

Digitale Spiele als Quellen

**Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von
Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen**

Erprobt an der *Assassin's Creed*-Reihe

Dissertation

**zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie
an der Fakultät für Geisteswissenschaften
der Universität Hamburg**

**eingereicht von
Lutz Schröder**

**eingereicht in
Hamburg 2019**

Erstgutachter: Prof. Dr. Dr. Rainer Hering (Vorsitzender der Prüfungskommission)
Zweitgutachterin: Prof. Dr. Kathrin Fahlenbrach

Datum der Disputation: 20.11.2019

I. Danksagung

In der langen Zeit, in der ich an meiner Dissertation arbeitete, haben mich eine Reihe von Menschen auf unterschiedlichste Art unterstützt. Ihnen möchte ich an dieser Stelle meinen herzlichen Dank aussprechen.

Zuerst danke ich meinem Doktorvater Prof. Dr. Dr. Rainer Hering sehr dafür, nach meiner Masterarbeit auch meine Doktorarbeit zu betreuen. Seine immer freundliche Unterstützung, konstruktiven Vorschläge und manch kurzfristiger Rat bei akuten Problemen, haben mir geholfen, dieses Werk abzuschließen. Ebenfalls bedanke ich mich bei meiner Zweitgutachterin Prof. Dr. Kathrin Fahlenbrach, die mir insbesondere half, die medienwissenschaftlichen Aspekte meiner Arbeit fundiert einzuschätzen und mich in der Frühphase von einem Irrweg abbrachte.

Großer Dank gilt außerdem meinen ebenfalls zu digitalen Spielen promovierenden und diskussionsfreudigen Mitstreitern Felix Schröter und Nico Nolden, deren Einwürfe dazu beigetragen haben, nicht nur Fragen zu klären, sondern auch die Schwerpunktsetzung meines Themas kritisch zu begleiten.

Im prägenden ersten und zweiten Jahr waren mir die Ratschläge meiner damaligen Kollegen Dr. Hans-Ulrich Wagner und Dr. Jan-Hinrik Schmidt vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung eine große Hilfe, um das inhaltliche Profil zu schärfen. Dazu beigetragen hat ebenfalls meine spätere Tätigkeit bei CVderm am UKE, durch die ich aus erster Hand erfahren konnte, mit welchen Herausforderungen fundierte empirische Forschung verbunden ist. Ich danke hier besonders Julia Feuerhahn und Anna Langenbruch.

Ferner möchte ich Prof. Dr. Monica Rüthers und den Teilnehmern des Doppelseminars „Geschichte in populärkulturellen Inszenierungen“ danken, das ich im SoSe 2013 geben durfte und dessen Ergebnisse bei der folgenden „Nacht des Wissens“ so erfolgreich präsentiert werden konnten. Neben dem Beitrag zur Zerstreuung in einer stressigen Phase dieser Arbeit waren die vielfältigen Möglichkeiten zur Präsentation von Spielthemen und der gemeinsame Austausch sehr erkenntnisreich.

Erwähnt werden sollen auch Christiane Schwinge, Vera Marie Rodewald, Andreas Hedrich und ihr Team, die u.a. die ComputerSpielSchule und das jährliche Play-Festival in Hamburg ausrichten. Der Austausch mit ihnen eröffnete mir zahlreiche neue Perspektiven auf die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und ihrem Einsatz in der medialen Bildung.

Tief verbunden bin ich meinen Lektorinnen und Lektoren Claudia Qualmann, Nadine Kaspersinski, Florian Bayer, Karin Liao, Alina Laura Just und Felix Schröter. Trotz oft großer beruflicher und privater Verpflichtungen haben sie Enormes geleistet, als sie die vielen Seiten meiner Doktorarbeit durchgesehen haben. Neben den Korrekturen waren es gerade ihre Anmerkungen, die mir einen unabhängigen Blick auf meine Ausführungen erlaubten und entscheidend dazu beigetragen haben, die vorliegende Fassung zu prägen.

Unbeschreiblich dankbar bin ich schließlich noch meiner Mutter Ursula Schröder, ohne die ich diese Arbeit nicht hätte abschließen können. Sie unterstützte mich mein gesamtes Studium über auf so vielfältige Weise, dass es Worte nicht adäquat ausdrücken können.

II. Vorwort

Von meinem allerersten Spiel in den 1980ern bis zur Abgabe einer ganzen Doktorarbeit über das Medium im Jahr 2019 war es ein ereignisreicher Weg. Mein Interesse für die großartige interaktive Unterhaltung begann im Keller meines Elternhauses mit *Pong* auf einer gebrauchten Atari-Konsole. Obwohl sehr simpel, fand ich schnell gefallen daran, einen Pixel-Ball mit einem Balken quer über den alten schwarz-weiß-Fernseher zu schlagen. Da dies jedoch bald langweilig wurde, freute ich mich umso mehr, als mir meine Mutter kurz darauf einen Nintendo Game Boy schenkte.

Mit bereits wesentlich komplexeren Spielen ausgestattet, lernte ich autodidaktisch in den virtuellen Welten zu handeln, die mit Steckmodulen gewechselt werden konnten. Komplexes Storytelling war mir egal. Ich hatte einfach Spaß daran, u.a. einen kleinen italienischen Klempner durch fantasievolle Welten laufen, hüpfen und tauchen zu lassen. Ich lernte, dass er Feuer spucken konnte, wenn er die richtigen Blumen aß oder mehr einstecken konnte, wenn er zu Pilzen griff. Neben *Super Mario* trugen gerade Klassiker wie *Tetris* dazu bei, wichtige Fertigkeiten zu schulen, darunter die Hand-Auge-Koordination und das reaktionsschnelle Entscheiden unter Zeitdruck. Dies sollte für viele meiner späteren Lieblingstitel enorm hilfreich sein.

Technischer Fortschritt in der IT-Branche hielt auch in meinem Kinderzimmer Einzug. Einem kurzen Intermezzo mit einem C64 folgte bald mein erster vollwertiger PC, ein 486er DX2 mit beeindruckenden 66Mhz, großartiger VGA-Grafik und sagenhaftem Soundblaster-Sound. Das Taschengeld wurde fortan vornehmlich in Spiele und Spielezeitschriften investiert. Reichte es nicht, so wurden Spiele in meinem Freundeskreis zu begehrten Tauschobjekten.

Wenig relevant war in meinem Alltag Anfang der 1990er noch der Jugendschutz. Ob ein Spiel erst für Volljährige freigegeben oder gar indiziert war, wusste ich in der Regel nicht. Spielspaß stand vor einer näheren inhaltlichen Auseinandersetzung. Die oft kritisierten First-Person-Shooter fand ich anfangs langweilig, bis mir mein Cousin Timo 1995 mit *Star Wars: Dark Forces* zeigte, dass auch in diesem Genre spannende Unterhaltung zu finden sein kann. So wurde ein wenig später indiziertes Spiel ein großer Hit für mich als 13-Jährigen und gleichzeitig zu meinem ersten CD-Rom-Spiel. Auf konkrete Auswirkungen des deutschen Jugendschutzes wurde ich erst aufmerksam, als ich in *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* trotz einem an den Zweiten Weltkrieg angelehnten Szenario winzige Cyborgs statt menschliche Soldaten in die Schlacht schicken musste. Vermutlich waren die geschätzt vier Pixel hohen 2D Grafiken zu realistisch, als das sie menschenähnlich bleiben durften.

Mit zunehmendem Alter eignete ich mir immer mehr Kenntnisse über das Medium an, die ausgerechnet durch gesellschaftliche Kontroversen um etwaige negative Folgen des Spielkon-

sums weiter geschärft wurden. Gab es auch früher vereinzelte reißerische Berichte, so wurden insbesondere Actionspiele, darunter *Counter-Strike* und ähnliche Titel, nach dem Fund bei mehreren Schulamokläufern, quasi über Nacht medial als Mordsimulatoren und ihre Nutzer als latente Gewalttäter diffamiert. Der zeitweise rege Austausch in Foren und auf speziellen Plattformen, die sich mit der öffentlichen Diskussion und ihren Defiziten auseinandersetzten, hat auch mich nachhaltig geprägt. Neben der Identifikation von inhaltlichen Fehlern und Zerrbildern in Beiträgen jenseits der Fachpresse, wuchs auch der Wunsch, mich umfassender mit dem Medium, seiner öffentlichen Wahrnehmung und möglichen Gründen für diese auseinanderzusetzen, um in Diskussionen mit Argumenten auftreten zu können.

Diese Doktorarbeit stellt nach meiner Masterarbeit aus dem Jahr 2011 und verschiedenen Seminararbeiten somit die jüngste und größte Bestrebung dar, einen Beitrag zu einer differenzierten Auseinandersetzung mit dem Medium zu leisten. Anstatt es jedoch in Abgrenzung zur glücklicherweise weitgehend überwundenen Kontroverse um virtuelle Gewalt zu beschreiben, ist es mein Anliegen, eine offene und möglichst ganzheitliche Darstellung vieler seiner Facetten zu erarbeiten. Natürlich wird es auch hier thematische Einschränkungen und Schwerpunkte geben müssen, die an entsprechenden Stellen vermerkt werden.

Das zentrale Ziel dieser Arbeit sehe ich folglich darin, digitale Spiele inhaltlich greifbarer und als Quelle für vielfältigste Erkenntnisse erschließbar zu machen. Die Komplexität des Mediums soll hierbei über eine große Bandbreite an aus meiner Sicht relevanten Aspekten und ihrem Zusammenwirken abgebildet werden. Gleichwohl betrachte ich Spiele nicht als allein-stehende Werke, sondern als Produkte der sie umgebenden Gesellschaft. Durch unter anderem präsente kulturelle, gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Einflüsse, erscheint es mir daher wichtig, den Blick über die Grenzen der virtuellen Welten hinaus zu erweitern, um aufzuzeigen wie sehr ein Titel auch durch externe Faktoren beeinflusst sein kann. Adressaten meiner Doktorarbeit sind deshalb nicht nur spielbegeisterte Menschen, sondern gerade auch jene Leser, die sich zwar für digitale Spiele und insbesondere für Historienspiele interessieren, jedoch noch keinen oder nur einen oberflächlichen Eindruck von ihnen haben.

Mit meinem Promotionsstudium endet gleichzeitig das bislang größte Projekt meines Lebens. Bis zu diesem Punkt habe ich rund acht Jahre Zeit investiert, in der das finale Werk neben den allgemeinen Herausforderungen einer Doktorarbeit auch von einer ganzen Reihe an beruflichen und persönlichen beeinflusst wurde. Gemein ist diesen die wiederkehrende Unsicherheit in Hinblick auf die eigene Lebensplanung. Durch abgelehnte Stipendienbewerbungen war es notwendig nebenher zu arbeiten. Während diese Studentenjobs zwar oft auch Inspiration für verschiedene Bereiche der Dissertation waren, so stellten sie auch eine Quelle für zusätzlichen Stress dar: Ich musste Geld verdienen, um mein Leben – und damit auch die Doktorarbeit – finanzieren zu können, reduzierte dadurch jedoch auch die Zeit für Schreibar-

beiten und Recherchen. Auch der angestrebte Berufseinstieg in Vollzeit verschob sich immer weiter nach hinten.

Mit den Jahren wandelten sich darüber hinaus meine beruflichen Ziele. Eine Stelle in der Wissenschaft, wo ich die Auseinandersetzung mit meinem Thema vorantreiben konnte, verlor jeden Reiz, nachdem ich aus erster Hand und über Freunde und Kollegen von den Arbeitsbedingungen in diesem Bereich erfahren hatte. Brauchte ich jedoch einen Dokortitel in der Wirtschaft oder dem öffentlichen Dienst? Die Offenheit des Geschichtsstudiums erlaubt zwar Zugang zu vielen Berufsfeldern, jedoch fehlt ihm, im Gegensatz zu etwa Medizin, Jura oder den Erziehungswissenschaften, ein festes Betätigungsfeld für die Zeit nach dem Studium. Auch die Frage nach dem Wert meines Studiums in Form einer angemessen bezahlten Stelle stellte sich, wie auch nach der Möglichkeit zum Ausgleich der bislang nur relativ geringen Zahlungen in die Rentenkasse mit ihren Folgen im Alter. Durch die vielen Gedanken über meine berufliche Zukunft entstand so bisweilen eine ausgeprägte Hassliebe auf meine Doktorarbeit: Einerseits hielt ich das Thema weiterhin für sehr relevant, andererseits schwebte sie wie ein Damoklesschwert über dem ersehnten Berufseinstieg und dem weiteren Leben.

Der Grund, warum ich mein Promotionsstudium trotz der vielen Hindernisse, Zweifel und teils bestehender physischer und psychischer Beschwerden nicht abgebrochen habe, liegt wahrscheinlich in einer Kombination aus vielen Faktoren. In Gesprächen mit Freunden, wie auch meinem Doktorvater und meiner Zweitgutachterin, erkannte ich, dass viele meiner Sorgen nicht die Ausnahme, sondern die Regel sind und dass es in einem Promotionsstudium nicht nur darum gehe, dass man Fachkenntnisse zu einem Thema nachweise, sondern auch die Reife und die Fertigkeiten ein so enormes Werk erfolgreich abzuschließen.

Im Rückblick erkannte ich, wie sehr ich mich mit der Zeit verändert hatte. Ich ging deutlich anders mit Stress um, behielt auch bei komplexen Situationen den Überblick und konnte mich schnell in neue Tätigkeiten einarbeiten und selbstbewusst Verantwortung für diese übernehmen. Ob sich dieser Prozess allein durch mein Studium entwickelt hat oder vielmehr bereits auf Fertigkeiten meiner intensiven Spielzeit aufbaut, in der ich oft die höchsten Schwierigkeitsgrade wählte und trotzdem gewinnen möchte, muss an dieser Stelle unklar bleiben – ebenso wie die Frage, ob ich die Arbeit an der Dissertation bewusst gamifiziert habe, um mich zu motivieren. Schließlich ist promovieren in Teilen kaum anders als spielen: Man hat die Beschäftigung selbst gewählt, hat unzählige Verpflichtungen, die sich der eigenen Kontrolle entziehen und muss für Fortschritte allzu oft „gründen“.

Lutz Schröder
April 2020

III. Abbildungen, Grafiken und Tabellen

Grafik 1-1: Vereinfachte Darstellung von wechselseitigen Einflüssen auf die Entwicklung von digitalen Spielen.	18
Abb. 2-1: Beispiele für Fotos, die durch ihre häufige Verwendung zu Bildikonen wurden.	44
Tab. 2-2: Arten von Ikonen nach Gerhard Paul.	44
Abb. 2-3: Beispiele für ikonische Figuren digitaler Spiele.	48
Tab. 2-4: Gedächtnissysteme nach Piefke und Markowitsch.	50
Abb. 2-5: Wiederkehrende Symbole bei Darstellungen von Konflikten zwischen Bürgertum und Adel aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.	70
Abb. 2-6: Wiederkehrende Bildikonen bei crossmedialen Darstellungen von Les Misérables.	72
Tab. 2-7: Transmedialität am Beispiel von „I dreamed a dream“ aus Les Misérables.	73
Abb. 2-8: Entdeckbare historische Hintergründe in Call of Juarez: Gunslinger, hier: „Dime Novels“.	92
Tab. 3-1: Exemplarische Anwendung der Genrekategorien von Mark J. P. Wolf auf Total War: Shogun 2.	106
Tab. 3-2: Vergleich von drei Versuchen der Kategorisierung von Historienspielen.	107
Abb. 3-3: M.U.L.E., hier die C64-Version von 1983.	116
Grafik 3-4: Vergleich der Umsätze von audiovisuellen Unterhaltungsmedien in Deutschland 2018.	128
Grafik 3-5: Nutzung von digitalen Spielen nach Altersgruppen.	129
Grafik 3-6: Ablauf diplomatischer Verhandlungen in Empire: Total War.	153
Abb. 3-7: Beispiel für die Präsentation eines Questlogs, hier The Witcher III: Wild Hunt.	154
Tab. 3-8: Überblick zu möglichen Forschungsthemen zu digitalen Spielen.	163
Abb. 3-9: Beispiel für einen Machinima-Film „Napoleon Total War - The Battle of Waterloo“.	178
Abb. 3-10: Formen von Hommagen zu The Witcher III: Wild Hunt, hier: die Figur Ciri.	180
Abb. 3-11: Vergleich der Darstellung von Lara Croft 1996 und 2013.	186
Tab. 3-12: Digitale Spiele mit sehr hohen Produktions- und / oder Werbekosten.	187
Abb. 3-13: Retro-Grafik als bewusste Stilentscheidung.	190
Tab. 3-14: Erfolgreichste Kickstarter-Kampagnen für digitale Spiele.	191
Tab. 3-15: Acht Generationen von Heimkonsolen.	196
Tab. 3-16: Leistungsentwicklung der Sony Playstation.	202
Abb. 3-17: Beispiele für ehemals indizierte Spiele.	220
Abb. 3-18: Anpassung der Logos des Films Inglorious Basterds.	226
Abb. 3-19: Die Veränderung von Hakenkreuzen in Historienspielen.	227
Abb. 3-20: Beispiele für Anpassungen der deutschen Fassungen abseits verbotener Symbole.	231
Abb. 3-21: Die verharmlosende Wirkung von Anpassungen in Brothers in Arms: Hell’s Highway.	235

Abb. 4-1: Vergleich der Darstellung der Schlacht von Stalingrad im Film Enemy at the Gates und im Level „Stalingrad“ des Historienspiels Call of Duty.	240
Abb. 4-2: Verbreitete Kameraperspektiven auf das Spielgeschehen.	248
Abb. 4-3: Interface-Elemente in Empire Total War.	256
Tab. 4-4: Anforderungen, Konstruktionsdauer und Möglichkeiten der verschiedenen Schiffswerften in Empire: Total War.	258
Grafik 4-5: Flowchart zu Anforderungen und Folgen von Spielmechaniken am Beispiel des Schiffbaus in Empire: Total War.	259
Abb. 4-6: Das Spielfeld von Chess Titans.	263
Abb. 4-7: Kategorisierung militärischer Einheiten über Eigenschaften, hier: StarCraft II.	269
Abb. 4-8: Beispiele für die Darstellung von Trefferpunkten und Verletzungen bzw. Schäden in Spielen.	275
Abb. 4-9: Ausschnitt der Ansicht für das Schadenmanagement in Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific.	277
Abb. 4-10: Fallout 3 als Beispiel für ein Schadensmodell.	280
Tab. 4-11: Überblick zu typischen simulierten Faktoren in verschiedenen Genres.	284
Tab. 4-12: Die Vermittlung von Steuerung und Handlungsmöglichkeiten zu Beginn von Mass Effect 3.	296
Abb. 4-13: Angedeuteter Größenvergleich der vier genannten Reaper-Typen in Mass Effect 3.	298
Tab. 4-14: Anatomie einer Wahlmöglichkeit nach Salen und Zimmerman.	306
Abb. 4-15: Darstellung von Pac Man und The Legend of Zelda: The Wind Waker.	309
Grafik 4-16: Beispiel für Ereignisfolgen und Eingaben in The Legend of Zelda: The Wind Waker.	310
Abb. 4-17: Mastermind-Spielfeld.	313
Abb. 4-18: Der Nebel des Krieges in Sid Meier's Civilization V als fester Bestandteil des Gameplays.	317
Abb. 4-19: Die Forschung in Empire: Total War als Beispiel für Abhängigkeiten von Objekten.	320
Tab. 4-20: Zusammenhang von Forschung und Einkommen in Empire: Total War.	321
Tab. 4-21: Feedbackarten in digitalen Spielen und ihre Ausgabeformen.	328
Abb. 4-22: Beispiele für Feedback in Form einer Veränderung der Perspektive.	335
Abb. 4-23: Visuelles und informelles Feedback am Beispiel der Zufriedenheit von Adligen in Anno 1404.	340
Abb. 4-24: Einstieg in Monkey Island 2 (SE).	343
Abb. 4-25: Verteilung von Prestigepunkten in der Spätphase einer Partie von Empire: Total War.	348
Abb. 4-26: Beispiele für spiel- oder systemspezifische Eingabegeräte.	351
Tab. 4-27: Ablauf des Skyrim-Quests „The White Phial“ mit präsenten Feedbacks.	356
Abb. 4-28: Ausschnitt des Fähigkeitensystems von Skyrim.	360
Tab. 4-29: Beispiele für besonders schwer zu erlangende Achievements.	367
Grafik 4-30: Verteilung der drei Arten von erlebter Immersion in Beispielen.	377

Grafik 4-31: Kategorien und dazugehörige Kriterien des GameFlow-Modells.	380
Grafik 4-32: Aufschlüsselung von 17 Heuristiken des GameFlow-Modells aus der Kategorie Immersion am Beispiel von Echtzeitstrategiespielen.	383
Abb. 5-1: Vereinfachte Darstellung einer progressiven und emergenten Spielstruktur.	397
Abb. 5-2: Beispiele für in Tomb Raider (2013) entdeckbare Artefakte mit Einordnung durch Lara Croft.	404
Abb. 5-3: Beispiele für Schwellenhüter in Spielen.	418
Abb. 5-4: Beispiele für Trickster in The Witcher III: Wild Hunt.	422
Abb. 5-5: Plutchiks Rad der Emotionen.	427
Abb. 5-6: Beispiele für über Mimik dargestellte Emotionen der Protagonistin in Tomb Raider (2013).	429
Abb. 5-7: Beispiele für den Einsatz kanonischer Details bei der visuellen Präsentation des Settings.	437
Abb. 5-8: Gängige Anlässe für Cut Scenes.	439
Abb. 5-9: Vergleich der visuellen Angleichung von Cut Scenes an Spiel Grafik.	440
Abb. 5-10: Vermittlungsformen für Hintergründe.	441
Abb. 5-11: Gängige narrative Vermittlungsformen.	442
Abb. 5-12: Darstellung der Heldenreise nach Vogler.	444
Tab. 5-13: Überblick zu intermedialen Bezügen in Spielen zu J.R.R. Tolkiens Hauptwerk The Lord of the Rings.	455
Abb. 5-14: Vergleich medialer Piratendarstellungen.	461
Abb. 5-15: Beispiele für Titel mit spielbaren deutschen Akteuren: Axis & Allies und Panzer General III.	462
Abb. 6-1: Beispiele für Auseinandersetzungen mit dem Medium jenseits seiner unmittelbaren Grenzen.	468
Tab. 6-2: Beispiele für typische Modifikationen der acht Kategorien.	473
Tab. 6-3: Vergleich der Basiswerte der Schwertkämpfertypen in Age of Empires II HD.	497
Abb. 6-4: Vergleich der Darstellung der Protagonisten von Fallout 4 und Fallout: Equestria.	505
Grafik 6-5: Nutzeraktivität bei Nukapedia.	507
Tab. 6-6: Vergleich der Beiträge auf den YouTube-Kanälen von Malukah, Taylor Davis und Miracle of Sound.	513
Abb. 6-7: Screenshot „#AskTaylor“, Tweet vom 04.02.2016.	515
Grafik 7-1: Ermittelte Brutto-Spieldauer der fünf Titel des Fallbeispiels.	536
Tab. 7-2: Relevanz der Geschichtsbezüge am Beispiel der ersten Szene der Launch Trailer des Fallbeispiels.	556
Abb. 7-3: Vergleich der visuellen Gestaltung von zivilen und militärischen Figuren.	560
Abb. 7-4: Angriff einer Templer-Streitmacht auf die Festung Masyaf.	566
Abb. 7-5: Ein Datenbankeintrag von Assassin's Creed II.	569
Abb. 7-6: Visuelle Gestaltung als Unterscheidungskriterium für NPC-Fähigkeiten.	572

Abb. 7-7: Ergänzte Einflussnahmen von Assassinen und Templern in historischen Bildern.	578	Abb. 7-36: Beispiele für die implizierte Präsenz von Apples of Eden und ihre Verwendung in Minispielen.	757
Tab. 7-8: Vergleich der Alterseinstufungen der PC-Fassungen von Assassin's Creed bis Assassin's Creed III.	582	Abb. 7-37: Darstellung einer Kodex-Seite, hier Seite 22 zum Aussehen der Weltkarte.	758
Tab. 7-9: Bewertungen der PC-Fassungen von Assassin's Creed bis Assassin's Creed III durch Journalisten und Nutzer.	586	Tab. 7-39: Unterschiede zwischen Romanen und Assassin's Creed-Spielen.	770
Abb. 7-10: Die hilfreichste positive und negative Steam-Rezension für Assassin's Creed (Auszug).	589	Abb. 7-40: Vergleich der Darstellung von Lorenzo de' Medici und Rodrigo Borgia in Kurzfilm, Spiel und wahrscheinlichem historischem Vorbild.	777
Abb. 7-11: Beispiel für die Veränderbarkeit der Kameraeinstellung außerhalb von Cut Scenes.	598	Abb. 7-41: Der visuelle Stil von Ascendance.	780
Abb. 7-12: Beispiel für eine Szene aus Desmond's Journey.	601	Abb. 7-42: Screenshot der interaktiven Karte des Grenzlandes von Assassin's Creed III bei ign.com.	797
Abb. 7-13: Die Synchronisation von Aussichtspunkten in Assassin's Creed III und ihre Folgen.	621	Tab. 7-43: Vergleich der für die primären Wikis zur Fallout- und Assassin's Creed-Reihe nutzbaren Veröffentlichungen.	804
Abb. 7-14: Die Begrenzung der Spielwelt in Assassin's Creed II.	623	Grafik 7-44: Nutzeraktivität im Assassin's Creed Wiki.	806
Grafik 7-15: Aus Feedback hervorgehende Handlungsmöglichkeiten des Spielers bei einem Konflikt in Assassin's Creed: II und -Brotherhood.	628	Tab. 7-45: Überblick zu den im Fallbeispiel genannten Vorfahren von Desmond Miles.	808
Abb. 7-16: Szenen der Tutorials aus Assassin's Creed und Assassin's Creed III.	636	Abb. 7-46: Sich wiederholende Bilder in der Sixtinischen Kapelle von Assassin's Creed II.	812
Abb. 7-17: Tutorials als Teil des Prologs in Assassin's Creed: Revelations.	639	Abb. 7-47: Die Präsentation der Handlungsorte in den Assassin's Creed Meets Parkour in Real Life-Videos.	816
Abb. 7-18: Verlängerung des Gleitens mit der Flugmaschine durch den Flug von Feuer zu Feuer.	645	Abb. 7-48: Satire in How Assassin's Creed Should Have Ended.	817
Abb. 7-19: Der DNA-Tracker von Assassin's Creed III.	647	Abb. 7-49: Szene aus dem Ultimate Assassin's Creed 3 Song.	821
Tab. 7-20: Exemplarische Aufstellung der ersten zu absolvierenden narrativen Abschnitte in Assassin's Creed II.	648	Abb. 7-50: Szenen aus Covern der Titelmelodie von Assassin's Creed III.	827
Tab. 7-21: Aufstellung der Attentatsgründe und dabei gewonnener Erkenntnisse über Hintergründe in Assassin's Creed.	654	Tab. 9-1: Vollständige Aufstellung zu den im Rahmen des Plots von Assassin's Creed II zu absolvierenden narrativen Abschnitten.	868
Abb. 7-22: Beispiele für visuelle Feedbacks parallel zu einer Aufgabe in Assassin's Creed III.	657	Tab. 9-2: Vollständige Aufstellung der in Glyphen und Rifts präsentierten Hinweise auf das Wirken von Templern, Assassinen, Pieces of Eden oder der Ersten Zivilisation.	872
Abb. 7-23: Beispiele für verschiedene Feedbacks in der Assassin's Creed-Reihe.	661		
Abb. 7-24: Primäre und optionale Aufgaben des ersten interaktiven Abschnitts von „Broken Trust“.	668		
Tab. 7-25: Vergleich verschiedener Taktiken bei der Lösung der drei genannten Aufgaben im ersten interaktiven Abschnitt von „Broken Trust“.	670		
Abb. 7-26: Primäre und optionale Aufgaben des zweiten interaktiven Abschnitts von „Broken Trust“.	673		
Grafik 7-27: Visualisierung der zeitlichen Struktur der Erzählung in der Assassin's Creed-Reihe.	685		
Abb. 7-28: Szenen des Intros von Assassin's Creed.	689		
Tab. 7-29: Aufbau der narrativen Struktur von Assassin's Creed III.	696		
Abb. 7-30: Beispiel für einen der geheimen Mechanismen mit Bezug zum Assassinen-Orden.	706		
Grafik 7-31: Ablauf der Erinnerungssequenz „The Banker“.	711		
Tab. 7-32: Aufstellung der primären Widersacher und Verbündeten Ezio Auditores in Assassin's Creed: Brotherhood.	717		
Abb. 7-33: Beispiele für den Einsatz von Kameraperspektiven in Cut-Scenes.	739		
Abb. 7-34: Vergleich der Cover-Darstellungen von Ezio Auditore bei Assassin's Creed II, Assassin's Creed: Brotherhood und Assassin's Creed: Revelations.	742		
Abb. 7-35: Beispiele für die Unterschiedlichkeit der Spielwelten.	752		

IV. Inhaltsverzeichnis

I.	Danksagung	I
II.	Vorwort	III
III.	Abbildungen, Grafiken und Tabellen	VII
IV.	Inhaltsverzeichnis	XIII
1. Spielbare Geschichte?		1
1.1.	Aufbau der Arbeit	8
1.2.	Herausforderungen interdisziplinärer Analysen von Historienspielen	12
1.3.	Ziele der Arbeit	17
1.4.	Forschungsstand	22
1.4.1.	Tendenzen in der Spieleforschung	23
1.4.2.	Geschichtsdarstellungen in Spielen	30
1.4.3.	Erinnerung über populäre Massenmedien	37
2. Einflüsse von Medien im kollektiven Gedächtnis		41
2.1.	Zur Bedeutung von Bildikonen	42
2.2.	Überblick über verschiedene Gedächtnisbegriffe	49
2.3.	Erinnerung und (Re)Medialisierung in nicht-interaktiven Medien	56
2.4.	Erinnerungspotentiale interaktiver Medien	75
3. Methodensäule 1: Die Quellenkritik am Historienspiel		95
3.1.	Definition des Begriffs „Historienspiel“	97
3.2.	Exkurs: Populäre Genres und Ursprünge	114
3.3.	Historienspiele und andere Medien	126
3.4.	Quellenkritische Besonderheiten des Mediums	136
3.5.	Entwicklung eines Belegsystems	147
3.6.	Überblick zur inhaltlichen Breite des Untersuchungsgegenstandes	161
3.6.1.	Produktion und Vertrieb	164
3.6.2.	Produsage	172
3.6.3.	Spielkultur	181
3.7.	Exkurs: Ein Abriss der Entstehungsgeschichte digitaler Spiele	195
3.8.	Einflussfaktoren auf die Entwicklung von Spielen	208
4. Methodensäule 2: Die interaktive Struktur von Spielen		239
4.1.	Die inneren Logiken und Perspektiven der Spielwelten	242
4.2.	Übertragung von Realität in Virtualität	266
4.3.	Die Vermittlung von Spielzielen und Handlungsmöglichkeiten	292
4.4.	Strukturierung zu erfüllender Aufgaben	304
4.5.	Feedbacksysteme	326
4.6.	Die Entstehung von Flow	361

5.	Methodensäule 3: Die interaktive Erzählung von Geschichte	387
5.1.	Hintergrundgeschichten als Rahmung des Settings	392
5.2.	Progressive und emergente Spielstrukturen	396
5.3.	Geschichte(n) im virtuellen Raum	405
5.4.	Archetypen als Element des Storytellings	415
5.5.	Der Einsatz von narrativen Emotionen	427
5.6.	Vermittlungsformen für Erzählungen	434
5.7.	Die Heldenreise	443
5.8.	Intermediale Erzählungen	451
6.	Methodensäule 4: Indikatoren für die Rezeption	465
6.1.	Modding	470
6.2.	Ratgeber	488
6.3.	Musikalische Hommagen	511
6.4.	Öffentliche Diskurse	519
7.	Das Fallbeispiel Assassin's Creed: Eine Reise über 900 Jahre	529
7.1.	Vorgehen bei der Spielerschließung	533
7.2.	Säule 1: Quellenkritische Beschreibung der Reihe	540
7.2.1.	Einordnung des Fallbeispiels und Grad des Historienspiels	544
7.2.2.	Inszenierung der Geschichtsbezüge	552
7.2.3.	Verortung in Gedächtnissen und Erinnerungskultur	570
7.2.4.	Alterseinstufungen und Bewertungen der Spiele	582
7.2.5.	Merkmale des Genres	596
7.2.6.	Publisher und Entwickler	602
7.3.	Säule 2: Ludische Übersetzung von Geschichte	610
7.3.1.	Regelsysteme und innere Logiken der Spielwelt	611
7.3.2.	Ludische Off-Screens	618
7.3.3.	Perspektive auf das Geschehen und Handlungsmöglichkeiten	625
7.3.4.	Vermittlungsmethoden für ludische Inhalte	634
7.3.5.	Strukturierung der zu erfüllenden Aufgaben	642
7.3.6.	Arten des Feedbacks	651
7.4.	Flow-Erlebnisse in einer exemplarisch ausgewählten Spielszene	663
7.5.	Säule 3: Narrative Übersetzung von Geschichte	681
7.5.1.	Die Hintergrundgeschichte der Assassin's Creed-Reihe	686
7.5.2.	Narrative Strukturen	694
7.5.3.	Geschichte im virtuellen Raum	703
7.5.4.	Die Heldenreise und ihre Archetypen	719
7.5.5.	Narrative Emotionen	738
7.5.6.	Vermittlungstechniken für die präsenten Zeitebenen	750
7.5.7.	Transmediales Erzählen	769

7.6.	Säule 4: Indikatoren für die Rezeption	787
7.6.1.	Inhaltliche Aufschlüsselungen: Ratgeber und Wiki	789
7.6.2.	Künstlerische Beschäftigungen: Cosplay, Satire und Musik	814
8.	Allgemeine Erkenntnisse	831
8.1.	Erkenntnisse zu Vier-Säulen-Analysemodell und Fallbeispiel	833
8.2.	Ausblick und offene Fragen	839
9.	Anhang	843
9.1.	Glossar spielbezogener Fachbegriffe	843
9.2.	Glossar zentraler Figuren der Assassin's Creed-Reihe	852
9.3.	Ergänzende Tabellen	868
9.4.	Literaturverzeichnis	875
9.5.	Onlinequellen	896
9.6.	Spielverzeichnis	905
9.7.	Film-, Serien- und TV-Verzeichnis	912
9.8.	Abbildungsverzeichnis	914
9.9.	Aus dieser Arbeit hervorgegangene Veröffentlichungen	921
9.10.	Kurzfassung meiner Dissertation	922
9.11.	Abstract of my dissertation	923
9.12.	Eidesstattliche Versicherung	924
9.13.	Kontakt zum Autor	925

1. Spielbare Geschichte?

Was reizt Menschen, gleich des Geschlechts und des Alters, daran, in virtuellen Welten in die Rollen von mächtigen Herrschern, Feldherren oder überlebensgroßen Helden zu schlüpfen? Was motiviert dazu, über Wochen und Monate Freizeit zu investieren, um Städte zu errichten, Handelswege zu etablieren oder gewaltige Reiche zu erschaffen? Warum kann es reizvoll sein, die Schrecken von Krieg und Gewalt aus der Perspektive gewöhnlicher Akteure zu erleben? Nach Vorstellungen vieler nicht spielender Menschen geben diese und viele vergleichbare Fragen oft Rätsel auf. Spielen scheint keinerlei praktischen Nutzen zu haben und wäre, bewusst provokant gesprochen, demnach verschenkte Lebenszeit und Geldverschwendung. Die „Gamer“, also langjährige leidenschaftliche Nutzer des Mediums, schwärmen dagegen umfassend von der Großartigkeit der von ihnen erlebten virtuellen Abenteuer, an denen sie, im Gegensatz zu nicht interaktiven Medien, selbst teilhaben können.

Diese enorme Breite der Perspektiven auf das Medium und seine Werke findet sich in diesem Umfang in keiner anderen Form der populären Unterhaltung. Einfluss hat hierbei sicherlich die Tatsache, dass es sich trotz seines Alters von rund fünf Jahrzehnten um ein vergleichsweise junges Massenmedium handelt. Während einerseits immer mehr Menschen mit Spielen aufgewachsen sind, haben sich andererseits jedoch auch unterschiedliche Erfahrungshorizonte etabliert. Die Bandbreite reicht hierbei von gänzlich fehlenden oder nur geringen Kenntnissen, z.B. durch die sporadische Nutzung von #Casual-Titeln¹ auf Mobiltelefonen, bis zu einem durch jahrzehntelange Nutzung sehr tiefen Verständnis unzähliger Titel. Auch die rapide Entwicklung der digitalen Spiele² lässt sich als ein wichtiger Faktor für die Verfestigung von Erfahrungshorizonten annehmen, weil nicht nur die audiovisuelle Qualität ständig verbessert wird, sondern auch regelmäßig neue Formen der interaktiven Unterhaltung auf den Markt kommen, die sich von früheren in zentralen Punkten unterscheiden und gerade erst etablierte Methoden für den Umgang mit ihnen teils wieder obsolet erscheinen lassen.³

Auch inhaltlich lassen sich verschiedene Faktoren annehmen, die großen Einfluss auf die Wahrnehmung des Mediums hatten und teils bis heute haben. In Deutschland war dies insbesondere die später in dieser Arbeit noch vertiefte „Killerspiel-Kontroverse“.⁴ Insbesondere nach Fällen von schweren Gewalttaten durch Heranwachsende, darunter besonders Schula-

.....

1 Im Anhang findet sich ein Glossar mit knappen Erläuterungen spielspezifischer Fachbegriffe. Ist ein Begriff dort enthalten, so ist er im Text mit „#“ vor dem Wort gekennzeichnet.

2 Nachfolgend verwendeter Oberbegriff für alle Arten von Spielen, die über stationäre Computer, Spielekonsolen und andere elektronische Geräte, wie Tablets oder Mobiltelefone, gespielt werden. Wenn für Analysen bestimmte Eigenschaften des Spielgeräts relevant sind oder sich auf eine bestimmte Veröffentlichungsart des Spiels beziehen, wird weiter differenziert, etwa zwischen Computer- oder den über Spielkonsolen genutzten Videospielen.

3 Einen Überblick zu dieser Entwicklung bietet u.a.: Freyermuth, Gundolf S.: Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft, 19), Bielefeld 2015, S. 95–113.

4 Sie wird in Kapitel 6.3. näher erläutert.

mokläufe, wurden wiederholt Kausalzusammenhänge zwischen medialen Vorlieben der Täter und den Taten hergestellt, die dazu führten, dass sich Vorstellungen von negativen Folgen des Konsums in den Köpfen vieler Menschen verfestigten. Auch didaktische Ansätze beschäftigten sich zunächst vornehmlich mit potentiell negativen Folgen der Nutzung, indem etwa inhaltliche Defizite der Spiele und in ihnen präsenste Verhaltensweisen an für Heranwachsende als wünschenswert erachteten Wertvorstellungen gemessen wurden.⁵ Spiele, so eine lange bestehende Annahme, machten „[a]ggressiv, dumm, dick [und] traurig“⁶ wie es ANGELA SCHWARZ über frühere Ansätze zugespitzt formulierte.

Dem entgegen stehen die Perspektiven der Spieler, die sich oft fundamental von den zuvor skizzierten, bisweilen sehr kritischen Sichtweisen unterscheiden und aus den unmittelbaren Erfahrungen mit dem Medium resultieren. In teils plastischen Umschreibungen, die ohne eigene Erfahrungen mit dem beschriebenen Titel wohl verstören und scheinbar die zuvor genannten negativen Vorstellungen zu bestätigen scheinen, werden unter Kennern die Lieblingswaffen oder die besten Strategien mächtige Gegner zu töten diskutiert.⁷ JAMES PAUL GEE nennt als Gründe für diese enormen Unterschiede bei der Wahrnehmung des gleichen Mediums zwei von dessen zentralen Eigenschaften: Digitale Spiele machten das Angebot, eine Rolle in einer virtuellen Welt zu übernehmen und könnten entweder bestehende Perspektiven auf die Realität bestärken oder etablierte Meinungen hinterfragen – je nach Ausgestaltung der genutzten Spiele und der gewählten Herangehensweise.⁸

Vor dem Hintergrund dieser und weiterer vergleichbarer Diskurse zu digitalen Spielen gestaltet sich die Beantwortung der plakativen Einstiegsfragen somit als weit komplexer, als es auf den ersten Blick scheint. Zwar geben Kaufentscheidungen der Nutzer⁹ von digitalen Spielen Auskunft über zum Zeitpunkt der Erhebung beliebte Settings und Genres, jedoch reichen sie allein nicht aus, um Fragen zum Reiz der interaktiven Unterhaltung zu beantworten.

-
- 5 Beispiele wären unter anderem: Fritz, Jürgen (Hg.): *Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel*, Frankfurt/Main 1988. Thieme, Hans: *Historische Computerspiele. Geschichtliches Lernpotential oder politisch-ethische Desorientierung?*, in: *Geschichte, Politik und ihre Didaktik* 23.1/2 (1995), S. 97–108. Grossman, Dave; DeGaetano, Gloria: *Stop Teaching our Kids to Kill. A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence*, New York 1999. Grosch, Waldemar: *Computerspiele im Geschichtsunterricht* (Wochenschau Geschichte, 2), Schwalbach 2002.
- 6 Zitat in: Schwarz, Angela: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. *Geschichte im Computerspiel*, in: Korte, Barbara; Paletschek, Sylvia (Hg.): *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 1), Bielefeld 2009, S. 316.
- 7 Hierzu etwa: Chick, Tom: *Shoot Club. The Doom 3 Review*, in: Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hg.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge 2006, S. 156–172.
- 8 Gee, James Paul: *Cultural Models. Do You Want to Be the Blue Sonic or the Dark Sonic?*, in: Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hg.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge, 2006, S. 610–639.
- 9 In dieser Arbeit wird durchgängig die männliche Form gewählt. Dies dient allein der sprachlichen Vereinfachung und soll keinesfalls implizieren, dass das Medium exklusiv von Männern für Männer konzipiert ist.

Ebenso erscheint eine Ausklammerung von Aspekten wie dem Spielprozess, der Gestaltung der Spielwelt oder vorhandenen Narrationen als wenig sinnvoll, wenn fundierte Kenntnisse über das Medium erworben werden sollen. Hierfür ist es vielmehr erforderlich, eine möglichst ganzheitliche Herangehensweise zu wählen, damit die Zerrbilder vieler früherer Ansätze vermieden werden.

Zum thematischen Einstieg bietet es sich an, einige grundlegende Daten zum Medium zu betrachten, die bereits zeigen, dass sich eine solche umfassende Herangehensweise als anspruchsvoll gestaltet. Allein die größte Datendank zu digitalen Spielen, Mobygames.com, führt über 115.000 Veröffentlichungen, die zwischen 1950 und 2020 erschienen seien.¹⁰ Selbst wenn allein Titel für den PC, also mit den Betriebssystemen MS-DOS und Windows, betrachtet werden, so stünden noch immer fast 60.000 Veröffentlichungen für Analysen zur Verfügung.¹¹ Dies berücksichtigt noch keine reinen Veröffentlichungen für andere Plattformen, wie Spielekonsolen oder mobile Endgeräte, darunter Tablets und Mobiltelefone, deutet jedoch an, wie umfangreich der in dieser Arbeit behandelte Untersuchungsgegenstand ist, der es erlaubt, Interessen aller Nutzer anzusprechen. Diese Interessen finden sich nach den aktuellsten Erhebungen des deutschen Branchenverbandes GAME in allen Alters- und Geschlechtergruppen wieder, so dass etwaige Vorurteile von einem Medium wesentlich für ein junges männliches Publikum überholt sind.¹²

Die intendierte ganzheitliche Betrachtung des Mediums muss durch diese enorme Vielfalt gezwungenermaßen eingeschränkt werden und kann nicht beanspruchen, die Eigenschaften aller Veröffentlichungen und Plattformen, sowie wirtschaftliche, technische und inhaltliche Entwicklungen der vergangenen Jahrzehnte gleichermaßen umfassend abzubilden. Vielmehr wird es notwendig, Teilmengen auszuwählen, um anhand dieser exemplarisch zu versuchen, wesentliche Eigenschaften des Mediums, Einflussfaktoren auf Veröffentlichungen und viele weitere relevante Aspekte zu untersuchen. Während eine Teilmenge ein Risiko für Verallgemeinerungen darstellt, so erlaubt sie es dennoch, wichtige zentrale Merkmale des Mediums anhand von konkreten Beispielen zu erläutern, anstatt diese lediglich abstrakt umschreiben zu müssen. Wie insbesondere in den Methodensäulen zwei und drei aufgezeigt werden soll, lassen sich auch bei dieser Vorgehensweise eine Vielzahl an Erkenntnissen über das Medium

-
- 10 Vgl.: Mobygames.com, Game Browser. Wurde ein Titel auf mehreren Plattformen veröffentlicht, so findet sich nur ein Eintrag, während gleichzeitig Erweiterungen verschiedenster Form und unterschiedliche Fassungen eines Spiels separat geführt werden. MobyGames wird zusammen mit anderen Datenbanken in Kapitel 3.3. näher erläutert.
- 11 Vgl.: Mobygames.com, Game Browser mit den Filtern DOS (7.369), Windows 3.x (1.532) bzw. Windows (49.877). Mehrfachnennungen, z.B. Veröffentlichungen für DOS und Windows, sind eingerechnet und lassen sich mangels geeigneter Filter nicht herausrechnen. Stand: 13.04.2020.
- 12 Vgl.: *Deutscher Games-Markt 2019*, online: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2019/>. Das Datum des letzten Zugriffs auf alle Onlinequellen findet sich einheitlich im entsprechenden Verzeichnis im Anhang.

gewinnen, die gleichzeitig durch konkrete Szenen aus Spielen anschaulicher sein können.

Als Teilmenge für diese Arbeit wurden Historienspiele¹³ für den PC ausgewählt. Sie bieten sich besonders an, weil sie eine Reihe von Eigenschaften in sich vereinen, anhand derer sich in Analysen aufzeigen lässt, wie ludische und narrative Eigenschaften des Mediums mit staatlichen Richtlinien und erinnerungskulturellen Prozessen in Beziehung stehen und somit das spätere Werk mit prägen. Auch können durch den Fokus auf PC-Spiele #Modifikationen einbezogen werden, die, wie in Kapitel 6.1. näher erläutert wird, oft unmittelbare Rückschlüsse auf die Auseinandersetzung von Nutzern mit Geschichtsinhalten erlauben.¹⁴ Insbesondere die Einordnung in erinnerungskulturelle Kontexte und die Auseinandersetzung der Nutzer mit der virtuellen Vergangenheit erlauben es, an Historienspielen in besonderem Maße zu illustrieren, warum es sich bei ihnen um Quellen handelt, die aus geschichtswissenschaftlicher Sicht Aufmerksamkeit verlangen. Marktentwicklungen, Interessen von #Publishern und #Entwicklern, technische Möglichkeiten bei der Ausgestaltung der Spielwelt, Auswirkungen gesellschaftlicher Diskurse zu bestimmten Themen¹⁵ oder auch staatliche Reglementierungen für die Darstellung kontroverser Themen wie Ideologien, Gewalt oder Sexualität wären nur einige der Aspekte, die sich hierbei berücksichtigen ließen.

Während diese Punkte bereits bei jenen Spielen von Bedeutung sind, die keine oder nur sehr wenige Bezüge auf historische Ereignisse enthalten, werden sie zentral sobald die Zahl der Verweise auf die Vergangenheit ansteigt bis sie das Spiel dominieren. Wäre es von den zahlreichen akademischen Disziplinen insbesondere die Geschichtswissenschaft, die sich mit jenen Spielen auseinandersetzen müsste, um die Vermittlung von etwaigen Geschichtsbildern zu klären und den Umgang der Spiele mit vorhandenem Wissen zur Vergangenheit zu analysieren, so fällt auf, dass hier große Defizite bestehen. Selbst wenn frühe Unterhaltungsformen, wie die besonders in den 1970er-Jahren populären #Arcade-Automaten, unberücksichtigt blieben und der Fokus allein auf den seit Beginn der 1980er-Jahre vorhandenen Computerspielen läge, so stünden nach einer Erhebung von ANGELA SCHWARZ und JAN PASTERNAK noch immer über 1.600 Titel¹⁶ für Analysen bereit, in denen Geschichtsthemen prominent

-
- 13 In dieser Arbeit werden Spiele, in denen historische Ereignisse, Zeiträume, oder bestimmte Details eine wichtige Bedeutung haben vereinfacht als Historienspiele bezeichnet. Eine ausführliche Definition und Beschreibung der Merkmale erfolgt in Kapitel 3.1.
- 14 Bei der Modifikation verändern Nutzer konkrete Inhalte von Spielen, um eigene Ideen umzusetzen oder umaus ihrer Sicht bestehende Defizite zu beseitigen. Da Modding bei Konsolenspielen aus technischen Gründen praktisch kaum vorkommt, macht es Sinn, den Fokus auf Historienspiele für den PC zu legen.
- 15 Als Beispiel sei an dieser Stelle die auch in anderen Medien zu beobachtenden Häufungen von Geschichtsthemen verwiesen, wenn Jahrestage oder besondere Jubiläen anstehen.
- 16 Die Zahl basiert auf einer Erhebung der Historikerin Angela Schwarz, die 2009 als eine der Ersten versuchte den Umgang mit Historienspielen in einem Aufsatz zu systematisieren und dies ein Jahr später in Form eines Sammelbandes veröffentlichte. Hierzu: Schwarz, Angela: Computerspiele - ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte

präsentiert werden.

Zwar ermöglicht diese Untersuchung¹⁷ erste Aussagen zur Verbreitung von Historienspielen, ihrer Verteilung nach Genres und thematisierten historischen Zeiträumen, jedoch bleibt eine Methodik zu ihrer Analyse neben einer generellen Anerkennung von Spielen als relevante historische Quelle ein wesentliches Desiderat. Dies trifft gerade auch auf die Geschichtswissenschaft zu, die sich in weiten Teilen noch immer schwer damit tut, sich mit diesem bereits fünf Jahrzehnte alten Medium zu befassen. Um dies zu ändern, wird in dieser Arbeit die Entwicklung eines interdisziplinären Analysemodells für digitale Spiele angestrebt, das es erlaubt jene Desiderate anzusprechen. Es wird sowohl quellenkritische Aspekte der Geschichtswissenschaft wie auch etablierte Methoden der Game Studies berücksichtigen, um zu verdeutlichen, dass Spiele als crossmediale historische Narrative zur Entstehung von Geschichtsbildern beitragen können, was bei anderen populären Medien, allen voran dem Film, bereits ein lange akzeptiertes Faktum ist.

Gleichwohl stellt die mediale Erinnerung nur einen Teil des insgesamt aus vier Säulen bestehenden Analysemodells dar. Ebenso wichtig für die Analyse von Historienspielen ist die Erweiterung der historischen Quellenkritik, die als zentrale Methode von Historikern darauf ausgelegt ist, eine Quelle beschreibbar zu machen. Sie stößt bei digitalen Spielen jedoch an ihre Grenzen, da sie erstens darauf ausgelegt ist, ein feststehendes Medium zu beschreiben. Dies ist durch unterschiedliche Abläufe und die Veränderbarkeit des Mediums über #Updates, #Erweiterungen und #Modifikationen jedoch nicht gegeben. Bereits aus diesem Grund ist daher eine Anpassung der Methoden der Quellenkritik an die spezifischen Eigenschaften des Mediums notwendig.

Neben der Veränderbarkeit weist die „Quelle Historienspiel“ mit der Interaktivität eine zweite zentrale Besonderheit auf, die anderen Medien fehlt. Würde allein das Spiel betrachtet werden, so würde wesentlich das Softwarekonstrukt beschrieben, das auf Datenträgern oder in den letzten Jahren verstärkt auch als legaler Download vertrieben wird. Da hierbei seine Inhalte unberücksichtigt blieben, sind es daher drittens seine Gestaltung und viertens die erzählte Geschichte, die insbesondere Aufmerksamkeit verlangen. Hier zeigt sich erneut, dass

-
- im Computerspiel (Medienwelten, 13), 2. erw. Auflage, Münster 2012, S. 7–28.
- 17 Der zuvor genannten ging eine weitere voraus, in der zwischen 1981 u. 2008 955 PC-Spiele ermittelt worden sind. Die Differenz zu den 1.609 Titel der (1981 bis Juni 2010) ergibt sich nach Angaben aus den Fußnoten vermutlich aus der Einbeziehung der Onlinedatenbanken für Spiele wie mobygames.com, thelagacy.de und hotud.org. Im Aufsatz von 2008 wurden diese noch nicht genannt. Vgl.: Schwarz: Pestverseuchte Kühe, S. 25. Schwarz, Angela: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. Geschichte im Computerspiel, in: Korte, Barbara; Paetschek, Sylvia (Hg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 1), Bielefeld 2009, S. 313–340, hier: S. 319. Schwarz verweist zudem selbst auf Schwierigkeiten beim Auffinden älterer Titel: „Die tatsächliche Gesamtzahl liegt sicher noch höher, da vor allem ältere Spiele nur schwer zu ermitteln sind.“ Zitat in: Ebd. Herausforderung bei der Erfassung und Analyse werden im Verlauf dieser Arbeit näher thematisiert.

der Geschichtswissenschaft entsprechende Methoden fehlen, die ihr eine Analyse dieser beiden Aspekte erlauben. Im Gegensatz dazu werden in der Medienwissenschaft und weiteren Disziplinen bereits seit vielen Jahren Ansätze diskutiert, über die Spiele, ihre Inhalte und ihre Nutzung beschrieben werden können und die sich sogar in der Entstehung des eigenständigen Feldes der Game Studies äußerten. Um auch die wichtigen interaktiven Inhalte fundiert bearbeiten zu können, wird deshalb auf Methoden dieser Disziplin zurückgegriffen, so dass mit Ludologie und Narratologie nicht nur zwei der zentralen Ansätze Anwendung finden, sondern detailliert in separaten Methodensäulen im Analysemodell einbezogen werden.

Beide konzentrieren sich auf spezifische Elemente des Mediums. Sind es bei Ludologie die Spielmechaniken und -strukturen, die zu erfüllenden Aufgaben oder auch die #Feedbacks, die eine Einordnung der eigenen Handlungen erlauben, so befasst sich die Narratologie hingegen mit Elementen der Erzählung und der Kontextualisierung der Geschehnisse. Im Fall von Historienspielen gehört hierzu insbesondere eine zeitliche und räumliche Verortung der Handlung, wodurch gleichzeitig ein für den Spieler erkennbarer Bezug auf etwaige vorhandene Geschichtsbilder vorgenommen wird. Ludologie und Narratologie beschreiben damit also nicht nur verschiedene Aspekte eines Spiels, sie können zudem auch eine crossmediale Verbindung zum kulturellen Gedächtnis darstellen, beispielsweise wenn der Spieler ein Spiel zum Zweiten Weltkrieg nutzt und dabei Bezüge wiedererkennt, die ihm bereits aus Schule, Büchern oder Film und Fernsehen bekannt sind.

Jene Geschichtsbezüge stellen jedoch gleichzeitig eine Herausforderung für Analysen dar. Die Gründe hierfür liegen weniger in der Verortbarkeit ihrer Ursprünge, sondern stattdessen im Zusammenspiel mit den nativen Eigenschaften des Mediums. Anders als bei den genannten klassischen nicht interaktiven Medien, gelten für die virtuellen Nachbildungen von Realität nicht nur die Anforderungen, diese so wiederzugeben, dass sie unterhalten und gut verstanden werden können, sie müssen des Weiteren auch innerhalb der ludischen Umgebung funktionieren. Zwar bieten bestehende Werke eine Orientierung zu erfolgreichen und gescheiterten Ansätzen, jedoch wird die Umsetzung auch vom gewählten Genre, der konstanten Entwicklung des Mediums und des Marktes sowie vielen weiteren Faktoren entscheidend beeinflusst. Wie im Kapitel 4.2. zur Simulation von Realität noch erläutert werden soll, können auch ausgewählte Merkmale, wie z.B. Soldaten in einem historischen Konflikt oder der mittelalterliche Städtebau, ein Thema nie gänzlich frei abbilden, sondern bedienen sich innerhalb der Anforderungen des Mediums oft etablierter Muster.

Mit der Rezeption wird sich das Vier-Säulen-Analysemodell schließlich mit dem letzten als zentral angesehenen Aspekt der interdisziplinären Spielanalyse befassen. Im Gegensatz zu Ludologie und Narratologie ergeben sich Erkenntnisse jedoch nicht aus den Spielen selbst, sondern aus Äußerungen von deren Nutzern. Durch diese Quelle wird die Analyse jedoch vor

weitere Herausforderungen gestellt, weil jeder Spieler anders spielt, Inhalte anders wahrnimmt und sich anders äußert. Ähneln sich Abläufe der auszuführenden Handlungen vielfach, weil Strukturen durch die Programmierung oder die Erzählung vorgegeben sind, so umfasst die Rezeption dagegen auch eine geistige Auseinandersetzung mit den Inhalten. Diese lässt sich kaum fundiert erfassen, weil dazu umfangreiche empirische Studien notwendig wären, bei denen jedoch bestenfalls nur sehr konkrete Fragen anhand ausgewählter Spiele beantwortet werden könnten. Je allgemeiner die Fragen gestellt werden, desto geringer fallen daher Erkenntnisgewinne für einzelne Spieltitel aus. Dies trifft im Besonderen auf die Ermittlung etwaiger durch die Historienspiele vermittelter Geschichtsbilder zu, bei denen kaum verlässlich geklärt werden kann, ob das Wissen um etwa die Schildkrötenformation der antiken Römer über Asterix-Comics, den Schulunterricht, Spielfilme, Dokumentationen, antike Quellen, Reenactment-Festivals oder eben Historienspiele erlangt wurde.

Da die spielkulturelle Einordnung jedoch als sehr wichtig angesehen wird, erfolgen die Darstellungen in der Methodensäule vier stattdessen über Indikatoren, die besonders anschaulich Auskunft über die Relevanz digitaler Spiele für ihre Nutzer geben können. Dies soll es erlauben, auch ohne eine empirische Untersuchung vielfältige Einblicke in diesen Themenkomplex zu geben und seine Relevanz für weitergehende Fragen aufzuzeigen. Die mögliche Bandbreite an Indikatoren ist enorm und umfasst beispielsweise Rezensionen, Beiträge in Diskussionsforen, kommentierte Mitschnitte bei YouTube oder auch #Modding-Projekte, die dazu dienen, bemerkte Fehler zu korrigieren oder eigene Ideen in ein Spiel zu integrieren. Zu nennen sind ferner die Abhaltung von Messen, Konferenzen und Festivals, die Behandlung von digitalen Spielen in journalistischen Artikeln und im Rahmen wissenschaftlicher Forschungen. Gerade in Bezug auf präsentierte Geschichtsthemen sind hier Erkenntnisse zu erwarten, da Recherchen zeigten, dass die Art des Umgangs der Spiele mit der Vergangenheit für zahlreiche Nutzer sehr wichtig ist und Darstellungen durchaus kritisch hinterfragt werden.

Der Fokus dieser Arbeit liegt damit in der Entwicklung eines interdisziplinären Analysemodells für digitale Spiele mit einem besonderen Fokus auf Historienspielen. Es soll in der Lage sein, einen fundierten Zugang zu diesem Forschungsobjekt zu bieten und ferner ein Bewusstsein für die enorme Breite möglicher Ansätze bei dieser Quellenart zu schaffen. Wie zuvor bereits umrissen, wird das Analysemodell dabei aus vier Methodensäulen bestehen: Der Quellenkritik, der Ludologie, der Narratologie und den Indikatoren für die Rezeption. Diese werden nicht nur als zentral angesehen, um einen ersten weitreichenden Überblick zu relevanten Themenfeldern für die Arbeit mit dem Medium zu erlangen, sondern auch dafür, um ihr Zusammenwirken zu verdeutlichen, das letztlich zu dem Spielerlebnis führt, was Nutzer haben können.

Durch die inhaltliche Breite und die enorme Zahl an Spielen kann das Analysemodell dabei

jedoch weder Anspruch auf Vollständigkeit in allen thematisierten Belangen erheben, noch eine abschließende Erfassung des Mediums bieten. Ein entsprechender Anspruch erscheint aus den bereits genannten Gründen sowie insbesondere auch wegen der konstanten dynamischen Weiterentwicklung mit regelmäßig auftretenden neuen Trends als unrealistisch. Gleichwohl soll das Analysemodell dazu beitragen, digitale Spiele auch für mit dem Medium bisher wenig erfahrene, jedoch interessierte Laien greifbarer zu machen. Dies soll geschehen, indem nicht nur Ansätze verschiedener Disziplinen berücksichtigt, sondern auch mit anschaulichen Beispielen erläutert werden, die verschiedenen Jahrzehnten der Spielegeschichte entstammen. Neben Einblicken in die Historie des Mediums, erlaubt es dieses Vorgehen aufzuzeigen, wie und warum sich bestimmte Inhalte, Settings und Erzählformen etabliert haben.

Aus Gründen der Anschaulichkeit wird sich das Analysemodell dabei nicht immer exklusiv mit Historienspielen befassen, da eine starre Kategorisierung, wie noch erläutert werden soll, als nicht zielführend anzusehen ist. Darüber hinaus soll der Eindruck vermieden werden, dass Historienspiele jenseits der Geschichtsbezüge wesentliche Alleinstellungsmerkmale besitzen, die sie von anderen digitalen Spielen abheben. Digitale Spiele sind vielmehr Werke, die durch die Kultur und die Zeit geprägt sind, der sie entstammen und dadurch in der Regel zahlreiche direkte wie indirekte Verweise auf diese enthalten. Über entsprechende Beispiele wird gezeigt, dass dies gerade auch bei Titeln mit Settings in Science-Fiction- und Fantasy-Welten der Fall ist. Historienspiele sind vor diesem Hintergrund zwar also eine inhaltlich abgrenzbare Teilmenge, unterscheiden sich gerade bei ludischen und narrativen Elemente jedoch nicht wirklich vom übergeordneten Medium.

1.1. Aufbau der Arbeit

Das Ziel dieser Arbeit ist es, ein aus vier Methodensäulen bestehendes Analysemodell zu entwickeln, das eine möglichst ganzheitliche Betrachtung von digitalen Spielen erlaubt. Hierzu werden Ansätze der historischen Quellenkritik und der medialen Erinnerungsforschung einbezogen und mit etablierten Methoden der Game Studies verbunden. Ein solches Werkzeug soll nicht dazu dienen, etablierte Arbeitsweisen der beteiligten Disziplinen obsolet zu machen oder sie abzuwerten. Es soll vielmehr Bezugspunkte zwischen ihnen herstellen, bei denen sowohl relevante Methoden berücksichtigt werden, als auch ein Bewusstsein für die Wichtigkeit von interdisziplinären Arbeitsweisen bei der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen entsteht. Die Arbeit gliedert sich dazu in zwei große Bereiche, die im Anschluss an die Einleitung mit dem Forschungsstand und einem Überblick zum Themenfeld Gedächtnis und Erinnerung beginnen werden. Der erste Bereich, der Methodenteil, befasst sich mit der

Entwicklung des Vier-Säulen-Analysemodells, der zweite mit seiner praktischen Anwendung auf ein Fallbeispiel. Die weitere Unterteilung beider Bereiche wird sich ähneln und sich im Aufbau des Methodenteils orientieren.

Da die mediale Erinnerung den Rahmen für die Auseinandersetzung mit Historienspielen bildet, wird in Kapitel zwei zunächst dargestellt, wie das Gedächtnis Informationen verarbeitet und damit dazu beiträgt, dass sich Vorstellungen von vergangenen Ereignissen etablieren können. Mit Bezug auf die Arbeiten von GERHARD PAUL, ASTRID ERLI, FRANK BÖSCH und anderen bedeutenden Autoren wird erläutert, welche Gedächtnisarten es gibt und wie verschiedene Quellen sich zum kulturellen Gedächtnis verbinden. Hierbei wird auch eine Unterscheidung zum bloßen Wissen um historische Ereignisse vorgenommen. Prominent soll hierbei der Einfluss von Medien untersucht werden, da diese durch ihre Popularität und Omnipräsenz im Alltag eine hohe Wirkmächtigkeit dabei innehaben, Vorstellungen vom Vergangenen zu prägen. Beispiele sind hierbei das Foto „Raising the Flag on Iwo Jima“ des Kriegsfotografen JOE ROSENTHAL, der unbeabsichtigt eine der bekanntesten Ikonen der US-amerikanischen Erinnerungskultur schuf, und VICTOR HUGOS Jahrhundertwerk „Les Misérables“, das zusammen mit seinen unzähligen medialen Reproduktionen dazu beitrug, einen Eindruck vom Leben im Frankreich des frühen 19. Jahrhunderts zu vermitteln. Beide Werke können als Beispiel für eine ausgeprägte Crossmedialität dienen, bei der das ursprüngliche Werk in den Hintergrund rückt und mediale Produktionen sich stattdessen häufig aufeinander beziehen. Aufbauend auf die hierbei gewonnenen Erkenntnisse werden abschließend mögliche Erinnerungspotentiale von digitalen Spielen skizziert.

Im Anschluss an diese inhaltliche Rahmung des Themas beginnt die Entwicklung des Analysemodells zu digitalen Spielen, bei dem in Kapitel drei eine Anbindung von ihnen an die geschichtswissenschaftliche Quellenkritik erfolgt. In einem ersten Schritt soll versucht werden, vorhandene Formen der Präsentation von Geschichte zu identifizieren und einen ausführlichen Überblick über den Untersuchungsgegenstand zu gewinnen. Daraus abgeleitet wird die in dieser Arbeit verwendete Definition von Historienspielen ersten, zweiten und dritten Grades. Ebenfalls behandelt werden populäre Zeiträume und Genres, wie auch mögliche Ursachen für ihre Beliebtheit. In Abgrenzung zu anderen geschichtsdarstellenden Medien wird zudem darauf eingegangen, wie die Möglichkeit zur interaktiven Partizipation die Perspektive auf die präsentierten Ereignisse beeinflusst und die Wahrnehmung des Spielers prägt. Auch soll versucht werden, die Entstehungsgeschichte digitaler Spiele, mit ihnen verfolgte Interessen und relevante Einflussfaktoren näher zu beleuchten. Dies bildet die erste Säule des Analysemodells.

Der Quellenkritik folgt in Kapitel vier die Ludologie, der erste der beiden Bereiche dieser Arbeit, der sich wesentlich auf Methoden der Game Studies stützen wird. Dieser umfasst

sowohl die Beschaffenheit der Spielwelt, als auch vorhandene Regelsysteme, #Feedback auf Handlungen des Spielers, die Entstehung von #Flow-Erlebnissen und noch eine Vielzahl an weiteren Themen, die den Kern dessen ausmachen, was vereinfacht als „spielen“ bezeichnet wird. Ein zentrales Ziel dieses Kapitels liegt in der Untersuchung der Methoden über die in der virtuellen Umgebung Realität inszeniert wird, weil oft beobachtet werden konnte, dass zahlreiche digitale Spiele, auch abseits der Historienspiele, sich diese zum Vorbild nehmen, wenn sie ihre jeweiligen Szenarien konzipieren. Als Beispiel seien militärische Einheiten genannt, deren Fertigkeiten in mathematische Werte übersetzt werden, die, wie auch ihre zeitspezifische Ausrüstung, das Vorgehen des Spielers bestimmen. Ein angeschlossener wichtiger Punkt ist hierbei die Untersuchung der Handlungsmöglichkeiten in Historienspielen, die im Vergleich zur Realität auf relativ wenige ausgewählte Aktionen beschränkt sind. Sie verwehren dem Spieler alternative Vorgehensweisen und zwingen ihn, über die begrenzten Möglichkeiten Fortschritte zu erreichen. Dies bildet die zweite Säule des Analysemodells.

In Kapitel fünf wird anschließend mit der Narratologie ein zweiter zentraler Ansatz der Game Studies Anwendung finden. Bei diesem steht das Storytelling im Zentrum, das für Historienspiele insbesondere deswegen Bedeutung erlangt, weil die zeitliche und räumliche Verortung des Settings oft auf der narrativen Ebene erfolgt. Es trägt damit unter anderem dazu bei, die sich im gleichen Genre ähnelnden ludischen Inhalte zu differenzieren und hat somit eine besondere Relevanz für die Prägung von Geschichtsbildern. Um dies näher zu untersuchen, sollen in diesem Kapitel deshalb gängige narrative Elemente behandelt werden. Hierzu zählen unter anderem die Hintergrundgeschichte, Archetypen, progressive und emergente Strukturen und Vermittlungsformen sowie weitere Elemente, darunter das räumliche Erzählen. Dies bildet die dritte Säule des Analysemodells.

Im letzten Abschnitt des Methodenteils dieser Arbeit, Kapitel sechs, werden schließlich eine Reihe von Indikatoren diskutiert, die Auskunft über die Rezeption von digitalen Spielen und ihren Inhalten geben können. Durch die enorme Vielfältigkeit der möglichen Quellen für Erkenntnisse zu diesem Themenbereich wurde entschieden, eine Auswahl zu treffen und besonders anschauliche Werke zu betrachten. Hierzu zählen Ratgeber, #Modifikationen und musikalische Hommagen, über die versucht werden soll, die Motive der Autoren und die Ansprüche an ihre Werke näher zu ergründen. Folglich löst sich dieses Kapitel von den unmittelbaren Spielen und bezieht vielmehr ihre Bedeutung für die Nutzer ein. Themenbedingt sollen Werke mit Geschichtsbezügen hierbei einen besonderen Stellenwert einnehmen. Dieses Kapitel bildet die vierte und letzte Säule des Analysemodells und beendet den ersten der beiden großen Bereiche dieser Arbeit.

Im zweiten praktischen Teil wird das Vier-Säulen-Analysemodell an einem Fallbeispiel erprobt, um seine Anwendbarkeit zu überprüfen. Ausgewählt wurden die für den PC

erschienenen Titel der „Desmond-Saga“ aus der *Assassin's Creed*-Reihe,¹⁸ die insgesamt fünf Titel umfasst, welche an verschiedenen historischen Orten angesiedelt sind und die über eine gemeinsame Rahmenhandlung verbunden sind.¹⁹ Präsentiert werden in Episoden das 12. Jahrhundert im Palästina des Dritten Kreuzuges, das 15. und 16. Jahrhundert in Italien und Konstantinopel zur Zeit der Renaissance sowie das 18. Jahrhundert in den Dreizehn Kolonien zur Zeit des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges.

Neben der detailreichen Inszenierung vergangener Zeiten weist die Reihe, die in Kapitel sieben behandelt wird, zudem eine wichtige Eigenschaft auf, die sie besonders für die Anwendung eines Analysemodells zu Historienspielen passend erscheinen lässt. Kern der verbindenden Rahmenhandlung ist ein fiktiver Konflikt zwischen zwei Geheimorganisationen, den Assassinen und den Templern, der bereits seit Jahrtausenden bestehe. Nacherlebt werden die in den Spielen präsentierten Episoden über den Animus, eine Maschine die nach dem Kanon des *Assassin's Creed*-Universums in der Lage sei, in den Genen gespeicherte Erinnerungen der Vorfahren abzurufen und diese über eine Computersimulation so nacherlebbar zu machen, als sei der Nutzer, im Fallbeispiel Desmond Miles, selbst dabei gewesen. Hierbei wird wiederholt durch Charaktere innerhalb der Spiele erklärt, dass die Darstellungen des Animus dem entsprächen wie es sich damals tatsächlich zugetragen habe. Die Reihe ist also gerade vor dem der in dieser Arbeit diskutierten Konkurrenz von Historienspielen gegenüber anderen Formen der medialen Erinnerung interessant, da hier impliziert wird, dass der Spieler über seine Stellvertreter zu einem Augenzeugen der behandelten historischen Zeiträume wird. Da ein Großteil der Reihe in jener simulierten Vergangenheit stattfindet, werden Geschichtsthemen äußerst umfangreich behandelt, wodurch der Spieler nicht nur unzähligen Ereignissen beiwohnt, sondern auch oft Teil dieser wird und dabei mit bekannten und weniger bekannten historischen Figuren interagiert, die unterschiedliche Perspektiven auf die Ereignisse präsentieren.

In *Assassin's Creed* wird damit das Thema Erinnerung bewusst in den Fokus gerückt und in Form offener Spielwelten und umfangreicher Narrative präsentiert. Wie bei vielen anderen Historienspielen findet hierbei zwar ebenfalls Kontrafaktizität statt, jedoch beschränkt sich diese wesentlich auf die Einbettung der gezeigten Entwicklungen in die Rahmenhandlung. Dies geschieht, indem vielen Akteuren neben ihrer bekannten historischen Rolle zudem eine Mitgliedschaften in einer der beiden Geheimorganisationen angedichtet wird, was Handlungsmotive in einen neuen Kontext setzt. Die übergeordneten historischen Ereignisse orientieren sich dagegen, wie auch weitere Charaktere ohne entsprechende Mitgliedschaften,

.....
 18 Dies sind: *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood*, *Assassin's Creed: Revelations* und *Assassin's Creed III*. *Brotherhood* und *Revelations* stellen zwar eigenständige Teile der Reihe dar, führen jedoch die Erzählung um den Protagonisten des zweiten Teils fort.
 19 *Assassin's Creed* in Palästina, *Assassin's Creed II* und *Brotherhood* in Italien, *Assassin's Creed: Revelations* in Konstantinopel und *Assassin's Creed III* im Raum Bosten und New York.

relativ eng an ihren historischen Vorbildern, auch wenn die #Entwickler selbst erklären, dass sie sich einige Freiheiten genommen hätten, um Geschichte spannender erzählen zu können.²⁰ Die Entschlüsselung dieser vermeintlich authentisch nachgebildeten Vergangenheit in Hinblick auf Motive der #Entwickler und präsenter ludischer und narrativer Inhalte wird damit die Frage sein, mit der das Analysemodell evaluiert wird.

Am Ende dieser umfangreichen Arbeit steht in Kapitel acht schließlich das Fazit, in dem die Kernpunkte rekapituliert und thematisch eingeordnet werden. Im Anschluss daran wird ein Ausblick erfolgen, der nicht nur offene Fragen benennt, sondern bei dem auch Potentiale der differenzierten Auseinandersetzung mit Historienspielen, wie auch mit digitalen Spielen insgesamt, umrissen werden. Hierbei sollen auch mögliche praktische Einsatzgebiete des Mediums genannt werden, die von seiner Einbeziehung profitieren könnten. Im Anhang finden sich schließlich unter anderem noch zwei Glossare zu in dieser Arbeit verwendeten spielbezogenen Fachbegriffen sowie den wichtigsten Figuren des Fallbeispiels. Wie das gängige Spielvokabular soll auch das zweite Glossar als eine Hilfestellung dienen, um den Ausführungen zur *Assassin's Creed*-Reihe mit seinen zahlreichen Charakteren besser folgen zu können.

1.2. Herausforderungen interdisziplinärer Analysen von Historienspielen

Aufgrund der bereits skizzierten Vielseitigkeit von digitalen Spielen überrascht es nicht, dass sich Akteure zahlreicher Disziplinen mit ihnen befassen. Neben der klaren Verortung der eigenen Position, die in wissenschaftlichen Arbeiten allein schon aus formalen Gründen geboten ist, wird sie unabdingbar, sobald ein interdisziplinäres Thema bearbeitet wird. Gleichzeitig lässt sich die eigene Position zu einem Medium, das interaktiv erlebt wird, nicht durch Literaturverweise darstellen, weil sie Teil des individuellen Spielerlebnisses ist und sich damit von Nutzer zu Nutzer unterscheidet. Dies trifft nicht nur auf digitale Spiele generell zu, sondern gerade auch auf die Untersuchung von Historienspielen und ihrem vielschichtigen Verhältnis zur Erinnerung der Vergangenheit. Da Geschichte in ihnen nicht passiv inszeniert, sondern zu einem ausdrucksstarken Erlebnisraum wird, in dem der Spieler oft unmittelbar in konkreten historischen Szenarien handeln muss, lässt sich eine hohe Wirkmächtigkeit des Mediums in Bezug auf Geschichtsvorstellungen erwarten. Da ich bedingt durch die Schwerpunkte meines Geschichtsstudiums besonders mit den Arbeitsweisen von Historikern vertraut bin, dies gilt im Besonderen für den Umgang und die Erschließung von medialen Quellen, wird der Schwerpunkt dieser Arbeit in dieser Disziplin liegen.

.....
20 Siehe hierzu die Ausführungen in Kapitel sieben.

Diese Ausrichtung der Arbeit führt jedoch zu dem nicht zu unterschätzenden Problem, dass digitale Spiele für die Geschichtswissenschaft eine noch sehr neue Quellenart sind. Klassische Methoden der Quellenkritik wie die Untersuchung der Autorenschaft, der Anlass für die Entstehung des Spiels oder seine äußeren Eigenschaften erlauben bei diesem Medium nur erste grundlegende Erkenntnisse. Auch Fragestellungen zu Formen des Umgangs mit Geschichte und ihre Bezugspunkte zu bestehenden Themenfeldern und Disziplinen seien nach ADAM CHAPMAN, ANNA FOKA und JONATHAN WESTIN derzeit noch im Entstehen.²¹ Spiele sind populäre audiovisuelle Unterhaltungsmedien, die jedoch anders als Filme nicht allein durch ihre optische und akustische Gestaltung oder die Erzählweise der Handlung erlebt werden, sondern den Nutzer durch die Notwendigkeit zu interaktiven Entscheidungen unmittelbar involvieren.

Die dafür notwendigen Informationen werden teils offen präsentiert, etwa in Form von zu erfüllenden Aufgaben, oder müssen teils auch selbst entdeckt werden, so dass für Entscheidungen eine vielschichtige Auseinandersetzung mit den Spielwelten notwendig wird. Um diese Systeme zu verstehen und sich in ihnen zurechtfinden zu können, müssen wiederum grundlegende Kenntnisse zu Bedienung und Handlungsmöglichkeiten erlangt werden. Zwar können diese Strukturen anhand von Fallbeispielen konstatiert und in ihrem Kontext analysiert werden, jedoch fehlt in aller Regel Zugang zu internen Unterlagen des #Entwicklerstudios, um die Designentscheidungen und Entstehungsprozesse hinter diesen verstehen, geschweige denn belegen zu können. Gleiches gilt auch für die #Publisher, deren Vermarktungsstrategien, intendierte Marktpositionen eines Titels oder Budgets ebenfalls nicht im Detail offengelegt werden.

Selbst beim Vertrieb eines Spiels, theoretisch nur die Übertragung einer Nutzungslizenz an den Käufer, bestehen einige Herausforderungen, die anderen Medien fehlen und die entsprechend dokumentiert werden müssen. Wurden digitale Spiele anfangs als Teil eines Automaten oder einer Konsole verkauft,²² so führte die Entwicklung von Datenträgern, von den frühen Steckmodulen bis zu den aktuellen DVD- und BD-Roms bereits zu einer Trennung von Spiellizenz und Gerät. Auch die Form des Verkaufs wandelte sich in den letzten Jahrzehnten gravierend. Umfasste sie in den 1980er und 1990er-Jahren lange Zeit einen Pappkarton, in dem neben den Datenträgern auch teils sehr umfangreiche Handbücher mit mehreren hundert Seiten²³ Platz finden konnten, so ist heute dagegen bei der #Retailfassung eines Spiel meist

.....
21 Einen Überblick geben: Chapman, Adam; Foka, Anna; Westin, Jonathan: Introduction. What is Historical Game Studies?, in: Rethinking History 21.3 (2017), S. 358–371.

22 Die Entstehungsgeschichte wird in Kapitel 3.6. näher umrissen.

23 Exemplarisch lassen sich hier die Fahrzeugsimulationen Jane's Combat Simulations: USAF und Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific vergleichen. Ersteres hatte bei seinem Erscheinen 1999 ein Handbuch von rund 300 Seiten, in dem sich umfangreiche Erläuterungen zu Funktionen und der Bedienung der Kampfjets sowie Angaben zu Flugphysik und den thematisierten historischen Konflikten fanden. Letzteres dagegen bot lediglich ein Handbuch mit 60 Seiten, das die Inhalte und

die so genannte Amaray-Verpackung die Regel, wie sie auch bei DVDs üblich ist. In dieser finden sich meist nur noch die Datenträger mit dem Spieldaten. Ein gedrucktes Handbuch ist dagegen vielfach verschwunden oder wurde stattdessen durch eine Datei auf dem Datenträger ersetzt, nachdem es zuvor Aufgrund des geringeren Platzes innerhalb einer Amaray-Hülle gegenüber der früheren großen Pappschachtel bereits deutlich dünner geworden ist.²⁴

Wird das Spiel hingegen als #Downloadversion erworben, entfallen die zuvor genannten physischen Datenträger und Handbücher sogar gänzlich. Diese infolge von schnellen Datenverbindungen möglich gewordene legale Verbreitung von Spielen über digitale Distributionsplattformen wie #Steam, GOG, Origin, Uplay, Xbox Live oder dem Playstation Store stellen jedoch keinen Ersatz für den herkömmlichen Ladenverkauf dar, sondern vielmehr eine Erweiterung des Vertriebs, da Spiele und Handbücher inhaltlich identisch sind.²⁵ Gleichwohl entfallen beim rein digitalen Vertrieb einige Möglichkeiten der Untersuchung von Datenträgern, Verpackungen und gedruckten Handbüchern, was relevant werden kann, wenn Vertriebswege und Vermarktung näher untersucht werden sollen.

Auch in anderen Bereichen beeinflusst das weltweite Datennetz die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, da viele Informationen über sie ausschließlich online präsentiert werden. Neben der fast obligatorischen Webseite und einer Social-Media-Präsenz zu einem neuen Spiel existieren zahlreiche Spielmagazine, die statt über ein gedrucktes Heft Artikel, Reportagen, Blogs und Kommentare allein online für ihre Lesern bereitstellen. Diese Präsentationsform, die auch von den Redaktionen vieler gedruckter Magazine als Erweiterung der klassischen Hefte praktiziert wird, erlaubt sowohl die Vermeidung des hohen Auswahldrucks, der für seitenbegrenzte Veröffentlichungen anfällt, wie auch die Bereitstellung multimedialer Inhalte. Trailer, #Developer Diaries, Interviews, Testvideos und zahlreiche weitere Beiträge fungieren hierbei nicht nur als Werbung für ein Spiel, sondern werden gerade auch für Erläuterungen von dessen Inhalten im Rahmen der Berichterstattung vor und nach der Veröffentlichung eingesetzt.

Anstatt Spielinhalte bloß zu beschreiben oder in Form von Screenshots zu zeigen, werden Spielszenen mit Erläuterungen ergänzt und bieten Betrachtern so einen erweiterten Eindruck von dem, was nach dem Kauf zu erwarten ist. Über Suchfunktionen sind diese schnell und

.....

Steuerung der U-Boote sehr knapp behandelt.

24 Abhängig von Produktionsaufwand und der Komplexität des dazugehörigen Spiels gibt dieses mit bis zu ca. 50 Seiten (Amaray) entweder knapp Auskunft über Spielinhalte und -steuerung oder beschränkt sich sogar auf eine einseitige Tafel mit lediglich den wichtigsten Steuerbefehlen. Mit wenigen Ausnahmen in denen eine andere Verpackung verwendet wird, finden sich entsprechend dicke Handbücher, sofern es der Komplexitätsgrad eines Spiels erfordert, daher vor allem in digitaler Form auf dem Datenträger. Bei günstigen Verkaufsversionen, die auch von ehemals hochpreisigen Titeln nach einiger Zeit auf den Markt kommen, ist diese Verbreitungsform sogar die Regel.

25 Einschränkung muss hierbei angemerkt werden, dass bestimmte Titel und Inhalte exklusiv in digitaler Form angeboten werden, darunter Zusatzinhalte wie #Downloadable Contents oder viele #Indie-Spiele.

meist kostenlos abrufbar und erlauben die Erfassung einer Unmenge an relevanten Informationen über einen Titel. Gleichwohl führt die oftmals alleinige Bereitstellung von Onlineinhalten teils zu einer Schnelllebigkeit, bei der, wie auch bei anderen Formen von Veröffentlichungen im Internet, die Verfügbarkeit zu einem wichtigen Faktor wird, gerade wenn die gesuchten Inhalte bereits älter sind.²⁶

Diese Bandbreite an frei zugänglichen Inhalten ist oft notwendig, um Spiele fundiert beschreiben zu können und die eigenen Positionen zu evaluieren. Allerdings sind hierfür Kenntnisse notwendig, die über ein Geschichtsstudium allein nicht erworben werden können. Besonders vier Bereiche erscheinen in Bezug auf die Nutzung dieser Art von Beiträgen bei der wissenschaftlichen Analyse von digitalen Spielen von zentraler Bedeutung. Erstens sind Kenntnisse in der Spieleanalyse notwendig, um Aussagen zu Spielinhalten einordnen zu können. Eigene Spielerfahrungen sind ebenfalls wichtig, weil sie es erlauben, zwischen bewusst zu Werbezwecken ausgewählten Informationen und dem tatsächlichen Gameplay zu unterscheiden. Ebenso ermöglichen die eigenen Erfahrungen die fundiertere Kategorisierung von Spielmechaniken und -inhalten. Zweitens sind für die Einordnung der Aussagen auch Kenntnisse von Akteursbeziehungen notwendig, um relevante Intentionen erkennen und berücksichtigen zu können. Drittens erfordern insbesondere Szenarien zur Gegenwart und Vergangenheit Kenntnisse über die realen Vorbilder, so dass formulierte Ansprüche der #Entwickler bei der Umsetzung von diesen in der virtuellen Spielwelt fundiert hinterfragt werden können. Bei diesem letzten Punkt kommen zudem viertens unterschiedliche internationale Perspektiven und damit verbundene variierende Einschätzungen zum Tragen. Bei der Untersuchung digitaler Spiele kann es erforderlich sein, nicht nur Fakten um Ereignisse zu berücksichtigen, sondern gerade auch international unterschiedliche Formen der Wahrnehmung. Dies betrifft insbesondere historische Ereignisse wie Kriege und die in ihnen unter anderem über das kulturelle Gedächtnis etablierten Akteursbeziehungen.

Neben diesen Besonderheiten ergeben sich auch aus der Interaktivität und der Veränderbarkeit von Inhalten weitere wichtige Herausforderungen für Analysen. Während die erworbenen Spiele zwar als regelbestimmte Konstrukte ähnlich anderen Medien beschrieben werden können, muss stets berücksichtigt werden, dass die vorzufindenden Inhalte verändert werden können. Dies geschieht bereits durch die #Entwickler eines Spiels, wenn diese ein #Update veröffentlichen über das sie Programmierfehler beseitigen, die Spielparameter anpassen oder neue Inhalte ergänzen. Diese Veränderungen des Spiels gehen oftmals auf Meinungsäußerungen der Nutzer zurück. Ein Teil von diesen geht jedoch noch weiter und begnügt sich nicht

.....

26 Abhilfe kann bei zwischenzeitlich gelöschten Inhalten das Internet Archive schaffen, in dem frühere Fassungen von Webseiten oder gelöschte Domains gespeichert werden und damit abrufbar bleiben. Gleichwohl werden jedoch nicht alle Inhalte gespeichert, so dass insbesondere Multimediaangebote und Inhalte aus passwortgeschützten Bereichen einer Webseite fehlen. Vgl. archive.org.

damit auf ein #Update zu warten, sondern geht nach ihrer Einschätzung bestehende Defizite selbst an, in dem sie #Modifikationen entwickeln.

Hier ist zu unterscheiden zwischen einem durch „Trial and Error“ geprägten Verfahren, bei dem versucht wird, Abstürze oder Leistungsprobleme durch Veränderung der Einstellungen im Computerspiel²⁷ zu beheben oder der gezielten Veränderung bestehender Spielinhalte. Dieser als Modding bezeichnete und oft kollaborativ ablaufende Prozess kann eine sehr große inhaltliche Bandbreite umfassen und beginnt bei der Änderung kleinerer Details und endet bei der kompletten Überarbeitung der bestehenden Spielwelt, so dass diese kaum noch etwas mit dem ursprünglichen Erzeugnis der #Entwickler gemein hat.²⁸ Entsprechend muss für eine Spielanalyse angegeben werden, ob sich Aussagen auf eine gegenüber der Vanilla-Fassung²⁹ veränderte Version eines Spiels beziehen.

Die in diesem Kapitel genannte Breite an Themen und beteiligten Disziplinen ist keineswegs als abschließend zu verstehen. Sie soll vielmehr einen ersten Einblick bieten, wie sehr die spielerische, inhaltliche und thematische Vielfalt in Spielen von teils grundverschiedenen Aspekten geprägt wird und sich bei weitem nicht darauf beschränkt, was auf einem Bildschirm zu sehen oder aus Lautsprechern zu hören ist. Gleichwohl können auch interdisziplinär angelegte wissenschaftliche Arbeiten, wie diese, nie alle Herangehensweisen gleichberechtigt berücksichtigen. Infolge von Forschungsschwerpunkten und Fragestellungen müssen, ähnlich wie in vielen Spielen, Entscheidungen getroffen werden, um die zentralen Ansprüche und Fragen hinreichend bearbeiten zu können.

Während diese Arbeit einen geschichtswissenschaftlichen Schwerpunkt haben wird, so soll sie sich nicht allein an Historiker richten. Angesprochen werden sollen letztlich alle, die sich für die Erforschung von digitalen Spielen und die Arbeit mit ihnen interessieren. Um die hierfür als wichtig erachteten Merkmale der Spiele verständlich zu präsentieren, ist daher ein umfangreicher Erklärungsapparat erforderlich. Dieser soll dazu dienen, die Aussagen für jene Leser nicht nur möglichst verständlich zu halten, die sich bislang noch nicht näher mit dem Medium befasst haben, sondern zudem ihre Bedeutung bei der Analyse von digitalen Spielen ersichtlich werden lassen. Meine zentrale Aufgabe besteht folglich darin, die für die Entwicklung des angestrebten Analysemodells für digitale Spiele relevanten Aspekte zu

.....

²⁷ Die meisten Computerspiele erlauben eine gewisse Anpassung von Grafik- und Soundqualität, um die Leistungsfähigkeit der Hardware des eigenen Computers zu berücksichtigen und eine Balance zwischen möglichst hochwertiger Darstellung und ruckelfreiem Spiel zu finden. Für Videospiele entfällt dies, da Spielekonsolen mit einem festen Satz Hardware ausgeliefert werden, so dass die Spiele bereits während der Entwicklung präzise für die Hardware optimiert werden, anstatt einen gewissen Spielraum wie beim Computer zu erlauben. Auch Modifikationen erscheinen fast ausschließlich für Computerspiele.

²⁸ Das Thema Modding wird in Kapitel 6.1. näher erläutert.

²⁹ Meist in Abgrenzung verwendete gängige Bezeichnung, wenn ein unmodifiziertes (=vanilla, engl. einfach) und ein modifiziertes Spiel miteinander verglichen werden.

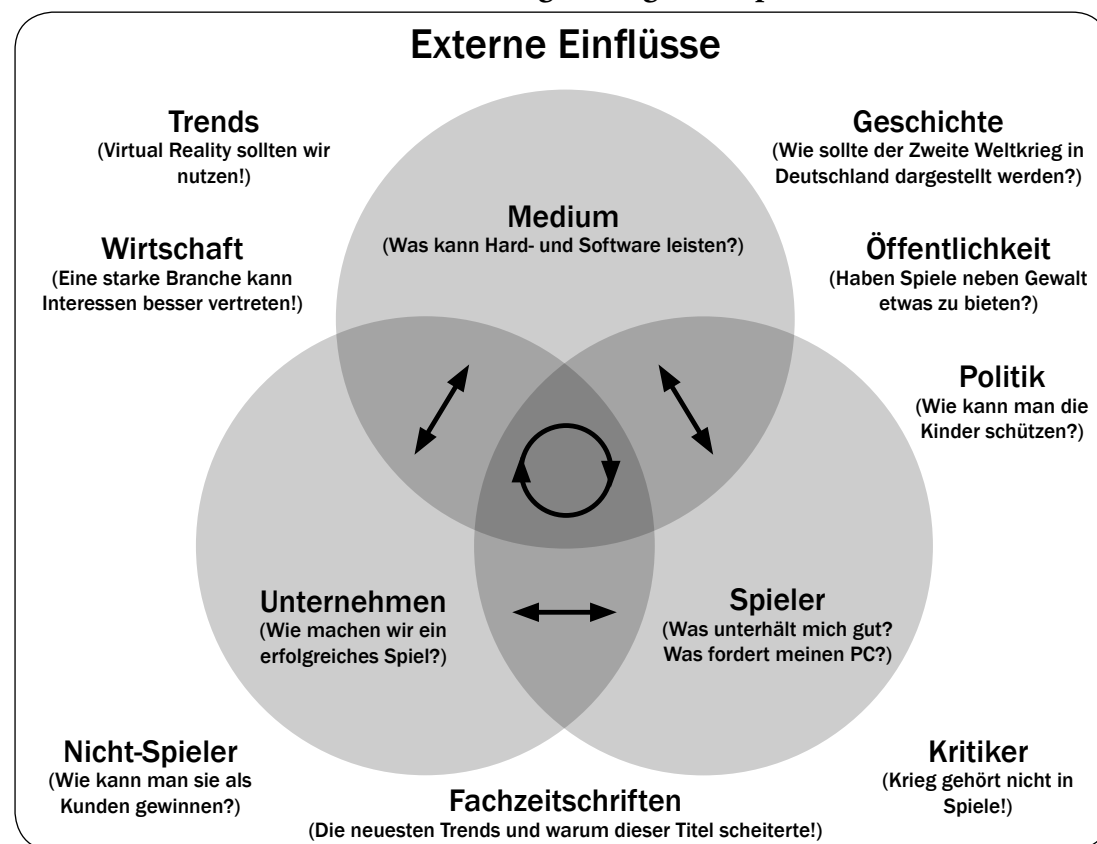
bestimmen und so auf die Spiele anzuwenden, dass eine Balance zwischen der fundierten Bearbeitung der ausgewählten Fragen und der praktischen Anwendbarkeit des Vier-Säulen-Analysemodells über einzelne Fallbeispiele hinaus möglich wird.

1.3. Ziele der Arbeit

Ähnlich anderen Geschichte darstellenden Medien, lassen sich auch bei Historienspielen, sowie digitalen Spielen insgesamt, zahlreiche Fragen stellen. Drei Fragekomplexe erscheinen besonders relevant, wenn eine Medialisierung von Themen der Vergangenheit erfolgt: Die Anforderungen der Konventionen des Mediums, die für die dargestellten Themen verwendeten Quellen und die Rezeption der präsentierten Inhalte durch die Nutzer. Diese drei Komplexe erlauben auf ihrem jeweiligen Gebiet wichtige Rückschlüsse zur Beantwortung der übergeordneten Frage nach der Prägung von Geschichtsvorstellungen durch populäre Medien. Die wichtigste Anforderung für die fundierte Auseinandersetzung mit Historienspielen, wie auch dem Medium insgesamt, stellen Informationen dar. Hierzu zählen unter anderem eigene Erfahrungen mit den analysierten Titeln und die genaue Dokumentation von Aufgaben, Abläufen, gestellten Anforderungen und in Abhängigkeit von den Handlungen des Spielers eintretende Entwicklungen, aber auch die Recherche von möglicherweise relevanten Aussagen über die Titel. Um diese zu erlangen ist es folglich nicht ausreichend allein die Ebene der präsentierten Inhalte zu betrachten, weil diese durch die Interaktivität nicht von dem Aufbau des Mediums abgekoppelt betrachtet werden können, sondern eine Symbiose mit ihnen bilden und das Spielerlebnis maßgeblich prägen.

Dies liegt daran, dass Nutzern während des Spielens zwar zahlreiche Fakten und Zusammenhänge vermittelt werden, diese jedoch zuvor im Rahmen der Entwicklung zwangsläufig für Spielmechaniken, audiovisuelle Darstellungskonventionen und zahlreiche weitere relevante Aspekte modelliert werden mussten, um Anforderungen des Mediums und etwaigen Erwartungen der Nutzer gerecht werden zu können. Eine selektive Betrachtung birgt somit die Gefahr, dass mögliche den Spielprozess prägende Faktoren nicht oder nur unzureichend berücksichtigt werden, wodurch ein Zerrbild des Untersuchungsgegenstandes die Folge wäre. Die folgende Grafik gibt einen Einblick in verbreitete gegenseitige Einflüsse und soll andeuten, wie die Spielentstehung nicht nur zwischen Medium, Unternehmen und Nutzern stattfindet, sondern auch durch zahlreiche externe Faktoren beeinflusst wird. Dieses Wechselspiel wird auch bei vielen Aspekten dieser Arbeit einen zentralen Hintergrund für die Ausführungen bilden.

Grafik 1-1: Vereinfachte Darstellung von wechselseitigen Einflüssen auf die Entwicklung von digitalen Spielen



Quelle: Eigene Darstellung.

Wie die Darstellung andeutet, gibt das Medium den Rahmen vor, was technisch realisierbar ist, also beispielsweise das, was Hardware und Software aktueller Konsolen oder ein durchschnittlicher Computer zu leisten im Stande sind. Diese Möglichkeiten sind für die Unternehmen von zentraler Relevanz, weil sie darauf angewiesen sind, dass ihre Produkte tatsächlich nutzbar sind. Wäre etwa nur die beste Hardware eines PCs oder eine hochwertige jedoch kaum verbreitete Konsole dazu imstande die Anforderungen eines Spiels zu erfüllen, so könnte zwar ein technisch anspruchsvolles Werk geschaffen werden, das allerdings nur von einer sehr kleinen Gruppe an Nutzern verwendet werden könnte. Vorhandene Technik gibt damit einen Rahmen für die Schaffung eines Spiels vor, steht jedoch in enger Beziehung mit Marktentwicklungen und etablierten Gestaltungskonventionen dazu wie ein „gutes“ Spiel beschaffen sein muss, damit es sich möglichst gut verkaufen kann.

Die Nutzer als Konsumenten der Spiele erwarten wiederum Werke, die ihren Vorstellungen entsprechen, also beispielsweise unterhaltsam oder herausfordernd sind oder ein spannendes Setting bieten. Scheitert ein Spiel, so hat dies meist vielfältige Gründe, darunter Defizite im Gameplay, eine Erzählung, die nicht den Erwartungen entsprach, Programmierfehler oder auch eine veraltete audiovisuelle Präsentation. Die Kaufentscheidungen der Nutzer stellen damit also nicht nur ein wichtiges #Feedback für die Unternehmen dar, das für künftige

Entscheidungen berücksichtigt werden kann, sondern treibt auch die Entwicklung des Mediums voran, wenn durch steigende Anforderungen der Spiele bessere Hard- und Software bei Computern oder Spielekonsolen größere Verbreitung finden. Mit diesen Verbesserungen gehen wiederum neue Möglichkeiten für die Entwicklung eines neuen Spiels einher, wodurch folglich ein Kreislauf entsteht.

Neben den drei vornehmlich internen Faktoren, lassen sich auch unzählige weitere externe Faktoren identifizieren, die ebenfalls zu gewissen Teilen Einfluss auf die Entwicklung neuer Spiele und des Mediums im Ganzen nehmen, weil sie in dem Land präsent sind, wo ein Titel verkauft werden soll oder entwickelt wird. Sie werden an dieser Stelle nicht näher diskutiert, weil sie sich im Verlauf dieser Arbeit wiederfinden werden, etwa zu Einflüssen des Jugendschutzes oder der Entwicklung der Branche. Gemein ist diesen Faktoren jedoch, dass sie oft mit Vorstellungen vom Medium einhergehen, die sich in konkreten Forderungen äußern können. Beispielsweise könnten diese in einem Spiel zum Zweiten Weltkrieg lauten, dass dieser nicht nur auf Kampfhandlungen reduziert werden sollte (Faktor „Geschichte“), allgemein nicht spielbar sein sollte („Kritiker“) oder das Heranwachsende vor blutigen Darstellungen geschützt werden müssen, weil sie mit diesen noch nicht umgehen können („Politik“).

Bereits diese vereinfachte Darstellung zeigt, dass digitale Spiele nicht nur von unterschiedlichsten Faktoren beeinflusst werden, sondern sich auch konstant weiterentwickeln. Diese gegenseitigen Einflüsse und die komplexen Strukturen adäquat abzubilden stellt eine der zentralen Herausforderungen für die Arbeit mit digitalen Spielen dar. Dies gilt insbesondere wenn, wie in dieser Arbeit, ein Analysemodell entwickelt werden soll, das nicht nur ein bestimmtes Genre oder eine Reihe behandelt, auch wenn Historienspiele eine zentrale Teilmenge für Beispiele bilden werden. Eine entsprechend fundierte Herangehensweise, die insbesondere auch elementare Eigenschaften wie die Gründe für die Entstehung von #Flow-Erlebnissen oder das Gameplay beeinflussende Regelsysteme einbezieht, ist jedoch notwendig, weil das Medium eine Reihe von Eigenschaften aufweist, die es gegenüber anderen populären Massenmedien als besonders wirkmächtig erscheinen lassen. Dies zeigt sich besonders in fünf Aspekten.

Der wichtigste Unterschied zu anderen Medien ist erstens in der Interaktivität zu sehen, die auch die Inszenierung von Geschichtsthemen maßgeblich prägt. Durch sie müssen alle digitalen Spiele grundsätzlich zu einem Mindestgrad offen gestaltet sein. Statt also lediglich an vorgegebenen Stellen einen vom System erwarteten Befehl einzugeben, wird der Nutzer aktiv in das Geschehen eingebunden, indem er unmittelbar erleben kann, wie sich seine Eingaben auf Entwicklungen innerhalb der virtuellen Welt auswirken. Die noch diskutierten #Feedbacksysteme geben hierbei Rückmeldungen an den Spieler, die im Zusammenspiel mit neuen Entwicklungen zu einem Strom an Informationen werden, den es während der Nutzung zu bewältigen gilt. Dementsprechend ist eine exakte Übertragung der realen Geschichte in ein

Spiel nach streng wissenschaftlichen Methoden nicht möglich, weil hierbei lediglich bereits bekannte Entwicklungen nacherzählt werden könnten und somit spielerische Freiheiten fehlen würden.

Zweitens werden alle Inhalte von digitalen Spielen in einer virtuellen Welt präsentiert, die ohne eine direkte Verbindung zur Realität besteht. Dies hat zur Folge, dass die #Entwickler umfassend Zeit in die Planung und Gestaltung von dieser und ihren zugrunde liegenden Mechaniken und Logiken investieren müssen, um den gewünschten Grad der Komplexität zu erreichen und diesen gleichzeitig für die Nutzer verständlich zu halten. Durch diesen Übertragungsprozess von insbesondere bei Historienspielen anzutreffenden, aus der Realität bekannten Details in eine virtuelle Welt lassen sich diese zwar oftmals wiedererkennen, müssen jedoch nach den Regeln des Spiels funktionieren. Da #Entwickler zudem unter anderem durch gewählte Genres und die Auswahl von Aspekten Schwerpunkte setzen, finden sich ferner stark unterschiedliche Grade der Nachbildung von Realität. Dies erlaubt es unterschiedliche Interessen der Nutzer zu bedienen und Themen so aufzubereiten, dass vom geschichtsinteressierten Laien bis hin zu möglichst hoher Akkuratess erwartenden Spielern alle das Werk finden, das ihnen zusagt.

Bei der Nachbildung von Realität und Geschichte ergibt sich drittens zudem eine oft zu beobachtende Vereinfachung von Zusammenhängen. Dies hat zur Folge, dass keine vertieften Kenntnisse vor der Nutzung erlangt werden müssen, sondern Spieler in der Regel sofort mit dem Spiel beginnen und durch etablierte Vermittlungsformen trotzdem ausreichend verstehen, um der Handlung folgen zu können. Diese Zugänglichkeit ist sehr wichtig, um gerade unerfahrene Nutzer anfangs nicht zu überfordern. Indem vertiefende Ausdifferenzierungen oft die Ausnahme bleiben und auch Hintergründe kaum erläutert werden, wird insbesondere Krieg häufig stark entpolitisiert präsentiert.³⁰ Mit diesen simplen Erzählmustern knüpften Historienspiele nach BENDER an andere populäre Medien an, in denen sich häufig vergleichbare vereinfachende Narrative fänden und Feindbilder „auf der Grundlage der Kenntnis anderer Erinnerungsmedien aufgerufen“³¹ würden.

Viertens profitieren digitale Spiele von der rasanten technischen Entwicklung der vergangenen Jahrzehnte und der dabei extrem gestiegenen Rechenkapazität. Sie erlauben es, Themen wesentlich plastischer darzustellen und ihren Umfang, etwa durch den Trend zu #Open Worlds, deutlich zu steigern. Die gerade durch letztere entstehenden spielerischen Freiheiten führen nicht nur dazu, dass Spieler mehr Zeit innerhalb der virtuellen Welten verbringen können, sondern auch zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Spielmechaniken

30 Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Histoire, 23), Bielefeld, 2012, S. 123–134, Cruz, David: „It's Almost Too Intense“. Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2, in: Loading... 1.1 (2007), o. S.

31 Zitat in: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 130.

und enthaltenen Details angeregt wird. Erhöht es zunächst vor allem den Wiederspielwert, wenn wegen des Umfangs nicht alles in einem Durchgang entdeckt werden kann, so bieten alternative Vorgehensweisen Anlass dazu sich auszuprobieren und zu neuen Erkenntnissen über das jeweilige Spiel zu gelangen. Beispiele wären die Fertigkeiten des #Avatars, die Handelsschwerpunkte eines Unternehmens oder die politische und wirtschaftliche Ausrichtung eines Königreiches. Gerade wenn es sich um ein Historienspiel handelt, eröffnen sich durch komplexere Werke Potentiale für Erkenntnisgewinne, etwa zur Unterscheidung von Akteuren oder der Abbildung von historisch verbürgten Unterschieden in der Spielmechanik.

Daran angeschlossen, kann fünftens gerade in den letzten Jahren eine stärkere Öffnung der narrativen Strukturen beobachtet werden. Statt vor allem einer progressiven Erzählung zu ihrem Ende zu folgen, bieten nach Titeln mit traditionell emergenten Strukturen, darunter viele aus dem Bereich der #Globalstrategie³² sowie #Aufbausimulationen, nun auch viele Titel mit einer Erzählung mehr mögliche Abläufe. Waren es bei den vorangegangenen Genres die Spielmechaniken, die unterschiedliche Handlungsweisen ermöglichen, so sind es in diesem Fall Entscheidungen in Form von Dilemmata, die den Spieler zwingen sich in Perspektiven hineinzudenken und die Folgen des eigenen Handelns auf den Protagonisten und dessen Umgebung zu reflektieren. Auch dies kann somit den Wiederspielwert steigern, da hier den Entscheidungen des Spielers größeres Gewicht beigemessen wird, gerade wenn diese nicht auf einen kurzen Moment beschränkt sind, sondern sich, z.B. wie in *The Witcher III: Wild Hunt* oft über einen längeren Zeitraum entwickeln.

Diese und weitere Aspekte sollen in dieser Arbeit untersucht werden, um zu zeigen, wie wichtig die Auseinandersetzung mit dem Medium ist, das weit mehr zu bieten hat, als die teilweise unterstellte Verharmlosung von Krieg und Gewalt. Die Ausführungen werden zeigen, wie umfangreich und vielfältig Erkenntnisse zu digitalen Spielen sein können, wenn gerade jene Aspekte einbezogen werden, die sich „hinter“ der audiovisuellen Präsentation verbergen. Die eingangs dieses Kapitels formulierte Relevanz von fundierten Informationen als Anforderung für eine differenzierte Auseinandersetzung lässt sich allein über Mitschnitte und Screenshots kaum erreichen, weil ihnen die unmittelbare Erfahrung von eigenen Erfolgen und Misserfolgen fehlt, wie sie Teil eines jeden Spielprozesses ist. Aus diesem Grund werden sie bei den Ausführungen im Methoden- und Praxisteil Grafiken, Diagramme und Tabellen als Hilfsmittel eingesetzt und von Erläuterungen der präsenten übergeordneten Kontexte begleitet.

Folglich soll versucht werden das Medium auch für jene Disziplinen und Akteure greifbarer zu machen, die sich bislang nur wenig mit ihm befassen haben, weil ihnen etwa ein praxisnaher

32 Beispiele wären etwa die Reihen Sid Meier's Civilization, Europa Universalis und Total War, die es ihren Nutzern freistellen, wie sie ihre Reiche entwickeln, so dass jede Partie anders abläuft.

Zugang oder ein Verständnis möglicher untersuchbarer Themen fehlte. Gleichwohl ist GEE zuzustimmen, wenn er erklärt, dass Modelle, und damit auch das Vier-Säulen-Analysemodell, durch notwendige Vereinfachungen und Verallgemeinerungen nicht immer in der Lage sind, die Realität so abzubilden, wie sie ist.³³ Auch wenn in den folgenden Kapiteln durch viele Beispiele zahlreiche Aspekte von digitalen Spielen belegt werden können, so kann das Analysemodell nicht alle Formen der interaktiven Unterhaltung gleichermaßen behandeln. Um die Erkenntnisse des Methodenteils und ihre Evaluierung über das Fallbeispiel abzubilden, findet sich am Ende dieser Arbeit nicht nur eine Zusammenfassung des Gesagten, sondern auch ein Ausblick auf etwaige weitere relevante Themenfelder und Fragestellungen.

1.4. Forschungsstand

Der im Folgenden beschriebene Forschungsstand wird sich mit den drei Themenfeldern befassen, die für meine Doktorarbeit zentral sind: mir der Spieleforschung im Allgemeinen, mit wissenschaftlichen Ansätzen zum Umgang mit Historienspielen und mit der medialen Erinnerung als rahmendem Oberthema. Da das Thema dieser Arbeit ferner noch nicht abschließend methodisch erschlossen ist – dies liegt neben der rapiden Entwicklung des Mediums ebenfalls an seiner erst vergleichsweise kurzen Diskussion in der Wissenschaft – werden in den folgenden beiden Kapitel auch prägende frühere Arbeiten erwähnt werden. Dies erscheint sinnvoll, um gerade die aktuellen Schwerpunkte bei der Auseinandersetzung mit dem Medium besser nachvollziehen zu können.

Den Anfang der Ausführungen bilden die Tendenzen der Spieleforschung. Zu diesen wird dargestellt werden, wie sich die Game Studies als interdisziplinäre Forschungsrichtung entwickelt haben und wie aus der selektiven Betrachtung einzelner Aspekte, wie Genreeinteilungen oder Debatten zwischen Narratologen und Ludologen früherer Jahre ein vielseitiges und breit aufgestelltes Forschungsfeld mit Bezugspunkten zu zahlreichen Disziplinen wurde. Dieser Abschnitt steht zu Anfang, weil er die Grundlage für die späteren Ausführungen zu Historienspielen bildet. Gezeigt wird dabei, wie sich diese von einer anfangs fast ausschließlich von Sorgen um negative Einflüsse der Nutzung geprägten und von Historikern nur sporadisch behandelten Untersuchung von Einzelfragen hin zu einer weitgehend offenen Auseinandersetzung zahlreicher Disziplinen entwickelt hat. Bei dem Abriss der Breite der aktuellen Ansätze zu Historienspielen werden skeptische Stimmen ebenso Erwähnung finden, wie auch diskutierte zentrale Fragen. Zu nennen sind unter anderem Herausforderungen bei der Kategorisierung, Einflüsse von Erzählkonventionen, Spielstrukturen und Genres bei

.....
33 Gee: Cultural Models, S. 630f.

der Übertragung von Vergangenheit in virtuelle Welten sowie Schwierigkeiten bei der Bewahrung älterer Titel.

Im Abschnitt zur medialen Erinnerung wird schließlich auf Basis der bisherigen Ausführungen dargestellt, wie sich diese ab dem Iconic Turn entwickelte. In Abgrenzung zur Visual History Forschung soll dabei aufgezeigt werden, wie aus der ersten Anerkennung von Medien – und gerade auch populären Massenmedien – als Quelle für Geschichtsbilder ein Forschungszweig entstand, der sich dezidiert mit Einflüssen medialer Gestaltungs-, Präsentations- und Erzählformen auf Erinnerungsprozesse befasst.

1.4.1. Tendenzen in der Spieleforschung

Laut JULIAN KÜCKLICH befasst sich die Wissenschaft bereits seit dem Aufkommen der ersten Videospielkonsolen und Automaten in den 1970er-Jahren mit dem Medium, jedoch dominierten bis Mitte der 1990er-Jahre mit wenigen Ausnahmen³⁴ vor allem Studien zur Wirkung von Spielen. Besonders angenommene gesundheitsschädliche und aggressionsfördernde negative Folgen der Nutzung wurden hierbei untersucht und wiederholt auch jenseits der Fachpresse diskutiert.³⁵ Neue Ansätze, welche die Eigenschaften des Mediums und ihre Auswirkungen auf Gestaltungsprozesse und Nutzung einbezogen, erfolgten nach KÜCKLICH erst um 1997, als ESPEN AARSETH und JANET MURRAY ihre Werke *Cybertext*³⁶ bzw. *Hamlet on the Holodeck*³⁷ veröffentlichten und damit einen frühen Versuch unternahmen, digitale Spiele als untersuchenswertes Kulturgut mit eigenen Charakteristika zu beschreiben.³⁸ Im deutschen Raum waren es gerade die Arbeiten des Erziehungswissenschaftlers JÜRGEN FRITZ, die erste Beiträge zu einer differenzierteren Auseinandersetzung mit dem Medium leisteten, auch wenn ihr Fokus zunächst noch stärker auf der Wirkungsforschung lag.³⁹

.....
34 Zu nennen sind unter anderem: Crawford, Chris: The Art of Computer Game Design, 1982, online: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf und Fritz: Spiele als Spiegel ihrer Zeit.
35 So fragte etwa „Der Spiegel“ am 20.12.1993, ob „aggressive Videospiele aus Kindern gemeingefährliche Kriminelle machen“ könnten. O. A.: Zwitter und Zombies. Können aggressive Videospiele aus Kindern gemeingefährliche Kriminelle machen?, in: Der Spiegel 51 (1993), S. 105f.
36 Aarseth, Espen: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997.
37 Murray, Janet Horowitz: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, 4. Auflage, Cambridge 2001. Der Begriff „Holodeck“ stammt aus dem Star Trek-Universum und bezeichnet dort einen Raum, der die computergestützte realistische Nachbildung beliebiger Orte und Situationen ermöglicht. Dies kann als Analogie zu Spielwelten verstanden werden.
38 Kücklich, Julian: Invaded Spaces. Anmerkungen zur interdisziplinären Entwicklung der Game Studies, in: SPIEL. Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft 23.2 (2004), S. 285–303.
39 Unter anderem: Fritz, Jürgen (Hg.): Programmiert zum Kriegspielen. Ders.: Spiele als Spiegel ihrer Zeit. Glücksspiele - Tarot - Puppen - Videospiele (Edition Psychologie und Pädagogik), Mainz 1992. Ders.: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen (Juventa-Materialien), Weinheim 1995. Ders.; Fehr, Wolfgang (Hg.): Handbuch Medien, Computerspiele, Bonn 1997. Ders.: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lern-

Da Spiele die aktive Beteiligung ihrer Nutzer erfordern, rief der zunächst starke Fokus auf erzähltheoretische Aspekte auch Kritik von jenen Wissenschaftlern hervor, die an die Interaktivität angeschlossene Aspekte, darunter die Rolle des Nutzers und seine Auseinandersetzung mit seinen Handlungsmöglichkeiten, als unterrepräsentiert ansahen und ihrerseits ludologische Arbeiten veröffentlichten, die sich von narratologischen abgrenzten. Einen anschaulichen Überblick zur Entstehung der Game Studies als eigener Disziplin gibt ESPEN AARSETH in seinem Vorwort der ersten Ausgabe der Zeitschrift *Game Studies*.⁴⁰ In ihm und den folgenden Ausgaben finden sich erste prägende Aufsätze von unter anderem JESPER JUUL, MARKKU ESKELINEN, GONZALO FRASCA, MARIE-LAURE RYAN, CELIA PEARCE und KURT SQUIRE, die Einblicke in die zuvor skizzierte Debatte um das „Wesen“ digitaler Spiele geben.⁴¹ Nach AARSETH entstünden die Herausforderungen von Spieleanalysen jedoch nicht nur aus dem Medium:

„The greatest challenge to computer game studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield.“⁴²

In den folgenden Jahren entstanden laut KÜCKLICH durch die verstärkte Zusammenarbeit von Spieleforschern unterschiedlicher Disziplinen unter anderem das Center for Computer Game Research der Universität Kopenhagen und die Digital Games Research Association (DIGRA), die seitdem wichtige Beiträge zur Auseinandersetzung mit dem Medium lieferten.⁴³ Neben *Game Studies* entstanden mit der Zeit immer mehr Fachzeitschriften, die ebenfalls dazu beitrugen, digitale Spiele aus immer mehr Perspektiven zu diskutieren und frühere Ansätze neu zu evaluieren. Als Beispiele zu nennen sind unter anderem: *Games and Culture: A Journal of Interactive Media, Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, ToDigra: Transactions of the Digital Games Research Association, GAME: The Italian Journal of Game Studies* und *Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung*. Auch in Artikeln von Zeitschriften weiterer Disziplinen⁴⁴ setzen sich Autoren mit Spielen auseinander und zeigen damit, dass sich

.....
welten (Medienpädagogik), Bonn 2003. Ders.: Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, 671), Bonn 2008. Ders.: Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, 67), Berlin 2011.

40 Aarseth, Espen: Computer Game Studies, Year One, in: *Game Studies* 1.1 (2001), o. S.

41 Juul, Jesper: Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in: *Game Studies* 1.1 (2001), o. S. Eskelinen, Markku: The Gaming Situation, in: *Game Studies* 1.1 (2001), o. S. Frasca, Gonzalo: The Sims. Grandmothers are Cooler Than Trolls, in: *Game Studies* 1.1 (2001), o. S. Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, in: *Game Studies* 1.1 (2001), o. S. Pearce, Celia: The Player with Many Faces. A Conversation with Louis Castle, in: *Game Studies* 2.2 (2002), o. S. Squire, Kurt: Cultural Framing of Computer/Video Games, in: *Game Studies* 2.1 (2002), o. S.

42 Zitat in: Aarseth: Computer Game Studies.

43 Kücklich: *Invaded Spaces*, S. 87.

44 Beiträge finden sich etwa in: Augenblick: Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Aus Politik und Zeitgeschichte, Diegesis: Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung, Geschichte in Wis-

diese als Teil wissenschaftlicher Diskurse etabliert haben.

Ein weiteres Zeichen für die Etablierung einer eigenen Forschungsdisziplin kann in der Veröffentlichung von Sammelbänden gesehen werden, die nicht nur selektive Aspekte behandeln, sondern insbesondere ihr Zusammenwirken im Medium insgesamt berücksichtigen. Ein solches Werk wäre etwa GUNDOLF S. FREYERMUTHS *Games | Game Design | Game Studies*.⁴⁵ Der Gründungsdirektor des Cologne Game Lab skizziert in seiner Monografie sowohl die Ursprünge digitaler Spiele und ihre Entwicklung aus bestehenden Formen der Unterhaltung, zeigt jedoch auch Wechselwirkungen mit aktuellen Entwicklungen auf, darunter die gegenseitige ästhetische Beeinflussung von Spielfilmen und Spielen. Ergänzend bietet sich der Sammelband *New Game Plus* an, ebenfalls von FREYERMUTH, sowie BENJAMIN BEIL und LISA GOTTO, in dem unter anderem eine Bilanz von bestehenden Ansätze der Game Studies vorgenommen wird.⁴⁶

Zu wichtigen interdisziplinären Arbeiten zählen ferner *Understanding Video Games* von SIMON EGENFELDT-NIELSEN, JONAS HEIDE SMITH und SUSANA PAJARES TOSCA,⁴⁷ *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung* von KLAUS SACHS-HOMBACHER und JAN-NOËL THON⁴⁸ sowie *Digitale Spiele* von JÖRG HELBIG und RENÉ REINHOLD SCHALLENGER.⁴⁹ In ihnen werden zahlreiche aktuelle Fragen diskutiert, darunter die durch die Interaktivität möglich werdende hochkomplexe Rezeption der Spielinhalte und daraus resultierende Konsequenzen für die Auseinandersetzung mit ausgewählten Themen. Einen kulturwissenschaftlichen Schwerpunkt, „darunter der Philosophie, Japanologie, Kunstgeschichte, Amerikanistik, Medizingeschichte, Germanistik, Regie, Genderforschung, Dramaturgie und Musikwissenschaft“ bietet der von CHRISTOPH HUST herausgegebene Sammelband *Digitale Spiele*.⁵⁰ Über Beiträge zahlreicher Disziplinen wird, wie auch in *Computer | Spiel | Bilder*,⁵¹ insbesondere gezeigt, wie die Bezugspunkte zwischen digitalen Spielen zu anderen Arten von kulturellen

.....
senschaft und Unterricht, Historische Sozialkunde, Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science und Rethinking History: The Journal of Theory and Practice.

45 Freyermuth: *Games*.

46 Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa (Hg.): *New Game Plus*. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse (Bild und Bit Studien zur digitalen Medienkultur, 3), Bielefeld 2014. Der Titel kann als Anspielung auf einen Spielmodus (New Game+) verstanden werden, bei dem in früheren Durchgängen freigeschaltete Fähigkeiten beim Start einer neuen Partie erhalten bleiben, anstatt zurückgesetzt zu werden.

47 Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, Third Edition, New York 2016.

48 Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015.

49 Helbig, Jörg; Schallenger, René Reinhold (Hg.): *Digitale Spiele* (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5), Köln 2017.

50 Hust, Christoph (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik* (Edition Kulturwissenschaft, 145), Bielefeld 2018. Zitat in: Beschreibung des Verlags: <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4002-1/digitale-spiele/?number=978-3-8376-4002-1>.

51 Beil, Benjamin; Bonner, Marc; Hensel, Thomas (Hg.): *Computer | Spiel | Bilder*, Glückstadt 2014.

Werken gewachsen und aktuell beschaffen sind.

Neben Erkenntnissen zu Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Arten von Medien, hat sich in den vergangenen Jahren auch das Game Design als eigene akademische Disziplin entwickelt. Durch seinen unmittelbaren Fokus auf den Aufbau digitaler Spiele sind Beiträge aus ihm besonders für die Methodensäulen zwei und drei dieser Arbeit relevant. Einen umfangreichen Einstieg bieten zwei Werke von KATIE SALEN und ERIC ZIMMERMAN: *Rules of Play* und *The Game Design Reader*.⁵² Zeigt ersterer anschaulich, inwiefern sich digitale Spiele aus analogen (Brettspiele etc.) entwickelten und welche Eigenschaften eine Nutzung reizvoll machen können, so sei letzteres „above all else, a historical document of an emerging set of disciplines, an ensemble of unique responses generated by those who love games.“⁵³ So finden sich prägende Arbeiten von JOHAN HUIZINGA (*Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon*, 1955) und ROGER CALLOIS (*The Definition of Play: The Classification of Games*, 1962) über die Bedeutung des Spiels innerhalb der Kultur ebenso wie Versuche – oder der Abgrenzung zu ihnen – einer einheitlichen Definition des Spiels. In weiteren Beiträgen werden Einblicke in ludische und narrative Themenfelder ebenso gewährt, wie auch zur Relevanz des Spielerlebnisses (und warum dieses nicht nur auf den Zeitraum der Nutzung beschränkt bleibt) bis hin zum Verhältnis des Spielers zu seinem Stellvertreter, dem #Avatar.

Durch die verstärkte Öffnung der Wissenschaft für das Medium und die Neuevaluierung früherer Ansätze fand eine inhaltliche Ausdifferenzierung statt, infolge derer bereits zahlreiche Facetten diskutiert und in weiteren Standardwerken veröffentlicht wurden. Zu nennen sind hier unter anderem die Arbeiten von MARK J. P. WOLF und BERNARD PERRON, *The Video Game Theory Reader*⁵⁴ und *The Routledge Companion to Video Game Studies*⁵⁵ sowie *Computer/Spiel/Räume*⁵⁶ von KLAUS BARTELS und JAN-NOËL THON. Anstatt digitale Spiele vor allem als Erweiterung früherer Medien zu begreifen, diskutieren die Autoren hier stattdessen zahlreiche Merkmale, die aufzeigen, wie sehr sich die interaktiven Werke zu einer eigenständigen Unterhaltungsform entwickelt haben.

Bieten diese und vergleichbare Standardwerke weitreichende Einblicke, so finden sich neben ihnen auch Betrachtungen, in denen ausgewählten Teilbereichen des Mediums diskutiert werden. So diskutieren MATTHIAS BOPP, SERJOSCHA WIEMER und ROLF F. NOHR in

.....

52 Salen, Katie; Zimmerman, Eric: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge 2004. Dies. (Hg.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge 2006.

53 Zitat in: Ebd., S. XVIII.

54 Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): *The Video Game Theory Reader*, New York 2003. Dies. (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*, New York 2009.

55 Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York 2014.

56 Bartels, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies* (Hamburger Hefte zur Medienkultur, 5), Hamburg 2007.

*Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*⁵⁷ und BENJAMIN BEIL in *First Person Perspectives*⁵⁸ nicht nur das Gameplay von #First-Person-Shootern, sondern auch, wie die für dieses Genre typische Nachahmung des Blickwinkels des Protagonisten die Wahrnehmung des Gezeigten, die emotionale Einbindung und das Storytelling beeinflusst – auch im Vergleich zu anderen Unterhaltungsmedien wie dem Film. Einem Genre mit einer langen Tradition, den #Strategiespielen, widmet sich dagegen etwa ROLF F. NOHR zusammen mit SERJOSCHA WIEMER in *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels* sowie WIEMER, NOHR und STEFAN BÖHME in *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*.⁵⁹

Auffällig bei vielen Werken zum Game Design ist, dass die Autoren nicht exklusiv Wissenschaftler sind, sondern sich immer wieder auch Spieleentwickler äußern und aus ihrer Sicht relevante Fragen diskutieren. Ein Beispiel hierfür ist der von BEAT SUTER, MELA KOCHER, und HEIKE HARTUNG herausgegebene Sammelband *Games and Rules*, in dem sich die Autoren mit der Frage befassen, wie die Regelsysteme digitaler Spiele nicht nur virtuelle Welten strukturieren, sondern wie es ihnen auch gelingt, die Nutzer zu Aktivität zu motivieren.⁶⁰ Auch JESSE SCHELL und ERNEST ADAMS knüpfen an dieses Themenfeld an und zeigen in *Die Kunst des Game Designs* bzw. *Fundamentals of Game Design* unter anderem mit Vergleichen zu klassischen Karten- und Brettspielen auf, wie es gelingen kann, reizvollere Spiele zu entwickeln.⁶¹ PENELOPE SWEETSER und PETA WYETH befassen sich mit der wichtigen Frage, welche Spielinhalte und -mechaniken dazu führen können, dass ein #Flow entsteht, der Nutzer in die Inszenierung involviert und sie dazu bringt, sich immer wieder einem Spiel widmen zu wollen.⁶²

Die aktive Rolle des Nutzers diskutiert SEBASTIAN DOMSCH in *Storyplaying* und zeigt umfangreich das Zusammenspiel zwischen Gameplay und Erzählung.⁶³ In *Transmediales*

.....

57 Bopp, Matthias; Wiemer, Serjoscha; Nohr, Rolf F. (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung* (Medienwelten, 12), Münster 2009.

58 Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel* (Medienwelten, 14), Münster 2010.

59 Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie* (Medienwelten, 19), Berlin 2014.

60 Suter, Beat; Kocher, Mela; Hartung, Heike (Hg.): *Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“* (Edition Medienwissenschaft, 53), Bielefeld 2018.

61 Schell, Jesse: *Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln* (Safari Tech Books Online), Frechen 2016. Adams, Ernest: *Fundamentals of Game Design*, Berkeley 2014.

62 Sweetser, Penelope; Wyeth, Peta: *GameFlow. A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games*, in: *Computers in Entertainment* 10.3 (2012), S. 1–24. Sweetser, Penelope; Johnson, Daniel; Wyeth, Peta, Ozdowska, Anne: *GameFlow Heuristics for Designing and Evaluating Real-Time Strategy Games*, in: Cermak-Sassenrath, Daniel; Walker, Charles; Tan, Chek Tien (Hg.): *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment. Playing the System*, New York 2012, o. S. Sweetser, Penelope; Johnson, Daniel; Wyeth, Peta: *Revisiting the GameFlow Model with Detailed Heuristics*, in: *Journal of Creative Technologies* 3 (2012), o. S.

63 Domsch, Sebastian: *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games* (Narrating futures, 4), Berlin 2013.

Erzählen diskutiert JOACHIM FRIEDMANN, wo Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Arten von Medien bestehen.⁶⁴ Der Konstruktion umfangreicher Hintergrundgeschichten als Rahmung für ein Setting widmen sich unter anderem JAN-NOËL THON in *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*⁶⁵ und DAVID LOCHNER in *Storytelling in virtuellen Welten*.⁶⁶ Einen umfangreichen Überblick über die Entstehung und nachfolgende Entwicklung von *Interactive Digital Narrative* geben HARTMUT KOENITZ, GABRIELE FERRI und andere.⁶⁷ Einer besonderen narrativen Herausforderung widmet sich schließlich SABINE HARRER: Der Inszenierung von Trauer und Verlust und Wegen diese für den Spieler erlebbar zu machen.⁶⁸

Neben zahlreichen Werken zu Eigenschaften des Mediums und den aus ihnen entstehenden Möglichkeiten, befasst sich ein weiterer Forschungszweig mit Auseinandersetzungen der Nutzer mit den virtuellen Welten und ihren Rollen in diesen. CHRISTOPH BAREITHER zeigt etwa in einer ethnografischen Studie auf, was für Spieler an Gewaltanwendung und militärischen Konflikten reizvoll ist.⁶⁹ Auch ROLF F. NOHR befasst sich mit diesem Themenkomplex, indem er der Frage nachgeht, wie es Spielen gelingt, ihre Künstlichkeit zu verbergen und stattdessen den Nutzern die Relevanz der Inhalte plausibel zu machen: „Computerspiele sind Ideologie- und Diskursmaschinen, die Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren.“⁷⁰

Die sozialen und kulturellen Unterschiede der Nutzer und ihre verschiedenen Motive, digitale Spiele zu nutzen, haben KIRSI PAULIINA KALLIO, FRANS MÄYRÄ und KIRSIKKA KAIPAINEN in einer drei Jahre dauernden Studie untersucht und dabei gezeigt, welche Mentalitäten hinter der Beschäftigung mit ihnen stehen können.⁷¹ Neben klassischen #Einzelspieler-Titeln ist der soziale Aspekt im gemeinsamen Spiel präsent und wird daher ebenfalls untersucht.

64 Friedmann, Joachim: Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game, Konstanz 2016.

65 Thon, Jan-Noël: Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture (Frontiers of narrative), Lincoln, London 2016. Ergänzend: Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noël (Hg.): Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of narrative), Lincoln, London 2014.

66 Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten (Praxis Film, 69), Konstanz 2014.

67 Koenitz, Hartmut; Ferri, Gabriele; Haahr, Mads; Sezen, Diğdem; Sezen, Tonguç İbrahim (Hg.): Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice (Routledge studies in european communication research and education, 7), New York 2015.

68 Harrer, Sabine: Games and Bereavement. How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief (Media studies, 55), Bielefeld 2018.

69 Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2016.

70 Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (Medienwelten, 10), Münster 2008. Zitat in: Beschreibung des Verlags. <http://www.lit-verlag.de/isbn/3-8258-1679-7>.

71 Kallio, Kirsi Pauliina; Mäyrä, Frans; Kaipainen, Kirsikka: At Least Nine Ways to Play. Approaching Gamer Mentalities, in: Games and Culture 6.4 (2011), S. 327–353. Unterschieden werden anhand eines heuristischen Schemas Sozial-, Gelegenheits-, und Engagiertenmentalitäten („social, casual, committed“), die jeweils über die Spielintensität, die Spielumgebung und die genutzten Spielarten („intensity, sociability, games“) weiter differenziert werden.

GUO FREEMAN gibt einen anschaulichen Überblick zu *Multiplayer Online Games*,⁷² während sich THORSTEN QUANDT zusammen mit SONJA KRÖGER bzw. RACHEL KOWERT in mehreren Sammelbänden vertiefend mit *Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games* befasst. Diskutiert werden dabei unter anderem der kollaborative Charakter des Spielens zusammen mit bzw. gegen andere menschliche Teilnehmer und Kooperationsformen, wie Gilden und Clans untersucht, in denen sich Spieler außerhalb der medialen Grenzen organisieren.⁷³

Mit einer besonderen Nutzungsform, den meist auf Videoplattformen präsentierten #Let's Plays, befasst sich JUDITH ACKERMANN in ihrem Sammelband *Phänomen Let's Play-Video* und diskutiert unter anderem aus medientheoretischer und medienästhetischer Sicht, welche Aussagekraft diese Art der Aneignung des Mediums besitzt, wie seine performativen Qualitäten beschaffen sind und wie sich die Videos in medienpädagogischen Kontexten einsetzen lassen.⁷⁴ MANUELA PIETRASS diskutiert anhand moralischer und sozialer Entscheidungssituationen aus verschiedenen Fallbeispielen, inwieweit ein Medialitätsbewusstsein bei Spielern nachweisbar ist und Einfluss auf ihr Verhalten hat.⁷⁵ In *Retro-Games und Retro-Gaming* erörtern ANN-MARIE LETOURNEUR, MICHAEL MOSEL, TIM RAUPACH und andere Autoren dagegen ein Phänomen, das besonders in den letzten Jahren an Popularität gewonnen hat: die Rückkehr von populären alten Spielen in Form von Remakes und neuen Titeln, die sich in ihrer Grafik und ihrem Gameplay an Spieleklassikern der 1980er- und frühen 1990er Jahre orientieren.⁷⁶

Neben der Geschichte in Historienspielen, deren Forschungsstand im folgenden Kapitel behandelt wird, soll abschließend nicht unerwähnt bleiben, dass der Geschichte des Mediums eine Reihe von Werken gewidmet sind. In ihnen werden sowohl kulturelle Ursprünge digitaler Spiele und ihre Bezugspunkte auf andere populäre Formen der Unterhaltung diskutiert, wie auch die Entwicklung des Mediums über die Jahrzehnte. Ein umfangreiches Standardwerk bildet hierbei STEVEN L. KENTS *Ultimate History of Video Games*,⁷⁷ das über Firmen, Trends,

72 Freeman, Guo: Multiplayer Online Games. Origins, Players, and Social Dynamics, New York 2018.

73 Kowert, Rachel; Quandt, Thorsten (Hg.): New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming. Multiplayer 2 (Routledge Advances in Game Studies, 8), London 2017. Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (Hg.): Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming (Routledge Studies in European Communication Research and Education, 3), London 2014. Kowert, Rachel; Quandt, Thorsten (Hg.): The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, New York 2016.

74 Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns (Neue Perspektiven der Medienästhetik), Wiesbaden 2017.

75 Pietraß, Manuela: Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen (BLM-Schriftenreihe, 105), Baden-Baden 2017.

76 Letourneur, Ann-Marie; Mosel, Michael; Raupach, Tim (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen, Glückstadt 2015.

77 Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond, The

Akteure, Anekdoten und vieles mehr die wechselvolle Entstehung des Mediums zeigt. GRAEME KIRKPATRICK ergänzt dies anschaulich für den englischen und teils europäischen Raum, indem er *The Formation of Gaming Culture* zwischen 1981 und 1995 über Spielmagazine aus dem Vereinigten Königreich betrachtet.⁷⁸ ANDREAS LANGE, WINFRIED BERGMAYER und RAINFORD GUINS zeigen auf, welche Herausforderungen bei der Bewahrung älterer Spiele, Konsolen und #Arcade-Automaten bestehen.⁷⁹ OLAF ZIMMERMANN und THEO GEISSLER geben, wie auch RACHEL KOWERT und THORSTEN QUANDT schließlich einen Einblick in Debatten, welche die Auseinandersetzung mit dem Medium lange prägten und teils bis heute prägen.⁸⁰

1.4.2. Geschichtsdarstellungen in Spielen

Einer der Pioniere, der sich bereits Anfang der 1990er-Jahre mit Historienspielen wie *Der Patrizier* oder *Die Fugger II* befasste und zudem eine Kategorisierung entwickelte, um verschiedene Formen des Umgangs mit den Geschichtsthemen unterscheiden zu können, war PETER WOLF.⁸¹ Er stellte zur Bedeutung des interaktiven historischen Erzählens 1998 fest:

„Computerspiele (...) sollten der Historie, also der Geschichtsschreibung, der Geschichtsbetrachtung, der Geschichtsvermittlung hierbei beispringen. Jedenfalls wäre es Aufgabe von Historikern, dazu beizutragen, daß Computerspiele nicht das Gegenteil bewirken – nämlich aus Zeit – sei es die Zeit des Spiels oder die Zeit der Vergangenheit – Unsinn zu machen.“⁸²

Neben einer Reihe von Potentialen von Historienspielen, formulierte WOLF auch eine Aufgabe von Historikern im Umgang mit diesen: die Einordnung der Darstellungen. WOLFS Ansätze

.....

Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World, New York 2001.

78 Kirkpatrick, Graeme: *The Formation of Gaming Culture*. UK Gaming Magazines, 1981 – 1995 (Palgrave pivot), Basingstoke, New York 2015.

79 Lange, Andreas: Pacman im Archiv. Computerspiele als digitales Kulturgut, in: Helbig, Jörg; Schallenger, René Reinhold (Hg.): *Digitale Spiele* (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5), Köln 2017, S. 77–86. Bergmeyer, Winfried: Computerspiele. Die Herausforderungen des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums, in: Letourneur, Ann-Marie; Mosel, Michael; Raupach, Tim (Hg.): *Retro-Games und Retro-Gaming*. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen, Glückstadt 2015, S. 143–164. Guins, Raiford: *Game After*. A Cultural Study of Video Game Afterlife, Cambridge, Massachusetts 2014.

80 Zimmermann, Olaf; Geißler, Theo (Hg.): *Streitfall Computerspiele*. Computerspiel zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (Aus Politik und Kultur, 1), Berlin 2008. Kowert; Quandt (Hg.): *The Video Game Debate*.

81 Wolf, Peter: Der Traum von der Zeitreise. Spielerische Simulation der Vergangenheit mit Hilfe des Computers, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 47.9 (1996), S. 535–547. Ders.: *Freibeuter der Chronologie*. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 44.10 (1993), S. 665–670. Ders.: *Historismus auf dem Bildschirm? Überlegungen zu Computerspielen mit historischer Thematik*, in: Bergbau- und Industriemuseum Ostbayern; Haus der Bayerischen Geschichte Augsburg (Hg.): *EDV Tage Theuern 1997*, Tagungsbericht, Kammersbrück 1998, S. 68–74. WOLFS Kategorisierung wird im Kapitel zu Historienspielen näher beschrieben.

82 Zitat in: Wolf, P.: *Historismus auf dem Bildschirm*, S. 74.

führten jedoch zunächst nicht dazu, dass Historienspiele in Deutschland größere Aufmerksamkeit durch die Geschichtswissenschaft erhielten. Wie SCHWARZ konstatiert, hätte dies mit der bis in die 1990er noch eher geringen Verbreitung von Computern in Schulen und Haushalten zu tun gehabt, wodurch Fragen nach Eigenschaften und Nutzen des Mediums nur wenig Beachtung erfahren hätten. Stattdessen habe zunächst auch bei Historienspielen die Wirkungsforschung dominiert. Statt etwaiger verrohender Wirkungen von #First-Person-Shootern, hätten didaktische Fragen im Fokus gestanden, die sich zwischen möglichen „Lernpotenzial[en] mit größerer Motivation“ und der „Desorientierung der jungen Lernenden“ bewegt hätten. Als Bewertungsmaßstab der Spiele hätte „in der Regel die Korrektheit und Differenziertheit der historischen Fakten“ gegolten, weniger dagegen die Vermittlung möglicher Geschichtsbilder.⁸³

Skeptiker der Verwendung von Geschichtsthemen in Spielen implizieren hierbei vielfach Wirkungen der virtuellen Nachbildungen der Vergangenheit und führten für die Bestätigung der eigenen Position Kommentare aus Onlineforen an. Vertreter dieses Ansatzes, der ludi-sche und narrative Eigenschaften des Mediums, die Folgen der interaktiven Nutzung auf die Wahrnehmung der Inhalte und die medienspezifischen Besonderheiten⁸⁴ weitgehend außer Acht ließ, wären etwa STEFAN BAUR,⁸⁵ WALDEMAR GROSCH,⁸⁶ RAINER PÖPPINGHEGE⁸⁷ und HANS THIEME.⁸⁸

Historiker und Erziehungswissenschaftler erhoben bisweilen den Anspruch auf die Deutungshoheit über die Darstellung und Interpretation der Vergangenheit. So fordert GROSCH etwa, dass diese „auf die Entstehung von Spielen mit historischer Thematik Einfluss (...) nehmen“⁸⁹ sollten. Auch PÖPPINGHEGE konstatiert, dass man „durch die Beschäftigung mit den Spielen viel über die Spielmechanik (...) – aber kaum etwas über Geschichte“⁹⁰ lernen könne. Auch die Art der Darstellung von Kriegen wird teils deutlich kritisiert: „Die offensichtlichsten Fehler begehen Weltkriegsshoooter ziemlich oft, wenn sie Kriegsverbrechen, Kriegsgefangene, verlorene Schlachten, vernichtende Angriffe, moralische Entscheidungen

.....

83 Vgl.: Schwarz, Angela: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies*. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 398–447. Alle Zitate auf S. 403.

84 Siehe hierzu insbesondere die Ausführungen in den Methodensäulen zwei und drei dieser Arbeit.

85 Baur, Stefan: *Historie in Computerspielen: „Anno 1602 - Erschaffung einer neuen Welt“*, in: *WerkstattGeschichte* 23 (1999), S. 83–91.

86 Grosch: *Computerspiele im Geschichtsunterricht*.

87 Pöppinghege, Rainer: *Ballern für den Führer*. Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, in: Steinberg, Swen; Meißner, Stefan; Trepsdorf, Daniel (Hg.): *Vergessenes Erinnern*. Medien von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis (Impulse, 1), Berlin 2009, S. 105–120. Ders.: *Pedanterie im Cyberspace*. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielen, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 62.7+8 (2011), S. 459–468.

88 Thieme: *Historische Computerspiele*.

89 Zitat in: Grosch: *Computerspiele im Geschichtsunterricht*, S. 80.

90 Zitat in: Pöppinghege: *Pedanterie*, S. 468.

(...), Ängste und Verwundungen einfach ausblenden“⁹¹ wie es MAREN LACHMUND formuliert.

Differenziertere Ansätze, die ihre Fragen und Methodiken aus den medienspezifischen Eigenschaften von Historienspielen heraus entwickeln, finden erst seit wenigen Jahren in größerem Umfang statt und können als Folge der langsamen Öffnung der Geschichtswissenschaft gegenüber digitalen Spielen gesehen werden. Als ersten Einstieg in diesen Themenkomplex kann *Digital Games as History* von ADAM CHAPMAN dienen, der einen Überblick über gängige Formen gibt, über die Historienspiele Geschichte inszenieren.⁹² Im deutschsprachigen Raum kann ANGELA SCHWARZ als eine prägende Autorin angesehen werden, die in ihren zahlreichen Veröffentlichungen an die Arbeiten WOLFS anknüpft und neben Potentialen von Historienspielen und ihren Formen der Inszenierung auch geschichtswissenschaftliche Fragestellungen skizziert.⁹³ Neben einer grundlegenden Einordnung von Spielen in massenmediale Erinnerungsprozesse⁹⁴ widmet sie sich unter anderem auch der Darstellung des Ersten Weltkriegs im Rahmen des Gedenkens an den 100. Jahrestag seines Ausbruchs, wodurch bereits angedeutet wird, dass auch Historienspiele Teil erinnerungskultureller Konjunkturen sind.⁹⁵ Ein weiterer Verdienst von ihr und ihren Mitarbeitern, darunter JAN PASTERNAK, sind

91 Zitat in: Lachmund, Maren: Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling? Realismus in Computerspielen durch ihre Verortung in Geschichte und kulturellem Kontext, in: Appel, Daniel; Huberts, Christian; Raupach, Tim; Standke, Sebastian (Hg.): Welt | Kriegs | Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?, Boizenburg 2012, S. 39. Mögliche Gründe für die teils fehlende Darstellung von Verletzungen wird im Kapitel 3.7. untersucht.

92 Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (Routledge Advances in Game Studies, 7), New York 2016.

93 Schwarz, Angela: Geschichte im Computerspiel. Ein „interaktives Geschichtsbuch“ zum Spielen, Erzählen, Lernen?, in: Oswalt, Vadim; Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Handbuch Geschichtskultur, Schwalbach 2019 (im Druck). Schwarz: Computerspiele - ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten, 13), 2. erw. Auflage, Münster 2012, S. 7–28. Schwarz: Geschichte als „Action-Adventure“. Populäre Geschichtsdarstellungen im Medium des Computerspiels, in: Barricelli, Michele; Becker, Axel; Heuer, Christian (Hg.): Jede Gegenwart hat ihre Gründe. Geschichtsbewusstsein, historische Lebenswelten und Zukunftserwartung im frühen 21. Jahrhundert. Hans-Jürgen Pandel zum 70. Geburtstag (Forum historisches Lernen, Schwalbach 2011, S. 72–87.

94 Schwarz, Angela: „Join us in Making History“. Muster von Geschichtsinszenierung im Computerspiel, in: Geyken, Frauke; Sauer, Michael (Hg.): Wissenschaft und Öffentlichkeit. Zur Praxis der Public History, Schwalbach 2019 (im Druck). Schwarz: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Beil, Benjamin; Bonner, Marc; Hensel, Thomas (Hg.): Computer | Spiel | Bilder, Glückstadt 2014, S. 219–255. Schwarz: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. Geschichte im Computerspiel, in: Korte, Barbara; Paletschek, Sylvia (Hg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 1), Bielefeld 2009, S. 313–340. Schwarz: Neue Medien – alte Bilder? Frauenfiguren und Frauendarstellungen in neueren Computerspielen mit historischen Inhalten, in: Alavi, Bettina (Hg.): Historisches Lernen im virtuellen Medium (Schriftenreihe der Pädagogischen Hochschule Heidelberg, 54), Heidelberg 2010, S. 31–53.

95 Schwarz: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in Valiant Hearts, in: Schleper, Thomas (Hg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den Großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Essen 2016, S. 95–102. Schwarz: Tapferkeit transnational? Die etwas andere Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Computerspiel,

erste Erhebungen zu erschienenen Spielen, die auch zwischen thematisierter Zeit und Genre unterscheiden.⁹⁶

Gerade der von ihr herausgegebene Sammelband *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen* gibt einen anschaulichen Überblick in die thematische Bandbreite von Historienspielen, indem zunächst der Untersuchungsgegenstand beschrieben wird und er anschließend durch die beitragenden Autoren eine differenzierte Betrachtung erfährt. Durch die Erläuterung ausgewählter Titel aus populären Genres wie #Strategiespiele, #Aufbausimulationen und #First-Person-Shooter sowie die Diskussion von Rollenbildern, Versuchen der spielerischen Lösung des Nahostkonflikts oder Interessen der Softwarebranche an der Verwendung historischer Thematiken werden grundlegende Merkmale des Mediums diskutiert.

Einen weiteren sehr wichtigen Beitrag zur Auseinandersetzung mit Historienspielen stellen die Arbeiten STEFFEN BENDERS dar, der sich mit der Frage befasste hat, wie das virtuelle Nachleben von Geschichte die Erinnerung an Kriege des 20. Jahrhunderts prägt, und hierzu ein Forschungsprojekt durchführte.⁹⁷ Durch dieses kam er zu dem Schluss, dass Historienspiele mit ihrer Interaktivität zwar eine Besonderheit aufweisen, jedoch nicht von anderen Formen der medialen Erinnerung abgekoppelt, sondern ein Teil dieser sind. Es werde zwar oft sehr konkret aus anderen Medien zitiert, um ein Setting allgemein zu rahmen oder ein Thema zu präsentieren, jedoch würden auf Basis dieser Versatzstücke eigene Erzählungen entwickelt und mit den Möglichkeiten des Mediums umgesetzt. Dabei stellte er zudem fest, dass die Art der Erinnerung eines historischen Ereignisses sehr großen Einfluss auf die Inszenierung der „virtuellen Erinnerung“ habe. So fände sich in Spielen zum Zweiten Weltkrieg vielfach noch eine trennscharfe Einteilung in gut und böse,⁹⁸ während diese aufgrund der kritischeren

..... in: Fenn, Monika; Kuller, Christiane (Hg.): Auf dem Weg zur transnationalen Erinnerungskultur? Konvergenzen, Interferenzen und Differenzen der Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Jubiläumsjahr 2014 (Wochenschau Geschichte) Schwalbach 2016, S. 182–205. Schwarz: Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Kuhn, Bärbel; Windus, Astrid (Hg.): Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen - Grenzüberschreitungen - Medialisierung von Grenzen (Historica et didactica Fortbildung Geschichte, 7), St. Ingbert 2014, S. 105–115.

96 Schwarz: Computerspiele, S. 11–13. Ein Kritikpunkt ist allerdings, dass die genaue Methodik der Erfassung unerwähnt bleibt.

97 Bender: Virtuelles Erinnern. Ders.: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: Schwarz (Hg.): Pestverseuchte Kühe, S. 123–148. Ders.: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika; Haslinger, Peter; Schulze Wessel, Martin (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen (Veröffentlichungen des Collegium Carolinum, 121), München, 2011, S. 93–116. In dieser Publikation zum Projekt finden sich umfassende Darstellungen zur Verwendung von militärhistorischen Themen und deren Inszenierung sowie deren Einflüssen auf die Erinnerung der realen Ereignisse.

98 Dabei entspricht die Sicht der „Guten“ in der Regel der Perspektive des Protagonisten der als Angehöriger US-amerikanischer, britischer oder sowjetischer Truppen und gegen das „Böse“ in Form von Nazi-Deutschland oder dem kaiserlichen Japan kämpft.

Erinnerung des Vietnam-Kriegs und Zweifeln an dessen Sinn wesentlich weniger ausgeprägt sei. Bei aktuelleren Konflikten, wie den Kriegen der USA gegen den Irak, sei Technologie, besonders in Form von Luftangriffen, dagegen ein von Fernsehbildern geprägter Geschichtsbezug.

Auch im Sammelband *Welt | Krieger | Shooter* befassen sich die Autoren mit Formen der Inszenierung von historischer Realität im Spiel. Anders als es der Untertitel vermuten lässt, bleiben mögliche Auswirkungen auf die Erinnerung der Vergangenheit jedoch insgesamt vager als bei BENDER und lassen nur wenige konkrete Schlüsse auf Erinnerungspotentiale in Spielen zu.⁹⁹ Dafür finden sich einige jedoch interessante Ansätze zur Inszenierung von historischer Realität in ausgewählten Fallbeispielen. Auch in Aufsätzen und in Zeitschriften findet der Zweite Weltkrieg zahlreiche Behandlung.¹⁰⁰

Neben Kriegen finden sich mittlerweile eine ganze Reihe von Werken, die sich damit befassen, wie Geschichte als Setting genutzt und in Spielanlässe übersetzt werden kann. So befasste sich CARL HEINZE in seiner 2012 erschienenen Dissertation mit der Darstellung des Mittelalters und unterscheidet bei dieser zwischen verschiedenen Bedeutungen des Historischen im Spiel und erläutert, wie Mittelalterbilder in unterschiedliche Genres übersetzt werden und welcher Bedeutung deren jeweiligen Eigenschaften zukommt.¹⁰¹ Der frühen Neuzeit widmen FLORIAN KERSCHBAUMER und TOBIAS WINNERLING gleich zwei Tagungsbände, einen in deutscher und einen in englischer Sprache. Da die Autoren der insgesamt 33 Beiträge aus vielen verschiedenen Disziplinen stammen, in denen nicht nur einige Spiele besprochen werden, sondern auch Methoden für ihre Analyse präsentiert werden, findet sich hier eine große inhaltliche Breite.¹⁰² Die im Kontext der Tagung präsentierten Ansätze sind damit für

99 Appel, Daniel; Huberts, Christian; Raupach, Tim; Standke, Sebastian (Hg.): *Welt | Krieger | Shooter*. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?, Boizenburg 2012. Anders als der Titel andeutet, geht es nur in Teilen um Weltkriegsshoooter, also Shooter-Spiele, die ein Weltkriegssetting haben.

100 Siehe u.a.: Kingsepp, Eva: Fighting Hyperreality With Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games, in: *Games and Culture* 2.4 (2007), S. 366–375. Sandkühler, Gunnar: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion, in: Meyer, Erik (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien* (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 55–66. Cruz: „It’s Almost Too Intense“. Raupach, Tim: Towards an Analysis of Strategies of Authenticity Production in World War II First-Person Shooter Games, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): *Early Modernity and Video Games*, Newcastle-upon-Tyne 2014, S. 123–139.

101 Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures, 8), Bielefeld 2012. Genannt werden unter anderem ein „freischwebendes Mittelalter“ sowie Geschichte als Marke, Universum und Simulation. Je Bedeutungsart werden ausgewählte Spiele exemplarisch behandelt, darunter die populären Titel *Assassin’s Creed*, *Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs*, *Anno 1404* und *Medieval II: Total War*. Heinze: *Mittelalter Computer Spiele*.

102 Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): *Early Modernity and Video Games*, Newcastle-upon-Tyne 2014. Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Historie, 50), Bielefeld 2014. Die Tagung *Early Modernity and Video Games* fand vom 15.–17.03.2013 an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf statt.

das umfassende Verständnis von Spielen hilfreich, weil sie zeigen, dass interaktive Geschichte nicht ohne die virtuelle Welt und diese nicht ohne eine Kontextualisierung ihrer Settings auskommt.

Ein weiteres Themenfeld diskutieren WINNERLING, sowie JOSEF KÖSTLBAUER, EUGEN PFISTER und FELIX ZIMMERMANN in ihrem Sammelband *Weltmaschinen*.¹⁰³ Anhand zahlreicher Beispiele aus unterschiedlichen Ländern zeigen sie auf, wie digitale Spiele Ereignisse von globaler Bedeutung inszenieren, darunter Kolonialismus, den „Krieg gegen den Terror“, humanitäre Krisen, Klimawandel und Globalisierung. Die Autoren zeigen, wie virtuelle Inszenierungen realer Themen die Basis vieler Settings bilden, weil sie es erlauben, die Szenarien in eine Beziehung mit der den Spielern bekannten Welt zu bringen. Zu diesen abstrakteren Szenarien von Historienspielen, bei denen oft kein Ereignis nacherzählt wird, sondern etwa eine dystopische Zukunft auf Basis von Entwicklungen der Realität¹⁰⁴ oder alternativgeschichtliche Ansätze¹⁰⁵ durch Veränderung bestimmter Details konstruiert werden, sind fester Bestandteil vieler Historienspiele und werden daher auch diskutiert.

Gibt die bisher genannte Literatur bereits viele Einblicke in zahlreiche Forschungsfelder zu Historienspielen, so sind es gerade Aufsätze, die oft noch aktueller sind und sich mit spezifischen Detailfragen auseinandersetzen. Wie bei den zuvor geschilderten Weltkriegsthemen, sind auch hier häufig Konjunkturen bei Themen zu beobachten, besonders zu populären Spielen und Reihen.¹⁰⁶ Der Frage nach epochenübergreifendem Gameplay widmen sich beispielsweise MATTEO BITTANTI und THOMAS KUBETZKY am Beispiel der Reihe *Sid Meier’s Civilization* und fragen, wie auch STEFAN DONECKER und GERNOT HAUSAR, wie sich das für die Reihe typische #Gameplay¹⁰⁷ auf die Präsentation von historischen Zeiträumen aus-

103 Köstlbauer, Josef; Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias; Zimmermann, Felix (Hg.): *Weltmaschinen*. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen (Expansion, Interaktion, Akkulturation, 33), Wien 2018.

104 Siehe unter anderem: Farca, Gerald: Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player’s Aesthetic Response (Studies of Digital Media Culture), Bielefeld 2018. Peñate Domínguez, Fede: „Heute gehört uns die Galaxie“. Music and Historical Credibility in *Wolfenstein: The New Order’s* Nazi Dystopia, in: *GAME: The Italian Journal of Game Studies* 6.1 (2017), o. S. Spokes, Matthew: „War...War never changes“. Exploring Explicit and Implicit Encounters with Death in a Post-Apocalyptic Gameworld, in: *Mortality* 23.2 (2017), S. 135–150. Fuchs, Mathias: „Ruinen-sehnsucht“. Longing for Decay in Computer Games, in: *Transactions of the Digital Games Research Association* 3.2 (2017), S. 37–56.

105 Siehe unter anderem: Schwarz, Angela: Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkrieges vereitelte. Kontrafaktische Gedankenexperimente im Computerspiel, in: Kranz, Isabel (Hg.): *Was wäre wenn? Alternative Gegenwarten und Zukunftsprojektionen um 1914*, Paderborn 2017, S. 181–204. Stamm, Malte: Konfliktsimulationen. Counterfactual History oder Infotainment, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel*, S. 127–140. Weis, Martin Isaac: The Ahistorical in the Historical Video Game, in: Ebd., S. 117–126. Ferguson, Niall (Hg.): *Virtual History. Alternatives and Counterfactuals*, London 2011.

106 Durch die Vielfalt wird nachfolgend lediglich ein Überblick gegeben werden.

107 Typisch ist die Entwicklung einer zu Beginn ausgewählten Zivilisation über einen Zeitraum von ca. 6000 Jahren unter anderem durch territoriale Expansion und Forschung. Die historische Entwicklung einer Zivilisation ist hierbei nicht von Bedeutung, so dass in kontrafaktischen Handlungen etwa ein babylonisches Weltreich möglich ist.

wirkt.¹⁰⁸ SYBILLE LAMMES, SHAWN MIKLAUCIC, KACPER POBLOCKI, RAMÓN REICHERT und ALEXANDER WEISS befassten sich hingegen weniger mit den historischen Details, sondern mit der Konstruktion politischer Strukturen in den Spielen der Reihe sowie der Rolle des Spielers innerhalb dieser.¹⁰⁹ GREG KOABEL argumentiert hingegen, dass #Strategiespiele oft komplexe Modelle von historischem Wandel beinhalteten und vergleicht dafür die Darstellungen in *Civilization V* und *Europa Universalis IV*.¹¹⁰

Eine interessante Ausnahme bei der Verwendung von Geschichtsthemen stellt die *S.T.A.L.K.E.R.*-Reihe dar, weil diese nicht in der Vergangenheit, sondern einer fiktiven nahen Zukunft angesiedelt ist. Wie CHRISTOF ZURSCHMITTEN darstellt,¹¹¹ knüpften die ukrainischen #Entwickler der Spiele an die vielfach lückenhafte Erinnerung ihrer Landsleute an die Tschernobyl-Katastrophe an¹¹² und konstruieren auf Basis von dieser ein Spielszenario, in welchem die verschiedenen Protagonisten die Sperrzone um das Kraftwerk durchstreifen. Was sie dort vorfinden, darunter übernatürliche Phänomene und Mutanten, aber auch Plünderer und Forscher sowie zahlreiche 1986 plötzlich verlassene Orte, sei aus damaligen Ereignissen und diversen Gerüchten und Volksglauben konstruiert. Auch SOUVIK MUKHERJEE befasst sich mit diesen Spielen und untersucht dabei die Protagonisten und ihre unterschiedlichen Rollen in der Erzählung.¹¹³

-
- 108 Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von *Civilization III*, in: Schwarz (Hg.): Pestverseuchte Kühe, S. 75–106. Donecker, Stefan; Hausar, Gernot: Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der *Civilization*-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften, in: Historische Sozialkunde 43.4 (2013), S. 23–28. Donecker, Stefan: Pharaoh Mao Zedong and the Musketeers of Babylon. The *Civilization* Series between Primordialist Nationalism and Subversive Parody, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle-upon-Tyne 2014, S. 105–122.
- 109 Lammes, Sybille: On the Boarder. Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in *Civilization III* Play the World, in: Copier, Marinka; Raessens, Joost (Hg.): Level up. Digital Games Research Conference, 04.–06.11.2003 Utrecht University, Utrecht 2003, S. 120–129. Miklaucic, Shawn: God Games and Gouvernmentality. *Civilization II* and Hypermediated Knowledge, in: Bratich, Jack Z.; Packer, Jeremy; McCarthy, Cameron (Hg.): Foucault, Cultural Studies, and Governmentality, Albany 2003, S. 317–335. Poblocki: Becoming State; Reichert, Ramón: Government-Games und Gouvernment. Das Globalstrategiespiel *Civilization* von Sid Meier, in: Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medienwelten, 9), Berlin 2008, S. 189–212. Weiß, Alexander: Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in *Age of Empires* and *Civilization*, in: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik, 5), Berlin 2007, S. 77–98.
- 110 Koabel, Greg: Simulating the Ages of Man. Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*, in: Loading 10.17 (2017), S. 60–76.
- 111 Zurschmitt, Christof: Die Zone als Ort der Erinnerung und des freien Sprechens? *S.T.A.L.K.E.R.* - Shadow of Chernobyl: Der Versuch eines Computerspiels als Erinnerungsmedium, in: Appel, Daniel; Huberts, Christian; Raupach, Tim; Standke, Sebastian (Hg.): Welt | Kriegs | Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?, Boizenburg 2012, S. 160–183.
- 112 Zurschmitt erklärt diese mit dem Umgang der sowjetischen Politiker, die Informationen über Ursachen und Folgen der Katastrophe streng unterdrückten, so dass nachfolgende Generationen nur noch sehr wenig über die Ereignisse wussten. Ebd.: S. 160–168.
- 113 Mukherjee, Souvik: Egoshooting in Chernobyl. Identity and Subject(s) in the *S.T.A.L.K.E.R.* Games, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cul-

1.4.3. Erinnerung über populäre Massenmedien

Die Rolle der Medien war trotz ihrer zentralen Stellung bei der Prägung von Erinnerungen lange Zeit von der Geschichtswissenschaft und weiteren Disziplinen nur wenig beachtet worden. Wie im vorangegangenen Kapitel erläutert wurde, bilden digitale Spiele hiervon keine Ausnahme, sondern sind, wie nachfolgend gezeigt werden soll, vielmehr Teil erinnerungskultureller Prozesse, bei denen massenmediale Darstellung der Vergangenheit oft in Konkurrenz zu den auf Basis von Quellenarbeit entstandenen Erkenntnissen von Historikern treten. CHRISTIAN GUDEHUS, ARIANE EICHENBERG und HARALD WELZER sprechen davon, dass Medien „Vermittlungsebenen zwischen Innen- und Außenwelt, zwischen den individuellen und kollektiven Dimension von Gedächtnis und Erinnerung“¹¹⁴ seien, jedoch öffnete sich die Geschichtswissenschaft ihnen gegenüber nur zögerlich. Ein Mentalitätswandel in diesem oben genannten Spannungsfeld zwischen Geschichtswissenschaft und populären Massenmedien setzte erst ab den späten 1970er Jahren ein. GERHARD PAUL und FRANK BÖSCH benennen als Zäsur für den einsetzenden Wandel die Ausstrahlung der US-amerikanischen TV-Miniserie *Holocaust* 1978:¹¹⁵

„Schmerzhaft führte Holocaust der deutschen Historikerkunft vor Augen, dass sie das Monopol auf Rekonstruktion und Deutung des Nationalsozialismus an die populären Medien abgetreten hatte und große Lücken in der Holocaust-Forschung besaß.“¹¹⁶

Diese nüchterne Feststellung, bei der sich PAUL neben BÖSCH auch auf MARTIN BROSZAT bezieht,¹¹⁷ deutet eine stattfindende Anerkennung von populären Medien als relevante Forschungsobjekte an. Zwar werden die gewählten Formen der Inszenierung von Vergangenheit und die gewählten Perspektiven nach PAUL zwar oft weiter kritisch betrachtet, jedoch wurde ihre massenmediale Wirkmächtigkeit bei der Prägung von Geschichtsbildern anerkannt. Folge dieses Prozesses waren auch neue Forschungsfragen, unter anderem zu Erlebnissen individueller Opfer nationalsozialistischer Gewalt.¹¹⁸

Daneben habe sich durch den Erfolg von *Holocaust* nach GEORG FRANCK auch die Art der Darstellung von Geschichte im Fernsehen, darunter in Filmen, Serien und Dokumentationen, verändert. Mit dem Stichwort „Aufmerksamkeitsökonomie“ bezeichnet Franck das Streben der Medienproduzenten nach Einschaltquoten durch explizitere und emotionalere

-
- tures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 219–231.
- 114 Gudehus, Christian; Eichenberg, Ariane; Welzer, Harald: Medien des Erinnerns, in: Dies. (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2010, S. 127–128.
- 115 Die deutsche Ausstrahlung erfolgte 1979.
- 116 Paul, Gerhard: Holocaust - Vom Schweigen zur Medialisierung. Über Veränderungen im Umgang mit Holocaust und Nationalsozialismus in der Mediengesellschaft, in: Paul, Gerhard; Schofig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 15–38, Zitat auf S. 23.
- 117 Broszat, Martin: Holocaust und die Geschichtswissenschaft, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 27 (1979), S. 285–293. Bösch, Frank: Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust“ zu „Der Untergang“, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 55.1 (2007), S. 1–32.
- 118 Paul: Holocaust, S. 19–24.

Darstellungen von Krieg, Gewalt und Leid ab den 1980er Jahren.¹¹⁹ ESTHER SCHAPIRA, die ehemalige Leiterin der Redaktion Zeitgeschichte im Hessischen Rundfunk, konstatierte in ihrem Beitrag auf einer Tagung der Arbeitsgruppe „Cinematographie des Holocaust“ den Wandel von Seegewohnheiten: „Was in den 1980er Jahren noch als skandalös gegolten habe, gelte 2001 ‚als zu wenig pointiert‘. Es sei alles erlaubt, solange es nicht langweile.“¹²⁰ Vor diesem Hintergrund überrascht es daher nicht, dass die Interpretation der medialen Darstellungen eine der wichtigen Forschungsfragen wurde. Zum Einstieg in diese bietet sich der von MONIKA HEINEMANN, HANNAH MAISCHEIN et al. herausgegebene Sammelband *Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch* an.¹²¹

Ist die Frage nach dem Unterhaltungswert subjektiv, so lässt sich feststellen, dass die Nutzung von Abbildungen von vergangenen Ereignissen keineswegs neu ist, sondern vielmehr in einer langen Tradition steht. So zeigt ALEIDA ASSMANN in *Cultural Memory and Western Civilization* auf, wie Künstler seit der Renaissance dazu beitrugen ein kulturelles Gedächtnis zu formen und PETER LAMBERT und BJÖRN K. U. WEILER erläutern, wie die Vergangenheit in zahlreichen Kontexten „verwendet“ wurde.¹²² GERHARD PAUL widmet sich dagegen unter anderem in seinen Monografien *BilderMACHT* und *Bilder des Krieges* sowie dem zweibändige Sammelwerk *Das Jahrhundert der Bilder* besonders visuellen Darstellungen, indem er und weitere Autoren zeigen, wie die Wahl des Bildes und der anschließende Umgang mit ihm die Erinnerung an das dazugehörige Ereignis prägen können.¹²³ Anna Langenbruch widmet sich dagegen den Klängen und untersucht, „wie Menschen Klänge wahrnehmen, benutzen, inszenieren, deuten, erinnern – und zu historischen Wissenskonzepten verknüpfen.“¹²⁴

Den Einflüssen von audiovisuellen Werken, darunter insbesondere Filme, Serien und Dokumentationen, auf die Vermittlung von Vorstellungen der Vergangenheit und dabei zu

.....

- 119 Franck, Georg: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, in: Maresch, Rudolf; Werber, Niels (Hg.): Kommunikation, Medien, Macht (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1408), Frankfurt am Main 2000, S. 35–58.
- 120 Schapira, Esther: Die Gegenwart der Vergangenheit im Dokumentarfilm, in: Dillmann, Claudia; Möller, Thomas (Hg.): Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm, Tagung der Arbeitsgruppe „Cinematographie des Holocaust“, 02.–04.12.1999 in Frankfurt am Main, München 2001, S. 48–53, zitiert nach Paul: Holocaust, S. 26.
- 121 Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika; Haslinger, Peter; Schulze Wessel, Martin (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen (Veröffentlichungen des Collegium Carolinum, 121), München 2011.
- 122 Lambert, Peter; Weiler, Björn K. U. (Hg.): How the Past was Used. Historical Cultures, c. 750–2000 (Proceedings of the British Academy, 207), Oxford 2017.
- 123 Paul, Gerhard: BilderMACHT. Studien zur „Visual History“ des 20. und 21. Jahrhunderts, Göttingen 2013. Ders.: Bilder des Krieges - Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges, Paderborn 2004. Ders. (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. 1900 bis 1949, Göttingen 2009. Ders. (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band II: 1949 bis heute, Göttingen 2009.
- 124 Langenbruch, Anna (Hg.): Klang als Geschichtsmedium. Perspektiven für eine auditive Geschichtsschreibung, Bielefeld 2019. Das Zitat entstammt der Verlagsbeschreibung: <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4498-2/klang-als-geschichtsmedium/>.

beobachtenden inhaltlichen Schwerpunkten widmet sich MARK RÜDIGER am Beispiel der Darstellung der 1950er Jahre im Fernsehen der BRD.¹²⁵ TOBIAS EBBRECHT-HARTMANN skizziert, wie Erzählmuster bei filmischen Darstellungen zu Nationalsozialismus und Holocaust ein mediales Gedächtnis entstehen lassen, das sich auf das Geschichtsbewusstsein der Deutschen auswirke.¹²⁶ Auch JUDITH KEILBACH widmet sich dieser Zeit, untersucht jedoch die Bedeutung der Zeitzeugen für Fernsehbeiträgen und wie diese dazu eingesetzt werden, um konkrete Vorstellungen von ihr zu prägen.¹²⁷ ALINA LAURA TIEWS widmet sich dagegen mit Flucht und Vertreibung einer konkreten Folge des Zweiten Weltkriegs und untersucht ihre wechselvolle Darstellung in deutschen Fernsehproduktionen zwischen 1945 und 1990.¹²⁸

Auch die diesen und angeschlossenen Themenfeldern übergeordneten Einflüsse von Medien auf die kulturellen und kollektiven Gedächtnisse erfuhren bereits vielfältige Behandlung. So fragt ASTRID ERLI unter anderem nach der Bedeutung des sich-Erinnerns in der Gesellschaft und vergleicht hierzu die Ansätze zahlreicher Disziplinen und mediale Einflüsse¹²⁹ und gab zusammen mit ANSGAR NÜNNING und SARA B. YOUNG ein *Companion to Cultural Memory Studies* heraus.¹³⁰ HARALD SCHMID zeigt Bezugspunkte zwischen Geschichtspolitik und kollektivem Gedächtnis auf¹³¹ und MORDECHAI NEIGER diskutiert in seinem Sammelwerk, wie komplex die Wechselwirkungen zwischen Medien und diesem sind.¹³²

Im Gegensatz zu Historienspielen, sind zu Onlineinhalten trotz ihres geringen Alters bereits eine Reihe von erkenntnisreichen Werken erschienen, in denen die Autoren unter anderem versuchen zu klären, wie sich Geschichte im Internet von anderen Medien unterscheidet und inwiefern die geringen Zugangshürden für den Upload eigener Vorstellungen Einfluss auf Geschichtsbilder haben können. Als Einstieg bieten sich das von ERIK MEYER herausgegebene Buch *Erinnerungskultur 2.0* und DÖRTE HEINS *Erinnerungskulturen online* an.¹³³ Aktuelle

- 125 Rüdiger, Mark: „Goldene 50er“ oder „Bleierne Zeit“? Geschichtsbilder der 50er Jahre im Fernsehen der BRD, 1959 - 1989 (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 13), Bielefeld 2014.
- 126 Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis. Filmische Narrationen des Holocaust, Bielefeld 2011.
- 127 Keilbach, Judith: Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im bundesdeutschen Fernsehen (Medienwelten, 8), Münster 2010.
- 128 Tiews, Alina Laura: Fluchtpunkt Film. Integrationen von Flüchtlingen und Vertriebenen durch den deutschen Nachkriegsfilm 1945–1990, Berlin 2018.
- 129 Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, 3. erw. u. akt. Auflage, Stuttgart 2017. Dies.: Memory in Culture (Palgrave Macmillan Memory Studies), Houndmills 2011.
- 130 Erll, Astrid; Nünning, Ansgar; Young, Sara B. (Hg.): A Companion to Cultural Memory Studies, Berlin 2010. Außerdem: Erll, Astrid; Nünning, Ansgar (Hg.): Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität - Historizität - Kulturspezifität (Media and Cultural Memory / Medien und kulturelle Erinnerung, 1), Berlin, New York 2008.
- 131 Schmid, Harald (Hg.): Geschichtspolitik und kollektives Gedächtnis. Erinnerungskulturen in Theorie und Praxis (Formen der Erinnerung, 41), Göttingen 2009.
- 132 Neiger, Mordechai (Hg.): On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age (Palgrave Macmillan memory studies), Basingstoke, Hampshire 2011.
- 133 Meyer, Erik (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorative Kommunikation in digitalen Medien

Fragen, darunter digitale Einflüsse zur Bewahrung, Verbreitung und Diskussion von historischen Inhalten, bietet ANDREW HOSKINS in *Digital Memory Studies*.¹³⁴ Gerade letztere knüpfen an die in sozialen Netzwerken und weiteren Web 2.0 Umgebungen geführten Debatten um Identitäten und die unterschiedliche Bewertung zeitgeschichtlicher Themen an.¹³⁵ Ein weiteres wichtiges Feld kann in der Publikation von Medien im Internet gesehen werden und den dabei vorgenommenen Versuchen, diese nicht nur zu bewahren, sondern auch einem weltweiten Publikum zugänglich zu machen.¹³⁶

Teil dieses hier nur knapp umrissenen Feldes der medialen Erinnerung sind auch die in dieser Arbeit ausführlich diskutierten Historienspiele. Im Gegensatz zu anderen populären Massenmedien besitzen sie jedoch den wichtigen Unterschied, dass sie die Vergangenheit nicht nur audiovisuell abbilden und nacherzählen, sondern ihre Nutzer unmittelbar involvieren. Ist dies bereits ein Kernmerkmal digitaler Spiele insgesamt, so lassen die zahlreichen präsenten Geschichtbezüge Auswirkungen auf Erinnerungsprozesse annehmen, weil Spielern nicht nur historische Ereignisse präsentiert werden, sondern sie insbesondere gezwungen werden, aus konkreten Perspektiven heraus zu handeln – teils sogar aus solchen, die in anderen Medien weniger verbreitet sind.¹³⁷ Wie Historienspiele mit anderen Medien in Beziehung stehen und welche eigenen Potentiale bei der Vermittlung von Geschichtsbildern bestehen, soll daher nun im folgenden Kapitel untersucht werden.

.....

(Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009. Hein, Dörte: Erinnerungskulturen online. Angebote, Kommunikatoren und Nutzer von Websites zu Nationalsozialismus und Holocaust, Konstanz 2009.

134 Hoskins, Andrew (Hg.): *Digital Memory Studies*. Media Past in Transition, New York, London 2018.

135 Unter anderem: Rutten, Ellen; Fedor, Julia; Zvereva, Vera (Hg.): *Memory, Conflict and New Media*. Web Wars in Post-Socialist States, London 2013. Lüküslü, Demet: „To be a Child in the 1980s“ in Turkey. Construction of Generational Memory and Nostalgia Through Cyberspace, in: Akdenizli, Banu (Hg.): *Digital Transformations in Turkey*. Current Perspectives in Communication Studies, Lanham, Maryland [u.a.] 2015, S. 65–75.

136 Unter anderem: Schmidt, Kirstin: Freundschaft mit einem Holocaustopfer – Möglichkeiten und Grenzen der Erinnerungskultur in den neuesten Medien und am Beispiel Facebook 2011, online: <https://web.archive.org/web/20140805164322/http://www.nmuk2011.de/programm/freundschaft-mit-einem-holocaustopfer-%e2%80%93-möglichkeiten-und-grenzen-der-erinnerungskultur-in-den-neuesten-medien-und-am-beispiel-facebook/>. Dornik, Wolfram: Internet: Maschine des Vergessens oder globaler Gedächtnisspeicher? Der Holocaust in den digitalen Erinnerungskulturen zwischen 1990 und 2010, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): *Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus*. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre (Dachauer Symposien zur Zeitgeschichte, 10), Göttingen 2010, S. 79–97. Ashuri, Tamar: (Web)sites of memory and the rise of moral mnemonic agents, in: *New Media & Society* 29.08.2011 (2011), S. 1–16. Drinot, Paulo: Website of memory. The War of the Pacific (1879–84) in the global age of YouTube, in: *Memory Studies* 4.4 (2010), S. 370–385. Grellert, Marc: Erinnerungskultur im immateriellen Raum. Potenziale digitaler Technologien für die Erinnerung an zerstörte Synagogen, in: Meyer, Erik; Leggewie, Claus (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0*. Kommemorative Kommunikation in digitalen Medien (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 113–144.

137 Dies wird in Kapitel 2.4. näher diskutiert

2. Einflüsse von Medien im kollektiven Gedächtnis

Medien sind als essentieller Bestandteil bei Erinnerungsprozessen ansehen. Einerseits bewahren sie unter anderem in Form von Fotografien, Tagebucheinträgen oder Familienfilmen Momente aus dem Leben vieler Menschen für spätere Generationen. Andererseits hat die Art ihrer Inszenierung nicht nur großen Einfluss darauf was erinnert wird, sondern insbesondere auch wie dies erfolgen kann. Medien bleiben nicht auf Familiengedächtnisse¹³⁸ beschränkt, sondern prägen in enormer und stetig wachsender Zahl auch die kommunikativen und kollektiven Gedächtnisse.¹³⁹ Dort tragen sie Momentaufnahmen bei und treten ebenfalls in Beziehung mit den dort bereits präsenten Erinnerungen.

Nachdem über Jahrtausende mündliche Überlieferungen, Denkmäler, Schriften und visuelle Zeugnisse wesentliche Quellen waren, änderte sich dies mit dem Aufkommen zahlreicher technischer Neuerungen in den vergangenen beiden Jahrhunderten. So erlangte ab dem 19. Jahrhundert mit der Verbreitung der Fotografie ein visuelles Medium Aufmerksamkeit, das impliziert eine vermeintlich unmittelbare Momentaufnahme zu sein, wodurch mit der Zeit „ein fast grenzeloses Archiv von Gedächtnisbildern“¹⁴⁰ entstanden sei, wie es ANDRE BARTONICZEK ausdrückt. Fotos, wie auch Bilder generell, seien für die Prägung von Erinnerungen allgemein sehr wirkmächtig, blieben jedoch dahingehend beschränkt, dass sie nur Momentaufnahmen sein könnten.¹⁴¹

Ohne die Ergänzung von Kontexten, die eine weitere Interpretation des Dargestellten erlauben, ist die Aussagekraft von Bildern allerdings begrenzt. ÉMILE BAYARDS Darstellung der Cosette auf dem Cover von *Les Misérables* zeigt für sich genommen nur ein ärmlich wirkendes Mädchen, das den Boden fegt, und auch JOE ROSENTHALS Foto zeigt lediglich sechs Soldaten beim Hissen einer US-Flagge. Auch die beiden Iwo Jima Filme CLINT EASTWOODS¹⁴² zeigen, ohne Kenntnis der US-Erinnerungskultur, wesentlich Kampfhandlungen auf einer fernen Insel sowie im Fall von *Flags of our Fathers* die Instrumentalisierung von drei Soldaten durch die US-Regierung.

Entsprechende Kontexte wurde traditionell von den Autoren der Bilder hergestellt, so dass Zeichner, Fotograf bzw. Regisseur aus dem obigen Beispiel klar benennbare Ziele verfolgten: Sie wollen Themen durch bildliche Darstellung illustrieren und meist die Wahrnehmung der Konsumenten lenken. In den obigen Beispielen wären dies Lebensumstände der ärmeren

.....
138 Welzer, Harald; Moller, Sabine; Tschuggnall, Karoline: „Opa war kein Nazi“. Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis (Fischer Die Zeit des Nationalsozialismus, 15515), Frankfurt am Main 2015.

139 Unter anderem: Welzer, Harald: *Das kommunikative Gedächtnis*. Eine Theorie der Erinnerung, München 2017. Erll: *Kollektives Gedächtnis*.

140 Zitat in: Bartoniczek, Andre: *Medien des Erinnerns*. 12. Bilder, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): *Gedächtnis und Erinnerung*, S. 202–216, hier: S. 208.

141 Ebd., S. 208–215.

142 *Flags of our Fathers* und *Letters from Iwo Jima*, beide: USA 2006.

Menschen im Frankreich des frühen 19. Jahrhunderts und die Dokumentation eines zeitgeschichtlichen Ereignisses durch die Kriegsberichterstattung. In den Filmen von EASTWOOD wird ferner die nationale Aufarbeitung der erinnerungskulturellen Prozesse nach der Aufnahme des genannten Fotos während und nach dem Zweiten Weltkrieg in den USA behandelt sowie in *Letters from Iwo Jima* um die japanische Perspektive auf das zugrunde liegende ursprüngliche Ereignis kontextualisiert.

Die Wirkmacht medialer Bilder auf die Gedächtnisse und die Entstehung von Vorstellungen davon, wie es (vermeintlich) wirklich war, ist nicht an die Abbildung authentischer Szenen gebunden, sondern wesentlich stärker an ihre Rezeption durch ein Massenpublikum. Zeitungen, Wochenschaun, Filme, Dokumentationen und nicht zuletzt die multimedialen Massenmedien der Gegenwart, führen nicht nur zu einer enormen Präsenz von Informationen über die Vergangenheit, sondern auch zu ihrer Einbeziehung in alltägliche Debatten. Auch die Quellen für Erinnerungen veränderten sich mit der Zeit. Persönliche Erinnerungen und von offiziellen Stellen betriebene Erinnerungspolitik wurde durch freie Künste und professionellen Journalismus ergänzt. Auch die an späterer Stelle diskutierten Historienspiele begannen um Aufmerksamkeit zu ringen und traten in Konkurrenz zu Historikern und anderen Gelehrten, die jedoch, wie es JAN ASSMANN ausdrückt, zeit- und interessenbedingten Abhängigkeiten unterworfen sind.¹⁴³

Um die Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Erinnerungsprozessen zu skizzieren, sollen in den folgenden Unterkapiteln eine Reihe von Formen medialer Erinnerung und ihrer Wirkpotentiale dargestellt werden. Den Anfang bilden Bildikonen, bevor verschiedene Funktionen des Gedächtnisses behandelt werden. Im Anschluss werden dann nicht interaktive und interaktive Massenmedien der vergangenen Jahrzehnte in den Blick genommen. Indem die Eigenschaften der verschiedenen Arten von Medien auf die Inszenierung von Geschichte diskutiert werden, soll in das rahmende Themenfeld der in dieser Arbeit vornehmlich behandelten Historienspiele einzuführen. Die Ausführungen zu interaktiven Medien bilden ferner auch den Hintergrund für die in Kapitel 3.1. vorgenommene Definition von Historienspielen.

2.1. Zur Bedeutung von Bildikonen

„Wir leben von der visuellen Wahrnehmung wie nie zuvor und verfügen über ein fast grenzenloses Archiv an Gedächtnisbildern“¹⁴⁴ – mit diesen Worten unterstreicht BARTONICZEK die Bedeutung des Bildes bei Erinnerungsprozessen. Die mediale Präsentation von der Ver-

.....

¹⁴³ Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (Beck'sche Reihe, 1307), 6. Auflage, München 2007.

¹⁴⁴ Zitat in: Bartoniczek: Medien des Erinnerns. 12. Bilder, S. 208.

gangenheit wird dabei nicht allein durch narrative Konjunkturen oder verfügbare finanzielle Mittel geprägt, sondern zu gerade auch durch technische Möglichkeiten. Um den folgenden Überblick möglichst verständlich zu halten, beginne ich im 19. Jahrhundert mit der Fotografie, die ich als erstes Medium ansehe, dass es sowohl erlaubte, Momentaufnahmen von Ereignissen zu machen und diese gleichzeitig reproduzierbar zu machen. Dies soll keinesfalls implizieren, dass frühere Formen der visuellen Darstellung wie Gemälde, Gravuren, Zeichnungen, Statuen, oder auch Münzen nicht als Medien des Gedächtnisses angesehen werden. Es wurde jedoch entschieden, dass Ausführungen über diese zu weit führen würden und die Notwendigkeit von technischen Apparaten für die Entstehung von Bildern eine Gemeinsamkeit zwischen Fotos und digitalen Spielen ist.

Erforderten frühe Aufnahmeverfahren, wie die Heliografie, noch eine Belichtungszeit von vielen Stunden, sank diese Zeit dank Fortschritten bei dem chemischen Fixierungsprozess des Bildes bereits mit der Daguerreotypie und der Kollodium-Nassplatte auf ca. 15 Minuten. Während dies eine enorme Verbesserung darstellte, war diese Dauer jedoch weiterhin viel zu lang für Schnappschüsse. Diese wurden erst über Rollfilmkameras, wie die Kastenkamera möglich, die über so kurze Belichtungszeiten verfügten, dass es nicht länger notwendig war Motive zu arrangieren und zu fixieren. Der Rollfilm war auch die Voraussetzung für die Ende des 19. Jahrhunderts aufkommenden ersten Filmkameras, da Filme eine Mindestzahl an Bildern je Sekunde brauchten, damit eine Szene flüssig abgespielt werden konnte. Während Filmkameras damit Bewegtbilder von Ereignissen festhalten konnten, erlaubten die Fotoapparate durch die kurze Belichtungszeit die Aufzeichnung von vermeintlich unmittelbaren Szenen. Über die Reproduktion, etwa in Zeitungen, entwickelten sich diese mitunter zu Ikonen und wurden zu Symbolen für das dazugehörige Ereignis, auch wenn sie nur einen kurzen Moment abbildeten und keine Sequenz wie Filme.¹⁴⁵

Gerade militärische Konflikte weisen eine hohe Zahl an ikonischen Bildern auf, da diese Ereignisse, insbesondere ab dem 20. Jahrhundert, nicht nur umfassend medial begleitet wurden, sondern die beteiligten Akteure zudem immer stärker massenmediale Propaganda einsetzten, um die eigene Bevölkerung zu mobilisieren, die Legitimität von Kriegszielen zu untermauern und den Gegner zu diskreditieren. Gleichwohl blieben Kriege und Katastrophen bei weitem nicht die einzigen Ikonen. Medialen Ikonen sei gemein, so PAUL weiter, dass sie „aufgrund der Häufigkeit, der Dauer und der Streuung ihrer Publikation einen hohen Bekanntheitsgrad“ erreicht hätten. Dies habe zur Folge, dass sie nicht nur wiedererkannt, sondern auf die Betrachter zudem eine „besondere emotionale Wirkung ausüben“ und als

.....

¹⁴⁵ Beispiele für besonders bekannte Fotoikonen sind etwa der Absturz der Hindenburg, die Flaggenhissung auf Iwo Jima, die an späterer Stelle noch näher thematisiert wird, der Atombombenabwurf über Nagasaki, das Torgebäude von Auschwitz und die brennenden Türme des World Trade Centers.



Abb. 2-1: Beispiele für Fotos, die durch ihre häufige Verwendung zu Bildikonen wurden.
(1) CHARLES LEVY: Nagasaki, Japan under atomic bomb attack, 09.08.1945.
(2) GUS PASQUARELLA: Das brennende Luftschiff LZ 129 Hindenburg in Lakehurst, 06.05.1937.
(3) JOE ROSENTHAL: Raising the Flag on Iwo Jima, 23.02.1945.

„Leitbilder“ fungierten. Mit Bezug auf KATHRIN FAHLENBRACH und REINHOLD VIEHOFF ergänzt PAUL zudem, dass über die Ikonen „das vermeintlich authentische Abbild eines historischen Augenblicks mit einer Bildersprache“¹⁴⁶ verknüpft werde, so dass der Betrachter sie nicht nur wiedererkenne, sondern sie zudem mit eigenen Kenntnissen über das Gezeigte assoziiere. GERHARD PAUL unterscheidet zwischen acht Arten, die aufzeigen wie vielfältig Bildikonen sein können:¹⁴⁷

Tab. 2-2: Arten von Ikonen nach GERHARD PAUL

Ikonentypus	Beispiele
Superikone	Mona Lisa, Michelangelos David, Atompilz
Ereignisikone	Hindenburg-Absturz, Mondlandung, Tiananmen-Massaker
Politisch-personale Ikone	Albert Einstein, Sigmund Freud, Wilhelm II., Elizabeth II.
Popikone	Marilyn Monroe, Mickey Maus, Lara Croft, Che Guevara
Werbeikone	Frau Antje, Meister Propper, Coca Cola-Weihnachtsmann

.....
146 Alle Zitate in: Ebd., S. 29.
147 Paul, Gerhard: Das Jahrhundert der Bilder. Visuelle Geschichte und der Bildkanon des kulturellen Gedächtnisses., in: Paul, Gerhard (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band II: 1949 bis heute (Sondersausgabe für die Bundeszentrale für politische Bildung, 734), Göttingen 2009, S. 14–39. Teilweise wurde eigene Beispiele ergänzt, da Paul bei einigen Typen zu wenige Beispiele nennt. Lara Croft findet sich unter den genannten.

Ikonentypus	Beispiele
Soziale Ikone	Szenen der Weltwirtschaftskrise, Trümmerfrauen
Technik- und Fortschrittsikone	Auto, Flugzeug, Zeppelin, Computer, Handy
Bildungs- und Wissenschaftsikone	Doppelhelix-Struktur, Atommodell, H5N1-Virus

Quelle: PAUL: Jahrhundert der Bilder, Bd. 2, S. 29f.

Während die steigende Bedeutung von visuellen Ikonen eng mit der Reproduzierbarkeit von Bildern verknüpft ist, blieb diese nicht allein auf das beschränkt, was professionelle Akteure, wie Journalisten, Filmemacher und weitere Medienschaffende veröffentlichen. Mit fallenden Anschaffungskosten für die technischen Geräte wie Fotoapparate, Heimvideogeräte und schließlich auch Computern wurden auch Privatpersonen befähigt, zur Bekanntheit der vorhandenen Ikonen beizutragen, indem sie diese vervielfältigten und im Bekanntenkreis präsentierten. Aktuelle internetfähige Kleingeräte wie Smartphones und Tablets erlauben darüber hinaus nicht nur die unmittelbare Anfertigung von Bildern und Filmen, sondern auch ihre ortsunabhängige Mitführung, Übertragung und Präsentation im Internet.

Infolge gewaltiger Speicherkapazitäten und immer schnellerer Datenübertragungsraten schafft die Infrastruktur hinter dem Internet somit die Voraussetzung für die besonders leichte und zeitnahe Verbreitung von Medien. Lädt ein Nutzer ein Foto bei Facebook oder ein Video bei YouTube hoch, so macht er es theoretisch allen Menschen der Erde zugänglich, die über einen Internetanschluss verfügen und trägt damit, unabhängig von klassischen Medienvertretern, zu einer Verbreitung der Bilder bei. Inwieweit diese virale Verbreitung dazu beiträgt bzw. künftig beitragen wird, dass Ikonen entstehen, bedarf noch eingehender empirischer Studien. Gleichwohl lassen sich bereits manche Beispiele für Ereignisse identifizieren, bei denen Bilder durch weitreichende Verbreitung und mediale Streuung zu Ikonen geworden sind. Ein Beispiel wären die europäischen Fluchtbewegungen 2015 und die dabei zahlreich aufgenommenen Zeltstädte, überfüllten Boote oder das Kleinkind Aylan Kurdi, das ertrunken an den Strand nahe Bodrum in der Türkei gespült worden war.¹⁴⁸

Durch die immer größere Verbreitung von internetfähiger Geräten liegt damit die Vermutung nahe, dass künftig häufiger Bilder von Nutzern eine große Bekanntheit erlangen werden, sofern diese Augenzeugen eines bedeutenden Ereignisses werden und dies zeitnah online verbreiten. Das größte Hemmnis für die Entstehung von Bildikonen dürfte hierbei die enorme Bilderflut sein, die durch erschwingliche Flatrates und große Datenvolumina eine

.....
148 Vgl.: Gierke, Sebastian: Das Vermächtnis des Aylan Kurdi. Vor drei Monaten ertrank der Dreijährige. Das Foto des toten Jungen ging um die Welt. Hat es sie auch verändert?, in: Süddeutsche Zeitung vom 08.12.2015, online: <https://www.sueddeutsche.de/politik/fluechtlinge-das-vermaechtnis-des-aylan-kurdi-1.2771791>. Kohler, Berthold: Das tote Kind, in: FAZ vom 04.09.2015, S. 1. O. A.: Die traurige Geschichte des Aylan Kurdi, in: FAZ (Onlineausgabe) vom 03.09.2015, online: <http://www.faz.net/aktuell/politik/fluechtlingskrise/toter-fluechtlingsjunge-die-traurige-geschichte-des-aylan-kurdi-13783344.html>.

vorherige Bildauswahl weniger erforderlich machen, als noch in früheren Jahren. Klassische Medien mit ihren redaktionellen Filtern nutzen Bilder dagegen weiterhin als Aufmacher und stellen höchstens begleitend eine Bilderstrecke im Netz bereit.

Diese Flut an visuellen Informationen betrifft auch die in dieser Arbeit behandelten digitalen Spiele, weil sie, und wie an späterer Stelle noch ausgeführt wird, häufig bestehende Ikonen aufgreifen indem sie das dazugehörige Ereignis als Spielszenario nutzen und damit Symbole der Vergangenheit zitieren. Indem diese Symbole in den Historienspielen nicht allein präsent, sondern Teil des jeweils übergeordneten Spielwelt und der Erzählung Kontextes sind, werden einzelne Ikonen oft nur wenig exponiert präsentiert. Gleichwohl zeigt auch diese Form der Verwendung bereits, dass sich Spiele klar im kulturellen Gedächtnis verorten lassen. Während die Wirkung auf die individuellen Spieler variiert und letztlich davon abhängt, ob die Ikonen tatsächlich als solche erkannt werden, bietet ihre Präsentation über ein sehr immersives Medium zumindest das Potential sie einer weiteren Gruppe bekannt zu machen, was zusammen mit den Eigenschaften des Mediums zu Prägungen von Geschichtsvorstellungen beitragen kann.

Neben dem Rückgriff auf etablierte Ikonen gelingt es digitalen Spielen ebenfalls eigene Ikonen zu generieren, die sich aus der teils enormen Popularität von Figuren und Szenarien ergeben und durch Fortsetzungen weiter gefördert wird. PAUL nennt bei den popkulturellen Ikonen Lara Croft, die Protagonistin der *Tomb Raider*-Reihe, so dass er offenbar auch in digitalen Spielen ein Potential für die Entstehung von Ikonen erkennt, auch wenn er selbst nicht näher auf diese eingeht. In seinem Sammelband *Das Jahrhundert der Bilder* widmet sich dagegen ASTRID DEUBER-MANKOWSKY in ihrem Beitrag Croft, zu der sie erklärt:

„Sie gilt als virtuelles Sexsymbol und zugleich als Ideal einer unabhängigen emanzipierten Frau. Lara Croft war die erste Computerspielfigur, die den Schritt aus der Spielwelt in die globale Medienwelt schaffte. Man konnte Lara Croft auf der Kinoleinwand begegnen, auf Popkonzerten und in Werbespots. Modelagenturen und Lifestyle-Firmen stellen sie als vollwertiges Mannequin in ihren Dienst. Sie war Cyberikone und reale Werbeträgerin.“¹⁴⁹

Gemessen an den zahlreichen Formen der Präsentation, die insbesondere in den Anfangsjahren der Reihe dazu beitrugen die Figur Croft bekannt zu machen, lassen sich PAULS Kriterien für die Entstehung einer Ikone – Häufigkeit, Dauer und Streuung – zweifellos wiederfinden. Die Entstehung dieser und weiterer popkultureller Ikonen, ihr Wiedererkennungswert und die mit der Betrachtung von Abbildungen einhergehenden Assoziationen findet sich auch zu zahlreichen weiteren Spielen wieder. Oft ist es der Protagonist, der zuerst Bekanntheit erlangt und mit dem dazugehörigen Spiel assoziiert wird. Inwieweit dies jedoch Popikonen entstehen

.....
149 Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Die virtuelle Ikone der Mediengesellschaft, in: Paul, Gerhard (Hg.): *Das Jahrhundert der Bilder*. Band II: 1949 bis heute (Sondersausgabe für die Bundeszentrale für politische Bildung, 734), Göttingen 2009, S. 646–653. Zitat auf S. 646.

lässt, kann nicht pauschal beantwortet werden, da Protagonisten und weitere Figuren zwar oftmals ikonische Attribute haben, darunter ihr Aussehen, ihre Kleidung, Ausrüstungsgegenstände oder Verhaltensweisen, doch wird daraus nicht automatisch eine Ikone, die auch außerhalb der Spielerszene erkannt wird. Figuren, denen ein solcher Status sicherlich zugewiesen werden kann, wären neben der genannten Lara Croft etwa Mario aus Nintendos *Super Mario*-Spielen und Pac Man, die auf ähnlich vielfältige Weise auch außerhalb der eigentlichen Spiele präsent sind.

Über unzählige weitere bekannte Figuren lässt sich trotz markanter Attribute und mehrerer Fortsetzungen nicht sagen, ob sie der Allgemeinheit ausreichend bekannt sind, um ihnen einen vergleichbaren popkulturellen Wiedererkennungswert zuzuschreiben. Der Grund hierfür ist vor allem in der fehlenden breiten Streuung zu sehen, die DEUBER-MANKOWSKY am Beispiel von Lara Croft beschreibt. Ein angenommener ikonenhafter Status der nachfolgend gezeigten Figuren aus der Videospiegelgeschichte beschränkt sich dadurch vornehmlich auf den Kreis der Spieler, die jene Figuren entweder durch eigene Nutzung selbst kennen oder diese zumindest aus der Berichterstattung zuordnen können. Wenn Spieler als Subkultur verstanden werden, dann wären jene und weitere Figuren somit entsprechende Ikonen ihr.

Inwieweit sich diese Bekanntheit erweitern lässt, etwa durch umfassende Werbung an öffentlichen Orten oder in Diskussionen im Print- und TV-Bereich, lässt sich noch nicht eindeutig beantworten. Die Häufigkeit der Präsenz und die Breite der Streuung wären zwar für die Zeit der Werbung sicherlich erhöht, jedoch nicht ihre Dauer, da die Werbung meist kurz nach der Veröffentlichung endet und damit auch die breite Öffentlichkeit wieder verlässt. Andere fortbestehende Formen wären beispielsweise Actionfiguren, Poster, lebensgroße Statuen und weitere Werbeartikel, doch auch diese scheinen im Vergleich zu den bei Lara Croft genannten Formen von Streuung und Dauer zu wenig bedeutend, um die nachfolgend gezeigten Spielecharaktere mit den von PAUL genannten Popikonen annähernd vergleichbar zu machen.

Gleichwohl finden sich bereits eine Reihe von Beispielen, die andeuten wie eine Steigerung der Bekanntheit von virtuellen Figuren abseits unmittelbarer Veröffentlichungen erfolgen kann. GUNDOLF S. FREYERMUTH skizziert diese am Beispiel von Pac-Man und zeigt dabei wie crossmediale Werke zu dessen Bekanntheit beigetragen hätten. So habe es bei ihm unter anderem „eine animierte Fernsehserie, eine Hitsingle [und] Spielzeugfiguren“ gegeben.¹⁵⁰ Daneben lassen sich zahlreiche popkulturelle Verweise identifizieren, so etwa in den TV-Serien *Die Simpsons* und *Futurama* oder im 2015 erschienenen Kinofilm *Pixels*. Wie FREYERMUTH weiter erläutert, entstünden die Bezüge auf jene und viele weiterer Charaktere insbesondere aus ihrer Rolle innerhalb der Erzählungen der dazugehörigen Spiele, bei der sie „starke und identifika-

.....
150 Zitat in: Freyermuth: Games, S. 77.

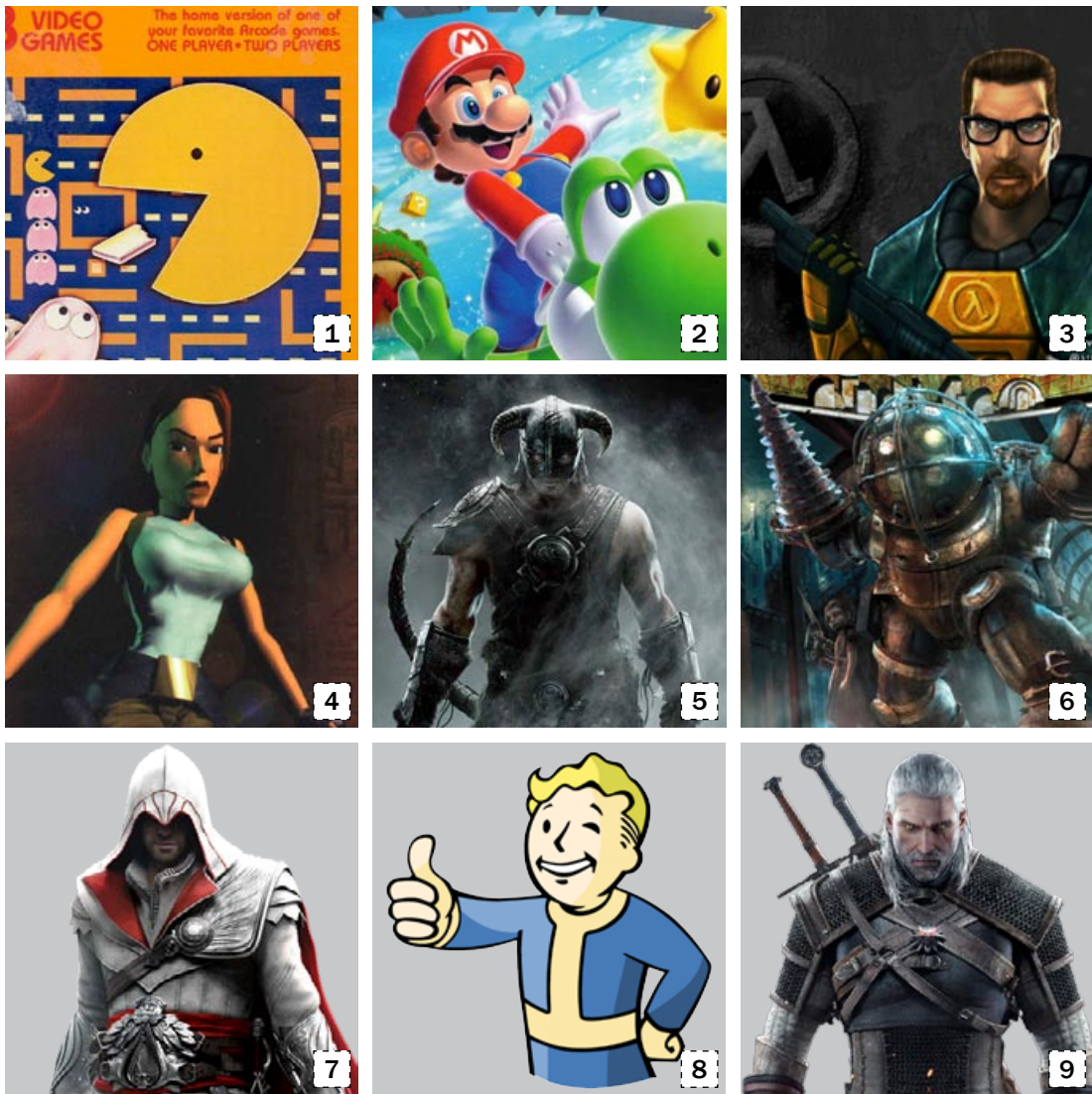


Abb. 2-3: Beispiele für ikonische Figuren digitaler Spiele.
(1) Pac Man (*Pac Man*). (2) Mario (diverse Nintendo-Spiele). (3) Gordon Freeman (*Half-Life*-Reihe).
(4) Lara Croft (*Tomb Raider*-Reihe). (5) Dragonborn (*The Elder Scrolls V: Skyrim*). (6) Big Daddy und
Little Sister (*BioShock*-Reihe). Ezio Auditore (*Assassin's Creed*-Reihe). (8) Vault Boy (*Fallout*-Reihe).
(9) Geralt of Rivia (*The Witcher*-Reihe)

tionsfähige Charaktere¹⁵¹ lieferten. Anschaulich zeigt sich der Rückgriff auf die popkulturelle Bekanntheit vieler Spielcharaktere im Animationsfilm *Wreck-It-Ralph* von 2012, in dem der fiktive Antagonist eines alten #Arcade-Spiels mit zahlreichen Figuren historischer Spiele und einer Reihe einschlägiger Tropen aus populären Genres zusammentrifft.¹⁵²

Gezeigt wurden lediglich Beispiele für einige sehr bekannte Figuren aus der Spielgeschichte. Gleichwohl zeigen auf, wie sich die einzelnen Charaktere deutlich durch ihre visuellen Attribute unterscheiden und dadurch leicht wiedererkannt werden können. Kennt ein Spieler den

.....

151 Ebd.

152 Kern des Films ist das hypothetische Eigenleben der Figuren, wenn die Spiele nicht genutzt werden. Der titelgebende Protagonist *Wreck-It-Ralph* ist der Schurke in seinem Spiel und wird von niemandem gemocht, weshalb er nach Jahrzehnten in seinem immer gleichen Job eine neue Aufgabe mit Anerkennung sucht. Dafür verlässt er sein Spiel und besucht zahlreiche andere, wo er deren Figuren trifft. Beschreibung des Films und viele Beispiele für präsente Figuren: https://www.imdb.com/title/tt1772341/?ref_=nv_sr_2.

entsprechenden Titel bzw. die entsprechende Reihe, so lassen sich, wie bei den anderen von PAUL genannten Arten von Ikonen, entsprechende Assoziationen mit Inhalten und Kontexten herstellen. Im Fall von Gordon Freeman ist dies besonders bemerkenswert, weil dieser innerhalb der #First-Person-Shooter selbst nicht zu sehen oder hören ist und lediglich über Artworks, Cover und Ladebildschirme abgebildet wird. Auch in *BioShock* ist der Protagonist nicht zu sehen, sondern lediglich zu hören. Als Ikonen der Spiele dienen hier besonders die Big Daddies, Männer in altmodischen Taucheranzügen und ausgestattet mit verschiedenen Waffen wie dem gezeigten Bohrer, und die von ihnen oft geschützten Little Sisters.

Der Vault Boy ist dagegen keine Figur der Handlung der Titel *Fallout*-Reihe, wohl aber das Symbol der fiktiven Firma Vault Tec. Auf Produkten von ihr ist er gerade innerhalb *Fallout 3* und *-4* omnipräsent. Auch wird er vielfach in der Werbung für die Reihe eingesetzt, wodurch er zum wiederkehrenden Symbol für die Spiele geworden ist – vielleicht auch weil der fast immer fröhlich aussehende Vault Boy im krassen Widerspruch zur düsteren Postapokalypse der Spiele steht. Andere Charaktere, wie Lara Croft, Dragonborn, Ezio Auditore und Geralt of Rivia sind dagegen als Protagonisten die Gesichter ihrer jeweils sehr erfolgreichen Spiele und werden durch die Erzählungen und ihre visuelle Gestaltung umfangreich charakterisiert, was ebenfalls dazu beiträgt sie im Gedächtnis der Spieler zu verankern.

2.2. Überblick über verschiedene Gedächtnisbegriffe

Die Erinnerungsforschung ist ein äußerst komplexes und kontrovers diskutiertes Forschungsfeld. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass eine Vielzahl an Disziplinen beteiligt ist, die unter anderem von den Kultur-, Geschichts- und Sozialwissenschaften bis hin zu den Neurowissenschaften reicht und die unterschiedliche Ansätze bei ihren Auseinandersetzungen mit diesem Themenkomplex wählen.¹⁵³ Daher stellt sich in besonderer Weise die Frage, welches Vorgehen für eine wissenschaftliche Arbeit angemessen ist, die sich mit der Inszenierung von Geschichte in Computerspielen und Auswirkungen dieser auf die Erinnerung befasst. Mit Bezug auf die in den Geisteswissenschaften verbreiteten „Gedächtnispraktiken“¹⁵⁴ werden in diesem Abschnitt die methodischen Schwerpunkte der Erinnerungsforschung in den verschiedenen Disziplinen erläutert. Zunächst werden dazu verschiedene Gedächtniskonzepte vorgestellt, auf denen dann Grundlagen der medialen Erinnerung beschrieben und in Abgrenzung zu Onlinemedien erläutert werden.

Eine grundlegende Voraussetzung für die persönlichen Erinnerungen eines Menschen

.....

153 Zitat in: Welzer: Erinnerung und Gedächtnis. Desiderate und Perspektiven, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 1.

154 Zitat in: Ebd., S. 1.

bildet aus medizinischer Sicht die Vernetzung von Nervenzellen im Gehirn, die MARTINA PIEFKE und HANS J. MARKOWITSCH als neuronale Plastizität bezeichnen. Diese werde sowohl durch „Erfahrungen in der Familie und im sozialen Umfeld“, wie auch „durch genetische Dispositionen, physiologische Prozesse, diverse medizinische Erkrankungen“¹⁵⁵ und weitere Faktoren geprägt. Mit Bezug auf ENDEL TULVING¹⁵⁶ beschreiben die Autoren fünf Gedächtnissysteme:¹⁵⁷

Tab. 2-4: Gedächtnissysteme nach PIEFKE und MARKOWITSCH

Gedächtnissystem	Funktion	Beispiel
Prozedurales Gedächtnis	Unbewusste motorische Routinen	Fahrrad fahren
Primingsystem	Bewusste Wiedererkennung vertrauter perzeptueller Reize	Aussehen von Banknoten
Perzeptuelles Gedächtnis	Unbewusste Wiedererkennung vertrauter perzeptueller Reize	nur teilweise sichtbare Objekte erkennen
Wissenssystem	Semantische Verarbeitung von Informationen	Wert einer Banknote beim Einkauf
Episodisches Erinnern	Kontext	Kauf eines lange gesuchten Buches

Quelle: PAUL: Jahrhundert der Bilder, Bd. 2, S. 29f.

Neben diesen Gedächtnissystemen kann zudem über medizinische Untersuchungen genau nachgewiesen werden, welche Regionen des Gehirns bei Speicherung, Verarbeitung und späterem Abruf von Erinnerungen Aktivität aufweisen. Dies erlaubt Einblicke in physische Prozesse,¹⁵⁸ die gerade für Untersuchungen der Erinnerungen von Zeitzeugen wichtig sein können. Dieses Modell mit dem Fokus auf dem autobiografischen Gedächtnis ist jedoch nur ein Aspekt, um zu ergründen wie etwas erinnert wird. Da die Erinnerung der Vergangenheit sehr viele Facetten umfasst, zu nennen wären etwa Daten und Fakten, persönliche Erlebnisse, Sinneseindrücke, Gefühle, die Auseinandersetzung mit eigenen Handlungen oder gesellschaftlicher Konsens, folgt nun ein Überblick zur Bedeutung verschiedener Gedächtnisformen, die für die spätere Betrachtung von Historienspielen relevant sein können.

Den Ausgangspunkt für die Entstehung von Erinnerungen bildet das soziale und gesellschaftliche Umfeld, in dem Menschen aufwachsen und leben. Es findet sich in Teilen bei den prägenden Faktoren von PIEFKE und MARKOWITSCH und erlaubt Einblicke in den identi-

.....

155 Beide Zitate in: Piefke, Martina; Markowitsch, Hans J.: Grundlagen des Erinnerns. 1. Neuroanatomische und neurofunktionale Grundlagen von Gedächtnis, in: Ebd., S. 11–21, Zitate S. 17.
156 Tulving, Endel: Episodic Memory and Autonoesis. Uniquely Human?, in: Terrace, Herbert S.; Metcalfe, Janet (Hg.): The Missing Link in Cognition. Self-Knowing Consciousness in Man and Animals, New York 2005, S. 3–56.
157 Ebd., S. 11. Bei Wissenssystem und episodischem Erinnern wurden eigene Beispiele zur Verdeutlichung gewählt, da im Text lediglich allgemeine Beschreibungen angegeben waren.
158 Ebd., S. 11–21.

tätsstiftenden Charakter gemeinsamer Erinnerungen, der auch bei medialen Aufbereitungen vergangener Ereignisse als zentral anzusehen ist. Eine klare Unterscheidung zwischen kollektivem, kulturellem, sozialem und weiteren Gedächtnisarten ist jedoch Aufgrund zahlreicher Überlappungen letztlich „von der Perspektive des jeweiligen Autors“¹⁵⁹ abhängig. Da in dieser Arbeit die Inszenierung der Vergangenheit in digitalen interaktiven Medien im Fokus steht, wird die methodische Unterscheidung verschiedener Gedächtnisse nicht näher vertieft werden. Um der Komplexität des Themas „Gedächtnis“ trotzdem gerecht zu werden und die möglichen Bezugspunkte digitaler Spiele in ihm zu skizzieren, wird nachfolgend angegeben, auf welchen Ansatz der Erinnerungsforschung sich Aussagen beziehen.

Das Gedächtnis hat bei Weitem nicht nur die Funktion, Wissen zu Fakten, Prozeduren und motorischen Handlungen aus einem Speicher abrufbar zu halten, damit der Mensch in seiner Umwelt agieren kann, wie es die vorangegangenen Aussagen möglicherweise andeuten. Vielmehr liegt die zentrale Aufgabe in der Verarbeitung und Auswertung von diesem Wissen sowie von Erlebnissen und Erfahrungen. RÜDIGER POHL umschreibt die Aufgabe des Gedächtnisses wie folgt:

„Das Gedächtnis ist der Aufbewahrungsort aller Erinnerungen. Seine wesentliche Funktion besteht darin, Erinnerungen so aufzubereiten und zu speichern, dass sie für zukünftige Situationen nutzbar sind.“¹⁶⁰

Mit der Speicherung und Aufbereitung nennt POHL bereits zwei wichtige Funktionen des Gedächtnisses. Gleichzeitig deutet er darüber hinaus den Zweck dieser Funktion an, wenn er davon spricht, dass die Erinnerungen für künftige Situationen nutzbar sein sollen. Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass der Mensch Erlebnisse des Alltags behält, diese im Zuge von Lernprozessen so aufbereitet, dass er im Idealfall etwaige Fehler und andere negative Erlebnisse nicht wiederholt, sondern in vergleichbaren Situationen einen anderen Ausgang herbeiführen kann, damit er innerhalb seiner Umwelt bestehen kann. Mit dieser allgemeinen Definition unterscheidet POHL jedoch nicht zwischen dem menschlichen und dem tierischen Gedächtnis. Auch letztere verfügten nach HARALD WELZER über ein Erfahrungsgedächtnis, dass ihnen „eine sich selbst optimierende Anpassung an die Bedingungen jener Umwelten ermöglicht, in denen sie existieren.“¹⁶¹

Neben dieser semantisch geprägten Ebene hätten sich beim Menschen mit dem episodischen und dem autobiografischen noch weitere Ebenen entwickelt.¹⁶² Vereinfacht ausgedrückt kann die semantische Ebene als Speicherort konkreten Wissens betrachtet werden, während

.....

159 Zitat in: Olick, Jeffrey K.: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 5. Das soziale Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 109–114.
160 Zitat in: Pohl, Rüdiger: Das autobiografische Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 75.
161 Beide Zitate in: Welzer: Erinnerung und Gedächtnis, S. 2.
162 Ebd.

es bei der episodischen die sinnhafte Anordnung von Informationen zu Abläufen konkreter Ereignisse ist. Bei der autobiografischen schließlich wird das Wissen um die eigene Rolle bei besagten Ereignissen in Verbindung mit dabei empfundenen Emotionen gebracht. Damit fungiert das menschliche Gedächtnis nicht nur als Quelle für Informationen, die dem Menschen das Leben in seiner Umwelt erlauben, sondern es hat darüber hinaus eine stark identitätsstiftende Funktion.

Dieser Aufbau einer Identität erschöpft sich bei Weitem nicht am autobiografischen Gedächtnis, das aus Erinnerungen an persönliche Erlebnisse „eine kulturell verankerte narrative Struktur (...) (*life script*), die zur Konstruktion der eigenen Lebensgeschichte (*life story*) benutzt werden kann“¹⁶³, wie es POHL ausdrückt. Auch über diese autobiografische Ebene hinaus tragen zahlreiche Faktoren dazu bei, dass sich Identitäten bilden, und die in der Literatur besonders mit dem kollektiven, dem kulturellen, dem kommunikativen und dem sozialen Gedächtnis beschrieben werden.

In der Gedächtnisforschung finden sich zahlreiche Versuche der Klassifikationen dieser über die individuelle Erinnerung hinausgehenden Einflüsse auf die Erinnerung, die sich häufig auf MAURICE HALBWACHS' Beiträge zur Identitätsbildung durch die Zugehörigkeit zu Gruppen und Milieus stützen.¹⁶⁴ LEVY schreibt, dass das kulturelle Gedächtnisse oft mit dem besonders von HALBWACHS geprägten Begriff des kollektiven Gedächtnisses verschmolzen werde.¹⁶⁵ Auch OLICK schreibt in seinen Ausführungen zum sozialen Gedächtnis Ähnliches und verweist darauf, dass es wohl HALBWACHS größter Verdienst „für die gegenwärtige Gedächtnisforschung“ sei, ein „schlagkräftige[s] und den modernen, gesunden Menschenverstand herausfordernde[s] Argument“ zu liefern, „dass Erinnerung weder hauptsächlich, geschweige denn vollständig, ein individueller Prozess sei.“¹⁶⁶

Dementsprechend kann festgestellt werden, dass HALBWACHS' Beiträge zur Gedächtnisforschung aus den 1920er und -30er-Jahren zwar prägend waren, in den letzten Jahrzehnten, jedoch stark ausdifferenziert wurden, indem zahlreiche Gedächtnisse beschrieben wurden. Einige von diesen sollen nun näher beschrieben werden, was dazu dienen soll, die Relevanz für die an späterer Stelle analysierten Historienspiele in ihrem erinnerungskulturellen Kontext hervorzuheben. Der Fokus wird dabei auf den Quellen liegen, aus denen sich die beschriebenen Gedächtnisse speisen, während die Gedächtnisfunktionen nur in geringerem Umfang thematisiert werden.

Wie bereits beschrieben, sind es beim autobiografischen Gedächtnis in erster Linie per-

.....

163 Zitat in: Pohl: Das autobiografische Gedächtnis, in: Ebd.: S. 77.

164 BesonDers.: Halbwachs, Maurice: Das kollektive Gedächtnis (Fischer Wissenschaft, 7359), Frankfurt am Main 1985.

165 Levy, Daniel: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 3. Das kulturelle Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung. S. 93–101.

166 Alle Zitate in: Olick: Das soziale Gedächtnis, in: Ebd., S. 109.

sönliche Erfahrungen, die ein Mensch in seinem Leben macht und die über den Prozess der Verarbeitung in einen bestimmten Sinnzusammenhang eingeordnet werden, bei dem die persönliche Relevanz im Vordergrund steht. POHL hebt besonders klassische kanonische Ereignisse hervor, die als Ankerpunkte für die Erzählung von Lebensgeschichten fungieren. Ob Einschulung, Berufseintritt, Heirat, aber auch individuelle, und damit weniger planbare Erlebnisse wie Unfälle, Krankheiten oder auch Lottogewinne, sind von zentraler Bedeutung, um eine für das eigene Leben eine „kulturell verankerte narrative Struktur“¹⁶⁷ zu erzeugen. Weitere wichtige Bezugspunkte innerhalb dieser narrativen Struktur stellen Ort und Zeit dar sowie die mit den Ereignissen verbundenen Emotionen, „die beim Abruf der Erinnerung wieder aktiv werden und so in gewisser Weise ein Wieder-Erleben (re-experiencing) (...) ermöglichen.“¹⁶⁸

Die Formung der eigenen Identität, die als eine der zentralen Funktionen des autobiografischen Gedächtnisses angesehen kann, vollzieht sich jedoch nicht allein auf Basis der persönlichen Erlebnisse eines Menschen, sondern gerade auch über dessen Zugehörigkeit zu bestimmten Milieus. HALBWACHS nennt mit der eigenen Familie, der Religion oder der gesellschaftlichen Klasse¹⁶⁹ bereits einige prägende Faktoren und unterstreicht damit, wie vielfältig die Einflussfaktoren auf das kollektive Gedächtnis sind. Daran anknüpfend formuliert SABINE MOLLER die zentrale Annahme mit „[e]rinnerbar ist nur das, was im (persönlichen, medialen oder gedanklichen) Austausch mit anderen mittelbar ist.“¹⁷⁰ Damit wird bereits ein wichtiger Unterschied zum deklarativen Teil des autobiografischen Gedächtnisses deutlich. Auch wenn bei diesem, wie zuvor durch POHL, die Fähigkeit zur Wiedergabe der eigenen Erinnerungen betont wird,¹⁷¹ so ist es jedoch vor allem die persönliche Perspektive, welche die Sicht auf die vergangenen Erlebnisse prägt.

Beim kollektiven Gedächtnis wird hingegen gerade der Einfluss von gemeinsamen Erlebnissen von Angehörigen einer Gruppe bzw. eines Milieus betont. Wichtig sei dabei zudem, so MOLLER, dass Angehörige einer Gruppe das besagte Ereignis nicht zwangsläufig selbst erlebt haben müssen. Dies treffe wegen der großen emotionalen Bindung im Besonderen auf Familien- und Generationengedächtnisse zu, die dazu führten, dass sich Erinnernde als Teil eines größeren Ganzen begriffen. Auch bei ihnen spielten jedoch Medien eine wichtige Rolle, um Vorstellungen zu ergänzen und so zu einem Gesamtbild bei den sich Erinnernden beitragen.¹⁷² Neben individuellen Erinnerungsprozessen hat das kollektive Gedächtnis nach

167 Zitat in: Pohl: Das autobiografische Gedächtnis, S. 77.

168 Ebd., S. 75.

169 Vgl.: Halbwachs: Das kollektive Gedächtnis, S. 1–77.

170 Zitat in: Moller: Das kollektive Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 85.

171 Vgl.: Pohl: Das autobiografische Gedächtnis, S. 75.

172 Vgl.: Moller: Das kollektive Gedächtnis, S. 88–90. Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, Stuttgart 2017.

HARALD SCHMID ebenfalls wichtigen Einfluss auf Geschichtspolitik und die bei ihr gewählten Schwerpunkte bei der Erinnerung der Vergangenheit.¹⁷³

Anders als bei den drei zuletzt genannten Gedächtnissen lassen sich das kommunikative und das politische Gedächtnis klarer eingrenzen. GERHARD ECHTERHOFF beschreibt ersteres als Konstruktion „mehr oder weniger fragmentarische[r] Eindrück[e] und Informationen“, die als „temporäre Konstruktionen (...) erheblich vom Kontext ihres Abrufs geprägt sind.“¹⁷⁴ Diese knappe Umschreibung verdeutlicht bereits einen zentralen Aspekt des Erinnerungsprozesses: Die Verarbeitung von Eindrücken. Dieser Prozess sei nach ECHTERHOFF nicht nur abhängig von persönlichen Umständen, sondern darüber hinaus auch von der Art der Information, ihrer Relevanz für die beteiligten Akteure und ihrer Vermittlung abhängig. Dies zeige sich darin, dass „Erfahrungen, die Menschen als (...) besonders emotional erleben, (...) innerhalb weniger Tage anderen“¹⁷⁵ anvertraut würden.

Damit diese Weitergabe erfolgen kann, muss zuvor eine Verarbeitung stattgefunden haben, bei der unwichtige Informationen vergessen und die Bedeutung der Geschehnisse geklärt worden ist. Vereinfacht ausgedrückt, ist es meist unwichtig, was man gestern zu Mittag gegessen hat oder um welche Uhrzeit man sich die Zähne geputzt hat, während Erfolge, wie auch Misserfolge, nicht nur über ihre zentralen Fakten erinnert werden, sondern auch in Beziehung mit den dabei erlebten Emotionen. Wird dies Teil des kommunikativen Gedächtnisses, so entsteht dabei eine Erzählung, bei der anderen mitgeteilt wird, was einem selbst widerfahren ist und wie dies das eigene Denken beeinflusst hat.

Auch das politische Gedächtnis weist einige Gemeinsamkeiten mit diesen Prozessen auf, jedoch ist die Ebene der Erinnerung nicht auf eigene oder kommunikativ vermittelte Erlebnisse beschränkt. Vielmehr ist es der Staat, der „kollektiv verbindliche Entscheidungen“ trifft und diese „im Zweifelsfall mit den Mitteln des Zwangs“¹⁷⁶ durchsetzen kann. Nach HELMUT KÖNIG manifestiere sich das politische Gedächtnis in Denkmälern, Jahrestagen, Ritualen und weiteren festgelegten Formen der Erinnerung an das Vergangene. Die Funktion dieses Gedächtnisses beschränke sich jedoch nicht nur auf die Schaffung einer Identität, sondern umfasse insbesondere auch, „wie die gegenwärtige politische Ordnung ihre Vorgänger bewertet.“¹⁷⁷

Die Wechselwirkungen zwischen diesen Gedächtnisarten sollen nun kurz exemplarisch an der TV-Serie *Holocaust* von 1979 erläutert werden, beginnend mit einer Reihe von Faktoren,

.....

173 Schmid, Harald (Hg.): Geschichtspolitik und kollektives Gedächtnis.

174 Beide Zitate in: Echterhoff: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 4. Das kommunikative Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 102.

175 Zitat in: Ebd.

176 Beide Zitate in: König: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 4. Das kommunikative Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 115.

177 Zitat in: Ebd., S. 116.

die Rückschlüsse auf die Gründe für ihre Wirkmächtigkeit erlauben. Als Voraussetzung kann nicht nur die hohe Zahl Menschen gelten, die von den NS-Verbrechen direkt oder indirekt betroffen waren, sondern insbesondere eine allgemeine Abstraktheit der Kenntnisse von konkreten Erlebnissen von Tätern und Opfern. Auch ein Generationenwechsel von der Kriegsgeneration zur ersten Nachkriegsgeneration kann als relevant angesehen werden, die keine eigenen Erinnerungen an das „Dritte Reich“ hatte, gleichwohl in einer Gesellschaft aufgewachsen war, die von diesem stark geprägt worden war. In den 1970er-Jahren führte außerdem „der 40. Jahrestag der Reichsprogromnacht von 1938 zu einem Anstieg von Fernsehsendungen zum Holocaust, und auch die Zahl der westdeutsche Spielfilme“ diesem Thema habe sich stark erhöht, weshalb FRANK BÖSCH von einer „Hitler-Welle“ im Fernsehen der Bundesrepublik spricht.¹⁷⁸

In der zeitgenössischen Deutung habe die Serie dazu beigetragen die „Selbstgewissheit der Historiker über ihre Geschichtsvermittlung“ zu erschüttern und dazu geführt, dass „die bildungsbürgerliche ‚Von-oben-nach-unten-Kultur‘ ihr berechtigtes Ende“ fände und nachfolgende deutsche Produktionen von der Art der Inszenierung von *Holocaust* beeinflusst worden seien. Während viele dieser Werke versuchten emotionale Geschichten anhand von Einzelschicksalen zu erzählen und damit eine „Repersonalisierung der Opfer“ einleiteten, verzichteten sie gleichwohl auf andere Facetten. Zu diesen zählten unter anderem die Strukturen des Nationalsozialismus und der Vernichtungslager oder die Darstellung von brutaler Gewalt gegen Juden und ihrer massenhaften Ermordung. Trotz dieser Defizite ist BÖSCH zuzustimmen, wenn er der Serie einen aufklärenden Impuls bei der Auseinandersetzung mit der NS-Zeit zuschreibt.¹⁷⁹ Durch die Perspektive der fiktiven jüdischen Familie Weiss wurden Vorstellungen der Verbrechen an den Juden auf eine dem Zuschauer vertraute Größenordnung reduziert und damit begreifbarer gemacht. Durch die amerikanische Herkunft der Serie wurde gerade auch eine junge Generation Deutscher mit einer Perspektive auf die eigene nationale Vergangenheit konfrontiert, die sie bis dahin vor wesentlich aus zweiter Hand kannte, etwa über Erzählungen von Eltern und Großeltern.

Es kann daher angenommen werden, dass das Sehen der Serie weniger zur bloßen Unterhaltung, sondern vielmehr als Mittel zur Füllung von Wissenslücken über die Vergangenheit diente, was über die Eltern oder Großeltern nicht adäquat möglich war. Dies zeigt, dass die Serie eine Reihe von Gedächtnistypen ansprach. Allen voran ist das kulturelle Gedächtnis zu nennen, da es sich bei *Holocaust* um eine mediale Produktion handelt, die vorgibt historische Ereignisse zu zeigen. Das autobiografische Gedächtnis ist bei jenen Zuschauern präsent, die Verfolgungen selbst erlebt haben und die eigenen Erinnerungen dem Gezeigten gegenüberstel-

.....

178 Vgl.: Bösch, Frank: Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust“ zu „Der Untergang“, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 55.1 (2007), S. 1–32, Zitat S. 3.

179 Ebd., Zitate auf S. 4 bzw. 6.

len können. Das kommunikative Gedächtnis findet sich besonders beim Austausch über die Darstellungen wieder, wenn Zeitzeugen mit Anderen über ihre Erlebnisse sprechen, während das kollektive Gedächtnis dadurch angesprochen wird, dass die Spielszenen in Konkurrenz zu dem Bild des Holocausts treten, das bis dahin allgemein in verschiedenen Gruppen der Gesellschaft erinnert wurde. Auch soziales und politisches Gedächtnis werden adressiert, wenn das zwischenmenschliche Verhalten gängigen Täter-Opfer-Vorstellungen der späten 1970er-Jahre gegenübergestellt wird,¹⁸⁰ woraus sich ein Appell an die politischen Akteure ergeben hat, die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit voranzutreiben, indem Erinnerungsrituale, wie Gedenktage, oder auch Erinnerungsorte, wie Gedenkstätten, geschaffen werden oder das Gesetz gegen die Verjährung von Mord endlich zu verabschieden.¹⁸¹

Wurden massenmediale Reproduktionen der Vergangenheit lange durch die Wissenschaft eher kritisch betrachtet, da sie durch ihre emotionalisierenden Darstellungen nüchternen Sachlichkeit zuwider liefen, führte der große Erfolg der Serie *Holocaust*¹⁸² dazu, dass zumindest die Wirkmächtigkeit von Film und Fernsehen für die Vermittlung von Geschichtsbildern anerkannt wurde. Somit stellte sich die Wissenschaft einer Notwendigkeit, denn auch wenn bei den präsentierten Bildern die Vergangenheit komplexe Themen im Vergleich zur fundierten Quellenarbeit vielfach banalisiert wurden, so wurde doch mit der Zeit akzeptiert, dass es notwendig ist, sich auch mit den Medien auseinanderzusetzen, über die eine große Zahl der Menschen ihr Verständnis von der Vergangenheit bezog.

2.3. Erinnerung und (Re)Medialisierung in nicht-interaktiven Medien

Bevor im folgenden Kapitel mögliche Erinnerungspotentiale digitaler Spiele diskutiert werden, erfolgt zunächst eine Abgrenzung von der klassischen nicht-interaktiven medialen Erinnerung. Nach einem ersten Überblick zu diesem Thema werden exemplarisch einige häufig zitierte populäre historische Ereignisse bzw. Zeiträume beschrieben, die in den Jahrzehnten bzw. Jahrhunderten nach ihrem Stattfinden in unterschiedlichster Weise remedialisiert wurden. Hierbei sollen drei zentrale Aspekte der medialen Erinnerung verdeutlicht werden. Erstens soll gezeigt werden, wie das historische Ereignis in Konkurrenz zu dessen medialer Reproduktion tritt, wodurch für die Konsumenten ohne fundierte Hintergrundkenntnisse nicht mehr klar erkennbar ist, wo die Reproduktion beginnt und das Ereignis endet.

.....

180 Vgl. Dillmann, Claudia; Möller, Thomas (Hg.): Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm, München 2001. Bösch, Frank: Bewegte Erinnerung. Dokumentarische und fiktionale Holocaustdarstellungen im Film und Fernsehen seit 1979, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 39–61.

181 Hierzu: Bösch: Film, S. 2.

182 Paul spricht von Einschaltquoten zwischen 32 und 41%, Vgl.: Paul: Holocaust, S. 15.

Zum anderen wird exemplarisch erläutert, wie die Darstellung der Vergangenheit durch die Spezifika der genutzten Medien geprägt wird. Drittens soll dabei schließlich erläutert werden, wie sehr sich verschiedene Produktionen aufeinander beziehen. Dies wird unter dem Stichwort der Remedialisierung erfolgen.

Eine der grundlegenden Eigenschaften eines Mediums, das seine Wirkmächtigkeit bei der Entstehung von Geschichtsbildern bestimmt, ist seine Reproduzierbarkeit. Diese erlaube es nach STEFEN MÜNKER und ALEXANDER ROESLER, dass Darstellungen nicht auf einen Entstehungsort und -zeitpunkt beschränkt blieben, sondern durch Vervielfältigung parallel an mehreren Orten und zu unterschiedlichen Zeiten genutzt werden könnten.¹⁸³ Dies trifft sowohl auf Kopien von Statuen und Münzen der Antike, bildliche Darstellungen und Bücher des Mittelalters, wie auch auf Tonaufnahmen, Filme und Fotos der Neuzeit zu. Auch in der digitalisierten Gegenwart sind Medien allgegenwärtig und können zudem durch benutzerfreundliche Technik nicht nur relativ einfach erzeugt, sondern auch leicht massenhaft verbreitet werden. Statt spezieller handwerklicher Künste und hohem Transportaufwand, wie in Antike und Mittelalter, lassen sich Dateien in kürzester Zeit verlustfrei kopieren, gleich ob lokal von Gerät zu Gerät oder global durch E-Mail, Cloud-Dienste, Soziale Medien oder Webseiten.

Gleichzeitig sind Medien, wie ASTRID ERLI richtig hervorhebt, „keine neutralen Träger von gedächtnisrelevanten Informationen. Was sie zu enkodieren scheinen – Wirklichkeits- und Vergangenheitsversionen, Werte und Normen, Identitätskonzepte – erzeugen sie vielmals erst.“ So hätte erst das Aufkommen neuer Medienformen dazu geführt, dass eine gemeinsame Vergangenheit entstehen konnte, weil sie große Auswirkungen auf die Möglichkeit zur „Konstitution und Zirkulation von Wissen“ gehabt hätten. Als Beispiele führt ERLI unter anderem die Schrift, den Buchdruck, das Radio und das Fernsehen sowie das Internet an. Erst ihre weite Verbreitung habe dazu beigetragen, dass sich ein Bewusstsein für eine „gemeinschaftliche Vergangenheit“¹⁸⁴ entwickeln konnte. Ausdifferenziert würden diese Formen der Verbreitung ferner durch verschiedene Arten von Werken, darunter Denkmäler, Historiengemälde, Nationalgeschichten und ein gemeinsames ritualisiertes Erinnern der Vergangenheit.

Mit Bezug auf unter anderem die Arbeiten von ERIC A. HAVELOCKS, ALEIDA und JAN ASSMANN, MARSHALL McLUHAN und SYBILLE KRÄMER skizziert ERLI, wie wichtig es sei, nicht nur die Medien, sondern insbesondere auch die über sie verbreiteten Botschaften zu betrachten. Böten die Medien die Voraussetzung für ein kollektives Gedächtnis, so seien es die über sie konstruierten Wirklichkeitsvorstellungen, die entscheidend dazu beitrügen die individuellen Erinnerungen zu prägen. Umschrieben wird dieses Zusammenspiel aus dem

.....

183 Vgl.: Munker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.): Was ist ein Medium? (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1887), Frankfurt am Main 2008.

184 Alle Zitate in: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 135.

Medium und seiner Botschaft mit dem Begriff der Spur, die Auskunft darüber gebe, wie sich die Eigenschaften der Medien bei der jeweiligen Konstruktion der Vergangenheit ausgewirkt hätten.¹⁸⁵

Durch Einbeziehung von der Arbeiten von JACQUES LE GOFF zeigt sie hierbei auf, wie wichtig es sei dieses Zusammenspiel zu untersuchen. In *Geschichte und Gedächtnis* skizziert dieser fünf Perioden der kollektiven Erinnerung, für welche die mediale Entwicklung als Basis diene. Angefangen von Kulturen ohne Schrift, die Vergangenheit in Form von mündlichen Überlieferungen bewahrten, über die Verwendung der Schrift in der Antike für beispielsweise Dokumente zur Bewahrung von wichtigen Informationen und Inschriften, hätten sich mündliche und schriftliche Gedächtnisse bis ins Mittelalter etwa die Waage gehalten. Der Buchdruck und die mit ihm einhergehende Möglichkeit zur Massenproduktion und Verbreitung von Büchern hätte dazu beigetragen eine Institutionalisierung der Gedächtnisse einzuleiten. „Mit der Entdeckung der Geschichte um 1800 entstehen Archive, Museen und Bibliotheken“, in denen Spezialisten die Bestände erforschten. Über die Verbreitung der Fotografie knapp 100 Jahre später habe sich ein weiteres Erinnerungsmedium etabliert, das Authentizität suggeriere und Erinnerung zunehmend demokratisiert habe. Die letzte von LE GOFF identifizierte Stufe der Entwicklung des kollektiven Gedächtnisses sei schließlich jene in der wir aktuell lebten. Durch Computer und Internet sei das gegenwärtige „Ausufern der Erinnerung“ ausgelöst worden.¹⁸⁶

Computer erlauben es die vier genannten Schritte in sich zu vereinen, indem Text, Bild, Ton und Video in digitaler Form nicht nur leichter bewahrt werden können, sondern zudem auch mit globalem Zugriff veröffentlicht und verbreitet werden können. Wie die Demokratisierung der Erinnerung durch erschwingliche Fotoapparate, erlaubt es die Computerisierung der Gegenwart die individuelle Sicht auf die Vergangenheit festzuhalten und dem kollektiven Gedächtnis Inhalte durch Uploads hinzuzufügen.¹⁸⁷ Die auf Webseiten und in sozialen Netzwerken unzählig hochgeladenen individuellen Perspektiven auf aktuelle und vergangene Themen bergen jedoch auch neue Herausforderungen. CHRIS LOCKE weist etwa daraufhin, dass ein *Problem of Forgetting*¹⁸⁸ bestehe, weil in Onlineangeboten zwar eine stetig wachsende Menge an Informationen präsentiert und miteinander verknüpft, jedoch anders als beim

.....

185 Ebd., S.135–137.

186 LeGoff, Jacques: *Geschichte und Gedächtnis* (Historische Studien, 6), Frankfurt am Main 1992, S. 87–136, behandelt über Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 138f, Zitat auf S. 139. Nicht erwähnt wird der Film, der in diesem Zusammenhang als Weiterentwicklung der Fotografie angesehen werden kann.

187 Digitale Spiele werden von Erll nicht näher behandelt. Ihre Erinnerungspotentiale werden in Rahmen des gesonderten Kapitels 2.4. behandelt werden.

188 Locke, Chris: *Digital Memory and the Problem of Forgetting*, in: Radstone, Susannah (Hg.): *Memory and Methodology*, Oxford 2000, S. 25–36.

menschlichen Gedächtnis nicht in Bezug auf Nützlich- und Nutzlosigkeit gefiltert werde.¹⁸⁹ Ebenfalls bergen diese neuesten Formen festgehaltener individueller Erinnerungen Herausforderungen für das kollektive Gedächtnis, die jenen von ERLL für frühere Medien beschriebenen auffällig ähneln:

„Bei der Untersuchung von Medien aus erinnerungshistorischer Perspektive spielen stets unterschiedliche Faktoren eine Rolle – wie Kommunikationsinstrumente (z.B. Schrift), Medientechnologien (z.B. Druck), sozialsystemische Institutionalisierung (z.B. Kanonisierung) und konkrete Medienangebote (z.B. die Bibel). Erst in dem Zusammenspiel von solchen, auf verschiedenen Ebenen anzusiedelnden medialen und sozialen Phänomenen konstituiert sich ein ‚Medium des kollektiven Gedächtnisses‘“¹⁹⁰

Diese Feststellung beschreibt anschaulich, wie wichtig es ist, Aussagen über die Vergangenheit im Gesamtkontext zu begreifen, statt lediglich den jeweiligen Inhalt einer Aussage für sich genommen zu untersuchen. Gleichwohl erscheint es kaum realistisch, alle Perspektiven auf ein vergangenes Ereignis umfassend zu erfassen und zu diskutieren und dazu die von ERLL genannten Faktoren einzubeziehen, weil Geschichte derart vielfältig in medialen Angeboten präsent ist. Bevor der Umgang mit ihr in Historienspielen in späteren Abschnitten dieser Arbeit konkret diskutiert wird, bietet es sich an zu untersuchen, warum mediale Darstellungen der Vergangenheit so wirkmächtig bei der Prägung von Geschichtsbildern sind.

SUSANNAH RADSTONE und KATHARINE HODGKIN sprechen in Bezug auf die Relevanz der Massenmedien im kollektiven Gedächtnis von „propping the subject“¹⁹¹, wodurch es möglich werde, Erinnerungen zu bewahren, indem diese durch unterschiedliche Arten von Gedächtnisstützen wach gehalten würden. ERLL nennt als Beispiel hierfür die fiktionale Autobiografie von Benjamin Wilkomirski *Bruchstücke. Aus einer Kindheit 1939–1948*. In dieser skizziere der Schweizer Bruno Dössekker den Holocaust in Form einer Ich-Erzählung eines Kindes, die trotz mancher Ungenauigkeiten für jene zu einem „memory prop“ geworden sei, die den Massenmord tatsächlich erlebt hätten:

„[F]eelings associated with catastrophic loss may be articulated to the self through the

.....
189 Locke vergleicht dabei das von Vannevar Bush im Essay „As we may think“ 1945 erdachte Memex-System mit dem heutigen Hypertext-basierten Internet. Das Memex sollte ein auf dem damaligen Stand der Technik (Mikrofilme etc.) basierendes System in Form eines Schreibtisches sein, dass zur Textbeschaffung und -verknüpfung dienen und sich dabei am menschlichen Gedächtnis orientieren sollte. Zweck sollte sein, so Locke weiter, das zentrale Problem des Gedächtnisses zu lösen: Das Vergessen von Informationen. Gerade dieses Vergessen sei jedoch sehr wichtig, weil es dazu führe, dass Informationen nicht nur verarbeitet, sondern auch effizient erschlossen werden können. Vgl.: Ebd. Lockes Kritik am der Speicherfunktion des Internets betrifft damit die Technik „hinter“ diesem und ist durch den vielfältigen Abbau der Grenzen der Nutzerbeteiligung, die mit dem Social Web (auch: Web 2.0) einhergingen heute weitgehend obsolet geworden. Trotzdem finden entsprechend skeptische Ansätze in Teilen weiterhin in der Literatur. Siehe unter anderem: Lorenz, Maren: Wikipedia als „Wissensspeicher“ der Menschheit - genial, gefährlich oder banal?, in: Meyer, Erik; Leggewie, Claus (Hg.): *Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien* (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 207–236.

190 Zitat in: Erll: *Kollektives Gedächtnis*, S. 143.

191 Zitat in: Radstone, Susannah; Hodgkin, Katharine: *Propping the Subject*, in: Dies. (Hg.): *Memory Cultures. Memory, Subjectivity and Recognition*, New Brunswick 2006, S. 55.

identification with unexperienced events, and the feelings in play in institutional processes of recognition-seeking.“¹⁹²

Die Berücksichtigung der Unterschiedlichkeit jener „memory props“ sei nach ERLI besonders bei massenmedialen Rekonstruktionen der Vergangenheit relevant, was sie Anhand einiger Beispiele aufzeigt. Mit Verweis auf JENS RUCHATZ erläutert sie, dass Fotos eine Doppelbedeutung hätten. Einerseits seien sie eine „aktive Konstruktion eines Bildes der Vergangenheit“ andererseits seien sie ein „Ergebnis von etwas, das vor der Kamera in dem Moment stattfindet, an dem sich der Verschluss öffnet.“ Das auf ihnen Sichtbare werde zudem durch unterschiedliche Erinnerungsgemeinschaften verschieden interpretiert. So stellten Fotos des 11. Septembers 2001 für Islamisten „Symbole des Triumphes“ dar, während sie in „der westlichen Welt symbolisch für eine Katastrophe und ihr[e] Opfer“ stünden.¹⁹³

Im Gegensatz zum Foto, das wesentlich ein nicht-narratives Medium sei, verhalte es sich bei historischen Filmen anders. Sie ließen sich sowohl als archivalische Quelle, als auch als Form der Repräsentation der Vergangenheit begreifen, die durch ihre Inszenierungstechniken großen Einfluss auf die Entstehung und Ausprägung von Geschichtsbildern habe. ERLI spricht von einer besonderen Gattung, den Erinnerungsfilmen, in denen nicht nur „kulturelle Vorstellungen von Gedächtnis mit filmischen Mitteln“ dargestellt würden, sondern die auch „eindrucksvolle Visionen von der Vergangenheit verbreitet und Geschichtsbilder nachhaltig mitgeprägt“ hätten.¹⁹⁴

Möglich würden diese Leistungen besonders auf drei Ebenen. Seien es auf der technologischen Ebene unter anderem Unterschiede zwischen analogen und digitalen Filmen, so trügen die ästhetischen Merkmale der zweiten Ebene dazu bei, Themen der Vergangenheit für Zuschauer erfahrbar zu machen. Auf der sozialen Ebene entfalte sich die Wirksamkeit eines Films dagegen erst durch seine Popularität, da ein nicht gesehener Film, gleich seiner Qualität, keinen Einfluss auf die Erinnerungskultur habe. Um seine Popularität und damit indirekt auch mögliche Wirkungen auf die Erinnerungskultur zu stärken, fänden sich im Vorfeld und parallel zur Veröffentlichung häufig umfangreiche und vielschichtige Werbemaßnahmen und Besprechungen. Durch unter anderem Rezensionen, Sondersendungen, Marketingstrategien, Werbeartikel, Interviews, Angaben zu historischen Hintergründen, akademischen Diskussionen, begleitende Veröffentlichungen und die Behandlung des Films im Unterricht würden aus „Filmen über die Vergangenheit‘ veritable Erinnerungsfilme (...).“¹⁹⁵

.....

192 Feuchtwang, Stephan: Loss. Transmissions, Recognitions, Authorisations, in: Radstone; Hodgkin (Hg.): Memory Cultures, S. 76–90. Zitiert nach: Dies.: Propping the Subject, in: Ebd., S. 56.

193 Zitate in: ERLI: Kollektives Gedächtnis, S. 155.

194 Zitate in: Ebd., S. 157. Als gedächtnisreflexive Filme werden Blade Runner, Total Recall und Memento, als gedächtnisproduktive Filme Apocalypse Now, Schindlers Liste und Der Untergang genannt.

195 Zitat in: Ebd.

In Bezug auf die mediale Erinnerung sind Konjunkturen zu beobachten, die einerseits mit den technischen Möglichkeiten einer Zeit einhergehen, andererseits auch eng mit gesellschaftlichen Bedürfnissen verbunden sind. GERHARD PAUL und FRANK BÖSCH beschreiben dies am Beispiel des Holocaust sehr anschaulich. Dieser habe bis in die 1970er-Jahre abseits der Nürnberger Prozesse und des Eichmann-Prozesses als ein weitgehendes Tabuthema in Deutschland gegolten, über das man nicht sprach und das als medial „nicht darstellbar“¹⁹⁶ eingeschätzt worden sei. Die Ausstrahlung der im vorangegangenen Kapitel bereits angesprochenen amerikanischen TV-Serie *Holocaust* bildete eine Zäsur bei der medialen Erinnerung, weil sie neue Wege zeigte das Thema zu inszenieren und dazu beitrug Vorstellungen von den damaligen Geschehnissen zu prägen:

„Ganz im Unterschied zu den bisherigen TV-Dokumentationen zeigt *Holocaust* die Täter bei ihren Gelagen nach getaner Arbeit, als Planer am Schreibtisch, als Ingenieure des Genozids bei ihren Experimenten und als normale Familienväter und Ehemänner jenseits des Mordens.“¹⁹⁷

Eine wichtige Anforderung für die von PAUL und BÖSCH genannte Konjunktur habe in diesem Fall nach HARALD SCHMID im Generationenwechsel bestanden. Er habe dazu beigetragen, dass ein Mentalitätswandel bei der öffentlichen Auseinandersetzung einsetzte, der „zu einer täterkritischen Opferidentifikation, die im kategorischen Imperativ ‚Gedenke!‘ kulminierte.“¹⁹⁸ Die Kinder hätten nicht nur begonnen nach der Rolle der eigenen Eltern im „Dritten Reich“ zu fragen, sondern es habe sich auch der gesellschaftliche Diskurs der Vergangenheitsbewältigung verstärkt, bei dem neben der Perspektive der individuellen Täterschaft auch gesamtgesellschaftliche Fragen nach den Ursachen der Verbrechen gestellt wurden.¹⁹⁹ Ebenfalls habe die Serie dazu beigetragen, dass populäre massenmediale Reproduktionen der Vergangenheit als wirkmächtig anerkannt wurden. Erzählten unzählige mediale Produktionen vom Schicksal praktisch aller am Nationalsozialismus Beteiligten, so habe schließlich auch die Wissenschaft begonnen sich verstärkt mit den Werken auseinanderzusetzen, die bei der breiten Öffentlichkeit bereits seit längerem Geschichtsbilder geprägt hätten.²⁰⁰

In den vergangenen Jahrzehnten hat sich die Relevanz medialer Werke für das kulturelle Gedächtnis durch den stetigen Anstieg des Angebots massiv gesteigert. Das Fernsehen sei nach ERLI „heute vielleicht *das* Leitmedium der Geschichtsvermittlung“, bei dem Erinnerungsdiskurse nicht nur in Form von TV-Filmen und -Dokumentationen entstünden, sondern gerade

.....

196 Zitat in: Paul: Holocaust, S. 15.

197 Zitat in: Ebd., S. 16.

198 Zitat in: Schmid, Harald: Von der „Vergangenheitsbewältigung“ zur „Erinnerungskultur“. Zum öffentlichen Umgang mit dem Nationalsozialismus seit Ende der 1970er Jahre, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 171–202, hier: S. 178.

199 Hierzu außerdem: Reichel, Peter: Vergangenheitsbewältigung in Deutschland. Die Auseinandersetzung mit der NS-Diktatur in Politik und Justiz (Beck'sche Reihe, 1416), 2. Aufl., München 2007.

200 Vgl.: Bösch: Film, S. 2–32.

auch durch die begleitende Berichterstattung zu aktuellen Ereignissen ausgelöst würden. Obwohl sie eine „höchst selektive und konstruktive mediale Repräsentation“ von aktuellen Ereignissen darstellten, trügen gerade Fernsehnachrichten dazu bei, „gegenwärtige Ereignisse (...) als geschichtsträchtig begreifbar“ zu machen und medial zu enkodieren, wodurch sie das „Rohmaterial der filmischen Erinnerung“ seien, „auf das zukünftige Produzenten etwa von Geschichtsfernsehen zurückgreifen“ könnten. Der Grund hierfür liege in ihren Eigenschaften, die ERL mit „Gleichzeitigkeit, konstituierliche Präsenz, globale Verbreitung [und] die Wiederholung von bestimmten Bildern und Sequenzen“ benennt und die dazu beitrügen, dass Ikonen entstünden.²⁰¹

Nicht selten werden bei diesen und vergleichbaren Formen der Reproduktion von Geschichte Präsentationsformen gewählt, die sich deutlich von denen der Wissenschaft unterscheiden. Statt der meist nüchternen Aufarbeitung von durch Quellen genau belegte Zusammenhängen und Entwicklungen, die es erlauben ein Ereignis multiperspektivisch einzuordnen, stehen häufig vereinfachte Darstellungen im Mittelpunkt. Ein typisches Beispiele für mediale Erinnerungsprozesse dieser Art sind Filme über den Zweiten Weltkrieg. In ihnen wird meist auf die Beschreibung politischer Hintergründe zu Gunsten von Reproduktionen sehr konkreter Ereignisse wie Kampfhandlungen oder Schicksalen von Zivilisten verzichtet. Auf der narrativen Ebene biete ein solcher Umgang manche Vorteile, denn er ermögliche den Rückgriff auf bestimmte „Grammatiken“, wie es KANSTEINER ausdrückt, die dem Zuschauer durch ihre häufige Verwendung bereits so vertraut seien, dass er „schon nach wenigen Sekunden erkennen“ könne, um was für eine Art Film es sich handle.²⁰² In Bezug auf die mediale Erinnerung ergänzt BENDER diesen Gedanken, indem er erklärt, dass sich die Art der Darstellung früherer Konflikte oftmals an zeitgenössischen politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen orientiere.²⁰³

So seien besonders nach Ende des Kalten Krieges, und damit zu einer Zeit großer politischer und gesellschaftlicher Veränderungen, viele Filme über den Zweiten Weltkrieg entstanden, die auf eine kritische Darstellung von Charakteren und Hintergründen verzichteten. Stattdessen seien den Zuschauern klare Rollenbilder mit der Unterscheidung zwischen guten und bösen Akteuren in einer Art nostalgischem Rückblick auf die damaligen damaligen Ereignisse präsentiert worden. Ähnliche Entwicklungen ließen sich, so BENDER weiter, auch bei Jubiläen beobachten, wie beim 50. Jahrestag der alliierten Landung in der Normandie. Gerade der Zweite Weltkrieg habe im Gedächtnis eine besonders exponierte Stellung eingenommen, so BENDER weiter, weil es sich um einen

.....

201 Zitate in: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 159. Hervorhebung im Original.

202 Vgl.: Kansteiner: Medien des Erinnerns. 13. Film und Fernsehen, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 218–221. Zitat auf S. 221.

203 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 124–126.

„siegreich geführten Krieg gegen militärisch ebenbürdige Gegner [gehandelt habe], in den die USA aus der Position des Angegriffenen heraus und mit einem unwidersprochen hehren Kriegsziel eingetreten waren – Charakteristika, die kein anderer Konflikt des 20. Jahrhunderts mit US-amerikanischer Beteiligung auf sich vereinen konnte.“²⁰⁴

Auf Seiten der Kriegssieger des Zweiten Weltkriegs, nachfolgend am Beispiel der USA erläutert, dominierte lange Zeit der Kriegsfilm als wichtiges Mittel der medialen Erinnerung, in der die Vergangenheit JEANINE BASINGER zufolge positiv verklärt werde. So zeichneten sich jene Kriegsfilme besonders dadurch aus, dass sie von Beginn an den Handlungskontext klar machten, indem sie die realitätsnahe Nacherzählung historischer Ereignisse hervorheben und ihn zudem konkreten Personen oder Gruppen widmeten. Die Hauptpersonen bildeten eine ethnisch gemischte Gruppe von Soldaten verschiedener Gesellschaftsschichten, die eine bedeutende militärische Aufgabe zu erfüllen hätten und von einer Heldenfigur geführt werden, dessen Führungsrolle ihm „in dire circumstances“²⁰⁵ aufgezwungen werde. In den im Verlauf des Films stattfindenden Kampfhandlungen, die schließlich in einer Art Entscheidungsschlacht mündeten, kämpfte die Gruppe mit besonders hervorgehobenem militärischen Gerät gegen einen meist gesichtslosen Feind, der zuvor lediglich als vage Bedrohung präsentiert worden sei. Im Verlauf der Kämpfe sterben schließlich Mitglieder der Gruppe und der Film ende entweder mit einem Sieg oder einer Niederlage.²⁰⁶

Das Gegenstück zu BASINGERS Combat Film stellt der Antikriegsfilm dar, dem sich ANDREW KELLY am Beispiel von *Im Westen nichts Neues* widmet.²⁰⁷ Der Antikriegsfilm sei durch die differenzierte Darstellung der Feindfiguren geprägt, die er mit „enemy as comrades“ beschreibt und die den Kriegsalltag in vielerlei Hinsicht nicht anders erlebten als der Protagonist und seine Verbündeten. Auch werde der Kampf der Protagonisten nicht als heldenhaft dargestellt, sondern vielmehr als Folge von Militarismus. Mit diesem sei „the betrayal of a nation’s youth by old men revelling in glory“²⁰⁸ und die Inkompetenz der Befehlshaber verbunden und führe zu großem Leid der Menschen in der Heimat, besonders bei den Frauen. Während dementsprechend also auch in Antikriegsfilmen Kampf und Tod auf Schlachtfeldern gezeigt würden, geschehe dies nicht in romantisierender und glorifizierender Weise.²⁰⁹

Bereits mit dieser knappen Unterscheidung kann festgestellt werden, dass die Gestaltung

.....

204 Zitat in: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 124.

205 Zitat in: Basinger, Jeanine: The World War II Combat Film. Definition, in: Eberwein, Robert (Hg.): The War Film (Rutgers depth of field series, New Brunswick 2005, S. 30–51, hier: S. 47. Als Beispiel nennt sie den Tod des eigentlichen Anführers, was den Protagonisten zwingt, dessen Führungsrolle zu übernehmen.

206 Eigene Zusammenfassung von Basingers „universal World War II combat film“. Ebd., 46–48.

207 Kelly beschreibt die Kriterien als gültig für „antiwar film, book, play, and poem“, bezieht sich in den Ausführungen jedoch vor allem auf die Verfilmung des Buches von 1930, Vgl.: Kelly, Andrew: The Greatness and Continuing Significance of All Quiet on the Western Front, in: Eberwein, Robert (Hg.): The War Film (Rutgers depth of field series, New Brunswick 2005, S. 23–29, hier: S. 23.

208 Beide Zitate in: Ebd.

209 Ebd.

eines Films großen Einfluss darauf hat, wie ein Konflikt potentiell erinnert wird. Weitere Faktoren für die Prägung von Geschichtsbildern, wie Behauptungen einer über Quellen abgesicherten Darstellung, treten dabei in Konkurrenz zum Medium, wenn es dem Film gelingt, seine Zuschauer davon zu überzeugen, dass seine Version der Ereignisse den Tatsachen entspricht.²¹⁰ Fehlt Zuschauern ein entsprechendes Hintergrundwissen über die Ereignisse, so scheint es naheliegend, dass ein Film ohne größere logische Brüche in der Lage ist, ein Thema so zu präsentieren, dass es plausibel erscheint und etwaige andere weniger präsen- te Darstellungen des Ereignisses verdrängt. Da eine vergleichbare Wirkmacht auch für die im folgende Kapitel behandelten Erinnerungspotentiale von Historienspielen angenommen wird, erfolgen nun zwei Exkurse, die aufzeigen sollen wie etablierte Geschichtsbilder durch die Gestaltung von medialen Erzählungen hinterfragt bzw. geprägt werden können. Diese Exkurse sollen somit dazu dienen Bezugspunkte zwischen beim Leser womöglich bekannteren Medien und den in dieser Arbeit vornehmlich behandelten Historienspielen herzustellen.

Neben der gewählten inhaltlichen Ausrichtung ist auch der Umgang mit einem Konflikt Wandlungen unterworfen, die auf gesamtgesellschaftliche Entwicklungen fußen. Erläutert wird dies nun exemplarisch an den beiden Iwo Jima-Filmen *Flags of our Fathers* und *Letters from Iwo Jima* von CLINT EASTWOOD. Im erstgenannten Film beleuchtet EASTWOOD den Entstehungskontext des berühmten Fotos „Raising the Flag on Iwo Jima“ des Kriegsphotografen Joe Rosenthal, dessen Einsatz bei einer Kriegsanleihenkampagne und die dabei stattfindende Verklärung der Ereignisse auf der Pazifikinsel. Während das Foto selbst lediglich den Austausch einer ersten kleineren Flagge auf dem Vulkan Suribachi am südlichen Ende der japanischen Insel in den ersten Tagen nach der amerikanischen Landung zeigt, wurde die auf dem Foto zu sehende gemeinsame Anstrengung der sechs beteiligten Soldaten zu einem Zeichen des Sieges über die in der US-Propaganda dämonisierten Japaner umgedeutet. Damit stellt der Umgang mit dieser Bildikone ein Beispiel für crossmediale Erinnerung dar.

Wie JOST DÜLFFER erläutert,²¹¹ sei das Hissen der zweiten Flagge nicht nur fotografiert, sondern auch auf einem kurzen Farbfilm festgehalten worden. Während des Krieges folgten unter anderem US-weite Veröffentlichungen in Zeitungen und Zeitschriften, auf einer Briefmarke und auf Plakaten,²¹² der Song „Stars and Stripes on Iwo Jima“ der Swing Band „Texas Playboys“ sowie Nachbildungen des Fotos in Form von Plastiken und bei Paraden. Um den

.....

210 Hier sei auf Erlls vorangegangene Beispiele für die begleitende Berichterstattung über einen Film verwiesen.

211 Dülffer, Jost: Über-Helden – Das Bild von Iwo Jima in der Repräsentation des Sieges, in: Zeithistorische Forschungen 3.2 (2006), online: <http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40208650/default.aspx>. Zahlenangaben beziehen sich auf Textabschnitte der Onlineausgabe, nicht auf Seitenzahlen.

212 Diese entstanden nach Dülffer besonders im Zusammenhang mit der Kapitulation Deutschlands in Europa, so dass sie als Aufforderung verstanden werden können, nun auch den Krieg im Pazifik zu einem siegreichen Ende zu bringen, Vgl.: Ebd., 5.

Propagandabildern während die Kriegsanleihenkampagne Authentizität und 6Emotionalität zu verleihen, wurden die drei überlebenden Soldaten René Gagnon, Ira Hayes und John Bradley eingeladen, die als „Flag Raiser“ identifiziert worden waren, damit sie von ihren Erlebnissen auf der Insel berichteten konnten. Auch nach dem Krieg wurde Rosenthals Fotos weiter thematisiert, jedoch in einem anderen Kontext. War es zuvor vor allem Werbung für den Kauf von Kriegsanleihen und die Steigerung der durch die hohen Verluste²¹³ gesunkenen Zustimmung zum Krieg gewesen, so wurde das Foto nun für Imagekampagnen des Marine Korps eingesetzt, das sich als vierte Streitmacht neben Armee, Navy und Air Force zu etablieren suchte. Hierzu zählt auch Eröffnung des Marine Korps War Memorial neben dem Soldatenfriedhof in Arlington 1954, wo das Foto als überlebensgroße Bronzeplastik verewigt wurde,

Teil dieser Kampagne war ferner der Spielfilm *The Sands of Iwo Jima* von 1949 mit John Wayne in der Hauptrolle, der als „tough squad leader who teaches his young charges the meaning of loyalty teamwork, and, *semper fidelis*“²¹⁴ auftrat und damit für das Männerbild stand, welches das Marine Korps nach eigener Auffassung vertreten wollte. Auch in zahlreichen Geschichten fand die Schlacht von Iwo Jima weiterhin Verwendung,²¹⁵ darunter auch in einigen Historienspielen.²¹⁶ Die wohl bekannteste Verwendung des Motivs der gehissten US-Flagge in jüngster Zeit fand sich nach den Anschlägen vom 11.09.2001, als drei Feuerwehrleute noch am gleich Tag in den Trümmern des World Trade Centers die amerikanische Flagge hissten, was, wie beim historischen Vorbild, zunächst auf einer Briefmarke und 2007 schließlich als Bronzedenkmal verewigt wurde.²¹⁷ Auch dieses Foto lässt sich damit zu Bildikonen in Form von Flaggenhissungen zählen, die als Symbole für einen Triumph oder eine andere besondere Leistung zählen. Zu nennen sind hier unter anderem die Hissung der Sowjetflagge über dem Reichstag oder die bei der ersten Mondlandung aufgestellte US-Flagge.²¹⁸

213 Iwo Jima gilt als einzige Schlacht im Pazifik-Krieg in der die USA höhere Verluste erlitten als die Japaner. Verluste meint hier die Summe der Toten und Verwundeten. Vgl.: Burrell, Robert S.: *The Ghosts of Iwo Jima* (Texas A&M University military history series, 102), College Station, 2006, S. 83f.

214 Zitat in: Fyne, Robert: *World War II: Feature Films*, in: Rollins, Peter C. (Hg.): *The Columbia Companion to American History on Film. How the Movies Have Portrayed the American Past*, New York 2003, S. 129. Hervorhebung im Original. *Semper Fidelis* (lat.: immer treu / verlässlich) gilt als Motto des Marine Korps.

215 So listet die Comic-Datenbank comics.org zahlreiche Hefte auf, in denen die Kämpfe thematisiert werden und in der Onlinedatenbank der Library of Congress sind hunderte Medien von Büchern, Artikeln, Filmbeiträgen, Musik und vielem mehr verzeichnet.

216 Die Titel *Iwo Jima* (1986), *Elite Forces: WWII - Iwo Jima* (2001) und *World War II Combat: Iwo Jima* (2006) widmen sich dieser Schlacht wesentlich exklusiv, während weitere Titel zumindest einzelne #Level oder #Karten beinhalten, welche auf die historische Schlacht Bezug nehmen, darunter die #First-Person-Shooter *Battlefield 1942* und -1943.

217 Vgl.: http://en.wikipedia.org/wiki/Raising_the_Flag_at_Ground_Zero.

218 Vgl.: Volland, Ernst: *Die Flagge des Siegers. Die Rote Fahne auf dem Reichstag*, in: Paul, Gerhard (Hg.): *Das Jahrhundert der Bilder. Band 1: 1900 bis 1949*, Göttingen 2009, S. 714–721. Heßler,

Im Gegensatz zu der politischen und militärischen Instrumentalisierung des zur Ikone gewordenen Bildes, blieb sein Entstehungskontext lange relativ unbekannt, was wohl auch daran lag, dass er in einem starken Gegensatz zu der etablierten Heldengeschichte im kollektiven Gedächtnis stand. EASTWOODS Filme thematisieren genau diesen Aspekt, so dass seine Arbeiten als eine Art Dekonstruktion der Legende anzusehen sind. Bereits der Entstehungskontext der Filme hierbei bemerkenswert, weil er sich stark auf persönliche Erinnerungen stützt und dabei autobiografische Erinnerungen den etablierten Bildern im kulturellen, kommunikativen und politischen Gedächtnis gegenüber stellt.

Flags of our Fathers basiert auf dem gleichnamigen Buch von JAMES BRADLEY, dem Sohn John Bradleys. Nach dem Tod seines Vater im Jahr 1994 habe dieser begonnen dessen Zeit im Weltkrieg und bei der Kriegsanleihenkampagne zu rekonstruieren, weil dieser bis dahin nie mit seiner Familie über diese Zeit gesprochen habe.²¹⁹ In BRADLEYS Werk bildet der Kontext der Flaggenhissung und die anschließende Instrumentalisierung des Fotos von Rosenthal und der drei Soldaten den Hauptteil seines Werkes. Indem BRADLEY ausführlich auf die oft tragischen persönlichen Schicksale der „Flag Raiser“ eingeht und die Prägung ihrer Leben durch den Krieg beschreibt,²²⁰ entmystifiziert er die Heldenfiguren. Gleichzeitig knüpft er jedoch an eine Tendenz der amerikanischen Erinnerungskultur an, welche die im Zweiten Weltkrieg Aktiven als „greatest generation“ verklärt, indem er ihre Leistungen sehr positiv hervorhebt, wenn auch ohne die künstliche Überhöhung der „Flag Raiser“ im kollektiven Gedächtnis.²²¹

Auch in *Letters from Iwo Jima* stehen Erinnerungen konkreter Persönlichkeiten aus an der Schlacht beteiligten Akteuren im Fokus. Anders als zuvor sind es jedoch keine einfachen Soldaten, die wohl zufällig ausgewählt wurden, um eine Flagge zu hissen, sondern der Befehlshaber der japanischen Verteidiger, Lieutenant General Tadamichi Kuribayashi.²²² Wie in der dem Film beiliegenden Dokumentation *Rote Sonne, schwarzer Sand: Making Of Letters from Iwo Jima* erklärt wird stützte sich auch seine Darstellung auf ein Buch, das EASTWOODS Inte-

.....
Martina: „Der Mond ist ein Ami“. Bilder der Mondlandung und die Inszenierung der Wissenschaft, in: Paul (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band II, S. 394–401.

219 Bradley, James; Powers, Ron: *Flags of our Fathers. Heroes of Iwo Jima*, New York 2001.

220 Nach Bradleys Darstellungen ist davon auszugehen, dass der Überlebende Ira Hayes an einer posttraumatischen Belastungsstörung litt, die zusammen mit rassistischen Anfeindungen wegen seiner indianischen Abstammung zu einem starken Alkoholismus führten. Hayes starb mit 32 Jahren unter nicht abschließend geklärten Umständen. Auch René Gagnons Leben endete bereits mit 54 Jahren durch einen Herzinfarkt. Nachdem er nach dem Krieg vergeblich versucht habe von seiner Popularität zu profitieren, arbeitete er bis zu seinem Tod als Hausmeister. Bradley selbst habe sich dem Rummel um seine Bekanntheit verschlossen und stattdessen ein Bestattungsunternehmen eröffnet. Er starb mit 70 Jahren an einem Herzleiden. Vgl.: Bradley: *Flags of our Fathers*, S. 188–197.

221 Die erste Verwendung des Begriffs wird meist dem Journalisten Tom Brokaw zugeschrieben, der ihn in seinem gleichnamigen Werk von 1998 prägte. Darin preist er die Generation, die zunächst die Große Depression überstanden hatte und wenige Jahre später im Zweiten Weltkrieg aktiv war – unabhängig von der Arbeit in der Heimat oder den Schlachtfeldern. Vgl.: Brokaw, Tom: *The Greatest Generation*, New York 1998.

222 Es wird die westliche Schreibweise von japanischen Namen (Vorname Nachname) verwendet.

resse an Kuribayashi geweckt habe. Dieses nicht namentlich genannte Buch habe zwar den Abdruck einiger von Kuribayashis Briefen enthalten und damit zu dessen Charakterisierung beigetragen, behandelte jedoch die Zeit um 1930 und damit einen Lebensabschnitt rund 15 Jahre vor der in beiden Filmen thematisierten Schlacht.

Ob die von KUMIKO KAKEHASHI verfasste und ein Jahr vor dem Kinostart veröffentlichte Biografie Kuribayashis ebenfalls einfluss oder sich die Autorin am Film orientierte, ließ sich mangels Aussagen im zu dem für die Filme verwendeten Quellenmaterial weder bestätigen noch widerlegen. Auf Basis von Interviews mit Angehörigen und Überlebenden sowie historischen Quellen, schrieb die japanische Autorin *So Sad to Fall in Battle*.²²³ Anders als beim zuvor genannten Werk, finden sich in diesem zahlreiche weitere der titelgebenden Briefe Kuribayashi, die dieser bis zu seinem Tod auf der Insel an seine Familie schrieb und in denen er Gedanken und aktuelle Entwicklungen festhielt.²²⁴ Ähnlich Tagebüchern, erlauben diese sehr persönliche Einblicke in die Mentalität des Generals und die Beweggründe hinter seinem Handeln, auch wenn in KAKEHASHIS Buch unklar bleibt, nach welchen Kriterien die abgedruckten Briefe ausgewählt wurden.

Ähnlich wie BRADLEY, zeichnet auch KAKEHASHI ein sehr persönliches Bild der Akteure, das stark von dem abweicht, was sich über die kollektive Erinnerung etabliert hat. War es in den USA die durch das Foto Rosenthals ausgelöste und in der Kriegsanleihenkampagne ikonische Heldenverehrung von Soldaten, die eine Flagge hissten, so war es parallel dazu in Japan die Verehrung eines tapferen Kommandanten, der trotz hoffnungsloser militärischer Lage seine Pflicht erfüllte und sich für „certain victory and the security of the Imperial fatherland“²²⁵ opferte. Zwar ist diese im Zitat angedeutete Opferbereitschaft bei vielen japanischen Soldaten und Offizieren auch im Film präsent, wird jedoch über die Befehle Kuribayashis in einen anderen Kontext gerückt. Statt der fanatischen Bereitschaft sein Leben für Kaiser und Heimatland zu geben, ist es eher die Aufforderung die Insel möglichst lange

.....
223 Dies wird im Buch selbst nicht explizit genannt, allerdings ist in den Informationen über die Autorin zu lesen, dass sie „one of the regular contributor of human-interest-based reportage to the ‚Gendai no Shōzō‘ (‘Present-day Portraits’) section in AERA magazine“ sei. Zitat in: Kakehashi, Kumiko: *So Sad to Fall in Battle. An Account of War Based on General Tadamichi Kuribayashi’s Letters from Iwo Jima*, New York 2007, S. 213.

224 Einer der bemerkenswertesten ist sein Bedauern die Bodenbretter in der heimischen Küche vor seinem Abflug zur Insel nicht mehr reparieren zu können. Vgl.: Ebd., S. 9. In zahlreichen weiteren im Buch abgedruckten Briefen schildert er seine Sorge um die Gesundheit seiner Familie und besonders seiner Frau Yoshii, der er rät die Masseurin kommen zu lassen und regelmäßig zu baden, damit sich ihre Arterien nicht verhärten. Ebd., S. 89.

225 Das Zitat entstammt dem angeblich letzten Telegramm Kuribayashis, dass in einem Artikel der Zeitung Asahi Shimbun am 22.03.1945 über den Fall der Insel abgedruckt worden war. Der Inhalt wurde nach Kakehashis Recherchen jedoch abgeändert. Betont Kuribayashi im Zeitungstelegramm seine eigene Opferbereitschaft, so würdigt er in seinem eigentlichen Telegramm den tapferen Kampf seiner Männer und deren Leid: „Since the enemy’s landing, the gallant fighting of the men under my command had been such that even the gods would weep.“ Beide Zitate in: Kakehashi: *So Sad to Fall in Battle*, S. vii.

zu verteidigen, um nachfolgende Angriffe auf die japanischen Kerninseln hinauszuzögern und damit die Zivilbevölkerung zu schützen. Dieser Schutz der Bevölkerung, und damit auch der eigenen Familien aus Liebe zu diesen, findet sich als Motiv auch in zahlreichen weiteren Briefen, die im Film von zentralen Figuren der Handlung geschrieben werden.

Die Produktion von zwei Kinofilmen, die unterschiedliche Perspektiven auf das gleiche historische Ereignis bieten ist sehr ungewöhnlich, weil sie nicht nur einen erhöhten Aufwand, sondern durch den Bruch mit etablierten Narrativen zur Schlacht von Iwo Jima zudem ein finanzielles Risiko bedeutet, das noch dadurch verstärkt wurde, dass der zweite Film in japanischer Sprache gedreht wurde. EASTWOOD erläutert seine ursprüngliche Motivation im Making Of zu *Letters from Iwo Jima* wie folgt:

„I was just wondering who the tactician was on the other side and what their mentality was and what their feelings were. When the Americans were sent to the South Pacific, they were knowing or were hoping that they would come back (...). In the case of the Japanese, they were told that they weren't coming back. That's a different mentality. (...) That made another movie with a whole other story, which I didn't want to cross-collateralize with *Flags*. (...)“²²⁶

Diese Unterschiede deuten bereits an, dass sich die Präsenz der Schlacht und angeschlossener Themen, wie die Kriegsanleihenkampagne, im kollektiven Gedächtnis der USA und Japan deutlich unterscheiden. Neben der von EASTWOOD beschriebenen abweichenden Mentalität wird auch das Thema Erinnerung in beiden Filmen stark betont und dafür verwendet, die Figuren der Handlung auf beiden Seiten der Kriegsparteien zu charakterisieren. Hierzu werden zahlreiche Rückblenden eingesetzt, die jedoch gegensätzlich ausfallen und mit etablierten Vorstellungen des Konflikts brechen. Statt eines Triumphgefühls auf Seiten der überlebenden „Flag Raiser“ sind die als Flashbacks präsentierten Rückblenden fast durchweg traumatischer Natur und zeigen Tod und Verwundung von Kameraden oder die Folgen der fanatischen Kriegsführung durch die Japaner. Dagegen sind die Flashbacks vieler japanischer Soldaten bis zum Befehlshaber Kuribayashi häufig positiv. Statt Kriegstraumata erinnern sie sich vor allem an positive Momente mit der Familie oder mit Freunden.

Dieser Unterschied ist durchaus bemerkenswert, weil er mit den etablierten Bildern der Schlacht bricht. Statt des vermeintlich heldenhaften Kampfes der Marines, erscheinen sie durch ihre Flashbacks auf Erlebtes sehr verletztlich, was insbesondere in der historischen Figur des Ira Heyes deutlich wird. Wird er während der Kriegsanleihenkampagne auf den Bühnen der USA zum Helden stilisiert, so wird er abseits von ihnen wegen seiner indianischen Herkunft in den USA der 1940er-Jahre häufig diskriminiert. Zusammen mit den traumatischen Erinnerungen an die Schlacht wird gezeigt, wie er depressiv wird und dem Alkohol verfällt, bevor er wenige Jahre nach Kriegsende stirbt. Auch über die Darstellung des Schicksals der

226 Zitat in: *Letters from Iwo Jima: Rote Sonne, schwarzer Sand*. Making Of *Letters from Iwo Jima*, Zeitindex: 01:22–02:01. DVD-Fassung, Transkript der Aussagen von Clint Eastwood.

anderen beiden Überlebenden Bradley und Gagnon wird dazu beigetragen, die etablierte überhöhte Heldendarstellung zu korrigieren.²²⁷

Auf japanischer Seite findet ebenfalls eine differenzierte Skizzierung durch eine Darstellung der Erinnerungen der zentralen Figuren statt, die impliziert, dass die dämonisierenden Feindbilder der US-Kriegspropaganda wohl wenig mit der Realität zu tun hatten und in vielerlei Hinsicht denen der Marines ähnelten. Aus den zahlreichen Aussagen, die an den Filmen Beteiligte über ihre Entstehung machten, ist zu entnehmen, dass die Filme zwar keine Deutungshoheit beanspruchen, wohl aber einen Beitrag dazu leisten sollen, die Ereignisse differenzierter zu erinnern: „There are as many perspectives on the Japanese side, than there are on the American side.“²²⁸

Treten EASTWOODS Iwo Jima-Filme somit in Konkurrenz zu bestehenden Geschichtsbildern, so bauen andere Remediationen der Vergangenheit bevorzugt auf ihnen auf. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist der französische Juliaufstand von 1830. Als Teil einer Reihe von Aufständen und Revolutionen im Europa des frühen 19. Jahrhunderts, lehnten sich Teile der Bevölkerung gegen den nach den Napoleonischen Kriegen erneut erstarkten Adel auf.²²⁹ Neben zahlreichen Spuren im autobiografischen Gedächtnis von Zeitzeugen werden diese Ereignisse auch in weiteren Gedächtnissen erinnert. Durch die politischen Umwälzungen ist besonders das politische Gedächtnis zu nennen, aber unter anderem auch das kulturelle, kommunikative und soziale Gedächtnis.

Neben schriftlichen Berichten und Erzählungen kann den bildlichen Zeugnissen jener Zeit, insbesondere Gemälden, Zeichnungen und Stichen, ein großer Einfluss dabei zugewiesen werden, Vorstellungen von jenen Ereignissen zu prägen. Wiederkehrende Details sind in zahlreichen Darstellungen zu finden, darunter Menschenmassen, die bewaffnet und mit wehenden Fahnen marschieren, im Gegensatz zu Streitkräften jedoch nicht einheitlich ausgerüstet oder uniformiert sind. Ihre oft funktionale Kleidung unterscheidet die dargestellten Menschen vom prächtigeren Stil des Adels, so dass sie als Angehörige ärmerer Bevölkerungsschichten zu erkennen sind. Auch Kampfszenen sowie Tod und Verwundung als Folgen des Freiheitskampfes sind oft präsent, wie auf den folgenden Beispielbildern für Aufstände des frühen 19. Jahrhunderts zu sehen ist. Diese und vergleichbare visuelle Symbole stellen somit Beispiele für ERLLS Gedächtnisstützen dar, weil sie es erlauben narrative Kontexte zu einer dargestellten Szenen mithilfe vorhandener Kenntnisse von vergleichbaren Momenten zu

227 Hierbei orientiert sich der Film besonders deutlich an dem Buch Bradleys, wo das Schicksal von Hayes ebenfalls ausführlich thematisiert wird. Vgl.: Bradley: *Flags of our Fathers*, S. 157–189.

228 Zitat in: *Rote Sonne, schwarzer Sand*, Bonusmaterial zu *Letters from Iwo Jima*, Zeitindex: 04:12–04:16. Transkript der Aussagen vom Drehbuchautors Paul Haggins.

229 Einen Überblick zu diesem Zeitraum der französischen Geschichte bietet: Tulard, Jean; Favier, Jean (Hg.): *Geschichte Frankreichs*. Band 4: Frankreich im Zeitalter der Revolution 1789–1851, Stuttgart 1989, S. 289–372.



Abb. 2-5: Wiederkehrende Symbole bei Darstellungen von Konflikten zwischen Bürgertum und Adel aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Wiederkehrende Symbole in den Ausschnitten sind sich bewegende Menschenmassen und geschwenkte Fahnen. Ein stattfindender Kampf für die Freiheit wird zudem über die Darstellung von Verwundeten und Toten verdeutlicht.

(1) Erhard Joseph Brenzinger: Zug zum Hambacher Fest, Federzeichnung, 1832.

(2) Constantin Fiedèle Coene: Attaque du parc de Bruxelles, Öl auf Leinwand, 1830.

(3) Eugène Delacroix: La liberté guidant le peuple, Öl auf Leinwand, 1830.

(4) Unbekannt: Jubelnde Revolutionäre nach Barrikadenkämpfen, Kreidelithografie, etwa 1848.

ergänzen, auch wenn die jeweiligen historischen Ereignisse selbst nicht bekannt sind.

Die obigen Bilder besitzen im Gegensatz zu Filmen oder Literatur keine narrative Struktur. Während insbesondere dem dritte Bild der obigen Aufstellung eine so große Bekanntheit zugemessen werden kann, dass von einer Bildikone gesprochen werden kann, so sind die Umstände hinter den Bildern in der Regel wohl deutlich weniger bekannt. Dies hat zur Folge, dass ein Gemälde oder die in ihm enthaltenen Symbole eine größere Bekanntheit besitzen als das eigentliche Ereignis. Für die Entstehung von Geschichtsbildern und Beiträgen zum kollektiven Gedächtnis besteht somit die Gefahr, dass die eigenen Vorstellungen von der Vergangenheit die über Quellen abgesicherten Überlieferungen überlagern und sich eine Art parallele, vornehmlich auf mediale Darstellungen aufbauende Erinnerung etabliert.

ERLL weist daraufhin, dass es bei dieser Art der Historisierung mehr um das Wissen um die Vergangenheit als das Verständnis der eigenen Identität gehe. Die Vergangenheit sei in historisierenden Erzählungen als abgeschlossen erkennbar, stehe jedoch in einem direkten Bezug zur Gegenwart der Autoren. Auch besitze dieser „historisierend[e] Modus“ außerdem

oftmals eine direkte Verbindung zur wissenschaftlichen Geschichtsschreibung, was sich durch eine vielfältige Einbeziehung historischer Details äußere. Diese evoziere „dabei weniger die Erfahrungsspezifität einer vergangenen Epoche“ sondern diene dazu „ihre Fremdheit als Gegenstände einer vergangenen Epoche“²³⁰ zu bewahren.

Ein anschauliches Beispiel hierfür, das zudem Verweise auf die zuvor thematisierten Aufstände einbezieht, stellt VICTOR HUGOS Roman *Les Misérables* dar. Dieser und seine zahllosen Folgefassungen stellt zudem ein sehr interessantes Beispiel für Crossmedialität dar, weil einerseits meist der Kern der Erzählung beibehalten wird – ein gesellschaftlicher Konflikt aus verschiedenen Perspektiven – während die Narration selbst, bedingt durch die Anforderungen der verschiedenen Medien, variiert. Trotz der vorgenommenen Anpassungen bleibt es möglich, die Erzählung zu verorten, weil zentrale Inhalte erhalten bleiben.

Den Ausgangspunkt der Geschichte bildet ein historischer Zeitraum, der jedoch nur ein Detail im Gesamtwerk bildet. HUGOS Beschreibung der historischen Umstände, die noch zu seinen Lebzeiten stattfanden, treten in Konkurrenz zu Interpretationen der Geschichte in zahlreichen Film-, Fernseh-, Theater-, Musical- und Radioproduktionen und weiteren Werken.²³¹ Dadurch ist heute kaum zu ermitteln, was sich Menschen konkret vorstellen, wenn sie den Titel *Les Misérables* hören: ein historisches Ereignis, seine Remediationen, wiederkehrende visuelle Motive, die als Gedächtnisstützen dienen, Neuinterpretationen früherer Remediationen, die Musik des gleichnamigen Musicals oder lediglich die eigenen Gefühle, die bei dem Konsum eines der Werke präsent waren, das besonders im Gedächtnis geblieben ist. Die folgenden Abbildungen geben einen Einblick wie ein mit der Erzählung assoziiertes Symbol, das Straßenmädchen Cosette, dargestellt worden ist.

In der Aufstellung ist zu erkennen wie sich zahlreiche Werke bestimmte Symbole teilen, die damit einen Wiedererkennungswert bieten. Gerade das Straßenmädchen Cosette, eine der Hauptfiguren der Erzählung, ist in der öffentlichen Präsentation sehr präsent, nicht zuletzt deswegen, weil sie in HUGOS Buch nicht nur abgebildet wurde, sondern auch sehr einprägsam gezeichnet worden ist. Auch der markant gestaltete Schriftzug ist mehrfach präsent, findet jedoch in vornehmlich in Werken Verwendung, die sich auf das Musical beziehen, bei der Musicalverfilmung (4) und einem Comic-Strip (5). In der obigen Aufstellung wird exemplarisch deutlich, wie sehr sich die verschiedenen Darstellungen trotz der unterschiedlichen Formen der Veröffentlichungen gleichen und sich jeweils auf die Illustration Émile Bayards

230 Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 199f, Zitate auf S. 199.

231 Die Erzählung Hugos wurde unter anderem auch in einem Comic erzählt (Classic Comics Nr. 9: *Les Misérables*, hrsg. v. Gilberton Publications, USA 1941, Vgl.: <http://www.comics.org/issue/125438/cover/4/>) in einer japanischen Animé Serie (*Les Misérables: Shōjo Cosette*, Japan 2007) und in einem Lernspiel (*Les Misérables: The Game of the Book*, Entwickelt von Chris Tolworthy, publiziert von Enter The Story, Schottland 2009)



Abb. 2-6: Wiederkehrende Bildikonen bei crossmedialen Darstellungen von *Les Misérables*. (1) ÉMILE BAYARDS Illustration der Cosette im Buch von 1862. (2) DVD-Cover der Verfilmung von 1935. (3) Das Logo des Musicals (London 2017). (4) Kinoposter der Musicalverfilmung von 2012. (5) Comicstrip aus der Reihe „PhD Comics“ von JORGE CAM von 2012 mit Anlehnungen an die Musicalverfilmung.

beziehen.²³²

Ein weiterer sehr bekannter Bezugspunkt wurde über das Musical in Form des Songs „*I Dreamed a Dream*“ geschaffen. In diesem von Fantine, der Mutter von Cosette, gesungenen Lied beklagt diese den unglücklichen Verlauf, den ihr Leben genommen hat und wie ihre Träume aus früheren Jahren durch alltägliche Lebensumstände und Schicksalsschläge zerstört wurden.²³³ Während das Lied entsprechend der gestalterischen Konventionen von Musicals geschrieben und komponiert wurde und zu einer emotionalen Identifikation mit Fantine anregt, bleibt es doch dem zentralen Tenor von HUGOS Buch treu. Es vermittelt das Elend, in dem ein großer Teil der Menschen jener Zeit lebte, wie Träume von einer besseren Zukunft als eine Art Flucht aus dem tristen Alltag erscheinen und sich schließlich in späteren Kapiteln der Erzählung in Form von Aufständen manifestieren.²³⁴ Ausdruck findet die Wirkmacht

232 Auffällig ist besonders die Großaufnahme des Gesichts von Cosette, ihrer langen wehenden und eher ungepflegten Haare und ihr Blick, der insbesondere Sorgen ihres alltäglichen Lebens und der Hoffnung auf eine bessere Zukunft auszudrücken scheint.

233 Transskript der letzten Strophe: „I had a dream my life would be | So different from this hell I’m living | So different now from what it seemed | Now life has killed | The dream I dreamed“.

234 Im gewählten Comic von Jorge Cam, das genau eine Woche nach der Weltpremiere der jüngsten Verfilmung am 12.12.2012 veröffentlicht wurde, wird dieses Motiv auf das Setting der Ph.D. Comics übertragen. In dieser Reihe parodiert Cam Erlebnisse „[of] the ongoing chronicle of life (or the lack thereof) in grad school[,]“ so dass aus den Protagonisten der untersten sozialen Schichten in Hugos Buch zu Doktoranden werden, die zu Beginn des Studiums ebenfalls noch große Träume

dieses musikalisch vermittelten Traums in mehreren Comic-Strips von JORGE CAM. Statt der Bewohner von Paris, sind es hier Angehörige einer Graduiertenschule, die in CAMS Comics die Hauptfiguren bilden. In der Aufstellung wird dies am Beispiel der Figur Cecilia gezeigt, die ihren aktuellen Alltag mit dem zu Studienbeginn erhofften Leben vergleicht.²³⁵ So heißt es im direkten Vergleich mit dem Song des Musicals unter anderem:

Tab. 2-7: Transmedialität am Beispiel von *I dreamed a dream* aus *Les Misérables*
Vergleich der Texte im Musical und dem Comic Strip *Les (Really) Misérables*

Musical	Comic
I dreamed a dream	I dreamed a dream
Of time gone by	My senior year was near
And hope was high	When grades were high
And life was easy	And life was easy
I dreamed that love would never die	I dreamed my grad degree was near
I dreamed that god would be forgiving	And that one day I would be leaving
And I was young and unafraid	But I was young and had no clue
And dreams were made and youth wasted	And time was spend procrastinated
There was no ransom to be paid	Now there’s no data I can use
No song unsung, no wine untasted	No thesis done my youth now wasted

Quelle: Transkript der jeweiligen Texte.

Durch die Ähnlichkeit der einzelnen Zeilen könnte der Text im Comic wohl auch zur Melodie des Liedes gesungen werden. Allerdings zeigt sich ebenfalls der zuvor angedeutete Bruch zwischen medialer Reproduktion und historischem Ereignis, da im Lied des Comics keinerlei historischen Bezüge enthalten sind, während Fantine im Musical ihren eigenen gesellschaftlichen Abstieg und die zerstörten Träume beklagt, die sich historisch verorten lassen. Die Wahl gerade dieses Musicals als Vorlage für vier Comics-Strips dürfte mit der zeitlichen Nähe zur Veröffentlichung der damaligen Musicalverfilmung zusammen hängen. Die Analogien zu Angehörigen einer Graduiertenschule bauen hierbei auf dem etablierten satirischen Tenor der PhD-Comics, so dass zwar eine geringe stilistische Abwandlung der sonst üblichen Erzählungen vorgenommen worden, nicht jedoch eine inhaltliche. Möglich werden diese Bezugspunkte, indem auf Artefakte des kulturellen Gedächtnisses zurückgegriffen wird, bei denen sowohl die Typografie des Titels der Comics und des Musicals als auch die Inhalte der Lieder²³⁶ sehr

hatten, die während der Studienzeit durch verschiedene Widrigkeiten zunehmend verschwinden. Zitat in: New to PhD?, online: <http://www.phdcomics.com/comics/aboutcomics.html>. Datum der Premiere: IMDB, online: http://www.imdb.com/title/tt1707386/releaseinfo?ref_=tt_ov_inf.

235 Zitat in: Cam, Jorge: Les (Really) Miserables. Grad School Edition, 12.12.2012, online: <http://www.phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1543>. Die drei weiteren Teile sind auf den Folgeseiten ebenfalls abrufbar.

236 Neben I dreamed a dream finden auch Master of the house (im Comic: Master of the lab), On my own (gleich) und One day more (One year more) Verwendung. Vgl.: Ebd. <http://phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1544>, <http://phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1545>, <http://phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1546>.

ähnlich sind, auch wenn ihre genauen Texte abweichem. Um dies erkennen zu können bedarf es weder einer Kenntnis der historischen Ereignisse, noch der genauen Handlung des Musicals. Leser des Comics müssen lediglich den allgemeinen Kontext kennen, um die Bedeutungen der Symbole – der Schriftzug und die Aussagen der Figuren in ihrem Gesang – aus dem Gedächtnis abrufen und einordnen zu können.

Wie deutlich geworden ist, sind Geschichtsthemen in zahlreichen der nicht-interaktiven medialen Aufbereitungen präsent, auch wenn sie lange nicht immer so umfangreich remedialisiert werden wie in den exemplarisch ausgewählten Werken. Neben der zeitlichen Distanz zu den Ereignissen sind bei der Formung von Erinnerungen über mehrere Generationen besonders kulturelles und kommunikatives Gedächtnis von Bedeutung, aber auch weitere, wie das politische und das autobiografische. All diesen Gedächtnissen ist gemein, dass sie nicht unabhängig voneinander bestehen, sondern sich in Wechselwirkung zueinander befinden. Bei medialen Produktionen über vergangene Ereignisse, ist dies offensichtlich, weil diese mit dem konkreten Zweck produziert werden, ein Publikum mit Themen anzusprechen, mit denen diese bereits in den Grundzügen vertraut sind, auch wenn sicherlich diskutiert werden kann, inwieweit die historischen Ereignisse bei *Les Misérables* im Detail bekannt sind. Auch EASTWOODS Iwo Jima-Filme bauen auf diese Vertrautheit auf. Anstatt sich jedoch darauf zu beschränken stets nur die bestehenden Bilder zu bestätigen, wird oft versucht diese durch das Hinzufügen neuer Perspektiven zu dekonstruieren oder eine noch weitgehend unbekannte Vergangenheit zu erzählen, die bisweilen sogar die „wahre Geschichte“ beworben wird.²³⁷

Gegenüberstellungen von verschiedenen Arten von Geschichtsbildern, gleich ob vermeintlich wahren oder falschen, bekannten oder unbekannten, ist beliebtes Argument bei der Vermarktung medialer Werke. Neben der Behauptung neue Facetten zu einem Thema zu präsentieren und damit vorhandene Leerstellen zu füllen, leisten diese Werke mit ihrer Remediation der Vergangenheit prägende Beiträge zum kulturellen Gedächtnis. Durch die mediale Wiederholung von Geschichten erfüllten die Werke nach ERLI sowohl Speicher-, Zirkulations- und Abruffunktionen. Sie präsentierten Informationen über die Vergangenheit, die außerdem durch neue Perspektiven und Erkenntnisse immer wieder aktualisiert würden, trügen zu einer massenmedialen Verbreitung bei, die Beschränkungen der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht aufhübe und erlaubten eine individuelle Auseinandersetzung mit eigenen Wahrnehmungen und Kenntnissen zur behandelten Vergangenheit.²³⁸ Diese Leistungen der medialen Werke und die Auseinandersetzung mit ihnen können somit als

237 So heißt es in der Werbung unter anderem: „This is the Real Story“, Zitat in: Trailer zu *Flags of our Fathers*, Zeitindex: 00:31, <http://www.youtube.com/watch?v=FUjyJjMcNIU> oder „Letters From Iwo Jima“ tells the untold story of the Japanese soldiers who defended their homeland against invading American forces during World War II.“ Zitat in: Beschreibung der Produktionsfirma Warner Brothers, <https://www.warnerbros.com/movies/letters-iwo-jima/> (13.04.2020).

238 Erli: Kollektives Gedächtnis, S. 147-149.

zentrale Grundpfeiler angesehen werden, wenn die Entstehung und Formung des kollektiven Gedächtnisses diskutiert wird. Weder sind sie jedoch allein für Beiträge zur medialen Erinnerung verantwortlich, noch sind die Leistungen exklusiv auf nicht-interaktive Medien beschränkt.

2.4. Erinnerungspotentiale interaktiver Medien

Im Gegensatz zu den zuvor genannten Medien unterscheiden sich die in dieser Arbeit untersuchten interaktiven Medien in einer Reihe zentraler Punkte, allen voran in der Aufwertung der Rolle des Nutzers.²³⁹ Um digitale Spiele von den ebenfalls seit vielen Jahren immer intensiver zur Inszenierung von Geschichtsthemen genutzten Internetangeboten mit ihren Web 2.0 Technologien²⁴⁰ abzugrenzen, werden deren Eigenschaften nun zunächst in einem kurzen Exkurs beleuchtet. Dies erscheint sinnvoll, um die in den späteren Kapiteln dieser Arbeit weitgehend exklusiv behandelten Historyspiele von anderen Formen der interaktiven medialen Erinnerung abzugrenzen und diese gleichzeitig in den übergeordneten Gesamtkontext der medialen Erinnerung einzuordnen.

Gemein ist allen Formen der interaktiven Erinnerung, dass die Nutzer nicht mehr allein darauf angewiesen sind, dass ihnen Informationen passiv präsentiert werden. Wie JAN SCHMIDT skizziert, böten offene Strukturen und nutzerfreundliche Technologien die Möglichkeit zur leichten Erstellung eigener Webseiten und ganzer Themenportale. Auch die Ergänzung bzw. kollaborative Bearbeitung von Inhalten ohne großen zeitlichen oder finanziellen Aufwand, etwa in Wikis, lassen sich als wichtige Eigenschaften benennen. Die standardisierten Strukturen erlauben hierbei die Realisierung eigener Projekte ohne vertiefte Vorkenntnisse in Programmiersprachen, so dass sich das Web 2.0 stark von früheren Entwicklungsstufen des World Wide Web²⁴¹ unterscheidet. Insbesondere durch letztere standardisierte Hilfsmittel kann davon gesprochen werden, dass sich die Veränderung der lange dominanten und relativ starren Beziehungen zwischen Produzent und Rezipient noch weiter beschleunigt hat. Über soziale Netzwerke und abrufbare Werkzeuge zur Erstellung eigener Seiten wird praktisch jeder Mensch in die Lage versetzt die eigene Sicht auf die Vergangenheit mit der Welt zu teilen, sofern er über ein internetfähiges Endgerät, wie einen Computer oder ein Smartphone, verfügt.

.....

239 In diesem Fall als rein passive Konsumenten gemeint.

240 Gemeint ist im Besonderen die leichte Bedienbarkeit, vielfältige Zugriffs- und Beteiligungsmöglichkeiten, geringe Zugangsbeschränkungen sowie die weitreichende Potentiale der Vernetzung seiner Nutzer.

241 Zur Entwicklung des Web 2.0 und damit verbundenen Chancen und Herausforderungen für die Forschung: Schmidt, Jan-Hinrik: Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0 (Kommunikationswissenschaft), 2. überarb. Aufl., Konstanz 2011.

Ob das Web durch diese individuellen Beiträge in Form persönlicher Erinnerungen und Perspektiven auf Vergangenes jedoch als eine Art „Menschheitsgedächtnis“ fungiert, lässt sich nach GREIS allerdings nicht so einfach beantworten.²⁴² Befürworter dieses Ansatzes führen an, dass das Web 2.0 mehrere hierfür notwendige Eigenschaften in sich vereine. Zu nennen seien besonders der universelle Zugang zu den Angeboten, die große Popularität des Internets, die geringen Zugangshürden durch leicht zu bedienende #Interfaces, die Vielzahl internetfähiger Alltagsgeräte²⁴³ sowie die relativ geringen individuellen Kosten.²⁴⁴ Skeptiker führen hingegen an, dass das Internet zwar als Speicher fungiere, in den Nutzer Inhalte hochladen könnten, dies jedoch nicht mit Erinnerung gleichzusetzen sei, weil Erinnerung immer auch Verarbeitung und Vergessen von weniger Relevantem bedeute.²⁴⁵ ALEIDA ASSMANN kritisiert außerdem, dass Geschichtsthemen im Netz auf einen Wettstreit um Aufmerksamkeit reduziert würden.²⁴⁶

Neben diesen und weiteren Vor- und Nachteilen erfüllen Internetangebote eine weitere wichtige Funktion, nämlich das Ansprechen jener Zielgruppen, die als „Digital Natives“²⁴⁷ mit den vielfältigen Möglichkeiten digitaler Technologien aufgewachsen und dadurch intensiv mit ihnen vertraut sind. Statt Fernsehen und Büchern als wichtigen Informationsquellen, googeln diese wie selbstverständlich jene Themen, die sie gerade interessieren. Es überrascht daher nicht, dass sich eine Reihe von Erinnerungsprojekten explizit an Schüler richtet. So konzipierten die Anbieter von *Auftrag Berlin* gemeinsam mit Schülern anlässlich des zwanzigsten Jahrestages des Mauerfalls zwei Stadtrallyes zu den Themen „Leben in der DDR“ und „20 Jahre Mauerfall“. Diese konnten über internetfähige Handys gespielt werden, indem an ausgewählten historischen Orten Aufgaben gelöst wurden, was die nächste Station der Rallye freischaltete.²⁴⁸ Beim Portal *Zeitzeugengeschichte.de* liegt der Fokus auf Videointerviews, bei denen Jugendliche mit Zeitzeugen über Themen sprechen, die diese in ihrer eigenen Jugend

.....
242 Greis, Andreas: Das World Wide Web als Menschheitsgedächtnis. Zum Unterschied zwischen Speichern und Erinnern, in: Forum Medienethik.2 (1999), S. 70–77.

243 Beispiele wären neben dem Computer besonders Smartphones und Tablets, aber auch Fernseher.

244 Kelly, Brian; Oppenheim, Charles: Empowering users and their institutions. A risks and opportunities framework for exploiting the potential of the Social Web, in: Cirinnà, Chiara; Lunghi, Maurizio (Hg.): Cultural Heritage on line. Empowering users: An active role for user communities. Proceedings of the Cultural Heritage Online Conference, Florence 2009, S. 60–64. Marsiske, Hans-Arthur: Das Internet als kollektives Gedächtnis, 29.05.2001, online: <http://www.heise.de/tp/artikel/7/7633/1.html>.

245 Greis: Das World Wide Web als Menschheitsgedächtnis.

246 Assmann, Aleida: Druckerpresse und Internet, in: Archiv und Wirtschaft 1 (2003), S. o. S.

247 Ein populärer Begriff, der jene Menschen unterscheidet, die bedingt durch ihren Geburtsjahrgang mit digitalen Medien aufgewachsen sind. Das Gegenstück sind die „Digital Immigrants“, die diese erst nachträglich kennen gelernt haben. Zur Unterscheidung: Prensky: Digital Natives, Digital Immigrants.

248 Auftrag Berlin wird von dem Verein Metaversa betrieben. Auf der Projektseite <http://www.metaversa.de/auftragberlin/> finden sich zahlreiche Texte und Dokumentationen.

im „Dritten Reich“ erlebt hatten.²⁴⁹ Auch das österreichische Projekt *A Letter to the Stars*²⁵⁰ betreibt Erinnerungsarbeit, indem Treffen von Schülern mit Opfern des Nationalsozialismus initiiert werden. Besondere Aufmerksamkeit erfahren dabei die so genannten „Gerechten“, jene Österreicher, die sich für verfolgte Mitbürger eingesetzt haben. Ähnlich wie bei *Zeitzeugengeschichte.de* werden auch hier Video- und Textbeiträge zu den Treffen bereitgestellt. Ein wichtiger Unterschied ist jedoch die Datenbank, die auf der Homepage durchsucht werden kann, und die Namen von ca. 2.500 Überlebenden und ca. 65.000 ermordeten Österreichern enthält.²⁵¹

Ebenfalls verbreitet sind offene Angebote, bei denen Nutzer aktiv aufgefordert werden, sich mit eigenen Beiträgen zu beteiligen. Als Anbieter ließen sich häufig Medienunternehmen identifizieren, die zuvor Beiträge zur Zeitgeschichte publiziert hatten. Beispiele wären *Gedächtnis der Nation* von ZDF und STERN,²⁵² *Von Zeit zu Zeit* von der STUTTGARTER ZEITUNG²⁵³ und *einestages* vom SPIEGEL.²⁵⁴ Die hinter diesen Projekten stehenden Intentionen offenbaren jeweils ein ähnliches Verständnis zur Bedeutung der Onlinetechnologien bei der medialen Erinnerung: Die Erfassung und Speicherung von individuellen Perspektiven.

„Vor der Kamera berichten Jung und Alt über ihre ganz individuellen Erinnerungen an historische Ereignisse und Entwicklungen. Sie bilden die Mosaiksteine im Geschichtsbild einer Nation und prägen das Selbstverständnis einer Gesellschaft. Erzählen auch Sie uns Ihre Geschichte und werden Teil eines facettenreichen Archivs der Erinnerungen!“²⁵⁵

„Jeder kann an der Geschichte Stuttgarts mitschreiben – Privatpersonen, aber auch Vereine, Schulklassen, Firmen oder sonstige Einrichtungen. Das Geschichtsportal gibt allen die Möglichkeit, ihr Leben, ihre wichtigsten Erlebnisse, ihre Geschichte oder ihre Forschungsergebnisse in Bild und Text einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen.“²⁵⁶

„Hier können Sie Geschichte sehen, Geschichte lesen – und Geschichte schreiben. [E]inestages macht Sie, die Leser, zu Partnern in einem neuen und einmaligen Projekt: dem Aufbau eines kollektiven Gedächtnisses unserer Geschichte.“²⁵⁷

Dieser auch bei vielen weiteren Projekten zu beobachtende Ansatz ist jedoch nicht unproblematisch. So weist GUDRUN GERSMANN besonders auf drei Defizite im Zusammenhang mit Onlinedarstellungen von Geschichtsthemen auf: Dem „Mangel an Beständigkeit“, dem

.....
249 Archivierte Projektseite, da die aktuelle nicht mehr verfügbar: <https://web.archive.org/web/20161130031128/http://www.zeitzeugengeschichte.de/>.

250 Projektseite: <http://www.lettertothestars.at>.

251 Angegeben sind in der Regel Name, Geburtsdatum, letzte bekannte Adresse sowie die Daten von Deportation und Tod.

252 Projektseite: <http://www.gedaechtnis-der-nation.de/>.

253 Archivierte Projektseite, da die aktuelle nicht mehr verfügbar: <https://web.archive.org/web/20170925120508/http://von-zeit-zu-zeit.de/>.

254 Projektseite: <http://einestages.spiegel.de>.

255 Zitat in: Eigendarstellung von Gedächtnis der Nation. Zitat in: <http://www.gedaechtnis-der-nation.de/home>.

256 Zitat in: Eigendarstellung von Von Zeit zu Zeit. Zitat in: http://www.von-zeit-zu-zeit.de/index.php?template=artikel&article_id=42#WasIstVonZeitZuZeit.

257 Zitat in: Eigendarstellung von einestages. Zitat in: Was ist einestages?, online: <http://einestages.spiegel.de/page/aboutEinesTages.html>.

„Mangel an inhaltlicher Qualität“ und dem „Mangel an methodischem Know-how“.²⁵⁸ Auch CHRIS LOCKE weist in Bezug auf das Internet daraufhin, dass ein *Problem of Forgetting*²⁵⁹ bestehe, weil in Onlineangeboten zwar eine stetig wachsende Menge an Informationen präsentiert und miteinander verknüpft, jedoch anders als beim menschlichen Gedächtnis nicht in Bezug auf Nützlich- und Nutzlosigkeit gefiltert werde.²⁶⁰

Besonders prägend ist das von GERSMANNs genannte Problem der Beständigkeit. Dies betrifft nicht allein die Folgen des schnellen technischen Wandels, der zu Inkompatibilitäten bei Hard- und Software führen kann,²⁶¹ sondern gerade auch die Frage, was mit den erfassten Daten passiert, wenn ein Projekt ausläuft. Deutlich wird diese für das Internet oft beobachtbare Vergänglichkeit, wenn die Linkadressen in mehrere Jahre alten Veröffentlichungen überprüft werden. So gibt es ca. 34% der Verweise in WOLFRAM DORNIKS *Internet: Maschine des Vergessens oder globaler Gedächtnisspeicher* bereits nicht mehr, obwohl der Beitrag erst 2010 erschienen ist.²⁶² Von den zuvor genannten Projekten sind nach aktuellem Stand nur noch *A Letter to the Stars* und *einestages* im Web präsent, während die Inhalte von *Gedächtnis der Nation* nun beim *Zeitzeugen Portal* abrufbar sind, das zur Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland gehört.²⁶³

Dies deutet große Herausforderungen bei der Frage nach der dauerhaften Sicherung, Aufbereitung und Nutzbarhaltung der erstellten Inhalte an, weil nicht alle Projekte mit Institutionen zusammenarbeiten, die traditionell entsprechende Aufgaben wahrnehmen. Von den drei untersuchten erklärte *Von Zeit zu Zeit*, „eng mit dem Stadtarchiv Stuttgart zusammen“ zu arbeiten, das „alle eingestellten Fotos und Texte archivieren und für die Zukunft aufbewahren“²⁶⁴ werde. Auch *einestages* nennt mit dem Deutschen Auswandererhaus, dem

258 Zitate in: Gersmann, Gudrun: Schöne Welt der bunten Bilder. Kritische Anmerkungen zur Geschichtsdarstellung in den neuen Medien, in: Gemmeke, Claudia; John, Hartmut; Krämer, Harald (Hg.): Euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie ; [Tagungsband zur gleichnamigen Veranstaltung des Fortbildungszentrums Abtei Brauweiler/ Rheinisches Archiv- und Museumsamt und des Heinz-Nixdorf-MuseumsForums, Paderborn, am 28.–29.09.1998] (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement, 10), Bielefeld 2001, S. 105–120, hier: S. 110.

259 Locke: Digital Memory and the Problem of Forgetting.

260 Locke vergleicht dabei das von Vannevar Bush im Essay „As we may think“ 1945 erdachte Memex-System mit dem heutigen Hypertext-basierten Internet. Das Memex sollte ein auf dem damaligen Stand der Technik (Mikrofilme etc.) basierendes System in Form eines Schreibtisches sein, dass zur Textbeschaffung und -verknüpfung dienen und sich dabei am menschlichen Gedächtnis orientieren sollte. Zweck sollte sein, so Locke weiter, das zentrale Problem des Gedächtnisses zu lösen: Das Vergessen von Informationen. Gerade dieses Vergessen sei jedoch sehr wichtig, weil es dazu führe, dass Informationen nicht nur verarbeitet, sondern auch effizient erschlossen werden können. Vgl.: Ebd. Lockes Kritik am der Speicherfunktion des Internets betrifft damit die Technik „hinter“ diesem und ist durch den vielfältigen Abbau der Grenzen der Nutzerbeteiligung, die mit dem Social Web (auch: Web 2.0) einhergingen heute weitgehend obsolet geworden.

261 Hierzu: Kelly; Oppenheim: Empowering Users and their institutions

262 Vgl.: Dornik: Internet: Maschine des Vergessens, S. 79–97.

263 Vgl.: <https://www.zeitzeugen-portal.de/ueber-uns>.

264 Beide Zitate in: Mit welchen Kooperationspartnern arbeitet „Von Zeit zu Zeit“ zusammen?, online: http://www.von-zeit-zu-zeit.de/index.php?template=artikel&article_id=42#WelcheKooperationspa

Bundesarchiv, der Deutschen Fotothek und dem Bildarchiv Preußischer Kulturbesitz namhafte Institutionen,²⁶⁵ geht jedoch nicht näher auf die Art der Zusammenarbeit ein. Nach Einstellung der Projektseite von *Gedächtnis der Nation* seien sollen die etwa 1.000 geführten Interviews nach einer Sichtung und Aufbereitung im Bundesarchiv bewahrt werden.²⁶⁶

Wenn die erinnerungskulturelle Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Online-medien als erst am Anfang stehend angesehen werden kann, da sich das Internet und seine Durchdringung des Alltags konstant entwickeln und langfristige Prägungen von Geschichtsbildern kaum absehbar sind,²⁶⁷ so gilt dies sogar in noch stärkerem Umfang für digitale Spiele. Obwohl diese, wie in späteren Kapiteln noch ausführlicher dargestellt werden wird, bereits seit rund vier Jahrzehnten Menschen begeistern und damit deutlich älter sind als das erst ab den 1990er-Jahren verstärkt im Alltag präsente Internet, wurden sie bislang in der Literatur nur gering in Bezug auf Beiträge zum kulturellen und kollektiven Gedächtnis diskutiert. Einer der ersten Autoren, der sich diesem Thema explizit annahm, war der Historiker STEFFEN BENDER, dessen Arbeiten nicht nur wichtige Einblicke in diesen Themenkomplex offenbarten, sondern der zudem auch aufzeigte, warum Historienspiele das Vergangene auf Arten inszenieren, die sich sowohl grundlegend von anderen Medien unterscheiden, als auch gleichzeitig von ihnen beeinflusst sind.²⁶⁸

„Computerspiele, die Geschichte zeigen, als Teile der Erinnerungskultur zu verstehen, scheint mehrere Vorteile mit sich zu bringen: Zum einen können gezielt die Techniken untersucht werden, mit denen ein Medium Vergangenheit abbildet. Zum anderen können die Geschichtsbilder nach Querverbindungen zu anderen Formen der Erinnerungskultur befragt werden. (...) Geschichte in Computerspielen folgt eigenen Regeln, ist jedoch meist vielschichtiger und weniger trivial, als häufig angenommen wird.“²⁶⁹

Trotz dieser Unterschiede von Historienspielen gegenüber anderen populären Medien bei der Prägung und Beeinflussung von erinnerungskulturellen Prozessen, haben sie bisher nur vergleichsweise geringe Aufmerksamkeit in vielen Disziplinen erfahren, obwohl sie durch die aktive Teilhabe an simulierten historischen Szenarien sehr wirkmächtig erscheinen. Hierfür scheinen vor allem zwei Gründe als wahrscheinlich. So dürften die in der eigenen Jugend genutzten Medien einen wichtigen Beitrag dabei gehabt haben ein vertieftes Verständnis von ihnen zu erlangen. Wenn davon ausgegangen wird, dass Video- und Computerspiele erst seit Mitte der 1990er-Jahre eine größere allgemeine Bekanntheit und Popularität erreicht haben, so war die Jugend bei zahlreichen der heute einflussreichen Erinnerungsforscher bereits abge-

.....
rtner.

265 Vgl.: <http://einestages.spiegel.de/page/Partners.html>.

266 Vgl.: <https://www.zeitzeugen-portal.de/ueber-uns>.

267 Hierzu beispielsweise: Niewerth, Dennis: Dinge - Nutzer - Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen (Edition Museum, 30), Bielefeld 2018.

268 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern. Ders.: Durch die Augen einfacher Soldaten, S. 137–162.

269 Zitat in: Transcript Verlag: Autor_inneninterview. ...mit Steffen Bender, 20.09.2012, online: <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2186-0/virtuelles-erinnern/> (13.03.2019).

schlossen. So waren etwa JAN (Jahrgang 1938) und ALEIDA ASSMANN (1947), GERHARD PAUL (1951), ANSGAR NÜNNING (1958) HARALD SCHMID (1964) FRANK BÖSCH (1969) und ASTRID ERLI (1972) in den 1990er-Jahren bereits zu alt, um mit dem Medium aufwachsen zu können.²⁷⁰

Eng verbunden mit der zunehmenden Popularität ist zweitens auch die Anerkennung des Mediums als Forschungsobjekt. Während CHRIS CRAWFORD zwar bereits 1982 den Versuch unternahm, digitale Spiele zu definieren, Genres zu klassifizieren und Designanforderungen zu beschreiben, geschah dies aus der Perspektive des Games Designers, der CRAWFORD damals war. Die Entwicklung einer wissenschaftlichen Kriterien genügenden Methodik erlebte erst um die Jahrtausendwende eine erste größere Konjunktur und mündete schließlich in differenzierten, überprüfbaren und zumindest bedingt umfassenden Kriterien²⁷¹ die sich in medien-spezifischen Forschungsfeldern wie der Ludologie, der Narratologie und der Rezeptionsforschung äußerten. Gleichwohl blieben diese Analyse-kriterien den in der Erinnerungsforschung traditionell besonders aktiven Geschichts-, Sozial- und Kulturwissenschaften auch nach der Anerkennung der Wirkmächtigkeit digitaler Spielen in anderen Disziplinen weitgehend fremd. Es kann also davon gesprochen werden, dass die Erschließung von Historienspielen auch dadurch erschwert wurde, dass es zentralen Disziplinen an einem Instrumentarium fehlte, um das Medium als Quellenart fundiert beschreiben zu können.

Für andere Quellenarten waren spezifische Hilfswissenschaften, wie Diplomatik, Sphragistik, Numismatik oder Epigraphik, entstanden, die sich speziell mit den Besonderheiten ihrer Forschungsobjekte befassten und eigene Methodiken zu ihrer Analyse entwickelten. Vergleichbares fehlte dagegen gerade für die populären Massenmedien lange, weshalb auf jene anderer Fachdisziplinen zurückgegriffen werden musste, beispielsweise die Literatur- und Medienwissenschaften. Im Fall von Historienspielen war dies jedoch lange nur sehr bedingt möglich, da auch in letzterer erst relativ spät eine intensive Auseinandersetzung mit digitalen Spielen einsetzte. Bis zur Herausbildung der Game Studies als speziell auf digitale Spiele fokussierten Forschungszweig, in dem sich erste einheitliche Methoden entwickelten, durch praktische Anwendung evaluiert wurden und schließlich Einzug in die Vorlesungsverzeichnisse der Universitäten fanden, dauerte es einige Zeit. Seither jedoch sind wichtige Voraussetzungen für die Untersuchung von Historienspielen in Bezug auf Geschichtsdarstellungen und mögliche wirkmächtige Einflüsse auf die mediale Erinnerung geschaffen.

.....
270 Zwar gab bereits ab den 1970er-Jahren bereits zahlreiche digitale Spiele, etwa in Form von Arcade-Automaten oder Heimspielkonsolen, jedoch blieben diese lange Zeit technisch einfach. Die deutlich leistungsstärkere Technik der 1990er erlaubte nicht nur im allgemeinen komplexere Spielwelten, sondern durch verbesserte Grafik vor allem auch einen leichteren Zugang zum Spiel, da die Darstellungen weniger abstrakt waren. Weitere Einblicke in diese Thematik finden sich bei den Ausführungen zu Historienspielen und Genres in den Kapiteln 3. und 3.1.

271 Gemeint ist hier die Schwierigkeit Kriterien zu entwickeln, die durch die rasante Entwicklung der Spiele mehr als nur einige Jahre Gültigkeit beanspruchen können.

Die Wirkmächtigkeit und ihre Potentiale für die Vermittlung von Geschichtsbildern ergeben sich aus einer Reihe von Besonderheiten, die Historienspiele mit digitalen Spielen insgesamt teilen. Wie in den Ausführungen zu den Methodensäulen zwei und drei noch ausführlich dargestellt werden wird, lassen sich digitale Spiele als jüngste Entwicklungsstufe der Massenmedien ansehen. Im Vergleich zu anderen Medien offenbaren sich viele vertraute narrative Elemente oder Regelsysteme, die jedoch durch die Interaktivität teils mit neuen Bedeutungen und anderer Relevanz belegt werden, und dadurch anders auf die Nutzer wirken als bei passiv konsumierten Medien. Gleichzeitig konnte beobachtet werden, dass sich #Entwickler und #Publisher von Historienspielen oft stark auf Inhalte des kollektiven Gedächtnisses berufen. „Narratives Importieren, das Zitieren ganzer Sequenzen aus Kriegsfilmen und das virtuelle Übersetzen bildästhetischer Bestandteile“ sei nach BENDER ein oft zu beobachtendes Muster bei Historienspielen. Ferner griffen sie „bei der Auswahl und der Präsentation historischer Ereignisse häufig auf beständige und erinnerungskulturell ausgeformte Geschichtsbilder zurück (...)“.²⁷²

Von dieser Verwendung etablierter Perspektiven auf historische Ereignisse zu nennen sind etwa plakative „Gut gegen Böse“ Einteilungen in Kriegsszenarien jedoch automatisch auf entsprechend nur rudimentär vorhandene Geschichtsbilder von #Entwicklern und #Publishern zu schließen, wäre jedoch verkürzt. BENDER ist zuzustimmen, wenn er konstatiert, dass Historienspiele in erster Linie unterhalten statt unterrichten wollten.²⁷³ Durch die Vorfinanzierung vieler Titel besteht die Notwendigkeit Gewinn zu erwirtschaften. Deshalb ist davon auszugehen, dass Designentscheidungen meist zugunsten von Spielbarkeit, Spielspaß und Verständlichkeit getroffen werden.²⁷⁴ Die dadurch resultierenden Unterschiede bei der Darstellung von Geschichte zwischen Spielen und klassischen Medien sollen nun anhand eines Beispiels erläutert werden, das aufzeigt wie Nutzer trotz eines vergleichbaren historischen Settings grundverschiedene Perspektiven auf die Vergangenheit einnehmen können.

In den Buchreihen von C. S. FORESTER und PATRICK O'BRIAN folgt der Leser den fiktiven Figuren Horatio Hornblower bzw. Jack Aubrey und seinem Kamerad Stephen Maturin auf detailreich erzählten Abenteuern zur Zeit der Napoleonischen Kriege im Dienst der britischen Royal Navy, die unter anderem in Radio, Film und Fernsehen²⁷⁵ reproduziert worden sind. Im Spiel *Napoleon: Total War* kann der Spieler dagegen unter anderem selbst Kriegsschiffe der Royal Navy gegen das napoleonische Frankreich befehligen und muss sich damit in eine konkrete Rolle hineinversetzen, bei der seine Handlungen darüber entscheiden, ob

.....
272 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 74–105 sowie 223–226. Zitate auf S. 225.

273 Ebd., S. 223.

274 Diese und viele weitere Punkte werden im Verlauf dieser Arbeit näher behandelt.

275 Einen Überblick geben: http://en.wikipedia.org/wiki/Horatio_Hornblower, https://en.wikipedia.org/wiki/Aubrey-Maturin_series.

seine Nation siegt oder verliert. Die #Feedbacksysteme des Spiels erlauben dem Spieler hierbei Rückschlüsse darauf wie gut er die Spielmechaniken durchschaut und wie effektiv sein gewähltes Vorgehen ist. Eine nähere Einbeziehung von konkreten Schlachten oder historischen Entwicklungen findet, mit wenigen Ausnahmen,²⁷⁶ kaum statt und tritt gegenüber den spielerischen Freiheiten in den Hintergrund.

Anders als in den Büchern, konzentriert sich das Spiel damit auf die Nachbildung von ausgewählten militärhistorischen Elementen. Sowohl bei Land- als auch Seeschlachten werden gängige Arten von Streitkräften und Schiffsklassen nachgebildet, indem Waffen, Geschosse, Segeigenschaften und weitere technische Details der historischen Vorbilder in die virtuelle Umgebung übersetzt werden. Anstelle einer umfangreichen Narration, die den Nutzer durch die inszenierten historischen Momente begleitet, findet sich auf der narrativen Ebene lediglich eine Rahmenhandlung. Beim Fokus auf militärhistorische Elemente, die stark von den Kriegsspielen von REISSWITZ und HELLWIG inspiriert sind,²⁷⁷ zeigt sich nicht nur, wie historische Details in eine interaktive Umgebung übertragen werden können. Vielmehr zeigt sich ebenfalls das Historienspiele Teil ihrer übergeordneten kulturellen Umgebung sind, was sich auch bei Erinnerungsprozessen widerspiegelt.

Für eine nähere Unterscheidung von diesen bieten sich ERLLS Ausführungen über die Rhetorik des kollektiven Gedächtnisses an. Sie unterscheidet eine Reihe von medialen Umgängen mit Geschichte, indem sie erfahrungshafte, monumentale, historisierende, antagonistische und reflexive Modi definiert.²⁷⁸ Obwohl digitale Spiele durch ERLLS Fokus auf Literatur nicht behandelt werden, offenbaren sich jedoch eine ganze Reihe von Gemeinsamkeiten, die im Verlauf dieses Kapitels erläutert werden sollen. Durch den thematischen Schwerpunkt dieser Arbeit liegt das Ziel hierbei weniger in einer differenzierten, abschließenden Auseinandersetzung mit Einflüssen des Mediums auf die Gedächtnisse, sondern in einem Überblick, über die Vielfältigkeit der bereits präsenten Darstellungen von Geschichte in Historienspielen.

Anders als in der Literatur und vergleichbaren Medien, die ihre Nutzer über feste linearen Erzählungen und gegebenenfalls audiovisuelle Darstellungen einbinden, erlangen die Inszenierungen von Geschichte in Historienspielen durch die Interaktivität eine erweiterte Perspektive. Zwar finden sich auch hier in manchen Genres prägende lineare Erzählungen, so etwa insbesondere im #Adventure und #Action-Adventure, jedoch stehen diese mit der aus der Interaktivität erwachsenen Einbindung des Nutzers in direkter und untrennbarer Beziehung.

.....

²⁷⁶ Das Spiel bietet eine narrativ begleitete Kampagne, bei welcher der Spieler vor allem der militärischen Laufbahn Napoleons folgen kann. Vergleichbares für andere Kriegsteilnehmer gibt es dagegen nicht. Exemplarische Momente finden sich darüber hinaus bei elf historischen Land- bzw. Seeschlachten, die narrativ aus der Perspektive Napoleons begleitet werden und dadurch versuchen die Mentalitäten abzubilden.

²⁷⁷ Dies wird in Kapitel 4.2. näher erläutert werden.

²⁷⁸ Vgl.: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 191–212.

Das dabei entstehende Spielerlebnis besitzt Gemeinsamkeiten mit ERLLS erfahrungshafte Modus. Mit seinen Beiträgen zur „Selbstverständigung und Identitätsbildung – und damit auch der kollektiven Gedächtnisbildung“ schaffe dieser „partikulare Erfahrung“ durch Einblicke in „Individuen, ihr Handeln, Denken und Fühlen (...). Bestimmte Orte, Zeitpunkte, Verhaltensweisen und Redewendungen“ erlaubten die „Illusion der sinnlichen Wahrnehmung einer ganz bestimmten fiktionalen Welt.“²⁷⁹

Viele dieser Eigenschaften, die den erfahrungshafte Modus beförderten, lassen sich auch in digitalen Spielen als zentral ansehen, jedoch in einer anderen Perspektive als zuvor. Erlauben es andere Medien die Aufmerksamkeit des Nutzers über die Plotstruktur zu lenken und ihm so etwa individuelle Perspektiven auf historische Ereignisse nahe zu bringen, so steht diese Vermittlung im interaktiven Medium in Konkurrenz zum Verhalten des Spielers. Selbst in einer streng linearen Erzählung sind Fortschritte stets das Werk des Spielers, weil dieser über seine Eingaben so handelt, wie es das System von ihm erwartet. Ist das Spiel dagegen emergent, so treten die Handlungsfreiheiten in den Vordergrund, so dass ein Spieler eher seine eigene Geschichte im Kontext des jeweiligen Titels schreibt, als einer vorgegebenen Struktur und ihren etwaigen intendierten Vermittlungen zu folgen. Der erfahrungshafte Modus in einem digitalen Spiel ist somit eng mit dem persönlich Spielerlebnis und dem Verständnis des Nutzers von seiner Rolle in der virtuellen Umgebung verbunden und wird ferner auch durch präsenste Formen der systemgegebenen Einbindung des #Avatars in das Geschehen und den Arten beeinflusst wie dieser mit seiner Umgebung interagieren darf.

Klarer zu identifizieren ist dagegen der monumentale Modus. Nach ALEIDA ASSMANN stellten kulturelle Monumente Botschaften an die Nachwelt dar, die dazu gedacht seien, die Gegenwart zu überdauern. ERLLS ergänzt diesen Gedanken und führt an, dass die Festigung von erfahrungshafte und monumentalen Modi stark von den präsenten Darstellungsverfahren abhängen. So könne die Untersuchung der Selektionsstruktur Aufschluss darüber geben, aus welchen Gedächtnisrahmen Darstellungen entstammten, während paratextuelle Gestaltung und Intertextualität dazu beitragen, sich „einen Teil der Autorität des Prätextes zu Eigen“ zu machen. Wie zuvor bereits von BENDER angedeutet, ist bei Historienspielen ferner insbesondere die Intermedialität relevant, indem konkrete historische Dokumente einbezogen werden, um Inszenierung und Glaubwürdigkeit zu verstärken.²⁸⁰

Anders als die beiden erstgenannten Modi, ist der „historisierende Modus (...) mehr dem Wissen als dem identitätskonkreten Erinnern zuzuordnen.“ Statt „Teil des ‚autobiographischen Gedächtnisses‘ einer Kultur“ zu werden, fungiere der historisierende Modus als „Bestandteil

.....

²⁷⁹ Zitate in: Ebd., S. 193.

²⁸⁰ Vgl.: Assmann, Aleida: Kultur als Lebenswerk und Monument, in: Assmann, Aleida; Harth, Dietrich (Hg.): Kultur als Lebenswelt und Monument (Fischer-Taschenbücher, 10725), Frankfurt am Main 1991, S. 11–25. Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 192–198.

des kulturellen Wissenssystems.“ Durch einen Bezug zur wissenschaftlichen Geschichtsschreibung werde die Vergangenheit bei diesem Ansatz als abgeschlossen begriffen, sei jedoch durch zahlreiche Erzählungen im Alltag gleichzeitig allgegenwärtig. Die Vergangenheit werde als „beobachtbare Geschichte inszeniert, [evoziere] aber dabei zugleich auch die Spezifik einer vergangenen Lebenswelt anschaulich.“²⁸¹ Da diese Historisierung der Vergangenheit gerade auch in Historienspielen sehr präsent ist, bietet es sich an, diese im Folgenden näher zu betrachten.

In #Strategiespielen werden dem Nutzer häufig umfangreiche Freiheiten eingeräumt, das eigene Vorgehen selbst zu wählen, während er jedoch gleichzeitig innerhalb eines konkreten historischen Rahmens aktiv ist, der sich von der ihm bekannten Gegenwart erkennbar unterscheidet. Liegt der Fokus in *Napoleon: Total War* wesentlich auf militärhistorischen Themen, so inszenieren *Crusader Kings II* und *Europa Universalis IV* dagegen stärker vergangene politische Systeme mit ihren Folgen für Außen- und Innenpolitik.²⁸² Auch hier beschränkt sich die teils beanspruchte authentische Abbildung der Vergangenheit wesentlich auf ausgewählte Aspekte und eine historische Ausgangslage zu Spielbeginn. Letztere dient jedoch meist nur als Grundlage, da ein dauerhaftes Festhalten an den bekannten historischen Entwicklungen in Konkurrenz zu den notwendigen spielerischen Freiheiten steht. Sie erlauben es dem Spieler, gewaltige Reiche losgelöst vom tatsächlichen Geschichtsverlauf aufzubauen und durch unterschiedliche Abläufe den Wiederspielwert des Titels zu erhöhen. Dieses Zusammenspiel aus unterschiedlichen prägenden Faktoren, von etwaigen präsenten Geschichtsvorstellungen über Genres bis zu Designentscheidungen, wird in den folgenden Kapiteln themenspezifisch näher diskutiert werden.

Bei Untersuchungen von Historienspielen auf ihre möglichen Beiträge zum kollektiven und kulturellen Gedächtnis erfordern die Wechselwirkungen ihrer unzähligen Einflussfaktoren, die im vorangegangenen Kapitel exemplarisch skizziert wurden, also nicht die unmittelbaren Verweise auf die Vergangenheit Aufmerksamkeit. In der Regel müssen zahlreiche weitere Aspekte einbezogen werden, da sie das mitprägen, was zum Spielerlebnis zu zählen ist und folglich vom Nutzer im Ganzen wahrgenommen werden. Indem Fortschritte, Erfolge und Misserfolge von Leistungen des Nutzers abhängig gemacht werden, ist es in Historienspielen im Gegensatz zu den exemplarisch genannten Werken von FORESTER und O'BRIAN nicht

.....

281 Vgl.: Erl: Kollektives Gedächtnis, S. 199f. Zitate Ebd. Nünning, Ansgar: Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion, Trier 1995.

282 So heißt es in den Beschreibungen unter anderem: „Crusader Kings II explores one of the defining periods in world history in an experience crafted by the masters of Grand Strategy. Medieval Europe is brought to life in this epic game of knights, schemes, and thrones...“ Zitat in: http://store.steampowered.com/app/203770/Crusader_Kings_II/. „Rule your nation through the centuries, with unparalleled freedom, depth and historical accuracy. True exploration, trade, warfare and diplomacy will be brought to life in this epic title rife with rich strategic and tactical depth.“ Zitat in: http://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/.

möglich Geschichtsthemen in vergleichbarer Linearität zu präsentieren.

Für die Untersuchung populärer Geschichtsrepräsentationen in digitalen Spielen bietet sich RADSTONES und HODGKINS Methapher der Gedächtnisstützen an. Historienspiele ermöglichen es die in ihnen präsenten historischen Details nicht nur in einem Setting zu verorten, sondern auch unmittelbare Anknüpfungspunkte an das kollektive Gedächtnis herzustellen. Den Grund hierfür sieht BENDER in der Präsenz prägnanter Schlaglichter, die aus anderen Medien bereits hinlänglich bekannt seien und hier mit themenverwandten Informationen ergänzt würden, die für den Spieler durch dessen Perspektive auf die virtuellen Geschehnisse eine unmittelbare Relevanz besitzen. Wiederkehrende populäre Handlungsorte und bestehende Gemeinsamkeiten bei der Inszenierung in vielen Historienspielen führten dabei zu einer Verfestigung von Mustern im Umgang mit Geschichte in digitalen Spielen.

Durch Gemeinsamkeiten von wiederkehrenden Kernaspekten von Historienspielen, SCHWARZ nennt unter anderem den Zweiten Weltkrieg als häufig verwendetes Szenario,²⁸³ überrasche nach BENDER nicht, dass versucht werde, sich von der Konkurrenz abzugrenzen. Neben ludischen und narrativen Merkmalen verwendeten #Publisher von Historienspielen insbesondere Worte wie „Authentizität“ und „historische Genauigkeit“, um das eigene Werk von der Konkurrenz abzuheben. Indem außerdem bekannte Darstellungen aus anderen Medien zitiert würden, werde versucht ein etabliertes Setting zu zitieren und ihm mit dem Rückgriff auf Bekanntes Glaubwürdigkeit zu verleihen, auch wenn tatsächlich lediglich populäre Massenmedien statt historischer Quellen zitiert würden.²⁸⁴ Dies ähnelt damit stark den im vorangegangenen Kapitel diskutierten nicht-interaktiven Medien und weist Historienspiele als eine mit ihnen verwandte Form der Remedialisierung aus.

Trotz dieser Verwandtschaft, sind digitale Spiele durch ihre Eigenschaften eigenständige Medien, die allein mit den bekannten Methoden nicht erfassbar sind. Geschichtsbezüge sind unter anderem in Form von Akteuren, Ereignissen, Zeiträumen, gesellschaftlichen, politischen, wirtschaftlichen, militärischen, kulturellen und religiösen Gegebenheiten sowie Orten, Baustilen, Sprachen, Musik, Geräuschen und Technologien audiovisuell wie auch interaktiv präsent. Dadurch greifen sie zwar oft auf wiedererkennbare Bezugspunkte bzw. Gedächtnisstützen aus dem kollektiven Gedächtnis zurück, modellieren diese jedoch so, dass sie sich in Setting und Gameplay einfügen und eine in sich schlüssige virtuelle Realität schaffen, oft sogar mit eigenen Vergangenheiten in Form von übergeordneten Universen.²⁸⁵

Eine weitere beliebte Form des Umgangs mit Geschichte findet sich in kontrafaktischen Szenarien, die ERLL als antagonistischen Modus bezeichnet. Durch die Offenheit vieler

.....

283 Schwarz: Computerspiele, S. 13.

284 Vgl.: Bender: Virtuelles erinnern, S. 25–106

285 Formen von diesen werden in Kapitel 5.1. für Hintergrundgeschichten und 5.8. für intermediale Erzählungen vertieft.

Spielszenarien überrascht es nicht, dass diese in vielen Genres besonders präsent sind – erlauben sie doch die Loslösung von bekannten Geschichtsverläufen und umfangreiche narrative und ludische Freiheiten bei gleichzeitiger Beibehaltung konkreter Bezugspunkte auf die Vergangenheit. Anders als von ERLI für Literatur beschrieben, konnte die „Aushandlung von Erinnerungskonkurrenzen“ mit dem Entwurf von „Gegen-Erinnerung“, die „das Gedächtnis marginalisierter Gruppen darstellen oder andere Selbstbilder und Werthierarchien als die der dominierenden Erinnerungskultur inszenieren“ bei Historienspielen nur in geringem Umfang beobachtet werden. Zwar ist ERLIs Feststellung, dass Vergangenheitsdarstellungen an die Gedächtnisse bestimmter Gemeinschaften und Identitätskonzepte gebunden seien,²⁸⁶ auch für Historienspiele zutreffend, jedoch erwachsen diese in der Regel nicht aus dem Bestreben, zu einem umfassenderen Verständnis der Vergangenheit beizutragen.

Durch die Anwendung etablierter Erzählmuster²⁸⁷ fällt dem Spieler sehr häufig die Rolle des Helden zu, was seine Möglichkeiten einschränkt, anders als es von dieser Art Figur erwartet wird. Auch die Übernahme von oft sehr positiv charakterisierten Akteuren, etwa die Seite eines Kriegsgewinners, darunter insbesondere Alliierte im Zweiten Weltkrieg, stellt zunächst noch keinen Antagonismus dar, sondern greift oft seit Jahrzehnten etablierte mediale Bilder auf. Antagonismen im Sinne von ERLIs „Gegen-Erinnerungen“ finden sich dagegen insbesondere in Titeln, die danach streben, mit etablierten Mustern zu brechen, die zuvor in der medialen Erinnerung allgemein oder auch durch konventionelle Ansätze früherer Spiele zu einem Thema verfestigt worden sind.

Zu entsprechenden Werken, die sich oft nicht so sehr von etablierten Geschichtsbildern, als von gängigen Inszenierungen in anderen medialen Werken abgrenzen, ist unter anderem die *Brothers in Arms*-Reihe zu zählen. Zwar präsentiert auch diese den Zweiten Weltkrieg aus Sicht amerikanischer Soldaten, jedoch unter Einbeziehung der in vielen anderen #First-Person-Shootern nur gering behandelten psychischen Folgen der Kriegserlebnisse der Akteure, was mit Vorstellungen der unverwundbaren und stets tapferen Helden bricht. Auch das #Rollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* wählt einen von anderen, mittelalterlich geprägten Vertretern des Genres verschiedenen Weg, indem es versucht, das alltägliche Leben in Böhmen um 1400 möglichst akkurat wiederzugeben und den Protagonisten nicht als übermächtigen Weltenretter skizziert.²⁸⁸ In *Beholder* bildet dagegen ein fiktives totalitäres Regime mit starken Anlehnungen an die Sowjetunion den omnipräsenten Rahmen. Hier hat der Protagonist als Vermieter Direktiven des Staates umsetzen und seine Mieter auf verbotene Handlungen ausspionieren.²⁸⁹

.....

286 Vgl.: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 200–205, Zitate S. 200.

287 Siehe hierzu insbesondere späteren die Ausführungen in Kapitel 5.

288 Zum Spiel: <https://www.kingdomcomerpg.com>.

289 Zum Spiel: <https://beholder-game.com/>. Neben dem Staat stellt besonders die Familie des Prota-

Statt in der Umdeutung etablierter Geschichtsbilder, ist der antagonistische Modus in Historienspielen oft in Form von „was-wäre-wenn“-Szenarien präsent. Diese von ERLI als implizites Verfahren bezeichnete Technik dient hier in der Regel als Mittel um mit bekannten Details neue Erzählungen und Spielszenarien entwerfen zu können, die durch die Vertrautheit der Nutzer mit wesentlichen Punkten einerseits leicht verständlich sind und doch unverbrauchte Settings erlauben, die sich von der Konkurrenz abheben. Diese Potentiale für die Spielentwicklung besitzen Gemeinsamkeiten mit ERLIs Ausführungen zur Literatur: Ihr „Eingreifen in das gesellschaftliche Ringen um Erinnerungshoheit“ beruhe „auf ihrer Möglichkeit, modellhaft kollektives Gedächtnis zu inszenieren und (...) durch literarische Strategien plausibel zu machen.“ Auf diese Weise stifte und zerstöre sie „Traditionen, legitimieren und delegitimieren (...) gesellschaftliche Handlungen, vermitteln und dekonstruieren (...) Konzepte kollektiver Identität (...) [und] Werthierarchien.“²⁹⁰

Ein populäres Beispiel für ein solches Vorgehen ist die *Fallout*-Reihe, die ihr postapokalyptisches Szenario auf Motive des Kalten Krieges aufbaut und aufzeigt wie der Wettstreit um Macht und Rohstoffe sich immer weiter zuspitzen kann und schließlich zu einem Atomkrieg führt, der die Menschheit dezimiert. Eine weniger zerstörerische als dystopische Zukunftsversion inszeniert die *Deus Ex*-Reihe, in der die Veränderung des menschlichen Körpers durch technologische Veränderungen wie Implantate oder künstliche Gliedmaßen thematisiert wird. Neben umfangreich präsenten philosophischen Fragen zum Wesen des Menschen wird im aktuell jüngsten Titel, *Deus Ex: Mankind Divided*, skizziert, wie ein blinder Technologieglaube erschüttert werden kann und sich in ein Gegenteil verkehrt: Die virtuelle Gesellschaft wandelt sich zu einer, die stark an die Zeit der Rassentrennung in den USA oder an die Apartheid in Südafrika erinnert und in der Menschen mit künstlichen Gliedmaßen diskriminiert werden.

Auch wenn es sich als schwierig gestaltet, von konkreten Wirkungen dieser und zahlreicher weiterer interaktiver Darstellungen auf die Nutzer zu sprechen, ist davon auszugehen, dass allein die Vielfalt der präsenten Informationen dazu beiträgt, Wissen über die Vergangenheit zu erlangen und Vorstellungen zu prägen wie es damals – vermeintlich – gewesen sein könnte, insbesondere dann, wenn sich Vorstellungen aus anderen populären Medien gegenseitig bestätigen. Wie BENDER richtig feststellt, erlaubt die Beschäftigung mit Historienspielen nicht nur Einblicke in Spielmechaniken, sondern insbesondere eine Einordnung von ihnen in populäre Geschichtskulturen in denen „Medien Vergangenheit abbilden, historische Narrative entwi-

.....

gonisten einen wichtigen Faktor bei den zu treffenden Entscheidungen dar. Diese benötigt immer mehr Geld, u.a. für Einkäufe, Medizin, Schulgeld bis zur Flucht ins Ausland, was jedoch nur erwirtschaftet werden kann, indem der Protagonist die Mieter ausspioniert und ggf. an die Sicherheitsdienste verrät.

290 Zitate in: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 203.

ckeln und damit Geschichtsbilder generieren“. Sie bieten „eine weiterführende Perspektive an, die einen Zugang zu diesen nicht wissenschaftlichen, aber gesellschaftlich wirkmächtigen Vorstellungen und Konstruktionen von Geschichte“ versprechen. Es sei ist nicht einfach eine Botschaft, sondern an der Botschaft bewahre sich ebenso die Spur des Mediums.²⁹¹ Die Präsenz jener Spur bewegt sich bei Historienspielen in der Regel zwischen den ludischen und narrativen Extremen und kann somit in einer großen Bandbreite an Formen auftreten, die sich auch in ERLLS Ausführungen zur medialen Erinnerung widerspiegelt. Die verbindende Gemeinsamkeit stellt die interaktive Teilhabe am Geschehen durch Übernahme einer konkreten Rolle innerhalb der Erzählung oder der Spielwelt dar und kann als Kernmerkmal des Mediums angesehen werden.

Obwohl Geschichte in zahlreichen Formen in Historienspielen präsent ist, fällt auf, dass spielerische Gegenstücke zu dem von ERLI genannten gedächtnisproduktiven „Erinnerungsfilm“, also eine Art „Erinnerungsspiel“, in der Masse der jährlich erscheinenden Produktionen eine winzige Minderheit bleiben. Zwar findet das komplexe Themenfeld Gedächtnis und Erinnerung durchaus Verwendung, etwa in *Remember Me*, *The Vanishing of Ethan Carter* oder in der als Fallbeispiel dieser Arbeit untersuchten *Assassin's Creed*-Reihe, jedoch handelt es sich hier um gedächtnisreflexive Werke. Durch den Einsatz von Fiktion „inszenieren und problematisieren [sie] Akte des individuellen und kollektiven Erinnerns“,²⁹² was in digitalen Spielen, in Anlehnung an die von ERLI genannten Beispiele,²⁹³ oft durch eine Störung der Realitätswahrnehmung des Protagonisten erfolgt. Indem neue Erkenntnisse präsentiert werden, wird Bekanntes in Zweifel gezogen und die Protagonisten müssen im Spielverlauf etwa herausfinden, wer sie tatsächlich sind oder wie sich ein prägendes Ereignis zugetragen hat, weil die vorhandenen Erinnerungen an dieses widersprüchlich sind.

Gedächtnisproduktive Erinnerungsfilme, darunter *Apocalypse Now*, *Schindler's Liste* und *Der Untergang* befassten sich dagegen nicht näher mit Funktionen des Gedächtnisses, hätten nach ERLI jedoch „weltweit eindrucksvolle Versionen von der Vergangenheit verbreitet und Geschichtsbilder nachhaltig mitgeprägt.“²⁹⁴ Bei Spielen findet sich eine solche Herangehensweise finden beispielsweise in *This War of Mine* und *Valiant Hearts*, deren Macher ausdrücklich darauf verwiesen haben, sich nicht nur mit vergangenen Ereignissen auseinandergesetzt zu haben, sondern auch zu ihrem Fortbestand im Gedächtnis beitragen zu wollen. Die Intention hinter dem Spiel *This War of Mine* sei nach PAWEŁ MIECHOWSKI vom #Entwickler 11bit Studios den Alltag von Zivilisten in einem Bürgerkriegsgebiet verständli-

291 Bender: Virtuelles Erinnern, S. 18 sowie: Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und als Apparat, in: Dies. (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt am Main 2000, S. 73–94.

292 Zitat in: ERLI: Kollektives Gedächtnis, S. 157.

293 Sie nennt als gedächtnisreflexive Filme *Blade Runner*, *Total Recall* und *Memento*. Ebd.

294 Zitat in: Ebd.

cher zur machen. Für den fiktionalen Handlungsort habe dabei die sehr lange Belagerung Sarajevos als Inspiration gedient:

„My brother Grzegorz Miechowski, who is the CEO at 11 bit studios, was reading stories and memoirs by various people who survived conflicts. He was struck by the fact that physical challenge is not the worst, it's the emotional toll people need to carry. At some meeting he said it's an idea for a game, but only if we consider this seriously, and create the experience with a proper respect, like, say, *The Pianist* film about Wladyslaw Szpilman trying to survive the hell of war (which happens to be about Warsaw, where we're from). And we instantly got it, everyone agreed this is incredibly inspiring and that a game doesn't need to be fun, it can treat very serious topics as we approach it in a proper way, and with engaging gameplay. And without any shallow moralization.“²⁹⁵

Auch in *Valiant Hearts* spielt die Erinnerung eine wichtige Rolle. YOAN FANISE vom #Entwickler und #Publisher Ubisoft erklärt wie die individuellen Erinnerungen von Vorfahren des Teams zur Gestaltung des Spiels zum Ersten Weltkrieg beigetragen hätten:

„World War One is part of our history, and during the research phase we discovered that several members of the team had ancestors involved in the war, including my great-grandfather. We found some of their correspondence from the war years. Reading those letters helped us to understand what these men were going through and how they felt about being thrown into the conflict on the Front. We realized that they really didn't want to kill another human being – it was something really scary for them (...). (...) So [in *Valiant Hearts*] we wanted to show this fear and this feeling of being subsumed by the war. (...) If we had allowed players to kill someone it would have gone against what we were trying to achieve.“²⁹⁶

Die erwähnten Briefe bilden auch im Spiel die zentrale Quelle um die Gedanken der vier Protagonisten zu präsentieren. Jeweils ein deutscher, französischer und amerikanischer Soldat und eine belgische Krankenschwester äußern sich in ihnen zum Krieg insgesamt, seinem Verlauf und ihren persönlichen Erlebnissen in ihm. Wie *This War of Mine* wählt auch *Valiant Hearts* einen sehr ungewöhnlichen Ansatz, bei dem, gemessen an der überwältigenden Mehrheit der Spiele mit einem Kriegsbezug, eine glorifizierende und patriotische Darstellung der als „gut“ charakterisierten Kriegsparteien ausbleibt. ROBERT ZAK fasst die Gründe für die Wirkmächtigkeit der Inszenierungen in diesen und vergleichbaren Titeln treffend zusammen, indem er den Unterschied zu den konventionellen virtuellen Präsentationen von Krieg nennt: die menschlichen Kosten. Es würden die Folgen fragwürdiger politischer Entscheidungen, physische und psychische Leiden und der Alltag der Überlebenden in den Ruinen in den Mittelpunkt gerückt, während um sie herum gekämpft werde.²⁹⁷

Gleichwohl stellen auch die konventionellen und oft recht plakativen Darstellungen mit

.....

295 Zitat in: Young, Georgina: Art and This War of Mine. An Interview with 11 bit Studios, 13.04.2015, online: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios>.

296 Zitat in: Regan, Tom: Valiant Hearts. Why the industry needed a war game without violence, 08.09.2014, online: <http://www.themetropolist.com/tech-play/latest-play/valiant-hearts-interview-industry-needed-war-game-without-violence/>.

297 Zak, Robert: The games that paved the way for COD: WWII and Battlefield 1's depictions of war 02.01.2018, online: <https://www.pcgamesn.com/videogames-confront-war>.

ihren „Gut gegen Böse“- Einteilungen Beiträge zum kollektiven Gedächtnis dar. Wie BENDER erklärt, bewegten sich Historienspiele „oft zwangsläufig im Bereich der Interpretation und Bewertung der Vergangenheit.“ Protagonisten, die der Spieler entlang einer vorgegebenen Erzählung steuere, sollten Identifikation stiften und würden dazu als Heldenfiguren gezeichnet, deren Handeln nachvollziehbar sein solle. Allerdings sei es kein vorrangiges Ziel des Mediums, ein im didaktischen oder geschichtspolitischen Sinne stattfindendes Gedenken an bestimmte Gruppen oder Ereignisse anzuregen, auch wenn manche Spiele bestimmten Akteuren gewidmet seien. Als Beispiele nennt BENDER unter anderem *Delta Force: Black Hawk Down*, das laut Handbuch als Gedenkort fungieren solle, indem es die Leistung der US-amerikanischen Soldaten würdige, die an dem Versuch beteiligt gewesen waren, Mohammed Aidid 1993 aus Mogadischu zu entführen. Auch in *Medal of Honor: Pacific Assault*, *Operation Victory* und *Heros over Europe* und weiteren werde angegeben den Leistungen konkreter militärischer Akteure im jeweiligen Konflikt gedenken zu wollen.²⁹⁸

Gleichwohl stellten auch solche, einem expliziten Gedenken gewidmete Titel nach BENDER die Ausnahme dar. Gerade im Umgang mit Konflikten würden stattdessen die gewählten Genres meist vorgeben, aus welcher Perspektive und mit welchen Mitteln eine stimmige Inszenierung erreicht werden könne. Die Realgeschichte diene hierbei oft lediglich als eine Art Richtschnur: „[N]icht-lineare Spiele“ produzierten „kontrafaktische Geschichtsvisionen“ und verdeutlichten „die mehrdimensionale Prozesshaftigkeit historischen Handelns (...)“, während „linear aufgebaute Spiele mit einer vorgegebenen Narration Geschichte vielfach als Setzkasten“ verwendeten, „dessen Einzelteile entsprechend der erzählten Geschichte ausgewählt, gewichtet und kombiniert“ würden.²⁹⁹

Neben den gedächtnisreflexiven und gedächtnisproduktiven Formen der Inszenierung von Erinnerung stellt eine dritte Form dagegen eine Symbiose aus beiden dar. Sie wird am Beispiel von *Call of Juarez: Gunslinger* skizziert werden. In diesem #First-Person-Shooter mit einem Setting im Wilden Westen erfolgt die Erzählung in Form einer Ich-Erzählung durch den fiktiven Kopfgeldjäger Silas Greaves, der in einem Saloon von seiner lebenslangen Suche nach

.....
298 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 87–105. Zitat auf S. 88 sowie: Goldie, Janis L.: The Operation Victory Video Game, in: Keren, Michael; Herwig, Holger H. (Hg.): War Memory and Popular Culture. Essays on Modes of Remembrance and Commemoration, Jefferson 2009, S. 166–184.

299 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 223–225. Alle Zitate auf S. 224f. Ein besonders frappierendes Beispiel für das skizzierte Verwendung von Geschichte sei in Velvet Assassin zu finden, bei der die Protagonistin während des Zweiten Weltkriegs unter anderem im Hamburger Hafen aktiv sei und einen Bomber-Angriff auf deutsche U-Boote vorbereiten soll. Im Abspann werde der erfolgreiche Angriff auf die U-Boote als Operation Gomorrha bezeichnet, wodurch der gleichnamige historische Angriff auf Hamburg dahingehend umgedeutet werde, dass er mit der Zerstörung der U-Boote einem rein militärischen Ziel gedient habe. Die hohen zivilen Opfer, im Abspann mit 30.000 angegeben, würden hierbei als bloße Kollateralschäden dargestellt. Diese Wahl der Umdeutung sei nach Bender insoweit besonders auffällig, weil der Entwickler des Spiels seinen Sitz damals in Hamburg gehabt habe. Siehe: Ebd., S. 144f. Diese Spielszene als Let's Play: https://www.youtube.com/watch?v=DwAZwa9wn_w.

dem Outlaw Roscoe „Bob“ Bryant erzählt, der seine Brüder getötet habe. Eingebunden in die Erzählung und das für #First-Person-Shooter typische Gameplay sind hierbei kritische Betrachtungen der Quellen für die populären Vorstellungen vom Leben im Wilden Westen und seinen zahlreichen bekannten Revolverhelden.

Die Erzählung des Spiels greift bewusst geschichtsproduktive Elemente auf, indem Greaves ein legendärer Status zugeschrieben wird und er, nachdem er sich im Saloon vorstellt, sofort von Neugierigen umringt wird, die seine Abenteuer aus mündlichen Erzählungen oder Groschenromanen zu kennen glauben und nun wissen möchten, was davon stimmt. Diese Vorstellungen kontrastiert Greaves viele Male, indem er darauf verweist das vieles übertrieben sei und sich in Wahrheit, schließlich sei er als Augenzeuge dabei gewesen, gänzlich anders abgespielt habe. Auf diese Weise verknüpft das Spiel das Schicksal zahlreicher bekannter Revolverhelden jener Zeit, darunter Billy the Kid, Jesse James, Butch Cassidy, die Dalton-Brüder, Sundance Kid und Doc Holliday, mit dem Lebensweg von Greaves. Ebenfalls präsent sind Bezüge auf historische Ereignisse jener Zeit, darunter der Lincoln County War sowie klassische Elemente aus dem Western-Genre, wie Überfälle auf Postkutschen und Züge, Duelle oder Konflikte mit Native Americans.

Ein weiteres wichtiges geschichtsproduktives Element des Spiels sind die insgesamt 54 so genannten „Nuggets of Truth“. Diese in jedem Level versteckten Objekte ergänzen die Erzählungen von Greaves um historische Hintergründe zu Ereignissen, Akteuren und Orten. Diese kontrastieren die oft blumigen Ausschweifungen des Erzählers und die Einwürfe seiner Zuhörer und implizieren das viele der Vorstellungen vom Wilden Westen auf Legenden, Hörensagen und starken Übertreibungen beruhen, nicht auf Tatsachen. Durch die „Nuggets“ wird dem Spieler somit eine weitere Perspektive auf den Wilden Westen präsentiert, die über die Erzählung und das Gameplay hinausgehen. Ergänzt werden die kurzen Beschreibungen durch historische Fotos und Abbildungen, die diese Informationen zusätzlich authentisch wirken lassen sollen.

Tragen diese und weitere Elemente des Spiels dazu bei, Geschichtsbilder zu erzeugen oder bestehende zu verändern, so finden sich zusätzlich Elemente, die zu den gedächtnisreflexiven zu zählen sind. Diese sind Teil der speziellen Erzählweise von Greaves, der im Verlauf des Spiels immer mehr Ungereimtheiten in seine Ausführungen einfließen lässt, die seine Zuhörer zunehmend bezweifeln lassen, dass es sich bei ihm tatsächlich um den legendären Kopfgeldjäger handelt. Im Gameplay äußern sich diese in alternativen Abläufen einer Szene, die dynamisch eintreten, sobald einer der Zuhörer aus dem Off Kritik an den Abläufen äußert. Auch wenn Greaves seine Abenteuer mehrfach in Nachsätzen konkretisiert und Ungereimtheiten plausibel erklären kann, so wirken seine Erinnerungen an das eigene Leben zunehmend widersprüchlich, weshalb der Barkeeper schließlich unterstellt, dass er sich die Abenteuer nur



Abb. 2-8: Entdeckbare historische Hintergründe in *Call of Juarez: Gunslinger*, hier: „Dime Novels“. Links: Cover der laut Spiel ersten Dime Novel. Rechts: Auszug des Beschreibungstextes.

„The term originated with the first book in the Beadle and Adams Dime Novel series (...) dated June 9, 1860. The series ran for 321 issues and established all the conventions of the genre. From the lurid woodblock print covers to the melodramatic and sensational stories (...).

They told all sorts of outlandish tales, usually in a Western setting. Their style was simple and accessible, the characters were one-dimensional, but they were page turners and a forerunner of modern day mass-printed paperbacks and comic books. They turned many real characters of the day, outlaws and lawmen alike, into celebrities of sorts. They helped create the modern romanticized mythology of the Wild West that continues on in Hollywood westerns and TV shows to this very day.“

ausgedacht habe, um sich kostenlose Getränke zu erschleichen.

Das Finale des Spiels, ein Level das weitgehend von Wahnvorstellungen von Greaves dominiert wird und ihn in einer Geisterstadt erneut gegen seine bereits lange toten Widersacher antreten lässt, scheint ihn zu entlarven. Jedoch findet sich hier ein ungewöhnlicher gedächtnisreflexiver Kniff der Entwickler, denn die vermeintlichen Wahnvorstellungen und Widersprüche des Erzählers im Saloon dienen tatsächlich dazu, den Barkeeper als jenen Roscoe „Bob“ Bryant zu entlarven, den Greaves trotz seiner langen Suche bisher nicht hatte fassen können. Indem er sich scheinbar zunehmend in Widersprüche verwickelt und offenbar nicht mehr in der Lage ist zwischen Erlebten und Fantasie zu unterscheiden, zwingt er den Barkeeper, sich zu offenbaren, indem dieser immer wieder Informationen zum Leben und Handeln von Bryant ergänzt, die nur er kennen konnte. Statt Greaves Räuberpistolen zu entlarven, überführt sich der Barkeeper selbst.

Wie in diesem Kapitel gezeigt werden konnte, bieten Historienspiele mit ihren vielfältigen Bezügen auf die Vergangenheit eine ganze Reihe von Potentialen für die Prägung von Erinnerungen, bergen jedoch auch Risiken. Die Potentiale ergeben sich aus dem Angebot des Mediums, einer Erzählung nicht nur passiv beizuwohnen, sondern aktiv in diese eingebunden zu werden und Geschichte somit aus der Perspektive konkreter Figuren zu erleben. Auch lassen sich, wie BENDER zurecht fordert, wichtige Erkenntnisse dazu gewinnen, wie die Eigenschaften des Mediums die Inszenierung der Geschichte mitbestimmen, so dass neben themati-

schen Konjunkturen und etablierten Gestaltungskonventionen aus anderen Medien ebenfalls untersucht werden könne, was es für die mediale Erinnerung bedeute, wenn ein Ereignis statt im #Strategiespiel in einem #First-Person-Shooter umgesetzt werde. Auch crossmediale Bezugspunkte können offenbaren, worauf sich ein Werk beruft, wo es eigene Akzente setzt und wie es in übergeordnete erinnerungskulturelle Kontexte eingebunden ist und dadurch selbst zur Prägung von Geschichtsbildern beitragen kann.

Die Eigenschaften des Medium und getroffene Designentscheidungen bilden gleichzeitig jedoch auch Anlass für Kritik an der Behandlung von Geschichte in Historienspielen. Protagonisten müssen Identifikationspotentiale bieten, die dazu beitragen ihr Handeln zu legitimieren. Etablierte Gameplays, etwa die Beschränkung eigene Reiche lediglich mithilfe von Kriegen aufbauen zu können oder die Individualisierung von Perspektiven bei gleichzeitiger Ausblendung von Zusammenhängen, lassen Einflüsse von Historienspielen auf das kollektive Gedächtnis nicht unproblematisch erscheinen. Gemessen an den weitgehend kanonisierten Positionen aus Bildungseinrichtungen und Orten der Erinnerung, gehen massenmediale Werke breiter mit Geschichte um. Dem nüchternen Gedenken werden emotionale Erzählungen um Einzelschicksale, Heldenmut oder bombastische Schlachtengemälde gegenübergestellt, die sich auch in zahlreichen Historienspielen finden. Durch die etablierte Dominanz von militärhistorischen Themen und der häufigen Verengung des Blickwinkels zu Lasten von komplexeren Darstellungen und zu Gunsten eines packenden und flüssigen Gameplays scheinen Historienspiele auf den ersten Blick kaum mit der Arbeit von Gedenkstätten oder den multiperspektivischen Erzählungen mancher klassischer Medien vereinbar.

Gleichwohl stellen auch Kriege oft sehr wirkmächtige Momente der Geschichte dar, so dass entsprechende Titel bei der Diskussion von Historienspielen nicht pauschal außer Acht gelassen werden dürfen, da sie Rückschlüsse auf vorherrschende Perspektiven anderer Länder, allen voran den USA, der Heimat vieler Spielefirmen, auf das Gezeigte erlauben. Diese nationalen Perspektiven werden in einer weiteren massenmedialen Form in andere Länder exportiert, weshalb eine Auseinandersetzung auch mit glorifiziert dargestellten Leistungen einer Nation in Historienspielen wichtig ist und Einblicke in unterschiedliche Formen der Erinnerung desselben Ereignisses geben kann.

Darüber hinaus bestehen die Inhalte zahlreicher Spiele, auch bei primär militärhistorischen Settings, nicht allein aus Krieg, sondern werden vielfach durch sekundäre Genres, Gameplay-Elemente oder Erzählungen um weitere Aspekte ergänzt, die ebenfalls zu Kenntnissen über die Vergangenheit beitragen und dadurch zu den genannten Gedächtnisstützen werden können. Zu nennen ist etwa die Forschung, die es nicht nur erlaubt die Möglichkeiten des eigenen Akteurs zu verbessern, sondern bei der präsenten Hintergrundinformationen dazu beitragen können, die Vorstellung von der im Spiel behandelten Zeit zu erweitern. In die-

sen und vielen weiteren Fällen können Historienspiele somit wichtigen Kontext liefern und zusätzliche Kenntnisse über die ausgewählte Vergangenheit beitragen. Neben der Vermittlung von Faktenwissen scheint es auch möglich, dass Nutzer bestehende Vorstellungen von der Vergangenheit neu bewerten und dadurch zu einem differenzierteren Bild kommen.

Für die gezielte gedächtnisproduktive Arbeit mit Historienspielen ist die Auswahl an geeigneten Titeln, verglichen mit jenen nach konventionellen Mustern, sehr überschaubar. Gleichzeitig zeigen die genannten Beispiele bereits, dass digitale Spiele nicht darauf beschränkt sein müssen stets die etablierten Muster zu wiederholen, sondern den Spieler stattdessen durchaus in ungewöhnliche Perspektiven versetzen können, die weit stärkere Berührungspunkte mit etablierten Formen der medialen Erinnerung besitzen. Gleich welche Schwerpunkte ein Spiel jedoch setzt, bleibt es unerlässlich nicht nur die unmittelbare Darstellung der Vergangenheit zu betrachten, sondern auch mögliche Ursachen für diese einzubeziehen. Hier sind allen voran die ludischen und narrativen Eigenschaften des Mediums zu sehen, die sich mit Designentscheidungen von #Entwicklern und #Publishern ergänzen. Um diesen komplexen Wechselwirkungen Rechnung zu tragen und ihre Einflüsse auf das Gesamtkonstrukt aufzuzeigen, das unter dem allgemeinen Begriff „digitales Spiel“ existiert, folgt nun der Einstieg in den Methodenteil dieser Arbeit.

3. Methodensäule 1: Die Quellenkritik am Historienspiel

Um ein Historienspiel analysieren zu können, ist es notwendig, dieses in seine verschiedenen Bestandteile zu unterteilen und diese individuell und in ihrer Beziehung zueinander zu untersuchen. Während sich die genaue Unterteilung und die Wahl der Schwerpunkte unterschiedlichen Fragestellungen anpassen müssen, so ist das Verständnis der zentralen Eigenschaften des Mediums noch elementarer, um bei Analysen zu verlässlichen Erkenntnissen zu kommen. Ludologische und narratologische Elemente, technische, gestalterische und inhaltliche Entwicklungsprozesse, wechselnde Markttrends, verschiedene Konjunkturen und sich wandelnde Wahrnehmungen von Inhalten sind nur einige der vielen hierbei relevanten Faktoren.

Das Vier-Säulen-Analysemodell, dessen Entwicklung in diesem Kapitel beginnen wird, soll daher nicht als universeller und als ein auf jedes einzelne entstandene Spiel und Genre anwendbarer Ansatz missverstanden werden, das den Erwartungen aller Disziplinen gerecht wird, die sich mit Spielen befassen. Dies erscheint nicht nur aufgrund der zuvor geschilderten, sich verändernden Faktoren als illusorisch, sondern auch wegen der Unterschiedlichkeit vieler Spiele und der stark variierenden Perspektiven der verschiedenen Disziplinen als illusorischer Anspruch. Vielmehr soll versucht werden, durch die Bestimmung zentraler Elemente einen neuen grundlegenden Zugang zu schaffen, der es ermöglichen soll, die Komplexität des Mediums auch ohne umfassende Kenntnisse der Methoden aus den Game Studies zu begreifen.

Die hierbei vorgenommene Aufspaltung von Spielen in quellenkritische Beschreibungen, ludologische und narratologische Inhalte sowie Indikatoren für die Popularität soll dazu dienen die notwendige Offenheit für das umfassende Begreifen der digitalen Spiele zu erreichen. Die Betrachtung erschöpft sich damit nicht an offensichtlichen Grenzen des Mediums, wie dem Bildschirm, der als Fenster zur Spielwelt fungiert. Dieser offene Ansatz erscheint besonders deswegen wichtig, da bei der Einordnung des Mediums auch aufgezeigt werden soll, welche Wechselwirkungen zwischen Spielen und anderen Medien vorhanden sind, sowie welche Formen der Prägung durch gesellschaftliche, politische, soziale und insbesondere auch historische Einflüssen bestehen.

Die in dieser Arbeit exemplarisch untersuchten Historienspiele bilden hierbei eine Subgruppe innerhalb der digitalen Spiele, bei der vorhandene Geschichtsbezüge in verschiedenster Form enthalten und ausschlaggebend für ihre Zuordnung sind. Wie gezeigt werden wird, finden sich gerade in dieser Art Spiele unterschiedlichste Formen der Bezüge auf historische wie auch gegenwärtige Ereignisse wieder, über die damit aufgezeigt werden kann, wie sehr die Werke in der Kultur verwurzelt sind, der sie entstammen. Die Abgrenzung von Historienspielen durch ihre Geschichtsbezüge – statt der sonst verbreiteten Genreeinteilungen – erlaubt es aufzuzeigen, wie vielfältig die Vergangenheit präsentiert werden kann und

welche Bedeutung das Vergangene in dieser Art der medialen Inszenierung einnimmt.

Für die Ausführungen über den strukturellen Aufbau, das Gameplay und narrative Strukturen werden vielfach Methoden der Game Studies als zentrale Grundlage für die Entwicklung des Analysemodells dienen, da Spiele neben ihren kulturellen Wurzeln wesentlich durch Gestaltungskonventionen des Mediums bestimmt werden. Diese Symbiose aus Bezügen auf reale Themen und den bestehenden Anforderungen bei der Entwicklung, Vermarktung und Nutzung werden daher an entsprechender Stelle ebenfalls behandelt werden, da sie als zentral angesehen werden, um ein differenziertes Bild des Mediums zu zeichnen. Gleichwohl spricht DAVID CLEARWATER einen wichtigen Punkt an, wenn er erklärt:

„Isolating gameplay from anything else is useful from an analytical standpoint – that is, to break down a game to its component parts in order to better understand the whole – but we have to remember that it is artificial to do so.“³⁰⁰

Auch die Entwicklung des Vier-Säulen-Analysemodells stellt ein Unterfangen dar, bei dem eine künstliche Aufspaltung der Komponenten erforderlich ist, aus denen sich ein Spiel zusammensetzt. Entsprechend wird dabei folglich ein zusammenhängendes System aufgelöst. Zwar erscheint dies bei einer differenzierten Analyse unvermeidbar, jedoch muss dabei bedacht werden, dass dadurch auch eine neue Art des Spielens entsteht: das wissenschaftliche Spielen. Im Gegensatz zur klassischen ununterbrochenen Nutzung müssen bei dieser immer wieder Pausen eingelegt werden, damit beispielsweise Überlegungen zur Bedeutung des jeweils gespielten Abschnitts für das eigene Vorhaben und den Kontext des Spiels vorgenommen werden können. Werden zusätzlich zu den schriftlichen Notizen Aufzeichnungen der Spielinhalte in Form von Screenshots oder Videomitschnitten angefertigt, so kann es darüber hinaus notwendig sein, bereits gespielte Abschnitte erneut zu spielen, wenn relevante Inhalte beim ersten Versuch nicht erfasst werden konnten oder ihre Bedeutung nachträglich anders bewertet wurde.

Zwar bieten viele Spiele unkomplizierte Möglichkeiten des Wiederholens durch Funktionen wie das manuelle oder automatische #Speichern³⁰¹ an, jedoch stören sowohl Unterbrechungen des Spielflusses als auch Wiederholungen die #Immersion³⁰² in das Geschehen. Insbesondere wenn das Spielerlebnis untersucht wird, muss dies berücksichtigt werden, weil zwar Inhalte identisch bleiben, aber ihre Wahrnehmung durch die Unterbrechungen abweichen

.....
300 Zitat in: Clearwater, David: What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide, in: Loading... 2.3 (2008), S. 29–49, hier: S. 33.
301 Speichern bezeichnet die Sicherung des erreichten Spielfortschritts, so dass der Spieler bei einem erneuten Versuch nicht ganz von vorne beginnen muss. Beim automatischen Speichern wird der Speicherzeitpunkt vom Spiel vorgegeben, beim manuellen Speichern kann der Spieler diesen dagegen selbst wählen.
302 Immersion und Flow sind zentrale Themenfelder der Game Studies und befassen sich vereinfacht ausgedrückt damit, wie es Spielen gelingt, ihre Nutzer so zu fesseln, dass die Steuerung einer Figur in einem Softwarekonstrukt in den Hintergrund tritt und Spieler das Geschehen als für ihn relevant empfinden und in die Handlung eintauchen. Dies wird in Kapitel 4.6. näher erläutert.

kann. Gleichwohl sind sie bei einer wissenschaftlichen Spielanalyse nicht zu vermeiden, da diese erst durch die möglichst umfassende Dokumentation des eigenen Spiels möglich wird. In Methodensäule eins findet daher nicht nur ein Überblick über die inhaltliche Breite dieser Quellenart statt, sondern auch über gängige Herausforderungen bei der Spielanalyse sowie ein beispielhaftes Vorgehen für die Erfassung der Inhalte und Strukturen von digitalen Spielen. Da Historienspiele in dieser Arbeit die bedeutendste Teilmenge bilden, erfolgt zunächst die Definition des Begriffs, um in den darauf folgenden Kapiteln diskutierte Geschichtsdarstellungen nicht erneut einordnen zu müssen.

3.1. Definition des Begriffs „Historienspiel“

Eine systematische Definition digitaler Spiele, wie auch von Historienspielen, steht aus unterschiedlichen Gründen vor großen Herausforderungen. Wie CHRIS CRAWFORD bereits 1982 feststellte, ist ein Grund hierfür der inflationäre Gebrauch von Worten wie „Spiel“ und „spielen“ für zahlreiche alltägliche Tätigkeiten.³⁰³ Gleichzeitig machten CRAWFORD und weitere Autoren Vorschläge dazu, wie „gespielte“ Spiele definiert werden können. Einen durch die Gegenüberstellung verschiedener Ansprüche besonders anschaulichen Überblick bietet hierbei FREYERMUTH, der daraufhinweist, dass eine einheitliche systematische Definition an den unterschiedlichen Ansprüchen von Game Design und Game Studies, wie auch am technischem und ästhetischem Fortschritt scheitert.³⁰⁴ Für die Hinleitung zu dem in dieser Arbeit verwendeten Verständnis von Historienspielen werden daher zunächst als relevant erachtete Eigenschaften des Mediums umschrieben.

Eine Gegenüberstellung verschiedener Definitionen und der in ihnen genannten Eigenschaften, die Spiele zu erfüllen hätten, findet sich in SALEN und ZIMMERMANS Standardwerk *Rules of Play*. Darin listen sie acht verschiedene Definitionen auf und stellen die in ihnen genannten Merkmale in einer Tabelle gegenüber und leiten aus diesen ihre eigene Definition ab: „A game is a system in which players engage in artificial conflict, defined by rules that results in a qualifiable outcome.“³⁰⁵ Diese Definition sei auf alle Arten von spielerischen Situ-

.....
303 „We play along with activities we find distasteful. We play ball with those who require our cooperation. We play games when we are insincere. A willing participant is game for the enterprise.“ Zitat in: Crawford: The Art of Computer Game Design, Abschnitt: What is a Game?
304 Vgl.: Freyermuth: Games, S. 37–40.
305 Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 80. Die Autoren verstehen unter den in der Definition knapp zusammengefassten Elementen folgendes: Das System bildet den Rahmen innerhalb dessen alle Elemente der Spiele bestünden und in dem agiert werde. Die Spieler ist Nutzer des Spiels und handelt innerhalb einer von der Realität abgekoppelten künstlichen Welt, in der es zu Konflikten unterschiedlichster Art komme, so etwa einem Wettkampf. Regeln bilden die Struktur des Spiels indem sie angeben, was möglich und unmöglich sei und die Ermittlung eines messbaren Ergebnisses erlauben.

ationen anwendbar. Genannt werden neben digitalen Spielen und Gesellschaftsspielen auch sportliche Aktivitäten, auch wenn hierbei durchaus die Frage gestellt werden könnte, ob die so definierten Spiele ein festes Ende haben müssen oder auch Endlosspiele einschließen.³⁰⁶

In einem Versuch Merkmale digitaler Spiele zu benennen, haben SALEN und ZIMMERMAN darüber hinaus auch einige Merkmale identifiziert, die sie als Unterschiede zu den nicht-digitalen Formen des Spiels ansehen. Das verbindende Element der vier Merkmale bilde digitale Technologie, über die Spiele gespeichert, präsentiert und berechnet würden und die in Form von Computern oder Spielekonsolen Ausdruck fände. Diese Technologie führe erstens dazu, dass die Eingaben des Nutzers in unmittelbares und interaktives #Feedback übersetzt würden, was die Grundlage für die Nutzung eines Spiels darstelle. Gleichzeitig sei diese Interaktivität jedoch auch stark begrenzt, da Spielsysteme zwar sehr viel nachbilden könnten, dabei jedoch durch zahlreiche Anforderungen beschränkt seien, darunter etwa die über die Eingabegeräte möglichen Befehle. Zweitens erlaube das System die Manipulation von Informationen, indem der Nutzer mit der Technologie interagiere und darüber etwas über die Folgen seines Handelns lerne. Dies betreffe neben audiovisuellen Veränderungen gerade auch die internen Mechanismen, die in Abhängigkeit der Eingaben aufgedeckt oder verändert werden. Ebenfalls ohne die Technologien unmöglich, jedoch losgelöst von den Eingaben des Spielers, sei drittens die Automatisierung hochkomplexer Abläufe, die einen besonders deutlichen Unterschied zu nicht-computerisierten Spielen ausmachten. Beispiele für diese Abläufe seien das Verhalten von #NPCs innerhalb der Spielwelten und komplexe Systeme, wie die zahlreichen Abläufe innerhalb einer simulierten Stadt. Gleichwohl kritisieren die Autoren, dass zwar Handlungsfolgen erkannt, aber die Gründe für diese durch die dahinter liegende Mechanik oft nicht durchschaut werden könnten, so dass dem Spieler gewisse Informationen verborgen blieben. Der vierte und letzte wichtige Unterschied von digitalen Spielen, die vernetzte Kommunikation, sei dagegen eine Weiterentwicklung von früheren Formen der Kommunikation. Die Autoren postulieren, dass bei digitalen Spielen ein verstärkter Austausch stattfände. Dieser sei insbesondere in #Mehrspielertiteln zwischen menschlichen Spielern zu beobachten, die ihr Vorgehen koordinierten oder sich neben den Möglichkeiten der Spiele auch über andere Themen an einem gemeinsamen durch das Spiel entstandenen Ort austauschten. Auch den Austausch über ein Spiel mithilfe digitaler Technologien zählen die Autoren zur vernetzten Kommunikation.³⁰⁷

Diese vier Merkmale digitaler Spiele und die vorangegangenen Definitionen werden in den folgenden Kapiteln mehrfach aufgegriffen, da sie als eine wichtige theoretische Grund-

.....

306 Typische Endlosspiele sind Städtebau- und Wirtschaftssimulationen ohne vordefinierte Ziele, die es ihren Nutzern meist überlassen, ein Ende zu finden, das ihren eigenen Ansprüchen an das Spiel entspricht.

307 Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 86–91.

lage für das Verständnis und die Einordnung von digitalen Spielen verstanden werden. Da Historienspiele als eine Subgruppe der digitalen Spiele angesehen werden, gelten die allgemeinen Ausführungen über die technischen Merkmale des Mediums entsprechend auch für diese, lassen sich jedoch noch weiter konkretisieren, indem die Inhalte einbezogen werden. Wie die Einflüsse der Digitaltechnologie haben auch die unterschiedlichen Geschichtsthemen starken Einfluss darauf, wie sie in einem Spiel repräsentiert werden. Historienspiele bieten eine Symbiose aus digitalen Spielen und der Präsentation von Themen der Vergangenheit. Diese entsteht, indem sowohl audiovisuelle Details, wie auch ludische Zusammenhänge und narrative Kontexte zu einem Gesamtwerk verschmolzen werden und dem Spieler eine Rolle in diesem Konstrukt zugewiesen wird. Wie im Rahmen der Ausführungen zur Methodensäule vier noch behandelt werden wird, beschränkt sich das Historische nicht nur auf die Spielumgebung, sondern setzt sich zu vielen Titeln auch außerhalb fort von dieser fort, wenn sich Spieler mit den präsentierten Themen auseinandersetzen und sich über sie austauschen.

Der englische Historiker ROBERT HOUGHTON, der auch als Berater für die Spielefirma Paradox Interactive³⁰⁸ tätig ist, unterscheidet hierbei zwischen „mechanical accuracy“ und „factual accuracy“, um die mögliche Relevanz von Geschichtsthemen und die Unterschiede zur Geschichtswissenschaft zu verdeutlichen. Sei es in dieser akzeptiert, dass eine lückenhafte Quellenlage keine umfassenden Erkenntnisse über ein Thema liefern könne, so sind Spiele darauf angewiesen, eine Eindeutigkeit zu präsentieren. Factual accuracy meint daher beispielsweise die Ermittlung von möglichst präzisen Fakten über Grenzen, Herrscher, Vasallen und Ähnlichem.

„Rulers of kingdoms and empires are relatively well known for most of the period, but there are still some significant gaps – particularly in regions and periods with few surviving written sources. As you go further down the social pyramid, sources become increasingly tenuous and fragmented. Solid knowledge becomes informed guess, which becomes something that ‚sounds about right‘.“³⁰⁹

So findet sich die factual accuracy neben audiovisuellen Elementen oft auch in komprimierter Form in einer Datenbank innerhalb des Spiels wieder, in der ergänzende Informationen zum Setting aufgerufen werden können, verhält es sich bei der mechanical accuracy anders. Wie HOUGHTON am Beispiel von *Crusader Kings II* erläutert, an dem er mitgearbeitet hat, werden Historienspiele kontrafaktisch, sobald sie gestartet werden. Auch wenn es sicherlich einige progressive Spiele gibt, die sich eng an den tatsächlichen Ereignissen orientieren, bieten die meisten Historienspielen eine emergente Struktur, die es dem Spieler zwar ermöglicht zu einem detailreich nachgebildeten Moment der Geschichte in das Geschehen einzusteigen,

308 Die Firma hat mit *Crusader Kings*, *Europa Universalis* und *Hearts of Iron* drei Reihen entwickelt, die sehr umfangreich Geschichtsthemen präsentieren.

309 Zitat in: Houghton, Robert: It's What You Do With It That Counts. Factual Accuracy and Mechanical Accuracy in *Crusader Kings II*, online veröffentlicht am 30.09.2014: <http://www.publicmediavalist.com/ckii-houghton/>. o. S.

aber dann losgelöst von historischen Ereignissen zu handeln. Die mechanical accuracy befasse sich daher mit der Wiedergabe von für die behandelte Zeit relevanten Zusammenhängen und Abhängigkeiten, um auch bei kontrafaktischen Entwicklungen eine Art Gefühl für die Zeit zu vermitteln. Im Beispiel von HOUGHTEN wäre dies das Verhältnis des vom Spieler gesteuerten mittelalterlichen Feudalherrschers zu anderen wichtigen Akteuren seines Reiches, darunter der eigenen Familie, anderen Adligen, der Kirche, der einfachen Bevölkerung und schließlich auch zu Akteuren von Nachbarreichen.³¹⁰

Diese beiden Formen des Umgangs von Spielen mit Geschichtsthemen deuten bereits eine wichtige Eigenschaft von Historienspielen an: Die Anforderungen die durch das zugrunde liegende Setting an das Spieldesign gestellt werden. Gleichwohl bedarf es für die Einordnung eines Spiels auch der Berücksichtigung vergleichbarer Titel, etwa aus dem gleichen Genre oder thematisch ähnlich gelagerten. Da in ihm in den seltensten Fällen gänzlich neue Inhalte und Spielmechaniken präsentiert werden, erlaubt die Untersuchung dieser Elemente die Einordnung der untersuchten Spiele in den Markt, da in der Regel besonders erfolgreiche und etablierte Elemente oft in nur gering abgewandelter Form verwendet werden. Während dies als wenig kreativ oder, drastisch gesprochen, als plagiieren beschrieben werden könnte, so würde dies zu kurz greifen. Zwar begnügen sich zahlreiche Produktionen damit vergleichsweise ungeniert Elemente erfolgreicher Produktionen zu kopieren, jedoch findet auch dabei in aller Regel eine Adaptierung an die Anforderungen der eigenen Produktion statt, so dass es gerade jene Weiterentwicklungen sind, die den kostanten Wandel digitaler Spiele kennzeichnen. Darüber hinaus bieten diese Rückgriffe auf Bekanntes zudem den Vorteil, dass sie von einer größeren Zahl an Nutzern wiedererkannt und damit weniger erklärt werden müssen.

Ein Merkmal der Verwendung dieser Versatzstücke ist die Überschreitung von Genre-grenzen. Ein Beispiel hierfür ist die Verwendung von Spielelementen, die ursprünglich nur in verschiedenen Genres vorhanden waren, jedoch später in einem Spiel kombiniert werden. Verbreitet ist dies etwa bei der in #Rollenspielen typischen Entwicklung des #Avatars durch das Sammeln von #Erfahrungspunkten indem Aufgaben erfüllt werden.³¹¹ Diese begrenzte Individualisierung des Spielverlaufs wurde in zahlreiche andere Genres importiert, so dass etwa in #Fahrzeugsimulationen wie *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* durch das erfolgreiche Absolvieren von Einsätzen Anerkennung gesammelt wird, die dann als eine Art Währung für die technische Verbesserung des eigenen U-Bootes verwendet werden kann. Auch in #Strategiespielen wie *Total War: Shogun 2* findet sich Vergleichbares: Dort sind es Erfahrungsgewinne von Soldaten, die zur Verbesserung ihrer Kampfesfertigkeiten oder einer

.....

310 Ebd.

311 Zweck dieses Sammeln ist über das Anhäufen von Erfahrungspunkten neue Fähigkeiten freizuschalten. Die Spielfigur läuft etwa schneller, springt weiter, kann mehr Treffer einstecken oder bessere Gegenstände verwenden.

höheren Moral führen, während im Fall von Befehlshabern das für #Rollenspiele typische Freischalten neuer Fähigkeiten möglich wird.

Daneben ist noch ein weiterer Aspekt von zentraler Bedeutung, wenn die Frage beantwortet werden soll, inwieweit digitale Spiele, und im Besonderen Historienspiele, als geschichtswissenschaftliche Quelle fungieren können: Ihre Einordnung in Erinnerungsprozesse. Wie der Historiker STEFFEN BENDER feststellt „entwerfen [sie] historische Narrative, konstruieren Wirklichkeitsvorstellungen von der Vergangenheit und generieren damit Geschichtsbilder, deren Relevanz mit Bezug auf ihre bloße Verbreitung nicht unterschätzt werden darf.“³¹² Zwar wurden noch keine umfassenden Studien durchgeführt, um die These BENDERS zur tatsächlichen Generierung von Geschichtsbildern zu überprüfen, jedoch weist er mit Bezug auf ALEIDA ASSMANN zurecht auf drei Punkte hin, die Historienspiele mit anderen Medien gemein haben und deren Einflüsse auf die Prägung von Geschichtsbildern bereits seit langem als allgemein akzeptiert gelten können: „Erzählen, Ausstellen und [mediales] Inszenieren (...)“.³¹³

Als Teil des Storytellings präsentieren Spiele neben ihren audiovisuellen Details insbesondere historische Narrative, die den Geschehnissen im Spiel einen Kontext geben. Ob die Erzählungen fiktional sind oder sich eng an Fakten orientieren, erscheint für die Frage nach der Konstruktion von Wirklichkeitsvorstellungen und Geschichtsbildern zunächst weniger relevant, solange sie genügend Informationen enthalten, die das Gesagte plausibel erscheinen lassen. Dies ist selbst bei dem von SCHWARZ als „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“³¹⁴ bezeichneten scheinbaren Widerspruch zu beobachten, bei dem etwa römische Legionäre gegen germanische Panzer kämpfen.³¹⁵ Während in diesem Beispiel Ereignisse eintreten, die nicht nur gänzlich kontrafaktisch sind, sondern auch durch den großen zeitlichen Abstand zueinander nicht gemeinsam stattgefunden haben können, inszenieren Historienspiele wie *Empire Earth* durch einige bekannte Details ganze Epochen neu. In diesem Fall wären sowohl

.....

312 Zitat in: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 14.

313 Assmann, Aleida: Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung (Krupp-Vorlesungen zu Politik und Geschichte am Kulturwissenschaftlichen Institut im Wissenschaftszentrum Nordrhein-Westfalen, 6), München, 2007, zitiert nach: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 22.

314 Zitat in: Schwarz: Computerspiele, S. 16

315 Beispiel aus einer Preview für das Spiel Empire Earth, veröffentlicht auf Gamestar.de am 24.01.2001. Im Spiel wird eine freie Entwicklungsgeschichte präsentiert, bei der das Genannte möglich ist, sofern der Spieler entsprechend zielstrebig agiert. Darin heißt es unter anderem: „Stolz blickt Julius Caesar auf seine Legion, die in gestaffelter Formation an der germanischen Grenze steht. Vorne die Schwertkämpfer, dahinter die Bogenschützen und Katapulte. Und an den Flanken die Patres, die schwere Kavallerie! Siegesicher hebt der Julier den Arm – doch tiefes Rumpeln läßt ihn innehalten. Seltsame Gebilde schieben sich heran, die wie schildbewehrte Ochsenwagen ohne Gespann aussehen. Die Maschinen kommen rasselnd zum Stehen und richten lange Rohre aus. Der letzte Gedanke Caesars, Sekunden vor dem Trommelfeuer der Germanen-Panzer: Im nächsten Leben kriegt der Forschungsminister mehr Kohle!“ GameStar Redaktion; LA: Empire Earth, 24.01.2002, online: https://www.gamestar.de/artikel/empire_earth,1330138.html (13.03.2019).

die im Zitat genannten Legionäre als auch die Panzertypen für ihre jeweilige Zeit historisch verbürgt und stellen damit Bezüge auf konkrete Zeiträume her: Die römische Antike und den Zweiten Weltkrieg.

Diese Bezüge erlauben einen Rückgriff auf vorhandenes Geschichtswissen, das in Bezug mit der entlang der Grenzen der Spiellogik konstruierten Wirklichkeit gesetzt werden kann. Am Beispiel des Kampfes „Legionär gegen Panzer“ wird eine auf technischen Fortschritt fokussierte Entwicklungsgeschichte präsentiert. Der etwas resigniert klingende letzte Satz des Redakteurs, „[i]m nächsten Leben kriegt der Forschungsminister mehr Kohle“,³¹⁶ ist damit also kein Verweis auf Defizite bei den Geschichtsdarstellungen, sondern vielmehr ein Eingeständnis von spielerischem Unvermögen. Diese von Ansprüchen auf historische Korrektheit der Darstellungen losgelöste und auf den Spielspaß abzielende Betrachtung, deutet damit folglich weitere Sichtweisen auf die Spielinhalte an.

Im Beispiel von *Empire Earth* wird dementsprechend ein auf konstanten technologischen Fortschritt ausgerichtetes Bild der Menschheitsgeschichte präsentiert. Ähnlich sieht es auch in anderen Reihen aus, wie z.B. *Sid Meyer's Civilization*, in der ebenfalls ein Aufstieg von der Frühzeit bis zur Kolonisierung fremder Planeten möglich ist und den Erfolg seines „Volkes“³¹⁷ wesentlich vom Können des Spielers abhängig macht. Andere historische Narrative bietet dagegen die in Kapitel 7 als Fallbeispiel diskutierte Reihe *Assassin's Creed*. Statt einer Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen werden dem Spieler in jedem Teil der Reihe nur zeitlich und räumlich eng abgegrenzte Ausschnitte der Geschichte präsentiert, die jedoch durch eine übergreifende Rahmenhandlung um einen Jahrtausende umspannende Konflikt zwischen Assassinen und Templern und der Präsenz einer fast gottgleichen „Ersten Zivilisation“ und ihren mächtigen Artefakten erweitert wurde.

In diesem Beispiel wird dem Spieler statt technologischem Fortschritt besonders eine Art der Geschichtsinterpretation präsentiert, die an Verschwörungstheorien erinnert und bekannte Entwicklungen mithilfe von aus dem Geheimen wirkenden Akteuren umdeutet. Geheimbünde, hier Templer und ihre Gegner, die titelgebende Assassinen-Gilde, ringen beide um Macht, unterscheiden sich jedoch in ihren Motiven derart, dass klassische, und damit für den Nutzer wiedererkennbare Rollenzuschreibungen, wie der Kampf „Gut gegen Böse“, möglich werden. Als eine der erfolgreichsten Reihen der letzten Jahre mit zahlreichen Veröffentlichungen über alle #Plattformen sowie Bücher, Comics, Kurzfilme und eine eigene *Encyclopedia*, wird einem weltweiten Millionenpublikum eine spannend erzählte und

.....
316 Zitat in: Ebd.

317 Die Reihe verwendet als Stellvertreter des Spielers und der parallel aktiven computergesteuerten Konkurrenten zu Spielbeginn ausgewählte Völker, die von einer ihr zugeordneten Persönlichkeit über die gesamte Spielzeit repräsentiert werden. Beispiele sind: Deutschland (Bismarck), Frankreich (Napoleon), England (Elisabeth I.), Italien (Julius Cesar) und Ägypten (Ramses II.).

im Kern doch fiktionale Vergangenheit präsentiert. Gleichwohl erscheinen die enthaltenen Wirklichkeitsvorstellungen durch ihre zahlreichen eingewobenen und neuinterpretierten Details oberflächlich plausibel, da durch die Verdichtung von Details vieles enthalten ist, das Spielern bereits bekannt ist und damit einen Wiedererkennungswert besitzt. Das Spiel greift auf bekannte Fakten und Entwicklungen zum jeweiligen Setting zurück, interpretiert diese jedoch durch eine Veränderung kleiner Details um, beispielsweise die angebliche Verbindung einer Person zum Templer-Order, so dass die historischen Narrative in der Spielwelt einen vermeintlich neuen Blick auf Altbekanntes bieten.³¹⁸ Durch das implizierte Nacherleben von tatsächlichen Erinnerungen der Vorfahren des Protagonisten Desmond Miles, einem Mitglied des Assassinen-Ordens in der Spiel-Gegenwart,³¹⁹ werden diese Anpassungen zu einer kohärenten Erzählung verbunden.

Während unstrittig ist, dass sich die Beispiele klar auf spezifische Details und Prozesse der Geschichte beziehen, stellt sich jedoch die Frage, wie diese Gruppe von digitalen Spielen definitorisch abgegrenzt werden kann. Damit im Analysemodell nicht nur Kriterien für eine Beschreibung von Spielinhalten entwickelt werden, sondern eine gezielte Anwendung dieser auf eine konkrete Spielart erfolgen kann, wird daher nun eine Bestimmung von Historienspielen versucht. Auffällig ist zunächst, dass es im deutschen Sprachraum trotz der bislang nur geringen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen bereits eine Reihe von Bezeichnungen für jene Titel gibt, die vorgeben, historische Themen zu präsentieren. STEFAN BAUR spricht unter anderem von „Spielen in historischem ‚setting‘“³²⁰ oder „Historie in Computerspielen“³²¹, PETER WOLF von „historische[n] Simulationen“³²², RAINER PÖPPINGHEGE und HANS THIEME von „historische‘ Computerspiele“³²³, WALDEMAR GROSCH von Computerspielen „mit historischen Inhalten und Hintergründen“³²⁴, STEFAN WESENER von „Geschichte in Bildschirmspielen“³²⁵ und ANGELA SCHWARZ von „Computerspielen mit historischem Inhalt“³²⁶ und „Historienspiele“.³²⁷ Auch im Englischen finden sich verschiedene Begriffe, bei denen ebenfalls wesentlich Umschreibungen des Untersuchungsgegenstandes

.....
318 Dieser Umgang mit Geschichte wird in Kapitel 7.2. und einigen der dazugehörigen Unterkapitel vertieft.

319 Die Reihe findet wesentlich auf zwei Zeitebenen statt, die hier als Spiel-Gegenwart und -Vergangenheit bezeichnet werden. Erstere zeigt die Entwicklungen um Desmond Miles, letztere die Abschnitte, die mithilfe des Animus als genetische Erinnerungen nacherlebt werden und in verschiedenen historischen Zeiträumen spielen.

320 Zitat in: Baur: Historie in Computerspielen, S. 83.

321 Zitat in: Ebd., S. 84.

322 Zitat in: Wolf, P.: Der Traum von der Zeitreise, S. 547.

323 Zitat in: Pöppinghege: Ballern für den Führer, S. 105. Thieme: Historische Computerspiele, S. 98.

324 Zitat in: Grosch: Computerspiele im Geschichtsunterricht, S. 8.

325 Zitat in: Wesener, Stefan: Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt, in: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik, 5), Berlin 2007, S. 141–164.

326 Zitat in: Schwarz: Computerspiele, S. 320.

327 Zitat in: Ebd., S. 325

stattfinden. So spricht EVA KINGSEPP von „digital games dealing with history“ oder im Fall eines spezifischen Themas, wie auch TRENT CRUZ, von „World War II digital games“.³²⁸

Problematisch an diesen Beschreibungen ist meist, und wie CARL HEINZE zurecht feststellt,³²⁹ dass Erläuterungen ausbleiben, auf was sich das Historische im jeweiligen Fall genau beziehe. Gerade die Begriffe „historisches Computerspiel“ und „historische Simulation“ sind daher eher problematisch, da sie eine gewisse Doppeldeutigkeit besitzen: Einerseits können sie lediglich eine sprachliche Variante von „Geschichtsdarstellungen in Computerspielen“ sein, andererseits kann er jedoch auch implizieren, dass es sich um ein altes Computerspiel handelt, bei dem etwaige enthaltene Geschichtsthemen ohne Bedeutung sind.³³⁰ In letzterem Fall könnte es als spielgeschichtliche Quelle verstanden werden, die etwas „sachlich, sachbezogen, tatsachengetreu bzw. den Hergang, die Umstände (wahrheitsgemäß) referierend“³³¹ mitteilt. Auch wenn Computerspiele als Quellen verstanden werden und die im Zitat genannten Eigenschaften zutreffend sein können, stehen in dieser Arbeit in erster Linie jene digitalen Spiele im Fokus, die historische Narrative und Themen präsentieren. Insbesondere die im Goethe-Wörterbuch genannte sachlich richtige Darstellung von Themen ist nur schwierig auf digitale Spiele anzuwenden, da sie, bedingt durch Anforderungen an das Spieldesign, eine gewisse Offenheit bei Abläufen bieten müssen, was die genaue Wiedergabe eines Hergangs ausschließt. Dies trifft gerade auf jene Spiele zu, die in einer #Sandbox angesiedelt sind, die lediglich einen Rahmen für die meisten Handlungen des Spielers bietet, ihm jedoch kaum Vorschriften macht, was er wann tun muss. Da der Fokus demnach auf den Inhalten der Spiele und nicht nur auf ihrem Alter liegen muss, bietet es sich stattdessen an, eine Genrebezeichnung festzulegen.

Der Begriff des „Historienspiels“ erscheint hierfür geeignet, weil er geschichtsbezogene Inhalte und die Art des Mediums in seinem Namen vereint. Auch unterstreicht er die Eigenschaft von Spielen, Geschichtsthemen über historische Narrative zu erzählen, statt die Anforderung zu formulieren diese detailgetreu nachzubilden,³³² auch wenn dies gelegentlich in Werbeaussagen behauptet wird.³³³ Schließlich erlaubt der Begriff zudem Assoziationen mit

-
- 328 Beide Zitate in: Kingsepp: Fighting Hyperreality, S. 366, Cruz: It's almost too intense, o. S.
- 329 Vgl.: Heinze: Mittelalter Computer Spiele, S. 78.
- 330 Vgl.: „historische studien machen; was hier erzählt wird, ist streng historisch; der brief wird dir recht sein, er ist ganz historisch“, Zitat in: s.v. „historisch“, in: Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm.: <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemma=historisch>.
- 331 Zitat in: s.v. „historisch“, in: Goethe-Wörterbuch, online: <http://www.woerterbuchnetz.de/GWB?lemma=historisch>.
- 332 „Historie (...) 2 Erzählung; mündl od schriftl Darstellung realer od fiktiver, hist od aktueller Begebenheiten (...) a sachl-informierender Bericht (...) zugl für den wahren, faktischen Kern od Gehalt einer hist Darstellung (...) b eher narrativ entfaltete, auch gerüchtweise kursierende Geschichte; einmal prägnant mit dem Nebensinn des Unerhörten, Skandalösen“. Zitat in: s.v. „Historie“, in: Goethe-Wörterbuch, online: <http://www.woerterbuchnetz.de/GWB?lemma=historie>.
- 333 Gleichwohl wird die akkurate Nachbildung gern in der Werbung versprochen: „Die Geschichtsbücher nennen es Operation Market Garden, aber die Männer der 101. Luftlandedivision kennen es

anderen Medien, wie dem Historienfilm oder dem Historienroman, in denen ebenfalls historische Narrative enthalten sind und die zur Prägung von Geschichtsbildern beitragen, wie bereits festgestellt worden ist.³³⁴ Da letztere Bezeichnungen bereits etabliert sind, erlauben sie nicht nur ein allgemeines Verständnis der Inhalte von Historienspielen, sondern auch Assoziationen mit dem crossmedialen Charakter dieses Forschungsthemas. Gleichwohl ist der Begriff des Historienspiels nicht als allumfassender Ersatz für andere Genres gedacht, sondern als Ergänzung, bei der spezifische inhaltliche Merkmale, nämlich die präsentierten historischen Narrative und Details, die Genres ergänzen.

Dies stellt damit eine Abkehr von der klassischen Genretheorie für digitale Spiele dar, weil prägende Ansätze von CHRIS CRAWFORD, CLAUS PIAS, MARK J. P. WOLF³³⁵ und andere Autoren ihre Klassifikationen meist von den Handlungen ableiteten, die vom Spieler eingefordert wurden. So spricht PIAS von zeit-, entscheidungs- und konfigurationskritischen Spielen, abhängig davon, ob ein Spieler reaktionsschnell handeln, richtige Entscheidungen treffen oder von einander abhängige Variablen und Objekte steuern muss.³³⁶ Diese auf Handlungen fokussierte Einordnung kann generell sinnvoll sein, wenn das #Gameplay eines Spiels untersucht wird. Jedoch stößt sie wegen der rapiden Entwicklung von Spielen und der Vermischung ursprünglich noch getrennter Spielelemente an ihre Grenzen. Das folgende Beispiel verdeutlicht dies.

Nach PIAS' Unterteilung ist wäre das #Strategiespiel *Total War: Shogun 2* sowohl zeit-, entscheidungs- und konfigurationskritisch. Der Spieler muss auf dem Schlachtfeld bisweilen sehr schnell handeln und seine Truppen unter Berücksichtigung ihrer individuellen Stärken und Schwächen einsetzen, um siegreich zu sein. Während der zeitkritische Aspekt bei der Verwaltung seines Reiches durch den #rundenbasierten Spielmodus entfällt, so muss er dort ebenfalls durchdacht handeln, indem er das der Situation angemessene Vorgehen erkennt und etwa durch gezielte Investitionen in Industrie- und Landwirtschaftsbetriebe die langfristigen finanziellen Möglichkeiten verbessert. Während argumentiert werden kann, dass der Einsatz von Streitkräften in einem #Strategiespiel wie *Total War: Shogun 2* den größten Anteil ausmacht und es damit ein entscheidungskritisches Spiel ist, so bleibt die Herausforderung weiterhin bestehen, die anderen Elemente ebenfalls adäquat einzubeziehen. Auch sie gehören zum Spiel dazu und prägen damit sowohl das Spielerlebnis als auch die Darstellung der Geschichtsthemen und können folglich zu möglichen vermittelten Geschichtsbildern beitragen.

-
- als Hell's Highway.“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung zu Brothers in Arms: Hell's Highway. „Spielen Sie die noch realistischere, ergreifende und historisch exakte Simulation (...)“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung zu Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific.
- 334 Vgl.: Kapitel 2.3.
- 335 Vgl.: Crawford: The Art of Computer Game Design. Pias, Claus: Computer Spiel Welten, Zürich, 2010, S. 4-7. Wolf, Mark J. P.: Genre in the Video Game, in: Ders. (Hg.): The Medium of the Video Game, Austin 2001, S. 113–134.
- 336 Vgl.: Pias: Computer Spiel Welten, S. 10–12

Einen offeneren Ansatz der Genreklassifizierung entwickelte MARK J. P. WOLF, der in seinem Buch *The Medium of the Video Game* eine Art Baukasten aus 42 Kategorien auf Basis des Library of Congress Moving Image Genre-Form Guide³³⁷ vorschlägt, um Spiele klassifizieren zu können. Statt den wesentlichen Fokus auf die Handlungsanforderungen zu legen, bezieht WOLF auch die Spielziele, narrative Kontexte und die Rolle des Spielers mit ein.³³⁸ Das vorherige Beispiel *Total War: Shogun 2* würde damit zahlreiche von WOLFS Kategorien erfüllen:

Tab. 3-1: Exemplarische Anwendung der Genrekategorien von MARK J. P. WOLF auf *Total War: Shogun 2*

Kategorie	Anlass für Einordnung
Adaption	Starke Bezüge auf etablierte populäre Vorstellungen vom feudalen Japan aus anderen Medien (Bedeutung von Ehre und Loyalität, Stellung der Samurai etc.) und Werke zu thematisierten Konflikten der japanischen Geschichte (Gempei-Krieg, Sengoku Jidai-Zeit und Boshin-Krieg).
Catching	Soldaten fliehen entlang vorgegebener Pfade vom Schlachtfeld und können verfolgt und getötet werden, um einen gegnerischen Clan militärisch zu schwächen.
Combat	Zwei Armeen oder Flotten verfügen über vergleichbare Waffen und wenden Taktiken an, um den Sieg zu erringen.
Management Simulation	Der Spieler muss seine begrenzten Mittel so einsetzen, dass er Fortschritte erzielt, während er sich gleichzeitig mit Herausforderungen wie der schwankenden Zufriedenheit seiner Untertanen oder Bedrohungen durch andere Clans befassen muss.
Racing	Meist befindet sich der Spieler in einem Wettstreit mit seinen Konkurrenten um Einfluss und die Kontrolle wichtiger Provinzen, was schnelles und effizientes Vorgehen erfordert.
Role-Playing Game	Agenten und Generäle sammeln Erfahrungspunkte, die es erlauben, neue Fertigkeiten freizuschalten oder bestehende zu verbessern. Diese werden über statistische Werte, wie Schussgenauigkeit oder Moralstärke, repräsentiert.
Strategie	Der mittel- und langfristige Erfolg des zu Beginn gewählten Clans hängt von vorausschauendem und wohlüberlegtem Vorgehen des Spielers ab.

Quelle der Spielbeschreibungen: Eigene Beobachtungen.

Obwohl diese offene Herangehensweise von WOLF eine Grundvoraussetzung für die präzise Kategorisierung darstellt, bleibt sie trotz ihrer Flexibilität nur bedingt praxistauglich, was nicht nur mit den teils schwammigen Unterscheidungen der Kategorien zusammenhängt,³³⁹ sondern auch an den bereits zum Zeitpunkt der Veröffentlichung meist stark veralteten Beispielen. Zwar illustrieren viele der aus den 1970er und frühen 1980er-Jahren stammenden Titel durchaus die genannten Kriterien, allerdings vermeidet es WOLF damit größtenteils, die Herausforderungen der komplexeren aktuelleren Titel einzubeziehen, wie im Beispiel deutlich geworden ist. Diese Art der Kategorisierung von digitalen Spielen kann folglich vor allem hilfreich sein, um Titel grob in einem Archivsystem zu erfassen, nicht jedoch, um eine Dis-

.....
337 Dieser dient dazu Medieninhalte in der LOC anhand ihrer Genres, Eigenschaften, Inhalte, Motive und weiterer Eigenschaften zu klassifizieren. Vgl.: <https://www.loc.gov/rr/mopic/migintro.html#intro%20https://www.loc.gov/rr/mopic/migintro.html#intro>.

338 Wolf: Genre in the Video Game.

339 Dies ist etwa bei den Kategorien Combat und Shoot'em'Up oder Catching und Capturing der Fall, deren Beschreibungen sich inhaltlich sehr ähneln. Ebd.

kussion über seine Inhalte zu führen.

Bereits der knappe Überblick über Genreklassifikationen hat gezeigt, dass insbesondere die rasante Evolution digitaler Spiele eine differenzierte und (relativ) dauerhafte Festlegung von Eigenschaften eines Genres schwierig bis unmöglich macht, da mit Ausnahme von simplen Spielen, wie der digitalen Adaption von Brett- oder Kartenspielen, in der Regel eine Vermischung von sehr unterschiedlichen Eigenschaften vorzufinden ist. Aus diesem Grund wird auch auf den Versuch verzichtet, das Historienspiel so präzise wie möglich abzugrenzen, was bei klassischen Quellen, wie es bei einer Urkunde oder einer Münze, noch möglich ist. Stattdessen wird eine Unterteilung in Historienspiele ersten, zweiten und dritten Grades vorgeschlagen, bei der eine von PETER WOLF vorgeschlagene und SCHWARZ weiterentwickelte Unterteilung integriert wird.³⁴⁰ Die zentralen Kriterien für die Abstufungen der beiden Auto-

ren werden übernommen, weil sich diese als praxisnah erweisen, um den Umgang mit der Geschichte in Spielen zu beschreiben. Genannt werden vorhandene historische Narrative, enthaltene Geschichtsthemen und -bezüge sowie die Bedeutung des Historischen für das Gameplay. Gleichwohl konzentrieren sich beide Autoren wesentlich auf jene Spiele, die vorgeben, in einer vergangenen Zeit angesiedelt zu sein. Dieses Vorgehen ist zwar naheliegend, greift jedoch dann zu kurz, wenn Historienspiele nicht exklusiv als Simulationen vergangener Zeiten verstanden werden, sondern darüber hinaus auch als Form der Wiedergabe von Geschichtsbildern. Um ein möglichst umfassendes Bild der unterschiedlichen Arten von Historienspielen zu zeichnen, wird es daher als erforderlich angesehen, die vorhandenen Ansätze nicht nur zu erweitern, sondern auf ihrer Basis eine eigene Klassifizierung zu entwickeln. Dies soll es ermöglichen auch jene Titel einzubeziehen, in denen Geschichtsbezüge zwar enthalten sind, um ein Szenario in Bezug zur Realität zu setzen, die jedoch weder narrativ in der Vergangenheit verortet sind, noch zwangsläufig historische Settings präsentieren.

Tab. 3-2: Vergleich von drei Versuchen der Kategorisierung von Historienspielen (absteigende Sortierung der Bedeutung der Geschichtsthemen nach den jeweiligen Beschreibungen)

Peter Wolf	Angela Schwarz	Lutz Schröder
„Simulation von historischen Ereignissen“ (<i>Jutland, 1942: The Pacific Air War</i>)	„ein historisches Ereignis nachspielen oder simulieren“ (ohne Beispiel)	Historienspiele ersten Grades: Spiele thematisieren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung eine vergangene Zeit. Gameplay und/oder Handlung werden durch konkrete historische Ereignisse, Zeiträume, Akteure oder Details wesentlich bestimmt. (<i>Assassin's Creed, Total War: Shogun 2</i>)

.....
340 Vgl.: Wolf, P.: Der Traum von der Zeitreise, S. 538–547. Schwarz: Geschichte in Computerspielen, 332f.

Peter Wolf	Angela Schwarz	Lutz Schröder
„Geschichte als Handlungsanweisung“ (<i>Der Patrizier</i> , 1869: <i>Hart am Wind</i>)	„das historische Detail [als] (...) Spielanlass“ (<i>Christoph Kolumbus</i>)	Historienspiele zweiten Grades: Spiele können, müssen jedoch nicht zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung in einer vergangenen Zeit angesiedelt sein. Geschichtsbezüge sind zahlreich vorhanden und prägen Handlung und / oder Gameplay wesentlich, bleiben jedoch abstrakter als zuvor. (<i>Civilization</i> , <i>Fallout 3</i> , <i>Deus Ex: Human Revolution</i>)
„Geschichte als Spielspaß“ (<i>Christoph Kolumbus, Atlas</i>)	„den Rahmen der Handlung abgeben“ (1869: <i>Hart am Wind</i> , <i>Anno 1701</i>)	
„Geschichte als Modell“ (<i>Die Siedler</i>)	„Funktion eines Handlungsmodells“ (ohne Beispiel)	Historienspiele dritten Grades: Geschichtsbezüge sind weitgehend auf einzelne Details reduziert und haben keine oder nur eine untergeordnete Relevanz für Handlung und / oder Gameplay (<i>Watch Dogs</i> , <i>Far Cry 3</i>)
„Reine Unterhaltungsspiele mit historischen Anklängen“ (<i>Lands of Lore</i> , <i>Darklands</i>)		

Von WOLF und SCHWARZ genannte Beispiele finden sich jeweils in Klammern. Zitate von oben: WOLF, P.: *Der Traum von der Zeitreise*, S. 538, 544f, 546. SCHWARZ: *Welt dominieren*, 332f.

Dieser mehrstufige Aufbau scheint angebracht, weil er es einerseits erlaubt, Historienspiele nach konkreten Kriterien zu unterscheiden, andererseits jedoch auch die notwendige Flexibilität beizubehalten, die das Medium verlangt. Dazu wird der eingebrachte Begriff des Historienspiels erweitert, um auch Spiele mit abstrakten Geschichtsbezügen berücksichtigen zu können. War dies bei WOLFS „historischen Anklängen“ noch enthalten, fehlte dies bei SCHWARZ jedoch, obwohl auch diese abstrakten Bezüge dazu beitragen können, beim Spieler Vorstellungen von der Vergangenheit zu generieren und zu festigen. Darüber hinaus erlauben sie Erkenntnisse zu der Frage, welche Funktion Geschichte im Spiel hat und mit welchen Mitteln die #Entwickler versuchen, eine in einer fiktiven Zukunft angesiedelte Handlung mit der Gegenwart oder der Vergangenheit zu verknüpfen. Im Folgenden werden die Eigenschaften der drei Grade nun anhand von exemplarischen Titeln unterschieden.

Ein Beispiel für Historienspiele ersten Grades ist die *Assassin's Creed*-Reihe mit ihren detailreich präsentierten historischen Orten und Zeiträumen. Sie bietet sehr umfangreiche historische Narrative mit einer factual accuracy an, bei denen jedoch teils eine Uminterpretation stattfindet, damit sie mit der Rahmenhandlung um eine weltweite Verschwörung kompatibel ist. So interagiert der Spieler etwa in der italienischen Renaissance mit prominenten historischen Persönlichkeiten, wie Mitgliedern der Medici- und Borgia-Familien, die Ränkespiele betreiben, während der Protagonist gleichzeitig seine Spezialausrüstung von Leonardo da Vinci erhält, mit Niccolò Machiavelli verbündet ist und schließlich Sofia Sartor heiratet, die, wie er erfährt, auf Albrecht Dürers Werk „Portrait einer Venezianerin“ abgebildet sei. Zudem bestimmt die thematisierte Zeit zu gewissen Teilen das Gameplay, so etwa hinsichtlich der nutzbaren Ausrüstung, den vorhandenen Akteuren und Gruppen in der Spielwelt sowie auch

im Verhalten der Gegner der Protagonisten.

Die *Total War*-Reihe³⁴¹ ist ebenso zum ersten Grad zu zählen, auch wenn die detailreichen Narrative des zuvor genannten Beispiels weitgehend fehlen. Bei ihr bestimmen hingegen die gewählten historischen Zeiträume das Gameplay deutlich, weil jeder von ihnen, zusammen mit den dazugehörigen Regionen, eigene Besonderheiten aufweist. Diese werden nicht nur audiovisuell präsentiert, sondern erfordern es zudem, dass sich der Spieler mit ihnen auseinandersetzt, wenn er in sein Reich aufbaut und in Schlachten zieht. Durch die Übernahme einer nicht näher personifizierten Herrscherrolle ist Spieler dafür verantwortlich die Wirtschaft zu fördern, Handelswege zu etablieren, diplomatische Bündnisse zu schließen und oftmals Krieg mit seinen Mitspielern zu führen. Stärker als in *Assassin's Creed*, basiert das Kampfsystem der Reihe auf vordefinierten Stärken und Schwächen, so dass jede in den Spielen vorhandene militärische Einheit ihre Rolle auf dem Schlachtfeld hat. Damit wird eine mechanical accuracy präsentiert, bei welcher der Spieler Taktiken lernen und anwenden muss und Einfluss darauf hat, wie sich eine Schlacht entwickelt, auch wenn diese in der Regel kontrafaktisch ist.

Dagegen ist die populäre *Sid Meier's Civilization*-Reihe zum zweiten Grad zu zählen, weil darin zwar einerseits 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte entlang technischer Entwicklungen präsentiert werden, reale Geschichtsverläufe jedoch ohne Bedeutung für den Spielverlauf sind, sieht man einmal von der vorgegebenen Reihenfolge technischer Entwicklungen ab. Auch wenn in den neueren Teilen der Reihe aufrufbare Lexikoneinträge für jede Erfindung und jede steuerbare Zivilisation hinzugefügt wurden, so stellen diese Angaben lediglich zusätzliche Informationen dar, weil sie die historischen Vorbilder unabhängig von den Spielereignissen erläutern.³⁴² Damit werden zwar zahlreiche Details präsentiert, jedoch folgt die Reihe nur sehr rudimentären historischen Narrativen und überlässt es dem Spieler, wie er vorgeht und nach welchen Merkmalen die #Karte generiert werden soll, welche die Spielwelt bildet. Damit sind konkrete historische Entwicklungen im Spiel ohne Bedeutung und auch die Anführer der einzelnen Zivilisationen bleiben letztlich austauschbar, weil der Schwerpunkt klar auf der Spielmechanik und ihrer Manipulation durch den Spieler liegt. Auch die Nachbildung von bekannten Persönlichkeiten, wie Bismarck, Napoleon oder George Washington ändert hieran nichts.

Wo *Civilization* noch kontrafaktische Abläufe in einer vergangenen Zeit bietet, setzt die *Fallout*-Reihe gänzlich andere Akzente im Umgang mit Geschichtsbezügen. Sie kann trotz ihrer Ansiedlung in einer postapokalyptischen Zukunft zu den Historienspielen zweiten Gra-

.....
341 Gemeint sind hier lediglich die klassischen Titel der Reihe mit historischen Settings, nicht die ab 2016 erschienenen Ableger zum Warhammer-Universum.
342 Hierbei handelt es sich lediglich um Zusatzinformationen für den Spieler, die für das eigentliche Spiel nicht relevant sind, sofern sie nicht bei der Entscheidung helfen, ob in der aktuellen Situation zunächst das Rad oder doch die Keramik erforscht werden sollten.

des gezählt werden, weil die Reihe ihr Setting wesentlich aus retrofuturistischen Bezügen auf den Lebensstil und utopischem Zukunftserwartungen aus den USA der 1940er- und 1950er-Jahre bezieht, die sich jedoch nach einem Atomkrieg zwischen den USA und China in eine Dystopie verkehrt haben. Daneben finden sich unzählige weitere popkulturelle Verweise, die sinnbildlich nicht nur für vorhandene Geschichtsbilder der #Entwickler, sondern insbesondere auch für crossmediale Wechselwirkungen von Spielen stehen, weil Inhalte von Filmen, Büchern, Musik, Persönlichkeiten und vielem mehr in der Reihe zitiert werden.³⁴³ Durch die enorme Anzahl an Verweisen auf eine idealisierte Vergangenheit entsteht bei Spielbeginn entsprechend der Eindruck, in einer Welt aktiv zu sein, die zwar zerstört wurde, aber gleichzeitig in einem Moment der Vergangenheit stehen geblieben ist.

Auch die *Deus Ex*-Reihe präsentiert ein Science-Fiction-Setting, bei welchem jedoch der philosophische Ansatz des Transhumanismus, vereinfacht die Erweiterung der Möglichkeiten des menschlichen Körpers durch technische Hilfsmittel, zusammen mit Verschwörungstheorien als prägender Teil der Rahmenhandlung angesehen werden kann. Anders als bei den Umdeutungen der Vergangenheit in *Assassin's Creed*, ist es hier die Projektion einer durch Technologie entstandenen Dystopie auf eine nahe Zukunft, die entsprechend mit zahlreichen popkulturellen Verweisen angereichert ist. So bezieht sich *Deus Ex: Human Revolution* etwa auf den wirtschaftlichen Niedergang Detroits, wenn in Zeitungen die Frage geäußert wird, ob die zur Zeit des Spiels im Jahr 2027 boomende Biotechnologiebranche in der Lage sei, einen Wiederaufstieg der Stadt zur früheren Größe zu gewährleisten. Neben jenen Bezügen auf reale Entwicklungen lassen sich insbesondere auch Verweise auf mediale Werke finden, die dazu dienen, das Science-Fiction-Setting als glaubwürdige Fortsetzung der realen Gegenwart zu präsentieren. Besucht der Protagonist Adam Jensen etwa erstmalig das Büro von Detective Murphy in der Polizeiwache von Detroit, so löst dies einen kurzen Dialog zwischen ihm und einem Polizisten aus, in dem sich diese über den Film *RoboCop* (1987) unterhalten:

Police Officer: „It's this movie from the nineteen eighties, about this cop, who gets all shot up and gets rebuild as a cyborg.

Detective Murphy: Is that with Van Damme?

Police Officer: No. That's something else. I'm suprired you've never heard of it. It takes place in a future Detroit.“

Detective Murphy: I guess I'm not into Sci-Fi.“³⁴⁴

.....
343 In der von Fans betriebenen Wiki-Datenbank „Nuka Pedia“, eine Anspielung auf das in vielen Spielen der Reihe fast omnipräsente Getränk „Nuka Cola“, wiederum eine Anspielung auf Coca Cola, sind beispielsweise zu Fallout 3 insgesamt 174 verschiedene Anspielungen auf mediale Produktionen, historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Religionen genannt. Stand: 08.01.2014. Vgl.: http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_3_cultural_references.

344 Zitat in: *Deus Ex: Human Revolution*, Polizeiwache von Detroit, Büro von Detective Murphy. Transcript des gesprochenen Dialogs. Murphy war außerdem der Name des Protagonisten von *Robocop*, bevor dieser der zum titelgebenden Cyborg wurde, so dass hier ein weiterer Verweis vorhanden ist.

Bleibt der Protagonist im Anschluss noch einige Sekunden länger im Büro, so wird dieser in den Film-Verweis integriert, indem Detective Murphy ihn ebenfalls fragt, ob er den Film kenne. Da Jensen, ähnlich wie *Robocop*, zu einem Cyborg geworden ist, schließt Murphies Kollege mit einem Vergleich zwischen beiden Protagonisten: „Look at this guy. I think we were just talking about you, pal.“³⁴⁵

Umfassen die Historienspiele der ersten beiden Grade also wesentlich Titel, die in vergangenen Zeiträumen angesiedelt sind oder in denen konkrete Geschichtsbezüge das Spielerlebnis prägen, so hat die Vergangenheit in Titeln, die zum dritten Grad gezählt werden können, eine deutlich andere Funktion. Hier sind es stattdessen einzelne Details, die zur Kontextualisierung von Ereignissen, Orten, Charakteren und weiteren Spielinhalten beitragen. Durch diesen weitgehend freien Einsatz von Geschichtsbezügen als Details im Hintergrund, sind dementsprechend viele Titel zu den Historienspielen dritten Grades zählen. Gleichzeitig lassen sich jene Titel in der Praxis jedoch kaum über umfangreiche Spieledatenbanken wie MobyGames identifizieren, da jene Geschichtsbezüge wesentlich als Randbemerkung präsentiert und dadurch in der Regel nicht in Inhaltsbeschreibungen genannt werden.

Ein Beispiel hierfür ist das in der Gegenwart angesiedelte Spiel *Watch Dogs*. In diesem in einer Nachbildung von Chicago angesiedelten Spiel finden sich eingebettete Verweise auf stadthistorische Ereignisse in großer Zahl. So kann der Protagonist Aidan Pearce an 100 Orten in der Stadt Informationen über deren Geschichte mit seinem Smartphone abrufen. Auffällig viele dieser Informationen befassen sich mit Tatorten oder Verbrechen, so dass der Eindruck entsteht, dass Chicago eine Stadt mit vielen Verbrechen ist – ein Eindruck, der auch durch den Plot und das Gameplay um Hackerangriffe, Gewalt und Korruption unterstützt wird. Auffällig ist darüber hinaus, dass bei den Sehenswürdigkeiten auch eine Reihe früherer Aktivitäten des Chicago South Club aufgeführt sind, einer Verbrecherorganisation die als primärer Antagonist fungiert, jedoch mutmaßlich fiktiv ist. Hier findet also eine Vermischung von realen und fiktionalen Ereignissen statt, bei der ein hoher Detailgrad³⁴⁶ und die Nennung von tatsächlichen Begebenheiten dazu beiträgt, den Chicago South Club ebenfalls als reale Organisation erscheinen zu lassen. In der Folge wird die Bedeutung der fiktionalen Organisation

.....
345 Ebd.

346 Ein Beispiel wäre das „Chicago Eastland Disaster“ zu dem es heißt: „July 24th, 1915: The Western Electric Company chartered a steamer, the Eastland, to take their employees and families to a picnic in Michigan. Recent regulations had the steamer retrofitted with lifeboats. Unfortunately this extra weight made the Eastland top heavy. Not 20ft from shore and only fifteen minutes into the trip, the steamer rolled over and sank. 841 passengers and 4 crew members drowned.“ Über die Meadowmoore-Milchgeschäfte heißt es: „This park was once the site of Meadowmoore Dairies, opened in 1932 by Al Capone three months before he was incarcerated. Capone, along with his right-hand man Murray Humphreys, were keen to get into the milk business upon learning they could get a greater markup for milk than alcohol. Capone famously remarked to his associates, 'we've been in the wrong business all along!'“ Zitate in: Beschreibungen zu den jeweiligen Sehenswürdigkeiten in *Watch Dogs*.

hervorgehoben, indem sie zu einem Teil der Geschichte der Stadt gemacht wird.

Nach einem ähnlichen Muster geht auch *Far Cry 3* vor, auch wenn hier die Echtheit von Handlungsort und Geschichtsbezug umgekehrt wurden. Auf fiktiven Inseln im Pazifik findet der Spieler unzählige Bunkeranlagen, Geschütze und Skelette wieder, die mithilfe von auffindbaren Dokumenten als ehemalige japanische Verteidigungsanlagen aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs identifiziert werden. War es in *Watch Dogs* damit ein realer Ort, der virtuell nachgebildet wurde, ist es hier ein fiktiver Ort, dem mit allgemeinen Bezügen auf die Vergangenheit eine Geschichte gegeben wurde: Der japanischen Expansion im Rahmen des Pazifik-Krieges sowie die Reisen des chinesischen Seefahrers Zhang He im 15. Jahrhundert, der auf den Inseln des Spiels ebenfalls Halt gemacht habe. Wie die fiktionale Verbrecherorganisation, werden auch die Inseln in historische Kontexte eingebettet, was über Aufgaben zu einem Teil des Gameplays gemacht wird: Der Spieler kann an vertiefende Informationen über den Handlungsort gelangen, wenn er diesen gründlich erkundet.³⁴⁷

Wie die exemplarischen Beispiele für die drei Grade von Historienspielen gezeigt haben, besteht eine Relation zwischen der Relevanz der Geschichtsthemen und ihrem Umfang. Ist diese bei Historienspielen ersten Grades durch die Ansiedlung der Szenarien in der Vergangenheit noch offensichtlich, so finden sich auch bei den Spielen des zweiten und dritten Grades unterschiedlichste Formen der Bezüge, die teils als zentral für die präsentierte Erzählung anzusehen sind. Ferner konnte beobachtet werden, dass der Umfang jener Bezüge in Historienspielen dritten Grades zwar deutlich geringer ausfällt als bei den anderen Gruppen, aber das Vergangene auch hier eine konkrete Funktion erfüllt. Auch bestehen Abhängigkeiten zwischen der zeitlichen Nähe eines Spielszenarios zur Gegenwart oder in einem kontrafaktischen Szenario zur realen Vergangenheit. Dadurch lassen sich tendenziell in Titeln wie *Watch Dogs* und *Far Cry 3* weit mehr Verweise auf die Realität finden, als etwa in einem Spiel wie *Mass Effect*, das ca. 170 Jahre in der Zukunft angesiedelt ist. Ausnahmen von diesem skizzierten Muster finden sich in Titeln mit einem postapokalyptischen Setting, wie der *Fallout*-Reihe. Zwar ist ihre Handlung oft ebenfalls Jahrhunderte in der Zukunft angesiedelt, jedoch finden sich in ihnen umfangreiche Bezüge auf ausgewählte Details der Spielern vertrauten Realität. Auf diese Weise tragen #Entwickler somit dazu bei diese Titel in einer dem Spieler vertrauten Umgebung zu verorten, die jedoch unter dem Einfluss schwerwiegender Ereignisse steht, wie einem Atomkrieg.

Besonders effektiv erscheint dies bei Historienspielen aller drei Grade, wenn auf Themen Bezug genommen wird, die im Alltag des Spielers präsent sind, gleich ob durch direkte persönliche Vertrautheit oder durch etablierte mediale Erinnerungsprozesse. Indem bereits Kenntnisse vorhanden sind, entfällt die Notwendigkeit ein Thema grundlegend zu erläutern, so dass

.....
347 Dieser Gameplay-Ansatz wird im Rahmen des Feedbacks in Kapitel 4.5. näher erläutert.

lediglich Verweise notwendig sind, um einen Bezug zu Bekanntem herzustellen. Beispiele hierfür sind etwa lange bestehende Konflikte mit klar umrissenen Akteursbeziehungen.³⁴⁸ Anstatt also zugrunde liegende Hintergründe grundsätzlich zu erläutern, beschränken sich entsprechende Historienspiele für die erzählerische Rahmung vornehmlich auf die Wiedergabe etablierter Erzählmuster wie „böser Nazi“ und „tapferer Alliierte“, die im Gedächtnis vieler Länder und insbesondere durch populäre mediale Darstellungen fest etabliert sind.³⁴⁹ In diesen und vergleichbaren Fällen nehmen Spiele damit keine eigene Wertung vergangener Ereignisse vor, sondern greifen auf bestehende Bewertungen zurück, die sich im kollektiven Gedächtnis mit der Zeit verfestigt haben.

Auch wenn sich wiederkehrende Muster identifizieren lassen, etwa bei den zuletzt geschilderten Akteursbeziehungen und zahlreichen weiteren, an späterer Stelle noch erläuterten Aspekten, so kann die Unterteilung von Historienspielen in drei Grade keine in jedem Einzelfall eindeutige Bestimmung des Forschungsgegenstandes sein. Jedoch erlaubt sie durch ihre Offenheit den flexiblen Umgang mit Streitfällen weitgehend aufzufangen, die bei SCHWARZ und WOLF infolge engerer Definitionen auftreten. Durch den vielschichtigen Umgang digitaler Spiele mit Themen der Geschichte erscheint daher gerade auch die Berücksichtigung jener Spiele des dritten Grades sinnvoll, die bei SCHWARZ und WOLF weitgehend ausgeklammert werden. Indem auch jene vermeintlich unbedeutenden Bezüge erfasst werden, wird es möglich, Historienspiele als zeitgeschichtliche Quelle einzuordnen, da auch Titel der Gegenwart ohne einen expliziten Bezug auf Historisches oftmals eine große Zahl an indirekten Verweisen auf ihren Entstehungszeitpunkt besitzen.³⁵⁰ Während jene Verweise mitunter nur dann erkennbar sind, wenn ein Spiel aufmerksam gespielt wird, so sind diese doch als zentral dafür anzusehen, wenn eine zeitgeschichtliche Einordnung des Mediums vorgenommen werden soll.³⁵¹

.....
348 Beispiele wären der Zweite Weltkrieg, der Kalte Krieg oder der immer wieder militärisch aufflammende Nahost-Konflikt.
349 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern.
350 Siehe hierzu ergänzend die Kapitel 2.4. und 3.1.
351 Beispielsweise bezieht sich die *Fallout*-Reihe stark auf den Kalten Krieg und Sorge vor einem Atomkrieg. Wie im Wiki zur Reihe erklärt wird, orientiere sich diese inhaltlich stark am Spiel *Wasteland*, das 1987, und damit zum Ende des Kalten Kriege, einen atomaren Konflikt zwischen den USA und der Sowjetunion skizzierte. Die spätere *Fallout*-Reihe greift dieses Thema ab dem ersten Teil von 1997 mit dem Konflikt zwischen den USA und China um Ressourcen unter veränderten Vorzeichen auf. Hierbei baut sie für das Setting der Spiele nicht nur auf die in den 1990er-Jahren präsente Erinnerung an die Gefahren eines atomaren Wettrüstens zwischen Supermächten auf, sondern auch auf die in Folge des Golfkriegs von 1991 diskutierte Frage nach dem Zugang zu Rohstoffen und ihrer Rolle in Kriegen. Vgl.:[http://fallout.wikia.com/wiki/Wasteland_\(game\)](http://fallout.wikia.com/wiki/Wasteland_(game)), http://fallout.wikia.com/wiki/Great_War.

3.2. Exkurs: Populäre Genres und Ursprünge

Die Verwendung von Genrebezeichnungen bei digitalen Spielen ist weit verbreitet und unter anderem in Spielezeitschriften, bei Einzelhändlern und Branchenverbänden sowie in Diskussionen zwischen Spielern gängige Praxis. Über sie lassen sich unter anderem Spielinhalte beschreiben und für die Vermarktungen verschlagworten, ohne stets umfangreiche Beschreibungen von Settings und Gameplays ergänzen zu müssen.³⁵² Während der Umgang mit Genres bei diesen Akteuren allgemein als weitgehend frei einzuschätzen ist, werden von wissenschaftlicher Seite sehr viel rigidere Anforderungen gestellt, wenn es darum geht, ihre Bedeutung für die Spieleforschung eindeutig zu bestimmen und sinnvolle Möglichkeiten der Kategorisierung von Spielen zu entwickeln. Die Herausforderungen hierbei sollen zum Einstieg in diesen Exkurs skizziert werden.

„Not only do they use genre categorization in different ways“, so CLEARWATER über die genannten Akteure, „but they also interact and influence one another (...)“.³⁵³ Er spitzt diesen Gedanken darüber hinaus in einem Bezug ALAN WILLIAMS zu, der bereits 1984 konstatierte: „[G]enre production tends to be messy and complex while genre studies often aims for simplicity and tidiness.“³⁵⁴ Diese rund 30 Jahre alte und auf Filmgenres bezogene Aussage weist auffällige Gemeinsamkeiten mit digitalen Spielen auf. Dies wird deutlich, wenn beachtet wird, dass sich Filme, wie auch digitale Spiele, konstant weiterentwickeln, wodurch sich die zumindest in der Anfangszeit noch vergleichsweise klaren Kategorisierungen über narrative und gestalterische Merkmale in späteren Jahren zunehmend auflösen.

Auch bei Versuchen, entsprechende Kategorien für digitale Spiele zu entwickeln, ist diese Evolution zu beobachten, jedoch mit der darüber hinaus ergänzenden Besonderheit, dass sie interaktiv sind und damit ihren Nutzern eine große Bandbreite an Möglichkeiten der Teilhabe in den virtuellen Welten bieten. Die zuvor wesentlich auf narrative Aspekte fokussierte Einteilung in Genres ist damit kaum möglich, ohne zentrale Elemente der Spiele außer Acht zu lassen. Ansätze für mögliche Unterscheidungen von Genres wären beispielsweise #Einzel- und #Mehrspielertitel, die allein bzw. gemeinsam mit anderen Spielen genutzt werden, sowie in ihnen vorhandene Handlungsmöglichkeiten oder auch die Fertigkeiten, die dem Spieler abverlangt werden. Damit ist für die Ermittlung von Genres neben der Gestaltung der Spielwelt und der narrativen Struktur noch eine weitere zentrale Ebene relevant. Mit Hilfe eines Rückgriffs auf die Ansätze von CRAWFORD, PIAS und WOLF aus dem vorangegangenen Kapitel wird nun eine Abgrenzung zu den in dieser Arbeit verwendeten Genres vorgenommen.

Bei der Ermittlung von zentralen Eigenschaften mithilfe von Beispielen wird eine bewusste

352 Vgl.: Clearwater: Video Game Genre, S. 38.

353 Zitat in: Ebd.

354 Williams, Alan: Is a Radical Genre Criticism Possible?, in: Quarterly review of Film Studies 9.2 (1984), S. 121–125, Zitat S. 122, zitiert nach: Clearwater: Video Game Genre, S. 40.

Abkehr von den genannten Genretheorien erfolgen, da diese als nicht zielführend für die praktische Arbeit mit digitalen Spielen angesehen wird.

CRAWFORDS Ansatz ist stark durch den Entstehungszeitraum seines Buches Anfang der 1980er geprägt, einer Zeit, in welcher für den PC erst wenige Spiele erschienen waren und gängige Systeme noch #Arcade-Automaten in Spielhallen und die frühen Heimkonsolen waren. Bedingt durch die aus heutiger Sicht sehr geringe Rechenleistung jener Geräte, waren die technischen Möglichkeiten, auf die Spieleentwickler zurückgreifen konnten, entsprechend gering.³⁵⁵ Dementsprechend unterscheidet CRAWFORD lediglich zwischen den „skill-and-action games“, die „perceptual and motor skills“ voraussetzten³⁵⁶ und den „strategy games“, die „cogitation rather than manipulation“³⁵⁷ von ihren Nutzern verlangten. Beide Kategorien erweiterte CRAWFORD zudem um eine Reihe von Subkategorien, die sich an verschiedenen damals bekannten Spielkonzepten orientierten.³⁵⁸

Auch PIAS orientiert sich an den Fertigkeiten, die Spiele von den Nutzern fordern, jedoch entwickelt er CRAWFORDS Ansatz weiter. So unterscheidet auch er zwischen „[z]eitkritischen“ Action- und „[k]onfigurationskritischen“ #Strategiespielen, sieht allerdings das „[e]ntscheidungskritische“ #Adventure als weiteres relevantes Genre an. Während Actionspiele durch ihr schnelles Gameplay „Aufmerksamkeit bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten“ erforderten, seien es bei den #Adventures „optimale Urteile beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms.“ In #Strategiespielen werde schließlich „Geduld bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte“ verlangt.³⁵⁹

WOLF wählte stattdessen einen anderen Weg und entwickelte ein offenes System mit 42 verschiedenen Kategorien, die sich weniger an den allgemeinen Anforderungen an den Spieler orientierten, sondern vielmehr typische Handlungen und Ziele innerhalb der Spielwelt berücksichtigen.³⁶⁰ Damit ist WOLFS Ansatz flexibler, als jene von CRAWFORD und PIAS, da sich darüber Spiele präziser einordnen lassen. Allerdings fehle ihm, wie WIEMER kritisiert,³⁶¹ eine klare Systematik, weil sich viele der genannten Kategorien überlappen. Gleichwohl würdigt dieser jedoch auch WOLFS Bestreben, die Tatsache zu berücksichtigen, dass die allerwenigsten Spiele klar zu einem einzelnen Genre zuzuordnen sind. WIEMER nennt als Beispiel *M.U.L.E.*,

355 Einen kurzen Abriss der Geschichte der Computerspiele findet sich im Kapitel 3.6.

356 Zitat in: Crawford: The Art of Computer Game Design, Kapitel 3, S. 1.

357 Zitat in: Ebd., S.11.

358 Für die „skill-and-action games“ sind es Combat-, Maze-, Sports-, Paddle-, Race-Games sowie Miscellaneous. Für den Bereich „strategy games“ Adventures, D&D Games („Dungeons & Dragons“ ein bekanntes Pen & Paper Rollenspiel), Wargames, Games of Chance, Educational and Children’s Games sowie Interpersonal Games. Vgl.: Ebd., S. 1–16.

359 Alle Zitate in: Pias: Computer Spiel Welten, S. 4. Alle Hervorhebungen wie im Original.

360 Vgl.: Wolf: Genre in the Video Game.

361 Vgl.: Fußnote 10, in: Wiemer, Serjoscha: Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation, in: Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medienwelten, 9), Berlin 2008, S. 213–248, hier: S. 240.

dass „gleichzeitig in den Kategorien ‚table-top games‘, ‚sports‘, ‚adaption‘ und ‚abstract‘ gelistet werden“ könne.³⁶² Würden die Kategorien von PIAS und CRAWFORD angewandt, so ließe sich das Spiel um die Erforschung und Kolonisierung eines fremden Planeten³⁶³ sowohl den Kategorien „entscheidungskritisch“ und „konfigurationskritisch“, wie auch „skill-and-action game / miscellaneous“ und „strategy game“ einstufen.³⁶⁴ Diese Vielfalt an möglichen Eigenschaften für die Bestimmung von Genres ist insoweit bemerkenswert, weil *M.U.L.E.* bereits über 30 Jahre alt ist und damit aufzeigt, dass die Genretheorien der genannten Autoren auch bei diesen vermeintlich weniger komplexen damaligen Titeln nur bedingt praktisch anwendbar sind.

Noch problematischer gestaltet sich eine Einordnung von einem aktuellen Titel. BENJAMIN BEIL widmet sich in seinem Beitrag *Game Studies und Genretheorie* für SACHS-HOMBACHS und THONS Sammelband *Game Studies* unter anderem dem sehr erfolgreichen und umfangreichen *Grand Theft Auto V*. Bereits durch zentrale Gameplay-Elemente sei es ein sowohl ein Rennspiel, als auch ein #Third-Person-Shooter, ein #Rollenspiel und eine #Wirtschaftsimulation, das durch seine offene Spielwelt zudem zum #Sandbox-Genre zu zählen sei. Ferner erlauben es die ausführbaren Minispiele innerhalb der Spielwelt, unzählige weitere Genres auszumachen, darunter Darts-, Tennis-, Yoga-, Paragliding- und Jagdsimulationen. Eine solche quantitative Erfassung sei allerdings unzureichend für nähere Genreanalysen, weil jene und weitere Genres in *Grand Theft Auto V* inkonsequenter verwendet würden. Während viele Aktivitäten zwar innerhalb der Spielwelt ausführbar seien, so seien sie ebenfalls deutlich voneinander getrennt, weshalb nicht von einer Hybridisierung gesprochen werden könne. Stattdessen sei die wichtigste Aufgabe der unzähligen Aktivitäten darin zu sehen, den Spieler zum Verweilen innerhalb der Spielwelt einzuladen.³⁶⁵

„Gerade weil Genrekonzpte stetig zwischen eher praxisnahen und eher theoretischen Spähren oszillieren (...) erweisen sie sich als ausgezeichnete Gradmesser für den stetigen Wandel und eine popkulturelle Ausdifferenzierung des Computerspiels (...), die sich in den letzten Jahren gar noch beschleunigt zu haben scheint. Der eigentliche Erkenntnisgewinn eines genretheoretischen Ansatzes der Game Studies zeigt sich somit kaum in (...) Systematisierungen, sondern vielmehr in darüber hinausführenden ‚diskursiven

.....

362 Darstellung und Zitate in: Ebd., S. 216f.

363 Vgl.: Beschreibung zum Spiel bei MobyGames, online: <http://www.mobygames.com/game/mule>.

364 Crawford bleibt bei der Beschreibung seiner Subgenres sehr allgemein, so dass sich zahlreiche Aspekte überhaupt nicht wiederfinden.

365 Vgl.: Beil, Benjamin: *Game Studies und Genretheorie*, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, S. 29–69.

Qualitäten‘ (...).“³⁶⁶

Wie BEIL weiter ausführt, existierten große Unterschiede zwischen der systematischen Bestimmung klar abgegrenzter Genres einerseits und der praktischen Anwendbarkeit auf digitale Spiele andererseits. Gleichwohl böten Genretheorien besonders in drei Feldern die Chance auf wichtige Erkenntnisse. Erstens erlaubten sie eine „historische Perspektivierung des Computerspiels“ abseits der meist technisch geprägten Entwicklungsgeschichten des Mediums. Zweitens ließen sich durch Untersuchungen von Hybriden und „Genreprototypen“ Erkenntnisse über stattfindende Entwicklungsprozesse der Spiele erlangen. Drittens sei das „Scheitern“ von Genretheorien ihr wichtigstes Ergebnis, weil es andeute, dass erreichte Fortschritte mit einer „Überschreitung bestehender Spielkonzepte“ stattfänden, die sich mit bestehenden Kategorien nicht mehr ausreichend beschreiben ließen.³⁶⁷

Während Genretheorien also durchaus in der Lage sein können, Erkenntnisse über das Medium zu liefern und zu Diskursen anzuregen, werden sie nachfolgend nicht mehr weiter verfolgt. Da das in dieser Arbeit entwickelte Vier-Säulen-Analysemodell jedoch möglichst praxisnah anwendbar sein soll, wird für die weitere Behandlung dieses Themas und der Erläuterung der in dieser Arbeit verwandten Genreklassifizierungen stattdessen alternativ ein weiterer als zentral angesehener Punkt besondere Beachtung finden, der auch für die quellenkritische Einordnung nicht unerheblich ist: Das Verständnis und der Einsatz der Genres durch die Spiele entwickelnden Akteure. Wie CLEARWATER richtigerweise fordert, bedarf es einer Öffnung der Wissenschaft gegenüber populären Genrebezeichnungen, auch wenn diese meist keine konkrete Definition erführen:

„[I]t merely reflects the reality that genres are, in part, social constructions, and that the everyday usage and application of genre labels must be taken into consideration. (...) The use of genre (as a concept) is to recognize that the field of human expression exhibits certain patterns, tendencies, and trajectories and that these (...) may relate to the medium, aesthetics, ideology, economics, current events, history, education and other aspects of human interaction and behavior.“³⁶⁸

Mit dieser Aussage impliziert CLEARWATER eine Art Konsens über die Bezeichnung von Inhalten und Handlungsmöglichkeiten, die nicht nur von Nutzern verstanden wird, sondern auch von Softwarefirmen, Händlern und weiteren Akteuren eingesetzt wird, um Spiele mit konkreten Schlagworten zu umschreiben.³⁶⁹ Die Wahl dieser Schlagworte zeichnet sich zwar durch einen relativ freien Umgang mit den Begriffen aus, darf jedoch durch den angenom-

366 Zitat in: Ebd., S. 60.

367 Ebd., S. 61f, alle Zitate S. 62. Ergänzend zudem: Pias, Claus: *Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch und Maschine*. In: *Kunst + Unterricht* 274/275 (2003), S. 58–69, hier: S. 58–60. Clearwater: *Video Game Genre*, S. 38–47.

368 Zitat in: Clearwater: *Video Game Genre*, S. 37.

369 Beispiele wären: „Crusader Kings II - The grand strategy game“, Zitat in: Launch Trailer zum genannten Spiel, online: <http://www.youtube.com/watch?v=qzkVTDFxIUl>. „The award-winning Total War series is the ultimate mix of realtime and turn-based strategy gaming.“ Zitat in: *Empire: Total War - Naval Battles Trailer*, online: <http://www.youtube.com/watch?v=NQcTtA2uAfc>.

menen allgemeinen Konsens über die Bedeutung von Bezeichnungen wie #Strategiespiel oder #First-Person-Shooter auch nicht unpassend sein, da sonst falsche Vorstellungen von einem Spiel geweckt würden. Darüber hinaus erlauben es relativ einheitliche Genrebezeichnungen über Spiele zu kommunizieren, ohne das dabei die Notwendigkeit entsteht, zunächst das jeweilige Genre zu erläutern. Vielmehr ist es in diesen Fällen umgekehrt: Statt dem Genre wird seine Ausformulierung im diskutierten Spiel besprochen.

Für das Verständnis unterschiedlicher Arten von digitalen Spielen und den in dieser Arbeit näher behandelten Historienspielen wird nun ein Abriss verbreiteter Genres und jeweils für sie typischer Eigenschaften gegeben. Bei der Bestimmung dieser Eigenschaften müsse jedoch nach CLEARWATER berücksichtigt werden, dass auch das Setting des Spiels ausschlaggebend für seine Wahrnehmung sei, so dass Nutzer auch Abseits der jeweils konkreten Handlung oder Spielmechaniken eine Symbiose verschiedener Elemente vorfinden. In seinem Vergleich der Spiele *Gun* und *America's Army: True Soldiers* zeigt CLEARWATER die Relevanz der Berücksichtigung des dabei stattfindenden Zusammenspiels anschaulich:

„Even though both could be (and often are) considered as shooters, there are substantial differences in their gameplay, focus, theme and tone. *Gun* is a third-person action-adventure that has more in common with the *Grand Theft Auto* series while *America's Army: True Soldiers* is a firstperson, military-themed shooter. (...) To consider these thematic differences as ‚uninteresting ornament‘ might mean we would miss important details about the design and production of these games and how they are valued by their audiences.“³⁷⁰

Dieser Unterschied im Setting zwischen zwei Spielen, die zum gleichen Genre zu zählen sind, deutet damit anschaulich an, wie wichtig es ist, sich den Unterschieden zwischen Spielen und anderen Medien bei der Kategorisierung von Inhalten bewusst zu sein. Wären die beiden Beispiele Filme, so würde *Gun* wohl zum Western und *America's Army: True Soldiers* zu Kriegsfilmern gezählt werden. Diese beim Film oder Buch nach narrativen Mustern vergebenen Kategorien finden dagegen bei gängigen Genreklassifizierungen digitaler Spiele meist keine Anwendung. Auch in der folgenden exemplarischen Darstellung von Genres wird dies ausblieben. In Bezug auf die beschriebene Symbiose bildet das Historische im Historienspiel damit das Setting, dass im Zusammenspiel mit unterschiedlichen Genres dazu dienen kann zeitspezifische Szenarien zu entwerfen, also etwa #Strategiespiele zur Antike, #First-Person-Shooter zum Zweiten Weltkrieg oder eine #Wirtschaftssimulation zur Hansezeit.

Der folgende Überblick über gängige Genres beansprucht damit nicht, der Genretheorie neue Erkenntnisse beizufügen, sondern soll in erster Linie dazu dienen verbreitete Spielfor-

.....
 370 Zitat in: Clearwater: Video Game Genre, S. 33. Der Verweis auf „uninteresting ornament“ bezieht sich auf ein Zitat von Markku Eskelinen auf Seite 31 des Textes, das einem Beitrag der ersten Ausgabe der Zeitschrift *Game Studies* entstammt. In diesem betont Eskelinen zahlreiche ludische Eigenschaften digitaler Spiele und weist dabei Ansätze zurück, nach denen Spiele als Erzählungen begriffen werden. Vgl.: Eskelinen: The Gaming Situation.

men zu unterscheiden und damit zu einem Grundverständnis über diese zu gelangen. Gerade vor dem Hintergrund der in den folgenden Kapiteln intensiv behandelten ludischen und narrativen Eigenschaften digitaler Spiele erscheint dies für das Verständnis der Ausführungen sinnvoll. Ferner soll die folgende Auflistung von Genres nicht implizieren, dass digitale Spiele nur einem Genre angehören können und sich gegenseitig ausschließen. Vielmehr sollen die nachfolgenden Kategorien, darunter auch der im vorangegangenen Kapitel beschriebene Begriff des Historienspiels, als frei kombinierbare Bezeichnungen verstanden werden, die der in der Praxis oft anzutreffenden Symbiose aus unterschiedlichen Genres und Settings Rechnung tragen. Bereits SCHWARZ bemerkte in ihrem wegweisenden Werk zu Historienspielen:

„Die Schwierigkeiten bei ihrer Bestimmung ergeben sich nicht nur aus den Perspektiven verschiedener Disziplinen (...), sondern ebenso aus dem Umstand, dass die Spiele oft die unterschiedlichsten Elemente mischen, die zu ihrer Einordnung herangezogen werden.“³⁷¹

Als Hauptgenres schlägt SCHWARZ in ihren Ausführungen #Adventure, Geschicklichkeits-, #Rollen-, #Shooter- und #Strategiespiel sowie #Aufbau-, Management- und #Fahrzeugsimulation vor.³⁷² Außerdem behandelt werden darüber hinaus noch #Sportsimulation, #Online-spiele und #Serious Games, da diese ebenfalls als relevante Arten von Spielen angesehen werden, durch ihre spezifischen Besonderheiten jedoch weniger zu den anderen Genres passen. Während viele der Bezeichnungen weit verbreitet sind, so zeigt sich auch hier bereits eine gewisse Vereinheitlichung von Begriffen, darunter bei dem Begriff #Shooterspiele, der auch zwischen #First- bzw. #Third-Person-Shooter unterschieden werden kann.³⁷³ Auch diese Einteilung ist damit eine Vereinheitlichung von Begrifflichkeiten, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit beanspruchen, noch Begriffe auf dem nicht-deutschsprachigen Raum abbilden kann, da dort teils andere Einteilungen vorgenommen werden. Da SCHWARZ' Ausführungen zu den Genres jedoch recht knapp und sehr deskriptiv ausfallen,³⁷⁴ wird für die Ausführungen über gängige Eigenschaften der genannten Genres besonders auf Beiträge aus WOLFS *Encyclopedia of Video Games* zurückgegriffen.

WOLF selbst beschreibt das #Adventure als ein Genre, bei dem zahlreiche, miteinander verbundene Räume und Orte vorhanden seien, die der Spieler frei erkunden könne, um Aufgaben zu lösen, die komplexer seien als die meist einfachen anderer Genres wie „Fangen“, „Schießen“, „Erobern“ oder „Entkommen“. Auch wenn der direkte Begriff vermieden wird, so lässt sich aus dem Artikel herauslesen, dass #Adventures die zu erfüllenden Aufgaben mit einer Erzählung verbinden, im Verlauf derer der Spieler Fortschritte erzielt, indem er Gegen-

.....
 371 Zitat in: Schwarz: Welt dominieren, S. 320.

372 Vgl.: Schwarz: Computerspiele, S. 12.

373 First-Person-Shooter werden bildlich gesprochen durch die Augen des Protagonisten erlebt, während dieser im Third-Person-Shooter von hinten zu sehen ist.

374 So umfassen die Ausführungen nur rund 3,5 Seiten. Vgl.: Schwarz: Geschichte im Computerspiel, S. 320–323.

stände benutzt, um verborgene Orte zugänglich zu machen. Die Hauptaufgabe in diesem Genre bestehe meist darin, die Spielwelt zu erkunden und dabei zu verstehen, wie Nebenaufgaben mit der Hauptaufgabe in Verbindung stünden.³⁷⁵ #Adventures, die zu Historienspielen gezählt werden können, wären unter anderem die *Kings Quest*-, *Monkey Island*- und *Syberia*-Reihen sowie *Geheimakte: Tunguska* und *Jack Keane*.

Geschicklichkeitsspiele werden bei SCHWARZ mit Ausnahme der Nennung von #Jump'n'Run-Spielen nicht näher umrissen, so dass unklar bleibt, welche die Historikerin genau zu ihnen zählt. Auch in WOLFS *Encyclopedia* findet sich kein direkt passender Begriff. Gleichwohl erscheint diese Kategorie als Oberbegriff für eine Reihe von Spielformen passend, in denen meist unter Zeitdruck reaktionsschnelles Handeln und die Navigation komplexer Spielwelten für den Spielerfolg ausschlaggebend sind. Teilweise, so in den #Jump'n'Run-Spielen, finden sich dem #Adventure-Genre vergleichbare Strukturen beim Aufbau der Spielwelten, auch wenn diese meist größer ausfallen und die Navigation in ihnen durch das Spiel vorgegeben ist. In #Side Scrollern wie beispielsweise *Super Mario Bros.*, bewegt der Spieler seinen Stellvertreter wesentlich in eine Richtung und muss dabei zahlreiche Hindernisse und Gegner überwinden, um zum Ausgang des #Levels zu gelangen. Auch *Tetris* ließe sich zu den Geschicklichkeitsspielen zählen, auch wenn die schnelle Sortierung unterschiedlich geformter Blöcke deutlich anders beschaffen ist als die Navigation einer Welt in einem #Jump'n'Run-Spiel. Schließlich können wohl auch viele #Arcade-Spiele zu diesem Genre gezählt werden, sofern bei ihnen die genannten Anforderungen enthalten sind.³⁷⁶

Neben diesen vornehmlich älteren Beispielen lassen sich auch #Action-Adventures zu den Geschicklichkeitsspielen zählen, auch wenn Merkmale des #Adventure-Genres in Form unterschiedlicher Räume sowie dem Lösen von verschiedensten Herausforderungen im Rahmen einer Erzählung ebenfalls verbreitete Elemente sind. Anders als bei dem „reinen“ #Adventure beschränkt sich die Auseinandersetzung mit der Spielwelt hier weniger auf die Lösung von Rätseln, sondern nimmt zusätzlich durch Gefahren und verschiedene Vorgehensweisen einen deutlich größeren Stellenwert ein. Der Spieler muss in den *Tomb Raider*- oder *Assassin's Creed*-Reihen sowie vergleichbaren weiteren Titeln eine hohe Zahl an Herausforderungen bewältigen, die sich oft aus der Topografie der präsentierten Spielwelt und weniger aus der Narration ergeben. #Action-Adventures stellen damit einen Hybrid aus mehreren Genres dar, aus deren Kernmerkmale ein eigenständiges Genre entstanden ist.

#Rollenspiele entstammen dagegen klassischen Brettspielen und gehen laut FRANS MÄYRÄ

.....
375 Vgl.: Wolf: s.v. „adventure games“, in: Ders. (Hg.): *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara 2012, S. 12–15.

376 Beispiele für mögliche Formen von Geschicklichkeitsspielen: Wolf: s.v. „arcade games“, in: Ders. (Hg.): *Encyclopedia*, S. 28–34. Begy, Jason Scott: s.v. „fighting games“, in: Ebd., S. 210–213. Young, Bryan-Mitchell: s.v. „Mario“, in: Ebd., S. 381f. Wolf: s.v. „scrolling“, in: Ebd., S. 550f. Mauger, Vincent: s.v. „Tetris“, in: Ebd., S. 640–642.

auf den Spieleklassiker *Dungeons & Dragons* zurück, der 1974 entstanden sei. Auch wenn digitale Spiele dieses Genres durchaus von anderen Genres beeinflusst seien, darunter dem #Strategiespiel, so ließen sich dennoch zentrale Merkmale identifizieren, die #Rollenspiele von anderen Genres unterschieden. Hierzu zählen die Erstellung eines #Avatars, der mit #NPCs interagiert und über #Erfahrungspunkte für Erfolge belohnt wird. Über die erspielte Erfahrung lassen sich die Eigenschaften des Charakters verbessern, so dass neue Kräfte und Fähigkeiten verfügbar werden. Das Erlangen von Ausrüstungsgegenständen als weitere Form der Belohnung könne als typisch für dieses Genre angesehen werden, so dass ein durch persönliche Entscheidungen beeinflusstes Spielerlebnis entstünde. Neben diesen Mechaniken bestehe das Gameplay aus der Erforschung der Spielwelt, in Fantasy-Settings meist Höhlen und Verließe, und dem Kampf gegen verschiedene Gegner. Bekannte #Rollenspiele sind unter anderem die Reihen *Diablo*, *Fallout*, *Mass Effect*, *The Elder Scrolls*, *The Witcher* und *Ultima*.³⁷⁷ Durch die oft zahlreichen Bezüge auf Mythologien, frühe Kulturen oder die zu *Fallout* bereits erwähnte Projektion vergangener Zukunftsvorstellungen in eine postapokalyptische Zukunft lassen sich #Rollenspiele häufig auch zu Historienspielen zählen. Durch die Umformung jener Details für die fiktionalen Szenarien gehören sie in der Regel jedoch zum zweiten oder dritten Grad von Historienspielen.

Wie die #Rollenspiele lässt sich laut WOLF auch bei #Shootern ein Ursprung vor der Erfindung der digitalen Spielen identifizieren und zwar in den Schießbuden. Mögliche Unterscheidungskriterien für #Shooter-Spiele seien die Perspektive des Spielers, vorhandene Bewegungs- und Munitionsbeschränkungen, die Erwidern des Feuers durch Gegner, die Auswahl der Ziele oder in welchen Kontext die Schießerei erfolge. Durch den beobachteten Ursprung aus Schießbuden und in erweiterter Form im Kunst- oder Zielschießen konstatiert WOLF, dass bereits in den frühesten digitalen Spielen wie *Spacewar!* Elemente enthalten gewesen seien, welche die Spiele zu Varianten der #Shooter machen würden. In den folgenden Jahrzehnten hätten sich verschiedene Subgenres wie der #First-Person-Shooter etabliert, die über die jeweilige Perspektive und die an den Spieler gestellten Anforderungen unterschieden werden könnten. WOLF weist zurecht daraufhin, dass die Kenntnis der gestellten Anforderungen und Handlungsmöglichkeiten zusammen mit der Berücksichtigung des Timings zentral für den Spielerfolg seien. Weitere genannte populäre Beispiele für frühe #Shooter wären unter anderem *Space Invaders*, *BattleZone* und *Missile Command*.³⁷⁸

Durch die Einfachheit und leichte Verständlichkeit dieser Spielmechanik überrascht es nicht, dass sie in unzähligen Titeln aufgegriffen wird und in unterschiedlichen Graden das Spielerlebnis beeinflusst. Gerade in militärischen und allgemein kampfbetonten Szenarien

.....
377 Mäyrä: s.v. „role-playing games (RPGs)“, in: Ebd., S. 540–544.

378 Vgl.: Wolf: s.v. „shooting games“ in: Ebd., S. 569–572.

überrascht ihre Präsenz wenig und findet sich folglich auch in zahlreichen Historienspielen, darunter #First-Person-Shooter wie die *Call of Duty*-, *Medal of Honor*- oder *S.T.A.L.K.E.R.*-Reihen sowie in weiteren das Genre prägenden Titeln ohne Geschichtsbezüge wie den *Half-Life*-, *Quake*- und *Doom*-Reihen. Auch das erste in Deutschland indizierte Spiel *River Raid* lässt sich zu den #Shootern zählen, auch wenn es über eine andere Perspektive erlebt wird als die zuvor genannten Titel.³⁷⁹ Es finden sich jedoch auch manche Beispiele, in denen typische #Shooter Mechanik vorhanden ist, jedoch in einem anderen Kontext eingesetzt wird. So nutzt das auch von WOLF genannte *Portal* ein waffenähnliches Gerät, die Portal Gun, um Portale an Oberflächen zu platzieren und sie damit zu verbinden, um so im dreidimensionalen Raum Rätsel lösen zu können ohne, dass jemand stirbt. In *Splatoon* wird dagegen mit verschiedenen Geräten Farbe in der Spielwelt „verschossen“ und im Rahmen mehrere Spielmodi eingesetzt um über Gegner zu triumphieren.

Anders als in den #Shootern, wo der Schuss unmittelbar durch den Spieler ausgelöst wird, geschieht dies in #Strategiespielen meist nur indirekt. Auch in militärischen Szenarien ist es jedoch weniger das Kämpfen mit oder gegen andere Spieler, sondern wesentlich die zugrunde liegenden Mechaniken, die das Genre definieren. SCHUT beschreibt die Erlangung und die Verwaltung begrenzter Rohstoffe, den durchdachten Einsatz von Streitkräften und die Erforschung der Spielwelt als typische Elemente. Oft fänden sich Varianten dieser Elemente auch in anderen Genres wieder, so dass eine klare Abgrenzung nicht immer möglich sei. Ferner seien auch #Strategiespiele als eine digitale Fortsetzung bereits bestehender Spielformen anzusehen, darunter dem altägyptischen Senet oder moderneren Brettspielen wie Schach, Risiko und Monopoly.³⁸⁰ Mit diesem Hintergrund kann damit das überlegte Handeln durch die Abwägung der eigenen Möglichkeiten und die Planung des Vorgehens beim Erreichen von Zielen als zentrale Merkmal von #Strategiespielen angesehen werden. #Strategiespiele lassen sich als eines der ältesten Genres digitaler Spiele ansehen und haben dementsprechend zahlreiche bekannte Reihen und Einzeltitel hervorgebracht, darunter die Historienspielreihen *Age of Empires*, *Crusader Kings*, *Europa Universalis*, *Hearts of Iron* und *Sid Meier's Civilization*. Abseits der Geschichtssettings lassen sich zudem mit *WarCraft* und *StarCraft* zwei für das Genre ebenfalls prägende Reihen nennen, während *Command & Conquer* je nach Teil entweder Science-Fiction- oder kontrafaktische Settings präsentiert.³⁸¹ Durch den häufigen Fokus auf Szenarien, in denen lediglich militärische Lösungen möglich sind, werden #Strategiespiele

.....

379 River Raid ist ein #Side Scroller und wird im Kapitel 3.7. bei den Einflüssen staatlicher Regelungen als Beispiel näher behandelt.

380 Vgl.: Schut: s.v. „strategy games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 627–631.

381 Die kontrafaktischen Szenarien wurden unter dem Namen Command & Conquer: Red Alert veröffentlicht und behandeln vor allem einen Krieg zwischen den USA und der Sowjetunion. Einen Überblick über die Reihe findet sich bei MobyGames: <http://www.mobygames.com/game-group/command-conquer-games>.

teils mit Militärstrategie gleichgesetzt, auch wenn es nach den Ausführungen SCHUTS formal ein Subgenre wäre.

Durch die Verbreitung und die Vielfalt an entsprechenden Elementen sind auch #Simulationen bisweilen kaum trennscharf abgrenzbar, da, wie PATRICK CROGAN erläutert, in spieltheoretischer Sicht letztlich jedes Spiel eine Art #Simulation darstelle. Mit Bezug auf AARSETH und HUIZINGA stellt CROGAN fest: „[A]ll games can be approached as simulations that model a system or scenario in an artificially circumscribed zone of playful activity (...).“³⁸² Da in diesem Kapitel jedoch ein Grundverständnis für verschiedene Genres hergestellt werden soll, erscheint dieses weit gefasste Verständnis hierfür nicht ausreichend. CROGAN beschreibt #Simulationen in Abgrenzung zu anderen Genres allgemein als komplexe Systeme aus Variablen, deren Manipulation durch den Spieler erfolge. Auch in #Simulationen erlebe der Spieler das Geschehen aus einer bestimmten Perspektive innerhalb der virtuellen Welt, wendet jedoch einen bedeutenden Teil der Spielzeit dafür auf, sich mit Informationen und Eingriffsmöglichkeiten auseinanderzusetzen, die über das #Interface präsentiert würden. Damit sei der Spieler sowohl innerhalb der Spielwelt präsent, nehme aber gleichzeitig auch eine Position außerhalb von dieser ein, wenn er versuche die präsentierten Systeme mit ihren Variablen über das #Interface zu manipulieren.³⁸³

Vor diesem Hintergrund unterscheiden sich die von SCHWARZ genannten #Aufbau-, Management-³⁸⁴ und #Fahrzeugsimulationen wesentlich in ihrem individuell gewählten inhaltlichen Schwerpunkt. In #Aufbausimulationen wäre dies etwa der Aufbau von einer Stadt, einem Land oder einer ganzen Welt. Relevante Variablen wären hierbei beispielsweise verschiedene Güter für die Versorgung der Bevölkerung, die durch den durch den Bau von Produktionsbetrieben erzeugt werden, für die wiederum Baumaterial vorhanden sein muss. Beispiele für Titel dieses Genres wären die *Sim City*- oder *Anno*-Reihen, in denen der Spielerfolg am Erfolg des Aufgebauten bemessen werden kann. #Wirtschaftssimulationen bieten in Hinsicht auf die zahlreichen wirtschaftlichen Faktoren vergleichbares Gameplay, konzentrieren sich jedoch auf die Simulation einer niederen Ebene. Statt Städten oder Ländern sind es hier eher Unternehmen, die zu Einfluss und Wohlstand geführt werden können. Durch die andere Ebene steht in der *Patrizier*- und vergleichbaren Reihen neben der Produktion von Rohstoffen und ihrer Verarbeitung zu Gütern insbesondere der Handel mit anderen Akteuren im Zentrum. Mit den Unternehmen ändert sich auch das Gameplay, so dass etwa in *Theme Park* und *Rollercoaster Tycoon* Vergnügungsparks aufgebaut und geleitet werden müssen. #Fahrzeugsimulationen begeben sich auf eine noch niedrigere Ebene und konzentrieren sich wesentlich auf die detailreiche Nachbildung konkreter Fahrzeuge zu Land, Wasser und

.....

382 Zitat in: Crogan: s.v. „simulation games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 583.

383 Vgl.: Ebd., S. 581–586.

384 Nachfolgend wird der passendere Begriff der Wirtschaftssimulation verwendet.

Luft. Oft, jedoch nicht exklusiv, handelt es sich hier um militärische Fahrzeuge, die teils so detailreich nachgebildet werden, dass der Spieler sich intensiv mit ihren Möglichkeiten, ihrer Steuerung, dem Einsatz von Ausrüstung, dem Besatzungsmanagement oder Auswirkungen physikalischer Kräfte auseinander setzen muss, um erfolgreich zu sein. Beispiele hierfür wären die *IL-2 Sturmovik*- und *Silent Hunter*-Reihen.

Auch #Sportsimulationen lassen sich als Subgenre der #Simulationen ansehen, allerdings kann diskutiert werden, ob sich diese vermeintlich reduzierende Einstufung in Anbetracht der enormen Vielzahl, Popularität und Relevanz in der Spielegeschichte anbietet. Wie ANDREW BAERG erläutert, entstanden #Sportsimulation als Versuch, reale Sportarten nachzubilden, so dass sich unter den frühesten elektronischen Spielen mit *Tennis for Two* und *Pong* bzw. *Gran Track 10* Versuche fänden, Tennis und Autorennen nachzubilden. Neben der enormen Vielzahl an dargestellten Sportarten, BAERG nennt neben Tennis und Autorennen auch Fußball, American Football, Basketball, Baseball, Golf, Cricket, Boxen und Personal Training, fällt zudem eine weitere Besonderheit auf, die sich in dieser Form in keinem anderen Genre findet: Die Lizenzierung. BAERG erläutert, wie es offizielle Abkommen mit Sportvereinen und Organisationen den #Entwicklern erlauben, Mannschaftsnamen, Logos und Abbilder echter Spieler zu verwenden, anstatt auf fiktionale Abwandlungen zurückgreifen zu müssen. Neben dem hierbei angestrebten möglichst großen Realismus bei der Darstellung der jeweiligen Sportart, wählen andere #Sportsimulationen Schwerpunkte abseits der Spielfelder. Hierzu zählen insbesondere #Wirtschaftssimulationen, in denen Unternehmen durch Sportvereine ersetzt würden, die der Spieler zu Meisterschaften und Titeln führen muss.³⁸⁵

Während #Sportsimulation neben #Strategiesspielen und #Shootern als Weiterentwicklung klassischer Spielformen in einer digitalen Umgebung anzusehen sind, stellen #Onlinespiele hingegen ein relativ neues Genre dar, dessen Entwicklung eng an die Entstehung und Verbreitung der Internets gekoppelt ist. Damit gehen die Eigenschaften weniger auf Inhalte oder Anforderungen zurück, die innerhalb der Spiele an die Nutzer gestellt werden, sondern auf eine externe Technologie. JOSEPH C. DIPETRO und RICHARD E. FERDIG beschreiben es allgemein als ein Genre, dass eine Internetverbindung erfordere, um entweder das Gameplay zu aktualisieren oder Interaktion zwischen Spielern herzustellen. Onlinespiele seien in den 1990er-Jahre mit der zunehmenden Verbreitung des Internets entstanden und hätten sich in ersten Titeln geäußert, die aus bestehenden Spielen hervorgegangen seien, darunter beispielsweise 1997 *Ultima Online* oder 2004 *World of Warcraft*, zwei #Rollenspiele, die beide auf bereits etablierten Welten aufbauten.³⁸⁶

WOLF ergänzt darüber hinaus, dass die Popularität von #Onlinespielen nicht nur mit der

.....
385 Vgl.: Baerg: s.v. „sports games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 620–623.

386 Vgl.: DiPietro; Ferdig: s.v. „web-based games“ in: Ebd., S. 689–691.

Verbreitung der Internetanschlüsse, sondern insbesondere auch mit internetfähigen Endgeräten einherginge und gerade durch Tablets und Smartphones einen deutlichen Schub erhalten habe. KELLY BOUDREAU ergänzt darüber hinaus zwei weitere Besonderheiten, die ebenfalls mit #Onlinespielen einhergingen. Da Titel dieses Genres mit anderen Menschen gespielt würden, fände oft eine Bildung von Gruppen statt, um gemeinsame Strategien zu verabreden, so dass das Soziale tendenziell stärker ausgeprägt sei, als bei Offlinespielen. Zweitens hätten sich darüber hinaus neue Formen der Vermarktung etabliert. Statt dem einmaligen Kauf einer Lizenz seien bei vielen #Onlinespielen Pay-2-Play- oder #Free-2-Play-Bezahlmodelle üblich, bei denen Nutzer entweder für die allgemeine Nutzung zahlen oder das Spiel zwar grundlegend kostenlos nutzen, sich aber mit echtem Geld Premiumleistungen erkaufen können.³⁸⁷ Beispiele für Spiele mit regelmäßigen Gebühren sind *World of Warcraft* und *EVE Online*, für letztere mit Mikrotransaktionen *World of Tanks*, *League of Legends* sowie die meisten #Mobile Games und #Browserspiele.

Das letzte hier vorgestellte Genre stellen die #Serious Games dar, die sich wie die #Onlinespiele weniger durch inhaltliche Elemente oder Spielmechaniken von anderen Genres unterscheiden, sondern durch ein externes Element. Hier ist es nicht die Notwendigkeit bestimmter Hardware, sondern die hinter den Spielen stehende Intention der #Entwickler. Wie RICHARD E. FERDIG erläutert, würden diese mit Intentionen jenseits der bloßen Unterhaltung erstellt. So sei die Idee hinter vielen #Serious Games die Vermittlung von Wissen und komplexen Konzepten aus realen Umgebungen mithilfe von Spielmechaniken, was unter anderem mit den Schlagworten Gamification, Smart Gaming und Social Impact Gaming präsentiert würde. Einsatzgebiete von Titeln dieses Genres seien die Geschäftswelt, Medizin- und Bildungswesen sowie Militär und Wissenschaft. FERDIG nennt als Beispiel für ein #Serious Games *Darfur is Dying*, in dem der Spieler ein Flüchtlingslager leiten muss und nebenbei etwas über den Darfur-Konflikt erfahre. Auch Re-Mission wird genannt, das seine Nutzer über Krebserkrankungen und ihre Behandlung informiere und in Studien dazu geführt habe, dass Patienten nach der Nutzung eine größere Bereitschaft gezeigt hätten ihre Therapie fortzusetzen.³⁸⁸

Diese Auflistung dient einerseits dazu, einen Einblick in die Eigenschaften und Unterschiede gängiger Genres zu erlangen, zeigen aber auch bestehende Schwierigkeiten bei der Bestimmung von ihnen auf. Sie sollen den Wert von Genretheorien verschiedener Disziplinen nicht infrage stellen, sondern stattdessen ein Bewusstsein dafür schaffen, warum es bislang keine feststehenden Kategorien zur Einordnung digitaler Spiele gibt, obwohl vielfach mit etablierten Begriffen wie #Strategiespiel oder #First-Person-Shooter argumentiert wird.

.....
387 Vgl.: Boudreau: s.v. „massively multiplayer on-line role-playing games (MMORPGs)“, in: Ebd., S. 383–387.

388 Vgl.: Ferdig: s.v. „serious games“, in: Ebd., S. 564f.

Aufgrund dieser Problematik und des anders gelagerten Schwerpunkts dieser Arbeit wird darauf verzichtet, neue grundlegende theoretische Konstrukte zu entwickeln. Stattdessen wird die Bezeichnung „Historienspiel“ als neue ergänzende Oberkategorie für digitale Spiele vorgeschlagen. Diese soll nicht an die Stelle genannter anderer Genres treten, sondern soll es erleichtern, Spiele zu kategorisieren, die gemein haben, dass sie Geschichtsthemen in unterschiedlichster Form aufgreifen und ihren Nutzern zugänglich machen, während sie gleichzeitig verschiedene Elemente etablierter Genres in ihren Spielmechaniken einsetzen.

3.3. Historienspiele und andere Medien

In den vorangegangenen Kapiteln ist ein erster Einstieg in digitale Spiele erfolgt, indem unter anderem untersucht wurde, was unter einem Spiel zu verstehen ist, wie ein Historienspiel von anderen digitalen Spielen abgegrenzt werden kann und welche Arten von populären Genres sich identifizieren lassen. Nun soll nun das Medium insgesamt in den Blick gerückt werden, wobei der Fokus auf dem deutschen Markt liegen wird, da lediglich für diesen verlässliche Zahlen ermittelt werden konnten. Auch wird in diesem Kapitel untersucht werden, wie weit verbreitet Historienspiele sind und warum in bestimmten Genres eine Häufung der historischen Settings zu beobachten ist, während diese in anderen dagegen kaum anzutreffen sind.

Digitale Spiele gewannen erst ab den 1970er-Jahren³⁸⁹ an Popularität und sind damit gemessen an Film und Fernsehen ein relativ junges audiovisuelles Medium. Durch die in Deutschland im Vergleich zu den USA deutlich geringere Bedeutung von #Arcade-Automaten wird hierzulande meist der in den 1980er-Jahren entstehende Markt für Heimcomputer als Beginn der Betrachtungen gewählt. Konkret ist es die Markteinführung des IBM-PC 5150 im Jahr 1981, der nicht nur kommerziell sehr erfolgreich war, sondern auch maßgeblich zur Etablierung des bis heute gültigen Standards von relativ preisgünstigen austauschbaren Bauteilen beitrug. Wird dieser Ausgangspunkt gewählt, so feierten PCs im Jahr 2016 bereits ihr 35. Jubiläum.³⁹⁰ Mit der vergleichsweise günstigen Hardware³⁹¹ kam unmittelbar später auch die erste Spiesoftware auf den Markt, der sich zu jener Zeit infolge des „Crash von 1983“³⁹² im Umbruch befand. Die Datenbank MobyGames listet für 1981 neben einer PC-Version

.....
389 Zur Entstehungsgeschichte ausführlich: Kent: Ultimate History.
390 Einen Überblick über die frühe Entwicklungsgeschichte geben Detlef Borchers: 30 Jahre PC - Ein Tramp erobert die Welt, online: <http://www.heise.de/ct/meldung/30-Jahre-IBM-PC-Ein-Tramp-erobert-die-Welt-1322168.html>. Andreas Stiller in Triumph der Treppenwitze - 30 Jahre PC und DOS, in: c't 2011.18, S. 47.
391 Borchers nennt 3.285 US-Dollar als Kaufpreis, während ein vergleichbarer Computer von Xerox mit einer etwas besseren grafischen Oberfläche bereits 17.000 US-Dollar kostete. Vgl.: Borchers, Detlef: Hätten wir dich so vermisst? Der PC wird 25 12.08.2006, online: <http://www.heise.de/meldung/Haetten-wir-dich-so-vermisst-Der-PC-wird-25-151448.html>.
392 Wolf: s.v. „crash of 1983“, in: Ders. (Hg.): Encyclopedia, S. 148–150-

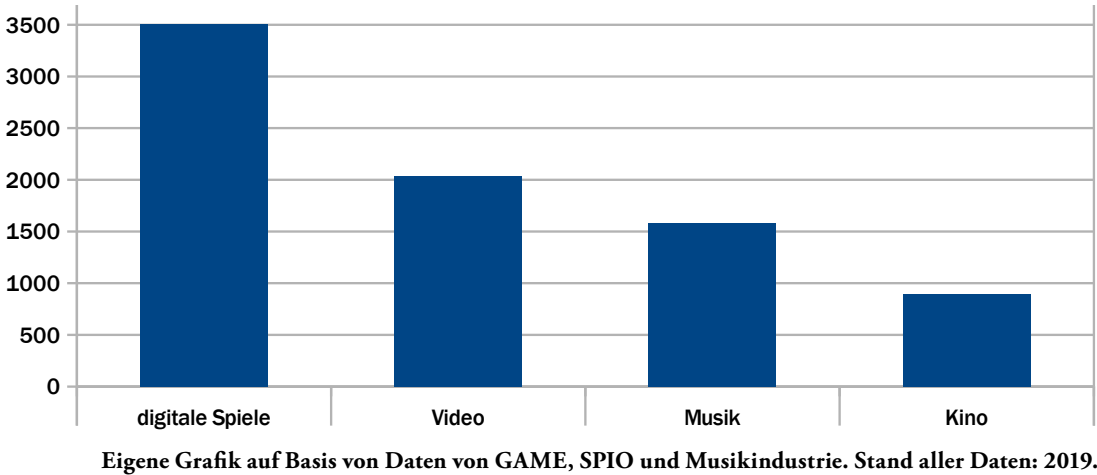
von Schach³⁹³ auch das textbasierte Spiel *The Wizards Castle*. Bereits ein Jahr später erschienen dann mit *Call to Arms* und *The Battle of the Bulge: Tigers in the Snow* erste Titel mit einem konkreten Geschichtsbezug: Dem Zweiten Weltkrieg.³⁹⁴

Computerspiele stellen damit zunächst keine grundlegend neue Art des digitalen Spiels dar, sondern folgten in ihrer Gestaltung vielmehr verschiedenen früheren Titeln für andere Systeme. Der Unterschied zu anderen Systemen, wie die #Arcade-Automaten oder den frühen Heimkonsolen, lag jedoch darin, dass der Computer auch für andere Anlässe als das Spiel genutzt werden konnte. Mit dieser Multifunktionalität stand damit eine neue Plattform für das Spiel bereit, deren Verfügbarkeit im Gegensatz zu den reinen Spielgeräten nicht versiegte, wenn eine wichtige Produktionsfirma insolvent wurde. Geschah dies bei einem Computer, so gab es alternative Anbieter, die weiterhin Bauteile nach dem IBM-Standard herstellten und damit gewährleisteten, dass ein Computer nicht nur weiter genutzt, sondern zudem auch durch Aufrüstung leistungsfähiger werden konnte.

Der Preis und diese Flexibilität lassen sich somit als wichtige Faktoren annehmen, die dazu beitrugen, dass sich mit dem Computer eine weitere Plattform etablierte, mit der digital gespielt werden konnte. Die Popularität dieses Unterhaltungsmediums stieg in den folgenden Jahrzehnten auch durch technische Entwicklungen rapide an, allen voran durch die Etablierung von Standardplattformen, wie den Konsolen von Nintendo, Sony und Microsoft, und gerade auch durch mobile Endgeräte. Indem Notebooks, Tablets und Smartphones Eigenschaften von größeren Geräten in sich vereinen, jedoch leichter im Alltag mitgeführt und ortsunabhängig genutzt werden können, erlauben sie es auch unterwegs zu spielen. Durch diese und weitere Entwicklungen und Markttrends übertreffen digitale Spiele heute nach Zahlen des deutschen Branchenverbandes GAME bereits alle anderen Formen der audiovisuellen Unterhaltung. So beliefen sich die Umsätze in Deutschland im Jahr 2018 auf 3.508 Mio. Euro³⁹⁵ und lagen damit deutlich über denen aus Heimvideo (2.034 Mio.),³⁹⁶ Musik (1.582 Mio.)³⁹⁷

.....
393 Chess (International PC Owners, 1981).
394 Call to Arms bietet zudem ein Szenario in Schottland 1750 an. Das ebenfalls 1982 erschienene Spiel Boxer Rebellion hat offenbar nichts mit dem historischen Ereignis zu tun, sondern stellt laut dem MobyGames-Eintrag ein Denkspiel dar, bei dem der Spieler versuchen muss möglichst viele Kisten zu umrunden, während er von ein bis zwei Gegnern verfolgt wird. Vgl.: MobyGames, Beschreibung des Spiels Boxer Rebellion, online <http://www.mobygames.com/game/dos/boxer-rebellion>.
395 Vgl.: GAME: Marktzahlen 2018, online: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2019/>. Nicht enthalten in dieser Zahl sind die ebenfalls von GAME erfassten Käufe von Hardware, wie Spielekonsolen und Zubehör (859 Mio. Euro), um die Vergleichbarkeit mit den anderen Unterhaltungsmedien besser zu gewährleisten. Würde die Hardware mit einberechnet, so belief sich der Umsatz für 2018 in Deutschland auf 3,346 Mrd. Euro. Erfasst wurden: Kauf, in-Game- und in-App-Käufe, Abonnements, Gebühren für Netzwerke (z.B. PlayStation Plus).
396 Vgl.: Video 2018, online: <http://www.spio.de/?seitid=27&tid=3>. Erfasst wurden: Käufe von DVD, BluRay und elektronisch ohne Datenträger (EST) sowie Verleih Video on Demand (VoD) und Subscription Video on Demand (SVoD).
397 Vgl.: Umsatz 2017, online: <https://www.musikindustrie.de/markt-bestseller/musikindustrie-in-zahlen/umsatz>. Erfasst wurden Käufe von Tonträgern inkl. Musik-DVDs bzw. BDs sowie digitale Ausgaben (Streaming, Download-Bundles, usw.).

Grafik 3-4: Vergleich der Umsätze von audiovisuellen Unterhaltungsmedien in Deutschland 2018
(Angaben in Mio. Euro)



und Einnahmen aus Kinobesuchen (899 Mio.).³⁹⁸

Das größte Wachstum gegenüber dem Vorjahr fand nach Angaben von GAME in dem Bereich der in-Game- bzw. in-App-Käufe statt,³⁹⁹ der mit 1.521 Mio. Euro bereits rund 38% der Gesamtumsätze ausmacht, während der klassische Kauf der Spielsoftware lediglich um 1,3% auf 1.198 Mio. Euro gestiegen ist. Damit ist der Kauf von Spielen mittlerweile auf den zweiten Platz hinter Ausgaben innerhalb von Spielen verdrängt worden. Wie GAME zu den zitierten Marktzahlen erklärt, wuchsen die Bedeutung und die Umsätze von Online-Diensten für Spiele, darunter neben Mikrotransaktionen auch Gebühren für Premiumangebote wie Origin Access oder Playstation Now, sehr stark.⁴⁰⁰

Mit den Umsätzen sind in den vergangenen Jahren auch die Nutzerzahlen gestiegen. GAME ermittelte für 2019, dass 34,1 Mio. Menschen in Deutschland zumindest gelegentlich spielen, während es 2013 noch 31,4 Mio. waren. Das Durchschnittsalter ist hierbei immer weiter gestiegen und beträgt aktuell 36,4 Jahre gegenüber 31,4 fünf Jahre zuvor. Der auffälligste Anstieg findet sich in der Gruppe der über 50 Jahre alten Nutzer.⁴⁰¹ Als Gründe für diese Entwicklung können neben der wachsenden Akzeptanz von Spielen über Generationen,⁴⁰²

.....

398 Vgl.: Kinos 2018, online: <http://www.spio.de/?seitid=26&tid=3>. Erfasst wurden Kartenverkäufe ohne weitere Aufschlüsselung.

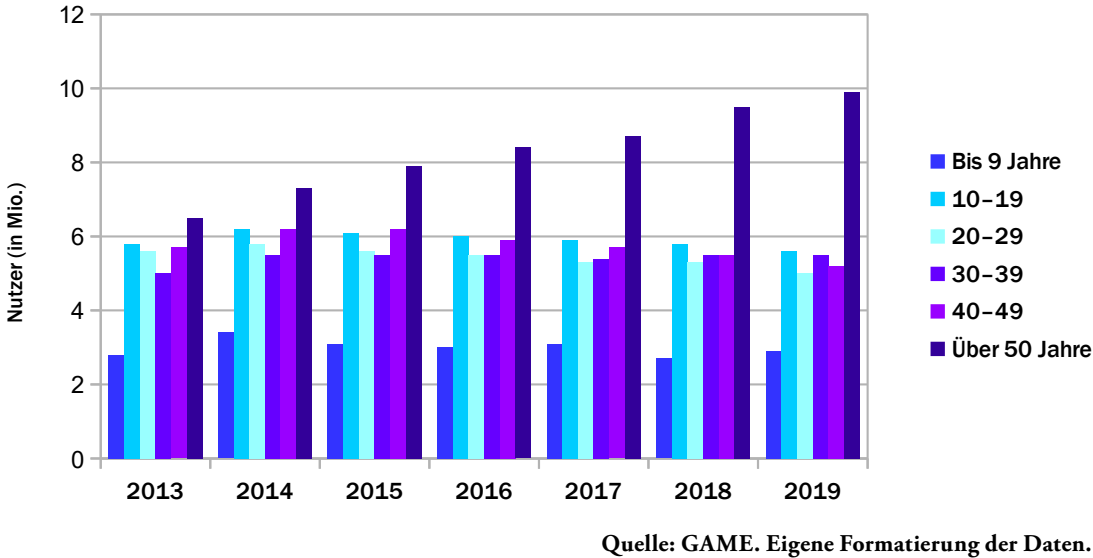
399 Die Zahlen ab 2017 sind nur bedingt mit denen bis 2016 vergleichbar, weil nun mit App Annie ein Dienst zur Datenanalyse für Apps einbezogen wurde. Ich danke Thorsten Hamdorf von GAME für die Erläuterung.

400 Vgl.: GAME: 9 Prozent im Plus: Deutscher Games-Markt wächst 2018 deutlich, online: <https://www.game.de/9-prozent-im-plus-deutscher-games-markt-waechst-2018-deutlich/>.

401 Auf Nachfrage erklärte Thorsten Hamdorf von GAME, dass dies insbesondere an der Nutzung von Spielen auf mobilen Endgeräten, wie Smartphones, liege. Nicht erfasst worden sei, was für Arten von Spielen in dieser Altersgruppe genutzt würden. Auch fände aus methodischen Gründen keine weitere Aufspaltung der letzten Altersgruppe statt, weil praktisch alle anderen Arten von Erhebungen ebenfalls mit dieser Einteilung arbeiteten. So ist der Anteil der über 50-Jährigen nur deshalb so groß, weil er die größte Altersgruppe umfasst: Alle zwischen 50 und dem Lebensende.

402 Wie es der BIU ausdrückt: „Wer Mitte der 1980er-Jahre als Teenager ein Nintendo Entertainment

Grafik 3-5: Nutzung von digitalen Spielen nach Altersgruppen
(Stand: 2018)



auch demografische Ursachen⁴⁰³ und die größere Verbreitung mobiler Endgeräte als wichtige Faktoren gesehen werden. Indem bei letzteren Geräten durch den Touchscreen eine intuitive Bedienung der Spiele möglich wird und viele der Titel durch ihren geringen Umfang oder ein wenig komplexes Gameplay zu den #Casual-Games gezählt werden können, wird die spontane Nutzung unterwegs möglich. Diese nativen Funktionen von Smartphones und Tablets erlauben es auch jene Nutzer anzusprechen, die zuvor nur wenig Interesse an digitalen Spielen hatten.

Neben digitalen Spielen im Allgemeinen wurden auch Themen aus der Geschichte zu beliebten Spielsettings. Nach einem ersten Anstieg in den 1990er-Jahren erhöhte sich die Zahl der Veröffentlichungen besonders seit 2003 deutlich, wie SCHWARZ und PASTERNAK in einer Erhebung feststellten.⁴⁰⁴ Von den 1.609 von ihnen erfassten PC-Spielen mit historischen Inhalten aus den Jahren 1981–2009 wurden allein 50% im Zeitraum 2003–2009 veröffentlicht. Die als Voraussetzung für die Nutzung vorhandenen Computer finden sich nach Zahlen von Statista bereits in 90% der deutschen Haushalte,⁴⁰⁵ so dass ein direkter Zusammenhang zwischen der Verbreitung und Produktion und Nutzung von Spielen naheliegt.⁴⁰⁶ Bereits

.....

System (NES) oder einen Commodore 64 bekommen hat, ist heute bereits Mitte 40.“ Zitat in: GAME: Der durchschnittliche Gamer in Deutschland ist 35 Jahre alt, 07.06.2016, online: <https://www.game.de/blog/2016/06/07/der-durchschnittliche-gamer-in-deutschland-ist-35-jahre-alt/>.

403 Wie die Bevölkerungspyramide des Statistischen Bundesamtes andeutet, haben die geringen Geburtenraten der 1970er- und frühen 1980er-Jahrgänge dazu geführt, dass der Anteil der Menschen an der Gesamtbevölkerung geringer ist, als in anderen Jahrgängen. Dies könnte eine Erklärung für den leichten Rückgang der Spielerzahlen besonders in der Altersgruppe 40–49 Jahre sein. Vgl.: Destatis: 13. koordinierte Bevölkerungsvorausrechnung für Deutschland, 2018, online: <https://service.destatis.de/bevoelkerungspyramide/#!y=2018>.

404 Siehe: Schwarz: Computerspiele, S. 11-13.

405 Statista: Statistiken zum Thema Computer, 2019, online: <https://de.statista.com/themen/159/computer> (13.03.2019).

406 Was die Leistungsfähigkeit der Rechner angeht, macht Bitkom keine Angaben, so dass davon

dieser knappe Überblick zeigt, dass sich der Markt für digitale Spiele, zu denen auch die in dieser Arbeit betrachteten Historienspiele zählen, rasant entwickelt. Wie aus den Erhebungen von GAME ersichtlich wird, beginnt die Nutzung bereits im Kindesalter und setzt sich im Erwachsenenalter oft fort. Dies deutet daraufhin, dass durch die eigenen Erfahrungen mit dem Medium auch die Akzeptanz ihm gegenüber steigt und nach den Eltern auch die eigenen Kindern spielen. Während 34,3 Mio. Deutsche angeben, zumindest gelegentlich zu spielen, ist dies bei einer Gesamtbevölkerung von 83 Mio. im Jahr 2017⁴⁰⁷ zwar bereits eine durchaus beachtliche Zahl, gleichwohl bilden die Spieler jedoch noch immer eine Minderheit.⁴⁰⁸ Damit hat die Mehrheit der Bevölkerung wenig bis keine praktische Erfahrung mit digitalen Spielen, da sie nicht mit ihnen aufgewachsen sind und auch in späteren Jahren keine eigene Nutzung stattfand.⁴⁰⁹ Daraus ergeben sich in Bezug auf die Einordnung der Inhalte und stattfindenden Diskurse eine Reihe von Schwierigkeiten, da sich nur wenige Elemente digitaler Spiele passiv erschließen lassen. Wie GERALD A. VOORHEES treffend schreibt, wird ein Spiel erst mit der Nutzung durch den Spieler zu mehr als einem Stück Software auf einem Datenträger:

„Not only are games co-authored by entire teams of writers, designers, and programmers, games exist only in so far as they are engaged by players. This means that gamic forms cannot be conceived (only) as representations of external processes. The interaction between player and game (...) constitutes a process that includes software protocols and player performance.“⁴¹⁰

Dieses nüchtern betrachtete Zusammenspiel aus Softwareprotokollen und Leistungen des Spielers stellt vor dem Hintergrund der beschriebenen Erfahrungsdefizite eines der zentralen Probleme bei der Auseinandersetzung mit dem Medium dar, wenn Akteure, die sich

.....
auszugehen ist, dass sowohl aktuelle als auch ältere Rechner erfasst wurden. Dies ist jedoch kein grundsätzliches Problem, da Computerspiele empirisch gesehen mit einer relativ großen Zahl an Hard- und Software kompatibel sind und so auch auf vielen Rechnern genutzt werden können, die bereits einige Jahre alt sind. Erläuterungen hierzu finden sich in Kapitel 3.

407 Siehe: Statistische Ämter des Bundes und der Länder: Bevölkerung in Deutschland insgesamt, 05.03.2019, online: <https://www.statistikportal.de/de/deutschland-insgesamt/bevoelkerung> (13.03.2019).

408 Nicht zu ermitteln war der Anteil der Menschen, die angeben, zumindest über frühere Spielerfahrungen zu verfügen, aktuell jedoch nicht regelmäßig spielen, und damit nicht in der GAME-Erhebung erfasst werden.

409 Als einer der wenigen bekannte sich der Historiker Rainer Pöppinghege offen dazu, dass er keine eigene Spielerfahrung besitze, obwohl er dennoch mehrfach zu diesen publizierte: „Nein, ich bin kein Spieler. Ich bin über meinen zwölfjährigen Sohn mit Computerspielen in Kontakt gekommen. Ein paar seiner Spiele weisen einen historischen Hintergrund auf. Ich habe ihm das ein oder andere Mal beim Spielen über die Schulter geschaut. Die Spielkompetenz haben allerdings meine Studenten eingebracht. Ich habe mich dem Thema eher von der historisch-wissenschaftlichen Seite genähert.“ Zitat in: Ernst, Stefanie: Stefanie Ernst interviewt Rainer Pöppinghege, Daniel Pickert und Alexander Schmeding. Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufsargument?, in: Zimmermann, Olaf; Geißler, Theo (Hg.): Streitfall Computerspiele. Computerspiel zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (Aus Politik und Kultur, 1), Berlin 2008, S. 87–90, Zitat S. 87. In anderen Fällen ist eine Bestimmung weniger eindeutig möglich und kann bestenfalls über den Abgleich eigener Erfahrungen und Kenntnisse zu Spielen mit Aussagen von Autoren erfolgen.

410 Zitat in: Voorhees, Gerald A.: I Play Therefore I Am. Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito, in: Games and Culture 4.3 (2009), S. 254–275, hier: S. 258.

von Berufswegen mit Medien befassen,⁴¹¹ keine eigene Erfahrung mit diesem haben. Diese Erfahrungsdefizite sind auch bei Historienspielen präsent, da fundierte Analysen ohne ein Bewusstsein für essenzielle Eigenschaften des Mediums, wie enthaltener narrativer Strukturen, ludologischer Elemente und #Flow-Erlebnisse, als auch der Einordnung der Bezüge auf die Vergangenheit und den Gründen für die gewählte Darstellungsweise kaum vorstellbar scheinen.

In Bezug auf die angenommene Prägung von Geschichtsbildern durch Spiele erscheinen demnach vor allem drei Ebenen als relevant: Das Spiel als virtueller Handlungsort, der nach eigenen Gesetzen funktioniert, die Einbindung des Spielers in diesen und die Verortung der enthaltenen Geschichtsbezüge im erinnerungskulturellen Feld. Während bei letzterem Punkt bereits weitgehend akzeptiert ist, dass insbesondere die populären Medien großen Einfluss darauf haben, wie Ereignisse und Zeiträume erinnert werden,⁴¹² sind entsprechende Untersuchungen für die digitalen Spiele bislang weitgehend ausgeblieben.⁴¹³ Dies überrascht insoweit, da sie durch ihre Interaktivität und Veränderbarkeit zentrale Unterschiede zu anderen populären Medien aufweisen, die lediglich passiv erlebt werden können.

Der Prozess der Auseinandersetzung mit Inhalten und Strukturen und der situationsabhängigen, abgewogenen Entscheidung für ein Vorgehen ist ein zentraler Bestandteil des Spielens und wird daher in den Darstellungen zu den Spielen besonders im Fokus stehen. Zur Einführung in diese Thematik werden dazu zunächst einige Beispiele aus der Literatur präsentiert, die zeigen, wie bedeutend eigene praktische Kenntnisse über Spielabläufe und Zusammenhänge sind, wenn über die virtuelle Vergangenheit geschrieben wird. Dies gilt im Besonderen, wenn konkrete Wirkungen wie die Generierung von Geschichtsbildern impliziert werden. Fehlen fundierte Kenntnisse, so besteht die große Gefahr, dass Autoren Inhalte nicht richtig verstehen und falsch wiedergeben. Folgende Beispiele verdeutlichen anschaulich, wie durch missverständliche Formulierungen oder falsche Wiedergaben von Spielmomenten Zerrbilder entstehen können, die einem Verständnis der behandelten Spiele schaden können.

.....
411 Beispiele wären die Drogenbeauftragten von Bund und Ländern, die sich auch mit Computerspielsucht befassen oder Förderpartner von Projekten oder Veranstaltungen zu Spielen, bei denen der Wert von diesen nicht erkannt wird.

412 Hierzu unter anderem: Assmann, Aleida (Hg.): Medien des Gedächtnisses (Deutsche Vierteljahrschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, 72.1998, Sonderh.), Stuttgart, 1998. Erll; Nünning (Hg.): Medien des kollektiven Gedächtnisses. Classen, Christoph: Medien und Erinnerung, 2008, online: http://www.bpb.de/themen/7JPEDZ,0,0,Medien_und_Erinnerung.html. Flacke; Haslinger; et al. (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Steinberg, Swen; Meißner, Stefan; Trepsdorf, Daniel (Hg.): Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis (Impulse, 1), Berlin, 2009.

413 Deutlich wird dies auch darin, dass selbst aktuelle Überblickswerke, wie Gedächtnis und Erinnerung, Spiele nicht näher thematisieren und sie stattdessen bestenfalls am Rand erwähnen. So verweist etwa Kansteiner in seinem Beitrag zu Film und Fernsehen lediglich in einzelnen Sätzen Spiele, als er den Wandel von Nutzungsritualen beschreibt, Vgl.: Kansteiner: Film und Fernsehen, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer: Gedächtnis und Erinnerung, S. 219.

So schreibt etwa ANDREAS ROSENFELDER über die #Erweiterung *Barbarian Invasion* zu *Rome: Total War*, dass einem manchmal „sogar danach [sei], durch den forcierten Bau von Hippodromen und Amphitheatern den Sittenverfall noch zu beschleunigen.“⁴¹⁴ Gesellschaftliche Entwicklungen finden allerdings im Spiel über eine rudimentäre Ebene hinaus nicht statt, da das Spiel sich darauf konzentriert, die Spätphase des Römischen Reiches aus militärischer Perspektive zu zeigen und damit das Setting des Basisspiels *Rome: Total War* erweitert.⁴¹⁵ Der Bau der besagten Gebäude dient dabei der Verbesserung der öffentlichen Ordnung bzw. der Ausbildung von Kavallerie und damit eben nicht der Förderung des Sittenverfalls.⁴¹⁶

GIESELMANN schreibt, dass es im #First-Person-Shooter das Ziel sei, „alles, was sich bewegt, abzuschießen und den Levelausgang zu erreichen“⁴¹⁷, was selbst bei inhaltlich sehr einfach gestrickten Vertretern des Genres narrative Strukturen und Sieganforderungen ignoriert, da es in den seltensten Fällen das Ziel ist, „alles abzuschießen“. Stattdessen sind die Handlungen des Spielers an konkrete Ziele geknüpft, die narrativ vermittelt werden und deren Erfüllung einem #Trigger entspricht, der Folgeereignisse auslöst.⁴¹⁸ Gegner in Form von #Non-Player Charakters (#NPC, dt.: Nicht-Spieler Charaktere) dienen dabei als Hindernisse beim Erreichen der Ziele. Abgesehen davon, dass #NPCs Interaktionen erlauben,⁴¹⁹ ist ihre Rolle im Spiel oft nicht komplexer als ein umgekippter Baum, der umgangen werden muss, weil er ebenfalls den Weg zum vorgegebenen Zielort behindert – auch wenn sich ein Baum natürlich nicht aktiv verteidigt.⁴²⁰

Neben mangelnden Kenntnissen zu Spielinhalten und damit einhergehenden unpräzisen

.....

414 Zitat in: Rosenfelder, Andreas: Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele (KiWi-Paperback, 1020), Köln, 2008, S. 107.

415 *Barbarian Invasion* spielt zur Zeit der Völkerwanderung und damit nach dem Hauptspiel *Rome: Total War*. In jener Zeit war das Römische Reich bereits im Niedergang begriffen und in West- und Ostrom gespalten. Neben diesen beiden Gruppen kann der Spieler auch die Kontrolle über verschiedene germanische Stämme übernehmen. Die Spielziele variieren entsprechend, zentrieren sich jedoch grundsätzlich um die Erlangung der Kontrolle über Gebiete, um ein Reich zu erschaffen bzw. es zu bewahren.

416 Im Spiel dienen alle Ställe wesentlich der Ausbildung von Kavallerie, wobei jede Ausbaustufe neue Arten von berittenen Einheiten freischaltet. Die Stufen sind: Stables, Cavalry Stables, Hippodrome, Elite Cavalry Stables und Circus Maximus (in Rom). Siehe entsprechende Angaben im Spiel *Rome: Total War*.

417 Zitat in: Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel (Kultur und Gesellschaft, 5), Hannover, 2002, S. 63.

418 Typisch ist etwa die Einnahme einer bedeutenden Stellung oder ihre Verteidigung. Ein Misserfolg lässt das Spiel meist scheitern, der Erfolg setzt die Reise des Protagonisten fort.

419 Typisch in Shooter-Spielen sind, wie der Name bereits andeutet, Schießereien, bei denen NPCs auf die Spielfigur schießen und von dieser wiederum erschossen werden können. Jedoch ist dies in den seltensten Fällen ein Erfordernis für die Erreichung eines Ziels, da die NPCs auch ignoriert werden können. Diese Spielart findet sich etwa in Speedruns, bei denen Spieler versuchen, das Spiel in möglichst kurzer Zeit abzuschließen und dabei alles ignorieren, dass nicht unbedingt notwendig ist.

420 Ausnahmen bilden hierbei natürlich jene NPCs, die von narrativer Bedeutung sind und eine umfangreichere Interaktion erfordern, um Fortschritte erzielen zu können, etwa über Gespräche oder das Erledigen von Aufgaben.

und fehlerhaften Darstellungen wird die Erforschung von Historienspielen in Teilen auch durch die Autoren selbst erschwert, wenn diese Erwartungen an Spiele formulieren, ohne dabei die Anforderungen des Mediums zu berücksichtigen. So postuliert PÖPPINGHEGE über die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in Historienspielen:

„Vor den Augen des Verfassungsschutzes müssen die Entwickler auf dem deutschen Markt vermeiden NS-Symbole zu offerieren. Und selbstverständlich taucht weder ein KZ noch ein Ghetto irgendwo auf. Will man den Charakter des Zweiten Weltkrieges aber auch nur annähernd fassen, dann gehört die Besonderheit seiner Totalisierung eigentlich dazu!“⁴²¹

Diese und vergleichbare Aussagen über Darstellungen des Zweiten Weltkriegs in Historienspielen zeigen unterschiedliche Ansprüche: Der Historiker PÖPPINGHEGE formuliert die Erwartung, dass bestimmte Inhalte behandelt werden müssten, erkennt dabei jedoch sowohl mögliche Erwartungen der Spieler, Anforderungen an das Game Design und Relevanz dieser Themen für die jeweiligen Settings. Zwar bilden die genannten Themen selbstredend zentrale Momente der Erinnerungskultur, jedoch bleibt die Frage offen, wie Genres, in denen konkrete militärische Schlachten nachgestellt werden, mit der nötigen Pietät Konzentrationslager, Ghettos oder weitere Symbole der NS-Gewaltherrschaft präsentieren können. Dies erscheint neben der ludischen und narrativen Ausrichtung auch durch die Verortung vieler Spiele an Schauplätzen schwierig, die weit entfernt von entsprechenden Einrichtungen lagen. Für eine Thematisierung der genannten Folgen des Nationalsozialismus bieten sich eher #Serious Games an, da in ihnen weniger die Unterhaltung, als vielmehr die Information im Vordergrund steht. Nach diesem kurzen Abriss über die Relevanz von Spielerfahrungen wird nun anhand der Erhebungen von SCHWARZ ein Überblick über den Markt von Historienspielen gegeben.

In ihren zusammen mit JAN PASTERNAK erstellten Erhebungen der für den PC zwischen 1981 und 2009 erschienenen Historienspiele wurden 1.609 Titel mit Geschichtsthemen identifiziert. Militärische Themen bilden danach den größten Teil der Historienspiele und machen mindestens 58,6% der Veröffentlichungen aus, wenn allein die klassischen konfliktreichen Genres #Strategie und #Shooter herangezogen werden. Werden darüber hinaus auch #Fahrzeugsimulationen hinzugezählt, in denen ebenfalls häufig militärische Fahrzeuge wie Flugzeuge oder U-Boote gesteuert werden, so erhöht sich der Anteil der militärisch geprägten Historienspiele auf 68,6%.⁴²² Diese Dominanz erklärt sich nicht allein mit etablierten und beliebten Narrativen aus anderen populären Medien. Zwar sind Beispiele etwa zum Zweiten Weltkrieg in Spielfilmen,⁴²³ TV-Serien,⁴²⁴ Dokumentationen und

421 Zitat in: Pöppinghege: Ballern für den Führer, S. 116.

422 Von den erfassten Spielen fallen Strategie- (44,9%), Shooter-Spiele (10%) und Fahrzeugsimulationen (13,7%). Vgl.: Schwarz: Pestverseuchte Kühe, S. 12.

423 Saving Private Ryan, Flags of our Fathers, Letters from Iwo Jima.

424 Band of Brothers, The Pacific, The War.

Dokufiction,⁴²⁵ Literatur,⁴²⁶ Comics,⁴²⁷ und Living History⁴²⁸ zahlreich vorhanden, jedoch weisen Historienspiele im Vergleich zu diesen drei wichtige Unterschiede auf.

Erstens ist der aktive Nutzer zu nennen, der eine konkrete Rolle innerhalb der Spielwelt einnimmt und sich in die Perspektive hineindenken muss, aus der er handelt. Handlungsoptionen, Perspektive und Gameplay orientieren sich eng am Genre, so dass der Spieler etwa in #Strategiespielen als Befehlshaber Armeen ausbildet und in die Schlacht führt, während er in einem #Shooter als Soldat selbst auf dem Schlachtfeld steht. Eine entsprechend aktive Beteiligung können andere Medien und auch die ebenfalls genannten Formen der Living History nicht bieten. Zweitens inszenieren Historienspiele Geschichtsthemen nicht als bloße Zerstreuung, sondern als Ansammlung von Aufgaben und Herausforderungen, über deren Lösung der Spieler Fortschritte erzielt. Dies verlangt die aktive Auseinandersetzung mit den angebotenen Handlungsmöglichkeiten und die Einbeziehung in die Handlung, wodurch die präsentierten Ereignisse eine unmittelbare Bedeutung für den Spieler erlangen.⁴²⁹ Sind bestimmte Formen der Präsentation populär, so überrascht es zudem nicht, dass sich weitere Titel an ihnen orientieren und weitere ähnlich gestaltete Veröffentlichungen erscheinen. Drittens erlauben zahlreiche Historienspiele kontrafaktische Entwicklungen, so dass der Spieler nicht zwingend einem linear vorgegebenen Ablauf folgen muss, sondern selbst entscheiden kann, welche Entwicklung ein beherrschtes Reich nehmen oder welchen Kurs ein von ihm gesteuertes U-Boot einschlagen soll. Dies setzt nicht nur die Fähigkeit zu Analyse und Urteilsfindung voraus, sondern bietet zudem durch die offene Entwicklung einen Spielanreiz, der dazu motiviert kann, eigene Ideen umzusetzen anstatt lediglich komplett vorbestimmten Abläufen zu folgen. Hierbei bleibt jedoch die historische Rahmung in der Regel erhalten, so dass der Spieler einerseits Was-wäre-wenn-Entscheidungen treffen kann, gleichzeitig aber auch zahlreiche Bezugspunkte auf ein von ihm favorisiertes Setting erhalten bleiben.

Mit diesen Eigenschaften stellen Historienspiele eine Form der Geschichtspräsentation dar,

425 Geheimnisse des Dritten Reichs, Operation „Crossbow“, Das Geheimnis von Pearl Harbor, 1941, Unsere Mütter, Unsere Väter.

426 Zusak, Markus: Die Bücherdiebin, Frankfurt am Main, Zürich, Wien, 2008. Boyne, John: Der Junge im gestreiften Pyjama. Eine Fabel, Frankfurt am Main, 2008. Ruiz Zafón, Carlos: Der Schatten des Windes. Roman, Frankfurt am Main, 2004.

427 Spiegelman, Art: Die vollständige Maus. Folman, Ari; Polonski, David: Das Tagebuch der Anne Frank. Graphic diary, Frankfurt am Main, 2017. Nakazawa, Keiji; Kirchmann, Hans: Barfuß durch Hiroshima. Eine Bilder Geschichte gegen den Krieg (Rororo aktuell, 4722), Reinbek bei Hamburg, 1982.

428 Vgl.: Pleitner, Berit: Living History, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62.3/4 (2011), S. 220–233.

429 Siehe etwa die folgenden Werbeaussagen: „[I]n Call of Duty: World at War tauchen Sie in noch wirklichere und chaotischere Kämpfe des Zweiten Weltkriegs ein. Sie spielen im Verband und versuchen in den umkämpftesten und härtesten Schlachten zu siegen und die Achsenmächte an den europäischen und pazifischen Fronten zu Fall zu bringen.“ Zitat in: Beschreibung zum genannten Spiel bei Steam: https://store.steampowered.com/app/10090/Call_of_Duty_World_at_War/. „Shape the future of an entire nation. Guide ancient Japan into the modern age (...)“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung zu Total War Shogun 2. Fall of the Samurai.

die sich deutlich von den zuvor beschriebenen unterscheidet. Gerade durch die Notwendigkeit, Handlungen nicht nur zu beobachten, sondern sie über #Avatare selbst ausführen zu können, erscheint nicht nur ein intensiverer Zugang zu den präsentierten Themen wahrscheinlich, sondern auch die Prägung von Erinnerungen an und Vorstellungen von der behandelten Zeit. Der Grund hierfür liegt darin, dass es alle Spiele, und damit auch Historienspiele, durch ihre Regeln erfordern, sich mit den präsentierten Inhalten aktiv auseinanderzusetzen und Entscheidungen aus bestimmten Perspektiven zu treffen. Dies hängt nicht zuletzt mit dem großen Identifikationspotential zusammen, dass viele Spiele über #Feedback-Funktionen und die Rolle des Spielers fördern, indem sie häufig an ihre Nutzer appellieren, aktiv zu werden, weil sonst ein negativer Zustand eintritt oder erhalten bleibt, so etwa der Untergang eines Volkes oder der Tod von Kameraden.

Entsprechende Appelle stellen allerdings nur einige Formen der Nutzereinbindung dar und variieren mit den verschiedenen Genres mitunter stark. Die im vorangegangenen Kapitel erläuterten Kategorien sind auch in Schwarz' Ausführungen über die erhobenen Historienspiele präsent, werden jedoch an dieser Stelle nicht nochmals erläutert, da die Einteilung wesentlich mit der bereits vorgenommenen identisch ist. Was jedoch einer Untersuchung bedarf, sind die möglichen Gründe für die Popularität bestimmter Genres und mögliche Zusammenhänge mit populären Epochen. Auf die Dominanz der #Strategiespiele, unter den erfassten Titeln machen sie 722 der 1.609 aus, geht SCHWARZ näher ein. Nach ihrer Einschätzung liege diese in dem „kompetitiv angelegten Gameplay des Sich-Bekämpfens“ einerseits und „der Präsenz von Kriegen in der Menschheitsgeschichte“⁴³⁰ andererseits. Ein Blick auf die populären Zeiträume in Historienspielen scheint dies zu bestätigen, in denen der Zweite Weltkrieg mit 28,5% und der Erste Weltkrieg mit noch 2,9% die einzigen Konflikte sind, die namentlich genannt und nicht als Teil von Epochen erfasst worden sind. Auch ist das 20. Jahrhundert exklusive der Weltkriege ist mit weiteren 21,0% vertreten. Damit ist dieses Jahrhundert stärker präsent als alle anderen Epochen zusammen,⁴³¹ was daran liegen dürfte, dass es durch die Nähe zur Gegenwart besonders präsent ist.

Sind #Strategiespiele, #Aufbau- und #Wirtschaftssimulationen sowie #Adventures, #Rollen spiele und Geschicklichkeitsspiele durch ihr breit angelegtes Gameplay⁴³² und Erzählungen nicht an bestimmte Epochen gebunden, so verhält es sich bei #Fahrzeugsimulationen und #Shootern dagegen anders. Wie BENDER schreibt, gebe es nur wenige Spiele zum Ersten Weltkrieg, weil sich dieser spielerisch für kaum ein Genre eigne. So sei etwa in #Shootern eine

430 Zitat in: Schwarz: Computerspiele, S. 12.

431 Antike, Mittelalter, frühe Neuzeit, 19. Jahrhundert, 21. Jahrhundert und epochenübergreifende Titel machen zusammen 47,6% aus.

432 Gemeint sind die vorhandenen deutlich unterschiedlichen Schwerpunkte wie rein militärische Settings bis zu jenen, in denen der Militäreinsatz nur ein Element von vielen ist.

dynamische Vorwärts- bzw. Angriffsbewegung üblich, die sich wegen der Grabenkämpfe und dem verlustreichen Stürmen befestigter Stellungen nicht adäquat auf den Ersten Weltkrieg übertragen lasse. Auch sei in diesem Konflikt die Bedeutung von Fahrzeugen, verglichen mit dem Zweiten Weltkrieg, deutlich geringer gewesen.⁴³³ Ferner lässt sich annehmen, dass historische Szenarien im #Shooter erst mit der Erfindung von Repetierwaffen und insbesondere Automatikwaffen praktikabel werden, da diese deutlich schneller nachzuladen sind als beispielsweise die Vorderlader, die nach jedem Schuss aufwendig geladen werden mussten. Dies zeigt dementsprechend wie historische Entwicklungen und der Entstehung von Spielen zu bestimmten historischen Settings in Zusammenhang stehen können.

Mit diesem Überblick sollte ein erster Einstieg in die zahlreichen Facetten der Quellenart Historienspiel aufgezeigt werden. Hierzu zählte sowohl ein Überblick über den Gesamtmarkt für digitale Spiele in Deutschland, bei dem festgestellt werden konnte, dass diese das mit Abstand umsatzstärkste audiovisuelle Medium sind und von zahlreichen Menschen aller Altersgruppen genutzt werden. Durch die Erläuterung der Erhebung von SCHWARZ und PASTERNAK wurde dann eine Einordnung der Historienspiele vorgenommen, die eine Teilmenge des Gesamtmarktes bilden. Mit Bezüge auf die späteren Kapitel zu den anderen Methodensäulen wurde angedeutet, wie die Dominanz der #Strategiespiele zustande kommen könnte und wie ein mögliches Zusammenspiel von technischen Eigenschaften eines Zeitraums mit der Wahl des Genres in Beziehung stehen Spielen, die in den späteren Kapiteln themenbezogen intensiviert werden, folgt nun eine Analyse gängiger quellenkritischer Besonderheiten des Mediums.

3.4. Quellenkritische Besonderheiten des Mediums

Die wissenschaftliche Analyse von Historienspielen, wie auch von digitalen Spielen generell, bietet eine Reihe von Herausforderungen, die nicht nur mit den sehr unterschiedlichen Erfahrungsgraden der Leser entsprechender Analysen und der durch die Interaktivität der Spiele bedingten Vielfalt an möglichen Vorgehensweisen zusammenhängen. Als einzigem Medium steht es dem Spieler oft frei, das Spiel selbst zu verändern, was den eindeutigen und transparenten Nachweis von Inhalten erschwert, die in Analysen behandelt werden. Bereits von Seiten der #Publisher wird hiervon umfassend Gebrauch gemacht, indem durch #Patches bestehende Fehler korrigiert oder das Balancing⁴³⁴ verändert werden. Zusätzlich werden über #Add-ons und #Downloadable Contents neue Inhalte ergänzt, die im ursprünglichen Spiel noch nicht

433 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 107–122.

434 Balancing meint das Zusammenspiel diverser Faktoren, die insbesondere großen Einfluss darauf haben, wie fordernd ein Spiel ist. Ist es zu leicht, besteht die Gefahr, dass vielen Spielern die Herausforderung fehlt, ist es dagegen zu schwierig, so kann es dagegen frustrieren.

vorhanden waren.⁴³⁵ Teils sind eine Vielzahl erschienenen #Patches und #Downloadable Contents⁴³⁶ verfügbar, die sich unmittelbar auf die quellenkritische Analyse von digitalen Spielen auswirken können. Alle verwendeten Veränderungen müssen bei Analysen klar benannt werden, damit transparent nachvollziehbar ist, auf welche Fassung eines Spiels sich Aussagen zu #Gameplay, Narration und präsentierten Geschichtsthemen beziehen. Bleiben entsprechende Angaben aus, so werden Aussagen zu einem Spiel leicht verfälscht, so etwa wenn unbewusst Inhalte beschrieben werden, die in der genannten Version nicht enthalten sind.

Auch Spieler nutzen vielfach im Programmcode enthaltende Ansätze zur Veränderung ihrer Spiele in Form von #Modifikationen. Da hierbei, ähnlich wie bei offiziellen Veröffentlichungen, teils Inhalte verändert werden,⁴³⁷ führen sie dazu, dass die quellenkritische Arbeit mit digitalen Spielen eine Reihe besonderer Herausforderungen bietet, die sich bei anderen audiovisuellen Quellen nicht finden lassen. Entsprechend ist die bloße Nennung des Hauptspiels als Quelle für Aussagen daher dann nicht ausreichend, wenn in diesem die genannten #Patches, #Downloadable Contents, #Modifikationen und mögliche weitere Formen der Veränderung genutzt worden sind.

Im Gegensatz zu Webseiten, Social Media Plattformen und anderen Onlineinhalten bieten Spiele jedoch auch einen klaren Vorteil: Sie sind nicht flüchtig und bleiben im Laufe eines längeren Projekts, etwa einer Abschluss- oder Doktorarbeit, verfügbar. Diese Beständigkeit ist Web-Inhalten leider nicht zwangsläufig beschieden, so dass Hyperlinks vielfach nach einiger Zeit nicht mehr aktuell sind oder Inhalte sogar gänzlich aus dem Netz genommen worden sind, wenn etwa eine Webseite geschlossen wurde, bevor ihre Inhalte bei Archivportalen wie dem Internet Archive gesichert werden konnten.⁴³⁸ Während auch die über das Web verbreiteten Veränderungen von Spielen durchaus von dieser Problematik betroffen sein können,⁴³⁹

.....

435 Die tatsächliche Anwendung der genannten Möglichkeiten ist dem Spieler dabei zu unterschiedlichen Graden freigestellt. Die kostenlos zur Verfügung gestellten Patches sind im Fall der Plattformen Steam, Origin und Uplay zwischenzeitlich sogar obligatorisch geworden, weil Spiele automatisch aktualisiert werden, bevor sie gestartet werden können. Andere Plattformen wie GOG stellen es den Spielern dagegen frei, ob sie Patches installieren möchten, was wiederum dem klassischen Vorgehen ähnelt, bei dem Patches unabhängig von bestimmten Plattformen oder der Homepage des Spiels bezogen werden mussten. Add-ons und DLCs sind dagegen oftmals kostenpflichtig und damit optional für den Spieler.

436 So listet der Onlineshop Steam beispielsweise für Total War: Shogun 2 acht verschiedene DLCs sowie die Stand-Alone Erweiterung Fall of the Samurai, für die weitere fünf weitere DLCs veröffentlicht worden sind. Für Sid Meier's Civilization V sind es 15, für Tomb Raider (2013) 26, für Crusader Kings II 29, und für Borderlands 2 wurden gar 45 DLCs (exkl. des Season Pass) veröffentlicht. Zu den Inhalten der DLCs und ihren Preisen siehe die jeweilige Shop-Seite bei Steam.

437 Die Vielfalt kann dabei bisweilen enorm sein und bereits bei der Korrektur von Rechtschreibfehlern und schärferen Texturen beginnen, aber auch gänzlich neue Handlungsoptionen und Geschichten beinhalten, deren Umfang auch von kommerziellen Add-ons und DLCs nicht erreicht wird. Modifikationen werden in Methodensäule vier ausführlich behandelt.

438 Zu Zielen und Vorgehen: <http://archive.org>.

439 Ein Beispiel wäre die Insolvenz eines #Publishers, so dass dessen Webseite, über die Patches etc. angeboten werden, nicht mehr erreichbar ist.

fungiert hier die starke Vernetzung von Spielern und spielebezogenen Themenportalen als eine Art „doppelter Boden“. Fungierend als so genannte Mirrors, finden sich so in der Regel Kopien von #Patches auf zahlreichen Servern, wodurch diese weiterhin nutzbar bleiben, auch wenn die ursprüngliche Quelle zwischenzeitlich Offline gegangen ist.

Auch bei #Modifikationen ist ähnliches zu beobachten, wenn auch bedingt durch ihre wesentlich schnellere Entwicklung in einem etwas anderen Maße. Während #Patches in der Regel Fehler beseitigen oder kleinere Verbesserungen vornehmen, dienen #Modifikationen der Veränderung von Spielinhalten. Damit verbunden ist gerade bei umfangreichen Projekten eine lange Entwicklungsphase, bei der durchaus frühere Veränderungen des Gameplays wieder revidiert werden, wenn die Programmierer erkannt hatten, dass diese nicht den intendierten Zweck erfüllten oder die Nutzer dies in Kommentaren entsprechend kundgetan hatten.⁴⁴⁰ Dies hat zur Folge, dass über Mirror nicht nur alternative Bezugsquellen für die Daten zur Verfügung stehen,⁴⁴¹ sondern womöglich auch unterschiedliche Entwicklungsstufen durch noch vorhandene frühere Versionen abrufbar bleiben.

Neben der nachträglichen Veränderbarkeit von Inhalten durch #Entwickler und Nutzer, stellen auch die bestehenden Spielinhalte gewisse Herausforderungen an die etablierten Methoden des wissenschaftlichen Nachweises. Die Berücksichtigung der Unterschiede gegenüber anderen Quellenarten ist bei entsprechenden inhaltlichen Auseinandersetzungen äußerst wichtig, weil sie eigene Herangehensweisen erforderlich macht, um trotzdem in der Lage zu sein, zu erklären, worauf sich Aussagen über Inhalte aus Spielen konkret gründen. Erfolgt die Entwicklung eines Belegsystems für verschiedene Arten von Inhalten digitaler Spiele im folgenden Kapitel, so sollen die beschriebenen Herausforderungen zunächst anhand von Beispielen erläutert werden.

Wird ein fremdes Werk untersucht, so gebietet es die Sorgfalt, präzise nachzuweisen, um welche Fassung es sich konkret handelt⁴⁴² und auf welchen Zeitpunkt oder -raum man sich bezieht. Bei vielen populären Medien ist dies vergleichsweise einfach, da bereits mit Seiten- oder Kapitelzahlen, benannten Abschnitten oder Zeitindices etablierte Formen des Nach-

.....
440 Siehe hierzu etwa die „Changelog“ genannte Entwicklungsgeschichte der Modifikation DarthMod: Empire für das Spiel Empire: Total War, online: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=430213>.

441 Im Fall der genannten Modifikation sind dies derzeit die ModDB, Filefront, Strategy Informer, Modsaholic sowie das Filesharing-Netzwerk Torrent. Vgl.: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=562420>. Das Vorhandensein von Mirrorn hat neben der Redundanz auch technische Gründe. Da die Mod mit ca. 2,9 GB sehr groß ist, wäre dies eine entsprechend große Belastung für die begrenzte Datenübertragung der Server. Greifen zu viele Nutzer auf die Daten zu, sinkt die Übertragungsrate je Nutzer, was wiederum dazu führt, dass der Download entsprechend länger dauert. Durch die Einrichtung von Mirrorn wird folglich auch die Auslastung einzelner Server reduziert.

442 Gemeint sind etwa die Auflage eines Buches, die Art dessen Veröffentlichung (gebunden, Taschenbuch), unterschiedliche Schnittfassungen eines Films oder verschiedene Varianten der Titelmusik bei Musik-CDs.

weises bestehen: In STEVEN SPIELBERGS *Saving Private Ryan* werden die Männer des von Tom Hanks gespielten Captain Miller stets beim Zeitindex 2:27:39 von Verstärkungen aus einer prekären Situation gerettet.⁴⁴³ Der berühmte Ring in J.R.R. TOLKIENS *Lord of the Rings* wird immer auf Seite 268 von *Die Wiederkehr des Königs* zerstört werden.⁴⁴⁴ Der zweite Titel auf dem Album *Imaginaerum* der finnischen Band NIGHTWISH bleibt immer „Storytime“,⁴⁴⁵ dessen Liedtext sich zudem über Zeitindices noch präziser eingrenzen lässt. Auch wenn es bei den drei genannten Beispielen für den Nutzer stets möglich ist, einen anderen Zeitpunkt auszuwählen, so bleibt trotzdem die Linearität von Szenen, Handlungsbögen oder Musikstücken erhalten, weil diese auf dem jeweiligen Trägermedium fixiert wurden und dadurch nicht verändert werden können.⁴⁴⁶

Bei Historienspielen, wie auch bei digitalen Spielen generell, verhält es sich hingegen anders, so dass die erste Herausforderung aus dem Zusammenspiel von vorgegebenen Inhalten und Interaktivität besteht. Zwar gibt das Regelsystem ebenfalls eine strikte Grundstruktur vor, bei der das Eintreten von ludischen oder narrativen Ereignissen an klar definierte Bedingungen geknüpft ist, jedoch besteht das Spielsystem nicht für sich allein. Zwar fungiert es als Kontrollinstanz für die Abfrage der zu erfüllenden Bedingungen, jedoch wird der Zeitpunkt durch das Vorgehen des Spielers bestimmt. Erreicht dieser einen bestimmten Punkt im Spiel, der mit einem Ereignis assoziiert ist, so prüft das System, ob alle definierten Bedingungen erfüllt sind und das Ereignis tatsächlich eintreten darf. Durch dieses interaktive Handeln treten nie absolut identische Abläufe innerhalb der Spielwelt auf, selbst wenn Narration und #Levels extrem linear gestaltet sind und dem Spieler nur ein Lösungsweg angeboten wird.

Auch in Titeln, die es lediglich erfordern mit der Spielfigur von Punkt A nach B zu gehen, muss der Spieler weiterhin zunächst den richtigen Weg erkennen und sich darüber hinaus dazu entscheiden, sich den Anforderungen des Systems zu unterwerfen. Vermeidet der Spieler letzteres, so nutzt er gleichzeitig seine Freiheit, selbst entscheiden zu können. Während das Ziel also darin bestehen mag, Punkt B zu erreichen, so besteht in der Regel die Möglichkeit einfach stehen zu bleiben und sich die Spielwelt anzuschauen, wodurch die linearen Abläufe des Spiels durch das Verhalten seines Nutzers zumindest zeitweise unterbrochen werden. Auch wenn dieses Verhalten nicht zielführend ist und bei einer vorhandenen Zeitbegrenzung für das Erfüllen der Aufgabe letztlich dazu führen würde, dass der Spieler scheitert, so bleiben ihm trotzdem weitere Versuche. Gleich ob er einen #Spielstand lädt, von einem erreichten

.....
443 Bezieht sich auf: Spielberg, Steven: Der Soldat James Ryan, dt. DVD-Fassung der Widescreen Collection von Paramount Pictures, 2000.

444 Bezieht sich auf: J.R.R. Tolkien: Der Herr der Ringe. Band 3: Die Wiederkehr des Königs, Gesamtausgabe im Schubert, 1. Aufl. d. neuen Übersetzung von 2000 aus dem Klett-Cotta Verlag.

445 Bezieht sich auf: Nightwish: Imaginaerum, Ltd. Digipak mit Poster, erschienen 2011 bei Nuclear Blast.

446 Lediglich über externe Hilfsmittel wie ein Schnittprogramm wäre es möglich, wobei dabei wiederum neue Werke entstünden.

vorgegebenen Checkpoint fortfährt oder das Spiel gar nochmals von vorne beginnt, er hat eine Reihe von Möglichkeiten, die zu einer konsequenzreduzierten Erprobung unterschiedlicher Verhaltensweisen innerhalb der Spielwelt einladen. Folglich ist es also notwendig, bei Spielanalysen zwischen Vorgaben des Spiels und seiner Nutzung zu unterscheiden.

Eine zweite Herausforderung ergibt sich aus der Vielseitigkeit des Mediums. Nicht nur die zahlreichen bereits erläuterten Genres mit ihren teils deutlich unterschiedlichen Merkmalen bestimmen die Vielseitigkeit. Auch in der Entwicklungsphase gewählte Schwerpunkte, darunter das Verhältnis zwischen ludischen und narrativen Elementen, erschweren die Entwicklung einer Quellenkritik für alle Arten digitaler Spiele. Die folgenden Beispiele sollen dazu dienen, dies exemplarisch zu erläutern.⁴⁴⁷

Im #Strategiespiel *Empire: Total War* ist die Eroberung von zu Spielbeginn genannten Gebieten bis zum Erreichen eines bestimmten Spieljahres eine der zentralen Siegbedingungen.⁴⁴⁸ Ist diese Bedingung in dem Jahr erfüllt, in dem die Abfrage durch das Spiel stattfindet, so gewinnt der Spieler. Ist sie hingegen nicht erfüllt worden, so verliert er und die Partie. Während die Siegbedingungen und ihre Abfrage damit in das Spiel einprogrammiert sind, ist hingegen nicht festgelegt, wie der Spieler vorgehen muss. Durch das #rundenbasierte Spiel entwickelt sich die #Karte, auf der die Verwaltung des eigenen Reiches stattfindet, auf Basis von Handlungen des Spielers sowie den stets vorhandenen #KI-Spielern. Ähnlich einem komplexeren Schachspiel beeinflussen die von allen Akteuren⁴⁴⁹ getroffenen Entscheidungen den Verlauf der Partie maßgeblich. Dadurch laufen verschiedene Durchgänge von *Empire: Total War* trotz identischer Ausgangs- und Siegbedingungen stets unterschiedlich ab, wodurch eine Reproduktion von Ereignissen zu einem bestimmten Zeitpunkt unmöglich wird. Aus diesem Grund ist es daher notwendig, die dem Spiel zugrunde liegenden Strukturen und die Einbindung der Spielinhalte in diese zu analysieren und damit die Ursachen für spielinterne Entwicklungen aufzudecken.

Wird dagegen eine Handlung erzählt, so etwa in *Assassin's Creed III*, werden viele Ereignisse im Spiel in diese eingegliedert, wodurch diese größtenteils in eine chronologische Reihenfolge zueinander gesetzt werden. Im Beispiel wird eingangs lediglich ein allgemeines Ziel genannt, dass die Helden der Geschichte antreibt. Während auch hier viele Handlungsmöglichkeiten bestehen, so gibt der Plot des Spiels eine sehr viel engere Struktur als im vorangegangenen Beispiel vor. Dadurch treten spätere Abschnitte jener Erzählung zwar weiterhin nicht nach einer bestimmten Spielzeit ein, jedoch lassen sich die zugrunde liegenden narrativen Ereignisse

447 An dieser Stelle findet hierzu lediglich ein Überblick statt, da in den folgenden Methodenkapiteln zentrale Elemente der Themenfelder Narratologie und Ludologie ausführlich diskutiert werden.

448 Weitere sind abhängig vom zu Beginn gewählten Spielmodus.

449 Neben der einen vom Spieler gelenkten Nation gibt es insgesamt noch 40 weitere, die vom Computer gesteuert werden. Auswirkungen der Entscheidungen jeder dieser Akteure werden nach jeder der ca. 200 Spielrunden neu berechnet.

nisse und ihre Beziehung zueinander aufdecken. Das Spiel begünstigt dies zudem, indem die lineare Haupterzählung in einzelne Kapitel, im Beispiel als Erinnerungssequenzen⁴⁵⁰ bezeichnet, aufgeteilt wird und damit klar nachverfolgt werden kann. Gleichzeitig bleibt es jedoch unmöglich, alle Handlungen des Spielers mit der gleichen Präzision zu bestimmen, da lediglich eine Abfolge ausgewählter Handlungen notwendig ist, um die Story voranzutreiben. Ist die letzte dieser Handlungen ausgeführt, endet das jeweilige Kapitel. Andere außerhalb des Plots stehende Handlungen und Erzählungen werden damit jedoch nicht erfasst. Durch ihre hohe Zahl verleihen sie der virtuellen Welt zwar erzählerische Tiefe⁴⁵¹ und spielerische Abwechslung, jedoch bleibt ihre Erledigung für den Spieler freiwillig. Dies gilt insbesondere auch für die Handlungen in der offenen Spielwelt, die weitgehend frei⁴⁵² bereist werden kann und in der Nebenaufgaben wie die Jagd auf wilde Tiere oder das Erklimmen der höchsten Berge und Baumwipfel möglich ist. Da auch diese Elemente Teil dessen sind, was der Spieler in einem Historienspiel tun kann, bedarf es entsprechend spezifischer Methoden, mit denen auch sie beschrieben werden können.

Während die dargestellten Strukturen durch ihre Regelgebundenheit viele Gemeinsamkeiten mit klassischen Brettspielen zu haben scheinen, liegen wesentliche Unterschiede im Grad der Komplexität und der Interaktion mit dem Computer. Letzterer fungiert nicht nur als Mitspieler, sondern auch als Kontrollinstanz, welche die Einhaltung der Regeln kontrolliert. Der höhere Grad der Komplexität gegenüber Brettspielen sorgt hingegen für erheblich vielfältigere Entwicklungen innerhalb der Spielwelt, die dem Spieler nicht nur gewisse Freiheiten in seinem Vorgehen erlauben, sondern auch die Spielzeit teils sehr umfangreich werden lassen.⁴⁵³

Gerade entsprechend lange Spielzeiten stellen daher drittens eine weitere wesentliche Herausforderung für die Arbeit mit digitalen Spielen dar, weil sich erzählte Geschichten und Spielerlebnisse über einen langen Zeitraum entwickeln, der für Spielanalysen in seiner Gänze erfasst werden muss. Die Erschließung von *Empire: Total War* dauert bei angenommenen sechs Stunden Spielzeit pro Tag bereits knapp einen Monat, sofern jeden Tag konstant gespielt wird. Diese Berechnung umfasst jedoch lediglich eine einzige Partie eines Spiels, bei dem jedes der zu Beginn auswählbaren Reiche individuelle Stärken und Schwächen aufweist, die

.....

450 Wie bei früheren Reihe, wird auch bei *Assassin's Creed III* der Großteil des Gameplays als Nacherleben von in Genen gespeicherten Erinnerungen präsentiert. Desmond Miles, der Protagonist der Gegenwart, erlebt Episoden aus dem Leben seines Ahns Ratonhnhaké:ton im 18. Jahrhundert nach. Thematisch zusammenhängende Abschnitte bilden hierbei Erinnerungssequenzen.

451 Eine Erläuterung findet sich insbesondere in Kapitel 5.2. zu narrativen Strukturen.

452 Lediglich die äußere Grenze schränkt letztendlich die Bewegung des Spielers ein. In früheren Phasen bestehen weitere Grenzen, die in *Assassin's Creed* so narrativ erklärt werden, dass sich der Protagonist nicht daran erinnere, zur jeweiligen Zeit dort gewesen zu sein – eine Erklärung die später bedeutungslos wird.

453 Die für meine Masterarbeit protokollierte Spielzeit für eine Partie im Modus „Lange Kampagne“ ergab für *Empire: Total War* eine Spielzeit von 166 Std. für einen einzigen Durchgang. Eine auf gleiche Art protokollierte Spielzeit für *Assassin's Creed III* ergab 69 Std.

bei einer entsprechend weitgefassten Fragestellung ebenfalls dokumentiert werden müssten, so dass unter Umständen weitere langwierige Partien erforderlich werden. Darüber hinaus finden sich im Spiel Zusatzinhalte, die ebenfalls relevant sein können. Im Gegensatz zum sonst üblichen freien Spiel wurden zudem zwei durch eine übergeordnete Erzählung miteinander verbundene Kampagnen veröffentlicht, die „Road to Independence“ und „Warpath“, die den Weg der Dreizehn Kolonien zur Unabhängigkeit von Großbritannien bzw. die Konflikte der Native Americans mit den europäischen Siedlern thematisieren.

Während diese Inhalte die spielerischen Möglichkeiten erweitern, so werfen sie die Frage auf, wie die Spielzeit berechnet werden kann. Um ein Spiel abzuschließen, bedarf es mindestens dem stringenten Folgen der Erzählung bzw. der Erfüllung aller für den Erfolg notwendigen Aufgaben. Jedoch wäre dieses zielgerichtete Spiel lediglich eine Art der Nutzung. Eine anderes Extrem wäre darin zu sehen, jede einzelne erfüllbare Aufgabe tatsächlich zu erfüllen, was in einem Spiel wie *Assassin's Creed III* einen deutlich umfangreicheren Zeitaufwand erfordert als bei der Vorgehensweise zuvor, weil sehr viel neben dem Plot präsentiert wird. Eine dritte Möglichkeit des zielgerichteten Spiels kann schließlich noch in der Erfüllung aller #Achievements für ein Spiel gesehen werden. Da dies in der Regel nicht mit einem einzigen Spieldurchgang möglich ist – in *Empire: Total War* werden etwa Siege in drei verschiedenen #Schwierigkeitsgraden und eine Reihe unterschiedlicher #Mehrspieler-Partien gefordert⁴⁵⁴ – erhöht sich die Gesamtspielzeit entsprechend enorm. Die Beantwortung der Frage nach der Spieldauer ist damit eng mit der Frage verknüpft, wann ein Spiel als abgeschlossen angesehen werden kann, was wiederum Bezüge zu dem für die wissenschaftliche Erschließung adäquaten Zeitaufwand aufweist.

Viertens gestaltet sich die quellenkritische Erfassung zudem schwierig, weil nicht nur die Abläufe während des Spielens variieren können, sondern auch das Spiel als solches, selbst wenn die Nutzung von #Patches, #Erweiterungen oder #Modifikationen außer acht gelassend wird. Die beiden zuvor genannten Beispiele, wurden nicht nur in verschiedenen Ländern verkauft, die sich zumindest in der schriftlichen und gesprochenen Sprache unterscheiden. Auch gibt es verschiedene Verkaufsversionen, die sich zum Teil inhaltlich unterscheiden und nicht in allen Ländern erhältlich waren. Neben der Standardfassung sind von *Empire: Total War* auch eine „Special Forces Edition“ und eine „Collector's Edition“ erschienen, die zu einem höheren Preis verkauft wurden, dafür jedoch einige Extras enthielten.⁴⁵⁵ *Assassin's Creed III*

454 Für die Schwierigkeitsgrad-Achievements muss eine Partie im Modus Große Kampagne gewonnen werden, ohne den Schwierigkeitsgrad angepasst zu haben, so dass mindestens eine Partie je Schwierigkeitsgrad gespielt werden muss. Mehrspieler-Achievements können nicht im Einzelspielerspiel erreicht werden.

455 Die Special Forces Edition enthält laut Amazon.co.uk „six of the most influential military forces of the 18th Century“ sowie eine gedruckte Landkarte zur Spielwelt. Vgl.: http://www.amazon.co.uk/Empire-Total-Special-Forces-Edition/dp/B001JJBE5G/ref=sr_1_6?ie=UTF8&qid=1343382665&sr=8-6. Die CE enthielt neben den Inhalten der SFE zudem eine kleine Trinkflasche und einen Kom-

erschien ebenfalls in mehreren Fassungen, darunter einer „Limited Edition“, „Encyclopedia Edition“, „Join or Die Edition“, „Washington Edition“ und einer „Deluxe Edition“.⁴⁵⁶ In den Folgejahren erschienen darüber hinaus noch verschiedene preisreduzierte Fassungen, wie etwa so genannte „Game of the Year“ und „Gold-Editionen“, die weitere Spieler ansprechen sollten.⁴⁵⁷ Trotz des günstigeren Preis, der einige Zeit nach der Erstveröffentlichung verlangt wurde, enthalten diese Spielinhalte, die zuvor separat erworben werden mussten.

Neben diesen Herausforderungen, die sich aus den Spielen selbst ergeben, bestehen zudem noch weitere, die jedoch ebenfalls Relevanz für die Analyse von ihnen besitzen. Fünftens sind dies die Nutzungsfenster, die sich wegen des rasanten technischen Wandels bei Hard- und Software im Extremfall auf einen nur wenige Jahre kurzen Zeitraum beschränken.⁴⁵⁸ Vor diesem Zeitfenster ist die Technik häufig entweder zu langsam, um das Spiel zu nutzen oder es fehlt im Anschluss eine notwendige Abwärtskompatibilität, die es erlaubt, die Anforderungen des Spiels trotz sich zwischenzeitlich weiterentwickelter Hard- und Software zu bedienen. Die jüngste dieser Phasen beim PC war die Umstellung auf Betriebssysteme von einer 32- auf eine 64-Bit Architektur,⁴⁵⁹ die sich insbesondere ab Windows 7 beschleunigte und dazu führte, dass Erstveröffentlichungen von Spielen, die explizit auf die früheren 32-Bit Architektur angewiesen waren, überhaupt nicht mehr funktionierten oder zahlreiche zuvor unbekannte Programmierfehler aufwiesen. Da jene Spiele zum Zeitpunkt dieser Probleme meist bereits etwas älter waren, wurden nur selten die für die weitere Funktionalität notwendigen #Patches bereitgestellt, wodurch jene älteren Titel heute fast nur noch auf Systemen laufen, die aus der Zeit des jeweiligen Spiels stammen.⁴⁶⁰

Während gewisse Inkompatibilitäten mit technischen Verbesserungen einhergehen, sind

.....
pass, die zusammen mit dem Spiel in einer Holzbox geliefert werden. Vgl.: <http://collectorsedition.org/game-db/empire-total-war-collectors-edition-collectors-edition-pc-dvd-rom>.

456 Die LE enthielt eine kleine Statue des Protagonisten Ratonhnhaké:ton, eine Kolonialflagge, eine Gürtelschnalle und George Washingtons Notizbuch mit Informationen zum Spielcharakter. Die EE enthielt hingegen eine Encyclopedia mit Informationen zum Spiel und ein Comic. Vgl.: http://www.amazon.com/Assassins-Creed-III-Xbox-360/dp/B0050SYLRK/ref=sr_1_1?s=videogames&ie=UTF8&qid=1390480803&sr=1-1&keywords=assassin%27s+creed+3. Die JoDE enthielt ebenfalls das Notizbuch sowie das Medaillon der Assassinen und einige DLCs für das Spiel. Die WE enthielt eine Reihe von DLCs, darunter die Alternative Geschichte „Die Tyrannei des König Washington“. Die DE schließlich enthielt neben den DLCs der Washington Edition noch einige weitere. Vgl.: http://www.amazon.de/gp/product/B007KZQL8I/ref=as_li_ss_tl?ie=UTF8&tag=schnitt_titel-21-&linkCode=as2&camp=1638&creative=19454&creativeASIN=B007KZQL8I.

457 Hierbei wurde alle zuvor separat erhältlichen Erweiterungen gemeinsam mit dem Hauptspiel veröffentlicht, jedoch zu einem im Vergleich günstigeren Preis.

458 Hierzu: Guins: Game After.

459 Eine der deutlichsten Änderungen ist die Speicherverwendung, die bei 32-Bit Systemen auf 4 GB beschränkt war, wovon sowohl der einer Anwendung zuweisbare Arbeitsspeicher, als auch die maximale Dateigröße auf Festplatten betroffen waren. Einen anschaulichen Überblick über die technischen Veränderungen und mögliche Gründe für die langwierige Übergangsphase bietet: Mashey, John R.: The Long Road to 64 Bits, in: acmqueue 4.8 (2006), S. 26–35.

460 Als Gründe lassen sich Kosten und Zeitaufwand annehmen, die mit einer solchen Entwicklung und Erprobung von Patches verbunden sind.

sie teilweise auch gewollt, um den Absatz neuer Technik zu fördern und Spieler dazu zu bewegen, nicht nur das Spiel, sondern auch die dafür notwendige Hardware zu kaufen.⁴⁶¹ Beispiele wären der Wechsel einer Konsolengeneration oder Titeln, die exklusiv für ein bestimmtes System erscheinen. Diese Entwicklungen führen jedoch auch dazu, dass die Analyse von Historienspielen erschwert wird, die ein gewisses Alters erreicht haben und nicht mehr auf aktuellen Computern oder Konsolen funktionieren. Dementsprechend müssen entweder entsprechend alte Geräte beschafft oder auf #Emulatoren zurückgegriffen werden, welche die Funktionen von diesen duplizieren und alte Spiele damit auch auf modernen Geräten nutzbar machen.⁴⁶² Letztere Möglichkeit wird allerdings dadurch eingeschränkt, dass es nicht für alle Systeme #Emulatoren gibt.

Neben den technischen Anforderungen fehlt es sechstens auch an umfassenden Archiven für digitale Spiele, die nicht nur deren Existenz erfassen, sondern sie für künftige Generationen nutzbar halten. Auch die Bewahrung der Daten stellt eine große Herausforderung dar, weil Datenträger neben dem geschilderten technischen Wandel – so sind die für die meisten MS-DOS Spiele notwendigen Diskettenlaufwerke schon lange aus modernen Computern verschwunden – nur eine begrenzte Lebensdauer haben. Das Desiderat der Archivierung wird derzeit von professionellen Akteuren, wie z.B. staatlichen Archiven, nur selten und in kleinem Umfang wahrgenommen,⁴⁶³ wodurch eine seriöse Quelle für benötigte Informationen zur Entwicklungsgeschichte des digitalen Spiels nur lückenhaft vorhanden ist. Stattdessen wird die Aufgabe vor allem von Spieleliebhabern wahrgenommen, die Plattformen einrichten, die es Nutzern erlauben, Informationen zu Spielen in eine Datenbank einzugeben, in der online recherchiert werden kann.⁴⁶⁴ Bekanntester und umfangreichster Vertreter dieser Form der Spieledatenbanken ist MobyGames, das nach eigener Aussage „the world’s largest and most flexible electronic game documentation project in existence“⁴⁶⁵ ist und aktuell ca. 188.000 Spiele führt.⁴⁶⁶ Daneben gibt es beispielsweise auch noch weitere themenspezifische

461 Beispielsweise zur Playstation 4: Schuiszill, Darius: PS4 und Abwärtskompatibilität: Sony übt harsche Kritik, 07.07.2017, online: <https://www.netzwelt.de/sony-playstation-4/155521-ps4-abwaerts-kompatibilitaet-sony-uebt-harsche-kritik.html>. Peckham, Matt: Everything Sony Told Us About the Future of PlayStation, 05.06.2017, online: <http://time.com/4804768/playstation-4-ps4-propsvr-sales/>.

462 Bekannte Emulatoren für den PC sind DOSBox, das MS-DOS emuliert und ScummVM, die vor allem für Spiele gedacht ist, welche die Skriptsprache SCUMM („Script Creation Utility for Maniac Mansion“) nutzen.

463 Einblicke in bestehende Herausforderungen bieten: Lange: Pacman im Archiv, S. 77–86. Owens, Trevor: Yes, The Library of Congress Has Video Games. An Interview with David Gibson, 26.09.2012, online: <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>.

464 Hierzu und weiteren Problematiken bei der Bewahrung: Stuckey, Helen; Swalwell, Melanie; Ndalianis, Angela; Vries, Denise de: Remembering & Exhibiting Games Past. The Popular Memory Archive, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.1 (2015), o. S. Grelczak, Gebhard: „Retro-Spektive“. Computerspiele und ihr Archiv, in: Paidia, 10.02.2014, o. S.

465 Zitat in: What is MobyGames?, online: <https://www.mobygames.com/info/faq1#a1>.

466 https://www.mobygames.com/moby_stats. Diese Zahl bezieht auch Mehrfachnennungen mit

sche Portale, wie Home of the Underdogs⁴⁶⁷ oder Abandonia,⁴⁶⁸ wo neben Informationen vor allem vermeintliche #Abandonware angeboten wird. Das deutschsprachige Portal The Legacy ist dagegen 2018 wegen Problemen bei der technischen Umrüstung und der Europäischen Datenschutzgrundverordnung eingestellt worden, so dass die in ihm bis dahin erfassten rund 40.000 Titel derzeit nicht mehr abrufbar sind.⁴⁶⁹

Während die beiden erstgenannten Datenbanken keine generelle zeitliche Eingrenzung vornehmen, finden sich bei den beiden themenspezifischen vornehmlich ältere Spiele aus den 1980er und frühen 1990er-Jahren, die von ihren #Publishern nicht mehr vertrieben werden oder deren Nutzungsrechte abgelaufen sind. Diese meist als #Abandonware bezeichneten Titel werden auf den beiden genannten und zahlreichen weiteren Seiten samt Verweisen auf geeignete #Emulatoren zum kostenlosen Download angeboten und stehen damit auch in der heutigen Zeit weiterhin zur Verfügung. Gleichwohl stellt GEBHARD GRELCZAK die berechnete Frage, ob die bloße Bewahrung der Software in dieser und vergleichbaren Formen ohne die ursprünglich dazugehörige und das Spielerlebnis ebenfalls prägende spezielle Hardware ausreiche, weil #Emulatoren dieses potentiell veränderten.⁴⁷⁰

Für die Wissenschaft bieten diese und andere Datenbanken sowohl Vor- als auch Nachteile. Zunächst halten sie zumindest ältere Titel nutzbar, was ihre direkte Analyse erlaubt und Erkenntnisse aus erster Hand ermöglicht, auch wenn #Abandonware einen zumindest nicht abschließend geklärten rechtlichen Status hat. Auch bieten die Datenbanken teils sehr umfangreiche Informationen zu digitalen Spielen, die neben der Titelei in Form von Name, Veröffentlichungsdatum, Plattformen, #Publisher, #Entwickler auch eine Inhaltsangabe, Screenshots, Meta-Scores,⁴⁷¹ Genrezuordnungen und Rezensionen beinhalten. Andererseits bleibt jedoch die oft schwierige Verifizierbarkeit der präsentierten Informationen die zentrale Herausforderung. Zumindest die Betreiber von MobyGames erklären explizit, im Gegensatz den anderen genannten Datenbanken, „that we check each entry for accuracy“,⁴⁷² jedoch hat keiner der vier Mitarbeiter⁴⁷³ einen wissenschaftlichen Hintergrund oder entsprechende

.....
ein, so etwa wenn ein Titel für mehrere Plattformen oder in verschiedenen Fassungen (Standard, Collector’s Edition, Limited Edition etc.) erschienen ist.

467 Unter <http://homeoftheunderdogs.net/> finden sich Einträge zu 5.500 Spielen, die nach eigener Aussage als wenig beachtet gelten. Keine Aussage zu Mehrfachnennungen oder unterschiedlichen Versionen.

468 Abandonia.com bietet Informationen zu 1.404 DOS-Spielen. Keine Aussage zu Mehrfachnennungen oder unterschiedlichen Versionen. <http://www.abandonia.com/>.

469 Siehe die Erklärung vom 10.05.2018 unter: <http://www.thelegacy.de>.

470 Grelczak: „Retro-Spektive“. Zu Emulatoren: Dor, Simon: s.v. „emulators“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 192f.

471 Während der „MobyScore“ auf Wertungen der MobyGames-Nutzer basiert, gibt der „MobyRank“ an, wie ein Spiel von Zeitschriften, Onlineportalen und anderen Spielbewertern wahrgenommen wird bzw. wurde. Vgl.: <http://www.mobygames.com/info/faq>.

472 Zitat in: Where did all of the MobyGames database information come from? Online: <http://www.mobygames.com/info/faq5#e4>.

473 Vgl.: Who is behind MobyGames? Online: <http://www.mobygames.com/info/faq5#e1>

Berufserfahrung im Bereich des Archivwesens, so dass unklar bleibt, ob Kenntnisse über gängige Methoden des Berufs vorhanden sind oder ein Archiv lediglich als großer Datenspeicher begriffen wird. Da es jedoch keine Alternativen zu den vier genannten und einigen weiteren Datenbanken gibt, wird auf diese in dieser Arbeit zurückgegriffen werden, da zum Teil notwendige Informationen nicht anders erlangt werden können. Dies gilt besonders für ältere Titel, für die nie eine Homepage bestand oder deren #Entwicklerstudio bzw. #Publisher nicht mehr existieren. Da diese frühen digitalen Spiele jedoch wichtige Rückschlüsse auf die historische Entwicklung des Mediums erlauben, erscheint es unerlässlich, auch sie untersuchen zu können, so dass jene gemeinschaftlich ergänzten Datenbanken eine der wichtigsten Quellen für Informationen darstellen.

Die siebte und letzte große Herausforderung für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen stellt schließlich ihre oft mangelhafte Dokumentation dar. Neben dem zuvor beschriebenen Nachweis von bestimmten Spielen betreffen die Probleme mit der Dokumentation insbesondere den Entstehungsprozess. Einerseits wird dieser in der heutigen Zeit besonders im Rahmen der Werbung vor der Veröffentlichung mit vielfältigen Kommunikationsformen präsentiert, um einen Titel bekannt zu machen und künftige Käufer anzusprechen, andererseits bleibt diese Präsentation selektiv, da lediglich ausgewählte Informationen mit den genannten Intentionen gezeigt werden. Ein freier Zugang zu den Originaldokumenten für die Untersuchung von Abläufen, verworfenen Ideen oder getroffenen Entscheidungen findet sich derzeit nicht.⁴⁷⁴ Damit ist das Material, das für die Betrachtung des Entwicklungsprozesses von digitalen Spielen zur Verfügung steht, vor allem auf öffentliche Äußerungen beschränkt. Beiträge von Spielejournalisten können durch die Kontakte der Redakteure in die Branche zwar ergänzende Perspektiven beitragen, jedoch sind auch sie letztlich wesentlich darauf angewiesen, was sie über ihre Quellen erfahren können. Somit sind auch zentrale Perspektiven auf die Präsentation von Geschichtsthemen durch Historienspiele kaum zugänglich. Zwar lassen sich durch die bereits skizzierte Auseinandersetzung mit den Werken viele Informationen erlangen, die Rückschlüsse dazu erlauben mit welchen Schwerpunkten ein Thema inszeniert wird, jedoch bleibt die wichtigere Frage nach dem Warum weitgehend unklar. Warum gerade die gewählten Aspekte für ein Spiel ausgewählt wurden, lässt sich meist ebenso wenig beantworten, wie auch die Frage nach den Gründen für getroffene Entscheidungen während der Entwicklung, die zu dem Werk geführt haben, das der Spieler letztlich vorfindet.

Damit kann also zusammenfassend festgestellt werden, dass digitale Spiele nicht nur durch ihre Interaktivität Herausforderungen an etablierte Methoden der Quellenkritik stellen. Auch

.....
474 Entsprechende Anfragen an die Entwickler Ubisoft (Assassin's Creed) und The Creative Assembly (Total War) wurden nicht beantwortet.

ihre relativ schnelle Vergänglichkeit in Form technischer Entwicklungen und insbesondere ihre Veränderbarkeit durch #Patches, #Modifikationen, #Add-ons und #Downloadable Contents machen es erforderlich, neue Wege zu entwickeln, mit denen Spiele erschlossen werden können. Ein Versuch hierzu soll im nun folgenden Kapitel erfolgen.

3.5. Entwicklung eines Belegsystems

Die zuvor geschilderten quellenkritischen Besonderheiten von digitalen Spielen stellen auch etablierte wissenschaftliche Belegsyste vor Herausforderungen, weil klassische Formen des Nachweises, wie Seiten- und Spaltenzahlen, Zeitindices, Aktenzeichen oder Hyperlinkangaben durch interaktive Abläufe nicht möglich sind.⁴⁷⁵ In einem ersten Schritt werden deshalb zunächst bibliografische Angaben vorgeschlagen, die es erlauben sollen, einen analysierten Titel möglichst präzise zu bestimmen. Die bislang oft beobachtende⁴⁷⁶ Kombination aus Name, #Publisher, #Entwickler und Erscheinungsjahr erscheint zu unpräzise, wenn ein Titel ausführlicher untersucht werden soll, weil sie die Veränderbarkeit des Mediums nicht berücksichtigt. Da #Patches jedoch oft allein schon deswegen notwendig sind, um einen möglichst störungsfreien Spielfluss zu gewährleisten, kann es erforderlich sein, auch die Version des bearbeiteten Titels zu erfassen. Werden darüber hinaus veränderte oder neu ergänzte Inhalte einbezogen, so müssen darüber hinaus auch diese aufgeführt werden, weil sie großen Einfluss auf Abläufe haben können. Hierzu zählen #Modifikationen, #Add-ons und #Downloadable Contents. Um diese Anforderungen zu berücksichtigen, wird in dieser Arbeit die folgende Art des bibliografischen Nachweises vorgeschlagen und angewandt, wenn ein Spiel umfassend analysiert wird:⁴⁷⁷

Titel: Fassung, System, Publisher, Entwicklerstudio(s), Version des Spiels, genutzte Erweiterungen, Jahr der Erstveröffentlichung des Hauptspiels.⁴⁷⁸

Total War: Shogun 2: Limited Edition, Windows, Sega (Publisher), The Creative Assembly (Entwickler), Version 1.1.0, Modder Content Pack, Dragon War Battle Pack, Hattori Clan Pack, Ikko Ikki Clan Pack, Sengoku Jidai Unit Pack, Fall of the Samurai (FotS), FotS - Obama Faction Pack, FotS - Saga Faction Pack, FotS - Sendai Faction Pack, FotS - Tsu Faction Pack, Rise of the Samurai, 2011.

.....
475 Lediglich ausgewählte spielbegleitende Dokumente, wie Handbücher und Lösungshilfen, oder auch feststehende Spielinhalte, wie eine etwaige vorhandene Datenbank erlauben präzise Verweise auf die Herkunft von Aussagen. Auch Werbemittel lassen sich hierzu zählen, wie der im Internet veröffentlichte Bericht oder Trailer, dessen Herkunft über den Hyperlink benannt werden kann.
476 Siehe etwa: Schwarz: Computerspiele. Bender: Virtuelles Erinnern. Heinze: Mittelalter Computer Spiele.
477 Die Fassung des Spiels meint die Art der Verkaufsversion, zum Beispiel, in physischer Form als Retail-Fassung oder als rein digitaler Verkauf.
478 Die Angabe eines Landes oder einer Stadt, wie bei Literatur und anderen Medien üblich, scheint durch die Internationalität vieler Spielerfirmen kaum möglich, weil insbesondere Großproduktionen in Tochterstudios in vielen Ländern gleichzeitig entwickelt werden.

Neben den #Erweiterungen kann gerade die Versionsangabe von Bedeutung sein, da sie eine mit der Buchauflage vergleichbare Bedeutung hat und nachweist, welche Version eines Spiels genau verwendet wurde. Ohne sie bestünde das Risiko, das Inhalte diskutiert werden, die zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung womöglich noch nicht enthalten waren.⁴⁷⁹ Gleiches gilt auch für verschiedene Verkaufsfassungen und den in ihnen teils mitgelieferten Zusatzinhalten und dem für die Analyse genutzten System. In Fällen, in denen keine veränderte Fassung eines Spiels verwendet wird, so etwa bei einer bloßen Nennung eines Titels oder der Erwähnung eines Settings, scheint es hingegen ausreichend, eine verkürzte bibliografische Nennung zu verwenden.

Titel: Publisher, Entwicklerstudio(s), Jahr der Erstveröffentlichung.

Total War: Shogun 2: Sega (Publisher), The Creative Assembly (Entwickler), 2011.

Wird allein auf #Add-ons oder #Downloadable Contents und damit auf von offizieller Seite veröffentlichte #Erweiterungen Bezug genommen, scheint ebenfalls eine verkürzte Form des Nachweises ausreichend, die jedoch trotzdem alle relevanten Angaben enthalten muss, um sie eindeutig dem dazugehörigen Spiel zuordnen zu können:

Name des Erweiterung: Art der Erweiterung für Spiel, Jahr der Veröffentlichung.

Rise of the Samurai: DLC für Total War: Shogun 2, 2011.

Auch #Modifikationen erfordern eine präzise Form der Nennung, der ihrer besonderen Herkunft Rechnung trägt. Da es sich bei ihnen um Inhalte handelt, die von Spielern für Spieler entwickelt werden und kostenlos über das Internet verbreitet werden, ergibt sich im Vergleich zu den zuvor genannten Nachweisen eine wesentliche Besonderheit: ihre meist umfangreiche Weiterentwicklung. Das bedeutet, dass von der ersten Veröffentlichung einer #Modifikation an oft neue Funktionen ergänzt, bestehende verändert oder sogar ganz entfernt werden. Anlass für diese sind meist Rückmeldungen von Nutzern, so dass das fertige Produkt letztlich eine gemeinschaftliche Entwicklung von den Autoren der #Modifikationen und ihren Nutzern ist. Die Angabe der Versionsnummer ist bei dieser Art Werk daher grundsätzlich sinnvoll, da Aussagen andernfalls kaum überprüfbar sind.

Insbesondere Großprojekte zeigen dies sehr deutlich, da sie oft über mehrere Jahre entstehen und damit eine vielfältige Veränderung erfahren.⁴⁸⁰ Auch wenn die Entwicklung kollaborativ erfolgt, erscheint es jedoch als wenig sinnvoll jeden an der Entwicklung Beteiligten zu

.....

⁴⁷⁹ Gleichwohl gestaltet sich die Ermittlung teils als schwierig, weil sie, wenn überhaupt, meist nur innerhalb eines Spiels genannt wird, so dass es für diese Information installiert und gestartet werden muss.

⁴⁸⁰ Eine besonders umfangreiche Modifikation ist „DarthMod Empire“ die am 21.03.2009 erstmals erschienen ist, nur wenige Wochen nach Veröffentlichung von Empire: Total War. Am 20.03.2013, und damit über vier Jahre nach der Veröffentlichung des Spiels, stellte das Entwicklerteam den letzten Patch der „DarthMod Empire Platinum Edition“ bereit. Vgl.: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=235196>. Ergänzend: <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=1126>.

nennen, da gerade bei den Großprojekten teils dutzende Akteure beteiligt sind. Stattdessen sollten der oder die verantwortlichen Autoren genannt werden oder, sofern dies vorhanden ist, der Name der Gruppe unter dem diese ihr Werk präsentieren. Auch bietet sich der Link zur Projektseite an, um das Werk leicht zu finden und etwaige zwischenzeitlich stattgefundene Veränderungen zu überprüfen. Wenn lediglich die #Modifikation thematisiert wird, dann erfolgt in dieser Form ohne die zuvor genannten vollständigen Angaben zum Spiel:

Name der Modifikation, Modifikation für (Spielname), hauptverantwortliche Autoren, genutzte Version, Erscheinungsjahr der Version, Link zum Projekt.

DarthMod: Shogun 2: Modifikation für Total War: Shogun 2, DarthMod Productions, Version 5.0, online: <http://www.moddb.com/mods/darthmod-shogun>.

Über diese Angaben lassen sich verwendete Spiele, #Erweiterungen und #Modifikationen genau bestimmen, so dass für Dritte transparent dargestellt wird, auf welche Fassung sich wissenschaftliche Aussagen beziehen. Der Nachweis von Spielinhalten bedarf jedoch eines eigenen Belegsystems. Da Ludologie, Narration sowie Indikatoren für die Popularität in den kommenden Methodensäulen gesondert untersucht werden, soll es im Folgenden zunächst um die grundlegende Frage gehen, wie sich Spielinhalte trotz der beschriebenen Herausforderungen präzise belegen lassen.

Spiele weisen als Softwarekonstrukte sehr konkrete Strukturen auf. Während der Spieler zwar der Handelnde ist, so erfolgen seine Handlungen in einem klar vorgegebenen Rahmen, da jeder Inhalt, der innerhalb der virtuellen Welt manipuliert werden kann, zuvor einprogrammiert worden sein muss und einen Platz im System besitzt. Häufig sind innerhalb dieser Strukturen daher Abhängigkeiten und Bedingungen vorzufinden, so dass diese als wichtige Grundlage für das Belegen von Aussagen dienen können. Im Gegensatz zu einem klassischen linearen Medium wie dem Buch bildet damit also weniger der Zeitpunkt des Eintritts eines Ereignisses die Grundlage für den Beleg, sondern stattdessen die Position des Ereignisses innerhalb der Struktur und die Anforderungen, die erfüllt werden müssen, damit es eintritt. Das Schwierige für das Belegen von Aussagen über Spielinhalte besteht also darin, diese Strukturen zu visualisieren, weil sie in aller Regel nicht direkt im Spiel sichtbar sind, sondern nur indirekt über verschiedene audiovisuelle Hilfsmittel präsentiert werden. Dies hat zur Folge, dass der Spieler verschiedene, meist verständliche Darstellungen wahrnimmt, während die zugrunde liegenden beschriebenen Strukturen zwar das Handeln prägen, aber in ihrer Gesamtheit nicht direkt sichtbar sind.

Durch die oft große Differenz zwischen der Dauer von Spielzeit und späterer Bearbeitungszeit, erscheint es insbesondere für wissenschaftliche Spielanalysen unerlässlich ein eigenes Archiv für die Dokumentation der behandelten Titel zu aufzubauen, in der nicht nur Notizen festgehalten werden, sondern auch konkrete Momente und Inhalte. Für den Beleg

der sichtbaren Elemente bieten sich generell Screenshots und Videomittschnitte an, die es erlauben, sowohl die Existenz von Inhalten als auch die Art ihrer Vermittlung gegenüber dem Spieler nicht nur zu dokumentieren, sondern sie auch zu einem späteren Zeitpunkt analysierbar zu machen. Die Möglichkeit zur Anfertigung von Screenshots ist teilweise bereits in Spielen integriert und durch das Drücken einer vordefinierten Taste möglich, wodurch die aktuelle Darstellung auf dem Bildschirm als Bild auf der Festplatte gespeichert wird. Aufwendiger, jedoch ebenfalls möglich, ist die Verwendung der „Druck“ Taste, die ein Abbild des Gezeigten im Arbeitsspeicher des Computers ablegt, das dann in ein Bildbearbeitungsprogramm eingefügt und so ebenfalls speicherbar wird. Jedoch ist hierfür ein Task-Switching notwendig, das teilweise zu Problemen führen kann.⁴⁸¹ Daneben existieren auch eine Reihe hilfreicher externer Hilfsprogramme für die Anfertigung von Screenshots und Mitschnitten, die kein Task-Switching erfordern. Beispiele hierfür wären *Fraps*, *Camtasia*, *OBS Studio* oder *Action!*.⁴⁸²

Videomittschnitte von Spielszenen bieten sich dagegen dann an, wenn Abläufe erläutert werden sollen, für die Momentaufnahmen nicht ausreichen. Gerade für Analysen von zusammenhängenden Sequenzen können Mitschnitte damit von großem Nutzen sein, da sie es erlauben, den eigenen Spielprozess zu dokumentieren. Zwar muss diese Dokumentation auf die individuelle Perspektive beschränkt bleiben und kann daher nicht repräsentativ sein – ein zweiter Spieler wählt womöglich eine deutlich andere Vorgehensweise, ein dritter ist noch unerfahren und macht mehr Fehler etc. Gleichwohl ist ein Videomittschnitt die einzige Möglichkeit, um Abläufe so zu dokumentieren, wie sie in dem untersuchten Spielabschnitt ursprünglich gewesen sind. Wird der Spielprozess zusätzlich mit zentralen Überlegungen des Spielenden protokolliert, so lässt sich die Dokumentation noch weiter unterstützen, weil so die eigenen Gedanken und Erfahrungen zur Zeit der Nutzung präsent bleiben.⁴⁸³

Jedoch bergen Videomittschnitte eine Reihe von Herausforderungen, die ihre Nutzung im wissenschaftlichen Kontext einschränken. Zwar stellen sie eine wertvolle Grundlage für die Analyse von digitalen Spielen da und ermöglichen die Nennung von Zeitindices, jedoch lassen sie sich nicht in ein Textdokument einbinden und machen die Nutzung eines Trägermediums wie einer CD oder DVD sowie eines Gerätes, um dieses abspielen zu können, notwendig. Auch ließe sich für die Bereitstellung eine Videoplattform wie YouTube heranziehen, um auf das Trägermedium verzichten zu können, jedoch birgt die Veröffentlichung von Inhalten im

481 Gemeint ist das Wechseln zwischen dem Spiel und dem Desktop des Betriebssystems, über den besagte Bildbearbeitungsprogramme verwendet werden. Ermöglicht wird dies bei Windows über die Tastenkombination ALT + TAB. Jedoch führt dieser Wechsel bei einigen Spielen zu Problemen, darunter Abstürzen oder fehlerhaften Darstellungen, so dass dieser Weg nur eingeschränkt praxistauglich ist.

482 Fraps wird in dieser Arbeit verwendet.

483 Dieses Vorgehen hat sich bei den in dieser Arbeit untersuchten Fallbeispielen als außerordentlich hilfreich erwiesen.

Internet insbesondere urheberrechtliche Risiken, die beachtet werden müssen.

Hier zeigt sich also bereits eine wichtige Einschränkung dieser Art des Nachweises von Inhalten. Während ihre Nutzung durch Mitschnitte für die unmittelbare Analyse hilfreich ist, benötigen Dritte Zugang zu dem Medium, auf dem Szenen gespeichert sind, sofern sie nicht öffentlich zugänglich gespeichert werden. Werden sie dagegen öffentlich zugänglich gemacht, so müssen die Rechteinhaber womöglich der Verwendung zustimmen. Gleich der Art der Bereitstellung reduzieren Mitschnitte jedoch die vormals meist⁴⁸⁴ interaktiven Abläufe eines Spiels auf die Linearität eines Films. Daher muss bei der Betrachtung stets berücksichtigt werden, dass das Gezeigte womöglich nur eine von vielen möglichen Vorgehensweisen zeigt.

Als Alternative zu Mitschnitten bieten sich bedingt durch die geschilderten Nutzungseinschränkungen daher insbesondere protokollarische Aufzeichnungen von Spielszenen für Analysen an. Indem diese aus Sicht des Spielers verfasst werden, lassen sich mit ihnen sehr detailliert die Schritte wiedergeben, die zum Lösen von Aufgaben erforderlich sind.⁴⁸⁵ Während diesen Wiedergaben die Vorteile einer bildlichen Darstellung fehlen, erlauben sie gleichwohl die Beschreibung von Elementen der Spielstruktur und ihrer Abhängigkeit voneinander. Die Kombination aus protokollarischen Aufzeichnungen mit Screenshots und Mitschnitten stellen somit eine wichtige Möglichkeit da neben Strukturen auch Spielerlebnisse und Eindrücke festzuhalten. Dies erlaubt es, Inhalte rückwirkend zu kontextualisieren und damit Zusammenhänge im Spiel aufzudecken, die während des ursprünglichen Spiels womöglich übersehen worden sind oder deren Einfluss auf nachfolgende Entwicklungen unbemerkt geblieben ist.

Für jene nicht unmittelbar sichtbaren Inhalte bieten sich besonders Grafiken in Form von Ablaufdiagrammen und Prozessmodellen an. Sie können dazu genutzt werden, um die internen Strukturen von Spielen zu verdeutlichen, die zwar für den Ablauf des Spiels bestimmend sind, jedoch nur selten umfassend im Spiel abgebildet werden. Entsprechend können diese Grafiken damit sowohl die Strukturen visualisieren, als auch eine Interpretation von diesen darstellen, wenn der Spieler nicht über ausreichend Informationen zu allen Zusammenhängen verfügt und damit theoretisieren muss.

Muss zur Erfüllung eines Spielziels ein bestimmtes Gebiet erobert werden, wie es in #Strategiespielen oft der Fall ist, werden innerhalb der Spielmechanik beispielsweise Zustände abgefragt: Das Gebiet kann erobert oder noch nicht erobert sein. Ausgelöst wird die Abfrage, ob das Spielziel erfüllt ist, über einen #Trigger, der über Handlungen des Spielers aktiviert

484 Ausnahmen wären etwa Cut Scenes und Menüs, die sich für Dritte reproduzierbar abbilden lassen.

485 Die Einstieg hierfür bietet sich Johnson, Steven: Everything Bad Is Good For You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter, New York, 2005, S. 41–59 an, der Abhängigkeiten in Pac-Man und The Legend of Zelda: The Wind Waker auf diese Weise beschreibt.

wird. Ist das besagte Gebiet durch eine feindliche Armee besetzt, könnte der Zustand des #Triggers beispielsweise lauten „Das Spielziel ist nicht erfüllt“, wurde das Gebiet durch eigene Truppen erobert, so ändert sich der Zustand in „Das Spielziel ist erfüllt“. Diese klare Struktur lässt sich über Grafiken bildlich darstellen, während bei der im Spiel vorhandenen Visualisierung der Aufgaben vielleicht nur ein Häkchen hinter der nun erfüllten Aufgabe gesetzt wird. Ein Screenshot kann dementsprechend zwar das Häkchen zeigen, jedoch nicht die diesem zugrunde liegende Ursache und mögliche Folgen dieser Veränderung.

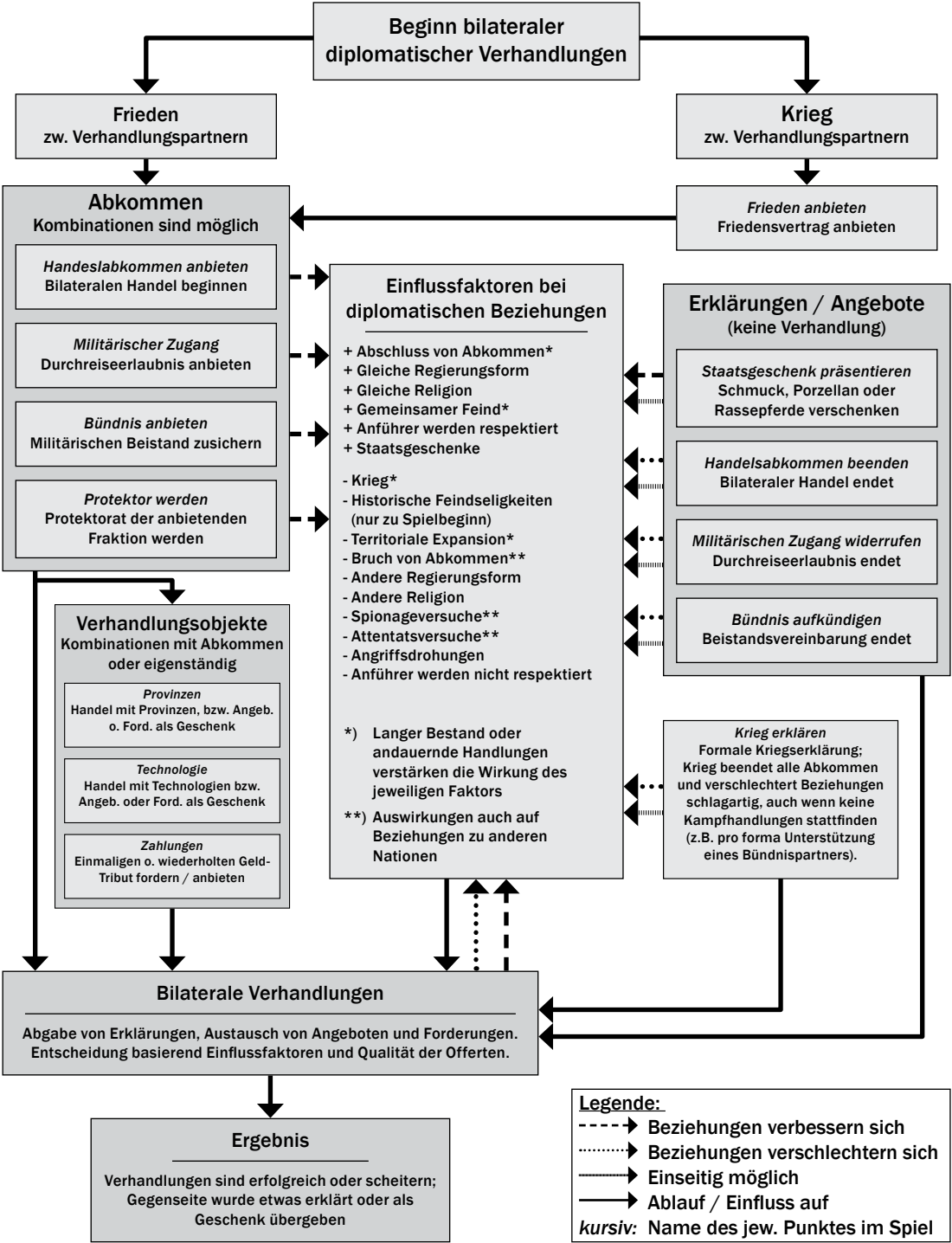
Zwar können auf diese Weise wichtige Merkmale des Regelsystems fassbar gemacht werden, jedoch handelt es sich bei diesen vor allem um sehr rudimentäre Elemente eines Spiels. Wesentlich bedeutsamer als beispielsweise Abfragen zum Zustand einer Siegbedingung sind gerade bei inhaltlichen Analysen die Möglichkeiten und Entwicklungen, die dem Nutzer geboten werden. Zum Nachweis dieser bieten sich im besonderen Maße Concept Maps und Prozessmodelle an, über die eine detaillierte Aufschlüsselung der verschiedenen Abhängigkeiten möglich wird. Die folgende Grafik zum Ablauf diplomatischer Verhandlungen in *Empire: Total War* zeigt exemplarisch, welche Abhängigkeiten zwischen den einzelnen Bereichen bestehen und wie sie sich gegenseitig beeinflussen.⁴⁸⁶

Wie die Grafik anschaulich zeigt, ist dieser ausgewählte kleine Teil des Gameplays von *Empire: Total War* bereits relativ komplex, obwohl er im Vergleich zu anderen Inhalten nur wenig Spielzeit⁴⁸⁷ beansprucht. Trotzdem wird es durch entsprechend ausführliche Beobachtung und Interpretation der Abläufe möglich, die relevanten Einflussfaktoren aufzuzeigen, die den diplomatischen Verhandlungen im Spiel zugrunde liegen und damit den Ausgang der Verhandlungen bestimmen. Dass eine solche Struktur darstellbar ist, gibt außerdem bereits einen Einblick in die in Kapitel 4.2. noch ausführlicher behandelte Frage nach der Übertragung von realen Elementen in eine virtuelle Spielumgebung und den Anforderungen, die durch die notwendige Berechenbarkeit von Entwicklungen gestellt werden.

Im Gegensatz zu den #Triggern des vorherigen Beispiels wird für die Berechnung des Erfolgs von diplomatischen Verhandlungen nicht allein ein einzelner Zustand herangezogen, sondern eine Vielzahl an Bedingungen,⁴⁸⁸ die darüber entscheiden, wie diplomatische Verhandlungen mit Mitspielern verlaufen. Statt monate- oder sogar jahrelangen Verhandlungen zwischen

.....
486 Es handelt es sich um eine überarbeitete Fassung einer Grafik, die ich in meiner Masterarbeit verwendet habe.
487 Den Hauptteil der Spielzeit machen die Schlachten zwischen Armeen und Flotten aus, gefolgt von der Verwaltung und dem Aufbau des eigenen Reiches und schließlich kleineren Elementen wie der Diplomatie oder Forschung. Sie sind meist mit wenigen Klicks abgeschlossen, haben jedoch oft mittel- bis langfristige Folgen, weil sie die Beziehungen zwischen Akteuren verändern oder die Möglichkeiten des Spielers verbessern.
488 Wichtig sind besonders die mittig stehenden Einflussfaktoren auf die Beziehungen. Allerdings sind auch unter langjährigen Verbündeten ohne nennenswerte negative Faktoren bei weitem nicht alle Vereinbarungen möglich.

Grafik 3-6: Ablauf diplomatischer Verhandlungen in *Empire: Total War*



Quelle: Eigene Darstellung auf Basis der beobachteten Spielmechanik.

Akteuren wird aus allen relevanten Faktoren die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Übereinkunft basierend auf den jeweils angebotenen Abkommen und Geschenken bzw. den Forderungen und Erklärungen berechnet. Diese wird sofort über eine Einblendung präsentiert und kann mit „ich stimme zu“, „ich lehne ab“ oder „ich stimme zu, wenn“ enden, woraufhin ein Gegenangebot abgegeben wird, dass der Verhandlungspartner ebenfalls annehmen, ablehnen oder mit einem weiteren Gegenangebot beantworten kann.

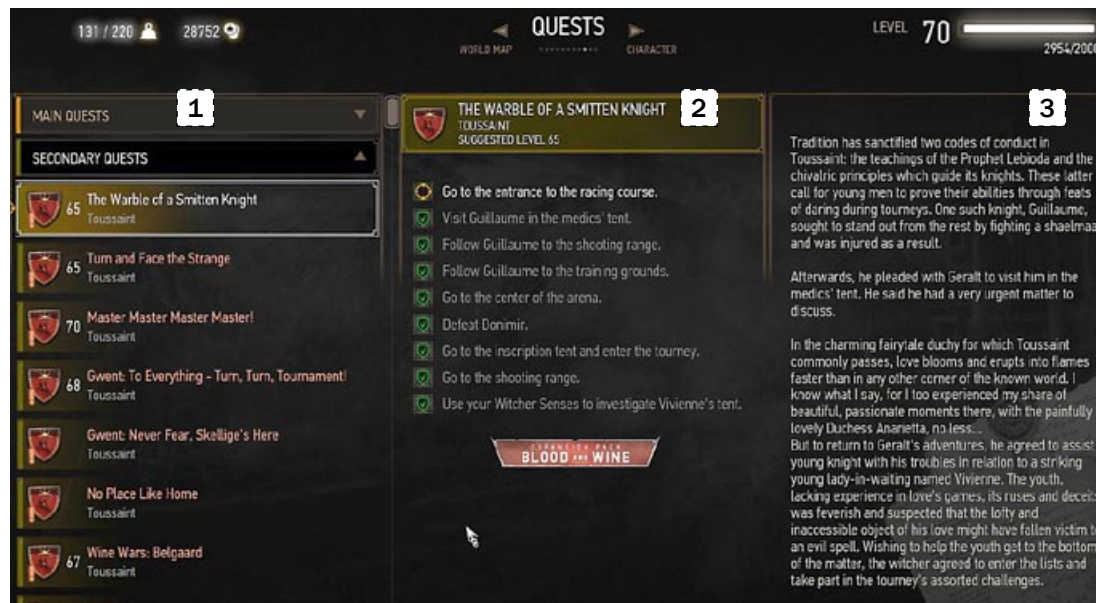


Abb. 3-7: Beispiel für die Präsentation eines Questlogs, hier *The Witcher III: Wild Hunt*.
 (1) Liste der offenen Quests in der Erweiterung *Blood and Wine*, unterteilt in verschiedene Kategorien.
 (2) Ausgewähltes Quests mit Auflistung der bereits absolvierten Schritten und der aktuellen Aufgabe.
 (3) Narrative Rahmung des Quests.

Eine weitere ebenfalls häufig anzutreffende Form der Strukturierung von Spielinhalten findet sich in vorgegebenen Abschnitten. Müssen diese in einer chronologischen Reihenfolge absolviert werden, beispielsweise in einer #Level-Struktur oder einer Erzählung, so lässt sich diese für den Nachweis von Inhalten ebenfalls heranziehen. Bei dieser Form des Nachweises wird damit auf ohnehin in den Spielen vorhandene Formen des #Feedbacks zurückgegriffen. Geben diese dem Handeln des Nutzers eine Struktur und einen narrativen Kontext, so erlauben es diese, bei einer Analyse ebenfalls Aussagen präzise zu verorten, obwohl der Zeitpunkt ihres jeweiligen Eintritts, wie bereits festgestellt, vom Handeln des Spielers abhängt. Das folgende Beispiel des #Questlogs zeigt anschaulich, wie eine solche Struktur auch in einem emergenten #Open World Spiel wie *The Witcher III: Wild Hunt* trotz der wesentlich größeren Freiheiten gegenüber einem progressiven Titel umfangreich vorhanden ist und entsprechend für Nachweise herangezogen werden kann.

Neben den Strukturen von zu erfüllenden Aufgaben, gleich ob optional oder obligatorisch, lassen sich auch weitere Inhalte zitieren. Hierzu zählen insbesondere jene, die über Sprache oder Text präsentiert werden und die damit ähnlich konkret vorliegen, wie bei einem nicht interaktiven Medium. Da viele digitale Spiele darüber hinaus eine Vielzahl an Figuren präsentieren, die neben dem Protagonisten aktiv sind und oftmals fester Bestandteil von Narrativen sind, lassen sich Aussagen von diesen folglich nicht nur einer bestimmten Situation, sondern sogar bestimmten namentlich bekannten Akteuren zuordnen. Eine Quelle für diese Art von Aussagen, über die häufig viele wichtige Informationen vermittelt werden, ließe sich wie folgt nachweisen:

Zitat in: Name des Spiels, Aussage von (Charakter) bei (Situation in der die Aussage fällt).

Über diese und vergleichbare Hilfsmittel lassen sich die Ausführungen zu Spielinhalten nach wissenschaftlichen Standards belegbar machen und gleichzeitig für Leser anschaulicher gestalten, als dies über reine Beschreibungen möglich wäre. Neben diesen spielinternen Quellen für Aussagen ist es für umfassende Darstellungen jedoch auch wichtig, externe Quellen hinzuzuziehen, weil diese nicht nur weitere wichtige Erkenntnisse liefern können, sondern auch einen erweiterten Blick auf die Spiele erlauben. Gerade die Präsentation der Spiele über die Werbung verspricht umfangreiche Einblicke zu dem Image, das generiert werden und als Kaufanreiz dienen soll. Eine besondere Rolle kommt dabei dem Internet zu, in dem Webseiten und soziale Netzwerke heutzutage umfangreich zur Präsentation von Informationen zu Spielen genutzt werden. Neben Beschreibungen in Textform zu Story, Spielinhalten und Handlungsmöglichkeiten, werden auch hier meist in großer Zahl Bilder und Videos bereitgestellt, die Einblicke in das Werk geben, Stimmungen vermitteln und seine Vorzüge herausstellen sollen.

Diese begleiten den Entwicklungsprozess und geben damit Einblicke in den Eindruck, der von dem Spiel erzeugt werden soll. Artworks zeigen vor allem, wie die visuelle Gestaltung von Konzeptzeichnungen bis hin an den fertig gestalteten Spielwelten ablief. In so genannten #Developer Diaries geben die #Entwickler hingegen themenbezogen Auskunft darüber, was „ihr“ Spiel bietet und wie Ideen umgesetzt worden sind. Ist ein Titel Teil einer Reihe, so wird zudem oft auf Eigenschaften früherer Veröffentlichungen Bezug genommen und erklärt, wie sich die jüngsten Ableger von diesen unterscheiden. Die Einbeziehung von Vorgängern erlaubt damit nicht nur die Identifikation von Veränderungen, sondern kann zudem auch Einblicke in übergeordnete Entwicklungsprozesse einer Reihe geben bei der technische Innovationen ebenso zu nennen sind, wie Reaktionen der Nutzer auf Vorgänger und durch finanziellen Erfolg – oder Misserfolg – veränderte Budgets.

Insbesondere in Spiele- und Branchenzeitschriften in gedruckter und digitaler Form lassen sich darüber hinaus neben Artikeln auch Interviews finden. Hierbei finden sich damit zitierfähige Aussagen zu Themen wie technischer und inhaltlicher Gestaltung, Ansprüchen an den eigenen Titel und der Einbeziehung der Wünsche der Nutzer. Bei Historienspielen finden sich darüber hinaus häufig Aussagen zu Gründen für die Wahl des Settings und wie dieses

umgesetzt wurde, was mögliche Einblicke in vorhandene Geschichtsbilder und Ansprüche bei der Umsetzung erlaubt. Der Wert dieser Interviews ist jedoch bisweilen schwierig einzuschätzen, da oftmals nicht angegeben wurde, ob diese vollständig oder gekürzt veröffentlicht wurden.

Als weiteres bedeutendes Mittel der Werbung kann auch die Präsentation von Spielen auf Fachmessen, wie der US-amerikanischen „Electronic Entertainment Expo“ (E3) oder der deutschen „Gamescom“,⁴⁸⁹ angesehen werden, auf denen neben der Werbung für kommende Titel oftmals bereits erste Abschnitte gespielt werden können, so dass unmittelbare Eindrücke vom späteren Spiel möglich werden. Vor dem Hintergrund des viralen Marketings, der Berichterstattung und der Besucherzahlen⁴⁹⁰ erscheint dies nicht unerheblich, da hierbei nicht nur die Perspektive der Branchenvertreter auf ihre neuen Spiele präsentiert wird, sondern Spielejournalisten und Privatbesucher oft auch erstmalig in größerer Zahl die Spiele ausprobieren können und sich im Internet über sie äußern. Diese Beiträge stellen damit eine wichtige Quelle dafür da, wie Titel insbesondere vor ihrer Veröffentlichung diskutiert werden, was durch Hyperlinks wiederum zitierfähig ist.

Da ich mich in dieser Arbeit wesentlich auf die Spiele konzentrieren werde, wird ihre Rezeption lediglich ein Randthema sein. Ich verzichte entsprechend weitgehend auf die Erschließung der Perspektiven der Nutzer, auch wenn sich zweifellos über soziale Netzwerke, Videoplattformen, Onlineforen, Nutzerrezensionen, Blogs und viele weitere Quellen sicherlich wichtige Erkenntnisse gewinnen ließen. Lediglich bei dem Überblick über Indikatoren für die Bestimmung der Popularität digitaler Spiele (Kapitel 3.5., Tabelle 3-8) wird näher auf zahlreiche typische Formen der Äußerung eingegangen werden. Während viele dieser Indikatoren zu der Rezeption zu zählen sind, wird auch hier der Fokus wesentlich auf den Wechselwirkungen des jeweiligen Elements mit anderen liegen, was dazu dienen soll, digitale Spiele in übergeordnete Diskurse einzuordnen. Nach den Ausführungen über mögliche Formen für den Beleg von Spielinhalten, soll nun eine exemplarische Anwendung in Form einer Spielerschließung erfolgen. Ausgewählt wurde hierfür das #Strategiespiel *Total War: Shogun 2*, das ursprünglich als zweites Fallbeispiel für diese Arbeit fungieren sollte und daher entsprechend intensiv erschlossen worden ist.

Das Beispiel präsentiert mit der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts einen Teil der japanischen Sengoku Zeit, in denen zahlreiche militärische Konflikte zwischen rivalisierenden

.....

⁴⁸⁹ Weitere Informationen unter: www.e3expo.com und www.gamescom.de.

⁴⁹⁰ Die E3 2018 besuchten in drei Tagen 69.200 Menschen, davon 54.200 Fach- und 15.000 Privatbesucher. 200 Unternehmen präsentierten 3.250 Produkte. Online: <https://www.e3expo.com/news/uncategorized/69200-attendees-close-successful-e3-2018>. Die Gamescom 2017 besuchten in fünf Tagen 355.000 Menschen, davon 30.700 Fach- und 334.300 Privatbesucher. 919 Unternehmen waren präsent, die präsentierten Produkte wurden nicht genannt. Online: http://issuu.com/km_nm/docs/gamescom_2017_report_a4_de_web?e=6028094/55890913.

Clans tobten. Das oberste Ziel des Spiels, gleich welcher der neun (zwölf mit #Downloadable Contents) spielbaren Clans ausgewählt wird, ist die Eroberung der Mehrzahl der Provinzen des feudalen Japans, wodurch das Oberhaupt des eigenen Clans zum Shogun aufsteigt, dem militärischen Herrscher des Reiches. Als Unterscheidungskriterien für die Clans fungieren wesentlich die Startposition auf den japanischen Inseln, zugewiesene Eigenschaften und die Beziehungen zu Konkurrenten. Auf dem Weg zum Shogunat ist der Spieler frei in seinem Vorgehen auf der Karte Japans. Durch diese Offenheit der Abläufe und dem Fehlen einer narrativen Steuerung des Gameplays hat das Spiel einen stark ludischen Schwerpunkt. Eine Erschließung kann sich daher weder auf Erzählstrukturen, noch exakt reproduzierbare Abläufe stützen, auch wenn mehrere Partien die viele für #Strategiespiele wiederkehrenden Muster im Gameplay offenbart haben.⁴⁹¹

Wie dieser knappe Abriss bereits deutlich macht, kann eine Partie nie absolut repräsentativ sein, sondern bestenfalls wiederkehrende Muster offenbaren. Die Aussagen zu Spielabläufen können deshalb auch keinen solchen Anspruch haben, sondern dienen vielmehr als Beispiel dafür, wie eine Partie ablaufen kann und auf welche Weise Geschichtsthemen präsentiert werden. Als große Herausforderung bei der Analyse des Spiels erwies sich seine lange Spielzeit, die mithilfe einer parallel zu allen Spielzeiten stattfindenden Protokollierung mit ca. 60 Stunden je Partie ermittelt werden konnte. Dies deutet bereits an, welcher Aufwand mit dem kompletten Abschluss der Spielziele für jeden einzelnen der bis zu zwölf Clans verbunden wäre.⁴⁹² Da der zusätzliche Erkenntnisgewinn durch die beschriebenen Parallelen im Gameplay als gering einzuschätzen ist, beschränkte sich die Erschließung auf einen exemplarisch ausgewählten Clan. Als Spielmodus wurde die „Große Kampagne“ ausgewählt, die als umfangreichster Einzelspielmodus verfügbar ist.

Um die unzähligen Details, Zusammenhänge und Prozesse abbilden zu können, enthält die ermittelte Spieldauer kurze Unterbrechungen für Notizen sowie sporadische Wiederholungen konkreter Abschnitte. Da letztere in einigen Situationen als notwendig angesehen werden, um Niederlagen abzuwenden, so etwa im Fall einer vorangegangenen verlorenen entscheidenden Schlacht, werden auch diese mit zur Spielzeit hinzugezählt. Anders verhielt es sich lediglich, wenn ein Spiel in der Frühphase nicht als Folge des spielerischen Handelns, sondern Aufgrund von Eigenschaften der Spielmechanik verloren gegangen ist, beispielsweise durch scheinbar grundlose Kriegserklärungen aller Nachbarn und die Besetzung der eigenen

.....

⁴⁹¹ Zu diesen zählen unter anderem der Aufbau einer starken Ausgangslage durch die Verbesserung des Einkommens bzw. der Rohstoffproduktion, der Bau oder Ausbau von Gebäuden und erste vorsichtige Eroberungen mit den wenigen zu Spielbeginn bestehenden Einheiten.

⁴⁹² Wird eine vergleichbare Spieldauer für alle Clans angenommen, so läge diese allein für den Einzelspielermodus bei über 700 Stunden. Da die Partien beliebig oft neu gestartet werden können und das Spiel zudem über einen Multiplayermodus verfügt, lässt sich keine verlässliche Gesamtspielzeit ermitteln.

Gebiete, bevor diese ausreichend gesichert werden konnten.⁴⁹³ Diese Art der Wiederholung wird nicht zur Spieldauer gezählt, da hierbei ein kompletter Neustart der Großen Kampagne erforderlich ist. Die ermittelte Spieldauer gibt damit keine Mindestzeit bis zum Sieg wieder, sondern stellt durch die gelegentlichen Wiederholungen und die Notizen eine realistische Zeit dar, die für die Erfassung einer Partie für die spätere Analyse notwendig ist.

Bei den Notizen wurden neben den konkreten Ereignissen, die infolge des Handelns eintraten, auch sehr umfangreich Beobachtungen festgehalten. Zu diesen zählen alle Details die für eine spätere Analyse des Spiels als möglicherweise relevant erachtet wurden, darunter die erzählerische Rahmung der Ereignisse, die Art der Präsentation der japanischen Geschichte, die Kampf-, Wirtschafts- und Diplomatesysteme und auch offene Fragen zu bestehenden Widersprüchen. Diese ungefilterte Dokumentation des eigenen Spiels wurde darüber hinaus durch Videomitschnitte ausgewählter Szenen und zahlreiche Screenshots ergänzt, so dass nach dem Abschluss der Partie eine enorme Menge an Notizen und Daten verfügbar war, um die eigenen Erinnerungen an Spielabläufe und -zusammenhänge fundiert zu ergänzen. Um bei Bedarf zudem zu einem bestimmten Punkt in der Partie springen zu können, wurden darüber hinaus auch zahlreiche #Spielstände erstellt. Dies wurde als äußerst wichtig angesehen, um auch Inhalte erfassen zu können, deren Bedeutung bei der ursprünglichen Erschließung nicht oder nur unzureichend als relevant erachtet worden sind oder deren Bedeutung erst im späteren Spielverlauf ersichtlich wurde. Ohne die #Spielstände wäre es nicht möglich, diese Art von Inhalten zu erfassen, da ein exaktes Nachspielen wegen der geschilderten Eigenschaften des Spiels nicht möglich wäre und die beschriebenen Zusammenhänge so womöglich unterschiedlich wären.

Durch die Präsenz für von zwei größeren #Erweiterungen mit vom Hauptspiel abweichenden historischen Zeiträumen böte sich zudem ein Vergleich dieser an, um mögliche Kontinuitäten oder Unterschiede bei der Darstellung der japanischen Geschichte aufzuzeigen.⁴⁹⁴ Um Vergleiche bei dieser Untersuchung zu begünstigen wurde entschieden, Clans auszuwählen, die in der gleichen Region angesiedelt sind. Da *Total War: Shogun 2* als Hauptspiel zuerst erschienen ist und erschlossen wurde, gab die darin getroffene Wahl den Ausschlag. Ausgewählt wurde der Mori-Clan, der seine Heimat im Westen der japanischen Hauptinsel Honshu hat. Er habe laut der zu Spielbeginn verlesenen Beschreibung eine lange Seefahrertradition,

.....

⁴⁹³ Dies war beispielsweise bei dem ersten Versuch der Erschließung von *Total War: Shogun 2* der Fall, wo ein Spiel mit dem Takeda-Clan begonnen wurde, das mit der beschriebenen Situation früh endete.

⁴⁹⁴ Genannt werden bei der Auswahl der langen Kampagne die Zeiträume 1175–1219 (*Rise of the Samurai*), 1545–1600 (Hauptspiel) und 1864–1876 (*Fall of the Samurai*). Auch werden die Ereignisse historischen Zeiträumen zugeordnet: Gempei-Krieg (1180–1185), Sengoku-Zeit und Boshin-Krieg (1868–1869). Diese wichen jedoch tatsächlich von den in den Spielen vorhandenen Zeiträumen ab, was wohl spieltechnische Gründe haben dürfte. Die Erschließung der Erweiterungen erfolgte dabei auf dieselbe Art wie beim Hauptspiel.

die dazu geführt habe, dass die Mori „sea masters without equal“ seien. Diese Eigenschaft befähige sie nicht nur dazu, Schiffe günstiger zu bauen und zu unterhalten, sondern zudem auch „superior vessels“ zu konstruieren. Diese Charakterisierung spiegelt sich in den dem Clan zugewiesenen Eigenschaften wieder: Reduzierte Bau- und Unterhaltskosten, erhöhte Bewegungsreichweite von Schiffen auf der Kampagnenkarte und die Möglichkeit zum Bau der in der Beschreibung genannten überlegenen Schiffe.⁴⁹⁵

Durch die Festlegung auf einen Clan mit einer Seefahrertradition im Westen der Insel Honshu wurde auch in *Rise of the Samurai* darauf geachtet, einen vergleichbaren Clan auszuwählen. Dies geschah mit Yashima Taira, dem vergleichbare Eigenschaften wie dem Mori-Clan zugeschrieben werden: Erhöhte Bewegungsreichweite und geringere Kosten für Schiffe sowie außerdem noch um 15% höhere Handelseinnahmen. In *Fall of the Samurai* lassen sich dagegen keine Clans auswählen, sondern stattdessen Regionen, mutmaßlich bedingt durch das Spielszenarios um Loyalität gegenüber Shogun oder Kaiser.⁴⁹⁶ Das hierfür im Original verwendete Wort Faction wird in der deutschen Fassung, wie bereits zuvor bei anderen Titeln der Reihe, als #Fraktion übersetzt und an späterer Stelle entsprechend verwendet. Unter Berücksichtigung der Kriterien für die Auswahl der Stellvertreter in den früheren Partien wurde Choshu ausgewählt. Laut Beschreibung sei dieses Fürstentum im äußersten Westen Honshus Sitz des Mori-Clans und wurde diesem zugewiesen, nachdem der traditionelle Sitz Aki wegen der anhaltenden Opposition zum Shogun beschlagnahmt worden sei.

Folglich werden die Ereignisse damit im zeitlich letzten der *Total War: Shogun 2*-Spiele erneut aus Sicht des Mori-Clans erlebt, der jedoch andere Eigenschaften hat als noch im Hauptspiel.⁴⁹⁷ Wurde dieser ursprünglich als eine Seemacht charakterisiert, so gehört er nun zu den progressiven Akteuren in Japan und unterstützt den Kaiser. Dazu werden unter anderem Bau- und Ausbildungskosten für moderne Militärgebäude und -einheiten sowie für Handlungen von Ishin Shishi-Agenten⁴⁹⁸ reduziert. Auffällig ist dagegen, dass die zuvor zugeschriebene Stärke auf See trotz des gleichen Clans nicht mehr vorhanden ist und auch nicht näher erwähnt wird. Trotz der Auswahl von Akteuren mit regional bzw. ludisch vergleichbaren Eigenschaften und den in einer chronologischen Beziehung zueinander stehenden Spielen,

.....

⁴⁹⁵ Vgl.: Beschreibung des Mori-Clans im Clan-Auswahlmenü von *Total War: Shogun 2*. Beide Zitate in: Beschreibung nach Spielbeginn.

⁴⁹⁶ Vereinfacht lassen sich Shogune und Kaiser jener Zeit als militärische bzw. zivile Herrscher Japans bezeichnen, wobei der Kaiser in der Zeit des Shogunats von 1192 bis 1868 nur wenig substantielle Macht hatte und wesentlich eine Symbolfigur blieb, deren Aufgabe es war, die Shogune zu legitimieren. Bis zur Meiji-Restauration in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde Japan von Shogunen in Erbfolge von verschiedenen Familien regiert. Vgl.: Robb-Webb, Jon: s.v. „shogun“, in: Holmes, Richard (Hg.): *The Oxford Companion to Military History*, Oxford, 2001, S. 831.

⁴⁹⁷ Eine Erklärung liefert das Spiel nicht.

⁴⁹⁸ Ishin Shishi Agenten stehen nur jenen Akteuren zur Verfügung, die den Kaiser unterstützen. Sie fördern die Zustimmung zu diesem in der Provinz, in der sie sich befinden. Vgl.: Handbuch zum Spiel, S. 8f.

ließen sich damit nur geringe narrative Verbindungen zwischen diesen identifizieren. Auch diese Erkenntnis ist jedoch wichtig, denn sie zeigt, dass trotz vermeintlich günstiger Voraussetzungen für eine kohärente Geschichtserzählung über rund 700 Jahre nicht automatisch umfangreiche narrative Verbindungen zwischen den einzelnen Episoden hergestellt werden. Somit liegt es beim Spieler, dies zu tun, wofür neben den nur sporadischen Verweisen auf frühere Zeiten vor allem externe Quellen hinzugezogen werden müssen, die Aufschluss über Bezugspunkte der verschiedenen Abschnitte der japanischen Geschichte zueinander oder den Motiven der #Entwickler und #Publisher bei der Inszenierung von Geschichte geben könnten. Vor diesem Hintergrund konnte damit bereits allein über die umfangreiche Erschließung dieser Spiele gezeigt werden, auf welche Weise Episoden aus der japanischen Geschichte präsentiert werden, nämlich wesentlich als Konkurrenzkampf: einerseits zwischen Clans, andererseits Anhängern des Shoguns und des Kaisers.

Wie sich damit in diesem Kapitel gezeigt hat, stellt die Interaktivität zwar eine Herausforderung für den Nachweis von Aussagen dar, bleibt jedoch letztlich nur eine von vielen, die für das Medium typisch sind, und daher bei der Arbeit mit Spielen beachtet werden müssen. So führt die bedingte Entscheidungsfreiheit, zumindest der Zeitpunkt des Handelns ist meist frei wählbar, dazu, dass Zeitindices als klassische Formen des Nachweises bei audiovisuellen Medien nicht möglich sind, sofern es sich nicht um eine vordefinierte Sequenz wie eine #Cut Scene handelt. Gleichwohl bietet die Struktur der Spiele jedoch auch wichtige Ansatzpunkte für den Nachweis von Inhalten, die ebenfalls benannt werden müssen. Da viele Ereignisse, darunter etwa Dialoge, das Eintreten einer Veränderung oder zu erfüllende Aufgaben, an spezifische Bedingungen geknüpft sind, lassen sich diese zwar nicht als fixer Zeitpunkt, wohl aber als klar benennbares Ereignis zitieren, um eine Aussage zu belegen. Über die Identifizierung seiner Position in der Struktur des Spieles lässt sich damit ähnlich wie bei #Leveln, Charakteren, Datenbankeinträgen und weiteren konkreten Spielinhalten die Herkunft für eine Aussage präzisieren, so dass eine Nachprüfung dieser für Dritte möglich wird. Die Ausführungen in diesem Kapitel sollen daher nicht nur dazu dienen die Relevanz eines auf das Medium zugeschnittenen praxisnahen Belegsystems aufzuzeigen, sondern auch dazu konkrete Ansätze vorzuschlagen, wie Inhalte und Zusammenhänge für Analysen erfasst und wiedergegeben werden können.

3.6. Überblick zur inhaltlichen Breite des Untersuchungsgegenstandes

Die Wichtigkeit der Einbeziehung von Aspekten, die für die Analyse eines digitalen Spiels relevant sein können, wird auch in diesem Kapitel eine zentrale Position einnehmen. Wurden zuvor über die Unterscheidung zwischen spielinternen und -externen Elementen bereits Aspekte diskutiert, die außerhalb der Grenzen der virtuellen Welten liegen, so sollen in diesem Kapitel darüber hinaus Ebenen betrachtet werden, die gänzlich über individuelle Werke hinausgehen. Diese Perspektive mag für manche Forschungsfragen vermeintlich weniger relevant erscheinen, ist jedoch sehr wichtig um ein grundlegendes Verständnis für prägende Aspekte des Mediums und seiner Einflüsse auf unterschiedliche Akteure zu erlangen, weil es sich durch die bereits beschriebene Interaktivität und Veränderbarkeit von anderen Formen populärer Unterhaltung unterscheidet. Fehlt dieses Verständnis, so besteht folglich das Risiko, dass bestimmte Perspektiven nicht ausreichend berücksichtigt werden, weil vermeintliche Erkenntnisse durch die verkürzte Auswahl von Einflussfaktoren unvollständig bleiben.⁴⁹⁹

Da in dieser Arbeit eine quellenkritische Einordnung des Mediums insgesamt vorgenommen werden soll, wird darauf verzichtet, die einzelnen nachfolgend präsentierten Inhalte jeweils näher zu analysieren. Vielmehr soll in diesem Kapitel versucht werden, eine möglichst umfassende Erfassung relevanter Indikatoren vorzunehmen, welche die Breite des Untersuchungsgegenstandes abbilden können. Für den nachfolgenden Überblick wird dazu eine Dreiteilung in Produktion, Produsage⁵⁰⁰ und Spielkultur vorgenommen, die als die drei zentralen Bereiche für diesen Themenkomplex angesehen werden und damit für eine Einordnung von Spielen als Quellen hilfreich erscheinen. Diese Aufteilung sollte jedoch keinesfalls als Korsett oder als Abbild eines fixen Zustandes missverstanden werden. Wie bereits mehrfach festgestellt worden ist, sind Spiele einem konstanten Wandel unterworfen, der sich nicht nur durch Beeinflussung nachfolgender Titel durch vorangegangene ergibt, sondern insbesondere auch durch die Auseinandersetzung der Nutzer mit den Spielen und dabei geäußerter Wünsche und Kritikpunkte. Auch wenn sich zentrale Elemente des eigentlichen Gameplays vielleicht nicht grundlegend verändern und Spieler bereits beim ersten Start eines neu erworbenen Titels

.....
499 Der Begriff des Einflusses meint in diesem Kapitel nicht die empirische Wirkungsforschung. Vielmehr soll er einerseits als ein allgemeiner Oberbegriff für Wechselwirkungen zwischen digitalen Spielen untereinander und weiteren Bezugspunkten jenseits der unmittelbaren Grenzen des Mediums andererseits verstanden werden. Die Ausführungen hierzu sollen dazu dienen, eine Vielzahl dieser Bezugspunkte zu identifizieren und damit beim Leser ein Bewusstsein für diese zu schaffen.
500 Produsage ist ein Kunstwort, welches sich aus produce (produzieren) und usage (Nutzung) zusammensetzt und sich bislang vor allem in der Forschung zu sozialen Netzwerken und anderen Web 2.0 Ausprägungen findet. Vgl.:Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond. From Production to Produsage (Digital formations, 45), New York 2008. Es beschreibt eine Veränderung im Nutzungsverhalten, die sich von der einfachen Nutzung eines Produkts bzw. dem Abruf von Inhalten zur Erzeugung von eigenem Content entwickelt hat. Aufgrund der später ausführlich beschriebenen Veränderbarkeit von Spielen scheint dessen Verwendung auch in diesem Zusammenhang sinnvoll.

viele ihnen bekannte Aspekte wiedererkennen, so finden sich in aller Regel doch zahlreiche Detailanpassungen gegenüber dem Vorgänger. Eine Quellenkritik zu Historienspielen muss dementsprechend auch versuchen, diese Entwicklungsprozesse und Einflussfaktoren nachzuvollziehen und ihre Wahrnehmung durch Endverbraucher, Journalisten und weitere spielende Akteure einzuordnen.

Dies ist insoweit unverzichtbar, da digitale Spiele niemals in einer neutralen Umgebung entstehen, sondern immer auch Werte und Sichtweisen der Gesellschaft oder des sozialen Umfeldes mit einbeziehen, in dem sie entstehen. Der Grund hierfür ist in den Akteuren zu sehen, die an ihrer Entstehung beteiligt gewesen sind und die durch ihr eigenes Leben entsprechend geprägt sind. Hiervon sind, wie an späterer Stelle noch erläutert werden soll, dementsprechend auch die Geschichtsdarstellungen betroffen, bei denen nicht nur die Frage relevant ist, auf welche Quellen sich die präsentierten Inhalte stützen, sondern auch auf welche Geschichtsbilder die Autoren direkt wie indirekt verweisen, indem sie diese bei der Entwicklung als Gradmesser nutzen, um die adäquate Inszenierung von Inhalten zu bewerten.

Daneben erlauben sie jedoch auch Rückschlüsse auf zum Entwicklungszeitraum bestehende Konjunkturen im Umgang mit einem Thema, weil die allermeisten Spiele letztlich nicht nur unterhalten⁵⁰¹ sollen, sondern als marktwirtschaftliche Erzeugnisse ihren #Entwicklern und #Publishern auch Geld einbringen müssen. Ob Spiele an Konjunkturen anknüpfen oder sich stattdessen gezielt von ihnen absetzen, ist dabei eher unerheblich, da auch dies letztlich ein Indiz für das Vorhandensein entsprechender Einflussfaktoren ist. Nachfolgend wird daher ein Überblick zur inhaltlichen Breite von digitalen Spielen gegeben, der dazu dienen soll, die Vielfalt möglicher Forschungsansätze aufzuzeigen. Er erfolgt anhand der genannten Dreiteilung, bei der sich drei Grade von Nähe zum Medium unterscheiden lassen. In der Spalte Produktion und Vertrieb stehen einzelne Spiele und ihre Entstehung im Zentrum, so dass der Fokus entsprechend auf der Perspektive der Autoren liegt. Auch in der Spalte Produsage werden konkrete Spiele diskutiert, jedoch wechselt die Perspektive von den Autoren zu den Nutzern und umfasst somit verschiedene Formen der Auseinandersetzung mit den Werken. Bei der Spielkultur finden sich schließlich Fragen, die sich weniger auf einzelne Titel beziehen, sondern sich mit Fragen zum Medium insgesamt auseinandersetzen. Im Anschluss an den Überblick werden einige Themenfelder aus den drei Bereichen anschließend in eigenen Kapiteln näher erläutert.

.....
501 Unterhalten meint in diesem Zusammenhang nicht nur den einfachen Spielspaß, sondern ist als Oberbegriff für alle Anlässe der Nutzung zu verstehen. Zu nennen sind neben dem Spaß auch Entspannung, Herausforderung, Versuche an die Grenzen der körperlichen und geistigen Leistungsfähigkeit zu gehen oder mit konkreten Zielen zu spielen, die nicht vorgegeben sind, beispielsweise möglichst schnell zu sein.

Tab. 3-8: Überblick zu möglichen Forschungsthemen zu digitalen Spielen

Produktion & Vertrieb	Produsage	Spielkultur
Produktion von Spielen (Finanzierung, Entwicklerstudios, Spielplattformen, Designentscheidungen,...)	Auseinandersetzung mit Spiel (Folgen der Handlung, freies Erforschen der Spielwelt,...)	Umfang von Kommunikation (Foren, Blogs, Fan-Homepages, YouTube-Kanäle,...)
Bedienung (Eingabegeräte, Interfacegestaltung,...)	Foren / -beiträge (Austausch über Spiele / Inhalte, Qualität eines Spiels, behandelte Themen,...)	Breite der Berichterstattung (Spielezeitschriften, Feuilletons, TV- und Onlinebeiträge,...)
Vermittlung von Inhalten (Tutorials, zu erfüllende Aufgaben, Eigenschaften von Spielwelt / Avatar,...)	Fan-Beiträge und Hommagen (Walkthroughs, Machinimas, Rezensionen, Parodien, Filme, Musik,...)	Diskurse („Killerspiel“-Kontroverse, Sexismus- / Gender-Fragen,...)
Evaluation der Inhalte (Beta-Tests, Balancing, Veränderungen nach Feedback, Bugfixes,...)	Ratgeber zu Spielen (inoffizielle Handbücher, Hilfe bei Problemen, Strategien,...)	Onlineportale zu Spielen (Reihen, Genres, Plattformen,...)
Marketing (Web-Präsenz, Interviews, Trailer, Social Media, Print, TV, Sponsoring,...)	Berichterstattung (Testberichte, Artikel, Reportagen,...)	Konferenzen, Tagungen und Workshops
Fanartikel (Actionfiguren, Poster, Kleidung,...)	Blogs	Marktentwicklung (Nutzerzahlen, Branchentrends, Kickstarter-Finanzierung,...)
Offizielle Druckerzeugnisse (Guides, Romane, Artbooks, Comics,...)	Let’s Plays	Vernetzes Spielen (E-Sport Turniere, Multiplayer-Modi,...)
Transmediale Verwertung (Filme zu Spielen / umgekehrt,...)	Fan-Fiction	Bildung sozialer Gruppen (Clans, Gilden,...)
Remedialisierung von Themen (Aktuelle Ereignisse, Popkultur,...)	Fan-Art	Möglichkeit zu Transmedialität (Filme zu Spielen / umgekehrt,...)
Erinnerungskulturelle Diskurse (Schwerpunkte, Intentionen der Entwickler,...)	Cosplays	Festivals und Messen (Gamescom, E3, Play,...)
Vertriebswege (Geschäfte, Downloadplattformen, Giveaway, Free-2-Play,...)	Modding (Zahl, Art und Umfang von Modifikationen zu einem Spiel,...)	Bestrebungen zur Bewahrung (Computerspielemuseum, Abandonware, Library of Congress,...)
Verkaufszahlen / -erlöse (Entwicklung national / international,...)	Spielewikis	Entstehung einer Indie-Szene (Retro-Games, Innovationen,...)
Marktentwicklung für Spiele (Populäre Marken / Settings,...)		Jugendmedienschutz (Alterseinstufungen, Indizierung / Verbot, veränderte Wahrnehmung,...)
Folgen von Branchentrends (AAA-Titel, Übernahmen / Schließungen von Studios,...)		Mobile Gaming (Handy-Spiele, Augmented Reality,...)
Technische Entwicklungen (Auslöser, neue Möglichkeiten,...)		Technischer Fortschritt (neue Hardware / Konsolen, Engines,...)
Finanzierungsmodelle (Retail, Mikrotransaktionen, Abos,...)		Entstehung und Festigung von Genres
Feedbacks der Nutzer (was gefällt / -nicht, Vorschläge,...)		Spieldesignforschung
		Nutzungs- und Rezeptionsforschung
		Entstehung eines Fachvokabulars (s. u.a. das Glossar im Anhang)

Quelle: Recherchen und Eigene Beobachtungen.

3.6.1. Produktion und Vertrieb

Nach der Aufstellung erfolgt nun eine Erläuterung der zentralen Bereiche. Der Produktions- und Vermarktungskontext verlangt Aufmerksamkeit, weil er Rückschlüsse darauf zulässt, warum ein Thema für ein Spiel gewählt wurde und wie der Entwicklungsprozess ablief. Erlauben Schwerpunkte eines Spiels Rückschlüsse auf die Bewertung des Themas durch die #Entwickler und #Publisher, so tragen unter anderem auch technische Möglichkeiten zum Entstehungszeitpunkt und Branchentrend ultimativ zu dem Werk bei, das Spieler schließlich nutzen können.⁵⁰² Auch bei der Präsentation historischer Themen ist dieser Bereich von großem Interesse, weil die Vergangenheit international teils sehr unterschiedlich erinnert wird. Neben der Nationalität der Mitarbeiter bei #Entwicklern und #Publishern und etwaigen Erwartungen von Nutzern zur Art der Inszenierung eines Themas, sind deshalb ebenso erinnerungskulturelle Diskurse einzubeziehen, da sich gerade bei zeitgeschichtlichen Themen noch stärkere Veränderungen bei der Bewertung eines Ereignisses ergeben, als bei weiter in der Vergangenheit liegenden Themen. Erkenntnisse lassen sich hierbei etwa gewinnen, indem Produktionen verglichen werden, die in unterschiedlicher zeitlicher Distanz zu einem Ereignis entstanden sind oder die aus verschiedenen Ländern stammen.

Wie in den folgenden Methodensäulen noch näher erläutert wird, findet sich zwar in vielen Historienspielen ein Rückgriff auf etablierte narrative und ludische Muster, jedoch findet infolge des internationalen Vertriebs auch ein Export von nationalen Vorstellungen der Vergangenheit statt, ähnlich wie auch bei anderen populären Medien. Dadurch wird dem Spieler eine Perspektive auf das ihm bekannte Ereignis präsentiert, die sich womöglich von der unterscheidet, die er aus der eigenen Gesellschaft kennt. Kämpft er in einem #First-Person-Shooter zum Zweiten Weltkrieg beispielsweise als Alliierte gegen deutsche Truppen, werden diese narrativ klassisch als die Antagonisten präsentiert, die es zu töten gilt. Damit wird ein deutscher Spieler mit einer Perspektive auf den Krieg konfrontiert, bei der die ihm bekannte und durch umfangreiche erinnerungskulturelle Prozesse differenziertere nationale Perspektive, auf rein militärisches Gut gegen Böse-Schema reduziert wird. Andere Themen, wie die Auswirkungen des Krieges auf die Zivilbevölkerung, die systematische Verfolgung bestimmter Gruppen oder die vielschichtigen biografischen Erinnerungen durch die Jahrzehnte dauernde Auseinandersetzung finden sich in Historienspielen zum Zweiten Weltkrieg dagegen nicht wieder.

Anders als in den gesellschaftlichen Erinnerungsprozessen, sind deutsche Charaktere im Beispiel der Weltkriegsspiele also wesentlich auf ihre Rolle der uniformierten Gegner reduziert, die es zu bekämpfen gilt, weil sie der Erfüllung des jeweiligen Missionsziels im Weg stehen.

.....
502 Einen Überblick zur Entwicklung eines Spiels findet sich in: Freyermuth: Games, S. 179–185.

Damit unterscheidet sich dieses Spielprinzip ludisch nicht wesentlich von #Shooter-Spielen zu anderen Ereignissen, wie dem Vietnamkrieg oder dem Krieg gegen Terroristen, die in den Jahren seit dem 11.09.2001 vornehmlich aus dem Nahen Osten stammen und gerade auf dem US-amerikanischen Markt stark zugenommen haben.⁵⁰³ Auch auf der narrativen Ebene, die dem oft austauschbaren Gameplay einen entsprechenden Kontext gibt und es dabei klar in einer Zeit oder einem konkreten Ereignis wie dem Zweiten Weltkrieg verortet, ist nur selten eine größere Komplexität zu beobachten, bei der auch die historischen Hintergründe und Kriegsfolgen differenziert berücksichtigt werden.

Neben dieser meist eng auf Feindbilder reduzierten Narration, die sich bisweilen auch in anderen Medien findet, unterscheiden sich Spiele jedoch durch ihre regelbestimmte Struktur und native Interaktivität in zwei zentralen Punkten, die ebenso wie eine etwaige Narration die Präsentation der Geschichtsthemen beeinflussen. In ihnen muss buchstäblich jedes Detail einprogrammiert werden, sowohl die Handlungsmöglichkeiten des Spielers, die Beschaffenheit der Welt, politische, gesellschaftliche und kulturelle Werte, wie auch rudimentäre Aspekte wie Naturgesetze, die etwa physikalisch korrekte Bewegungen von Objekten bestimmen. Während es also einfach möglich wäre, die #Texturen der Uniformen von amerikanischen und deutschen Soldaten auszutauschen, so dass der Spieler nicht mehr gegen, sondern als deutscher Soldat kämpft, würde sich nicht das Gameplay, wohl aber der Kontext radikal verändern. Die Analyse jener Inhalte darf sich also nicht allein auf die oberflächliche Frage nach der vermeintlichen Authentizität einer historischen Darstellung beschränken, sondern muss auch die Gründe für den Umgang mit den simulierten Geschichtsthemen mit einbeziehen.

Im Fall des Uniform-Beispiels wäre der Tausch beispielsweise dann problemlos möglich, wenn beide Seiten des Konflikts das gleiche 3D-Modell verwenden. Ein Grund hierfür kann dann vorliegen, wenn die Entwicklung separater Modelle zu aufwendig wäre, so dass ein Modell mit verschiedenen #Texturen aus betriebswirtschaftlichen Gründen für mehrere Kriegsparteien verwendet wird. Auch ergänzende Details, wie die Bewegungsanimationen oder Körperhaltung bei der Verwendung von Waffen, ließen sich weitgehend übertragen. Dieses Beispiel deutet damit bereits Einflüsse von zwei zentralen Faktoren in der Entwicklungsphase eines Spiels an: Zeitlicher Aufwand und Kosten. Wird berücksichtigt, dass unerwartete Probleme darüber hinaus auch spätere Schritte der Entwicklung und damit die Veröffentlichung des neuen Titels sowie den Beginn der Erwirtschaftung von Einnahmen verzögern können, so wird deutlich, dass auch betriebswirtschaftliche Anforderungen bei Untersuchungen relevant sein können. Dies betrifft insbesondere auch zu beobachtende Ver-

.....
503 Beispiele für erfolgreiche Reihen zu dieser Thematik stellen die Modern Warfare-Titel der Call of Duty-Reihe da. Auch in Werken unter der Lizenz des Autors Tom Clancy, darunter die Splinter Cell- und Rainbow Six-Reihen sind Terroristen als Gegner die Regel. Siehe die Beschreibungen der Spiele bei MobyGames.

einfachungen im Spiel, die nicht zwangsläufig auf mangelnde Kenntnisse oder Fertigkeiten der Entwickler zurückgehen müssen, sondern womöglich den Aufwand und damit auch die Kosten reduzieren sollen.

Zitierfähige Quellen zu der Produktions- und Vertriebssebene lassen sich insbesondere über die Vermarktung von #Entwicklerstudio oder #Publisher gewinnen. Das Marketing dient nicht nur dazu ein Produkt bekannt zu machen, sondern auch Kaufanreize zu wecken, indem es reizvolle Informationen ansprechend präsentiert und damit eine Vorstellung vom möglichen Spielerlebnis prägt. Da produktionsinterne Dokumente mit wenigen Ausnahmen, darunter ausgewählte Artworks, nicht veröffentlicht werden, ist der Quellenkorpus auf jene Angaben begrenzt, die freigegeben werden. Neben kostenlosen Angeboten im Rahmen der Werbung werden hier für manche Spiele zudem Artbooks veröffentlicht, die nicht nur die visuelle Entstehung eines Spieles oder einer Reihe nachzeichnen, sondern in denen sich zudem teils auch Erläuterungen vom am Projekt beteiligten Akteuren finden. So erklärt beispielsweise JONATHAN JACQUES-BELLETÈTE, der Executive Art Director des #Entwicklerstudios Eidos Montreal, im Vorwort von *The Art of Deus Ex Universe* die Einflüsse von visuellen Stilen der Renaissance in den Spielen *Deus Ex: Human Revolution* und *-Mankind Divided* und zeigt damit auf, warum auch Titel mit einem Setting in der Science-Fiction durch ihre Symbolik zu Historienspielen gezählt werden können.

„The unusual visual resemblance between Da Vinci’s studies of dissections and cybernetic prosthetics struck me as something I should investigate further. I had studied the Renaissance era in art school quite a bit, but now that I was comparing and overlapping it with transhumanism, it became clear that the two periods had a lot in common. (...) The myth of Icarus was indeed a perfect allegory for the dangers of overindulging in transhuman technologies. The text was simply overflowing with symbols and metaphors we could use both for the story and the art direction. (...) Eventually, even the Greek myth of the Labyrinth and the Minotaur would find a suitable place within the game’s symbology.“⁵⁰⁴

Auch die Erläuterungen von SÉBASTIEN MITTON, Art Director des *Dishonored 2* #Entwicklers Arkane Studios, offenbaren prägende Einflüsse aus der Geschichte auf die fiktionale Welt der *Dishonored*-Reihe. Trotz ihres fiktionalen Settings in einem frei erfundenen Universum, seien Motive der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts präsent, darunter Baustile von Städten zur Zeit von Königin Victoria.

„The quality of our references – from the works of master painters to photos from our trips around the world – was key to creating a fantastic new setting with a southern Victorian style. We analyzed the architecture of British colonies around the world, including India and Gibraltar. We studied locations like Cuba, Barcelona, Long Beach in California, Cape Town, Panama, and more.“⁵⁰⁵

.....

504 Zitat in: Jacques-Belletête, Jonathan; Dubeau, Martin; Davies, Paul: *The art of Deus Ex Universe*, London 2016, S. 6f.

505 Zitat in: Richardson, Mike; Tucker, Ian; Mitton, Sébastien: *The Art of Dishonored 2*, Milwaukee 2016, S. 7.

Zu von Menschen gefertigten Objekten innerhalb der Spielwelt ergänzt er ferner:

„How would they [Anm. L.S.: Die Bewohner der Spielwelt] behave? What do they need? What materials and tools do they have access to? (...) As one example, that’s how the Silvergraph was born, based on the silver mines. (...) *Dishonored 2* is set in circa 1850 in a timeline different from ours, which opens doors to creativity. Imagining a craftsman from the 1800s who would create today’s familiar objects with his own tools and knowledge or trying to figure out how an actual engineer would build a carriage with modern tools and materials is an approach that helped us deliver unexpected results that people seem to really appreciate.“⁵⁰⁶

Zwar sind solche konkreten Erläuterungen prägender Einflüsse insgesamt die Ausnahme, jedoch zeigen sie, dass wichtige Einblicke in die Entstehung eines Spiels und Motive seiner Gestalter sehr wohl vorhanden sind. Dies trifft insbesondere auch auf Onlinequellen zu, weil entsprechende Kommunikation durch die Präsenz des World Wide Webs im Alltag oft sehr umfangreich eingesetzt wird, um in der Fülle an medialen Angeboten Aufmerksamkeit zu erregen und darüber die Verkaufszahlen zu steigern. Ergiebig sind hier etwa #Developer Diaries, in denen #Entwickler Auskunft über sehr spezifische Aspekte der Arbeit an ihrem Werk geben, während es produziert wird. Auch Interviews mit Spielejournalisten erlauben Einblicke, da hier außerhalb der Entwicklung stehende Akteure die Fragen stellen. Gerade diesen Interviews lassen sich zudem oftmals wichtige Erkenntnisse in Bezug auf die Wahl eines Ereignisses für ein Spiel, vorhandene Ansprüche bei dessen Umsetzung oder damit einhergehende Herausforderungen entnehmen.

Eine weitere wichtige Quelle für Erkenntnisse zur Vermarktung eines digitalen Spiels ist die aktive Einbeziehung der Nutzer durch Web 2.0-Kommunikationskanäle. Facebook-Seiten, Twitter-Accounts oder YouTube-Kanäle sind heute bei vielen Produktionen verbreitet, weil sie nicht nur mit Text und Videos unterschiedliche Formen der Werbung erlauben, sondern auch ein virales Marketing⁵⁰⁷ ermöglichen. Nutzer haben nicht nur die Möglichkeit Meldungen zu lesen, sondern können sie auch kommentieren und ihre Freunde bzw. Follower durch Teilen auf Inhalte aufmerksam machen, denen sie selbst nicht folgen. Daneben existieren sowohl zahlreiche offizielle, als auch inoffizielle Foren, in denen ebenfalls ein Austausch über Spiele stattfindet, auch wenn sich diese noch in der Entwicklung befinden. Diese und weitere Kanäle bieten enorme Mengen an potentiellen Informationen, sind jedoch sehr rechercheintensiv, da die Informationen dezentral vorliegen.

Gleichwohl erlauben insbesondere die Foren und sozialen Netzwerke als Orte der direkten Meinungsäußerung wichtige Potentiale um die Beziehungen zwischen Spielern und #Entwicklern bzw. #Publishern zu erkennen. Nicht selten lassen sich Aufrufe dazu finden, Fehler

506 Ebd., S. 123. Neben den beiden Zitaten finden sich zu zahlreichen Abbildungen weitere kurze Erläuterungen, die Einblicke in die Gedanken hinter ihrer Gestaltung geben.

507 Vgl. Biedermann, Edwin A.: *Empfehlungsmarketing. Konsumenten-Netzwerke*, Springer (Deister) 2015. Stenger, Daniel: *Virale Markenkommunikation. Einstellungs- und Verhaltenswirkungen viraler Videos (Marken- und Produktmanagement)*, Wiesbaden 2012.

zu melden oder Verbesserungsvorschläge zu unterbreiten, die dann in einem #Patch ergänzt werden. Auch offizielle Reaktionen auf bestehende Kontroversen lassen sich teilweise aufdecken, so etwa jene um das Ende von *Mass Effect 3*.⁵⁰⁸ Auch die negativen Reaktionen auf die zahlreichen Fehler und Leistungsprobleme in *Assassin's Creed: Unity* veranlassten #Entwickler und #Publisher Ubisoft dazu, den ursprünglich kostenpflichtigen #Downloadable Content *Dead Kings* gratis anzubieten und Käufer des #Season Pass zu entschädigen.⁵⁰⁹ Diese und viele weitere Beispiele geben Aufschluss darüber, welche Fülle an Erkenntnissen allein durch die Untersuchung von Kommunikationsprozessen zu gewinnen ist und wie Reaktionen von Nutzern Entscheidungsprozesse beeinflussen können.

Gleichwohl bleibt ein großer Teil der für die umfassende Analyse des Entwicklungsprozesses notwendigen Informationen nicht zugänglich, da es sich vor allem um interne Unterlagen der beteiligten Firmen handelt, die zu Betriebsgeheimnissen zu zählen und nicht öffentlich zugänglich gemacht werden. In der Folge kann für Analysen jener Aspekte nur auf einen sehr begrenzten Quellenkorpus zurückgegriffen werden, der die Bearbeitung von Detailfragen erschwert. Dies hat zur Folge, dass zu zahlreichen Teilen des Entwicklungsprozesses, wie Designentscheidungen, Motiven, Balancing und Quellen für Recherchen keine wesentlichen Informationen zugänglich sind. Lediglich indirekte Verweise auf Veränderungen sind hierzu möglich, so etwa wenn in der einen #Patch begleitenden Meldung angedeutet wird, dass Änderungen bei der Spielmechanik nach Rückmeldungen von Nutzern vorgenommen worden sind.

Die Ausgestaltung der Spielwelt, und damit auch die Simulation von Geschichtsthemen, entwickeln sich wesentlich über die Wahl des Genres bzw. die Kombination des primären Genres mit Elementen weiterer sekundärer Genres. Diese bestimmen jedoch nicht nur die Handlungsmöglichkeiten des Spielers, sondern sind ebenfalls Akte der Kommunikation und werden im Rahmen der Vermarktung eines Titels hervorgehoben. Wie die folgende exem-

508 Die Mass Effect-Trilogie war davon geprägt, dass Spieler eine Vielzahl an Entscheidungen treffen konnten, die sich nicht nur auf den Verlauf der Story des jeweils aktuellen Teils der Reihe, sondern auch auf die gesamte Trilogie auswirken konnten, wodurch zahlreiche miteinander verwobene Erzählstränge entstanden. Das Ende des dritten Teils und damit das Ende einer Trilogie mit über 100 Stunden Spielzeit wurde vielfach sehr negativ von den Spielern aufgenommen, was sich neben Kommentaren auch in Petitionen äußerte, die eine Verbesserung forderten. Gründe dafür waren das weitgehende Fehlen von den Entscheidungsmöglichkeiten und sehr viele unbeantwortete Fragen zum Schicksal der liebgewonnenen Gefährten des Protagonisten Commander Shepard. Als Reaktion auf diese Kritik reagierte der Entwickler Bioware schließlich einige Monate später mit einem Extended Cut des Endes, der kostenlos veröffentlicht wurde. Zu den Hintergründen äußern sich Projektleiter Casey Hudson und Autor Mac Walters: Hudson: „We read everything that we can get. (...) We read all over the BioWare Social Network, (...) YouTube comments, reviews, blog posts.“ Walters ergänzt: „(...) several stories from fans [were] about what they wish their characters could do. It was really well thought off.“ Zitat in: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3y7xk1_x8ko, Zeitindices: 6:32–6:45; 6:48–6:55.

509 Makuch, Eddie: *Assassin's Creed Unity Players Will Get Free DLC in Wake of Rocky Launch* 26.11.2014, online: <http://www.gamespot.com/articles/assassin-s-creed-unity-players-will-get-free-dlc-i/1100-6423844/>.

plarische Aufstellung zeigt, werden die präsentierten Inhalte und Spieleigenschaften dabei oftmals über die Eigenschaften des Hauptgenres beschrieben, so dass Spieler in der Lage sind, das Gesagte mit möglichen Spielerlebnissen zu assoziieren und ihre eigene Rolle im Spiel zu begreifen. Die Verbindung zwischen Gameplay, Genre und der Rolle des Spielers wird unter anderem zu *Total War: Rome II*, *Patrizier II*, *Silent Hunter III* und *Call of Duty* explizit benannt:

„Werden Sie zur größten Supermacht der Welt und befehligen Sie die unglaublichste und gewaltigste Armee der Antike. Herrschen Sie über Ihre Feinde mithilfe militärischer, wirtschaftlicher und politischer Mittel. (...) Planen Sie die Eroberung der bekannten Welt in einer umfassenden rundenbasierten Kampagne (...).“⁵¹⁰

„Als Fortsetzung der erfolgreichsten deutschen Handelssimulation versetzt Euch Patrizier II als Seehändler in das spätmittelalterliche Nordeuropa zur Blütezeit der Hanse. (...) Wird auch Euch die Karriere vom kleinen Krämer hin zum reichen Patrizier gelingen? Wird Euch Euer Ruhm gar zum Bürgermeister oder Eldermann der Hanse führen?“⁵¹¹

„Die realistischste U-Boot Simulation unserer Zeit. Werden Sie Zeuge im erbitterten Kampf zwischen den deutschen U-Booten und den alliierten Marinestreitkräften des 2. Weltkriegs.“⁵¹²

„Kämpfen Sie zu Fuß, mit Panzern, Jeeps, Motorrädern oder sogar aus einem Bomber heraus. Schlagen Sie sich mit ihrem Trupp durch Schnee und Regen und setzen Sie authentische Waffen ein (...). Erleben Sie zum ersten Mal den Konflikt aus Sicht eines amerikanischen, britischen und russischen Soldaten.“⁵¹³

Wie diese Aussagen andeuten, orientieren sich Spielerlebnis, Handlungen und Abläufe an etablierten Konventionen der jeweiligen Genres und bestimmen damit, um was für ein Spiel es sich handelt. Auch die immer stärkere Vermischung klassischer Genremerkmale der letzten Jahre änderte hieran nichts, wie das Beispiel *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* zeigt.⁵¹⁴ Gleichzeitig lässt sich annehmen, dass die wiederholte Nutzung von gängigen Elementen von Genres dazu beiträgt, dass sich Genres verfestigen auch ohne nach wissenschaftlichen Kriterien definiert worden zu sein. Damit zeigt sich erneut die von CLEARWATER vorgebrachte Forderung, das Vorhandensein populärer Genres anzuerkennen und diese als Mittel der Unterscheidung von Spielen hinzuzuziehen.⁵¹⁵

Auch deuten die Genrekonventionen die Grenzen dessen an, was dargestellt werden kann, so dass die Realität stets nur bedingt in einer Spielwelt simulierbar ist. Durch die traditionell

510 Zitat in: Beschreibung von *Total War: Rome II* bei Steam, online: http://store.steampowered.com/app/214950/Total_War_ROME_II_Empire_Edition/.

511 Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung von *Patrizier II Gold Edition*

512 Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung von *Silent Hunter III*.

513 Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung von *Call of Duty Deluxe Edition*

514 *Silent Hunter IV* bietet neben der für Fahrzeugsimulationen typischen detaillierten Nachbildung eines konkreten Fahrzeugtyps auch Elemente von First-Person-Spielen, da das Geschehen durch die Augen des Kapitäns erlebt wird. Rollenspielelemente finden sich dagegen in der Möglichkeit zur technischen Verbesserung der U-Boote nach Erfahrungsgewinnen. Auch rudimentäres Management ist enthalten, etwa wenn der Einsatz der Mannschaft bei Reparaturen koordiniert werden muss.

515 Siehe dazu die Ausführungen in Kapitel. 3.1.1.

sehr zentrale Positionierung des Spielers im Geschehen, richten sich Story, Handlungsoptionen und Entwicklungen im Spielverlauf wesentlich auf ihn und seine Perspektive aus, so dass in der Realität vorhandene und etwaige alternative Lösungsansätze für ein Problem nicht zwangsläufig in ein Spiel übertragbar sind. KATIE SALEN und ERIC ZIMMERMAN bezeichnen dies in Anlehnung an JOHAN HUIZINGA als den Magic Circle, innerhalb dessen eigene Bedeutungen existieren, die nur in einer Spielwelt Gültigkeit besäßen,⁵¹⁶ auch wenn die dazugehörigen Symbole durchaus aus der Realität stammen könnten. Eine typische Analogie hierzu ist das Bild einer halb verrotteten Holztür, die in Spielen nicht per Werkzeug oder Gewalt einwirkung geöffnet werden kann, sondern deren rostiges Schloss nur mit einem bestimmten Schlüssel geöffnet werden kann, der gut versteckt ist und zunächst gefunden werden muss. Hierbei wird folglich ein Lösungsweg vorgegeben und mit Spielmechaniken verknüpft, anstatt dem Spieler alternative, in der Realität präsente, Handlungsoptionen anzubieten.

Ein weiteres zentrales Untersuchungsfeld wäre die Bedienung des Spiels und die Art wie die notwendigen Kenntnisse vermittelt werden, weil ein Spiel erst durch die Eingaben seiner Nutzer zu einem Erlebnis werden kann. Zwar können gerade erfahrene Spieler neue Titel in der Regel instinktiv bedienen, was mit einer weitgehend standardisierten und auf die Möglichkeiten der jeweiligen Eingabegeräte angepassten Steuerung⁵¹⁷ ebenso in Zusammenhang steht, wie auch mit der Fähigkeit von Spielern, bekannte Handlungsweisen zu erkennen und auf neue Szenarien anzuwenden. Die Vermittlung der Steuerbefehle, relevanter Informationen über Ereignisse und Entwicklungen im Spiel oder auch die narrative Rahmung werden auf unterschiedlichste Arten vermittelt, so dass sich neben den Inhalten auch die Vermittlungstechniken näher untersuchen lassen. Beispiele für letztere wären unter anderem das #Interface, #Tutorials, Hinweis- und #Feedbacksysteme,⁵¹⁸ die dazu dienen dem Nutzer die grundlegenden Kenntnisse zu vermitteln, mithilfe derer er auch in komplexeren und schwierigeren Situationen im späteren Spielverlauf bestehen kann. Für die Vermittlung von narrativen Hintergründen lassen sich zudem die #Questlogs⁵¹⁹ nennen, über die zu erfüllende Aufga-

.....
516 Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 92–99.

517 Gemeint ist hier die Anpassung der Steuerung an das jeweilige Eingabegerät. So bieten gängige Controller von Spielekonsolen nur wenige Tasten, was die Bedienung zwar erleichtert, die Komplexität der Steuerung jedoch einschränkt. Für PCs stehen in der Regel mit Maus und Tastatur wesentlich mehr Tasten zur Verfügung, jedoch bleiben auch diese oft auf wenige Befehle wie laufen, springen, kriechen und benutzen beschränkt, da eine zu komplexe Steuerung als wenig Einsteigerfreundlich gelten kann und auch während des Spielens ablenkt. Auch kann aus anatomischen Gründen nur eine bestimmte Zahl an Befehlen auf einmal eingegeben werden. Dies wird in Kapitel 4.5. unter dem Stichwort des haptischen Feedbacks näher erläutert.

518 Hinweise werden vor allem über Einblendungen im Interface präsentiert, so etwa die Aufforderung zum Drücken bestimmter Tasten, um eine der Situation entsprechende Handlung auszuführen oder dem Spieler einen allgemeinen Ratschlag zu einem möglichen alternativen Vorgehen geben. Verschiedene Feedbacksysteme und ihre Bedeutung während des Spielprozesses werden ausführlich in Kapitel 4.5. erläutert.

519 Questlog ist einer der gängigen Begriffe für eine Darstellung, in der alle bislang absolvierten und noch offenen Aufgaben, englisch mit Quest bezeichnet, verzeichnet sind. Der Spieler erfährt dabei

ben genannt und in der Regel kontextualisiert werden. Auch im Spiel platzierte Dokumente verschiedenster Art und Datenbanken mit Informationen über Hintergründe und konkrete Details lassen sich zu den narrativen Vermittlungsmethoden zählen.

Durch ihre zentrale Rolle in digitalen Spielen sind die genannten und weitere Methoden dementsprechend auch für die Vermittlung von Geschichtsthemen relevant. Wird ein Teil der historischen Bezüge im Rahmen des Spielfortschritts präsentiert, so finden sich in manch einem Historienspiel darüber hinaus relativ umfangreiche Datenbanken, in denen viele der während der Nutzung nebenbei präsentierten Themen näher erläutert und vertieft werden. Während die Intentionen hinter diesen für das Spiel eigentlich überflüssigen Zusatzinhalten mangels Angaben seitens der #Entwickler in der Regel unklar bleiben müssen, so wichtig sind sie, um die präsentierten Geschichtsbilder näher einordnen zu können, weil die aufgerufene Datenbank das Gameplay unterbricht und damit Zeit gibt, um sich Informationen anzulesen. Dies kann dazu beitragen, dass zuvor Erlebte weiter kontextualisieren und sich so noch etwas besser in das Szenario hineinzusetzen, was wiederum die #Immersion fördern kann.

Im Gegensatz zu den hierbei unmittelbar für den Spielprozess relevanten Informationen, findet in transmedialen Produktionen, wie den Plot begleitende oder ergänzende Unterhaltungsliteratur oder der Übertragung der interaktiven Handlung in einen klassischen Spielfilm, eine weitere Form der kommerziellen Vermarktung statt. Der Grad des Erfolges jener Produktionen lässt nicht nur Rückschlüsse über Konsumenteninteressen zu, sondern erlaubt darüber hinaus auch Einblick in Vermarktungsstrategien. Indem sich Veröffentlichungen nicht nur auf eine Art von Medium beschränken, wird es möglich, einen übergreifenden Plot zu entwickeln und dem Setting eine größere erzählerische Tiefe zu geben, als dies über eine einzelne Produktion möglich wäre. Entsprechend zahlreich sind die für viele Spiele erhältlichen gedruckten Veröffentlichungen, die nicht nur Lösungshilfen für Rätsel bieten, sondern über Romane und Comics einen übergreifenden Plot erzählen, indem sie etwa eine Vorgeschichte zum Spiel oder eine Fortsetzung von dessen Ereignissen präsentieren.

Neben diesen vornehmlich inhaltlichen Themenfeldern bietet es sich auch an, die dahinterstehende Technik und den Markt zu untersuchen. Erkenntnisse hierzu sind nicht nur für technik- bzw. wirtschaftsgeschichtliche Fragestellungen interessant, sondern können auch wichtige Erkenntnisse über ein Spiel bieten, wenn berücksichtigt wird, dass Erwägungen zu diesen Themen großen Einfluss auf Gestaltung und Vertrieb eines Spiels haben. Auch wenn hier ebenfalls viele relevante Dokumente für die vertiefende Analyse fehlen, so deutlich lässt sich der Einfluss der sich mit den Jahren entwickelnden Technik nachweisen, wenn die Entwicklung von Titeln einer Reihe betrachtet wird. Insbesondere #AAA-Produktionen sind oft ein Spiegel des zur Zeit der Entwicklung technisch machbaren, so dass die deutlichen Ver-
.....
entsprechend was er bereits getan hat und was es noch zu tun gilt.

besserungen bei der Qualität der audiovisuellen Präsentation und dem Umfang der Spielwelt technische Fortschritte im Bereich der Computertechnologie andeuten.

Auch eine Untersuchung der Vermarktung kann Erkenntnisse über die Entwicklung des Marktes für digitale Spiele liefern, da sich auch dieser insbesondere mit der Entwicklung des Breitbandinternets deutlich verändert hat. War es lange der klassische Datenträger, der für die Weitergabe der Software notwendig war, so erlaubte erst die Verbreitung von schnellen Internetverbindungen das Aufkommen von speziellen Vertriebsplattformen wie #Steam und GOG, über die Spiele direkt erworben und heruntergeladen werden können. Dadurch entfällt der Gang in das klassische Ladengeschäft, was wiederum Auswirkungen auf dessen Umsätze hat. Auch erlaubt der digitale Vertrieb eine stärkere Differenzierung bei der Vermarktung von Inhalten, allen voran #Downloadable Contents. Statt der früheren umfangreichen #Erweiterungen, findet sich nun für zahlreiche Spiele eine Bandbreite an Zusatzinhalten, die dem Hauptspiel kleine Extras bis hin zu umfangreichen Inhalten hinzufügen, die klassischen #Erweiterungen im Umfang in nichts nachstehen.

Wird angenommen, dass digitale Spiele nach Marktanalysen erstellt werden, dann bilden neue Werke ferner auch Konjunktoren von Inhalten und Gestaltungsformen sowie Versuche ab, sich durch neue Ansätze von der Konkurrenz abzugrenzen. Im Zusammenspiel mit der zuvor erwähnten technischen Entwicklung etablierten sich so in den letzten Jahren beispielsweise neue Nutzungsformen, wie #Mobile Games, die ohne die Ortsbindung von Computern oder Konsolen auskommen und gleichzeitig oft deutlich komplexer sind, als die einfachen #Casual Games der frühen Mobiltelefone. In Form von Crowdfunding etablierten sich neue Finanzierungsmodelle, bei denen Entwicklungsgelder direkt bei Nutzern, statt beim #Publisher eingeworben werden können. Auch die in zahlreichen #Free-2-Play- und #Browserspielen verbreiteten Mikrotransaktionen in Form optionaler kostenpflichtiger Inhalte für ansonsten kostenlose Spiele, stellen einen wichtigen Markttrend dar, der ebenfalls erst in der gemeinsamen Betrachtung mit weiteren Faktoren wichtige Erkenntnisse über digitale Spiele bieten kann.

3.6.2. Produsage

Die bisherigen Ausführungen befassten sich vor allem mit Aspekten, die in direkter Beziehung zur Entstehung und Vermarktung digitaler Spiele stehen, während mögliche Forschungsfelder im Bereich der Produsage noch nicht angesprochen wurden. Neben Fragen zur Nutzung und Auseinandersetzung mit Inhalten fehlt damit auch die für Historienspiele relevante Frage nach möglichen Prägungen von Geschichtsbildern durch das Agieren in einem nachgestellten

historischen Szenario. Auch ohne umfassende empirische Studien zu konkreten Wirkungen lassen sich eine ganze Reihe von Erkenntnissen darüber gewinnen, wie Spiele genutzt werden und wie sich Nutzer mit ihnen und ihren Inhalten auseinander setzen. Als erste grobe Unterteilung der möglichen Forschungsfelder dieses Bereichs bietet sich die Unterscheidung zwischen unmittelbarer Spielnutzung, Berichterstattung und Nutzeräußerungen an.

Als zentrale Quelle für die Präsentation der in diesem Kapitel beschriebenen Themen hat sich das Internet etabliert, wo infolge geringer Zugangshürden unzählige themenbezogene Plattformen entstanden sind. Durch nutzerfreundliche Hilfsmittel kann dort jeder auch ohne großes technisches Know-how eigene Inhalte in Bild-, Audio oder Videoform hochladen und ist damit nicht auf schriftliche Äußerungen beschränkt. Beispiele wären neben der Einrichtung von Onlineforen, ihrer Nutzung für die Diskussion über Spiele und -inhalte und dem Verfassen verschiedener Arten von Dokumenten,⁵²⁰ insbesondere die Anfertigung von Rezensionen, #Walkthroughs,⁵²¹ #Let's Plays⁵²² und Hommagen,⁵²³ bis hin zur Entwicklung von #Modifikationen. Bereits ein oberflächlicher Blick zeigt, dass nicht nur ihre Anzahl, sondern auch ihre inhaltliche Breite enorm ist, was Rückschlüsse über die Wertschätzung von spezifischen Spielen durch ihre Nutzer erlaubt. So ergab etwa eine schnelle Suche nach #Walkthroughs für die populäre Reihe *Assassin's Creed* 121.000 Treffer.⁵²⁴

.....
520 So schrieben Fans etwa für die U-Boot Simulationen der Silent Hunter-Reihe) einige teils sehr umfangreiche „inoffizielle Handbücher“, die unter anderem historische Hintergründe, Funktionen der im Spiel enthaltenen U-Boote und in den Spielen auftretende Situationen erläutern. Vgl.: AmmOKay, Minimax64, Ruby2000: Das ultimative inoffizielle Handbuch zu Silent Hunter 4, online veröffentlicht 2007. Dieses hat einen Umfang von 349 A4-Seiten. Auch Spiele-Wikis können zu diesen Hilfen gezählt werden, weil sich in ihnen neben Einträgen zu zahlreichen Inhalten der Spiele meist auch Strategien und Lösungsansätze finden.
521 Fachbegriff für eine meist von Spielern erstellte Anleitung, die das Vorgehen für die Lösung konkreter Spielabschnitte illustriert, etwa als kommentierter Videomitschnitt oder als mit Screenshots ergänzter Text.
522 Fachbegriff für mitgeschnittene und meist kommentierte Spielszenen. Da sie Abläufe in Spielen darstellen, bestehen inhaltliche Überschneidungen mit Walkthroughs.
523 Verbreitet sind unter anderem Musikvideos, in denen die Musik des Spiels nachgespielt oder neue Stücke mit Bezügen zur Story des Spiels komponiert werden. Beispiele sind die Arbeiten von Malukah, Miracle of Sound, Taylor Davis oder Smooth McGroove. YouTube Kanäle: <http://www.youtube.com/user/malufenix>, <http://www.youtube.com/user/miracleofsound>, www.youtube.com/user/violintay und <http://www.youtube.com/user/SmoothMcGroove>. Auch Fan-Filme, die aus der Arrangierung von Cut Scenes eines Spiels erstellt werden oder mit echten Menschen gedrehte Realfilme, die eine Story erzählen, welche dem Spiel entlehnt sein könnte, sind hier zu nennen. Beispiele hierfür wären Arbeiten von Wayside Creations, die Filme zu Fallout: New Vegas oder Portal 2 gedreht haben (<http://www.youtube.com/user/WaysideCreations>) oder FreddieW, der typische Szenen aus Spielen überspitzt nachstellt (<http://www.youtube.com/user/freddiew>).
524 Stand: 30.01.2019. Suche mit Google, da YouTube derzeit nicht mehr die Zahl der Gesamtreffer anzeigt. Sucheinstellung: walkthrough sowie Wortgruppen „assassins creed“ und „assassin's creed“ bei Beschränkung auf youtube.com. Neben der Popularität der einzelnen Spiele hängt das Vorhandensein und die Ausgestaltung der Walkthroughs auch damit zusammen, wie die einzelnen Titel aufgebaut sind. Assassins Creed hat zahlreiche lineare Abschnitte, deren Ablauf aufgezeichnet und kommentiert werden kann. Da die Suchfunktion von Google nicht transparent arbeitet, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, wie viele der Treffer tatsächlich die gesuchten Reihen betreffen. Stichproben der ersten 50 Seiten zeigten jedoch ausnahmslos Videos, die zu den Suchalgorithmen passten.

Während jedes der genannten Themen allein bereits eine umfangreiche Auseinandersetzung Wert wäre, so wird in dieser Arbeit wegen der anderen Zielsetzung vor allem ein allgemeiner Überblick erfolgen, um ein Bewusstsein für die genannten und weitere Formen der Auseinandersetzung der Nutzer mit den Spielen zu erhalten. Nachfolgend werden viele der in der Tabelle genannten Themenfelder allgemein umrissen, während in Methodensäule vier zudem ausgewählte Themen detaillierter untersucht werden. Ziel dieser Ausführungen soll es sein, die einzelnen Werke in ihren übergeordneten Kontext einzuordnen und ihren individuellen Wert für die Analyse von Historienspielen, wie auch digitalen Spielen insgesamt, aufzuzeigen.

Die repräsentative Erschließung von Wahrnehmungen der Nutzer gestaltet sich durch die Verbreitung von Pseudonymen sowie oft fehlenden bzw. nicht überprüfbaren Angaben zu Alter, Geschlecht, Herkunft und weiteren Angaben als schwierig. Gleichzeitig kann jedoch ebenfalls konstatiert werden, dass in der schier unendlichen Menge an Beiträgen teils sehr detaillierte Einblicke in individuelle Wahrnehmungen von konkreten Inhalten und Spielen im Ganzen vorhanden sind, so dass sie für viele Fragestellungen nicht ignoriert werden können. Neben den klassischen Spielern äußern sich verstärkt auch Wissenschaftler und andere Akteure über Spiele und tragen damit ebenfalls dazu bei, Sichtweisen über konkrete Spiele zu generieren. Die folgende exemplarische Auswahl gibt Einblicke in die Wahrnehmung von Geschichtsthemen, bei dem die Autoren feststellten, dass jene Inhalte, die von #Publishern als „Geschichte“ beworben werden, einer kritischen Überprüfung nicht standhielten. Auch werden Einseitigkeit und sogar verfälschende Darstellungen kritisiert. So schreibt BENDER über #First-Person-Shooter zum Zweiten Weltkrieg:

„Der Spielercharakter verkraftet bis zum ‚Game Over‘ eine Vielzahl von tödlichen Treffern, Waffen und Munition sind im Übermaß vorhanden, Zivilisten scheinen kein Bestandteil des Krieges zu sein, eine breitere Einbettung der Spielehandlung in den historischen Kontext findet nicht statt (...).“⁵²⁵

WOLF ergänzt zu *Der Patrizier* einer #Wirtschaftssimulation zur Hansezeit:

„Dieses Computerspiel steht in der Tradition populärer Geschichtsbilder des 19. Jahrhunderts. (...) [E]igene Wunschvorstellungen [werden] in die Vergangenheit hinein[projiziert]. Die handelnden Personen sind moderne Menschen, Kinder der Neuzeit, die nur mittelalterlich (...) kostümiert werden.“⁵²⁶

PÖPPINGHEGE führt diesen Gedanken bezogen auf die #Strategiespiele der *Total War* Reihe weiter aus:

„Wie der Name bereits andeutet, liegt ein Schwerpunkt auf kriegerischen Handlungen (...). (...) [Doch] zeichnet sich das Spiel vor allem durch eine Rückprojektion moderner Vorstellungen in frühere Epochen aus. Deutlich wird dies beispielsweise an der durch-

Da YouTube zudem die weltweit größte Videoplattform ist, bietet es sich trotz der genannten Einschränkungen an, auf bei ihr veröffentlichte Beiträge zurückzugreifen.

525 Zitat in: Bender: Erinnerung, S. 109.

526 Zitat in: Wolf, P.: Freibeuter, S. 669.

gängigen Uniformierung der im Mittelalter spielbaren Armeeeinheiten. Außerdem werden Unterschiede zwischen den spielbaren Fraktionen nicht hinreichend deutlich bzw. haben (...) keine Konsequenzen für den Spielverlauf.“⁵²⁷

Diese individuellen Äußerungen über Spielinhalte bergen jedoch eine Reihe von Herausforderungen. Im Rahmen der Ausführungen zu Erinnerungsprozessen wurde bereits angesprochen, dass individuelle Erinnerungen nur eingeschränkt verlässlich sind. Dies trifft grundsätzlich auch auf digitale Spiele zu, wenn persönliche Wahrnehmungen von Erlebnissen präsentiert werden. Sind Aussagen zu Strukturen durch die Nutzung des betreffenden Spiels noch vergleichsweise leicht überprüfbar, so ist dies bei den individuellen Perspektiven auf Inhalte und #Flowerlebnisse kaum möglich, was entsprechend berücksichtigt werden muss, wenn dazugehörige Forschungsfragen bearbeitet werden. Auch das Vorhandensein bestimmter Verhaltensmuster in der Präsentation der eigenen Sichtweise in einem Onlinekontext gehört zu den Facetten, die einbezogen werden müssen, wenn entsprechende Aussagen als Quelle fungieren sollen.⁵²⁸

Neben der Bestimmung der inhaltlichen Richtigkeit von Äußerungen gestaltet sich auch die Abbildung von repräsentativen Meinungsbildern als schwierig. Es konnte beobachtet werden, dass nur ein prozentual sehr kleiner Teil der angemeldeten Nutzer eines Forums häufig aktiv ist, während der Großteil der dagegen Nutzer nur einzelne Beiträge verfasst hat und sich damit nicht an Diskussionen beteiligt. Dies hat zur Folge, dass Äußerungen nur die Ansichten weniger Nutzer widerspiegeln und damit nicht ohne Weiteres dafür verwendet werden können, um differenzierte Meinungsbilder zu ermitteln, etwa zur Wahrnehmung der in einem Historienspiels präsentierten Geschichtsbilder.⁵²⁹

Während sich ein Teil der Nutzer, wie PÖPPINGHEGE richtig feststellt, unbestreitbar über die historischen Hintergründe eines Spiels austauscht und zum Teil lebhaft Diskussionen über diese führt,⁵³⁰ bleibt ihr Anteil gemessen an der Gesamtzahl der Nutzer eines Forums meist relativ klein. Damit ist es schwierig, Äußerungen aus Onlineforen für die Gewinnung repräsentativer Meinungsäußerungen zu nutzen, weil ohnehin nur ein kleiner Teil der Nutzer eines Spiels überhaupt in Foren aktiv ist und ein noch kleinerer Teil sich aktiv an entsprechenden Diskussionen beteiligt. Untersuchungen im Rahmen dieser Arbeit deuten daraufhin, dass sich ein Großteil der registrierten Nutzer nicht an Diskussionen beteiligt, sondern Foren mit einem unmittelbaren Anliegen nutzen, wie der Hilfe bei auftretenden technischen

.....

527 Zitat in: Pöppinghege: Pedanterie, S. 462.

528 Gemeint ist hier etwa das bei einigen Nutzern verbreitete so genannte bashing von Spielen, bei dem diese unverhältnismäßig und ohne nähere Begründung verrissen werden. Gleiches gilt für das Gegenteil: Auch überzogenes Lob ist ohne Erläuterung kaum verwertbar.

529 Eine grafische Darstellung der Nutzeraktivität im Wiki „Nukapedia“ mit zahlreichen in der Fallout-Reihe vorhandenen Geschichtsbezügen findet sich exemplarisch in Grafik 6-5 in Kapitel 6.2. sowie in Grafik 7-44 zur Assassin's Creed-Reihe in Kapitel 7.5.1.

530 Vgl.: Pöppinghege: Pedanterie

Problemen oder der Suche nach einem Lösungsweg.⁵³¹ Damit kann zwar konstatiert werden, dass Onlineforen durch die enorme Zahl der Beiträge sehr umfangreiche Quellen für Aussagen sein können, jedoch durch die beschriebene Nutzeraktivität kaum für repräsentative Meinungsbilder herangezogen werden können. Welche Geschichtsvorstellungen bei dieser Gruppe von Nutzern ferner präsent sind, ist ebenfalls kaum über repräsentative Meinungsbilder ermittelbar.

Diskussionen von Spielinhalten und Lösungshilfen finden sich nicht nur in Foren, sondern werden in einer Vielzahl an Formen erstellt. Sie finden sich in gedruckten Spielezeitschriften und ihren webbasierten Gegenstücken ebenso wie bei YouTube und weiteren Videoportalen, in Blogs und Themenportalen, Onlineshops und unzähligen weiteren Quellen. Damit steht, wie bereits zuvor bei den Foren skizziert, eine enorme Vielzahl an Quellen für die Bewertungen von konkreten Spielen zur Verfügung, die miteinander verglichen werden können. Hierfür können durch die beschriebenen Quellen zudem unterschiedliche Gruppen von Akteuren herangezogen werden: Spielejournalisten, semi-professionelle Akteure,⁵³² wie auch Laien, die ihre Sichtweise zu einem Spiel veröffentlichen. Insbesondere bei Spielejournalisten und bei Themenportalen finden sich zumeist Klarnamen, wodurch die Aussagen konkreten Personen zugeordnet werden können.

Ähnlich dem Erstellen und Editieren von spielbezogenen Wikis und der Anfertigung von Anleitungen, agieren die Erstellenden hier weniger als Hilfesuchende, denn als Hilfestellende. Indem sie entsprechenden Aufwand betreiben – ein Video muss aufgezeichnet, geschnitten und kommentiert, Texte erstellt, formatiert und gegebenenfalls visuell ergänzt werden – präsentieren sie nicht nur Spielinhalte, sondern erklären indirekt zudem, dass sie den beschriebenen Aufwand nicht scheuen. Gehört dieser sicherlich zum Repertoire eines Spielejournalisten, so zeigt die Existenz der vielen von semi-professionellen und Laien erstellten Werke, dass diese eine große Leidenschaft für Spiele besitzen und ebenfalls bereit sind den Aufwand zu betreiben. Während auch diese Werke individuelle Meinungsäußerungen darstellen, die für sich betrachtet noch keine Aussage über Rezeptionsmuster erlauben, so geben sie aufgrund des mit dem für ihre Erstellung verbundenen Aufwandes jedoch Einblicke in Nutzungsformen von Spielen. Anstatt ein Spiel lediglich zu spielen, wird es für andere Menschen öffentlich abrufbar analysiert, häufig sogar sehr detailliert, so dass es auch für Laien und Gelegenheitsspieler möglich ist, Einblicke in einen noch nicht selbst gespielten Titel zu erlangen.

Als Steigerung der Rezensionen können Lösungshilfen und Spiele-Wikis angesehen wer-

.....

531 Typisch ist etwa die Suche nach Ratschlägen zur Lösung technischer Probleme oder im Spiel gestellter Aufgaben.

532 Gemeint sind hier jene Autoren, die viele Beiträge verfasst haben, deren inhaltliche Qualität mit der Zeit immer weiter gestiegen ist.

den, da diese nicht nur Eindrücke von Handlung und Spielerlebnis bieten, sondern mit dem konkreten Ziel erstellt werden, Dritten Hilfestellungen zu bieten. Auch hier gibt es ähnliche Akteure wie zuvor, jedoch einen deutlich größeren Anteil an Laien, da Hilfestellungen in vielfältigster Form gegeben werden. Neben einer entsprechenden Frage in den bereits genannten Foren, finden sich zu den meisten Spielen ganze Ratgeber, in denen die Geheimnisse von Spielwelten und -strukturen aufgedeckt und Vorgehensweisen von Beginn bis Ende erläutert werden. Dies erfordert damit nicht nur entsprechenden Aufwand bei der Erstellung, sondern äußerst umfangreiche Kenntnisse eines Spiels, für die es nicht ausreicht, lediglich die wesentlichen Handlungen, die für den erfolgreichen Abschluss erforderlich sind, zu lernen. Zu den in den Ratgebern diskutierten Strukturen und Mechaniken zählen vielmehr auch Vor- und Nachteile unterschiedlicher Vorgehensweisen, sofern ein Spiel diese erlaubt, und die Entwicklung von Strategien und Gegenstrategien, wodurch viele Ratgeber intensive Einblicke in die Spielmechaniken bieten, die allein über audiovisuelle Darstellungen nicht erschließbar sind.

Auch das #Modding erlaubt wichtige Rückschlüsse auf die Rezeption von digitalen Spielen, weil dabei unter teils viele Jahre Freizeit investiert wird, um ein bestehendes Spiel nach eigenen Vorstellungen zu verändern. Bei Historienspielen wird zudem häufig betont, bestehende Fehler in der Darstellungen der Vergangenheit zu korrigieren, was nicht nur ein Bewusstsein für Defizite bei den Spielen voraussetzt. Vielmehr ist auch ein entsprechend detailreiches Wissen zu historischen Themen notwendig, das den Spielinhalten gegenübergestellt werden kann sowie der Wunsch, dieses Wissen auch einzusetzen, um allein oder in Kooperation mit Gleichgesinnten beobachtete Defizite zu beseitigen. Da diese Arbeiten teils öffentlich erfolgen und nicht nur der Entstehungsprozess, sondern auch eine Diskussion anderer Spieler mit den Mod-Entwicklern in der Regel über Foren und eigene Projektseiten nachvollzogen werden kann, ist eine wichtige Voraussetzung erfüllt um Anlässe für die Entwicklung von #Modifikation, ihren Entstehungs- und Weiterentwicklungsprozess sowie ihre Rezeption durch andere Spieler nachzuvollziehen. Auch erlauben es #Modifikationen Einblicke in vorherrschende Geschichtsvorstellungen der beteiligten Akteure gewinnen, da gerade #Modifikationen zu Historienspielen nicht selten den Anspruch erheben, ein Spiel authentischer zu machen, als es ursprünglich war.

Neben #Modifikationen stellen so genannte #Machinimas eine weitere kreative Form der Auseinandersetzung mit konkreten Spielinhalten dar. Das amerikanische #Machinima Network beschreibt die Namensherkunft und die zentrale Eigenschaft wie folgt:

„The word ‚machinima‘ is a loose hybrid of the words ‚machine‘ and ‚cinema‘ and is used to describe the process of creating real-time animation by manipulating a videogame’s engine and assets.“⁵³³

.....

533 Zitat: <https://web.archive.org/web/20121102111830/http://www.machinima.com/about>.

#Machinima-Filme orientieren sich in ihrer Gestaltung meist an filmischen Produktionen, wie Spielfilmen, TV-Serien oder Dokumentationen und weisen dementsprechend gängige Erzählstrukturen und Inszenierungsformen auf. Auch wird nicht selten Musik eingesetzt, die bekannten Kinofilmen entnommen und bereits mit bestimmten Stimmungen assoziiert ist. Zum Teil finden sich auch Bild- und Texteinblendungen, die anstelle von Bewegtbildern eingesetzt werden und Inhalte näher erläutern.⁵³⁴ Im Beispiel versucht der YouTube Nutzer „TheDukeOfZyr“ den Ablauf der Schlacht von Waterloo mithilfe des Spiels *Napoleon: Total War* zu erläutern.⁵³⁵ Hierzu zeichnete er Spielszenen auf, die exemplarisch zu Momenten der historischen Schlacht passen sollen und arrangierte sie zusammen mit Text- und Bildeinblendungen, die Ausgangslage, beteiligte Akteure und Verlauf der Schlacht beschreiben. Untermalt werden die Bilder von dramatisch klingenden Musikstücken,⁵³⁶ wie sie sich auch bei vergleichbaren Szenen in Kinofilmen finden könnten, was nicht nur Indikatoren für die Wirkungsmacht etablierter Inszenierungstechniken von Kino und Spielen sind, sondern auch mögliche transmediale Nutzungsformen spezifischer Elemente andeutet.

Stellen #Machinimas eine kreative Form der transmedialen Nutzung von Spielen für einen anderen Zweck als den des Spiels nach einem vorgegebenen Muster dar, so sind diese nicht die einzige dieser Arten der Auseinandersetzung mit Spielen. Insbeson-

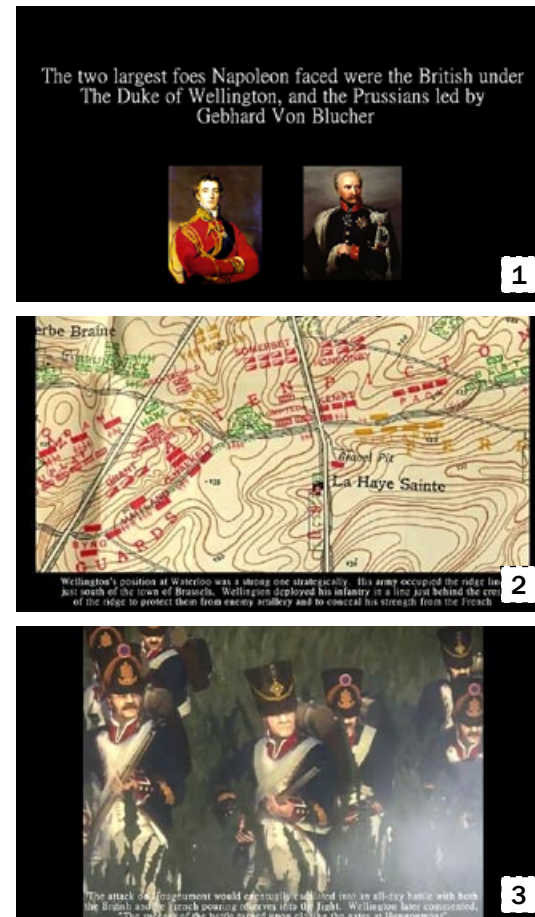


Abb. 3-9: Beispiel für einen Machinima-Film „Napoleon Total War - The Battle of Waterloo“.
(1) u. (2) Bilder, Karten und Texteinblendungen erläutern das jeweils Gezeigte.
(3) Spielszenen aus *Napoleon: Total War* sollen den Verlauf der Schlacht ähnlich nachgestellten Szenen zeitgenössischer TV-Dokumentationen illustrieren.
Auch hier finden sich Texteinblendungen.

.....
⁵³⁴ Vgl.: Frølund, Lisbeth: Machinima Filmmaking as Culture in Practice. Dialogical Processes of Remix, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 491–507. Nitsche, Michael: s.v. „machinima“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 367–369.

⁵³⁵ Teil 1-2: <http://www.youtube.com/watch?v=AymjXNY2R-g>. Teil 2-2: <http://www.youtube.com/watch?v=H70s-ej-Z44>. Die Schlacht von Waterloo ist als Spielszenario auswählbar und kann aus der Perspektive beider Seiten gespielt werden.

⁵³⁶ Diese stammen beispielsweise von Thomas Bergersen und Nick Phoenix, die unter dem Pseudonym Two Steps from Hell produzieren und deren Arbeiten insbesondere in den Trailern zu zahlreichen Filmen und digitalen Spielen verwendet werden.

dere zu populären Titeln und Reihen sowie bekannten Protagonisten finden sich häufig verschiedenen Formen der Hommagen. Bei Cosplays, Fan-Fiction und -Art, der Unterlegung der Lieblingsszenen mit passender Musik oder auch musikalischen Hommagen in Form von selbst komponierten Liedern zeigt sich einmal mehr, dass die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen nicht auf die unmittelbare Nutzung beschränkt bleibt. Vielmehr lässt sich feststellen, dass entsprechend engagierte Spieler die Art der Präsentation wählen, die ihrem Ziel am dienlichsten ist. Durch diese nicht auf das Medium beschränkte Art der Präsentation und die Vielfalt der Werke, die zu Hommagen zählen, lassen sich auch zu diesem Themenfeld unzählige Beiträge finden.

Auch bei Cosplays sind findet eine intensive Auseinandersetzung statt, wenn sich Künstler nicht nur wie Charaktere aus Spielen kostümieren, sondern sich auch wie diese geben und damit außerhalb der Grenzen des Mediums in eine Rolle schlüpfen, die diesem entnommen ist. Dagegen werden bei der Fan-Fiction eigene Geschichten auf Basis der Narration von Spielen geschrieben, die Handlungsstränge über das Ende eines Spiels fortführen, Nebenfiguren eigene Geschichten widmen oder auch die Rahmenhandlung als Setting nutzen, um eine vom Spiel unabhängige, wohl aber in der Spielwelt angesiedelte Geschichte zu schreiben. Auch in Fan-Arts finden sich sowohl Verortungen wie auch Loslösungen von in Spielen präsentierten Erzählungen, auch wenn hier oft die Protagonisten und weitere zentrale Figuren der Handlung als Ausgangspunkt für künstlerische Bilder dienen, bei denen diese porträtiert werden.⁵³⁷ Musikalische Beiträge beginnen dagegen bereits bei dem Nachspielen einer liebgewonnenen Melodie mit eigenen Instrumenten und Enden in vollwertigen Liedern mit eigenständigen Texten und Melodien, die jedoch in Bezug zum jeweiligen Spiel stehen. Die folgende Auswahl zum Spiel *The Witcher III: Wild Hunt: Wild Hunt* gibt einen Einblick zu einigen der oben genannten Formen der Hommagen:

Der folgende Vergleich der vier Darstellungen von Cirilla Fiona Ellen Riannon, genannt Ciri, zeigt exemplarisch, dass die kreative Auseinandersetzung sehr aufwendig sein kann. Im zweiten Bild ersetzte der Künstler das mittelalterlich geprägte Fantasy-Setting des Spiels durch ein Film Noir-Setting. In einer ganzen Bilderreihe⁵³⁸ sind zentrale Charaktere des Spiels so stilisiert, dass sie typischen Archetypen in einem Film Noir entsprechen: Protagonist Geralt of Rivia ist ein Detective, Ciri eine Damsel in Distress und die Zauberinnen Triss Merigold und Yennefer of Vengerburg erscheinen als Femme Fatales. Die im Spiel lange gesuchte Ciri, ist auch in diesem Szenario das Ziel Geralts, so dass narrative Beziehungen zwischen den Figuren erhalten bleiben, obwohl der Stil ein gänzlich anderer ist. Auch das Cover der Single *Lady*

.....
⁵³⁷ Einen Überblick zu verschiedenen Formen der künstlerischen Auseinandersetzung mit Spielinhalten bietet: Lamerichs, Nicolle: s.v. „fandom“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 206–208.

⁵³⁸ Siehe hierzu das Profil des Künstlers Astoralalexander: <https://astoralalexander.deviantart.com/gallery/>.

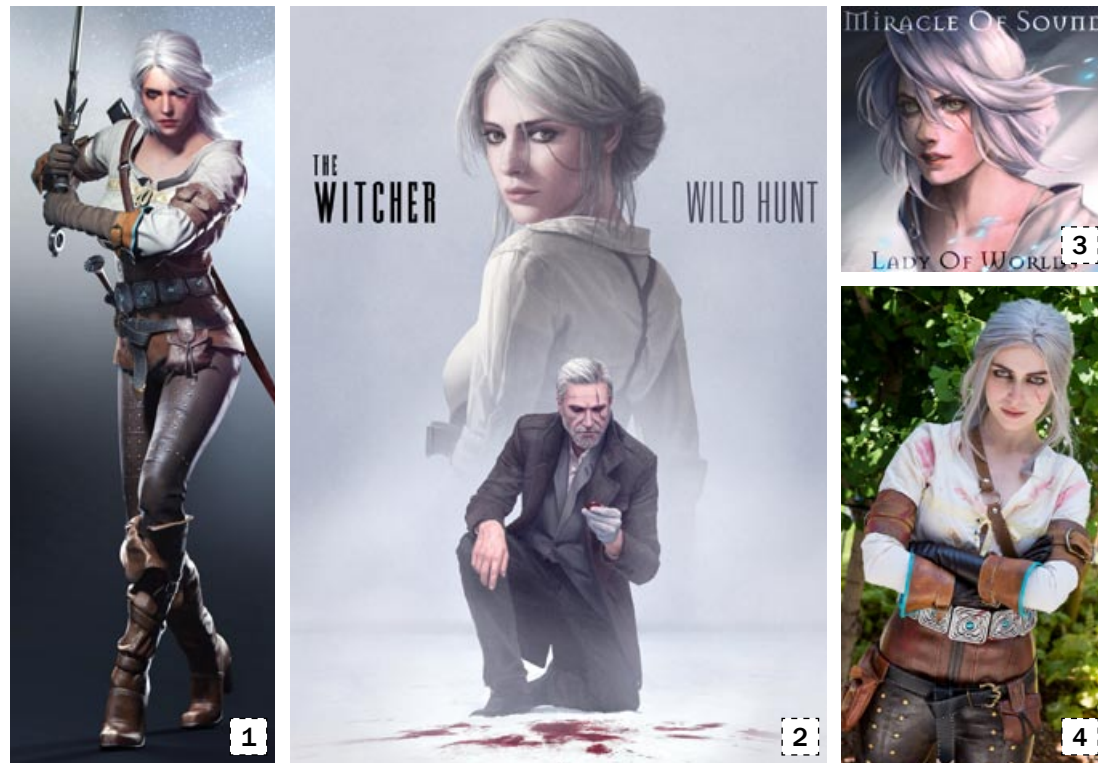


Abb. 3-10: Formen von Hommagen zu *The Witcher III: Wild Hunt*, hier: die Figur Ciri.
 (1) Darstellung in der Spieldatenbank. (2) Fan-Art von Ástor Alexander „The Witcher: A Matter of Life & Death“ im Film Noir-Stil (3) Cover zur Single „Lady of Worlds“ von Miracle of Sound (4) Cosplay der Künstlerin Lyrota-Cosplay.

of Worlds des Musikers MIRCACLE OF SOUND zeigt ein Fan-Art von Ciri, während im Song die abenteuerliche Reise von Ciri erzählt wird, die im dazugehörigen Spiel erst nach und nach von Geralt aufgedeckt wird.⁵³⁹ Der Cosplay-Bereich wird in Bild vier einbezogen und zeigt anderem die Maßschneidung von detailgetreuen Kostümen der dargestellten Charaktere, der Herrichtung von Frisur und Make-up sowie die Auswahl passender Orte für das finale Fotoshooting, die in ihrer Stimmung zur Vorlage passen.

Mit diesem knappen Überblick zu Themen, die Rückschlüsse auf die Auseinandersetzung der Nutzer mit konkreten Inhalten geben, konnte aufgezeigt werden, dass sich diese nicht allein auf das bloße Spielen beschränken. Zwar ist die Nutzung des Spiels ein wichtiger Punkt, der durch unterschiedlichste Wahrnehmungen der Inhalte und Anlässe für das Spielen ausführlich behandelt werden kann, doch ist auch ein Blick auf die Auseinandersetzung jenseits der unmittelbaren Nutzung wichtig. In unterschiedlichsten Formen äußert sich eine teils sehr kreative Subkultur in einer Vielzahl an Formen, die der Produsage zuzurechnen sind. Auch wenn sich die Untersuchung mancher der dabei entstehenden Werke als schwierig gestaltet, weil, wie bei der Entwicklung eines Spiels, Aussagen zu Motivationen oder Intentionen nur eingeschränkt möglich sind, so darf nicht übersehen werden, dass hier ein großes Potential für Erkenntnisse besteht. Die interaktive Einbindung der Nutzer kann als Auslöser für Werke der

⁵³⁹ Im dazugehörigen Musikvideo sind nicht nur Szenen aus dem Spiel zu sehen, sondern auch der Text über Untertitel eingeblendet: <https://www.youtube.com/watch?v=43FnCO1DkOU>.

Produsage gesehen werden und erlaubt somit vielschichtige Rückschlüsse zu der Frage, wie sich Nutzer mit einem digitalen Spiel auseinandersetzen können.

3.6.3. Spielkultur

Für eine möglichst umfassende Analyse von digitalen Spielen bedarf es nicht nur dem Blick auf die einzelnen Titel. Für viele Fragestellungen kann es außerdem hilfreich und teils sogar geboten sein, auch übergreifende Aspekte einzubeziehen. Ist dies bei anderen Medien bereits die Regel – ein Beispiel wäre die Intention hinter einem Propagandafilm, sein Verhältnis zu anderen zeitgenössischen Produktionen und die Rezeption durch die Bevölkerung – so fehlt dieser Blick über die Grenzen digitaler Spiele hinaus noch oftmals. Um ein Spiel einzuordnen, wird die Spielkultur daher als dritter großer Themenkomplex vorgeschlagen. Sie befasst sich mit Aspekten, die weder zu Produktion noch Nutzung von Einzeltiteln zu zählen sind, sondern übergreifende Entwicklungen des Mediums betreffen. Folglich finden sich im nachfolgend erläuterten Themenkomplex unter anderem Fragen zur Diskussion von Spielthemen, Marktentwicklungen, sozialen Interaktionen zwischen Spielern, stattfindende Großveranstaltungen und den Game Studies. Auch die Entstehung eines differenzierten Jugendmedienschutzes und seine Entwicklung über die Jahrzehnte lässt sich zu diesem Komplex zählen, da über diesen wiederum eine stattgefundene – oder auch ausgebliebene – Anerkennung des Mediums abgeleitet werden kann. Entsprechend finden spielkulturelle Themen besonders in öffentlichen bzw. teilöffentlichen Räumen Ausdruck, auch wenn viele von Ihnen erst seit wenigen Jahren abseits der Spielerszene breiter behandelt werden.

Ein gewisser Anteil daran kann der Wissenschaft zugerechnet werden. Zwar finden sich bereits seit mehreren Jahrzehnten vermehrt Versuche Spiele zu erfassen, jedoch waren viele der Ansätze laut SCHWARZ vom „Besorgnis-Diskurs“ geprägt.⁵⁴⁰ Wegen seiner Prägnanz bei spielbezogenen Diskussionen in Deutschland bietet er sich deshalb als spielkulturelles Beispiel an. Ansätze zu diesem durch medienethische Fragen geprägten Umgang mit Spielen finden sich in einer ganzen Reihe von Disziplinen, darunter Sozial-, Erziehungs- und Geschichtswissenschaften, aber auch Neurologie und Kriminologie. Ein Schwerpunkt auf mögliche Wirkungen von digitalen Spielen erscheint auf den ersten Blick durchaus nachvollziehbar, wenn anerkannt wird, dass sich Spiele einer steigenden Beliebtheit erfreuen und nicht nur passiv konsumiert werden, sondern von ihren Nutzern ein aktives Handeln im Spielkontext verlangen. Auch die in vielen populären Titeln auszuführenden Handlungen, die Spielern zumindest menschenähnlich anmutende Figuren töten lassen oder ihnen den Einsatz von Kriegsgerät in detailreich nachgestellten historischen Konflikten anbieten, lassen Sorgen um

⁵⁴⁰ Schwarz: Computerspiele, S. 7.

das geistige Wohl der Nutzer als Anlass für viele Beiträge vermuten.

Neben den wissenschaftlichen Disziplinen haben auch viele weitere Akteure zu einer enormen Vielfalt an Perspektiven zu digitalen Spielen beigetragen, die nun knapp umrissen werden sollen. Erstens möchten Unternehmen der Softwarebranche Produkte anbieten, die nicht nur die intendierten Eigenschaften aufweisen, sondern die insbesondere hohe Absatzzahlen erreichen. Neben der Identifikation populärer Settings, ist hierbei teils auch die bewusste Schaffung von Kontroversen zu beobachten, die sich nicht nur aus einer im Vergleich zu früheren Titeln weniger abstrakten audiovisuellen Präsentation ergibt, sondern auch in dem Bruch mit bis dahin etablierten medialen Darstellungsformen.⁵⁴¹ Zweitens entwickelte sich der Markt für digitale Spiele in den letzten Jahrzehnten rasant, so dass nicht nur eine größere Konkurrenzsituation für die Anbieter für Spiele entstand, sondern auch eine steigende Zahl an Nutzern mit unterschiedlichen Vorlieben und populären Genres und Settings. Drittens verbreiterte sich mit technischen Fortschritten das Angebot und umfasst heute kurz- wie langwierige Titel, Angebote für #Einzel- und #Mehrspieler sowie unzählige Plattformen, wobei selbst die Ortsbindung, als auch Anschaffungskosten und fehlende Fertigkeiten bei der Nutzung keine Hemnisse mehr darstellen.⁵⁴² Viertens entstanden durch das vergleichsweise junge Medium – es wurde je nach Land zwischen den 1970ern bis frühen 1990ern populärer – große Erfahrungsdefizite zwischen den Generationen da Jüngere mit dem Medium aufwuchsen, während Alte es zunächst nicht oder nur oberflächlich kennenlernten, etwa über Kinder und Enkel oder in Form von #Casual Games auf mobilen Endgeräten. Diese Defizite führten fünftens zusammen mit der rasanten Entwicklung dazu, dass Unklarheit darüber herrschte, wie Spiele zu bewerten seien, was dadurch verstärkt wurde, dass viele der Akteure in Entscheidungspositionen aus den Generationen stammten, die digitale Spiele nicht oder nur geringfügig kannten.

infolge dieser komplizierten und nur knapp umrissenen Beziehungen entstanden damit sehr unterschiedliche Positionen, die neben teilen kontrovers geführten Debatten um etwaige negative Folgen der Nutzung auch dadurch verfestigt wurden, dass Positionen der Spieler kaum berücksichtigt wurden, obwohl sie die größte praktische Erfahrung mit dem Medium hatten. Indem Spiele mit schweren Gewalttaten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, wie den Schulamokläufen von Columbine (1999), Erfurt (2002), Emsdetten (2006) und Winnenden (2009) in Verbindung gebracht wurden, entstand eine enorme Menge an wissenschaftlichen, journalistischen, politischen, wie auch privaten Quellen, in denen die jeweiligen

.....
 541 Vgl. Kapitel 3.7. zu Einflussfaktoren auf die Entwicklung von Spielen, darunter auch staatlichen Richtlinien und ihrer Entwicklung über die Jahrzehnte. Ebenfalls: Ledder, Simone: Computerspiele, in: Heesen, Jessica (Hg.): Handbuch Medien- und Informationsethik, Stuttgart 2016, S. 269–273.

542 Einen umfassenden Überblick zur Entstehungsgeschichte des Mediums bietet: Kent: Ultimate History.

Autoren sich mit den Ursachen für die Gewalttaten und den aus ihnen zu ziehenden Konsequenzen auseinandersetzen. Erkenntnisse lassen sich hier besonders aus dem Nachvollziehen der Diskurse gewinnen, da sich darin die verschiedenen Positionen der beteiligten Akteure widerspiegeln. Dies erlaubt Rückschlüsse auf die vorherrschenden Bilder von digitalen Spielen allgemein und von Historischenspielen im Besonderen. Ein Beispiel für die Dominanz dieser medienethischen Fragen kann in den Kontroversen um den Deutschen Computerspielpreis gesehen werden, dem gerade in den ersten Jahren eine zu große politische Einflussnahme unterstellt wurde.⁵⁴³ In einem von Mitgliedern der CDU / CSU und SPD im Bundestag eingebrachten Antrag zur Einrichtung des späteren Preises wurde zwar am 14.11.2007 zu digitalen Spielen konstatiert:

„Sie sind in Deutschland wirtschaftlich, technologisch, kulturell und gesellschaftlich zu einem wichtigen Einflussfaktor geworden. Mit dieser Entwicklung ist eine multimediale Spielekultur entstanden, die Ausdruck in der vermehrten Nutzung von Computerspielen und anderen interaktiven Unterhaltungsmedien findet. (...) Computerspiele transportieren gesellschaftliche Abbilder und thematisieren eigene kulturelle Inhalte. Sie werden damit zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens unseres Landes und sind prägend für unsere Gesellschaft.“

Trotz dieser positiven Hervorhebung der kulturellen und gesellschaftlichen Bedeutung, beschränkte sich die im Antrag enthaltene Aufforderung an die Bundesregierung im Kern jedoch bereits darauf „zeitnah einen Preis für qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele zu initiieren und diesen sowie dessen Finanzierung unter Beteiligung der Wirtschaft zu realisieren[.]“⁵⁴⁴

Bereits früh wurde damit der Fokus von der allgemeinen kulturellen und gesellschaftlichen Anerkennung des Mediums auf pädagogisch wertvolle Spiele verengt. Dies hatte zur Folge, dass lediglich ein kleiner Teil der auf dem Markt befindlichen Spiele nominiert werden konnte, weil nur wenige pädagogische Ansprüche vorweisen konnten. Mit der ab 2010 neu hinzugekommenen Kategorie des besten internationalen Spiels wurde jedoch deutlich, dass sowohl der Einfluss von Politik und Industrie, als auch der starre Fokus auf pädagogisch wertvolle Produktionen großes Konfliktpotential bargen. Während die Spielepresse *Grand Theft Auto IV* als Meisterwerk und Meilenstein feierte⁵⁴⁵ und damit eine Nominierung für den Computerspielpreis nahe gelegen hätte, wurde es nach THOMAS LINDEMANN auf Druck von

543 Hierzu unter anderem: Fischer, Martin: Heftige Kritik am Deutschen Computerspielpreis. Nicht korrekt, nicht fair, unsaubere Wahl, 28.04.2017, online: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Heftige-Kritik-am-Deutschen-Computerspielpreis-Nicht-korrekt-nicht-fair-unsaubere-Wahl-3699861.html>. Eine Liste mit Meldungen zum Computerspielpreis, in der verschiedene Kritikpunkte über die Jahre nachvollzogen werden können, findet sich bei Golem.de: <https://www.golem.de/specials/deutscher-computerspielpreis/>.

544 Zitate in: Vereinbarung zur Vergabe des „Deutschen Computerspielpreises“, online: <https://deutscher-computerspielpreis.de/preis/bundestagsantrag>.

545 Siehe hierzu die Bewertungen von 90% bis 98% bei Metacritic durch Spielejournalisten: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/grand-theft-auto-iv>. Bewertungen für die Fassungen verschiedener Plattformen sind dort ebenfalls abrufbar.

CDU und CSU vom Preis ausgeschlossen, da es erst ab 18 Jahren freigegeben worden sei.⁵⁴⁶

Stattdessen wurde das vom deutschen #Entwicklerstudio Blue Byte entwickelte Historienspiel *Anno 1404*, das bereits als „Bestes Deutsches Spiel“ nominiert war, unter seiner US-amerikanischen Bezeichnung *Dawn of Discovery* für das „Beste Internationale Spiel“ nachnominiert.⁵⁴⁷ Der ab sechs Jahren freigegebene Titel gewann in beiden Kategorien. Zwei Jahre später wiederholte sich die Kritik in ähnlicher Form, als der vom deutschen Studio Crytek entwickelte #First-Person-Shooter *Crysis 2* nominiert wurde. Der damalige medienpolitische Sprecher der CDU/CSU Fraktion im Bundestag WOLFGANG BÖRNSSEN erklärte, dass ein „Killerspiel“ nicht nominiert werden dürfe, weil der „kulturell-pädagogische Gesichtspunkt, der dem Grundsatz in Art. 1 des Grundgesetzes ‚Die Würde des Menschen ist unantastbar‘ entsprech[en]“⁵⁴⁸ ignoriert werde.

Neben dieser politischen Einflussnahme habe nach LINDEMANN auch die Spielindustrie versucht, Entscheidungen der Jury zu beeinflussen, indem sie damit gedroht habe, ihre Hälfte der Finanzierung des Computerspielpreises künftig einzubehalten. Als Grund hierfür nennt er den Konflikt mit den politischen Vertretern, die verhindern würden, dass umsatzstarke Produktionen nominiert würden.⁵⁴⁹ Dies zeigt, wie sehr der Computerspielpreis an einer der Schnittstellen des gesellschaftlichen Diskurses zu digitalen Spielen steht, der nicht nur von vielen Akteuren bestimmt wird, sondern dessen Verlauf zudem eng mit der gesellschaftlichen Akzeptanz des Mediums verknüpft ist.⁵⁵⁰

Es überrascht daher nicht, dass sich als Reaktion auf die besonders während des „Besorgnis-Diskurses“ häufig aufkommende Forderung nach einem Verbot von „Killerspielen“ und einseitig negativen bis verfälschenden Darstellungen von Spielen entsprechende Gegenbewegungen bildeten. In diesen sind besonders Spieler aktiv, die dabei multimedial auf aus ihrer Sicht bestehende Defizite bei der Berichterstattung über das Medium hinweisen und versuchen mithilfe von fundierten Gegendarstellungen Zerrbildern vorzubeugen.⁵⁵¹ Auf diese

546 Lindemann, Thomas: Jury-Entscheidungen. Peinliche Posse um Deutschen Computerspielpreis, in: Die Welt vom 28.04.2010, online: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article7376422/Peinliche-Posse-um-Deutschen-Computerspielpreis.html>.

547 Steinlechner, Peter: Deutscher Computerspielpreis: Anno 1404 gewinnt das Doppel. Aufbauspiel von Bluebyte ist bestes deutsches und internationales Spiel, online: <http://www.golem.de/1004/74834.html>.

548 Beide Zitate in: Steinlechner, Peter: Computerspielpreis. CDU/CSU kritisieren Nominierung des „Killerspiels“ Crysis 2, online: <http://www.golem.de/news/computerspielpreis-cdu-csu-kritisieren-nominierung-des-killerspiels-crysis-2-1204-91398.html>.

549 Lindemann: Jury-Entscheidungen.

550 Als Vertreter der deutschen Spielebranche und als Schnittstelle zwischen verschiedenen Akteuren sah sich auch der 2005 gegründete Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU), der sich schließlich 2018 mit anderen Verbänden zu GAME: Bundesverband der deutschen Games-Branche zusammenschloss. Vgl.: <https://www.game.de/ueber-den-game/>.

551 2009 gründete sich der Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) 2009, der seine Ziele wie folgt definiert: „[Der Verband] steht für Kooperation, Aufklärung und den Dialog für ein Miteinander ohne Vorurteile. Als gemeinnütziger, parteipolitisch neutraler Verband sucht er den Dialog mit allen Menschen, die dazu bereit sind, das Thema „Video- und Computerspiele“ zu

Weise tragen die Spieler damit ihren Teil zu den bestehenden Diskursen bei und prägen diese mit. Wird zudem die zuvor erwähnte Zeit des Aufkommens der Spiele ab den 1980er-Jahren berücksichtigt, so liegt es nahe, dass immer mehr Autoren an den Diskussionen teilnehmen können, die mit Spielen aufgewachsen sind und durch ihre umfangreichen eigenen Erfahrungen in der Lage sind, Inhalte und Aussagen besser einordnen zu können.

Auch im wissenschaftlichen Bereich ist gerade in den letzten Jahren ein zunehmender Wandel bei der Auseinandersetzung mit dem Medium zu beobachten. Zwar proklamieren einige Akteure weiterhin vornehmlich negative Folgen der Spielenutzung,⁵⁵² allerdings bilden diese im Vergleich zum zuvor beschriebenen „Besorgnis-Diskurs“ nur eine Minderheit unter zahlreichen progressiveren Perspektiven. Statt Suchtfragen und etwaigen verrohenden Wirkungen von Gewaltdarstellungen, werden nun unzählige Fragen diskutiert. Zu nennen sind unter anderem Medienethik, Diskursanalyse und Rezeptionsästhetik, die digitale Spiele als hochkomplexe Werke begreifen, die sowohl einander, als auch ihre Nutzer sowie gesamtgesellschaftliche Debatten beeinflussen.⁵⁵³ Durch den Eintritt von Spielern in höhere Positionen der Verwaltung und Wissenschaft ist anzunehmen, dass sich nicht nur der Anteil der differenzierten Berichte weiter erhöht, sondern möglicherweise auch Veränderungen bei Förderentscheidungen zu Spielen sowie spielbezogenen Veranstaltungen und Projekten eintreten.

Neben diesen vornehmlich marktwirtschaftlichen und gesellschaftlichen Veränderungen um Fragen der wachsenden Akzeptanz des Mediums bei Nicht-Spielern, lassen sich auch technisch-gestalterische Indikatoren zur Spielkultur identifizieren. Die rapide technische Entwicklung, die eine immer größere Realitätsnähe bei audiovisuellen Darstellungen erlaubt, ist dabei jedoch nur ein Aspekt. Zwar eröffnet leistungsstärkere Hardware von Computern und Konsolen neue Möglichkeiten bei der Gestaltung der virtuellen Welten, allerdings dürfen diese jedoch nicht abgekoppelt von anderen Aspekten betrachtet werden, da auch dies ein

.....
erörtern.“ Zitat in: https://vdvc.de/wiki/%C3%9Cber_uns. Eine sehr umfangreiche Auseinandersetzung mit den Kontroversen um vermeintliche „Killerspiele“ fand sich im Blog stigma-videospiele.de, der jedoch 2015 im VDVC aufgegangen ist. Matthias Dittmayer, der Gründer des Blogs, hat die in den neun Jahren gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse in einem 270 Seiten langen Dokument zusammengefasst. Dittmayer, Matthias: Stigma-Videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland 2014, online: http://www.stigma-videospiele.de/stigma_v1_003.pdf.

552 So kritisierte der Psychologe Lutz-Ulrich Besser in einem Interview mit Bianca Maley für Spiegel Online, dass mediale Gewalt zu einer Vergiftung des Gehirns von Kindern führe. Vgl.: Maley, Bianca: Hinrichtungsvideos im Internet. „Grausamkeit wird als Konsumgut normal“, online: <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/is-psychiater-besser-ueber-die-wirkung-von-bildern-einer-hinrichtung-a-986641.html>. Auch die Medienpädagogin Sabine Schiffer kritisiert im Artikel „Headshot“ der Taz eine Konditionierung von Kindern hin zu Gewaltanwendung und die Prägung von Vorurteilen. Goettle, Gabriele: Headshot. Geballer. Die Medienpädagogin Sabine Schiffer kritisiert Gewalt in Computerspielen, in: Taz vom 28.04.2014, Onlineausgabe, <http://www.taz.de/!359036/>.

553 Einblicke geben unter anderem: Fahlenbrach, Kathrin; Schröter, Felix: Game Studies und Rezeptionsästhetik, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 165–208. Nohr, Rolf F.: Game Studies und Kritische Diskursanalyse, in: Ebd., S. 373–397.

vereinfachtes Verständnis zur Folge hätte, das bereits bei zahlreichen Beiträgen zum „Besorgnis-Diskurs“ zu beobachten war. Wie das folgende Beispiel zur *Tomb Raider*-Reihe zeigt, sind ebenso die präsentierte Erzählung, Spielmechaniken und die Einbeziehung verwandter früherer Titel relevant, um Kontexte richtig einzuschätzen. Gleichwohl bieten sich gerade Reihen wegen ihrer meist vergleichbaren Settings, wiederkehrenden Charakteren und ähnlicher Gameplays an, um einen Wandel anschaulich aufzuzeigen und daraus die genannten Entwicklungsprozesse abzuleiten.

Im nachfolgenden Beispiel könnte den #Entwicklern von *Tomb Raider* (2013) unterstellt werden, Gewalt gegen Frauen zu verherrlichen oder diese in eine Opferrolle zu drängen. Tatsächlich erfolgte mit dem Teil von 2013 jedoch eine Abkehr von dem bis dahin gerade über das Marketing für die Spiele verbreiteten Klischee von Lara Croft als unverwundbarem Sexsymbol. Anstatt sich als mutige Amazone durch Grabanlagen zu kämpfen, Schätze zu suchen und es mit jedem Widersacher problemlos aufnehmen zu können, ist Croft zu Spielbeginn stattdessen eine schüchterne Nachwuchswissenschaftlerin, die erst noch lernen muss sich in den lebensgefährlichen Ausnahmesituationen zu behaupten, die für die Reihe typisch sind. Dies geschieht, indem Croft zu Beginn des Spiels nach einem Schiffsunglück auf einer unbekannten Insel strandet, von ihren Kameraden getrennt und durch eine Verletzung und fehlende Ausrüstung in einer bedrohlichen Umgebung auf sich gestellt ist. Neben physischen Gefahren, entsteht durch die zahlreichen rituell aufgebarten Leichen und gewalttätigen Bewohner der Insel auch eine große psychische Bedrohungssituation. Durch erste kleine Erfolge und die Akzeptanz von bestehender Verantwortung – ihre Kameraden sind in Gefahr und nur sie allein kann ihnen helfen – charakterisiert das Spiel Crofts Wandel zu einer entschlossenen jungen Frau mit deutlich größerer narrativer Tiefe als in früheren Titeln.



Abb. 3-11: Vergleich der Darstellung von Lara Croft 1996 und 2013. Neben Verbesserungen der Spielgrafik veränderte sich auch die Darstellung der Protagonistin deutlich: Sie wirkt verletztlich, leidet und muss sich trotzdem den Herausforderungen ihrer Umgebung stellen, da sonst ihre Freunde und Kameraden sterben werden.

Da Lara Croft eine der bekanntesten Figuren der Spielegeschichte und zugleich ein Teil der Popkultur geworden ist, verdeutlicht diese Veränderung einen stattgefundenen Paradigmenwechsel bei der Präsentation. Die Untersuchung von dessen Ursachen – möglich scheinen unter anderem zu geringe Absatzzahlen, schlechte Bewertungen vorangegangener Teile und Trends zu komplexeren Frauenbildern und narrativen Strukturen in anderen populären Spielen – erlaubt gleichzeitig Einblicke in Veränderungen der Spielkultur seit der Etablierung der *Tomb Raider*-Reihe 1996. Gerade Veränderungen bei lange bestehenden Reihen erlauben damit Rückschlüsse auf stattgefundene Designentscheidungen jenseits der bloßen technischen Möglichkeiten, da sie sich meist innerhalb etablierter Rollen (z.B. Lara Croft ist Abenteurerin, Mario rettet Prinzessin Peach, Darth Vader ist böse etc.) bewegen. Zwar bleibt die grundlegende Rolle auch im obigen Beispiel erhalten, jedoch wird sie durch eine deutlich komplexere Hintergrundgeschichte und den stärkeren Fokus auf die Schwächen der Protagonisten wesentlich umgeformt.

Entsprechende Veränderungen in den Darstellungen etablierter Figuren sind ein Indikator für Entwicklungsprozesse innerhalb der Branche mit deutlichen Wechselwirkungen zu anderen Medium und gesellschaftlichen Strömungen. Gleichwohl stellen diese Veränderungen von Etabliertem immer auch ein Risiko für #Entwickler und #Publisher dar. Dies wird deutlich, wenn berücksichtigt wird, dass mit der kreativen Entwicklung des Mediums insgesamt auch eine wirtschaftliche Entwicklung einher geht. Ein Anzeichen für diese sind die Budgets von #AAA-Titeln, die sich in den vergangenen Jahren teils deutlich erhöht haben und teil den Vergleich zu großen Hollywoodproduktionen nicht scheuen brauchen. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick zu den Kosten für große Produktionen.⁵⁵⁴

Tab. 3-12: Digitale Spiele mit sehr hohen Produktions- und / oder Werbekosten (alle Angaben in US-Dollar)

Titel	Budget
Grand Theft Auto V (2013) ^{1, 2, 3}	265 Mio.
Star Wars: The Old Republic (2011) ^{1, 2, 3}	200 Mio.
Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) ^{1, 2, 3}	250 Mio.
Final Fantasy VII (1997) ^{2, 3}	145 Mio.
Destiny (2014) ^{1, 2, 3}	140–500 Mio.
Max Payne 3 (2012) ^{1, 2, 3}	105 Mio.
Battlefield 4 (2013) ^{1, 3}	100 Mio.
Deadpool (2013) ^{1, 3}	100 Mio.

.....
554 Die Tabelle erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Produktions- und Marketingbudgets nur selten von offiziellen Akteuren veröffentlicht, geschweige denn aufgeschlüsselt werden. Dadurch variieren Angaben je nach Quelle teils sehr stark. Aus diesem Grund wurde statt einer Rangliste eine einfache absteigende Sortierung vorgenommen und nur Titel geführt, deren Kosten in mehreren Quellen genannt werden. Auffällig ist besonders, dass fast alle der Produktionen in den letzten zehn Jahren erschienen sind.

Titel	Budget
Disney Infinity (2013) ^{1, 3}	100 Mio.
Grand Theft Auto IV (2008) ^{1, 2, 3}	100 Mio.
Red Dead Redemption (2010) ^{1, 2, 3}	100 Mio.
Too Human (2008) ^{2, 3}	100 Mio.
Tomb Raider (2013) ^{1, 3}	100 Mio.
The Witcher III: Wild Hunt (2015) ^{1, 3}	81 Mio.
Metal Gear Solid: The Phantom Pain (2015) ^{1, 3}	80 Mio.
Too Human (2008) ^{1, 2}	60 Mio.
APB: All Points Bulletin (2010) ^{1, 3}	50–100 Mio.

Quellen dieser Zahlen: 1) Zych, Kamila: Die teuersten Videospiel-Produktionen aller Zeiten, 15.02.2018, online: <https://www.giga.de/extra/die-besten-spiele/gallery/die-teuersten-videospiel-produktionen-aller-zeiten/>.
2) Statista: Most expensive video games made worldwide as of 2016, 2019, online: <https://www.statista.com/statistics/461864/most-expensive-video-games/>.
3) GamerProblems: 17 Most Expensive Video Games Ever Created, 10.12.2017, online: <http://gamerproblems.net/17-expensive-video-games-ever-created/>.
Beträge wurden, wo notwendig, in US-Dollar umgerechnet.

Mit diesen teils sehr hohen Budgets geht jedoch auch eine entsprechende Erwartungshaltung an den Erfolg einher. Dieser wurde etwa bei *Grand Theft Auto V* weit übertroffen, das in nur drei Tagen eine Milliarde US-Dollar umsetzte und diesen Wert bis 2018 auf rund sechs Milliarden US-Dollar steigern konnte.⁵⁵⁵ Dagegen erfüllten sich die Erwartung in zahlreichen anderen Fällen nicht und hatten schwerwiegende Folgen für die beteiligten Firmen. Neben den finanziellen Verlusten bis zum Bankrott, lässt sich hier insbesondere der Imageverlust nennen, wenn das Spiel zunächst umfangreich beworben wurde, um den Absatz zu fördern, beim Verkaufsstart jedoch sehr fehlerbehaftet war oder andere Defizite aufwies, und damit den in der Werbung geweckten Erwartungen nicht gerecht werden konnte. Auch viele weitere Gründe können für Misserfolge ursächlich sein, beispielsweise falsche Prognose über den Erfolg eines Settings oder am Markt.⁵⁵⁶

Im Gegensatz zum Mainstreambereich, wo ein Trend zu immer größeren, teureren und technisch aufwendigeren Produktionen zu beobachten ist, wie aus der obigen Tabelle ersichtlich wird, hat sich gerade in den vergangenen Jahren eine immer bedeutendere Independent bzw. #Indie-Szene entwickelt. Während eine klare Abgrenzung von dieser nach GNADE schwierig sei, hat dieser zumindest einige zentrale Eigenschaften herausgearbeitet, die #Indie-Spiele in

.....
555 Goldfarb, Andrew: GTA 5 Sales Hit \$1 Billion in Three Days 20.09.2013, online: <http://www.ign.com/articles/2013/09/20/gta-5-sales-hit-1-billion-in-three-days>. Cherney, Max A.: This violent videogame has made more money than any movie ever, in: Market Watch, 09.04.2018, <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>.
556 Einen Überblick über eine Vielzahl an finanziellen Misserfolgen von Spielen und Hardware findet sich hier: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_commercial_failures_in_video_gaming#Video_and_computer_game_software_failures. Einer der wohl größten Flops der Spielegeschichte stellt das Spiel E.T.: The Extra-Terrestrial da, das in Kapitel 3.6. und 5.8. unter verschiedenen Gesichtspunkten thematisiert werden wird.

der Regel gemein hätten. So zeichneten sich diese häufig durch eine unkonventionelle, nicht selten künstlerische Gestaltung aus, die bewusst mit dem Mainstream breche. Darüber hinaus stehe hinter #Indie-Spielen meist nur ein sehr kleines #Entwicklerteam, zum Teil sogar nur einzelne Akteure. Dies führe dazu, dass Produktionsbudgets weit geringer seien, wodurch die Notwendigkeit von wohlwollenden Geldgebern entfalle, die als Bedingung für ihr Engagement Einfluss auf die Gestaltung des Produkts nehmen würden.⁵⁵⁷

Als Beispiele für #Indie-Titel nennt GNADE etwa *Flower* über eine träumende Blume, *Braid* mit einer Kombination aus #Jump'n'Run Gameplay mit Zeitmanipulation und *Castle Crashers*, eine kooperativer #Side Scroller mit handgezeichneten Charakteren.⁵⁵⁸ Bei diesen drei Beispielen fällt auf, dass *Flower* und *Braid* von großen namhaften #Publishern vertrieben werden, was laut GNADE teilweise als Argument gegen eine #Indie-Zugehörigkeit verwendet werde: „[T]hatgamecompany (Entwicklerstudio von *Flower*, Anm. L.S.) has a direct relationship with Sony and Santa Monica Studios as their games have only appeared on the Playstation Network. Sony does not own thatgamecompany, however.“⁵⁵⁹ Folglich ist die Klassifizierung eines Titels als #Indie-Spiel, ähnlich wie zuvor bei den Genres, kaum eine absolute dauerhafte Einteilung möglich, so dass die Unterscheidung stark abhängig von der Fragestellung ist.

Insbesondere durch die kleinen #Entwicklerteams bestehen damit Parallelen zu #Modifikationen. Lassen sich bei diesen mit technischen Hilfsmitteln wie #Editoren eigene Ideen umsetzen, die als kreative Kommentierung eines bestehenden Spiels verstanden werden können, so können ähnliche Hilfsmittel bei #Indie-Spielen darüber hinaus als Kommentar zu Entwicklungen der Spielebranche angesehen werden. Ein Beispiel hierfür ist in der Entwicklung von Titeln zu sehen, die Genres angehören, die wegen Marktveränderungen weitgehend aus dem Mainstream-Bereich verschwunden sind, jedoch weiterhin Zielgruppen haben. So erinnern #Point-and-Click-Adventures wie *Resonance* oder *Gemini Rue* durch die Verwendung einer grob aufgelösten 2D-Grafik stilistisch an populäre Vertreter des Genres aus den späten 1980er und frühen 1990er-Jahren, wie *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, *Maniac Mansion*, *Monkey Island* oder *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. ROBIN S. J. SLOAN bezeichnet diese Art von Retro-Spielen als mehr als bloße Werke sentimentaler Nostalgie. Vielmehr seien sie eine Form der kritischen Auseinandersetzung mit aktuellen Trends der Spieleentwickler und erlaubten Forschern neue Ansätze für die Auseinandersetzung mit der

Geschichte des Mediums.⁵⁶⁰
.....
557 Vgl.: Gnade, Mike: What Exactly is an Indie Game?, 15.07.2010, online: <https://web.archive.org/web/20110713025948/http://www.indiegamemag.com/what-is-an-indie-game/>.
558 Genannt werden die #Publisher, nicht die Entwickler, so dass große Namen wie Microsoft oder Sony nicht darüber hinweg täuschen sollten, dass die Entwicklerstudios klein waren.
559 Zitat in: Gnade: What Exactly is an Indie Game? o. S. Die Schreibweise des genannten Entwicklerstudios entspricht dem Original.
560 Vgl.: Sloan, Robin J. S.: Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism, in: GAME: The Italian Journal of Game Studies 5.1 (2016), o. S.

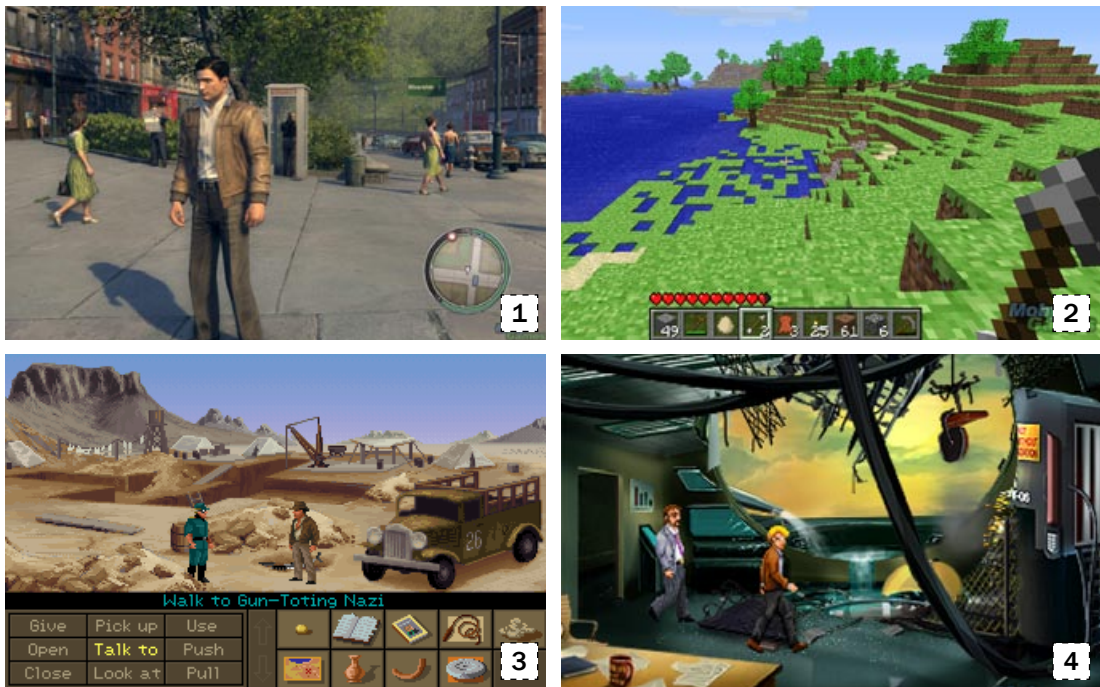


Abb. 3-13: Retro-Grafik als bewusste Stilentscheidung.
(1) u. (2): Zwei Spiele aus dem Jahr 2010: Das grafisch zeitgemäße *Mafia II* und *Minecraft*, bei dem kantige Grafik als bewusstes Gestaltungsmittel eingesetzt wird.
(3) u. (4): Beispiel für Point-and-Click Adventures mit vergleichbarer Grafik : *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) und der 20 Jahre jüngere Indie-Titel *Resonance* (2012).

Eine vermeintlich veraltete Grafik als bewusste Designentscheidung findet auch bei dem wohl bekanntesten #Indie-Spiel Verwendung: *Minecraft*. Die Einteilung von #Indie-Produktionen lässt sich nicht nach verwendeter Technik oder kommerziellem Erfolg bemessen, noch ist ein Spiel zwangsläufig durch seine ursprüngliche Entwicklung dauerhaft auf den Status eines Independent-Werkes beschränkt. Während *Minecraft* entsprechende Wurzeln hat, so wurde sein Entwicklerstudio Mojang 2014 von Microsoft übernommen, was eine kontinuierliche Weiterentwicklung zur Folge hatte. Verkaufte sich das Spiel bis dahin 54 Millionen mal, so steigerte sich diese Zahl bis 2018 auf 144 Millionen. Die Hälfte der Spieler nutze *Minecraft* nach Aussage von der Projektleitin Helen Chiang mindestens einmal monatlich.⁵⁶¹

Der von WAGNER JAMES AU für #Modifikationen bereits konstatierte Transferprozess von der kostenlos verbreiteten Fan-Produktion hin zu großen kommerziellen Titeln,⁵⁶² lässt sich auch für #Indie-Spiele annehmen. Die #Entwickler sind hier jedoch nicht darauf angewiesen, innerhalb der Grenzen eines vorhandenen Spiels zu arbeiten, sondern können durch die Entwicklung eines eigenen Titels deutlich freier planen, so dass auch die potentielle Vielfalt an

.....
561 Gieselmann, Hartmut: Microsoft kauft Minecraft-Entwickler Mojang für 2,5 Milliarden US-Dollar, 15.09.2014, in: Heise Online, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Microsoft-kauft-Minecraft-Entwickler-Mojang-fuer-2-5-Milliarden-US-Dollar-2391574.html>. Hassler, Chelsea Adelaide: Minecraft Boss Helen Chiang on Her New Role, Breaking Records, and What's in Store For 2018, in: Popsugar, 19.01.2018, <https://web.archive.org/web/20190203155034/https://www.popsugar.com/news/New-Microsoft-Minecraft-Head-Helen-Chiang-Interview-44513067>.

562 Au, Wagner James: Triumph of the Mod, 2002, online: <http://www.salon.com/2002/04/16/modding/>.

unkonventionellen Ideen größer ist. Indem sie an Projekten mitarbeiten, weisen die Mitarbeiter eines #Indie-Spiels nicht nur nach, dass sie notwendige Programme beherrschen, sondern auch, das sie über die Kreativität und das Durchhaltevermögen verfügen, um eigene Spiele zu realisieren. Vom Erfolg von #Indie-Titeln profitieren wiederum größere #Entwicklerstudios und #Publisher, die durch die Beobachtung des Marktes erkennen können, welche Ideen Anklang finden und welche teils sogar bereits im Vorfeld, etwa über eine Kickstarter-Kampagne, soweit begeistern, dass finanzielle Mittel bei Förderern eingeworben werden konnten.

Tab. 3-14: Erfolgreichste Kickstarter-Kampagnen für digitale Spiele
(Absteigend sortiert nach eingeworbenen Geld)

Titel	Genre	Plattform(en)	Ziel	Resultat	Erfolg	Unterstützer
Shenmue III	Rollenspiel	PC, PS4	\$2.000.000	\$6.333.295	316,7%	69.320
Bloodstained: Ritual of the Night	Rollenspiel	PC, Linux, Mac, PS4, Xbox One, Wii U, PS Vita	\$500.000	\$5.545.991	1109,2%	64.867
Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	PC, PS4, Xbox One	\$900.000	\$4.188.927	465,4%	74.405
Pillars of Eternity	Rollenspiel	PC, Linux, Mac	\$1.100.000	\$3.986.929	362,4%	73.986
Mighty No. 9	Jump'n'Run	PC, PS3, PS4, Xbox One, Wii U	\$900.000	\$3.845.170	427,2%	67.226
Ashes of Creation	N.N.	N.N.	\$750.000	\$3.271.809	436,2%	19.576
Yooka-Laylee	Jump'n'Run	PC, Linux, Mac, PS4, Xbox One, Switch, App	£175.000	£2.090.104	1194,3%	73.206
Wasteland 2	Rollenspiel	PC, Linux, Mac	\$900.000	\$2.933.252	325,9%	61.290
The Myst 25th Anniversary Collection	Adventure	PC, Mac	\$247.500	\$2.810.127	1135,4%	19.304
Battletech	Strategie	PC, Linux, Mac	\$250.000	\$2.785.537	1114,2%	41.733
Elite: Dangerous	Action	PC, Mac, PS4, Xbox One	£1.250.000	£1.578.316	126,3%	25.681
Homestuck Adventure Gamme	Adventure	PC, Linux, Mac	\$700.000	\$2.485.506	355,1%	24.346
HEX MMO Trading Card Game	Trading Card Game	PC, Mac	\$300.000	\$2.278.255	759,4%	17.765
Camelot Unchained	Rollenspiel	PC	\$2.000.000	\$2.232.933	111,6%	14.873
Planetary Annihilation	Strategie	PC, Linux, Mac	\$900.000	\$2.229.344	247,7%	44.162
Star Citizen	Action	PC	\$500.000	\$2.134.374	426,9%	34.397

Titel	Genre	Plattform(en)	Ziel	Resultat	Erfolg	Unterstützer
Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	PC	\$500.000	\$2.032.434	406,5%	42.713
Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	PC, Linux, Mac	\$1.000.000	\$1.919.275	191,9%	22.322
Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	PC, PS4, Xbox One	£300.000	£1.106.371	368,8%	35.384
Shadowrun Returns	Rollenspiel	PC, Linux, Mac, App	\$400.000	\$1.836.447	459,1%	36.276

Quelle: Aufstellung und Projektseiten bei Kickstarter.com. Stand: 31.01.2019.

Wie die Tabelle anschaulich zeigt, bieten Crowdfunding-Plattformen wie Kickstarter damit für #Entwickler die Möglichkeit, Projekte zu finanzieren, indem sie für sich werben und dem Endverbraucher die Möglichkeit geben sich, durch eine Spende von oftmals sogar weniger als 10 Euro zu beteiligen. Das dennoch hohe Summen zustande kommen können, zeigt die obige Aufstellung, in der die summierten Finanzierungsziele von rund 17 Mio. Dollar mit knapp 59 Mio. Dollar⁵⁶³ um ein Vielfaches übertroffen worden sind. Auffällig ist darüber hinaus, dass es sich bei einigen der erfolgreich geförderten Projekte nicht um neue Spielszenarien handelt, sondern das an etablierte Marken angeknüpft wird. Dies deutet daraufhin, dass sich diese unter einigen Akteuren weiterhin so großer Beliebtheit erfreuen, dass sie nicht nur die vorhandenen Titel nutzen, sondern auch die Entwicklung neuer unterstützen, die sie in früheren Jahren bereits kannten und mochten. So ist *Wasteland 2* eine Fortsetzung des 1988 erschienenen #Rollenspiels, während und *Divinity: Original Sin II* an den Vorgänger von 2014 anknüpft, der ebenfalls erfolgreich bei Kickstarter gefördert worden war, der seinerseits den ersten Teil der Reihe, *Divine Divinity*, von 2002 fortsetzte.⁵⁶⁴ Die Förderung von Fortsetzungen bestätigt auch MANUEL BAUER zu Kickstarter-Kampagnen von 2013, wo *Baphomets Fluch 5* die gleichnamige #Adventure-Reihe ergänzt, während *Leisure Suit Larry Reloaded* eine Neuauflage von *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (1987) sei und *Carmageddon – Reincarnation* das Spielkonzept der seit 2001 nicht mehr fortgesetzten Reihe aufgreife.⁵⁶⁵

Können erfolgreiche und gerade auch gescheiterte Crowdfundings⁵⁶⁶ Einblicke in populäre

563 Die Beträge in GBP wurden zu US-Dollar umgerechnet. Gleichwohl zeigen die Angaben bei Kickstarter auch, dass weniger als die Hälfte der Projekte zu digitalen Spielen gefördert worden sind: 16.532 gegenüber 26.705. Vgl.: <https://www.kickstarter.com/help/stats?ref=global-footer>.

564 Vgl.: <https://www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin>.

565 Bauer, Manuel: Kickstarter. Eindrucksvoller Jahres-Rückblick 2013, 2014, online: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Kickstarter-Eindrucksvoller-Jahres-Rueckblick-2013-9125712.html>.

566 Auswertungen zu zahlreichen Kickstarter bezogenen Themen, darunter Aufstellungen von erfolgreichen und gescheiterten Projekten, findet sich bei Statista: <https://www.statista.com/topics/2102/kickstarter/>. Auch Kickstarter selbst bietet zahlreiche Statistiken an: <https://www.kickstarter.com/help/stats>.

inhaltliche und gestalterische Trends der Spielentwicklung jenseits des Mainstreams geben, so erlaubt das Nachvollziehen von Marktentwicklungen und ihren Ursachen Rückschlüsse auf vergangene spielgeschichtliche Trends. Crowdfunding unterscheidet sich gegenüber der klassischen Finanzierung durch #Publisher hier insoweit, dass bereits vor der Veröffentlichung durch den Verlauf der Unterstützung und durch Kommentare von Förderern Rückschlüsse auf die Wahrnehmung des Projekts möglich sind. Durch das Einweben von Geldern kann davon gesprochen werden, dass die Entwicklung der über Crowdfunding geförderten Projekte allgemein transparenter erfolgt, als bei den zuvor genannten klassischen Produktionen.

Hilfreich für die Bestimmung der genannten Trends – die fast ausschließlich in der Rückschau erfolgen kann da Trends einige Zeit benötigen, um als solche identifizierbar zu sein – sind die zahlreichen Veröffentlichungen zu Spielen. Allen voran sind hier Zeitschriften zu nennen, sowohl jene, die sich an Konsumenten richten, als auch solche, die eher Akteure der Spieleindustrie ansprechen und dabei Themen der Entwicklung und des Marktes umfangreicher besprechen, als dies in den Magazinen für Konsumenten in der Regel der Fall ist. Da Inhalte dieser Zeitschriften in gedruckter Form und im Web vorliegen, lässt sich durch Recherchen und vergleichende Auswertungen bereits sehr viel zu einer entsprechenden Fragestellung ermitteln.

Eine weitere Art von Trend und besonders für die Untersuchung von Historienspielen relevant ist die zeitnahe Häufung von Veröffentlichungen zu aktuellen Großereignissen. Dies lässt sich insbesondere dann beobachten, wenn ein Land in dem digitale Spiele populär sind, aktiv am Ereignis beteiligt ist. Auch die Art der Spiele lässt möglicherweise Rückschlüsse darauf zu, wie ein Ereignis erinnert wird. So listet die Datenbank MobyGames beispielsweise in den ersten Jahren⁵⁶⁷ nach dem zweiten Golfkrieg zwischen 1990 und 1991 zahlreiche #Strategiespiele und #Fahrzeugsimulation auf, die sich wesentlich auf diesen Konflikt beziehen. Beispiele sind *Desert Storm Command Deluxe*, *K-1 Tank*, *F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0* oder *F-15 Strike Eagle III*. Daneben fallen zudem eine Reihe weiterer Titel auf, die ebenfalls im Nahen Osten verortet sind und einen Konflikt zwischen einem fiktionalen Akteur der Region mit einer westlichen Macht behandeln. Zu nennen sind hier unter anderem *Air Force Commander*, *Tank Commander* oder *Desert Strike: Return to the Gulf*, die ebenfalls als Rückgriff auf die Erinnerung an den Golfkrieg zu verstehen sind, jedoch mit neuen Geschichten werben, statt die damaligen Ereignisse zu zitieren.

Gleich ob das Szenario real oder fiktiv ist, fällt auf, dass sehr häufig konkretes Kriegsgerät im Titel genannt wird und noch häufiger in Spielen verwendet werden kann. Dies kann darauf hindeuten, dass die Spiele an die öffentliche Wahrnehmung des Golfkriegs als einem vor allem mit Maschinen statt mit Menschen geführten Krieg anknüpfen. LOHOFF beschreibt die

567 Suche nach Spielen für die Systeme DOS und Windows in den Jahren 1991–1995.

Darstellung dieses Krieges als eine „Ästhetik des Immateriellen“ die stark durch im Fernsehen präsentierte „Cockpit- und Raketenbilder“ beeinflusst sei und den Eindruck von einem vermeintlich „sauberen“ Krieg vermittelten, der wesentlich mit Präzisionswaffen geführt werde. Auch stellt LOHOFF Vergleiche zwischen den dominanten zeitgenössischen Darstellungen des realen Krieges mit virtuellen Konflikten in digitalen Spielen her, beschränkt sich dabei jedoch allein auf die visuelle Präsentation der Spiele.⁵⁶⁸

Wie exemplarische Indikatoren für die inhaltliche Breite des Untersuchungsgegenstandes in diesem und den vorangegangenen Kapiteln gezeigt haben, bieten digitale Spiele eine enorme Menge an möglichen Ansatzpunkten für Betrachtungen. Es konnte gezeigt werden, wie die jeweiligen Indikatoren mögliche Fragestellungen skizzieren und damit Potential für wichtige Erkenntnisgewinne bieten. Produktion und Vertrieb lassen etwa betriebs- und marktwirtschaftliche Fragen fruchtbar erscheinen, jedoch ebenfalls Fragen nach Gründen für die gewählte Inszenierung eines Themas. Letztere eröffnen zudem Anknüpfungspunkte an die Bereiche Producers und Spielkultur, da die ursprünglichen Motive von #Publishern und #Entwicklern durchaus konträr zur Wahrnehmung der Nutzer laufen können. Sowohl konventionelle Muster, wie auch experimentelle Herangehensweisen, die bewusst mit Etabliertem brechen, erlauben vielfältige Diskussionen, da sie Rückschlüsse auf übergeordnete Prozesse wie zum Zeitpunkt der Entwicklung bestehende Markttrends liefern, an denen sich Produktionen orientieren oder von denen sie sich gezielt abgrenzen, beispielsweise wenn hier größere Potentiale gesehen werden.

Diese Einbettung in übergeordnete Felder zeigt sich gerade bei Themen der Spielkultur deutlich, da bei ihr keine Einzeltitel im Fokus stehen, sondern übergreifende Aspekte des Mediums. So zeigt sich die Anerkennung des Mediums durch die Ablösung der lange diskutierten Fragen nach möglichen negativen Wirkungen von Gewaltdarstellungen durch viele weitere Themen, die nun positive Wirkungen und mögliche Potentiale des Mediums hervorheben und differenziert diskutieren. Zu nennen sind digitale Spiele als Mittel der Wissensvermittlung oder die Übertragung von Spielmechaniken auf Alltagssituationen im Sinne einer Gamifizierung, bei der populäre Aspekte des Mediums verwendet werden, etwa um eine Tätigkeit reizvoller für die Beteiligten zu machen. Ebenso finden sich Inszenierungen von Geschichte, militärischen Konflikten, politischen Ideologien und Propaganda sowie Darstellungen von Ethnien oder Gender-Fragen in vielen Diskussionen wieder, bei denen Spiele sowohl als Risiko der Verfestigung von Vorurteilen, wie auch als Mittel der Überwindung dieser auftreten können.

Diese und unzählige weitere Diskussionen und Themenfelder tragen dazu bei, dass digitale

.....
568 Hierzu: Lohoff, Markus: Das neue Gesicht des Krieges. Cockpit- und Raketenbilder im Zweiten Persischen Golfkrieg, in: Paul (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder, S. 598–605.

Spiele verstärkt in den Fokus der Öffentlichkeit geraten, wo Kontroversen um Inhalte und die Auseinandersetzung mit ihnen dazu beitragen können im Medium mehr zu sehen, als die teils unterstellte Form der belanglosen interaktiven Unterhaltung. Gleichzeitig müssen auch vermeintlich zwanglose Titel Teil der vielfältigen Diskussionen sein – nicht zuletzt, weil sie einen entscheidenden Einfluss darauf gehabt haben, dass das Medium zu der in früheren Kapiteln bereits beschriebenen Popularität gefunden hat, das alle Altersgruppen anzusprechen vermag. Die Vielfältigkeit der möglichen Ansätze ergibt sich hier nicht zuletzt aus der Umfang des Angebots. Von der gelegentlichen Partie in öffentlichen Verkehrsmitteln auf dem Smartphone bis zur jahrelangen intensiven Nutzung professioneller E-Sportler, von frühkindlichen Szenarien mit Anlehnungen an Kinderbücher bis zu hochkomplexen Erzählungen und Gameplays finden sich Angebote für

3.7. Exkurs: Ein Abriss der Entstehungsgeschichte digitaler Spiele

Für das Verständnis des Mediums in seiner heutigen Form bietet es sich an, seine Ursprünge zu untersuchen. Wie bei allen Entstehungsgeschichten stellt sich auch bei digitalen Spielen die wichtige Frage nach prägenden Elementen für die Einteilung. Die Ausführungen in den vorangegangenen Kapiteln haben bereits aufgezeigt, dass eine Fülle von möglichen Faktoren herangezogen werden kann. Technische Entwicklungen der Hardware scheinen ebenso möglich, wie die Entwicklung des Marktes und Einflüsse auf diesen. Auch die Entstehung unterschiedlicher Nutzergruppen oder verstärkte Wechselwirkungen zwischen diesem und anderen Medien sowie gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklungen bieten sich an. Statt einer chronologischen Entstehungsgeschichte, wird in diesem Kapitel anhand von technischem Fortschritt und marktwirtschaftlichen Ereignissen skizziert werden, welche Auslöser für Entwicklungen prägend waren und welche Folgen sich aus ihnen ergaben. Als zentrale Quelle für die Ausführungen fungiert dabei STEVEN L. KENTS *The Ultimate History of Video Games*, in der mit detailreichen Einblicken ein umfangreiches Bild der Entstehung des Mediums gezeichnet wird.

Zum Einstieg in das Thema wird zunächst BOBBY SCHWEIZERS Unterteilung der Spielkonsolen in sieben Generationen⁵⁶⁹ verwandt, da diese einen ersten Eindruck vermitteln, wie sich die Technologie hinter den Spielen über die Jahrzehnte zu der entwickelt hat. Im Anschluss daran werden ausgewählte Aspekte kontextualisiert erläutert.

.....
569 Schweizer beschreibt sieben Generationen, prognostiziert jedoch bereits eine achte, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung seines Beitrags in Wolfs Encyclopedia of Video Games noch nicht erschienen ist. Zwischenzeitlich ist diese durch den Verkauf neuer Konsolengenerationen eingetreten, so dass sie nachfolgend erwähnt wird. Vgl.: Schweizer: s.v. „generations of technology“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 248–253.

Tab. 3-15: Acht Generationen von Heimkonsolen

#	Zeitraum	Technische Entwicklungen	Beispielgeräte
1	1972–1977	Schaltkreise statt Prozessoren, Konsolen erlauben als dedizierte Systeme nur Verwendung eingebauter Spiele und den Wechsel über Leiterplatten.	Magnavox Odyssey, Home Pong, Coleco Telestar
2	1976–1984	Steckmodule mit Spielesoftware lösen Leiterplatten, Prozessoren und Arbeitsspeicher die Schaltkreise ab. Vorteil: viele Spiele für ein Gerät.	Fairchild Channel F, Atari Video Computer System, Mattel Intellivision
3	1983–1995	Rechenleistung (8-bit) und Farbigkeit steigen, Verschieben des Bildausschnitts durch scrollen wird möglich, der Spielumfang steigt, Fortschritte können über RAM-Chips auf den Steckmodulen gespeichert werden.	Nintendo Entertainment System (NES), Sega Master System, Atari 7800
4	1987–1999	16-bit Prozessoren, mehr Speicherkapazität und leistungsfähigere Video- und Audiokomponenten erlauben es, Spiele schneller, umfangreicher und mit bis zu 32.000 Farben bunter zu gestalten und durch Hintergrundveränderungen eine Illusion von 3D-Welten zu erzeugen.	Super Nintendo Entertainment System (SNES), Sega Geneniss, NEC TurboGrafx-16,
5	1993–2002	Große Bandbreite an Hardware von 16- bis 64-bit Prozessoren, CD-ROM bietet mehr Speicherplatz und löst Steckmodule weitgehend ab, 3D-Welten und -Objekte werden durch den Einsatz von Polygonen die Regel.	3DO Interactive Multiplayer, Atari Jaguar, Sega Saturn, Sony Playstation, Nintendo 64
6	1998–2004	128-bit Prozessoren erlauben komplexere Spiele, DVDs beginnen CDs zu ersetzen, erste Versuche eine Internetfähigkeit herzustellen, Festplatten ergänzen Datenträger.	Sega Dreamcast, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, Sony Playstation 2
7	2005–2011	Neben Leistung werden die Funktionen erneut ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal. Internetfähigkeit wird zur Regel und Zusatzdienste werden online abrufbar angeboten, beginnender Wechsel von DVD zu BluRay. Mit Motion Controllern entsteht eine neue Art der Eingabe.	Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3, Nintendo Wii
8	2012–?	Onlinefunktionen bilden eine wichtige Schnittstelle und erlauben die Vernetzung verschiedener elektronischer Geräte wie Smartphones und Smart TVs. Spielerlebnisse lassen sich aufzeichnen und mit Freunden teilen. Neue Bedienfunktionen umfassen Touchpads, Spracherkennung und die Steuerung durch Körperbewegungen.	Microsoft Xbox One, Sony Playstation 4, Nintendo Wii U / Switch

Quelle: SCHWEIZER: s.v. „generations of technology“, in: WOLF: Encyclopedia, S. 248–253. Ergänzung der achten Generation nach dem Muster SCHWEIZERS.

Bereits auf den ersten Blick fallen insbesondere zwei Merkmale von SCHWEIZERS Einteilung auf: Er konzentriert sich wesentlich auf technische Entwicklungen und nimmt keine klare Trennung der Zeitabschnitte vor, so dass es zu Überschneidungen kommt. Dies zeigt eine der wesentlichen Herausforderungen der Erforschung von digitalen Spielen auf, da durch häufig parallel aufkommende technische Fortschritte eine eindeutige Bestimmung von Urhebern einer Neuerung nicht immer möglich ist. Die Ermittlung des erstmaligen Vertriebs einer Technologie, wie den Steckmodulen, der Verwendung von RAM-Speicher oder der Bewegungssteuerung statt herkömmlicher Eingabegeräte ist zwar möglich, greift jedoch für sich genommen zu kurz, weil eine neue Technologie möglicherweise erst in einem späteren Ein-

satzgebiet erfolgreich war. Für eine entsprechende Untersuchung der technikgeschichtlichen Artefakte ist daher die Einordnung ihrer Entstehungskontexte und ihres Einsatzes wichtig. Hierbei ist die Stellung des entwickelnden Unternehmens am Markt ebenso wichtig, wie vorangegangene Technologien, da Neuerungen vielfach in Abgrenzung von Bestehendem entstehen. Wie sich auf den folgenden Seiten zeigen wird, trifft diese Feststellung insbesondere auf die Entwicklung der digitalen Spiele zu, da diese bereits früh von einem steten Wettkampf um Marktanteile und Umsätze geprägt war.

Um diese Wechselwirkungen zwischen mehreren Themenfeldern anschaulich zu erläutern, wird daher in einer Zeit angesetzt, die vor der ersten von SCHWEIZER genannten Generation der Heimkonsolen liegt. Neben der Verbreitung von digitalen Spielen jenseits dieses später wichtigen Marktsegments, gibt die Betrachtung von frühen Formen der technikgestützten Unterhaltung zudem wichtige Einblicke in die Entstehungsgeschichte der Vorläufer jener Titel, die in dieser Arbeit betrachtet werden. Die Frage nach dem ersten digitalen Spiel ist abhängig von dessen genauer Definition, so dass in der Literatur unterschiedlichste Titel genannt werden. Zu den frühesten erwähnten Titeln zählen in der Regel *OXO* (1952) und *Tennis for Two* (1958), zwei der frühesten über einen Bildschirm ausgegebenen Spiele. Als Nachbildungen bereits vorhandener Spiele, *OXO* entspricht Tic Tac Toe, *Tennis for Two* dem Tennisspiel, hätten sie jedoch weniger der Unterhaltung, als vielmehr als Beispiele für die Mensch-Maschine-Interaktion gedient.⁵⁷⁰

Dagegen sei *Spacewar!* von STEPHEN RUSSELL und ROBERT SAUNDERS 1962 laut P. KONRAD BUDZISZEWSKI bewusst als Spiel entwickelt worden und sei im Vergleich zu den beiden zuvor genannten bereits deutlich komplexer gewesen, da die beiden Spieler sowohl die Richtung und Geschwindigkeit ihrer Raumschiffe kontrollieren, als auch gezielt mit Raketen angreifen konnten. Gleichwohl sei der Titel auf den PDP-1 Großrechner beschränkt geblieben. Wegen seiner hohen Kosten von 120.000 Dollar habe es in den USA lediglich etwa 50 Stück gegeben, die sich nur in ausgewählten Einrichtungen wie Universitäten fanden. Trotz dieser geringen Zahl habe sich das Spiel, wohl auch durch die kostenlose Verbreitung, schnell großer Beliebtheit erfreut und wurde bald von weiteren Nutzern des MIT Computer Lab gehackt. Diese hätten unter anderem weitere Funktionen ergänzt, darunter einen Hyperantrieb für die Raumschiffe, der es erlaubte sich aus einer aussichtslosen Situation zu retten.⁵⁷¹ Laut FREYERMUTH wurde das Spiel schließlich sogar mit den Rechnern ausgeliefert, weil sich

.....
570 So entwickelte der *OXO* Entwickler Alexander Shafto Douglas das Spiel für seine Dissertation mit dem Titel „Some computations in theoretical physics“, während *Tennis for Two* vom William Higinbotham entwickelt worden war, um Besuchern des Brookhaven National Laboratory die Möglichkeiten der präsentierten Technik zu veranschaulichen. Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 16–18. Einen anschaulichen Überblick gibt außerdem: <http://www.pong-story.com>.
571 Vgl.: Budziszewski, P. Konrad: s.v. „Spacewar!“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 612f.

deren Leistungsfähigkeit mit ihm veranschaulichen ließ.⁵⁷² Durch seine Popularität habe das Spielprinzip unter anderem mit *Galaxy Game*, *Computer Space* (beide 1971) und *Space Wars* (1977) Nachahmer auf den zu jener Zeit populären #Arcade-Automaten gefunden.⁵⁷³

Jene Automaten Spiele stellten eine weitere ab den späten 1970er-Jahren aufkommende technik- und wirtschaftsgeschichtliche Zäsur dar, weil damit nicht nur eine neue Form der Unterhaltung geschaffen, sondern zudem auch die lange prägende Ortsbindung etabliert wurde. Erste Arcades gingen nach AUBREY ANABLE bereits auf das frühe 20. Jahrhundert zurück und stellten eine Form der kostengünstigen Unterhaltung dar. Anfangs noch in Form von Phonografen und Mutoskopen,⁵⁷⁴ folgten später mechanische Spielautomaten, darunter insbesondere Flipper-Automaten, die über Jahrzehnte weiterentwickelt wurden. Auch für die Popularität von digitalen Spielen seien Arcades wesentlich gewesen, da sich nur wenige die bereits vorhandenen Heimkonsolen hätten leisten können, während die Automaten bereits mit einem Vierteldollar („Quarter“) genutzt werden konnten.⁵⁷⁵ KENT beschreibt daher die von NOLAN BUSHNELL entwickelten Arcade-Automaten als wichtigen Meilenstein in der Geschichte des Mediums, weil sie es erlaubten, Spiele auch abseits der Großrechner von Universitäten und Forschungseinrichtungen auf kompakten Geräten zu nutzen.⁵⁷⁶

Gleichwohl kann auch die Veröffentlichung der Magnavox Odyssey von RALPH H. BAER als eine wichtige Zäsur angesehen werden, die als erste erfolgreiche Spielkonsole für zu Hause gilt und 1972 erschien. Jedoch fehlte dieser noch das für spätere Spielekonsolen typische System der Steckmodule, auf denen die Spiele gespeichert waren und sich so austauschen ließen.⁵⁷⁷ Stattdessen lieferte die Odyssey als dedizierte Konsole bereits zwölf Spiele⁵⁷⁸ mit, die jedoch erst durch das Einstecken von gedruckten Leiterplatten aktiviert werden konnten, die unterbrochene Schaltkreise innerhalb der Konsole verbanden. Auch wurden die Spielinhalte noch nicht direkt über den Fernseher dargestellt, sondern mithilfe bedruckter Kunststofffolien. Indem diese auf dem Fernseher befestigt wurden, kontextualisierten sie die über die Eingabegeräte bewegten Lichtpunkte.⁵⁷⁹

.....
572 Vgl.: Freyermuth: Games, S. 68.
573 Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 18–21. Budziszewski: s.v. „Spacewar!“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 612–613.
574 Hierbei handelt es sich um frühe Formen der Wiedergabe von Tönen bzw. Bewegtbildern.
575 Anable: s.v. „arcades“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 34–38.
576 Kent: Ultimate History, S. 28–34.
577 Ben Gill nennt als erste Konsolen mit einem vollwertigen Steckkartensystem die Fairchild Channel F-Konsole (1976), für die jedoch nur wenige Spiele erschienen, da sie meist von Fairchild selbst entwickelt wurden. Erst für das technisch hochwertigere Atari Video Computer System (1977) wurden zahlreichen Fremdentwickler zugelassen, die hunderte Spiele entwickelten, darunter viele aus den Arcades bekannte Titel, die nun auch zu Hause spielbar gemacht wurden. Vgl.: Gill: s.v. „console-based games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 133–143.
578 States, Roulette, Haunted House, Analogic, Simon Says, Tennis, Table Tennis, Football, Hockey, Ski, Cat and Mouse und Submarine. Vgl.: Wolf: s.v. „Magnavox Odyssey“, in: Ders. (Hg.): Encyclopedia, S. 371.
579 Ebd. In einem Werbefilm ist dies anschaulich zu sehen. Auch wurde weiteres Zubehör, wie Poker

Durch den kommerziellen Erfolg der ersten Unterhaltungsspiele in den 1970ern erscheint es sinnvoll, diesen Zeitraum nicht nur für technikgeschichtliche, sondern auch als Beginn für wirtschaftsgeschichtliche Betrachtungen zu digitalen Spielen zu wählen. ANABLE beschreibt die Entstehung der #Arcade-Spiele als treibende Kraft für die Entwicklung des Marktes für digitale Unterhaltung mit eigenen Akteuren und einer möglichst leichten Zugänglichkeit von Spielen auch jenseits von Arcades:

„Shortly after its release, Bushnell [Entwickler von *Computer Space*; L.S.] founded the company Atari and released Pong (1972), an arcade version of an electronic tennis game. Companies such as Midway Games, Atari, Sega, Coleco, and Bally distributed coin-operated video games to bars, restaurants, and arcades. The popularity of the games led to a boom in the arcade business. The game manufacturers themselves backed many arcades. For example, Bushnell started the chain Chuck E. Cheese’s Pizza Time Theatre in 1977 to combine arcade games with a sit down dinner and animatronic show. Chains such as Time Out, Aladdin’s Castle, Cyberstation, SpacePort, Diamond Jim’s, and Pocket Change operated thousands of arcades.“⁵⁸⁰

KENT nennt als einen Auslöser für das rasante Wachstum unter anderem das ursprünglich japanische Spiel *Periscope* (1966), das sich insbesondere durch die Präsentation von anderen #Arcade-Automaten abhob und das Spiel dadurch zu einem noch größeren Erlebnis machte. Anstelle eines Bildschirms betrachteten Spieler das Geschehen durch einen periskopförmigen Rahmen und mussten mithilfe einer Light-Gun,⁵⁸¹ verschießende Schiffe mit Torpedos zu versenken. Die aufwändige Präsentation über Kunststoffwellen, Licht- und Soundeffekte habe dazu geführt, dass der Preis für ein Spiel mit 30 Yen doppelt so hoch gewesen sei wie bei anderen zeitgenössischen Spielen. Auch in den USA führte das Spiel zu einem Preisanstieg von ursprünglich zehn auf nun 25 Cent, was über viele Jahrzehnte der Standardpreis geblieben sei. Trotz dieses deutlichen Preisanstiegs sei das Spiel sehr erfolgreich gewesen und habe dazu geführt, dass dessen Hersteller Sega stark expandierte und bis zu zehn neue Spiele jährlich entwickelte, die ebenfalls exportiert wurden. In den USA fand die Idee eines Unterseeboot-Automaten 1976 mit *Sea Wolf* einen Nachahmer.⁵⁸²

War der Boom der Spieleindustrie in den 1970er-Jahren zweifellos von großer Bedeutung gewesen, um digitale Spiele als neue Unterhaltungsform zu etablieren, so stellte der „Crash von 1977“ eine erste wichtige wirtschaftsgeschichtliche Zäsur dar. WOLF beschreibt die Ursache für diesen vor allem auf Nordamerika beschränkten Einbruch in dem sehr schnellen

.....
Chips, Würfel und Spielkarten mitgeliefert, um das jeweilige Spiel zu unterscheiden oder Punkte zu zählen. Vgl.: <http://www.youtube.com/watch?v=jLGBtkKPj2U>. Außerdem: Kent: Ultimate History, S. 18–21. Wolf: s.v. „Magnavox Odyssey“ in: Ders. (Hg.): Encyclopedia, S. 270–272.
580 Zitat in: Anable: s.v. „arcades“, in: Wolf. (Hg.): Encyclopedia, S. 35f. Als weitere Gründe für den Erfolg der Arcades nennt Anable außerdem die häufig wechselnden Spiele, so dass Abwechslung geboten wurde und zudem die Entstehung einer sozialen ortsgebundenen Umgebung, weil Mehrspieler Titel gemeinsam mit anderen Spielern genutzt werden konnten.
581 Siehe die Ausführungen bei dem haptischem Feedback in Kapitel 4.5.
582 Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 101f; 340f. Ein Überblick über weitere technische und wirtschaftliche Entwicklungen in diesem Zeitraum bieten die Seiten 39–95.

Wachstum des Spielmarktes, auf dem etwa 70 Firmen um Anteile konkurrierten und über die Senkung der Produktionskosten nach immer weiter steigenden Gewinnen strebten. Die Folge seien zahlreiche minderwertige Produktionen gewesen, die meist lediglich erfolgreiche Konzepte kopierten, darunter besonders *Pong*, anstatt eigene Ideen zu entwickeln.⁵⁸³

Blieben die unmittelbaren Folgen dieses Crashes nach WOLF vergleichsweise gering, genannt werden vor allem Entlassungen, Schließungen von Unternehmen und der Rückzug von einigen Produzenten von Komponenten aus dem Markt,⁵⁸⁴ so habe er gleichzeitig Grenzen des Marktwachstums für digitale Spiele angedeutet. Eine stärkere zentrale wirtschaftsgeschichtliche Zäsur stellte der zweite Einbruch der Spieleindustrie dar, der „Crash von 1983“. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger habe dieser nach WOLF einen deutlichen Umbruch des Marktes eingeleitet. Zwar wurden auch bei diesem zuvor zahlreiche minderwertige Produkte auf den Markt gebracht, jedoch waren die Konsequenzen für die Arcades und den Markt für Heimkonsolen deutlich stärker. Zunächst sei es durch bekannte Titel wie *Space Invaders* (1977), *Pac-Man* (1980) und *Defender* (1980) zu einem weiteren kurzen Boom gekommen, bei dem jedes der genannten Spiele mehrere hundert Millionen Dollar eingespielt habe und sich die Zahl der #Arcade-Hallen zwischen 1980 und 1982 in den USA auf 10.000 verdoppelte. Gleichzeitig seien jedoch erneut zahlreiche minderwertige Spiele entstanden, die individuell nicht nur immer weniger Käufer fanden, sondern auch den Markt für #Arcade-Automaten und Heim-Konsolen übersättigten.⁵⁸⁵

Als Symbol für diese Entwicklung dient meist das gleichnamige Spiel zum Film *E.T.: The Extra-Terrestrial*, das laut KENT als eines der schlechtesten Spiele der Geschichte gelte. Gemeinsam mit einer ebenfalls fehlerbehafteten Version von *Pac-Man* trug es 1982 nicht nur zu einem großen Imageverlust für die Firma Atari bei, sondern auch zu einem Verlust von 536 Mio. Dollar am Ende des Geschäftsjahres 1983.⁵⁸⁶ Neben Atari wies nach WOLF die gesamte US-amerikanische Spieleindustrie hohe Verluste aus, als die Umsätze innerhalb eines Jahres um 35% auf 2,9 Mrd. Dollar sanken. Infolge dieses Einbruchs seien die Verluste

.....

583 Wolf: s.v. „crash of 1977“, in: Ders., Encyclopedia, S. 146–148.

584 Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 101–113.

585 Wolf nennt als Begleiterscheinung für die Marktsättigung unter anderem die Schließung von 2.000 der 10.000 Arcades allein im Jahre 1983. Wolf: s.v. „crash of 1983“, in: Ders.: Encyclopedia, S. 148–150. Ergänzungen finden sich zudem in: Arsenaute, Dominic: s.v. „Nintendo Entertainment System (NES)/Nintendo Famicom“, in: Ders., S. 449–456. Kent: Ultimate History, S. 220–240.

586 Zunächst sei die Lizenz für 25 Mio. Dollar von Steven Spielberg erworben worden, dann sei das Spiel innerhalb von nur sechs Wochen entwickelt worden, um rechtzeitig zu Weihnachten verkauft werden zu können. Jedoch habe es derart viele Programmierfehler, einen schlechten Plot und ein eintöniges Gameplay aufgewiesen, dass die meisten verkauften Exemplare zurückgegeben wurden und nur ein kleiner Teil der fünf Millionen produzierten Exemplare verkauft werden konnte. Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 237–240. Der Verlust entspricht nach einer Umrechnung mit dem auf der Homepage des US Bureau of Labor Statistics angebotenen Rechners zur Kaufkraftentwicklung im Jahr 2014 ca. 1,32 Mrd. Dollar, online: <https://data.bls.gov/cgi-bin/cpicalc.pl?cost1=536&year1=198312&year2=201812>.

der Unternehmen rapide gestiegen und hätten sich schließlich Ende des Jahres auf 1,5 Mrd. Dollar summiert.⁵⁸⁷ Von den drei damals größten Unternehmen, die auf dem Markt für Heimkonsolen aktiv waren, habe sich Coleco daraufhin gänzlich zurückgezogen und sich bis zu seinem Bankrott 1988 auf Computer konzentriert.⁵⁸⁸ Auch Mattel, nach Atari und Coleco der drittgrößte Anbieter von Heimkonsolen, habe sich aus dem Markt zurückgezogen, auch wenn die Intellivision-Konsole noch bis 1991 von der neu gegründeten Firma Intellivision Inc. produziert worden sei. Sie sei jedoch neben erfolgreicheren Modellen der Konkurrenz, wie dem Nintendo Entertainment System (NES), ein Nischenprodukt geblieben.⁵⁸⁹ Atari, der größte Akteur in den USA, blieb am Markt, sei aber in Atari Games und Atari Corporation aufgespalten und stark umstrukturiert worden, wobei knapp zwei Drittel der Mitarbeiter ihre Arbeit verloren.⁵⁹⁰

Die hier beschriebenen Ereignisse skizzieren den ersten Aufstieg von digitalen Spielen zu einem populären Massenmedium nur überblicksartig, zeigen jedoch bereits, wie sich technik- und wirtschaftsgeschichtliche Zäsuren identifizieren lassen und wie sich Entwicklungen gegenseitig beeinflussen können. Da sich dies bis in die Gegenwart fortsetzt, sind entsprechende Trends für jene Untersuchungen zu berücksichtigen, die ein umfassendes Bild eines Themas zeichnen möchten. Da dies hier nicht der Fall ist, wird der begonnene Überblick fortgesetzt, jedoch mit einem erweiterten Fokus auf gesellschaftliche Trends.⁵⁹¹

Viele dieser Trends sind eng mit der rapide steigenden Leistungsfähigkeit der Endgeräte verbunden, infolge derer nicht nur bessere grafische Darstellungen und größere Spielwelten möglich wurden, sondern insbesondere auch neue Funktionen hinzukamen. Im Gegensatz zu den stationären Computern mit ihren austauschbaren Komponenten lässt sich dieser Entwicklungsprozess gerade über die zahlreichen Spielekonsolen nachvollziehen, die seit Anfang der 1980er-Jahre erschienen sind, da sie mit einem weitgehend festen Satz an Komponenten ausgeliefert werden, der sich traditionell erst mit dem Erscheinen einer neuen Konsolengeneration grundlegend verändert.⁵⁹² Für den nachfolgenden Vergleich der Leistungsentwicklung

.....

587 Nach der zuvor genannten Methode entspräche da Ende 2018 3,72 Mrd. Dollar.

588 Vgl.: Budziszewski, Konrad P.: s.v.: „Coleco“, in: Wolf: Encyclopedia, S. 120f.

589 Murphy, Sheila C.: s.v. „Mattel Intellivision“, in Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 387–389. Kent: Ultimate History, S. 242–258.

590 Gish, Harrison: s.v. „Atari“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 44–48. Kent: Ultimate History, S. 246f.

591 Diese Veränderung des Schwerpunktes soll ebenso wenig als ein generelles Fehlen der neu betrachteten Aspekte in früheren Jahren verstanden werden, noch soll die weniger ausführliche Behandlung konkreter technischer Entwicklungen oder wirtschaftlicher Zusammenhänge eine geringere Bedeutung von diesen ab den 1980er-Jahren implizieren. Vielmehr sind sie der inhaltlichen Ausrichtung in dieser Arbeit geschuldet, an deren Ende ein Analysemodell für Historienspiele stehen soll, das möglichst viele Aspekte einbezieht und ihre Relevanz zueinander aufzeigt. Im aktuellen Fall werden daher Aspekte gewählt, die für die jeweiligen Zeitabschnitte als besonders markante Veränderung angesehen werden – auch wenn es diese in Einzelfällen bereits früher gegeben haben mag.

592 Die Ausnahme stellt meist nur der Speicherplatz des Datenträgers dar, der in Form einer Speicherkarte oder Festplatte erhöht werden kann.

der unterschiedlichen Konsolengenerationen bietet sich daher eine Konsole an, die es bereits lange auf dem Markt gibt und die durch ihren Erfolg mehrfach weiterentwickelt worden ist. Ausgewählt wurde die Sony Playstation, deren derzeit vier Generationen über einen Zeitraum von etwa 20 Jahren erschienen sind.

Tab. 3-16: Leistungsentwicklung der Sony Playstation
(Verglichen wird jeweils das erste erhältliche Modell)

	Playstation	Playstation 2	Playstation 3	Playstation 4
Erschienen	1995	2000	2006	2013
Preis	599 DM	869 DM	599 EUR	399 EUR
CPU-Geschwindigkeit (MHz)	34 (1 Kern)	295 (1 Kern)	3200 (1 Kern)	1600 (8 Kerne)
Arbeitsspeicher (MB)	2	32	256	8192
Festplatte	keine	optional erhältlich	20 bzw. 60 GB	500 GB
Laufwerk	CD	DVD	BluRay	BluRay
Max. Auflösung	640x480	1280x1024	1920x1080	3840x2160
Vorhandene Anschlüsse (ohne Eingabegeräte)	Memory Card, AV-Anschluss, AV-Cinch, S-Video, Seriell I/O, Parallel I/O	S/PDIF, USB 1.1, AV-Anschluss, FireWire, Festplatte, Netzwerkdapter	WiFi, Ethernet, Bluetooth 2.0, USB 2.0, HDMI	WiFi, Ethernet, Bluetooth 2.1, USB 3.0, HDMI

Quelle: Wikipedia.

Die obige Tabelle zeigt exemplarisch für die Playstation-Konsolen, wie sich Rechenkapazität und technische Funktionen in den vergangenen 20 Jahren verändert haben.⁵⁹³ Während diese Angaben bei einer historischen Einordnung zunächst vor allem als technikgeschichtliche Details erscheinen, so sind sie gerade auch für die Untersuchung der Spielinhalte von Bedeutung, da die Rechenkapazität Rückschlüsse darauf erlaubt, welche Möglichkeiten für die Entwicklung eines Spiels vorhanden waren. Dies ist nicht unerheblich, da der Umfang eines Spiels, die Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten, die audiovisuelle Präsentation der Inhalte und weitere Aspekte nicht nur vom Budget und der Kreativität der #Entwickler abhängen, sondern insbesondere auch von der vorhandenen Hard- und Software bei den potentiellen Kunden beeinflusst werden. Ist der Kreis der Kunden mit der entsprechenden Ausstattung zu gering, so hat dies direkte wirtschaftliche Folgen, weil damit auch der Kreis der potentiellen Käufer entsprechend klein ist.

Neben dem generellen technischen Leistungsanstieg von IT-Systemen, entwickelte sich die Mobilität während des Spiels zu einem weiteren wichtigen Marktsegment. BRYAN-MITCHELL YOUNG sieht den Nintendo Game Boy als wesentlichen Auslöser des Anstiegs mobiler Unterhaltung, da dieser bei seinem Erscheinen 1989 zwei wichtige Eigenschaften in sich vereinte:

.....
⁵⁹³ Es wurde Wikipedia verwendet, weil die technischen Daten nur dort gebündelt genannt wurden.

Die Batterieleistung hielt durch das einfache monochrome Display mit 10 Stunden deutlich länger als bei der Konkurrenz und es gab eine Vielzahl an unterhaltsamen Spielen. Insbesondere die Auslieferung der ersten Game Boy-Generation mit dem Spiel *Tetris* habe zu hohen Absatzzahlen geführt und damit auch die Verbreitung des mobilen Spiels begünstigt. Technische Verbesserungen, darunter ein größeres, ab 1998 farbiges Display, ein kleineres Gehäuse und eine Abwärtskompatibilität mit älteren Spielen hätten dazu geführt, dass sich über 200 Millionen Game Boys verkauften.⁵⁹⁴

Gleichwohl führte die Möglichkeit zum mobilen Spiel nicht zur einer Ablösung des bestehenden stationären Nutzung an Computern, Spielekonsolen und in Arcades, sondern vielmehr zu einer Markterweiterung. Da die Spiele für die mobilen Geräte tendenziell weniger umfangreich waren, wurden nicht nur erfahrene Spieler angesprochen, die abseits der klassischen Geräte ein handliches Gerät mitführen wollten, sondern auch ein neuer Spielertyp: Der Gelegenheitsspieler bzw. #Casual Gamer. Anstatt sich über viele Stunden in komplexe Systeme einzuarbeiten oder zahlreiche Eingabebefehle erlernen zu müssen, bieten Spiele für mobile Endgeräte, ähnlich wie bei den klassischen Arcades, leicht verständliche und vom inhaltlichen Umfang her oft überschaubare Unterhaltung, die eine spontane Nutzung ohne die Notwendigkeit von längeren Zeitfenstern erlauben. Diese Einfachheit ist, wie FRANS MÄYRÄ richtig darstellt,⁵⁹⁵ nicht auf mobile Spiele beschränkt, sondern findet sich ebenso bei zahlreichen Titeln für die klassischen „großen“ Systeme. Der Begriff „Casual“ besitzt also eine gewisse Doppeldeutigkeit und kann sowohl vergleichsweise schlichte Spiele, als auch eine bestimmte Art von Nutzern umfassen, die dieser Art von Spielen besonders zugetan ist.

Steht der deutsche Begriff der mobilen Unterhaltung oft als Synonym für alle Arten von digitalen Spielen, die ohne eine Ortsbindung genutzt werden können, so weist MÄYRÄ daraufhin, dass es wichtig sei zwischen Geräten zu unterscheiden, die allein dem Spiel dienen und jenen, die multifunktional seien. MÄYRÄ bezeichnet erstere als „hand-held game consoles“, in Abgrenzung zu den auf Mobiltelefonen nutzbaren #Mobile Games, die vernetzte kleine Computer seien, die Menschen mit sich führten und die eine enorme weltweite Verbreitung erreicht hätten. Ein wichtiger Aspekt von diesen sei außerdem die Einbeziehung der Möglichkeiten der Geräte in das Gameplay, so etwa die Standortbestimmung, die eingebaute Kamera und der Touchscreen, die das Gameplay nicht nur auf das Display des Geräts beschränkten, sondern unter anderem auch Augmented Reality-Spiele ermöglichten.⁵⁹⁶ Da

.....
⁵⁹⁴ Vgl.: Young: s.v. „Nintendo Game Boy“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 457f.
⁵⁹⁵ Vgl.: Mäyrä: s.v. „casual games“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 94–96.
⁵⁹⁶ Ders.: s.v. „mobile games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 413–415. Wolf definiert Augmented Reality-Spiele als Titel, welche die Umgebung um den Spieler mit in das Spiel einbeziehen, indem sie diese, z.B. mit der Kamera eines Smartphones oder Tablets, aufzeichnen und auf dem Bildschirm des Geräts mit virtuellen Elementen der Spielwelt kombinieren. Wolf: s.v. „augmented reality“, in: Ders., S. 58f.

die größere Vielseitigkeit von Smartphones gegenüber tragbaren Spielkonsolen jedoch der Plattform und nicht den Spielen geschuldet ist, werden in dieser Arbeit unter dem Stichwort der mobilen Unterhaltung sowohl Titel für tragbare Konsolen, wie auch Smartphones und Tablets verstanden.

Spielt der Nutzer über letztere, so spart er folglich ein spezialisiertes Gerät ein, dass er sonst hätte mitführen müssen. Begünstigt wird der Trend zum mobilen Spiel⁵⁹⁷ darüber hinaus durch die Möglichkeit, ein begonnenes Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen, was gerade dann relevant wird, wenn das Spiel unterbrochen werden musste, bevor es abgeschlossen ist. Die bereits bei Computern und Konsolen üblichen #Spielstände oder Profile zur Sicherung der erreichten Fortschritte, werden im Fall der #Mobile- und #Casual Games meist auch über eine andere Spielstruktur ergänzt. Mit nur wenigen Minuten langen #Leveln wird ein Spiel in kurze Abschnitte eingeteilt, so dass Nutzer spontan entscheiden können, ob sie in der verbleibenden Zeit noch das nächste #Level starten wollen.

Ein weiteres Marktsegment stellen schließlich noch #Mehrspielertitel dar, bei denen statt dem Computer echte Menschen die Mitspieler bilden, wodurch es zu deutlich umfangreicheren sozialen Interaktionen kommt, als beim bloßen Austausch über Inhalte. Als Ausgangspunkt für die #Mehrspielertitel können neben klassischen Brettspielen #Arcade-Automaten und Heimkonsolen mit Eingabegeräten für mehrere Spieler angesehen werden, so dass die zu bewältigenden Herausforderungen geteilt werden konnten oder das Spiel gegeneinander möglich wurden. Einen zweiten großen Schub, und gleichzeitig den Beginn der modernen #Mehrspielertitel, stellen entsprechende Spielmodi dar, die zunächst als Ergänzung zu #Einzelspielertiteln beigefügt wurden und sich später zu vollwertigen #Mehrspielertiteln entwickelten.

Neben den Spielmodi kann auch die Übertragungstechnik als ein zentraler Faktor für die Entwicklung dieser Art von Spielen angesehen werden. War es zunächst der Zusammenschluss mehrerer Computer bei einer LAN-Party, so wurde mit der zunehmenden Verbreitung des Internets in den 1990er-Jahren auch dieses genutzt, um mit anderen zu spielen. Gerade letzteres kann zudem als wichtiger Faktor für die Entwicklung der #Mehrspielertitel angesehen werden, da hierdurch die Notwendigkeit einer räumlichen Nähe der Spieler entfiel, die bei einer LAN-Party noch gegeben war. In *Doom* (1993), einem der ersten populären #First-Person-Shooter mit einem Multiplay-Modus für den PC, konnten auf einem als #Karte bezeichneten Spielfeld⁵⁹⁸ bis zu vier Menschen mit- oder gegeneinander spielen. Die Zahl der

597 Siehe unter anderem die in Kapitel 3.2. diskutierten Marktdaten.

598 Karten bzw. Maps stellen meist relativ kleine abgeschlossene Spielfelder dar, auf denen alle Teilnehmer agieren müssen. In Strategiespielen sind Karten häufig symmetrisch aufgebaut, so dass alle Spieler dieselben Voraussetzungen haben und der Spielerfolg durch Mikromanagement und taktisches Vorgehen entsteht. In Shooter-Spielen entstehen durch die Topografie dagegen meist bestimmte Spielszenarien, die etwa Angreifer oder Verteidiger bevorzugen und taktisches Vorgehen

Spieler je #Karte erhöhte sich in den Folgejahren immer weiter, wobei insbesondere #Shooter durch das Fehlen von gesteuerten Armeen tendenziell größere Spielerzahlen je Partie erlauben. So traten im #Strategiespiel *StarCraft* 1998 bis zu acht Spieler gegeneinander an, während es bei den #First-Person-Shootern *Battlefield 1942* (2002) und *Playerunknown's Battlegrounds* (2017) 64 bzw. 100 Teilnehmer wurden.⁵⁹⁹ Neben diesen und vielen weiteren Titeln etablierten sich auch unterschiedliche #Mehrspielermodi, darunter Death- bzw. Teamdeathmatch, wo der Sieger durch die höchste Zahl an Abschüssen („Fraggs“) ermittelt wurde und Capture-the-Flag, bei dem statt Abschüssen die erfolgreiche Eroberung einer Flagge als Maßstab für den Spielerfolg diente.

Die dritte Phase der Entwicklung des gemeinsamen Spiels stellt schließlich die persistente Onlinewelt dar. Neben den #Karten-basierten Spielen entstand mit *Ultima Online* bereits 1997 ein erster populärer Titel der eine Onlinewelt präsentierte, die auf Servern fortbestand und in die sich Spieler über das Internet einloggen konnten. Wurden die Spielwelten bei den Beispielen zuvor lediglich für die konkrete Partie geladen, konnte der Spieler hier in eine virtuelle Welt zurückkehren, die sich in seiner Abwesenheit durch die Eingaben anderer Nutzer verändert hatte. Populäre Vertreter dieser später als Massively Multiplayer Onlinegames (#MMO)⁶⁰⁰ bezeichneten Spiele sind etwa *EverQuest*, *World of Warcraft* oder *EVE Online*. Gemein sei diesen nach BOUDREAU, dass sie einerseits die klassische lokale Installation der Software erforderten, das Gameplay jedoch nicht auf den einen vorgegebenen Protagonisten in der Handlung zentriert ist, sondern stark auf die Kooperation mit anderen Spielern in sozialen Gruppen, so dass Spieler über ihre #Avatare eigene Abenteuer erleben können:

„Gameplay often requires cooperation with other player-characters, making gameplay a social activity as well. To complete many quests successfully and be victorious in combat and exploration, players must form groups that draw a balance between the various skill sets available in any particular game. From healers to damage dealers, each game often has some variation on the combination necessary to succeed, all requiring the player to cooperate with other players in some way.“

Durch diese Notwendigkeit zur Kooperation in Gruppen⁶⁰¹ – viele Aufgaben sind für einzelne Spieler zu schwierig – entsteht damit ein im Vergleich zu #Einzelspielertiteln ein deutlich unterschiedliches Gameplay, auch wenn auszuführende Handlungen durchaus dem entspre-

599 Angaben zu *Doom* und *Battlefield 1942* im jeweiligen Eintrag bei MobyGames. Online: <http://www.mobygames.com/game/doom> bzw. <http://www.mobygames.com/game/windows/battlefield-1942>. Die Angabe zu *StarCraft* entstammt der Verpackung und die zu *Playerunknown's Battlegrounds* der Steam-Beschreibung: https://store.steampowered.com/app/578080/PLAYERUNKNOWN_S_BATTLEGROUNDS/.

600 MMO ist die allgemeine setting- und genreunabhängige Bezeichnung, während MMORPG beispielsweise Rollenspiele (Role-playing Game) dieses Typs bezeichnet.

601 Diese Kooperation findet sich auch bei vielen den früheren Titeln wieder, darunter beispielsweise in Team-basierten Spielmodi wie Teamdeathmatch oder Capture-the-Flag sowie in Form der Organisation in Gruppen außerhalb des Spiels. Gleichzeitig verhindern die auf den existierenden Spielen auf Karten, dass langfristige Projekte innerhalb der Spielwelten verwirklicht werden können.

chen, was für das jeweilige Genre üblich ist. Eine Folge der enthaltenen Anregung zur Kooperation sei nach BOUDREAU, dass sich Spieler in Gilden zusammenschließen, die gemeinsame Ziele oder Spielstile teilen.⁶⁰² Anders als in #Einzelspielertiteln oder Titeln, die lediglich über #Mehrspielermodi verfügen, bieten #MMOs oft deutlich größere spielerische Freiheiten und zwingen den Spieler damit weniger in eine vorgegebene Rolle in einer Handlung.

Mit der Entwicklung der #Mehrspielertitel veränderte sich nicht nur die Interaktion zwischen Spielern, sondern auch die Beziehung der Nutzer zu den #Entwicklern und Betreibern der Spiele. Ähnlich den zuvor beschriebenen Gilden, bildeten sich verschiedenste Formen der Organisation heraus, in denen Spieler gemeinsam für ein übergeordnetes Ziel arbeiten und dazu konkrete Aufgaben innerhalb der Welten übernehmen. Ein Beispiel stellt der „Council of Stellar Management“ (CSM) in *EVE Online* dar, in dem von Spielern gewählte Mitglieder Anliegen von Nutzern diskutieren und mit den #Entwicklern des Titels über künftige Veränderungen verhandeln:

„The Council of Stellar Management is a player advocacy group, consisting of 10 members democratically elected by the players to advise and assist CCP [L.S.: Entwickler von *EVE Online*] in the continuous development of *EVE Online*. The CSM brings focused and structured feedback from the community to CCP and represents their views and interests. (...) Generally, CCP wants to work with the Council of Stellar Management in 3 major ways: 1. Getting feedback on *EVE* development priorities and long term roadmap (...) 2. Discussing ideas, theory and design approaches for potential *EVE Online* features (...) 3. Getting feedback on features in active development.“⁶⁰³

Entsprechende Modelle der Mitsprache durch Spieler bzw. ausgewählte Vertreter von diesen haben unterschiedlichste Gründe. Zum einen lässt sich annehmen, dass eine Mitsprache in Teilen daher rührt, dass das jeweilige Spiel und die damit zusammenhängende langfristige Interaktion mit anderen Spielern eine hohe Wichtigkeit für die Nutzer besitzt, da es das Spielerlebnis prägt. Daraus resultiert folglich ein Interesse, dass eigene Vorstellungen von Veränderungen am Spiel berücksichtigt werden, weil sie sich oft auf das eigene Handeln auswirken. Zum anderen, und mit dem ersten Punkt verknüpft, lässt sich zudem ein Anspruchsdenken annehmen. Da sich viele #MMOs, darunter auch die genannten *EVE Online* und *World of WarCraft*, wesentlich nach einem Pay-2-Play Modell finanzieren, bei dem der Spieler ein Abonnement abschließen muss, bevor er spielen kann, trägt er durch seine Nutzung direkt zum Fortbestehen der betreibenden Spielefirma bei.⁶⁰⁴ Im Umkehrschluss riskiert diese wiederum zurückgehende Einnahmen, wenn Veränderungen am Spiel vorgenommen werden,

.....

602 Zitat in: Boudreau: s.v. „massively multiplayer on-line role-playing games (MMORPGs)“ in: Wolf (Hg.): *Encyclopedia*, S. 383–387, Zitat auf S. 385.

603 Zitat in: *EVE Online Community*, online: <https://community.eveonline.com/community/csm/>.

604 So kann bei *EVE Online* zwischen einem 1-, 3-, 6- oder 12-Monatsabo gewählt werden, die zwischen 14,95€ und 131,40€ kosten. Bei *World of WarCraft* fehlt das 12-Monatsabo und die Kosten sind mit 12,99€ bis 65,94€ etwas günstiger. Vgl.: <https://support.eveonline.com/hc/de/articles/203599091-Abonnementkosten>; <https://eu.battle.net/shop/de/product/world-of-warcraft-subscription>.

die Spieler als negativ ansehen. In diesem Fall begreifen sich Spieler damit als emanzipierte Nutzer, deren regelmäßige Ausgaben nicht nur eine Spielerlaubnis beeinhalteten, sondern auch die Erwartung etwas für das eigene Geld geboten zu bekommen.

Das #Browserspiel kann als jüngste vierte Phase der Neuerung angesehen werden, da im Gegensatz zum klassischen #Mehrspieler-Spiel meist keine lokale Installation von Software mehr erforderlich ist. Dies macht das Spiel unabhängig von festen Geräten, da oft nur ein internetfähiges Endgerät notwendig ist und damit sowohl am stationären Computer, am Laptop, auf Tablets und Smartphones gespielt werden kann. In Ermangelung des Erwerbs einer Softwarelizenz, entstand zunehmend ein neues Geschäftsmodell: #Free-2-Play (F2P). Im Gegensatz zu der klassischen Generierung von Umsätzen durch den Kauf einer Lizenz im Geschäft oder einer Internet-Vertriebsplattform wie #Steam oder dem Abschluss der geschilderten Abonnements, kann der Spieler bei F2P-Titeln kostenlos spielen. Gleichwohl werden zahlreiche kostenpflichtige Möglichkeiten angeboten, um Spielerfolge schneller zu erreichen oder neue Möglichkeiten zu erhalten. Anstatt also einmalig einen Preis zu zahlen, erwirtschaften Anbieter dieser Art von Spielen Einnahmen durch zahlreiche Mikrotransaktionen, über die der Spieler selbst entscheiden kann, ob ihm die angebotenen kostenpflichtigen Funktionen den veranlagten Preis wert sind.

Wie bei den Downloadcodes entfallen auch hierbei Datenträger, gedruckte Handbücher und Verpackungen sowie Zwischenhändler. Um spielbar zu sein, muss die Software nicht heruntergeladen werden, sondern läuft in Form von persistenten Spielen auf Servern, in die sich Spieler einloggen muss, um mit anderen Nutzern auf der ganzen Welt zu spielen. Hier besteht also ein Unterschied zu den #Mobile Games, die zwar ebenfalls oftmals kostenlos gespielt werden können und oft Mikrotransaktionen beeinhalteten, für die jedoch meist eine App heruntergeladen werden muss, die auf einem Endgerät installiert ist.

Technikgeschichtlich stellt diese Art des Spiels die jüngste der geschilderten Entwicklungen und eine Weiterentwicklung bestehender #Onlinespiele dar, die erst durch die mit Breitbandinternet möglich gewordenen hohen Datenübertragungsraten möglich geworden ist. Da die lokale Quelle für die Darstellung der Spielwelt fehlt, besteht trotz einer meist recht einfachen Präsentation die Notwendigkeit, während eines Spiels viele Megabyte an Daten zu übertragen. Zwar ist diese Datenmenge gemessen an den oftmals zweistelligen Gigabytewerten einer gängigen aktuellen Produktion für Computer oder Konsole⁶⁰⁵ eher gering, ist sie jedoch zu hoch, um von veralteten Internetanschlüssen geleistet werden zu können. Durch die teils lückenhafte Verbreitung von Breitbandinternet oder einer unzuverlässigen Bandbreite, sind dadurch Nutzer von #Browserspielen, wie auch #MMOs und #Mehrspielermodi, nicht

.....
605 So müssen beispielsweise für *Tomb Raider* 10GB, *Rise of the Tomb Raider*, *Total War: Shogun 2* und *-Rome II* bereits über 20GB und für *Assassin's Creed: Unity* gar über 50 GB herunter geladen werden Quelle: Angaben bei Steam bzw. Uplay.

nur durch etwaige fehlende Endgeräte beschränkt, sondern insbesondere durch Defizite in der digitalen Infrastruktur eines Landes.

Neben den historischen Entwicklungen zeigt sich damit erneut, wie eng verwoben Entstehungsprozesse von Spielen mit externen Einflüssen sind, in diesem Fall dem Breitbandinternet. Ferner konnte in diesem Exkurs zur Entstehungsgeschichte digitaler Spiele eine ganze Reihe von spielkulturellen Indikatoren identifiziert werden, über die deutlich geworden ist, warum es wichtig ist, nicht nur ein konkretes Spiel zu betrachten, sondern auch externe Einflüsse auf dessen Entwicklung einzubeziehen. Genannte Beispiele sind die Marktsituation, technische Möglichkeiten, die Erschließung neuer Nutzergruppen, die bewusste Abgrenzung neuer Spiele von bestehenden Titeln oder auch Veränderungen bei der sozialen Interaktion zwischen Nutzern.

3.8. Einflussfaktoren auf die Entwicklung von Spielen

Wie in den vorangegangenen Kapiteln bereits deutlich geworden ist, wird die Entstehung eines digitalen Spiels von unzähligen Faktoren beeinflusst, die für die Einordnung eines Titels in seinen Entstehungskontext, die Ansprüche von #Publishern und #Entwicklern oder die Aussagekraft der präsentierten Inhalte relevant sein können. Gleichwohl kann konstatiert werden, dass die Untersuchung vieler dieser Faktoren kaum möglich ist. Neben dem bereits erwähnten fehlenden Zugang zu die Entwicklung begleitenden Interna der Unternehmen sind hier gerade auch unbewusste gesellschaftliche, kulturelle oder persönliche Prägungen der #Entwickler relevant. Sie prägen die Entstehung eines Spiels mit, indem sie die in ihrem Leben verfestigten Perspektiven etwa in Form audiovisueller Gestaltungen, Charakterisierungen von Figuren oder Wertvorstellungen umsetzen. Durch die gemeinschaftliche Arbeit an einem Spiel durch zahlreiche Akteure, oft sogar mit unterschiedlichen Nationalitäten, lassen sich diese individuellen Einflüsse kaum zuordnen, sondern existieren als diffuses Gemenge im späteren Werk und können dazu beitragen, auch die Perspektiven der Nutzer zu beeinflussen.

Auch die #Publisher eines Spiels stellen einen wichtigen Einflussfaktor dar, weil diese häufig als Finanzier des Projekts tätig sind und unter anderem für die Entwicklung der Software, die Produktion der Datenträger, den Vertrieb und die Vermarktung in Vorleistung treten. Als Akteure der Wirtschaft sind #Publisher nicht nur darauf angewiesen, dass investiertes Geld wieder erwirtschaftet wird, sondern auch, dass möglichst ausreichende Summen eingenommen werden, um neben den laufenden Kosten auch zukünftige Projekte finanzieren zu können. Ist ein #Publisher an der Börse notiert, beispielsweise Branchengrößen wie Electronic

Arts, Microsoft, Sony oder Ubisoft, entstehen zudem Verpflichtungen gegenüber Anteilseignern. Um durch die wirtschaftliche Notwendigkeit die Risiken der Investition in ein neues Spiel zu reduzieren, sind Vertreter des #Publishers vielfach in den Entwicklungsprozess eingebunden. In der Folge finden sich insbesondere bei den #AAA-Titeln⁶⁰⁶ tendenziell konservativere Ansätze und eher graduelle Veränderungen etablierter Marken und Konzepte, da Verluste andernfalls hoch ausfallen könnten.⁶⁰⁷

Au hebt in diesem Prozess den Wert von #Modifikationen hervor, die aus Sicht von #Entwicklern dazu dienen könnten, neue Funktionen in einer kostengünstigen Umgebung zu erproben, bevor sie in einer großen kommerziellen Produktion Anwendung finden. Indem #Entwickler von #Modifikationen durch ihre Arbeit eigene Ideen realisierten und sie anderen Nutzern eines Spiels kostenlos zur Verfügung stellten, werde es möglich, die Machbarkeit und die Akzeptanz neuer Inhalte, Spielmodi oder Funktionen zu evaluieren, bevor diese für eine kommerzielle Produktion in Betracht gezogen werden.⁶⁰⁸ Auch der #Indie-Szene kann ein vergleichbares Innovationspotential zugeschrieben werden. NADAV LIPKIN konstatiert, dass die Abgrenzung vom Mainstream mithilfe eigener audiovisueller Stile, Spielmechaniken und ungewöhnlicher Perspektiven durch kommerziellen Erfolg dazu beigetragen habe, dass auch namhafte #Publisher #Indie-Projekte veröffentlichten und Elemente von ihnen in ihre eigenen #AAA-Titel übernommen hätten.⁶⁰⁹

Valiant Hearts: The Great War weist Gemeinsamkeiten mit #Indie-Titeln auf, obwohl es von Ubisoft, einer der größten Spielefirmen der Welt, entwickelt und veröffentlicht wurde. Statt den Ersten Weltkrieg auf strategische Entscheidungen zu reduzieren, wird der Blick auf den Kriegsalltag von Soldaten und Zivilisten gelenkt und mit erläuternden Texten und Bildern begleitet. *This War of Mine* von 11 bit Studios thematisiert ebenfalls Krieg, lenkt den Fokus jedoch auf das zivile Leid in einem fiktiven Bürgerkrieg um, so dass es hohe zeitgeschichtliche Aktualität besitzt. In Form einer #Management-Simulation hat der Spieler das Überleben einer Gruppe von Zivilisten zu sichern, die vielfältig auf seine Entscheidungen und eintretende Zufallsereignisse reagieren⁶¹⁰ und damit verdeutlichen, wie Krieg jenseits der etablierten Muster inszeniert werden kann. In *Papers, Please* übernimmt

606 AAA bezeichnet in der Branche jene Titel, die mit besonders hohen Entwicklungskosten und großem technischen Aufwand entstehen.

607 Einen Überblick über die Arbeit von Publishern gibt: Thomas, Tim Paul: In-house publishing and competition in the video game industry, in: Information Economics and Policy 32 (2015), S. 46–57.

608 Vgl.: Au: Triumph of the Mod.

609 Lipkin, Nadav: Examining Indie’s Independence. The Meaning of „Indie“ Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation, in: Loading 7.11 (2013), S. 8–24.

610 Reaktionen richten sich nach der Art der Ereignisse oder Entwicklungen. So führt ein fehlender Ofen im Winter zu Krankheiten. Fehlende Zerstreuung durch u.a. Radio und Bücher kann ebenso Depressionen auslösen, wie auch Hunger oder der Tod eines Kameraden im Unterschlupf. Gerade Krankheiten und Verletzungen verschlimmern sich ohne Behandlung oftmals und können ebenso den Tod zur Folge haben, wie ein missglückter nächtlicher Streifzug.

der Spieler dagegen die Rolle eines Grenzbeamten in einem fiktiven kommunistischen Land an der Schnittstelle von staatlichen Direktiven, Gefahrenabwehr, menschlichem Handeln und der Versorgung der eigenen Familie.⁶¹¹ Auf Basis weniger Informationen muss über persönliche Schicksale entschieden werden, wodurch das 2013 von LUCAS POPE entwickelte Spiel, ähnlich wie das ein Jahr später erschienene *This War of Mine*, eine hohe zeitgeschichtliche Aktualität besitzt.

Während konkrete Umsätze zu diesen Titeln nicht zu ermitteln gewesen sind, lassen einige Aussagen Rückschlüsse auf ihren finanziellen Erfolg zu. Wie MATTHEW HANDRAHAN vom Branchenportal gameindustry.biz mit Verweis auf eine entsprechende Erklärung des Entwicklerstudios schreibt, habe *This War of Mine* seine Kosten in nur zwei Tagen eingespielt.⁶¹² DAVE LEE schreibt über *Papers, Please*, dass dieses vermeintlich „langweilige“ Spiel innerhalb eines Jahres bereits 500.000 Mal verkauft worden sei. „[W]ith the full-price set at \$10 (£6), it’s unquestionably a tidy little earner for a development team of one.“⁶¹³ Für *Valiant Hearts: The Great War* waren keine Werte ermittelbar, jedoch schreibt JAN BOJARYN vom Portal golem.de mit Verweis auf Aussagen von Ubisoft, dass deren Werke nicht nur die Kreativität der Mitarbeiter förderten, sondern in der Regel die angestrebten Verkaufszahlen erreicht hätten.⁶¹⁴ Diese exemplarisch ausgewählten Titel zeigen bereits, dass auch unkonventionelle Perspektiven keine Verlustgeschäfte sein müssen.

Gestaltet sich die Bestimmung der konkreten Einflussfaktoren auf viele Aspekte digitaler Spieler schwierig, so gilt dies nicht für die staatlichen Richtlinien. Im Gegensatz zur Entwicklung eines Spiels, sind hier keine Firmeninteressen ausschlaggebend, sondern der in Form von Gesetzen und Institutionen präsente Jugendmedienschutz, der bestimmt, ob ein Titel auf einem nationalen Markt erscheinen darf und falls ja, an welche Altersgruppe er sich richtet. Auch wenn die Entscheidungen während der Bewertung von Spielen nicht immer veröffentlicht werden, so lässt sich doch eine Vielzahl an Quellen heranziehen, die wichtige Einblicke in dieses Themenfeld bieten können. Da der Jugendmedienschutz eine in vielen Ländern zu überwindende Hürde vor dem Verkauf eines Spiels darstellt, kann sein Einfluss auf die Gestaltung eines Spiels als sehr bedeutend angesehen werden. Daher wird sich das verbleibende Kapitel exemplarisch diesem Bereich widmen.

611 Der Grenzbeamte wird nach Leistung bezahlt, wobei Fehlentscheidungen Geldbußen zur Folge haben. Verdient der Protagonist zu wenig, kann er die täglich anfallenden Kosten für u.a. Nahrung, Heizung und Miete nicht bezahlen. Kann nicht geheizt werden, so werden die Familienangehörigen schnell krank, wodurch Kosten für Medikamente anfallen. Auch der Tod von Angehörigen ist möglich.

612 Handrahan, Matthew: *This War of Mine covered its costs in two days*, 28.11.2014, online: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-28-this-war-of-mine-covered-its-costs-in-two-days>.

613 Zitat in: Lee, Dave: *Papers, Please. The ‚boring‘ game that became a smash hit*, 12.03.2014, online: <http://www.bbc.com/news/technology-26527109>.

614 Bojaryn, Jan: *AAA-Indie-Games. Mit kleinen Spielen Großes machen*, 28.09.2014, online: <https://www.golem.de/news/aaa-indie-games-mit-kleinen-spielen-grosses-machen-1409-109160.html>.

Die Hauptaufgabe des Jugendmedienschutzes gleicht sich in allen untersuchten Ländern: Informationen über für bestimmte Altersgruppen möglicherweise ungeeignete Inhalte bereitstellen. Neben den bereits beschriebenen Einflussfaktoren auf digitale Spiele kommt der Jugendschutzgesetzgebung insoweit eine Sonderrolle zu, da sie weder von technischen Notwendigkeiten noch kommerziellen Interessen oder Erwartungen an ein möglichst unterhaltsames Produkt geprägt ist. Ihre Anforderungen bei der Veröffentlichung eines Titels sind gleichwohl oft bindend, wenn ein Spiel in einem Land legal verkauft werden soll. Wie Inhalte konkret gewichtet werden, variiert von Land zu Land teils stark, so dass festzustellen ist, dass kulturelle und gesellschaftliche Normen zentralen Einfluss auf die bestehenden nationalen Regelungen haben. Es konnte beobachtet werden, dass es teils zu deutlich unterschiedlichen Einschätzungen der gleichen Inhalte kommt, so dass es sinnvoll erscheint, sich verschiedene Systeme der Alterseinstufungen näher anzuschauen. Dies wird durch einen exemplarischen Vergleich erfolgen: Die deutsche Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die Pan European Game Information (PEGI) und das nordamerikanische Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Die USK wird zunächst erläutert und anschließend den anderen beiden Systemen gegenübergestellt. Ferner ist der deutsche Jugendmedienschutz mit besonders weitreichenden Vollmachten ausgestattet, was im Kontext der anderen Systeme ebenfalls wichtige Rückschlüsse darauf zulässt, wie digitale Spiele in ihrem kulturellen Kontext bewertet werden. Die Alterseinstufungen der USK erfolgen auf Basis des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV)⁶¹⁵ der 2003 in Kraft getreten ist und für ganz Deutschland gilt. Gleich ob sich ein digitales Spiel an Kinder, Jugendliche oder Erwachsene richtet, ist die Einstufung seitens der USK obligatorisch, wenn es in Deutschland verkauft werden soll. Wurde ein Titel nicht geprüft, so erhält er in Deutschland automatisch und unabhängig von seinem Inhalt die höchste Einstufung: „Keine Jugendfreigabe“.⁶¹⁶ Dies gilt auch, wenn eine ausländische Fassung von einem bereits in Deutschland freigegebenen Spiel importiert werden soll, da sich diese inhaltlich unterscheiden kann. Die Einstufungsentscheidung der USK erfolgt, indem das eingereichte Spiel komplett durchgespielt und dann einem Prüfungsgremium⁶¹⁷ präsentiert wird. Dieses gibt dann

615 Der rechtliche Rahmen innerhalb dessen die USK handelt ist frei verfügbar abrufbar: <http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/>. Hierzu zählen die Grundsätze, Statuten und Leitkriterien ebenso wie auch Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.

616 Unter §12 Abs. 3 heißt es im derzeit gültigen Jugendschutzgesetz vom 23.07.2002: „Bildträger, die nicht oder mit „Keine Jugendfreigabe“ nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, dürfen 1. einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden, 2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.“ Zitat in: <http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html#BJNR273000002BJNG000600000>.

617 „Ein Prüfungsgremium besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Insgesamt sind es über 50 Jugendschutzsachverständigen“.

eine Altersempfehlung ab, die vom ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bestätigt oder abgelehnt wird. Dem einreichenden #Publisher steht das Recht zu, gegen die Entscheidung Einspruch einzulegen, wenn diese nicht wie erhofft ausfällt.

Spiele ohne eine nach diesem Verfahren erfolgte Einstufung dürfen zwar ebenfalls verkauft werden, jedoch zeigt die Erfahrung, dass kaum ein Einzelhändler Spiele anbietet, die keine Alterseinstufung durch die USK erhalten haben. Erhielt ein Spiel keine Freigabe und erfüllt es zudem Kriterien der Jugendgefährdung, die in §15 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) festgelegt sind,⁶¹⁸ so kann es über die geschilderten Einschränkungen beim Vertrieb hinaus auf Antrag indiziert werden. Nach der Entscheidung zugunsten einer Indizierung erfolgt dann die Aufnahme in die jeweils relevante Liste der jugendgefährdenden Medien.⁶¹⁹ Auch dies ist nicht gleichbedeutend mit einem allgemeinen Verbreitungsverbot. Allerdings gelten „mit Bekanntmachung der Indizierung im Bundesanzeiger weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen“⁶²⁰, die deutliche Einschränkungen des Vertriebs zur Folge haben, so dass nur wenige Händler entsprechende Titel führen.

In einem letzten Schritt können Spiele schließlich auch nach §131 des Strafgesetzbuches (StGB) mit Verbreitungs-, Vorführ- und Herstellungsverböten belegt werden, die bei Verstößen mit Freiheitsstrafen geahndet werden. Ein Verbot kann ausgesprochen werden, wenn ein Werk

„grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt.“⁶²¹

Mit diesen strikten Regelungen ist der deutsche Jugendmedienschutz im Vergleich mit ESRB und PEGI deutlich wirkmächtiger. Im Gegensatz zu Deutschland, sind die Alterseinstufun-

.....

dige, die vom Beirat der USK ernannt wurden. Sie haben beispielsweise als Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschaftler oder Mitarbeiter in Jugendämtern Erfahrung in der Kinder- und Jugendarbeit, sind am interaktiven Medium interessiert und weder in der Hard- noch der Softwareindustrie beschäftigt. Sie verbindet das Interesse am Computerspiel und am Jugendschutz. Die Industrie stellt keine eigenen Jugendschutzsachverständigen.“ Zitat in: „Das Prüfverfahren“, online: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>.

618 Hierzu zählen besonders Gewalt-, Folter- und Kriegsdarstellungen, die als verherrlichend eingestuft werden, aber auch die Legitimierung von Selbstjustiz als einzigem Handlungsmittel und kinderpor-nografische Darstellungen.

619 Liste A führt Trägermedien ohne, Liste B mit möglicherweise strafrechtlich relevantem Inhalt und jugendgefährdenden Inhalten. Liste C führt Telemedien ohne, Liste D mit möglicherweise strafrechtlich relevantem Inhalt und jugendgefährdenden Inhalten. Siehe: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Aufgaben/Listenfuehrung/listenteile.html>.

620 Zitat in: Rechtsfolgen der Indizierung bei Trägermedien, online: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Rechtsfolgen/traegermedien.html>. Wissenschaftler des Hans-Bredow-Instituts sprechen in ihrer Evaluation des reformierten JMStV von einer „Unsichtbarmachung“, Vgl.: Brunn, Inka; Dreier, Hardy; Dreyer, Stephan; Hasebrink, Uwe; Held, Thorsten; Lampert, Claudia; Schulz, Wolfgang: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, Hamburg 2007, S. 133.

621 Zitat in: §131 Abs. 1 StGB, online unter: <http://dejure.org/gesetze/StGB/131.html>.

gen durch die anderen beiden Institutionen keine rechtlich verbindlichen Freigaben, sondern lediglich als Empfehlungen gedacht, die Käufer darüber informieren sollen, für welche Altersgruppen ein Titel geeignet ist. Vom US-amerikanischen Branchenverband für Unterhaltungssoftware, der Entertainment Software Association (ESA), gegründet, unterliegt das ESRB damit im Gegensatz zu der USK keiner staatlichen Aufsicht.⁶²² Die ESRB behält sich lediglich das Recht auf rechtliche Schritte vor, wenn bestimmte Inhalte für das Prüfverfahren zurückgehalten wurden oder wenn bei der Vermarktung falsche Angaben bezüglich der Einstufung gemacht werden.⁶²³ Obwohl die Verwendung der Logos nicht verpflichtend ist, erklärt die ESRB, dass die Mehrheit der Händler nur jene Spiele führe, die eine Empfehlung erhalten hätten.⁶²⁴ Damit scheinen diese auf Bedürfnisse von Eltern zu reagieren, die, wie ebenfalls angegeben ist, zu 70% auf die Einstufungen der Spiele ihrer Kinder achten würden.⁶²⁵

Auch das Prüfverfahren der ESRB unterscheidet sich deutlich von dem der USK. Es müssen ein Fragebogen zu den Inhalten des zu prüfenden Spiels und aufgezeichnete Sequenzen auf einer DVD eingereicht werden. Eigene Spieltests fänden erst nach der Veröffentlichung statt und beschränkten sich auf ausgewählte Titel und jene, zu denen Anfragen eingingen. Durch diese Nachtests fließen die gewonnenen Erkenntnisse, anders als bei der USK, nicht in die Bewertung ein, sondern dienen lediglich dafür, die Genauigkeit der Angaben in den für die Bewertung eingereichten Unterlagen stichprobenartig zu überprüfen.⁶²⁶

Ähnlich wie das ESRB wurde auch PEGI durch einen Verband gegründet, der Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Im Gegensatz zum ESRB dient PEGI jedoch dem Zweck „die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz“⁶²⁷ voranzutreiben, so dass eine Zusammenarbeit mit nationalen Regierungen und der Unterstützung der Europäischen Kommission erfolgt, um die zahlreichen nationalen Jugendschutzsysteme durch ein europaweit einheitliches zu ersetzen.⁶²⁸ Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem ESRB ist zudem

622 „The ESRB rating system was devised in 1994 after consulting a wide range of child development and academic experts, analyzing other rating systems and conducting nationwide research with parents. ESRB found that what parents really want from a rating system is both age-based categories and, equally if not more importantly, concise and impartial information regarding content. Parents felt strongly that a rating system should inform and suggest, not prohibit, and should reflect the product overall rather than quantifying every instance of potentially objectionable content.“, Zitat in: „How was the rating system created?“, in: <http://www.esrb.org/ratings/faq.aspx#7>.

623 Vgl. Enforcement: <http://www.esrb.org/ratings/enforcement.jsp>.

624 Vgl.: „Are all games and apps required to have a rating?“ in: FAQs zur ESRB, online unter: <http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp>.

625 „How effective is the rating system? Do parents trust and use it?“, in: Ebd.

626 Vgl.: ESRB Rating Process, online: http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.aspx.

627 Was sind Altersempfehlungen? Zitat in: <http://www.pegi.info/de/index/id/44/>.

628 PEGI wurde bereits in den folgenden Ländern eingeführt: Belgien, Bulgarien, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Großbritannien, Irland, Island, Israel, Italien, Österreich, Ungarn, Malta, Lettland, Litauen, Luxemburg, Niederlande, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Schweden, Schweiz, Slowakische Republik, Slowenien, Spanien, Tschechische Republik und Zypern. Vgl.: „Was ist PEGI?“, online: <http://www.pegi.info/de/index/id/49/>.

in der Relevanz der Einstufungen zu sehen, die „fester Bestandteil der Firmenpolitik fast aller Händler“⁶²⁹ seien. Gleichwohl beschreibt die Vereinigung ihre zentrale Aufgabe damit, „für die Konsumenten (insbesondere die Eltern) eine Hilfe bei der Entscheidung [zu bieten] (...), ob sie ein bestimmtes Produkt kaufen sollten oder nicht.“⁶³⁰ PEGI wird aktuell in 38 europäischen Ländern sowie Israel zur Kennzeichnung von digitalen Spielen angewandt,⁶³¹ wovon die meisten darauf verzichtet hätten, die Kennzeichen rechtsverbindlich für den Verkauf zu machen. Überprüft wird die Arbeit von PEGI von dem niederländischen Institut zur Klassifizierung audiovisueller Medien (NICAM) und dem britischen Rat für Videostandards (VSC).⁶³²

Das Prüfverfahren ähnelt dem des ESRB, da auch hier bei der Anmeldung eines Spiels zur Prüfung Angaben über Spielinhalte durch den #Publisher gemacht werden müssen. Anders als beim amerikanischen Pendant, wird das eingereichte Werk auch gespielt, jedoch nicht vollständig, sondern in Ausschnitten, die nach Angaben des #Publishers besonders repräsentativ für die Alterseinstufung seien. Begründet wird diese Vorgehensweise, bei der auch die Angaben aus den Fragebögen einbezogen werden, mit einem zeitökonomischen Verfahren und der genauen Kenntnis des Spiels durch den #Publisher, da dieser den zu prüfenden Titel besonders umfassend kenne.⁶³³

Ein weiter wichtiger Unterschied zur Arbeit der USK liegt in der Präsentation der Alterseinstufungen. Wie bei dem ESRB beinhaltet diese neben der Altersempfehlung auch eine kurze, öffentlich einsehbare Aufschlüsselung der Entscheidung anhand einiger Schlüsselkriterien des Spiels. Zu diesen zählen bei PEGI Angst machende Inhalte, Diskriminierung, Drogen, Gewalt, Glücksspiel, Schimpfwörter, Sex sowie Tabak- und Alkoholkonsum.⁶³⁴ Eine über die Alterseinstufungen hinausgehende Erläuterung der Inhalte bleibt allerdings aus. Ab 2015 startete ein zweites System, ergänzend zu den klassischen Veröffentlichungen für PC und Konsolen, für online angebotene Spielformen in Zusammenarbeit mit der International Age Rating Coalition (IARC). Gemeinsam mit verschiedenen regionalen Institutionen des Jugendmedienschutzes soll hierbei versucht werden einheitliche Standards zu entwickeln und gleichzeitig der enormen Zahl an Veröffentlichungen Rechnung zu tragen:

„Tausende neuer Spiele und Apps werden täglich auf digitalen Schaufenstern für Smartphones, Tablets, PCs oder Konsolen veröffentlicht. (...) Statt eigene Einstufungssysteme verwalten zu müssen, können digitale Schaufenster und Plattformen die etablierten Standards nutzen und dabei die in bestimmten Ländern gesetzlich vorgeschriebenen

.....
629 Zitat in: „Müssen die Händler die Empfehlung berücksichtigen?“ in: FAQs, online: http://www.pegi.info/de/index/id/47#question_7.

630 Zitat in: Was sind Altersempfehlungen? online: <http://www.pegi.info/de/index/id/44/>.

631 Vgl.: Was ist PEGI? Zitat in: <http://www.pegi.info/de/index/id/49/>.

632 Vgl.: Wer kontrolliert die Empfehlungen? http://www.pegi.info/de/index/id/47#question_5.

633 Vgl.: Wie wir Spiele bewerten, <https://pegi.info/de/node/47>.

634 Eine Liste der Kategorien für die Altersstufen bietet: <https://pegi.info/de/node/59>.

Anforderungen für die Altersfreigabe erfüllen. Entwickler werden von der Notwendigkeit entlastet, mehrere Verfahren durchlaufen zu müssen, um Altersfreigaben für die einzelnen Länder und Schaufenster zu erhalten. Und den Verbrauchern wird eine Reihe bekannter und vertrauenswürdiger Einstufungen präsentiert, die auch lokale und kulturell bedingte Besonderheiten für Inhalte und Altersgerechtigkeit berücksichtigen.“⁶³⁵

Das ESRB verwendet grundsätzlich ähnliche Kriterien wie PEGI, differenziert diese jedoch noch weiter, so dass Leser der Erläuterungen näher erfahren können, um welche Art und welchen Grad von Gewalt es sich handelt. Genannt werden in aufsteigender Reihenfolge: „Cartoon Violence, Fantasy Violence, Violent References, Violence, Sexual Violence, Blood and Gore, Intense Violence.“ Auch Onlinekomponenten werden differenzierter aufgeschlüsselt, als bei den Beschreibungen im Webauftritt von PEGI. Als Eigenschaften genannt werden: „Shares Info, Shares Location, Users Interact, Digital Purchases, Unrestricted Internet.“⁶³⁶

Durch die unterschiedlichen Bewertungsverfahren und die verschiedenen Präsentationen der Entscheidung liegen zwar zum einem mehrere Bewertungen für ein Spiel vor, die Rückschlüsse auf verschiedene nationale Schwerpunkte erlauben, aber gleichzeitig sind die Informationen zu unvollständig, um auch die individuellen Prüfverfahren vergleichen zu können, wie das Beispiel *Assassin's Creed: Revelations* zeigt. Während die USK das Spiel für Spieler ab 16 Jahren freigegeben hat, wird diese Entscheidung weder auf der Verpackung noch in der Onlinedatenbank auf der Homepage näher erklärt, da keine weitere Aufschlüsselung der Inhalte erfolgt, noch Zugang zu den Bewertungsunterlagen möglich ist. Dagegen führt die ESRB entsprechende Informationen auf. Der Titel erhielt die höchste Einstufung, „Mature“, die eine Nutzung erst ab 17 Jahren empfiehlt. Zudem finden sich auf der Rückseite der Verpackung Piktogramme, die darüber informieren, welche Inhalte für die Wertung ausschlaggebend waren: „Blood, Language, Mild Sexual Themes, Violence“.⁶³⁷ In der Onlinedatenbank findet sich zudem noch ein kurzer, jedoch recht detaillierter Text, der die Entscheidung ausführt:

„This is an adventure game in which players assume the role of Desmond, a man who must relive the life of his ancestor Ezio to assassinate various targets and save his fragmenting mind. Most missions require players to find, stalk, and kill enemies by using a variety of weapons (e.g., daggers, concealed blades, crossbows, gun-like artillery); players can also engage in brawls or sword fights with soldiers. Blood-splatter effects often occur when characters are injured; blood stains sometimes appear on the streets and/or characters' clothing. Some sequences depict close-ups of characters getting stabbed in the throat, and enemies are occasionally impaled amid slow-motion effects. During the course of the game, the dialogue contains some sexual references (e.g., “Now that was a sorry looking whore. Won't be selling her goods for a while,” “Your wife really enjoyed

.....
635 Zitat in: Wie wir spiele bewerten, <https://pegi.info/de/node/47>.

636 Alle Angaben zitiert nach: ESRB Ratings Guide, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx. Die Sortierung erfolgte anhand der gewerteten kurzen Beschreibungen zu den Kategorien.

637 Zitat in: Datenbankeintrag für *Assassin's Creed: Revelations*, <http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=31639&Title=Assassin%27s%20Creed%3A%20Revelations&searchkeyword=assassin%27s%20creed%20revelations>.

having a real man last night, shorty!” and “You going to try to feel me up again?”). The game also contains the word “sh*t” and a*s,” in addition to Greek/Italian equivalents (e.g., “m*rda” [sh*t], “m*laka” [a*shole], “c*zzo” [d*ck]).⁶³⁸

Auch der Eintrag in der PEGI-Datenbank bietet eine kurze Erläuterung der Bewertung, an deren Ende die Freigabe ab 18 Jahren stand:

„Die Inhalte dieses Spiels sind für Spieler ab 18 Jahren geeignet. Das Spiel enthält: Extreme Gewalt - Wiederholte, grundlose Tötungshandlungen - Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen - Vulgärsprache[.] Dieses Spiel ermöglicht, online mit anderen Spielern zu interagieren.“⁶³⁹

Insgesamt ähnelt die Bewertung jener des ESRB, da ebenfalls klar benannte Schlüsselkriterien verwendet werden. Beim Beispiel sind dies „bad language“, „depictions of violence“ und „can be played online“.⁶⁴⁰ Allerdings liegt der Schwerpunkt anders, da Bezüge auf Sexualität bei der europäischen PEGI tendenziell weniger stark gewichtet werden als in den USA. Dafür widmen sowohl PEGI als auch USK Gewaltdarstellungen größere Aufmerksamkeit, wie in der Beschreibung deutlich geworden ist. Gleichwohl wird diese im Vergleich zum deutschen Jugendschutz weniger rigide gewertet, bei dem ein Spiel mit einer Indizierung rechnen muss, wenn dargestellte Gewalt als verherrlichend oder selbstzweckhaft interpretiert wird.

Interessanterweise wurde das exemplarisch untersuchte Spiel ausgerechnet von der USK für eine niedrigere Altersgruppe freigegeben als bei den anderen beiden Institutionen. Ein genauer Grund hierfür ist mangels der in Deutschland fehlenden Erläuterungen der Bewertungsentscheidung nicht ermittelbar, allerdings lassen die angegebenen allgemeinen Kriterien für die jeweiligen Altersfreigaben Rückschlüsse auf mögliche Gründe für die Entscheidung zu. So heißt es in der Umschreibung für eine Freigabe „ab 16“ Jahren:

„Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. (...) Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.“⁶⁴¹

In der Umschreibung für die Einstufung „keine Jugendfreigabe“ werden Unterschiede besonders in Bezug auf die anzunehmende Beeinträchtigung von Heranwachsenden hervorgehoben:

„Vor der Wucht der Bilder und der gewalthaltigen Konzepte sowie der eventuellen Identi-

638 Zitat in: Datenbankeintrag für Assassin’s Creed: Revelations, online: <http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=31639&Title=Assassin%27s%20Creed%3A%20Revelations&searchkeyword=assassins%20creed%20revelations>. Veränderung der letztgenannten Beleidungen dem Original entnommen.

639 Zitat in: Eintrag zum Spiel, online: <http://www.pegi.info>. Hervorhebung im Original.

640 Zitate in: Eintrag in der Onlinedatenbank von PEGI zum Spiel Assassin’s Creed: Revelations.

641 Zitat in: <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg/>.

fikation mit Spielfiguren, deren Handeln ethisch-moralischen Anforderungen zuwiderlaufen kann, sollen Minderjährige geschützt werden. Die hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens lässt eine Distanzierung zum Spielgeschehen nur schwer zu. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann.“⁶⁴²

Werden diese allgemeinen Beschreibungen mit den Bewertungen von PEGI und ESRB verglichen, so fällt auf, dass bei der USK offenbar nicht nur Handlungsmöglichkeiten und vorhandene Inhalte, sondern auch ihre Kontexte deutlich berücksichtigt werden. Ein Großteil der Handlung von *Assassin’s Creed: Revelations* findet in der Vergangenheit statt, die sich erkennbar von der Gegenwart unterscheidet und zudem durch die Zeitsprünge beim Betreten und Verlassen des Animus⁶⁴³ nochmals hervorgehoben wird. Es ist zu vermuten, dass diese Unterbrechungen den in der Beschreibung zur Freigabe des Spiels notwendigen Abstand zu den Ereignissen begünstigen, weil klar gemacht wird, dass die Momente im Animus wesentlich einer Computersimulation entsprechen. Ferner ist es zwar faktisch möglich, zahlreiche #NPCs zu töten, darunter nicht nur narrativ ausgewiesene Feinde der Assassinen, sondern auch Unbeteiligte. Allerdings ahndet das Spiel dieses Verhalten durch den Abbruch der Animus-Sitzung und es wird zudem narrativ mehrfach darauf verwiesen, dass es nicht der Weg der Assassinen sei, Unschuldige zu töten. Drittens und letztens machen Momente des gewalttätigen Handelns nur einen relativ kleinen Teil der Spielzeit aus, während narrative Vermittlungsformen, Nachforschungen zu Zusammenhängen und zahlreiche gewaltfrei lösbare Aufgaben den größeren Anteil haben. Auch wenn konkrete Einblicke in den Bewertungsprozess nicht möglich sind, so erlaubt ein Vergleich mit den tatsächlichen Spielinhalten⁶⁴⁴ und den veröffentlichten Bewertungskriterien bereits eine Reihe von Ansatzpunkten, um Entscheidungen ansatzweise nachzuvollziehen.

In einer Evaluation des 2003 reformierten deutschen Jugendmedienschutzes kritisieren Wissenschaftler des Hans-Bredow-Instituts allerdings, dass Qualität und Struktur der von den Sichtern erstellten und für die Einstufungsentscheidung wichtigen Gutachten sehr unterschiedlich ausfalle. Auch sei nicht nachprüfbar, welche Aspekte aus diesen in der Diskussion des über die Freigabe entscheidenden Gremiums genau ausgewählt und gewichtet würden. Verfahrensabläufe werden teilweise ebenfalls kritisiert, darunter die machtvolle Position des ständigen Vertreters, der neben den vier anderen Gremiumsmitgliedern mehr Befugnisse habe, sowie die unsystematische Wiedervorlage von den zuvor eingereichten unfertigen oder

642 Zitat in: <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/keine-jugendfreigabe-gemaess-14-juschg/>.

643 Die Maschine über die das Nacherleben der Erinnerungen der Vorfahren erfolgt. Dies wird in den Kapiteln zum Fallbeispiel noch näher erläutert.

644 Gemeint ist die Gesamtspielzeit und nicht nur ausgewählte und oft dramatische Szene wie sie etwa in einem Trailer zu sehen sind.

durch #Erweiterungen nachträglich veränderten Fassungen der Spiele.⁶⁴⁵

Durch die Unterschiedlichkeit der zu prüfenden Titel und die Weiterentwicklung des Mediums stellen Bewertungsspielräume nicht nur eine Notwendigkeit im Entscheidungsprozess der Jugendschützer dar, sondern auch eine wichtige Quelle, um Entwicklungen bei der Wahrnehmung von Inhalten über einen längeren Zeitraum vergleichen zu können. Sie werden anhand der Indizierungspraktiken der BPjM nun ausführlich diskutiert.⁶⁴⁶

Anlässe für die Einleitung eines Indizierungsverfahrens werden direkt im JuSchG genannt: „Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind (...) in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen.“ Die BPjM verweist hierzu auf so genannte Fallgruppen, die konkrete Anlässe für eine Indizierung bieten können. Aktuell sind dies: „Verrohende Wirkung“, „Anreizen zu Gewalttätigkeit“, „Anreizen zu Verbrechen“, „Anreizen zu Rassenhass“, „Selbstzweckhafte, detaillierte Gewaltdarstellungen“, „Nahlegung von Selbstjustiz“ und „Unsittlichkeit“.⁶⁴⁷ Durch neue Erkenntnisse und Veränderungen der Medienwahrnehmung müsste die BPjM nach BRUNN; DREYER, ET AL. den aktuellen Stand der Forschung einbeziehen, jedoch habe sie dabei einen Ermessensspielraum und sei nicht gehalten, Mehrheitsmeinungen der Wissenschaft zu übernehmen.⁶⁴⁸

Auch beim Prüfungsverfahren sehen die Autoren Verbesserungspotentiale. So fände die Prüfung der Titel auf vergleichbare Weise wie bei der USK durch Sichtung und Präsentation der Ergebnisse statt, auch wenn „[s]ystematische Kontrollen und Gegenstichproben“ ausblieben. Da das Indizierungsverfahren mit durchschnittlich 10 bis 12 Wochen relativ lange dauere, findet sich in der aktuellen Fassung des JuSchG in §23 Abs. 4 eine Möglichkeit zur vorläufigen Indizierung.⁶⁴⁹ Dieses lange Verfahren sei nach BRUNN; DREYER, ET AL. insoweit problematisch, da die höchsten Verkäufe eines Titels meist direkt nach Erscheinen erreicht werden, so dass viele Einheiten bereits verkauft seien, bevor die Entscheidung über eine Indizierung gefallen sei. Das vereinfachte Verfahren biete nach Ansicht der Autoren sowohl Vor-

.....

⁶⁴⁵ Brunn; Dreyer; et al.: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, S. 117–130. Wie angegeben ist, erhalte die USK eine Vorabfassung der Spiele, um diese rechtzeitig bis zum anvisierten Tag der Veröffentlichung prüfen zu können. Diese enthalte jedoch mitunter nicht immer alle Funktionen, die für eine Prüfung relevant sein könnten.

⁶⁴⁶ Ich danke der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien für die Bereitstellung der nachfolgend zitierten Dokumente.

⁶⁴⁷ Siehe: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendgefaehrungstatbestaende/gesetzlich-geregelte-fallgruppen.html>. Zu den jeweiligen Fallgruppen findet sich dort auch eine Erläuterung wie diese in der aktuellen Spruchpraxis der BPjM ausgelegt werden.

⁶⁴⁸ Vgl.: Brunn; Dreyer; et al.: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, S. 95f.

⁶⁴⁹ Dort heißt es: „Wenn die Gefahr besteht, dass ein Träger- oder Telemedium kurzfristig in großem Umfang vertrieben, verbreitet oder zugänglich gemacht wird und die endgültige Listenaufnahme offensichtlich zu erwarten ist, kann die Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren vorläufig angeordnet werden.“ Zitat in: JuSchG §23 Abs. 4.

als auch Nachteile. Zu den Vorteilen zähle eine schnellere Entscheidung über eine Indizierung mit der entsprechenden Verkürzung des langen Verfahrens. Gleichzeitig werde dieser Vorteil jedoch dadurch konterkariert, dass die Möglichkeit zum Einspruch bestehe, woraufhin eine Entscheidung des großen Gremiums erzwungen werden kann. Auch entfalle „bei dem vereinfachten Verfahren eine diskursorientierte Prüfung in einem größeren Gremium, in dem ggf. ein größeres Spektrum an Ansichten zusammentritt als in einem Dreier-Gremium.“⁶⁵⁰

Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass zwar die einzelnen Schritte des Verfahrens transparent nachvollziehbar sind, dies jedoch nicht auf den Entscheidungsprozess zutrifft. In der Evaluation werden einige Kritikpunkte genannt, darunter die Freiwilligkeit bei der Berücksichtigung neuer Erkenntnisse über Medienwirkungen und teils vage Begriffe wie die „Offensichtlichkeit“ einer Jugendgefährdung. Dies führt im Zusammenhang mit den Entscheidungen eines kleinen Gremiums mit nur wenigen Perspektiven dazu, dass die finalen Entscheidungen zwar folgenreich, aber teils intransparent sind.⁶⁵¹ Das folgende Beispiel zum ersten indizierten Spiel *River Raid* zeigt sehr anschaulich, wie sich die Wahrnehmung von Spielinhalten zu unterschiedlichen Zeiten verändern kann. Der Titel wurde 1984 mit der Begründung auf die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen, dass es Krieg verherrliche und verharmlose:

„Das Videospiel ‚River Raid‘ ist sozialetisch desorientierend (...). [Es] (...) ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, soll sich der Spieler in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken. Dies geht klar aus der Spielanleitung hervor. (...) Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt (...). (...) Kriegereignisse werden (...) einer moralischen Wertung entzogen. Die Schrecken und Leiden des Angriffskrieges werden weder erwähnt, noch in irgend einer Weise angedeutet. (...)“

Das Videospiel ‚River Raid‘ hat emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von ‚River Raid‘ zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a. (...). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (...) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können.“⁶⁵²

Erst im Rahmen der Veröffentlichung der *Activision Antology*, einer Sammlung zahlreicher alter Spiele des #Publishers, darunter auch *River Raid*, wurde der Titel erneut geprüft, von der Liste der jugendgefährdender Medien gestrichen und von der USK ohne Altersbeschrän-

.....

⁶⁵⁰ Vgl.: Brunn; Dreyer; et al.: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, S. 136f.

⁶⁵¹ Ebd.

⁶⁵² Zitat in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 3433 vom 13.12.1984 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984, Bonn 1984, S. 3f.

kung freigegeben. Ähnlich erging es dem #First-Person-Shooter-Klassiker *Doom*, der seinerzeit für dreidimensionale #Level, einen #Mehrspielermodus und einen #Editor gefeiert und international zu einem großen Erfolg geworden war. Bereits kurz nach Erscheinen wurden *Doom* und sein Nachfolger *Doom II: Hell on Earth* jedoch 1994 indiziert.⁶⁵³ Der erste Teil wurde erst 2011 auf Antrag des Rechteinhabers wieder vom Index gestrichen.

Zur Begründung hieß es unter anderem, dass die grob aufgelöste Grafik heute als antiquiert gelten könne, weil die Auflösung bereits auf handelsüblichen Mobiltelefonen deutlich besser sei. Auch sei das Spiel durch sein Science-Fiction-Setting wenig realitätsnah und zudem „vor allem von historisch-wissenschaftlichem Interesse“, da es „heute als eines der zehn wichtigsten Computerspiele aller Zeiten“ gelte. Außerdem gebe es zahlreiche aufwendiger inszenierte und frei erhältliche Alternativen zu *Doom*, so dass es keine Anziehungskraft mehr auf Kinder und Jugendliche ausübe.⁶⁵⁴ Nach der Listenstreichung erhielt *Doom* eine Freigabe ab 16 Jahren – die gleiche Alterseinstufung, die auch viele Titel mit einer wesentlich realitätsnäheren Grafik erhalten, darunter jene der später noch untersuchten *Assassin's Creed*-Reihe.

Trotz vergleichbarer Grafik wurde *Doom II* dagegen eine Listenstreichung verweigert, da dieses „zwei zusätzliche Level mit Darstellungen aus dem indizierten und bundesweit beschlagnahmten Spiel ‚Wolfenstein 3D‘“⁶⁵⁵ enthalte. Hier zeigt sich also anschaulich wie



Abb. 3-17: Beispiele für ehemals indizierte Spiele
(1) *River Raid*, hier die Atari 2600 Version.
(2) *Doom*, hier die DOS Version.

.....
653 Die Begründung lautete unter anderem: „Sie ist offenbar geeignet (...) Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren (...). (...) Der wesentliche Spielinhalt ist die bedenkenlose, realistische inszenierte Tötung unter anderem vom Gegnern in Menschengestalt. (...) Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch die Liquidierung zahlloser Gegner gewährleistet, wobei die Akte der Liquidierung gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv verstärkt werden. So z.B. durch die aufwendige Darstellung blutig zeretzter gegnerischer Körper. (...) ‚Doom‘ setzt mit seiner spekulativen, effektheischenden Aufbereitung blutiger Metzelszenen im wesentlichen auf ein beim potentiellen Nutzer vermutetes voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse.“ Zitat in: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 4956 (V) vom 13.03.96 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 30.03.96, Bonn 1996, S. 5f. Zur Verfügung gestellt wurde die Entscheidung für die Playstation-Version des Spiels, die einige Jahre später veröffentlicht wurde, jedoch vergleichbar konzipiert sei.

654 Vgl.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: „Doom“ aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen, in: BPjM-Aktuell 3.2011, S. 11–17. Zitate: S. 14.

655 Zitat in: Ebd., S. 11.

Prüfentscheidungen miteinander in Verbindung stehen können. Anders als bei *Doom* hat die noch einfachere Grafik von *Wolfenstein 3D* keine Auswirkungen auf eine Listenstreichung, da die Beschlagnahmung schwerer wiegt. Der Grund für diese liegt in den umfangreich vorhandenen nationalsozialistischen Symbolen, die *Wolfenstein 3D* einsetzt, um die Widersacher des Protagonisten als Nazis auszuweisen und die Handlung im Zweiten Weltkrieg zu verorten.⁶⁵⁶ Es bietet somit trotz diverser fiktionaler Elemente ein historisches Szenario, während *Doom* und seine Nachfolger dagegen Science-Fiction-Szenarien präsentieren.

Um Indizierungen, fehlende oder zu hohe Alterseinstufungen zu vermeiden, die den potentiellen Käuferkreis einschränken, wurden besonders in den 1990er und frühen 2000er-Jahren zahlreiche Veränderungen an Spielen vorgenommen, die den vermeintlichen Realismus- oder Gewaltgrad senken sollten und durch entsprechende Spruch praxen des Jugendmedienschutzes bedingt waren.⁶⁵⁷ Betroffen sind davon vor allem audiovisuelle Gewaltelemente wie Blutspritzer, abtrennbare Gliedmaßen, Schmerzensschreie und „Deko-Leichen“. ⁶⁵⁸ In für den deutschen Markt freigegebenen Versionen jener Spiele fehlen diese Elemente entweder ganz oder wurden zumindest deutlich reduziert. Auch eine Einfärbung von Blut fand teils statt, so dass menschenähnliche Gegner statt rotem, nun grünes oder lila-farbenes Blut erhielten.⁶⁵⁹

Während diese Art von Anpassungen vor allem den deutschen Markt betrifft, finden sich auch in anderen Ländern zahlreiche Beispiele für Veränderungen. So werden neben Gewaltinhalten in Australien insbesondere Drogen kritisch gesehen, weshalb *Fallout 3* erst verkauft werden durfte, nachdem die Darstellung der Drogen im Spiel verändert worden war.⁶⁶⁰ Auch *We Happy Few* wurde aus diesem Grund zunächst eine Altersfreigabe verweigert.⁶⁶¹ Bei *Grand Theft Auto IV* musste für den australischen Markt hingegen die Blutmenge reduziert und die Präsentation des im Spiel möglichen Besuchs bei Prostituierten abgeändert werden.⁶⁶²

.....
656 Einen Einblick in das Spiel und vorgenommene Veränderungen gibt der Artikel zum Spiel bei schnittberichte.com: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3597>.

657 Die Autoren der Evaluation analysieren dies als Versuch bestimmte „unerwünschte“ Inhalte aus den Medien herauszuhalten. Es komme häufig vor, dass Hersteller ein Spiel mehrfach einreichen und es veränderten, bis die angestrebte Altersfreigabe erreicht sei. Vgl.: Brunn; Dreyer; et al.: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, S. 137.

658 Je nach Spielsetting finden sich in der Spielwelt bereits Leichen und andere Kampfspuren, die dem Spieler vermitteln, dass dort vor seinem Eintreffen etwas passiert ist.

659 Zahlreiche Vergleiche der deutschen mit der internationalen Fassung von Spielen findet sich bei schnittberichte.com.

660 Vgl.: Schnittbericht zur deutschen Fassung von Fallout 3: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975588>, Information über Anpassung der Namen der Spiel nutzbaren Drogen: <http://www.schnittberichte.com/news.php?ID=978>.

661 Vgl.: Stevens, Colin: We Happy Few No Longer Banned in Australia, 03.07.2018, online: <http://www.ign.com/articles/2018/07/03/we-happy-few-no-longer-banned-in-australia>.

662 Die Entschärfung betraf die entfernte Wahlmöglichkeit der Dienstleistung und die Limitierung der Kamerabeweglichkeit, so dass es nicht möglich war, in das Auto hineinzusehen, wo der Liebesakt stattfindet. Vgl.: Schnittbericht zur australischen Fassung von Grand Theft Auto IV: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=984017>. Die Autoren des Portals spekulieren, dass das Fehlen einer Alterseinstufung für Erwachsene der Grund für die wiederholten Veränderungen in Australien gewesen sein könnte. Bis zur Einführung von dieser, die auch die unveränderte Freigabe

Ebenfalls bei *Grand Theft Auto*, jedoch beim Teil *San Andreas*, fehlte hingegen in den USA das Minispiel „Hot Coffee“, das es dem Protagonisten erlaubte, Geschlechtsverkehr mit seiner Freundin zu haben, wobei der Spieler rudimentäre Bewegungen beim Liebesspiel und den Grad der Erregung durch seine Eingaben beeinflussen konnte.⁶⁶³

Andere Anpassungen betreffen dagegen Bezüge auf gegenwärtige Ereignisse, was gerade auch bei quellenkritischen Betrachtungen anschaulich zeitspezifische Perspektiven auf Inhalte andeutet. Zu den bekanntesten Beispielen in Deutschland zählen das #Strategiespiel *Command & Conquer: Generals* und der #First-Person-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Kämpften in der ursprünglich erhältlichen Fassung des Erstgenannten, der 2003 zur Zeit des dritten Golfkrieges erschienen war, noch China, die USA und die islamistischen Terrorgruppen nachempfundene „Globale Befreiungsarmee“ gegeneinander, so wurde diese Version kurz nach Erscheinen indiziert.⁶⁶⁴ Wenige Monate später kam eine zweite Version in den Handel in der das Gameplay identisch blieb, die namentlichen und visuellen Bezüge auf die Realität jedoch drastisch reduziert wurden. Im umbenannten *Command & Conquer: Generäle* wurde unter anderem aus den USA die „Westliche Allianz“, aus China der „Asiatische Pakt“ und aus der „Globalen Befreiungsarmee“ die „Internationale Befreiungsgruppe“. Ferner wurden Städtenamen angepasst und im Spiel präsente Waffensysteme verändert. Aus Anthrax wurde Säure und aus Selbstmordattentätern wurden rollende Bomben (ein Fass mit Dynamitstangen auf Rädern). Weitere Anpassungen ähneln jenen früherer Teile der *Command & Conquer*-Reihe. Alle menschenähnlichen Einheiten wurden zu Cyborgs gemacht, die nun Öl- statt Blutflecken auf der #Karte hinterließen, wenn sie starben.⁶⁶⁵

Bei *Call of Duty: Modern Warfare 2* erschien auf dem deutschen Markt hingegen bereits von Beginn an eine geänderte Fassung, die sich nur bei einem einzigen #Level von der US-

des Nachfolgers *Grand Theft Auto V* ermöglichte, war die höchste mögliche Freigabe MA15+.

663 Vgl.: Schnittbericht *Grand Theft Auto: San Andreas*, online: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3163>.

664 Zur Begründung wurde insbesondere eine Kriegsverherrlichung und -verharmlosung unterstellt. So heißt es unter anderem: „Explosionen [werden] in noch nie dagewesenem Detailreichtum dargestellt. Dabei werden in den Zwischensequenzen besonders dramatische Explosionen in Zeitlupe gezeigt, Atompilze füllen den gesamten Bildschirm und Raketen und Flugzeuge ziehen Spuren von Rauch hinter sich her. ABC-Kampfmittel hinterlassen nicht nur Tod und Zerstörung, sondern auch bunt leuchtende Nebelschwaden. In diesem Spiel kommt besonders erschwerend hinzu, dass der Spieler auch mitunter zum Krieg gegen wehrlose Zivilbevölkerung aufgefordert wird.“ Interessant in den Ausführungen zu der Entscheidung des Bundesprüfstelle ist, dass auch unterschiedliche Wahrnehmungen des in jener Zeit überarbeiteten Jugendmedienschutzes thematisiert werden, wobei die Autoren knapp ausführen, wie sich ihre Wahrnehmungen der Spielinhalte von jenen der USK unterscheiden. Vgl.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 5172 vom 6.3.2003 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 62 vom 29.3.2003, Bonn 2003, S. 5f. Zitat: S. 5.

665 Ein umfangreicher Schnittbericht findet sich hier: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3688>. Die internationale Fassung des Spiels wurde zudem in einer Entscheidung der BPjM vom 25.09.2009 zunächst vorläufig und dann am 07.01.2010 auf den Index gesetzt. Vgl.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Entscheidung Nr. 5698 vom 7.1.2010 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 16 vom 29.1.2010, Bonn, 2010.

amerikanischen Version unterschied. Im #Level „Kein Russisch“ übernimmt der Spieler die Rolle eines CIA-Agenten, der eine russische Terrorgruppe infiltrieren soll, die einen Terroranschlag auf einen fiktiven Moskauer Flughafen verüben möchte, um einen Krieg zwischen den USA und Russland zu provozieren. Gemessen an den Siegbedingungen, war der Spieler in keiner Fassung des Spiels gezwungen auf Zivilisten zu schießen. Er konnte sich sowohl passiv verhalten, als auch das #Level komplett überspringen. In der deutschen Fassung wurde passives Verhalten dagegen obligatorisch gemacht, indem die Meldung „Sie haben einen Zivilisten getroffen. Vorsicht beim Feuern!“⁶⁶⁶ auf dem Bildschirm erschien und das #Level als gescheitert galt, sobald der Protagonist einen Zivilisten traf.

Unabhängig von der ethischen Bewertung des #Levels fallen zwei Punkte auf. Erstens behauptete der #Publisher des Spiels, Activision, vor Verkaufsstart fälschlich, dass das Spiel gänzlich ungeschnitten erhältlich sein werde. Gemessen an den Anpassungen früherer Teile der Reihe⁶⁶⁷ fallen diese zwar tatsächlich sehr gering aus, allerdings ist das Spiel jedoch nicht gänzlich ungeschnitten. Die Gründe für diese Vermarktungsstrategie lassen sich nicht ermitteln. Wahrscheinlich wurden jedoch niedrigere Verkaufszahlen in Deutschland befürchtet oder die Änderung wurde, verglichen mit früheren Titeln der Reihe, als so gering eingestuft, dass sie nicht als Schnitt gezählt wurde. Obwohl die Indizierung kein Verkaufsverbot bedeutete, war es zweitens über eine deutsche IP-Adresse nicht möglich den Titel über den Dienst #Steam zu registrieren und zu installieren, was als Kopierschutzmaßnahme bei der PC-Version obligatorisch war.⁶⁶⁸ Als Begründung gab der Dienst eine entsprechende Ent-

666 Zitat in: *Call of Duty: Modern Warfare 2*, deutsche Fassung, Level „Kein Russisch“, zitiert nach: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5984066>. Der Titel ist eine Anspielung auf die Aussage des Terrorgruppenanführers Makarov, der seine Männer und den Protagonisten vor dem Massaker anweist, kein Russisch zu sprechen, obwohl es sich um russische Nationalisten handelt. Der Grund dafür wird erst am Ende des Levels deutlich, als Makarov den Protagonisten erschießt, so dass ein Amerikaner als Täter identifiziert wird, um die Involvierung der USA in den Anschlag zu untermauern. Als Anlass für dieses kontroverse Level erklärt dessen Designer Mohammad Alavi: „We were trying to do three things: [S]ell why Russia would attack the US, make the player have an emotional connection to the bad guy Makarov, and do that in a memorable and engaging way.“ Zitiert nach: Senior, Tom: *Modern Warfare 2* designer explains the thinking behind No Russian mission, 09.08.2012, online: <http://www.pcgamer.com/2012/08/09/modern-warfare-2-designer-explains-the-thinking-behind-no-russian-mission/>.

667 So wurden in der Regel Blutdarstellungen gänzlich entfernt und unzählige weitere Anpassungen vorgenommen. Einen umfangreichen Überblick geben die Schnittberichte zu den Titeln, abrufbar unter: <http://www.schnittberichte.com>.

668 Zwar gibt es technische Möglichkeiten den eigenen Standort zu verschleiern, jedoch ist dies laut den Nutzungsbedingungen von Steam untersagt und kann zur Sperrung des Accounts führen: „Sie verpflichten sich, weder ein IP-Proxying noch ein sonstiges Verfahren einzusetzen, um den Ort Ihres Wohnsitzes zu verschleiern, wobei dies sowohl in Hinblick auf eine Umgehung von geografischen Beschränkungen hinsichtlich der Inhalte von Spielen als auch für Käufe zu an Ihrem geografischen Standort nicht geltenden Preisen als auch für sonstige Zwecke einer entsprechenden Verschleierung gilt. Falls Sie gegen diese Pflicht verstoßen, ist Valve berechtigt, den Zugang zu Ihrem Benutzerkonto zu unterbinden.“ Zitat in: Steam-Nutzungsvertrag, Abschnitt 3, Punkt C, online: <http://store.steampowered.com/about/>.

scheidung von Activision an, die durch lokale Gesetze und Vorschriften bedingt sei.⁶⁶⁹ Nach der Entscheidung der BPjM war die ungeschnittene US-amerikanische Version *Call of Duty: Modern Warfare 2* am 25.11.2009 zunächst im Eilverfahren vorläufig indiziert worden, da sie jugendgefährdend sei und gegen §131 StGB verstoße und es, gemessen am Erfolg der Reihe, als wahrscheinlich angesehen wurde, dass auch dieser Teil weite Verbreitung finden würde, bevor die finale Entscheidung über die Indizierung gefallen wäre.⁶⁷⁰

Diese und viele weitere vergleichbare Beispiele zeigen auf, wie komplex die Jugendschutzgesetzgebung ist, in welchen Punkten sie zudem kritisiert werden kann und wie sie die Gestaltung, die Vermarktung und den Vertrieb beeinflussen kann. Einerseits lässt sich feststellen, dass weder die Jugendschutzgesetze noch die Institutionen, die diese letztlich anwenden – in Deutschland USK und BPjM – die Art der an Spielen vorgenommenen Anpassungen vorgibt. Gleichwohl ist BRUNN; DREYER, ET AL. zuzustimmen, wenn sie in ihrer Evaluation des überarbeiteten Jugendmedienschutz-Staatsvertrags zum Indizierungsdruck konstatieren:

„Er hat zur Folge, dass bestimmte Inhalte von vornherein aus den Medien entfernt werden, um eine Indizierung zu vermeiden und so nicht auf dem Markt erscheinen oder alternativ, Medien, die die Indizierungskriterien mutmaßlich erfüllen, gar nicht erst auf dem deutschen Markt veröffentlicht werden.“⁶⁷¹

Vor diesem Hintergrund sind Gesetze, Institutionen und Spruchpraxen zwar nicht verantwortlich für die konkreten vorgenommenen Änderungen, aber gleichwohl ihr Auslöser dafür, dass diese überhaupt vorgenommen werden. Insofern ist die rechtliche Rahmenlage und insbesondere die über Jahre entwickelte Spruchpraxis ein Abbild dessen, was in den Institutionen des Jugendmedienschutzes für angemessen gehalten wird, um Heranwachsende vor etwaigen schädlichen Darstellungen zu schützen. Auch führt die in Deutschland bestehende rechtlich bindende Vergabe der Altersfreigaben dazu, dass diese eine wesentlich stärkere restriktive Wirkung auf den Vertrieb der Spiele haben als bloße Altersempfehlungen. Dieser Anforderung müssen sich #Publisher stellen, wenn sie sich dafür entscheiden, ein Spiel auf den entsprechenden Märkten zu veröffentlichen.

Wie die USK erklärt, haben Eltern gleichwohl das in Artikel sechs des Grundgesetzes verbürgte Erziehungsrecht, das es ihnen erlaubt, ihre eigenen Kinder auch Titel spielen zu lassen, die nicht für ihre Alter freigegeben sind. Gleichwohl schränkt die BPjM diese Aussage ein, indem sie erklärt, dass dieses Recht nicht auf „ältere Geschwister, Babysitter oder andere Aufsicht führende Personen übertragen werden“⁶⁷² könne. Damit dürfen Eltern ihre eigenen

669 Siehe hierzu die zahlreichen Meldungen zum Spiel mit Klarstellungen und Erläuterungen zum Spiel. <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5984066>.

670 Vgl.: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Entscheidung Nr. 5698, S. 2f.

671 Zitat in: Brunn; Dreyer, et al: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, S. 133.

672 Zitat in: 10 weitere Tipps für Erziehende: Computerspiele und gesetzliche Bestimmungen. 8. Dürfen Eltern ihren Kindern indizierte Spiele zugänglich machen? Online: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsolenspiele,did=108156.html>.

Kindern auch jene Titel spielen lassen, die nicht für ihr Alter freigegeben wurden, haben jedoch gleichzeitig darauf zu achten, dass anderen Kindern, also etwa Freunden des Sohnes oder der Tochter, der Zugang zu diesen verwehrt bleibt. Darüber hinaus hätten sie darauf zu achten, dass sie ihre „Erziehungspflichten nicht grob verletzen und anderen Kindern den Einblick auf das Spiel verwehren.“⁶⁷³

Auch im Bereich des Vertriebs und der öffentlichen Präsentation bestehen signifikante Einschränkungen, die eine Nutzung von Spielen in vielen Bereichen hemmen. Während im Einzelhandel lediglich die Altersfreigabe an der Kasse geprüft werden muss, ist der Versandhandel von „ab 18“-Titeln und jenen ohne Freigabe, wie etwa Importfassungen, in Deutschland untersagt, sofern ein Händler kein sicheres System der Altersverifikation des Käufers anbietet.⁶⁷⁴ Bei einer öffentlichen Nutzung müssen die Anbieter hingegen darauf achten, dass Altersfreigaben eingehalten werden. In Anlehnung an den Jugendschutz von Filmen dürfen bei der bloßen Vorführung von Spielszenen zwar auch Titel präsentiert werden, die über dem Alter der Zuschauer liegen, jedoch dürfen dabei keine Szenen präsentiert werden, die der Grund für eine entsprechend hohe Einstufung gewesen sein könnten. Für jene Titel, die indiziert wurden, gelten darüber hinaus weitere Richtlinien, die in §15 Abs. 1 des JuSchG geregelt sind. Darunter fällt unter anderem das allgemeine Verbot, diese Kindern und Jugendlichen zugänglich zu machen oder an einem Ort zu präsentieren, wo diese von ihnen eingesehen werden können.⁶⁷⁵

Während eine komplett unregulierte Verbreitung und Nutzung von digitalen Spielen, also auch von jenen Titeln, die offen rassistische, religiöse oder politische Hetze⁶⁷⁶ oder extreme

.....

673 Zitat in: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Elternratgeber Computerspiele, Berlin o. J., S. 15.

674 Hierbei gibt es in der Praxis unterschiedliche Ansätze. So musste beispielsweise längere Zeit beim deutschen Spieleversender Okay Soft eine Kopie des Personalausweises eingeschickt werden, über den dann eine Freischaltung des Nutzerkontos für einen speziellen Bereich des Shops erfolgte, wo Importfassungen und indizierte Titel präsentiert wurden. Anschließend wurden diese Titel dann „eigenhändig“ versandt, so dass sie nur an den Besteller nach Prüfung des Ausweises ausgehändigt werden durften. Amazon.de verwendet derzeit ein vergleichbares System. Dies wurde aktuell durch ein Angebot für Geschäftskunden von DHL vereinfacht, bei dem Kunden das zu prüfende Alter angeben und der Paketbote dann die Prüfung durchführt, jedoch nur noch in Ausnahmefällen über den Ausweis, sondern eine Sichtkontrolle. Auch eine Übergabe an andere volljährige Personen im Haushalt sei möglich, jedoch nicht an Freunde oder Nachbarn. Zur Praxis bei Amazon.de: https://www.amazon.de/gp/help/customer/display.html/ref=help_search_1-4?ie=UTF8&nodeId=193965011&qid=1469022963&sr=1-4. Zum Dienst der Deutschen Post: <https://www.deutschepost.de/de/a/alterssichtpruefung.html>. In beiden Fällen fallen Zusatzgebühren bei der Bestellung an. Der österreichische Versandhändler für Spiele [gameware.at](http://www.gameware.at) verzichtet dagegen auf diese und versendet nicht nur Titel ohne Jugendfreigabe, sondern sogar in Deutschland indizierte dagegen ohne Gebühren nach Deutschland: <http://www.gameware.at/info/space/Gameware+FAQs#V1>. Auf Nachfrage wurde mitgeteilt, dass hierfür das österreichische Recht ausschlaggebend sei, das diese Praxis erlaube.

675 Ich danke Stephan Dreyer vom Hans-Bredow-Institut für die ausführliche Erläuterung der Rechtslage.

676 Beispiele für entsprechende Titel wären R.A.F., ein Spiel über die Rote Armee Fraktion, in welchem der Spieler eine linksextremistische Terrorgruppe aufbauen und bekannte Personen töten muss oder KZ Manager, ein Titel, der das Spielprinzip einer Wirtschaftssimulation auf das „Management“ eines Konzentrationslagers überträgt.

Gewaltdarstellungen enthalten, zweifellos kritisch zu sehen ist, sind die genannten Einschränkungen gerade in der medialen Bildung und der Vermittlung eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Spielen kritisch zu sehen. So stellt sich die Frage, ob Eltern stets qualifiziert sind, um beurteilen zu können, ob die eigenen Kinder mit bestimmten Inhalten umgehen können. Zwar kennen sie diese am besten, jedoch fehlt ihnen in der Regel ein medienpädagogischer Hintergrund, der eine umfassende Auseinandersetzung mit Inhalten bieten kann. Es besteht daher die Gefahr, dass manche Eltern ihre Verantwortung in diesem Bereich aus verschiedensten Gründen nicht oder nur unzureichend wahrnehmen können, wodurch es den Kindern und Jugendlichen überlassen wäre, eigene Antworten auf ihre Fragen zu finden.

Entfällt eine Auseinandersetzung mit Inhalten aufgrund von staatlichen Richtlinien, so ist dies auch in Bezug auf die Spielinhalte relevant. In den folgenden Ausführungen, die den zweiten großen Themenkomplex des Kapitels bilden, soll exemplarisch erläutert werden, wie sich der deutsche Jugendmedienschutz auf die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in Historienspielen auswirken kann. Hierbei wird es nicht um die Fragen gehen, welche Gründe die von den Spielefirmen gewählte Inszenierung hatten oder ob Darstellungen Authentizität beanspruchen können. Vielmehr soll die Frage diskutiert werden, wie sich die zuvor beschriebenen inhaltliche Anpassungen auf die Wirkmächtigkeit der Darstellungen auswirken können. Betrachtet werden hierfür Reduzierungen des Gewaltgrades und die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, „namentlich Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformen“ in Historienspielen.⁶⁷⁷

Auffällig ist zunächst ein Unterschied in der Anwendung dieses Gesetzes. Während in populären Filmen wie *Der Untergang* oder *Inglorious Basterds* zahlreiche Symbole des Nationalsozialismus wie selbstverständlich gezeigt und oft sogar bewusst in den Mittelpunkt gerückt werden, so werden diese bereits bei der Berichterstattung über diese Werke entfernt.⁶⁷⁸ Der Grund hierfür dürfte in der strittigen Frage liegen, ob die Berichterstattung über einen Film unter die Anlässe fällt, die von dem Verbot der Darstellung ausgenommen sind.⁶⁷⁹

.....

⁶⁷⁷ §86 und §86a des StGB. Zum Gesetzestext: http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/__86.html und http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/__86a.html.

⁶⁷⁸ Zu *Der Untergang* mit Beispielen: Gapp, Christian: Hitler ohne Hakenkreuz, 09.04.2005, online: <http://www.heise.de/tp/artikel/19/19847/1.html>.

⁶⁷⁹ Dies sei der Fall, wenn die Verwendung „der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der

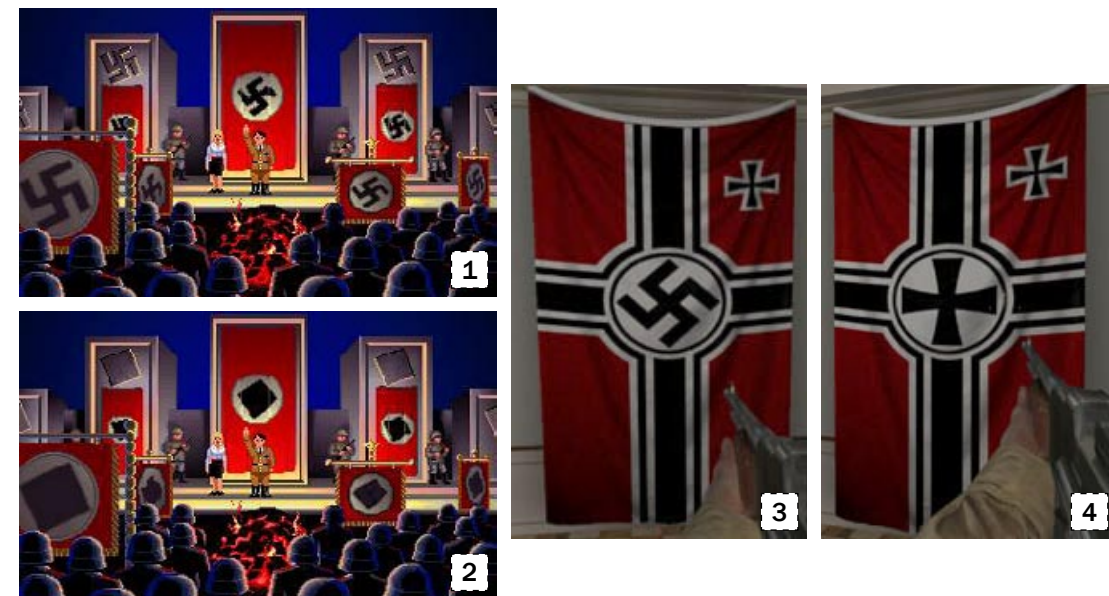


Abb. 3-19: Die Veränderung von Hakenkreuzen in Historienspielen. (1) u. (2) *Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure*. (3) u. (4): *Call of Duty*. Verglichen wurden jeweils die US- und die angepasste deutsche Version. Warum der „deutsche Gruß“ als weiteres bekanntes NS-Symbol nicht entfernt wurde ließ sich nicht ermitteln.

Historienspiele ähneln in Bezug auf die Darstellung von NS-Symbolik mehr der Berichterstattung als dem kulturellen Werk, wie mehrfache Rückrufe aufgrund von übersehenen Hakenkreuzen gezeigt haben.⁶⁸⁰

Der mediale Umgang mit verfassungsfeindlichen Symbolen ist insbesondere bei Historienspielen erkenntnisreich, da er Rückschlüsse darauf erlaubt, wie deren Stellung im Vergleich zu anderen populären Medien beschaffen ist. Die obigen exemplarisch ausgewählten Beispiele *Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure* und *Call of Duty* zeigen den typischen Umgang mit jenen Symbolen in digitalen Spielen: Sie tragen zur zeitlichen Verortung des historischen Settings bei und werden in der deutschen Fassung durch andere Symbole ersetzt oder retuschiert. Dies betrifft ebenfalls Veränderungen der Namen historischer Akteure und weitere direkte Bezüge auf das „Dritte Reich“: Aus „Nazis“ werden

.....
Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.“ Zitat in: §86 StGB, Abs. 3.

680 Ein solcher ereignete sich beim Spiel *Wolfenstein*, das wegen eines bei der Anpassung für den deutschen Markt übersehenen kleinen Hakenkreuzes auf einem Plakat zurückgerufen werden musste. Vgl.: Gieselmann, Hartmut: Activision Blizzard ruft *Wolfenstein* zurück, 22.09.2009, online: <http://heise.de/-789680>. Das Spiel wurde darüber hinaus indiziert und mit einem Verbreitungsverbot belegt. Ein ähnlicher Fall betraf die Ausgabe 08/2007 der Spielezeitschrift *PC PowerPlay*. Auf einer dem Heft beiliegenden DVD war im Trailer zum Spiel *Turning Point: Fall of Liberty* ein Hakenkreuz zu sehen, was jedoch erst nach Erscheinen auffiel. Der herausgebende CyPress-Verlag rief die Ausgabe daraufhin zurück. Inwieweit finanzielle Folgen dieser Entscheidung die wenige Monate später erfolgte Übernahme des Verlages durch die Computec Media AG begünstigten, wie in Meldungen hierzu teilweise spekuliert wird, ließ sich nicht verifizieren. Zum Rückruf der Ausgabe: Hartmann, Oliver: *PC PowerPlay* eingezogen: Hakenkreuz Schuld?, 30.07.2007, online: https://www.spieletipps.de/n_11539/. O. A.: *PC PowerPlay* Zeitschrift aus dem Handel genommen, 02.08.2007, online: <https://www.demonews.de/games/news/pc-powerplay-zeitschrift-aus-dem-handel-genommen> (alle: 14.03.2019).

„Deutsche“, Propaganda-Poster fehlen oder werden zumindest verfremdet und Beschreibungen mit Verweisen auf die NS-Zeit werden umgeschrieben.⁶⁸¹ Entsprechende Anpassungen deuten daraufhin, dass sich der Status digitaler Spiele von dem anderer Unterhaltungsmedien unterscheidet, da das Gesetz künstlerische Produktionen nach §86 Abs. 3 von dem Darstellungsverbot ausdrücklich ausnimmt.

Mit der am 09.08.2018 in Kraft getretenen Ergänzung der Bewertungskriterien der USK um die „Sozialadäquanz“ ist hier eine wichtige Veränderung gegenüber der in Deutschland bisher verbreiteten Praxis im Umgang mit nationalsozialistischer Symbolik in digitalen Spielen zu beobachten. Hierbei wird in Einzelfallentscheidungen überprüft, ob „die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (...) als sozialadäquat beurteilt“ und damit „in einem Titel verwendet werden [kann], sofern dies der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.“ Während weiterhin das „grundsätzlich[e] Verbot von Kennzeichen gem. § 86 a StGB“ gelte, so führt die USK-Geschäftsführerin ELISABETH SECKER an, dass damit eine gewisse Gleichstellung mit Filmen im Sinne der Kunstfreiheit erreicht werde, bei dem aberkannt werde, dass Spiele ebenfalls Beiträge bei der kritischen Aufarbeitung des Zeitgeschehens leisten könnten.⁶⁸²

Der erste Titel, der von dieser Neuerung profitierte, war *Through the Darkest of Times*, der den Spieler in die Rolle des Anführers einer Berliner Widerstandsgruppe im „Dritten Reich“ versetzt und der ab 12 Jahren freigegeben wurde, weil der Protagonist als Gegner des NS-Regimes positioniert werde.⁶⁸³ Während diese Neuerung also anschaulich zeigt, wie sich Veränderungen zeitgeschichtlicher Wahrnehmungsprozesse von Historienspielen entwickeln können, wird nachfolgend darauf verzichtet, diese Neuerung weiter zu diskutieren. Der Grund hierfür liegt in der noch fehlenden Evaluation der veränderten Bewertungspraxis der USK, die durch ihre Aktualität noch nicht möglich ist. Stattdessen wird nachfolgend der bisherige Umgang mit der NS-Zeit diskutiert werden.

Die Entfernung bzw. Retusche von Symbolen und zahlreichen weiteren Details hat nach BENDER zur Folge, dass Spiele in Teilen entpolitisiert werden, weil allgemein bekannte Erkennungsmerkmale für den Nationalsozialismus und dessen Verbrechen entfernt würden. Zwar bedeuten „[p]olitische Symbole (...) aus sich heraus nichts“, jedoch würden sie „durch Zuschreibungen und die Kontexte, in denen sie verwendet werden, mit Bedeutung aufgeladen

.....

681 Zum Themenkomplex verfassungsfeindliche Symbole: Reuter, Dirk: Verbotene Symbole. Eine strafrechtsdogmatische Untersuchung zum Verbot von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in § 86a StGB (Strafrecht in Deutschland und Europa, 13), Baden-Baden 2005.

682 Zitate in: USK: USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz, 07.08.2018, <http://www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/>.

683 USK: Erstes Spiel unter Berücksichtigung der Sozialadäquanz gekennzeichnet, 15.08.2018, <http://www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/erstes-spiel-unter-beruecksichtigung-der-sozialadaequanz-gekennzeichnet/>. Zum Spiel: <http://throughthedarkestoftimes.com>.

(...).⁶⁸⁴ Die Folge der Entfernung ist insoweit paradox, da sie zu einer Art Entnazifizierung des Zweiten Weltkriegs und angeschlossener Settings führt, obwohl es in den allerwenigsten Spielen zum Zweiten Weltkrieg möglich ist, auf deutscher Seite zu kämpfen.⁶⁸⁵ Stattdessen präsentieren Reihen wie *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Brothers in Arms* oder *Commandos* in ihren narrativ begleiteten #Einzelspieler-Modi explizit den Kampf alliierter Streitkräfte gegen das „Dritte Reich“ und seine Verbündeten, was nicht nur erzählerisch, sondern auch gestalterisch⁶⁸⁶ deutlich gemacht wird. Der dabei meist gewählte enge Fokus auf Frontsoldaten oder Befehlshaber hat zur Folge, dass ziviles Leid in der Regel keine nennenswerte Behandlung erfährt. Auch für den deutschen Markt vorgenommene Anpassungen, wie z.B. die Entfernung verfassungsfeindlicher Symbole, haben zur Folge, dass Kontexte jenseits des Militärischen noch weiter reduziert werden, wie die nachfolgenden Beispiele zeigen:

Diese exemplarischen Beispiele zeigen anschaulich, wie sich die Originalversion und die Fassung für den deutschen Markt in Bezug auf Verweise auf den Nationalsozialismus unterscheiden können. Weitere in den Spielen vorhandene Veränderungen der deutschen Fassungen werden in den folgenden Erläuterungen nicht thematisiert werden, da es sich nach den Angaben bei schnittberichte.com in der Regel um reduzierte Gewaltdarstellungen und entfernte Symbole handelt, was bereits gesagt wurde. Im #First-Person-Shooter *Operation Blitzsturm* hat der Protagonist als MI6-Agent 1942 den Auftrag, Attentate auf Goebbels, Himmler und Göring auszuführen, um die deutschen Streitkräfte zu schwächen. In den Bildern eins und zwei ist zu sehen wie die narrativen und historischen Rahmungen verändert worden sind, indem neben den Namen auch die Tätigkeiten so verändert wurden, dass Verbindungen zum Nationalsozialismus gelöst werden. Im Fall von Joseph Goebbels bzw. Johann Gabler fehlen dadurch seine Position als Propagandaminister und „enger Berater Hitlers“. Heinrich Himmler bzw. Hans Hollmann ist nicht mehr der „Vordenker hinter den Konzentrationslagern“, sondern lediglich für „grausame Kriegsverbrechen“ verantwortlich. Hermann Göring bzw. Hartmut Gruhnings Beschreibung wurde dagegen im Deutschen erweitert, vom bloßen „Kommandanten der Luftwaffe“ zum „designierten Nachfolger der deutschen Spitze“.⁶⁸⁷

Call of Duty: World at War, wie *Operation Blitzsturm* ebenfalls ein #First-Person-Shooter, verwendet in der ursprünglichen Fassung sehr zahlreiche Bezüge auf den Nationalsozialismus ,

.....

684 Beide Zitate in: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 162.

685 Wesentliche Ausnahmen sind einige Multiplayer-Spiele bzw. -Spielmodi, die Aufgrund des Gameplays mehrere Spielparteien verlangen, die gegeneinander kämpfen. Im Zweiten Weltkrieg sind dies Alliierte gegen Achsenmächte, während es beispielsweise in der Fantasywelt der WarCraft-Reihe Menschen gegen Orks sind. Der historische Hintergrund der Spielparteien ist dabei also weitgehend nebensächlich, da wesentlich der taktische oder strategische Wettstreit zwischen Team A und Team B im Vordergrund steht, bei dem eine der beiden Parteien am Ende durch höhere Punktzahlen oder erfolgreich absolvierte Aufgaben zum Sieger erklärt wird.

686 Zu nennen sind unter anderem Uniformen, Waffen, Ausrüstung und Landkarten.

687 Siehe: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975616>. Eigene Übersetzung der Originalbeschreibungen.

was daran liegt, dass vorgegeben wird zahlreiche historische Schlachten nachzubilden. Neben der Benennung von Straßen und Plätzen nach nationalsozialistischen Persönlichkeiten wie Horst Wessel und Adolf Hitler finden sich unter anderem Propagandaplakate und ein Auszug einer Rede Hitlers vom Reichsparteitag 1938, die über Lautsprecher verbreitet wird. Neben Verfremdungen dieser Bezüge, wie auf Bild drei und vier exemplarisch zu sehen, werden zudem konsequent die Begriffe „Fascist“, „Nazi“, „Hitler“ und „Führer“ sprachlich so abgewandelt, dass in der deutschen Fassung keine direkten Bezüge mehr auf „Nazi-Deutschland“ enthalten sind. So heißt es beispielsweise „böartige Nation“ statt „the evil of the fascist Reich“ oder „[s]ollen sie nur alle ihr Blut vergießen um es zu verteidigen“ statt „[t]he Fuhrer demands all to shed their last drop of blood in it's defense.“⁶⁸⁸

Das Taktikspiel *Commandos 2: Men of Courage* verwendet dagegen auch im Original wesentlich weniger Bezüge auf den Nationalsozialismus als *Call of Duty*, so dass sich im Spiel, abgesehen vom #Intro und #Outro, laut dem Schnittbericht zum Spiel neben retuschierten Hakenkreuzen kaum Veränderungen finden. Die Anpassungen in den beiden genannten Videosequenzen,⁶⁸⁹ Bild fünf und sechs zeigen eine Szene aus dem #Intro, sind dagegen interessant, da sie ohne direkten narrativen Bezug zur konkreten Handlung des Spiels stehen. Zu sehen ist wesentlich ein Zusammenschnitt symbolischer Szenen mit Kriegsgerät und Kampfhandlungen. Im Original finden sich einige ebenfalls symbolische Szenen mit Hitler während einer Rede sowie mehrere Hakenkreuzdarstellungen. Der Bezug auf die Handlung des Spiels wird dagegen allein über einen Off-Kommentar hergestellt, der im Stil eines Wochenschaubeitrags gesprochen und mit dramatischer Musik unterlegt ist. Der hierbei vermittelte Tenor des Spiels, der mutige Kampf des Commando-Korps hinter feindlichen Linien, wurde dagegen in der deutschen Fassung deutlich verändert. Statt eines dramatischen Kommentars bleiben die Beschreibungen eher nüchtern und erinnern damit mehr an eine Dokumentation als an eine Wochenschau. Auch die Hintergrundmusik ist deutlich ruhiger, so dass der Eindruck entsteht, dass nicht nur die verfassungsfeindlichen Symbole entfernt wurden, sondern auch die Präsentation des Krieges allgemein weniger pathetisch wirken soll.⁶⁹⁰

Die Änderungen im letzten Beispiel, dem #Strategiespiel *Sid Meier's Civilization IV*, wirken gegen die vorangegangenen Anpassungen beinahe kurios, da dies die einzige Verfremdung ist, die ermittelt werden konnte. Die Zitat in Bild sieben und acht bleibt inhaltlich identisch, so dass allein der Urheber verändert wurde. Ein offizieller Grund für diese Veränderung konnte nicht ermittelt werden, könnte jedoch in seinem Ursprung zu sehen sein. Im Schnittbericht⁶⁹¹

688 Siehe: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975593>.

689 Die Intros beider Fassungen finden sich bei YouTube: englische Fassung: <https://www.youtube.com/watch?v=phNIONNCRrA>, deutsche Fassung: <https://www.youtube.com/watch?v=LxjPpLPELw>.

690 Zum Schnittbericht: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4652>.

691 <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4225>.

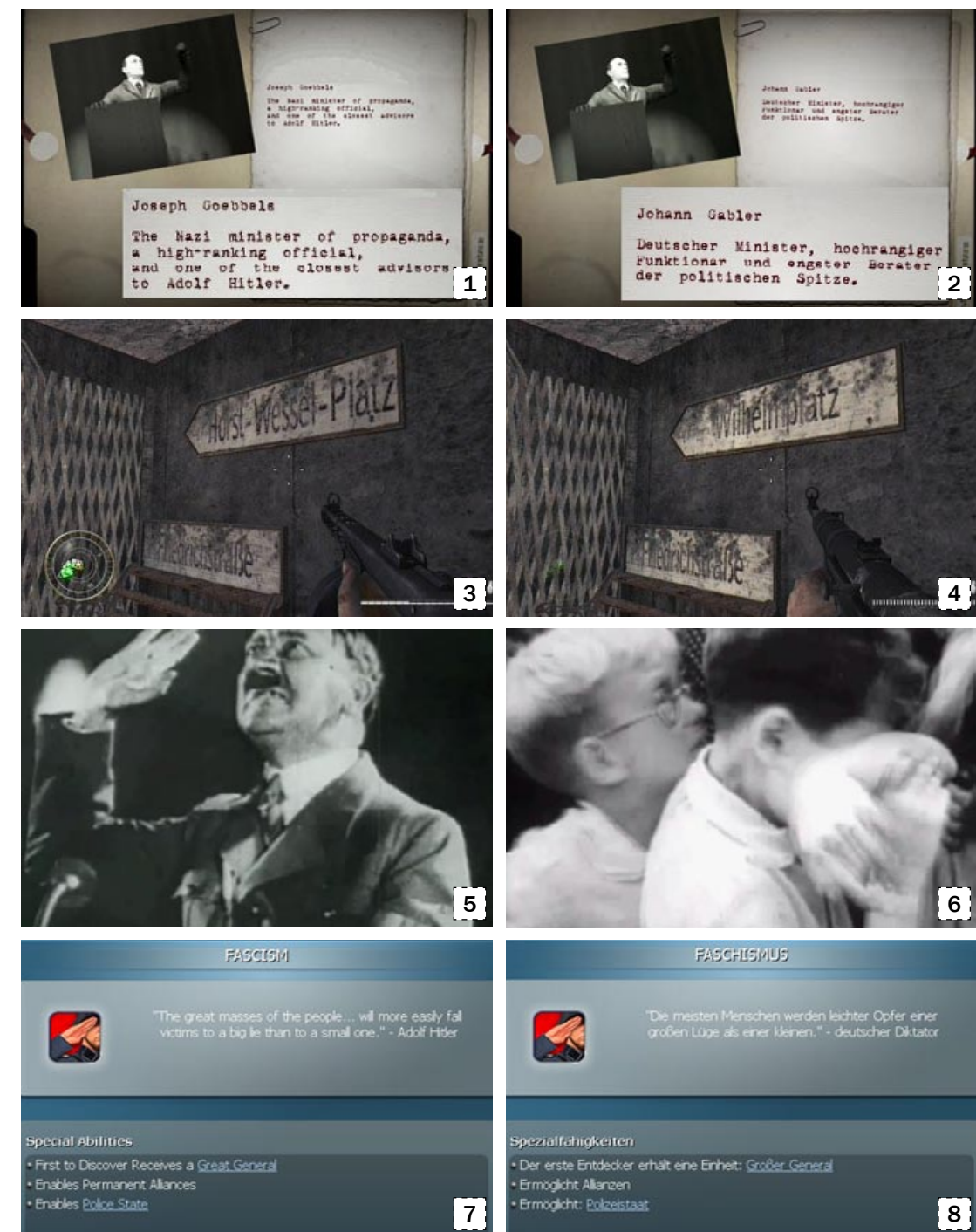


Abb. 3-20: Beispiele für Anpassungen der deutschen Fassungen abseits verbotener Symbole.
(1) u. (2): *Operation Blitzkrieg*: Verfremdung des Namens und der Position von Joseph Goebbels.
(3) u. (4): *Call of Duty: World at War*: Aus Horst-Wessel-Platz wird Wilhelmplatz.
(5) u. (6): *Commandos 2: Men of Courage*: Videosequenzen wurden ausgetauscht und anders kommentiert
(7) u. (8): *Sid Meier's Civilization IV*: Das Zitat zur Politikform Faschismus wurde übersetzt, jedoch nur noch einem anonymen deutschen Diktator zugeschrieben.

wird es HITLERS *Mein Kampf* zugeschrieben, das zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels im Jahr 2005 durch das bestehende Urheberrecht noch nicht wieder veröffentlicht werden durfte. Auch ist ferner davon auszugehen, dass das Spiel durch seine US-amerikanischen #Entwickler und #Publisher in englischer Sprache entwickelt worden ist und die Zitate durch den erhöhten Aufwand wohl nicht mithilfe der Originalquellen übersetzt worden sind. Folg-

lich würde es sich nicht mehr um ein wörtliches Zitat handeln, so dass die Verfremdung des Autors möglicherweise eine rechtliche Absicherung ist.

Trotz dieser Veränderungen bleibt die historische Verortung der Settings in den Beispielen, bzw. dem Bezug im Fall von *Civilization IV*, weiterhin problemlos möglich. Der Grund hierfür liegt in den zahlreichen beibehaltenen Verweisen auf den Zweiten Weltkrieg, die nicht unter das Verbot von bestimmten Symbolen fallen und auch nicht von weiteren Anforderungen des deutschen Jugendmedienschutzes betroffen sind. Durch die Präsenz des Nationalsozialismus im kollektiven Gedächtnis und durch seine häufige Behandlung in unzähligen medialen Werken, wurden Bezugspunkte etabliert, die es erlauben, die Settings der Spiele auch ohne die verfassungsfeindlichen Symbole weiterhin problemlos zu verorten. Ist ferner Hintergrundwissen über die NS-Zeit vorhanden, so wird es außerdem möglich die durch die Zensuren entstandenen Leerstellen zu füllen und neben Detailwissen um das Aussehen von Uniformen und Waffen auch historische Kontexte zu erkennen, auf die sich Historienspiele beziehen.

Die Entfernung der Symbole und Verweise auf den Nationalsozialismus wird jedoch gerade dann besonders problematisch, wenn seitens der Nutzer keine ausreichenden Kenntnisse vorhanden sind, um das Gezeigte mit den historischen Hintergründen in Verbindung zu bringen und dabei übergeordnete politische Verhältnisse aus dem Gedächtnis zu ergänzen. Die deutsche Gesetzeslage trägt damit dazu bei, dass die bereits geringen Kontexte noch weiter reduziert werden, indem systematisch Beziehungen zwischen militärischen Akteuren und dem ihnen übergeordneten politischen System entfernt werden. Gerade vor dem Hintergrund der Akteursbeziehungen innerhalb der Erzählungen der Spiele, die durch Gameplay und Narration oftmals wesentlich auf den Kampf Gut gegen Böse reduziert sind, wird somit ein bereits stark vereinfachtes Bild der Geschichte noch weiter abstrahiert. Dies zeigt daher deutlich, wie relevant auch die Einbeziehung der Gesetzeslage für Analysen von Historienspielen sein kann, wenn sich diese auf die Darstellungen der in einem Land hauptsächlich verkauften Fassung auswirkt. Inwieweit sich die ab August 2018 ergänzte „Sozialadäquanz“ bei der Arbeit der USK auch auf Titel auswirkt, die, wie *Call of Duty*, *Battlefield* und weitere Reihen, wesentlich dramatisch inszenierte Kampfhandlungen zeigen, lässt sich noch nicht abschätzen.

Die staatlichen Richtlinien bei erlaubten Inhalten und Altersfreigaben wirken sich zudem noch in einem weiteren zentralen Punkt aus: der Art der Darstellung von Konflikten. In Bezug auf die Altersfreigaben und die Indizierungspraxis der BPjM wurde dies bereits allgemein ausgeführt. Im Folgenden soll es nun darum gehen zu zeigen, wie sich Anpassungen des Gewaltgrades auswirken können, die teils notwendig werden, wenn ein Titel in Deutschland verkauft werden soll oder wenn eine bestimmte Altersfreigabe angestrebt wird. Viele Titel, die vorgeben, militärische Konflikte realitätsnah und spannend zu inszenieren, richten sich

an ein Publikum, dass mindestens 16 Jahre alt ist. Damit kann angenommen werden, dass sich jene Art von Spielen thematisch an eine vergleichbare Altersgruppe richten wie Spielfilme und Serien mit einem militärgeschichtlichen Thema. Da Historienspiele jedoch nicht nur Geschichtsthemen präsentieren, sondern diese auch spielbar machen, überrascht es nicht, dass eine klare Trennung zwischen dem Spiel als Werk der interaktiven Unterhaltung und dem historischen Ereignis mit narrativer Rahmung für Laien kaum möglich ist. Dieses Zusammenspiel der unterschiedlichen Merkmale wird bereits in Werbeaussagen oft deutlich betont, wenn sowohl Gameplay, Unterschiede zu Vorgängern bzw. Titeln mit einem ähnlichen Setting und den zugrunde liegenden militärhistorischen Ereignissen hervorgehoben werden:

„In the war that changed the world, victory was not achieved by one man but by the lives of many.“⁶⁹²

„At the turning point of World War II, across a 50-mile stretch of France's Normandy coast, the Allied staged a massive assault against Hitler's fortified Atlantic wall. Valor. Duty. Leadership. Sacrifice. Can one man truly make a difference?“⁶⁹³

„Re-live the 502nd parachute regiment's historic drop into Normandy and the remarkable story of the fearless squad leader, who must command his elite team of paratroopers and overcome insurmountable odds. Experience the brutal reality of war as a soldier on the frontlines of history's greatest battle.“⁶⁹⁴

„I've seen the blood and dirt on their faces. I've seen young boys turned into soldiers. I've seen men ripped apart by bullets. I can't forget these things I've seen. And so I ask myself: How much more can one man take?“⁶⁹⁵

„Between 1941 and 1945 the recently created Commando Corps has astonished the world with its bravery and courage. They participated in many of the most dangerous military of the Second World War. Commandos: Behind Enemy Lines recreated some of these actions. Commandos 2 goes much further.“⁶⁹⁶

Wie die Aussagen für die zuvor genannten Spielreihen zeigen, werden die politischen, sozialen oder gesellschaftlichen Hintergründe des thematisierten Konflikts in der Werbung bei keinem der Spiele nennenswert betont. Auch authentische Darstellungen werden lediglich bei

692 Zitat in: Texteinblendungen im E3 2003 Trailer zu Call of Duty, online: http://www.youtube.com/watch?v=sbaO9_DIdeY, Zeitindex: 00:10–00:30. Damit bezieht sich das Spiel auf Titel wie Medal of Honor, in denen der Spieler meist allein oder in kleinen Gruppen unterwegs ist.

693 Zitat in: Off-Kommentar im Trailer zu Medal of Honor: Allied Assault, online: <http://www.youtube.com/watch?v=NnmGQTQeAzU>, Zeitindex: 01:55–02:35. Eine starke Betonung der Rolle des Spielers vor einem bekannten historischen Ereignis: Der alliierten Landung in der Normandie 1944.

694 Zitat in: Off-Kommentar im Trailer zu Brothers in Arms: Road to Hill 30, online: <http://www.youtube.com/watch?v=TS0SIIAs7nM>, Zeitindex: 00:34–01:04. Ähnlich wie beim Zitat zuvor wird die Rolle des Spielers betont. Dieser kämpft jedoch nicht allein, sondern kommandiert einen kleinen Trupp.

695 Zitat in: Off-Kommentar des Player-Characters Matt Baker im Trailer zu Brothers in Arms: Hell's Highway, online: <https://www.youtube.com/watch?v=T9HMN4L0Hs4>, Zeitindex: 00:09–00:48. Baker nimmt damit Bezug auf seine traumatischen Erlebnisse aus den beiden Vorgängern der BiA-Serie.

696 Zitat in: Off-Kommentar im Trailer zu Commandos 2: Men of Courage, der von offenbar historischen Originalaufnahmen begleitet wird, online: <http://www.youtube.com/watch?v=ubOOE0jl8FY>, Zeitindex: 00:30–00:53. Sowohl Einordnung der Ereignisse des ersten Teils in den historischen Hintergrund der Spiele als auch Aussage zu Verbesserungen gegenüber diesem.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 und *Commandos 2: Men of Courage* explizit betont, in deren Beschreibung vorgeben wird, mit der Landung des 502. Fallschirmjägerregiments in Nordfrankreich bzw. Aktionen des britischen Commandos-Korps historische Begebenheiten nachzustellen. Betont wird vielmehr der unterhaltende Aspekt jener Spiele, indem dramatische Spielerlebnisse versprochen und Nutzer aufgefordert werden, eine Rolle in einem konkreten historischen Szenario zu übernehmen und darin Geschichtsthemen vermeintlich unmittelbar nachzuerleben.

Hierbei treffen folglich unterschiedliche Ansprüche aufeinander, die in direkten Wechselwirkungen zueinander stehen. Hierzu zählen beispielsweise die kreativen Entwicklungsprozesse mit innovativen Ideen, die den Titel von vergleichbaren abheben, ebenso wie auch etwaige Erwartungen der Käufer nach einem guten Spiel befriedigen sollen. Staatliche Stellen sind dagegen, wie beschrieben, auf die Einhaltung des Jugendschutzes bedacht, da bestimmte Inhalte, darunter insbesondere realitätsnahe Kriegsdarstellungen, als ungeeignet für Kinder und Jugendliche angesehen werden. Bietet ein neuer Titel eine besonders eindringliche Präsentation mit großen Mengen an Blut und abgetrennten Körperteilen, so mag das im Vergleich zu anderen Titeln womöglich innovativ und auf dem technisch neusten Stand sein und sogar den historischen Tatsachen entsprechen, kann jedoch auch zu den genannten Zielen des Jugendschutzes im Widerspruch stehen.

Wird bedingt durch die angenommenen wirtschaftlichen Folgen einer hohen Alterseinstufung oder der Indizierung während der Entwicklungsphase darauf geachtet, dass Gewaltdarstellungen bestimmte Grenzen nicht überschreiten, so wirkt sich dies direkt auf die Art aus wie drastisch Kriegsszenarien präsentiert werden können. Auch die angesprochenen Anpassungen in Form einer Reduzierung der grafischen Gewalt für eine niedrigere Altersfreigabe wirken sich dahingehend aus, so dass wirtschaftliche Abwägungen zwar eine treibende Kraft sind, jedoch erst durch bestehende staatliche Besonderheiten Ausdruck erhalten. Während bei den staatlichen Richtlinien zwar ein Schutz von Kindern und Jugendlichen vor für ihr Alter ungeeigneten Inhalten intendiert wird,⁶⁹⁷ können die für die Freigaben notwendigen Anpassungen jedoch auch zur Folge haben, dass die thematisierten Kriege stark verharmlost werden. Zusätzlich zu der meist ohnehin weitgehend fehlenden politischen Einordnung und den unmittelbaren Folgen von Krieg auf die Zivilbevölkerung wird Spielen durch die Anpassungen zudem auch die visuelle Wucht genommen, die gerade Kriegs- und Antikriegsfilme auszeichnet.

Zwar vermitteln Reihen wie *Call of Duty*, *Medal of Honor* und *Brothers in Arms* auch in

.....
⁶⁹⁷ Spiele mit Kriegsthemen sind meist ab 16 oder 18 Jahren freigegeben, abhängig vom Grad der Abstraktion der präsentierten Themen. Strategiespiele und Simulationen wegen ihrer größeren Distanz zum Kampfgeschehen meist ab 16, First-Person-Shooter hingegen meist ab 18 Jahren. Vgl.: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Kinder und Jugendliche schützen, Berlin 2013, S. 28–35.



Abb. 3-21: Die verharmlosende Wirkung von Anpassungen in *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Links ist jeweils die US-Fassung, rechts die angepasste deutsche Fassung zu sehen. (1) u. (2): Der niederländische Junge Pieter wird vom Protagonisten zunächst gerettet, stirbt dann aber im Spielverlauf während der Bombardierung Eindhoven. Ohne Blut wirkt er unverletzt. (3) u. (4): Einem Geistlichen sind bei einem deutschen Artillerieangriff beide Beine abgerissen worden, während diese rechts im Boden zu versinken scheinen.

der deutschen Fassung narrativ, warum der Spieler als zentrale Figur der Handlung zur Waffe greifen muss, jedoch werden gerade die visuellen Folgen der Kampfhandlungen teils derart reduziert, dass eine mögliche abschreckende Präsentation von Kriegen verloren geht. Gerade bei *Brothers in Arms: Hell's Highway* sind entsprechende Anpassungen problematisch, weil hier die Grausamkeit von Krieg und seine psychischen Folgen auf den Protagonisten deutlich thematisiert werden und sich von vielen anderen Titeln abheben: Er sieht wie seine Kameraden und verbündete Zivilisten getötet werden, hat Schuldgefühle, weil er sie als Anführer des Trupps von US-Soldaten nicht schützen konnte, und wird wiederholt mit der unmittelbaren Brutalität der Kampfhandlungen, wie auch ihren Folgen auf die Zivilbevölkerung konfrontiert.⁶⁹⁸ Indem die Wucht der Darstellungen durch die Entfernung visueller Details in den nachfolgenden exemplarischen Szenen reduziert wird, verliert das Spiel damit auch einen Teil seiner Stärke, die es positiv von sehr auf eine packende Inszenierung bedachten Titeln wie *Call of Duty* abhebt.

Trotz dieser Anpassungen ist das Spiel weiterhin erst ab 18 Jahren erhältlich, was im Vergleich zu einem Film wie *Saving Private Ryan* widersprüchlich erscheint, der gerade für seine

.....
⁶⁹⁸ Das Spiel verzichtet im Gegensatz zu *Call of Duty* oder *Medal of Honor* weitgehend auf Pathos und zeigt vielmehr, wie die Kriegserlebnisse den Protagonisten Matthew Baker über mehrere Teile hinweg prägen. Hier steht also nicht so sehr der Kampf der Amerikaner gegen deutsche Truppen im Fokus, sondern persönliche Auswirkungen von erlebten Kriegsfolgen.

als realitätsnah empfundene Darstellung der Kampfhandlungen durch die gewählten Inszenierungstechniken gelobt,⁶⁹⁹ jedoch bereits ab 16 Jahren freigegeben wurde. Während die grafischen Darstellungen auch in aktuellen Historienspielen kaum als fotorealistisch zu bezeichnen sind, ist der wesentliche Grund für die im Vergleich zu Filmen mit ebenfalls militärischen Topoi oft höhere Altersfreigabe in der Möglichkeit zur aktiven Teilhabe am Spielgeschehen zu sehen. In den Kriegsszenarien der virtuellen Welten mit ihren stark beschränkten Handlungsmöglichkeiten ist es der Spieler, der Feuerbefehle gibt und damit entscheidet, ob sein Stellvertreter auf Figuren schießt. Der Spieler wird somit aktiv in die Handlung eingebunden und erlebt diese nicht nur passiv über die Wiedergabe von filmischen Szenen.

Damit wird eine aufregende Entscheidungssituation erzeugt, die einerseits die Distanz des Nutzers zu den Darstellungen reduziert und die anderen Medien mangels Interaktivität fehlt. Andererseits ist sie jedoch durch ihre Künstlichkeit geprägt. Statt auf Menschen wird lediglich auf #Polygon-Konstrukte⁷⁰⁰ geschossen, die mit #Textures überzogen werden, vorgegebene Bewegungsanimationen ausführen und unter bestimmten Bedingungen Sätze sprechen. Auch wird die Künstlichkeit häufig durch die beliebige Wiederholbarkeit von Ereignissen deutlich, wie auch mit dem für den Spieler erkennbaren Zusammenspiel verschiedener Elemente in der Spielmechanik. So liegt die Bedeutung von #NPC-Gegnern in #First-Person-Shootern, #Strategiespielen und weiteren Genres oft wesentlich darin, das Vorankommen des Protagonisten zu behindern und das Spiel damit fordernder zu machen, indem Strategien erdacht werden müssen wie Fortschritte erzielt werden können.⁷⁰¹ Alternativen zu den vorgegebenen Handlungen, wie die Möglichkeit zur Kapitulation oder einer Verhandlungslösung von Konflikten, bestehen nicht, sofern sie nicht von den #Entwicklern hinzugefügt wurden. Damit sind Fortschritte bei der Erfüllung von gestellten Aufgaben davon abhängig, dass der Spieler das tut, was das Softwarekonstrukt von ihm verlangt, insbesondere wenn es eine progressive Struktur aufweist, die keine Abweichungen von vorgegebenen Wegen erlaubt.

Wie sich gezeigt hat, wirken sich staatliche Richtlinien auf höchst unterschiedliche und vielschichtige Weise auf digitale Spiele aus. Erschweren intransparente Entscheidungsprozesse durch fehlende Protokolle einer Diskussion unter institutionellen Prüfern zur Alterseinstufung oder Indizierung vor allem das Nachvollziehen von Entscheidungen, so haben Spruchpraxen

.....
 699 Hierzu unter anderem: Basinger, Jeanine: Translating War. The Combat Film Genre and Saving Private Ryan, in: Perspectives on History. Oktober (1998), o. S. Etges, Andreas: The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkriegs in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von „The Best Years of Our Lives“ und „Saving Private Ryan“, in: Chiari, Bernhard; Rogg, Matthias; Schmidt, Wolfgang (Hg.): Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts (Beiträge zur Militärgeschichte, 59), München 2003, S. 174.

700 Polygone sind Vielecke und vereinfacht ausgedrückt die Bausteine von dreidimensionalen Objekten in Spielen. Je mehr Polygone ein Objekt hat, desto feiner können Details sein.

701 Da Spiele dieses Genres traditionell sehr linear aufgebaut sind, muss der Spieler in vielen Levels nur einen bestimmten Punkt auf der Karte erreichen, damit das aktuelle Spielziel erreicht ist. Um dies zu erschweren, sind an vorgegeben Positionen Gegner platziert, die den Protagonisten angreife.

jener Akteure konkrete Auswirkungen auf Entstehung, Vertrieb und Vermarktung der Spiele. Die Beispiele haben gezeigt, dass sich zahlreiche Faktoren gegenseitig bedingen, so dass sich Betrachtungen nicht selektiv auf einzelne von ihnen konzentrieren dürfen, ohne mögliche Einflüsse anderer Faktoren zu beachten. Sind einige der staatlichen Regelungen wie die Entfernung verfassungsfeindlicher Symbole aus Spielen als Teil der deutschen Erinnerungskultur zu sehen, hat sich gezeigt, dass sich andere, wie etwa die Wahrnehmung von Gewalt, über die Jahre deutlich gewandelt haben. Indem diese Prozesse nachvollzogen werden, bieten sie wichtige Einblicke, wie sich die Wahrnehmung von Spielen insgesamt mit der Zeit verändert hat und wie sich dies in Überarbeitungen der Jugendschutzgesetze widerspiegelt. Dies konnte gerade mit den Beispielen *River Raid* und *Doom* anschaulich gezeigt werden. Trotz der gerade in den letzten Jahren verstärkten Anerkennung von Spielen als weiteres Kulturmedium und Veränderungen bei der Bewertung von Gewalt und nationalsozialistischen Symbolen bleiben damit viele restriktive Folgen des Jugendschutzes jedoch weiterhin bestehen. Damit kann abschließend konstatiert werden, dass trotz Verbesserungen noch zahlreiche Hemmnisse für die Arbeit mit digitalen Spielen erhalten bleiben. Sind einige davon sicherlich notwendig, um Minderjährigen bestimmte drastische Darstellungen vorzuenthalten, so kann die restriktive Anwendung in anderen Kontexten, darunter dem schulischen, allerdings auch dazu führen, dass möglicherweise Auseinandersetzungen mit Inhalten und gemeinsame Erkenntnisgewinne ausbleiben müssen.

4. Methodensäule 2: Die interaktive Struktur von Spielen

In den Ausführungen zur ersten Säule des Analysemodells wurden eine Reihe von Möglichkeiten präsentiert, digitale Spiele äußerlich zu beschreiben. Auch wurde versucht die Komplexität des Mediums deutlich zu machen, indem zahlreiche Facetten benannt und beschrieben wurden, die Teil der Produktion, der Produsage oder der Spielkultur zuzuordnen sind, jedoch durch ihren Bezug zum Medium eine gemeinsame Verbindung besitzen. Auch wurden Einflussfaktoren auf Gestaltung und Vertrieb präsentiert, darunter beispielsweise der auf digitale Spiele angewandte Jugendmedienschutz und international unterschiedliche Bewertungen von Themen wie Gewalt, Drogen oder Sexualität. In diesem Kapitel soll nun erstmals der umfassende Einstieg in die Analyse der unmittelbaren Spielinhalte und -mechaniken erfolgen. Den Kern dieser Ausführungen bilden die Methodensäulen zwei und drei, die mit der Ludologie bzw. Narratologie auf zwei zentrale Ansätze der Game Studies aufbauen werden. In Methodensäule vier wird dann schließlich die Spielkultur näher erläutert werden, bei der exemplarische Auseinandersetzungen von Nutzern mit dem Medium untersucht werden.

Die Ausführungen werden dabei teils sehr intensiv in Methoden der Game Studies eindringen, die akademischen Disziplinen ohne spielerische Schwerpunkte, wie etwa der Geschichtswissenschaft, möglicherweise fremd und dadurch schwer verständlich sein können. Gleiches gilt auch für etwaige Leser aus dem nichtakademischen Bereich, die über keine eigenen Spielerfahrungen verfügen und dadurch das Gesagte womöglich ebenfalls schwierig einschätzen können. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschieden zum thematischen Einstieg ein Beispiel zu verwenden, das anschaulich aufzeigt, wie sich Spiele von Filmen zwar unterscheiden, jedoch auch viele inhaltliche wie ästhetische Bezugspunkte haben können.

Der Film *Enemy at the Gates* basiert in Teilen auf dem gleichnamigen Buch von WILLIAM CRAIG⁷⁰² sowie den Erinnerungen des sowjetischen Scharfschützen Vassili Zaitsev.⁷⁰³ Für den Film wurde eine Nebenhandlung des Buches von CRAIG verwendet, nach der es während der Schlacht um Stalingrad zu einem Duell zwischen Zaitsev und einem deutschen Scharfschützen König gekommen sei.⁷⁰⁴ Die im Film gezeigten Kampfhandlungen dienen wesentlich als Kontextualisierung für die präsentierte Auseinandersetzung von Zaitsev und König sowie der Vermittlung der Dreiecksbeziehung zwischen Zaitsev, dem Politoffizier Danilov und Tanja, einer weiteren sowjetischen Scharfschützin. Greift der Film also durch die Liebesgeschichte sowie den Konflikt zwischen Protagonist und Antagonist zwei gängige Formen der Erzählung auf, so werden über Darstellungen der Schlacht und Verweise auf politische Gegebenheiten auf Seiten der Sowjetunion zudem eine Reihe von Details präsentiert, die es Zuschauern

702 Craig, William: *Enemy at the Gates. The Battle for Stalingrad*, New York, 1973.

703 Zaitsev, Vassili: *Notes of a Russian Sniper. Vassili Zaitsev and the Battle of Stalingrad*, London, 2009.

704 Vgl.: Filmeintrag in der Internet Movie Database, <http://www.imdb.com/title/tt0215750/>.



Abb. 4-1: Vergleich der Darstellung der Schlacht von Stalingrad im Film *Enemy at the Gates* und im Level „Stalingrad“ des Historienspiels *Call of Duty*.

(1) u. (2): Übersetzen über die Wolga. Ein Offizier brüllt Propagandabotschaften, eine Wache erschießt flüchtende Soldaten, die während Luftangriffen in Panik in den Fluss springen. (Zeitindex Film: 9:14).
(3) u. (4): Austeilung von Gewehren und Munition. Jeder zweite Soldat erhält nur einen Streifen Munition und die Aufforderung sich auf dem Schlachtfeld das Gewehr eines Toten zu suchen. (Zeitindex Film: 13:07).

erlauben die Motive der Handelnden einzuordnen.⁷⁰⁵

Auch im Historienspiel *Call of Duty* von 2003 bilden die Kampfhandlungen in Stalingrad den Kontext für das Geschehen einiger Abschnitte, die der Spieler als Alexei Ivanovich Voronin absolviert. Unterscheidet sich das Gameplay auch in den regelmäßig wechselnden Abschnitten, die als britischer bzw. amerikanischer Soldat an anderen Schauplätzen des Krieges absolviert werden, nicht nennenswert von dem der sowjetischen Seite, so besteht bei dieser eine wesentliche Auffälligkeit. Die Kampagne weist insbesondere zu Beginn bemerkenswerte Ähnlichkeit mit dem genannten Film auf und ahmt sogar Kameraeinstellungen nach. So erlebt der Spieler die Überfahrt über die Wolga genau wie der filmische Zaitsev unter deutschen Luft- und Artillerieangriffen, hört dabei Propagandabotschaften und erhält nach Ankunft am anderen Ufer lediglich Munition, jedoch kein Gewehr.⁷⁰⁶ Er nimmt an

.....
705 Ein Beispiel wäre die Platzierung von Politoffizieren in den Reihe der Roten Armee, die unter anderem auf mangelnde Loyalität gegenüber dem Staat achten sollten. Im Film hat Danilov zudem die Aufgabe den Siegeswillen der Offiziere und Soldaten zu fördern, wozu er Zaitsev zum Symbol des Widerstands gegen die Wehrmacht stilisiert.

706 Es erhält nur jeder zweite Soldat ein Gewehr, der andere erhält lediglich ein Magazin und wird aufgefordert das Gewehr eines Gefallenen zu verwenden. Der Wortlaut der Szene in der dies erläutert wird, ist in Spiel und Film fast identisch: „The man with the rifle is killed, the man without the rifle follows. If the man with the rifle is killed, the man without the rifle picks up the rifle and shoots.“ Im Film heißt es: „The one with the rifle shoots. The one without follows. When the one with the rifle gets killed, the one who is following picks up the rifle and shoots.“ Zitat in: *Enemy at the Gates*, Zeitindex: 12:41.

einem Massenansturm auf eine deutsche Stellung teil, vor dem die sowjetischen Offiziere drohen jene zu erschießen, die umkehren, und später erfährt er, dass er seine Schüsse als Scharfschütze parallel zu Explosionen abgeben soll, damit diese nicht von in der Nähe der Zielpersonen stehenden Soldaten gehört würden.

Während sich die geschilderten Gemeinsamkeiten bei zahlreichen Details aus der Veröffentlichung des Spiels zwei Jahre nach dem Film erklären lassen, so sollte das Spiel nicht als bloße Kopie abgetan werden. Zwar gibt die narrative Struktur des Spiels wie im Film die genannten und weitere Ereignisse vor und lenkt das Verhalten des Spielers zudem in dieser frühen Phase durch ein #Tutorial, bei dem Verhaltensweisen innerhalb der Spielwelt und die Steuerung erläutert werden. Gleichzeitig erfolgt im Prozess des Spielens, wie es ROLF F. NOHR ausdrückt, eine Aneignung der Spielwelt, bei der „[e]in von aggressiven Feinden befreiter Raum nicht nur innerhalb der Topografie des Spiels entdeckt, sondern auch erobert [ist].“⁷⁰⁷ Anders als im Film, wo der Zuschauer den Aktivitäten der Charaktere über die Kameraeinstellungen folgt, agiert er im Spiel entsprechend selbst und erschließt sich durch seine Fortschritte die Spielwelt Stück für Stück. Da es abgesehen vom #Laden eines früheren #Spielstandes oder dem Neustart des #Levels keine Möglichkeit gibt, zu einem früheren Ort zurückzukehren, ist NOHR daher zuzustimmen, wenn er von einer Eroberung der Spielwelt spricht: Die Welt hinter dem Spieler ist durchquert und damit erobert, die vor ihm birgt noch Gefahren.

Die narrativen Gemeinsamkeiten zwischen dem genannten Film und Spiel sind zumindest in den aus der sowjetischen Perspektive erlebten Abschnitten in Stalingrad zu auffällig, um zufällig gewählt zu sein. Neben einer inhaltlichen Inspiration für den Spieleinstieg über ein auch außerhalb Russlands sehr bekanntes Ereignis hat der Film jedoch wenig Einfluss auf das Gameplay. Dieses wird dagegen durch die von NOHR allgemein umschriebene und die für #First-Person-Shooter oft markante Vorwärtsbewegung geprägt. Der Spieler „erobert“ die Spielwelt, indem er dem Verlauf der Handlung folgt und parallel dazu gestellte Aufgaben erfüllt. Hier zeigen sich damit wichtige Bezugspunkte zwischen Erzählung und Gameplay, bei denen zumindest in diesem Genre Fortschritte sowohl auf narrativer wie auch ludischer Ebene in Symbiose präsentiert werden.

Durch dieses komplexe Zusammenspiel überrascht es nicht, dass GARY ALLEN FINE davon spricht, dass Spielerlebnisse besonders auf drei Ebenen stattfänden. Der Mensch selbst sei erstens durch seine Umwelt geprägt, was die Wahrnehmung ihm präsentierter Themen beeinflusse. Der Mensch sei jedoch zweitens auch der Spieler, der sich mit den Regeln und Eigenschaften eines Spiels auseinandersetze und nach diesen und gegebenenfalls zusammen mit anderen Spielern handle. Drittens werde der Mensch durch die Übernahme einer Rolle

.....
707 Zitat in: Nohr, Rolf F.: Raumfetischismus. Topographien des Spiels, in: Bartels, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies* (Hamburger Hefte zur Medienkultur, 5), Hamburg 2007, S. 61–81, hier: S. 61.

innerhalb des Spiels schließlich zu einem fiktionalen Charakter, der ebenfalls durch die ihn umgebende Umwelt beeinflusst werde und nur nach bestimmten Mustern handeln könne.⁷⁰⁸ Für die Erschließung der Spielinhalte im Rahmen des Vier-Säulen-Analysemodells bedeutet dies, dass nicht nur Spielelemente, sondern auch ihre Position in der Struktur und ihre Relevanz für das Spielerlebnis Beachtung bedürfen. Die an den Nutzer gestellten Anforderungen sind somit nicht nur relevant, um etwa Genres zu unterscheiden, sondern gerade auch um prägende Faktoren für die #Flow-Erlebnisse zu identifizieren, die das Spiel im Ideal prägen.

Das erste der in diesem Kapitel beschriebenen ludischen Elemente eines Spiels ist daher der Handlungsraum an dem ein Spiel stattfindet. Neben dem sprichwörtlichen Raum als einem begrenzten Ort für die Handlung, wird dabei auch der Off-Raum und dessen Bedeutung für das Spiel thematisiert werden. Er ist sowohl im Spielcode angelegt, entsteht jedoch auch in der Vorstellung des Spielers. Im Anschluss daran sollen zahlreiche zentrale Bestandteile digitaler Spiele erläutert werden, die sowohl die Beschaffenheit der Spielwelt, als auch das Spielerlebnis prägen. Hierzu zählen die eigenen Logiken der virtuellen Welten, die SALEN und ZIMMERMAN als den Magic Circle umschreiben und der Übertragungsprozess von historischen Elementen in die virtuelle Spielwelt. Neben dieser und ihrer Beschaffenheit werden ebenfalls Mittel diskutiert, die dazu dienen die Aufmerksamkeit des Spielers und dessen Verhalten innerhalb der Spielwelt zu lenken. Beispiele wären hier etwa die Vermittlung von zu erfüllenden Aufgaben und Formen des #Feedbacks, das Spieler auf ihre Handlungen erhalten.

4.1. Die inneren Logiken und Perspektiven der Spielwelten

Spielwelten entstehen nicht aus dem Nichts. Neben zahlreichen bereits geschilderten externen Einflussfaktoren, darunter kulturelle, gesellschaftliche und soziale Prägungen, marktwirtschaftliche Erwägungen und der Orientierung an vergleichbaren erfolgreichen Titeln, bestehen darüber hinaus vielfältige Gestaltungskonventionen, die sich aus der Natur des Mediums selbst ergeben. Im Fall von Historienspielen findet zudem häufig ein Rückgriff auf etablierte Bilder statt, der grundlegende Akteurskonstellationen, enthaltene Inhalte und die Art der Darstellung historischer Ereignisse vorgibt. Spiele greifen hierbei abseits von gänzlich fiktionalen Szenarien also nicht nur Bilder aus der medialen Erinnerung auf, sondern werden durch ihre Repräsentation von diesen ebenfalls zu einem Teil von dieser.

Ein umfangreicher und zentraler Teil der Gestaltungskonventionen entstammt jedoch auch dem Medium selbst und findet sich beispielsweise in etablierten Mechaniken, Handlungsanforderungen, Strukturen und Gameplays wieder. Die in Kapitel 3.1.1. angesprochenen Genres

.....
708 Fine, Gary Ellen: Frames and Games, in: Salen, Katie; Zimmerman, Eric: The Game Design Theory Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge 2006, S. 578–601.

können daher als Abbild bestimmter Kombinationen der inneren Logiken angesehen werden, da sie nicht nur eine Kategorisierung des Gameplays im Rahmen der Vermarktung ermöglichen, sondern zudem zahlreiche Eigenschaften eines Spiels bestimmen. Kann der Spieler anhand der Kategorien eine Kaufentscheidung treffen, indem er gezielt nach Veröffentlichungen in den Genres sucht, die seinen Vorlieben entsprechen, so zentral ist die Entscheidung für ein Genre auch für die Entstehung eines Spiels, da mit ihr wiedererkennbare Eigenschaften den Weg in das Werk finden, die bestimmen, um was für eine Art von Spiel es sich handelt.

In #Strategiespielen und #Aufbausimulationen ist dies beispielsweise die Optimierung von Abläufen auf Basis von präsentierten Werten und dem gezielten Einsatz begrenzter Güter. In einem #Adventure werden dagegen Fortschritte durch die spezifische Abfolge von Rätseln und Aufgaben erreicht, die der Spieler zunächst erkennen und dann über die Auseinandersetzung mit der Spielwelt lösen muss. Bei #First-Person-Shootern finden sich dagegen konstante Bedrohungssituationen, denen der Spieler in der Regel nur mit Waffen begegnen kann, indem er begreift was zu tun ist und dann in begrenzter Zeit handelt, um dem eigenen Tod zu entrinnen. #Simulationen bilden dagegen konkrete Technologien, Abläufe oder im Fall vieler #Sportsimulationen auch Menschen nach, indem sie zahlreiche Faktoren bestimmen, über die der Einsatz der im Fokus stehenden Objekte bzw. Akteure bestimmt wird. #Rollenspiele übertragen wiederum Lernprozesse aus der Auseinandersetzung mit dem Spiel und seiner Welt in Erfahrungssysteme, die es erlauben die Fähigkeiten des #Avatars zu verändern und wodurch unterschiedliche Vorgehensweisen ermöglicht werden.

Diese knappe Aufstellung deutet nicht nur eine Reihe von Eigenschaften der genannten Genres an, sondern zeigt zudem auch einige der konstatierten inneren Logiken auf. Waren die Eigenschaften der Spiele, die im Rahmen der Ausführungen zur ersten Methodensäule analysiert wurden, wichtig für die Einordnung der Spiele, so wichtig ist das Verständnis der Logiken nach denen das Medium funktioniert, um es und seine Inhalte verstehen zu können. Die erste und vielleicht offensichtlichste dieser Logiken ist das auf den Nutzer ausgerichtete Spiel, bei dem dieser nicht nur aus einer bestimmten Perspektive handelt und die Narration aus dieser erlebt, sondern zudem die Geschehnisse durch die interaktiven Handlungsmöglichkeiten selbst vorantreibt. Spiele erfordern es folglich sich in eine Rolle hineinzuversetzen und aus dieser innerhalb der Spielwelt zu handeln. Anstatt wie beim Film über Schnitte und Kameraperspektiven abwechselnd die Blickwinkel verschiedener Charaktere zu präsentieren, erleben Nutzer digitaler Spiele häufig lediglich nur einen zentral auf den Protagonisten ausgerichteten Blick auf die Spielwelt. NOHR bezeichnet dies mit Anlehnung an den Film als „Fenster zur Welt“.⁷⁰⁹ Ähnlich wie der Rand der Leinwand, werde der sichtbare Bildausschnitt durch die Seiten des Monitors begrenzt, jedoch mit dem Unterschied, dass diese Seitenränder

.....
709 Zitat in: Nohr: Raumfetischismus, S. 67.

nicht gleichbedeutend mit den Rändern der Narration seien, sondern ein Handlungs-Off ermöglichen.⁷¹⁰

ANDREW CHAPMAN erläutert dieses in *The History beyond the Frame* mit dem Begriff des Off-Screen Space an #Strategiespielen und zeigt dabei unterschiedliche Ausprägungen von diesem im Vergleich zu Spielen anderer Genres auf, darunter dem #First-Person-Shooter.⁷¹¹ Wie CHAPMAN feststellt, habe der in digitalen Spielen generierte Raum mehrere Funktionen inne. Er konstruiere einerseits Repräsentationen von Realität und fungiere als greifbare narrative Struktur, sei jedoch andererseits auch ein integraler Bestandteil spielerischer Herausforderungen und des Gameplays.⁷¹² Die erste narrativ geprägte Facette dieses Verständnisses von Raum hat damit Parallelen zu NOHRs Verständnis von Raum, das zuvor geschildert wurde. Indem eine Spielwelt generiert wird, erhält die erzählte Handlung einen Ort, an dem sie stattfinden kann, und trägt durch ihre spezifische Gestaltung zudem dazu bei, dass sich der Spieler im Idealfall leicht in das Geschehen versetzen kann, da Inhalte in einer innerhalb der Spiellogik plausiblen Beziehung zu ihr stehen.

Hierfür ist es in der Regel notwendig, dass Erzählung und Weltgestaltung in einer kohärenten Beziehung zueinander stehen. Ein Spiel, das nach seiner Hintergrundgeschichte historische Ereignisse nachbildet, wäre entsprechend unglaubwürdig, wenn die Spielwelt statt einer zum historischen Setting passenden Umgebung eine Science-Fiction Welt mit fremden Planeten und Außerirdischen präsentieren würde. Anders verhält es sich dagegen, wenn ein Spiel in der Renaissance angesiedelt sein soll und der Spieler in einer Welt agiert, in der er typische mit dieser Zeit assoziierte Merkmale vorfindet. Die Präsentation von historischen Persönlichkeiten jener Zeit wie Leonardo da Vinci oder Niccolò Machiavelli, die Nachbildung von Kleidungs- und Baustilen oder auch technischen Geräten, dient folglich nicht nur zu einer visuellen Untermauerung der Narration, sondern auch zur Herstellung einer kohärenten Konstruktion von Realität innerhalb des Spiels.

In diesem Kontext fungiert der Off-Screen Space daher insbesondere als Rahmung der Handlung, die sich allerdings nicht allein auf das beschränkt, was in einem kleinen Ausschnitt auf dem Bildschirm zu sehen ist. Vielmehr ist es das Vorhandensein einer Spielwelt, die sowohl außerhalb des unmittelbaren Sichtfeldes existiert, als auch Kontexten eine Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft erlaubt. Findet sich die Vergangenheit bei dem erneuten Besuch von bekannten oder in Erzählungen präsentierten Orten, bei dem diese vom Spieler mit bereits passierten Ereignissen assoziiert werden können, so ist er in der Gegenwart dabei aktuelle Anforderungen zu bewältigen und neue Orte zu erkunden. Die Zukunft findet

.....
710 Ebd.

711 Chapman, Adam: *The History beyond the Frame*. Off-screen Space in the Historical Strategy Game, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiel*, S. 87–96.

712 Ebd., S. 87.

sich schließlich in noch nicht entdeckten, jedoch durch ihre Erwähnung in Erzählungen oder Darstellungen in der Ferne präsenten Handlungsorten, die erst im späteren Spielverlauf zugänglich werden. Hierbei zeigt sich also, dass Spiele nicht nur im aktuellen Moment stattfinden, sondern dass durch kognitive Prozesse des Nutzers zudem auch Kontext zwischen sichtbaren und lediglich angedeuteten Orten hergestellt wird.

Auch die von CHAPMAN genannten ludischen Funktionen des Raumes bieten ein solches Potential des Unbekannten, jedoch in Form von noch nicht entdeckten Herausforderungen und Spielweisen. Hier sind es Entwicklungen in der Topografie der Spielwelt oder der Präsentation von Aufgaben und Gefahren, die einen Beitrag dazu leisten können, dass ein Spiel dauerhaft unterhaltsam bleibt und seinen Nutzer fordert. Diese Eigenschaften können gleichzeitig als wichtige Anforderung des Gamedesigns und der Erwartungen der Spieler angesehen werden, da das beschriebene Unbekannte einen wichtigen Teil dazu beiträgt ein Spiel über seine gesamte Nutzungsdauer abwechslungsreich zu halten.

CHAPMAN identifiziert in seinem Vergleich von #Strategiespielen und #First-Person-Shootern insgesamt vier Formen des Off-Screen Space, welche dem Spieler bewusst seien oder die sich von diesem zumindest vorgestellt werden könnten. Gleichwohl seien diese jedoch meist nur zu geringen Teilen unmittelbar audiovisuell wahrnehmbar, da sie Aufgrund ihrer Größe und ihres Detailreichtums nicht im gleichen Maß in einer virtuellen Welt umgesetzt werden könnten wie in den Vorstellungen des Spielenden.⁷¹³ Mit dieser Unterscheidung zwischen Darstellbarem und Vorstellbarem beschreibt CHAPMAN folglich eine wichtige Eigenschaft von virtuellen Erzählungen, die durch die Symbiose mit der Interaktivität digitaler Spieler eine Verstärkung erfährt. Indem der Spieler selbst handelt, wird er aktiv in das Spielgeschehen versetzt und muss basierend auf seinem Verständnis der Eigenschaften des Systems Entscheidungen treffen. Da sich das in dieser Arbeit entwickelte Analysemodell jedoch nicht auf ausgewählte Genres beschränken soll, werden CHAPMANS Ausführungen dort ergänzt, wo es der Behandlung des Themas notwendig erscheint.

Die erste Art des Off-Screens ergebe sich aus dem Blickwinkel, den die Kamera auf das Geschehen ermögliche. In den meisten #Strategiespielen werde das Geschehen aus einer „god“ or „top-down“ Perspektive betrachtet, bei der nur ein Ausschnitt der Spielwelt eingesehen werden könne. Dies erfordere es vom Spieler die Kamera zu bewegen, um Informationen darüber zu erhalten, was jenseits des aktuellen Bildausschnitts passiere. Da meist nur ein Teil der Spielwelt sichtbar und die Möglichkeiten die Kamera zu bewegen begrenzt seien, entstehe in vielen Echtzeit-Spielen ein Zeitdruck bei der Informationssammlung, da viele Ereignisse eintreten, ohne dass der Spieler dies direkt beobachten könne. Während dieser Zeitdruck bei #rundenbasierten Spielen weitgehend entfalle, so sei es auch hier notwendig, die Kamera

.....
713 Ebd., S. 90.

innerhalb der vorgegebenen Bewegungsmöglichkeiten so auszurichten, dass relevante Informationen erfahren werden könnten.⁷¹⁴

Als zweiten Off-Screen nennt CHAPMAN die Nebel des Krieges-Mechanik vieler Spiele, die er in ihrer ursprünglichen Form auf CARL VON CLAUSEWITZ zurückführt. In seinem Werk *Vom Kriege* beschreibt dieser die Bedeutung des Ungewissen bei der Entscheidungsfindung in einem Krieg und verwendet hierfür die Analogie des Nebels:

„Der Krieg ist das Gebiet der Ungewissheit; drei Viertel derjenigen Dinge, auf welche das Handeln im Krieg gebaut wird, liegen im Nebel einer mehr oder weniger großen Ungewissheit. Hier also zuerst wird ein feiner, durchdringender Verstand in Anspruch genommen, um mit dem Takt seines Urteils die Wahrheit herauszufühlen.“⁷¹⁵

Bezogen auf den Off-Screen fungiere der Nebel in Spielen nach CHAPMAN als eine Metapher für die Begrenzung der vorhandenen Informationen über die Spielwelt, gleich ob diese „off-screen, off-map or simply undiscovered“ seien. Diese Art der Begrenzung sei ein Kernbestandteil vieler Spiele, da das Unbekannte im Verlauf einer Partie aufgedeckt werden und häufig erschlossen werden müsse. Die hierfür notwendigen Handlungen, z.B. die Erkundung der Spielwelt durch das Aussenden von Einheiten deren Sichtfeld die Kenntnisse des Spielers über die Welt verbesserten, ergeben damit eine verbreitete Anforderung während des Spielens. Der Grund hierfür liegt in der Bedeutung von Informationen als Basis für das eigene Handeln. Erkundet der Spieler die Welt und deckt damit zumindest zeitweise den Nebel auf, so erfährt er etwas, das ihm für die Planung des künftigen Vorgehens nutzen kann.⁷¹⁶

Beschreibt der Nebel des Krieges also vor allem das Unbekannte, das innerhalb einer Spielwelt auf seine Ent- bzw. Aufdeckung wartet, so thematisiert die dritte Form des Off-Screens dagegen eine mögliche Welt jenseits des Handlungsortes. Durch die Verwendung unüberwindbarer Grenzen – oder dem Verzicht auf diese – bestehe die Möglichkeit den Maßstab der thematisierten Ereignisse zu umschreiben. Beliebte Mittel hierzu seien Hecken und Zäune, die sich in *Brothers in Arms* fänden, und die eine nicht durchquerbare Barriere am Rand der Spielwelt darstellten, jedoch überblickt werden könnten. Dies lasse den Eindruck entstehen, dass das stattfindende Rahmenereignis – die alliierte Invasion in Frankreich 1944 – nicht auf die begehbaren Orte der Spielwelt beschränkt sei.⁷¹⁷ In *Civilization* fehle dagegen eine räumliche Grenze,⁷¹⁸ was dadurch ausgedrückt werde, dass der Spieler nach einer gewissen Zeit

.....

714 Ebd., Zitat auf S. 91.

715 Zitat in: Clausewitz, Carl von: *Vom Kriege*. Vollständige Ausgabe, 7. Aufl., Hamburg, 2014.

716 Chapman: *The History beyond the Frame*, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit*, S. 92–94, Zitat auf S. 93. Die Bezeichnung Off-Map meint dabei Spiele, die auf mehreren miteinander verbundene Karten gespielt werden, so dass sich Informationen entsprechend auf einer anderen Karte befinden.

717 Weitere beliebte Mittel sind zudem Berge, dauerhaft verschlossene Türen, Mauern, Trümmer oder auch unsichtbare Wände.

718 Chapman erklärt, dass diese zu Beginn der Reihe noch vorhanden war, jedoch später wie beschrieben aufgelöst wurde.

des Scrollens nach links oder rechts wieder am Ausgangspunkt ankomme. Dies symbolisiere nicht nur einen fiktiven⁷¹⁹ Globus, sondern unterstütze darüber hinaus auch die implizierte Gesamtheit der menschlichen Entwicklung, die in der Reihe simuliert werde.⁷²⁰

Die vierte und letzte Art des Off-Screens fände sich schließlich in implizierten Räumen, die etwa in Form von Gebäuden dargestellt würden, die jedoch nicht betreten werden können, so dass ihr Inneres dem Blick des Spielers verborgen bleibe. Städte entsprächen darüber hinaus weder in ihrem Maßstab den Proportionen, wie sie aus der Realität zu erwarten würde, noch in ihrem Wachstum oder dem Lebensraum der Bevölkerung. Gleichwohl fungierten sie etwa in *Civilization* als Symbole im Kontext des Spiels, das die Entstehung eines Reiches und seine Entwicklung über Jahrtausende behandle und daher auch das Wachstum der Städte mit einbeziehe. Auch im #Interface angedeutete Beziehungen zwischen Elementen, etwa Architektur und staatliche Macht, ließen sich nach CHAPMAN in *Civilization* nicht abbilden. Stattdessen fänden abstrakte Darstellungen Verwendung, die konkrete Verweise auf real existierende – oder einst existierende – Räume darstellten. Sie fungierten als Symbole, die es dem Nutzer erlaubten, sie mit bekannten Kontexten zu ergänzen. Implizierte Räume stellten in Historienspielen – wie auch Spielen ohne Geschichtsbezüge – somit abstrakte Bezüge auf Räume dar, die in der Vergangenheit, auf die sich das jeweilige Spiel berufe, tatsächlich existierten bzw. weiterhin existieren.⁷²¹ Die Vermittlung dieser implizierten Räume und der Off-Screens erfolgt nicht nur über die skizzierten visuellen Darstellungen, sondern insbesondere als Teil der Perspektive, die der Spieler über die vorgegebene Kameraeinstellung auf das Spiel inne hat.

Wie die Beispiele zeigen, unterscheiden sich die #Perspektiven, über die digitale Spiele den Zugang zur Spielwelt präsentieren, deutlich voneinander. CHAPMAN beschreibt die #Perspektive in dem von ihm näher untersuchten *Sid Meier's Civilization*, zu sehen in Bild eins, als eine Art Reliefkarte, die aus einer Top-down Perspektive betrachtet werde. Spiele mit dieser überblicksartigen Ansicht zählt CHAPMAN zu „conceptual simulations, which concentrate far more on enabling the player to play fairly complex historical games effectively.“⁷²² Diese sowie die #isometrische und #Vogelperspektive finden allgemein besonders bei #Wirtschaftssimulationen und #Strategiespielen Verwendung, weil der Spieler hier weniger auf das Erkennen einzelner visueller Details, sondern auf die effiziente Kontrolle einer Vielzahl an miteinander

.....

719 Auch wenn einige Karten mit Nachbildungen der Landmassen der Erde existieren, so finden die Partien in der Regel auf zufällig generierten Karten statt.

720 Chapman: *The History beyond the Frame*, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit*, S. 94–97.

721 Ebd., S. 97. So ist es möglich zahlreiche Gebäude und Monumente zu errichten. Zu letzteren zählen viele der klassischen Weltwunder, so dass ein Bild für das Bauwerk zwar vorhanden ist, aber nähere Erläuterungen erst in den späteren Teilen der Reihe ergänzt wurden, die zusätzlich noch eine Datenbank enthielten, in denen historische Kontexte abgerufen werden konnten.

722 Ebd., Zitat S. 86.

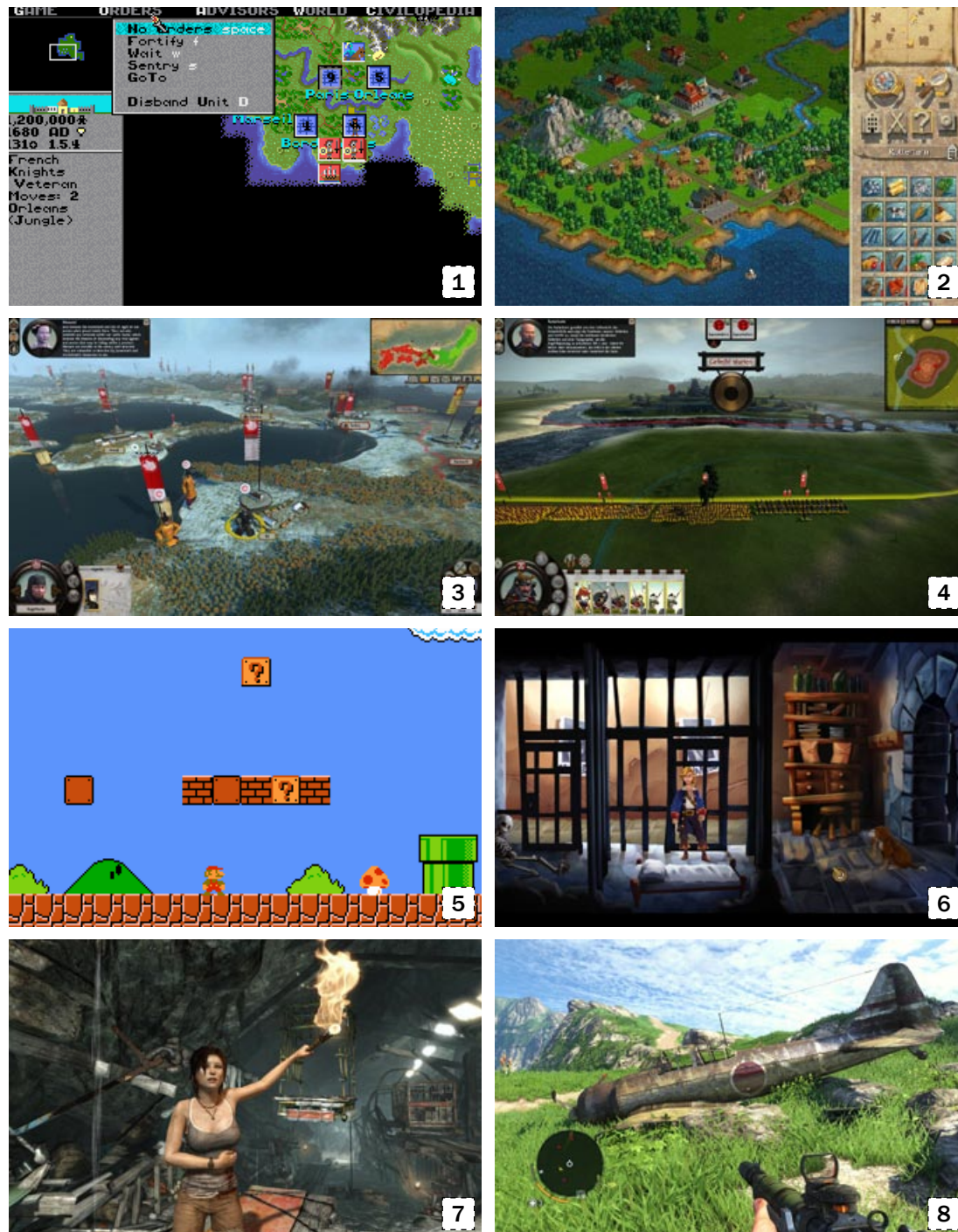


Abb. 4-2: Verbreitete Kameraperspektiven auf das Spielgeschehen.

- (1) *Sid Meier's Civilization* (1991): Entlang der x- und y-Achsen verschiebbare Top-down-Perspektive.
- (2) *Anno 1602* (1999): Pseudodreidimensionalität durch die isometrische Perspektive: Die Welt ist nach hinten gekippt, die Kamera lässt sich entlang einer Achse in festen Winkeln drehen.
- (3) *Total War: Shogun 2* (2011): Auf der Kampagnenkarte erlaubt die Vogelperspektive einen Überblick. Sie kann frei gedreht und herein- bzw. herausgezoomt werden.
- (4) *Total War: Shogun 2* (2011): Auf dem Schlachtfeld kann die Perspektive weitgehend frei verändert werden, um alle Bereiche zu betrachten und die eigene Taktik genau zu planen.
- (5) *Super Mario Bros.* (1985): Die Bewegung des Avatars verschiebt die Ansicht horizontal oder vertikal.
- (6) *Monkey Island 2: LeChucks Revenge* (Special Edition 2010): Miteinander verbundene Räume und Orte werden über zweidimensionale Hintergründe präsentiert, die verlassen bzw. betreten werden können.
- (7) *Tomb Raider* (2013): Eine Third-Person-Perspektive mit auf die Protagonistin fokussierter Kamera.
- (8) *Far Cry 3* (2012): Die First-Person-Perspektive imitiert den Blickwinkel des Protagonisten.

in Beziehung stehenden Inhalten und Prozessen an unterschiedlichen Orten angewiesen ist.

Auch die Beispiele zwei bis vier bieten einen Blick auf die Spielwelt, auf den eine solche Beschreibung zutrifft. Im zweiten Fall, *Anno 1602*, findet sich diese durch die im Vergleich zu den späteren Titeln technisch einfachere isometrische Perspektive,⁷²³ die durch die nach hinten „gekippte“ und die um eine zentrale Achse stufenweise drehbare Ansicht den Eindruck von Dreidimensionalität erzeugt. Dadurch wurde es möglich auch Objekte darzustellen und zu beeinflussen, die ganz oder teilweise hinter Bergen, Bäumen oder größeren Gebäuden verborgen sind. Gleichwohl bleiben die Darstellungen jedoch tatsächlich weiterhin zweidimensional, so dass mit der Drehung der Ansicht lediglich Bilder der Objekte ausgetauscht werden, etwa eine Hausfassade. Die isometrische Perspektive kann daher als technischer Vorläufer von späteren vollwertigen dreidimensionalen Darstellungen angesehen werden, da sie weniger hohe Anforderungen an die Hardware stellte und Inhalte durch die fehlenden 3D-Modelle zudem kostengünstiger zu produzieren waren.

Anders als die technisch einfacheren 2D-Grafiken der isometrischen Perspektiven, finden sich in Bild drei und vier zu *Total War: Shogun 2* dagegen 3D-Modelle von den Objekten innerhalb der Spielwelt. Ähnlich wie in *Anno 1602* und *Civilization* erlaubt auch die zu sehende #Vogelperspektive einen umfassenden Überblick über die Spielwelt, bietet darüber hinaus den Vorteil noch umfangreicherer Informationen. Dies zeigt sich in *Total War: Shogun 2* in den zwei Abstufungen der #Vogelperspektive. Auf der Kampagnenkarte, Bild drei, erfolgt die Verwaltung des eigenen Reiches, wofür zahlreiche Details aufgerufen werden und die japanischen Inseln mit der Kamera abgefahren werden können. Die auszutragenden Schlachten finden dagegen auf einer eigenen #Karte statt, Bild vier, bei der die Kamera wesentlich näher am Geschehen ist, wodurch der Spieler in der Lage ist, das oft spielentscheidende Terrain genau einzusehen und seine Truppen gemäß ihren Stärken und Schwächen zu kontrollieren.

Trotz dieser Unterschiede findet sich auch eine wichtige Gemeinsamkeit zwischen *Total War: Shogun 2* und *Anno 1602* was die Grenzen der vorhandenen Off-Screens angeht. So bestehen weiterhin klare räumliche Grenzen fort, die nicht überschritten werden können. In *Anno 1602* wird der Spieler zwar zum Entdecker einer Inselwelt, in der er sein eigenes kleines Reich aufbauen kann, ist jedoch nicht in der Lage die Welt außerhalb des Inselreiches zu besuchen, aus der er gekommen sein dürfte. In *Total War: Shogun 2* weiß der Spieler dagegen durch den historischen Hintergrund, dass es eine Welt außerhalb der japanischen Inseln gibt, auch wenn diese nicht besucht werden kann und keinen nennenswerten Einfluss auf das

723 Die isometrische Perspektive in einem Spiel bezeichnet eine Ansicht „schräg von Oben“, bei der die Projektionsachsen in einem 120° Winkel zueinander angelegt seien. Vgl.: Deza, Michel Marie; Deza, Elena: *Encyclopedia of Distances*, 2. akt. u. überarb. Auflage, Berlin 2010, S. 582. Carl Therrien spricht in Bezug auf digitale Spiele davon, dass dabei allen drei Dimensionen die gleiche Bedeutung beigemessen werde und es möglich wurde unsichtbare Stellen zu vermeiden. Vgl.: Thierren: s.v. „graphics“ in: Wolf (Hg.): *Encyclopedia*, S. 269–274.

Gameplay hat.⁷²⁴ Diese Nichtbehandlung der Außenwelt impliziert damit, dass Ereignisse außerhalb Japans ohne Relevanz für die Ereignisse im Spiel sind. Lediglich in der #Erweiterung *Fall of the Samurai* wird diese Grenze zum Teil aufgebrochen. Zwar können Länder außerhalb Japans ebenfalls nicht besucht werden, jedoch wird deutlich thematisiert, wie westliche Mächte Mitte des 19. Jahrhunderts Einfluss auf die Entwicklung Japans genommen haben, was dazu beiträgt, die Entwicklungen des Spiels vor geopolitischen Entwicklungen zu betrachten.⁷²⁵ Von den drei Titeln entfällt der Off-Screen in Form einer Welt außerhalb des Gezeigten lediglich in *Civilization* weitgehend, da hier eine Gesamtweltkarte erfolgt, die der Spieler in einer West-Ost- bzw. Ost-West-Richtung trotz der Zweidimensionalität „umrunden“ kann und schließlich wieder am Ausgangspunkt ankommt. Jedoch besteht hier die Möglichkeit ein Raumschiff zu konstruieren und zu den Sternen zu fliegen. Während das Spiel mit dessen Abheben endet, so wird wie bei anderen Titeln zumindest angedeutet, dass etwas außerhalb der unmittelbaren Spielwelt existiert.

Bei den anderen vier Beispielen finden sich dagegen zwei wichtige Unterschiede: Ein spezifischer #Avatar, aus dessen Perspektive die Ereignisse präsentiert werden, und eine erzählte Handlung, in die dieser eingebunden ist. Damit ist insbesondere die narrative Vermittlung der Off-Screens deutlich prägnanter, als in jenen zuvor beschriebenen Titeln, wo lediglich eine eher allgemeine Rahmung der Ereignisse stattfindet:

„Civilization casts you in the role of the ruler of an entire civilization through many generations, from the founding of the world’s first cities 6,000 years in the past to the imminent colonization of space.“⁷²⁶

„Im Jahre des Herren 1602 gehen Sie mit Ihrem Schiff, einer Handvoll treuer Gefolgsleute und Baumaterialien in einer bis dahin noch unbekannten Inselwelt vor Anker, um ein neues Leben zu beginnen.“⁷²⁷

„In the darkest age of Japan, endless war leaves a country divided. It is the middle of the 16th Century in Feudal Japan. (...) Take on the role of one Daimyo, the clan leader, and use military engagements, economics and diplomacy to achieve the ultimate goal: reunite Japan under his supreme command and become the new Shogun – the undisputed ruler of a pacified nation.“⁷²⁸

.....

724 Eine Ausnahme bildet lediglich die Erweiterung Fall of the Samurai, in der ein Machtkampf zwischen Anhängern des Shoguns und des Kaisers skizziert wird, der von ausländischen Mächten durch neue Technologien beeinflusst wird, über die eine der beiden Seiten zur Vorherrschaft gebracht werden soll. Abgesehen von diesem Einfluss, sind die ausländischen Mächte im Spiel jedoch kaum direkt präsent.

725 Bereits im Intro der Erweiterung findet sich ein Verweis auf die Perry-Expedition von 1853, bei der eine Flotte des US-Amerikaners Matthew Perry die Öffnung der japanischen Häfen für den Handel erzwang. Auch werden die Auswirkungen der Einflüsse weiterer westlicher Mächte aus Sicht von Shogun und Kaiser thematisiert in den Folgejahren thematisiert, für deren jeweilige Seite der Spieler streiten kann. Siehe: Fall of the Samurai Imperial Intro HD: <https://www.youtube.com/watch?v=XkguDNtCZw0>. Fall of the Samurai Shogunate Intro HD: <https://www.youtube.com/watch?v=2VvY04AxQeg>.

726 Zitat in: Beschreibung im Handbuch zu Sid Meier’s Civilization, S. 1.

727 Zitat in: Beschreibung auf der Rückseite der CD-Hülle von Anno 1602.

728 Zitat in: Beschreibung des Spiels auf der offiziellen Homepage: https://www.totalwar.com/total_

In den drei zitierten Aussagen findet sich das Unbekannte der narrativen Off-Screens vor allem in Form der historischen Verortung des jeweiligen Settings. Zu Beginn findet der Spieler eine konkrete Zeit vor, 4000 v. Chr., 1602 bzw. 1545 n. Chr., kann jedoch im Anschluss agieren, ohne an spezifische historische Ereignisse gebunden zu sein. Das Unbekannte ergibt sich folglich aus den Eigenschaften der Spielwelten, die aufgedeckt werden müssen und auf der computergesteuerte Mitspieler mit dem Spieler konkurrieren. Auch wenn manche vorgegebene Abhängigkeiten vorhanden sind – das Automobil kann in *Civilization* etwa erst dann erforscht werden, wenn zuvor Stahl erforscht worden ist⁷²⁹ – bleibt die Entscheidung über das eigene Vorgehen wesentlich dem Spieler überlassen. Dies lässt sich nicht über die anderen vier Beispiele sagen, die für die Erläuterung der Perspektiven auf die Spielwelten ausgewählt worden sind.

„The Mushroom Princess is being held captive by the evil Koopa tribe of turtles. It’s up to you to rescue her from the clutches of the Koopa King before time runs out.“⁷³⁰

„Having seemingly defeated the evil ghost pirate LeChuck in his first adventure, Guybrush Threepwood sets his sights on the legendary treasure of Big Whoop.“⁷³¹

„Tomb Raider explores the intense and gritty origin story of Lara Croft and her ascent from a young woman to a hardened survivor. (...) Lara must fight to unravel the dark history of a forgotten island to escape its relentless hold.“⁷³²

„Far Cry 3 is (...) [a] place where heavily armed warlords traffic in slaves. Where outsiders are hunted for ransom. And as you embark on a desperate quest to rescue your friends, you realize that the only way to escape this darkness... is to embrace it“⁷³³

Anders als in den ersten drei Beispielen, sind die Angaben über die Narrationen dieser Spiele deutlich konkreter und umreißen mehrheitlich nicht nur den Handlungsort und den Protagonisten, sondern auch die ultimativ zu erfüllende Aufgabe. Das Unbekannte des Off-Screens tritt damit zwar ebenfalls in Form noch nicht entdeckter Bereiche der Spielwelt auf, steht jedoch in einem direkten Sinnzusammenhang mit der Erzählung. Sowohl Mario, als auch Guybrush Threepwood, der Protagonist der *Monkey Island*-Reihe, befinden sich auf einer Heldenreise,⁷³⁴ bei der sie eine konkrete Aufgabe zu erfüllen haben: die Rettung von Prinzessin Peach bzw. das Finden des Schatzes Big Whoop. Auch für Lara Croft und Jason Brody, die Protagonisten von *Tomb Raider* bzw. *Far Cry 3*, kann Ähnliches beobachtet werden. Beide

.....

war_shogun_2.

729 Eine Nachbildung des gesamten Forschungsbaum findet sich hier: <http://www.civfanatics.com/civ1/refcharts/tech.htm?s=b9b7d32f03a5109d82829a59604a7bdc>.

730 Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung der NES-Fassung von 1985: <http://www.mobygames.com/game/super-mario-bros/cover-art/gameCoverId,14508/>.

731 Zitat in: Beschreibung des Spiels bei Steam: <http://store.steampowered.com/app/32460/>.

732 Zitat in: Beschreibung des Spiels auf der offiziellen Homepage: <https://crystald.com/projects/tomb-raider>.

733 Zitat in: Beschreibung des Spiels bei Steam: <http://store.steampowered.com/app/220240/>. Das letzte Auslassungszeichen ist Teil des ursprünglichen Zitats.

734 Ein beliebte Form der narrativen Strukturierung von vielen medialen Erzählungen, die in einem gesonderten Kapitel der dritten Säule des Analysemodells erläutert wird.

sind mit mehreren Begleitern auf ihnen unbekannten Inseln gestrandet und müssen sowohl versuchen diese zu retten, als auch von der jeweiligen Insel zu entkommen.

Indem der Spieler über diese Charaktere Aufgaben innerhalb der Spielwelt erledigt, erzielt er Fortschritte auf ihren Reisen und kommt damit dem jeweils ultimativen Ziel des Protagonisten näher. Das Erzielen von Fortschritten ist eng mit den von CHAPMAN beschriebenen Herausforderungen verknüpft, die mit Off-Screens einhergehen. Das Unbekannte „vor“ dem Spieler – der Bereich rechts von Mario oder noch nicht erforschte Bereiche der Spielwelt von *Monkey Island 2*, *Tomb Raider* und *Far Cry 3* – birgt unterschiedlichste Gefahren, die von den Protagonisten überwunden werden müssen. Da sich die Gefahren verändern und mit der Zeit fordernder werden, wird dem Spieler immer wieder Neues geboten, an das er seine bis zu dem Zeitpunkt erworbenen Fertigkeiten anpassen muss. Dies trifft auch auf #Sandbox-Welten wie in *Far Cry 3* zu, die der Spieler frei erforschen kann und bereits entdeckte Bereiche damit nicht per se als dauerhaft Erschlossen gelten können. In diesen Fällen bleibt also ähnlich wie in *Civilization* und den anderen Beispielen ein Mindestmaß an Ungewissheit zurück, das dafür sorgt, dass auch bereits bekannte Bereiche der Spielwelt erneut zu Off-Screens werden können und sich bei der Rückkehr des Protagonisten verändert haben.⁷³⁵

Wie ein Blick auf die ausgewählten Screenshots zeigt, unterscheidet sich auch die Kameraperspektive deutlich von jenen Beispielen aus der ersten Gruppe. Zwar besteht die über die Kamera sichtbare Welt von *Super Mario Bros.* und *Monkey Island 2* nicht aus einer Reliefkarte, wird jedoch ebenfalls über zweidimensionale Hintergründe visualisiert. Neue Bereiche der Spielwelt von *Super Mario Bros.* werden aufgedeckt, indem die Spielfigur bewegt wird, wodurch sich der Bildausschnitt nach rechts, oben oder unten verschiebt. Auffällig ist, dass praktisch keine Verschiebung in die Richtung stattfindet, aus der die Figur kommt. Dies vermittelt damit die Botschaft, dass das Neue nicht hinter dem Protagonisten, sondern vor ihm zu finden ist.

In *Monkey Island 2* findet sich dagegen ein Aufbau der Spielwelt, der für zahlreiche Titel des Genres üblich ist. Die Welt besteht aus zahlreichen miteinander verbundenen Räumen, in denen Aufgaben erledigt werden müssen und die gewechselt werden, indem der Protagonist zu einem bestimmten Zugangspunkt geführt wird, etwa einer Tür, einem Durchgang oder einem Weg.⁷³⁶ Die Verbindung von Räumen wird neben der Erwähnung von an anderen Orten zu erfüllenden Aufgaben zudem auch teils durch Off-Screen Ereignisse angedeutet, indem etwa ein Geräusch zu hören ist und der Protagonist oder ein visueller Hinweis es in der

.....
735 Während die Topografie meist unverändert bleibt, kehren etwa Gegner und wilde Tiere zurück, Armeen marschieren in Gebiete ein, Orte wechseln ihre Zugehörigkeit, Machtbereiche dehnen sich aus und vieles mehr.

736 Weitere Eigenschaften finden sich in: Wolf: s.v. „adventure games“ in: Ders. (Hg.): Encyclopedia, S. 12–15.

Nähe, jedoch nicht im gleichen Raum verorten. Um ein Spiel mit einer solchen Raumstruktur zu nutzen, wird es daher insbesondere erforderlich ein geistiges Bild von der Aufteilung der Spielwelt zu erlangen, um Aufgaben und Handlungsorte in Beziehung zueinander setzen zu können.

Auch in den letzten beiden Beispielen *Tomb Raider* und *Far Cry 3* wird die Kamera durch die Dreidimensionalität der Spielwelten auf eine bestimmte Art bewegt. Anstatt auf die x- und y-Achsen beschränkt zu sein, wird zusätzlich die räumliche z-Achse ergänzt, die es erlaubt die Kamera durch den Raum zu bewegen und somit Bewegungen nachzuahmen, die aus der Realität bekannt sind, auch wenn das jeweilige Setting womöglich gänzlich fiktional ist. Dadurch entstehen große Freiheiten in der Bewegung, die als Voraussetzung dafür angesehen werden können, die virtuelle Welt über den Stellvertreter des Spielers zu erkunden. Dementsprechend dynamisch stellt sich damit auch der durch die Kamera definierte Off-Screen dar. Indem sich der Spieler mit dem Eingabegerät innerhalb der Welt umblickt (First-Person) oder die auf den #Avatar fokussierte Kamera um diesen herumbewegt (Third-Person), wird alles zeitweise zum Off-Screen, das in dem Moment nicht im aktuellen Bildausschnitt zu sehen ist. Indem der Spieler den Protagonisten durch die Welt bewegt und neue Abschnitte entdeckt, findet er darüber hinaus Hinweise auf weitere Off-Screens, die nicht nur im Code des Spiels vorhanden sind, sondern dem Spieler zudem durch neu entdeckte Details bewusst werden und damit zu neuen Erkenntnissen über die Spielwelt führen.

In den exemplarisch untersuchten Perspektiven auf die Spiele zeigt sich, dass sich Kame-raeinstellungen zwar teils deutlich unterscheiden, dass jedoch mit dem Unbekannten hinter dem unmittelbar sichtbaren Bildausschnitt, dem Off-Screen, eine zentrale Gemeinsamkeit besteht. Die Aufdeckung von diesem Unbekannten kann als Kern zahlreicher Spiele angesehen werden, da bei der Aufdeckung Erkenntnisse gewonnen werden, welche die Basis für das spätere Handeln bilden. CHAPMANS Bezug auf CLAUSEWITZ trifft damit also nicht nur auf Spiele mit einem militärisch geprägtem Setting zu, sondern ultimativ auf alle Spiele, in denen dem Nutzer Informationen vorenthalten werden. Der „Nebel einer mehr oder weniger großen Ungewissheit“ umschreibt damit abstrakt einen Mangel an jenen Informationen, die für Entscheidungen notwendig sind.

Ein solcher bewusst herbei geführter Mangel besteht dabei nicht nur in den drei erst-genannten Beispielen, die trotz Vogelperspektive einen Teil der Spielwelt aktiv verdecken, sondern auch in akteurszentrierten Titeln. Indem diese, wie bei der ersten Art des Off-Screens zuvor erläutert, aus einem sehr engen Blickwinkel wahrgenommen wird, muss der Spieler zunächst einen Überblick über den Handlungsort und mögliche Vorgehensweisen sammeln, bevor er gezielt Aufgaben lösen und die Entwicklung eines Plots vorantreiben kann. Während grundlegende Handlungsweisen häufig von Spiel zu Spiel übertragbar sind, darunter

standardisierte Eingabebefehle und genrespezifische Merkmale des Gameplays, so sind auch Kenntnisse über spezifischere Eigenschaften der jeweiligen Spielwelt für ein gezieltes Vorgehen unerlässlich. Indem der Spieler diese nach und nach für sich aufdeckt und in der Welt erprobt, erhält er ein #Feedback auf sein Handeln, das es ihm ermöglicht dieses zu bewerten und damit Entscheidungen für nachfolgende Situationen fundiert treffen zu können.

Dieser Überblick über verschiedene Perspektiven und die Bedeutung der Off-Screens auf das Spielgeschehen soll dazu dienen einen ersten Einblick davon zu vermitteln, wie die Schnittstelle des Computers dazu dient, den Spieler vor dem Gerät in die Welt, in der er agiert, einzubinden. Wie NOHR ausführt, teilen sich Spiel und Computer eine visuelle Repräsentation, für die eine grafische Benutzerschnittstelle verwendet wird, die es dem Nutzer erlaube mit der Maschine zu interagieren. Als Beispiele dienen metaphorische Objekte, wie der Desktop des Betriebssystems, wo zahlreiche Symbole wie Ordner, Papierkorb oder Menüstrukturen dazu dienen, die verschiedenen Funktionen in einer für den Nutzer verständlichen Form darzustellen und über Eingabegeräte wie Maus, Tastatur, Joystick, Gamepad oder Touchscreen zu bedienen.⁷³⁷

Entsprechende grafische #Interfaces bilden auch in digitalen Spielen die Grundlage für die Nutzung. Mehr noch als ein Betriebssystem oder eine Anwendung aus dem Büroalltag, bedarf ein digitales Spiel einem #Interface, das einerseits verständlich ist, andererseits aber auch die vielfältigen Eingriffsmöglichkeiten eines Spiels effizient zugänglich machen kann. Während das Betriebssystem deutlich offener gestaltet ist – man denke nur an die Nutzbarkeit unterschiedlichster Hardware und die Erweiterbarkeit der Funktionen über neue Software – so findet sich bei einem Spiel eine Beschränkung auf ausgewählte Funktionen und Inhalte. Durch eine Perspektivierung des Handelns tritt diese vermeintliche Einschränkung jedoch in den Hintergrund, weil die Nutzung eines Spiels traditionell mit einer abstrakten Vereinfachung einhergeht, bei der #Flow-Erlebnisse erst aus der Auseinandersetzung mit den Beschränkungen möglich werden.

Selbst in den meisten Spielen, die sehr progressiv ablaufen, besteht über das #Interface die Möglichkeit neue Inhalte zu entdecken, die bis dahin unbekannte Details über die Spielwelt offenbaren oder alternative Vorgehensweisen ermöglichen. Je emergenter ein Spiel aufgebaut ist, desto vielfältiger sind allgemein mögliche Vorgehensweisen, so dass keine Partie wie die andere abläuft, obwohl der Spieler durchaus vergleichbare Handlungen ausführt. Diese Eigenschaft der Struktur eines Spiels hat entsprechend zur Folge, dass der Nutzer seine Möglichkeiten über das #Interface kennenlernt und anwendet, die Entscheidung für ein Vorgehen jedoch aus einer Reihe von Optionen weitgehend frei gewählt werden kann. Gewaltige

.....
⁷³⁷ Vgl.: Nohr: Raumfetischismus, S. 66.

Spielwelten wie jene von *Grand Theft Auto V* oder *The Witcher III: Wild Hunt*⁷³⁸ enthalten unzählige Inhalte, die der Spieler entdecken kann, werden aber gleichzeitig durch das #Interface auf eine Art und Weise standardisiert zugänglich gemacht, die dieser auch versteht, ohne dass für jeden Inhalt umfangreich überlegt werden muss. Auch bei Titeln mit einer kleinen überschaubaren Welt ist das #Interface als zentral anzusehen, um Spielern einen Zugang zu den Spielinhalten zu ermöglichen.

Als vor allem visuelle Brücke zwischen dem Spieler und dem Programmcode dient es dazu Strukturen und Funktionen verständlich und effizient zugänglich zu machen, die eigentlich nur als abstrakte Codezeilen existieren. Neben unzähligen Buttons, Icons und Menüs, die anklickbare Elemente enthalten, ist VINCENT MAUGER zuzustimmen, wenn er neben Bedienelementen des Spiels auch die Kamera, mit welcher der Spieler den auf dem Monitor sichtbaren Bildausschnitt verschiebt, als wichtigen Bestandteil des #Interfaces ansieht.⁷³⁹ Das zuvor bereits von NOHR beschriebene „Fenster zur Welt“ ist damit nicht nur ein Ausschnitt der Spielwelt und Andeutung von Off-Screens, es stellt über das Abbild der Spielwelt gleichzeitig eine zentrale Voraussetzung dafür dar, um Informationen über den Handlungsort zu erlangen. Mit Hilfe dieser Informationen lassen sich dann gewünschte Handlungen planen und ausführen, wodurch Veränderungen herbeigeführt werden. Das folgende Beispiel zu *Empire: Total War* zeigt die Vielfalt der bereitgestellten Informationen deutlich.

Die Abbildung zeigt eine typische Szene aus dem Spiel. Der Spieler muss für den Spielerfolg (die Errichtung eines großen Reiches über diplomatische Verhandlung oder militärische Eroberung) einen zu Spielbeginn gewählten Akteur verwalten, im obigen Beispiel Preußen. Über den durch die Maus oder Tastatur verschiebbaren Bildausschnitt gelangt der Spieler zu dem Bereich der aktuellen Region,⁷⁴⁰ an dem er handeln möchte. Viele der möglichen Handlungen abseits der Kriegsführung sind über eine Baumstruktur organisiert, so dass sie in ein Konstrukt gegenseitiger Abhängigkeiten integriert sind, die vom Spieler verstanden werden

.....
⁷³⁸ Das Magazin Wired nennt als Größe der Welt von Grand Theft Auto V ca. 49 Quadratmeilen (ca. 80 km²), bei The Witcher III: Wild Hunt sind es laut einer Präsentation des Entwicklerstudios bei der GDC 2014 ca. 136 km². Zum Vergleich: Die Gesamtfläche der Stadt Kiel beträgt laut dem Statistischen Jahrbuch 2015 ca. 118 km². Vgl.: Bürger- und Ordnungsamt Kiel: Kieler Zahlen 2015. Statistisches Jahrbuch – Statistischer Bericht Nr. 245, Kiel 2016, online: http://www.kiel.de/rathaus/statistik/statistische_berichte/statistische_jahrbuecher/Statistischer_Bericht_Nr._245_-_Kieler_Zahlen_2015.pdf. Warr, Philippa: Grand Theft Auto V by the numbers, 03.10.2013, online: <http://www.wired.co.uk/news/archive/2013-10/03/gtav-by-the-numbers>. Bushnaief, Jasim; Czartowski, Przemysław: Solving Visibility and Streaming, Präsentation bei der GDC 2014, online: http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/GDC2014/Presentations/Bushnaief_Jasim_Solving_Visibility_In.pdf.
⁷³⁹ Mauger, Vincent: Interface, in: Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies, New York 2014, S. 32–40, hier: S. 36.
⁷⁴⁰ Vorhanden sind Europa mit Nordafrika und Westrussland, Nord- und Mittelamerika, der Nahe Osten und der indische Subkontinent. Die Küsten von Brasilien, West- und Südafrika sowie Indochina existieren als reine Handelsorte ohne die Möglichkeit der militärischen Eroberung von Land.



Abb. 4-3: Interface-Elemente in *Empire Total War*. Ansicht der Kampagnenkarte mit der Provinz Brandenburg im Zentrum. Die Kamera zeigt einen Ausschnitt der Kampagnenkarte und kann beliebig verschoben werden, so dass alle Bereiche der gewählten Region überblickt werden können. Auch ein Heran- oder Herauszoomen ist möglich. (1) Ein Hafen. (2) Eine im Hafen stationierte Flotte mit farblich hervorgehobener Segelreichweite pro Runde (rot). (3) Grafische Objekte mit spezifischer Bedeutung: Brücken erlauben die Überquerung von Flüssen, Straßen verbessern die Fortbewegung, Bäume erlauben Hinterhalte. (4) Grenze zu einer Nachbarprovinz mit farblicher Hervorhebung der diplomatischen Beziehung: Grün=eigenes Gebiet, blau=Verbündeter, weiß=Neutraler, rot=Feind. (5) Die Hauptstadt einer Provinz. (6) Dörfer einer Provinz, die industriell oder landwirtschaftlich ausgebaut werden können. (7) Icons für erhaltene Nachrichten. (8) Miniaturkarte der aktuellen Region mit farblicher Hervorhebung der verschiedenen Akteure. (9) Optionen zum gewählten Objekt, hier der Ausbau eines Hafens. (10) Steuerungsbereich: v.l.o.: Spielziele, Regierung, Runde beenden, vorhandene Geldmittel, Jahreszeit, Jahr, Diplomatie, Forschung, Hauptstadt, Listenansicht für verschiedene Informationen, darunter Standort und Stärke der Flotten und Armeen.

muss, wenn er Erfolg haben will. Im Bild ist dies exemplarisch am Hafen zu sehen, bei dem in Feld neun Auswahlmöglichkeiten zu sehen sind, die jeweils Vorteile bieten, sich jedoch gegenseitig ausschließen. Der Hafen ist zu Spielbeginn noch unentwickelt und lässt sich entweder mit dem Schwerpunkt Fischerei, Handel oder Schiffbau ausbauen. Verbessert der Fischereihafen die Nahrungsversorgung der Provinz, so erlaubt der Handelshafen die Einrichtung von lukrativen Handelsrouten, während im Schiffbauhafen Kriegsschiffe konstruiert werden können, um die Seewege und -grenzen zu schützen oder Truppen zu transportieren.

Sind entsprechende Bauvorhaben eng mit dem Spielprozess verbunden und erlauben unterschiedliche Vorgehensweisen, so liefern andere Elemente des #Interfaces vor allem Informationen. Sie informieren damit einerseits über aktuelle Zustände und dienen andererseits als Grundlage für die Planung des weiteren Vorgehens, nachdem die Information auf Basis der Kenntnisse über das Spiel interpretiert worden sind. Im Beispiel sind dies Nachrichten, die Miniaturkarte und zahlreiche weitere Untermenüs, die der Spieler über einen Klick auf die Icons im unteren rechten Bereich des #Interfaces abrufen kann und die ihm aufzeigen in

welchem Zustand sich sein Reich befindet. Auch auf der Kampagnenkarte finden sich zahlreiche Arten von Informationen wieder, so die farblich hervorgehobene Segelreichweite der ausgewählten Flotte oder die über einigen Orten schwebenden gekreuzte Hämmer und Mauerkellen, die daraufhinweisen, dass dort etwas ausgebaut werden kann. Die Fahnen über den Provinzhauptstädten geben dagegen die Zugehörigkeit der Provinzen zum jeweiligen Akteur an, während die farbigen Grenzen die diplomatische Beziehung zum Nachbarn zeigen.⁷⁴¹

Auch lassen sich über das #Interface konkrete Einblicke in das vorherrschende Regelsystem und die inneren Logiken des Spiels⁷⁴² geben. Das für die meisten #Strategiespiele übliche Management von begrenzten Ressourcen gibt damit folglich keine exakte Kopie der Realität wieder – dies erscheint durch die Anforderungen des Mediums ohnehin unmöglich⁷⁴³ – sondern überträgt vielmehr grundlegende Prozesse und Versatzstücke zentraler Aspekte in die ludische Struktur. Damit der Nutzer dies verstehen kann, findet sich meist eine einfache Aufstellung der den Strukturen und Mechaniken zugrunde liegenden Programmcodes. Im Fall der Gebäude in *Empire: Total War* werden dazu beispielsweise die für den Bau zu erfüllenden Vorbedingungen, Kosten und Bauzeiten genannt. Auch werden dem Spieler bereits vor dem Bau die veränderten Möglichkeiten genannt, die mit der Errichtung der einzelnen Gebäude einhergehen. Diese Informationen erlauben damit also Einblicke in das Regelsystem des Spiels und stellen darüber hinaus die Grundlage für Entscheidungen dar. Die folgende Tabelle verdeutlicht das Gesagte am Beispiel der fünf Arten von Schiffswerften im Spiel.

Die Möglichkeit, in einer nach spezifischen Regeln und Strukturen funktionierenden Welt interaktiv Entscheidungen treffen zu können, stellt eine der grundlegenden Eigenschaften dar, die ein digitales Spiel von anderen Medien unterscheidet. Anstatt sich lediglich Konflikte zwischen Protagonisten und Antagonisten anzuschauen oder von ihnen zu lesen, wird der Spieler durch die Interaktivität selbst zu einem Akteur, der entscheiden muss wie er seinen Widersachern begegnet. Dieser Entscheidungsprozess setzt dabei nicht nur ein entsprechendes Verständnis der Handlungsmöglichkeiten voraus, sondern meist auch die Berücksichtigung der Position des Protagonisten innerhalb der Spielwelt und die Beschaffenheit von dieser. Diese Spielwelt dient daher nicht allein der narrativen Verortung der Handlung, sondern umfasst vielmehr eine Welt mit ihren eigenen spezifischen Gesetzmäßigkeiten, deren Bedeutung der Spieler erkennen und berücksichtigen muss, wenn er sich für ein Vorgehen entscheidet. Das folgende Beispiel des Schiffbaus zeigt dies anschaulich.

.....
741 Eine grüne Grenze markiert eigenes Gebiet, eine blaue die zu einem Verbündeten, eine weiße zu einem neutralen Nachbarn und rot zu einem Kriegsgegner.
742 Verschiedene Regelarten werden an späterer Stelle dieses Kapitels näher erläutert.
743 Transferprozesse von Realität in Virtualität und dabei vorgenommene Änderungen finden sich ausführlich in Kapitel 4.2.

Tab. 4-4: Anforderungen, Konstruktionsdauer und Möglichkeiten der verschiedenen Schiffswerften in *Empire: Total War* (Angaben für Großbritannien)

Stufe	Werftentyp	Bedingungen für Errichtung	Bauzeit in Runden	Folgen
1	Schiffswerft	nicht entwickeltes Küstendorf und 1.250 GE ^a vorh.	2	Voraussetzung für Bau von: <i>Werft</i> Ermöglicht Konstruktion von: ^b <i>Brigg, Fregatte Sechster Klasse, Schaluppe</i>
2	Werft	Schiffswerft und 2.500 GE ^a vorh.; „Uferanlagen“ wurde erforscht	3	Voraussetzung für Bau von: <i>Trockendock</i> Ermöglicht Konstruktion von: ^b <i>Leichte Galeere, Galeere, Fregatte Fünfter Klasse, Admiralsflaggschiff Fünfter Klasse, Bombardierschiff, Linienschiff Vierter Klasse</i>
3	Trockendock	Werft und 3.500 GE ^a vorh.; „Fortschrittliche Marinearchitektur“ wurde erforscht	4	Voraussetzung für Bau von: <i>Marinehospital und Dampfbetriebenes Trockendock</i> Ermöglicht Konstruktion von: ^b <i>Raketenschiff, Karronaden-Fregatte, Linienschiff Dritter Klasse, Admiralsflaggschiff Dritter Klasse, Linienschiff Zweiter Klasse</i>
4a	Marinehospital	Trockendock und 7.000 GE ^a vorh.; „Limonensaft und Sauerkraut“ wurde erforscht	5	Ermöglicht Konstruktion von: ^b wie Trockendock, jedoch mit Erfahrungsbonus für neue Schiffe
4b	Dampfbetriebenes Trockendock	Trockendock und 7.000 GE ^a vorh.; „Dampfmaschine“ wurde erforscht	5	Ermöglicht Konstruktion von: ^b <i>Linienschiff Erster Klasse, Admiralsflaggschiff Erster Klasse, Schwere Erste Klasse, Razee, HMS Victory, Dampfschiff</i>

Quelle: Angaben in *Empire: Total War*.

^a) GE=Geldeinheiten, da keine Währung im Spiel genannt.

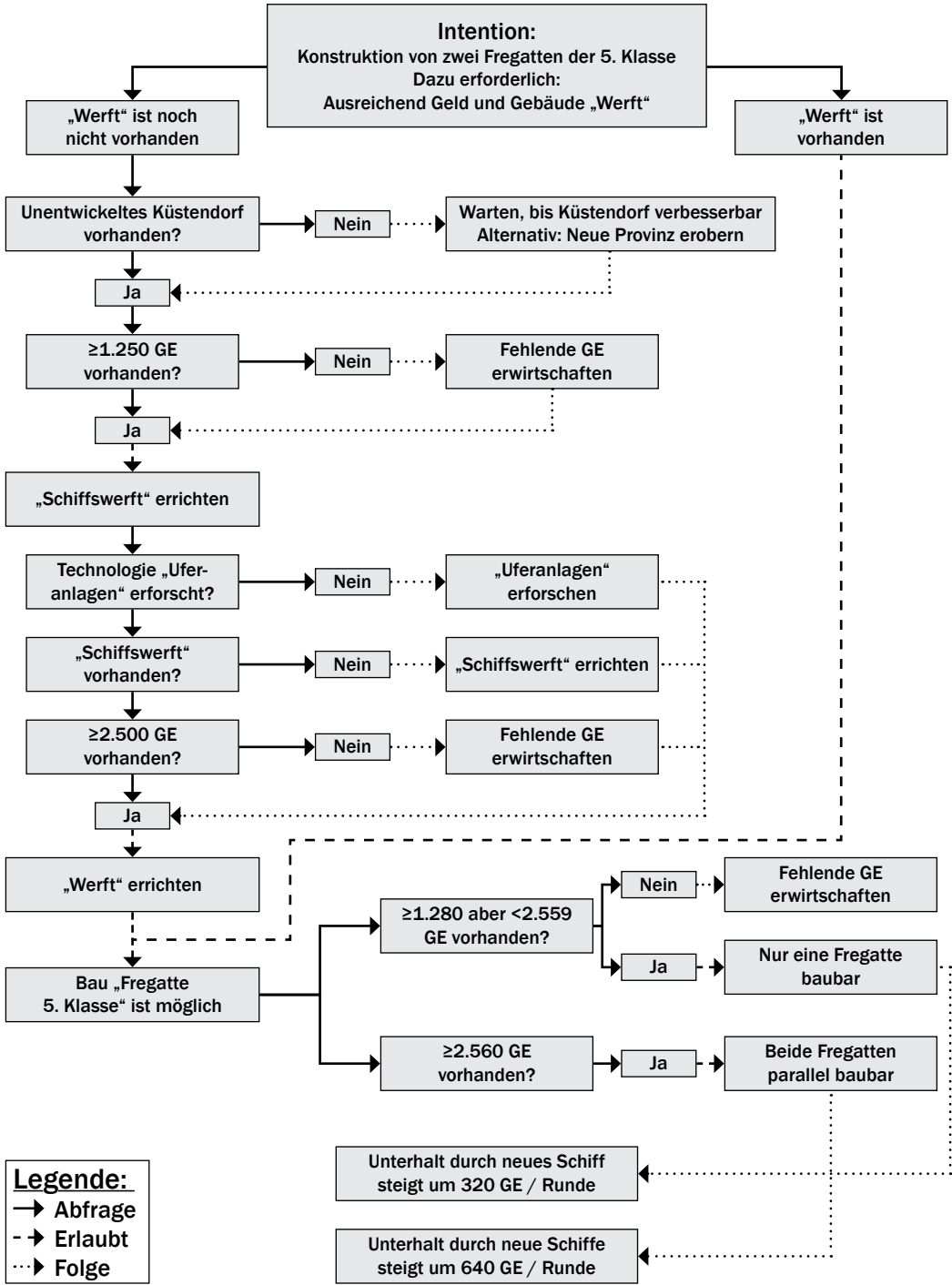
^b) nur mit dem jeweiligen Werft-Typ neu hinzukommende Schiffe.

Anstatt neue Schiffe zu konstruieren, indem Kenntnisse zu Segeleigenschaften, technischen Neuerungen oder geopolitischen Veränderungen berücksichtigt werden, Finanzmittel, Rohstoffe und Werftkapazitäten bereitgestellt sowie die Ausrüstung und Bemannung in Verwaltungsinstitutionen geplant werden, reicht es im Spiel aus, wenn ausgewählte Bedingungen erfüllt sind. Im obigen Beispiel des Schiffbaus in *Empire: Total War* sind dies vorhandene Gebäude, erforschte Technologien und Geldmittel sowie gegebenenfalls noch die Überlegung des Spielers, ob der nach dem Bau eines neuen Schiffes der dann erhöhte Unterhalt⁷⁴⁴ geleistet werden kann. Diese Zusammenhänge lassen sich in Ablaufdiagramme wie dem nachfolgenden übersetzen, das nicht nur innerhalb der Spielwelt definierte Bedingungen widerspiegelt, sondern die auch vom Spieler verstanden werden müssen, wenn er im Spiel erfolgreich sein möchte.

.....

744 Jede militärische Einheit kostet einen festgelegten Betrag an Unterhalt, der jede Runde abgezogen wird.

Grafik 4-5: Flowchart zu Anforderungen und Folgen von Spielmechaniken am Beispiel des Schiffbaus in *Empire: Total War*.



Quelle: Eigene Darstellung auf Basis der beobachteten Spielmechanik.

Bereits diese knappen Ausführungen über die Bedeutung und Omnipräsenz von ludischen Elementen deutet an, dass diese im Verhältnis zu narrativen Elementen einen großen Teil der Spielzeit ausmachen. In einer entsprechenden Untersuchung hat BARRY IP in seinen Betrachtungen narrativer Elementen auch eine stichprobenartige Erhebung vorgenommen, um Anteile interaktiver und narrativer Abschnitte unterscheiden zu können. Dabei stellte er fest, dass Spieler, wie in der Methodensäule drei noch ausgeführt wird, den größten Teil

der Spielzeit nicht dafür aufwenden, den enthaltenen narrativen Elementen zu folgen, sondern selbst aktiv sind. In den zehn von Ip untersuchten Beispielen⁷⁴⁵ umfassten #Cut Scenes, Texteinblendungen und ähnliche narrative Elemente im Schnitt nur 13% der Spielzeit. Auch bei #Adventure- bzw. #Action-Adventure-Spielen wie *The Secret of Monkey Island*, *Shenmue II*, *Resident Evil: Code Veronica X* und *Final Fantasy X* sei der Anteil dieser narrativen Elemente trotz des stärkeren Fokusses auf der Erzählung einer Handlung in diesen Genres mit durchschnittlich 23% zwar höher, jedoch weiterhin nur ein eher kleiner Teil Gesamtspielzeit gewesen.⁷⁴⁶ Der Hauptteil der Spielzeit entfällt daher auf Aktivitäten und Inhalte mit einem ludischen Bezug.⁷⁴⁷

Die Nutzern präsentierte Welt ist entsprechend mehr als ein Ort für eine etwaige erzählte Handlung, sondern bietet auch in Spielen mit einer eher umfangreichen Erzählung zahlreiche ludische Elemente. Auch in Titeln mit einem realitätsnahen Setting, etwa in Historienspielen ersten Grades, in denen zu erwarten ist, dass der Spieler zahlreiche Inhalte vorfindet, die ihm aus der Realität bekannt sind und entsprechend verstanden werden könnten, bestehen jedoch durch notwendige Anpassungen an die Eigenschaften des Mediums manche Herausforderungen. Da keine eins-zu-eins-Übertragung realer Gegebenheiten in die virtuellen Welten möglich ist, finden zahlreiche Anpassungen, Interpretationen und Vereinfachungen statt. Infolge dieser lassen sich die dann bestenfalls der Realität nachempfundenen Inhalte und Strukturen nicht nur in digitalen Spielen präsentieren, sondern auch vom System berechnen, mit Eingabegeräten bedienen und so aufeinander abstimmen, dass eine forderndes Spiel entsteht. Die Spieleforscher SALEN und ZIMMERMAN bezeichnen dies mit der Metapher des Magic Circle, der als eine Grenze zwischen der dem Spieler bekannten Welt außerhalb des Computers und der künstlichen Welt fungiere, in der das Spiel stattfindet. Dieser Begriff gehe nach EVA NIEUWDORP auf den niederländischen Historiker JOHAN HUIZINGA und dessen

.....
745 Ip wählte für seine Analysen zehn Titel aus 21 Jahren aus: *The Legend of Zelda* (1986), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Flashback* (1992), *Shenmue II* (2001), *Resident Evil: Code Veronica X* (2001), *Final Fantasy X* (2002), *Half-Life 2* (2004), *Fable* (2004), *The Godfather* (2006) und *Halo 3* (2007).

746 Vgl.: Ip, Barry: *Narrative Structures in Computer and Video Games. Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings*, in: *Games and Culture* 6.2 (2011), S. 101–134, hier: S. 119–122. Unklar bleibt, ob Ip Ladezeiten bei der Gesamtspielzeit einbezogen hat. Abhängig von der Leistungsfähigkeit des verwendeten Systems kann es wenige Sekunden bis mehrere Minuten dauern, bis ein Spielstand oder ein neues #Level (bzw. ein neuer Abschnitt, wenn die Level-Unterteilung entfällt) geladen worden ist. Auch ist die Gesamtspielzeit vom Können des Spielers abhängig, so dass ein erfahrener Spieler weniger langer braucht, als ein Anfänger. Ip beschreibt den Spieler, der die Titel für ihn spielte als „regular gamer for more than 20 years“, der jedoch noch keines der zehn Spiele kannte. Vgl.: Ebd., S. 117.

747 Die Angaben dienen lediglich dazu ein grobes Verhältnis von narrativen und ludischen Inhalten zu ermitteln. Ip weist richtigerweise daraufhin, dass die tatsächliche Spielzeit stark variieren könne, da sich das Können der Spieler deutlich unterscheiden könne und die Spielzeit zudem auch davon abhängen wie umfangreich Nebenaufgaben absolviert werden. Präzise erfassbar seien daher lediglich die narrativen Abschnitte mit einer vordefinierten Dauer wie etwa Texteinblendungen, Dialoge und Cut Scenes. Vgl.: Ebd., S. 117–120.

Werk *Homo Ludens - Vom Ursprung und der Kultur im Spiel* zurück,⁷⁴⁸ der darin schreibt:

„Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht (...), so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“⁷⁴⁹

Angewandt auf ein digitales Spiel, so SALEN und ZIMMERMAN, sei besonders die Form des Kreises zentral. Sie umschließe einerseits einen abgeschlossenen Raum und trenne ihn damit von der realen Welt außerhalb des Kreises. Andererseits fungiere die Form darüber hinaus als Analogie für eine Uhr, die einen Zeitverlauf mit einem Anfang und einem Ende umschreibe, gleichzeitig jedoch endlos sei: „a finite space with infinite possibility.“⁷⁵⁰ Dieses Verständnis von Spielen als künstlich geschaffener Welten ist auch für digitale Spiele als zentral anzusehen, wenn ihre Inhalte analysiert werden sollen. Durch den Einsatz von Computern ergeben sich jedoch wichtige Unterschiede gegenüber einem klassischen Brett-, Karten-, Mannschafts- oder Kinderspiel. Verlaufen jene Spiele zwar ebenfalls an verabredeten Orten nach festen Regeln und sei es nur als lose Vereinbarung wie dem Verbot des Foulspiels, so können in strittigen Situationen Ausnahmen oder Kompromisse ausgehandelt werden, da die Mitspieler Menschen sind und häufig in einer persönlichen Beziehung zueinander stehen. In der Folge sind durch die Anpassung bestehender Regeln problemlos Varianten des gleichen Spiels möglich, da eine Vereinbarung zur Änderung durch Konsens unter den Teilnehmern getroffen werden kann.

Eine Instanz für die Einhaltung der Regeln findet sich in digitalen Spielen ebenfalls und zwar in Form des Systems, gleich ob Computer, Laptop, Tablet, Smartphone oder Konsole. Indem unter anderem bei der Programmierung der Spiele definiert wird, wie die Spielwelt beschaffen ist, welche Bedingungen in ihr gelten und was die beteiligten Spieler tun müssen, um zu gewinnen, wird auch dort ein klar definiertes Regelsystem geschaffen. Anders als bei dem vorangegangenen Beispiel ist die Existenz dieser Anforderungen jedoch bindend für das System, wenn es das Verhalten der Spieler bewertet und ihnen #Feedback auf ihre Handlungen gibt. Auch wenn die Teilnehmer an einer #Mehrspielerpartie einen fairen Umgang miteinander vereinbaren und auf etwaige vorhandene Spielweisen verzichten wollen, so bleibt auch dies letztlich eine Vereinbarung, die lediglich für das Zwischenmenschliche relevant ist, nicht jedoch für das System als Kontrollinstanz. Indem der Nutzer ein Spiel startet, betritt er damit

.....
748 Nieuwdorp, Eva: *The Pervasive Interface. Tracing the Magic Circle*, in: *Digital Games Research Association (Hg.): Changing Views. Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*, 2005, S. 1-12, hier: S. 6.

749 Zitat in: Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Rowohlt's deutsche Enzyklopädie), bibl. erg. Neuausg. d. F. v. 1956, Reinbek bei Hamburg, 2009, S. 18f.

750 Zitat in: Salen; Zimmerman: *Rules of Play*, S. 95.

den Magic Circle, wo er ein weitreichendes Regelsystem vorfindet, dem er sich unterwerfen muss, um das Spiel spielen zu können. Diese Unterscheidung zwischen Regeln des Spiels und zwischen Spielern vereinbarten Regeln zeigt damit bereits einen wichtigen Unterschied auf, der theoretisch auch im Fall klassischer Spiele gilt, dort jedoch mangels einer entsprechend technischen Kontrollinstanz nicht im gleichen Maß umgesetzt werden kann.

Unterschiedliche Regelsysteme können als wichtiger Ansatz für die Analyse von Spielen angesehen werden, da sie es ermöglichen verschiedene Facetten der Nutzung zu unterscheiden. SALEN und ZIMMERMAN greifen dies ebenfalls auf und unterscheiden drei Arten von Regeln: Die Constitutive, Operational und Implicit Rules.⁷⁵¹ Während eine genaue Kategorisierung aller in einem digitalen Spiel vorhandenen Regeln allein Aufgrund der Komplexität der meisten Titel unrealistisch wäre, wie auch die beiden Autoren selbst feststellen,⁷⁵² so ist ihnen zuzustimmen, wenn sie erklären, dass das grundlegende Verständnis der Merkmale der drei Regelarten wichtige Einblicke in den Aufbau eines Spiels bieten könne. Da sich die von den Autoren gewählten Beispiele wesentlich auf sehr einfache Brettspiele, wie *Tic-Tac-Toe* oder das *Leiterspiel* beschränken, wird nachfolgend das digitale Schachspiel *Chess Titans* als weiteres Beispiel gewählt. Dieses bietet sich für entsprechende Ausführungen insoweit besonders an, da es sein Ursprung bei den klassischen Brettspielen erlaubt, die von den Autoren genannten Eigenschaften der drei Regeln anzuwenden, während gleichzeitig Funktionen ergänzt wurden, die sich allein in digitalen Spielen finden. In Anlehnung an die Ausführungen von SALEN und ZIMMERMAN soll dabei ebenfalls erläutert werden, wie sich die Regeln eines digitalen Spiels von dessen Code unterscheiden.

Obwohl Schach bereits seit vielen Jahrhunderten in weiten Teilen der Welt gespielt wird, haben sich zwar die Gestaltung der Figuren, nicht jedoch die Regeln grundlegend verändert. Neben der verbreiteten Fassung mit schwarzen und weißen Figuren gibt es beispielsweise auch Fassungen zu populären medialen Marken, wie *Herr der Ringe*, *Die Simpsons*, *Harry Potter* oder *Star Wars*. Gemein ist diesen Fassungen, dass die einzelnen Figuren zwar Charakteren der jeweiligen Marke nachempfunden wurden, die Regeln des Schachspiels selbst jedoch identisch blieben. Es wäre dementsprechend auch möglich die Figuren der verschiedenen Fassungen beliebig zu mischen solange darauf geachtet würde, dass Anzahl und Typen weiterhin den Anforderungen entsprächen, die in der Anleitung genannt sind. Bei den digitalen Versionen von Schach wäre die entsprechende visuelle bzw. audiovisuelle Gestaltung daher nicht zu den drei Regelarten zu zählen, sondern zu jenem Teil des Programmcodes, in dem das entsprechende Aussehen der Figuren festgelegt ist.

Wird das digitale Spiel *Chess Titans* als Beispiel genommen, so lassen sich die verschiedenen

.....
751 Ebd., S. 141–149.
752 Ebd., S. 148.

Regelarten deutlich zeigen. Aufgabe der Constitutive Rules sei es nach SALEN und ZIMMERMAN, dass Eingaben der Spieler entlang der einprogrammierten Logiken verarbeitet würden. Im Fall des Schachspiels kann hierzu beispielsweise die Reaktion des computergesteuerten Gegenspielers auf Züge des Spielers gezählt werden. Die Entscheidung für den letztlich ausgeführten Zug orientiert sich dabei an den Verhaltensweisen, die durch die Programmierung vorgegeben sind. Beobachtet werden konnte in zahlreichen Partien beispielsweise der Schutz wichtiger Figuren wie des Königs und der Dame bei gleichzeitigen Versuchen den anderen Spieler matt zu setzen. Wird der Schutz des Königs bei bestimmten Zügen notwendig, wenn dieser im nachfolgenden matt gesetzt werden würde, so konnte beobachtet werden, dass auch diese Figur teils gezielt eingesetzt wird, wenn es die Situation gebot. Die künstliche Intelligenz hinter dem digitalen Schachspiel analysiert entsprechend die Züge des Menschen und entscheidet sich dann basierend auf den dabei gewonnen Erkenntnissen für einen eigenen Zug.

Die Operational Rules entsprächen hingegen der Umsetzung jener Vorgaben, wie sie im Handbuch des Spiels vermerkt sind. Dazu zählt unter anderem die Anzahl der verschiedenen Figuren, ihre Anordnung zu Spielbeginn, die Zahl der Felder und die Richtung, in die sich die einzelnen Figuren bewegen dürfen, das Verhalten im Fall eines besetzten Feldes und natürlich auch die Siegbedingung – das Mattsetzen des gegnerischen Königs. Indem diese Regeln des Brettspiels Schach in seine digitale Variante einprogrammiert werden, zeigen sich nicht nur die Bezugspunkte zwischen diesen.

Vielmehr findet zudem eine Vermittlung der Regeln durch entsprechende visuelle Hilfsmittel statt, die im Bild rechts zu sehen sind. Handelt der Spieler den Möglichkeiten zuwider, so erhält er eine Meldung, dass dieser Zug nicht erlaubt sei, so dass er mithilfe einfacher Vermittlungsformen die grundlegenden Regeln des Schachspiels lernen kann, auch ohne das Handbuch studiert haben zu müssen.



Abb. 4-6: Das Spielfeld von *Chess Titans*. Hervorhebung möglicher Züge der weißen Dame (blau) und schlagbare Figuren (rot).

Die Implicit Rules widmeten sich schließlich mit der Kontrolle der Eingaben der Frage der Fairness. Indem im Handbuch beschrieben wird, dass die Regeln für beide Spieler gelten, wird nicht nur impliziert, dass keine der Parteien von diesen abweichen darf, sondern auch, dass keine Seite einen Vorteil erhält. Durch die transparente Präsentation der Operational Rules im Handbuch sind diese damit nicht nur allgemein bekannt, sondern es entsteht zudem eine gegenseitige Kontrolle, bei der die Mitspieler gegenseitig auf die Einhaltung der Regeln

achten. Im Fall von *Chess Titans* übernimmt der Computer diese Kontrollfunktion, der nach Auswahl einer eigenen Figur nicht nur erlaubte Züge anzeigt, sondern auch ein akustisches Signal und eine Meldung ausgibt, wenn versucht wird einen nicht erlaubten Zug auszuführen. Das Gebot der Fairness, das den Implicit Rules zu Grunde liegt, orientiert sich damit wesentlich an gesellschaftlichen Konventionen, etwa der Ächtung von Betrug, auch wenn der Maßstab für die Bewertung des Verhaltens in Wechselwirkung zu den Operational und Constitutive Rules steht: Betrug ist kein gesellschaftlich akzeptiertes Verhalten, laut Anleitung des Spiels nicht erlaubt und wird durch Beschränkungen in der Mechanik hinter den Entscheidungsprozessen für einen Zug zudem unterbunden. Indem Implicit Rules jedoch nicht auf vorgegebenen Konventionen oder einprogrammierten Logiken basieren, sondern auf als positiv erachteten Verhaltensweisen, sind sie die unbestimmbare der drei Regeln. Im Folgenden sollen daher in Bezug auf digitale Spiele kurz einige Ausnahmen erläutert werden, da sie Einblick in verschiedene Spielweisen wie auch weitere Eigenschaften digitaler Spiele geben.

Eine dieser Eigenschaften wäre das #Cheaten bei dem über unterschiedlichste Wege persönliche Vorteile erzwungen werden. Gleichwohl bestehen nach CONSALVO einige Abstufungen des Begriffs, die nicht in jedem Fall auf einen unfairen Vorteil gegenüber Mitspielern hinauslaufen.⁷⁵³ So seien bereits die Ratgeber und Walkthroughs zum #Cheaten zu zählen, da hier Informationen über die Spiele vermittelt würden, die zwar frei zugänglich und oft sogar offiziell unterstützt sind, jedoch nicht allen Nutzern zu gleichen Teilen bekannt sind. Eine weitere Form zu #cheaten sei die Verwendung von #Cheatcodes, über die konkrete Vorteile aktiviert werden könnten, zum Beispiel unbegrenztes Geld, leichteres Zielen oder durch Wände sehen.⁷⁵⁴

Eine moderne Art zu #cheaten finde sich dagegen in Spielen mit eigenen Premiumwährungen, über die innerhalb der Spielwelt Dinge erworben werden können, deren Erspielen andernfalls womöglich sehr lange dauern würde. CONSALVO verwendet den Begriff des „gold farming“, da Gold in vielen Spielen als eine universelle Währung präsent ist. Beim „gold farming“ würden Spieler dafür bezahlt möglichst viel von dieser Währung zu erwirtschaften sowie Rohstoffe oder Gegenstände zu sammeln, die dann für echtes Geld verkauft würden. Diese gerade bei #Onlinespielen verbreitete Praxis sei zwar nach den Nutzungsbedingungen der Spiele generell untersagt, fände aber trotzdem gerade in China zahlreich statt.⁷⁵⁵ Als Grund hierfür kann ein neben der Nachfrage durch einige Nutzer auch das Spielprinzip

.....
 753 Consalvo: s.v. „cheating“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 104–106. Die nachfolgend genannten Gründe für die Verwendung von Cheats wurden teilweise zum besseren Verständnis angepasst.

754 Diese sind bereits Teil des Spiels und aktivieren damit Funktionen, die vorhanden, jedoch über das reguläre Spiel nicht zugänglich sind.

755 Vgl.: Consalvo: s.v. „cheating“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 104–106.

hinter entsprechenden Titeln gesehen werden: Wer viel und erfolgreich spielt, hat eher die Chance andernfalls schwierig zu erlangende Ausrüstung oder Gold für den eigenen #Avatar zu erlangen. Wer aus Zeitgründen weniger spielen kann oder nicht so geschickt ist, hat Nachteile.

Gerade bei letzterer Form des #Cheatens zeigt sich jedoch auch, dass Vorteile durch echtes Geld sogar gewollt sein, denn manches Geschäftsmodell der Anbieter von #Onlinespielen basiert genau darauf, dass Spieler Geld ausgeben, um dadurch gewisse Vorteile zu erlangen. Hier entfällt damit die illegale Beschaffung von virtuellen Gütern, so dass über ein mit echtem Geld aufgefülltes virtuelles Konto bestimmte Leistungen erworben werden können. Ein populäres Beispiel hierfür ist das #Onlinespiel *World of Tanks*, bei dem nicht nur bestimmte Panzer ausschließlich mit echtem Geld erworben werden können, sondern auch zahlreiche weitere Inhalte bezahlt werden müssen. Die Bandbreite umfasst reicht von kosmetischen Veränderungen an den eigenen Panzern, wie ein Logo, über Ausrüstung und Munition, die Eigenschaften vereint, die sonst nur getrennt möglich sind, bis zum schnelleren Aufstieg in höhere Klassen.⁷⁵⁶

Nicht erwähnt wurden von CONSALVO Exploits, die zwar durch die über sie oft erlangten Vorteile zwar formal gegen die Implicit Rules verstoßen, aber am ehesten zu Ratgebern zu zählen sind. Anders als bei den #Cheatcodes, gehen Exploits wesentlich auf die Nutzung von bestimmten Fehlern im Spiel zurück, die Vorteile verschaffen, die nicht vorgesehen sind. Ein Beispiel für einen solchen Exploit findet sich im Spiel *Deus Ex*, wo für diverse Aufgaben Erfahrungspunkte gutgeschrieben werden, über welche die Fertigkeiten des Protagonisten verbessert werden können. In einem Abschnitt, der Vanderberg Militärbasis, müssen Generatoren eingeschaltet werden, wofür jeweils Erfahrungspunkte gewährt werden. Indem diese beliebig oft aus- und eingeschaltet werden, hat der Spieler die Möglichkeit beliebig viele Erfahrungspunkte zu erlangen, wodurch der Protagonist deutlich mächtiger werden kann, als er es nach dem regulären Spielverlauf eigentlich sein könnte.

Neben dem Überblick über Formen des #Cheatens geht CONSALVO auch auf mögliche Gründe ein. Anknüpfend an die erstgenannte Form, die Ratgeber, liege der Grund in Designdefiziten, so dass Spieler nicht weiter wüssten und dazu einen Ratgeber bemühten oder andere Spieler fragten. Hier liegt damit kein Vorteil vor, sondern eine Notwendigkeit ein Spiel überhaupt erst spielen zu können oder auch Defizite im eigenen Können zu kompensieren. Eine zweite Form knüpft daran an, da einige Spieler von einigen Abschnitten gelangweilt seien und durch #Cheats versuchten schneller an spätere, möglicherweise wieder interessantere Passagen zu gelangen oder um zu erfahren, wie das betreffende Spiel ausgehe. Ein letzter Grund sei

.....
 756 Einen Überblick über die Vorteile von Premiuminhalten bieten: <http://eu.wot-economics.com/en/> und <https://eu.wargaming.net/shop/wot/main/>. Die Preisspanne für Leistungen beginnt bei wenigen Euro und reicht derzeit bis über 140 Euro.

zudem im Verhalten einiger weniger Spieler zu sehen, das Spielerlebnis für andere bewusst zu ruinieren, indem sie allein auf den eigenen Vorteil bedacht seien. Da hierfür jeder Vorteil benötigt werde, sei #cheaten der wesentliche Weg diese zu erlangen.⁷⁵⁷

Mit Ausführungen zu den drei Regeltypen erläutern SALEN und ZIMMERMAN damit grundlegende den Spielprozess prägende Faktoren, die erste Einblicke in die verschiedenen Ebenen erlauben, die bei einer Analyse der Gestaltung der spielerischen Elemente betrachtet werden können. Mit dem Bezug auf HUIZINGA zeigen sie zudem, dass sich die Grundlagen der digitalen Spiele des 20. und 21. Jahrhunderts aus weit älteren Spielformen entwickelt haben. Gleiches gilt in Teilen zudem für die eingangs von diesem Kapitel betrachteten unterschiedlichen Perspektiven. Trotz der großen Unterschiede, die meist entlang von Genregrenzen und technischen Entwicklungen bestehen, ist ihnen gemein, dass sie durch ihre Darstellung auf dem Bildschirm immer nur einen winzigen Teil der Spielwelt abbilden können. Im Gegensatz zu den Erzählungen anderer Medien, finden sich in digitalen Spielen jedoch weitere Teile in Off-Screens über die Interaktivität, die nicht nur genutzt wird, um ludische Elemente zu ergänzen, sondern außerdem um eine weitere Ebene Inhalte zu präsentieren. Wie bei diesen Arten der Inszenierung virtueller Welten, findet auch bei den zuletzt skizzierten #Cheats eine spezifische Auseinandersetzung mit den Eigenschaften des Mediums und seinen inneren Logiken statt.

Diese Feststellung von anhaltend stattfindenden Entwicklungsprozessen und Wechselwirkungen zwischen Medien untereinander sowie zwischen Medien und der Realität ist auch für die in dieser Arbeit betrachteten digitalen Spiele als zentral anzusehen. Wie bei den Spielen generell, ließ sich auch bei den Historienspielen eine klare kulturelle Verortung bei den aufgriffenen Themen und Präsentationsformen identifizieren. Dies zeigt auf, dass sich digitale Spiele zwar zu einem eigenständigen Medium entwickelt haben, jedoch auch eine Vielzahl an Wechselwirkungen zwischen ihnen und anderen Medien bestehen. Dieser Ansatz wird im folgenden Kapitel weiter vertieft, indem Übertragungsprozesse von der Realität in das virtuelle Medium untersucht werden.

4.2. Übertragung von Realität in Virtualität

Eines der wohl bekanntesten historischen Beispiele für die Nachbildung realer Elemente in einer spielerischen Umgebung kann in JOHANN CHRISTIAN LUDEWIG HELLWIGS Kriegsspiel⁷⁵⁸ gesehen werden. Bereits 1780 unternahm dieser den ersten von mehrfach weiterentwi-

.....
757 Consalvo: s.v. „cheating“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 104–106.
758 Hellwig, Johann Christian Ludwig: Das Kriegsspiel. Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen. Braunschweig 1803.

ckelten Versuchen „einige Regeln der Kriegskunst zu versinnlichen, und dadurch dem Schüler dieser Kunst nützlich zu werden.“⁷⁵⁹ Wie NOHR, BÖHME und SANDKÜHLER richtig feststellen, ging es HELLWIG bei dem Spiel nicht nur um die Nachbildung von militärischen Einheiten, sondern insbesondere darum, zentrale Konzepte und Vorstellungen des Strategischen in einer künstlichen Umgebung nachzubilden und dadurch spielerisch zu vermitteln.⁷⁶⁰ Schon in seiner ersten Fassung, dem *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen*,⁷⁶¹ entwarf HELLWIG mit der Unterscheidung zwischen Infanterie, Kavallerie und Artillerie eine Kategorisierung, die in militärisch geprägten Historienspielen bis in die heutige Zeit erhalten geblieben ist, sofern diese Zeiträume thematisieren, in denen noch keine motorisierten Fahrzeuge, wie Transporter, Panzer oder Flugzeuge, Teil der Kriegsführung geworden sind. Gleichwohl ist auch in diesen moderneren Szenarien häufig eine vergleichbare klare Kategorisierung zu beobachten, etwa in Infanterie, gepanzerte Fahrzeuge, Artillerie, Flieger und Schiffe, die ebenfalls durch definierte Stärken und Schwächen Teil eines gemeinsamen Systems werden.

Daneben weist auch die Beschaffenheit von HELLWIGS Spielfeld, das einige Jahrzehnte später durch GEORG LEOPOLD VON REISSWITZ aufgegriffen und weiterentwickelt wurde,⁷⁶² bemerkenswerte Parallelen zu den digitalen Spielen einiger Genres auf, darunter insbesondere #Strategiespielen. Auf dem von HELLWIG beschriebenen Feld aus 49 mal 33 quadratischen Zellen konnten verschiedene Arten von Terrain durch farbliche Hervorhebung unterschieden werden. So standen schwarz und weiß für Terrain, das Streitkräfte ungehindert nutzen konnten, grün stand für Sümpfe, die zwar nicht durchquert, über die aber geschossen werden konnte, während rote Felder für natürliche Hindernisse wie Gebirge standen, deren Nutzung durch militärische Einheiten komplett untersagt war. Blaue Felder entsprachen schließlich Gewässern, über die ähnlich wie bei Sümpfen geschossen werden konnte, deren Überquerung jedoch spezielle Brückenwagen erforderte, um Pontonbrücken zu errichten. Auch Ortschaften, Festungen und territoriale Grenzen ließen sich einzeichnen.⁷⁶³

Auch wenn die Einteilung in einzelne Felder auf den #Karten bei digitalen #Strategiespielen wie *Empire: Total War* oder *World in Conflict* nicht mehr so verbreitet ist, so sind verschiedenen Topografien auch bei diesen bestimmte Eigenschaften zugeschrieben. So erlauben höher gelegene Areale sowohl einen besseren Überblick über das Geschehen, als auch Fernkämpfen den oft effektiveren Angriff auf Feinde in tiefer gelegenen Gelände. Wälder und ähnliche

.....
759 Zitat in: Ebd., S. 2.
760 Vgl.: Nohr, Rolf F.; Böhme, Stefan; Sandkühler, Gunnar: Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel, Braunschweig 2009.
761 Hellwig, Johann Christian Ludwig: Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels. Von zwey und mehrern Personen zu spielen, Leipzig, 1780.
762 Vgl.: Reißwitz, Georg Leopold von: Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles, Berlin 1824.
763 Hellwig: Versuch, S. 7–12. Zu den Brückenwagen: S. 116f.

Vegetation erlauben es Einheiten zu verbergen und Hinterhalte auszuführen. Natürliche Hindernisse im Gelände, wie Berge, Klippen oder Gewässer, können dagegen nicht oder nur an ausgewählten Stellen überwunden werden. Auch findet sich in vielen Historienspielen mit Settings von der Antike bis ins 19. Jahrhundert die klassische Dreiteilung in Infanterie, Kavallerie und Artillerie mit ihren jeweiligen taktischen Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld wieder. Auch in Spielen mit einem zeitgeschichtlichen Kontext⁷⁶⁴ wie *World in Conflict* und sogar in durch Akteure und Technologie deutlich von der Realität unterscheidbaren Fantasy- und Science-Fiction-Szenarien bleiben diese etablierten Kategorisierungen von Einheiten und ihre Beziehungen zueinander oft erhalten.

Ein Beispiel, das dies sehr anschaulich zeigt, ist *StarCraft II*. Trotz einem Science-Fiction-Setting laufen die Konflikte zwischen den Terranern, den insektoiden Zerg und den hochentwickelten Protoss entlang einer klaren Stein-Schere-Papier Mechanik ab. Indem praktisch allen Einheiten, gleich ob Infanterie, Fahrzeuge oder Flieger, konkrete Stärken und Schwächen zugewiesen sind, lassen sich Schlachten nicht gewinnen, indem ledig eine Einheitenart in großer Zahl produziert wird, weil andere Einheiten in der Lage sind diese zu besiegen. Der folgende Screenshot deutet an, über welche Eigenschaften Einheiten unterschieden und in die Spielmechanik eingebunden werden können. Zu sehen ist der Marine, der einfachste Kämpfer der Terraner. Er ist stark gegen, von links, Marauder (Terraner), Hydralisks (Zerg) und Immortals (Protoss), jedoch schwach gegen Einheiten, die einen Flächenschaden anrichten, darunter Siege Tanks (Terraner), Banelings (Zerg) und Collossi (Protoss).⁷⁶⁵ Da alle diese Einheiten und viele weitere ebenfalls entsprechende Stärken und Schwächen haben, entsteht zusammen mit vielen weiteren Faktoren in der Spielmechanik die Voraussetzung wie fordernde Partien.

Neben diesen vornehmlich militärischen Spielszenarien findet sich die Zuweisung von spezifischen Eigenschaften eines Geländes auch in zahlreichen weiteren Spielen wieder. So bietet etwa *Anno 1404* auf jeder der im Spiel zu besiedelnden Inseln unterschiedliche so genannte Fruchtbarkeiten⁷⁶⁶ und abbaubare Rohstoffe, die einerseits das Vorgehen wesentlich bestimmen und andererseits ebenfalls gewisse Entsprechungen in der Realität haben. Über die #Simulation von Produktionskreisläufen muss der Spieler ferner sowohl die für das Wachstum seiner Siedlungen notwendigen Güter produzieren, als auch gleichzeitig die Bedürfnisse seiner Untertanen befriedigen, da diese nur bei anhaltender Zufriedenheit in eine höhere

.....

764 Nun sind es etwa Gebäude, die es erlauben die gegenüber gepanzerten Fahrzeugen anfällige Infanterie zu verbergen und dadurch ähnlich der Vegetation Hinterhalte zu legen. Flankierende Kavallerie wurde durch Fahrzeuge ersetzt und Luftstreitkräfte sind ähnlich der klassischen Artillerie zu großen Schäden in der Lage, jedoch sehr anfällig gegenüber anderen Einheiten.

765 Siehe das Hilfe-Menü innerhalb des Spiels.

766 Möglich sind: Datteln, Färbemittel, Getreide, Gewürze, Hanf, Honig, Kaffee, Mandeln, Most, Rosen, Seide, Ton, Wein und Zucker.



Abb. 4-7: Kategorisierung militärischer Einheiten über Eigenschaften, hier: *StarCraft II*. Screenshot aus dem Hilfe-Menü des Spiels: (1) Name der Einheit und Klasse, hier: Leicht und biologisch. (2) Knappe Beschreibung der Fertigkeiten. (3) Abbildung der Einheit im Spiel. (4) Basiswerte für Trefferpunkte, Panzerung und Waffenschaden. (5) Einheiten, gegen die Marines besonders stark sind. (6) Einheiten, gegen die Marines besonders schwach sind. (7) Besondere Fertigkeiten. (8) Mögliche erforschbare Upgrades.

gesellschaftliche Klasse⁷⁶⁷ aufsteigen. Erschwert wird dies zudem durch die erstmals in der *Anno*-Reihe enthaltene Unterscheidung verschiedener Kulturen, die zwar nur recht plakativ mit Orient und Okzident bezeichnet werden, jedoch die Komplexität des Gameplays nochmals steigerten, da jede „Kultur“ Eigenschaften aufweist, die der anderen fehlen. Durch eine entsprechend enge Verzahnung in der Spielmechanik wird so die Auseinandersetzung mit beiden notwendig. Auch die unterschiedlichen Eigenschaften von Geländearten sind hierbei von Bedeutung, da insbesondere Rohstoffe und Fruchtbarkeiten kulturspezifisch verteilt sind.

Wie bereits bei den Ausführungen zum Schiffbau in *Empire: Total War* im vorangegangenen Kapitel erläutert, müssen auch in *Anno 1404* Anforderungen erfüllt werden. So sind neben ausreichenden finanziellen Mitteln für den Bau von Gebäuden des Okzidents bis zu vier Baumaterialien notwendig: Werkzeug, Holz, Stein und Glas. Können Holz in Wäldern von Holzfällern und Stein von Steinmetzen in einem Steinbruch direkt erzeugt werden, so bedarf es bereits für Werkzeug eines Werkzeugmachers, der wiederum Eisen benötigt, das zunächst aus Eisenerz und Kohle gewonnen werden muss. Für Glas bedarf es schließlich eines Glasmachers, der Pottasche und Quarz verarbeitet. Letzteres kann nur auf Inseln des Orients abgebaut werden und auch nur dann, wenn zuvor ein entsprechender diplomatischer Rang

767 Der Begriff der Klasse dient hier als Unterscheidung verschiedener Arten von Einwohnern. Angefangen bei den Bauern, über Bürger und Patrizier, können die Einwohner bis zur Klasse der Adligen aufsteigen. Ähnlich wie bei dem Terrain sind auch die Klassen damit wesentlich Symbole und nicht pauschal auf die Realität anwendbar.

in Form von Anerkennung beim Sultan, dem Herrscher über den Orient, erreicht worden ist, worauf hin dieser zum Dank Zugang zu neuen Bauplänen gewährt.

Das Gameplay von *Anno 1404* ist entsprechend durch zahlreiche Beschränkungen geprägt. Da auf keiner Insel alle Rohstoffe und Fruchtbarkeiten vorhanden sind und der Bauplatz zudem beschränkt ist, muss der Spieler ein hohes Maß an Mikromanagement betreiben, wenn er seine Siedlungen von kleinen Dörfern zu „Metropolen“ mit vielen tausend Einwohnern ausbauen möchte. Hierzu zählt im Besonderen die Einrichtung von Warenkreisläufen über Schiffe, die im Idealfall dafür sorgen, dass auf jeder Insel die Rohstoffe und Waren vorhanden sind, die benötigt werden und die Vielzahl der Bedürfnisse der Einwohner bedient werden können. Die Voraussetzung für entsprechende Erfolgserlebnisse ist damit auch die vorausschauende Sicherung potentiell wichtiger Inseln, die Fruchtbarkeiten und Rohstoffe bieten, die auf bereits kontrollierten Inseln nicht vorhanden sind.

Ein weiteres Beispiel für die Bedeutung unterschiedlicher Topografien bietet die Reihe *Sid Meier's Civilization*. Die bei jedem Start einer neuen Partie zufällig generierte Spielwelt besteht aus Kacheln, von denen jeder einzelnen bestimmte Eigenschaften zugewiesen sind, so dass direkte Parallelen zu den Kriegsspielen von HELLWIG und REISSWITZ offensichtlich werden. Anders als in diesen, werden den Kacheln in *Civilization* jedoch nicht nur militärisch relevante Eigenschaften zugewiesen, sondern mit Nahrung, Produktion und Gold sowie je nach Teil der Reihe teils noch mehr Faktoren berücksichtigt.⁷⁶⁸ Auch ist es dem Spieler möglich, die Eigenschaften eines Geländefeldes durch eine „Verbesserung“ genannte Baumaßnahme zu verändern. So ermöglichen Straßen die schnellere Verlegung von Einheiten und die Einrichtung von Handelsrouten, Bergwerke erhöhen den Produktionswert und machen Rohstoffe zugänglich und Bewässerung sorgt für höhere Nahrungserträge. Gleichzeitig schließen sich viele der Verbesserungen jedoch gegenseitig aus, so dass der Spieler ähnlich wie in *Anno 1404* und vielen anderen #Aufbau- und #Wirtschaftssimulationen sowie #Strategiespielen entscheiden muss, wie er vorgehen möchte und wo er Schwerpunkte setzen möchte. Anstatt dem Spieler also eine definierte Folge von Ereignissen vorzugeben, läuft in diesen Beispielen jede Partie bereits durch die neu gestaltete Spielwelt unterschiedlich ab.

Ein wichtiger Teil der Herausforderung und des Spielspaßes dieser und unzähliger anderer emergenter virtueller Systeme erwächst nach EDWARD CASTRONOVA aus ihrer Begrenztheit. Obwohl der Spieler einen Titel beliebig oft starten und dadurch die vermeintlich besten Ausgangsvoraussetzungen schaffen könne, sei sein Erfolg im weiteren Verlauf des Spiels von zahl-

.....

⁷⁶⁸ Diese drei Werte lassen sich sinnbildlich verstehen: „Gold“ fungiert als Einkommen, so dass Verbesserungen von Geländefeldern das Einkommen je Runde erhöhen, während „Nahrung“ das Bevölkerungswachstum steigert und „Produktion“ die Dauer aller Einheitenbildungen und Gebäudekonstruktionen bestimmt. In späteren Teilen der Reihe kamen unter anderem noch „Kultur“ und „Forschung“ dazu, welche den kulturellen Einfluss einer Stadt vergrößern bzw. die Forschung beschleunigen.

reichen begrenzenden Faktoren abhängig.

„[S]omewhat shockingly, scarcity is what makes the VW [virtual world] fun. (...) The idea is shocking because it seems to suggest that utility and well-being are not the same thing. Utility always rises when constraints are relaxed, yet people seem to prefer a world *with* constraints to a world *without* them. Constraints create the possibility of achievement, and it is the drive to achieve something with the avatar that seems to create an obsessive interest in her well-being.“⁷⁶⁹

CASTRONOVA verwendet als Beispiel für seine Ausführungen im Aufsatz das #Rollenspiel *Everquest*, jedoch findet sich der konstatierte, aus der Begrenzung der Möglichkeiten erwachsende, Spielspaß in fast allen digitalen Spielen wieder, weil es als eine der elementarsten Anlässe fungiert, um Spieler zu Aktivität anzuregen. Wie der Autor ebenfalls feststellt, habe der Wunsch etwas erlangen bzw. erreichen zu können zudem eine Entsprechung in der Realität. Auch hier erwachsen Spaß und Freude vielfach aus erreichten Erfolgen, indem zuvor bestehende Herausforderungen überwunden worden seien. Während sie eine „essential human story of challenge, maturity, and success“ präsentierten, böten Spiele einen wichtigen Vorteil gegenüber der Realität. Durch die Möglichkeiten mit relativ ähnlichen Voraussetzungen einzusteigen, sie beenden und neu starten zu können, wenn etwas falsch laufe, erlangten die Inhalte eine große Bedeutung für ihre Spieler, die angeregt würden sich auszuprobieren.⁷⁷⁰

Durch diese Eigenschaften von Spielen überrascht es nicht, dass die militärischen Planspiele von HELLWIG, REISSWITZ und Anderen,⁷⁷¹ obwohl sie auf abstrakte Darstellungen der Konflikte beschränkt blieben, trotzdem lange Zeit für die Offiziersausbildung genutzt wurden. Wie PIAS mit Verweis auf die Autoren jener Spiele ausführt, habe das Ziel besonders darin bestanden, grundlegende Fertigkeiten zu erwerben, die für Offiziere als wichtig erachtet wurden, darunter „Geist“, „Scharfsinn“, „rasche Beurteilungskraft“ und „schnelle Entschlossenheit in militärischer Rücksicht“ wie es etwa HOVERBECK⁷⁷² formuliert habe. Nach PIAS sei für diese und weitere Eigenschaften das Schachspiel ungeeignet gewesen, da es durch seine formalisierte Art des abwechselnden Zugs von genau einer Figur nicht dem entspreche, was auf Schlachtfeldern anzutreffen sei. Neben der Notwendigkeit mehrere Figuren parallel zu bewegen und die Eigenschaften des Terrains einzubeziehen, sei zudem gerade auch die Wiedergabe der unterschiedlichen Truppengattungen schwierig gewesen. Dies sei im Fall von

⁷⁶⁹ Zitat in: Castronova, Edward: Virtual Worlds. A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, in: Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge 2006, S. 825. Hervorhebungen im Original.

⁷⁷⁰ Ebd., S. 825f, Zitat auf S. 825.

⁷⁷¹ Georg Leopold von Reißwitz und später sein Sohn Georg Heinrich Rudolf entwickelten ein eigenes Kriegsspiel, das eine Reihe von Gemeinsamkeiten mit jenem von Hellwig aufweist, jedoch nochmals deutlich komplexer ist, da es auch weitere, den Schlachtausgang entscheidende Bedingungen einbezog, darunter Kommunikationsprobleme. Siehe: Reißwitz, Georg Heinrich Rudolf Johann Freiherr von: Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles, Berlin 1824.

⁷⁷² Hoverbeck, Christoph Ernst von: Das preußische National-Schach, Breslau 1806, S.9, zitiert nach: Pias: Computer Spiel Welten, Zürich 2000, S. 173.

Infanterie und Kavallerie noch vergleichsweise einfach gewesen, da sie zwar unterschiedlich schnell seien, jedoch dort Schaden anrichteten wo sie sich befänden. Anders sehe es dagegen bei der Artillerie aus, deren Schaden an einem anderen Ort in Abhängigkeit zur Entfernung von der Einheit erfolge. Auch die Versorgung der Truppen, Kriegsschäden und eine Reihe weiterer Faktoren spiegle sich in späteren Varianten der Kriegsspiele wider.

Von einer lediglich geringfügig komplexeren Form des Schachspiels kann also bei den historischen Vorbildern ebenso wenig gesprochen werden wie bei digitalen Spielen mit einem militärischen Schwerpunkt, so dass Vergleiche bestenfalls als Analogie für taktische Gedankenspiele dienen können, nicht jedoch für eine Gleichsetzung des klassischen Brettspiels mit aktuellen Titeln. Der Fokus auf konkrete Elemente der Kriegsführung findet sich in zahlreichen Historienspielen wieder, darunter besonders in den Genres #Strategie, #Shooter und #Fahrzeugsimulation. Trotz der stetig steigenden Leistungsfähigkeit moderner Computer orientieren sich Gameplay und Erzählung wesentlich an den gängigen Merkmalen des jeweiligen Genres.⁷⁷³ Wird die Versorgung der Streitkräfte mit militärischem Gerät teils noch berücksichtigt und dient wie im Fall von *World in Conflict* als zusätzliche Herausforderung, da sie die Handlungsmöglichkeiten des Spielers beschränkt,⁷⁷⁴ so bleibt die konkrete Versorgung der Soldaten mit Proviant und Ausrüstung häufig bereits aus. Spieler können durch Einheitenlimits zwar nur eine begrenzte Zahl an Truppen ins Feld führen, brauchen sich jedoch nicht näher um die Beschaffung der genannten Versorgungsgüter kümmern und können sich wesentlich auf zu treffende taktische und strategische Entscheidungen konzentrieren. Darüber hinausgehende Einflussfaktoren werden dagegen meist nur narrativ behandelt und haben spielerisch nur geringe Bedeutung. Hierzu zählt insbesondere die Rolle der Zivilbevölkerung, die Kriegsfolgen auf die beteiligten Nationen oder etwaige ideologische Hintergründe der behandelten historischen Konflikte.

Der Grund für ihr häufiges Fehlen kann ebenfalls aus den drei Regeltypen von SALEN und ZIMMERMAN gelesen werden, die zu einer inneren Logik der Spiele führen, in der jene Elemente durch andere Schwerpunkte keinen festen Platz haben, sofern das Spielprinzip nicht klar auf sie ausgerichtet ist. Um Fortschritte zu erzielen und letztlich zu gewinnen, muss der Spieler in erster Linie zu erfüllende Aufgaben kennen und Handlungsmöglichkeiten gezielt einsetzen. Auch ist der inhaltliche Fokus meist sehr stringent auf die geschilderten inhaltlichen Schwerpunkte ausgerichtet, so dass für Ereignisse und Entwicklungen jenseits der Perspektive des Protagonisten in entsprechend progressiven Spielen spielerisch wie erzählerisch nur wenig

.....

⁷⁷³ In Strategiespielen führt der Spieler als Befehlshaber Truppen ins Feld, in Shootern übernimmt er meist die Rolle eines einzelnen Soldaten und in den Fahrzeugsimulationen steuert er detailreich nachgebildete Fahrzeuge, wie Flugzeuge oder Schiffe.

⁷⁷⁴ Abhängig von der Versorgungslage, die vom Spieler nicht beeinflusst werden kann, können bestimmte Einheiten, wie Artillerie und schwere Panzer nicht herbeigerufen werden und auch Unterstützung über gezielte Luftangriffe oder Aufklärungsflüge steht nicht immer zur Verfügung.

Raum bleibt. Dies hat zur Folge, dass die Simulation von Realität folglich durch die etablierten Gestaltungskonventionen und allgemeine Eigenschaften des Mediums nicht umfassend erfolgen kann, sondern sich auf einzelne Ausschnitte eines Ereignisses beschränkt.

Somit hat das Beispiel der preußischen Kriegsspiele des 18. und 19. Jahrhunderts bereits einen zentralen Punkt verdeutlicht, der trotz der großen technischen und ästhetischen Unterschiede auch für die in dieser Arbeit untersuchten digitalen Spiele gilt: Sie sind nur sehr bedingt in der Lage Realität, und damit auch historische Themen, in einer Weise abzubilden, die als umfassend zu bezeichnen wäre. Indem bestimmte Aspekte eines Themas weggelassen oder zumindest drastisch reduziert werden – im Fall der Kriegsszenarien beispielsweise die Zivilbevölkerung oder die politische Verortung – entstehen damit wesentlich Modelle eines eng abgegrenzten Ausschnitts vom Gesamtthema. Wie die Ausführungen ebenfalls gezeigt haben, wird dieser Ausschnitt jedoch durch die Modellierung auf eine Weise präsentiert, in die sich die beteiligten Spieler direkt hineinendenken müssen, da sie die Rollen in dem Modell übernehmen, ohne die kein Spiel stattfinden kann. Der Begriff eines Planspiels erscheint daher durchaus passend, wenn über die Simulation von Realität in Historienspielen und digitalen Spielen insgesamt gesprochen wird, weil ein wesentlicher Teil der Handlungen auf dem Vorstellungsvermögen der Nutzer aufbaut.

Ist es durchaus möglich, dass Besucher eines Mittelalter-Marktes originalgetreu nachgebildete Rüstungen und Schwerter tragen und so unmittelbare Eindrücke davon erhalten, wie es wohl gewesen sein mag so ausgerüstet in die Schlacht zu ziehen, so einseitig bleiben auch in diesem Fall die Eindrücke. Sind über das Gewicht und die eingeschränkte Beweglichkeit klare physische Reize vorhanden, so fehlt selbstverständlich die Erfahrung monatelanger Reisen in fremden Ländern mit Entbehrungen und konstanter Bedrohung durch Feinde. Auch fehlt in dieser Vorstellung ein Fußsoldat zu sein die Perspektive der Befehlshaber, die taktische Entscheidungen auf Basis der vorhandenen Kräfte und Informationen über feindliche Bewegungen treffen müssen, ebenso, wie jene der Herrscher ausbleiben muss, welche ihre Soldaten überhaupt erst mit konkreten Kriegszielen in Bewegung gesetzt haben. Wie bei Spielen entsteht ein zentraler Teil des Erlebnisses wesentlich im Kopf des Akteurs durch das so-tun-als-ob. Wird dies im aktuellen Beispiel etwa durch die physischen Reize von Rüstung und Schwert begünstigt, so sind es im Fall der Spiele dagegen audiovisuelle Elemente ebenso wie konkrete Spielmechaniken, die es ihrerseits begünstigen können sich in bestimmte Situationen hinein zu denken. Hierzu zählt folglich nicht nur die Überlegung, wie die Bedienung über die Eingabegeräte erfolgt, sondern, und wie gerade PIAS Ausführungen aufgezeigt haben, gerade auch die Versetzung des Spielers in simulierte Entscheidungssituationen, aus denen er unter sehr spezifischen Gesichtspunkten handeln muss. Werden die didaktischen Ziele der Offiziersausbildung über Kriegsspiele als Maßstab genommen, so ist die simulierte

Realität der virtuellen Spiele also im besten Fall dazu in der Lage, Information zum jeweiligen Szenario und bestimmte Denkmuster zu vermitteln, indem Spieler aus der präsentierten Perspektive agieren müssen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der virtuellen #Simulation von Elementen aus der Realität ist in der Notwendigkeit zu sehen, diese mit dem Code des Spiels kompatibel zu machen. Erst indem diese in eine Form gebracht werden, die vom System verstanden werden kann, werden die Spielwelten und Handlungsweisen möglich, in denen der Spieler agiert. Eine umfassende Darstellung dieses Prozesses würde umfangreiche Ausführungen zu Programmiersprachen und weiteren Themen der Informatik erfordern. Da dies jedoch zu weit führen würde, werden die nachfolgenden Ausführungen vielmehr einige Beispiele und Erläuterungen beinhalten, wie die Übersetzung von der realen zur virtuellen Realität in Spielen ablaufen kann. Dieser Ansatz erscheint sinnvoll, da hierbei einerseits die sonst notwendigen vertieften Kenntnisse in der Programmierung entfallen und andererseits zudem eine deutlich größere Verständlichkeit für Laien angenommen werden kann, da sich viele der folgenden Aspekte über konkrete Beispiele aus unterschiedlichen Titeln belegen lassen.

Auch wenn viele Spiele vorgeben die Realität abzubilden und durch technischen Fortschritt bereits beeindruckende audiovisuelle Nachbildungen von ihr möglich sind, so muss dennoch stets berücksichtigt werden, dass Spielwelten komplett von ihren #Entwicklern erzeugt worden sind. Ohne entsprechende Eingaben gibt es in der virtuellen Welt keine Naturgesetze, keine chemischen Eigenschaften von Materialien, keinen Tag, keine Nacht, kein Leben und keinen Tod.⁷⁷⁵ Wird angenommen, dass jene elementaren Bestandteile des Alltags zentral für die menschliche Wahrnehmung sind, so überrascht es nicht, dass Programmierer großen Aufwand betreiben, um Spielwelten zu erzeugen, die zumindest lebendig wirken und dadurch zur Immersion beitragen.

Während #Engines die softwareseitige Grundlage für die Programmierung eines Spiels bilden und dabei helfen Ideen in eine konkrete Form zu bringen, so bedarf es auch für die Erzeugung einer Spielwelt mit all ihren Details einer Sprache, die nicht nur vom System, sondern auch vom Spieler verstanden wird. Eine sehr verbreitete Form dies darzustellen wird nachfolgend am Beispiel der #Trefferpunkte erläutert. Dieses spielerische Element dient dazu den Zustand von Figuren oder Gegenständen abzubilden und dem Spieler damit nicht nur wichtige Information vermitteln, sondern ihm darüber hinaus auch ein #Feedback auf seine Handlungen geben und ihm entsprechend helfen seine Taten innerhalb der Spielwelt zu bewerten.

#Trefferpunktsysteme lassen sich in zahlreichen, wenn auch nicht in allen Spielen beob-

⁷⁷⁵ Vgl.: Schröder, Lutz: Computerspiele als ein neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War, 2012, online: <http://www.spielbar.de/neu/2012/06/computerspiele-als-ein-neuer-zugang-zu-geschichtsthemen/>.



Abb. 4-8: Beispiele für die Darstellung von Treffern und Verletzungen bzw. Schäden in Spielen.

- 1) *Half-Life 2*: Zahlenanzeige der Trefferrpunkte (links) und Ladung des Schutzanzugs (rechts).
- 2) *BioShock: Infinite*: Balkenanzeige für Trefferrpunkte (rot) und Rüstung (gelb).
- 3) *Anno 1404*: Ein brennendes Haus „verliert“ Trefferrpunkte, bis es niedergebrannt ist.
- 4) *Kingdom Come: Deliverance*: Blutspritzer auf der Kamera visualisieren Verletzungen des Avatars neben einer Balkenanzeige am unteren Rand.
- 5) *The Legend of Zelda: The Wind Waker*: Lebensanzeige als Herzform.
- 6) *Brothers in Arms: Road to Hill 30*: Gesundheitszustand als farbiges Piktogramm: unverletzt (grün), leicht verletzt (gelb), mäßig verletzt (orange-rot) und schwer verletzt (rot).

achten. Verbreitet sind sie besonders in Titeln mit kampfbetonten Szenarien und in jenen, in denen Objekte zerstört werden können. Hierzu zählen insbesondere #Strategie-, #Shooter-, #Rollenspiele, aber in der Regel auch #Aufbau-, #Fahrzeug- und #Wirtschaftssimulationen, wo es statt der Charaktere etwa Gebäude und Technologie sind, die Schaden nehmen und repariert werden müssen. Auch finden sich #Trefferpunkte in zahlreichen Titeln mit gefährlichen Spielwelten, in denen der Protagonist in Abhängigkeit der Handlungen des Nutzers sterben kann, so etwa in #Jump'n'Run- oder #Action-Adventure-Titeln. Hier geht es damit weniger um Überlebenskämpfe, sondern vielmehr um das erfolgreiche Navigieren in der Welt. Dagegen wird in den Genres #Sport und #Adventure weitgehend auf #Trefferpunkte verzichtet, da dort der Punktegewinn bzw. das Lösen von Rätseln das Spiel bestimmen.

Sind #Trefferpunktsysteme in digitalen Spielen vorhanden, so variiert ihre Einbindung in

den Spielprozess sehr stark. In kampfbetonten Spielen wie auch in #Jump'n'Run Titeln geben sie dem Spieler einen Eindruck davon, welche Wirkung die eigenen Angriffe und jene der Gegner haben, so dass der Nutzer ein #Feedback zu seiner Spielweise erhält. Sinken #Trefferpunkte etwa sehr schnell oder befinden sie sich auf einem niedrigen Niveau, so wird der Spieler dazu angehalten vorsichtiger vorzugehen, da sich dessen #Avatar in einer gefährlichen Umgebung befindet oder Angriffen ausgesetzt ist. Dagegen geben sie in #Simulationsspielen häufig den Zustand von Objekten an, so dass der Spieler beispielsweise erfährt, ob Reparaturarbeiten an Gebäuden oder Fahrzeugen durchgeführt werden müssen. Neben einer drohenden Zerstörung findet sich hier zudem oft eine Kombination mit einer absinkenden Leistungsfähigkeit, wodurch etwa ein Auto nicht nur hörbar klappert, sondern auch langsamer fährt.

Die Folgen von einem Absinken der #Trefferpunkte auf null wirkt sich dagegen meist gleich aus: Der #Avatar des Spielers oder dessen Truppen sterben und sind damit nicht mehr zu gebrauchen. Im Fall des #Avatars führt das komplette Aufbrauchen der #Trefferpunkte zudem dazu, dass auch die laufende Partie zu Ende ist, da es mit dessen Tod keinen Stellvertreter mehr innerhalb der Spielwelt gibt.⁷⁷⁶ Im Beispiel von #Strategiespielen und #Wirtschaftssimulationen sind die Folgen dagegen meist weniger drastisch, da hier das Aufbrauchen der #Trefferpunkte lediglich dazu führt, dass Einheiten, Gebäude oder Fahrzeuge zerstört werden und gegebenenfalls ersetzt werden müssen. Während dies Fortschritte des Spielers behindert und ihre Ersetzung etwa Geld oder Rohstoffe kostet, bedeutet die Zerstörung von entsprechenden Sachwerten jedoch nicht unmittelbar das Spielende. Auch lassen sich neben den ultimativen Konsequenzen Tod bzw. Zerstörung⁷⁷⁷ weitere teils sehr detaillierte Formen der Realitätssimulation beobachten, die ebenfalls mit dem #Trefferpunktsystem im Beziehung stehen. Dies wird am Beispiel *Silent Hunter IV* erläutert.

Als #Fahrzeugsimulation mit einem Setting im Pazifikkrieg steuert der Spieler als Kapitän amerikanische U-Boote in Einsätzen gegen japanische Schiffe. Das Spiel bietet dabei in Bezug auf die Schäden ein sehr detailreiches #Trefferpunktsystem, bei dem jedoch angerichtete Schäden an feindlichen Schiffen und dem eigenen U-Boot unterschiedlich präsentiert werden. Ein Grund hierfür liegt an der Perspektive auf das Geschehen, da der Spieler zahlreiche Positionen seines Kommandos direkt beeinflussen kann, darunter auch die auf dem folgenden Bild zu sehende Darstellung des Schadenmanagements. Durch diese Perspektivierung des Spielerlebnisses fehlen entsprechende Einblicke in die Schäden auf anderen Schiffen, so dass diese nur durch äußerlich sichtbare Veränderungen eingeschätzt werden können. Hierzu

.....
776 Die Konsequenzen des Todes des Avatars sind abhängig von der Gestaltung des Spiels und reichen vom Laden eines früheren Spielstandes bis hin zu zum Neustart.

777 Die Begriffe Zerstörung und Tötung dienen in Spielen als sprachliche Vereinfachung und Analogie zu den Folgen entsprechender realer Konflikte. Innerhalb der Spiellogik bedeutet beides lediglich das vollständige Aufbrauchen der Trefferpunkte.

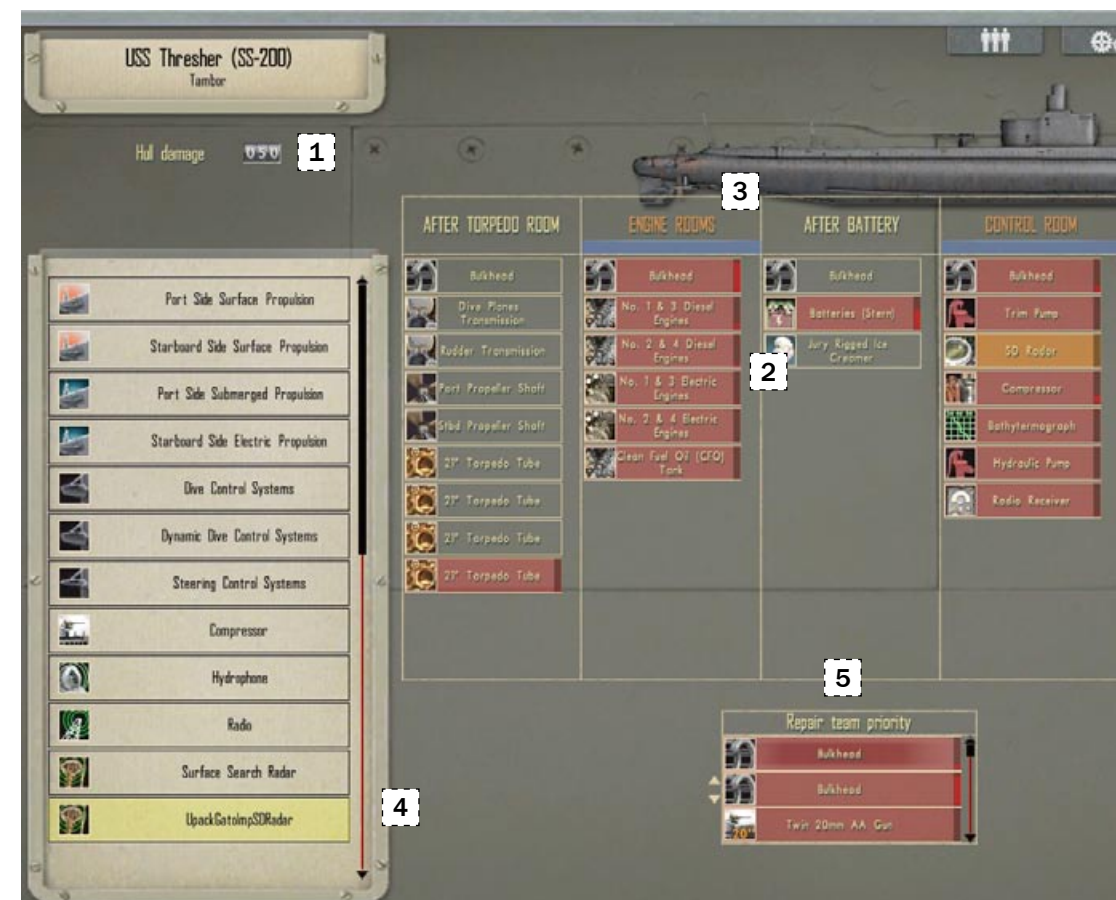


Abb. 4-9: Ausschnitt der Ansicht für das Schadenmanagement in *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*. Darstellung mit geringfügigen grafischen Veränderungen durch die Modifikation „Fall of the Rising Sun“. (1) Rumpfungstand. (2) Liste mit Systemen des U-Bootes mit rot unterlegten Schäden und einem Balken zum Umfang des Schadens. (3) Wassereintrich im Maschinenraum. (4) Zu einer Funktion gehörende Systeme, hier das SD Radar. (5) Möglichkeit zur Priorisierung der Reparaturen.

zählen beispielsweise das Sinken des Schiffs, Schlagseite durch Wassereintrich oder stillstehende Schrauben als Indiz für einen Maschinenschaden.

Wird dagegen das eigene U-Boot beschädigt, so wie im obigen Beispiel zu sehen, so sinkt nicht nur dessen Rumpfungstand (1), das Equivalent von #Trefferpunkten im Spiel, sondern es nehmen auch einige der über 40 simulierten Bauteile Schaden (2) und es kommt zu Verwundeten und Toten unter der Besatzung. Während Schäden und Verletzungen nach einiger Zeit repariert bzw. geheilt werden,⁷⁷⁸ so können ihre unmittelbaren Folgen gravierende Auswirkungen auf das Gameplay haben. Sowohl Schäden an den Diesel- und Elektromotoren, als auch an den Schrauben oder der Antriebswelle haben Geschwindigkeitsverluste bis zum völligen Stillstand zur Folge. Sind dagegen die Tiefenruder betroffen, so kann das U-Boot seine Tiefe im Wasser nicht verändern. Auch die Schotts sind besonders kritische Stellen, da Schäden zu Wassereintrichen führen (3). Können die Schotts nicht repariert und der Wassereintrich gestoppt werden, so sinkt das Boot immer tiefer, bis es vom Wasserdruck zerstört wird.

.....
778 Dies betrifft nicht den Rumpfungstand insgesamt. Dieser kann während einer Fahrt nicht verbessert werden, sondern muss in einer Werft repariert werden. Auch zerstörte Systeme können nicht mehr repariert werden.

Als Maßnahmen gegen das gefährliche unkontrollierte Absinken kann der Spieler die Reparaturen priorisieren (5), die Leistungsfähigkeit der Mannschaft durch das Ausrufen des Alarmzustandes erhöhen und die Tauchzellen mit Druckluft „anblasen“, um das Wasser aus diesen zu verdrängen und das Boot damit leichter zu machen. Treten die Schäden durch Angriffe auf, so erfolgen die Entscheidungen des Spielers durch die unmittelbare Gefahr über Wasser unter einem hohen zeitlichen Druck und werden darüber hinaus durch die genannten Folgen der Schäden erschwert.⁷⁷⁹ Besonders gefährlich sind hierbei die Schäden am Rumpf, da sie die mögliche Tauchtiefe reduzieren und so die Flucht in tiefere Wasserschichten verhindern können. Entsprechend wird hier deutlich, wie zentral das Modell der #Trefferpunkte in das Gesamtspiel eingebunden ist und das Handeln des Spielers prägen kann.

An den Beispielen zu den #Trefferpunkten zeigt sich die Systemlogik der Spiele und des Magic Circles sehr deutlich. Einerseits werden reale Themen wie Tod und Zerstörung aufgegriffen, andererseits ist ihre Simulation innerhalb des Spiels nur möglich, indem den enthaltenen Elementen Zahlenwerte zugewiesen werden, die von vordefinierten Faktoren verändert werden können. Dem Spieler wird es so möglich die Bedeutungen der Faktoren zu begreifen, wodurch er sich mit den Mechaniken hinter dem Sichtbaren auseinandersetzt und daraufhin sein Handeln anpassen kann. Auch lässt sich vermuten, dass durch die zahlreichen Details, die im Fall von *Silent Hunter IV* simuliert werden, eher der Eindruck beim Nutzer entstehen könnte, dass die Darstellungen in etwa dem entsprechen, was auch in der Realität anzutreffen wäre. Der Einfluss des kulturellen Gedächtnisses kann hierbei als besonders gewichtig angenommen werden, wenn es populäre mediale Werke zum jeweiligen Thema gibt. In diesem Fall ist etwa der Film *Das Boot* zu nennen, auf dem es ebenfalls zu schweren Schäden durch Angriffe kommt. Ähneln sich die Darstellungen über die Mediengrenzen, werden nicht nur logische Brüche vermieden, sondern es kann auch der Eindruck bestärkt werden wie etwaige historische Vorbilder zu handeln – auch wenn tatsächlich lediglich ein künstliches System manipuliert wird. In Bezug auf Historienspiele lässt sich damit annehmen, dass vermittelte Geschichtsbilder durch diese detailreiche Art der simulierten Realität nicht nur aus audiovisuellen Details hervorgehenden, sondern das diese gerade auch durch die präsenten Spielmechaniken begünstigt werden.

Neben der Reduzierung der allgemeinen #Trefferpunkte eines Charakters oder eines Objekts ist bereits seit den 1990er-Jahren eine zunehmende Ausdifferenzierung zu beobachten, die dazu beträgt simulierte Realitäten sowohl detailreicher erscheinen zu lassen, als auch die

.....
⁷⁷⁹ Da oft kein Sieg über verfolgende Zerstörer mit ihren Wasserbomben möglich ist, wenn diese bereits aktiv nach dem Boot des Spielers suchen, bleiben wesentlich das Ausharren in hoher Tiefe oder die leise Flucht aus dem Gebiet als Handlungsmöglichkeiten. Beides kann jedoch durch Rumpf- bzw. Systemschäden nicht möglich sein, so dass sich bereits aus den knappen Umschreibungen andeutet, wie bedrohlich eine entsprechende Situation sein kann.

Anforderungen an den Spieler komplexer zu gestalten. Um bei dem vorherigen Beispiel *Silent Hunter IV* zu bleiben, werden an den Objekten meist mehrere Schadenszonen definiert und mit Multiplikatoren versehen. Bei einem Treffer in einer dieser Zonen erhöht sich dadurch mit identischen Waffen der Schaden. Im Spiel sind diese Mechaniken leicht überprüfbar, indem etwa das Sinkverhalten von Schiffen beobachtet wird. Trifft ein Torpedo den Bug oder das Heck, so wird dies so gewertet, dass dort Wasser eindringt, wodurch die jeweilige Seite des Schiffs tiefer im Wasser liegt. Über das implizierte Schließen von Schotts wird es der Mannschaft oft möglich das Sinken des getroffenen Schiffes zu verhindern. Explodiert der Torpedo dagegen mithilfe eines Magnetzünders⁷⁸⁰ unterhalb des Schiffes, so besteht die Möglichkeit, dass die Explosion den Kiel des virtuellen Schiffes bricht. Dies entspricht einem hohen Schadensmultiplikator, der dafür sorgt, dass viele der so getroffenen Schiffe direkt sinken.

Gleichwohl entspricht dieser hohe Detailgrad bei der Nachbildung von Verletzungen und Schäden durch die #Trefferpunkte bei weitem nicht der Norm. Viele Spiele abseits der #Fahrzeugsimulationen bieten vereinfachte Modelle an, die jedoch nicht weniger zu einer Lenkung des Verhaltens des Spielers beitragen. Ergibt sich diese im Fall der U-Boot #Simulation aus der Notwendigkeit der stark begrenzten Zahl an Munition und hohen Gefahren durch fehlgeschlagene Angriffe,⁷⁸¹ so verhält es sich in vielen Spielen anders. Gab es in *Doom* und ähnlichen frühen #First-Person-Shootern etwa nur eine einzige meist prozentuale Angabe des Zustands einer Figur, so wurde später eine nähere Differenzierung vorgenommen.

So ist der Kopf bei menschenähnlichen #NPCs allgemein die wichtigste Schadenszone, die mit einem hohen Schadensmultiplikator belegt ist und dazu führt, dass die gleiche Waffe dort mehr Schaden anrichtet. Während Kopfverletzungen auch in der Realität oft kritisch sind und damit eine Entsprechung im Spiel naheliegt, werden dagegen Verletzungen von lebenswichtigen Organen oder Arterien in kaum einem Spiel simuliert erfahren. In der *Fallout*-Reihe etwa wird dieses Schadensmodell mit konkreten spielerischen Funktionen belegt. Durch die Unterscheidung zwischen Armen, Beinen, Torso und Kopf, bzw. den Extremitäten von den zahlreichen nicht menschlichen Wesen in den Spielen, wurde den Kämpfen ein taktisches Element hinzugefügt, das es dem Spieler ermöglicht diese zu planen und zielgerichtet

.....
⁷⁸⁰ Anders als beim Aufschlagzünder, benötigt dieser lediglich eine Nähe zum metallischen Rumpf der Schiffe, um auszulösen.
⁷⁸¹ Sank ein Schiff nicht, so muss der Spieler entscheiden, ob er den Angriff fortsetzt und weitere Torpedos einsetzt oder ob er flieht. Im ersten Fall gibt er den häufigen Eskorten der Frachtschiffe Zeit für einen Angriff auf den Angreifer, gegen den durch die Unterschiede zwischen U-Booten und Zerstörern kaum eine Verteidigung möglich ist (diese können mit Sonar präzise orten und Wasserbomben abwerfen). Im zweiten Fall dagegen muss der erste Torpedo als verschwendet angesehen werden, da das Zielschiff nicht gesunken ist, was sich im Fall der Bewertung des Erfolgs durch versenkte Tonnage negativ auswirkt.



Abb. 4-10: *Fallout 3* als Beispiel für ein Schadensmodell.

- (1) Körperteile können einzeln verletzt werden und wirken sich auf Handlungsmöglichkeiten und den weiteren Kampf aus. Neben Balken zum Gesamtzustand (unten) wird die Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt.
(2) Entsprechende Darstellung der Verfassung des Avatars im Pip-Boy-Handgelenkscomputer.

durchzuführen.⁷⁸²

Eng mit der #Trefferpunktemechanik verbunden ist zudem eine Ausdifferenzierung der in der postapokalyptischen Welt vorhandenen Waffen. Neben Nahkampf- und Wurfaffen wird zwischen Klein- und Großwaffen sowie Energiewaffen unterschieden. Zentrale Unterscheidungskriterien sind neben der Anfälligkeit verschiedener Ggnerstypen gegenüber der jeweils angerichteten Art von Schaden insbesondere Reichweite, Genauigkeit, Geschwindigkeit und Schaden je Angriff. Für die Berechnung der verlorenen #Trefferpunkte wird, vereinfacht ausgedrückt, der Schadenswert der Waffe mit Multiplikatoren, dem Rüstungswert und etwaigen vorhandenen Resistenzen verrechnet, bevor die #Trefferpunkte sinken und der Spieler erfährt, wie sich sein Handeln ausgewirkt hat.

Damit zeigt sich erstens eine weitere Form #Trefferpunkte in ein Spiel zu integrieren und zweitens wie ein Rückgriff auf etablierte Versatzstücke der Realität stattfindet: Die Schutzkleidung. In Form von unter anderem kugelsicheren Westen oder Strahlenschutzanzügen finden sich konkrete Entsprechungen wieder. Gleiches gilt zudem in Teilen für unterschiedliche Arten von Waffen, Munition, Kalibern etc., über die sich ebenfalls Unterschiede ermitteln und Abstufungen von angerichteten Schäden bestimmen lassen. Für die #Entwickler wird es damit möglich Elemente aufzugreifen und auf eine in der Realität vergleichbare Art virtuell zu modellieren, wodurch diese nicht näher erläutert werden müssen aber trotzdem leicht verstanden werden können. Gleichwohl findet bei diversen Ausrüstungsgegenständen eine vergleichbare Umrechnung in verarbeitbare Werte statt, die eine Vergleichbarkeit mit anderen Gegenständen der gleichen Gruppe erlaubt und damit die Entscheidung nicht allein auf Äußerlichkeiten, sondern konkrete Werte stützt.

.....
782 So reduzieren Beinverletzungen die Laufgeschwindigkeit, Armverletzungen erschweren das Zielen mit Waffen und Kopfverletzungen lassen nicht nur das Blickfeld regelmäßig verschwimmen, sondern reduzieren auch einige Attribute und Fertigkeiten des Avatars. Neben menschlichen Gegnern trifft der Spieler unter anderem auch auf mutierte Rieseninsekten und säugetiere sowie Roboter.

Wie das Aufbrauchen von #Trefferpunkten, orientiert sich auch ihre Wiederherstellung an einer eigenen Logik. Waren lange Zeit je nach Setting in der Spielwelt platzierte oder käuflich erwerbbae Erste-Hilfe-Sets,⁷⁸³ Zaubersprüche⁷⁸⁴ oder Nahrungsmittel erforderlich, um Verletzungen von Spielfiguren zu heilen, so etablierte sich insbesondere in den letzten Jahren die schnelle Selbstheilung als zusätzliche Variante der #Trefferpunktregeneration. Im Gegensatz zu zuvor genannten Mitteln, die zunächst in den Besitz des #Avatars gelangen mussten, reicht es bei der Selbstheilung bereits aus, wenn der Spieler für eine kurze Zeit neue #Trefferpunktverluste bei seinem Stellvertreter vermeidet. Findet die sekundenschnelle Heilung selbst schwerster Verletzungen mit oder ohne Hilfsmittel keine Entsprechung in der Realität,⁷⁸⁵ so bieten die verschiedenen eingesetzten Formen der Heilung spezifische Möglichkeiten in der Spielgestaltung.

Ist es in einem #Rollenspiel beispielsweise noch üblich, dass der Spieler für seine Reisen innerhalb der Spielwelt einen Vorrat an bestimmten Ausrüstungsgegenständen mit sich führt, die ihn zeitweise autark machen und es ihm erlauben möglichen Gefahren auf den Reisen zu begegnen, so unterscheidet sich das Spiel in einem #First- und #Third-Person-Shooter dagegen deutlich. In vielen aktuellen Actionspielen, wie *Call of Duty: Modern Warfare 3* oder *Mass Effect 3*, steht ein überwältigendes Spielerlebnis im Fokus, bei dem häufig Bedrohungen auf den #Avatar einwirken, die er überwinden muss, um den nächsten Abschnitt zu erreichen. Um diesen Bedrohungen zu begegnen, muss er in der Regel kämpfen und benötigt durch die latente Gefahr von Verletzungen eine Möglichkeit diese schnell zu heilen, damit ihn die vielen Angreifer nicht überwältigen. In diesem Kontext kann die Selbstheilung als Möglichkeit verstanden werden, sich allein auf die spielerischen Herausforderungen konzentrieren zu können, ohne dabei eine Reise planen oder gezielt nach Erste-Hilfe-Sets suchen zu müssen. Anders als im Fall der zuvor erläuterten #Trefferpunktsysteme, stellt der Heilungsprozess damit oft eine weniger detailreiche Simulation realer Elemente dar, sondern steht in Wechselwirkung mit den individuellen Spielerlebnissen im Rahmen des #Flow⁷⁸⁶ und soll nun in einem kurzen Exkurs im Bezug auf die Simulation von Realität erläutert werden, bevor dieser wichtige Aspekt der Nutzung digitaler Spiele in Kapitel 4.6. ausführlich diskutiert wird.

Wie LAURA ERMI und FRANS MÄYRÄ anführen, variere das individuelle Erlebnis des Spiels

.....
783 An dieser Stelle als Oberbegriff für alle Arten von Heilungsmaterialien verwendet. Beobachtet wurden neben Verbandskästen unter anderem Spritzen, Bandagen, Tabletten und Heiltränke.
784 Diese finden sich bedingt durch ihre fehlenden realen Äquivalente in Spielen mit einem Fantasy-Setting, wo Magie als etablierter Bestandteil der Welt gelten kann. Auch in einigen Science-Fiction Erzählungen findet sich eine der Magie ähnliche Kraft, wie die „Macht“ in Star Wars, die teilweise ebenfalls dazu eingesetzt werden kann, um Spielfiguren zu heilen.
785 Ein sehr rudimentäres Verständnis des Heilungsprozesses wäre bestenfalls der Gedanke der Heilung durch Medizin.
786 Die folgenden Ausführungen zur Immersion dienen nur als erster Einstieg in diese Thematik im Rahmen der Simulation von Realität. Da die Immersion ein sehr zentraler Aspekt im Erleben eines digitalen Spiels ist, wird sie an späterer Stelle im Kapitel 4.6. ausführlich erläutert werden.

sehr stark, so dass eine anspruchsvolle Szene Nutzer unterhalten, überfordern oder sogar unterfordern und damit langweilen könne. In ihrem Analysemodell für #Immersion, dem SCI-Modell, definierten die Autoren daher drei zentrale Bereiche die #Immersion beeinflussen könnten: Sensory Immersion, Challenge-based Immersion und Imaginative Immersion. Bereits ein Bildschirmschoner könne durch seine audiovisuelle Präsentation sensorische #Immersion bieten, während es für die #Immersion durch die Vorstellungskraft bereits deutlich mehr bedürfe. Genannt werden fesselnde Bücher oder Filme, bei denen die Vorstellungskraft des Konsumenten angeregt werde, so dass er sich durch die Schilderungen in die Handlung versetzen könne. Digitale Spiele ergänzten dies durch ihre Interaktivität, indem sie den Nutzer unmittelbar einbinden, wodurch dieser nicht nur erzählerisch einbezogen werde, sondern auch in dessen Vorstellungskraft ein Teil der Geschehnisse werde. Auch die #Immersion durch Herausforderungen leiste einen wichtigen Beitrag, indem Spieler konstant körperlich und geistig aktiv sein müssten – idealerweise ohne dabei über- oder unterfordert zu werden. Unterschiedliche Gewichtungen bei zentralen Elementen des Game Designs, darunter Erzählung, Strukturierung der Aufgaben und audiovisuelle Präsentation, bildeten nicht nur Voraussetzungen für Spielvarianten, sondern auch für variierende Formen und Grade der #Immersion.⁷⁸⁷

Wird dieses Modell auf die in diesem Kapitel im Zentrum stehende Simulation von Realität in digitalen Spielen angewandt, so wird deutlich wie sich unterschiedliche Spielgestaltungen auswirken können und warum keine umfassend realistische Nachbildung realer Zusammenhänge möglich ist. Am Beispiel der Heilungsprozesse lässt sich aus dem Gesagten ableiten, dass Erste-Hilfe-Sets, Zauberei und Selbstheilung nur wenig mit einer realistischen Genesung zu tun haben, wie sie der Spieler aus dem Alltag kennt, so dass sie folglich als unrealistisch bezeichnet werden müssten. Gleichwohl führen diese Arten der Heilung zu keinem Bruch der #Immersion, weil sie, wie auch zahlreiche weitere Elemente, im Kontext des Spiels völlig normal sind. Ähnlich wie es in Spielen üblich sein kann, auf Monster und Mutanten zu treffen, so normal sind innerhalb des Magic Circle damit auch die Existenz von #Trefferpunkten und zum Setting passenden Heilungssystemen. Auch wenn, wie erläutert, durchaus Analogien zu Elementen der Realität vorhanden sind, die in Analysen identifiziert und herausgearbeitet werden können, so klar sind die Unterschiede zwischen beiden Formen der Realität.

Dies zeigt erstens wie wichtig es ist, keine Gleichsetzung von „realer“ und virtueller Realität vorzunehmen, sondern die jeweils gültigen Eigenschaften und die Gründe für sie bei Analysen einzubeziehen. Geschieht dies nicht, so lässt sich vermuten, dass die gewonnen Erkennt-

.....
787 Vgl.: Ermi, Laura; Mäyrä, Frans: Fundamental Components of Gameplay Experience. Analysing Immersion, in: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference. Changing Views: Worlds in Play. Proceedings of DiGRA Conference 2005, Vancouver 2005, o. S.

nisse fehlerhaft sind und Erwartungen an das Medium herangetragen werden, die dieses Aufgrund seiner wesentlichen Eigenschaften nicht erfüllen kann. Zweitens hat der knappe Vergleich von verschiedenen Formen der #Immersion am Beispiel der Auswirkungen von #Trefferpunkten und Heilungsmöglichkeiten bereits gezeigt, wie sich das Spielerlebnis trotz oft vergleichbarer Handlungen deutlich unterscheiden kann. Auch jenseits unterschiedlicher Settings zeigt sich damit, wie wichtig es sein kann, auch vermeintlich kleine Nuancen der Spielmechanik einzubeziehen und ihrer Rolle im System nach zu analysieren. Ferner haben die Ausführungen drittens gezeigt, wie Elemente aus der Realität entlehnt werden und in das System übertragen werden. Auch wenn keine direkte Übertragung, sondern lediglich eine Modellierung von Realität möglich ist, so bieten die Entlehnungen jedoch weiterhin den Vorteil, dass ihre Grundprinzipien vom Spieler leicht verstanden werden können.

Wie sich damit gezeigt hat, bildet das System zwar den technischen Rahmen in dem Bezüge auf die Realität eingepasst und gegebenenfalls ummodelliert werden müssen, während die Bezüge selbst jedoch zahlreich wiedererkannt werden können. In der Folge lässt sich damit annehmen, dass Spieler dadurch ein leichter Einstieg in ein Spiel ermöglicht wird und sie auch ohne ausführliche Anleitungen in der Lage sind zentrale Mechaniken zu durchschauen. Auch kann angenommen werden, dass dieser Effekt durch vergleichbare Mechaniken innerhalb eines Genres noch verstärkt wird. Dies erlaubt es gleichzeitig den #Entwicklern auf einen Teil der einführenden Erläuterungen in #Tutorials und weitere Hilfsmittel zu verzichten. Der Rückgriff auf Bekanntes macht das Spieldesign in der Hinsicht also nicht nur einfacher, sondern es lassen sich zudem Zeit und Geld sparen bzw. für andere Abschnitte der Entwicklung aufwenden. Von den Rückgriffen sind selbstverständlich auch Geschichtsbezüge von Historienspielen betroffen, deren Wechselwirkungen mit dem Medium in der ersten Methodensäule bereits ausführlich behandelt worden sind.

In der nachfolgenden Tabelle sollen die zuvor genannten ausgewählten Beispiele nun in einen größeren Kontext gestellt werden, indem anhand von verschiedenen Genres typische Faktoren aufgelistet werden, die in Spielwelten simuliert werden. Aufgrund der stetig wachsenden Vielfalt der digitalen Spiele kann diese Aufstellung nur als Überblick dienen und keineswegs Vollständigkeit beanspruchen. Aus dem gleichen Grund ist die hier vorgenommene Zuordnung von Spielen zu einem einzelnen Genre nicht als Ausschluss etwaiger weiterer vorhandener Merkmale in dem jeweiligen Beispiel zu sehen, sondern dient lediglich der vereinfachten Erläuterung typischer Merkmale eines Genres.

Da sich gängige Mechaniken in einem Genre oft ähneln – dies gilt auch für die bereits seit einiger Zeit verbreitete Verwendung von Versatzstücken sekundärer Genres – wird darauf verzichtet Historienspiele als eigenes Genre zu behandeln. Wie bereits dargestellt wurde, stellen die enthaltenen Geschichtsbezüge zwar ein wesentliches Merkmal dar, um digitale

Spiele als Historienspiele einzustufen, jedoch sind sie als Ergänzung und nicht als Ausschluss bestehender Genres zu sehen. Um dem Rechnung zu tragen, wird als Beispiel für die Genres und die dargestellten Faktoren daher immer mindestens ein Historienspiel genannt. Die nachfolgend genannten Faktoren stellen schließlich nur eine Auswahl zentraler Elemente dar, anhand derer das Gameplay maßgeblich bestimmt wird.

Tab. 4-11: Überblick zu typischen simulierten Faktoren in verschiedenen Genres

Genre	Beispieltitel	Beispiele für typische simulierte Faktoren
Strategiespiel (Echtzeit)	<i>World in Conflict, StarCraft II</i>	Eigenschaften militärischer Einheiten: Angriffs- und Verteidigungsstärke, Moral, Schussgenauigkeit und -reichweite, Feuerrate, Trefferpunkte, Erfahrung, Panzerung, Stärken und Schwächen gegen andere Einheitentypen (z.B. Kavallerie gegen Speerkämpfer), Explosionsradius, Ausbildungs- und Produktionskosten und -dauer, Verbesserungen durch Forschung Auswirkungen des Geländes: Boni bzw. Malusse auf Verteidigung, Sichtweite, Schussweite, Moral Bei vorhandenen Managementinhalten: Vorhandenes Vermögen, Einnahmen, Kosten, Technologiestufe, vorhandene Rohstoffe, Errichtungsdauer von Gebäuden, Ausbildungsdauer von Einheiten
Strategiespiel (rundenbasiert)	<i>Sid Meier's Civilization V, Total War: Rome II</i>	Ähnlich wie Echtzeit: Generell findet eine Umrechnung der Faktoren in Runden statt, so etwa bei Bau- und Ausbildungszeiten, Marschweite, Zahl der Angriffe je Runde, uvm.
First- / Third-Person-Shooter	<i>Call of Duty: World at War, Far Cry 3</i>	Eigenschaften von Waffen: Schussgenauigkeit und -reichweite, Schaden je Projektil, Rückstoß, Feuerrate, Projektile je Schuss, Explosionsradius, Nachladedauer Eigenschaften der Charaktere und Objekte: Trefferpunkte, Panzerung / Schutzkleidung, Anfälligkeit gegenüber bestimmten Waffen, Laufgeschwindigkeit, Sprunghöhe und -weite, Ausdauer, Verbesserungen durch Zubehör (Zielfernrohr, Schalldämpfer etc.) Eigenschaften des Avatars: Treffer- und Rüstungspunkte, Laufgeschwindigkeit, Inventargröße, konkrete Fertigkeiten (springen, klettern, schleichen etc.)
Wirtschaftssimulation	<i>Patrizier II, Two Point Hospital</i>	Produktionsfaktoren: Produktionskosten und -geschwindigkeit von Gütern, Rohstoff- oder Komplementärgüterbedarf und -verbrauch, Arbeitskräfte, Auslastung, Transportdauer / -kosten Wirtschaftliche Faktoren: Steuern, Baukosten, variable Kosten, Fixkosten, Handelsumsätze, Bodenschätze, Umweltverschmutzung
Aufbausimulationen	<i>Anno 1404, Sim City 4</i>	Produktion und Wirtschaft ähnlich wie Wirtschaftssimulationen, jedoch zusätzlich mit demografischen Faktoren: Einwohnerzahlen von Städten, Regionen und Reichen, Bevölkerungsstufe (Bauer, Bürger, Patrizier, Adel etc.), Zugehörigkeit zu Volksgruppen und Glaubensrichtungen, öffentliche Ordnung, Zufriedenheit, Bedürfnisse

Genre	Beispieltitel	Beispiele für typische simulierte Faktoren
Fahrzeugsimulationen	<i>Silent Hunter 4, IL-2 Sturmovik</i>	Eigenschaften der Fahrzeuge: Abmessungen, Gewicht, Flug- bzw. Fahrreichweite, Flughöhe, Tauchtiefe, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Wenderadius, Treibstoffmenge und -verbrauch, Lautstärke, Ausstattung (technische Geräte, Bewaffnung, Mannschaften etc.), relevante Umweltbedingungen für das Fahrzeug (Luftströmungen, Wind, Wasserdruck, Fahrbahnbelag etc.), besonders verwundbare Stellen bei Treffern Eigenschaften der Bewaffnung (wenn vorhanden): ähnlich wie bei First- / Third-Person-Shooter
Sportsimulation	<i>FIFA 16, NBA Live 16</i>	Eigenschaften der einzelnen Spieler: Laufgeschwindigkeit, Ausdauer, Kraft, Geschicklichkeit, Schuss- / Wurftechniken, Regeln der jeweiligen Sportart
Rollenspiel	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim, Fallout 4</i>	Fertigkeiten und Eigenschaften des Avatars: Körperliche Stärke, Beweglichkeit, magische Begabung, Ausdauer, Geschicklichkeit, Resistenzen gegenüber Schäden durch Waffen oder der Umgebung (Kälte, Hitze, Strahlung etc), Zugehörigkeit zu verschiedenen Gruppen innerhalb der Welt, Waffen- und Rüstungshandhabung, Kenntnis von Zaubern, zahlreiche Talente (Schlösser knacken, schleichen, Redegewandtheit, feilschen etc.)
Adventure	<i>Monkey Island 2, Geheimakte: Tunguska</i>	Bedingungen für das Lösen von Rätseln: Funktionen von Gegenständen, Informationen durch Gespräche erlangen etc.

Quelle: Eigene Aufstellung.

Wie die Aufstellung zeigt, orientieren sich die jeweiligen Faktoren sehr stark am dazugehörigen Thema des Genres. Gleichwohl betreffen die genannten Faktoren lediglich typische Kernelemente, so dass beispielsweise auch in #Aufbausimulationen wie *Anno 1404* Versatzstücke aus #Strategiespielen anzutreffen sein können.⁷⁸⁸ Beim Wechsel eines Genres wird es daher nicht nur erforderlich die Spielweise anzupassen, da Faktoren anderer Genres fehlen, sondern sich ebenfalls in neue Modelle von Realität hineinzudenken, auch wenn manche (wie die erläuterten #Trefferpunkte) durchaus eine universelle Präsenz in vielen verschiedenen Genres haben können.

Auffällig in den genannten Genres ist zudem, dass sich nicht in allen entsprechend umfangreiche Faktoren finden. So fehlen Faktoren in #Adventuren fast gänzlich, da in ihnen eine sehr dominante progressive Struktur der Erzählung anzutreffen ist, so dass Handlungen meist in direkter Beziehung zu ihr stehen. Anstatt freie Entwicklungen herbeizuführen, indem die Faktoren manipuliert werden, ist es hier stattdessen eine vorgegebene Kette von Ereignissen, die für einen Fortschritt in der Handlung abgearbeitet werden muss. Auch in #Shootern ist ein solch progressiver Aufbau verbreitet, so dass der Spieler weiterhin oft klar begrenzte #Level oder schlauchförmige Abfolgen von Räumen statt einer frei durchquerbaren offenen

.....
⁷⁸⁸ So ist es im Beispiel möglich Kriegsschiffe zu bauen, um Handelsrouten zu verteidigen oder Mitspieler zu attackieren oder auch Armeen auszuheben. In diesem Fall greifen entsprechend zahlreiche Faktoren aus dem Strategiegenre wie Reichweite, Schaden oder verschiedene Stärken und Schwächen.

Spielwelt antrifft. Trotzdem lassen sich für #Shooter zahlreiche Faktoren identifizieren, da der Spieler trotz häufiger Vorgaben der Richtung meist nicht gezwungen ist Gegner mit einer bestimmten Waffe in einer vorgegebenen Reihenfolge zu bekämpfen, sondern in den einzelnen Abschnitten zumindest innerhalb der räumlichen Begrenzungen frei entscheiden kann.

Nach diesen Ausführungen über konkrete Einzelfaktoren soll im Rahmen der Simulation von Realität nun erläutert werden, wie übergreifende Aspekte in ein Spiel eingebettet werden. Da militärische Konflikte das dominanteste Einzelthema von Historienspielen bilden, wird zunächst gezeigt werden, wie verschiedene Waffen als Grundvoraussetzung für die Austragung jener Konflikte in Spielen simuliert werden, bevor im Anschluss mit der Forschung ein weiteres oft anzutreffendes Element erläutert wird.

Die Reduzierung der #Trefferpunkte von Figuren, und in der Folge Veränderungen im Spiel bis hin zum Sieg, erfolgt mit Ausnahme von Vorgaben im Rahmen des Plots und durch Stürze aus größeren Höhen in aller Regel über den Einsatz von Waffen. Hierbei lassen sich in aller Regel keine grundlegenden Unterschiede zwischen #Strategiespielen, #Shootern, #Rollenspielen und #Fahrzeugsimulationen feststellen, so dass bereits deutlich wird, dass Kampfhandlungen ein sehr verbreiteter Aspekt des Gameplays zahlreicher Genres sind und allein deshalb eine Auseinandersetzung mit ihnen erfordern. Damit das System Auswirkungen berechnen kann, sind diesen konkrete Eigenschaften zugewiesen, die ihre Handhabung bestimmen und es dem Spieler erlauben, sein Vorgehen entsprechend der Eigenschaften zu planen. Typische simulierte Eigenschaften von Schusswaffen sind, wie dargestellt, ihre Reichweite, Genauigkeit, Schussrate, Nachladedauer und Schaden je Projektil, während bei Explosivwaffen wie Granaten oder Bomben neben dem Schaden insbesondere der Wirkungsradius und verschiedene Sprengköpfe zentrale Kriterien darstellen.

Entsprechend dieser verschiedenen Eigenschaften unterscheidet sich auch ihr Einsatz in einem Spiel. Wie BENDER für Historienspiele zum 20. Jahrhundert treffend erläutert, könne die Art der in einem historischen Konflikt vorhandenen Waffengattungen als zentral dafür angesehen werden, ob sich dieser für eine Wiedergabe in einem Spielszenario eigne oder nicht. So gebe es nur wenige Spiele zum Ersten Weltkrieg, weil dort der Einsatz von Landfahrzeugen und Schiffen während des Kriegsverlaufs nur eine untergeordnete Rolle gespielt habe und der Konflikte stattdessen durch wiederholtes Anstürmen von Infanterie auf befestigte gegnerische Stellungen geprägt gewesen sei. Dadurch fänden sich zum Ersten Weltkrieg vor allem eine Reihe von #Flugsimulationen, die sich auf das verklärende Bild von „Fliegerassen“ stützten sowie eine Reihe von #Strategiespielen, die es erlaubten ausgewählte Schlachten nachzuspielen oder kontrafaktische Entwicklungen herbeizuführen. Anders als bei den historischen Vorbildern fände sich in jenen #Strategiespielen jedoch keine Patt-Situation wieder, sondern jene

dynamischen Eingriffsmöglichkeiten, die Titel in diesem Genre generell auszeichneten.⁷⁸⁹

Damit konzentrieren sich #Strategiespiele zum Ersten Weltkrieg wesentlich auf die technischen Aspekten der Kriegsführung, während politische und soziale Rahmenbedingungen nur eine untergeordnete Beachtung erfahren oder abgesehen von einem narrativen Rahmen gänzlich fehlen. Werden BENDERS Erkenntnisse zum 20. Jahrhundert mit #Strategiespielen zu anderen Epochen verglichen, so scheint sich dies ebenfalls zu bestätigen. Zwar werden in Titeln wie *Empire: Total War* oder *Total War: Rome II* durchaus gewisse Besonderheiten der jeweils thematisierten Zeit⁷⁹⁰ berücksichtigt, jedoch unterscheiden sich beide Spiele der gleichen Reihe gemessen an der Art der Kriegsführung nicht grundlegend. So ist es trotz des großen zeitlichen Abstandes von knapp 2.000 Jahren problemlos möglich Imperien mit vergleichbaren Strategien aufzubauen und Schlachten mit den gleichen Taktiken zu gewinnen. Gleich ob Legionäre statt Linieninfanterie, Equites statt Husaren oder Ballisten statt Kanonen eingesetzt werden: Es fällt auf, dass militärische Einheiten wesentlich auf ihre Funktion auf dem Schlachtfeld reduziert werden und die Wahl der Taktik zu Land weniger vom Vorhandensein von Schusswaffen abhängig ist.

Bemerkenswert ist zudem, dass diese Funktion auffällig viele Gemeinsamkeiten mit früheren Kriegsspielen wie jenen von HELLWIG und REISSWITZ aufweist. Im Fall des erstgenannten *Empire: Total War* überrascht dies zunächst nicht, da hier ein ähnlicher historischer Zeitraum behandelt wird wie in den Kriegsspielen und somit ein Rückgriff auf bereits vorhandene Spielformen unmittelbar möglich ist. Anders verhält es sich dagegen bei *Total War: Rome II* da hier ein anderer historischer Zeitraum frei von Feuerwaffen vorliegt, so dass diese Erklärung für Gemeinsamkeiten bei effektiven Taktiken nicht greift. Hier scheint es daher eher wahrscheinlich, dass die Funktionen der Einheitentypen, Kavallerie für Flankenangriffe, Artillerie und Bogenschützen für Fernkampf, Speerkämpfer gegen Kavallerie etc. aus etablierten Mustern entstanden sind, die sich in zahlreichen Spielen finden oder das die Entwickler der Reihe Spielmechaniken übertragen haben.

Entsprechende Muster mit Wurzeln in historischen Konflikten finden sich auch in der Seekriegsführung der Beispiele. Lassen sich Landschlachten noch gewinnen, indem sich der Spieler passiv verhält und seine Gegner aus der Ferne dezimiert, bevor der Nahkampfangriff beginnt, so scheitert diese Taktik, sobald sich die virtuellen Konflikte auf das Wasser verlagern, da hier beide Seiten über Schiffe mit entsprechender Reichweite verfügen. Es konnte vielfach beobachtet werden, dass ein passives Verhalten zur Niederlage führte, so dass die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der dutzenden Schiffstypen gezielt eingesetzt wer-

.....
789 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 107–122.

790 Total War: Rome II ist in der vornehmlich römischen Antike angesiedelt, während Empire: Total War das gesamte 18. Jahrhundert umfasst.

den mussten, um erfolgreich zu sein.⁷⁹¹

Auch in den Ausführungen über die Kriegsführung hat sich damit erneut gezeigt, dass Historienspiele zwar zahlreich auf bestehende Details aus der Vergangenheit und Gegenwart Bezug nehmen, diese aber letztlich nach den Logiken des Mediums modellieren. Wie gerade die beiden letzten Beispiele gezeigt haben, treten dabei bestehende Gestaltungskonventionen des Genres wie auch tatsächliche Gegebenheiten der Vergangenheit in Beziehung zueinander und bestimmen sich gegenseitig. Dies gilt auch für den letzten Aspekt, der im Rahmen der Ausführungen der Simulation von Realität untersucht werden soll: Die Forschung.

Wäre diese real, so spräche man wohl von angewandter Forschung, da es bei dieser nicht um Grundlagenforschung oder philosophische Betrachtungen geht, sondern um die konkrete Veränderung von bestehenden Faktoren. Die Veränderbarkeit von Faktoren wurde bereits im Einstieg in diesen Themenkomplex angesprochen: die Erhöhung oder Senkung von #Trefferpunkten durch den Einsatz von Waffen oder Erste-Hilfe-Sets. Während diese Faktoren nach SCHWARZ in Historienspielen durch die von ihr beobachtete Dominanz militärgeschichtlicher Szenarien besonders verbreitet seien,⁷⁹² so entsprechen sie nur einem Teil der verbreiteten Faktoren, die in Historienspielen, wie auch zahllosen anderen digitalen Spielen, durch die Nutzer verändert werden können. Von den vielen Möglichkeiten ist die virtuelle Forschung besonders interessant, da hierbei oftmals explizit auf historische Erfindungen zurückgegriffen wird und durch Baumstrukturen zudem eine Chronologie zwischen Erfindungen hergestellt wird. So lassen sich zwei Funktionen von Forschungsanstrengungen in einem Historienspiel wie auch in digitalen Spielen insgesamt identifizieren: Die Freischaltung neuer und die Verbesserung vorhandener Möglichkeiten für den Spieler.

Für die Unterscheidung des ersten Beispiels wird an ein bereits verwendetes angeknüpft: Die Anforderungen für den Schiffbau in *Empire: Total War* (Tab. 4-5). Wie bereits festgestellt, erfordern höhere Ausbaustufen der Schiffswerften nicht nur finanzielle Mittel, sondern oft eine bestimmte Technologie. Im Beispiel zeigte sich die Übertragung historischer Details sehr anschaulich, da nicht nur mit der erfolgreichen Erforschung einhergehende Veränderungen in der Spielmechanik genannt, sondern zudem auch historische Hintergründe erwähnt werden. Indem der Spieler die Informationstafeln aufruft, die für jede Technologie vorhanden präsent sind, wird damit eine Verbindung zwischen den dem Spiel zugrunde liegenden historischen Details und der Spielmechanik hergestellt. So heißt es beispielsweise im Absatz zum historischen Kontext für die Technologie „Uferanlagen“:

.....
791 Zu nennen wäre beispielsweise das Ausmanövrieren von großen langsamen Schiffen durch kleinere wendigere, die Bombardierung aus der Ferne durch Schiffe mit einer größeren Reichweite oder der Einsatz von Schiffen mit vielen Trefferpunkten als Ziel für Gegner, was es anderen Einheiten ermöglicht diese zu flankieren.

792 Vgl.: Schwarz: Pestverseuchte Kühe, S. 7–16.

„Historisch betrachtet war die Royal Navy das größte einzelne industrielle ‚Unternehmen‘ in der Welt des 18. Jahrhunderts. Eine gewaltige Flotte erforderte Werften in gleichermaßen gewaltigem Umfang – und zwar in jedem Winkel der Welt. Schon für die Versorgung der Flotte mit Lebensmitteln, Getränken und Ersatzteilen wurde eine gigantische Beschaffungsorganisation benötigt (...). Sogar die britische Außenpolitik in Regionen wie dem Baltikum wurde von der Notwendigkeit bestimmt, die Marine zu versorgen – in diesem Fall mit Teer und mit Holz für den Mastbau.“⁷⁹³

Es lässt sich annehmen, dass diese und vergleichbare Angaben neben audiovisuellen Elementen ebenfalls dazu beitragen Bilder der Geschichte zu vermitteln, da hier anders als im allgemeinen Spielverlauf Hintergrunddetails präsentiert werden, die einen rudimentären Einblick in die Gründe geben, warum die jeweilige Technologie im Spielkontext relevant ist. Uferanlagen stellen die erste der insgesamt vier Technologien dar, die für den Ausbau der Werften und damit für die Grundvoraussetzung einer starken Marine im Spiel notwendig sind.⁷⁹⁴ Indem sie am Anfang steht, wird zusammen mit dem zitierten Absatz und der genannten Anforderung für den Werfttyp „Dockyard“ vermittelt, dass eine Versorgungsinfrastruktur an Land bestehen müsse, um mit Bau und Unterhalt größerer Schiffe beginnen zu können. Ist es spielmechanisch lediglich die Freischaltung einer neuen Funktion, so erläutert der zitierte Absatz darüber hinaus den historischen Kontext.

In der zweiten Funktion offeriert die Forschung hingegen nicht nur grundlegend Neues, sondern außerdem die Optimierung von vorhandenem. Entsprechend der großen Vielfalt an Spielelementen ist oftmals auch die Bandbreite an möglichen Verbesserungen gewaltig. In militärgeschichtlichen Szenarien zählt zu dieser Funktion insbesondere die Eigenschaften der Streitkräfte. Forschungserfolge tragen neben den bereits erwähnten neuen Einheitentypen gerade dazu bei, dass konkrete Eigenschaften verbessert werden. Zu nennen sind hier eine erhöhte Schussgenauigkeit, stärkere Rüstungen, schnellere Fahrzeuge und unzählige weitere Aspekte, die nicht nur die eigenen Streitkräfte gegenüber den virtuellen Gegnern stärken, sondern auch bestehende Defizite ausgleichen. Entsprechend sind Forschungsanstrengungen in diesem Feld eine nützliche Zusatzfunktion, die das Gameplay komplexer macht. Auch sind sie hilfreich, um unterschiedliche Vorgehensweisen zu erlauben, da auch die Mitstreiter, gleich ob vom Computer oder vom Menschen gesteuert, in der Regel nach der Verbesserung ihrer Möglichkeiten streben, um im Wettstreit miteinander Vorteile zu erringen und im Idealfall siegreich zu sein. Durch ein effizientes Vorgehen und das Setzen von Prioritäten wird es hierbei entsprechend möglich zeitweise Vorteile zu erlangen, die gerade in #Strategiespielen entscheidend für den Sieg sein können.

Eine Beispiel für eine solche technologische Verbesserung sind Kupferbeschläge für Schiffe.

.....
793 Zitat in: Informationstafel zur Technologie „Uferanlagen“, in: *Empire: Total War*.

794 Die weiteren sind: Fortschrittliche Marinearchitektur, die sich mit der Standardisierung im Schiffbau befasst, Limonensaft und Sauerkraut zur Vorbeugung der Krankheit Skorbut auf langen Seereisen und Dampfmaschinen für den Bau der leistungsstärksten Werften.

Diese erhöhen spielmechanisch die Segelgeschwindigkeit im Kampf um 10% und die Reichweite auf der Kampagnenkarte um 5%, erhöhen jedoch auch die Baukosten für Schiffe um 5%. Mit dieser Technologie werden damit also die Eigenschaften von Schiffen dahingehend verbessert, dass sie schneller als vergleichbare Schiffe ohne diese Erfindung sind. Dies hat zur Folge, dass der Spieler je Runde etwas weiter segeln kann als seine Konkurrenten und zudem im Kampf im Zweifelsfall gleich großen Schiffen entkommen kann und so zwar trotzdem die Schlacht, aber nicht zwangsläufig das Schiff verliert. Auch hier werden die Gründe für diese Verbesserung der Eigenschaften der Schiffe genannt:

„Beim Beschlagen mit Kupfer werden dünne Metallbleche auf den gesamten Unterbau des Schiffes genagelt oder geschraubt. Das Kupfer wirkt wie ein Gift auf Algen und Würmer, verlängert die Lebensdauer eines Schiffes erheblich und verbessert seine Seetauglichkeit.“⁷⁹⁵

Neben den militärisch geprägten Vorhaben bieten zivile Forschungsprojekte vor allem die Möglichkeit die wirtschaftlichen oder kulturellen Elemente des Gameplays zu stärken und damit, sofern ein Spiel eine entsprechende Vielfalt bietet, alternative Vorgehensweisen jenseits der Eroberung zu wählen. So ist es dem Spieler beispielsweise in *Sid Meier's Civilization* freigestellt, welche Schwerpunkte er beim Aufbau seines Reiches wählt, da er durch den Fokus auf die beiden genannten Aspekte ebenso gewinnen kann, wie durch lange Eroberungskriege. Während eine solche spielerische Bandbreite eher selten ist und die meisten Spiele eine Ausrichtung vorgeben, sollen auch diese erwähnt werden, da sie ähnlich den #Rollenspielelementen Einzug in Spielszenarien finden, deren Schwerpunkt ein anderer ist. Durch die Notwendigkeit, nicht nur Streitkräfte auf Schlachtfelder zu führen, sondern eroberte Territorien auch zu verwalten, bieten etwa die Spiele der *Total War*-Reihe eine deutlich größere inhaltliche Vielfalt, als die auf den Kampf fokussierten #Echtzeitstrategiespiele, wie etwa die *Command & Conquer*-Reihe.

Um diese Fortschrittsprozesse in die Spiellogik des Magic Circle zu integrieren, findet sich eine Zuweisung mathematisch berechenbarer Werte nicht nur bei allgemeinen Prozessen wie den in Beziehung stehenden Eingaben des Nutzers und Ausgaben des Systems wieder, sondern auch bei konkreten Details, über welche die Spielwelt repräsentiert wird. Dabei vermeiden Spiele abstrakte Umschreibungen wie die folgende fiktionale, da dies einen Bruch mit dem Bestreben darstellen würde, eine glaubwürdige Illusion einer virtuellen Welt zu schaffen:

Die Erforschung von Technologie A durch einen Klick auf das folgende Symbol führt zu Verbesserung von Faktor B um x%.

Stattdessen präsentieren Spiele eine Form dieser abstrakten Entwicklungen, die sich mit dem Setting des jeweiligen Spiels in Einklang bringen lässt. Nach dem obigen Vorbild ließe sich für *Empire: Total War* etwa folgender Satz formulieren:

.....

⁷⁹⁵ Zitat in: Informationstafel zur Technologie „Kupferbeschläge“, in: *Empire: Total War*.

Erforsche die Spinnmaschine Spinning Jenny in einer Universität und verbessere den durch die Textilindustrie erwirtschafteten Wohlstand um +8%.⁷⁹⁶

Indem darauf verzichtet wird einen Forschungserfolg unmittelbar in Geldeinheiten umzurechnen, präsentiert das Spiel ein rudimentäres Modell eines Bruttonationalprodukt bei dem der Wert sämtlicher erwirtschafteten Güter und Leistungen in dem Wert „Wohlstand“ ausgegeben wird. Durch die Anwendung des Steuersatzes auf die Summe des Wohlstandes, erfährt der Spieler die Höhe des Einkommens, das jede Spielrunde generiert wird.⁷⁹⁷ Über die Zuweisung von festen Größen für den generierten Wohlstand bei allen Produktions- und Verwaltungsgebäuden, wird damit nicht nur eine innerhalb der Spiellogik transparente Grundlage für die Berechnung des Einkommens geschaffen, sondern gleichzeitig auch die gezielte Beeinflussung des Wohlstandswertes durch Forschungserfolge ermöglicht. Obwohl also die Spielmechanik tatsächlich mit abstrakten Daten arbeitet – im Beispiel Faktor A und Faktor B genannt – so wird durch die Erforschung zeitspezifischer Elemente ein offensichtlicher Bruch der #Immersion vermieden. Dieses Einkommen wird schließlich im Sinne einer Gewinn- und Verlustrechnung mit weiteren Einnahmen, wie dem Handel, ergänzt und mit allen laufenden Kosten, wie dem Unterhalt von militärischen Einheiten, verrechnet.

Auch wenn die historische Spinnmaschine des zweiten Beispiels nicht in einer Universität, sondern in der Werkstatt ihres Erfinders James Hargreaves entstanden ist,⁷⁹⁸ so wird zudem ein zweiter Bruch der #Immersion vermieden, wenn der Spieler versucht die Gründe für den Anstieg des Wohlstandes nachzuvollziehen. Diese werden über einen aufrufbaren Informationstext erläutert, in dem es heißt, dass die Maschine zu einem Anstieg der Produktivität geführt habe: „Ein einziger Arbeiter kann mithilfe der Jenny statt einen, gleichzeitig 8 Fäden erzeugen.“⁷⁹⁹ Anstatt einen abstrakten simulierten Faktor zu beeinflussen, präsentiert *Empire: Total War* somit eine sinnbildliche Folge des spielerischen Handelns, indem ihm erläutert wird, dass die Investition von Zeit und Ressourcen mit einem konkreten Vorteil verbunden ist – der Erhöhung des Einkommens.

Diese Abwägung zwischen möglichen kurz-, mittel- und langfristigen Folgen des eigenen Handels und der Entscheidung für ein Vorgehen bildet nicht nur den zentralen Kern des Gameplays vieler Genres, sondern stellt zudem auch eine wesentliche Prämisse für die Simulation von Realität dar. Wo #Strategiespiele vor allem den Einsatz von Streitkräften oder

⁷⁹⁶ Vgl.: Schröder, Lutz: Research the Spinning Jenny, Gain +8% Wealth by Textile Industries. The Transformation of Historical Technologies into the Virtual World of *Empire: Total War*, in: Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): *Early Modernity and Video Games*, Newcastle-upon-Tyne 2014, S. 76–90.

⁷⁹⁷ Beträgt der Wohlstand beispielsweise 5.000 Punkte und der Steuersatz 30%, so erhält der Spieler jede Runde 1.500 Geldeinheiten, bis sich der Wohlstand ändert.

⁷⁹⁸ Allen, Robert C.: The Industrial Revolution in Miniature. The Spinning Jenny in Britain, France, and India, in: *The Journal of Economic History* 69.4 (2009), S. 901–927.

⁷⁹⁹ Zitat in: *Empire: Total War*: Registerkarte zur erforschbaren Technologie „Spinning Jenny“ (Auszug).

die Verwaltung des eigenen Reiches erlauben, so bieten #Wirtschaftssimulationen hingegen die Möglichkeit große Städte und Unternehmen mit geringen Mitteln aufzubauen. Bedingt durch die traditionell weniger mächtige Position des Protagonisten in militärisch geprägten #Fahrzeugsimulationen – dieser ist lediglich Befehlsempfänger einer Hierarchie – besteht der Prozess des Abwägens und des Entscheidens hier vor allem darin, trotz zahlreicher Herausforderungen ein Vorgehen zu wählen, das es erlaubt die gestellten Aufgaben zu erledigen, ohne dass dabei die gesteuerten Unternehmen pleite gehen. Entsprechend definiert die Nachbildung der Realität nicht nur die Beschaffenheit der Spielwelt und die durch innere Logiken bestimmten Abläufe, sondern stellt den vielfältigen Handlungsmöglichkeiten des Spielers ebenso konkrete ultimative Grenzen gegenüber. Zu nennen ist hier der Tod des #Avatars, Pleite des aufgebauten Unternehmens oder die Zerstörung des gesteuerten Fahrzeugs.

Bereits die hier nur überblicksartig beschriebene Beschaffenheit der Struktur, die den Spielwelten innerhalb des Magic Circle zugrunde liegt, zeigt deutlich, dass eine Übertragung von realen Details in eine virtuelle Welt niemals direkt erfolgen kann, sondern zwangsläufig eine Konvertierung an die Anforderungen des Mediums erfolgen muss. Bei digitalen Spielen sind dies der Code und die #Engine, die bestimmen, auf welche Weise dieser Transferprozess erfolgen können. Die Verständlichkeit der Darstellungen und die finale Interpretation der Realität für die darauf aufbauende Nachbildung obliegt dagegen den Spielentwicklern. Der in diesem Unterkapitel beschriebene Transferprozess stellt damit eine elementare Ebene der ludologischen Spielanalyse dar, bei dem aufgezeigt worden ist, dass der Realität nicht nur so modelliert werden muss, dass sie vom Computer berechnet, sondern auch vom Nutzer mit hoher Wahrscheinlichkeit verstanden werden kann.

4.3. Die Vermittlung von Spielzielen und Handlungsmöglichkeiten

Zwar sind der Programmcode und die damit verbundene Spielstruktur elementare Bestandteile eines jeden digitalen Spiels, so abstrakt blieben sie jedoch, wenn ihre Präsentation gegenüber dem Nutzer ohne die Verwendung verständlicher Symbole, Analogien und anderer Hilfsmittel erfolgen würde. Wie die Beispiele zu Spinnmaschine und Schiffsbau von *Empire: Total War* sowie den #Trefferpunkten im vorangegangenen Kapitel bereits gezeigt haben, ist für die Vermittlung der Spielinhalte die Verwendung einer verständlichen Sprache als zentral anzusehen. Dies gilt insbesondere vor dem Hintergrund der Magic Circle-Analogie, über die in Kapitel 4.1. das wichtige Verständnis vermittelt werden konnte, dass digitale Spiele in einer Welt mit eigenen Regeln stattfinden. Diese Erkenntnis allein bleibt für die Untersuchung der Vermittlung von Strukturen, Aufgaben und Handlungsmöglichkeiten allerdings unzu-

reichend.

Damit der Spieler diese und etwaige vorhandene Bezüge auf die Realität sowie ihre Bedeutung im Spielkontext verstehen kann, werden ihm eine Vielzahl an Einstiegshilfen präsentiert, die ihm dabei helfen, sich in der Spielwelt zu orientieren und mögliche Vorgehensweisen für das erfolgreiche Absolvieren von Aufgaben zu identifizieren. Dieses Unterkapitel soll sich daher mit gängigen Vermittlungsmethoden für jene Voraussetzungen befassen und dabei aufzeigen, wie auch unerfahrenen Nutzern die für erste Spielerfolge notwendigen Kenntnisse vermittelt werden. Betrachtet werden hierfür Handbücher, #Interfaces, einführende #Tutorials sowie ingame-Berater und abrufbare Tooltips, da diese nach ausführlichen Beobachtungen besonders häufig zu diesem Zweck verwandt werden. In Abgrenzung zu den im folgenden Kapitel beschriebenen Strukturen von Aufgaben wird der Fokus hier auf Formen der Vermittlung von für den Spielprozess notwendigem Wissen liegen.

Bedingt durch den häufigen Einsatz von vereinfachten Analogien, ist die Bestimmung von einer singulären Funktion eines Elements im Spielkontext nicht immer möglich. Dies trifft im Besonderen auf die in Methodensäule drei diskutierten narrativen Elemente zu, da diese, und wie noch gezeigt werden wird, als wichtiges Mittel für die Vermittlung von Wissen fungieren. Gerade in Titeln, in denen der Spieler eine konkrete Figur in einem Plot steuert, werden ihm durch präsente Mentor-Archetypen in Form älterer Charaktere nicht nur Informationen über in Beziehung stehende Ereignisse und Akteure, sondern auch wichtige Grundlagen bezüglich der Steuerung des Spiels und zentraler Handlungsmöglichkeiten vermittelt. Die Wissensvermittlung erfolgt in diesen Fällen also „nebenbei“ ohne Brüche der #Immersion, so dass der Nutzer nicht innezuhalten braucht, sondern das im aktuellen Kontext Relevante erfährt, während er spielt. Wie diese Vermittlung ablaufen kann, soll anhand von vier Beispielen gezeigt werden: *Tomb Raider: The Last Revelation*, *Mass Effect 3*, *Empire: Total War* und *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*. Dabei soll gezeigt werden, dass trotz der unterschiedlichen Genres eine Reihe von Gemeinsamkeiten bestehen, so dass die diskutierten Vermittlungsmethoden als typisch für das Medium anzusehen sind.

JAMES PAUL GEE erläutert diese Art der Wissensvermittlung am Beispiel von *Tomb Raider: The Last Revelation*. Mit „Learning to be Lara Croft“⁸⁰⁰ beschreibt GEE anschaulich, wie digitale Spiele wesentliche Kenntnisse zu ihrer Bedienung und der Erforschung der Spielwelt vermitteln, ohne dabei einen unmittelbaren Bruch der #Immersion herbeizuführen.⁸⁰¹ In der von GEE beschriebenen Szene erfahre der Spieler, wie aus der behütet aufgewachsenen Toch-

.....
800 Zitat in: Gee: What video games have to teach us, S. 114.

801 Dieser würde etwa eintreten, wenn der Spieler während des Spielflusses plötzlich aufgefordert würde das Handbuch aufzuschlagen und etwas nachzulesen, so dass eine Unterbrechung des Spielflusses stattfände.

ter der englischen Aristokraten Lord Richard und Lady Amelia Croft⁸⁰² eine mutige Abenteurerin wurde. „The player must search for treasures and avoid many pitfalls and dangers, just as in any other episode, though things are easier here than they are in the later episodes.“ Das erste #Level des Spiels fungiere als ein „training module“⁸⁰³ mithilfe dessen der Spieler grundlegende Vorgehensweisen lerne, um auch die größeren Herausforderungen der späteren Spielabschnitte meistern zu können. Wird das #Level gespielt oder eine Aufzeichnung von diesem⁸⁰⁴ betrachtet, so fallen die zahlreichen ungewöhnliche Anweisungen auf, die Lara Croft von ihrem Begleiter erhält, dem Archäologieprofessor Werner von Croy, welchen sie auf eine von dessen Expeditionen in das kambodschanische Angkor Wat begleitet:

„The first obstacle, a small hop to test your – how do you say – pluck. Press and hold walk, now push forward.“

„Patience child. Disrespect is a route to carelessness. Our route lies beyond the stream. This gap is wider and the edge is treacherous. First, walk to the edge, then press forward and jump together. When you are in mid-air press and hold action.“⁸⁰⁵

Während von Croy diese Anweisungen innerhalb der Spielwelt nur an seine Begleiterin Lara Croft richten kann, da sie neben ihm die einzig anwesende Figur ist, so richtet sich ihr Inhalt tatsächlich an den Spieler, der einerseits erfährt, welche Bewegungen sein #Avatar ausführen kann und welche Befehle er dazu eingeben muss. GEE bezeichnet Croft zurecht als agilen Charakter, der in der Lage sei, zu gehen, zu rennen, vorwärts, rückwärts als auch seitwärts zu springen, sich zu ducken, abzurollen, zu klettern, an schmalen Kanten entlang zu balancieren sowie mit zwei Pistolen gleichzeitig zu schießen.⁸⁰⁶ Da die Tastenbelegung der Steuerbefehle verändert werden kann und die gesprochenen Anweisungen von Croys aufgezeichnet sind, wird hier zwar darauf verzichtet, dem Spieler die konkreten zu drückenden Tasten zu nennen, während ihm jedoch gleichzeitig die Eingabebefehle genannt werden, mithilfe derer Croft die jeweils notwendigen Bewegungen ausführen kann.

Daneben fällt auf, dass die Aussagen oft aufeinander aufbauen, da ein Bezug auf die frühere Anweisung enthalten ist: „This gap is wider.“⁸⁰⁷ Entsprechend reicht es nicht aus, dass der Spieler die zuvor erlernte Tastenkombination für den Sprung ausführt, da Croft hierbei abstürzen würde. Vielmehr muss zusätzlich noch die zugewiesene Aktionstaste gedrückt werden, damit sich Croft an der gegenüberliegenden Kante festhält und den Absturz vermeidet.

.....

802 Diese ursprüngliche Hintergrundgeschichte wurde in späteren Teilen der Reihe verändert, siehe die Angaben zu Unterschieden und Gemeinsamkeiten im Wiki zur Reihe: https://tombraider.fandom.com/wiki/Lara_Croft.

803 Beide Zitate in: Gee: What video games have to teach us, S. 116. Mit Episode bezeichnet Gee die einzelnen Level des Spiels.

804 Ein Let's Play des Abschnitts findet sich beispielsweise hier: <http://www.youtube.com/watch?v=7tz9cwrn-eE>.

805 Beide Zitate in: Tomb Raider: The Last Revelation. Level 1 Angkor Wat.

806 Vgl.: Gee: What video games have to teach us, S. 115.

807 Zitat in: Tomb Raider: The Last Revelation. Level 1 Angkor Wat.

Zwar wäre dieser Sturz nicht gefährlich und hätte keinen #Trefferpunktverlust zur Folge, jedoch kann das Spiel erst fortgesetzt werden, wenn der Spieler ihn erfolgreich ausgeführt hat. Durch diese und vergleichbare Szenen lernt der Spieler entsprechend nicht nur etwas über die Steuerung, sondern auch über die Spielwelt, in der es möglich sein kann, dass Abgründe zu weit sein können, als das Croft die andere Seite direkt mit den Füßen erreichen kann.

Neben der Steuerung vermittele dieses erste #Level nach GEE zudem noch eine weitere zentrale Eigenschaft des Spiels. Zwar weise von Croy Croft an, nahe bei ihm zu bleiben, jedoch sind im ersten #Level des Spiels, wie auch den nachfolgenden, zahlreiche Schätze versteckt, die der Spieler erst entdecken kann, wenn er selbstständig agiere. Diese in Form von acht goldenen Schädeln im gesamten ersten #Level verteilten Gegenstände finden sich häufig auffällig nahe an jenen Punkten im Spiel, an denen von Croy eine Handlungsanweisung gibt, weshalb GEE schlussfolgert, dass der Spieler nicht nur die Steuerung, sondern auch ein bestimmtes Verhalten innerhalb der Spielwelt erlernen soll. Indem die versteckten Schätze dort platziert werden, wo auch eine fehlerhafte Ausführung der Anweisung möglich ist, werde dem Spieler gezeigt, dass es von Vorteil sein könne, die Spielwelt zu erkunden, anstatt nur Wort für Wort den Anweisungen des Mentors zu folgen.⁸⁰⁸ Wird berücksichtigt, dass in späteren Abschnitten des Spiels neben den Schätzen auch nützliche Gegenstände, wie Munition oder Erste-Hilfe-Sets versteckt sind, so scheint GEEs Schlussfolgerung plausibel.

Auch das zweite Beispiel, *Mass Effect 3*, ist in narrativen wie ludischen Elementen sehr auf einen Protagonisten ausgerichtet, wählt jedoch einen deutlich kampfbetonteren Schwerpunkt als *Tomb Raider: The Last Revelation*. Als dritter Teil der *Mass Effect*-Rollenspielerreihe könnte der Abschluss der Trilogie um den Protagonisten Commander Shepard⁸⁰⁹ und seinen Kampf gegen die drohende Invasion der Reaper-Maschinenwesen im Prolog darauf verzichten, wiederkehrende spielerische Grundlagen zu vermitteln, da sich diese nicht wesentlich gegenüber dem Vorgänger unterscheiden. Gleichwohl findet sich nicht nur eine Einstiegshilfe für neue Spieler ohne Kenntnisse frühen Teile, sondern auch weitergehende Details, die sich eher an *Mass Effect*-Veteranen richten und Veränderungen erläutern.⁸¹⁰ Der erste der beiden Teile des #Tutorials ist wesentlich narrativ geprägt und erfolgt in Form einer langen #Cut Scene, in der nicht nur Entwicklungen seit dem zweiten Teil umrissen werden, sondern auch die aktuelle Lage im Kampf gegen die Reaper-Invasion erläutert wird. Anders als in *Tomb Raider*, beginnt *Mass Effect 3* wesentlich dramatischer: Die in den Vorgängern angedeutete drohende Invasion beginnt mit der Landung von kilometerhohen Reaper-Schiffen auf der Erde und läutet den

.....

808 Gee: What video games have to teach us, S. 117.

809 Der Spieler kann entscheiden, ob sein Avatar männlich oder weiblich sein soll. Hier wird der sprachlichen Vereinfachung wegen nur die maskuline Form gewählt.

810 Einsehbar sind die nachfolgenden Inhalte unter anderem in diesem Let's Play: <https://www.youtube.com/watch?v=rcIu1Dm7XB0>.

zweiten stark ludisch geprägten Abschnitt des #Tutorials ein.

Da geeignete Maßnahmen gegen diese übermächtigen Widersacher fehlen, die Wolkenkratzer innerhalb von Sekunden zerstören, wird Shepard angewiesen von der Erde zu fliehen und Bündnisse mit anderen Völkern gegen die Reaper zu schließen. Auf dem Weg zu seinem Schiff, der *Normandy*, folgt er seinem Freund und Vorgesetzten Admiral David Anderson, der hierbei eine ähnliche Funktion einnimmt, wie Werner von Croy. Anderson gibt Shepard, und damit auch dem Spieler, während der Flucht wiederholt konkrete Anweisungen, die einerseits zum Kontext der jeweiligen Situation innerhalb der Spielwelt passen, andererseits Kenntnisse über die Bedienung des Spiels und zu Handlungsmöglichkeiten vermitteln. Auch hier ist ein steigender #Schwierigkeitsgrad zu beobachten, so dass die Herausforderungen zügig steigen. Anders als die akrobatischen Bewegungen von Croft, sind es hier Kämpfe gegen verschiedene Reaper-Fußsoldaten. Zunächst klettern Husks in der Ferne an Gebäuden hoch, greifen in einem zweiten Schritt an und werden in einem dritten Abschnitt durch Cannibals ersetzt, die, anders als die Husks, über einen Fernangriff verfügen.⁸¹¹

Tab. 4-12: Die Vermittlung von Steuerung und Handlungsmöglichkeiten zu Beginn von *Mass Effect 3*

Ereignis im Spiel	Anweisung von Anderson	Tutorial-Einblendung*
Protagonist Shepard und Vorgesetzter Anderson laufen über einen Steg, ein Reaperangriff reißt ein Loch in diesen	„Take a running jump. It’s farther than it looks.“	„Hold or press (left shift) to leap across.“
Reaper schießen über Shepard und Anderson einen Jäger ab. Anderson geht hinter einer Belüftungsanlage auf dem Dach in Deckung.	„Looks clear. Let’s go!“	„Press (left shift) to take cover.“
An einer Fassade klettern Husks empor, Fußsoldaten der Reaper.	„Husks! Shoot ,em!“	„Move (mouse) to aim and press (left mouse button) to fire.“
Eine Gruppe Husks versperrt den Weg von Shepard und Anderson. Nach Anderson hat auch Shepard keine Munition mehr.	„Have to take these things out the old-fashioned way.“	„Press (f) to melee.“
Nach der Durchquerung eines zerstörten Gebäudes finden Shepard und Anderson Munition.	„Grab some ammo. Reload. Let’s keep moving.“	„Pick up heat sinks to replenish ammo. Press (r) to reload.“
Eine Gruppe Cannibals greift an, stärkere Reaper-Fußsoldaten mit einem Fernangriff. Shepard geht in Deckung.	„Keep your head down.“	„Hold (right mouse button) to pop up from cover and click (left mouse button) to fire.“

*) Statt der üblichen Tastenbezeichnung in Klammern wird bei den Maustasten ein Piktogramm mit farblich hervorgehobener linker bzw. rechter Maustaste verwendet.
Quelle: *Mass Effect 3*, Spielbeginn.

.....
811 Aufzeichnung der vollständigen Szene mit narrativen und ludischen Ereignissen: <https://www.youtube.com/watch?v=7b3TuNPzxSY>.

Wie im Beispiel deutlich zu sehen ist, findet die Vermittlung zentraler Elemente der Steuerung und des Gameplays kombiniert statt. Anderson gibt eine Anweisung zu einer kontextbezogenen Entwicklung innerhalb der Spielwelt, die von Shepard ausgeführt werden muss, damit nachfolgende Abschnitte freigeschaltet werden können. Anders als von Croy, nennt Anderson jedoch keine Steuerbefehle. Diese werden stattdessen über einen zweiten Informationskanal, das #Interface, eingeblendet, so dass der Spieler nicht nur erfährt, welche Tasten er drücken muss, sondern zudem noch lernt, auf das #Interface zu achten, über das im Spielverlauf zahlreiche für das Gameplay relevante Informationen eingeblendet werden. Während es zunächst unsinnig erscheint, dass Anderson einem erfahrenen Soldaten wie Shepard grundlegende Anweisungen dazu gibt, wann dieser wie zu kämpfen oder in Deckung zu gehen hat, so naheliegend sind diese Anweisungen, wenn auch hier der tatsächliche Adressat berücksichtigt wird: der Spieler. Neben der Steuerung und der Erzählung wird zudem noch ein drittes zentrales Element präsentiert, bis Shepard von der Erde geflohen ist, um Hilfe gegen die Reaper zu suchen: das Kampfsystem.

Durch die actionreiche Handlung des #Tutorials wird dem Nutzer zudem ein wichtiger Stimulus gegeben, der ihn zwingt, sich mit erforderlichen Handlungsweisen des späteren Spiels auseinanderzusetzen. Es droht der Tod des Protagonisten, und damit das Spielende, wenn sich Shepard den beiden kennengelernten Gegnertypen ohne Berücksichtigung ihrer jeweiligen Stärken und Schwächen stellt. Sind Husks reine Nahkämpfer, die eine Nutzung des Deckungssystems⁸¹² bedeutungslos machen, sind die Cannibals vor allem Fernkämpfer. Ohne Verwendung des Deckungssystems überwältigen und töten sie den Protagonisten innerhalb von Sekunden. Mit dieser einfachen Unterscheidung in einem überschaubaren Bereich dient das #Tutorial von *Mass Effect 3* folglich auch dazu einen Lernprozess zu initiieren, bei dem der Spieler verschiedene Gegnertypen nach ihren Fertigkeiten zu unterscheiden lernt. Gerade im späteren Spielverlauf wird dies zentral, wenn weitere starke Gegner, wie Brutes oder Banshees, auftreten, die in der Lage sind, die #Avatare unvorsichtiger Spieler auch bei einem niedrigem #Schwierigkeitsgrad schnell zu überwältigen. In der bereits im #Tutorialabschnitt von *Mass Effect 3* vorgenommenen Unterscheidung von Gegnertypen ist darüber hinaus noch eine weitere Information eingebettet, die sich vereinfacht zusammenfassen lässt: Je größer der Gegner, desto gefährlicher ist er. Mit dieser Unterscheidung, die unterhalb dieses Absatzes exemplarisch angedeutet wird, kann der Nutzer so bereits ab Spielbeginn lernen, sein Vorgehen vor Beginn eines Kampfes zu planen und gegebenenfalls spontan anzupassen.

.....
812 Der Protagonist und etwaige vorhandene Kameraden können während Kampfhandlungen hinter diversen Gegenständen in der Spielwelt in Deckung gehen und dadurch verhindern, dass Angreifer ihnen schaden. Um aus der Deckung heraus zu kämpfen, kann der Spieler Shepard kurz aufstehen und schießen lassen, was die Wahrscheinlichkeit von erlittenen Trefferpunktverlusten reduziert, da Gegner eine Mindestreaktionszeit haben.

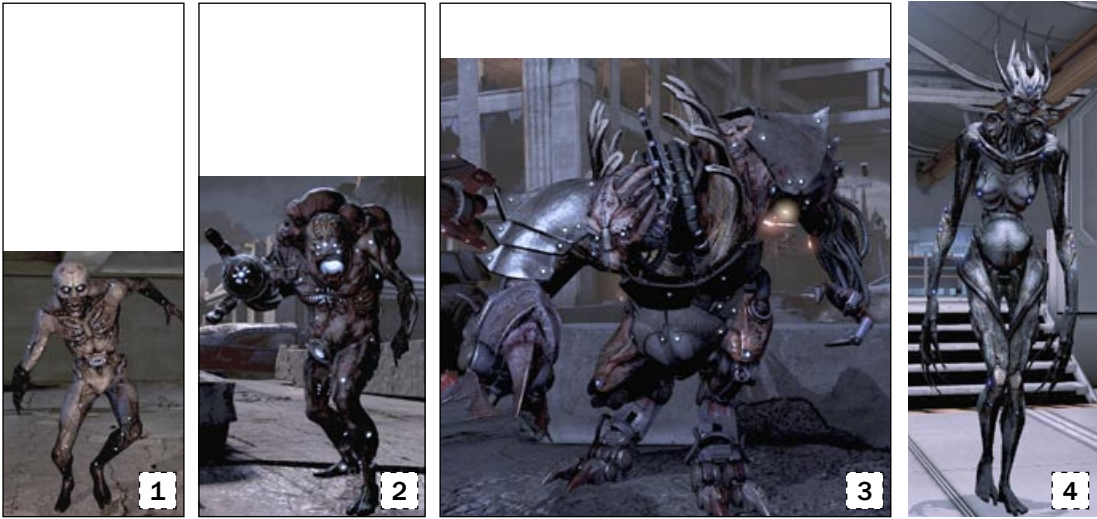


Abb. 4-13: Angedeuteter Größenvergleich der vier genannten Reaper-Typen in *Mass Effect 3*. (1) Husk. (2) Cannibal. (3) Brute. (4) Banshee. Zum Vergleich: menschliche Charaktere sind in ihrer Größe etwas kleiner als Cannibals. Quelle: masseffect.wikia.com

Im dritten Beispiel, dem #Strategiespiel *Empire: Total War*, erfolgt der Vermittlungsprozess dagegen anders, da diesem ein personifizierter Protagonist fehlt. Da der Spieler vielmehr als namenloser Befehlshaber und Verwalter eines Reiches auftritt, unterscheiden sich auch die Mittel, mithilfe derer dem Spieler Bedienung und Handlungsmöglichkeiten erklärt werden. Gleichwohl finden sich trotz dieser Unterschiede im Gameplay eine Reihe von Gemeinsamkeiten wieder, die es Spielern ermöglichen, aus anderen Titeln bekannte Vermittlungsformen zu identifizieren und ihre Funktionen wiederzuerkennen. Das zentralste dieser Elemente ist der Berater, der wie den vorgegangenen Beispielen personifiziert wird, in *Empire: Total War* jedoch auf ein einfaches Portrait beschränkt bleibt und im Gegensatz von Werner von Croy oder Admiral Anderson keine Bedeutung innerhalb der Erzählung hat. Im Fall der Verwaltung des Reiches ist der Berater weiblich, während militärische Angelegenheiten von einem Mann erläutert werden.

Ähnlich den anderen beiden Beispielen, vermitteln die Berater eine Vielzahl an Informationen dazu, wie das Spiel gesteuert wird und welche Handlungsmöglichkeiten der Spieler hat. Bedingt durch das komplexere Gameplay werden darüber hinaus Elemente des #Interfaces erläutert, über das der Spieler weitreichende Informationen zum Zustand des von ihm kontrollierten Reiches oder seiner Streitkräfte abrufen kann. Schließlich geben beide Berater auch noch eine Reihe von kontextbezogenen Hinweisen, so dass der Spieler neben notwendigen Informationen auch erfährt, warum ein Ereignis eingetreten ist. Die folgenden Beispiele geben Einblicke was die Äußerungen der Berater beinhalten:

„The enemy will often try to flank your formation with cavalry, so it’s a good idea to have infantry reserves on the ends of your line ready to intercept them.“⁸¹³

„Selecting the boarding button orders an attempt to board, closing with the target and

813 Zitat in: *Empire: Total War*: Beraterkommentar zum Thema „Defense against Cavalry“.

sending an armed group aboard to capture it. This calls for a high degree of skill and courage in the marines or crew taking part, but depriving the enemy of a valuable ship is the prize! Boarding actions can be cancelled at any time by deselecting the button, or issuing another order.“⁸¹⁴

„Ancillary charaters are the retainers, assistants, and general hangers-on that great men accumulate during their careers. Charaters will from time to time gain an ancillary, whose presence will affect their abilities. Ancillaries can be transferred between characters by clicking and dragging between information panels.“⁸¹⁵

„The construction of industrial centres will steer your empire from subsistance to wealth and affluence for many. However, industrialisation comes at a price – the lower orders may become unhappy with the pace of change, as the introduction of new technology quickly foreces them from the land into modern manufactories.“⁸¹⁶

Häufig werden diese und vergleichbare Ratschläge gegeben, wenn eine Funktion erstmals verwendet wird. Dies erlaubt es dem Spieler neue Inhalte schrittweise zu verstehen, ohne dabei durch zu viele Informtionen überwältigt zu werden, was der Fall sein könnte, wenn entsprechende Kommentare konstant erscheinen würden. Stattdessen wird es dem Nutzer ermöglicht die Lern- und Spielgeschwindigkeit anzupassen ist, indem er selbst entscheidet, wann er eine neue Funktion ausprobieren möchte. Darüber hinaus wird für viele Elemente die Möglichkeit geboten, den Zeitpunkt der Erklärung selbst zu bestimmen, indem auf das Fragezeichen-Symbol geklickt wird, dass sich bei vielen der im Spiel aufrufbaren Informationskarten in der oberen linken Ecke befindet. Klickt der Spieler auf dieses Symbol, das auch aus dem Alltag bekannt ist, so erscheint eine Erläuterung, die sich allein auf die Möglichkeiten der jeweiligen Ansicht bezieht, so etwa zu den Ministern des gesteuerten Landes:

„The ministers tab displays information about members of your government and colonial governors. Use this panel to fire and replace dignitaries, and, depending on your government type, hold elections. (...)“⁸¹⁷

Finden diese Arten der Erläuterung parallel zum Spiel statt, so bietet *Empire: Total War* zudem zwei #Tutorials, die sich speziell den im Spiel stattfindenden Land- und Seeschlachten widmen. Diese sollen ebenfalls erläutert werden, da sich ihre Art der Erklärung von Spielmechaniken deutlich von dem unterscheidet, was bislang beschrieben worden ist. In beiden #Tutorials werden die Grundlagen der virtuellen Kriegsführung zu Land bzw. zu See erläutert, wie sie im Spiel präsent sind und dort selbstständig durch den Nutzer angewandt werden müssen. Da sich der Aufbau in beiden ähnelt und Seeschlachten in Echtzeit die größte Neuerung war, die *Empire: Total War* zu seiner Veröffentlichung präsentierte, wurde das dazugehörige #Tutorial ausgewählt. Anders als die Beraterkommentare, die verschiedene Funktionen relativ unstrukturiert erläutern und damit als allgemeine Einstiegshilfe für den Spieler anzusehen

814 Zitat in: Ebd., Thema „Enter-Button“.

815 Zitat in: Ebd., Thema „Ancillaries“.

816 Zitat in: Ebd., Thema „Industrialisation“.

817 Zitat in: Ebd., Erläuterung zu der Informationskarte „Regierung“.

sind, erfolgt die Anleitung des Spielers an Auflauf und Möglichkeiten der virtuellen Seeschlachten über eine streng chronologische Folge von Ereignissen.

Um den Eindruck einer Unterrichtseinheit zu reduzieren, bei welcher der Spieler lediglich die Tasten drückt, die ihm eine Computerstimme vorgibt, wurde das #Tutorial mithilfe einer kleinen Erzählung versehen, nach der eine Reihe von Überfällen durch französische Schiffe in der Karibik vom Spieler, einem nicht namentlich genannten Kapitän der Royal Navy, untersucht werden sollen. Bereits im #Tutorial wird dem Spieler damit auch ohne nähere Erläuterung einer etwaigen geopolitischen Lage ein Eindruck von dem vermittelt, was ihn während des Spiels erwartet: Großmächte, die im Wettstreit miteinander stehen und ihre Konflikte auch jenseits ihrer Heimatregion militärisch austragen. Über diese Hintergrundgeschichte führt das #Tutorial seine Spieler ähnlich durch die verschiedenen Abschnitte, wie es auch in *Tomb Raider* und *Mass Effect 3* zuvor erfolgt ist, jedoch mit der noch deutlicheren Intention der Vermittlung von Wissen.

„Welcome to the Naval Battle Basic Controls tutorial. My name is Admiral Green, and I am your naval battle advisor. We have had reports of French ships raiding in the Caribbean and your ship has been dispatched to deal with them. In this tutorial you will learn about the HUD, camera controls, ship movement and combat.“⁸¹⁸

Mit dem Fortschreiten des #Tutorials lernt der Spieler nicht nur die Grundlagen der Bedienung des Spiels kennen, sondern zudem auch Besonderheiten des historischen Seekampfes, wie er im Spiel dargestellt wird. Nachdem zunächst nur die Kamerabewegung und die Bewegung des Schiffes auf dem Meer erläutert werden, erläutert Admiral Green anschließend verschiedene Taktiken, darunter die Ausnutzung der Windrichtung, da die simulierten Segelschiffe sich abhängig von diesem bewegen, sowie verschiedene Munitionstypen⁸¹⁹ und ihre Einsatzgebiete. Indem die beiden feindlichen Schiffe nacheinander angegriffen werden, kann der Spieler zudem die Unterschiede zwischen einem automatisierten und einem manuellen Angriff beobachten.

Wählt der Computer im erstgenannten Fall einen direkten Kurs auf das Ziel und umkreist dieses während es die Kanonen so schnell wie möglich abfeuert, muss der Spieler anschließend selbst aktiv werden. Hierbei wird verdeutlicht, wie zahlreiche Faktoren, darunter die Windrichtung, der Kurs des feindlichen Schiffes, der präzise Einsatz von Breitseiten und unterschiedliche Munitionstypen, über den Erfolg entscheiden. Indem diese und weitere Faktoren berücksichtigt werden müssen, wird die gestellte Aufgabe anspruchsvoller, als wenn lediglich eine Reihe von vordefinierten Ereignissen durch drücken bestimmter Tasten ausgelöst werden, wie im Beispiel *Tomb Raider: The Last Revelation*. In der Folge bereitet das #Tutorial auf die freie Entscheidungsfindung des späteren Spiels vor und schafft durch die Präsentation

818 Zitat in: Ebd., Tutorial für Seegefechte.

819 Vorhanden sind die klassischen Kanonenkugeln sowie Kettenkugeln gegen die Takellage und Kartätschen gegen die Mannschaft.

grundlegender Inhalte und Mechaniken ein Verständnis für diese, überlässt es jedoch dem Spieler sich mit Vor- und Nachteilen seiner Möglichkeiten auseinanderzusetzen.

Im letzten der vier ausgewählten Beispiele, der #Fahrzeugsimulation *Silent Hunter 4*, ist das #Tutorial trotz eines ebenfalls vorhandenen Kriegsszenarios deutlich anders strukturiert. Das Spiel verzichtet sowohl im #Tutorial, als auch im Hauptspiel, auf einen festen Plot mit klarer Chronologie und beschränkt sich stattdessen auf eine allgemeine Rahmung des Settings um US-amerikanische U-Boot-Einsätze im Pazifikkrieg. Das enthaltene #Tutorial besteht aus vier Aufträgen die in einer „Submarine School“ unternommen werden können. Anders als es der Name vermuten lässt, durchläuft der Spieler weder eine Offiziersausbildung, noch erhält er umfangreiche taktische Schulungen. Stattdessen befassen sich die Abschnitte des #Tutorials, deren Reihenfolge beliebig ist, mit der Navigation des Bootes, dem Einsatz der Ober- und Unterwasserwaffensysteme sowie dem Angriff auf einen Konvoi.

Während dies zweifellos zentrale Elemente sind, die im Spielverlauf gut beherrscht werden müssen, so fällt auf, dass sich die vier #Tutorials wesentlich darauf beschränken die Steuerung der U-Boote und grundlegende technische Eigenschaften zu vermitteln. Im Gegensatz zu den anderen Beispielen, wird zudem darauf verzichtet, den Spieler während der vier #Tutorials direkt anzusprechen. Lediglich im Vorfeld findet sich eine knappe schriftliche Beschreibung dessen, was der Spieler jeweils zu tun hat und wo die Schwerpunkte liegen. Eine kontextbezogene Schritt-für-Schritt Erläuterung von Eingabebefehlen und Vorgehensweisen fehlt dagegen. Dieser Verzicht auf eine Hinführung unerfahrener Spieler sorgt dafür, dass *Silent Hunter 4* weniger einsteigerfreundlich ist und von seinen Nutzern ein hohes Maß an eigenverantwortlicher Auseinandersetzung mit den Handlungsmöglichkeiten in den unterschiedlichen Situationen verlangt. Zwar finden sich im Handbuch zum Spiel Beschreibungen aller wesentlichen Funktionen des U-Bootes mit knappen Erläuterungen ihrer Bedeutung im Spiel, jedoch bleiben diese ohne eine praktische Heranführung im Spiel stark theoretischer Natur. Die Folge dieser Art der Vermittlung ist eine steil ansteigende Lernkurve, bei der es oft zahlreicher Versuche bedarf, um selbst grundlegende Taktiken, wie das erfolgreiche Anschleichen an einen Konvoi, soweit zu meistern, dass das eigene U-Boot nicht umgehend von den Eskortern entdeckt und versenkt wird.

Um ein aus der nur rudimentären Vermittlung des Gameplays resultierendes Frustpotential zu reduzieren und auch Neulingen einen leichteren Einstieg zu ermöglichen, finden sich jedoch ein Merkmal, das auch bei den anderen Beispielen vorhanden sind: Ein anpassbarer #Schwierigkeitsgrad. Bei diesem geht *Silent Hunter 4* sogar noch weiter als viele andere Spiele, wo oft nur eine grobe Einteilung in leicht, mittel oder schwer erfolgt. Stattdessen ist es in der #Fahrzeugsimulation dagegen möglich 15 Faktoren aus- oder abwählen, die das Spiel schwerer bzw. leichter machen. Unter dem Schlagwort „Realismus“ lassen sich hierbei etwa

die automatische Aktualisierungen von Kontakten auf einer #Karte, begrenzter Treibstoff, manuelles Zielen und Torpedo-Blindgänger auswählen, die individuell großen Einfluss auf die wahrgenommene Schwierigkeit des Spiels haben. In der Folge geht mit einem hohen „Realismus“ ein entsprechend hoher #Schwierigkeitsgrad einher, während über viele Hilfsmittel dagegen geringere Anforderungen an die Spieler gestellt werden, was ein für Anfänger leichteres Spiel möglich macht. Da dieser #Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf frei angepasst werden kann, lässt er sich ebenfalls zu den Hilfsmitteln zählen, weil Nutzer über ihn selbst entscheiden können, ob sich ihre mit der Zeit wachsende Erfahrung mit dem Spiel in einem schwierigeren Gameplay widerspiegeln soll.

Die Vermittlung von Wissen über #Tutorials bietet damit lediglich einen Einstieg in die Bedienung eines Spiels und zentrale Handlungsmöglichkeiten, die als Orientierung für das folgende eigenständige Spiel dienen kann. Dadurch können #Tutorials als eine Art grundlegende Ausbildung angesehen werden, die es Spielern erlaubt, sich in die ihnen zugedachte Rolle innerhalb der Erzählung oder der virtuellen Welt hineinzufinden, bevor sie sich den Anforderungen stellen müssen, die im späteren Spielverlauf deutlich anspruchsvoller werden. Entsprechend erzeugen #Tutorials eine Lernsituation die den Nutzer im Idealfall befähigt, die in der Anfangsphase des Spieles erworbenen Kenntnisse mit nachfolgenden Herausforderungen zu vergleichen, eigene Vorgehensweisen kontinuierlich zu evaluieren, bei Bedarf weiterzuentwickeln und dadurch letztlich Erfolge im Spiel zu erzielen.

Dies kann insbesondere in Spielen beobachtet werden, die eine offene nicht-lineare Spielwelt, eine Individualisierung des #Avatars oder Wahlmöglichkeiten im Rahmen der Erzählung bieten. Unter den genannten vier Beispielen trifft dies auf *Mass Effect 3*, *Silent Hunter 4* und *Empire: Total War* zu, die in jeder Partie zwar oft wiederkehrende Handlungsmuster bieten, die sich in den unmittelbaren Abläufen jedoch stets in zahlreichen Nuancen vom letzten Durchgang unterscheiden. Indem im Erstgenannten etwa eine andere Charakterklasse gewählt wird, unterscheiden sich die Handlungsmöglichkeiten. Entsprechend ist ein Spieler, der zuvor einen zur Klasse „Soldier“ gehörigen #Avatar hatte, nicht in der Lage auf genau die gleiche Art zu spielen, wenn er in einem zweiten Durchgang die Klasse „Engineer“ auswählt. Da Ingenieure weniger #Trefferpunkte als Soldaten haben und geringeren Schaden mit herkömmlichen Waffen anrichten, dafür jedoch eine Vielzahl an Technologien einsetzen können, um sich zu verteidigen und Verbündete zu unterstützen, ist das Spiel fast automatisch defensiver ausgerichtet und der Spieler muss in einem Lernprozess neue Vorgehensweisen erproben. Da er jedoch während jedem Spieldurchlauf auch gegen Ingenieure auf Seiten seiner Gegner trifft, wird es möglich deren Rolle im Zusammenspiel mit anderen Klassen zu vergleichen und Prognosen über mögliche Änderungen des Gameplays in einem künftigen Spieldurchlauf anzustellen.

Auch in *Silent Hunter 4* ist über den U-Boot Typ Ähnliches zu beobachten. Dort ist der Spieler jedoch stark in eine militärische Hierarchie eingebunden und kann die Klasse des eigenen U-Boots im Gegensatz zu dem zu Spielbeginn erstellten #Avatar von *Mass Effect 3* nicht nach Belieben wählen, sondern muss durch Erfolge daraufhinarbeiten, dass er befördert wird und in diesem Zusammenhang ein moderneres U-Boot zugewiesen bekommt. Anders als das Science-Fiction Szenario von *Mass Effect 3*, dessen Plot lediglich einen Zeitraum weniger Monate umfasst,⁸²⁰ tritt in den rund vier Jahren des Pazifikkrieges eine Vielzahl an technischen Weiterentwicklungen auf, die in die U-Boote eingebaut werden können, so dass weitere Lernsituationen entstehen, da sich das dem Spieler Bekannte durch die Modernisierung verändert. Auch die auf Seiten seiner Gegner auftretenden Verbesserungen, wie ein leistungsfähigeres Sonar, dass es erlaubt U-Boote in größeren Tiefen zu orten, gehören dazu und zwingen zur Hinterfragung etablierter Taktiken.

Diese begrenzte Vorhersagbarkeit von Abläufen ist auch bei *Empire: Total War* zu beobachten, wobei sich der Verlauf einer Partie deutlich von den mindestens semi-linearen⁸²¹ Abläufen unterscheidet, die der Spieler in den ersten beiden Beispielen vorfindet. Neben dem Nutzer haben auch die dutzenden computergesteuerten Konkurrenten die Möglichkeit zu einer freien Entscheidung, so dass sich jede Partie unterschiedlich entwickelt, ähnlich einem komplizierten Schachspiel. Die zu Spielbeginn ausgewählte Nation, mit ihren vordefinierten Startvoraussetzungen in Form von kontrollierten Gebieten, tritt an die Stelle des #Avatars und hat in der Frühphase des Spiels vor allem Einfluss auf die möglichen Anfangsentscheidungen. In späteren Phasen einer Partie verliert die Startposition dagegen deutlich an Bedeutung und das Spiel entwickelt sich konstant auf Basis der von allen Akteuren getroffenen Entscheidungen. Zum Lernprozess innerhalb des Spiels gehört daher insbesondere der Umgang mit Entwicklungen, die durch neue kontrollierte Gebiete, technischem Fortschritt oder das komplexe Zusammenspiel aus Einkommen, wirtschaftlicher Entwicklung und öffentlicher Ordnung einhergehen.

Die bis hierhin genannten Einführungen zu den Bereichen #Tutorials, Tooltips, Berater und Steuerung können als beständige Elemente von digitalen Spielen angesehen werden und finden sich bereits seit vielen Jahren in unterschiedlichen Varianten wieder. Weitere externe Dokumente, die ebenfalls dazu beitragen können Inhalte, Mechaniken, Settings und vieles mehr zu verstehen, sind Ratgeber und Lexika. Da ihre Autorenschaft jedoch nicht bei

⁸²⁰ Zu den Ereignissen im Mass Effect-Universum: <https://masseffect.fandom.com/wiki/Timeline>.

⁸²¹ In Tomb Raider (1996) stehen die einzelnen Level in einer vordefinierten chronologischen Reihenfolge, während sie in Mass Effect häufig Blockweise freigeschaltet werden: Der Spieler erhält im Rahmen des Plots den Auftrag zu einem bestimmten Planeten zu reisen, kann aber zuvor auch noch eine Reihe anderer Nebenaufträge erfüllen und selbst damit bestimmen, wann er den Plot vorantreibt. Der nächste „Block“ wird dann über die Erfüllung des Plot-Auftrags freigeschaltet. Empire: Total War und Silent Hunter 4 verzichten dagegen auf eine vorgegebene Reihenfolge von Ereignissen und überlassen es wesentlich dem Spieler sein Vorgehen zu wählen.

den #Entwicklern und #Publishern liegt, sollen sie erst im Rahmen der Methodensäule vier behandelt. Dort wird besonders zweierlei aufgezeigt werden: Die enorme Zahl an erläuterbaren Inhalten von Spielen und der Aufwand den die Autoren in ihre Werke investiert haben. Damit leisten die Autoren gerade zum Verständnis von komplexen Mechaniken und dem übergeordneten Universum, in dem eine Handlung verortet ist, einen wichtigen Beitrag. Ihre Leistungen können somit dabei helfen einen Bereich zu erschließen, der sich sonst nur mit großem Aufwand aus den jeweiligen Spielen heraus erarbeiten ließe.

Wie die Ausführungen zu den Vermittlungsformen von Zielen und Handlungsmöglichkeiten gezeigt haben, findet ein großer Teil davon innerhalb der Spiele selbst statt, während begleitende Dokumente, wie Handbücher, seltener geworden sind und auch vom Umfang her oft abgenommen haben. Indem diese Elemente, allen voran die #Tutorials, häufig absolviert werden müssen, schaffen die #Entwickler eine Lernumgebung, die es auch Neulingen erlaubt, zentrale Kenntnisse zu erlangen und sich Fertigkeiten für die Nutzung anzueignen. Neben der Bedienung sind es gerade letztere, die häufig von großer Bedeutung sind, um im Spielverlauf bestehen zu können, da Anforderungen an den Nutzer oft wachsen. Ist dies ludisch notwendig, damit sich Spieler durch neue Herausforderungen möglichst wenig langweilen, so erlaubt dieser Aufbau zudem Rückschlüsse auf die Art der Hilfe, die zu Beginn angeboten wird. Vereinfacht lässt sich diese als Hilfe zur Selbsthilfe bezeichnen, da Spieler zwar lernen, wie sie einer Anforderung begegnen können, dies jedoch in einer konsequenzarmen Umgebung geschieht. Durch eine niedrigere Geschwindigkeit, leichtere Rätsel oder eine in Gänze überblickbare Situation lässt sich ein Spiel zunächst grundlegend erlernen, bevor an den genannten und weiteren Stellschrauben Veränderungen vorgenommen werden, die dann ohne Hilfen dieser Art bewältigt werden müssen. Somit lässt sich feststellen, dass entsprechende Einstiegshilfen in ein digitales Spiel zwar durchaus für einen Teil der erfahreneren Nutzer langweilig sein mag, wenn vergleichbare Kenntnisse bereits vorhanden sind, insgesamt jedoch für das grundlegende Verständnis einer Vielzahl an Elementen unerlässlich ist. Indem im Spielverlauf über erklärende „Mini-Tutorials“ neue Möglichkeiten vorgestellt werden, die auf bestehendem Wissen aufbauen, wird es leichter, ergänzendes Wissen zu vermitteln, während ein Spiel gleichzeitig fordernd bleiben kann.

4.4. Strukturierung zu erfüllender Aufgaben

Die Ausführungen zu verschiedenen Vermittlungsmethoden von Grundkenntnissen über ein Spiel haben bereits gezeigt, dass nicht nur die virtuelle Welt klar strukturiert und Symbole mit eigenen Bedeutungen versehen sind, sondern sich auch Handlungsweisen und Steuerung

entlang klar definierter Muster entwickeln. In diesem Abschnitt soll nun eine weitere Struktur analysiert werden, die zentralen Einfluss auf das spielerische Handeln innerhalb der virtuellen Welten hat: die zu erfüllenden Aufgaben. Wie bereits bei anderen Aspekten zuvor, wird auch hier eine Trennung von Spiel und Spielprozess stattfinden müssen, um die einzelnen Elemente für die Analyse klar benennen zu können. Während die Erfüllung von Aufgaben eine genuin ludische Handlung ist, kann Aufgrund der enormen Vielfalt an möglichen Vorgehensweisen für die Lösung von Rätseln, dem Punktgewinn oder die Erringung von Siegen, keine allumfassende Darstellung für alle Arten von digitalen Spielen erfolgen. Daher wird nachfolgend versucht werden, die Einbettung der zu erfüllenden Aufgaben in Spielstrukturen zu analysieren und dadurch Muster aufzuzeigen, die für die Analyse dieses Aspekts hilfreich sein können.

Als wichtiger Baustein für die Strukturierung von Aufgaben sollen, in Anlehnung an die in Kapitel 5 noch erläuterten narrativen Ereignisse, hier zunächst ludische Ereignisse erläutert werden. Unter diesen werden spezifische im Programmcode eines Spiels definierte Ereignisse verstanden, deren Eintritt zwar an bestimmte Anforderungen, jedoch keinen vorbestimmten Zeitpunkt geknüpft ist. Indem neben den Bedingungen für den Eintritt eines Ereignisses auch konkrete Folgen zugewiesen werden, stehen sie in einer hierarchischen Struktur, die in ihrem Aufbau jedoch nicht linear aufgebaut sein muss, sondern durch mehrere mögliche Folgen häufig als eine Art Verästelung erscheint. Eng verbunden mit diesen Ereignissen ist zudem das #Feedbacksystem, über das eine Kommunikation mit dem Spieler vor dem Bildschirm erfolgt, so dass die Ereignisse nicht nur intern berechnet werden, sondern der Spieler zudem die Möglichkeit erhält, die Folgen seines Handelns einzuschätzen. Durch die thematische Nähe werden erste Formen des #Feedbacks in diesem Abschnitt erläutert werden, während #Feedbacksysteme umfangreich in Kapitel 4.5. näher diskutiert werden.

Zum Einstieg soll das Gesagte exemplarisch in eine fiktive Spielsituation übertragen werden, die sich in Anlehnung an gängige Erzählungen und Gameplays wie folgt beschreiben ließe: Der Protagonist hat die Aufgabe erhalten, in begrenzter Zeit an einen abgelegenen Ort zu reisen und dort etwas Wichtiges zu erledigen, das für seine Heimat von großer Bedeutung ist. Auf seiner Reise muss er eine Schlucht überqueren, wofür ihm vier Möglichkeiten angeboten werden, die jeweils mit spezifischen Anforderungen und Konsequenzen belegt sind. Er kann eine morsche Hängebrücke verwenden, die in der Nähe abgestellten Hubschrauber oder Katapulte verwenden oder über einen schmalen Pfad zum Boden Schlucht hinab und auf der anderen Seite wieder empor klettern. Die Wahl der Überquerung ist dem Spieler freigestellt, solange er auf der anderen Seite ankommt und seine Reise fortsetzen kann. Es gelten folgende Bedingungen für die einzelnen Mittel:

- 1) Die Hängebrücke ist ein direkter Weg, trägt jedoch nur ein auf einem Schild

genanntes Höchstgewicht.

- 2) Der Hubschrauber benötigt einen Kanister Treibstoff, über den der Protagonist nur verfügt, wenn er ihn auf seiner bisherigen Reise mitgenommen hat.
- 3) Das Katapult hat keine besonderen Voraussetzungen, jedoch muss der #Avatar über ausreichend viele #Trefferpunkte verfügen, da der Aufprall auf der anderen Seite nicht abgefangen wird.
- 4) Lediglich der Pfad hat keine Anforderungen, kostet jedoch die meiste Zeit, die mittelfristig bei dem letzten Abschnitt der Reise fehlen könnte.

Dieses Beispiel beinhaltet zwei Arten von ludischen Ereignissen, die SALEN und ZIMMERMAN mit intern und extern bezeichnen und deren wesentlicher Unterschied in der Art ihrer Vermittlung gegenüber dem Spieler liege.⁸²² Bei dieser als „designed interaction“⁸²³ bezeichneten Form der Interaktion fungierten alle Elemente als Teil eines Systems innerhalb dessen das Handeln des Spielers durch Regeln eine Bedeutung erlange.⁸²⁴ Würde das Ereignis, hier die Überquerung der Schlucht, nicht im System eines Spiels, sondern in der Realität stattfinden, so könne nicht von einer gestalteten Interaktivität gesprochen werden, da hier das System mit seinen Regeln fehle, das den Handlungen einen spezifischen Kontext gebe. Über ein Schema aus SALEN und ZIMMERMANS Werk *Rules of Play* soll nun verdeutlicht werden, wie sich das vorherige Beispiel in ein Spielsystem einfügen könnte, wie sich die internen und externen Ereignisse unterscheiden und wie die Rolle des Nutzer bei dieser Entscheidungssituation im Verhältnis zum System steht.

Tab. 4-14: Anatomie einer Wahlmöglichkeit nach SALEN und ZIMMERMAN

Schema nach SALEN und ZIMMERMAN	Fiktive Überquerung einer Schlucht
1. What happened before the player was given the choice? (internal event)	Der Protagonist befindet sich auf einer Reise, auf der er eine Schlucht überqueren muss. Er muss eine Entscheidung basierend auf seinem vorangegangenen Handeln treffen, da seine Reise sonst enden würde.
↓	↓
2. How is the possibility of choice conveyed to the player? (external event)	NPCs informieren den Protagonisten über die Folgen der Verwendung der vier Möglichkeiten die Schlucht zu überqueren: Eine morsche Hängebrücke, ein Hubschrauber, ein Katapult und ein Pfad zum Boden der Schlucht.
↓	↓
3. How did the player make the choice? (internal event)	Der Spieler drückt eine Taste, um das Katapult oder den Hubschrauber zu verwenden, oder lässt seine Figur durch eine andere Taste in über die Brücke oder entlang des Pfades laufen.
↓	↓

.....
822 Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play., S. 63–65.
823 Ebd., S. 69.
824 Ebd.

Schema nach SALEN und ZIMMERMAN	Fiktive Überquerung einer Schlucht
4. What is the result of the choice? How will it affect future choices? (internal event)	Folgen der Entscheidung: 1. Die Hängebrücke ist ein normal schneller Weg, jedoch abhängig vom Inventar des Protagonisten. Ist es zu schwer, stürzt er ab und stirbt. 2. Der Hubschrauber ist ein schneller Weg, kann aber nur genutzt werden, wenn auf der Reise ein Treibstoffkanister aufgelesen wurde. Das Inventargewicht spielt keine Rolle. 3. Das Katapult ist der schnellste Weg, führt durch den Aufschlag auf der anderen Seite aber zu einem Verlust von Trefferpunkten. Das Inventargewicht spielt keine Rolle. 4. Der Pfad über den Boden der Schlucht dauert am längsten, hat aber keine Anforderungen. Konsequenzen für weiteren Spielverlauf: Der Protagonist ist entweder tot (=das Spiel endet), ist anfälliger für Angriffe durch die reduzierten Trefferpunkte, hat Zeit verloren, die womöglich später auf der Reise fehlt oder hat keine negativen Folgen erlebt.
↓	↓
5. How is the result of the choice conveyed to the player? (external event)	Der Spieler liest abhängig von der getroffenen Entscheidung eine der folgenden Einblendungen: 1a) „Du bist tot!“ (Inventar zu schwer) 1b) „Du hast die Brücke überquert!“ (Inventar leicht genug) 2) „Deine Erkundung der Welt zahlte sich aus!“ 3a) „Pass auf, du wurdest verletzt!“ 3b) „Du bist tot!“ (Trefferpunkt waren zu niedrig) 4) „Beeile dich, sonst kommst du zu spät!“

Quelle: SALEN / ZIMMERMAN: Rules of Play, S. 64.
Erläuterung mit einer fiktiven Beispielsequenz.

Wie deutlich wird, ist die Entscheidungssituation bei Schritt eins, drei und vier innerhalb eines Spiels vorgegeben und jeweils mit eigenen Bedeutungen unterlegt, während in Schritt zwei und fünf hingegen die Einbeziehung des Spielers erfolgt, wodurch die inneren Ereignisse zu äußeren werden. Diese Vermittlung der Möglichkeit zur Entscheidung und die Folgen der durch den Spieler getroffenen Wahl ergänzen dabei die inneren Ereignisse des Spielsystems, da sie nur gemeinsam zum Spielprozess werden.

Innerhalb der Spielstruktur lassen sich nach SALEN und ZIMMERMAN zudem Mikro- und Makroentscheidungen unterscheiden, welche die Autoren als „small, moment-to-moment choices“ bzw. als „chain to form a larger trajectory of experience“⁸²⁵ beschreiben, die den getroffenen Entscheidungen eine Bedeutung geben und das Handeln des Nutzers kontextualisieren. Im obigen Beispiel wäre die Überquerung der Schlucht ein solches Makroereignis, da es als ein obligatorischer Abschnitt der Reise fungiert, während die Wahl des Mittels für die Überquerung zu den Mikroentscheidungen zu zählen wäre, da sie im Gesamtkontext der Reise nicht von Belang ist. Gleichwohl ist jede der vier Möglichkeiten der Überquerung der Schlucht mit vorgegebenen Konsequenzen belegt: Dem Verlust von Zeit, #Trefferpunkten

.....
825 Beide Zitate in: Ebd., S. 61.

oder sogar dem Tod. Der aus inneren Ereignissen bestehende Spielverlauf wird also auch durch die äußeren Ereignisse beeinflusst. Der Spieler muss, je nach Entscheidung, verlorene Zeit aufholen, vorsichtiger Vorgehen oder zu einem frühen Zeitpunkt erneut in das Geschehen einsteigen, indem er nach dem Tod auf der Hängebrücke oder dem Katapult einen #Spielstand lädt.

Wie deutlich wird, lassen sich bei dieser Kontextualisierung keine klaren Grenzen zur narrativen Struktur eines Spiels definieren, da das Drücken von Tasten, damit eine Spielfigur einen Abgrund überquert, in den erzählerischen Kontext des Spiels eingebettet wird, wie bereits die Beispiele zu den #Tutorials gezeigt haben. Während damit eine klare Trennung von anderen Analyseaspekten nicht immer möglich ist, so ist eine Betrachtung der ludischen Ereignisse und ihre Bedeutung innerhalb der Spielstruktur sehr wohl wichtig, um Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie ein Spiel jenseits einer Narration aufgebaut ist, seine Nutzer über Entscheidungssituationen informiert und ihnen mögliche Vorgehensweisen für zu erfüllende Aufgaben erklärt.

In einem nächsten Schritt wird daher nun eine Möglichkeit aufgezeigt, wie Aufgaben hierarchisch strukturiert sein können und damit das Vorgehen des Spielers prägen. Die folgenden Darstellungen stellen einen idealen Ablauf dar, der sich in dieser Klarheit in kaum einem Spiel findet, da mögliche Vorgehensweisen in der Regel zunächst durch den Spieler erkannt werden müssen, indem er die Spielwelt erkundet und die Konsequenzen seiner Handlungen durch Ausprobieren bewertet. Entsprechend muss bei Analysen berücksichtigt werden, dass zumindest beim erstmaligen Spiel eine Erforschung der Welt notwendig ist, um sich zu orientieren. Dies trifft auch auf jene Titel zu, die eine progressive #Levelstruktur bieten und auf das Angebot von alternativen Vorgehensweisen verzichten.

Abhängig von der Art des Spiels, lassen sich verschiedene Arten von Ereignisfolgen identifizieren, für deren Erläuterung zum Teil auf die gleichen Beispiele zurückgegriffen wird, wie im vorangegangenen Kapitel. Grundsätzlich unterschieden werden kann dabei zwischen progressiven und emergenten Strukturen, bei denen Ereignisse in einer festen bzw. weitgehend variablen Reihenfolge absolviert werden können. Gleichwohl können die nachfolgenden Erläuterungen nur als Einstieg in diese Thematik dienen, da die wenigsten Spiele so einfach strukturiert sind, als das die Strukturen aller ludischen Ereignisse in ihrer Gänze wiedergegeben werden können, wie das folgende Beispiel zu *Pac-Man* von STEVEN JOHNSON zeigt:

- „1. Your ultimate goal is to clear all the boards of dots.
- 2. Your immediate goal is to complete the current [board].
- 3. To do this, you must move [Pac Man using] the joystick through the maze and avoid the monsters.
- 3a. You may also clear the board of monsters by eating large dots.

3b. You may also eat the fruit for bonus points.“⁸²⁶

Bei den ersten beiden Aufgaben handelt sich um Makroereignisse. Über Schritt zwei lassen sich Fortschritte im Spiel erreichen, die durch Wiederholung irgendwann dazu führen, dass alle #Level absolviert und das Spiel gewonnen ist (Schritt 1). Schritt drei betrifft dagegen die unmittelbaren Handlungen auf dem aktuellen Feld und ist damit ein Mikroereignis. Werden die Punkte und die Früchte „gegessen“, erhöht sich der Punktestand („Score“) und der Spieler erhält #Feedback auf seine Leistung. Sind alle Punkte auf einem Spielfeld „gegessen“ worden, so ist nicht nur das aktuelle #Level gewonnen, sondern es wird zudem auch das nachfolgende #Level geladen. Entscheidungen trifft der Spieler in diesem Beispiel indem er über die Steuer-tasten die Richtung vorgibt, in die sich sein #Avatar Pac-Man durch das Labyrinth bewegen soll. Die Entscheidung ist nicht nur abhängig von der Position der auf dem Spielfeld verbleibenden Punkte, sondern insbesondere auch von den vier Geistern, die sich ebenfalls durch das Labyrinth bewegen und Pac-Man bei Kontakt töten. Da die Zahl der #Leben begrenzt ist, muss der Spieler folglich nicht nur darauf bedacht sein, Pac-Man alle Punkte „essen“ zu lassen, sondern gleichzeitig den Geistern auszuweichen. Eine Variante, die das Spiel abwechslungsreicher macht, sind die größeren Punkte, die es Pac-Man für wenige Sekunden erlauben auch die Geister zu konsumieren.

Während die knappe Darstellung JOHNSONS bereits den strukturellen Aufbau der in *Pac-Man* zu erfüllenden Aufgaben abdeckt, ist eine vergleichbar knappe Darstellung bei seinem zweiten Beispiel, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, nicht mehr möglich, da in ihm wesentlich komplexere Ketten von ludischen Ereignissen eintreten, damit das Ziel des Spiels erfüllt werden kann.⁸²⁷ Da die Ausführungen JOHNSONS sehr umfangreich ausfallen, wurden sie gekürzt. Bei der folgenden Kette von Entscheidungen handelt es sich mit Ausnahme der Schritte sieben und acht um Makroentscheidungen, die den Spielverlauf vorantreiben und damit Rückschlüsse auf

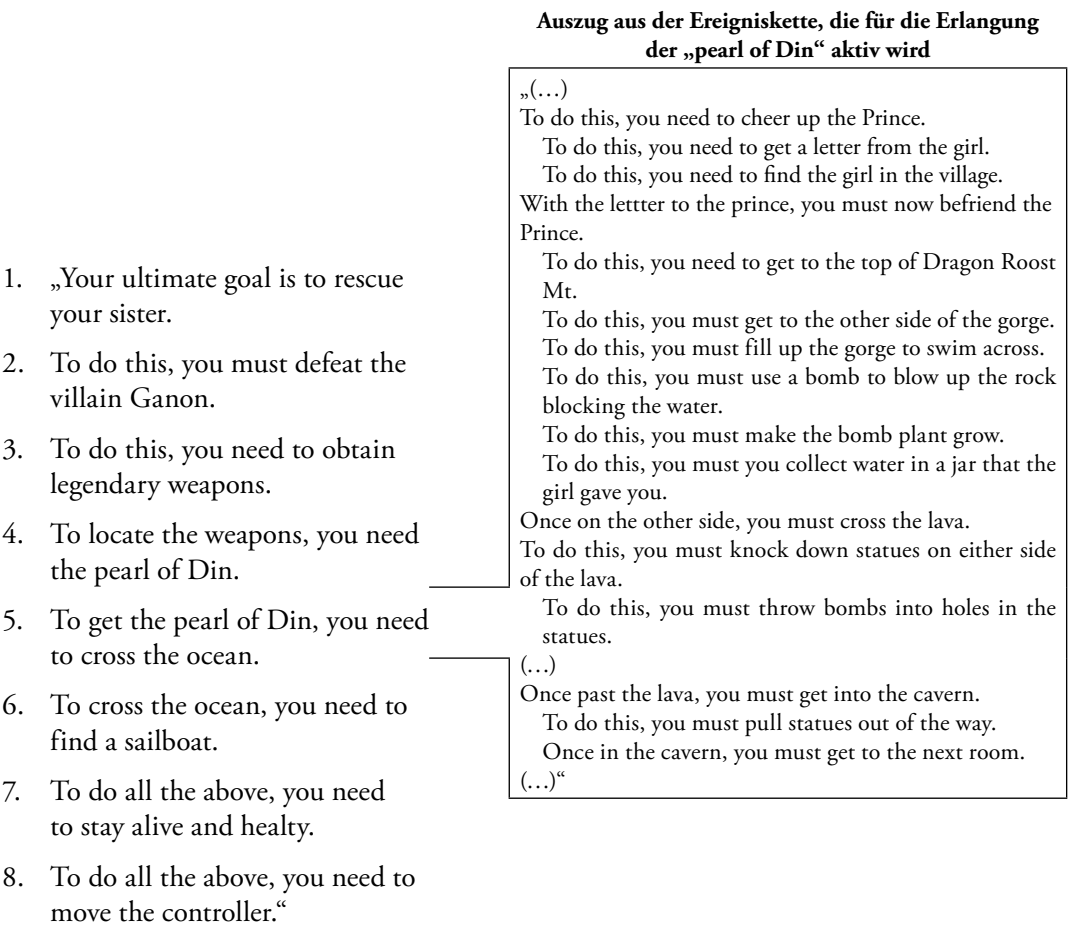
die Bedeutung der zu erfüllenden Aufgaben im Spielkontext erlauben. Bei den letzten beiden Schritten handelt es sich hingegen um Mikroentscheidungen, da hierbei das unmittelbare

.....
826 Zitat in: Johnson: Everything bad, S. 49.
827 Ebd., S. 50–57.



Abb. 4-15: Darstellung von (1) *Pac Man* und (2) *The Legend of Zelda: The Wind Waker*.

Vorgehen des Spielers im Zentrum steht. Im Gegensatz zu den Makroentscheidungen ist es hier ähnlich wie bei *Pac-Man* der Spieler der nicht nur seinen Stellvertreter bewegt, sondern zudem durch ein entsprechend umsichtiges Vorgehen zudem dafür sorgen muss, dass dieser nicht stirbt, was ähnlich wie bei *Pac-Man* zum temporären Spielende führen würde.



Störung und Redundanz nach SALEN und ZIMMERMAN, dass eine Balance „between the rigidity of fixed, periodic systems and the hyperflexibility of chaotic systems“ die Grundlage für komplexe emergente Spiele bilde. Sei die Struktur zu unflexibel, so führe dies zu einer Überbestimmtheit in der Spielern nicht genug Freiheiten und Raum für Unsicherheit eingeräumt werde. Auch zu wenig Struktur sei problematisch, weil sie zu Chaos führe, bei dem Spieler vor lauter Freiheiten und Unsicherheiten nicht wüssten, wie es weitergehe oder welche Bedeutung ihr Handeln habe.⁸³² Dies hat zur Folge, dass Spielern in entsprechend durchdachten Titeln zwar nicht Schritt für Schritt gesagt wird, wie sie vorzugehen haben, sie jedoch durch die gemachten Angaben in die Lage versetzt werden, ihr Vorgehen so zu gestalten, dass sie trotzdem in der Lage sind Fortschritte zu erzielen. Eng verbunden ist damit die bereits im vorangegangenen Kapitel angedeuteten Auswirkungen des #Schwierigkeitsgrades, bei dem trotz erhöhter Anforderungen in der Regel Hinweise gegeben oder erlernt werden können, wie Herausforderungen dennoch gemeistert werden können – etwa durch die Neubewertung von bereits Bekanntem oder alternative Vorgehensweisen.

Die beschriebenen #Tutorials können daher als Teil dieses Balanceaktes zwischen ausreichender Informationsvermittlung, Redundanz und bewusster Schaffung von Unklarheiten verstanden werden. Über sie erhält der Spieler erste Informationen dazu, was ihn im weiteren Spielverlauf erwartet und wie er vorgehen muss, um sich in der anfangs noch unbekannten Welt zurechtzufinden. Im Gegensatz zur „Stillen Post“ und den Kreuzworträtseln, werden Informationen jedoch nicht nur über das geschriebene oder gesprochene Worte vermittelt, sondern zudem auch in Form von Steuerbefehlen, Handlungsmöglichkeiten und -kontexten sowie der Gestaltung der Spielwelt mit ihren potentiellen Entwicklungsmöglichkeiten. Dies erlaubt es Spielwelten zu gestalten, die zwar nach klar erkennbaren Mustern strukturiert sind, jedoch immer wieder auch Herausforderungen bieten, etwa in der Topografie der Spielwelt oder der Überwindung von Gegnern. In der Konsequenz bieten digitale Spiele damit eine Lernumgebung, in der Vieles ungesagt bleibt, jedoch aus der gründlichen Erkundung der Spielwelten erschlossen werden kann, wodurch der Spieler befähigt wird, die bestehenden Unklarheiten in Schritten zu beseitigen und ultimativ das Spiel aufzulösen.

Nach der Theorie von LITTLEJOHN und FOSS sei Information zudem ein Gradmesser für Unsicherheit. Wenn etwas noch nicht bekannt sei, bestehe die Notwendigkeit eine Entscheidung zu treffen, um diese Unsicherheit zu beseitigen. SALEN und ZIMMERMAN verwenden zur Veranschaulichung der Relevanz dieses Ansatzes für die Spielanalyse das Logikspiel *Mastermind*. In diesem müsse ein Spieler die Lösung – die korrekte Reihenfolge von Farben – in einer begrenzten Zahl an Runden erraten, erhält dazu jedoch nur eine kodierte Rückmeldung auf die in jeder Runde getroffenen Entscheidung in Form von zweifarbigem Stiften. Indem

832 Vgl.: Salen; Zimmerman: Rules of Play: 198. Zitat Ebd.

die gegebenen Informationen interpretiert werden, erhält der Spieler die Möglichkeit den Grad der Unsicherheit zu reduzieren und dadurch der richtigen Lösung näher zu kommen, in diesem Fall die Wahl der richtigen Farben und ihrer Reihenfolge. In diesem Kontext werden Information nicht nur als bloße Übermittlung von Inhalten verstanden, sondern als Voraussetzung dafür, um überhaupt Entscheidungen treffen zu können und über ihre möglichen Konsequenzen zu spekulieren.⁸³³

Wird dieser Ansatz aus der Informationstheorie auf digitale Spiele angewandt, so zeigen sich die von SALEN und ZIMMERMAN postulierten Parallelen deutlich. Bereits bei #Adventures, wie *Monkey Island 2: LeChucks Revenge*, *Jack Keane* oder *Geheimakte: Tunguska*, die im Rahmen ihrer progressiven Struktur nur wenige Freiheiten bieten, abseits der Erfordernisse des Spiels zu handeln, kann der Nutzer erst dann Fortschritte erzielen, wenn er sich dafür entscheidet, mit der Spielwelt zu interagieren. Als Mittel hierfür dient genretypisch die Erkundung der Spielwelt über ihre audiovisuelle Repräsentation, bei der eine Identifikation von verwendbaren Gegenständen und ansprechbaren #NPCs erfolgt. Unsicherheit über den Lösungsweg durch den Mangel an Informationen lässt sich beseitigen, indem sich der Spieler mit den präsentierten Inhalten auseinandersetzt, indem er Gegenstände einsammelt und kombiniert oder #NPCs befragt.

Auch in #Strategiespielen, wie *World in Conflict*, lassen sich häufig Varianten entsprechender Informationssysteme anschaulich beobachten, wobei hier, im Gegensatz zu den #Adventures, bereits deutlich größere Freiheiten bestehen, da Abläufe wesentlich linear aufgebaut sind. Auch wenn in vielen Titeln durchaus Einteilungen in klar abgegrenzte Abschnitte zu beobachten sind, die in einer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden müssen, ist das Vorgehen innerhalb dieser weit freier, da der Spieler meist nur eine Aufgaben zu erfüllen hat, während die individuelle Vorgehensweise aus den Möglichkeiten des Spiels wählbar ist. Unsicherheiten bestehen hier folglich nicht nur im zu wählenden Vorgehen, da unterschiedliche Wege zum Erfolg führen können, sondern auch in der Wahl des besten Weges, da einige in einem Scheitern des Spiels enden können.

Noch mehr Entscheidungsfreiheiten bieten in der Regel Titel mit #Open Worlds, wie



Abb. 4-17: *Mastermind*-Spielfeld. Die richtige Lösung (unten) muss ermittelt werden, indem die Bedeutung der roten und weißen Stifte (links und rechts) interpretiert wird.

Grand Theft Auto, *Assassin's Creed*, *The Elder Scrolls* oder *The Witcher III: Wild Hunt*, aber auch Titel wie *Silent Hunter IV* und *Patrizier II*, die ebenfalls auf eine räumliche Einteilung in feste Abschnitte verzichten. In dieser genreunabhängigen Gruppe zeigt sich besonders eindrucksvoll, dass für eine umfassende Vermittlung von Informationen nicht zwingend eine progressive Spielstruktur notwendig sein muss, um sich innerhalb einer virtuellen Welt zurechtzufinden. Indem über Handlungsmöglichkeiten und erkundbare Orte viele ludische Freiheiten angeboten werden, ist der Spieler in der Lage, sein Vorgehen weitgehend unabhängig von Narrationen oder #Leveln zu gestalten, da Spielerfolge nicht ausschließlich über einen Fortschritt in diesen bemessen werden. Stattdessen kann bereits eine kleine Information, wie eine Landmarke am Horizont oder eine Auffälligkeit am Straßenrand, ausreichen, um die Entscheidung auszulösen, einen unbekannten Ort zu besuchen und zu sehen, was dort möglicherweise geboten wird. Indem Spieler in der Lage sind, mit den Möglichkeiten der Welt sowie etwaigen Klassen, Fertigkeiten und Moralsystemen zu experimentieren, entsteht eine Lernsituation, über die auch ohne konkrete Anleitungen Kenntnisse über Inhalte und Handlungsweisen vermittelt werden. Entsprechend finden sich in dieser Art Spiele die meisten Unsicherheiten, da die fehlende alles umspannende progressive Struktur durch Handlungsmöglichkeiten ersetzt wird, bei denen die Entscheidung zu unterschiedlichen Vorgehensweisen lediglich die jeweils aktuelle Unsicherheit aufdeckt, andere in der Spielwelt vorhandene jedoch unangetastet lässt und so für künftige Abenteuer bereit hält.

Ein wichtiger Grund für das Entstehen entsprechender Unsicherheiten, obwohl ausreichend Informationen bekannt sind, um den jeweiligen Titel erfolgreich spielen zu können, ergebe sich nach SALEN und ZIMMERMAN aus der Wahrnehmung von Inhalten: „We call a game's information structures *objective information* and the player's understanding of these structures *perceived information*.“⁸³⁴ Bisher wurden in den Ausführungen über das Zusammenspiel von Spielmechaniken wesentlich erstere diskutiert. Während diese über die Abbildung von Zusammenhängen und Inhalten relativ leicht verstanden werden können, verhält es sich bei letzteren dagegen anders. Einerseits bilden die „perceived information“ die Grundlage dafür, dass der Nutzer aktiv sein kann, aber gleichzeitig müssen sie durch die Präsentation innerhalb des Spiels auch so bekannt gemacht werden, dass sie verstanden werden können und der Spieler seine Rolle innerhalb des Szenarios begreifen kann. Entsprechend sind die „perceived information“ damit eine subjektive Wahrnehmung dessen, was in einem Spiel gilt, jedoch nicht im gleichen Maß bekannt ist, wie es im Programmcode festgeschrieben wurde.

Neben der Bekanntheit von Informationen insgesamt, konstatieren die Autoren darüber hinaus das Entstehen einer „economy of information“⁸³⁵, bei der jede Information auch Teil

834 Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 208. Hervorhebungen wurden wie im Original belassen.

835 Ebd.

eines übergeordneten Systems sei. Die Folge sei das Entstehen eines bedeutungsvollen Spiels, bei dem die Teilnehmer ihre Entscheidungen auf Basis ihres Verständnisses der bekannten Information und ihrer Stellung im Kontext des Systems trafen. Dieses Verständnis von einzelnen Teilen in einem Gesamtkontext habe großen Anteil daran, dass sowohl den Ereignissen innerhalb der Spielwelt, als auch dem eigenen Handeln in dieser, eine Bedeutung erwachse. Das Lernen von Informationen und ihren Bedeutungen im Verlauf der Nutzung eines Titels sowie die Auseinandersetzung mit ihnen, trägt daher nicht nur dazu bei, sich zurechtzufinden, sondern erlaubt auch Prognosen über den weiteren Verlauf von Ereignissen und damit über spätere Abschnitte der Spielstruktur und der Erzählung.

Ein Beispiel hierfür ist der Angriff auf Frachtkonvois, der typisch für *Silent Hunter IV* ist und im letzten der vier #Tutorials des Spiels erläutert wird. Hier muss der Spieler eine enorme Zahl an Informationen berücksichtigen, wenn sein Angriff eine Chance auf Erfolg haben soll. Neben der Position des eigenen U-Bootes relativ zum Kurs der Konvois, sind ebenso die in ihm vorhandenen Schiffe, ihre Geschwindigkeit, ihr Tiefgang und gerade auch etwaige Eskorten sowie die Effektivität ihres Sonars von Belang. Für den Angriff selbst sind zudem besonders die Art und Zahl der vorhandenen Torpedos, ihre Geschwindigkeit, Zündertypen, Reichweite und Sprengkraft, aber auch die Wetterbedingungen von Bedeutung. Jede dieser und zahlreicher weiterer Informationen steht für sich genommen für ein spezifisches Detail im Gesamtkontext des auszuführenden Angriffs. Erst wenn der Spieler alle relevanten Informationen nicht nur erkennt, sondern auch in Beziehung zueinander setzt, hat er die Chance den besagten Angriff erfolgreich durchzuführen und schließlich zu entkommen.

Wie beschrieben wurde, werden mit Fortschritten des Spielers immer mehr Informationen präsentiert, so dass vermutet werden könnte, dass eine möglichst effiziente Vermittlung von allen relevanten Informationen die Grundlage eines digitalen Spiels sein müsste. Dies liefere jedoch der Erschließung und Eroberung der Spielwelten zuwider, wie sie NOHR treffend identifiziert hat.⁸³⁶ Würde dem Spieler zu Beginn bereits jedes Detail präsentiert, so gebe es nichts mehr zu erforschen und auszuprobieren, wodurch die Erkundung der Spielwelt, und damit ein zentraler Teil der Nutzung, weitgehend hinfällig wäre. Auch die Eroberung würde vermutlich wesentlich einfacher ausfallen, wenn der Spieler bekannten Lösungswegen nur noch Schritt für Schritt zu folgen bräuchte und für jede Gefahr auf seinen Reisen bereits den idealen Umgang wüsste.

Es überrascht daher nicht, dass im Rahmen des Spielprozesses zwar eine große Zahl an Informationen präsentiert wird, der Zeitpunkt ihrer Vermittlung, abgesehen vom #Tutorial und vergleichbaren grundlegenden Einstiegen, jedoch in aller Regel eng an Fortschritte des Spielers gebunden ist. Dieses bewusste Vorenthalten von Informationen ist daher weniger als

836 Zur Auseinandersetzung der Nutzer mit den Spielwelten siehe Kapitel 4.

Hemmnis für den Spieler zu bewerten, sondern vielmehr als eine Form des Gameplays, bei dem der Spieler dazu angeregt wird, sich aktiv mit der Spielwelt, Handlungsmöglichkeiten und -anforderungen sowie seinen Aufgaben auseinanderzusetzen. Beliebte hierfür verwendete Mittel seien nach SALEN und ZIMMERMAN der so genannte Nebel des Krieges, verborgene Orte und Spielweisen, Objekte mit Abhängigkeiten zueinander und die Aufdeckbarkeit von dynamischen Funktionen des Spielsystems.⁸³⁷

Die von CLAUSEWITZ beschriebenen Ungewissheiten in Kriegen⁸³⁸ fanden bereits früh ihren Weg in #Strategiespiele, wie jene von HELLWIG und REISSWITZ, wo sich etwa die Unterbrechung der Kommunikationslinien zwischen Truppenteilen in einem Verlust der davon betroffenen Einheiten auswirken konnte, sofern sie nicht innerhalb einer bestimmten Rundenzahl wiederhergestellt wurde.⁸³⁹ Auch in zahlreichen digitalen Spielen ist das erste dieser von SALEN und ZIMMERMAN genannten Mittel, der Nebel des Krieges, ein unmittelbarer Bestandteil, der eine Erforschung der Spielwelt, über den kleinen zu Beginn sichtbaren Bereich hinaus, nicht nur erforderlich macht, sondern zudem als reizvoll und lohnend präsentiert. Der folgende Ausschnitt aus *Sid Meier's Civilization V* zeigt die Bedeutung des Nebels im Spiel anschaulich:

Wie das Bild zeigt, muss der Nebel des Krieges nicht zwingend ein kriegerisches Spielszenario beeinhalt, sondern kann symbolisch dazu dienen Gebiete verdecken, die der Spieler noch nicht entdeckt hat. In diesem Fall dient der Nebel als Mittel, um das Vorgehen des Spielers zu lenken, indem dieser zunächst Regionen jenseits der eigenen Grenzen erkunden muss, bevor die Zivilisation des obigen Beispiels entwickelt werden kann, z.B. durch Gründung neuer Städte und Handel. Hier dient das Verbergen von Informationen folglich weniger für die militärische Dominanz über die Mitspieler, sondern in erster Linie als Anregung der Erkundung des Unbekannten. Entsprechende virtuelle Entdeckungsreisen stellen damit eine Nachbildung jener Forschungsreisen dar, wie sie in der Geschichte von unzähligen Entdeckern unternommen worden sind. Diese Spielmechanik stellt dadurch eine Grundlage für unterschiedliche Spielkonzepte dar, so dass Entdeckungsreisen eines virtuellen Christoph Kolumbus ebenso möglich werden, wie der Aufbau von Handelskompanien in fernen Län-

.....
837 Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 209f. Die einzelnen Bezeichnungen sind zum Teil unpräzise und entsprechen nicht den nachfolgenden Ausführungen. Daher wurden eigene deutsche Übersetzungen gewählt, die den Beschreibungen näher kommen.
838 Siehe die Ausführungen dazu in Kapitel 4.1.
839 Hellwig sieht vor, das Infanterie und Kavallerie aus dem Spiel genommen werden müssen, sofern die Kommunikation nach vier Runden nicht wiederhergestellt werden kann. Brückenwagen und Artillerie können in dieser Zeit sogar vom Gegner erobert werden, wenn dieser die betroffenen Spielfelder besetzt. Vgl.: Hellwig: Kriegsspiel, S. 146f. Auch Reißwitz thematisiert die Kommunikation, jedoch in Form einer maximalen Reichweite je Runde von 2000 Schritten, dem zehnfachen der Marschweite von Infanterie. Liegt das Ziel der Kommunikation außerhalb, so kann die Nachricht je Runde nur weitere 700 Schritte zurücklegen, wodurch Verzögerungen bei dem Erhalt von Befehlen eintreten, wenn Streitkräfte zu weit entfernt sind. Über. Vgl.: Reißwitz: Anleitung, S. 36.



Abb. 4-18: Der Nebel des Krieges in *Sid Meier's Civilization V* als fester Bestandteil des Gameplays.
1) Wolken stellen noch unentdeckte Gebiete der Spielwelt dar.
2) Abgedunkelte Regionen wurden bereits entdeckt, sind derzeit jedoch nicht einsehbar.
3) Helle Regionen liegen innerhalb des Sichtfeldes von Städten oder Einheiten und zeigen alles.

dern oder Eroberungsfeldzüge. Die Entscheidung liegt hierbei nicht nur im jeweiligen Spiel begründet, sondern insbesondere in dem, was der Nutzer mit den verfügbaren Informationen tut.

Dagegen ist der Nebel des Krieges in *Silent Hunter IV* nicht unmittelbar sichtbar, sondern besteht in Form einer metaphorischen Ebene, die sich mehr an den Vorstellungen von CLAUSEWITZ orientiert, als bei den Beispielen zuvor. Indem der Spieler mit einem U-Boot den Pazifik durchfährt, deckt er zwar einerseits den Umkreis von einigen Kilometer mithilfe von Fernglas, Sonar und Radar auf, hat jedoch gleichzeitig keine Möglichkeit ein Gebiet dauerhaft sichtbar zu machen, wie es in #Strategiespielen traditionell über die Stationierung von Einheiten möglich ist, weil sich das U-Boot bewegen muss, um die gestellten Aufgaben bewältigen zu können.⁸⁴⁰ Informationen über die Gebiete außerhalb des unmittelbaren Umfeldes treffen bestenfalls über Meldungen des Hauptquartiers zur Sichtung einer feindliche Flotte oder eines Konvois ein, jedoch verlieren diese mit verstreichender Zeit an Wert, da sich die Schiffe auf dem Meer fortbewegen. Durch Angaben zu Kurs und Geschwindigkeit lässt sich zwar eine wahrscheinliche Position nach einer bestimmten Zeit berechnen, jedoch lassen sich hierbei keine Kursänderungen berücksichtigen, so dass ein hohes Maß an Unsicherheit erhalten bleibt, mit dem sich der Spieler arrangieren muss. Die zeitlich und lokal begrenzte

.....
840 Auch ist es durch die enorme Größe der Spielwelt, sie orientiert sich an den realen Maßstäben der Erde, äußerst unwahrscheinlich, dass Schiffe dort vorbeifahren, wo der Spieler gerade wartet, sofern er keine Hinweise auf Konvois oder Flotten erhalten hat.

Reduzierung der Unsicherheit über die Enthüllung von verborgenen Informationen, sei nach SALEN und ZIMMERMAN eine wichtige Voraussetzung dafür, dass ein Spielerlebnis spannender werde.⁸⁴¹

Anders als beim Nebel des Krieges, sind die zweitens genannten versteckten Orte und Spielweisen nicht durch grafische Effekte verborgen, sondern warten innerhalb der Spielwelt auf ihre Entdeckung. Sie stellen damit ein wichtiges gestalterisches Mittel dar, um eine Spielwelt komplexer zu machen und den Spieler dazu anzuleiten, von den direkten Wegen abzuweichen, die ihn an sein Ziel führen. Dies führe nach den Autoren zu einer Vermittlung von Informationen über die Spielwelt, bei der ein „rhythm of discovery“⁸⁴² entstehe, welcher den Spieler konstant auffordere, seine Entdeckungsbemühungen fortzusetzen. Ein wichtiger Teil dieser Entdeckungen sei hierbei die Belohnung des Nutzers, der davon profitiere, wenn er die Welt erkunde. Die Arten der Belohnung seien sehr vielfältig und eng an die Art des Spiels und sein Setting gebunden. Bereits die Präsentation von bloßen Informationen ohne einen unmittelbaren spielerischen Mehrwert könne reizvoll sein, da der Spieler damit etwas über die Hintergründe der Welt erfahre, in der er sich bewege.

Oft sind jene Entdeckungen jedoch mit kleinen Boni verbunden, so dass der Spieler beispielsweise kleine Geldbeträge oder nützliche Gegenstände erhält oder – sofern das Spiel #Rollenspielelemente besitzt – #Erfahrungspunkte sammelt, indem er die Geheimnisse der Welt aufdeckt oder #Quests erledigt. Ein typisches Beispiel hierfür ist *Tomb Raider* (2013), wo der Spieler in fast jeder der zahlreichen Regionen der Insel Yamatai Details zu ihrer Geschichte aufdecken kann. Durch das Finden von Dolchen, Vasen, Spielzeug, Fotos, Briefen, Notizen und vielem mehr, lernt der Spieler dabei nicht nur etwas über vergangene Ereignisse auf der Insel, sondern profitiert zudem über den Gewinn von #Erfahrungspunkten von seinen Entdeckungen. Indem es diese erlauben neue Fähigkeiten von Lara Croft freizuschalten, eröffnet sich der Nutzer wiederum neue Vorgehensweisen. Auch wird der Spieler über die Zahl der in einem Abschnitt versteckten Geheimnisse informiert, so dass er seine Fortschritte nicht nur anhand der erhaltenen Boni bewerten kann, sondern zudem noch erfährt, wie viele weitere Geheimnisse noch verborgen sind.

Generell findet sich diese Art des Erforschens von Spielwelten besonders in jenen Genres, die nicht über eine große Überblickskarte dargestellt werden, wie etwa *Sid Meier's Civilization V*, *Empire: Total War* und vergleichbare Titel mit einer #Vogelperspektive. Indem hier die Perspektive klassischer Brettspiele nachgeahmt wird, ist es entsprechend schwer innerhalb der Spielwelt Geheimnisse zu verstecken. Jedoch gibt es auch hier Ausnahmen, wie etwa *StarCraft II: Wings of Liberty* zeigt, das in vielen #Leveln versteckte Objekte bietet, die erst sichtbar

841 Vgl.: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 209.

842 Zitat in: Ebd.

werden, wenn der Spieler Einheiten zu ihnen bewegt. Da diese Objekte meist abseits der viel genutzten Wege liegen, über die er seine Einheiten angreifen lässt, führt er eine Erforschung der Spielwelt durch, die mit nützlichen Zusatzinformationen und Boni honoriert wird. Oft wird das Entdecken jener Objekte auch durch ein Geldgeschenk belohnt, das es wiederum erlaubt, die Ausrüstung der eigenen Streitkräfte zu verbessern und so in künftigen Schlachten Vorteile zu erlangen. Auch in den Fortsetzungen *Heart of the Swarm* und *Legacy of the Void* finden sich ähnliche Systeme. In diesen Fällen werden Informationen also nicht nur unter einem Nebel verborgen, sondern sind ebenfalls innerhalb der Topografie der Spielwelt versteckt.

In Abhängigkeit zueinander stehende Objekte stellen dagegen drittens nach SALEN und ZIMMERMAN Informationen dar, die nicht versteckt werden und oft bereits von Beginn an vom Spieler eingesehen werden können. Trotzdem profitiert der Spieler oft erst im Verlauf eines Spiels von ihnen, da die jeweiligen Vorteile der Objekte zunächst freigeschaltet werden müssen:

„(...) this structure gives players a better understanding of the relative value of the items available for purchase, while also allowing them to make meaningful decisions about what to buy. Rather than purchasing a currently accessible item, a player can choose to ‚save up‘ for a more expensive item (...).“⁸⁴³

Entsprechend sind also die Informationen über die einzelnen Objekte bekannt, während die Entscheidung über den Zeitpunkt ihrer Freischaltung vom Spieler getroffen wird, der dabei zwischen kurz- und langfristigen Folgen seiner Entscheidung abwägen muss. Grundlage für die Entscheidung ist das Wissen um die Beschaffenheit der Spielwelt und Kenntnisse der für die Freischaltung der Objekte zu erfüllenden Anforderungen. Auch im vorherigen Beispiel *StarCraft II* ist dies zu beobachten, wo der Spieler nach der erstmaligen Vorstellung einer neuen Einheit entscheiden kann, ob und wie er diese aufwerten möchte. Der beschriebene Weg für die Erlangung von Geld in *Wings of Liberty*, und den Äquivalenten in den beiden nachfolgenden Titeln, knüpft folglich an diese Art der Präsentation von Information an. Dient das Geld als Voraussetzung für die Verbesserung, so fungiert die Auswahlmöglichkeit als Grundlage für die Wahl eines Spielstils, da die jeweiligen Folgen genannt werden. Indem der Spieler etwa die Eigenschaften seiner Luftstreitkräfte verbessert, wird es ihm leichter möglich, die Lufthoheit zu erringen. Wegen der begrenzten Geldmittel kann er dann seine Bodestreitkräfte und Gebäude jedoch nicht mehr im vollen Umfang verbessern, so dass hier eher Schwächen auftreten. Entsprechend erlauben die Abhängigkeiten verschiedener Objekte die Wahl eigener Spielstile und erhöhen den Wiederspielwert, weil jene Entscheidungen erneut getroffen werden können, der Spieler sich jedoch über sein Praxiswissen zu den Folgen seiner

843 Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 210. Die Autoren erläutern diese Struktur am Beispiel von LEGO Drome Racing Challenge, in dem Spieler ihre Lego-Rennwagen aufrüsten können.



Abb. 4-19: Die Forschung in *Empire: Total War* als Beispiel für Abhängigkeiten von Objekten. (1) Die meisten Forschungsprojekte erfordern bereits erforschte Vorläufer und einen bestimmten Gebäudetyp, hier mit Zeilenschattierungen dargestellt. (2) Ein Rechtsklick auf ein Forschungsprojekt offenbart die Boni, die nach erfolgreicher Forschung gewährt werden. Im Beispiel erlauben „Explosionsladungen“ einen neuer Munitionstyp für bestimmte Artilleriegeschütze, die Rekrutierung von vier neuen Einheiten und den Bau einer moderneren Kanonenschmiede, die wiederum neue Forschungsprojekte freischaltet.

früheren Auswahl anders verhalten kann.

Auch die in zahlreichen Titeln simulierte wissenschaftliche Forschung, wie oben in *Empire: Total War*, unterstreicht die Bedeutung der Auseinandersetzung mit Abhängigkeiten von verschiedenen Objekten sehr anschaulich. Ähnlich wie die Verbesserung der Einheiten und Gebäude in *StarCraft II*, ist auch die Forschung in aller Regel optional für das Erreichen der Spielziele, erweitert jedoch die Möglichkeiten des Spielers deutlich und macht das Gameplay damit komplexer. In *Empire: Total War* kann der Spieler frei entscheiden, wann er welche Forschungsprojekte anordnet, die in der Folgezeit ohne sein Mitwirken automatisch erforscht werden. Die für den Entscheidungsprozess notwendigen Informationen werden einerseits in Form einer Baumstruktur präsentiert, die den Spieler darüber informiert, welche Abhängigkeiten für den Beginn eines Forschungsprojekts bestehen und es damit in einen übergeordneten Kontext einordnen. Andererseits kann der Spieler zudem eine Tafel aufrufen, die ihm die konkreten Folgen eines erfolgreichen Forschungsprojekts erklärt. Dies ermöglicht ihm die Wahl eigener Schwerpunkte im Spiel.

Ist die Verbesserung der eigenen Möglichkeiten über die Forschung und vergleichbare Mechaniken zwar formal optional, so gilt dies in der Praxis nur unter bestimmten Bedingungen. Wie in Kapitel 4.1. am Beispiel der Anforderungen für den Ausbau von Schiffswerften in *Empire: Total War* erläutert, bringen Fortschritte nicht nur zahlreiche neue Baummöglichkeiten mit sich, sondern verändern darüber hinaus auch die Spielmechaniken. Gerade in höheren #Schwierigkeitsgraden ist eine Auseinandersetzung mit diesen Bestandteilen eines Spiels

unabdingbar, da sonst nicht mit Konkurrenten mithalten werden kann und die Wahrscheinlichkeit einer Niederlage folglich drastisch steigt. Um beim Beispiel *Empire: Total War* zu bleiben, lässt sich dies am Ausbau von Bauernhöfen anschaulich zeigen.

Tab. 4-20: Zusammenhang von Forschung und Einkommen in *Empire: Total War*

Ausbaugrad Bauernhof	Wohlstand (Basis)			Wohlstandswachstum über Forschungserfolge	Wohlstand (gesamt)		
	gering	mittel	hoch		gering	mittel	hoch
Peasant Farms	100	125	200	Improved Animal Husbandry (+2%) Advanced Irrigation (+4%) Selective Breeding (+6%) Threshing Machine (+8%) Machine Tools (+4%) Measuring Tools (+4%)	146	183	292
Tenanted Farms	150	187	300		219	273	438
Clearances	200	250	400		292	365	584
Great Estates	250	312	500	Interchangeable Parts (+4%) Physiocracy (+2%) Joint Stock Companies (+4%) Wealth of Nations (+2%) Classical Economics (+6%)	365	456	730
Palatial Estates	300	375	600		438	548	876

Quelle: Angaben im Spiel.
Die Unterschiede in den Spalten gering, mittel und hoch entsprechen vorgegebenen Bodenfruchtbarkeiten in den einzelnen Provinzen. Der Wohlstand dient als Basis für Berechnung des verfügbaren Einkommens.

Wie allein aus Angaben innerhalb des Spiels abzuleiten ist, lassen sich bereits für die Ermittlung des generierten Wohlstandes durch Bauernhöfe drei unterschiedliche Werte heranziehen: die Ausbaustufe des Gebäudes, die Fruchtbarkeit der Provinz und die Auswirkungen von Forschungserfolgen. Mit Ausnahme der Fruchtbarkeit, stehen die anderen beiden in direkter Beziehung zu Handlungen des Spielers. Höhere Gebäudeausbaustufen lassen sich erst errichten, wenn die Anforderungen erfüllt sind: die vorangegangene Ausbaustufe, vorhandene Forschungserfolge und Finanzmittel. Auch für sie gelten wiederum eigene Anforderungen, so dass deutlich wird, wie verzahnt verschiedene Strukturen miteinander sind. Über die Aneignung von Kenntnissen zu diesen und vergleichbaren Aspekten lassen sich damit alle Facetten des Spiels soweit beherrschen, dass auch Partien auf hohen #Schwierigkeitsgraden absolviert werden können.

Mit den Steuern steht ein weiter zentraler Faktor mit den Einnahmen in Verbindung. Anders als bei dem klar benannten Wohlstand, wird hier durch die Verschiebung des entsprechenden Reglers (sprichwörtlich eine „Steuerschraube“) lediglich die Summe genannt, mit welcher der Spieler haushalten kann, nicht jedoch die dahinter liegende Mechanik der Berechnung. Die diesen Entwicklungen zugrunde liegenden Faktoren beschreiben SALEN und ZIMMERMAN schließlich viertens mit der Aufdeckbarkeit von dynamischen Funktionen des Spielsystems:

„The automated nature of game systems, combined with their ability to manipulate information, forms a powerful design tool: the ability to reveal not just static informa-

tion, but dynamic behaviors and relationships as well.“⁸⁴⁴

Die obigen Beschreibungen zu Erforschung und Freischaltung neuer Funktionen stellen damit nicht nur Elemente dar, die dem Spieler durch eine Präsentation über Informationstafeln präsentiert werden, sondern lassen sich darüber hinaus aus dem Spielsystem erschließen. Passend zum obigen Beispiel der Besteuerung hat der Nutzer „DarkSideHome“ im Wiki zur *Total War*-Reihe einen Ratgeber veröffentlicht, in dem er die Auswirkungen der Besteuerung auf den Wohlstand einer Regeion aufschlüsselt. Hierbei unterscheidet er zwischen positiver und negativer Generierung von Wohlstand. Unter erstere falle der Wohlstand, der in einer Provinz generiert werde, etwa durch die genannten Produktionsgebäude, während die negative Generierung durch die Steuern entstehe. Vereinfacht ausgedrückt hat dieses Zusammenspiel zur Folge, dass durch hohe Steuern zwar kurzfristig mehr Einnahmen entstehen, während gleichzeitig der Wohlstand nur noch gering wächst oder beim maximalen Steuersatz sogar sinkt. Da die Einnahmen an den Wohlstand gekoppelt sind, sinken die Steuereinnahmen folglich, wenn die hohe Besteuerung beibehalten wird.⁸⁴⁵

Neben den gravierend negativen Auswirkungen auf die Zufriedenheit der Bevölkerung, wirken sich Steuersätze damit nicht nur kurz- sondern auch mittelfristig aus und bestimmen damit das Vorgehen des Spielers. Aus umfangreicher Spielzeit konnte bestätigt werden, dass sowohl das zur Verfügung stehende Einkommen, als auch die Zufriedenheit der Bevölkerung die zwei Faktoren sind, die neben militärischen Bedrohungen die größten Einflüsse auf das Handeln des Nutzers haben. Einen möglichen Grund für diese Spielmechanik nennt „DarkSideHome“ nicht, jedoch kann hier ein von Seiten der #Entwickler intendierter Einfluss auf das Handeln des Spielers angenommen werden: Könnte dieser die Steuern stets maximal ansetzen ohne größere negative Folgen fürchten zu müssen, so wäre ein zentraler regulierender Faktor seines Handelns, das verfügbare Einkommen, weit weniger restriktiv, was das Spiel deutlich leichter machen würde. Diese Interpretation ist ferner ein Beispiel für SALEN und ZIMMERMANS Aussage zu den „perceived information“, da der Spieler zwar viele Informationen über die Berechnung des Einkommens erhält („objective information“), sich die möglichen Bedeutungen für die anzutreffenden Zusammenhänge aber selbst erschließen muss.

Die Auswirkungen von dynamischen Informationen zeigen sich neben dem bereits beschriebenen planbaren Vorgehen bei der Verwaltung des eigenen Reiches auch im unmittelbaren Gameplay. Im Fall der nun exemplarisch beschriebenen Technologie „Explosionsladungen“ aus *Empire: Total War* werden nicht nur die auf der entsprechenden Tafel genannten Funk-

.....
⁸⁴⁴ Zitat in: Ebd., S. 210.

⁸⁴⁵ Vgl.: DarkSideHome: DarkSideHome's Economy Guide to Empire: Total War (ETW community guide), Abschnitt Wealth and Wealth Generation, online: [http://wiki.totalwar.com/w/DarkSideHome's_Economy_Guide_to_Empire:_Total_War_\(ETW_community_guide\)#Wealth_and_Wealth_generation](http://wiki.totalwar.com/w/DarkSideHome's_Economy_Guide_to_Empire:_Total_War_(ETW_community_guide)#Wealth_and_Wealth_generation).

tionen freigeschaltet – ein neuer Munitionstyp, mehrere neue Einheiten und eine höhere Ausbaustufe eines Produktionsgebäudes – sondern es werden zusätzlich neue Möglichkeiten des Vorgehens innerhalb der Spielwelt eröffnet. Neben der Verwaltung seines Reiches auf der Kampagnenkarte, entfällt ein Großteil der Spielzeit auf das Austragen von Land- und Seeschlachten. Bei der Erstgenannten hat der Spieler bis zur Entwicklung der Explosionsladungen den Nachteil, dass die bis dahin produzierbaren Artilleriegeschütze auf eine freie Schussbahn angewiesen sind, da Kanonenkugeln nur in einem sehr flachen Bogen fliegen. Dies ist insbesondere in hügeligem Gelände ein Nachteil, da dort einer der zentrale spielerischen Vorteile dieser Einheitengattung negiert wird: Der Schaden über große Distanz. Dies gilt auch für Belagerungen, wenn sich der Gegner in einer Festungsanlage verschanzt hat. Mit den durch die Technologie freigeschalteten neuen Geschütztentypen, Mörser und Haubitze, wird die freie Schussbahn hinfällig, da Geschosse mit ihnen in einem hohen Bogen und damit über Hügel und Mauern hinweg abgefeuert werden können. Entsprechend erweitern sich die taktischen Möglichkeiten des Spielers. Im Gegensatz zu der direkten Nennung der Folgen eines Forschungserfolges, muss ihr Wert jedoch erst durch den Spieler entdeckt werden, indem er diese ausprobiert und hierbei Wissen erlangt, das ihm die Neubewertung bisheriger Taktiken erlaubt.

Die dynamischen Funktionen des Spielsystems finden sich jedoch nicht nur bei der beschriebenen Forschung. Da der Kern dieser Funktion in der Entdeckung und Interpretation von neuen Spielelementen liegt, kann letztlich all Jenes dazu gezählt werden, das dem Spieler etwas Neues bietet und Einblicke in die Funktionen des Regelsystem des genutzten Titels erlaubt. Das Forschungssystem zahlreicher Spiele stellt damit folglich nur eine Variante dar, über die es Nutzern ermöglicht wird, das eigene Vorgehen zu individualisieren und Rückschlüsse auf das Zusammenwirken verschiedener Spielmechaniken zu erlangen. In einem vergleichbaren Kontext sind auch typische #Rollenspielelemente zu sehen, da auch hier dem Spieler ein erhöhtes Maß an Individualisierung geboten wird, die Erkenntnisse darüber zulassen, wie sich etwa verschiedene Charakterklassen auswirken, was am Beispiel von *Mass Effect 3* beschrieben worden ist.⁸⁴⁶

Die Offenheit der Präsentationen des zugrundeliegenden Regelsystems unterscheidet sich stark und ist tendenziell in jenen Spielen besonders ausgeprägt, die es ihren Nutzern erlauben graduelle Verbesserungen ausgewählter Spielelemente vorzunehmen. Jedoch sind auch unzählige weitere Aspekte, wie die konkreten Auswirkungen von Steuerbefehlen, die Topografie der Spielwelt, das Verhalten von Charakteren und Objekten bei bestimmten Handlungen des Spielers und Vieles mehr von Bedeutung, da auch diese Teil des Entdeckungsprozesses der Spielwelt sind und zur Aufdeckung dynamischer Verhaltensweisen beitragen können.

.....
⁸⁴⁶ Siehe Kapitel 4.3.

Während Spiele damit als Informationssysteme beschrieben werden können, zeigt sich die Dynamik jedoch auch bei dem Status der Informationen selbst. Dieser wandelt sich mit der erstmaligen Entdeckung von Informationen, die zunächst nur dem Spiel bekannt sind, hin zu Informationen über die alle teilnehmenden Spieler verfügen. Aus unvollkommenen Informationen („imperfect information“) werden im Fall eines umfassenden Verständnisses eines Spielelements vollkommene Informationen („perfect information“), um die Umschreibung des Mathematikers J. MARK THOMPSON zu verwenden.⁸⁴⁷

Dieser gewisse Funktionsverlust des „Hiding and Revealing Systems“⁸⁴⁸ betrifft jedoch vor allem Kenntnisse über beständige Inhalte von Spielen, so etwa die Steuerung, den Aufbau der Spielwelt, der Erzählung und zentralen Mechaniken. Dieses durch umfassende Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Titel entstehende Verständnis kann jedoch einen Restanteil an Ungewissheit nicht auflösen, da durch die Interaktion mit dem Spiel Abläufe nie zu 100% reproduzierbar sind. Auch wenn in #Level-basierten und vergleichbaren progressiven Strukturen sicherlich ein größeres Maß an Vorhersagbarkeit von Abläufen möglich ist, als in offenen Spielwelten, wie *Silent Hunter IV* oder *Empire: Total War*, so bleibt auch dort meist ein Mindestmaß an Ungewissheit erhalten. Als Grund hierfür können einprogrammierte Verhaltensalgorithmen gelten, auf Basis derer #NPCs eine durch den Spieler oder andere #NPCs herbeigeführte Veränderung analysieren und ihr Verhalten entsprechend dynamisch anpassen, wodurch die Illusion einer künstlichen Intelligenz entsteht, die aktiv auf den Nutzer reagiert.

Im Gegensatz dazu, bieten #Mehrspielertitel ein deutlich höheres Maß an Ungewissheit, da in ihnen Menschen gegen Menschen spielen und der Computer in der Regel auf seine Rolle als Kontrollinstanz reduziert wird.⁸⁴⁹ Während auch hier zum Teil sicherlich die Entwicklung von Partie-übergreifenden Strategien möglich ist, so bleibt der Mensch bei entsprechenden Überlegungen ein Unsicherheitsfaktor, da er nicht auf vorgegebene Algorithmen beschränkt ist, sondern eigenständig agieren und aus Fehlschlägen konstant lernen kann. Als typisches Beispiel hierfür kann der #Mehrspielermodus des #Echtzeitstrategiespiels *StarCraft II* dienen, in dem sowohl Menschen gegen Menschen, als auch Menschen mit und gegen #Bots spielen können. Eine beliebte Taktik ist das Verschanzen innerhalb der eigenen Basis, wo in relativer Sicherheit Rohstoffe abgebaut werden können, um Streitkräfte für anschließende Offensiven auszubilden. Während #Bots wesentlich versuchen, durch eine zahlenmäßige Überlegenheit

.....

⁸⁴⁷ Zitiert nach: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 209. Der im Buch genannte Verweis auf eine Webseite ist nicht mehr abrufbar. Alternative Ausführungen Thompsons zum Verständnis von Informationen über Spielregeln finden sich hier: Thompson, J. Mark: Defining the Abstract, 2000, online: <http://www.thegamesjournal.com/articles/DefiningtheAbstract.shtml>.

⁸⁴⁸ Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 209.

⁸⁴⁹ Eine Ausnahme wäre das Vorhandensein zuschaltbarer Bots, die als Ersatz für fehlende menschliche Spieler aktiviert werden können.

zu gewinnen, interpretieren erfahrene menschliche Spieler hingegen das Vorgehen ihrer Konkurrenten und versuchen gezielt Schwächen auszunutzen und darüber den Sieg zu erringen. Scheitert ein Ansatz, so erfolgt eine Evaluation der wahrscheinlichen Gründe und die Wahl einer neuen Taktik. Indem alle menschlichen Spieler dieses Vorgehen anwenden können entsteht folglich eine große Unsicherheit, da keine Seite sicher sein kann, wie sich die andere verhalten wird.

Diese Unsicherheit stellt gleichzeitig auch eine der zentralen Ursachen für ein herausforderndes Spiel dar. Zwar müssen Spielzüge im Rahmen der Möglichkeiten der Regelsysteme erfolgen, jedoch sind die Möglichkeiten oftmals derart vielfältig, dass eine Prognose über des Verhaltens eines menschlichen Gegners nur möglich ist, wenn dessen Spielweise bereits bekannt ist. Ist es bei den #Mehrspielertiteln also wesentlich der Mensch, der trotz teilweise vorhandener vollkommener Informationen⁸⁵⁰ für Unsicherheit sorgt, sind es bei gegen einen Computer gespielten Titeln hingegen die Spielstrukturen und -inhalte aus denen sich Unsicherheit ergeben, wie die vorherigen Beispiele gezeigt haben. In #Einzelspieler-Titeln wandelt der Spieler die anfangs bestehende Unsicherheit über Entwicklungen des Plots, Handlungsmöglichkeiten, die Beschaffenheit der Spielwelt etc. jedoch zunehmend durch seine Fortschritte in Sicherheit bzw. Wissen um, da verborgene Inhalte zunehmend aufgedeckt werden und er in die Lage versetzt wird, immer gezielter zu handeln.

Wie die Ausführungen in diesem Kapitel gezeigt haben, finden sich in digitalen Spielen sehr umfangreiche Strukturen und Informationssysteme. Indem sich der Nutzer mit ihnen auseinandersetzt, erlangt er Erkenntnisse zu Handlungsmöglichkeiten, Spielmechaniken, der Beschaffenheit der Spielwelt und zahlreichen weiteren Aspekten. Als zentrale Herausforderung während des Spielprozesses lässt sich das Erlernen dieser Zusammenhänge ansehen, um anschließend durch die Anwendung der gewonnen Erkenntnisse tätig zu werden. Wie die Ausführungen gezeigt haben, bestehen große Unterschiede zwischen den Genres, auch wenn in Bezug auf Präsentationsformen durchaus eine Reihe von wiederkehrenden Mustern zu beobachten gewesen sind. Diese erlauben es Spielern, erlangte Erkenntnisse aus anderen Werken auch auf unbekannte Titel anzuwenden und so von wiederkehrenden Eigenschaften der Systeme zu profitieren.

Ein Anteil an spielübergreifenden Lernprozessen, der sich in einem Anstieg des Könnens äußert, lässt sich ludischen Ereignissen zurechnen. Durch die Präsentation von diesen in eigenen logischen Kontexten, sind Spieler darauf angewiesen sich direkt mit ihnen auseinanderzusetzen, anstatt lediglich Vergleiche zwischen Realität und Virtualität vorzunehmen. Bereits

der kurze Ausschnitt von den Ereignisfolgen in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* hat

.....

⁸⁵⁰ Im Beispiel von *StarCraft II* sind für alle Gebäude und Einheit die relevanten Informationen über eine Hilfefunktion jederzeit abrufbar. Auch Stärken und Schwächen nach einem Schere-Stein-Papier-Prinzip werden genannt. Siehe hierzu die bereits gezeigte Abb. 4-7.

zudem gezeigt, dass Spieler nicht nur von Moment zu Moment handeln, sondern ihr Tun in der Regel auch in übergeordnete Kontexte einordnen können. Indem diese bereits früh angedeutet werden, beispielsweise in Form eines Spielziels, erhält der Spieler eine allgemeine Vorstellung von vorhandenen Strukturen, die im Verlauf der Nutzung mit immer mehr Details ergänzt werden. Mit den Erläuterungen zu Informationssystemen konnte gezeigt werden, dass die Aufdeckung nicht immer umfassend erfolgt, sondern durch unterschiedliche Mechaniken, wie den Nebel des Krieges, oftmals eine Restunsicherheit erhalten bleibt. Diese hat zur Folge, dass Spieler zwar durch eine Auseinandersetzung mit dem Titel in der Lage sind, sehr viele Inhalte zu durchschauen und ihre Handlungsmöglichkeiten kennenlernen, jedoch nicht konkret wissen, was genau in der Zukunft geschehen wird und dadurch gezwungen sind, Prognosen über den künftigen Spielverlauf anzustellen. Die vorhandene Unsicherheit aus Abläufen und bewusst vorenthaltenen Informationen kann somit als sehr wichtiges Gestaltungselement digitaler Spiele angesehen werden, dass zum Spielspaß beitragen kann, weil Nutzer nie ganz sicher sein können, was als nächstes passieren wird.

4.5. Feedbacksysteme

Die im vorangegangenen Kapitel präsentierten Informationenssysteme von digitalen Spielen haben Einblicke darin gewährt, auf welche Art Informationen in virtuelle Strukturen integriert sind, vermittelt werden, in Beziehung zueinander stehen und dazu beitragen können, Spielinhalte zu verstehen. Auch #Feedback stellt eine Art von Information dar, steht jedoch in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Handeln des Spielers. Dadurch wird ihm einerseits ermöglicht, die Folgen seines Handelns zu begreifen, während gleichzeitig durch die Kontextualisierung von Inhalten seine Vorstellungskraft angeregt wird, ein zentraler Teil einer virtuellen Spielwelt zu sein. In diesem Kapitel werden daher die Wechselwirkungen zwischen den Eingaben des Spielers und den Ausgaben des Spielsystems untersucht werden. Ziel soll es sein, verschiedene Arten des #Feedbacks und ihre Relevanz für die Nutzung digitaler Spiele zu identifizieren. Rückmeldungen auf Handlungen des Nutzers können sehr unterschiedlich ausfallen, weshalb sie in Anlehnung an das vorangegangene Kapitel mit dem Oberbegriff des #Feedbacksystems beschrieben werden.

Ähnlich wie bei der Übertragung etablierter Mechaniken von Brettspielen in virtuelle Umgebungen ist auch die Bedeutung des #Feedbacks als Hilfsmittel für das Erlernen von Informationen etwas, dass sich auf die Zeit vor der Erfindung digitaler Spiele zurück datieren lässt. So verweist STEFFEN-PETER BALLSTEDT in seinem Beitrag zur „Rückkopplung“ im *Wörterbuch zur technischen Kommunikation und Dokumentation* auf DENNIS HARRY HOL-

DINGS Werk *Principles of Training* von 1965, dass sich unter anderem mit Lernprozessen in verschiedenen Tätigkeiten befasst. So umschreibe HOLDINGS #Feedback nach BALLSTEDT als eine wichtige Information über „den Lernerfolg durch qualitative Rückmeldung oder durch ein Noten- oder Punktesystem.“ Ferner sei #Feedback ein Mittel für „Selbstkontrolle und den Einsatz gezielter Lernstrategien“ und werde unter anderem über „Musterlösungen“ und „in interaktiven Lernprogrammen“ durch „laufend[e] Rückmeldungen über Eingaben und deren Wirkungen“ eingebunden.⁸⁵¹

Auch wenn durch die Kürze des Beitrags unklar bleibt, was BALLSTEDT unter den interaktiven Lernprogrammen genau versteht ist und der Fokus stark auf didaktischen Ansätzen liegt, so bestehen doch einige auffällige Gemeinsamkeiten mit digitalen Spielen. Zu allererst ist die in diesem Kapitel an späterer Stelle noch ausführlicher beschriebene Selbstkontrolle des eigenen Handelns zu nennen, die notwendig wird, da Spiele ohne einen personifizierten Schiedsrichter gespielt werden, der Entwicklungen einordnet. Da diese Aufgabe, wie in den vorangegangenen Kapiteln bereits erläutert, durch das Spielsystem ausgeübt wird, ist das #Feedback in diesem Zusammenhang folglich eine Art Äußerung des Systems, das dem Spieler eine Rückmeldung auf sein Handeln gibt. Eines der bekanntesten sind die erwähnten Punktesysteme, über die Leistungen nicht nur nach konkreten Maßstäben berechnet, sondern auch vergleichbar gemacht werden, so dass Spieler in erneuten Partien erfahren, ob sich ihre Leistung verbessert oder verschlechtert hat. Auch Musterlösungen sind zentrale Elemente digitaler Spiele, wenn bedacht wird, dass für Aufgaben meist nur eine oder wenige verschiedene Lösungen möglich sind, die der Spieler erkennen muss.⁸⁵²

Auf digitale Spiele überleitend, zeigt die folgende Umschreibung von MARK BUTLER die Unterschiede zu interaktiven Lernprogrammen auf. In diesem als Psychodynamik bezeichneten Prozess zeigt er mit Bezug auf JACQUES LACANS Unterscheidung zwischen „real“, „symbolisch“ und „vorgestellt“ auf, wie #Feedback das Spielerlebnis prägt und dazu beiträgt, die Vorstellung zu fördern, Protagonist zu sein, obwohl der Handlungsort nicht real ist.

„In the real rush of digital play, symbolic messages are exchanged between program and player that produce an imaginary illusion. The term ‚real‘ refers to the temporal and material dimensions of gameplay, the passage of time, and the stimulating progression of the digital simulation. The ‚symbolic‘ encompasses the structural logic of the binary code that defines every thing in the game and that must be internalized by the player to play success fully. The ‚imaginary‘ is the dimension in which the player experiences the game and attributes meaning to it.“⁸⁵³

.....
851 Zitate in: Ballstedt, Steffen-Peter: s.v. „Rückkopplung“ in: Hennig, Jörg; Tjarks-Sobhani, Marita (Hg.): Wörterbuch zur technischen Kommunikation und Dokumentation, Lübeck 1998, S. 198f. Holding, Dennis Harry: *Principles of Training* (The Commonwealth and International Library. Psychology Division), Oxford, New York 1965.
852 Als Aufgaben können selbstverständlich auch gestellte Herausforderungen angesehen werden, wie der Sieg über ein Monster, ohne dass ein Spiel enden würde.
853 Zitat in: Butler: s.v. „psychodynamics“, in: Wolf (Hg.): *Encyclopedia*, S. 499. Lacan, Jacques: *The*

Anders als zuvor bei BALLSTEDT geht BUTLER also weniger auf didaktische Faktoren ein, sondern spricht Aspekte der Einbindung des Spielers in die Geschehnisse an, die neben der Bewertung der unmittelbaren Leistung ebenfalls ein zentraler Bestandteil zahlreicher Titel sind und das Spielerlebnis intensiv prägen. Wie im Zitat angedeutet, ist es kein Einzelaspekt, dem diese Wirkung zugeschrieben werden kann, sondern ein Zusammenspiel aus der im Spiel verbrachten Zeit, den Spiellogiken und dem Vorstellungsvermögen des Nutzers. Die dabei nach BUTLER möglichen #Flow-Erlebnisse sollen jedoch erst im folgenden Kapitel näher behandelt werden, so dass an dieser Stelle zunächst die Relevanz der spielinternen #Feedbacks näher diskutiert wird.

#Feedbacksysteme umfassen mehr als nur die unmittelbare Bewertung der Leistungen des Spielers. Neben der Vermittlung der Folgen einer Eingabe besitzen sie Bezugspunkte zur komplexen Struktur von digitalen Spielen und erlauben sowohl Rückschlüsse auf unmittelbare Ursache-Wirkung-Beziehungen, als auch mittel- bis langfristige Folgen einer Entscheidung, bei der unter Umständen erst rückwirkend ersichtlich wird, wie sich eine frühere Eingabe ausgewirkt hat. Durch ihre umfassende Präsenz lassen sich #Feedbacks als unerlässlich für den interaktiven Spielprozess ansehen, weil sie für Klarheit sorgen, indem sie die Folgen des Handelns direkt aufzeigen. Für einen ersten thematischen Überblick werden sechs Arten des #Feedbacks unterschieden: #Feedback als Erkenntnisgewinn, visuelles-, akustisches- und Belohnungsfeedback sowie informelles und haptisches #Feedback. Die folgende Tabelle gibt erste Einblicke in die anschließend erläuterten Unterschiede zwischen ihnen.

Tab. 4-21: Feedbackarten in digitalen Spielen und ihre Ausgabeformen

Art des Feedbacks	Ausgabeform	Beispiele
Erkenntnis	Bildschirm, Lautsprecher	Offenbaren von Zusammenhängen, effektiven Vorgehensweisen, Hintergründen von Ereignissen und Spielmechaniken.
Visuell	Bildschirm	Kameraeinstellung, eingeblendete Spielziele, eintretende Veränderungen in der Spielwelt, zugängliche Orte, Tod von Figuren, Cut Scenes.
Akustisch	Lautsprecher	Geräusche, Musik, Sprache.
Belohnung	Bildschirm, Lautsprecher	Nützliche Gegenstände, Geld, Punkte, Erfahrung, eintretende Fortschritte im Plot oder der Spielstruktur.
Informell	Bildschirm, Lautsprecher	Freisaltung von Inhalten, Abschnitten und nachfolgenden Spielzielen, zu erfüllende Bedingungen für Fortschritte, Auswirkungen des Schwierigkeitsgrades und das Eintreten von Ereignissen.
Haptisch	Eingabegerät	Kontextbasierte Vibration des Eingabegeräts.

Quelle: Eigene Aufstellung.

.....
mirror stage as formative of the function of the I as revealed in psychoanalytic experience, in: Malpas, Simon; Wake, Paul (Hg.): The Routledge companion to critical theory, London 2006, S. 57–62.

Die erste der genannten Kategorien, der Erkenntnisgewinn, dient wesentlich als rahmende Oberkategorie, da #Feedback in digitalen Spielen letztlich grundsätzlich die Funktion hat, den Nutzern Informationen über die Auswirkungen seines Handelns zu vermitteln. Erkenntnisse können demnach entsprechend unterschiedlich ausfallen und beispielsweise ebenso Kenntnisse über die Spielwelt oder die Rahmenhandlung umfassen wie auch das Zusammenspiel unterschiedlicher Mechaniken und ihrer Relevanz für den Spieler. Auch wenn die Vermittlungsform meist audiovisuell erfolgt, so entstehen gerade Erkenntnisse über Zusammenhänge vor allem im Kopf des Nutzers, so dass sich hier erneut zeigt, wie relevant BUTLERS Ausführungen über die Bedeutung der Vorstellungskraft sind. Die Funktion der weiteren genannten Arten des #Feedbacks wird daher vornehmlich als Informationsvermittlung verstanden. Wie die Beispiele in der Tabelle bereits andeuten und wie nachfolgend noch deutlich werden wird, lassen sich die einzelnen Unterarten nicht immer eindeutig identifizieren, da sie oft in direkter Beziehung zueinander stehen oder sogar parallel stattfinden. Anstatt also den Versuch zu unternehmen, Inhalte gewaltsam aus ihrem Kontext zu trennen, um sie einer singulären Art des #Feedbacks zuordnen zu können, werden diese Überschneidungen stattdessen offen thematisiert werden, da sie Einblicke in das Gesamtkonstrukt „Spiel“ geben.

Als Einstieg in die Ausführungen soll die von KAREN COLLINS am Beispiel von akustischem #Feedback vorgenommene Unterscheidung zwischen interaktivem und adaptivem #Feedback⁸⁵⁴ dienen, da sie sich auch auf andere hier beschriebene Arten des #Feedbacks übertragen lässt. Zudem sind auch die akustischen Elemente in Spielkontexte eingebettet und treten, wie sich noch zeigen wird, vornehmlich im Zusammenspiel mit weiteren Arten des #Feedbacks auf. COLLINS beschreibt das adaptive #Feedback mit statischen Inhalten, die ohne direkten Einfluss des Spielers eintreten und meist nicht unmittelbar wiederholbar seien, sondern mit dem Erreichen eines bestimmten Punktes innerhalb der Spielstruktur oder des Plots ausgelöst würden. Die von ihr als Beispiel genannten #Cut Scenes verdeutlichen diese Art des #Feedbacks anschaulich. Sie werden automatisch ausgelöst, sobald der Spieler die mit ihr assoziierte Handlung ausgeführt oder einen definierten Punkt innerhalb der narrativen Struktur erreicht hat.

Die fehlende Interaktivität dieser Art des #Feedbacks ergibt sich folglich aus ihrem automatischen Beginn und Ablauf, so dass als einzige Eingriffsmöglichkeit des Spielers nur der Abbruch der jeweiligen Szene bleibt, sofern dies möglich ist. Nicht behandelt werden von COLLINS dagegen #Quick-Time-Events, die in den letzten Jahren häufiger #Cut Scenes ergänzen. Anders als bei der klassischen #Cut Scene wird der Spieler hier zu rudimentärer Interaktivität aufgefordert, da er an ausgewählten Punkten beispielsweise die richtigen Tasten drücken muss, damit die Szene den intendierten Verlauf nimmt und die erzählte Handlung

.....
854 Collins: s.v. „audio (dynamic, interactive and adaptive)“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 56f.

fortgesetzt wird.⁸⁵⁵ Da durch den Tastendruck auch hier bestenfalls eine punktuelle Interaktivität stattfindet, die Szenen jedoch klar vorgegebenen Abläufen folgen, bietet es sich auch bei den #Quick-Time-Events an, von adaptivem #Feedback zu sprechen.

Das interaktive akustische #Feedback ist die zweite der beiden von COLLINS erläuterten Arten des akustischen #Feedbacks. Dieses entstünde erst als Reaktion auf unmittelbare Eingaben des Spielers. Beispiele für das interaktive #Feedback seien unter anderem Schrittgeräusche, wenn der Protagonist umherläuft oder auch abgegebene Schüsse, da diese erst dann auftreten würden, wenn der Spieler die dafür notwendigen Tasten drücke. Wird diese Definition verwendet, so lassen sich zahlreiche unmittelbare Handlungen zum interaktiven #Feedback zählen, darunter die Veränderung des Bildausschnitts durch Tastendruck oder Mausebewegung, was dem Umherlaufen oder Umsehen innerhalb eines Spiels entspricht. Im Beispiel der Schussgeräusche sind meist auch Mündungsfeuer und ausgeworfene Patronenhülsen als visuelles #Feedback zu beobachten sowie die Auswirkungen der abgegebenen Schüsse, wenn diese ihr Ziel treffen, so dass für den Spieler ersichtlich wird, das etwaige im System vorgegebene Folgen berücksichtigt werden. Hier treten folglich akustisches, visuelles und informelles #Feedback gemeinsam auf.

Wie sich bereits andeutet, treten #Feedbacks auf unterschiedlichste Arten auf, so dass über mehrere Kanäle Informationen zu Abläufe innerhalb der Spielwelt vermittelt werden und dem Nutzer so helfen, sein Handeln einzuschätzen. Hierzu ist #Feedback meist eng mit den Systemzuständen verbunden, die über audiovisuelle Hilfsmittel präsentiert werden und die Basis dafür bilden, sich innerhalb eines Spiels zurechtzufinden. Indem der Spieler über #Feedback Erlerntes anwendet, überprüft er gleichzeitig gewonnene Erkenntnisse. Eine klassische Folge hiervon ist die daraufhin erlangte neue Erkenntnis, dass sich bekannte Inhalte auch auf andere Arten als die zunächst offensichtliche anwenden lassen, was dem Spieler neue Lösungswege für gestellte Aufgaben bietet. Dies soll nun anhand einer Beispielszene erläutert werden.

Im Fall der *Tomb Raider*-Spiele lässt sich der Unterschied zwischen Wissen und Erkenntnis anschaulich erläutern. Schließt der Spieler ein #Level ab, so eignet er sich a priori Wissen über dessen Beschaffenheit an, das ihm beim erneuten Spielen jenes #Levels hilft, Gefahren zu identifizieren, ihnen frühzeitig zu begegnen und damit Verletzungen von Lara Croft abzuwenden. Gleiches gilt für das Auftreten verschiedener Gegnertypen, die anhand ihres Aussehens leicht identifiziert werden können.⁸⁵⁶ Die richtige Strategie für den Umgang mit ihnen entwickelt sich dagegen vor allem als Erkenntnisfeedback, da der Spieler über seine

.....

855 Es konnte beobachtet werden, dass ein Scheitern des zeitnahen Tastendrucks bestraft wird, etwa mit dem Tod des Protagonisten, so dass die Szene teils solange wiederholt werden musste, bis die entsprechenden Tasten korrekt gedrückt worden sind. In auf diese Art präsentierten Entscheidungssituationen muss dagegen eine Entscheidung getroffen werden, die jeweils andere ausschließt. Ein richtig oder falsch gibt es anders als im vorherigen Fall nicht.

856 Siehe hierzu auch die Erläuterungen der Gegner in *Mass Effect 3* in Kapitel 4.3.

Stellvertreterin Lara Croft erst lernen muss, wie er mit ihr umgehen kann. Ein Beispiel hierfür ist der Kampf gegen den Tyrannosaurus Rex in *Tomb Raider: Anniversary*. Da es sich bei diesem Titel um ein Remake des ersten *Tomb Raider*-Teils handelt, ist der Plot weitgehend identisch, während spielerisch jedoch zahlreiche Veränderungen vorgenommen worden sind, die eine Übertragung der im ersten Teil gewonnenen Erkenntnisse über das Gameplay vielfach verhindern.⁸⁵⁷

Im #Level „Das verlorene Tal“ fungiert der Tyrannosaurus Rex als #Boss-Gegner,⁸⁵⁸ der auf drei Arten besiegt werden kann, die der Spieler jedoch selbst erkennen muss, da sie nicht erläutert werden. Die offensichtlichsste wäre das direkte Beschießen mit den vorhandenen Waffen, ähnlich wie bei den zahlreichen anderen Gegnern innerhalb der Spielwelt auch. Dies ist jedoch wegen der sehr hohen Zahl an #Trefferpunkten zeitaufwendig und zudem durch das aggressive Verhalten der Echse – diese kann Lara Croft beißen, niedertrampeln und mit ihrem Schwanz schlagen – behindert wird. Die beiden alternativen Vorgehensweisen werden erst möglich, wenn der Spieler erkennt, dass er eine Adrenalinattacke ausführen und bei dieser während eines #Quick-Time-Events auf eine angezeigte verwundbare Stelle des Gegners schießen kann. Trifft er diese, so ist der Dinosaurier für wenige Sekunden orientierungslos und rennt entweder gegen Felswände oder gegen stachelige Walzen, die sich in dem räumlich abgeschlossen Tal an einigen Wänden befinden. Beobachtet der Spieler die eingeblendete Balkenanzeige mit den #Trefferpunkten des Dinosauriers, so fällt auf, dass die Felswände als Multiplikator für den infolge des Spielerangriffs angerichteten Schaden fungieren. Rennt der Tyrannosaurus gegen die Walzen, so erhöht sich der bei dem Angriff angerichtete Schaden deutlich, jedoch geschieht dies nur, wenn die Protagonistin zuvor bei ihrem Angriff richtig platziert wurde. Auch dies kann der Spieler ebenfalls erlernen, wenn er die Laufrichtung seines Gegners nach dem Adrenalinangriff in Relation zur eigenen Position setzt und die Bedeutung der Walzen erkennt.

Das Spiel präsentiert also drei Lösungsansätze für die beschriebene Situation und stellt es dem Spieler frei, ob er sich auf eine Auswahl fokussiert oder zwischen verschiedenen Ansätzen wechselt. Die vermittelten #Feedbackinformationen erlauben es jedoch, eine klare Rangfolge zu erstellen, bei der die Walzen als effektivster Weg erscheinen, da sie die #Trefferpunkte am schnellsten absinken lassen und den Kampf damit deutlich verkürzen. Erkenntnisgewinne ergeben sich in dieser Situation also sowohl aus der Erprobung verschiedener Arten des

857 Die Level beider Fassungen lassen sich bei YouTube abrufen. Klassisches *Tomb Raider*: <https://www.youtube.com/watch?v=YC4Sbrre4s>, Remake: <https://www.youtube.com/watch?v=tipHYFp-Pc>.

858 Bosse finden sich in zahlreichen Genres und dienen im Gegensatz zu Endgegnern als zwischenzeitliche Höhepunkte. Ihre wesentlichen Eigenschaften sind etwa eine besondere Größe und stark erhöhte Treffer- und Schadenspunkte oder spezielle Fähigkeiten, so dass ein Sieg über sie mit einem erhöhten Aufwand verbunden ist. Generell müssen Bosse besiegt werden, um den nachfolgenden Spielabschnitt zu erreichen.

Angriffs und der Beobachtung ihrer Folgen, als auch aus der vermittelten Information, dass die Topografie der Spielwelt ein wichtiges Hilfsmittel für die Lösung von gestellten Aufgaben sein kann, was zudem bei künftigen Herausforderungen anwendbar ist. Entsprechendes #Feedback als Form des Erkenntnisgewinns findet sich in zahlreichen digitalen Spielen wieder und dient nicht nur der reinen Information des Spielers, sondern als Grundlage für zu treffende Entscheidungen.

Für die Vermittlung jenes #Feedbacks werden meist akustische oder visuelle Hilfsmittel eingesetzt, um die Information an den Spieler weiterzuleiten. Entsprechend kann es sich bei diesen sowohl um eine einfache Vermittlungsform für Information handeln, als auch um eine Information, die mit Bedeutungen und implizierten Handlungsanweisungen unterlegt ist. Im Fall des Kampfes gegen den Tyrannosaurus zeigt sich dies bereits deutlich: Einerseits existieren verschiedene Formen, den Sieg zu erringen, indem Informationen über Aktionsfolgen in Form einer unterschiedlich schnell absinkenden #Trefferpunktanzeige präsentiert werden, andererseits ist diese Anzeige selbst ebenfalls eine Form des #Feedbacks, da sie visualisiert wie lange es noch dauern wird, bis der Gegner besiegt worden ist und der nächste Spielabschnitt beginnt. Indem der Nutzer die vorhandenen #Feedbacks erkennt und reflektiert, erschließt sich folglich auch Wissen über die Funktionsweise des Spiels, das er gerade bedient, und dessen innere Logiken, die vielfach von der Realität abgekoppelt sind und damit nur bedingt über den Rückgriff auf diese verstanden werden können.

Ein letzter noch unbehandelter Aspekt ist ebenfalls zum interaktiven #Feedback zu zählen, weil er eine das Handeln lenkende Funktion erfüllt und wegen seiner Bedeutung für #Flow-Erlebnisse nicht unerwähnt bleiben darf. COLLINS ist zuzustimmen, wenn sie feststellt, dass akustisches #Feedback oftmals nicht von der Interaktivität eines Spiels getrennt betrachtet werden kann, da es diese nicht nur begleitet, sondern zudem ein bestimmtes Verhalten anregen, als auch den vorgegebenen Tenor einer Szene prägen kann, wie sie am Beispiel von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* erläutert:

„After we complete our first major task and arrive at the next portion of the game (...), we then experience the passing of time and can return to the forest. Now, if we return at night, the music has faded out to silence. At dawn, it will return to the main theme: the theme has now become adaptive. In other words, a cue that is interactive or adaptive at one point in the game does not necessarily remain so throughout the entire game. Moreover, there is an inherent interactivity in much of adaptive audio because there is an implied action that the sound may attempt to instigate (for example, ‚time is running out – hurry up!’).“⁸⁵⁹

Anschaulich zeigt sich der Einsatz von Musik auch in *Super Mario Bros.*: Sind die frühen #Level meist gefahrenarm und werden von einer dazu passenden, fröhlichen Melodie begleitet,

.....
859 Zitat in: Collins: s.v. „audio (dynamic, interactive and adaptive)“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 56.

so ändert sich dies mit zunehmendem Spielverlauf. Mit steigenden Gefahren in den #Levels spiegelt sich der Fortschritt des Spielers nicht nur in herausfordernderen Aufgaben, sondern insbesondere auch in einer dramatischeren Musik wieder. Neben den steigenden Gefahren lässt sich durch den Wandel in der Musik erahnen, dass das Finale mit dem #Endgegner naht. Neben diesen allgemeinen Anpassungen der Musik finden sich zudem eine Reihe von Situationen, in denen ebenfalls ein akustisches #Feedback vermittelt wird. Zum ersten sind dies die #Boss-Kämpfe, die nicht nur in eng begrenzten Räumen, sondern auch zu einer bedrohlichen Musik stattfinden. Erreicht der Spieler diese, so wird allein durch die Musik eine andere Stimmung erzeugt, die auf einen besonders gefährlichen Abschnitt schließen lässt. Zum zweiten steht die Musik nicht nur mit Räumen und Spielfortschritten, sondern auch mit der Zeit in Beziehung.

Da alle Abschnitte innerhalb einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen, wird dies nicht nur über visuelles #Feedback in Form eines eingeblendeten Countdowns vermittelt, der zur Eile anregt, sondern auch durch eine Veränderung der Geschwindigkeit der Musik. Unterschreitet der Countdown einen bestimmten Wert, so läuft diese schneller, was das Spielerlebnis neben der ablaufenden Uhr gerade durch die Musik hektischer erscheinen lässt. Läuft die Zeit ab, bevor der Spieler den Ausgang erreicht hat, so wird das #Level als gescheitert gewertet, was von einer markanten Melodie begleitet wird, die sich deutlich von der triumphalen Fanfare unterscheidet, die bei einem erfolgreichen Ende ertönt. Durch die Verwendung vergleichbarer Muster in zahlreichen digitalen Spielen kann davon gesprochen werden, dass sich hier eine eigene Sprache entwickelt hat, die unabhängig vom gesprochenen oder geschriebenen Wort verstanden werden kann.

Während ein Teil dieser Sprache zweifellos durch mediale Gestaltungsconventionen etabliert wurde, lassen sich auch bei anderen Arten des #Feedbacks vergleichbare universell verständliche Bedeutungen identifizieren, die durch ihre häufige Verwendung einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Ein typisches Beispiel hierfür ist der Richtungspfeil, der den Weg zu einer zu erfüllenden Aufgabe weist. Durch seine Omnipräsenz im Alltag, sei es auf Wegweisern, auf der Straße oder als Richtung des Fluchtweges für den Notfall, kann davon ausgegangen werden, dass dieser auch in digitalen Spielen ein hohes Assoziationspotential bietet und nicht näher erklärt werden muss. Hier verändert sich dieser jedoch erst infolge einer Handlung, so dass der Pfeil nicht nur eine Richtung anzeigt, in ein aktuell relevanter Ort liegt, sondern zudem auch Auskunft über die Konsequenz der Eingaben des Nutzers gibt. In einer typischen dreidimensionalen Spielwelt ändert sich die angezeigte Richtung in Abhängigkeit davon, wohin sich der Spieler bewegt. In dieser Dynamik weist der Pfeil also stets in die Richtung, in der das aktuelle Ziel liegt, während er ebenso eine Information widerspiegelt, die durch Eingaben des Spielers, hier die Bewegungsrichtung, konstant aktualisiert wird.

Wird zudem eine Entfernungsangabe ergänzt, so ist darüber hinaus zu erfahren, wie weit sich der Spieler seinem Ziel bereits genähert hat und in Kombination mit einem Kompass kann wiederum ein Gefühl von relevanten Orten auf der #Karte der Spielwelt entstehen.

COLLINS beschreibt auch die Kameraeinstellung als Teil des #Feedbacks.⁸⁶⁰ Dies trifft jedoch nur zu, wenn die Kamera in direkter Verbindung mit einer Eingabe des Spielers verändert wird, so etwa die Bewegung der Maus, sofern die Kamera über diese gesteuert wird. Gleichwohl stellt die Kamera einen Sonderfall dar, weil sie häufig auch adaptiv eingesetzt wird und zwar insbesondere im Rahmen von geskripteten Ereignissen wie den #Cut Scenes. Dies ist etwa in Spielen wie *Skyrim* der Fall, wo sich die Kameraeinstellung in Abhängigkeit von konkreten Handlungen automatisch verändert, da dieses Verhalten entsprechend vordefiniert wurde. So wechselt die Kameraeinstellung von der sonst typischen #First- in eine #Third-Person-Ansicht, sobald der Protagonist auf ein Pferd steigt.⁸⁶¹

Auch in der *Assassin's Creed*-Reihe finden sich entsprechende Anpassungen der Kameraeinstellung, die zwar durch Handlungen des Spielers eingeleitet werden, dann jedoch nach einem vorgegeben Muster ablaufen. Zu nennen sind unter anderem die so genannte Synchronisation eines Aussichtspunktes,⁸⁶² der Leap of Faith,⁸⁶³ die zahlreichen #Cut Scenes und #Tutorial-Abschnitte. Statt der gewohnten Ansicht des Protagonisten in einer totalen #Third-Person-Perspektive wird mit der Synchronisation eine Kamerafahrt um den Protagonisten in einer extremen Totalen ausgelöst, die einen Überblick über die unmittelbare Umgebung gewährt. Beim Leap of Faith folgt die Kamera dagegen dem Fall des Protagonisten, der entlang einer klar definierten Flugbahn in den rettenden Heuhaufen fällt. #Cut Scenes sind etablierten Kameraeinstellungen und Schnittfolgen von Filmen nachempfunden. Die Kamera im #Tutorial hebt unter anderem bestimmte Punkte über eine Fokussierung hervor, wodurch der Spieler auch ohne Worte angehalten wird, sich zu diesen zu bewegen.

Super Mario Bros. ist ein so genannter #Side-Scroller, bei dem sich das Bild horizontal bzw. vertikal verschiebt. Das Beispiel beginnt mit einem am linken Bildrand stehenden #Avatar. Bewegt der Spieler diesen nach links, passiert nichts, da dort eine Grenze der Spielwelt liegt und diese nicht überschritten werden kann. Bewegt er ihn jedoch nach rechts, so verschiebt dies Spielwelt und Hintergrund von links nach rechts und es werden neue Bereiche aufgedeckt. Die Botschaft an den Spieler lautet in diesem Fall also: Bewege dich entlang der Richtung, in

.....
860 Ebd.

861 Zwar kann der Spieler auch bei einer Fortbewegung zu Fuß in die Third-Person-Ansicht wechseln, jedoch behindert dies die präzise Ausführung vieler Handlungen.

862 Hierbei werden wichtige Orte und Gegenstände auf der aufrufbaren Karte der Spielwelt eingetragen, so dass der Spieler diese nicht mühsam einzeln suchen muss.

863 Hierbei handelt es sich um einen Sprung von einem hohen Punkt, häufig im Anschluss an eine Synchronisation von Aussichtspunkten. Der Name entstand zu Beginn des erstens Teils, als der Mentor des Assassinen-Ordens, Al Mualim, einigen Schülern befiehlt, als Zeichen ihrer Treue zu ihm vermeintlich in den Tod zu springen, während sie tatsächlich jedoch in Heuhaufen landen.



Abb. 4-22: Beispiele für Feedback in Form einer Veränderung der Perspektive.
(1) *Super Mario Bros.* (hier: NES-Version, 1985): Verschiebung der Kamera mit der Bewegung der Figur.
(2) *The Elder Scrolls V: Skyrim*: Wechsel in die Third-Person-Perspektive beim Aufsatteln.
(3) *Assassin's Creed*: Ein Leap of Faith von einem Turm.
(4) *Assassin's Creed: Revelations*: Fokus der Kamera auf die weißen Figur leitet dazu an, dieser zu folgen.

der sich das Bild verschieben lässt. Im zweiten Beispiel *Skyrim* ist der vollzogene Wechsel in die #Third-Person-Ansicht zu sehen, wodurch ein größerer Ausschnitt der Spielwelt sichtbar ist als in der sonst üblichen #First-Person-Ansicht. Beispiele drei und vier aus der *Assassin's Creed*-Reihe zeigen zwei der beschriebenen Veränderungen der Kamera. Folgt der Spieler der weißen Silhouette in Bild vier nicht, so wird das Spiel statisch, da keine alternativen Wege für die Erreichung der Zielorte existieren. Die weiße Silhouette hat also eine vergleichbare Funktion wie die Kamerabewegung in *Super Mario Bros.*, nämlich die Vermittlung von grundlegenden Handlungsmöglichkeiten zu Spielbeginn.

Während sich in #Tutorials häufig wiederkehrende Formen der Vermittlung von Informationen finden, sind weitere Formen des akustischen und visuellen #Feedbacks meist stark an ihre jeweilige Situation innerhalb der Spielwelt angepasst. In kampfbetonten Szenarien finden sich beispielsweise Darstellungen verschiedenster Folgen der vom Spieler ausgelösten Kampfhandlungen, wie Tote und Verletzte, Explosionen, Visualisierungen von Systemzuständen (etwa abnehmende #Trefferpunkte), ausgelöste #Cut Scenes oder Kommentare anderer

Charaktere, in denen die Geschehnisse und das Handeln des Spielers kommentiert werden. All jene und noch zahlreiche weitere Varianten begünstigen nicht nur eine #Immersion, sondern erlauben es dem Spieler vielmehr, sein Handeln und erreichte Erfolge – und Misserfolge – zu bewerten. Aus Informationen über Entwicklungen innerhalb des Spiels werden so Interpretationen von ausgelösten Entwicklungen möglich. Wird der Stellvertreter des Spielers verletzt, so bedeutet dies nicht nur die Gefahr seines virtuellen Ablebens, sondern meist auch das Spielende, weshalb das interaktive #Feedback in diesem Fall indirekt die Funktion hat, an den Spieler zu appellieren, vorsichtiger vorzugehen oder den #Schwierigkeitsgrad zu senken, da er andernfalls scheitern wird.

Auch in anderen Szenarien lassen sich vergleichbare #Feedbacks beobachten, wobei es in einem #Simulationsspiel wie *Anno 1404* nicht gleich zwangsläufig der Untergang der vom Spieler errichteten Stadt sein muss. Durch die zahlreichen ineinander greifenden Inhalte finden hier eher mittel- bis langfristige Entwicklungen statt, so dass auf Basis des #Feedbacks Interpretationen über die Ursachen möglich werden. Ist der Geldmangel eine Folge von Fehlinvestitionen oder sind die Einnahmen eingebrochen, weil die Einwohner unzufrieden sind und ausziehen? Wenn ja, warum sind sie unzufrieden und was kann getan werden, um sie wieder glücklich zu machen und zur Rückkehr zu bewegen? Geld stellt in Spielen mit wirtschaftlichen und finanziellen Elementen häufig eine zentrale Art des dynamischen #Feedbacks da und erlaubt gleichzeitig eine Visualisierung der zugrunde liegenden Struktur des Spiels und der Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Elementen.

Indem Objekten nicht nur einmalige Kosten für den Kauf oder die Konstruktion zugewiesen werden, sondern meist auch Folgekosten in Form von variablen- oder Fixkosten definiert sind, stellen die laufenden Kosten und die diesen gegenüberstehenden Einnahmen eine ähnlich wirkungsvolle Form des adaptiven informellen #Feedbacks dar, wie z.B. sinkende #Treffpunkte in kampfbetonten Spielszenarien. Geht es in letzteren oft buchstäblich um Leben und Tod, so steht in Titeln wie *Anno 1404* ein vorausschauendes Wirtschaften im Fokus. Aufstellungen von Einnahmen und Ausgaben informieren den Spieler nicht nur, sie erlauben ihm gleichzeitig Rückschlüsse darüber, ob eine vorgenommene Investition die erhofften Folgen hat.

Obwohl Kosten und Einnahmen meist klar benannt werden, so sind gerade in Spielen mit einer weit verzweigten komplexen Struktur, etwa in der #Wirtschaftssimulation *Patrizier II*, viele weitere Faktoren relevant, die bewirken, dass trotz einer teilweisen Transparenz der Strukturen ein großes Maß an Ungewissheit bleibt. In jenem Titel bedarf es für die Produktion von Gütern für den Handel oder den Eigenbedarf nicht nur entsprechender Produktionsbetriebe, sondern auch einer gesicherten Versorgung mit Rohstoffen und Arbeitskräften. Letztere stellen damit ebenfalls eine Ressource dar, die Wohnraum in der Stadt des Produkti-

onsbetriebs und angenehme Lebensbedingungen benötigt. Kommt es beispielsweise regelmäßig zu Hungersnöten in der betreffenden Stadt, weil nicht genügend Lebensmittel produziert oder geliefert werden oder sind Brandschutz und medizinische Versorgung wegen fehlender Brunnen bzw. Spitäler mangelhaft, so kommt es zu einer Stadtflucht infolge derer nicht mehr genügend Arbeiter vorhanden sind.

Dies hat zur Folge, dass die Stückkosten der produzierten Güter steigen, so dass der Spieler diese womöglich nicht mehr gewinnbringend verkaufen kann und Verluste macht. Indem also eine Vielzahl an Faktoren nicht nur simuliert, sondern auch in direkte für den Spieler relevante Beziehung zueinander gesetzt werden, dienen sie sowohl als Abbildung von Spielmechaniken, als auch als visuelles und informelles #Feedback für den Spieler. Über die Veränderung des angezeigten verfügbaren Geldes kann dieser den Grad des Erfolgs seines Handelns unmittelbar einschätzen. Neben sprudelnden Einnahmen ist auch ein Belohnungsfeedback möglich, wenn er sich längerfristig für die Einwohner der Heimatstadt und im Spielverlauf für die Hanse insgesamt engagiert. In diesem Fall wird das Handeln durch das Spielsystem gewürdigt, indem der Protagonist wirtschaftlich und politisch in Stufen aufsteigt und schließlich zum Eldermann gewählt werden kann, ein Amt, das als höchstes in der Hanse präsentiert wird.⁸⁶⁴ Politische Ämter erweitern zudem die Handlungsmöglichkeiten, so dass der Spieler neben Lob auch substantiell von seinen Erfolgen profitiert.

Es kann davon ausgegangen werden, dass Geld deshalb so oft prominent eingesetzt wird, da es eine aus dem Alltag bekannte Größe ist, deren Bedeutung im Wirtschaftskreislauf sich leicht in ein Spielsystem übertragen lässt. Auch wenn sich Spielsettings und -inhalte vielfach unterscheiden, konnte beobachtet werden, dass die Relevanz des Geldes oft vergleichbar ist. Es dient erstens als Anreiz für die Auseinandersetzung mit der Spielwelt, da gestellte Aufgaben meist Inhalte kontextualisieren und dem Spieler somit ein umfassenderes Verständnis der Welt bieten, in der er agiert. Als Belohnung für diese Auseinandersetzung erhält der Spieler häufig unter anderem Geld, dessen Wert ebenfalls erschlossen werden kann. Zweitens dient es auch als Anreiz, sich mit den zugrunde liegenden Spielmechaniken auseinanderzusetzen, wenn Herausforderungen mit fortschreitender Zeit schwieriger werden und die zu Beginn erlangten Kenntnisse nicht mehr ausreichen, um weiterhin erfolgreich zu sein. Hilft es beispielsweise in einem #Rollenspiel, die Ausrüstung des Protagonisten durch entsprechende finanzielle Investitionen zu verbessern, etwa durch eine Rüstung, welche die verfügbaren

.....

⁸⁶⁴ Das Spiel vereinfacht die Organisationsstruktur der Hanse deutlich. Als Ränge werden genannt: Krämer, Händler, Kaufmann, Fernkaufmann, Ratsherr, Patrizier, Bürgermeister und Eldermann. Bis zum Rang Fernkaufmann zählt allein Vermögen, von Ratsherr und Patrizier Vermögen und Anerkennung der Einwohner der Heimatstadt und ab Bürgermeister und Eldermann schließlich nur noch die Anerkennung in der Stadt bzw. der Hanse insgesamt. Ab dem Rang Ratsherr kann der Protagonist zudem Einfluss auf politische Entscheidungen in Stadt nehmen, indem er an Sitzungen im Rathaus teilnimmt. Vgl.: Handbuch von Patrizier II, S. 61–70.

#Trefferpunkte und damit die Überlebenschancen in kampfbetonten Szenarien erhöht, so knüpft dies an die zuvor durch #Feedback erlernten Eigenschaften der Spielwelt an.

Drittens kann Geld schließlich dazu dienen, Abläufe zu individualisieren, sofern die Möglichkeit hierfür besteht. Diese findet sich neben #Rollenspielen vor allem in #Simulationsspielen und in #Strategiespielen sowie teilweise auch in verschiedenen weiteren Genres wieder. Anders als bei der vorherigen Eigenschaft des Geldes stellen finanzielle Investitionen hier keine graduellen Verbesserungen von bereits vorhandenen Möglichkeiten dar, sondern erlauben es dem Spieler, selbstständig zu entscheiden, wie sich sein #Avatar, sein Unternehmen, seine Stadt oder sein Reich entwickeln sollen. Zwar wird der Rahmen dieser Entwicklung in der Regel durch das Genre und die individuelle Spielmechanik vorgegeben, jedoch sind die Folgen der Individualisierung auf den Spielprozesses dennoch meist so weitreichend, dass keine Partie wie die andere verläuft.

Entsprechend muss der Spieler bisweilen ein umfangreiches Mikromanagement betreiben, bei dem unzählige Spielelemente Einfluss auf die vorhandenen finanziellen Mittel haben. Die über *Anno 1404* und *Patrizier II* exemplarisch beschriebenen Formen des adaptiven und interaktiven #Feedbacks in Form von Einnahmen und Ausgaben dienen hierbei folglich sowohl als Gradmesser für den Erfolg, als auch als Grundlage für das dauerhafte Agieren innerhalb des Szenarios. Dies wird nachfolgend am Beispiel von *Anno 1404* erläutert, da dort das Zusammenspiel besonders anschaulich analysiert werden kann.

Bei dem Titel handelt es sich um eine #Aufbausimulation, in der dem Genre entsprechend nicht nur Gebäude errichtet, sondern auch unzählige Rohstoffe und Güter erwirtschaftet und für den Spielerfolg auch die Entwicklung der Städte vorangetrieben werden müssen. Für den gesellschaftlichen Aufstieg der Einwohner ist neben der Versorgung mit Verbrauchsgütern auch die Errichtung von Spezialgebäuden notwendig. Die Unterscheidung nach Bevölkerungsschichten erfolgt nicht nur anhand der gezahlten Steuern sowie dem Aussehen von Figuren und Gebäuden, sondern insbesondere über die zu erfüllenden Bedürfnisse. Zu diesen zählt neben dem Vorhandensein der genannten Güter gerade auch ein Bedürfnis nach Gemeinschaft, Glauben, Unterhaltung und Sicherheit, die nur durch entsprechende Gebäude befriedigt werden können. Brandschutz und Gesundheitsversorgung sind dagegen optional, sollten jedoch, wie sonst regelmäßig auftretende Feuersbrünste und Pestepidemien zeigen, ebenfalls gewährleistet werden.

Möchte der Spieler entsprechend wohlhabende Einwohner in seine Stadt locken, so zwingt ihn die Spielmechanik ihre Bedürfnisse durch den Bau der notwendigen Gebäude zu befriedigen, auch wenn dies zunächst mit hohen Investitionskosten und einem Anstieg der laufenden Kosten einhergeht.⁸⁶⁵ Das Mikromanagement umfasst in diesem Fall also nicht die Opti-

.....
⁸⁶⁵ Da höhere Schichten weiterhin die Güter konsumieren, die sie zuvor konsumierten, steigt der Bedarf

mierung der Produktion für möglichst geringe Stückkosten, wie noch bei den #Wirtschaftssimulationen, sondern die dynamische Entwicklung von Einnahmen und Ausgaben durch eine vorausschauende Entwicklung der Stadt über eine angemessene Versorgung mit Gütern. Sollen Einwohner in die nächsthöhere Bevölkerungsschicht aufsteigen, so findet spielintern zuvor eine Abfrage dazu statt, ob die dafür notwendigen Bedingungen erfüllt worden sind.

In diesem Ablauf kann der Spieler den Aufstieg nach Erfüllung aller Bedingungen als Belohnung für seine Anstrengungen ansehen: Die neuen Einwohner bewohnen prächtigere Gebäude und sind eleganter gekleidet, was über visuelles #Feedback vermittelt wird. Ruft der Spieler ein Gebäude auf, so erhält er darüber hinaus gelegentlich ein akustisches #Feedback der Bewohner, die sich über ihre aktuellen Lebensumstände – und über damit die Leistung des Spielers – freuen oder sie beklagen. Diese Rückmeldung der Bewohner fungiert daher als Belohnungsfeedback, wenn alle Bedürfnisse soweit befriedigt worden sind, so dass die virtuellen Menschen zufrieden sind und ihm danken. Neben diesen direkt sicht- bzw. hörbaren #Feedbacks kann der Spieler jedoch darüber hinaus auch die Spielmechaniken mit ihren Abhängigkeiten errahnen, so dass er indirekt zudem informelle #Feedbacks erhält und Erkenntnisse erlangt, sobald er versucht, diese nachzuvollziehen. Als Ansatzpunkt für Untersuchungen des informellen #Feedbacks bietet sich daher die Präsentation der Inhalte an, die in der Regel über Tafeln oder Grafiken ausgegeben werden. Eine Überprüfung der Erkenntnisse lässt sich wiederum vornehmen, indem versucht wird, die Zusammenhänge für die Entwicklungen zu begreifen oder auch ihnen bewusst zuwider zu handeln. Dies wird nachfolgend exemplarisch versucht, indem ein Gebäude abgerissen wird, dass ein Grundbedürfnis erfüllt. Das informelle #Feedback lässt sich in *Anno 1404* mit dem obigen Versuch leicht visualisieren. Der Abriss des Gebäudes „Schuldturm“ hat zur Folge, dass in seiner Nähe⁸⁶⁶ lebende Einwohner der Bevölkerungsstufe „Adel“ sofort unzufrieden werden, weil eines ihrer vier Grundbedürfnisse, „Gerechtigkeit“, nicht mehr befriedigt wird.⁸⁶⁷ Diese Unzufriedenheit wird durch die visuellen Darstellungen einer wütenden Figur sowie des rot unterlegten Feldes (Bild 4) vermittelt, das Auskunft über den Grad der Erfüllung des Bedürfnisses gibt. Werden alle Schuldtürme einer Stadt abgerissen, so hätte dies zur Folge, dass die Zufriedenheit aller Adligen so schlecht ist, dass sie wegziehen. Erscheint die Stimmung der Adligen zunächst

.....
an diesen Gütern, so dass die Produktion ausgebaut werden muss. Ferner müssen auch die mit dem Aufstieg neu nachgefragten Güter produziert und die notwendigen Gebäudebedürfnisse befriedigt werden. Der entsprechende Ausbau der Produktion kostet Geld und Rohstoffe, die wiederum erst erwirtschaftet werden müssen.

⁸⁶⁶ Alle Spezialgebäude in *Anno 1404* verfügen über einen Wirkungsradius, innerhalb dessen sie die Bedürfnisse der Einwohner befriedigen. Außerhalb von diesem bleibt die Wirkung aus.

⁸⁶⁷ Die einzige Ausnahme bildet das Monument „Kaiserdome“, der als Belohnung für den kostspieligen und lange dauernden Bau alle gebäudebezogenen Bedürfnisse in seinem Umkreis befriedigt. Auch dessen Einflussradius umfasst jedoch nie die Gesamtfläche der größten Inseln, die im Spiel besiedelt werden können, so dass für die Maximierung der Bevölkerungszahl weiterhin Schuldtürme und andere Gebäude errichtet werden müssen.



Abb. 4-23: Visuelles und informelles Feedback am Beispiel der Zufriedenheit von Adligen in *Anno 1404*.
 (1) u. (2): Alle Bedürfnisse sind ausreichend erfüllt, die Adligen sind zufrieden.
 (3) u. (4): Das Bedürfnis nach Gerechtigkeit ist durch den Abriss der Schuldtürme nicht mehr erfüllt. Die Adligen sind wütend und zeigen dies durch ein anderes Portrait und ihren Wegzug aus der Stadt, was Steuereinnahmen drastisch sinken lässt.

wenig relevant, so deutlich werden die Folgen, wenn das Spiel in diesem Zustand nur 15 Minuten weiterläuft. Wie auf den linken beiden Bildern zu sehen ist, sind die durch die Adligen gezahlten Steuern um 53% bzw. 6.318 Goldstück gesunken und es sind 39% bzw. 3.930 aller Adligen ausgezogen.

Neben den Baukosten steigt die Zahl der Einwohner der jeweiligen Schicht nur relativ langsam, so dass die Einnahmen für die nähere Zeit weiterhin niedrig wären und bei einem geringen Überschuss zu finanziellen Problemen führen würden. Der Grund hierfür liegt auch in der Spielmechanik begründet, in der festgelegt ist, dass in einem Adligen-Haus bis zu 40 Menschen leben, in einem Patrizier-Haus jedoch nur 25.⁸⁶⁸ Werden Gebäude-Bedürfnisse stets zu 100% erfüllt, sobald das jeweilige Gebäude errichtet wurde, so verhält es sich bei Gütern des täglichen Bedarfs, wie Brot, Fisch, Bier, Kleidung etc., anders. Hier wird der Grad der Erfüllung anteilig gewichtet, so dass das kurzfristige Absinken der Lagerbestände

.....
 868 Das Spiel kehrt die klassische Bevölkerungspyramide um, indem alle Wohngebäude die gleiche Grundfläche haben und eine Verdichtung über die Zahl der Bewohner erfolgt. So erhöht sich die maximale Zahl der Bewohner je Wohngebäude im Okzident von 8 (Bauern) auf 15 (Bürger), 25 (Patrizier) bzw. 40 (Adlige). Im Orient leben entweder maximal 15 Nomaden oder 25 Gesandte in Zelten bzw. Wohnhäusern. Indem ein großer Teil der Bevölkerung aufsteigen kann, wenn die bis zu acht Bedürfnisse erfüllt sind, leben in großen Städten mehrheitlich Adlige bzw. Gesandte.

von Bier, etwa durch eine verspätete Schifflieferung, nicht zwangsläufig dazu führt, dass alle betroffenen Bewohner sofort unzufrieden werden und wegziehen. Auch dies kann als Mikromanagement bezeichnet werden, da der Spieler die Produktion und die Lieferwege optimieren kann, um Engpässe zu vermeiden und die Einwohnerzahl durch die Erfüllung aller Bedürfnisse zu maximieren.

Für die Bewertung der Folgen des eigenen Handelns bieten Spiele in der Regel entsprechende Informationsquellen an, die dem Spieler ein visuelles #Feedback auf sein Handeln geben und es ihm damit erlauben, aktuelle Entwicklungen qualitativ mit früheren Zeitpunkten zu vergleichen. Auch Ranglisten sind zu erwähnen, da sie dem Spieler vermitteln, wie über seinen virtuellen Stellvertreter ausgeführte Leistungen im Verhältnis zu anderen Akteuren einzustufen sind. Vor dem Hintergrund des in vielen Spielen verbreiteten Wettkampfcharakters können diese über Grafiken und Ranglisten präsentierten Informationen darüber hinaus als Anreiz angesehen werden, die eigenen Leistungen immer weiter zu verbessern. Indem sie zeigen, in welchen Bereichen der Spieler im Verhältnis zu seinen Konkurrenten Defizite hat, geben sie Anhaltspunkte dazu, über welche Vorgehensweisen der Spielerfolg verbessert werden kann. Auch hier zeigt sich damit anschaulich das Zusammenspiel von informellem #Feedback, da die genannten Grafiken letztlich nur eine Präsentationsform von intern berechneten Zuständen sind.

Auch bei der letzten größeren, in dieser Arbeit beschriebenen Art des audiovisuellen #Feedbacks findet sich mit der Präsentation der Spielziele eine direkte Beziehung zu den Systemzuständen. Anders als bei den zuletzt vor allem beschriebenen offenen Spielwelten, ergänzen diese Aufgaben den Spielprozess um eine Struktur mit klar definierten Abschnitten und Anforderungen. Oftmals stehen diese in einer chronologischen Beziehung zueinander und sind über die Erzählung parallel zum Gameplay eingebunden. Gleichwohl handelt es sich bei dem #Feedback in Form der Spielziele wesentlich um die Visualisierung von Systemzuständen, über die Fortschritte bestimmt und bei Bedarf nachfolgende Abschnitte freigeschaltet werden. Im Gegensatz zu den exemplarisch über den Kampf gegen den Tyrannosaurus Rex in *Tomb Raider: Anniversary* beschriebenen unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten, bilden die zu erfüllenden Aufgaben eine diesen übergeordnete Struktur. Hier ist es bedeutungslos, ob Lara Croft die Echse nötigt, in die stacheligen Walzen zu laufen oder sie auf anderem Wege besiegt, weil lediglich über ihren Tod der nächste Abschnitte zugänglich werden kann.

Die zugrunde liegende Struktur kann sowohl weitgehend progressiv sein, wie es meist in #Adventure-Spielen, #Side Scrollern oder #Level-basierten Spielen der Fall ist, als auch weitgehend emergent gehalten sein, was sich besonders in #Open World Spielen findet, in denen dem Spieler neben einem Plot unzählige optionale erfüllbare Aufgaben präsentiert werden. Unabhängig von der Art der Struktur jener Aufgaben erfolgt das #Feedback jedoch auf eine

grundsätzlich vergleichbare Art. Der Spieler erhält die zu erfüllende Aufgabe in akustischer oder visueller Form und erfährt damit den ersten von in der Regel mehreren Schritten der Aufgabe.⁸⁶⁹ Ähnlich den zu erfüllenden Bedürfnissen der Einwohner von *Anno 1404* findet auch hier eine Kontrolle des Handelns des Spielers statt, die jedoch als erfüllte oder nicht erfüllte Aufgabe anstelle von Bedürfnissen ausgegeben wird und eine vorgegebene Position innerhalb der Aufgabenstruktur inne hat. Wird eine Aufgabe erfüllt, so erhält der Spieler zumindest einen entsprechenden Hinweis in Form einer Einblendung, die ihm nicht nur vermittelt, dass er eine Anforderung erreicht hat, sondern auch, dass dies vom System registriert wurde. Sind über den Hinweis hinaus weitere Folgen vorgegeben, so folgt etwa die Freischaltung nachfolgender Teile einer Aufgabenkette oder auch eine Belohnung für den Spieler, von der dieser im weiteren Spielverlauf profitiert und die ihn anregen soll, weitere Aufgaben zu erfüllen.

Die Vermittlung dieses informellen #Feedbacks erfolgt dabei in der Regel auf eine Weise, die den Spielprozess begleitet und somit keinen Bruch der #Immersion herbeiführt. Mit diesem Vermittlungsprozess in Verbindung stehende narrative Strukturen werden im folgenden Kapitel ausführlich behandelt, so dass an dieser Stelle lediglich ein erster Überblick mit Fokus auf der Vermittlung erfolgt. Stattdessen wird an dieser Stelle ihre ludische Vermittlung und Einbettung in die Spielstruktur thematisiert werden. Als Beispiel für den Überblick zur narrativen Vermittlung dient das #Adventure *Monkey Island 2: The Secret of Monkey Island*. Für die ludische Vermittlung wird anschließend das #Strategiespiel *Empire: Total War* hinzugezogen.

In *Monkey Island 2* wird bereits zu Spielbeginn das ultimative Ziel des Spiels durch den Protagonisten Guybrush Threepwood genannt, das die nachfolgende Spielzeit bestimmt: „When I find Big Whoop, I’ll become a legend among pirates for generations to come.“⁸⁷⁰ Die im Verlauf des progressiven Spiels zu erfüllenden Aufgaben orientieren sich an den Fortschritten und Rückschlägen, die Threepwood auf seiner Schatzsuche erlebt. Unmittelbar zu Spielbeginn befindet sich dieser auf der fiktiven Pirateninsel Scabb Island, auf der er sich Hinweise auf das Versteck von Big Whoop erhoffte, jedoch ohne Schiff und Mannschaft gestrandet ist. Als erste Aufgabe muss daher ein Schiff gechartert werden, damit sich der Protagonist innerhalb des Archipels frei bewegen kann, der als Spielort dient, so dass seine Suche nicht auf einen einzigen Ort beschränkt bleibt. Dies erklärt er in einem weiteren Selbstgespräch unmittelbar nach der Nennung des Spielziels: „If I could only charter a ship and get off this

869 Beispiele wären die Figurenrede, eine Einblendung der Aufgabe oder entsprechende Hinweise, die Rückschlüsse darauf zulassen, was getan werden muss. Auch die bereits genannten Richtungspfeile sind ein beliebtes Mittel, um einen Ort anzudeuten, zu dem der Protagonist gelangen muss.

870 Zitat in: Aussage von Guybrush Threepwood zu Spielbeginn auf Scabb Island. Transkribierte Aussage über die englische Sprachausgabe. Big Whoop wird als legendärer und damit reizvoller Schatz präsentiert. Nachzuvollziehen über: <https://www.youtube.com/watch?v=rpBSHvEkmc>.

stinking island.“⁸⁷¹ Folglich findet in den ersten Sätzen, die nach dem #Intro gesprochen werden, nicht nur eine Charakterisierung von Threepwood als ambitioniertem Jungpiraten statt, sondern auch die Nennung einer ersten Aufgabe, die zu absolvieren ist, bevor die eigentliche Schatzsuche beginnen kann.

Da Threepwood zu Spielbeginn jedoch beraubt wird, muss er für das Schiff zunächst ausreichend Geld verdienen und zudem die durch Largo LaGrande verhängte Blockade über Scabb Island beenden, nach der es verboten sei, dass Schiffe die Insel verlassen.

Die hierfür notwendigen Schritte muss der Spieler zunächst durch eine Erkundung der Spielwelt erkennen und anhand des präsentierten audiovisuellen #Feedbacks interpretieren.

Durch die weitgehend progressive Struktur⁸⁷² schalten absolvierte Aufgaben nachfolgende frei, so dass als Belohnung nicht nur ein Voranschreiten des Plots konstatiert werden kann, sondern unter anderem über das Erlangen eines eigenen Schiffes zudem die Erweiterung der Bewegungs- und Handlungsspielraums. Das Schiff ist damit nicht nur die Voraussetzung für die eine Reise zu anderen Inseln, sondern dient ebenfalls als Zugang zu neuen Gegenständen und #NPCs, die für die Lösung weiterer Aufgaben notwendig sind. Durch den progressiven Plot und das vor allem adaptive #Feedback muss der Spieler folglich über die Auseinandersetzung mit der Spielwelt die den zu erfüllenden Aufgaben und Handlungsmöglichkeiten zugrunde liegende Struktur erkennen, damit er Fortschritte auf der Suche nach Big Whoop erzielen kann. Wie dieses Beispiel zeigt, sind ludische und narrative Inhalte eng miteinander verknüpft. Das Finden des Schatzes dient als narrativer Rahmen und leitet das Handeln des Protagonisten, während die Aufgaben, die für die Schatzsuche erledigt werden müssen, in überschaubare Abschnitte mit konkreten Teilaufgaben untergliedert sind, so etwa das Erlangen von Geld, das Chartern eines Schiffes und so weiter.

Auch *Empire: Total War* fordert von seinen Nutzern die Erfüllung von Aufgaben. Anders als in *Monkey Island 2* können diese jedoch ausgewählt werden, so dass der Spieler zwar ebenfalls die Siegbedingungen kennt, jedoch keine vorgegebenen Zwischenaufgaben erfüllen

871 Ebd.

872 Der Plot des Spiels ist progressiv, während zahlreiche der jeweils aktuell zu erfüllenden Aufgaben in unterschiedlicher Reihenfolge absolviert werden können.



Abb. 4-24: Einstieg in *Monkey Island 2* (SE). Eingeschaltete deutsche Untertitel visualisieren den Inhalt der Aussagen.

muss, sondern selbst entscheiden kann, wie er vorgeht. Der Grund für diesen deutlichen Unterschied, der auch die Präsentation des #Feedbacks maßgeblich bestimmt, ist in der emergenten Struktur des Spiels zu sehen: Erzählt der zuvor untersuchte Titel eine Geschichte im Rahmen derer Aufgaben mit einer chronologischen Beziehung zueinander absolviert werden müssen, so fehlt *Empire: Total War* etwas Vergleichbares. Hier kann der Spieler stattdessen von Beginn an selbst entscheiden, wie er vorgehen möchte, solange er am Ende die notwendigen Siegbedingungen⁸⁷³ erfüllt.

Das informelle #Feedback in *Empire: Total War* besteht zum Teil dabei ebenfalls aus der Erweiterung von Handlungsräumen und -möglichkeiten, jedoch nicht als Folge von gelösten Rätseln oder Fortschritten im Plot, sondern ergibt sich vor allem durch militärische Eroberung und der Anwendung ludischer Möglichkeiten. Wird eine Provinz erobert oder ein Forschungserfolg erreicht, so tritt eine graduelle Erweiterung der spielerischen Möglichkeiten ein, die über visuelle Hilfsmittel, wie die Aufdeckung des Nebels des Krieges und eine veränderte Außengrenze vermittelt wird. Als Belohnungsfeedback für den erreichten Erfolg dienen unter anderem ein Anstieg der Steuereinnahmen, Zugang zu Rohstoffen und bereits ausgebauten Gebäuden, eine vorteilhaftere Außengrenze und, im Fall einer Küstenprovinz, die Möglichkeit zum Seehandel oder dem Bau von Flotten.

Gleichwohl kann der Verlust einer Provinz als Bestrafung gesehen werden, die eintritt, wenn der Spieler notwendige Maßnahmen, wie die Stationierung einer Garnison oder die Wiederherstellung der öffentlichen Ordnung nach der Eroberung durch eine zeitweise Steuerbefreiung, vernachlässigt hat. Der Ausbau bestehender Gebäude oder die Erforschung neuer Technologien ist ebenfalls mit konkreten Boni verbunden. Zu nennen ist der Anstieg bei Einkommen und Zufriedenheit der Bevölkerung oder die Freischaltung neuer militärischer Einheiten, die auf den Schlachtfeldern des 18. Jahrhunderts Vorteile bringen oder zumindest bestehende Nachteile gegenüber den Konkurrenten reduzieren.

Entsprechend wird das informelle #Feedback in *Empire: Total War*, anders als in *Monkey Island 2*, nicht als Fortschritt in einer linearen Kette von vorgegebenen Ereignissen präsentiert, sondern als ein offenes System, bei dem der Spieler durch sein Handeln entscheiden kann, welches #Feedback er erhält. Zwar ist er hierbei nicht gänzlich frei, sondern unter anderem an das zur Verfügung stehende Einkommen oder eine etwaige bestehende Konfliktsituation gebunden, doch stehen diese Einschränkungen eng mit dem gewählten Vorgehen in Beziehung, so dass er stärkere Kontrolle über die aktuelle Lage hat. Indem eine unüberschaubare Zahl an ineinander greifenden Faktoren für den Spielerfolg relevant werden, gibt es zwar eine Reihe von Gemeinsamkeiten in den allgemeinen Abläufen,⁸⁷⁴ nicht jedoch in der konkreten

873 In der Regel muss bis zu einem vorgegeben Jahr eine bestimmte Zahl an Provinzen kontrolliert werden, darunter einige namentlich genannte.

874 Hierunter fallen unter anderen die Notwendigkeit, die Wirtschaft durch den Bau von Produktions-

Entwicklung der jeweiligen Partie.

Dies zeigt, dass sich auch in digitalen Spielen ohne vorgegebene progressive Abläufe ein ausgeprägtes informelles #Feedbacksystem finden lässt, das sich jedoch anders auswirkt. Setzt sich der Spieler im Rahmen des Spielprozesses mit diesem auseinander und erlangt Erkenntnisse über seine Handlungsmöglichkeiten, so profitiert er durch eintretende Spielerfolge von seinen Entscheidungen. Scheitert er dagegen und verliert wie im Beispiel von *Empire: Total War* eine wichtige Schlacht, so ist auch das ein wichtiges adaptives #Feedback, da es ihm die Folgen seiner Entscheidungen vor Augen führt und ihn zwingt, sein Handeln zu überdenken. Indem das Spiel die Möglichkeit bietet, außerhalb einer Schlacht jederzeit zu #speichern, wird es sogar möglich, identische Ausgangssituationen zu reproduzieren und die Auswirkungen von früheren Entscheidungen erneut zu bewerten. Der hierbei entstehende Lernprozess kann als zentrale Folge des #Feedbacks angesehen werden, da dem Spieler zeitnah die Konsequenzen seines Handelns verdeutlicht werden und er damit in die Lage versetzt wird, sein Vorgehen konstant neu zu evaluieren.

Darüber hinaus kann das #Feedback in einer solchen offenen Spielwelt zudem als Anreiz dafür angesehen werden, sie zu erkunden und nicht nur den Pfaden zu folgen, die im Rahmen eines etwaigen Plots oder einer #Quest-basierten Struktur⁸⁷⁵ verlangt werden. PRENSKYS Game-based Learning-Ansatz⁸⁷⁶ findet in dieser Art Spiele eine besonders extreme Ausführung, da der Spieler durch die schiere Größe der Welt sehr viel über die Mechaniken, Inhalte, Handlung und das übergeordnete Universum lernen kann, dies jedoch ohne Druck faktisch „nebenher“ tut. Wie PRENSKY ausführt, liege die Effektivität des Lernens mithilfe von Spielen darin begründet, dass diese Techniken der Unterhaltungsindustrie einbezögen, sie weiterentwickelten und damit ein System schufen, in dem Lernen Spaß mache und nicht als Vermittlungsprozess von Wissen wahrgenommen werde. Indem der Spieler eine Rolle innerhalb der Handlung übernehme und durch das #Feedback dazu gebracht werde, die kurz- und mittelfristigen Folgen seines Handelns einschätzen zu können, gewinne dieses eine Relevanz für ihn. In der Folge werde eine Bereitschaft dazu gefördert, sich mit Inhalten und Prozessen auseinanderzusetzen. Da die dabei simulierten Faktoren und ihre Bedeutung vielfach der Realität entlehnt seien, lerne der Spieler etwa beim Management eines virtuellen Freizeitparks die Beziehung von Kostenmanagement und der Befriedigung der Bedürfnisse der Besucher.⁸⁷⁷

.....
gebäuden zu stärken, um höhere Einnahmen zu generieren oder auch wiederkehrende Prozesse bei der Eroberung einer Provinz, etwa die Ordnung wiederherstellen und Schäden reparieren.

875 Gemeint ist hier das Stellen von Aufgaben, in Spielen traditionell Quests genannt, in denen das Handeln des Spielers zeitlich begrenzt in eine lineare Struktur gelenkt wird, auch wenn das übergeordnete Spiel selbst eine emergente Struktur besitzt. Typische Quests bestehen etwa aus dem Finden eines gesuchten Gegenstandes, dem Helfen eines Charakters oder der Tötung eines Monsters.

876 Vgl.: Prensky, Marc: Digital Game-based Learning, St. Paul 2007.

877 Vgl. Ders.: What Kids Learn That's POSITIVE From Playing Video Games, 2002. Gleichwohl verweist auch Prensky darauf, dass konkrete Lernerfolge stark abhängig davon seien, wie ein Spiel

Indem sich der Spieler also mit Inhalten auseinandersetzt, erlangt er nicht nur Wissen über die unmittelbaren Zusammenhänge in einem Spiel, sondern kann Grundlagen darüber hinaus zumindest in Teilen auf die Realität übertragen. Während selbstverständlich aufgrund der wesentlich höheren Komplexität keine Gleichsetzung mit der Realität erfolgen kann, erfüllt #Feedback in diesem Kontext allerdings eine wichtige Voraussetzung für einen Lernprozess. Fördert der beschriebene Spielspaß vor allem die Bereitschaft, sich eigenständig mit schwierigen Themen auseinanderzusetzen, so erlaubt die Spielwelt die Erprobung unterschiedlicher Vorgehensweisen in einer weitgehend übersichtlichen und für den Spieler vor dem Bildschirm konsequenzarmen Umgebung. Indem also Eingaben leicht unterschiedlich erfolgen, ändert sich das ausgegebene Ergebnis adaptiv und der Spieler wird in die Lage versetzt, die Auswirkungen von Veränderungen bei konkreten Faktoren in einem übergeordneten System zu verstehen. Wie am Beispiel der Bauernhöfe in *Empire: Total War* und den Schuldtürmen in *Anno 1404* erläutert wurde, greift dieses Prinzip neben den hier beschriebenen einfachen Zusammenhängen gerade auch bei komplexen Systemen, in denen viele Faktoren zusammenwirken.

Auch für Historienspiele lässt sich Vergleichbares beobachten. Während kritisiert werden kann, dass diese die Vergangenheit oft stark vereinfacht inszenieren und aus Sicht von Historikern manch relevanter Kontext weggelassen oder falsch dargestellt wird, so deuten sich auch hier eine Reihe von Lernprozessen an, die aus #Feedbacks resultieren. Durch den in zahlreichen Spielen beobachteten Fokus auf Militaria oder vergleichbar spezifische Themen bestehen zwar Unterschiede zu den im Bildungswesen und vielen anderen medialen Produktionen häufiger präsentieren politischen, sozialen und kulturellen Themen, jedoch kann davon gesprochen werden, dass Geschichtsbilder durch Historienspiele um Facetten ergänzt werden, die den genannten anderen Quellen wiederum fehlen. Es kann diskutiert werden, ob ein Fokus auf technische Eigenschaften von Militärfahr- und flugzeugen oder Schusswaffen zu einem Verständnis von Kriegsanlässen und -folgen beitragen kann. Wenn die Auswirkungen dieser Aspekte über #Feedbacks jedoch so erlebbar werden, dass Spieler Rückschlüsse auf Gründe für den Ausgang eines Krieges ziehen können, dann deutet sich bereits an, dass auch die Beschäftigung mit ihnen erkenntnisreich sein kann.

Wie die zahlreichen militärgeschichtlichen Szenarien zeigen, lassen sich jene Themen leicht in einem Spiel präsentieren, da für besagte Fahrzeuge konkrete technische Daten vorhanden sind, die sich in ein System übersetzen lassen. Wenn dann in einem zweiten Schritt Szenarien nachgebildet werden, in denen etwa die P-51 Mustang als überlegenes Jagdflugzeug präsentiert wird und dies eine historische Entsprechung hat, so lässt sich wiederum ableiten, dass

.....
beschaffen sei. Ist es etwa notwendig dauerhaft schnelle Entscheidungen zu treffen, sei es kaum möglich über Erlerntes zu reflektieren.

diese einen Anteil bei der Erlangung der Lufthoheit Alliiierter Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg hatte. Die nachfolgende Schlussfolgerung, dass die Lufthoheit militärisch bedeutend war, um die Achsenmächte aus der Luft anzugreifen und somit Schlachten und schließlich den Krieg zu gewinnen, besitzt wiederum einen direkten Bezug zum kollektiven Gedächtnis: Nachdem die Alliierten die Lufthoheit erreicht hatten, wurden regelmäßige Bombardierungen deutscher Städte und wichtiger Produktionsanlagen möglich, welche die Luftwaffe nicht mehr abwehren konnte. Somit hätte die Nachbildung von technischen Eigenschaften und ihre audiovisuelle, wie auch spielmechanische Vermittlung durch #Feedbacks einen Anteil daran, die Folgen komplexer militärgeschichtlicher Entwicklungen verstehbar zu machen, die Einfluss auf den Verlauf des Zweiten Weltkriegs hatten.⁸⁷⁸

In einem solchen Fall ließe sich die Leistung des exemplarisch gewählten Flugzeugtyps direkt mit anderen vergleichen, indem der Spieler etwaige andere Jagdflugzeuge auswählt und seine Leistung anschließend durch Auswertungen seiner Erfolge präsentiert bekommt. Punktesysteme als Mittel zur Leistungsermittlung, um verschiedene Partien vergleichbar zu machen, stellen damit eine sehr zentrale Form des #Feedbacks dar. Das Punktesystem kann wegen seiner visuellen Vermittlung als eine Unterart des visuellen #Feedbacks gesehen werden, unterscheidet sich jedoch durch die erfolgende Umrechnung von Entwicklungen in ein mathematisches System von den zuvor beschriebenen Arten der #Feedbacks dieses Typs. Anstatt verschiedene Lösungswege oder vergleichbare Folgen einer Handlung präsentiert zu bekommen, erfolgt in Anlehnung an klassische #Arcade-Spiele mit ihren #Highscore-Listen eine standardisierte Ausgabe der Leistung.

Da Punkte in der Regel für viele verschiedene Handlungen vergeben werden, darunter ein möglichst schnelles Spiel, eingesammelte Gegenstände, getötete Gegner, besuchte Orte oder abgebaute Rohstoffe, wird dem Spieler eine Vielzahl an Möglichkeiten geboten, sein Tun qualitativ einzuschätzen. Im direkten Vergleich mit anderen Spielern entsteht dadurch nicht nur eine Vergleichbarkeit der Leistung, sondern auch ein Anreiz dafür, die Spielwelt nach Wegen zu durchsuchen und damit den eigenen Punktestand zu verbessern. Die kulturelle Bedeutung des Strebens nach immer mehr Punkten in Spielen kann also im Konkurrenzkampf gesehen werden, der sich bereits in unzähligen Bereichen des Alltags findet, darunter im Arbeitsleben, Sport, Bildungseinrichtungen, Wirtschaft und nicht zuletzt zwischen Staaten.

Differenziert ein Spiel die Herkunft von Punkten entlang verschiedener Spielstile, so entsteht durch diese Art des #Feedbacks zudem ein Anreiz für die Erprobung alternativer Vorgehensweisen, um dadurch erreichte Punktestände weiter zu maximieren. Ein Beispiel sind die om der Abbildung zu sehenden Prestigepunkte aus *Empire: Total War*, die für Handlungen

.....
⁸⁷⁸ Die Grenzen dieser Überlegung sind allerdings da zu sehen, wenn für die Spielbalance Anpassungen vorgenommen werden, die verbürgte Eigenschaften für ein ausgeglicheneres Spiel egalisieren.

in den vier Bereichen Militär (rot), Seefahrt (blau), Aufklärung (grau) und Wirtschaft (braun) vergeben werden. Wie in der Grafik zu sehen ist, machen Prestigepunkte in den Bereichen Aufklärung und Wirtschaft bei allen Akteuren, also auch den computergesteuerten, in der Spätphase des Spiels deutlich über die Hälfte der Gesamtpunkte aus, so dass eine weitere Siegform jenseits der für die Reihe typischen militärischen Eroberung vorhanden ist. Während beim Prestigesieg auch eine Reihe von Provinzen erobert werden muss, ist die Zahl im Verhältnis zu den anderen Siegformen deutlich reduziert, so dass durch einen stärkeren Fokus auf wirtschaftliche Macht und wissenschaftlichem Fortschritt im Bereich der Aufklärung (im Spiel allgemein „Philosophie“ genannt) eine weniger konfliktlastige Spielweise angeregt wird.

Sind Punkte eine Anforderung für den Sieg, so gewinnt in der Regel jener Akteur mit der höchsten Punktzahl. Jedoch können Punkte auch dazu dienen, Leistungen über die Frage nach Sieg und Niederlage hinaus vergleichbar zu machen und in verschiedenen Bereichen zu differenzieren. Indem etwa in dem #Echtzeitstrategiespiel *StarCraft II* im Anschluss an eine #Mehrspielerpartie die Leistungen aller Teilnehmer an einer Partie über Punktesysteme und Grafiken dargestellt werden, wird es möglich, das während des Spiels Erlebte über die persönlichen Eindrücke hinaus zu kontextualisieren und dadurch die Leistungen anhand zentraler Kriterien zu bewerten.

Der Spielerfolg in diesem Titel erfordert insbesondere ein zielgerichtetes Mikromanagement des Rohstoffabbaus einerseits und des gleichzeitigen Baus der Basis sowie der Rekrutierung der Streitkräfte andererseits. Indem die Rate des Rohstoffabbaus, Handlungen pro Minute, ausgebildete Streitkräfte und viele weitere Werte der Mitspieler gegenübergestellt werden, wird es möglich, Stärken wie auch Schwächen im eigenen Vorgehen einzuordnen und in künftigen Partien gegebenenfalls zu optimieren. Da andere Mitspieler dies jedoch ebenfalls tun, regt der Vergleich der Leistungen einen Kreislauf des Lernens an, bei dem in gegenseitiger Abhängigkeit neue Taktiken entwickelt werden, da jeder Akteur versucht, den Sieg zu erringen. In diesen und vergleichbaren Fällen dient das Punktesystem folglich weniger als alleiniger Gradmesser für die Ermittlung des Siegers, da auch jene Spieler gewinnen können, die nicht in allen Kategorien die höchste Punktzahl erreicht haben, dafür jedoch ihre

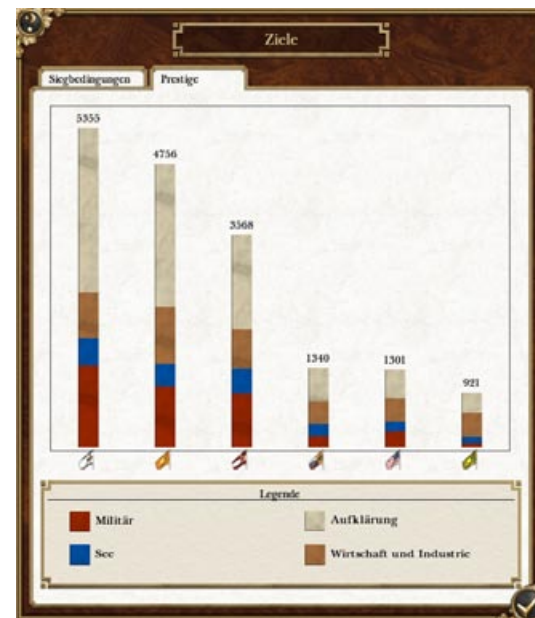


Abb. 4-25: Verteilung von Prestigepunkten in der Spätphase einer Partie von *Empire: Total War*.

Streitkräfte effizienter eingesetzt haben.

Einen rein informativen Charakter bietet dagegen der „Indy-Quotient“ (IQ), der sich in verschiedenen Spielen mit Indiana Jones als Protagonisten findet. In den #Adventures *Indiana Jones and the Last Crusade* und *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* oder dem #Action-Adventure *Indiana Jones and the Infernal Machine* erhöht sich der IQ in Abhängigkeit von den gelösten Rätseln, gefundenen Gegenständen und weiteren Handlungen, ist jedoch für den Abschluss der jeweiligen Plots bedeutungslos. Daher kann der IQ hier als Form des #Feedbacks angesehen werden, das einen Anreiz für die vollständige Erkundung der Spielwelt bietet, da nicht jedes der Rätsel für die Auflösung der Handlung notwendig ist, womöglich jedoch den Plot narrativ erweitern kann. In *Fate of Atlantis* erhöht der IQ zudem den Wiederpielwert, da der Spieler sich an einem Punkt der Handlung für eine Vorgehensweise entscheiden muss. Indem pro Spieldurchgang nur einer der drei angebotenen Handlungsstränge⁸⁷⁹ auswählbar ist, die IQ-Punkte jedoch nicht nur pro Spieldurchgang, sondern auch insgesamt gezählt werden, dient der IQ, zusätzlich zur etwaigen Neugier des Spielers, als Anreiz dafür, auch die alternativen Handlungsstränge auszuprobieren und damit noch mehr über das Spiel und den Plot zu erfahren.

Eine Sonderstellung innerhalb der verschiedenen #Feedbacksysteme nimmt hingegen das abschließend beschriebene haptische #Feedback ein, da es nicht über den Bildschirm oder Lautsprecher ausgegeben wird, sondern über das Eingabegerät. Als Auslöser für #Feedback dienen hierbei sowohl eine Interpretation von Eingabebefehlen durch das System, als auch eine Berücksichtigung von eintretenden Ereignissen. Bereits 1976 präsentierte Sega mit dem Motorradrennspiel *Fonz* einen #Arcade-Automaten, bei dem das Fahrzeug nicht nur über ein Eingabegerät gesteuert wurde, das einem Motorradlenker nachempfunden war, sondern das zudem vibrierte, wenn eine Kollision im Spiel stattfand.⁸⁸⁰ Unter dem Begriff des haptischen #Feedbacks lassen sich nach RICHARD E. FERDIG und WOLF folglich sowohl Eingabegeräte fassen, die in ihrer Beschaffenheit dem Setting des jeweiligen Spiels angepasst sind sowie auch der Einsatz von Vibrationen in vorgegebenen Situationen.⁸⁸¹

Haptisches #Feedback in Form von Vibrationen wird in Deutschland meist als Force Feedback bezeichnet, da hierbei versucht wird, vermeintliche innerhalb des Spiels wirkende Kräfte für dessen Nutzer körperlich spürbar zu machen. Folglich entsteht hierbei zusätzlich zu dem visuellen und akustischen #Feedback ein weiterer Informationskanal, über den Auswirkungen von Ereignissen und Handlungen vermittelt werden können. Force #Feedback lässt sich in

879 Der Spieler kann zwischen einem kampfbetonten Weg mit zahlreichen Faustkämpfen, einem Rätselweg mit einem höheren Anteil an Rätseln und einem Team-Weg wählen, wo Jones größtenteils von Sophia Hapgood begleitet wird, einer ehemaligen Kollegin.

880 Vgl.: Wolf: s.v. „arcade games“, in: Ders. (Hg.): *Encyclopedia of Video Games*, S. 29.

881 Vgl.: Ferdig; Wolf: s.v. „virtual reality (VR)“, in: Ebd., S. 679f.

COLLINS Schema zum adaptiven #Feedback zählen, da die Vibrationen erst in der Folge von Handlungen des Spielers auftreten, wie im Fall einer Kollision im obigen Beispiel von *Fonz*.

In den Jahrzehnten seit ihrem ersten Aufkommen findet sich haptisches #Feedback in Form von vibrierenden Eingabegeräten neben den #Arcade-Automaten vor allem in zahlreichen Controllern von Spielkonsolen wieder, während es bei Computern insgesamt eher die Ausnahme blieb. Ein Grund für diese ungleiche Verteilung bei den System könnte in der freien Zusammenstellbarkeit der Komponenten bei den meisten Computern sowie in den höheren Kosten durch die Vibrationstechnik zu sehen sein.⁸⁸² Auch die verfügbaren Spiele dürften eine Rolle spielen, da die meisten der nachfolgend exemplarisch gezeigten Eingabegeräte für Titel produziert worden sind, die exklusiv für Automaten oder Spielkonsolen erschienen sind oder nur für ausgewählte Genres geeignet sind.⁸⁸³ In der Vermarktung der Spiele finden sich daher teilweise Paket-Angebote, bei denen neben dem Spiel auch ein spezielles Eingabegerät mitgeliefert wird, darunter ein Lenkrad für die Wii-Version von *Mario Kart* oder verschiedene Versionen von *Guitar Hero*, dass über Gitarren nachempfundenen Eingabegeräte gespielt wird.

Beispiele für Titel mit spezialisierten Eingabegeräten wären die Instrumente der *Rock Band*- oder *Guitar Hero*-Reihen, die Tanzmatte- bzw. Plattform für *Dance Dance Revolution*, die bewegungsempfindliche Wii-Fernbedienung, zahlreiche Lightgun #Shoot'em'up-Spiele und insbesondere #Arcade-Automaten mit einer ganzen Reihe von ungewöhnlichen Bedienmöglichkeiten, die dem jeweiligen Spiel nachempfunden sind. Rennspiele und #Flugsimulationen bedürfen in der Regel nicht zwingend derart spezifischer Eingabegeräte, jedoch finden sich mit Lenkrädern samt Pedalen und Joysticks samt Schubregler auch hier Gamecontroller, die dem Gameplay angepasst sind. Versuche, diese spezialisierte Möglichkeit der Eingabe, bei der meist Bewegungen ausgeführt werden, die mit einem konkreten Spielsetting assoziiert werden, auf den Computer zu übertragen, blieben dagegen selten. Ein Beispiel wäre das #Adventure *Fahrenheit*, bei dem in einigen Abschnitten nur dann Fortschritte möglich sind, wenn der Spieler die Maus entlang vorgegebener Muster bewegt, die Bewegungen der Gliedmaßen der Protagonisten nachempfunden sind. Zu nennen sind hier etwa das Aufziehen einer Schub-

882 Im Gegensatz dazu werden für Spielekonsolen als geschlossenen Systemen relativ wenige optionale Komponenten produziert, die in der Regel nur mit der jeweiligen Konsole funktionieren. Entsprechend haben Nutzer bei einem Gerätewechsel hohe Zusatzkosten, wenn sie eine vergleichbare Ausstattung beibehalten wollen. Dadurch kann der Hersteller die Eigenschaften vorgeben, während für PCs dagegen eine größere Auswahl an Zubehör angeboten wird, die sich nicht nur in Funktionen, sondern gerade auch im Preis unterscheiden, jedoch durch einheitliche Anschlüsse, wie USB-Ports, trotzdem kompatibel bleibt. Einen Überblick zu Zubehör für Konsolen bieten die jeweiligen Onlineshops der Hersteller. Zur Nintendo Wii: <https://www.nintendo.de/Wii/Zubehor/Zubehouml-r-Wii-Nintendo-Deutschland-626430.html>. Zur Nintendo Switch: <https://www.nintendo.de/Nintendo-Switch/Zubehor/Zubehor-1183144.html>. Zur Playstation 4: <https://www.playstation.com/de-de/explore/ps4/accessories/>. Zur Xbox One: <https://www.xbox.com/de-DE/xbox-one/accessories>.

883 Vgl.: Glinert: s.v. „Controllers“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia. S. 143–145.



Abb. 4-26: Beispiele für spiel- oder systemspezifische Eingabegeräte. (1) *Dance Dance Revolution* Plattform. (2) Lenkrad mit Pedalen. (3) *Guitar Hero* Gitarre. (4) *Manx TT Super Bike*-Automat mit Motorrad. (5) *Taiko no Tatsujin*-Automat mit Taiko-Trommeln. (6) Namco Gun-Con Lightgun. (7) *Ace Combat 6*-Joystick mit separatem Schubhebel.

lade oder das Klettern über einen Zaun. Anders als bei den bereits genannten #Quick-Time-Events, müssen hier weniger Tasten nach einem Muster gedrückt, sondern etwa die Maus auf eine bestimmte Weise bewegt werden.

Den Grund für die Entwicklung dieser spezialisierten Eingabegeräten – am Computer wäre auch eine alleinige Steuerung über Maus und Tastatur sowie an der Spielekonsole über

einen standardisierten Gamecontroller möglich – sieht BUTLER darin, dass sie die über die körperlichen Reize die Vorstellung förderten, tatsächlich in einer virtuellen Welt zu agieren, was #Flow-Erlebnisse begünstige:

„As soon as the controls of a game have been successfully mastered by the player, the experience of ‚flow‘ becomes possible, a term coined by the psychologist Mihalyi Csikzentmihalyi (2000) to refer to the phenomenon that an activity, which develops consistently out of itself, can take hold of the person performing the action and carry them away. People in this state of mind tend to forget themselves as their thinking and doing merge with each other. Self-reflexive thought patterns tend to disappear in the process of flow, the boundary between symbolic exchange and imaginary experience blurs, and a feeling of total control is experienced. The player’s conscious ego (...) doesn’t think about which buttons to push; rather the player’s unconscious self (...) dances with the computer game.“⁸⁸⁴

Und FERDIG und WOLF ergänzen:

„Perhaps the most recent and pervasive use of virtual reality with video games relates to haptics, or the use of objects and devices that let users participate more directly in games. Examples would include playing a guitar in a real band, as in *Rock Band* (2007); using the controller to swing a golf club, as in *Wii Sports* (2006); or using a controller to dance, as in *Dance Dance Revolution* (1998).“⁸⁸⁵

Vor diesem Hintergrund lässt sich das haptische #Feedback also vor allem als gestalterisches Mittel begreifen, um den #Floweffekt zu unterstützen und damit das Spielerlebnis für den Nutzer unabhängig von einem etwaigen Plot und anderen Hilfsmitteln fesselnder zu machen. Konventionelle Eingabegeräte haben mit den spielerischen Settings meist nur wenig zu tun – mittelalterliche Armeen wurden nicht über einen Mauscursor, Rennwagen nicht über eine Tastatur oder ein Gamepad gesteuert. Nutzt der Spieler dagegen ein Eingabegerät, das in Form oder Handhabung den Handlungen im Spiel nachempfunden ist, so scheint es wahrscheinlich, dass dieses die Bedienung weiter in den Hintergrund und die übernommene Rolle im Spiel dagegen in den Vordergrund rückt. Sind Joystick, Lenkrad, Gitarre, Lightgun und Tanzplattform hier sehr themenbezogen, so kann die Bewegungssteuerung über die Wii-Fernbedienung als eine Art universelle Variante angesehen werden. Den Kern dieses haptischen Eingabegeräts bildet eine barrenförmige Fernbedienung, mit der über die am Fernseher platzierte Sensorleiste ausgeführte Bewegungen räumlich erkannt und in die verschiedenen Spiele übertragen werden. Als Hilfsmittel können diverse Gehäuse in der Form von den unter anderem genannten Lenkrad und Golfschläger erworben werden, in welche die Fernbedienung eingesetzt werden kann, um die Vorstellung zu fördern, entsprechende Sportarten auszuführen, obwohl die Funktionalität weiterhin nur von der Fernbedienung ausgeht.

.....
884 Zitat in: Butler: s.v. „psychodynamics“ in: Ebd., S. 500f

885 Zitat in: Ferdig; Wolf: s.v. „virtual reality (VR)“, in: Ebd., S. 680. Im Fall der Golf- und Tennisschläger handelt es sich korrekterweise nicht um eigenständige Eingabegeräte, sondern lediglich um Aufsätze für die Fernbedienung der Wii-Konsole, welche eine entsprechende Form haben und damit die Vorstellung fördern, die jeweilige Tätigkeit auszuführen.

Auch wenn die Grenze zwischen den realen und spielerischen Tätigkeiten selbst bei spezialisierten Controllern zweifellos vorhanden bleibt, so findet durch die direkte körperliche Nachahmung von Handlungen eine Einbeziehung des Bewegungsapparates statt, die deutlich über der reduzierten Aktivität liegt, wenn ein Spiel lediglich über Maus, Tastatur oder Gamepad gesteuert wird. Indem die Eingabegeräte die Bewegungsrichtung und -geschwindigkeit des Spielers messen, so wie mithilfe der Wii-Fernbedienung oder dem Kinect-System der Xbox 360-Konsole oder indem die vom System erwarteten Steuerbefehle nur über die Verwendung des dazugehörigen Controllers erfolgen können, ergänzen diese Spielerlebnisse um haptische #Feedbacks.

Gleichwohl konnte beobachtet werden, dass sich diese Arten der Steuerung nur bei einem Teil der Spiele finden und sowohl Vor- als auch Nachteile bieten. Im direkten Vergleich mit der Steuerung über Tastatur, Tastatur-Maus- oder Tastatur-Joystick-Kombination des Computers sind diese spezialisierten Controller auf die Befehle beschränkt, die mit den wenigen Tasten der jeweiligen Controller bzw. dem Körper des Spielers übermittelt werden können. Dementsprechend finden sich die beschriebenen Arten vor allem bei Spielen, die für die Bedienung nur vergleichsweise wenige Befehle erfordern sowie bei Titeln, die eine weniger präzise Auswahl spezifischer Punkte im #Interface oder der Spielwelt erfordern. In der Folge erscheinen Titel bestimmter Genres, wie komplexe #Fahrzeug-, #Wirtschafts- und #Aufbausimulationen sowie #Strategiespiele fast ausschließlich für den Computer, während Titel vieler anderer Genres dagegen auch systemübergreifend präsent sind. Hierzu zählen insbesondere Titel, die zwar vielleicht ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit fordern, so etwa in #First- und #Third-Person-Shootern, #Action-Adventuren, #Sport-, #Jump’n’Run- und #Musikspielen, aber dafür mit nur wenigen Tasten auskommen.

Die obige Unterteilung nach Möglichkeiten des haptischen #Feedbacks soll keinesfalls als vollständig oder ausschließend verstanden werden. Aufgrund der stetigen Entwicklung immer neuer Formen der digitalen spielerischen Unterhaltung wäre dies weder sinnvoll noch für eine Analyse praktikabel. Stattdessen soll die Unterscheidung vielmehr ein Bewusstsein dafür schaffen, welche Bedeutung dem Eingabegerät bei der Betrachtung des haptischen #Feedbacks und #Flow-Erlebnissen zukommen kann und wie unterschiedliche Formen der Steuerung das Spielerlebnis prägen können. Dies gilt im Besonderen, wenn ein Titel für mehrere Plattformen erschienen ist, die sich nicht nur in der technischen Ausstattung, sondern auch in den Möglichkeiten der Steuerung unterscheiden.

So erschien beispielsweise *Assassin’s Creed III* sowohl für den PC, als auch für die Playstation 3, die Xbox 360 und die Wii U. Letztere unterscheidet sich dahingehend, dass sie die Möglichkeiten der Wii um eine tragbare Handheld-Konsole ergänzt, die jedoch auch wie die anderen beiden Konsolen an den Fernseher angeschlossen werden kann. Auch verfügt die

Konsole als einziges der genannten Geräte über einen eingebauten Touchscreen, über den zusätzlich zu den Steuerelementen Eingaben gemacht werden können. Wie Creative Director des Spiels ALEX HUTCHINSON erläutert, biete die Wii U den Vorteil, dass der Spieler auf dem Fernseher spielen könne und zusätzlich auf dem Bildschirm der Konsole eine Übersichtskarte des aktuellen Ortes angezeigt bekomme, so dass er sein Handeln besser auf die Topografie der Spielwelt abstimmen könne. Zusätzlich erlaube der Touchscreen den direkten Wechsel von Waffen und Ausrüstungsgegenständen, während bei den anderen Systemen der Umweg über verschiedene Menüs notwendig sei.⁸⁸⁶ Dadurch enthält die Wii U-Fassung des Spiels also eine Reihe von Zusatzfunktionen und Unterschieden, von denen besonders die Auslagerung einiger #Interfaceelemente auf den Bildschirm der Konsole zur Folge hat, dass auf dem Fernseher kein Wechsel zwischen der Ansicht der Spielwelt und verschiedenen Menüs notwendig ist. Inwiefern dadurch die kleinen Brüche der #Immersion unterbleiben, ließ sich jedoch nicht pauschal ermitteln, da das Spielgeschehen zwar ununterbrochen auf dem Fernsehen angezeigt, jedoch für bestimmte Inhalte auf den Bildschirm des Handgeräts geschaut werden muss.

Auch in anderen Spielen werden spezielle Möglichkeiten von Eingabegeräten aktiv in das Gameplay eingefügt. So wurde für die Wii-Fassung von *New Super Mario Bros.* die Möglichkeit ergänzt, bestimmte Plattformen durch die entsprechende Bewegung der Wii-Fernbedienung im oder gegen den Urzeigensinn zu drehen bzw. diese zu heben oder zu senken. Führt der Spieler die Bewegung des Eingabegeräts aus, so profitiert er unter anderem von andernfalls unzugänglichen Bereichen der #Level und dort versteckten Schätzen. Ebenfalls nur durch die Bewegung der Fernbedienung nutzbar ist der Propellerhelm, bei dem die schnelle Auf- und Abbewegung eine kurze Flugphase auslöst, wodurch unabhängig von vorhanden Plattformen höher gelegene Orte erreicht werden können. Hier tritt das haptische #Feedback folglich nicht als Zusatzfunktion auf, wie zuvor bei dem Touchscreen der Wii U beschrieben, sondern als Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten des Spielers und einer flexibleren Navigation des virtuellen Raumes.

Wurden bislang vor allem verschiedene Arten von #Feedbackssystemen und ihre Beziehungen zueinander beschrieben, so soll nun abschließend exemplarisch eine ausgewählte Spielszene auf das in ihr präsente #Feedback hin analysiert werden. Hierfür wurde *Skyrim* mit dem #Quest „The White Phial“⁸⁸⁷ ausgewählt, da aufgrund der besonders in #Rollenspielen verbreiteten intensiven Interaktion des Protagonisten mit der ihn umgebenden Spielwelt und anderen Charakteren eine Vielzahl an #Feedbackarten in Wechselwirkung miteinander eingesetzt werden. Während diese in einer Beziehung zueinander stehen, so kann nicht davon

.....
886 Vgl.: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=B5S_AraLYjo. Hutchinson ist Creative Director im Entwicklerstudio Ubisoft Montreal. Bei der PC-Fassung des Spiels können einige ausgewählte Waffen und Fertigkeiten zudem über Tastenkürzel aufgerufen werden.

887 Namen von Orten und Gegenständen wurden im englischen Original belassen.

gesprochen werden, dass sie mit Ausnahme der einzelnen Abschnitte des #Quests in einer streng chronologischen Abhängigkeit zueinander stehen.⁸⁸⁸ Folglich wird in der folgenden Aufstellung ein Einblick in die Spielpraxis gegeben werden, in dem gezeigt werden soll, wie interaktive und adaptive Arten des #Feedbacks miteinander wirken und sowohl das Handeln des Spielers, als auch sein Verständnis der Entwicklungen anleiten können. Da #Quests in #Rollenspielen ein integraler Bestandteil des Gameplays und der narrativen Struktur sind, werden darüber hinaus für das bessere Verständnis der folgenden Angaben die jeweiligen Kontexte mit einbezogen und knapp erläutert.

Im ausgewählten #Quest wird der Protagonist vom Alchemisten Nurelion gebeten, eine weiße Phiole zu finden, der magische Eigenschaften zugeschrieben werden: ihr Inhalt fülle sich stets von allein wieder auf. Das Finden dieser Phiole wird narrativ als eine Art letzter Wunsch Nurelions vermittelt, der im Sterben liegt und sein Leben lang versucht habe, sie zu erlangen. Akzeptiert der Spieler das #Quest, so wird es im so genannten Quest-Logbuch aktiviert, einer Auflistung aller aktiven und bereits abgeschlossenen #Quests mit den jeweils zu erfüllenden Abschnitten. Es ist in drei in chronologischer Reihenfolge zu erfüllende Abschnitte aufgeteilt, die in Abhängigkeit von den Handlungen des Spielers freigeschaltet werden. Auch erhält der Spieler „Nurelion’s Mixture“ mit dem Hinweis, dass er diese brauchen werde (jedoch ohne weitere Erläuterung). In der folgenden ausführlichen Aufstellung werden, in Anlehnung an JOHNSSENS Aufstellungen zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, nicht nur die drei #Questabschnitte genannt, sondern auch die dafür notwendigen Zwischenschritte. Dies erscheint notwendig, da diese zwar nicht im #Questlog aufgeführt werden, wohl aber einen elementaren Bestandteil dessen bilden, was der Spieler tun muss, um die gestellte Aufgabe abzuschließen. Da hierbei zudem zahlreiche #Feedbacks auftreten, lassen sich wichtige Einblicke in die Relevanz des #Feedbacks gewinnen.

.....
888 Die in der Tabelle vorgenommene Nummerierung dient nicht der Herstellung einer festen Chronologie, sondern als allgemeine Struktur für die klarere Darstellung. Gerade die Überwindung von Gegnern und Fallen wiederholt sich mehrfach und wurde nicht erneut aufgeführt.

Tab. 4-27: Ablauf des *Skyrim*-Quests „The White Phial“ mit präsenten Feedbacks

#	Ereignis	Arten des Feedbacks und Erläuterung
1	Questauslöser	<i>Informell, Information, visuell, akustisch</i> Automatisches beginnendes Gespräch mit Nurelion, dem Inhaber des Alchemiegeschäfts „The White Phial“ in der Stadt Windhelm, sobald es erstmalig betreten wird. Ein Eintrag im Quest-Logbuch nennt den ersten Teil des Quests und informiert schriftlich über dessen Hintergrund. Der Eintrag wird von einem akustischen Hinweis begleitet, der mit einer Änderung im Quest-Logbuch assoziiert ist sowie einer schriftlichen Einblendung im Interface.
2	Questabschnitt 1: „Retrieve the White Phial“	<i>Informell, visuell, Information</i> Ein Richtungspfeil weist auf den Standort der White Phial: Ein Raum innerhalb der Forsaken Cave. Seine Ausrichtung ändert sich mit der Bewegung des Protagonisten durch die Welt.
3	Reise zur Forsaken Crypt	<i>Informell, visuell, akustisch</i> Der Protagonist verlässt zunächst das Alchemiegeschäft und dann die Stadt Windhelm. Beide Male wird das Spiel kurz unterbrochen, um einen anderen Teil der Spielwelt zu laden. Erreicht der Protagonist die Forsaken Cave erstmals, so wird ein Geräusch abgespielt, das mit der Entdeckung eines neuen Ortes und dem dazugehörigen Eintrag auf der aufrufbaren Karte von <i>Skyrim</i> assoziiert ist.
4	Betreten der Forsaken Cave	<i>Informell, visuell, akustisch</i> Das Spiel wird beim Wechsel von <i>Skyrim</i> zum Inneren der Forsaken Cave erneut unterbrochen. Innerhalb der Höhle ändert sich die akustische Begleitung: Ein leiser Wind ist zu hören, der vermeintlich durch Spalten eindringt, die Musik ist sehr gedämpft und lässt den Ort passend zum Namen düster und gefährlich wirken.
5	Navigation der Räume	<i>Information, visuell</i> Die verschlungenen Gewölbe müssen durchquert werden. Durch Umsehen werden mögliche Wege identifiziert.
6	Innerhalb der Forsaken Cave befinden sich zahlreiche untote Draugr sowie einige weitere Gegnertypen	<i>Informell, Information, Erkenntnis, visuell</i> Ihre Art und Stärke ist dem Level des Avatars angepasst, was dem Spieler bewusst wird, wenn er bereits gegen andere Draugr gekämpft hat. Das Aussehen der Gegner erlaubt es, Rückschlüsse über die Art der Gegner, ihre Stärken und ihr Verhalten im Kampf zu ziehen.
6a	Alternative 1: Der Protagonist bekämpft die Gegner mit Waffen oder Magie	<i>Informell, Information, Erkenntnis, Belohnung, visuell, akustisch</i> Gegner geben aggressiv klingende Laute von sich, wenn sie den Protagonisten bemerken, und beginnen zu kämpfen. Dramatische Musik begleitet den Kampf. Das Verhalten der Gegner kann beobachtet werden, um Rückschlüsse auf ihr Verhalten zu gewinnen. Der Protagonist muss im richtigen Moment selbst anzugreifen, um seine Widersacher zu überwinden. Besiegte Gegner tragen verschiedene Schätze bei sich, z.B. Goldmünzen („Septims“), Edelsteine und Waffen. Die Verwendung von Waffen, Zaubern und Rüstungen verbessert die jeweiligen Fähigkeiten des Protagonisten. Der Zustand von Waffen und Rüstungen verschlechtert sich mit der Nutzung, wodurch Schaden- und Schutzwerte sinken.
6b	Alternative 2: Der Protagonist umgeht die Gegner kampfflos durch Schleichen	<i>Informell, Information, Erkenntnis, Belohnung, visuell</i> Der Schleichen-Zustand wird über ein verändertes Fadenkreuz angezeigt: Bleibt der Protagonist unentdeckt, zeigt es ein Piktogramm eines geschlossenen Auges, errahnen Gegner ihn, so öffnet es sich, wurde er entdeckt, so ist es ganz geöffnet und um das Wort „Detected“ ergänzt. Das Verhalten der Gegner ändert sich abhängig vom Grad der Entdeckung. Durch die Verwendung der Fähigkeit „Schleichen“ verbessert sich diese.

#	Ereignis	Arten des Feedbacks und Erläuterung
6c	Alternative 3: Kombination aus 6a und 6b	<i>Informell, Information, Erkenntnis, Belohnung, visuell, akustisch</i> Der Protagonist entscheidet sich je nach Situation für eine Vorgehensweise. Belohnungen, das Verhalten der Draugr und die Fähigkeiten des Protagonisten entwickeln sich davon abhängig.
7	Verschiedene Fallen werden ausgelöst	<i>Informell, Information, visuell, akustisch</i> Innerhalb der Forsaken Cave befinden sich einige Fallen, die entweder bei Annäherung oder per Druckplatte ausgelöst werden. Ist eine Druckplatte sichtbar, so bedeutet dies eine nahe Falle an. Wurde eine Falle ausgelöst, so wird sie mit Soundeffekten abhängig von ihrer Art begleitet. Wurde der Protagonist von einer Falle verletzt, sinken die Trefferpunkte und er gibt ein Schmerzensgeräusch von sich.
8	Der Protagonist erreicht seinen Zielort innerhalb der Forsaken Cave	<i>Informell, visuell</i> Eine Texteinblendung über einer Tür weist den dahinter liegenden Ort als Forsaken Crypt aus, an dem sich die White Phial befindet.
9	Betreten der Forsaken Crypt	<i>Informell, visuell, akustisch</i> Das Spiel wird für den Ladevorgang des neuen Abschnitts erneut kurz unterbrochen. Der Richtungspfeil ändert sich von einem offenen zu einem geschlossen Tor, was symbolisiert, dass der Ort erreicht ist, an dem sich die White Phial befindet. Auch hier finden sich zahlreiche Draugr und Fallen wieder. Zudem entsteigen einige Draugr Särgen, die sich mit einem markanten Geräusch öffnen, sobald sich der Protagonist diesen nähert, gleich ob schleichend oder normal gehend.
10	Der Protagonist erreicht den Hauptraum der Forsaken Crypt	<i>Informell, Information, visuell, akustisch</i> Ein zentral gelegener Sarg öffnet sich, der Boss-Gegner Curamil steigt heraus, der einstige Erschaffer der White Phial. Zudem treten aus Särgen am Rand des Raumes weitere Draugr hervor, die sich wie zuvor geräuschvoll öffnen. Das Erscheinen vieler Gegner symbolisiert den finalen Kampf in der Höhle.
10a	Curamil und die anderen Draugr werden besiegt	<i>siehe 6a</i> Als Boss-Gegner ist Curamil stärker und trägt besonders wertvolle Schätze bei sich, was ihn von gewöhnlichen Draugrn abhebt.
10b	Curamil und die anderen Draugr werden umgangen	<i>siehe 6b</i>
10c	Kombination aus 10a und 10b	<i>siehe 6c</i> Nur theoretische Möglichkeit, da ein erneutes Verbergen in kleinem Raum sehr schwierig ist.
11	Der Protagonist erreicht eine Tür in einer Nische hinter Curamils Sarg	<i>Informell, Information, visuell</i> Der Richtungspfeil verweist auf einen Raum am Ende eines Ganges hinter Curamils Sarg mit einer verschlossenen Tür. Für das Vorankommen muss diese geöffnet werden.
12	Nurelion's Mixture wird in eine Schale gegossen.	<i>Informell, visuell</i> Vor der Tür steht eine Schale, die aktiviert werden kann. Nurelion's Mixture verschwindet aus dem Inventar des Protagonisten, der Inhalt der Schale färbt sich grün, die Tür zum Raum mit der White Phial öffnet sich.
13	Die White Phial steht auf einem Podest und wird vom Protagonisten mitgenommen.	<i>Informell, visuell, Belohnung</i> Die White Phial wird von dem Podest entfernt und dem Inventar des Protagonisten hinzugefügt. Questabschnitt 1 ist abgeschlossen.

#	Ereignis	Arten des Feedbacks und Erläuterung
14	Questabschnitt 2 „Bring the Phial to Nurelion“	<i>Informell, Information, visuell, akustisch</i> Die Aktualisierung des Quest-Logbuchs wird durch ein Geräusch begleitet, dass eine erfüllte Aufgabe signalisiert und zudem visuell eingeblendet wird. Der Richtungspfeil weist zum neuen Zielort und zeigt erneut ein geöffnetes Tor.
15	Verlassen der Forsaken Crypt	<i>Information, Visuell</i> Forsaken Crypt und -Cave werden wieder verlassen, siehe 5. Gibt es noch Gegner, so kann mit diesen wie bei 6a-c bzw. 10a-c verfahren werden.
16	Der Protagonist reist zurück zu Nurelions Alchimiegeschäft	<i>Informell, visuell</i> Das Spiel wird beim Wechsel von <i>Skyrim</i> zu Windhelm und anschließend von Windhelm zum Geschäft jeweils für den Ladevorgang unterbrochen. Der Richtungspfeil verändert sich im Aussehen, sobald das Geschäft betreten wird: Aus einem offenen wird ein geschlossenes Tor, das auf die Position Nurelions im gleichen Gebäude verweist.
14	Übergabe der White Phial. Nurelion ist verärgert, da diese beschädigt ist und zahlt nur eine Belohnung von fünf Septims.	<i>Informell, Belohnung, visuell, akustisch,</i> Die White Phial wird aus dem Inventar des Protagonisten entfernt, die vorhandene Geldmenge steigt um fünf Septims. Nurelions Reaktion bewertet die Leistung des Spielers und deutet gleichzeitig dessen Verhältnis zum lange gesuchten Gegenstand an. Questabschnitt 2 ist abgeschlossen, Questabschnitt 3 startet.
15	Questabschnitt 3: „Speak to Quintus“	<i>Information, Visuell</i> Der Richtungspfeil verweist nun auf den genannten Charakter, der sich ebenfalls im Alchimiegeschäft befindet.
16	Nurelions Assistent Quintus Navale erklärt, dass der Zustand der White Phial nicht die Schuld des Protagonisten sei und entlohnt diesen mit 500 Septims	<i>Informell, visuell, akustisch</i> Die vorhandene Geldmenge steigt um 500 Septims. Quintus' Aussagen zu Nurelions Reaktion ordnen die Leistung des Spielers neu ein: Dieser liege um Sterben und sei enttäuscht, dass sein großer Traum, der Fund der funktionsfähigen White Phial, unerfüllt bleibe. Der letzte Abschnitt des Quests ist abgeschlossen und wird im Quest-Logbuch von den aktiven zu den abgeschlossenen Quests verschoben und grau eingefärbt, was wie zuvor akustisch und visuell begleitet wird.
17	Vormerkung des Folgequests „Repairing the Phial“	<i>Informell</i> Der erfolgreiche Abschluss des White-Phial-Quests merkt das damit assoziierte Folgequest für die automatische Aktivierung einige Spieltage später vor. Eine Anzeige im Quest-Logbuch erfolgt bis dahin nicht.

Quelle: Angaben im Spiel sowie eigene Beobachtung der Abläufe

In dieser detaillierten Aufstellung eines nur wenig komplexen dreistufigen #Quests konnte gezeigt werden, dass sich sowohl interaktives, als auch adaptives #Feedback in einer hohen Dichte findet, wenn sich der Spieler dafür entscheidet, das #Quest „The White Phial“ zu spielen. Obwohl das interaktive #Feedback in Form von Schrittgeräuschen oder auftretenden Soundeffekten beim Waffen- und Magieeinsatz nicht gesondert berücksichtigt wurde, sind bei fast jedem Abschnitt mehrere #Feedbackarten präsent. Dies trifft besonders auf das informelle #Feedback zu.

Dies liegt erstens daran, dass der Spieler dem chronologischen Verlauf des #Quests folgen muss, da dieser innerhalb der Struktur von *Skyrim* vorgegeben ist und Fortschritte erst dann eintreten, wenn eine Bedingung erfüllt wurde, hier die Aufnahme der Phiole, die Lieferung an Nurelion und das Gespräch mit Quintus. Zweitens ist die Verbreitung von informellem

#Feedback jedoch auch durch die spezifische Struktur von #Rollenspielen bestimmt. In einem komplexen System wird die Stärke des #Avatars aus einer Vielzahl an Faktoren berechnet, die sich jedoch nicht nur in der Höhe der ausgeteilten #Schadenspunkte oder vorhandenen #Trefferpunkte äußert. Vielmehr dient dessen Stärke bzw. #Level als Grundlage für die Berechnung von den Eigenschaften der in der Spielwelt präsenten Gegner. Auf diese Weise steigt der #Schwierigkeitsgrad dynamisch, so dass bekannte Gegnertypen mit wachsender Stärke des #Avatars weiterhin eine Herausforderung darstellen.⁸⁸⁹ Indem ermöglicht wird, hochwertigere Belohnungen zu finden, wird der Spieler angeregt, sich auch diesen fordernden Gegnern zu stellen. Der Wert der Belohnung wird nicht nur über dessen Verkaufswert vermittelt, sondern unter anderem auch über eine steigende Hochwertigkeit des Materials von Waffen und Rüstungen, die nicht nur höhere Preise beim Schmied erzielen, sondern auch einen höheren Schadens- bzw. Rüstungswert haben.⁸⁹⁰

Anders als die #Erfahrungspunkte, die in vielen anderen #Rollenspielen als Belohnung für Handlungen vergeben werden, z.B. die Lösung eines #Quests, verwendet *Skyrim* für die Berechnung der Beherrschung verschiedener Fähigkeiten ein Erfahrungssystem, das als Grundlage für die Berechnung der zuvor genannten Merkmale dient. Indem der Spieler seinen #Avatar mit Waffen kämpfen, Rüstungen tragen, zaubern, schmieden, schleichen und vieles mehr tun lässt, verbessert er langsam dessen Können mit den jeweiligen Fähigkeiten. Verbessert sich eine Fähigkeit ausreichend stark, so steigt diese eine Stufe auf, was dazu dient, den spielintern berechneten Fortschritt zu visualisieren und dem Spieler dadurch die Versiertheit seines #Avatars mitzuteilen. Über visuelle Hilfsmittel werden daher also tatsächlich mithilfe des #Avatars erreichte Zustände der Spielmechanik vermittelt und dem Spieler als #Feedback auf sein Handeln ausgegeben. Da sich die Fähigkeiten erst durch dessen Handeln verbessern, wird der Spieler folglich für seine Taten, neben den in der Spielwelt auffindbaren Gegenständen, in einer weiteren Form belohnt.

Abgesehen von den unmittelbaren Verbesserungen der Fähigkeiten bietet *Skyrim* zudem noch eine weitere Form der Belohnung an: Indem der Spieler eine langsam steigende Zahl an Fähigkeiten verbessert, erreicht er zudem ein höheres #Level seines #Avatars. Neben den bereits genannten Folgen für die Berechnung der Stärke von Gegnern und dem Wert von

.....
889 Die im Beispiel beschriebenen Draugr-Gegner treten verschiedenen Varianten auf: Draugr (Trefferpunkte: 50), Restless Draugr (150–175), Draugr Wight (320–490), Draugr Wight Lord (490), Draugr Scourge (700–900), Draugr Scourge Lord (880), Draugr Overlord (210–1000), Draugr Deathlord (1000–1300) und Draugr Death Overlord (1400) auf und verfügen über Fähigkeiten und Ausrüstung, die dynamisch nach dem Level des Avatars berechnet werden. Quelle: http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Draugr_%28Skyrim%29.
890 An dem Kaufpreis für Einhandschwerter lässt sich exemplarisch folgende Rangfolge ermitteln: Eisen (25 Septims), Stahl (45), orkisch (75), zwergisch (135), elfisch (235), Vulkanglas (410), Eben- erz (720) und die dämonischen daedrischen Schwerter (1250). Quelle der Preise: <http://www.tes-5-skyrim.de/listen/waffen/klingenwaffen.html>.

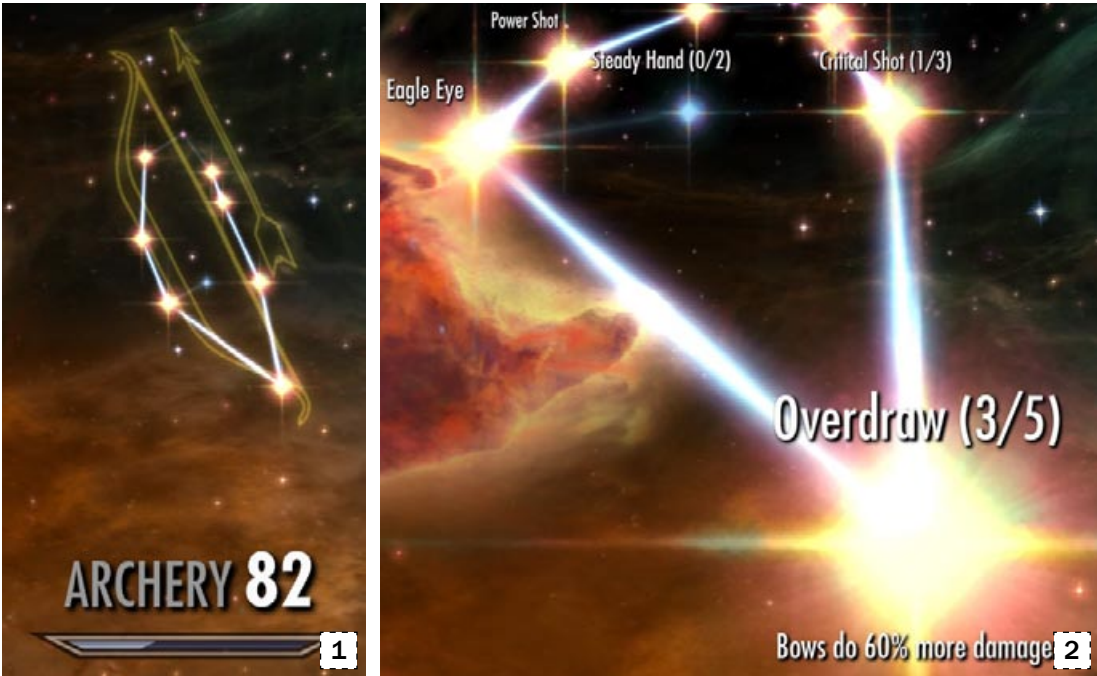


Abb. 4-28: Ausschnitt des Fähigkeitensystems von *Skyrim*. Bogenschießen als Beispiel für eine erlernbare Fähigkeit in *Skyrim*. (1) Gesamtansicht mit der Angabe des aktuellen Fähigkeitslevels. (2) Eine Detailansicht der einzelnen Talente und ihrer Folgen, hier: Das bis zu fünf Mal verstärkbare Spannen der Bogensehne, das den pro Schuss angerichteten Schaden erhöht.

Belohnungen wird das Erreichen eines neuen #Levels zudem mit einem Talentpunkt (engl.: „Perk-Point“) belohnt. Dies ermöglicht eine Differenzierung der einzelnen Fähigkeiten in auswählbare Talente („Perks“) und damit in eine weitergehende Individualisierung des #Avatars,⁸⁹¹ wie auf den folgenden Bildern zu erkennen ist.

Hier zeigt sich also erneut, dass verschiedene #Feedbacksysteme in direkter Beziehung zueinander stehen. Indem das #Level des #Avatars sowohl die Stärke von Gegnern, als auch die Qualität von Belohnungen steigen lässt, findet nicht nur eine Anerkennung der Leistungen des Spielers statt, es entsteht zudem auch ein Bezug auf die narrative Rahmung und die Rolle des Protagonisten in dieser. Dieser als legendärer „Dragonborn“ bezeichnete Held sei in der Lage Drachen zu besiegen, ist jedoch zu Spielbeginn so schwach und schlecht ausgerüstet, dass bereits die schwächsten Gegner zu einer Bedrohung für sein Leben werden können. Indem dieser jedoch im Spielverlauf immer mächtiger wird und neue Fähigkeiten erlernt, wächst er im wörtlichen Sinn in die legendäre Figur hinein und kann es auch mit den stärksten Widersachern aufnehmen. Durch das insbesondere bei #Rollenspielen als „hochleveln“ bezeichnete Vorgehen, entsteht ein Kreislauf, in dem die Bewältigung von Herausforderungen durch einen Erfahrungsanstieg belohnt wird, der wiederum noch größere Herausforderungen erlaubt.

⁸⁹¹ Für die Differenzierung einer Fähigkeit kann diese mit zahlreichen so genannten Perks spezialisiert werden. Beispielsweise lässt sich die Fähigkeit „Einhandwaffen“ in Schwert, Axt oder Streitkolben spezialisieren, die jeweils unterschiedliche Vor- und Nachteile haben. Voraussetzungen für die Spezialisierung sind sowohl ein Mindestlevel der jeweiligen Fähigkeit, als auch ein vorhandener Perk-Punkt, der bei jedem Erreichen eines Avatarlevels vergeben wird.

Durch die Möglichkeit, #Quests nach Belieben zu folgen und eine Vielzahl an Tätigkeiten zu erlernen, entstehen zusammen mit den dynamischen Entwicklungen innerhalb der Welt zudem große spielerische Freiheiten, die jede Partie anders ablaufen lassen, selbst wenn sich der Spieler für den gleichen Spielstil, also etwa als Magier, Krieger, Dieb etc., entscheiden sollte. Gleichzeitig wird ihm jedoch durch etablierte #Feedbackelemente ein Verständnis der Folgen des eigenen Handelns ermöglicht. Eine Aufgabenstruktur, gleich ob in Form eines offenen Systems zahlreicher unterschiedlich stark in Beziehung stehender #Quests oder in Form einer streng progressiven, narrativ gelenkten Struktur, ist jedoch nicht die einzige Möglichkeit, das Verhalten des Spielers zu prägen. Vielmehr ist es das ludische Gesamtkonstrukt aus den Anforderungen des Genres, der Beschaffenheit von Spielwelt und Regelsystem, den Handlungsmöglichkeiten und dem #Feedback, die Einfluss darauf nehmen, wie der Spieler innerhalb der virtuellen Welt agieren kann.

Wie in diesem Kapitel gezeigt werden konnte, kommt dem #Feedback in seinen verschiedensten Formen eine elementare Bedeutung bei der Nutzung eines digitalen Spiels zu. Im Gegensatz zu anderen Aktivitäten, in denen zwar ebenfalls #Flow-Erlebnisse möglich sein können, etwa beim lesen einer fesselnden Geschichte, sind Spiele ohne eine Rückmeldung des Systems auf die Eingaben undenkbar. #Feedbacksysteme tragen folglich dazu bei, nicht nur Erzählung und Inhalte zu verstehen, indem Nutzern relevante Kenntnisse vermittelt werden, sondern auch die eigene Rolle im Geschehen mit ihren Handlungsmöglichkeiten zu begreifen. Da in den wenigsten Fällen, und damit anders als in einem Buch, kein „vorblättern“ zu einem späteren Abschnitt eines Spiels möglich ist, stellt das #Feedback, das der Nutzer auf sein Handeln erhält, die wesentliche Eigenschaft dar, um begreifen zu können, was für Fortschritte und andere Formen der Veränderung möglich sind. Die konstante Vermittlung von Informationen hilft zudem dabei, das eigene Tun qualitativ einzuschätzen, so dass nicht nur bekannt wird, dass etwas getan werden kann, sondern auch, wie sich dieses auswirkt. Die hierbei gewonnen Kenntnisse über Inhalte, Mechaniken und Konsequenzen bilden auch im folgenden Kapitel eine wichtige Voraussetzung, in dem unter anderem die bereits mehrfach erwähnten #Flow-Erlebnisse behandelt werden werden.

4.6. Die Entstehung von Flow

In den vorangegangenen Kapiteln wurden zahlreiche zentrale ludische Elemente digitaler Spiele und ihre Funktion innerhalb der regelbestimmten Systeme beschrieben. Hierbei wurde jeweils eine Einordnung ihrer individuellen Bedeutung vorgenommen, während ihre Relevanz im Gesamtkontext eines digitalen Spiels noch ausgeblieben ist. Dieses Kapitel, das gleichzei-

tig die zweite Methodensäule abschließt, wird sich daher mit der Frage befassen, wie Spiele zur Nutzung animieren und wie daraus #Flow-Erlebnisse entstehen können. Dies ist deshalb wichtig, weil digitale Spiel zwar auf ihre Strukturen herunter gebrochen werden können, dies jedoch allein nicht ausreicht, um die interaktive Auseinandersetzung mit dem Medium angemessen begreifbar zu machen. In diesem Kapitel soll folglich versucht werden, einen Einblick in Spielerlebnisse zu geben, die sich aus dem Spielalltag ergeben. Sie entstehen weniger aus dem bloßen Abarbeiten von Aufgabenstrukturen und erzählten Geschichten, sondern aus dem Ausprobieren innerhalb der virtuellen Welt. Für den Einstieg in diesen Themenkomplex soll zunächst ein Überblick über verschiedene Ansätze aus der Literatur gegeben werden, bei dem verschiedene Facetten des Spielens diskutiert werden.

FRASCA führt die Herausforderung einer klaren Definition des Spielprozesses einerseits auf die Unterschiedlichkeit spielerischer Handlungen und andererseits auf sprachliche Anforderungen zurück, da viele Sprachen nicht klar zwischen „Spiel“ und „spielen“ unterschieden.⁸⁹² So wird der Begriff „spielen“ im *Deutschen Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm* wesentlich als dazugehöriges Verb für das Nomen „Spiel“ verwandt. Es sei eine „bewegung oder thätigkeit, die nicht um eines praktischen zweckes oder bedürfnisses willen, sondern allein zum zeitvertreib und zum vergnügen geübt wird, die aber doch im allgemeinen von irgend welchen vorstellungen oder regeln geleitet ist.“⁸⁹³ Gleichwohl finden sich auch eine Reihe weiterer Beispiele für die Verwendung, darunter „die regelmässige und zweckvolle bewegung eines instruments“,⁸⁹⁴ „der ausdruck der freude, lust u. ähnl.“ und „nicht selten (...) der gegensatz zur arbeit und zum ernst.“⁸⁹⁵

Auch finden sich eine Reihe von Beispielen aus dem allgemeinen Sprachgebrauch, die wenig mit der zuvor beschriebenen Tätigkeit ohne praktischen Zweck gemein haben, sondern unter anderem der Natur entspringen. Genannt werden das „spiel der lichter“ oder „spiel der natur“, die „hier fast personifiziert, wie ein mensch, der neben seiner regelmässigen thätigkeit zur unterhaltung unregelmässige dinge nach willkür und laune hervorbringt[.]“ Ferner genannt werden das Schauspiel, als eine „eine mimische darstellung, die scenische aufführung einer dramatischen dichtung“ und die Musik „auf die ebenfalls das wort spiel mit vorliebe angewandt wird.“ Auch das „spiel des schicksals“ für eine willkürliche Wendung oder „etwas im spiel sagen“⁸⁹⁶ und dies nicht Ernst meinen, zeigen anschaulich wie vielfältig der Begriff ange-

892 Vgl.: Frasca: s.v. „play“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 489-492.

893 Zitate in: s.v. „spielen“ in: Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, Bd. 16, Sp. 2327, Onlineausgabe, <http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GS34579#XGS34579>.

894 Ebd., Bd. 16, Sp. 2338.

895 Ebd., Bd. 16, Sp. 2329.

896 Zitate in: s.v. „Spiel“ in: Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, Bd. 16, Sp. 2327, Onlineausgabe, <http://woerterbuchnetz.de/DWB/?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GS34541#XGS34541>.

wandt wird und abhängig vom Kontext eine sehr weitreichende Bedeutung haben kann.

Auch SALENS und ZIMMERMANS Beispiele aus der gegenwärtigen englischen Sprache zeigen auf, dass die postulierte vielfältige Verwendung des Verbs auch hier verbreitet ist:

„*playing* a musical instrument (...) *playing* at being angry, *playing* the fool (...) *playing* fast and loose (...) letting things *play* out, *playing* into the hand of fate (...) *playing* for time (...) just *playing* around, *playing* tricks (...) the *play* of light on the wall (...) the *play* of a car's steering wheel (...) *playing* someone for all they're worth, *playing* with someones feelings, *playing* up to someone (...) dressing in *playful* style (...) *playing* with toys or *playing* a game.“⁸⁹⁷

Während einige dieser Ausdrücke, so etwa das Spiel der Lenkung von Autos, das Lichterspiel an einer Wand oder der verspielte Kleidungsstil, nichts mit der Nutzung von Spielgeräten zu tun haben, so geben sie jedoch Einblick in typische Eigenschaften, die mit spielerischen Tätigkeiten assoziiert werden: Die Freiheit auf eine ungezwungene Weise zu handeln, sich etwas vorzustellen, in Rollen zu schlüpfen oder sich einem ungewissen Ausgang zu stellen. In diesem Kontext ist spielen also weniger ein bloßes Spaßerlebnis, sondern umfasst vielmehr eine Reihe von Eigenschaften, die bereits 1961 von ROGER CAILLOIS beobachtet worden sind. Nach ihm ist spielen eine freiwillige Handlung, die in einer räumlich und zeitlich vom Spieler getrennten Umwelt stattfindet, von einem unsicheren Verlauf geprägt und unproduktiv ist. Darüber hinaus sei das Spiel eigenen Regeln unterworfen, die ein „so-tun-als-ob“ erforderten, bei dem der Spieler erkenne, dass er sich in einer zweiten Realität befinde.⁸⁹⁸ Während eine pauschale Unproduktivität gerade in Bezug auf sportliche Wettkämpfe, die im Rahmen der Spielentwicklung stattfindende Evaluierungen von Inhalten oder die wissenschaftliche Auseinandersetzung angezweifelt werden kann, spricht CALLOIS mit der zweiten Realität einen Punkt an, der auch von HUIZINGA und seinem Magic Circle postuliert worden ist⁸⁹⁹ und hebt damit erneut die Bedeutung der Vorstellungskraft für den Nutzungsprozess hervor.

Die genannten Eigenschaften fänden Ausprägung in vier grundlegenden Formen des Spiels, die CAILLOIS mit den Begriffen Agôn, Alea, Mimicry und Ilinx bezeichnet.⁹⁰⁰ Das griechische Wort für Wettstreit, Agôn, beschreibe hierbei eine Spielform bei der alle Teilnehmer unter gleichen Voraussetzungen gegeneinander anträten und um den Sieg rängen, etwa beim Schach. Im zweiten Begriff Alea, dem lateinischen Wort für Wagnis, werde der Spielerfolg dagegen den Händen des Spielers entnommen und stattdessen dem Zufall unterworfen. Als Beispiel nennt CAILLOIS daher Würfelspiele und alle Arten des Spieles, bei denen „a vindication of personal responsibility (...) a negation of will [and] a surrender to destiny“

897 Zitat in: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 302f. Hervorhebungen im Original. Weitere Beispiele der Autoren finden sich in den einleitenden Essays im Sammelband The Game Design Reader, S. 77–89 sowie in verschiedenen Aufsätzen im Werk.

898 Vgl.: Caillois, Roger: Man, Play, and Games, New York 1961, S. 9-10.

899 Siehe dazu die Ausführungen in Kapitel 4.1.

900 Caillois: The Definition of Play. The Classification of Games, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge 2006, S. 122–155.

eintraten.⁹⁰¹ In der dritten Spielart Mimicry werde das Spielerlebnis durch die Übernahme einer konkreten Rolle durch den Spieler geprägt, die innerhalb einer in sich geschlossenen und zum Teil sogar nur vorgestellten Welt stattfände. Die Illusion unterstützende Hilfsmittel sind von großer Bedeutung, weshalb CAILLOIS insbesondere Spielzeuge für Kinder als Beispiele anführt. Das Wort Ilinx, die letzte der vier Spielarten, beschreibe schließlich einen Rauschzustand, der bei der Ausübung eines Spiels eintreten könne. Als Beispiele werden wesentlich sportliche Aktivitäten genannt, die ein hohes Maß an Konzentration erforderten oder schnell abliefen, darunter Schaukeln, Ski-Fahren oder das Balancieren auf Drahtseilen.

CAILLOIS Ausführungen sind in einer Zeit entstanden, in der es noch keine digitalen Spiele gab. Sie zeigen dennoch bereits deutlich, dass es möglich ist, Kategorien unterschiedlicher Arten des Spiels zu bestimmen, die sich nicht allein auf Gesellschaftsspiele beschränken. Dies erscheint auch für digitale Spiele möglich, da sich auch hier eine Reihe von Arten und Anlässe für die Aktivität identifizieren lassen. Bereits der Exkurs zu Genres hat jedoch gezeigt, dass sich digitale Spiele durch die aus dem konstanten Wandel erwachsende Vielfalt einer klaren Definition entziehen, so dass Kriterien für unterschiedliche Genres meist bereits zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung nicht mehr ausreichen, um alle Arten zu erfassen. Es erscheint daher wenig zielführend, eine entsprechend umfassende Definition des Spielerlebnisses vorzunehmen, das zudem von Nutzer zu Nutzer unterschiedlich wahrgenommen wird.

Stattdessen wird nachfolgend versucht, unterschiedliche Spielstile zu identifizieren, die das individuelle Spielerlebnis mitbestimmen können und zeigen wie vielfältig das Medium sein kann. Hierbei wird sich einerseits zeigen, dass die Beobachtungen CALLOIS, HUIZINGAS und weiterer Autoren eine wichtige theoretische Grundlage bilden und andererseits, dass sich digitale Spiele zwar zu einer eigenständigen Unterhaltungsform entwickelt haben, jedoch aus früheren Kulturformen entstanden sind. Ist ihre Einbeziehung wichtig, um Spiele quellenkritisch einordnen zu können, so ist es außerdem erforderlich, spezifische Merkmale einzubeziehen, die das Medium von anderen unterscheiden. Dies wird über KEVIN VEALE geschehen, der sich ausführlich mit Formen der Beteiligung des Spielers am Geschehen befasst hat.⁹⁰²

Dieses Vorgehen erlaubt es einerseits unterschiedliche Nutzungsformen zu bestimmen, die sich aus den Eigenschaften der verschiedenartigen Spiele ergeben und anschaulich nachzuweisen, dass digitale Spiele auf mehr als eine Art genutzt werden können, was ebenfalls die Wahrnehmung stark beeinflusst. Andererseits ermöglicht es dieser Weg das in der zweiten Hälfte des Kapitels näher erläuterte Thema #Flow einzuleiten, da durch die Verkettung

901 Zitat in: Ebd., S. 134.

902 Vgl.: Veale, Kevin: Affect, Responsibility, and How Modes of Engagement Shape the Experience of Videogames, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.1 (2015), S. 129–163. Kern von Veales Ansatz ist das beobachtete Gefühl der Verantwortung für die interaktiven Geschehnisse. Es entstünde bei vielen Spielern unter anderem aus der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen des Handelns im Rahmen eines in sich plausiblen Szenarios.

von Möglichkeiten eines Spiels und Arten seiner Nutzung keine fixe Vorgehensweise aufgezungen wird. Wie noch gezeigt wird, versuchen #Entwickler auf unterschiedliche Art den Nutzern enthaltene Handlungsmöglichkeiten „schmackhaft“ zu machen und dadurch ihre Bereitschaft zu fördern, sich aktiv mit ihnen auseinanderzusetzen. Die nachfolgende Kategorisierung ist jedoch nicht als absolute Einteilung zu verstehen, sondern vielmehr als eher grobe Umschreibung beobachteter Nutzungsmuster, die für ein allgemeines Bewusstsein jener Unterschiede als sinnvoll erachtet werden. Ähnlich wie bei den Genres, ist auch hier die Einteilung keinesfalls als abgeschlossen zu verstehen, so dass ohne weiteres Wechsel zwischen den beschriebenen Spielstilen möglich sind. Der Grund hierfür ist wesentlich im persönlichen Verhältnis des Nutzers zum aktuell genutzten Spiel und sogar in seinen tagesabhängigen Launen zu sehen. Sucht ein Nutzer bisweilen lediglich Zerstreuung, so kann er an anderen Tagen dagegen versuchen, jedes Geheimnis zu entdecken.

Eine Art zu spielen ist das ungeplante Vorgehen. Anders als bei den nachfolgenden Spielstilen findet hier keine vorherige Planung des eigenen Vorgehens statt, sondern in erster Linie eine Form der Aktivität, die durch ein hohes Maß an Spontaneität gekennzeichnet ist. Obwohl viele Titel unterschiedlichste Vorgehensweisen bieten, wird bei einem ungeplanten Vorgehen die virtuelle Welt erkundet und bearbeitet, wie es sich gerade ergibt. Eigene Ansprüche an die Aufdeckung von Geheimnissen, der Erledigung von enthaltenen Aufgaben oder dem Erreichen eines möglichst hohen Punktestandes finden sich nicht oder entstehen bestenfalls rudimentär aus einer während der Nutzung geweckten Neugier. Nutzer dieser Art sind zu den Gelegenheitsspielern zu zählen, die zwar durchaus neugierig auf Inhalte sind, aber vor allem dann aktiv sind, wenn sie gerade Lust haben oder Zerstreuung suchen.

Wie MÄYRÄ in seiner Beschreibung der #Casual Games richtigerweise feststellt, müssten diese nicht zwingend von geringer Komplexität sein und sich lediglich für eine „casual pastime, rather than for long and immersive gameplay experiences“ eignen. Während ihm ferner zuzustimmen ist, dass zwischen #Casual Games, Spielern die diese bevorzugten und dem Spielstil unterschieden werden müsse, so wird an dieser Stelle bedingt durch den gewählten Schwerpunkt wesentlich letzterer Punkt näher beachtet werden. Auch die Maxime, dass #Casual Games leicht zu erlernen und schwer zu beherrschen seien, erscheint hier wenig hilfreich, da die leichte Zugänglichkeit weniger ein Alleinstellungsmerkmal von #Casual Games, sondern eher von gutem Gamedesign ist.⁹⁰³ Als typisches Merkmal für diesen Spielstil lässt sich deshalb neben der spontanen Vorgehensweise gerade auch das zeitliche Element identifizieren: Gespielt wird, wenn gerade Lust besteht oder gerade nichts anderes zu tun ist, weniger jedoch gezielt zu festen Zeiten mit konkreten Intentionen.⁹⁰⁴

903 Mäyrä: s.v. „casual games“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 94f. Zitat auf S. 94.

904 Es wird bewusst darauf verzichtet, konkrete Zeitkontingente als Mittel für die Bestimmung von den Spielstilen zu wählen, da diese zu sehr von der persönlichen Situation abhängig sind.

Eine zweite Art zu spielen findet sich mit der freien Erforschung wegen der Größe der Spielwelt insbesondere in #Sandbox-Titeln, ist jedoch in geringerem Umfang auch in Titeln mit einer begrenzteren Spielwelt zu beobachten. Erfolgt dies ähnlich ungezwungen wie im ersten Fall, so enden die Gemeinsamkeiten, sobald der Spieler entscheidet, dass er die Spielwelt in Gänze oder mindestens zu größeren Teilen erkunden möchte. Da dies meist deutlich zeitaufwendiger und mit einer Intention verknüpft ist, lässt sich dieser zweite Spielstil als eigenständig ansehen. Ohne dass der Protagonist im Rahmen einer Aufgabe aufgefordert wird, zeichnet sich die Erkundung der Welt und der Mechaniken besonders dadurch aus, dass der Spieler selbst entscheidet, welchen Weg er wählen möchte. Indem er jeden Ort am Wegesrand untersucht, erschließt er sich nicht nur die Spielwelt, sondern in aller Regel zahlreiche andernfalls verborgene Details.

Die Entdeckung dieser Details stellt innerhalb des Systems eine wichtige Form des #Feedbacks dar, weil es den Spieler durch kleine Belohnungen anregt, weiter nach Geheimnissen des Spielortes zu suchen. Beispiele für Belohnungen sind etwa seltene Gegenstände oder die im folgenden Kapitel noch näher erläuterten Mikronarrationen, die Einblicke in vergangene Ereignisse des Handlungsortes erlauben und diesem damit mehr erzählerische Tiefe verleihen können. Gerade in #Rollenspielen findet sich diese Art der Belohnung sehr häufig in Form eines Toten, der Unterlagen bei sich trägt, die dem Spieler Hinweise darüber geben, welche Motive die Person an jenen abgelegenen Ort geführt hat, an dem sie starb. Ohne dazu gezwungen zu sein, ist es in diesem Spielstil folglich möglich, sich umfangreiches Wissen anzueignen und durch vielfältige Belohnungen auch nach längerer Spielzeit die Motivation zu erhalten, weiterhin nach neuen Details zu suchen.

Neben der Erforschung des Handlungsortes kann auch das Regelsystem selbst zu einem Spielstil anregen. Hierbei sind es jedoch weniger die unmittelbaren Belohnungen, die mit der bloßen Entdeckung eines verborgenen Ortes oder Gegenstandes einhergehen, sondern Entwicklungen die erst dann eintreten, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. In Spielen mit einer langen Spielzeit können dies etwa Ereignisse sein, deren Eintritt an eine Vielzahl von zuvor gemeisterten Herausforderungen geknüpft ist,⁹⁰⁵ während es in anderen Titeln spezielle Leistungen sind, die der Spieler erfüllen muss. Eine beliebte Art diese Leistungen zu messen, kann in #Achievements gesehen werden. Während diese vielfach für Aufgaben vergeben werden, die im Rahmen des Plots zu absolvieren sind, so bieten die meisten Spiele darüber hinaus zahlreiche weitere #Achievements an, die erst dann als erfüllt registriert werden, wenn der Spieler sehr spezifische Leistungen vollbracht hat. Sie erfordern es etwa, sich eingehend mit

.....
905 Mit der Dragonborn-Erweiterung für das Spiel Skyrim wird der Protagonist mit dem Erreichen von Level 80 vom „Ebony Warrior“ angesprochen, einem sehr starken Gegner, der sich nach eigener Aussage bereits mit allen Arten von Widersachern gemessen hat und nun jemanden sucht, der ihm würdig ist.

Tab. 4-29: Beispiele für besonders schwer zu erlangende Achievements

Spiel	Name des Achievements	Beschreibung	Erläuterung
BioShock: Infinite	Schnitzeljagd ^a	Das Spiel im 1999-Modus abgeschlossen, ohne etwas von einem Dollar Bill-Verkaufsautomaten zu kaufen.	Der 1999-Modus ist besonders schwer, u.a. durch eingeschränkte Wiederbelebung, weniger Munition und Trefferpunkte. Da zusätzlich keine Hilfsmittel erworben werden dürfen wird er noch fordernder. ^b
Total War: Rome II	Veni, vidi, vici! ^a	Schließt eine gesamte Kampagne ab, bei der Ihr jedes Gefecht gewinnt und keine automatischen Gefechte ausführt.	Erfahrungsgemäß kommt es immer zu einigen Situationen, in denen ein Sieg durch ein krasses Missverhältnis der Streitkräfte aussichtslos ist.
Deus Ex: Mankind Divided	Ich wollte das nicht ^a	Schließen Sie das Spiel auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ab.	Die Besonderheit des gleichnamigen Schwierigkeitsgrades ist ein Perma-Death-System. Stirbt der Stellvertreter, muss man ganz von vorne beginnen.
Dishonored	Saubere Hände ^a	Schließe das Spiel ab, ohne jemanden zu eliminieren.	Eine Begrenzung der Handlungsmöglichkeiten macht ein vorausschauendes Vorgehen und eine umfangreiche Kenntnis der Spielmechaniken notwendig.
Metro 2033	Sherlock ^a	Alle Militärpatronen gefunden, die in den Stationen versteckt sind.	Militärpatronen dienen als Zahlungsmittel. Sie sind begrenzt vorhanden und teils sehr gut versteckt.
Sid Meier's Civilization V	Herrscher des Universums ^a	Gewinnt das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad mit jedem Staatsoberhaupt.	Selbst ohne Erweiterungen gibt es 18 Staatsoberhäupter (Anführer der anfangs gewählten Nation) mit individuellen Stärken und Schwächen, so dass es sehr lange dauert, mit allen zu gewinnen.
StarCraft II: Legacy of the Void	Meisterung ^c	-	Für jede der 19 Kampagnenmissionen gibt es besondere Herausforderungen, die teils äußerst schwer zu erreichen sind und umfangreiche Kenntnisse des Spiels und hohe Reaktionsschnelle voraussetzen.
Anno 1404	Das Goldene Schiff ^c	Suchen Sie das legendäre goldene Schiff.	Voraussetzung ist der vorherige erfolgreiche Abschluss von insgesamt 58 anderen Achievements, was sehr lange dauert und vielfach dem Zufall unterworfen ist.
Napoleon: Total War	Pferd und Kanone ^a	Gewinnen Sie ein Spiel ohne Infanterie.	Mit der Infanterie fehlt der traditionelle Kern einer Armee, so dass bekannte Taktiken hinfällig sind.

Quellen: a) Name des Achievements in der Steam-Spielebibliothek.
b) <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-PS3-Xbox-360-Bioshock-Infinite-1999-Modus-Schwierigkeitsgrad-Hardcore-7185464.html>.
c) Angabe innerhalb des Spiels.
Die Beschreibungen entsprechen den dazugehörigen Angaben im Spiel bzw. in Steam.

der Spielwelt zu befassen, lange in ihr aktiv zu sein oder auf einem besonders hohen #Schwierigkeitsgrad zu spielen. Beispiele für solche besonders anspruchsvolle oder ungewöhnliche #Achievements wären:

Wie die obige Aufstellung zeigt, variieren die zu erfüllenden Aufgaben deutlich. Neben vor allem zeitaufwändigen Herausforderungen, so etwa „Herrscher des Universums“, erfordern andere dagegen eine Spielweise, bei der die gewohnte Entscheidungsfreiheit beschränkt wird. Wieder andere der genannten #Achievements erfordern eine umfangreiche Durchsuchung der Spielwelt nach versteckten Gegenständen, wie bei „Sherlock“ in *Metro 2033* oder der „Schnitzeljagd“ in *BioShock: Infinite*, wo durch das Verbot des Kaufes von Hilfsmitteln im 1999-Modus nur jene Gegenstände verwendet werden können, die innerhalb der Spielwelt versteckt sind. Ein extremes Beispiel stellt das „Goldene Schiff“ aus *Anno 1404* dar, weil hierfür ein äußerst hoher Aufwand betrieben werden muss, der unzählige Durchgänge erfordert.⁹⁰⁶

#Achievements stellen daher eine Strukturierung des Gameplays auf drei Ebenen dar. Erstens informiert die in der Regel offene Nennung der #Achievements darüber, dass es Aufgaben oder Spielweisen gibt, die weniger offensichtlich sind und deren Erfüllung nicht an konkrete Fortschritte innerhalb des Spiels gebunden ist. Durch diese Eigenschaft erlauben #Achievements gleichzeitig Rückschlüsse auf die Beschaffenheit des Spielsystems und der -welt. Zweitens ist ihre Erledigung für den Nutzer nicht verpflichtend, so dass er selbst entscheiden kann, ob er die damit teils verbundenen Mühen auf sich nehmen und sich intensiv mit dem Spiel beschäftigen möchte. Drittens sind sie schließlich als ein Belohnungsfeedback anzusehen: Der Nutzer wird über einen visuellen oder akustischen Hinweis darüber informiert, dass alle Bedingungen für ein #Achievement erfüllt worden sind. Dies zeigt ihm, dass sein Handeln vom System registriert und bewertet wurde und er somit in der Lage ist, sich selbst zu belohnen, wenn er bestimmte Handlungen ausführt. Da in der Regel nur ein Teil der #Achievements in einem Durchgang absolviert werden kann und einige sogar ein sehr spezifisches Vorgehen erfordern, stellt die Absolvierung dieser Art von Aufgaben einen sehr zielgerichteten Spielstil dar, bei dem das notwendige Vorgehen, anders als beim zweiten Stil, durch das Spiel bestimmt wird.

Die obige Aufstellung verdeutlicht neben den vorangegangenen Ausführungen zur Herleitung des Verbs eine weitere relevante Facette vieler Spielstile: Den Zeitaufwand. Nach CAILLOIS Umschreibungen zu Beginn des Kapitels wird spielen noch wesentlich mit Wettstreit, Herausforderungen, Glück oder der Übernahme von Rollen assoziiert. Dagegen ergibt sich der

.....
906 Genannt werden formal 17 Anforderungen für das Achievement „Das Goldene Schiff“. Die Mehrzahl von ihnen erfordert jedoch zuvor bis zu 10 weitere untergeordnete Achievements. Die wenigsten dieser Aufgaben können in einem Durchgang erledigt werden. So müssen unter anderem bestimmte Gegner je 10x besiegt werden, 1.000 Schiffe erbaut und 500 Armeen im Kampf besiegt werden etc. Ferner können von NPCs gestellte Aufgaben nur gelöst werden, wenn sie zuvor vergeben worden sind, was auch bei erfüllten Bedingungen zufällig geschieht.

Zeitaufwand nicht nur aus spezifischen Anforderungen eines Spiels, sondern insbesondere aus den individuellen Ansprüchen des Nutzers. Abhängig von diesen kann der für die Erfüllung der selbst gesteckten Ziele notwendige Zeitaufwand je nach Spiel sehr gering ausfallen und auf wenige Minuten (ein Spiel macht keinen Spaß und wird abgebrochen) begrenzt sein oder im anderen Extrem auch hunderte oder gar tausende Stunden umfassen (ein Spiel macht großen Spaß und bietet sehr viele Handlungsmöglichkeiten).

Als vierter Spielstil lässt sich daher die Formulierung eigener Ziele losgelöst von konkreten Abläufen identifizieren. JENKINS und SQUIRE konstatieren, dass die grundlegenden Möglichkeiten durch die räumliche Gestaltung der Spielwelt definiert seien, in die auch relevante ludi-sche und narrative Elemente eingebettet würden. Es liege jedoch im Ermessen des Spielers, ob er sich diesen zuwende. Laut TIM SCHAFER, einem #Entwickler vieler #Adventure-Spiele, liege die Herausforderung darin, den Spieler entlang von Pfaden zu lenken, ohne ihm dabei den Eindruck zu vermitteln, kontrolliert zu werden. Ähnlich argumentiert auch #Entwickler WARREN SPECTOR. Am Beispiel des von ihm entworfenen #Rollenspiels *Deus Ex* erläutert er die Relevanz glaubwürdiger Szenarien, die nicht nur mehrere Lösungsansätze zu klar benannten Aufgaben bieten müssten, sondern insbesondere dem Spieler das Gefühl geben sollten, innerhalb der Welt präsent zu sein und diese beeinflussen zu können.⁹⁰⁷

Die Unterschiede in Zeitaufwand und Handlungsmöglichkeiten gehen folglich weniger auf das Genre, als vielmehr auf die Spielmechaniken zurück. Dies zeigt sich anschaulich, wenn man sich die bereits behandelten Aufgabenstrukturen ins Gedächtnis ruft: Gemessen an diesen ist es in der Regel ausreichend, eine recht geringe Zahl an Handlungen auszuführen, so etwa das Erreichen des #Levelausgangs, das Drücken eines bestimmten Knopfes oder den Sieg über einen #Endgegner. Dazwischen liegende Handlungen, darunter die Überwindung zahlreicher Widersacher und die Suche nach Lösungswegen, machen zwar einen Großteil der Spielzeit aus, sind in diesem Spielstil jedoch nicht zwingend notwendig.

Wie RACQUEL M. GONZALES ausführt, fände sich diese minimalistische Form der Auseinandersetzung mit Spielinhalten in so genannten #Speedruns wieder. „[T]he goal is to achieve the quickest possible completion time for a level, quest, or the entire game regardless of the intended gameplay“ wodurch statt der Spielinhalte die Spielmechaniken in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken. Wie GONZALES weiter schreibt, sei dieser Spielstil sehr wettbe-werbsorientiert, da teilnehmende Nutzer sich intensiv über Möglichkeiten austauschten, um Zeit einzusparen und dadurch noch schneller zu werden. Indem sie ihr Vorgehen aufzeichnen und bei YouTube und anderen Plattformen hochladen, dokumentieren sie ihre Strategie.⁹⁰⁸

.....
907 Jenkins, Henry; Squire, Kurt: The Art of Contested Spaces, in: King, Lucien (Hg.): Game on. The History and Culture of Videogames, London 2002, S. 64–75. Die Aussage Schafers findet sich auf Seite 69, die von Spector auf Seite 70.
908 Gonzales, Racquel M.: s.v. „speedruns“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 616. Zitat Ebd.

Ein Beispiel für einen solchen #Speedrun, der gleichzeitig aufzeigt, dass dieses Vorgehen sich grundlegend vom klassischen Gameplay entlang seiner zahlreichen Strukturen unterscheidet, wäre jener des YouTube-Nutzers „tomatoanus“ zu *Fallout 4*.⁹⁰⁹ Der #Open World Titel kann durch zahlreiche generische #Quests und eine sich in regelmäßigen Abständen zurücksetzende Spielwelt⁹¹⁰ theoretisch unbegrenzt lange gespielt werden ohne das ein vordefiniertes finales Spielende eintritt. Als Ende für den #Speedrun wurde daher das Ende des Plots gewählt, was über einen Epilog in Form einer #Cut Scene verdeutlicht wird. Dies ist konsistent zu anderen untersuchten #Speedruns, so dass diese entsprechend vergleichbar sind. Selbst wenn allein dem Plot gefolgt wird, so dauert seine Absolvierung mehrere Stunden,⁹¹¹ da der Spieler teils weitere Strecken laufen muss, und zahlreiche #Cut Scenes mit Dialogen und anderen vordefinierten Ereignissen ablaufen.

„Tomatoanus“ ist es jedoch gelungen, die Spielzeit durch Ausnutzung von Fehlern im Spiel („Glitches“) und Kenntnissen der Spielmechaniken auf 39 Minuten und 45 Sekunden zu reduzieren, was nach Auflistung des Portals speedrun.com der derzeitige Weltrekord ist.⁹¹² Für Analysen dieser Art Spielstile ist besonders eine Videoreihe des Autors interessant, in dem dieser sein genaues Vorgehen erläutert und allgemeine Tipps zu #Speedruns gibt.⁹¹³ In diesem zeigt sich anschaulich, warum es angebracht ist #Speedruns als Spielstil mit eigenen vom Spiel losgelösten Zielen zu sehen. Da das Ziel darin besteht, einen bestimmten Punkt innerhalb der Struktur in möglichst kurzer Zeit zu erreichen, sei es nach „tomatoanus“ u.a. notwendig die Sprachausgabe von *Fallout 4* in französisch zu ändern, welche „eleven seconds faster than english“ sei und ein Downgrade zu einer früheren Version des Spiels durchzuführen. Letzteres diene nicht nur der Vergleichbarkeit mit anderen #Speedruns, sondern auch der Ausnutzung von kurz nach dem Release von *Fallout 4* noch vorhandenen Programmierfehlern, die den #Avatar des Spielers teils über weite Strecken teleportierten, die folglich nicht zu Fuß gelaufen werden müssen und damit Zeit sparen.⁹¹⁴

Wie bei der gezielten Erledigung schwierigster #Achievements, sind auch #Speedruns und weitere Formen des gezielten Spiels (darunter der Aufstieg in Ranglisten von #Onlinespielen) mit hohem Aufwand verbunden. Interessant ist dabei besonders, dass die Spielerlebnisse, obwohl die Akteure meist keinen unmittelbaren praktischen Nutzen von ihrer Leistung haben,

909 <https://www.youtube.com/watch?v=MjstV8qloQA>.

910 Gemeint ist hier das erneute Auftauchen von Gegnern in einem Gebiet, dass wenige Tage zuvor befriedet worden war. Permanent herbeigeführte Veränderungen, darunter nur einmalig lösbare Aufgaben oder errichtete Gebäude, bleiben stattdessen unverändert bestehen.

911 Es war kein einheitlicher Wert für die Spielzeit des Plots ermittelbar. Die meisten Schätzungen bewegten sich um zehn Stunden.

912 Siehe die Liste mit allen dort dokumentierten Speedruns zum Spiel: https://www.speedrun.com/Fallout_4.

913 <https://www.youtube.com/playlist?list=PLoiGRjr9BAVh6qYtYDtadb1Jd7rzFvDxj>.

914 Zitate in: <https://www.youtube.com/watch?v=VzqUZKjPFOM&list=PLoiGRjr9BAVh6qYtYDtadb1Jd7rzFvDxj>, Zeitindex des Zitats: 00:05:38–00:05:52.

zu einer Überwindung von Mediengrenzen beitragen. Waren es bei den bereits diskutierten Ratgebern die Gestaltung und die Präsentation im Web, so sind es in den zuletzt genannten Fällen für Dritte einsehbare Listen, die Auskunft darüber geben, wie man selbst zu anderen Spielern steht. Gerade bei #Speedruns lassen sich auf speziellen Portalen wie speedrun.com Leistungen der weltbesten dort registrierten „Speedrunner“ ablesen, so dass eine Einordnung der eigenen Leistung problemlos möglich wird. Gerade über die Veröffentlichung von ungekürzten Videos findet darüber hinaus nicht nur ein Nachweis der eigenen Leistung statt, sondern es wird darüber hinaus auch eine Hilfe für andere Spieler angeboten. Durch die Analyse der Videos wird es möglich, das eigene Können nicht nur zu bewerten, sondern auch Anregungen dazu zu erlangen, wo man selbst möglicherweise noch Defizite hat.

Ein fünfter behandelter Spielstil ist schließlich im professionellen Spiel zu sehen. Auch hier ist keine klare Trennung möglich, da der Fokus des eigenen Schaffens letztlich in der Verbesserung der eigenen Fähigkeiten oder, im Fall von Spieleentwicklern, auf der Erstellung oder Verbesserung des eigenen Werks liegt. Der Unterschied zu den vorangegangenen Spielstilen ist insbesondere in der Zusammenarbeit mit anderen Spielern für ein gemeinsames Ziel und im Grad der Professionalisierung zu sehen. Clans, Gilden, Allianzen und vergleichbare Formen der innerspielischen Kooperation lassen sich als eine Facette hiervon ansehen, da in ihnen ein kooperatives Spiel stattfindet, dessen Erfolg über die für viele #Onlinespiele vorhandenen Ligen gemessen werden kann. Eine Steigerung hiervon sind die für zahlreiche größere #Mehrspieleritel veranstalteten Wettbewerbe im Bereich des E-Sports ansehen, z.B. für die Spiele *League of Legends*, *DOTA 2* (Defense of the Ancients) oder *StarCraft*.⁹¹⁵

Ähnlich wie bei herkömmlichen Sportarten, gibt es auch hier professionell geförderte E-Sport-Veranstaltungen, die online und teils sogar in den Medien übertragen werden. BENJAMIN WAI-MING NG nennt als Pionier in diesem Bereich Südkorea, wo es Regierungsprogramme gebe, über die Spieler, #Entwickler und Veranstaltungen großzügig gefördert würden. Über ein eigens geschaffenes Institut, die Korea Game Industry Agency, werde zudem die strategische Entwicklung der Branche unterstützt. Insbesondere im Bereich der #Onlinespiele sei die südkoreanische Spieleszene zum lukrativsten Teil der Kulturindustrie des Landes aufgestiegen. Seo Ji-hoon, ein ehemaliger Sieger der World Cyber Games (WCG), habe mehr Fans als viele Musiker und Schauspieler. Er und andere populäre Spieler hätten TV-Auftritte, seien Werbepartner und Botschafter ihres Landes. Der Erfolg des „Korean model“ wie es WAI-MING NG bezeichnet, habe zur Entstehung vergleichbarer Strukturen in anderen Ländern geführt, allen voran China, Taiwan und Japan sowie den USA.⁹¹⁶

915 Ein deutsches Beispiel wären von der Electronic Sports League (ESL) veranstaltete Turniere, ein internationales die World Cyber Games (WCG).

916 Wai-ming NG, Benjamin: s.v. „South Korea“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia. S. 604f. Zitat auf S. 605.

Eine andere, jedoch von Seiten der Spieleanbieter wenig gewollte Form des professionalisierten Spiels ist dagegen im so genannten Gold Farming⁹¹⁷ für #Onlinespiele zu sehen. Wie CONSALVO richtig feststellt, handelt es sich hierbei um Betrug gegenüber anderen Spielern, der laut den Nutzungsbedingungen der Spiele verboten ist. Gleichwohl lässt sich im Handel von durch andere Spieler freigespielten Gegenständen und Spielwährungen ebenfalls eine Art der Professionalisierung erkennen. CONSALVO nennt als Beispiel China, in dem Unternehmer Spieler dafür bezahlen einen Titel mit dem ausdrücklichen Ziel zu nutzen, Gegenstände und Geld zu erspielen, nur um sie dann auf Handelsplätzen wie der International Game Exchange (IGE) zu verkaufen. Als Maßnahme gegen dieses Verhalten versuchen Firmen die Konten entsprechend handelnder Spieler zu sperren, um andere Kunden vor den zu unrecht erlangten Vorteilen zu schützen. CONSALVO weist jedoch ebenfalls daraufhin, dass die Entstehung von kostenpflichtigen Premiuminhalten aus diesem Verhalten erwachsen sein könnte. Als ein gewolltes Geschäftsmodell können hierbei unterschiedlichste Inhalte gegen reales Geld erworben werden, jedoch mit dem Unterschied, dass die Transaktion nicht über IGE und vergleichbare Plattformen laufe, sondern durch die Spielefirma initiiert und kontrolliert würde.⁹¹⁸

Ein entsprechendes Geschäftsmodell findet sich heute bei diversen bekannten #Onlinespielen und wird meist als #Free-2-Play bezeichnet. Anders als bei früher lange verbreiteten Abo-Modellen, bei denen die Spielnutzung an regelmäßige Zahlungen geknüpft war, ist die Nutzung der Spiele bei diesem Geschäftsmodell kostenlos. Die laufenden Kosten für den Betrieb und die Weiterentwicklung des Spiels werden durch einen meist kleinen Anteil an Nutzern gedeckt, die bereit sind, für die zahlreichen kostenpflichtigen Premiuminhalte zu bezahlen. Je nach Modell führen sie dazu, dass Spielern losgelöst von ihrem Können erlaubt Erfolge zu erleben, wenn sie bereits sind für diese zu zahlen. Je nach Ausgestaltung des Geschäftsmodells lassen sich in der Regel einige Inhalte ausschließlich mit Geld erwerben oder bestehende Inhalte schneller erlangen, als wenn ohne Geldeinsatz gespielt wird.⁹¹⁹

Während argumentiert werden kann, dass entsprechende Mikrotransaktionen für Spielinhalte oder Premiumwährung, oft Gold genannt, das Gebot der Fairness verletzen, da sie den Spielerfolg vom Können des Nutzers teilweise abkoppeln, ist dies nur eine Facette dieses

.....
917 Hierbei versuchen Spieler möglichst große Summen von innerspielischen Währungen, vornehmlich in #Massively Multiplayer Onlinegames, zu erspielen, die dann außerhalb von diesen für echtes Geld verkauft werden. Durch die häufige Knappheit der Währungen, wird es anderen Spielern so möglich sich große Vorteile zu erkaufen ohne die dafür eigentlich notwendigen Leistungen erbracht zu haben. In einer Reportage bei Eurogamer erläutert Nick Ryan verschiedene Facetten dieses Themas: Ryan, Nick: Gold Trading Exposed: The Developers. The Carrot and the Stick?, 09.04.2009, online: <https://www.eurogamer.net/articles/gold-trading-exposed-the-developers-article>.

918 Consalvo: s.v. „cheating“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 104–106.

919 Einen Überblick zur möglichen Breite der Angebote zu einem Spiel bietet der Marktplatz zu World of Tanks, wo es möglich ist, von wenigen Euro bis über 100 Euro auszugeben: <https://eu.wargaming.net/shop/wot/main/>.

Geschäftsmodells. Wird angenommen, dass viele Spiele nur begrenzt Zeit investieren können bzw. wollen, so hätten sie nur wenig Chancen gegen aktivere Nutzer, wenn Spieleinsatz durch Rangaufstiege und ähnliche Strukturen belohnt würde. Durch Mikrontransaktionen ließen sich die unterschiedlichen Möglichkeiten der Spieler ausgleichen, so dass auch eingeschränkte Spieler durch kleine Beträge in der Lage sind Inhalte zu erleben, die ihnen gemessen an ihren Leistungen sonst nicht zur Verfügung stünden. Nachteilig würde sich dieses Geschäftsmodell vor allem dann auf das Spielerlebnis auswirken, wenn große Mengen Gold eingesetzt würden und auch erfahrene Spiele auf diese Weise um den Sieg wetteiferten. Hier würde der Sieg dann von der Bereitschaft abhängen echtes Geld auszugeben, was gerade vor dem Hintergrund der bereits bekannten Gefahren des Glücksspiels kritisch zu sehen wäre.

Auch wenn die hier dargestellten unterschiedlichen Spielstile keine Vollständigkeit beanspruchen, so deuten sie bereits an, dass ein Verständnis von digitalen Spielen als einem rein unterhaltendem Medium nicht aufrecht zu erhalten ist. Durch die beschriebenen Eigenschaften des Mediums entsteht vielmehr eine Art Baukasten, über den verschiedene Formen der Nutzung möglich werden. Die Entscheidung für eine von diesen, oder eine Kombination aus mehreren, bleibt dem Nutzer überlassen. Eine wichtige Rolle bei dieser ist der individuellen Erwartung des Nutzers an das, was er gern erleben möchte, zuzuschreiben. Wie sich bei den Ausführungen gezeigt hat, lässt sich hier ein breites Spektrum bestimmen, dass von einer kurzweiligen Unterhaltung bis zu einer umfassenden Auseinandersetzung mit den Inhalten und Mechaniken des jeweiligen Spiels reichen kann.

Durch den teils erheblichen Zeiteinsatz und die auch außerhalb der Spielwelten stattfindende Überlegungen der Nutzer zur Problemlösung innerspielerischer Aufgaben und weiterer Anlässe, stellt sich die Frage, wie es Spielen gelingen kann, eine solche Einsatzbereitschaft zu fördern.⁹²⁰ Selbst wenn persönliche Vorlieben außer Acht gelassen werden, so gibt es doch Indizien, die sich aus einem wichtigen Merkmal digitaler Spiele ergeben: Dem #Flow-Erlebnis. Merkmale dieses oft als rauschartig beschriebenen Zustands finden sich in Ausführungen zahlreicher Autoren zu unterschiedlichen Aktivitäten. Spannende Bücher oder Filme sind hier ebenso zu nennen, wie die Arbeit an der Modelleisenbahn, Gartenarbeit oder Sport. Solange die Tätigkeit nicht als lästige Notwendigkeit empfunden wird, sondern reizvoll ist, sind #Flow-Erlebnisse möglich. CAILLOIS Begriff Ilinx befasst sich mit dieser Thematik ebenso, wie der amerikanische Psychologe MIHÁLY CSÍKSZENTMIHÁLYI, der ihn nach MÄYRÄ geprägt habe.⁹²¹ Dieser beschreibt den Zustand als „so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult or dangerous“

.....
920 Zur Beschäftigung mit Spielen außerhalb ihrer Welten unter anderem: Chick, Tom: Shoot Club. The Doom 3 Review, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader, S. 156–172. Gee, James Paul: What video games have to teach us about learning and literacy, Basingstoke 2007.

921 Vgl.: Mäyrä: s.v. „immersion“ in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 311.

beschreibt. Csíkszentmihályi umschreibt dabei nicht ausschließlich spielerische Erlebnisse, sondern schließt auch unterschiedlichste andere Tätigkeiten ein, die auch dann ausgeführt würden, wenn es keine unmittelbare übergeordnete Notwendigkeit für sie gebe.⁹²²

Diese weitgefaste Umschreibung eines Erlebnisses, dass eintrete, wenn etwa aus Freude an Herausforderungen oder der Leidenschaft für die ausgeführte Tätigkeit heraus gehandelt werde, entstehe nach Csíkszentmihályi aus einer Kombination der folgenden neun Merkmale:

- „1. There are clear goals every step of the way
- 2. There is immediate feedback to one's actions
- 3. There is a balance between challenges and skills
- 4. Action and awareness are merged
- 5. Distractions are excluded from consciousness
- 6. There is no worry of failure
- 7. Self-consciousness disappears
- 8. The sense of time becomes distorted
- 9. The activity becomes autotelic“⁹²³

Wie John Hamon Salisbury und Penda Tomlinson in ihrer Auseinandersetzung mit Csíkszentmihályis Flow-Theorie anführen, ließen sich dessen Ansätze sehr gut auf digitale Spiele anwenden. Jedoch schränken sie die umfassende Anwendbarkeit der Theorie auf dieses interaktive Medium dahingehend ein, dass Csíkszentmihályi wiederholt zwischen vermeintlich „gutem“ und „schlechtem“ Flow unterscheide. So werde „guter“ Flow etwa als Auslöser eines Wachstumsprozesses beschrieben, der dazu führe, dass Menschen zu neuen zuvor ungeahnten Leistungen in der Lage seien, während „schlechter“ Flow dagegen lediglich bei kurzfristigem Spaß entstehe, darunter durch Konsum von Sex, Drogen oder Gewalt. Csíkszentmihályi unterstellt digitalen Spielen, dass diese lediglich zu letzterer Art von Flow in der Lage seien.⁹²⁴ Salisbury und Tomlinson verneinen dies nicht nur, sie schlagen zudem vor, ein zehntes Merkmal zu ergänzen, bei dem das Verhältnis des Nutzers zur Aktivität betont werde: „The activity must present an opportunity for meaningful growth of the self which is values by the individual participant.“ Dieses Merkmal sei wichtig, da jene Bewertung der Aktivität, darunter insbesondere auch die Nutzung digitaler Spiele, stark auf Bedeutungen und Wertstrukturen aufbauten, die durch den persönlichen kulturellen Hintergrund der

.....
922 Csíkszentmihályi, Mihaly: Flow: The Psychology of Optimal Experience, New York 1990, zitiert nach: Sweetser, Wyeth: GameFlow, S. 3.
923 Csíkszentmihályi: Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention, New York 1996, zitiert nach: Salisbury, John Hamon; Tomlinson, Penda: Reconciling Csíkszentmihályi's Broader Flow Theory with Meaning and Value in Digital Games, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.2 (2016), S. 55–77, Zitat auf S. 59.
924 Ebd., S. 64–72 sowie: Csíkszentmihályi: Creativity, S. 74 und 123f.

Menschen bestimmt seien.⁹²⁵

Diese Relevanz von bedeutungsvollem Handeln stellt auch Veale in den Vordergrund seiner Ausführungen zu zentralen Einflussfaktoren auf das Spielerlebnis. Ohne die zuvor konstatierte Unterscheidung zwischen vermeintlich positivem und negativem Flow, sondern mit einer Differenzierung von möglichen Gründen für die persönliche Involvierung des Spielers erläutert er, wie die aktive Einbindung des Spielers in ein Setting und eine Erzählung dazu führen können, dass sich dieser intensiv mit den behandelten Themen befasst. Mit einem Bezug auf die Arbeiten von Janet Murray erklärt er, dass „the satisfying power to take meaningful action and see the results of our descisions and choices“ das wesentliche Unterscheidungsmerkmal digitaler Spiele gegenüber anderen Massenmedien sind und die Erfahrung der Nutzung zu eine sehr persönlichen machen.⁹²⁶

Neben dem Verständnis der auszuführenden Handlungen ist es außerdem notwendig, sich zu einem Mindestmaß auf die auszuführenden Tätigkeiten zu konzentrieren, wobei die Spielwelt untersucht, Vorgehensweisen im Kopf analysiert und notwendige Steuerbefehle umgesetzt werden. Da die Aufgaben strukturiert und in Logiken des Systems eingepasst sind, lassen sich Zwischenziele und Lösungswege identifizieren, über die Fortschritte hin zur finalen Lösung der Aufgabe erzielt werden können. Ein wichtiger Teil ist nach Veale außerdem in der Kohärenz der Darstellungen zu sehen, bei denen Spieler durchaus in einer fiktionalen Welt mit ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten aktiv sein können: Sie werden jedoch in die Lage versetzt, ein Spiel dahingehend zu durchschauen, dass Prognosen über die Folgen von Handlungen möglich werden. Treten dagegen Folgen ein, die im Widerspruch zum Bekannten und Erwarteten stehen, so werde es für den Spieler schwerer, sich in die Spielwelt involviert zu fühlen.⁹²⁷

Da sich Entwicklungen im Spiel wesentlich an den Eingaben des Nutzers orientieren, etwa im Rahmen eines erzählten Plots, werden Konsequenzen von Entscheidungen über verschiedene Arten des #Feedbacks vermittelt. Diese meist unmittelbare Bewertung der Handlungen ist von zentraler Bedeutung, um eintretende Entwicklungen innerhalb der Spielwelt und die Rolle des Stellvertreters in dieser zu verstehen. Durch das auf die Perspektive des Spielers ausgerichtete Erlebnis und das unmittelbare #Feedback auf Handlungen entsteht der Eindruck, dass der Nutzer eine Kontrolle über das Geschehen ausübt. Auch das Game Design kann hierzu einen wichtigen Beitrag leisten, so etwa durch einen ansteigenden #Schwierigkeitsgrad. Sind Aufgaben zu Beginn auch für Neueinsteiger leicht zu lösen, werden Herausforderungen mit zunehmender Dauer des Spiels zunehmend schwieriger. Im dabei einsetzenden Lernpro-

.....
925 Salisbury; Tomlinson: Flow Theory. Zitat auf S. 72.
926 Zitat in: Murray: Hamlet on the Holodeck, S. 126, zitiert nach: Veale: Modes of Engagement, S. 135.
927 Ebd., S. 135–143.

zess, bei dem es möglich wird, sich größeren Anforderungen Schritt-für-Schritt anzupassen, entsteht besonders in Verbindung mit Belohnungen idealerweise der Eindruck eines Wachsens an Aufgaben. Tritt ein #Flow-Erlebnis ein, so kann damit außerdem eine starke Konzentration auf das Spielgeschehen einhergehen, bei welcher der Spieler derart von den Entwicklungen gefesselt wird, dass die beschriebenen äußeren Einflüsse und die Zeitwahrnehmung in den Hintergrund treten.⁹²⁸

Über das im vorangegangenen Kapitel bereits erwähnte SCI-Modell von ERMI und MÄYRÄ lässt sich anschaulich zeigen, wie verschiedene Elemente digitaler Spiele gemeinsam wirken und den Eintritt eines #Flows beeinflussen können. In einer Evaluation ihres Modells haben ERMI und MÄYRÄ hierfür versucht zu ermitteln, wie sich die Wahrnehmungen von Spielern unterschieden, wenn diese Titel verschiedener Genres spielen. In der folgenden Grafik ist zu sehen, wie actionlastigere Spiele wie die #Shooter *Half-Life 2*, *Grand Theft Auto: San Andreas* und *Halo 2*, die #Rollenspiele *Knights of the Old Republic 2*, *Neverwinter Nights* und *World of Warcraft* sowie die #Sportsimulationen *c* und *Flatout* ein relativ ausgeglichenes Verhältnis der drei Arten von #Immersion (Sensory, Challenge-based und Imaginative) aufweisen. Dagegen bilden Herausforderungen ein klar dominierendes Element im grafisch sehr einfachen *Nethack* und den #Strategiespielen *Rome: Total War* und *Civilization III*.⁹²⁹

Die unterschiedlichen Ausschläge in der Grafik ergeben sich laut den Autoren aus den Schwerpunkten der betrachteten Titel und ihren Genres. So hätten die in #Rollenspielen und einigen weiteren Titeln, wie *Half-Life 2*, präsent Erzählungen mit konkreten Protagonisten und #NPCs großen Einfluss auf das Entstehen von Imaginative #Immersion. In den Historienspielen *Rome: Total War* und *Sid Meier's Civilization III* fehlten diese weitgehend, während der hohe Anteil an strategischen Entscheidungen des Spielers dagegen dazu führe, dass eine Challenge-based #Immersion eintrete. Auch im emergenten *Nethack* mit seinen komplexen Puzzeln und der #Sportsimulation *Pro Evolution Soccer 4*, die besonders reaktionsschnelle Handlungen erfordert, seien die an die Nutzer gestellten Herausforderungen prägend. Die Sensory #Immersion hänge dagegen besonders mit der Qualität der audiovisuellen Präsentation zusammen, was sich am damals aktuellen *Half-Life 2* und dem in einfacher ASCII-Grafik gestalteten *Nethack* zeige.⁹³⁰

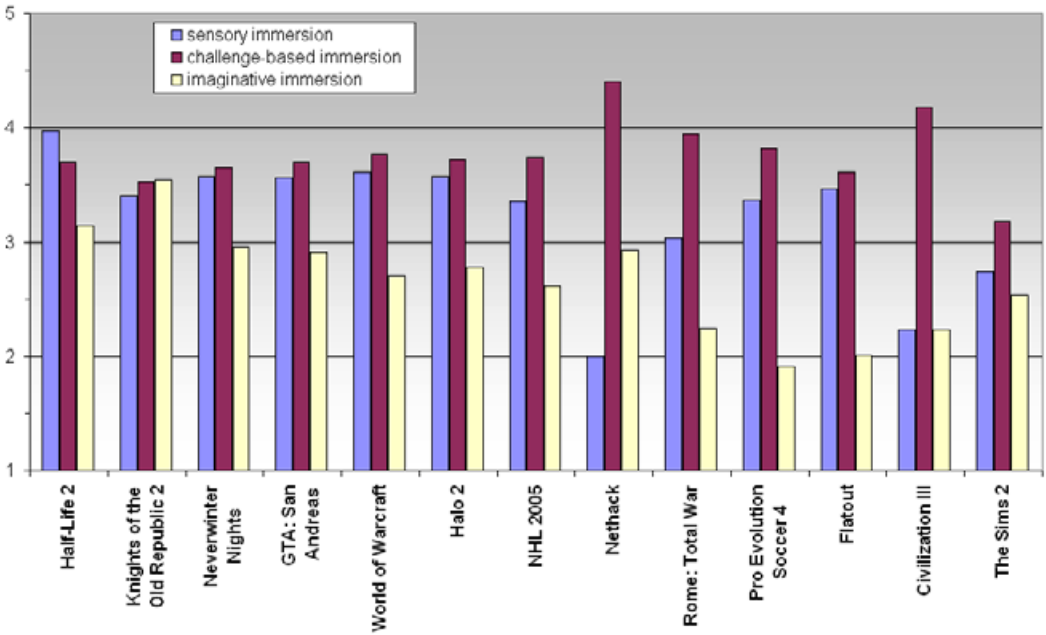
MÄYRÄ zufolge trete das „phenomenon of enjoyable absorption in action“ dann ein, wenn

928 Hierzu außerdem: Sweetser, Wyeth: GameFlow, S. 4–10.

929 Ermi, Mäyra: Analysing Immersion, S. 4–11. Die Angaben über die Ergebnisse zur Immersion aus der Vorstellungskraft sind widersprüchlich. Die Autoren führen an, dass diese am höchsten sei, wenn die Spiele eine Erzählung bieten, allerdings erklärt dies nicht, warum das Sportspiel NHL 2005 eine vergleichbar hohe Immersion bietet wie World of Warcraft, so dass die Immersion dieses Typs hier deutlich über Flatout und Pro Evolution Soccer 4 liegt, die zum gleichen Genre wie NHL 2005 zu zählen sind.

930 Vgl.: Ebd. Beschreibungen der Spiele finden sich zusammen mit zahlreichen Screenshots unter den Namen der Titel bei mobygames.com.

Grafik 4-30: Verteilung der drei Arten von erlebter Immersion in Beispielen



Quelle: ERMI; MÄYRÄ: Analysing Immersion, S. 11.

eine „perfect balance between challenge of task and the skills of the person“⁹³¹ erreicht sei. Hier zeigt sich also, dass das Erleben eines #Flows sehr individuell erfolgt, da jenes Erlebnis eng mit dem Wahrnehmung des Spiels verbunden ist. Langweilt es oder fehlt die Herausforderung, so erscheint es ähnlich unwahrscheinlich, dass sich der Spieler zeitweise im Geschehen verliert und die zuvor beschriebene veränderte Zeitwahrnehmung eintritt, als wenn ein Titel durch seinen hohen #Schwierigkeitsgrad überfordert. In diesen Fällen wäre die von MÄYRÄ beschriebene Balance zwischen Herausforderung und Können gestört.

Um das erlebte Vergnügen während des Spielens bewerten zu können, haben PENELOPE SWEETSER und PETA WYETH das GameFlow-Modell entwickelt.⁹³² Angelehnt an CSÍKSZENTMIHÁLYIS Arbeiten zum #Flow-Erleben, identifizierten sie zunächst acht Bereiche, die zum Eintritt des zuvor beschriebenen Spielerlebnisses beitragen können: Konzentration, Herausforderung, Fähigkeiten des Spielers, Kontrolle über das eigene Handeln, klare Ziele, Feedback, #Immersion und soziale Interaktion. Die hier vorgenommene Unterscheidung zwischen #Immersion und #Flow erscheint sinnvoll, da sie nicht allein auf einen psychischen Zustand konzentriert ist, der Konzentration auf das Spielgeschehen und das Eintauchen in die virtuelle Welt, sondern auch die Elemente berücksichtigt, die diese begünstigen können. Daher wird das GameFlow-Modell nachfolgend verwendet, um Spielprozesse und mögliche Ursachen für #Flows zu erläutern.

Wie bereits angedeutet, sind bei der Untersuchung von #Flow-Erlebnissen nicht nur persönliche Vorlieben des Nutzers von Bedeutung, sondern auch spezifische Designentscheidungen

931 Zitat in: Mäyrä: s.v. „Immersion“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 311.

932 Vgl.: Sweetser, Wyeth: GameFlow.

im Rahmen der Entwicklung eines Titels. Handelt es sich darüber hinaus um einen #Mehrspielertitel oder zumindest einen #Mehrspielermodus, der zusammen mit anderen menschlichen Spielern genutzt wird, so muss darüber hinaus auch die soziale Interaktion einbezogen werden. Da die vorangegangenen Elemente Parallelen zu Csíkszentmihályi aufweisen und dort bereits beschrieben worden sind, erfolgt nun abschließend eine Einordnung der sozialen Interaktion.

Sweetser und Wyeth beschreiben diese zwar im Rahmen des GameFlow-Modells am Beispiel von #Echtzeitstrategiespielen, sehen sie jedoch außerhalb von unmittelbaren #Flow-Erlebnissen, die sich über Spieler und Spielsystem entwickeln. Gleichwohl sehen sie sie als „strong element of enjoyment in games“,⁹³³ da die Interaktion mit anderen Menschen im Rahmen eines Spiels ein wichtiger Bestandteil des Spielspaßes sei. Neben Eigenschaften innerhalb eines Spiels, die eine soziale Interaktion förderten, darunter etwa kooperatives oder kompetitives Handeln in #Mehrspielermodi, setze sich diese auch außerhalb der eigentlichen Spiele fort, darunter über den Austausch zu Inhalten und Erlebnissen, die gemeinsam im Spiel verbrachte Zeit oder auch Schadenfreude bei Missgeschicken sowie Stolz auf Erfolge. Die soziale Interaktion habe demnach im GameFlow-Modell einen Sonderstatus inne, da sich Beteiligte über etwas austauschten, dass sie meist zuvor innerhalb des Spiels erlebt hätten oder künftig in diesem anwenden möchten.⁹³⁴

Die Einbeziehung der sozialen Interaktion in das Spielerlebnis wird auch in dieser Arbeit als wichtig angesehen, da die Nutzung digitaler Spiele nicht zwangsläufig endet, sobald die Software beendet wird. Durch den Austausch mit anderen Spielern entsteht abseits von Chats während einer Partie vielmehr eine Unterbrechung des aktiven Spiels, dass zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt wird. Diese andauernde Auseinandersetzung mit Inhalten, darunter Herausforderungen, deren Lösung im Spiel nicht sofort ersichtlich ist, verdeutlicht damit eindrucksvoll die Leistung, die digitale Spiele bei der Motivierung ihrer Nutzer erbringen können. Indem bisweilen zahlreiche Aufgaben gestellt, gewaltige Spielwelten präsentiert und Handlungsstränge über dutzende Stunden erzählt werden, entsteht eine Form der Unterhaltung, die unter den verschiedenen Medien einzigartig ist. Formen der Auseinandersetzung über die Grenzen der Spiele hinaus werden daher besonders in den Ausführungen zur vierten Säule des Analysemodells noch diskutiert werden.

Durch die von Veale, Salisbury, Tomlinson et al. beschriebene interaktive Einbindung des Spielers, die Möglichkeit zur Identifikation mit der Rolle innerhalb der Spielwelten mit

.....

933 Zit. in: Ebd., S. 10f.

934 Vgl.: Ebd., Als Beispiele für die soziale Interaktion innerhalb der Spielwelt nennen die Autoren das gemeinsame Spiel über lokale Netzwerke (LAN) und Internet sowie die in einigen Systemen, wie Blizzard Entertainments Battle.Net-Dienst, vorhandene Möglichkeit, Fortschritte von Freunden über Ranglisten zu beobachten.

ihren als bedeutungsvoll wahrnehmbaren Handlungen sowie vielen Eigenschaften des Mediums, werden nicht nur #Flow-Erlebnisse begünstigt, sondern auch die Bereitschaft, sich Wissen anzueignen.⁹³⁵ Neben dem Wissen, dass für die unmittelbare Nutzung des Spiels notwendig ist, so etwa Eingabebefehle und Vorgehensweisen bei der Lösung von Aufgaben, findet auch eine Aneignung von Kenntnissen über die Spielmechanik statt. Diese erlauben Nutzern oft alternative Lösungsansätze, die durch Eigenschaften der Software zwar möglich sind, jedoch nicht in #Tutorials und anderen Vermittlungsformen erläutert werden. Indem dieses Spezialwissen erlernt und angewendet wird, erreicht der Spieler Vorteile gegenüber seinen KI-, wie auch menschlichen Mitspielern, die es ihm erleichtern Partien siegreich abzuschließen oder auf andere Weise zu profitieren. Folglich kann er über dieses Feedback erkennen, dass er sich für seine Anstrengungen bei der Auseinandersetzung mit einem Titel selbst belohnen kann. In #Einzelspielertiteln geschieht dies besonders über Reaktionen der computergesteuerten Akteure auf das Handeln des Spielers. In #Mehrspielertiteln entstehen dagegen wegen der größeren Unberechenbarkeit der menschlichen Teilnehmer konkrete Vorteile, die erfahrene Spieler gezielt anwenden und dadurch mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit triumphieren, wie das folgende Beispiel zeigt.

Im #Echtzeitstrategiespiel *StarCraft II* sind die Startbedingungen für alle Spieler in vielen #Mehrspielermodi identisch. Durch einen symmetrischen Aufbau vieler der als #Karten bezeichneten Spielfelder bestimmt die Topografie zwar das konkrete Vorrücken der eigenen Einheiten, jedoch nicht die Anwendung von Taktiken und das Mikromanagement beim Aufbau einer Streitmacht. Die drei wählbaren Rassen Terraner, Protoss und Zerg unterscheiden sich spielerisch deutlich, sind jedoch nach einem Schere-Stein-Papier-ähnlichen System aufeinander abgestimmt.⁹³⁶ Durch diese Abstimmung und die identischen Startbedingungen entfallen klare Vorteile für eine der Seiten. Vielmehr gewinnt in einer #Mehrspielerpartie jener Spieler, der das Mikromanagement möglichst effizient beherrscht, die Stärken und Schwächen der eigenen Streitkräfte kennt und diese den jeweiligen Situationen entsprechend taktisch berücksichtigt.

.....

935 Hierzu unter anderem: Farber, Matthew; Gee, James Paul: *Game-based Learning in Action. How an Expert Affinity Group Teaches with Games* (New literacies and digital epistemologies, 80), New York 2018. Wilms, Markus: *Serious Games. Digitale Spiele in den Anwendungsgebieten Training, Bildung und HealthCare*, Hamburg 2015. Mitgutsch, Konstantin: *Learning Through Play – A Delicate Matter. Experience-Based Recursive Learning in Computer Games*, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht 2012, S. 571–584. Squire, Kurt; Jenkins, Henry: *Video Games and Learning. Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*, New York 2011. Prensky: *Digital Game-based Learning*. Gee, James Paul: *Good Video Games + Good Learning. Collected Essays on Video Games, Learning, and Literacy* (New literacies and digital epistemologies, 27), New York 2007.

936 Einen Überblick über die Eigenschaften der drei Akteure gibt der offizielle Ratgeber für Anfänger: <http://eu.battle.net/sc2/de/game/guide/race-overview>.

Die Eigenschaften der Einheiten⁹³⁷ sind zwar komplett in der Hilfefunktion abrufbar, doch bilden sie lediglich die Grundlage für Handlungen im Spiel. Erst durch zeitnahe reaktionsschnelle Entscheidungen und praktische Erfahrungen der beteiligten Spieler mit den Inhalten entstehen Erkenntnisse zu effektiven Vorgehensweisen. Diese entwickelt sich mit zunehmender Spieldauer, so dass *StarCraft II* und vergleichbare Spiele mit einem #Einzel- und #Mehrspielermodus anschaulich zeigen, wie Lernprozesse stattfinden können. Durch Wechselwirkungen beider Spielmodi lernt der Spieler zunächst die Grundlagen in einer mit zunehmendem Verlauf schwieriger werdenden storygelenkten Kampagne und kann das dabei gewonnene Wissen dann anschließend im Spiel über das Internet evaluieren und verbessern, indem er es eigenständig gegen wechselnde Gegner anwendet. Daneben finden sich im Internet unzählige Ratgeber und Erfahrungsberichte anderer Spieler, in denen diese ihre eigenen Strategien offenlegen, so dass auch andere Nutzer von ihnen profitieren können. Diese Kenntnisse können danach auch für erneute Durchgänge der Kampagne auf einem höheren Schwierigkeitsgrad angewandt werden.

Da das Vier-Säulen-Analysemodell dieser Arbeit jedoch nicht nur auf Vertreter dieses Genres anwendbar sein soll, wird auf eine ausführliche Auseinandersetzung mit den insgesamt 165 von SWEETSER et al. genannten Heuristiken des GameFlow-Modells verzichtet. In einem ersten Schritt wird stattdessen dargestellt, in welche übergeordneten Kategorien Ursachen für #Flow-Erlebnisse einteilbar sind. Die dazugehörigen Kriterien differenzieren die einzelnen Punkte näher und zeigen die Vielfalt möglicher Ursachen für #Flows. In einem zweiten Schritt wird anschließend die #Immersion näher behandelt.

Grafik 4-31: Kategorien und dazugehörige Kriterien des GameFlow-Modells
(nach: SWEETSER, JOHNSON, WYETH und OZDOWSKA, 2012)

- Konzentration:** Spiele sollten Konzentration erfordern und der Spieler sollte in der Lage sein, sich auf das Spiel zu konzentrieren.
- Spiele sollten viele Stimuli unterschiedlicher Quellen bieten.
 - Spiele sollten Stimuli bieten, die es Wert sind, sich ihnen zu widmen.
 - Spiele sollten die Aufmerksamkeit des Spielers früh beanspruchen und diesen Fokus das gesamte Spiel über beibehalten.
 - Spieler sollten nicht mit Aufgaben belastet werden, die sie nicht als bedeutend ansehen.
 - Spiele sollten eine hohe Auslastung bieten und gleichzeitig bestehende Einschränkungen des Spielers in den Bereichen wahrnehmen, erkennen und merken angemessen berücksichtigen.
 - Spieler sollten nicht von Aufgaben abgelenkt werden, auf die sie sich konzentrieren müssen oder wollen.

Herausforderung: Spiele sollten angemessen fordernd sein und zum Können des Spielers passen.

.....

937 Genannt werden Treffer- und Panzerungspunkte, Angriffsstärke und -reichweite, angreifbare Ziele (Luft, Boden oder beides), Spezialfähigkeiten sowie Stärken und Schwächen gegen konkrete andere Einheiten.

- Herausforderungen in Spielen müssen zum Können des Spielers passen.
- Spiele sollten verschiedene Grade von Herausforderungen für unterschiedliche Spieler bieten.
- Der Grad der Herausforderung sollte mit Fortschreiten des Spiels und angeeigneten Verbesserungen beim Können des Spielers ansteigen.
- Spiele sollten neue Arten von Herausforderungen zu passenden Zeitpunkten bieten.

Fertigkeiten des Spielers: Spiele müssen das Erlernen und Meistern von Fertigkeiten unterstützen.

- Spieler sollten in der Lage sein, mit dem Spielen zu beginnen, ohne die Anleitung zu lesen.
- Das Spiel zu erlernen sollte nicht langweilig, sondern Teil des Spaßes sein.
- Spiele sollten Onlinehilfen⁹³⁸ beeinhalteln, so dass es nicht notwendig ist, das Spiel zu beenden.
- Spielern sollten Handlungsweisen über Tutorials oder Einsteigerlevel erläutert werden, die bereits den Eindruck vermitteln, mit dem Spielen begonnen zu haben.
- Spielern sollte in angemessenem zeitlichem Abstand neue Möglichkeiten geboten werden, wenn diese Fortschritte erzielen.
- Spieler sollten angemessen für ihren Einsatz und Können belohnt werden.
- Spielinterface und -mechaniken sollten leicht zu verstehen und nutzen sein.

Kontrolle: Spieler sollten während des Spiels ein Gefühl von Kontrolle über ihr Handeln erfahren.

- Spieler sollten ein Gefühl von Kontrolle über ihre Charaktere oder Einheiten sowie deren Bewegungen und Interaktionen mit der Spielwelt erleben.
- Spieler sollten ein Gefühl von Kontrolle über Interface und Eingabegeräte erleben.
- Spieler sollten ein Gefühl von Kontrolle über die „Hülle“ des Spiels (Spielbeginn und -ende, Speichern etc.) erleben.
- Spieler sollten nicht in der Lage sein, Fehler zu machen, die ihrem Spiel schaden, ohne die Möglichkeit zu haben, sich von diesen zu erholen.
- Spieler sollten ein Gefühl von Kontrolle über die Spielwelt und stattfindende Ereignisse innerhalb dieser erleben, so dass der Eindruck entsteht, dass Handlungen von Bedeutung sind und die Spielwelt durch sie geformt wird.
- Spieler sollten ein Gefühl von Kontrolle über von ihnen getroffene Entscheidungen und ausgeführte Handlungen erleben, so dass der Eindruck entsteht, dass sie die Freiheit haben, so zu spielen wie sie möchten, anstatt nur das zu entdecken, was von den Entwicklern vorgegeben wurde.

Eindeutige Ziele: Spiele sollten ihren Nutzern eindeutige Ziele zu passenden Zeitpunkten bieten.

- Bestimmende Ziele sollten eindeutig formuliert und früh benannt werden.
- Zwischenziele sollten eindeutig formuliert und zu passenden Zeitpunkten präsentiert werden.

Feedback: Spieler müssen angemessenes Feedback zum passenden Zeitpunkt erhalten.

- Spieler sollten Feedback erhalten, wenn sie Fortschritte beim Erreichen ihrer Ziele machen.
- Spieler sollten unmittelbares Feedback auf ihre Handlungen erhalten.
- Spieler sollten immer ihren aktuellen Status und Punktestand kennen.

Immersion: Spieler sollten eine tiefe, jedoch mühelose Teilhabe im Spiel erleben.

- Spieler sollten sich ihrer Umgebung weniger bewusst sein.
- Spieler sollten sich ihrer Selbst weniger bewusst sein und sich weniger Gedanken um ihren Alltag machen.
- Spieler sollten eine veränderte Zeitwahrnehmung erleben.
- Spieler sollten emotional am Spiel beteiligt sein.

.....

938 Der Begriff online ist etwas widersprüchlich. Gemeint sind nach der Beschreibung mutmaßlich aufrufbare Hilfefunktionen innerhalb eines Spiels.

- Spieler sollten das Gefühl haben, ein integraler Teil des Spiels zu sein.

Soziale Interaktion: Spiele sollten soziale Interaktionen unterstützen und Möglichkeiten für sie schaffen.

- Spiele sollten Wettbewerb und Kooperation zwischen Spielern fördern.
- Spiele sollten soziale Interaktionen zwischen Spielern unterstützen (Chats etc.).
- Spiele sollten soziale Gemeinschaften innerhalb und außerhalb des Spieles unterstützen.

nach: SWEETSER; JOHNSON; WYETH; OZDOWSKA: **GameFlow Heuristics, 2012, o. S. Eigene Übersetzung.**

Diese Aufstellung zeigt anschaulich, dass ein #Flow-Erlebnis während des Spiels von einer Vielzahl an Faktoren beeinflusst werden kann. Hierzu zählen das persönliche Können des Nutzers und das Verständnis dessen, was zu tun ist und ihn befähigt nach gewonnenen Erkenntnissen zu handeln. Diese persönlichen Eigenschaften stehen in Wechselwirkungen mit den allgemeinen Eigenschaften der Spiele, die für alle Nutzer gleich gelten. Durch bestehende Abhängigkeiten lassen sich diese nicht immer klar voneinander trennen, was eine umfassende Analyse erschwert. Handelt der Spieler innerhalb der Spielwelt, so bedient er nicht nur das Spiel, sondern übernimmt aus einer spezifischen Perspektive heraus konkrete Aufgaben und stellt sich dabei Herausforderungen. Indem die Herausforderungen mit dem Spielverlauf schwieriger werden und er über seinen virtuellen Stellvertreter neu erlernte Fähigkeiten einsetzen muss, treibt er nicht nur eine Handlung voran, sondern erhält konstantes #Feedback auf sein Handeln und kommt der Erfüllung der bestimmenden Ziele näher. Fesselt das auf diese Weise erlebte Geschehen und wird der Nutzer gefordert, so kann eine #Immersion eintreten, bei der die übernommene Rolle im Spiel anstelle seiner Bedienung durch den Nutzer die Wahrnehmung bestimmt und der Eindruck entsteht, dass sich das Geschehen wesentlich durch seine Handlungen entwickelt.

Neben den zuvor genannten allgemeinen Ursachen für #Flow, haben SWEETSER et al. ihr GameFlow-Modell in einer Evaluation um 165 Heuristiken differenziert, die es ermöglichen sollen, es noch besser auf digitale Spiele anzuwenden. In ihrem Beispiel geschieht dies anhand von #Echtzeitstrategiespielen. An ihnen zeigen sie auf, welche Arten von Spielinhalten zum #Flow beitragen können. Durch den Umfang der Evaluierung wird dies nachfolgend exemplarisch am Bereich der #Immersion geschehen, deren Heuristiken in die Kategorien Erzählung, Grafik, Sound und Gameplay unterteilt werden.⁹³⁹

.....
939 Sweetser; Johnson; Wyeth: Revisiting the GameFlow Model.

Grafik 4-32: Aufschlüsselung von 17 Heuristiken des GameFlow-Modells aus der Kategorie Immersion am Beispiel von Echtzeitstrategiespielen
(nach: SWEETSER, JOHNSON, WYETH, 2012)

Erzählung:

- Das Intro zu Beginn sollte Spieler in die Handlung hineinziehen.
- Die Kampagne sollte Filmsequenzen beinhalten, welche die Handlung vorantreiben, den Spieler innerhalb der Welt verankern und ihr sowie den Charakteren Tiefe verleihen.
- Die Kampagne sollte eine unterhaltsame, involvierende und einprägsame Handlung erzählen und sie mit zunehmendem Spielverlauf immer weiter vertiefen.
- Der Spieler sollte eine Beziehung zur Spielwelt, den Charakteren und der Handlung entwickeln.
- Das Spiel sollte ergänzende Hintergrundinformationen über etwaige Rassen⁹⁴⁰ und die Handlung mithilfe des Handbuchs und anderer Quellen bieten.

Grafik:

- Grafische Darstellungen sollten detailliert sein, um Spielwelt, Gebäude und Charaktere lebendig erscheinen zu lassen und ihnen eine Persönlichkeit zu verleihen.
- Topografie, Gebäude und Einheiten sollten dazu genutzt werden, um die Atmosphäre des Spiels zu definieren und ein Gefühl für die Spielwelt zu vermitteln.
- Gebäude, Topografie und die Einheiten der verschiedenen Rassen sollten ein unverwechselbares Aussehen haben, dass die implizierten Merkmale eindeutig repräsentiert.
- Unterschiedliche Arten von Einheiten sollten ein markantes Aussehen haben, anstatt lediglich die Uniformierung oder Bewaffnung zu verändern.
- Animationen und Spezialeffekte sollten dazu genutzt werden, Spielwelt und Einheiten lebendig erscheinen zu lassen.
- Animationen sollten die Glaubwürdigkeit von Charakteren und Situationen nicht hemmen, z.B. durch wiederholtes Nicken und unpassende Armbewegungen.
- Kinematographische Gestaltungsmittel, wie Kamerabewegungen, sollten dazu genutzt werden, die Glaubwürdigkeit von Cut Scenes und Spielszenen zu fördern.
- Das Interface sollte Spielwelt und Rassen angepasst werden.

Sound:

- Sprache sollte genutzt werden, um Einheiten markante und lebendige Persönlichkeit zu geben.
- Soundeffekte und sprachliche Reaktionen sollten variieren und sich nicht wiederholen.
- Die verwendete Musik sollte jeder Rasse angepasst sein und dabei helfen, die Stimmung im Spiel zu vermitteln.

Gameplay:

- Die Spielelemente sollten sich zu einer reichen und detaillierten Welt ergänzen, die den Eindruck vermittelt, sich an einem realen Ort anstatt einer konstruierten Karte zu befinden.

nach: SWEETSER; JOHNSON; WYETH: **Revisitation the GameFlow Model, 2012, o. S., eigene Übersetzung**

Wie die von den drei Autoren entwickelten Heuristiken für die #Immersion zeigen, findet ein enges Zusammenspiel der Elemente Erzählung, Grafik, Sound und Gameplay statt. Dem Spieler wird eine Handlung erzählt und über grafische und akustische Elemente präsentiert. Innerhalb dieser Umgebung agiert er als aktiver Teil der Spielwelt, die im Idealfall so gestaltet

.....
940 Die von den Autoren verwendeten Beispiele entstammen mit WarCraft III, Age of Mythology, The Lord of the Rings: War of the Ring und Lords of EverQuest vor allem aus Spielen des Fantasy-Genres, wo neben Menschen auch zahlreiche weitere Rassen, wie Elfen, Orks und Trolle vorkommen. Finden sich allein menschliche Charaktere, so lassen sich alternativ soziale, nationale oder kulturelle Herkunft als Formen der Einteilung anwenden. Ebd.

ist, dass sie kohärent erscheint und der Spieler somit keine logischen Brüche mit der implizierten Situation wahrnimmt. Gerade die eintretenden Entwicklungen tragen nach den Autoren dazu bei, dass die über das #Intro begonnene Einführung in die Handlung über die gesamte Spielzeit aufrecht erhalten wird. Hierbei sind insondere audiovisuelle Präsentationsformen von Bedeutung. Das Gameplay untermauert den Eindruck der Spieler, in einer lebendigen Welt zu agieren, dagegen in deutlich geringem Umfang – zumindest bezüglich der #Immersion. Die zu den Kategorien Konzentration, Herausforderung, Spielerfähigkeiten, Kontrolle, eindeutige Ziele, Feedback und soziale Interaktion gehörenden weiteren 148 Heuristiken verstärken das #Flow-Erleben in weiteren Bereichen, die mit der #Immersion in direkter Beziehung stehen und sich entsprechend wechselseitig beeinflussen.

So hilfreich ein entsprechendes Analysemodell sein kann, um die komplexen Strukturen eines digitalen Spiels und seine möglichen Wirkungen auf den Nutzer in Form von #Flow-Erlebnissen begreifbar zu machen, finden sich in den Arbeiten der hier genannten Autoren auch Kritikpunkte. Allen voran ist hier die Anwendbarkeit auf andere Genres zu nennen, da sich diese, wie im Rahmen dieser Arbeit in den entsprechenden Kapiteln deutlich gemacht wurde, stark voneinander unterscheiden können. Hier wäre es also notwendig eine Reihe weiterer GameFlow-Modelle mit eigenen Heuristiken zu entwerfen, die es erlauben, auch Genres wie #Adventures, #Shooter oder #Simulationen vergleichbar detailliert untersuchbar zu machen. Dies identifizieren SWEETSER et al. bereits selbst als künftiges Arbeitsfeld. Gleiches gilt für die teils vorgebrachte Kritik nach einem zu starken Fokus auf #Einzelspielertitel, während #Flow-Erlebnisse im #Mehrspielermodus dagegen weitgehend entfielen. Dieser Punkt ist nachvollziehbar, da in jenen Titeln andere Abläufe und Anlässe für #Flow entstehen. So fehlt in der Regel die als wichtig angesehene Erzählung. Auch dies bestätigen die Autoren als Desiderat.⁹⁴¹

Nicht erwähnt, jedoch aus den Ausführungen abzuleiten, ist in diesem Zusammenhang, dass sich auch #Mehrspielermodi und -titel häufig an Konventionen der jeweils übergeordneten Genres orientieren. Insoweit wären diese aus dem bestehenden Modell, bzw. den noch zu entwickelnden weiteren Modellen, entnehmbar und müssten lediglich noch um die aus den Spezifika der jeweiligen Titel erwachsenden Formen der sozialen Interaktion ergänzt werden. Gleichwohl ließ sich bei einer Vielzahl an Titeln unterschiedlichster Genres beobachten, dass sie viele der genannten Voraussetzungen für #Flow teilen, so dass viele der Heuristiken unmittelbar anwendbar sind.

Auch Historienspiele teilen viele dieser Eigenschaften, weisen jedoch nach KINGSEPP durch die vorhandenen Geschichtsbezüge noch eine weitere interessante Quelle für Immersion auf. Unter dem Schlagwort der „immersive historicity“ ließen sich räumliche, zeitliche und akus-

.....
941 Ebd.

tische Verortung unterscheiden, die häufig auf durch Filme und andere Massenmedien etablierte populäre Vorstellungen der Vergangenheit aufbauten und sie in hypermedialer Form ergänzten. Am Beispiel von Inszenierungen des Zweiten Weltkriegs in #First-Person-Shootern erklärt sie:

„Thus, what has become the most important evidence for what is real and what is not is the gamer’s feeling of immediacy, authenticity and reality. When put into the context of WWII FPS’s, the basic presumption would be that these games offer you the impression of having travelled in time so that you ideally should find yourself actually being and acting in a virtual version of the Nazi German Third Reich, including occupied territories, during WWII (...).“⁹⁴²

Diese Illusion einer Zeitreise mit dem Angebot in einer konkreten Vergangenheit aus der Perspektive konkreter Akteure heraus zu handeln, ist nicht auf Shooter zum Zweiten Weltkrieg beschränkt, sondern kann bei Historienspielen allgemein als wichtige weitere Quelle für Immersionprozesse angesehen werden. CHAPMAN spricht hierbei von einer präsenten „historical resonance“ und erläutert diese als das Zusammenspiel der inszenierten Vergangenheit in einem Historienspiel und dem Verständnis des Nutzers von den präsenten historischen Diskursen. Da letzteres vom individuellen Wissen abhängig sei, bezögen sich viele Titel auf besonders bekannte historische Ereignisse und setzten dabei, auch um die Darstellungen als authentisch erscheinen zu lassen, umfangreich auf Bezüge, darunter „historical processes, artefacts, facts, architecture, characters“ und weitere.⁹⁴³ Die bisherigen Ausführungen über Immersion, Flow und Spielformen greifen auch bei Historienspielen, erlauben jedoch zusätzlich die Befriedigung etwaiger Interessen von geschichtsinteressierten Nutzern. Unabhängig von der Qualität der einzelnen Werke oder der gewählten Herangehensweise⁹⁴⁴ lassen sich Historienspiele also auch in dieser Hinsicht als eine wirkmächtige Form der Inszenierung von Geschichte begreifen.

Das letzte Kapitel der zweiten Methodensäule befasste sich mit dem Spielerlebnis und damit mit dem Zusammenspiel der zahlreichen in den vorangegangenen Kapiteln beschriebenen ludischen Elementen digitaler Spiele. Über den Einstieg in verschiedene Verständnisse von den Begriffen „Spiel“ und „spielen“ wurden verschiedene Stile identifiziert, um unterschiedliche Intentionen der Nutzung aufzuzeigen. Dabei konnte erläutert werden, dass trotz der gleichen Voraussetzungen (die einprogrammierten Möglichkeiten im Spielsystem) äußerst unterschiedliche Formen der Nutzung möglich sind, die sich aus den individuellen Vorlieben

.....
942 Kingsepp, Eva: Immersive Historicity in World War II Digital Games, in: Human IT 8.2 (2006), S. 60–89. Zitat auf S. 64.

943 Vgl.: Chapman: Digital Games as History, beide Zitate auf S. 36f.

944 Kingsepp betrachtet exemplarisch die Titel Medal of Honor: Underground, Medal of Honor: Frontline, Wolfenstein 3D und Return to Castle Wolfenstein. Die beiden erstgenannten orientierten sich stark an etablierten Bildern und Werken wie Saving Private Ryan und Band of Brothers, während letztere Titel dagegen auf Mythen um das Interesse hochrangiger Nazis wie Heinrich Himmler an okkulten Themen aufbauten. Kingsepp, Eva: Immersive Historicity.

der Nutzer ergeben. Wie gezeigt werden konnte, kann für Untersuchungen erforderlich sein, auch die persönlichen Hintergründe der Spieler einzubeziehen, da ihre erworbenen Wertvorstellungen sich auch auf die Nutzung auswirken. Mit dem Bezug auf die von SWEETSER et al. gewonnenen Erkenntnisse wurde es zudem möglich, zentrale Punkte vorangegangener Kapitel auf ihre Relevanz für das Eintreten von #Flow-Erlebnissen einzuordnen. In diesem Kapitel wurde daher sowohl eine zentrale Facette des Spielerlebnisses beleuchtet, als auch eine in Bezug auf den #Flow zugespitzte Zusammenfassung ludischer Merkmale des Mediums vorgenommen. Durch gemeinsame Betrachtung im GameFlow-Modell offenbarte sich ebenfalls ein weiterer einflussreicher Faktor auf den #Flow, der nicht näher untersucht worden ist: Die narrativen Strukturen von Spielen. Sie haben einen bedeutenden Anteil daran, Inhalte zu kontextualisieren und daran, dass der Spieler seine Rolle im Setting begreifen kann. Deshalb werden zentrale narrative Elemente und ihre Beziehungen zu anderen Spielinhalten in der nun folgenden dritten Methodensäule näher untersucht.

5. Methodensäule 3: Die interaktive Erzählung von Geschichte

Historienspiele werden in dieser Arbeit auch als Form von Geschichtserzählungen begriffen, da wichtige Aspekte eines Settings erst auf narrativem Weg vermittelt und kontextualisiert werden. Die dritte der vier Methodensäulen des Analysemodells befasst sich daher mit der Identifikation zentraler narrativer Elemente in Spielen, ihrer Präsentation gegenüber dem Nutzer und der Einbindung von diesem in die Erzählung. Die folgenden Erläuterungen erfolgen ausgehend von der Annahme, dass Historienspiele, wie auch digitale Spiele insgesamt, interaktive Erzählungen bieten können. Bei ihnen ist der Nutzer nicht darauf beschränkt, den Entwicklungen lediglich passiv zu folgen, sondern wird dazu befähigt ein aktiver Teil des Geschehens zu werden und oft sogar in die Lage versetzt, ihren Verlauf selbst zu bestimmen, statt einer festen vorgegebenen Chronologie folgen zu müssen. Die Übernahme einer Rolle, sei es in Form eines spezifischen Akteurs innerhalb der Handlung oder eines nicht näher personifizierten Handelnden, erlaubt es, die eigenen Taten mit einem konkreten Kontext zu versehen und eintretende Entwicklungen als durch jene Taten beeinflusst wahrzunehmen.

Diese Involvierung hat zur Folge, dass das eigene Handeln eine unmittelbare Bedeutung für den Verlauf der Erzählung und ihres Ausgangs erlangt, obwohl mögliche Entwicklungen letztlich wesentlich davon abhängig bleiben, was zuvor in das Spiel einprogrammiert worden ist.⁹⁴⁵ Die Bedeutung der Narration eines Spiels für das Hineinversetzen in eine virtuelle Welt wurde zudem als ein zentrales Element im GameFlow-Modell von SWEETSER, WYETH, et al. zur Ermittlung von #Flow-Erlebnissen identifiziert. Dies zeigt die Wichtigkeit auf, ludische und narrative Elemente nicht künstlich voneinander zu trennen, sondern sie in ihrer gemeinsamen Beziehung zueinander zu begreifen.

Wie bereits bei den vorangegangenen Säulen erläutert, befassen sich die Ausführungen auch hier nur mit den Spielen selbst, so dass der Austausch zwischen Nutzern über Spielerlebnisse und -inhalte nicht berücksichtigt wird. Erst in der vierten und letzten Säule, die sich mit Indikatoren zur Bestimmung spielkultureller Bedeutungen befassen wird, werden auch jene Äußerungen von Nutzern berücksichtigt. Für das Thema dieses Kapitels soll nun exemplarisch gezeigt werden, wie die Erzählung dazu beiträgt einem oft vergleichbaren #Gameplay einen spezifischen Kontext zu geben, der es erlaubt ein Spielszenario räumlich wie auch zeitlich klar zu verorten. Auch soll dies dazu dienen, ein Bewusstsein für die Bedeutung des Narrativen in einem Spiel zu schaffen, das weit mehr bietet als eine bloße Hintergrundgeschichte oder einige Eckpfeiler für das interaktive Handeln. Dies zeigt sich anschaulich bei

⁹⁴⁵ Ausnahmen bilden lediglich Titel, die keine feste Erzählung vorgeben, sondern es dem Spieler erlauben Entwicklungen mit einer solchen Struktur zu versehen und so eigene Geschichten zu schreiben. Ein Beispiel hierfür wäre die Ths Sims-Reihe, die ihren Nutzern große Handlungsfreiheiten einräumt, gleichzeitig aber den Kontext vorgibt: die Simulation zwischenmenschlicher Beziehungen.

einem kurzen Vergleich der #Simulationsspiele *Anno 1404*, *Patrizier II: Geld und Macht* und *X3: Reunion*. In diesen drei Titeln entfällt ein bedeutender Teil der Spielzeit auf den Aufbau und die Pflege von Wirtschaftskreisläufen und das Mikromanagement zahlloser miteinander in Beziehung stehender Elemente. Betriebe müssen errichtet, ihre Versorgung mit Rohstoffen organisiert und produzierte Güter entweder direkt verkauft oder als Produktions- bzw. Komplementärgut weiterverarbeitet werden. Daran angeschlossen ist unter anderem der Schutz der Versorgungswege durch bewaffnete Eskorten und der Wettstreit mit mehreren computer-gesteuerten Konkurrenten.

Trotz dieser ludischen Gemeinsamkeiten unterscheidet sich die narrativ vermittelte Rolle des Spielers in den drei Titeln deutlich. In *Anno 1404* wird er zum Gründer einer Stadt in einer fiktiven Inselgruppe im frühen 15. Jahrhundert. In *Patrizier II* ist er ein Hansekaufmann im Nord- und Ostseeraum im Europa des 14. Jahrhunderts. Im Science-Fiction Szenario von *X3: Terran Conflict* kann er dagegen vor dem Hintergrund eines interstellaren Konflikts mit künstlichen Intelligenzen zwischen verschiedenen Karrieren wählen, darunter der eines Industriellen. Vermittelt werden diese sehr unterschiedlichen Settings bereits von Beginn an durch beiliegende Handbücher, die Werbung für die Titel sowie die zu Beginn des Spiels präsentierte Hintergrundgeschichte. Durch diese wenigen Mittel werden folglich die Voraussetzungen dafür geschaffen, dass der Nutzer verstehen kann, welche Art von Welt ihn während der folgenden Partie erwartet und wie seine Rolle konkret beschaffen ist.

Bei der näheren Analyse von Erzählformen in Spielen bedarf es jedoch wesentlich mehr als der bloßen allgemeinen Rahmung der Ereignisse, da sich über diese weder Handlungsmotive, noch Gründe für Entwicklungen analysieren lassen. Auch muss berücksichtigt werden, dass der Umfang der enthaltenen narrativen Elemente stark variieren kann und in einigen Titeln sogar ganz fehlt. Ein Verzicht auf diese ist etwa in Titeln wie *Tetris* und bei vielen digitalen Nachbildungen von Brett-, Karten- und Flipperspielen zu beobachten, bei denen weder eine sich entwickelnde Handlung, noch ein Protagonist existieren und das Gameplay zentral auf den Punkte- oder Spielgewinn ausgerichtet ist. Anstatt also eine allumfassende Darstellung zu entwickeln, die bedingt durch die sich stets entwickelnde Vielfalt des Mediums ohnehin keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben könnte, wird stattdessen versucht, zentrale Elemente zu identifizieren, die in Spielen dazu dienen, Geschichten zu erzählen und Inhalte narrativ zu präsentieren. Zu nennen sind neben Präsentationsformen narrativer Elemente insbesondere die Strukturen der Erzählungen, Emotionen, Ereignisse und Archetypen. Ebenfalls behandelt werden Formen der Präsentation der Erzählung innerhalb der interaktiven Welten, da sie es erforderlich machen, den Spieler aktiv zu involvieren anstatt lediglich eine vordefinierte Folge von Ereignissen darzustellen, wie es in Büchern oder Filmen der Fall ist.

Eine hilfreiche Quelle für den Einstieg in den Aufbau narrativer Strukturen in digitalen

Spielen ist der zweiteilige Aufsatz *Narrative Structures in Computer- and Video Games* von BARRY IP,⁹⁴⁶ weil sich dieser im Gegensatz zu vielen anderen Autoren weniger mit der übergeordneten Frage befasst, ob Spiele erzählende Medien sein können oder nicht, sondern mithilfe welcher Mittel die Vermittlung von Erzählungen erfolgen kann. Ips Vorgehensweise hat entsprechend einen direkten Bezug zu den Zielen dieser Arbeit. Da jedoch auch bei Ip bestimmte Aspekte nur eingeschränkt auf Historienspiele anwendbar sind, werden weitere Autoren hinzugezogen, die sich mit narratologischen Spielanalysen oder einzelnen Aspekten von diesen befasst haben. Da es Ip zudem weitgehend vermeidet seine Ausführungen anhand von konkreten aktuellen Spielsituationen zu erläutern,⁹⁴⁷ werden eigene Beispiele gewählt, die nicht nur dazu dienen sollen, das Gesagte zu belegen, sondern es auch in konkreten Spielkontexten zu erläutern und die Ausführungen damit möglichst verständlich zu halten.

Bei seinen Ausführungen unterscheidet Ip zwischen sechs Elementen einer interaktiven Erzählung:⁹⁴⁸ Hintergrundgeschichten, narrativen Vermittlungsformen, ludischen und narrativen Strukturen, Emotionen und Archetypen, die er am Beispiel der Heldenreise mit bis zu zwölf Akten erläutert. Diese Form der Struktur orientiere sich an etablierten Erzählmustern, die bereits von ARISTOTELES für die antike Tragödie beschrieben, von CHRISTOPHER VOGELER⁹⁴⁹ bei erfolgreichen amerikanischen Kinofilmen und von ERNEST ADAMS und ANDREW ROLLINGS⁹⁵⁰ für das digitale Spiel beobachtet worden seien. Kern dieses „call to adventure“,⁹⁵¹ der unmittelbar nach dem Spieleinstieg beginne, sei die gefährvolle Reise des Protagonisten, der seine vertraute Umgebung verlasse und nach zahlreichen Herausforderungen und Widrigkeiten schließlich eine Tat von großer Bedeutung vollbringe, wie dem Sieg über einen mächtigen Gegner und anschließend siegreich heimkehre.⁹⁵²

Während nicht jedes Spiel einen entsprechenden Protagonisten bietet, der als Held einer Geschichte fungieren kann, so bleibt die von IP, VOGELER, ADAMS und ROLLINGS beschriebene Heldenreise auch bei digitalen Spielen eine beliebte Erzählform, wie sich bei einem Blick

-
- 946 Im ersten Teil werden neben Definitionen und Abgrenzungen des Untersuchungsgegenstandes, die Hintergrundgeschichte, die narrativen Vermittlungsformen und die Spielstruktur behandelt, während im zweiten Teil die narrativen Strukturen, Emotionen und Archetypen behandelt werden.
- 947 Dies ist insoweit überraschend, da er zwar zehn Beispiele aus 21 Jahren ausgewählt hat und diese als Beleg für Aussagen heranzieht, dabei jedoch auf Erläuterungen konkreter Spielsituationen praktisch verzichtet.
- 948 Aufgrund einer etwas konfuse Struktur der Beiträge wurden die genannten Themen aus den Aussagen der Texte gewählt, nicht aus den Überschriften, wo Ip selbst eine Einteilung vornimmt. Nach seiner Einteilung müssten die Bezeichnungen lauten: Cut Scenes, Spiel- und narrative Strukturen, Emotionen und Archetypen. Diese Einteilung ist etwas unglücklich und spiegelt nur bedingt die Inhalte wider.
- 949 Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos (Zweitausendeins Edition), Frankfurt am Main, 2010.
- 950 Adams, Ernest; Rollings, Andrew: Rollings, Andrew and Ernest Adams on Game Design (New Riders Games, 2), Indianapolis, 2003.
- 951 Zitat in: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 120.
- 952 Vgl.: Ebd., S. 111f. Dort findet sich auch eine tabellarische Aufstellung der zwölf Akte der Reise.

auf die Protagonisten zahlreicher populärer Reihen zeigt. Genannt werden können hier unter anderem Lara Croft (*Tomb Raider*-Reihe),⁹⁵³ Gordon Freeman (*Half-Life*-Reihe),⁹⁵⁴ Ezio Auditore da Firenze (*Assassin's Creed II*, *-Brotherhood* und *-Revelations*),⁹⁵⁵ Commander Shepard (*Mass Effect*-Reihe),⁹⁵⁶ James „Jim“ Raynor (*StarCraft*-Reihe),⁹⁵⁷ Artyom (*Metro*-Reihe),⁹⁵⁸ Geralt of Rivia (*The Witcher*-Reihe)⁹⁵⁹ oder Adam Jensen (*Deus Ex: Human Revolution* und *-Mankind Divided*).⁹⁶⁰

Die zentrale Gemeinsamkeit der Heldenreisen, die im späteren Teil dieses Kapitels erläutert

.....

- 953 Im 2013 erschienenen Teil tritt Croft als junge Nachwuchswissenschaftlerin eine Forschungsreise an, die nach einem Schiffsunglück zu einem Überlebenskampf auf einer abgelegenen Insel wird, von der sie mit ihren Kameraden entkommen muss. Neben der Topografie der Insel und ihren Bewohnern stellen insbesondere mysteriöse und von einer alten Herrscherin gelenkte Stürme zu überwindende Herausforderungen dar. Im 2016 erschienenen Nachfolger *Rise of the Tomb Raider* setzt sich der Entwicklungsprozess Crofts fort und wird schließlich im letzten Teil der Trilogie, *Shadow of the Tomb Raider*, von 2018 abgeschlossen.
- 954 Als Wissenschaftler in einer Forschungseinrichtung muss dieser aus dem Komplex entkommen, nachdem ein Experiment fehlgeschlagen ist. Neben den Folgen des Experiments, wie Zerstörungen an der Einrichtung und aus einer anderen Dimension kommenden Außerirdischen, muss Freeman auch gegen das US-Militär kämpfen, welches die Folgen des Experiments gewaltsam vertuschen will. Im Nachfolger *Half-Life 2* wird die Handlung fortgesetzt, als Freeman begreifen muss, dass seine Bemühungen gescheitert sind und die Erde unterjocht worden ist.
- 955 Dieser erfährt nach der Ermordung seines Vaters und seiner Brüder, dass er in eine geheime Bruderschaft hineingeboren wurde, die für das Gute auf der Welt und gegen den Templer-Orden kämpft. Neben dem Kampf gegen diesen über Attentate auf Führungspersonen ist eines der zentralen Ziele die Erlangung mächtiger Artefakte, den „Pieces of Eden“, die gut versteckt worden sind und ihrem Besitzer große Macht über seine Mitmenschen verleihen.
- 956 Als zunächst gewöhnlicher Soldat wird er durch eine zufällig erworbene Fähigkeit, das Verständnis einer Jahrtausende alten Warnung eines ausgestorbenen außerirdischen Volkes, die Schlüsselfigur bei der Rettung der Galaxie vor feindseligen Maschinenwesen, den Reapern. Hierzu muss er zahlreiche Völker gegen einen gemeinsamen Feind vereinen, eine Schlüsselrolle im finalen Kampf auf der Erde einnehmen und schließlich eine Entscheidung treffen, die das künftige Schicksal der Galaxie bestimmen wird.
- 957 Als einfacher Gesetzeshüter in einer abgelegenen Kolonie wird er zu einem Freiheitskämpfer, der jenen hilft, die das autoritäre Terranische Dominion sich selbst überlassen hat. Nachdem er Verbündete durch seine Taten gewonnen hat, ist er mit deren Hilfe in der Lage die Anführerin der außerirdischen Zerg, die Queen of Blades, zu besiegen, die einst aus seiner großen Liebe Sarah Kerrigan entstand.
- 958 In der postapokalyptischen Welt nach einem Atomkrieg lebt dieser im Moskauer U-Bahnnetz und verlässt seine Heimatstation, um diese und die anderen Überlebenden in der Metro vor einer fremdartigen Macht an der Erdoberfläche sowie menschlichen Bedrohungen innerhalb der Metro zu beschützen, welche die anderen Überlebenden gefährden. Neben Verbündeten trifft dieser auch auf zahlreiche Widersacher, die er für die Fortsetzung seiner Reise überwinden muss, so etwa das faschistische Vierte Reich oder die kommunistische Rote Linie.
- 959 Witcher sind genetisch veränderte bezahlte Monsterjäger und durchstreifen die Welt auf der Suche nach Wesen, die Menschen und andere Bewohner bedrohen. Als Meister des Kampfes wird Geralt im dritten Teil der Reihe beispielsweise engagiert, um die Tochter des Kaisers, zudem seine Adoptivtochter, zu finden, die von der „Wild Hunt“ gejagt wird. Hierbei interagiert er mit zahlreichen Charakteren und erfährt teils am eigenen Leib den Hass, den die Völker untereinander und den Witchern gegenüber im Besonderen hegen.
- 960 In einer dystopischen Zukunft in der die Veränderung des menschlichen Körpers durch mechanische Implantate, so genannte Augmentations, Alltag geworden ist, versucht Jensen die Hintermänner einer Verschwörung aus Großkonzernen und Politikern zu entlarven und gleichzeitig ein Abdriften der Gesellschaft in das Chaos zu verhindern, das aus Vorurteilen und Verfolgung entsteht. Hierzu interagiert er mit zahlreichen Charakteren, um deren Motive zu durchschauen und den Verschwörern auf die Spur zu kommen.

werden, ist das Erleben einer virtuellen Erzählung über den Protagonisten. Einzelne Abschnitte der Erzählungen ergeben sich jedoch anders als bei den passiv konsumierten Medien erst aus Fortschritten, die der Spieler durch sein Handeln erreicht. Müsste er beispielsweise an ein Artefakt gelangen, das in einer Grabanlage verborgen ist, so hätte er hierzu auf der ludischen Ebene vielleicht Fallen zu überwinden oder die Spielwelt nach versteckten Wegen abzusuchen, die ihm den Zugang zum Raum mit dem Artefakt erlauben. Auf der narrativen Ebene würde dieses Ziel dagegen mit einer Charakterisierung des Protagonisten, seiner Rolle in der Handlung, den Gründen für die zu erledigenden Aufgaben und den prognostizierten Folgen bei Erfolg oder Misserfolg gerahmt werden. So ist es in der Heldenreise nicht ein abstrakter Protagonist X, sondern zum Beispiel Lara Croft, Ezio Auditore oder Geralt of Rivia, die aus sehr konkreten Motiven handeln, die früh im jeweiligen Spiel umrissen werden und zu einem wichtigen Teil der sie umgebenden Welt werden.⁹⁶¹ Jedoch unterscheiden sich die virtuellen Heldenreisen trotz vorhandener Protagonisten in einem wichtigen Punkt gegenüber den Erzählungen aus Buch und Film: Durch spielerische Freiheiten kann es sein, dass manche Nebenhandlungen und -aufgaben nicht zwangsläufig absolviert werden müssen, wodurch sich auch die erlebte Heldenreise von Spieler zu Spieler unterscheiden kann. Gleiches gilt auch, wenn Dilemmas⁹⁶² möglich sind, die den Verlauf der Handlung in die eine oder andere Richtung lenken können.

Gleich welcher Handlung der Spieler folgt, es kommt auf sehr vielfältige Weise zu einem Informationsaustausch, bei dem dieser eine enorme Menge an Kenntnissen über Handlungsorte und -anlässe, handelnde Charaktere und viele weitere Details erhält, über die er nicht nur in die Lage versetzt wird, zu verstehen, warum er etwas tun muss, sondern auch wie dieses mit anderen Ereignissen in Bezug steht. Dienen einige dieser Informationen dem Erreichen von Fortschritten in der Spielwelt, wie Hinweisen einen bisher unbekannten Ort näher zu erforschen, dienen andere der Untermauerung der Hintergrundgeschichte und dem Vortreiben der die Reise des Helden begleitenden Erzählung. In den folgenden Unterkapiteln werden eine Reihe etablierter Mittel erläutert, über die dieser Vermittlungsprozess erfolgt. Sie

.....

- 961 Oft findet sich hierbei der Begriff „Lore“ oder narratives Universum. Dies trage nach Heinze zentral dazu bei, ein Setting und seine Inhalte nicht nur lose, sondern glaubwürdig narrativ, wie auch ludisch, zu verbinden. Vgl.: Heinze: *Mittelalter Computerspiele*, S. 202–210.
- 962 Fachbegriff für narrative Situationen, in denen es erforderlich wird eine Entscheidung zu treffen und damit über den Handlungsverlauf zu entscheiden. Besonders anschaulich zeigt sich dieses Spielprinzip in mehreren miteinander in Beziehung stehenden Quests in *The Witcher III: Wild Hunt*, die schließlich im Quest „Return to Crookbag Bog“ enden. Abhängig von Entscheidungen des Spielers, treten nur bestimmte Enden dieser Nebenhandlung ein, die zuvor jedoch nicht erkennbar sind. So kann die verschwunden geglaubte, tatsächlich aber unter einem Zauber stehende Ehefrau des „Bloody Baron“ genannten Philip Strenger nur gerettet werden, wenn zuvor bestimmte Entscheidungen getroffen wurden. War dies nicht der Fall, so stirbt sie, woraufhin Strenger kurz darauf Selbstmord begeht. Zu den Zusammenhängen, siehe die Ausführungen zu den Quests „Return to Crookback Bog“, „Family Matters“, „The Whispering Hillock“ und „The Ladies of the Wood“ im Wiki zur Reihe, witcher.wikia.com.

haben einen wichtigen Anteil daran, dass der Spieler sein Handeln nicht nur durch ludische #Feedbacks, sondern insbesondere auch durch Fortschritte in der Erzählung als bedeutsam begreifen kann und idealerweise ein #Flow-Erlebnis eintritt, bei dem sich der Spieler weniger als Bediener eines Computerprogramms, sondern als Hauptfigur einer Erzählung begreift.

5.1. Hintergrundgeschichten als Rahmung des Settings

Die Hintergrundgeschichte diene nach Ip der Balance zwischen Interaktion und Narration und sei „[o]ne of the most basic methods (...), which provides a simple description of the game's setting in terms of its environment, key characters, and main objectives.“⁹⁶³ Sie werde oft bereits a.,uf der Verpackung des Spiels oder im Handbuch knapp erklärt oder zu Beginn des Spiels erzählt, so dass der Spieler in die Lage versetzt werde nachfolgende Entwicklungen und seine Rolle bei diesen einzuordnen.⁹⁶⁴ Durch ihre häufige Nennung außerhalb der Spielwelt – neben der Verpackung sind etwa die Beschreibungen in Onlineshops oder auf Webseiten zu den Spielen zu nennen – erfüllen die Angaben eine Doppelfunktion. Sie erläutern den Kontext in dem die Handlungen des Spielers stattfinden und versuchen gleichzeitig, ein Kaufinteresse zu generieren. Sind diese Angaben meist relativ allgemeiner Natur, so umreißen sie doch meist bereits Setting, Protagonisten und Ziele auf eine Art, die im Idealfall neugierig auf das spätere Spiel macht und Erwartungen weckt:

„It can be seen that a certain level of dramatic effect is present in all of the back stories examined, with themes including rescue, murder, revenge, escape, survival, mystery, and heroism being the principal focus in many of the titles.“⁹⁶⁵

Im Fall von Historienspielen wird außerdem oftmals eine Angabe zu den präsenten historischen Ereignissen gemacht, so dass der Spieler bereits vor dem Kauf einen Eindruck davon erhält, welcher historische Zeitraum und welcher Ort ihn erwarten und wie seine Rolle vor ihrem Hintergrund beschaffen sein könnte. Dieser Eindruck wird außerdem durch Bilder und eine Einbeziehung des Genres begünstigt, so dass die generierten Erwartungen neben den narrativen und historischen Schwerpunkten auch Rückschlüsse auf das zu erwartende Gameplay erlauben. Verfügt der Spieler über Vorkenntnisse zu den genannten bzw. gezeigten Genres, so kann er schließlich auch auf seine früheren Erfahrungen mit anderen Titeln aus dem gleichen Genre zurückgreifen, wenn er die Aussagen zu Setting und Handlung mit jenen zum Gameplay in Beziehung zueinander bringt. Die folgenden Beispiele für Aussagen auf der Verpackung von Historienspielen zeigen, wie bei der Präsentation der Hintergrundgeschichte an etwaige individuelle Erfahrungen mit Genres, Vorgängern und Geschichtsbildern der

963 Zitat in: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 108.

964 Ebd., S. 120.

965 Zitat in: Ebd.

Spieler angeknüpft wird.

„Mit der vierten Generation der Silent Hunter Marke erleben Sie den Krieg im Pazifik zwischen Japan und den USA an Bord der U.S. U-Boote. Spielen Sie die noch realistischere, ergreifende und historisch exakte Simulation (...).“⁹⁶⁶

„Als Fortsetzung der erfolgreichen deutschen Handelssimulation versetzt Euch Patrizier II als Seehändler in das spätmittelalterliche Nordeuropa zur Blütezeit der Hanse. Fernkaufleute der Nord- und Ostsee kommen zu sagenhaftem Reichtum durch den Handel in der Region zwischen London, Novgorod, Köln und Bergen.“⁹⁶⁷

„September 1944. Es war einer der dunkelsten Momente des 2. Weltkriegs und forderte das Leben von 17.000 Alliierten in nur neun Tagen. Die Geschichtsbücher nennen es Operation Market Garden, aber die Männer der 101. Luftlandedivision kennen es als Hell's Highway. (...) Eine kompromisslose Sicht des Krieges basierend auf einer wahren Geschichte.“⁹⁶⁸

„Wir haben schon viel von dir gehört, denn dein Ruf eilt deinem stolzen Schiff übers Wasser voraus. Es wird gesagt, du seist im Abendland ein großer Baumeister, ein geschickter Diplomat und ein schlauer Händler. (...) Die detailgetreuen Animationen lassen dabei das 15. Jahrhundert vor deinen Augen wieder auferstehen.“⁹⁶⁹

„World in Conflict: Soviet Assault spielt zur Zeit des Kalten Krieges und versetzt den Spieler in eine realistische und dramatische Welt, die sich durch eine mitreißende Hintergrundgeschichte und überzeugende Charaktere auszeichnet.“⁹⁷⁰

Wie bei allen ausgewählten Beispielen deutlich wird, werden bereits bevor das jeweilige Spiel gestartet wird allgemeine Angaben dazu gemacht, um was für ein Setting es sich handelt, welche Rolle der Spieler innehaben wird und in der Regel um was für ein Genre es sich handelt. Die Einführung in die Ereignisse, welche die Rahmenhandlung des Spiels bilden, erfolgt dagegen sehr verschieden und spiegelt die Breite der in Historienspielen, wie auch digitalen Spielen generell anzutreffenden erzählerischen Möglichkeiten wider. Während *Silent Hunter 4*, *Anno 1404* und *Patrizier II* über keinen namentlich genannten Protagonisten verfügen und emergente Spielwelten bieten, in denen jedes Spiel anders abläuft, verwenden die anderen zwei Titel unveränderliche Protagonisten und progressive Spielwelten.⁹⁷¹ Entsprechend unterschiedlich erfolgt die weitere Präsentation der Rahmenhandlung.

In den drei erstgenannten sind es die Beschreibung der Spielwelt und die Karriere, die der Spieler machen kann, so dass Beschreibungen im Handbuch und dem #Intro-Video, dem wichtigsten Mittel, um die Rahmenhandlung erzählerisch einzuleiten, vor allem einen Kontext über die behandelte Zeit liefern. U-Boot Kapitäne sollen in *Silent Hunter 4* nach dem Angriff auf Pearl Harbor und der erfolgten Kriegserklärung die japanische Marine schwächen

.....

966 Zitat in: Spielbeschreibung auf der Rückseite der Verpackung von Silent Hunter 4 Gold.

967 Zitat in: Spielbeschreibung auf der Rückseite der Verpackung von Patrizier II Gold-Edition.

968 Zitat in: Spielbeschreibung auf der Rückseite der Verpackung von Brother's in Arms: Hell's Highway.

969 Zitat in: Spielbeschreibung auf der Rückseite der Verpackung von Anno 1404.

970 Zitat in: Spielbeschreibung auf der Rückseite der Verpackung von World in Conflict: Soviet Assault.

971 Die Unterschiede zwischen beiden Strukturen werden im kommenden Kapitel erläutert.

und damit die Wende im Krieg der USA im Pazifik unterstützen. Entsprechend zeigt das #Intro den Ablauf eines U-Boot Angriffs auf einen japanischen Verband im Zeitraffer, der zudem durch das Gedicht „On Time“ von John Milton aus dem Off begleitet wird. *Anno 1404* kontextualisiert das spätere Spiel dagegen vor allem über gemalte Szenen von Fernhandel und Entdeckungen im Orient, die von einer kraftvollen und positiven Musik begleitet, jedoch nicht weiter kommentiert werden. Anders als das getragene Gedicht von Milton, entsteht hier damit der Eindruck von einer Aufbruchstimmung, was eine Anspielung auf die beginnende Renaissance und die Zeit zahlreicher Entdeckungen sein könnte. In *Patrizier II* ist es schließlich ein alternder Kaufmann, der sich in einem Monolog an seinen Gesprächspartner wendet und in Rückblenden von seinem Leben erzählt. Obwohl der Protagonist namenlos bleibt, wird er vom Kaufmann am Ende direkt angesprochen und gefragt, ob er es ihm gleichtun werde, so dass hier eine Aufforderung erfolgt, das im #Intro Gesagte im Spiel umzusetzen.

Wie die drei zuletzt genannten Titel, verzichtet auch *World in Conflict* im #Intro und im Handbuch auf eine Nennung des später als „Parker“ angesprochenen Protagonisten. Jedoch wird es in den Darstellungen sehr konkret, indem im an Hollywood-Kriegsfilme erinnernden #Intro der unmittelbare Beginn eines Krieges zwischen der Sowjetunion und den USA durch eine Invasion in Seattle. Fehlt diesem #Intro eine konkrete historische Einordnung, so wurde diese mit der #Erweiterung *Soviet Assault* nachgeliefert, in der über Texteinblendungen und die Verlesung einer fiktiven sowjetischen Presseerklärung der Hintergrund des kontrafaktischen Szenarios entworfen wird, das im Spiel gezeigt wird: Als Verhandlungen über Finanzhilfen für die am Boden liegende Wirtschaft der Sowjetunion scheitern, startet diese eine Invasion Europas, bevor sie Monate später in die USA einmarschiert.

Im Gegensatz zu den anderen vier Beispielen wird lediglich in *Brothers in Arms: Hell's Highway* eine konkrete visuelle Personifizierung des Protagonisten vorgenommen. Neben einer knappen Erläuterung der Operation Market Garden nennt das Handbuch außerdem den Protagonisten und seine Aufgabe im Konflikt:

„Sie sind Sgt. Baker, Gruppenführer einer Aufklärungseinheit der 101. Luftlandedivision. Sie haben den D-Day überlebt – viele Kameraden ihrer Gruppe jedoch nicht. Es liegt an Ihnen die aus Veteranen und unerfahrenen Soldaten bestehende Gruppe in den Kampf zu führen. Ihr Leben liegt in Ihren Händen.“⁹⁷²

Auch im #Intro stehen Baker und seine Erlebnisse seit der im ersten Teil gezeigten Luftlandung in der Normandie im Fokus. Anders als in *World in Conflict* erfolgt die Rahmung hier weniger über eine aufregende Präsentation von Krieg, sondern erinnert an die Fernsehserie *Band of Brothers*. Wie in dieser, wird auch im Spiel auffällig viel Zeit investiert, um die psychischen Kriegsfolgen auf den Protagonisten und seine Kameraden zu thematisieren. Kennt der Spieler populäre, den Zweiten Weltkrieg ebenfalls behandelnde Reihen wie *Call of Duty*

972 Zitat in: Handbuch zu *Brothers in Arms: Hell's Highway*, S. 5.

oder *Medal of Honor*, so kann davon ausgegangen werden, dass ihm die Unterschiede bei der Präsentation des Settings auffallen.

Gleich auf welche der beschriebenen Arten die Rahmung des späteren Spiels erfolgt, so ließen sich Ips Ausführungen zur Relevanz der Hintergrundgeschichte über die Beispiele bestätigen. Auch wenn bei den eher ruhigen #Intros von *Patrizier II* und *Anno 1404* sicherlich eine weniger dramatische Hinführung an das Gameplay der Spiele erfolgt, als es bei den anderen Beispielen der Fall ist und die von ihm genannten Themen mit Ausnahme von Heldenmut und Überleben in den militärisch geprägten Historienspielen kaum präsent sind, so relevant ist die Rahmung der Ereignisse für das erste grundlegende Verständnis des Settings auch hier. Wie Ip richtig feststellt, dienen Hintergrundgeschichten „to describe a game's environment, key characters, and main objectives.“⁹⁷³ Im Fall der Historienspiele erfolgt neben der Vermittlung der Handlung außerdem oft eine zeitliche Verortung der Inhalte. Durch diese ist der Spieler in der Lage, das Gezeigte mit bestehendem Wissen über die Vergangenheit in Verbindung zu bringen, was ebenfalls dazu beitragen kann, einen Kaufanreiz zu generieren, wenn Spieler Titel zu von ihnen favorisierten Settings suchen.

Erwartet ein Spieler eine möglichst akkurate Nachbildung der Vergangenheit und liest Aussagen wie zu *Silent Hunter IV* oder *Brothers in Arms: Hell's Highway*, so können diese als Kaufanreiz dienen und werden entsprechend zu einem wichtigen Mittel in der Vermarktung. Erwartet ein anderer Spieler dagegen eher breite Handlungsfreiheiten, die bei einer engen Orientierung an konkreten historischen Ereignissen aus offensichtlichen Gründen nicht möglich sind, so erschienen *Patrizier II* oder *Anno 1404* vermutlich als passendere Titel, um den gewünschten Spielspaß zu befriedigen. In diesen und vergleichbaren Fällen kann die Hintergrundgeschichte in Historienspielen also sowohl die Funktion der von Ip genannten Rahmung der späteren Ereignisse und die Vorstellung von Charakteren, als auch eine Information über den Umgang mit den enthaltenen geschichtlichen Themen bieten.

Neben der Vermittlung von historischen Bezügen erlangt die Hintergrundgeschichte darüber hinaus gerade bei kontrafaktischen Szenarien eine besondere Bedeutung. In Titeln wie *World in Conflict*, wo ein in bestimmten Details veränderter kontrafaktischer Geschichtsverlauf präsentiert wird, entfällt die Möglichkeit an Wissen der späteren Nutzer über die tatsächliche Vergangenheit anzuknüpfen teilweise. Rahmungen befassen sich daher, wie im Beispiel, oft mit einer Erklärung des Grundes und der Art der Veränderung sowie etwaigen Folgen, denen sich der Spieler später zu stellen hat. Im Beispiel wäre dies ein dritter Weltkrieg in den späten 1980er-Jahren, als die Sowjetunion wirtschaftlich am Ende war und als Ausweg eine Invasion des Westens startete, der jedoch mit Mitteln geführt wird, die dem Spieler aus dem eigenen Alltag oder aus medialer Berichterstattung vertraut sind.

973 Zitat in: Ip: *Narrative Structures*, Part 1, S. 120.

5.2. Progressive und emergente Spielstrukturen

Während narrative Vermittlungsmethoden bei der zuvor beschriebenen Hintergrundgeschichte direkt sichtbar sind, verhält es sich mit der von JP genannten Spielstruktur anders. Diese ist Teil des Spielaufbaus und gibt damit mögliche Verläufe vor, die beispielsweise ein Dialog mit einem #Non Player Charakter (#NPC) oder zu erfüllende Aufgabenketten nehmen können. Einhergehend mit dieser Struktur ist eine Form der Zeitlichkeit, die JESPER JUUL in Bezug auf die Narration von digitalen Spielen wie folgt beschreibt:

„There is an inherent conflict between the *now* of the interaction and the *past* or *prior* of the narrative. (...) The relations between reader/story and player/game are completely different – the player inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game *and* undertakes a role inside the game.“⁹⁷⁴

Mit dieser Unterscheidung zwischen dem Spieler als Bedienendem vor dem Computer und dem Spieler, der gleichzeitig über den Protagonisten Teil der Spielwelt wird und diese unmittelbar erlebt, spricht JUUL zentrale Aspekte an, die sowohl Spiel- als auch Erzählungswahrnehmung direkt beeinflussen. Ist es im ersten wesentlich der #Flow, so ist es im zweiten zudem noch ein Verhältnis des Spielers zur erzählten Geschichte. Anders als die von JUUL genannten schriftlichen Erzählungen, die als Vergangenes wahrgenommen werden, obwohl sie durchaus in der Gegenwart des Protagonisten angesiedelt sein können, finden Spiele durch ihre Nutzung im Jetzt statt. Gleichwohl finden sich jedoch auch in virtuellen Narrationen vergangene Zeiten wieder, indem diese ähnlich der schriftlichen Erzählung durch entsprechende Angaben in eine frühere Zeitebene gesetzt werden, die sich vom Jetzt unterscheidet, in welchem der Spieler handelt. Durch das Interaktive des Mediums findet das Geschehen auf mehreren zeitlichen Ebenen gleichzeitig statt.

Diese Unterscheidung ist gerade auch für Historienspiele relevant, da die Erzählung hier einerseits in eine vergangene Zeit verlegt wird,⁹⁷⁵ obwohl sie durch das Handeln des Spielers gleichzeitig für ihn zum Jetzt wird. Für das im Rahmen der Hintergrundgeschichten gemachte Angebot frühere Zeiten nachzuerleben⁹⁷⁶ ist diese Prämisse, in der Vergangenheit oder einer von ihr maßgeblich beeinflussten Gegenwart oder Zukunft zu agieren, als ein zentraler Baustein anzusehen, um Geschichtsthemen mit einer Relevanz für den Spieler auszustatten. Unabhängig davon, ob es sich jedoch um ein Historienspiel handelt oder nicht, so lassen sich zwei grundlegende Strukturen unterscheiden, um ein Spiel zu strukturieren. CARL HEINZE stellt diese in Form von Grafiken dar, die den Unterschied zwischen einer progressiven und emergenten Struktur zeigen.

Wie deutlich zu sehen ist, bilden die progressiven Strukturen wesentlich eine Kette von in

974 Zitat in: Juul: Games Telling Stories, o. S.

975 Dies betrifft durch die häufige Ansiedlung in der Vergangenheit vor allem Historienspiele ersten und zweiten Grades.

976 Siehe hierzu unter anderem die im Kapitel 5.1. zitierten Werbeaussagen.

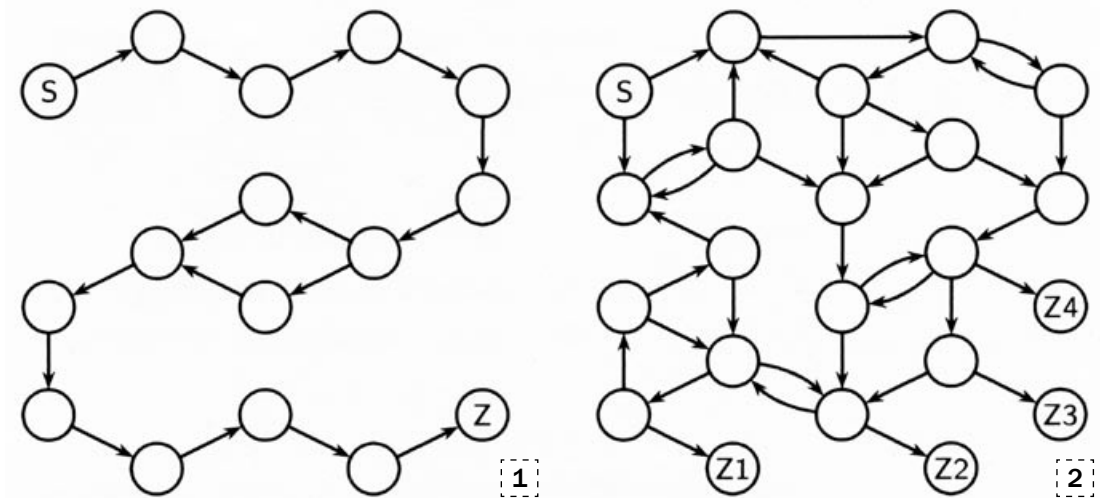


Abb. 5-1: Vereinfachte Darstellung einer progressiven (1) und emergenten (2) Spielstruktur. Quelle: HEINZE, Mittelalter Computer Spiele, S. 118.

chronologischer Beziehung zueinander stehenden Ereignissen. Der Spieler bewege sich laut HEINZE vom Start (S) an entlang eines umfassend geregelten Weges, bis er ein oder nur wenige verschiedene Ziele (Z) erreicht und damit das Spiel gelöst habe.⁹⁷⁷ Auch wenn ludische Elemente mit den Ereignissen assoziiert sind, etwa ein zu lösendes Rätsel oder ein zu überwindender Gegner, so ändert dies nichts an ihrer chronologischen Position innerhalb der progressiven Struktur, die vom Spieler nicht verändert werden kann.

Ein typisches Genre, das mit einer progressiven Spielstruktur assoziiert wird, ist das #Adventure, da in ihm eine Erzählung entlang einer vorgegebenen Chronologie präsentiert wird. Zwar hat sich im Laufe der Jahre durchaus eine gewisse Loslösung von starren progressiven Strukturen ergeben, etwa durch die Ergänzung von zu treffenden Entscheidungen, die zu unterschiedlichen Enden führen, jedoch zählt das Genre weiterhin zu jenen mit der stärksten Progressivität bei der Erzählung. Auch in den meisten #Level-basierten Spielen, z.B. in #Jump'n'Runs, findet sich diese wieder, was damit zusammenhängt, dass hier neben einer etwaigen erzählten Handlung außerdem ein ansteigender #Schwierigkeitsgrad enthalten ist. Statt der Erforschung der Spielwelt als Mittel für die Lösung von Rätseln, sind es hier vor allem steigende Herausforderungen, die über die Topografie der #Level an die Fähigkeiten des Nutzers gestellt werden.

Das andere Extrem bilden die emergenten Strukturen. Auch wenn es bei ihnen neben dem vorgegebenen Start- oft auch definierte Endpunkte in Form von zu erfüllenden Zielen gibt, so seien die Abläufe nach HEINZE nur durch eine vergleichsweise geringe Zahl an Regeln bestimmt. Wie das #Adventure bei den progressiven Spielen, sei auch das von ihm genannte Schach ein klassisches Beispiel für ein emergentes Spiel. Der von HEINZE genannte

977 Heinze: Mittelalter Computer Spiele, S. 117.

Grad der Konfigurierbarkeit von Spielzuständen⁹⁷⁸ kann daher als zentraler Unterschied für beide Arten von Strukturen angesehen werden. Sind die Zustände und ihre Beziehung zueinander durch die Chronologie der Erzählung in #Adventures klar vorgegeben, so beschränken sich die Zustände in #Wirtschafts-, #Aufbau- und #Fahrzeugsimulationen oder vielen #Strategiespielen dagegen oft vor allem auf Eigenschaften von in Beziehung zueinander stehenden Spielelementen.

Errichtet der Spieler in *Anno 1404* beispielsweise Wohnhäuser, so muss er gleichzeitig die Bedürfnisse der Bewohner befriedigen, da diese sonst ausziehen, anstatt auf die nächsthöhere Bevölkerungstufe aufzusteigen. Produktionsbetriebe für die Bedürfnisse benötigen wiederum eine Reihe von Gütern für ihre Errichtung und für ihren Betrieb. In stark emergenten Spielen ist damit oft ein Mikromanagement erforderlich, das sowohl spielerische Freiheiten beim Vorgehen erlaubt, als auch das Schreiben einer eigenen Geschichte im Verlauf erreichter Fortschritte. Im Kontext der im vorangegangenen Kapitel erläuterten Hintergrundgeschichte könnte diese für *Anno 1404* unter Einbeziehung der Struktur etwa so lauten:

„Ich bin ein mächtiger Herrscher über ein Inselreich im *frühen 15. Jahrhundert*, pflege gute Beziehungen zu meinem orientalischen Nachbarn *Al Zahir* und errichte meine Städte mit dem Ziel, dass meine Untertanen glücklich und zufrieden sind und dass es ihnen an nichts mangelt. Dazu errichte ich unter anderem *Weizenfarmen*, die *Weizen* produzieren, das in *Mühlen* zu *Mehl* gemahlen und wiederum in *Backhäusern* zu *Brot* verbacken wird. Mit dem Getreideüberschuss braue ich zusammen mit *Kräutern* aus den *Klostergärten* in den *Klosterbrauereien* *Bier*, das von den *Patriziern* und *Adligen* in den *Wirtshäusern* meiner Stadt konsumiert wird.“⁹⁷⁹

Würde ein ähnliches Verfahren dagegen auf das #Adventure *Monkey Island 2: LeChucks Revenge* angewandt, so würde die eigene Geschichte für das erste Kapitel etwa so lauten:

„Mein Name ist Guybrush Threepwood, mächtiger Pirat und Bezwiner des Zombiepiraten LeChuck. Auf der Suche nach dem Schatz *Big Whoop* habe ich *Melee Island* besucht und bin nun wegen eines *Embargos* von *Largo LaGrande* dort gestrandet. Um meine Suche fortsetzen zu können, muss ich das *Embargo beenden*, indem ich *LaGrande* mit einer *Voodoo-Puppe* vertreibe. Von der *Voodoo-Lady* habe ich erfahren, dass ich dazu *etwas vom Faden, Kopf, Körper* und *Tod* benötige, das in direkter Beziehung zu *LaGrande* stehen muss und notwendig sei, um eine effektive *Voodoo-Puppe* herstellen zu können.“⁹⁸⁰

Aus den Eigenschaften der beiden Formen der Strukturierung ergeben sich somit eine Reihe von Potentialen für die Vermittlung einer Erzählung und von Handlungsmöglichkeiten. Daher ist HEINZE zuzustimmen, wenn er erklärt, dass in den verschiedenen Genres zwar Schwer-

.....
978 Ebd., S. 118f.

979 Beispiel für eine mögliche erzählerische Kontextualisierung des eigenen Handelns in *Anno 1404*. Im Spiel vorhandene Akteure, Gebäude und Waren sind kursiv gestellt, um die Bedeutung im Spielkontext zu verdeutlichen.

980 Beispiel für eine mögliche erzählerische Kontextualisierung des eigenen Handelns in *Monkey Island 2: LeChucks Revenge*. Präsen- te Akteure und Aufgaben sind kursiv gestellt, um die Bedeutung im Spielkontext zu verdeutlichen. Durch die progressive Struktur entspricht die Kontextualisierung wesentlich einer Nacherzählung des Spielabschnitts, da es keine alternativen Lösungen gibt.

punkte zu beobachten seien, diese jedoch mit Elementen der jeweils anderen Strukturierung ergänzt würden.⁹⁸¹ Zu nennen sei etwa die Ergänzung eines Plots, der einem emergenten Spiel progressive Elemente hinzufüge. Im Beispiel von *Anno 1404* findet sich eine solche Symbiose in Form eines Kampagnen-Modus, in dem der Spieler eine kleine Erzählung um einen machtgerigen Kardinal präsentiert bekommt, der einen Kreuzzug plant und sich dabei dem Willen des Kaisers widersetzt. Sie wird über mehrere #Level erzählt, die in chronologischer Beziehung zueinander stehen und schließlich in der Auflösung der Erzählung enden. Das Gegenteil findet sich in *Monkey Island 2*, wo progressive um emergente Strukturen ergänzt werden. Neben den Schritten für die Aufhebung des genannten Embargos, kann auch bei der nachfolgenden Suche nach vier Teilen einer Schatzkarte selbst entschieden werden in welcher Reihenfolge diese gefunden werden solange der Spieler alle findet und dadurch den nächsten Schritt in der Erzählung auslösen kann.

HEINZE nennt das #Rollenspiel schließlich als einen Hybriden aus progressivem und emergentem Spiel, weil „sowohl die Spielwelt selbst als auch die Charaktere, die sie bevölkern, und die Ereignisse, die den Fortgang der Handlung (...) gewährleisten (...) absichtsvoll gestaltet“ seien. Das bedeute, dass der Nutzer zwar in der Regel eine offene Spielwelt vorfinde, die er nach Belieben erforschen und sich Herausforderungen stellen könne, ihm aber gleichzeitig selbst gewählte Veränderungen an dieser verwehrt blieben. Stattdessen werde er Teil einer interaktiven Erzählung in Form einer Haupt- und zahlreicher Nebenhandlungen, den #Quests, die „das Narrativ des Spiels auf[spannen] und (...) das Rollenspiel daher auch in die Nähe anderer progressiver Spielformen“⁹⁸² rücken.

Wie die Genreeigenschaften sind auch Unterscheidungen zwischen progressiven und emergenten Elementen in einem Spiel nicht immer trennscharf möglich. Dies hängt nicht zuletzt auch damit zusammen, dass immer neue Inhalte in digitale Spiele integriert werden, die Grenzen zwischen vordefinierten Abläufen im Spiel und Möglichkeiten des freien Handelns des Spielers verschwimmen lassen. Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren hat der Spieler über seinen #Avatar beispielsweise die Möglichkeit, den Verlauf der Unterhaltung zu verändern, wenn diese Möglichkeit vorgesehen ist. Ein typisches Beispiel für diese semi-progressive Struktur sind #Rollenspiele wie *Fallout: New Vegas*, bei denen in Gesprächen die Attribute und Fertigkeiten⁹⁸³ des #Avatars berücksichtigt werden. Beide haben nicht nur Einfluss auf das #Gameplay, sondern erlauben dem Spieler zudem bestimmte Erfolge in Gesprächen zu erreichen, die er ohne die Spezialfähigkeiten nicht erzielen könnte. Beispiele für solche Erfolge

.....
981 Heinze: Mittelalter Computer Spiele, S. 118f.

982 Zitate in: Ebd., S. 119.

983 Bei Attributen handelt es sich um grundlegende Eigenschaften eines Avatars, wie Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, usw., während Fertigkeiten das Können im Umgang mit konkreten Tätigkeiten betreffen, so etwa die Überzeugungskraft in einem Gespräch oder die Versiertheit im Umgang mit Pfeil und Bogen.

können etwa Informationen sein, die ein #Non Player Charakter ohne Überzeugung nicht preisgibt, geschenkte nützliche Gegenstände oder eine für den Spieler vorteilhaftere Entscheidung des Gesprächspartners über einen Disput. Ip sieht einen Trend zu verstärkt emergenten Spielwelten und begründet diesen mit den größeren spielerischen Freiheiten „where the player is given the impression that a greater degree of control may be exerted over the progression the game’s story that what is acutally possible in terms of interaction (...).“⁹⁸⁴

Die verschiedenen Stationen der in Kapitel 5.7. noch näher erläuterten Heldenreise stellen eine Vereinheitlichung von Erzählstrukturen dar, die zwar dazu dienen können, Gemeinsamkeiten zwischen Spielen aufzeigen, jedoch nur bedingt in der Lage sind, die individuellen narrativen Ereignisse in Spielen und ihre Bedeutung für die Entwicklung der Erzählung zu beschreiben. Ip erweitert seine Ausführungen zur narrativen Struktur daher noch um die Unterscheidung zwischen Kern- und Satellitenereignissen, wobei er sich auf einen Ansatz von STEVEN COHAN und LINDA M. SHIRES bezieht.⁹⁸⁵ Diese unterscheiden Ende der 1980er-Jahre zwischen Ereignissen, die eine Erzählung in abgeschlossene und in ihrer Reihenfolge unveränderliche Abschnitte einteilen und jenen, die diese Abschnitte ausfüllen und die Handlung damit weniger vorantreiben, als sie vielmehr zu vertiefen.⁹⁸⁶ In der Folge könnten Ereignisse damit in Mikro- und Makrostrukturen zusammengefasst und beschrieben werden.⁹⁸⁷ Während sich die Ausführungen von COHAN und SHIRES nicht explizit mit digitalen Spielen befassen, ist Ip zuzustimmen, wenn er dieses Vorgehen als auf digitale Spiele anwendbar erachtet. Wie bereits bei den Ausführungen zu den Spielstrukturen deutlich geworden ist, sind Spiele modular aufgebaut, so dass bereits durch die Struktur der Spiele eine Einteilung in Abschnitte vorliegt. Da diese Abschnitte in einem vordefinierten Zusammenhang stehen, löst der Nutzer bereits mit dem Spielstart eine erste Ereignisfolge aus, der er anschließend durch seine Handlungen folgt.⁹⁸⁸ Ip beschreibt die Kernereignisse daher wie folgt:

„[T]hese are often referred to as the ‘skeleton’ of a story and are events that raise the possibility of succeeding or alternative events. Kernels initiate, increase, or conclude an uncertainty and hence advance or outline a sequence of transformations in the story. Kernels cannot be removed, reordered, or replaced without significantly changing the sequence of events (...).“

.....

984 Zitat in: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 109.

985 Vgl.: Ebd., S. 113.

986 Vgl.: Cohan, Steven; Shires, Linda M.: Telling Stories. A Theoretical Analysis of Narrative Fiction, London 1988.

987 Ip beschreibt Makrostrukturen als „links (...) between kernel and/or satellite events that reinforce or encapsulate the entire spectrum of events in the main story.“ Im Gegensatz dazu seien Mikrostrukturen „links (...) between proceeding or succeeding kernel and/or satellite events but only those which establish or amplify events running in parallel to the main storyline.“ Zitate in: Ip, Barry: Narrative Structures in Computer and Video Games. Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes, in: Games and Culture 6.3 (2011), S. 203–244, hier: S. 218.

988 Dies bezieht sich lediglich auf Spiele, die einen Plot bieten. Fehlt einem Spiel dieser, so fehlt ihm meist auch eine klare Struktur in Form von Kern- und Satellitenereignissen.

Zu den Satellitenereignissen heißt es dagegen:

„[T]hese facilitate kernels by amplifying or filling-in the outline of a sequence of events by maintaining, retarding, or prolonging the kernel events. Satellites can be omitted, reordered, or replaced by other satellites without revising the sequence of events (...).“⁹⁸⁹

Im Gegensatz zu anderen Medien mit streng progressiven Erzählungen sind im digitalen Spiel jedoch in der Regel lediglich die Existenz der Kernereignisse und ihre Beziehung zu anderen vorgegeben, nicht jedoch der genaue Zeitpunkt ihres Eintritts im Sinne eines Zeitindex.⁹⁹⁰ Dies erlaubt dem Spieler entsprechende Freiheiten bei denen er sich entscheiden kann, wann er sich während den Abenteuern in der virtuellen Welt jenen Ereignissen widmet, gleich ob er Zeit benötigt, um den richtigen Lösungsweg zu finden oder lediglich die Spielwelt weiter erkunden möchte. Ein typisches Symbol hierfür ist die verschlossene Tür, die vom Spieler durchquert werden muss, um den nächsten Spielabschnitt beginnen zu können.⁹⁹¹ Die Tür stellt damit ein Symbol für eine Trennung von zwei Orten dar, die aus dem Alltag bekannt und damit leicht verständlich ist. Erreicht der Spieler die Tür, so kann er folglich errahnen, dass auf der anderen Seite etwas ist, das für ihn relevant ist, insbesondere wenn die Tür den einzigen Ausgang des aktuellen Ortes bildet. Ludisch wird eine solche Tür meist mit einer oder mehreren Aufgaben verknüpft, bei denen der Schlüssel oder andersartige Öffnungsmechanismus gefunden werden muss.⁹⁹²

Im gezeigten Beispiel von Davenport Manor in *Assassin’s Creed III* ist es der Hausbesitzer Achilles Davenport, der dem Protagonisten Ratonhnhaké:ton, ein Angehöriger der Mohawk-Indianer, den Zugang verwehrt. In der nachfolgenden Ereignisfolge muss Ratonhnhaké:ton Achilles seine Entschlossenheit beweisen, um ein Mitglied des Assassinen-Ordens zu werden und ihn als Mentor zu gewinnen. Nach mehreren Satellitenereignissen, die aus erfolglosen Versuchen der verbalen Überzeugung bestehen und Achilles als Einsiedler charakterisieren, folgt das Kernereignis: Die Überwältigung einer Gruppe von Attentätern, die Achilles töten wollen. Nachdem diese abgewehrt wurden, akzeptiert Achilles Ratonhnhaké:ton als Schüler, gewährt ihm Zugang zu Davenport Manor und löst damit den nächsten Spielabschnitt aus: Die Ausbildung Ratonhnhaké:tons zum Assassinen.

.....

989 Beide Zitate in: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 113.

990 Zwar machen manche Spiele, darunter etwa The Witcher und seine beiden Nachfolger Assassin of Kings und Wild Hunt, manchmal Vorgaben dazu, um welche Uhrzeit ein #Quest absolviert werden muss, jedoch handelt es sich hierbei lediglich um eine Bindung an die Tages- bzw. Nachtzeit innerhalb der Spielwelt und nicht an die Spieldauer, die der Nutzer aufgewendet hat.

991 Die Tür fungiert lediglich als ein Symbol für ein etabliertes Mittel den Weg zu versperren. Ebenso verbreitet sind Schwellenhüter oder schwer zu erreichende Ausgänge, die erst umgangen bzw. erreicht werden können, wenn zuvor eine oder mehrere Aufgaben erfüllt werden.

992 Hierbei zeigt sich zudem die Spiellogik des Magic Circle von Salen und Zimmerman: Anstatt die Tür gewaltsam zu öffnen oder einen alternativen Zugang zu wählen, sind Fortschritte oft nur möglich, wenn der Spieler genau jene Handlungen ausführt, die das Spiel von ihm verlangt. Vgl.: Salen; Zimmerman: Rules of Play, S. 92–99.

Diese Unterscheidung zwischen Kern- und Satellitenereignissen ist daher hilfreich, wenn Ereignisfolgen beschrieben werden sollen, die in einer direkten Beziehung zueinander stehen. Auch könne die Zahl der Ereignisse nach Ip als Indikator dafür verwendet werden, um die erzählerische Tiefe eines Plots zu bestimmen. Bedingt durch ihre chronologische Beziehung zueinander zählt Ip die Kernereignisse zum vertikalen Aufbau eines Plots, der die Makrostruktur bilde. Um dagegen die erzählerische Tiefe zu analysieren, schlägt Ip die Einbeziehung von Satellitenereignissen und besonders die Betrachtung etwaiger vorhandener Mikrostrukturen im horizontalen Aufbau der Handlung vor. Neben den Satelliten, welche die Handlung begleiteten und durch Details vertieften, existiere zudem eine Variante von ihnen, die isolierten Satelliten. Statt einzelne Details von Handlung oder Spielwelt neben dem Plot auszuführen, bildeten diese zusammenhängende Abschnitte, die sich unabhängig von den Kernereignissen entwickeln könnten und noch Rückschlüsse über Kontexte erlaubten.⁹⁹³

Ihre Bedeutung ist insbesondere in #Open World-Spielen als zentral anzusehen und häufig eng mit dem Gameplay verknüpft. Bedingt durch die bereits beschriebenen größeren spielerischen Freiheiten im Vergleich zu progressiven Spielen und der oft fehlenden Notwendigkeiten einem Plot zu folgen, ist es notwendig, Spielern Inhalte zu präsentieren, die sie innerhalb der Spielwelt tun können, um ihr so Substanz zu geben. Neben vielen Aktivitäten ohne eine unmittelbare narrative Begleitung, wie dem Handel mit anderen Akteuren, bei dem jene Gegenstände verkauft werden können, die der Spieler über seinen #Avatar auf seinen virtuellen Reisen findet, kauft, stiehlt oder erbeutet, vermitteln die Mikrostrukturen Einblicke in Begebenheiten und Hintergründe der Spielwelt. Beispiele wären hier biografische Details, Legenden, Sichtweisen zu verschiedensten Themen und viele weitere Informationen, die für den Spielverlauf unerheblich sind, aber dazu beitragen, den Handlungsort glaubwürdiger zu machen und idealerweise dazu führen, dass im Kopf des Spielers die Vorstellung entsteht, Teil der Geschichte der Umgebung zu sein.⁹⁹⁴

Während dem Geld in diesem Beispiel vor allem eine ludische Bedeutung zukommt, da es meist für zahlreiche Belange eingesetzt werden kann, dient es über seine Belohnungsfunktion hinaus auch als ein Anreiz um Nebenhandlungen zu folgen und damit mehr über Hintergründe von Charakteren und Handlungsorten zu erfahren. Einerseits bekommt der Protagonist also über narrativ vermittelte Mikrostrukturen eine konkrete Aufgabe, wie das Finden eines Gegenstandes, der seinem Besitzer zuvor gestohlen wurde oder die Bekämpfung von

.....

993 Vgl.: Ip: Narrative Structures, Part 2, S.219. Die Bezeichnung vertikal ist der schematischen Darstellung Ips geschuldet, bei der frühe Ereignisse „oben“ in den verwendeten Darstellungen zur narrativen Struktur stehen und späte Ereignisse „unten“.

994 Zahlreiche Beiträge zu diesem Effekt der Nutzung finden sich in: Ryan; Thon (Hg.): Storyworlds Across Media. Speziell zu digitalen Spielen: Thon, Jan-Noël: Narrative Comprehension and Video Game Storyworlds, in: Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson 2016, S. 15–31.

Banditen, die ein Dorf bedrohen. Andererseits erhält der Spieler einen konkreten Stimulus, der ihm versprochen wird, sollte er die gestellte Aufgabe erfolgreich abschließen. Gleichzeitig sind diese spielerischen Anreize für die Erfüllung von Aufgaben ein etabliertes Mittel, um Spieler ohne Zwänge dazu zu bewegen, sich mit der Spielwelt und den in ihr präsentierten Geschichten und Hintergründen zu befassen. Anstatt also lediglich Gegenstände von Punkt A zu Punkt B zu bringen, was die Spielmechanik erfordern würde begibt sich der Spieler beispielsweise in den *Fallout*-, *The Elder Scrolls* und *The Witcher*-Reihen auf #Quests, die zu erfüllende Aufgaben erzählerisch mit einem Kontext versehen. Indem beispielsweise erklärt wird, dass Banditen eine Siedlung überfielen und dabei einen für den Auftraggeber wichtigen Gegenstand stahlen, wird etwas über die gesetzlose Situation in der Spielwelt vermittelt und der Eindruck erzeugt, eine Tat von Bedeutung zu vollbringen.

Auch in Titeln mit einem progressiven Plot wie *Tomb Raider* finden sich entsprechende Formen der Mikronarrative oft sehr zahlreich. Müssen auch hier formal nur die Kernereignisse der Handlung absolviert werden, so werden parallel zu diesen unzählige Satellitenereignisse präsentiert, die ein Aufdecken von zu Spielbeginn noch unklaren Hintergründen erlauben. Ein Teil dieser wird im Rahmen der Spielfortschritte automatisch vermittelt, um auch jenen Spielern ein Minimum an Informationen für ein Verständnis des Plots zu bieten, die nicht willens oder in der Lage sind, darüber Hinausgehendes aufzudecken. Andere Spieler erhalten dagegen an fast allen besuchbaren Orten Hinterlassenschaften ehemaliger und aktueller Bewohner sowie Besucher jener geheimnisvollen Insel Yamatai, die als Spielort dient.

Deren Auffinden wird einerseits ludisch meist mit Salvage-Punkten⁹⁹⁵ und der Freischaltung von Konzeptzeichnungen belohnt, andererseits jedoch auch mit neuen Einblicken in die Hintergründe, die in ihrer Gänze dazu beitragen, das anfangs noch lückenhafte Bild von der Insel und der Region nach und nach zu vervollständigen. Zu den findbaren Artefakten zählen unter anderem Briefe, Tagebücher und Notizen sowie konkrete historische Objekte, die als japanische Noh-Masken, Inrō-Schachteln, Fächer aus der Edo-Zeit, Münzen, Vasen, Dolche, Helme und Alltagsgegenstände bezeichnet und von Lara Croft stets für Laien verständlich beschrieben und historisch eingeordnet werden. Neben spezifischen Fragmenten der Hintergrundgeschichte der Insel werden auf diese Weise nebenbei auch Informationen über historische Artefakte vermittelt, da sie von der Protagonistin auch datiert werden. Als Satelliten dienen diese überall versteckten Artefakte narrativ zudem dazu, eine Geschichte für die fiktive Insel zu konstruieren, die konkreter ausfällt, als die zahlreichen Flugzeug- und

.....

995 Salvage ist eine Art Erfahrungspunktesystem für Gegenstände. Anstatt die Fertigkeiten des Avatars zu verbessern kann der Spieler durch das Sammeln von Salvage-Punkten und spezifischen Bauteilen die Ausrüstung verbessern. Aus einem selbstgemachten Langbogen wird durch die Bauteile schließlich beispielsweise ein moderner Compoundbogen mit deutlich größerer Reichweite und Schusskraft. Über die Salvage-Punkte lassen sich auch bestimmte Eigenschaften, wie die Dauer zwischen Schüssen, die Schussgenauigkeit etc. individuell verbessern.

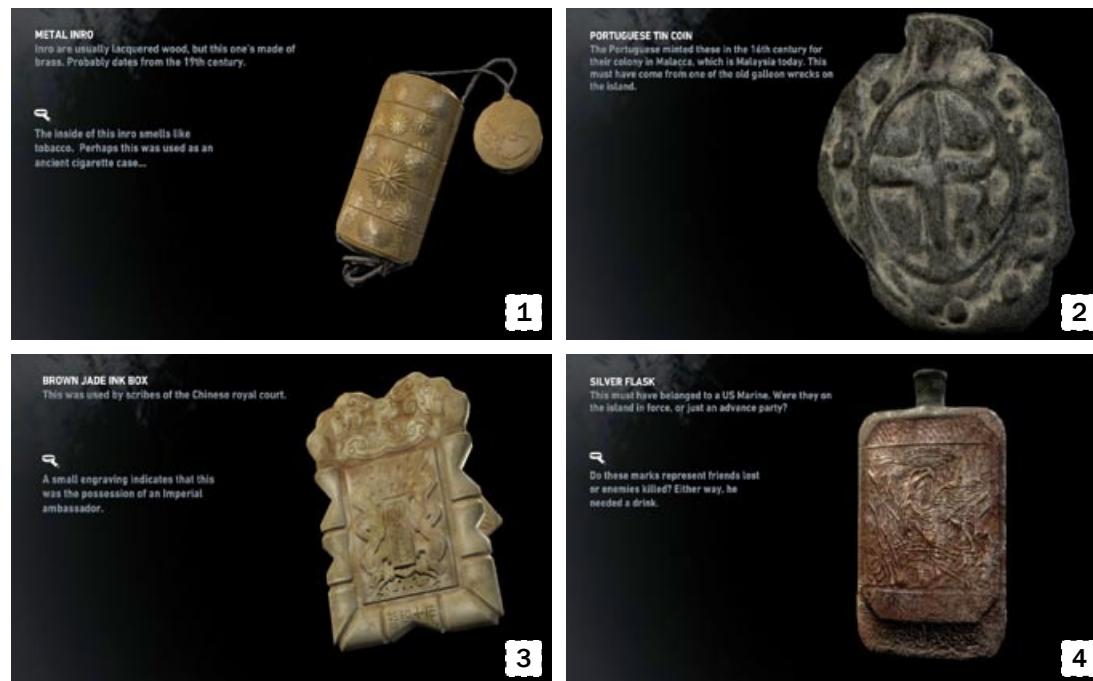


Abb. 5-2: Beispiele für in *Tomb Raider* (2013) entdeckbare Artefakte mit Einordnung durch Lara Croft.
 (1) „Inro are usually lacquered wood, but this one's made of brass. Probably dates from the 19th century. The inside of this inro smells like tobacco. Perhaps this was used as an ancient cigarette case...“
 (2) „The Portuguese minted these in the 16th century for their colony in Malacca, which is Malaysia today. This must have come from one of the old galleon wrecks on the island.“
 (3) „This was used by scribes of the Chinese royal court. A small engraving indicates that this was the possession of an Imperial ambassador.“
 (4) „This must have belonged to a US Marine. Were they on the island in force, or just an advance party? Do these marks [on the back] represent friends lost or enemies killed? Either way, he needed a drink.“

Schiffswracks, weil durch Crofts Ausführungen oft plausible Gründe für das Vorhandensein jener Objekte auf der Insel präsentiert werden. In der Folge entsteht dabei ein Bild der Spielwelt, die eine reiche Vergangenheit hat und über die Jahrhunderte von unzähligen Mächten besucht, jedoch aus unbekannten Gründen nie dauerhaft von diesen beherrscht wurde.

Werden, wie in dieser Arbeit, Historienspiele analysiert, so ist eine entsprechend ausführliche Untersuchung narrativer Techniken folglich unabdingbar, da insbesondere Charaktere, Ereignisse, Details (wie oben) und Spielorte häufig durch Aufgaben und entdeckbare Informationen deutlich stärker historisch verortet werden, als dies beim bloßen Folgen des Plots der Fall ist. Indem eine Spielwelt entsprechend intensiv erforscht wird, schafft der Analysierende nicht nur eine Voraussetzung für eine fundierte Untersuchung, sondern erlangt auch wichtige Erkenntnisse über Spielinhalte, die ihm helfen, das Gezeigte differenzierter einzuordnen. Neben der Art der Struktur lassen sich folglich gerade auch über die Satellitenereignisse fundierte Rückschlüsse dazu ziehen, wie ein Plot konstruiert wird und in welcher Beziehung konkrete Ereignisse zu seinem Fortschreiten stehen. Ihre Berücksichtigung ist daher als unabdingbar anzusehen, wenn narrative Kontexte einbezogen werden.

5.3. Geschichte(n) im virtuellen Raum

Eine Unterscheidung zwischen progressiven und emergenten Strukturen ist zwar hilfreich, um zu verstehen, wie eine Erzählung in digitalen Spielen aufgebaut sein kann, reicht allein jedoch nicht aus, um alle zentralen Erzähltechniken zu erfassen. Der Grund hierfür ergibt sich aus der interaktiven Spielwelt, die durch das aktive Erleben einen unmittelbaren Zugang zu den Geschehnissen erlaubt, bei dem Handlungen des Nutzers, wie die Beispiele *Anno 1404* und *Monkey Island 2* gezeigt haben, von losen Ereignissen zu spezifischen Sinnzusammenhängen mit eigenen chronologischen Reihenfolgen werden. Es ist daher wichtig, auch diese Arten von Erzählungen einzubeziehen. Hierfür wird auf HENRY JENKINS Arbeit *Game Design as Narrative Architecture* Bezug genommen, in der dieser unter dem Schlagwort Environmental Storytelling⁹⁹⁶ vier Formen beschreibt, wie die Spielwelt „preconditions for an immersive narrative experience“⁹⁹⁷ schaffen könne. Über die von ihm genannten Evocative Spaces, Enacting Stories, Embedded und Emergent Narratives lässt sich aufzeigen, wie wichtig es ist, nicht allein auf die bloße Struktur, sondern auch weitere Ursprünge von Erzählungen in einem Spiel einzubeziehen, weil sie für das Spielerlebnis eine wichtige Rolle spielen können, wenn sie es Nutzern erlauben, sich in die virtuelle Welt hineinzuversetzen.

Kern seiner Ausführungen ist die klassische Unterscheidung zwischen dem Spiel und der in ihm erzählten Handlung, die er jedoch um einen weiteren Begriff ergänzt: Die Räumlichkeit („spatiality“). Diese kann als Abgrenzung im auch im Text wiederholt erwähnten Streit zwischen Ludologen und Narratologen um den geeigneten Ansatz für die Analyse von Spielen begriffen werden, von dem sich JENKINS selbst distanziert, indem er erklärt, dass er sich nicht als Narratologen sehe. Der Begriff der Räumlichkeit sei deswegen wichtig, da er ein Bindeglied zwischen Spiel und Erzählung darstelle. JENKINS plädiert dafür, dass #Entwickler weniger als Geschichtenerzähler, sondern als Architekten der Erzählungen angesehen werden, weil sie nicht nur erzählten, sondern vielmehr Räume schufen in denen Erzählungen stattfinden könnten.⁹⁹⁸

Während MARKKU ESKELINEN an JENKINS' Ansatz kritisiert, dass es dieser vermeide, zentrale Grundbegriffe wie Erzählung, Story und Spiel zu definieren,⁹⁹⁹ bietet JENKINS' Ansatz

.....
 996 Jenkins, Henry: *Game Design as Narrative Architecture*, in: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat; Crumpton, Michael (Hg.): *First person. New media as story, performance, and game*, Cambridge 2004, S. 118–130. Einen anschaulichen Einblick aus Sicht von Game Designern: geben zudem Harvey Smith (Arkane Studios) und Matthias Worch (Lucas Arts, 2K-Games) in ihrer online abrufbaren Präsentation bei der GDC 2010: Smith, Harvey; Worch, Matthias: *What Happened Here? Environmental Storytelling 2010*, online: <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>.

997 Zitat in: Jenkins: *Narrative Architecture*, S. 123.

998 Ebd., S. 121.

999 Entnommen aus einer Antwort Eskelinens, die dem Beitrag von Jenkins beigelegt wurde. Ebd., S. 120.

durch seine Offenheit gleichwohl die Möglichkeit, narrative Elemente aus den Spielen heraus zu identifizieren, anstatt bestehende Methoden aus anderen Disziplinen auf Spiele anzuwenden. Aus diesem Grund werden JENKINS' Ansätze zum Environmental Storytelling als weitere Form vorgestellt, um Mittel des Erzählens in digitalen Spielen zu beschreiben, die bisher nicht erfasst werden konnten. Da an späterer Stelle dieser dritten Methodensäule noch näher auf intermediale Erzählungen eingegangen wird, sollen die von JENKINS mit diesen assoziierten Evocative Spaces und ihre Relevanz für die Einbettung einer Erzählung in einen bestehenden Rahmen, gleich ob historisch oder fiktional, erst dort behandelt werden.

Die zweite der von JENKINS beschriebenen Formen des Erzählens in digitalen Spielen, die Enacting Stories, fänden dagegen besonders auf zwei Ebenen statt: den „broadly defined goals or conflicts“ und dem „level of localized incidents.“¹⁰⁰⁰ Ähnlich der von IP beschriebenen Heldenreise, bei der klar definierte Abschnitte identifiziert werden können, stellen die Enacting Stories damit eine Erzählform dar, bei welcher dem Spieler miteinander in Beziehung stehende Aufgaben gestellt werden, deren Erfüllung den Plot vorantreiben oder ihm zumindest Einblicke in die den Protagonisten umgebende Welt erlauben.

„Spatial stories are not badly constructed stories; rather they are stories that respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. (...) The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonists forward movement towards resolution.“¹⁰⁰¹

Mit dieser Umschreibung betont JENKINS die möglichen Freiheiten innerhalb der Spielwelt, losgelöst von Anforderungen der Handlung zu agieren und sich stattdessen selbstständig für einen Weg zu entscheiden. Dadurch sind die Enacting Stories eng mit der Gestaltung der Spielwelt verbunden, die dem Nutzer eine Reihe von Lösungswegen für die gestellten Aufgaben erlaubt und die durch ihre begrenzte Offenheit den Eindruck freier Entscheidungen fördert, so dass beim Spieler der Eindruck entstehen kann, dass er durch die Wahl seines Vorgehens ein aktiver Teil der Erzählung wird, der nicht bloß vorgegebene narrative Ereignisse abarbeitet.

Auch wenn #Open World-Titel sicherlich die naheliegendste und umfangreichste Ausprägung der Enacting Stories bieten, da sie in aller Regel äußerst umfangreich Inhalte neben dem Plot bieten, die der Spieler nach Belieben entdecken kann, so sind sie bei weitem nicht die einzige Art Spiel, in der sich Enacting Stories finden. Aus JENKINS Erläuterungen am Beispiel von SERGEI EISENSTEINS *Panzerkreuzer Potemkin* ist abzuleiten, dass sich die von ihm als Mikronarrative bezeichneten Inhalte praktisch überall dort finden, wo es nicht um Fortschritte im unmittelbaren Plot eines Spiels geht. Zu den Mikronarrativen zählten somit

.....
1000 Zitat in: Ebd., S. 124f.
1001 Ebd.

beispielsweise Szenen, die moralische Untertöne und individuelle Schicksale vermittelten, die dazu beitrügen, die emotionale Tragweite übergeordneter Ereignisse zu verstehen.¹⁰⁰² Anders als im Film, finden sich in digitalen Spielen zudem eine Reihe von Inhalten, die Aufschluss über prägende Ereignisse der Spielwelt und der Rahmenhandlung geben.

Anschaulich lässt sich dieses Konzept über *Deus Ex: Mankind Divided* erläutern. Im dystopischen Szenario, das zwei Jahre nach dem „Aug-Incident“ am Ende des Vorgängers *Human Revolution* stattfindet,¹⁰⁰³ erfährt der Spieler im Rahmen des Plots etwas über die Hintermänner des Ereignisses und wie diese weltweit Spannungen erzeugten, um die eigene Macht zu stärken. Über Zeitungsartikel, E-Mails, Gespräche, Graffiti, Poster, aber auch durch Polizeiaktionen, verwüstete Geschäfte und für Augs eingerichtete Ghettos sind so zahlreiche Details über den Alltag der Menschen zwei Jahre nach einem schrecklichen Ereignis zu erfahren. Ähnlich den von JENKINS am Beispiel des Films erläuterten Mikronarrativen, sind auch jene im Spiel letztlich für den unmittelbaren Verlauf des Plots weitgehend irrelevant. Gleichwohl tragen sie jedoch dazu bei ein lebendiges Bild der Welt zu vermitteln, die über die Rahmenhandlung eher allgemein beschrieben wird. Insbesondere durch individuelle Schicksale wird mit den genannten und vielen weiteren Mitteln versucht, eine emotionale Einbindung des Spielers herzustellen. Der Dreh- und Angelpunkt zum übergeordneten Thema des Spiels, der Umgang mit möglichen Folgen der Veränderung des Körpers im Sinne transhumanistischer Motive, wird dabei über den Protagonisten Adam Jensen für den Spieler vermittelt. Infolge einer lebensbedrohlichen Verletzung war Jensen zu Beginn des Vorgängers *Human Revolution* gegen seinen Willen umfangreich mit Implantaten ausgestattet worden. Über ihn erfährt der Nutzer damit die unterschiedlichen Facetten des Themas aus erster Hand, während sie durch die Mikronarrative der Enacting Stories weiter kontextualisiert werden.¹⁰⁰⁴

Im Gegensatz zu der allgemeinen Vorgabe von Aufgaben orientiert sich die Erzählung des Plots bei den Embedded Narratives, der dritten von JENKINS' Erzählformen in digitalen Spielen, an etablierten Strukturen von Geschichten. Beispiele, wie die von IP geschilderte Heldenreise oder JENKINS' Erläuterungen zur Detektivgeschichte, bildeten den Rahmen für den Plot vieler Spiele und erlaubten es, „[to] make hypotheses about likely narrative develop-

.....
1002 Vgl.: Ebd., S. 124–128.

1003 Der „Aug-Incident“ war ein Ereignis, bei dem mechanische und elektronische Implantate („Augments“) und Gliedmaßen durch ein Signal überladen wurden. In der Folge verloren ihre Träger („Augs“) jegliche Kontrolle über ihren Körper und richteten im Wahn schreckliche Verbrechen mit weltweit 50 Millionen Toten an. Die Folgen dieses Ereignisses werden in *Mankind Divided* eingehend thematisiert. Eine Beschreibung des Ereignisses und seine Hintergründe werden im Wiki zur Reihe erläutert: http://deusex.wikia.com/wiki/Aug_Incident.

1004 Ergänzend zu Einflüssen auf die Wahrnehmung von Charakteren innerhalb eines Spiels: Schröter, Felix: *My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters*, in: Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, North Carolina 2016, S. 32–52.

ments on the basis of information drawn from textual cues and clues.“¹⁰⁰⁵ Für seine Erläuterungen beruft sich JENKINS auf KIRSTEN THOMPSONS Buch *Breaking the Glass Armor*¹⁰⁰⁶ und die darin getroffene Unterscheidung zwischen dem Plot als strukturierter Form aller narrativen Ereignisse eines Films und der Erzählung als Konstruktion ihrer Chronologie im Kopf des Betrachters.

Folgt man JENKINS Annahme, dass Hypothesen über den möglichen Verlauf der Erzählung bereits bei einem lediglich betrachteten Medium wie dem Film ein aktiver Prozess sei, so überrascht es nicht, dass er dies auch für Spiele annimmt, wenn diese ähnlichen Erzählmustern folgten. Jedoch bestehe in diesen die Notwendigkeit für Spieler

„to act upon those mental maps and to literally test them against the game world itself. If you are wrong about whether the bad guys lurk behind the next door, you will find out soon enough – perhaps by being blown away and having to start the game over.“¹⁰⁰⁷

JENKINS' Wortspiel „game over“ zeigt hierbei welche Bedeutung es haben kann, wenn sich der Spieler nicht auf narrativ vermittelte Notwendigkeiten innerhalb der Spielwelt einlässt oder falsche Schlussfolgerungen trifft. Führt das im Zitat beschriebene Bedrohungsszenario dazu, dass der Protagonist getötet wurde, so wird es dadurch unmöglich, das gesetzte Spielziel zu erreichen, wodurch das Spiel zunächst vorbei ist („game over“). An diesem Punkt hat der Spieler die Wahl: Er kann das Spiel entweder beenden oder er kann es neu beginnen („start the game over“) und dann erneut versuchen jenen Bereich zu durchqueren, in dem er zuvor getötet wurde. Um ein anderes Ergebnis herbeizuführen, muss der Spieler damit sein Handeln hinterfragen und durch das Spiel vermittelte Informationen neu bewerten, was in erster Linie als eine Handlung des Gameplays erscheint. JENKINS interpretiert die Möglichkeit, entsprechend handeln zu können, jedoch zu Recht als Beleg für die Existenz einer Welt außerhalb des Sichtfeldes des Nutzers, wo Ereignisse stattfänden, die sich bis zur Entdeckung durch den Spieler seiner der Kenntnis entzögen. Auch erlaubten es „subsequent (off screen) events“¹⁰⁰⁸ bereits besuchte Orte verändert vorzufinden, was die besagte Präsenz der übergeordneten Welt ebenfalls andeute.

Wo IP mit seinen Ausführungen zur Hintergrundgeschichte also wesentlich eine Rahmung des Plots beschreibt, lassen sich JENKINS' Aussagen zu den Embedded Narratives weitergefasst als ein in eine Handlung eingebettetes Gameplay verstehen: Durch die Präsentation von Ereignissen außerhalb des sichtbaren Blickfeldes entsteht der Eindruck, dass die Spielwelt und stattfindende Ereignisse nicht ausschließlich auf den Protagonisten ausgerichtet sind, sein Handeln dennoch durch Ausläufer unmittelbar bestimmen. Sie scheinen damit das Handeln

.....

1005 Zitat in: Jenkins: Narrative Architecture, S. 126.

1006 Thompson, Kristin: *Breaking the Glass Armor*. Neoformalist Film Analysis, Princeton 1988.

1007 Zitat in: Jenkins: Narrative Architecture, S. 126.

1008 Zitat in: Ebd., S. 127. „Off screen“ wurde von Jenkins in Klammern gesetzt und für das Zitat entsprechend übernommen.

des Spielers zu beeinflussen und Anlässe für die Entwicklung des Plots zu liefern, auch wenn das letztliche Eintreten von Entwicklungen, wie JESPER JUUL feststellt, letztlich abhängig von den vom Spieler getroffenen Entscheidungen bleibt.¹⁰⁰⁹

Um diese Einbettung von Informationen und die Position des Protagonisten innerhalb der Erzählung zu erläutern, schlägt JENKINS das Beispiel einer Detektivgeschichte vor, bei der zwei Handlungen erzählt würden: Die weitgehend chronologisch ablaufende Ermittlung im Verbrechen und der Hergang des in der Vergangenheit liegenden Verbrechens, den der Protagonist als Ermittler rekonstruieren müsse, um den Mörder zu entlarven. Indem den Spielern die Möglichkeit eingeräumt werde, eine Welt nach Hinweisen zu erforschen, würden ihnen unstrukturierte Narrative präsentiert. Diesen stünden den als „mise-en-scene“¹⁰¹⁰ bezeichneten strukturierten Narrative entgegen, die auf eine Entdeckung durch den Spieler warteten und die Ermittlungen voranbrächten. Während der Begriff der mise-en-scene durch seine Herkunft aus anderen Medien nur eingeschränkt verwendbar scheint und insbesondere der für den Begriff zentrale Aufbau des sichtbaren Bildes durch vom Spieler bewegbare Kameras schwierig scheint, so gibt es auch einige Gemeinsamkeiten, die seine Verwendung in bestimmten Spielen durchaus passend erscheinen lassen.

Wo sich IP jedoch vornehmlich der Analyse der narrativen und spielerischen Strukturen innerhalb eines Spiels widmet,¹⁰¹¹ schließt JENKINS durch seinen Bezug auf THOMPSON hingegen die Vervollständigung der Erzählung im Kopf des Spielers mit ein. Durch die Offenheit der Abläufe im Spiel bezeichnet JENKINS die Embedded Narratives daher weniger als eine „temporal structure than a body of information“ und ergänzt einige Zeilen später, dass die Spielwelt zu einem „memory palace“ werde. Über die Präsentation von einzelnen Details im Rahmen der Ermittlung und Angaben zu ihren möglichen Beziehungen zueinander, erlange der Spieler Hinweise zum Hergang des Verbrechens und werde in die Lage versetzt, ihnen eine Struktur zu geben. Anders als in anderen Medien verwendeten Spieleentwickler stärker eine Redundanz von Informationen, um sicherzustellen, dass Nutzer zentrale narrative Informationen erlangten und nicht darauf angewiesen seien, sie an einem bestimmten Ort zu entdecken.¹⁰¹²

.....

1009 Vgl.: Juul: Games Telling Stories. Allerdings ist Juul insoweit zu widersprechen, da er die Möglichkeit eines Spiels zur Präsentierbarkeit vergangener Ereignisse ausschließt, etwa in Rückblenden, und dies mit der Gegenwärtigkeit der interaktiven Handlungen begründet.

1010 Zitat in: Jenkins: Narrative Architecture, 126f. Der französische Begriff Mise-en-scène („in Szene setzen) stammt laut Hans Jürgen Wulff ursprünglich aus dem Theater und wurde durch die Arbeiten von André Bazin in die Filmkritik übernommen. Er bezeichnet den bewussten Aufbau des sichtbaren Bildes durch „Bildkomposition, die Bildgestaltung im sichtbaren Bildausschnitt, die Farbkomposition, Lichtgestaltung, Anordnung der Figuren und Dinge im Bild, Umgang mit Raum und Tiefe, Ausstattung, Kostüm, Maske, Schauspielerführung etc.“ Zitat in: Wulff, Hans Jürgen: s.v. „Mise-en-scène“, in: Ders.: Das Lexikon der Filmbegriffe, online: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741>.

1011 Siehe Kapitel 5.2.

1012 Jenkins: Narrative Architecture, S. 126. Beide Zitate Ebd.

Ein anschauliches Beispiel hierzu, zudem mit einer Detektivgeschichte, ist *L.A. Noire*. Angelehnt an das Genre des Film Noir und das Los Angeles der späten 1940er-Jahre, wie es besonders aus den Erzählungen von JAMES ELLROY¹⁰¹³ bekannt wurde, präsentiert das Spiel eine Hintergrundgeschichte um Korruption und Machtmissbrauch durch hochrangige Politiker und Unternehmer. Vor diesem Kontext übernimmt der Spieler die Rolle von Cole Phelps, einem Kriegsheimkehrer, der im Prolog des Spiels als aufrechter Streifenpolizist präsentiert wird und wegen seiner gründlichen Ermittlungsarbeit zum Detective befördert wird. Um Fälle zu lösen muss Phelps Tatorte untersuchen, Hinweise finden sowie Zeugen und Verdächtige befragen und ihnen Geständnisse entlocken. Durch Ermittlungserfolge können nicht nur aktuelle Fälle gelöst, sondern nach und nach immer mehr Zusammenhänge der übergeordneten Hintergrundgeschichte aufgedeckt und damit die Entwicklung des Plots vorangetrieben werden. Während der Plot selbst progressiv ist, werden dem Spieler eine Reihe von Freiheiten in seinem Vorgehen eingeräumt, die den Erfolg der Ermittlungen beeinflussen.

Das In-Szene-Setzen der Tatorte erfolgt dabei nicht durch einen vorgegebenen Bildausschnitt wie bei einer Filmszene, sondern durch dreidimensionale Räume in denen die Ermittlungen stattfinden. Durch einen realitätsnahen Aufbau dieser Räume, z.B. Tatorte, Wohnungen von Verdächtigen, Polizeireviere, Nachtclubs, usw., kann der Spieler auf Wissen zurückgreifen, über das er durch die Verwendung von etablierten narrativen Strukturen von Detektivgeschichten aus anderen Medien bereits verfügt. Erfolgt die Untersuchung eines Raumes spielerisch durch Anklicken und Betrachten diverser Gegenstände, so entsteht durch die von JENKINS beschriebenen Gedankenprozesse im Kopf des Spielers der Eindruck, dass man ein Ermittler ist, der einen Tatort auf Spuren untersucht und aus Funden Erkenntnisse zu Tathergang, Motiv und Täter gewinnt. Die Richtigkeit jener Rückschlüsse wird überprüft, indem der Spieler Verdächtige verhört und ihnen dabei die Tat nachweisen muss. Erfolgreiche Ermittlungen führen schließlich zu Fortschritten des Plots, indem bei den untersuchten Verbrechen neue Details zu den Verstrickungen mächtiger Akteure aufgedeckt werden, die schließlich zur Auflösung der Erzählung führen.

Entsprechende geistige Konstruktionen von Geschichten finden sich ebenfalls bei den Emergent Narratives, der letzten von JENKINS' Erzählformen. Hier entwickeln sich Geschichten jedoch nicht entlang vorgegebener Strukturen, sondern können vom Spieler selbst geschrieben werden, so dass vom Spieler statt vom Spiel herbeigeführte Ereignisse zum Plot werden, deren Kontext allein im Kopf des Spielers entsteht. Es überrascht daher nicht, dass JENKINS für seine Erläuterungen das Spiel *The Sims* ausgewählt hat, in welchem der Spieler #Avatare erstellt und diese ein virtuelles Leben in einer Vorstadtumgebung leben lassen kann. Neben

.....

1013 Siehe u.a. Ellroy, James: *The Black Dahlia*, USA 1987. Ders. *The Big Nowhere*, USA 1988. Ders.: *L.A. Confidential*, USA 1990.

ludischen Anforderungen, wie der Befriedigung von Grundbedürfnissen – die Sims haben Hunger und Durst, müssen schlafen, wollen Spaß haben, usw. – obliegt es dem Spieler zu entscheiden, wie sich das Leben seiner virtuellen Stellvertreter entwickeln soll. Ob diese dabei zwangsläufig Charaktere erstellen, wie von JENKINS konstatiert, die eine emotionale Bedeutung für den Spieler haben oder die es erlaubten, „to rehearse their own relationships with friends, family, or coworkers“¹⁰¹⁴ kann sicherlich angezweifelt werden. Gleichwohl besteht auch diese Möglichkeit, denn die Beziehungspflege zu anderen Charakteren innerhalb der virtuellen Welt ist eines der zentralen Elemente des Spiels, das bis zum Verlieben und zur Fortpflanzung reicht.¹⁰¹⁵

Die Voraussetzung für entsprechende Entwicklungsmöglichkeiten der #Avatare sei dabei nicht nur in der Einprogrammierung bestimmter Handlungsmöglichkeiten, sondern insbesondere in ihrer praktischen Anwendung durch die Spieler zu sehen. Dies geschehe, indem die zu bauenden Häuser mit unterschiedlichen Gegenständen eingerichtet werden könnten, die jeweils mit bestimmten Funktionen belegt seien. Zum Verständnis dieser trage die Verwendung zahlreicher aus dem Alltag bekannter Symbole bei, die es erlaubten, reale Abläufe zu einem gewissen Grad in die Spielwelt zu übertragen. So steigerten Bücher das Bildungsniveau, Zeitungen böten Stellenanzeigen für Berufe, die ein Sim ausüben könne oder ein gutes Bett gewährleiste Erholung. Gleichwohl hätten die Sims jedoch auch ihren eigenen Willen, der dazu führe, dass sie sich gelegentlich weigerten manche Aufgaben auszuführen oder den Beruf eigenständig wechselten.¹⁰¹⁶

Neben *The Sims* und ihren Fortsetzungen¹⁰¹⁷ lassen sich Emergent Narratives insbesondere in jenen Spielen beobachten, die es ihren Nutzern erlauben, mit ihren #Avataren eigene Wege zu beschreiten, so etwa in #Open World-Spielen. Zwar ist in #Einzelspielertiteln in der Regel auch eine progressive Struktur wie die Heldenreise vorhanden, jedoch stellen Titel wie *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Grand Theft Auto V*, *The Witcher III: Wild Hunt* oder *Fallout: New Vegas* es dem Spieler meist frei, ob er dieser folgt oder stattdessen die ihm präsentierte offene Spielwelt erkundet und über seine Handlungen selbst entscheidet, welche Bedeutung dieser beigemessen werden soll. Bei den Emergent Narratives ist das Ludische damit entsprechend eng mit der Erzählung verbunden. In der Folge führen konkrete Taten, wie die Rettung von

.....

1014 Zitat in: Jenkins: *Narrative Architecture*, S. 128.

1015 „The Sims ermöglicht es Ihnen, das Leben der Bewohner von SimCity zu schaffen, bestimmen und zu leiten. Jedes Bedürfnis (Hunger, Komfort, Hygiene, Harndrang, Energie, Spaß, Soziales Leben und Wohnung) kann durch Interaktion mit anderen Sims oder Gegenständen befriedigt werden.“ Zitat in: Beschreibung des Spiels bei Amazon.de, online: http://www.amazon.de/Electronic-Arts-GmbH-MXD089026261IS-Sims/dp/B00004TPT2/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1395398023&sr=8-1&keywords=sims+1.

1016 Vgl.: Jenkins: *Narrative Architecture*, S. 129.

1017 *The Sims 2* (2004), *The Sims 3* (2009), *The Sims 4* (2014) sowie unzählige separat erhältliche Erweiterungen.

Dörfern vor Banditen oder alchemistische Experimente, wie im Fall von *Skyrim*, einerseits dazu, dass sich die Fertigkeiten des #Avatars in beteiligten Disziplinen verbessern,¹⁰¹⁸ während der Spieler andererseits ein #Feedback von #Non Player Charakteren erhält, die er in der Spielwelt antrifft. Indem ihm diese beispielsweise für die Rettung ihres Dorfes danken oder sein Können kommentieren, trägt dies dazu bei, dass der Spieler eine Figur mit einer eigenen Geschichte jenseits der Heldenreise entwickeln kann, deren Erlebnisse von ihm erinnert und nacherzählt werden können.

Neben diesen gerade im Vergleich mit anderen Medien unbestritten großen narrativen Freiheiten und Potentialen für eigene Entscheidungen, sind jedoch auch klare Grenzen zu identifizieren. Durch die Annahme von #Quests kann der Spieler in den genannten und zahlreichen weiteren Titeln unzähligen Mikronarrativen folgen und durch die Erstellung von #Avataren mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen immer neue Spielstile erproben. Jedoch tritt der modulare Aufbau von digitalen Spielen gerade dann deutlich hervor, wenn eine übergreifende verbindende narrative Struktur fehlt, die Handlungen in einen Gesamtkontext einordnet. Während der Spieler also einerseits große spielerische Freiheiten vorfindet, bleiben seine Handlungen oft zusammenhangslos, was der #Immersion stark schaden kann und die hervorgehobene Rolle des Protagonisten als Helden ad absurdum führt.

Gerade in jenen Fällen, in denen #Quests sehr einfach aufgebaut sind und keinerlei Konsequenzen zu haben scheinen – so werden beispielsweise bestimmte Aufgaben in *Skyrim* nach einigen Tagen innerhalb der Spielwelt erneut angeboten – zeigt sich der Konflikt zwischen einer großen offenen Spielwelt und einem packenden Plot deutlich. Der Grund hierfür ist neben erzählerischen Mustern, die etwa das Fortbestehen von „Hol-und-bring-Quests“¹⁰¹⁹ fördern, gerade in dem hohen Entwicklungsaufwand moderner Spiele zu sehen. In einem Jahre dauernden und viele Millionen kostenden Produktionsprozess liegt es nahe, dass Prioritäten gesetzt werden müssen, um ein Produkt auf den Markt zu bringen, das seine Nutzer begeistert und seine Entwicklungskosten einspielt. Während theoretisch für jeden einzelnen #NPC einer Spielwelt #Quests entworfen werden könnten, deren Erfüllung gravierende Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt hätte, so wäre es notwendig eine entsprechend

.....

1018 Rollenspiele bieten verschiedene Systeme für die Entwicklung des Avatars. Verbreitet ist das Sammeln von Erfahrungspunkten, die als Belohnung für das Erfüllen von Aufgaben vergeben werden und es erlauben, neue Fertigkeiten freizuschalten. Andere Systeme, wie beispielsweise bei *Skyrim*, bieten dagegen eine dynamische Entwicklung von Fertigkeiten, die an die Ausführung von Handlungen geknüpft ist. Im Beispiel der Verteidigung des Dorfes können so etwa Fertigkeiten, wie der Umgang mit Ein- oder Zweihandwaffen, Pfeil und Bogen oder Schilden und Rüstungen verbessert werden.

1019 Umgangssprachliche Bezeichnung für Aufgaben nach einem einfachen Muster: Finde Gegenstand A und bringe ihn zu Person B, dann erhältst du dafür Belohnung C. Eine Variante davon sind Kopfgeldjäger-Quests, die statt dem Finden eines Gegenstandes aus der Tötung eines genannten NPCs bestehen. Da jene Quests sehr einfach strukturiert sind, werden sie oft automatisch generiert, damit auch bei längeren Partien weiterhin zu absolvierende Aufgaben angeboten werden können.

vielschichtige Spielstruktur zu entwickeln, die mittel- bis langfristige Auswirkungen jener #Quests berücksichtigt. Je komplexer die Aufgaben sind, desto weitreichender müssten daher die möglichen Konsequenzen sein, welche die Handlungen des Protagonisten haben könnten. In einer perfekten Simulation der Realität müsste es daher möglich sein, dass der Spieler nicht auf bestehende narrative Strukturen angewiesen ist, sondern durch sein Handeln selbst entscheiden kann, wie sich eine Geschichte entwickelt.

Da dies infolge eines exponentiell steigenden Entwicklungsaufwandes¹⁰²⁰ und möglicher Sackgassen unrealistisch wäre, überrascht es nicht, dass sich die zu erfüllenden Aufgaben meist entlang überschaubarer Strukturen entwickeln und die Beschreibung der narrativen Struktur als eine Folge von chronologisch verbundenen Ereignissen zutrifft. Anders als in einem Buch oder Film besteht in Spielen jedoch die Möglichkeit zur Entscheidung für oder gegen Mikronarrative und das Eintreten des mit ihnen verbundenen Handlungsstrangs. Statt der zuvor geschilderten Idee einer perfekten Simulation mit ihren Freiheiten von bestehenden erzählerischen Vorgaben findet der Spieler in Titeln mit einer narrativen Struktur daher eine Auswahl vorgegebener Abläufe vor, denen er folgen muss. Auch wenn zahlreiche Titel mehrere mögliche Enden für den Plot bieten, so bleiben auch dort die klaren Strukturen erhalten, da sich das Eintreten der Enden an vorherigen Entscheidungen des Spielers orientiert. In der Folge wird es für den Nutzer möglich, das zu identifizieren, was JUUL als ideale Sequenz bezeichnet:¹⁰²¹ Ein Ablauf bei dem beispielsweise alle Spielziele erfüllt, Punkte gewonnen oder Gegner besiegt worden sind.

Gleichwohl stellt dieser perfekte Ablauf nur eine der unzähligen Spielformen dar. Konzentriert sich der Spieler etwa auf die Erledigung jener Aufgaben, die für Fortschritte in der Erzählung notwendig sind, so reduziert sich meist nicht nur die Spieldauer dramatisch, sondern auch der Umfang an Informationen, die über die Spielwelt bekannt werden. Damit zeigt sich, dass auch bei der Untersuchung narrativer Elemente zwischen Spielinhalten und -nutzung unterschieden werden muss. Indem der Spieler die virtuelle Welt erforscht, dies trifft im besonderen auf #Sandbox-Titel zu, und dabei Emergent Narratives erzeugt, spielt er damit nicht nur, sondern erschließt gleichzeitig Informationen über das ihm Präsentierte.

Ein besonders anschauliches Beispiel für die narrative Verbindung von Haupt- und Nebenquests findet sich in *The Witcher III: Wild Hunt*. Im Rahmen seiner Suche nach Ciri muss der

.....

1020 So müsste jede Entscheidung in einer Baumstruktur zu zahlreichen neuen Möglichkeiten führen, die gleichzeitig im Kontext der Situation plausibel sein müssten. Eine einfache Form dieser findet sich in *The Witcher 3: Wild Hunt*. Als professioneller Monsterjäger kann der Spieler teils lange Quests neben dem Plot übernehmen, die mit konkreten Konsequenzen bedacht, aber gleichzeitig in sich geschlossen sind. Die getroffene Entscheidung wird häufig an späterer Stelle erneut kurz thematisiert, so dass neben den komplexen wendungsreichen Mikronarrativen ein Eindruck von einem bedeutungsvollen Handeln entsteht. Gleichwohl sind viele der zu erfüllenden Aufgaben nach einem ähnlichen Muster aufgebaut wie die in der vorangegangenen Fußnote genannten Quests.

1021 Juul: Games Telling Stories.

Monsterjäger Geralt mit dem „Bloody Baron“ reden. Hierbei erfährt er, dass dessen Tochter und Ehefrau verschwunden sind. Wird das Schicksal der Tochter im Rahmen des Hauptquests aufgedeckt, so erfolgt dies für die Ehefrau erst im Nebenquest „Return to Crookback Bog“, in dem Geralt zudem an einen bereits besuchten Ort zurückkehrt. Dort erfährt er, dass es sich bei der dort lebenden älteren Frau, Gran, tatsächlich um die unter einem Fluch stehende Ehefrau des Barons handelt. Der Versuch den Fluch von ihr zu nehmen und damit der Ausgang des #Quests sind jedoch von einer früheren Entscheidung im #Quest „The Whispering Hillock“ abhängig, die scheinbar ohne direkte Beziehung zu „Return to Crookback Bog“ steht. Auch erfährt der Spieler im Rahmen dieses #Quests mehr Hintergründe über drei mysteriöse Hexen, denen Ciri begegnet ist und die im späten Verlauf des Spiels wichtige #Boss-Gegner darstellen. Folgt der Spieler diesem Nebenquest, so wird er damit einerseits mit Auflösungen über das Schicksal einiger Figuren belohnt, was sonst unbeantwortet bliebe und lernt zudem etwas über die Wechselwirkungen zwischen Entwicklungen im Spiel. Gerade diese Folgen können ihn dazu anregen, sich noch intensiver mit der Spielwelt auseinanderzusetzen und dabei nicht nur Geheimnisse aufzudecken, sondern insbesondere auch mögliche Konsequenzen abzuwägen. Obwohl diese #Quests fester Teil der Reise Geralts sind, wird der Spieler durch die hohe Dichte an Inhalten dazu befähigt selbst zu entscheiden wie die Reise verläuft.

Wie gerade die Ausführungen zu *The Witcher III: Wild Hunt* und *Deus Ex: Mankind Divided* anschaulich gezeigt haben, kann es unabdingbar sein, nicht nur dem Plot und etwaigen Satellitenereignissen zu folgen, sondern, bildlich gesprochen, hinter jeden Stein zu schauen und dabei entdeckte Details im übergeordneten Kontext einzuordnen. Hierbei ist auch die im vorangegangenen Kapitel vorgenommene Unterscheidung zwischen progressiven und emergenten Strukturen in diesem Zusammenhang als wichtig anzusehen, da sie unterschiedliche Möglichkeiten bietet, Geschichten – und Geschichte – zu erzählen. Wie die Ausführungen ferner gezeigt haben, kann es ebenfalls relevant sein, digitale Spiele in übergeordnete mediale Kontexte einzubeziehen, da bestehende Erzählungen teils für Spiele adaptiert werden, während ihr allgemeiner Aufbau, siehe das Beispiel *L.A. Noire*, wiedererkennbare Muster aufweist, die es erlauben, mit einer gewissen Verlässlichkeit über Verlauf und Ausgang der Handlung zu spekulieren. Für eine quellenkritische Erschließung eines Titels sind jedoch auch diese Bezüge als relevant anzusehen.

5.4. Archetypen als Element des Storytellings

Ein weiteres von Ip beschriebenes narratives Element sind die Archetypen, bei denen er sich, wie bei der Heldenreise, auf die prägenden Arbeiten von CHRISTOPHER VOGELER stützt.¹⁰²² Es mag auf den ersten Blick verwundern, dass sich Ips Ausführungen auf einen Autoren stützen, dessen Werk *The Writer's Journey* im Deutschen mit Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos¹⁰²³ untertitelt ist. Bei der in dieser Arbeit intendierten Einordnung digitaler Spiele in ihre kulturellen Ursprünge und Einflussfaktoren in Form von erfolgreichen massenmedialen Werken, erscheint diese Quelle jedoch durchaus treffend gewählt, auch wenn Ip den Begriff des Archetypen weiter fasst als Vogler und ihn dabei, wie nachfolgend noch erläutert wird, teils auch auf nicht personelle Elemente anwendet.

Während die Heldenreise als eine spezifische Erzählstruktur in einem separaten Kapitel näher behandelt wird, soll in diesem dagegen eine Grundlage für das bessere spätere Verständnis der Ausführungen geschaffen werden. Die Abkopplung von Heldenreise und Archetypen bietet sich auch deshalb an, weil in zahlreichen digitalen Spielen wiederkehrende Arten von Charakteren beobachtet werden konnten, die unabhängig von einer die Erzählung verbindenden Heldenreise präsent sind. Insoweit ist die narrative Funktion der Archetypen und ihre Bedeutung in den virtuellen Erzählungen durchaus mit dem vergleichbar, was VOGLER zu zahlreichen Arten von Erzählungen postuliert, darunter Filme, Romane, Märchen, Sagen bis zu antiken Mythen.¹⁰²⁴

VOGLER führt den Begriff der Archetypen hierbei auf den Schweizer Psychologen CARL GUSTAV JUNG zurück, der behauptet habe, dass historische Persönlichkeitsmuster existierten, die nicht nur zwischen Individuen, sondern durch ein gemeinsames kollektives Erbe der Menschheit in verschiedenen Zeiträumen und Kulturen präsent und weitgehend konstant seien.¹⁰²⁵ Einige dieser Archetypen wurden bereits angesprochen, darunter der Held, der nach Ip meist die Figur sei, dessen Schicksal vom Spieler kontrolliert werde oder der Mentor, der den Helden in die vor ihm liegende Aufgabe einführe und ihm teils auch im Anschluss Ratschläge und Informationen gebe, die bei der Erfüllung von späteren Aufgaben helfen würden. Neben dem personifizierten Mentor, der als #Non Player Charakter Teil der Spielwelt sei, ließen sich auch verschiedene Informationsquellen, die dem Spieler Anweisungen und Hinweise geben, so etwa Notizen oder Tagebücher, zu den Mentoren zählen.¹⁰²⁶ In diesem Sinne wären Men-

.....

1022 Vgl.: Ip: Narrative Structures Part 2, S. 221.

1023 Zitat in: Untertitel des Buches: Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos (Zweitausendeins Edition), Frankfurt am Main 2010.

1024 Vgl.: Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers, Third Edition, Studio City 2007, S. 83–96.

1025 Ebd., S. 23f.

1026 Ebd., S. 39–47 sowie: Ip: Narrative Structures Part 2, S. 226.

toren folglich jene Elemente der Spielwelt, die es dem Spieler erlauben, in die ihm zugedachte Rolle im Plot hineinzuwachsen.

Durch VOGLERS breites Verständnis von Mentoren ist es wenig überraschend, dass ihre Präsenz auch in digitalen Spielen sehr umfangreich ist. Neben der klassischen Personifizierung in Form eines „wise old man or woman“, der bzw. die lehre und Gaben verteile, Hintergründe und Wertvorstellungen erläutere, erfinde, leite, motiviere, neugierig mache oder als Gewissen des Helden fungiere, sei auch ihre Zeitlichkeit flexibel. Sie könnten einmalig am Beginn der Reise des Helden ebenso präsent sein, wie auch in wiederkehrender Form bestehende Themen vertiefen oder in neue Entwicklungen einführen. Auch könnten Helden von mehreren Mentoren ausgebildet und begleitet werden, die verschiedene Schwerpunkte abdeckten, darunter die Vermittlung spezifischer Fertigkeiten, die Gabe von wichtigen Informationen oder von Ausrüstung.¹⁰²⁷ Durch diese Vielfalt können folglich auch Elemente digitaler Spiele zu den Mentoren gezählt werden, wenn sie den Nutzer in die Bedienung des Spiels, das Setting oder die Rolle des Protagonisten einführen, was meist in #Tutorials geschieht und teils nicht einmal einer konkreten Figur der Handlung bedarf.

Erste entsprechende Einführungen finden sich oftmals in Form von #Cut Scenes, Einblendungen und Dialogen zwischen zentralen Figuren der Handlung, die Spieler noch vor der späteren freien Erkundung der interaktiven Spielwelt durch wichtige Grundlagen des jeweiligen Titels führen. Ein anschauliches Beispiel, sowohl für diese grundlegende Wissensvermittlung, als auch für die Einführung in die Story, stellt der Prolog von *Fallout 3* dar. Das Spiel beginnt buchstäblich mit der Geburt des Protagonisten und vermittelt anschließend in kurzen Episoden aus Kindheit und Jugend grundlegende Funktionen und Möglichkeiten des Spiels. Hierzu zählt die #Rollenspiel-Mechanik mit Attributen und Erfahrungspunkten, die #Queststruktur, das Kampfsystem, die Interaktion mit #NPCs, das Inventar wie auch das Setting des Spiels und die Ereignisse, die zum unmittelbaren Spielbeginn führen, der Suche nach dem eigenen Vater, der aus unbekannten Gründen den Schutzbunker verließ. Dieser tritt gleichzeitig als wichtigster Mentor des Prologs auf und gibt seinem Sohn bzw. seiner Tochter in gängiger väterlicher Sprache Anweisungen zum Verhalten bei dem die genannten Inhalte vermittelt werden.¹⁰²⁸

Eine solche unmittelbare Einbindung des Spielers kann als immersionsfördernd angesehen werden, so dass es nicht überrascht, dass der Spieler häufig von Beginn an direkt eingebunden wird, auch wenn die in Kapitel 4.3. postulierte sichere Umgebung der #Tutorials besteht. Ein solcher Einstieg mit einem präsenten Mentor findet sich in *Deus Ex: Human Revolution* mit

.....

1027 Eigene Zusammenfassung der genannten psychologischen Funktionen und Eigenschaften, Vgl.: Vogler: *Writer's Journey*, S. 40–46, Zitat auf S. 39.

1028 Einen Einblick geben Let's Play-Videos: <https://www.youtube.com/watch?v=ggkTORWriJE> sowie: <https://www.youtube.com/watch?v=ngZeTT975T4>.

David Sarif, dem Vorgesetzten von Adam Jensen. Auch *World in Conflict* zeigt, dass keine separate Einführung notwendig ist, wenn die taktische Kontrolle über die militärischen Einheiten bei der stattfindenden Invasion der USA durch die Sowjetunion über Funkbefehle des Vorgesetzten vermittelt wird. Obwohl die Spielwelt sehr gefährlich ist und Bedrohungen oft plötzlich auftreten, findet sich auch in *The Witcher III: Wild Hunt* eine unmittelbare Einbindung des Spielers. Indem in einer Rückblende die Ausbildung von Ciri durch die Witcher in der Festung Kaer Morhan gezeigt wird, wird nicht nur in die Erzählung eingeführt und die Beziehungen zwischen zentralen Figuren erläutert, es finden sich zudem mehrere Mentoren. Die Witcher sind die Mentoren für Ciri, wie auch der alte Witcher Vesemir der Mentor für den Protagonisten Geralt of Rivia ist und mit diesem in einem Trainingskampf für Ciri zeigt, wie Witcher kämpfen und sich verteidigen.¹⁰²⁹

Auch der Schwellenhüter sei nach VOGLER ein wiederkehrender Archetyp, der je nach Ablauf der Heldenreise teils wiederholt überwunden werden müsse, da er als Beschützer von Orten oder Gegenständen fungiere, die vom Helden für die Fortsetzung seiner Reise betreten bzw. genutzt werden müssten. Neben dem Hindernis auf der Reise sei es eine weitere Eigenschaft des Schwellenhüters „to test the hero before the final battle (...)“.¹⁰³⁰ Damit entsprechen Schwellenhüter in digitalen Spielen den oft präsenten #Boss-Gegnern, die im Gegensatz zum #Endgegner am Ende einzelner Abschnitte im Verlauf des Spiels überwunden werden müssen. Sie zeichnen sich ludisch oft dadurch aus, dass sie besonders stark sind, also eine hohe Zahl an #Trefferpunkten¹⁰³¹ haben, größeren Schaden bei Angriffen auf den Spieler anrichten oder andere Eigenschaften besitzen, die einen Sieg über sie erschweren.

Die auf den Bildern zu sehende exemplarische Auswahl von unterschiedlichen Arten von Schwellenhütern deutet verschiedene ludische und narrative Funktionen dieses Archetyps an, die Spielern präsentiert werden können. Im ersten Beispiel, *Monkey Island 2 Special Edition*, gilt es bestimmte Dinge zu erlangen, bevor die Schwellenhüterin in Form einer Torwächterin den Protagonisten passieren lässt. Damit Guybrush Threepwood seine Reise fortsetzen kann, benötigt er eine Einladung zu der Feier auf der bewachten Insel und ein Kostüm. Erst mit beiden Gegenständen kann der chronologisch folgende Abschnitt ausgelöst werden.

Waren die Anforderungen bei *Monkey Island 2 Special Edition* vor allem narrativer Art, so sind sie im Fall des Stormguard Stalkers von *Tomb Raider* dagegen wesentlich ludisch. Zwar konnte Croft zu dem Zeitpunkt im Spiel bereits erfahren, dass es sich um den Anführer der Stormguard handelt, jedoch kann er lediglich im Kampf besiegt werden. Innerhalb des

.....

1029 Einblicke geben Let's Play Videos zum Beginn der Titel: *World in Conflict*: <https://www.youtube.com/watch?v=d9csE3vlzG0>. *Deus Ex: Human Revolution*: https://www.youtube.com/watch?v=0pB4N59-uBc&index=1&list=PLj_Goi54wf0d0MWluLHh9fwD63Z1tfyHv. *The Witcher III: Wild Hunt*: <https://www.youtube.com/watch?v=6O8qgBuWDbk>.

1030 Zitat in: Ip: *Narrative Structures Part 2*, S. 223.

1031 Siehe die Ausführungen zu inneren Logiken der Spielwelten in Kapitel 4.2.

Spiels stellt er einen #Boss dar und verfügt entsprechend nicht nur über ein besonders bedrohliches Aussehen, sondern auch über spezielle Eigenschaften, darunter einen starken Angriff und eine widerstandsfähige Rüstung. Er muss überwunden werden, um das buchstäbliche innere Heiligtum der Insel Yamatai zu erreichen, wo Croft auf den Antagonisten Father Mathias und ihre von ihm festgehaltene Freundin Samantha Nishimura trifft, die über im Spielverlauf als Heroldin fungiert.¹⁰³²

Im Fall des in Bild drei zu sehenden Phillip Strenger, meist mit seinem Spitznamen „Bloody Baron“ bezeichnet, findet sich dagegen eine aufwendige Kombination aus ludischen und narrativen Elementen. Zu Beginn seiner Heldenreise hat Geralt of Rivia lediglich einige vage Hinweise auf mögliche Aufenthaltsorte der zu suchenden Ciri,¹⁰³³ von denen ihn einer zu Strenger führt. Im Gegenzug für Informationen, die es Geralt ermöglichen, Ciris Reise nachzuvollziehen, verlangt Strenger jedoch seinerseits die Hilfe von Geralt bei der Suche nach seiner Frau und Tochter. Ist die erste Nachforschung zu deren Schicksal erforderlich, um die Handlung des Spiels voranzutreiben und die notwendigen Informationen zu Ciri zu erhalten, so führen die Erkenntnisse gleichzeitig in weitere Nebenhandlungen ein, die im Spielverlauf eine Reihe von Zusammenhängen aufdecken. In der emergenten Handlung des Spiels nimmt Strenger also die Rolle eines mehrfachen Schwellenhüters ein. Er trägt zum Finden von Ciri bei und

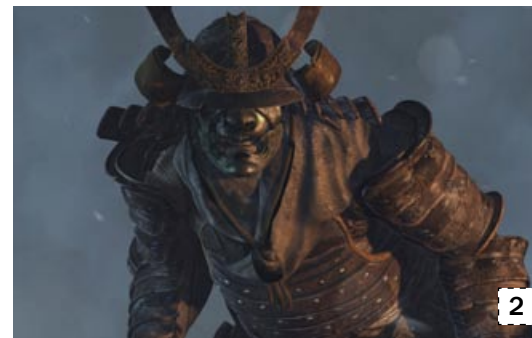


Abb. 5-3: Beispiele für Schwellenhüter in Spielen.
 (1) *Monkey Island 2 SE*: Der Zugang zur Villa der Gouverneurin wird buchstäblich bewacht.
 (2) *Tomb Raider*: Vor dem Betreten bestimmter Abschnitte müssen Boss-Gegner besiegt werden.
 (3) *The Witcher III: Wild Hunt*: Informationen zum Verbleib von Ciri gibt es nur für eine Gegenleistung.

führt in eine wichtige Nebenhandlung ein, die ihrerseits einen späteren Teil des Plots kontextualisiert.¹⁰³⁴

Manche Schwellenhüter in digitalen Spielen vereinen darüber hinaus weitere Archetypen in sich. Insbesondere in Erzählungen, in denen der Protagonist sich in Etappen zu seinem Antagonisten vorarbeitet, indem er mehrere Schwellenhüter überwindet, findet sich eine Ergänzung um den Gestaltwandler. Zeigt sich die von VÖGLER genannte *Femme fatale* eher selten in digitalen Spielen, so ist ihre Funktion durchaus präsent. Nach dem Autoren diene dieser Archetyp dazu, Zweifel zu sähen und Spannung zu verstärken, indem vermeintlich eindeutige Erkenntnisse über Zusammenhänge und Positionen in Zweifel gezogen würden.¹⁰³⁵

In einem Bezug auf CARL GUSTAV JUNG erläutert VÖGLER des weiteren die wichtige psychologische Funktion der Gestaltwandler einer Erzählung: Die Repräsentation von Animus und Anima.¹⁰³⁶ In medialen Erzählungen fänden sich diese vermeintlich typischen weiblichen bzw. männlichen Eigenschaften meist in Form einer oft sprunghaften Änderung des Verhaltens oder des Aussehens einer Figur wieder. Über oft präsente stereotype Zuschreibungen, Männer seien bindungsscheue Machos, Frauen dagegen launisch und unberechenbar, skizziert VÖGLER, wie das Auftreten jener Eigenschaften beim jeweils anderen Geschlecht dazu führe, dass Einflüsse auf die Helden ausgeübt würden. Die Gestaltwandler dienten hierbei als Katalysator, die positive oder negative Wirkungen auf den Helden hätten und ihn zwingen, die Notwendigkeit von Veränderungen anzuerkennen und sich selbst, wie auch andere Figuren zu hinterfragen. Es überrascht daher nicht, dass VÖGLER von „mask of the shapeshifter“ spricht, weil sehr viele Figuren einer Erzählung, darunter auch der Held selbst, zumindest zeitweise zu Gestaltwandlern werden müssten, wenn dies für ihre Aufgabe notwendig sei. Ip ergänzt darüber hinaus Potentiale des Gestaltwandlers in digitalen Spielen. Diese erlaubten es etablierte Beziehungen zwischen Charakteren aufzubrechen und damit nicht nur überraschende Wendungen in der Erzählung herbeizuführen, sondern bei dem Protagonisten, wie auch dem Spieler, emotionale Reaktionen zu wecken.¹⁰³⁷

Sind Gestaltwandler in verschiedenen Formen also sehr präsent, so trifft dies nicht auf Herolde zu. Im Gegensatz zu den spielerischen Herausforderungen, die unter anderem Schwellenhüter bieten oder jenen, die über Gestaltwandler eintreten, fällt ihnen eine gänzlich

.....

¹⁰³² Ausführlicher umschrieben im Wiki zur Reihe: [http://tombr Raider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_\(2013_Game\)](http://tombr Raider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_(2013_Game)); http://tombr Raider.wikia.com/wiki/Stormguard_Stalker.

¹⁰³³ Ciris Archetyp entspricht am ehesten dem der Jungfrau in Nöten, da sie von der titelgebenden Wild Hunt des Spiels gejagt wird und sich dazu versteckt hält. Gleichwohl ist das über sie präsentierte Frauenbild jedoch nicht das einer hilflosen jungen Frau, die von einem Mann gerettet werden muss. In Rückblenden und kurzen Episoden, in denen die Perspektive von Geralt zu Ciri wechselt, erscheint diese vielmehr als entschlossen, selbstbewusst und kampferfahren und damit ähnlich wie Geralt, dessen Ziehtochter Ciri ist. Indem neue Informationen jedoch auch Geralts Suche immer wieder motivieren, besitzt Ciri ebenfalls Eigenschaften des Herolds.

.....

¹⁰³⁴ Das Schicksal der Familie von Strenger wird im Quest „Return to Crookback Bog“ entschieden, dessen Ort, Crookback Bog, wiederum Teil der Reise Ciris war. Ausführlicher umschrieben im Wiki zur Reihe: http://witcher.wikia.com/wiki/The_Witcher_3_storyline; http://witcher.wikia.com/wiki/Phillip_Strenger; http://witcher.wikia.com/wiki/Return_to_Crookback_Bog.

¹⁰³⁵ Vogler: *Writer's Journey*, S. 59–63.

¹⁰³⁶ Die Begriffe bezeichneten das Unbewusste, das in Form männlicher (Animus) Eigenschaften im weiblichen bzw. weiblichen (Anima) Eigenschaften im männlichen Unbewussten präsent und für das innere Gleichgewicht sehr wichtig sei. Ebd., S. 60f.

¹⁰³⁷ Jung, Carl Gustav: *Gesammelte Werke*, Solothurn 1995, zitiert nach: Vogler: *Writer's Journey*, S. 59–63, Zitat auf S. 63. Ip: *Narrative Structures*, Part 2, S. 231–235.

andere dramaturgische Funktion bei der Heldenreise zu. Dieser Archetyp diene dazu, den Protagonisten immer wieder dazu zu motivieren, seine Reise fortzusetzen, was häufig als „love interest for the main character“¹⁰³⁸ geschehe. Ip nennt als Beispiel hierfür Elaine Marley, eine der zentralen Figuren der *Monkey Island*-Reihe.¹⁰³⁹ Dessen Protagonist Guybrush Threepwood verliebt sich bereits im ersten Teil *The Secret of Monkey Island* in sie und eilt nach ihrer Entführung durch den Antagonisten, den Geisterpiraten LeChuck zu ihrer Rettung. Zentrale dafür zu erfüllende Aufgaben, ein Schiff chartern, eine Crew anheuern und die Position von Monkey Island herausfinden, werden damit erst dann für den Protagonisten relevant, nachdem er erkennt, dass er sich verliebt hat. Auch in den nachfolgenden Teilen, in denen sich die Beziehung zwischen beiden weiterentwickelt und unter anderem in einer Heirat mündet, spielt Marley eine zentrale Rolle, weil das Handeln des Protagonisten durch diese Beziehung motiviert wird.

Neben streng progressiven Erzählungen finden sich vergleichbare Herolde in Form eines „love interest“ auch in Spielen mit emergenteren Strukturen wieder. In *Deus Ex: Human Revolution* wäre dies Megan Reed, die Liebe des Protagonisten Adam Jensen, die zu Spielbeginn entführt wird und daraufhin die das Spiel bestimmende Suche nach ihr und den Hintermännern des Ereignisses auslöst. Obwohl das Spiel mehrere Enden bietet und die Handlungsorte frei erkundet werden können, bleibt die Suche nach Reed eine wiederkehrende Konstante. Dies zeigt sich insbesondere in Jensens Reaktion auf neue Informationen, bei denen er sich häufig zunächst Anhaltspunkte auf das Schicksal von Reed erhofft. Indem er stattdessen jedoch immer neue Details zu den tatsächlichen Hintergründen ihrer Entführung erhält, dient seine Suche nach Reed folglich nicht mehr als Jensens alleinige Motivation, sondern wird um die Aufdeckung von zu Spielbeginn noch verborgenen Entwicklungen erweitert.

Ähnlich verhält es sich auch bei Ciri in *The Witcher III: Wild Hunt*. Anders als zuvor, handelt es sich hier nicht um eine Liebespartnerin des Protagonisten Geralt of Rivia, sondern um dessen Ziehtochter. Auch wurde sie nicht entführt, sondern befindet sich auf der Flucht vor den dämonischen Reitern der titelgebenden Wild Hunt. Im Beziehungskonstrukt wichtiger Figuren steht es dem Spieler frei, wie er Beziehungen zu anderen Charakteren aufbaut. Möglich scheinen durch entsprechende Vorgeschichten aus den vorangegangenen Teilen der Reihe insbesondere Beziehungen zu den beiden Zauberinnen Yennefer of Vangerberg und Triss Merigold, die ihrerseits eine Beziehung zu Ciri haben.¹⁰⁴⁰ Ist das Finden Ciris und ihr Schutz vor der Wild Hunt das zentrale Handlungsmotiv Geralts, so unterscheidet sich die

1038 Zitat in: Ip: Narrative Structures, Part 2, S. 228.

1039 Ebd., S. 228–230.

1040 Yennefer ist am ehesten als Ziehmutter, Triss als große Schwester zu bezeichnen, auch wenn in beiden Fällen keine Verwandtschaft besteht. Näheres findet sich in den entsprechenden Artikeln im Wiki zur Reihe: http://witcher.wikia.com/wiki/Triss_Merigold; <http://witcher.wikia.com/wiki/Yennefer>.

dramaturgische Funktion der anderen beiden Zauberinnen, obwohl es sich ebenfalls um Herolde handelt. Durch die Möglichkeit die frühere Beziehung mit einer von beiden fortzusetzen, besteht die Option der Vertiefung von emotionalen Bindungen, aber gleichzeitig auch eine Entscheidung über die Art Mann, die Geralt sein soll.¹⁰⁴¹ Auch durch die Interaktion mit Yennefer und Triss und die Auseinandersetzung mit ihren jeweils eigenen Interessen findet vielfach die von VOGLER beschriebene Motivation des Protagonisten durch Herolde Anwendung.¹⁰⁴² Beide Zauberinnen sowie eine Reihe weiterer Figuren der Erzählung, fordern Geralt viele Male zu Aktivität auf, indem sie andernfalls eintretende Folgen skizzieren.

Leiten die Herolde in digitalen Narrationen, ähnlich wie in anderen Medien auch, so unterscheidet sich die Darstellung von Trickstern dagegen. Sind die Motivationen des Helden notwendig, damit nicht nur dieser, sondern auch der Spieler erkennt, warum die zentrale Aufgabe in der Erzählung vollendet werden muss, so sind die Trickster dagegen mit Ausnahme von komödiantischen Titeln weniger unmittelbar notwendig, um der Erzählung in der interaktiven Umgebung folgen zu können. Sie tragen in einer klassischen nicht interaktiven Erzählung nach VOGLER durch Humor zur Entspannung einer Szene bei.

„They cut big egos down to size, and bring heros and audiences down to earth. By provoking healthy laughter they help us to realize our common bonds, and they point out folly and hypocrisy. Above all, they bring about healthy change and transformation, often by drawing attention to the imbalance or absurdity of a stagnant psychological situation.“¹⁰⁴³

Entsprechende Archetypen sind auch in digitalen Spielen oft in verschiedenen Ausprägungen präsent, lassen sich jedoch mit Ausnahme streng linearer Titel weniger gezielt einsetzen, weil die Entscheidung über den Besuch eines Ortes häufig beim Spieler liegt. Jedoch finden sich auch hier durchaus Bezüge auf besagte klassische Erzählungen wieder, insbesondere in Form eines komischen Begleiters („Comic Relief“), der zumindest zeitweise mit dem Helden reist und dessen Handeln, und damit auch die Entscheidungen des Spielers, auf eine Weise einordnet, die den sonst ernstesten Szenarien zuwider läuft. Ein Beispiel für einen solchen Begleiter wäre der Barde Dandelion aus *The Witcher III: Wild Hunt*. Obwohl dessen Welt durch zahlreiche Gefahren bedroht wird, darunter Monster, Dämonen, Banditen, Katastrophen und Krieg, sorgt er durch sein überzeichnet wirkendes Auftreten und seine meist gute Laune vielfach für kuriose Situationen. Auch muss er vom Helden Geralt of Rivia mehrfach aus

1041 Geralt äußert im Verlauf viele Male Gedanken über die mögliche Zukunft seines Lebens. Die Entscheidung für Yennefer oder Triss ist durch deren unterschiedliche Persönlichkeiten spiegelbildlich für Geralt. Entspricht Yennefer dem bekannten entschlossenen, auf Selbstständigkeit bedachten Geralt, so ist Triss wesentlich mitfühlender, was dem entspricht, wie Geralt womöglich gern sein möchte. Diese Unterschiede und die Folgen für die Wahrnehmung der Figuren im Spiel werden in einem Beitrag der Extra Credits Webserie näher diskutiert: <https://www.youtube.com/watch?v=A6PReOuHVw>.

1042 Vogler: Writer's Journey, S. 55–57.

1043 Zitat in: Ebd., S. 77.

Gefahren gerettet werden, in die er sich zuvor durch seine Leichtsinnigkeit und respektloses Verhalten gegenüber anderen Charakteren selbst brachte. Eine düsterere Variante des Tricksters stellt Gaunter O'Dimm dar, der im Verlauf der #Erweiterung *Hearts of Stone* zudem zum Schatten wird und Merkmale beider Archetypen in sich vereint. In einer Anspielung auf den Teufel geht O'Dimm Pakte mit gewöhnlichen Menschen ein, die für diese vermeintlich von Vorteil sind, jedoch tatsächlich unerwartete folgenschwere Konsequenzen haben.¹⁰⁴⁴

Weitere Beispiele für Figuren, die dem Archetypus des Tricksters zuzuordnen sind, finden sich etwa in Jeff „Joker“ Moreau und EDI aus *Mass Effect*, Wheatley aus *Portal 2* oder Leonardo da Vinci aus *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood*. Neben dem Trickster, der den Helden auf seinen Reisen begleitet oder dort sporadisch von ihm angetroffen wird, benennt VOGLER darüber hinaus mit den Trickster-Helden eine Variante von diesem. Hier sei der Trickster identisch mit dem Protagonisten, weshalb sich diese Variante wesentlich in Komödien fände. Beispiele seien unter anderem Bugs Bunny, Charlie Chaplin, die Marx-Brothers und *Beverly Hills Cop* Axel Foley, welche die Ordnung des bestehenden Systems durcheinander brächten, sich dabei jedoch selbst weitgehend treu blieben.¹⁰⁴⁵ Als digitale Gegenstücke zu ihnen lassen sich etwa Guybrush Threepwood aus der *Monkey Island*-Reihe oder auch Edna aus *Edna bricht aus* nennen, die ebenfalls entgegen der von der Umwelt an sie gerichteten Erwartungen handeln und dadurch manche humoristische Situation auslösen.¹⁰⁴⁶

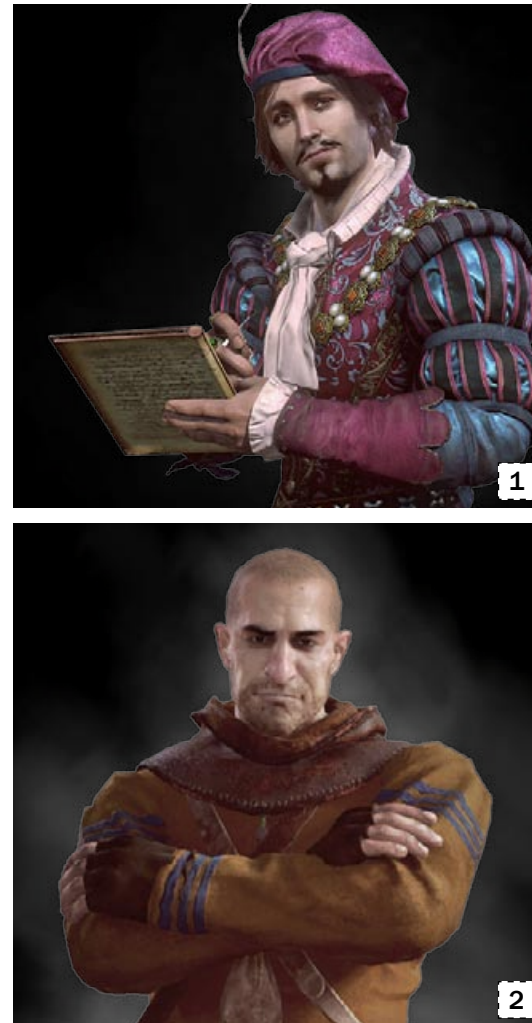


Abb. 5-4: Beispiele für Trickster in *The Witcher III: Wild Hunt*. (1) Dandelion (2) Gaunter O'Dimm.

Dienen die Trickster wesentlich der Entspannung durch die Reduzierung von sonst nicht abgebauten Spannungen, so haben die Schatten eine fast gegensätzliche Funktion. VOGLER beschreibt sie als Verkörperung unterdrückter Gefühle, Traumata oder auch Schuld. Schatten könnten sich als zwielichtiger Teil der Persönlichkeit des Helden und weiterer Charaktere, mit denen diese konstant rängen, ebenso ausdrücken, wie auch in Form eines starken Antagonisten für den Helden. Gerade in dieser Form erzeugten Schatten Konflikte und lebensbedrohliche Situationen, die den Helden herausforderten und ihn zwängen, sich ihnen zu stellen. Neben diesen vorwiegend negativen Charakterzügen könnten Schatten jedoch auch positive Eigenschaften besitzen, die allerdings verborgen seien oder nicht ausgelebt würden. Auch könnten Verbündete des Helden zu Schatten werden, wenn diese zwar die gleichen Ziele verfolgen, jedoch uneins über das Vorgehen sind, wodurch es ebenfalls zu Konflikten komme.¹⁰⁴⁷

Werden diese Funktionen des Schattens auf eine interaktive Erzählung angewendet, so finden sich zahlreiche Beispiele in denen Akteure als Schatten auftreten oder zumindest Eigenschaften von diesen innehaben. Neben ludisch ausgetragenen Konfliktsituationen sind es gerade die narrativ erzeugten, die viele Spiele prägen, indem Ursachen, Verläufe oder Konsequenzen übergeordneter Konflikte von Figuren diskutiert und dadurch kontextualisiert werden. Auch muss am Ende zahlreicher Titel ein Schatten überwunden werden, dessen Taten das Handeln des Helden bis zu diesem Zeitpunkt prägten. Die offensichtlichste Form von diesem ist der Endgegner, den der Spieler zu überwinden hat, um das Spiel abzuschließen.

Der Geisterpirat LeChuck aus der *Monkey Island*-Reihe ist ein solcher Schatten des Helden Guybrush Threepwood, da er nicht nur dessen große Liebe Elaine Marley bedroht, sondern auch den Helden und die Inselwelt, die als Handlungsort fungiert. Auch Father Mathias aus *Tomb Raider* ist ein solcher Schatten und muss am Ende zwangsläufig überwunden werden. Da dieser jedoch bei seinem ersten Auftritt in der Erzählung zunächst freundlich und hilfsbereit auftritt, verbirgt er sein wahres Wesen und ist folglich außerdem ein Gestaltwandler. Dagegen tritt Eredin von der titelgebenden Wild Hunt von *The Witcher III* von Beginn an durch seine Erscheinung und sein Handeln unmittelbar als Schatten auf und wird über die oft verwendete Zuschreibung „King of the Wild Hunt“ gleichzeitig als deren Anführer skizziert.

Gemein ist diesen und weiteren Antagonisten jedoch, dass sie im Verlauf der interaktiven Erzählungen durch die Ergänzung von Hintergrundinformationen zu Biografien und Motiven sowie durch emotionale Reaktionen auf Entwicklungen oft menschlicher erscheinen, als noch bei ihrem ersten auftreten. Dieses Vorgehen, das auch VOGLER beschreibt, führe dazu, dass die Charaktere verletzlicher wirkten und damit nicht einfach wie beliebige vorangegangene und nicht weiter kontextualisierte Gegner besiegt werden könnten. Gerade die Erläuterung der Motive lässt es zudem zu, deren Verhalten begreiflich zu machen. Während diese

1047 Vogler: *Writer's Journey*, S. 65f.

1044 Zu den Charakteren: <http://witcher.wikia.com/wiki/Dandelion>. http://witcher.wikia.com/wiki/Gaunter_O'Dimm.

1045 Vogler: *Writer's Journey*, S. 77–80.

1046 So handelt Guybrush zwar mit guten Absichten, gerät jedoch regelmäßig durch Unachtsamkeit in Schlamassel, etwa als er im Laderaum von LeChucks Schiff im dritten Teil einen Verlobungsring für Elaine entdeckt, der jedoch verflucht ist und sie nach Anstecken in eine goldene Statue verwandelt. Edna hat dagegen eine derart blühende Fantasie, das ihr Stoffhase Harvey lebendig erscheint und ihr dabei hilft, aus der psychiatrischen Klinik zu fliehen und zudem alle Entwicklungen so interpretiert, dass sie – zumindest in Ednas Kopf – Sinn ergeben.

zwar vom Helden meist besiegt werden müssten, so erlaube es die nähere Beschreibung der Widersacher zu vermitteln, dass diese ihr eigenes Verhalten nicht zwangsläufig als schlecht ansähen, sondern nach einem durchaus gerechten höheren Ziel strebten.¹⁰⁴⁸

Diese Differenzierung der Beweggründe findet sich in Teilen auch bei einer Art von Schatten, die in digitalen Spielen im Gegensatz zu klassischen Erzählungen besonders präsent sind, den #Bossen. Oft mit dem Antagonisten in Beziehung stehend, werden über die Beschreibung dieser Beziehung sowohl biografische Details präsentiert, wie auch ihr Handeln eingeordnet. Dies trägt dazu bei, die individuelle Funktion jener Schatten im Gesamtkontext der Ereignisse begreiflich zu machen, als auch die übergreifenden Entwicklungen, in die der Spieler im Verlauf seiner Abenteuer eingebunden wird, weiter zu vertiefen. In dieser Hinsicht stellen die #Bosse also nicht nur eine ludische Herausforderung am Ende eines Abschnittes dar, sondern auch eine erreichte narrative Etappe im Rahmen des laufenden Abenteuers, die den Helden näher an den Antagonisten bringt.

Der letzte von VÖGLER genannte Archetyp ist schließlich der Verbündete. Anders als die meisten vorangegangenen besäßen Verbündete eine direkte Beziehung zum Protagonisten und unterstützten diesen auf seinen Reisen und in unterschiedlichster Form. Neben unmittelbarer Unterstützung in Form einer Hilfe bei Problemen oder eines Gesprächspartners auf einsamen Reisen übernehmen Verbündete in Medien oft hinaus eine Reihe narrativer Funktionen, die bereits in Göttersagen und antiken Epen anzutreffen seien und sich in populären Erzählungen fortsetzten.¹⁰⁴⁹ So böten Verbündete insbesondere die Chance, Informationen über Zusammenhänge in der umgebenden Welt der Handlung zu vermitteln und menschliche Wesenszüge im Protagonisten auszulösen, die dazu dienten ihn näher zu charakterisieren und ihm mehr Tiefe zu verleihen. Wie bereits die Bezüge auf bekannte Verbündete aus Sagen und Geschichten offenbarten, sei es ferner gerade in umfangreicheren Erzählungen nicht ungewöhnlich, dass Helden auf ihren Reisen eine ganze Reihe von Unterstützern trafen.¹⁰⁵⁰

Diese Vielfalt an möglichen Verbündeten des Helden ist ein weiterer Aspekt, der besonders zahlreich in digitale Spiele übernommen wurde. Neben den genannten klassischen narrativen

.....

1048 Ebd., S. 67f. Father Mathias erklärt sein Verhalten unter anderem in auffindbaren Tagebüchern mit dem Wunsch, die bereits lange dauernde Strandung auf der Insel zu beenden, wofür er im Wahn bereit ist alles und jeden zu opfern, auch die Freundin von Lara Croft, Samantha Nishimura. Eredin dagegen sucht nach Ciri, der Ziehtochter des Protagonisten, um ein Naturphänomen von seiner Heimat abzuwenden, das eine ewige Eiszeit zur Folge hat und zudem für die Zeugung von Nachkommen, um das magische Elder Blood erneut in Elfen zu verbreiten, das ihnen mächtige magische Fähigkeiten verleihen würde. Zu den Charakteren: <http://tombradner.wikia.com/wiki/Mathias>; http://witcher.wikia.com/wiki/Eredin_Bréacc_Glas.

1049 Vogler nennt unter anderem Enkidu (unterstützt: Gilgamesh), Iolaus (Herakles), die Argonauten (Jason), die Ritter der Tafelrunde (König Artus), Sancho Panza (Don Quijote), Dr. Watson (Sherlock Holmes), Tonto (Lone Ranger), Doc Holliday (Wyatt Earp), Miss Money Penny (James Bond), Timon und Pumbaa (Simba), Robin (Batman) und R2D2 und C3PO (Luke Skywalker). Vgl.: Vogler: *Writer's Journey*, S. 71–76.

1050 Ebd.

Funktionen liegt dies an ihren hervorragenden Potentialen, sie auch ludisch einzubinden. So bieten insbesondere #Rollenspiele häufig unmittelbare Verbündete an, welche den Helden auf seinen Reisen begleiten und mit denen in der Folgezeit eine immer stärkere Interaktion erfolgt, beispielsweise in Form von nur über sie zugängliche #Quests oder über ergänzende Fertigkeiten, die Defizite des Helden kompensieren. Besonders zahlreich und TOLKIENS *Lord of the Rings*-Saga nicht unähnlich, sind die Verbündeten von Commander Shepard, dem Protagonist der *Mass Effect*-Trilogie. Über die drei Teile und ihre #DLCs trifft dieser auf 19 Charaktere, die ihm als Teammitglieder unmittelbar im Kampf beistehen können sowie etwa 35 weitere, die ihn aus verschiedenen großen Distanzen unterstützen oder auf seinem Schiff, der *Normandy*, Dienst tun.¹⁰⁵¹

Gleiches gilt für den Witcher Geralt of Rivia, der bei seinen Reisen zahlreiche Akteure trifft, deren Beziehung zu ihm jedoch teilweise erst über das Verhalten des Spielers entschieden wird, was diesem folglich, ähnlich wie in *Mass Effect*, einen gewissen Einfluss auf den Verlauf der Erzählung bietet. In beiden Spielen fällt der Interaktion mit den Verbündeten eine wichtige Vermittlerrolle zu, um Informationen über die Spielwelt, die Handlung und der in ihr anwesenden Charaktere zu erlangen sowie auf Konflikte aufmerksam zu machen, um die sich die Protagonisten in Form von #Quests kümmern können.

Obwohl die Handlung deutlich linearer ausfällt, sind die Verbündeten auch im Fall von Lara Croft auf ihrer Reise zur Insel Yamatai im Spiel von 2013 von zentraler Bedeutung für diese Art der Präsentation von Informationen. Zwar unterstützen jene Verbündeten Croft nicht direkt, gleichwohl erlangen sie ihre unmittelbare Relevanz für die Erzählung, indem Croft versucht diese vor den Gefahren der Insel zu retten und schließlich nur mit ihnen gemeinsam entkommen kann. Darüber hinaus ergänzen sie durch die oft bestehende räumliche Trennung von Croft ihre eigenen Perspektiven auf Ereignisse in anderen Teilen der Insel, die dem Spieler andernfalls verborgen bleiben würde. Indem zudem persönliche Beziehungen zwischen Croft und ihren Verbündeten vorhanden sind, wird über Crofts Reaktion auf deren Schicksal ein wichtiger Beitrag dabei geleistet, die Protagonistin zu charakterisieren und sie als eine Figur mit zahlreichen Schwächen darzustellen, die sie zu überwinden versucht.

Wie die Ausführungen gezeigt haben, erlaubt ein Blick auf präsente Archetypen wichtige Einblicke in die Beziehungen zwischen den Charakteren der Handlung. Geben die Strukturen die chronologischen Zusammenhänge von Ereignissen wieder, so sind die Archetypen darüber hinaus hilfreich, um auf Charaktere zurückgehende Entwicklungen nachvollziehen

.....

1051 Die jeweiligen genauen Zahlen sind nicht eindeutig ermittelbar, weil die Verfügbarkeit einiger Charaktere von Handlungen des Spielers abhängig ist und sich zudem über die Spiele überträgt. Starben Charaktere im Vorgänger, so fehlen sie auch im Nachfolger, während von Quests abhängige Charaktere keine Teammitglieder werden, wenn das jeweilige Quest nicht ausgelöst worden ist. Einen Überblick hierzu bieten die jeweiligen Themenseiten zu der Trilogie im Wiki zur Reihe: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki.

zu können. Die dabei entstehenden Figurenkonstellationen lassen sich, insbesondere über den Zeitfaktor, als wichtiger Baustein dafür ansehen, um neben dem grundlegenden Plot einer zu erfüllenden Aufgabe auch die Motive für das Handeln der beteiligten Akteure zu begreifen. Das Verständnis dieser Motive kann bei fortschreitenden Entwicklungen der Handlung entsprechend dazu führen, dass sich der Spieler intensiver mit den Charakteren auseinandersetzt und dadurch beginnt, über künftige Entwicklungen zu spekulieren. Wie die vorangegangenen Ausführungen bereits gezeigt haben, ist diese Chance in einer interaktiven Geschichte selbst aktiv sein zu können und ihren Ausgang maßgeblich mit zu bestimmen, auch für die #Immersion in das Geschehen nicht unerheblich. Da der Spieler in zahlreichen Werken in eine Erzählung eingebunden ist und über den Protagonisten in ihr agiert, erlangen die präsenten Archetypen und ihre Beziehung zum Helden eine unmittelbare Relevanz für den Spieler, weil er über sie erkennen kann, wie sich sein Handeln auswirkt.

Gleichwohl dürfe nach VÖGLER und VLADIMIR PROPP nicht übersehen werden, dass die Archetypen lediglich Funktionen innerhalb einer Erzählung abbildeten, statt dauerhaft an eine Figur gebunden zu sein. Indem die Figuren ihre Archetypen wie Masken trügen und bei Bedarf wechselten, werde es möglich, Geschichten zu entwickeln und Auswirkungen stattfindender Ereignisse in den Figuren der Handlung widerzuspiegeln. Dies gelte ebenfalls für den Helden selbst, der mithilfe der Archetypen Wandlungen durchlaufen könne, wodurch sich dessen Erlebnisse auf seinen Reisen in Entwicklungen seiner Figur widerspiegeln und ihn etwa zum Guten oder Schlechten veränderten.¹⁰⁵²

Für digitale Spiele hat dies jedoch zur Folge, dass nicht nur die vordefinierte Entwicklung der Erzählung Einfluss auf die verschiedenen Figuren hat, sondern auch die ludischen Ereignisse und Entscheidungen, die der Spieler auslösen kann. Selbst wenn lediglich Dilemmas¹⁰⁵³ als Schlüsselpunkte der Erzählungen dienen, die eine binäre Entscheidung von ihm verlangen, so gewinnt der Spieler an Einfluss auf die präsenten Archetypen, weil seine aktive Rolle in der umgebenden Welt deutlich betont wird: Er entscheidet nicht nur, was er tun möchte, sondern auch, welche Art von Person er sein möchte. Entsprechende Möglichkeiten zur Mitbestimmung finden sich wesentlich in Titeln, die sowohl eine Erzählung, als auch ausreichend Handlungsfreiheiten bieten. In der Regel sind dies insbesondere #Rollenspiele und Titel mit einem Moralsystem, das als informelles Feedback fungiert und Verhaltensweisen des Spielers in einer Skala eine positive bis negative Bedeutung beimisst.¹⁰⁵⁴

.....

1052 Vogler: *Writer's Journey*, S. 23–27. Propp, Vladimir: *Morphology of the Folktale*, Austin 1979 (zitiert nach Vogler).

1053 Dilemmas sind beliebte Formen erzwungener Entscheidungssituationen, in denen sich der Spieler für eine von mehreren Möglichkeiten entscheiden muss, die jeweils Konsequenzen haben.

1054 Beispiele wären unter anderem die *Mass Effect*-Trilogie, die *Fallout*-, *Deus Ex*- und *The Witcher*-Reihen.

5.5. Der Einsatz von narrativen Emotionen

Eng verbunden mit den über die Archetypen in der Erzählstruktur verorteten Figuren sind zudem auch dargestellte Emotionen. Durch die bereits festgestellten Bezüge früherer Erzähltechniken zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Medien kann auch ihre Funktion in digitalen Spielen als grundlegend vergleichbar angesehen werden. Dies zeigt damit erneut, wie Elemente des in dieser Arbeit untersuchten Mediums zwar einerseits in einer neuen interaktiven Form inszeniert werden, gleichwohl jedoch auch auf klassische Erzählformen Bezug nehmen und somit als Weiterentwicklung dieser angesehen werden können. Gleichwohl wird es in diesem Kapitel nicht darum gehen, das hochkomplexe Feld der Emotionsforschung näher zu untersuchen, das durch Beiträge zahlreicher Disziplinen geprägt wurde, darunter der Philosophie, Psychologie oder Biologie. Statt um Entstehungs- und Wahrnehmungsprozesse, Gehirnaktivität oder ihre Relevanz im sozialen Miteinander wird es in diesem Kapitel vielmehr um ihre Funktion bei der gezielten Vermittlung von Informationen in einem narrativen Kontext gehen. Gleichwohl wird es für die Ausführungen mitunter notwendig sein, auf die Emotionsforschung prägende Arbeiten zurückzugreifen, darunter das Rad der Emotionen von ROBERT PLUTCHIK,¹⁰⁵⁵ wenn es darum gehen wird, die Relevanz von Emotionen für narrative Prozesse in digitalen Spielen zu untersuchen.

Kern dieses Kapitels sind damit folglich nicht die ludischen Emotionen, die beim Spieler im Rahmen von Flow- und Immersionsprozessen ausgelöst werden können, sondern die unter anderem von KATHRIN FAHLENBRACH, FELIX SCHRÖTER und BERNARD PERRON als narrative Emotionen bezeichneten Versuche, „Anteilnahme am Geschehen der fiktiven Welt und ihren Figuren“¹⁰⁵⁶ zu erzielen. Da Gespräche und #Cut Scenes als einige der zentralen narrativen Elemente identifiziert worden sind, um die Erzählung zu vermitteln, überrascht es nicht, dass Emotionen in ihnen besonders präsent sind. Dies heißt nicht, dass in anderen narrativen Elementen, wie rein schriftlichen oder bildlichen Präsentationsformen, keinerlei

1055 Plutchik, Robert: *The Nature of Emotions*, in: *American Scientist* 84.4 (2001), S. 344–350.

1056 Zitat in: Fahlenbrach; Schröter: *Game Studies und Rezeptionsästhetik*, S. 165. Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson 2016.

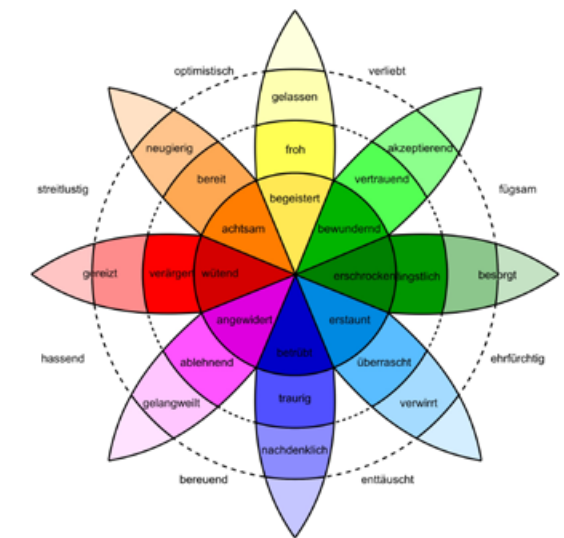


Abb. 5-5: PLUTCHIKS Rad der Emotionen. Zu sehen sind die acht primären Basisemotionen mit ihren weniger intensiven Abstufungen. Zwischen den ausgebreiteten Armen finden sich die primären Dyaden, die sich nicht eindeutig zuordnen ließen.

Emotionsdarstellungen vorhanden sind, sondern soll lediglich andeuten, dass diese dort eine meist untergeordnete Rolle einnehmen. Aus diesem Grund werden figurenbezogene narrative Elemente in diesem Kapitel eine besondere Aufmerksamkeit erfahren. Ähnlich anderen audiovisuellen Medien sind es hier insbesondere Mimik, Gestik und Sprache, die für die Vermittlung von Emotionen genutzt werden.

Auch ohne explizite Nennung in einem Gespräch¹⁰⁵⁷ erlauben Emotionen Rückschlüsse in den Gemütszustand von Charakteren und dienen nach Ip häufig dazu, dem Nutzer einen vorhandenen extrapersonlichen Konflikt zu vermitteln, von dem der Protagonist oder #NPCs betroffen seien oder an dem sie Anteil nehmen sollen.¹⁰⁵⁸ Die zentrale Bedeutung von Emotionen innerhalb der Narration ergebe sich daher aus der Darstellung von Entwicklungsprozessen von Figuren, „which possesses a degree of conflict between the inner and outer selves, which intensifies as the story develops (...)“.¹⁰⁵⁹ Über diese Konflikte bestehe mit fortschreitender Entwicklung der Handlung zudem die Möglichkeit, dass der Spieler eine Beziehung zu den Charakteren der Handlung aufbaue, was insbesondere dazu diene, Mitgefühl für diese zu wecken und sich um deren Schicksal zu sorgen. Versucht werde dies insbesondere dadurch, dass der Spieler erlebtem physischen oder psychischen Leid der Figuren beiwohne.¹⁰⁶⁰ Neben dieser von Ip genannten Eigenschaft kann als weitere zentrale Funktion der Präsentation von Emotionen auch der Versuch angesehen werden, eine bestimmte Stimmung zu erzeugen und damit die über Gespräche und #Cut Scenes erzeugten Momentaufnahmen emotionaler Reaktionen, auf die Folgezeit zu erweitern. Wie die Charakterisierung eines Protagonisten über die von ihm dargestellten Emotionen und die Erzeugung von Stimmungen erfolgen kann, zeigt das Beispiel *Tomb Raider*:

Anders als in zahlreichen #Rollenspielen, wie den *Fallout*- und *The Elder Scrolls*-Reihen, mit ihren wesentlich emergenten Strukturen, bei denen es Attribute und Fertigkeiten des #Avatars erlauben, Einfluss auf den Verlauf einer Gesprächssituationen zu nehmen, fehlen *Tomb Raider* entsprechende Eingriffsmöglichkeiten, da die narrative Struktur stark progressiv angelegt ist. Dies erlaubt den #Entwicklern eine wesentlich gezieltere Steuerung der emotionalen Reaktionen Lara Crofts auf auftretende Entwicklungen und ultimativ eine größere Bandbreite an dargestellten Emotionen. Anstatt den Verlauf eines Gesprächs, einer #Cut Scene oder gar des

.....

1057 Gemeint ist hier eine unmittelbare Äußerung der sprechenden Figur zum eigenen Befinden im Sinne von: „Ich bin froh, traurig, wütend etc. über...“

1058 Vgl.: Ip: Narrative Structures, Part 2, S. 209–213. Das seltenere Vorhandensein innerer Konflikte versucht Ip mit der typischen Beschaffenheit des Gameplays zu erklären, das auf extrapersonliche Konflikte ausgerichtet sei, die das Handeln des Spielers und das Spielerlebnis bestimmten. Innere Konflikte ließen sich dabei eher indirekt vermitteln, etwa durch Reaktionen des Protagonisten auf den Tod eines Verbündeten.

1059 Zitat in: Ebd., S. 209f.

1060 Vgl.: Ebd., S. 213 sowie: Fahlenbrach; Schröter: Rezeptionsästhetik. Auch lassen die dargestellten emotionalen Reaktionen bestehende Beziehungen zwischen Charakteren glaubwürdiger wirken.

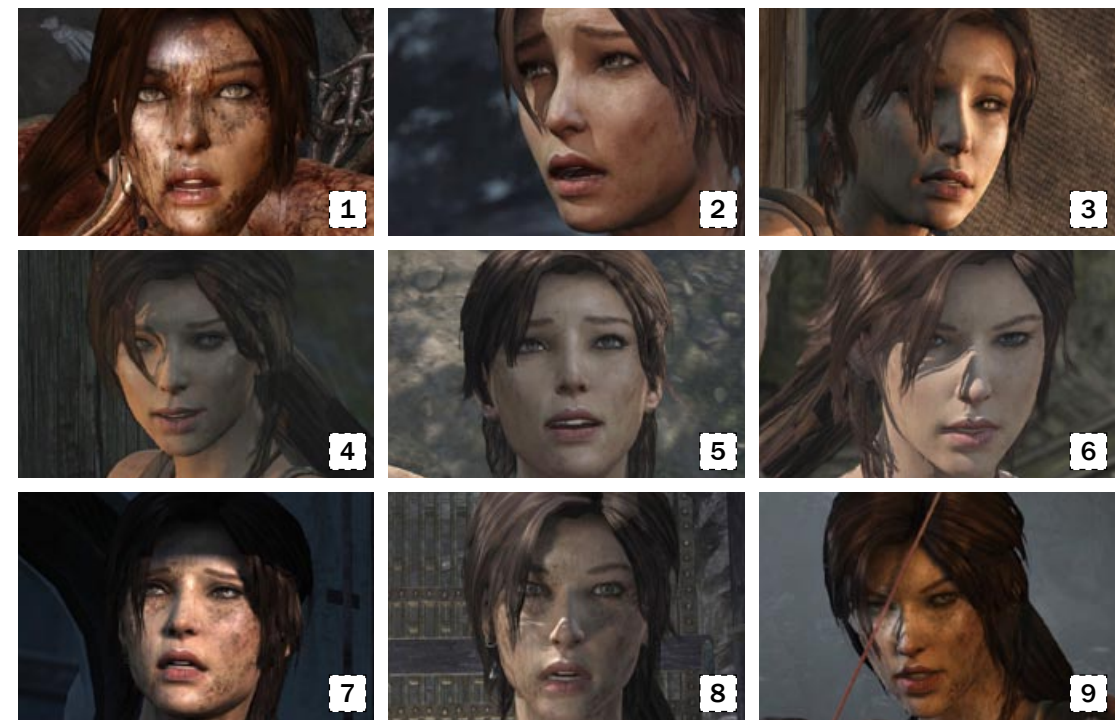


Abb. 5-6: Beispiele für über Mimik dargestellte Emotionen der Protagonistin in *Tomb Raider* (2013).
Präsente Emotionen nach PLUTCHIKS Modell: (1) Erschrocken / ängstlich. (2) Besorgt. (3) Fügsam / akzeptierend. (4) Vertrauend. (5) Begeistert / froh. (6) Ablehnend. (7) Bereuend / traurig. (8) Erschrocken. (9) Wütend / entschlossen.

gesamten Spiels¹⁰⁶¹ durch vom Spieler getroffene Entscheidungen beeinflussen zu können, steuert der Nutzer im Fall von *Tomb Raider* stattdessen eine Protagonistin, deren Schicksal im Code des Systems bereits feststeht und das lediglich von ihm erkannt und durch Navigation der Spielwelt entlang eines linearen Verlaufs freigeschaltet werden muss.

Der Unterschied zwischen *Tomb Raider* und den genannten #Rollenspielen liegt in dieser Hinsicht also nicht nur in der Präsentation einer progressiven gegenüber einer emergenten Erzählung, sondern auch in dem Versuch der bewussten Lenkung der Empathie des Spielers für seinen #Avatar. Der namenlose „Courier“ von *Fallout: New Vegas*¹⁰⁶² bleibt, wie auch die Protagonisten der anderen genannten Reihen, wesentlich auf einen äußeren Konflikt reduziert und durch ihre Unsichtbarkeit¹⁰⁶³ und die schlicht gehaltene Heldenrolle erzählerisch

.....

1061 Diese orientieren sich entlang vorgegebener Grenzen. Tritt der Spieler aggressiv auf und bedroht den Gesprächspartner, wird dieser entweder zornig, fürchtet sich vor diesem oder ignoriert sein Gebaren. Ist er hingegen freundlich und hilfsbereit, freuen sich die Gesprächspartner über seine Hilfe. Im Fall von Gesprächen über andere Charaktere und Situationen im Spiel, die für den Gesprächspartner von unmittelbarer Bedeutung sind, reagiert dieser ebenfalls entlang vorgegebener Wege: Betroffen, wenn jener Charakter verstorben ist, zufrieden, wenn zuvor etwas Positives passiert ist, wütend, wenn Unrecht geschehen ist, usw.

1062 In *Fallout: New Vegas* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Kuriers, der einen wichtigen Gegenstand transportieren soll, von dem das Schicksal des Mojave-Ödlandes abhängt.

1063 Zwar kann außerhalb von Gesprächen in eine Third-Person-Ansicht gewechselt werden, jedoch bietet diese keine spielerischen Vorteile, so dass die #First-Person-Ansicht ohne einen sichtbaren Avatar die Regel ist. Cut Scenes mit einem Wechsel der Kameraperspektive fehlen dem Spiel dagegen, so dass der Protagonist auch hier unsichtbar bleibt und keine Emotionen zeigen kann. Erst in *Fallout 4* wurde der Protagonist in Cut Scenes sichtbar und erhielt eine Stimme, gleichwohl blieb er trotzdem recht emotionslos.

austauschbar.¹⁰⁶⁴ In der Folge tritt die Erzählung hinter die großen spielerischen Freiheiten zurück, während es in *Tomb Raider* genau umgekehrt ist: Eine weniger breite Palette Anhandlungsmöglichkeiten tritt hinter die narrative Struktur des Spiels zurück.

In der Folge spielen die emotionalen Reaktionen der Protagonistin eine zentrale Rolle im Bestreben, Empathie für ihre Erlebnisse zu wecken, weil der Spieler über Lara Croft unmittelbar erfährt, wie sie auf verschiedene Situationen reagiert. Durch diesen intensiven Fokus auf eine Figur der Handlung bestehen nicht nur Möglichkeiten die vorhandenen äußeren Konflikte zu vermitteln, sondern auch wiederholt auf innere Konflikte der Protagonistin einzugehen. Hier sind besonders empfundene Schuld am Schiffsunglück zu Spielbeginn mit den Konsequenzen für ihre Kameraden und die Unsicherheit im Umgang mit der ungewohnten bedrohlichen Situation am Ort der Strandung zu nennen. Als übergeordneter innerer Konflikt wird außerdem das Verhältnis zu ihrem zu Spielbeginn bereits toten Vater präsentiert, der für seine Theorien über verschollene Zivilisationen von der Fachwelt verlacht wurde und schließlich Selbstmord beging.

Die für die Aufstellung ausgewählten Bilder zeigen die emotionalen Reaktionen und ihren Wandel im Spielverlauf deutlich. Sie liegen in chronologischer Reihenfolge vor und wurden alle aus #Cut Scenes entnommen, dem primären narrativen Element des Spiels. Mit Fokus auf den dargestellten Emotionen lassen sich Abschnitte der Heldenreise sowie die damit einhergehende Entwicklung der Protagonistin verdeutlichen. Um die Aussagen möglichst präzise zu halten, werden die Momente mit ihren dargestellten Emotionen im ursprünglichen Spielkontext erläutert.

1. Erschrocken / ängstlich

Croft konnte sich nach dem Schiffsunglück während ihrer ersten großen Expedition aus der Gefangenschaft noch unbekannter Antagonisten befreien, verletzte sich dabei jedoch und irrt verängstigt durch ein Höhlensystem in dem sie zahlreiche okkulte Symbole und Leichen vorfindet.

2. Besorgt:

An einer verlassenen Feuerstelle gelingt der erste Kontakt mit Mentor und Expeditionsleiter Conrad Roth. Auf sich allein gestellt, hungrig und verletzt fleht sie ihn an ihr zu helfen, da sie mit den bisherigen Erlebnissen – Schiffsunglück, Gefangenschaft, Verletzung und bedrohliche Umgebung – überfordert scheint.

3. Fügsam / akzeptierend:

Croft trifft Roth wieder, der von Wölfen verletzt worden ist und kurz darauf das Bewusstsein verliert. Croft erkennt, dass sie Roth nur retten kann, wenn sie sich in die Höhle der Wölfe begibt, die dessen Rucksack mit Verbandsmaterial, Lebensmitteln und einem starken Peilsender aus dem Rettungsboot gestohlen haben.

.....

¹⁰⁶⁴ Zwar kann zu Beginn des Spiels ein Avatar erstellt werden, der sich in Aussehen und Geschlecht unterscheidet, jedoch konnte in mehreren Partien überprüft werden, dass sich beides nicht auf den Spielverlauf auswirkt. Es führt lediglich in wenigen Gesprächen zu teilweise marginal abweichenden Antwortmöglichkeiten, die sich letztlich für den Ausgang der Gespräche im Rahmen der Handlung jedoch nicht weiter auswirken.

4. Vertrauend:

Nachdem sie den Rucksack erlangt und Roth notdürftig verbunden hat, wacht sie über ihn am Lagerfeuer. Als er erwacht, fordert er Croft auf, an seiner Stelle ein Notsignal zu senden. Nach anfänglichen Zweifeln überzeugt er Croft, die seinem Urteil in ihre Fähigkeiten vertraut.

5. Begeistert / froh:

Nach großen Anstrengungen gelingt es Croft per Funk ein Rettungsflugzeug zu erreichen, dem sie begeistert zuwinkt. Die Strapazen auf der Insel scheinen ein Ende zu finden.

6. Ablehnend:

Das Rettungsflugzeug ist infolge eines unnatürlich plötzlichen Unwetters abgestürzt. Croft will die mit dem Fallschirm abgesprungenen Piloten retten, weil sie sich die Schuld für deren Schicksal auf der Insel gibt, ähnlich wie bei dem Schiffsunglück, bei dem sie den verhängnisvollen Kurs vorgeschlagen hatte. Roth kritisiert ihren Starrsinn scharf, was Croft jedoch nicht akzeptieren will.

7. Bereuend / traurig:

Auf der Suche nach Werkzeug begibt sich Croft in das Wrack des Forschungsschiffs, mit dem sie zu Spielbeginn strandete. Die Schuldgefühle werden durch den ehemals vertrauten Ort verstärkt, als sie ihre alte Kabine entdeckt und an die Zeit vor dem Unglück zurückdenkt.

8. Erschrocken:

In alten Ruinen entdeckt Croft den letzten Hinweis, der es ihr erlaubt, die bisher gesammelten Indizien über Entwicklungen der Insel, die seltsamen Stürme und die Rolle der Sonnenkönigin Himiko zu verstehen: Himiko starb nie, sondern wurde durch rituelle Menschenopfer am Leben erhalten, bis ein Ritus scheiterte. Um die Ordnung wiederherzustellen, versucht der Antagonist Father Mathias Crofts Freundin Samantha Nishimura der Sonnenkönigin zu opfern.

9. Wütend / entschlossen:

Entschlossen keinen der verbleibenden Expeditionsteilnehmer mehr sterben zu lassen, folgt Croft dem fanatischen Mathias, der Nishimura in einen Tempel verschleppt. In einem Kampf tötet sie diesen schließlich und beseitigt durch den erneuten Abbruch des Rituals außerdem die Ursache für die unnatürlichen Stürme rund um die Insel, so dass eine Flucht nun möglich wird.

Diese neun Abschnitte mit ihren exemplarisch ausgewählten Emotionen verdeutlichen vor allem drei Aspekte. Zunächst zeigen sie den Wandel der zu Beginn von *Tomb Raider* noch als unerfahren und sogar ängstlich präsentierten Lara Croft zu der entschlossenen Abenteurerin, die bereits durch die früheren Teile der Reihe narrativ etabliert worden ist. Daneben verdeutlichen die Abschnitte auch zentrale Stationen der Heldenreise, auf der ein Protagonist nach einer Reihe von Hindernissen und Herausforderungen nicht nur einen Entwicklungsprozess vollzieht, sondern zudem auch bedeutende Taten vollbringt. In *Tomb Raider* sind dies unter anderem die Rettung von Crofts Freundin Nishimura durch die Tötung des fanatischen

Mathias, die Rettung der überlebenden Expeditionsteilnehmer und der Sieg über Himiko, der Jahrhunderte alten Herrscherin der Insel Yamatai,¹⁰⁶⁵ die als Handlungsort des Spiels fungiert. Über den dargestellten Wandel bei der emotionalen Reaktion auf die äußeren und inneren Konflikte wird damit folglich auch ein Reifeprozess vermittelt, der sich darin äußert, dass Croft trotz stetig steigender Herausforderungen und dem Tod ihres Mentors Roth nie mehr in den anfänglichen Zustand der Hilflosigkeit zurückfällt, sondern sich auf das besinnt, was sie im Spielverlauf gelernt hat. Schließlich wird auch eine Grenze der Interpretation deutlich, da die Darstellungen unterschiedlich verstanden werden können. Durch die individuell verschiedenen Wahrnehmungen des Spiels, können die obigen Ausführungen keine Objektivität beanspruchen, sondern spiegeln lediglich meine Interpretation der Szenen wieder. Auch muss sie nicht deckungsgleich mit den Intentionen der Autoren des Spiels sein.

Werden Aufgaben und erreichte Fortschritte sowohl narrativ wie auch ludisch in einer chronologischen Anordnung präsentiert, so tragen die gezeigten Emotionen nicht nur dazu bei, Croft zu charakterisieren und ihre Reise auf der Insel möglichst spannend zu machen.¹⁰⁶⁶ Vielmehr ist FAHLENBRACH und SCHRÖTER zuzustimmen, wenn sie konstatieren, dass sich Spieler, ähnlich wie Konsumenten klassischer audiovisueller Medien, ein „narratives Wissen aufbauen und differenzieren, etwa in Bezug auf narrative Ereignisse und ihre Zusammenhänge, Figurenkonstellationen und Konflikte (...).“¹⁰⁶⁷ Ist der beschriebene Wandlungsprozess im späten Spielverlauf weitgehend abgeschlossen, so tragen die vielfältig präsentierten äußeren wie inneren Konflikte der Protagonistin jedoch dazu bei, diesen Reboot der bereits lange laufenden *Tomb Raider*-Reihe zu vollziehen.

Insbesondere durch die vielfach gezeigten Selbstzweifel und die große emotionale Anteilnahme am Schicksal Anderer zeigen sich merkliche Unterschiede zu früheren Titeln, an die auch 2016 mit der Fortsetzung *Rise of the Tomb Raider* weiter angeknüpft wurde. Hier ist es der Rückgriff auf einen der inneren Konflikte des Vorgängers, das geistige Erbe des Vaters und der damit in Verbindung stehende negative Ruf der Familie Croft, der eines der zentralen Handlungsmotive bildet. Statt der Insel Yamatai begibt sich Croft hier auf die Suche nach der verschollenen Stadt Kitezh, die ihr Vater vor seinem scheinbaren Selbstmord suchte. Begleitend zum Reboot und seiner Fortsetzung erschienen zudem eine Reihe von Comics, die

.....

¹⁰⁶⁵ Himiko wird als übermenschliche Figur präsentiert, die Yamatai vor einer unbestimmten Zeit beherrschte und ihr Leben verlängerte, indem sie ihre Seele in den Körper einer zuvor ausgewählten Priesterin übertrug. Als dieses Ritual scheiterte entstanden die Stürme, die ein Entkommen von Yamatai verhinderten.

¹⁰⁶⁶ Gleichwohl muss angemerkt werden, dass zwischen den narrativen und ludischen Elementen eine gewisse Dissonanz besteht. Ist Croft in vielen der frühen Cut Scenes sehr betroffen, gerade als sie in Notwehr erstmals einen Menschen tötet, so scheinen die außerhalb der Cut Scenes notwendigen Kämpfe mit zahlreichen weiteren Toten keine nennenswerten Auswirkungen auf ihren Gemütszustand zu haben.

¹⁰⁶⁷ Zitat in: Fahlenbrach; Schröter: Rezeptionsästhetik, S. 181.

sowohl die jeweiligen Vorgeschichten der Spiele, wie auch Ereignisse und Schicksale von dort präsenten Charakteren zeigen und damit neben inhaltlichen Entwicklungen insbesondere die emotionale Beziehung zwischen Figuren erläutern.¹⁰⁶⁸

Die am Beispiel von *Tomb Raider* und den #Rollenspiel-Reihen *The Elder Scrolls* und *Fallout* erläuterten Unterschiede zur Relevanz von Emotionen finden sich auch in unzähligen weiteren Formen wieder, die an dieser Stelle Aufgrund anderer Schwerpunkte nicht weiter erläutert werden können. Gleichwohl lassen sich auch hier bestimmte wiederkehrende Muster identifizieren. Die bereits von Ip genannte Dominanz extrapersonlicher Konflikte, die Protagonisten und andere Figuren durchleben, zeigen sich deutlich, wenn die in Kapitel 3.1.1. erläuterten Genres und ihre typischen Eigenschaften berücksichtigt werden. Auch ein Blick auf gängige ludische Inhalte und die narrativen Strukturen, wie die Heldenreise, haben bereits gezeigt, dass die Rolle des Protagonisten, und damit letztlich der zentrale Bezugspunkt des Spielers, oftmals dadurch geprägt ist, dass ein externer Einfluss das gewohnte Leben außer Kraft setzt und der Spieler folglich versuchen muss, diesen Einfluss zu beseitigen. Auch in militärisch geprägten Szenarien, wie sie in #Strategiespielen und #First-Person-Shootern anzutreffen sind, finden sich solche Konflikte wieder, werden jedoch durch einen meist grundlegend anderen Aufbau der Erzählung und ihre häufig im Vergleich zum Gameplay nur geringen Ausprägung anders dargestellt.

Indem hier keine Heldenreise präsentiert wird, sondern ein Gehorsamsverhältnis gegenüber einem Vorgesetzten besteht oder die eigenen Position so machtvoll ausgelegt ist, dass es abgesehen von der Spielmechanik und der gestellten Aufgaben keine Vorgesetzten gibt, reduziert sich auch die in anderen Genres übliche Breite der präsenten Basisemotionen deutlich. Durch den Fokus auf den Kampf bzw. den Aufbau eines Reiches und der dabei festgestellten häufigen Ausblendung der Perspektiven ziviler #NPCs ließen sich auch hier wiederkehrende Muster beobachten. Besonders präsent ist im Fall der Aufforderung Gegner zu besiegen allgemein Wut zusammen mit den primären Dyaden streitlustig und hassend. Bevor der Sieg errungen ist (die Spielmechaniken lassen hier in der Regel keine Alternative zu), erschrecken Protagonisten zwar teils über die Stärke der zu besiegenden Gegner, triumphieren aber trotzdem schließlich, weil dies alternativlos vorgegeben ist und reagieren schließlich mit Begeisterung auf den Sieg.

Zu dieser Feststellung passt auch die von Ip bei seinen Fallbeispielen beobachtete Präsenz von der primären Dyade „aggression“¹⁰⁶⁹ bzw. streitlustig bei acht seiner zehn Fallbeispiele, obwohl lediglich eines seiner Beispiele, *Halo 3*, einen explizit militärischen Kontext behan-

.....

¹⁰⁶⁸ Informationen zu den Comics finden sich im Wiki zur Reihe: [http://tombraider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_\(Dark_Horse_Comics\)](http://tombraider.wikia.com/wiki/Tomb_Raider_(Dark_Horse_Comics)).

¹⁰⁶⁹ Vgl.: Ip: Narrative Structures, Part 2, S. 210.

delt.¹⁰⁷⁰ Als Grund lässt sich der prägende externe Konflikt annehmen, dem sich der Protagonist zu stellen hat und sich in etablierten Mitteln in der Spielgestaltung und angeschlossenen Erzählmustern widerspiegelt, auch dann wenn nur zeitlich sehr begrenzte Actionszenen präsent sind. Von Ip nicht behandelt, jedoch als Beispiel für eine erweiterende Verwendung von Emotionen in einer interaktiven Erzählung sehr anschaulich wäre die *Brothers in Arms*-Reihe, die zeigt, dass auch in militärischen Szenarien andere Schwerpunkte möglich sind.¹⁰⁷¹

Wie die Ausführungen über die Bedeutung von Emotionen in interaktiven Erzählungen gezeigt haben, nehmen diese oftmals eine wichtige Rolle dabei ein um dem Spieler Kontexte für sein Handeln zu vermitteln und eine Beziehung zum Protagonisten herzustellen. Während eine etwaige intendierte Reaktion beim Spieler in Form von Empathie für das vom Protagonisten Erlebte nicht erzwungen werden kann, so präsent sind zahlreiche Basisemotionen und Dyaden aus PLUTCHIKS Modell dennoch in digitalen Spielen. Bieten sie eine ausgeprägte narrative Begleitung des Spielgeschehens, so stellten Ip, FAHLENBRACH, SCHRÖTER und PERRON richtig fest, dass hierbei häufig nicht nur die extrapersonlichen, sondern gerade auch die innerpersönlichen Konflikte der Protagonisten eine wichtige Rolle spielen. Das näher behandelte Beispiel *Tomb Raider* zeigt anschaulich, wie diese Konflikte dabei helfen können, der Entwicklung der Protagonistin eine Struktur zu geben und wie Emotionen eingesetzt werden, um eine Figur zu charakterisieren. Die Betrachtung von Emotionen erscheint daher gerade vor dem Hintergrund des in vielen Spielen vorhandenen Fokus‘ auf einen konkreten Protagonisten und seine ludische wie narrative Reise als wichtige Ergänzung zu den bereits behandelten narrativen Elementen. Gleichwohl könnte in weiterführenden Analysen die Frage interessant sein, wie die dargestellten Emotionen von den Nutzern rezipiert werden. Ein Ansatz wäre hier ein Vergleich von intendierter Förderung der Empathie für Lara Croft über die narrative Darstellung von ihr durchlittener Strapazen und Verluste, mit dem ludisch möglichen oft brutalen Vorgehen, dass sich deutlich von dem narrativen Tenor unterscheidet, der gerade in der ersten Hälfte des Spiels aufgebaut wird.

5.6. Vermittlungsformen für Erzählungen

Wie die bisherigen Ausführungen über narrative Elemente in digitalen Spielen bereits gezeigt haben, findet Narration auf sehr unterschiedlichen Ebenen statt. In diesem Kapitel soll es

.....

1070 Ein Gameplay mit actionreichen Passagen findet sich darüber hinaus bei *Half-Life 2*, *Resident Evil Code Veronica X*, *The Godfather*, *Shenmue II* und *Final Fantasy X* und damit bei über der Hälfte der von Ip untersuchten Titel.

1071 Anders als in den meisten Shootern reagiert der Protagonist vielfach betrübt statt begeistert und nachdenklich statt wütend, wenn er abseits der unmittelbaren Kampfhandlungen in Cut Scenes das bisher Erlebte reflektiert, so etwa den Tod von Kameraden oder Zivilisten.

daher darum gehen gängige Vermittlungsformen und ihre Rolle bei der Präsentation der Handlung gegenüber dem Spieler zu identifizieren. Ziel dessen ist somit eine Hilfe für die Ermittlung von Vermittlungsformen, um diese analysieren zu können. Behandelt werden in diesem Kapitel folglich nicht nur unmittelbare Inhalte, die dem Spieler parallel zur Nutzung präsentiert werden, darunter #Intro und #Cut Scene. Da Details über die Spielwelt und ein etwaiges übergeordnetes narratives Universum häufig durch innerhalb der virtuellen Welt platzierte Quellen vermittelt werden, wird der Nutzer zur Erkundung aufgefordert und mit Erkenntnissen belohnt. Daneben können jedoch auch außerhalb des Spiels stehende Quellen relevant werden, wenn über sie Details zu den zuvor genannten Themen vermittelt werden, die unmittelbar an Spiele anknüpfen. Während es zu letzteren allein durch Fan Fiction einen enormen Fundus an möglichen Quellen für Spieluniversen ergänzende Erzählungen gibt, werden sich die Ausführungen jedoch allein auf offizielle Werke beschränken, da von Nutzern erstellte Arbeiten die Grenzen dieser Quellenart überschreitet.

Als typisches Mittel, in die Hintergrundgeschichte und in das Spielsetting einzuführen, kann das bereits erwähnte #Intro eines Spiels angesehen werden, wie das Beispiel *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* zeigt.¹⁰⁷² Der Titel und seine beiden Nachfolger *Clear Sky* und *Call of Pripyat* sind in der Sperrzone angesiedelt, die nach dem GAU um das 1986 teilweise zerstörte ukrainische Kernkraftwerk angelegt wurde. Das damalige reale Unglück und seine Folgen dienen folglich als historischer Hintergrund für die Spiele, werden jedoch mit einer zweiten fiktionalen Hintergrundgeschichte verwoben: „[T]he first explosion saw the end of the Soviet Union and the cold war, the second would see the beginnings of something even more terrifying.“¹⁰⁷³ Die ursprünglich verwaiste Sperrzone sei laut den Darstellungen im Handbuch und im Spiel ein Ort paranormaler Ereignisse, mutierter Wesen und geheimnisvoller Artefakte mit besonderen Eigenschaften geworden, die von den titelgebenden Stalkern¹⁰⁷⁴ gesucht werden.

Mit dieser Einführung in die Erzählung präsentieren die Titel damit ein Szenario, das, typisch für Historienspiele zweiten und dritten Grades, sich auf zahlreiche historische Bezüge stützt, gleichzeitig jedoch um konkrete fiktionale Details ergänzt wird, die dazu beitragen, das Historische umzuformulieren, so dass aus Bekanntem neue Szenarien möglich werden.

.....

1072 Das Gegenstück zum Intro ist das Outro, dass am Spielende die Erzählung abschließt. Es konnte beobachtet werden, dass es deutlich weniger präsent ist. Es findet sich am häufigsten in Titeln die eine umfangreiche Erzählung bieten und in einer Art Epilog abschließend vermitteln, welche Folgen ein Ereignis hatte.

1073 Zitat in: „The Second Incident“, in: Handbuch zum Spiel *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, hrsg. von THQ, S. 3.

1074 Die Abkürzung *S.T.A.L.K.E.R.* steht nach Angaben des #Publishers THQ für „Scavengers, Trepassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers and Robbers“ und soll eine Anspielung auf die Art von Leuten sein, welche dem Spieler in der „Zone“ begegnen können. Vgl.: *The S.T.A.L.K.E.R.s*, <https://www.stalker-game.com/en/>.

Da dies bereits zu Beginn offen vermittelt wird, erhält der Spieler damit einen Eindruck dessen, was ihn erwartet. In diesem Fall die Region eines Unglücks, in der Dinge passieren, die eher Mythen und Legenden entstammen, im Kontext des Spiels jedoch real und damit für den Nutzer relevant werden. Ips Darstellungen zur Hintergrundgeschichte müssen¹⁰⁷⁵ also in Bezug auf Historienspiele dahingehend erweitert werden, dass sie nicht nur in Setting, Charaktere und allgemeine Aufgaben einführen, sondern auch auf einen narrativen Rahmen Bezug nehmen können, welcher der Erzählung übergeordnet ist. Die Verwendung eines übergeordneten Rahmens betrifft im Übrigen auch transmediale Erzählungen wie im noch folgenden Kapitel hierzu erläutert werden soll. Anders als im Fall der Historienspiele ist dabei folglich kein Thema aus der realen Geschichte prägend, sondern etwa ein fiktives Universum wie jenes zu *Star Wars* oder *Lord of the Rings* innerhalb dessen, eine Erzählung angesiedelt ist.

Führt das #Intro in das jeweilige Szenario ein und gibt damit erste wichtige Hinweise darauf, was den Spieler erwartet, so beschränkt sich die Hintergrundgeschichte nicht allein auf dieses. Gerade die audiovisuelle Gestaltung der Spielwelt kann ebenfalls einen sehr zentralen Kontext für Gameplay und Erzählung darstellen, da es durch sein spezifisches Design auf den Handlungsort zugeschnitten ist und damit dazu beiträgt, dass der Spieler eine konstant ergänzte Vorstellung erhält, an einem Ort zu agieren, der sich von dem aus der Realität bekannten unterscheidet. Dies gilt selbst in jenen Fällen, in denen vermeintlich alltägliche Szenen der Gegenwart dargestellt werden, da auch sie in aller Regel dazu beitragen, das interaktive Geschehen zu kontextualisieren. Ein anschauliches Beispiel hierfür wäre die Kleinstadt Arcadia Bay in *Life is Strange*, wo das vermeintliche Idyll als Gegenpol für eine Reihe dunkler Geheimnisse einiger Bewohner fungiert. In anderen Szenarien stellt die Gestaltung der Spielwelt insoweit eine zentrale Voraussetzung für die Verortung der Handlung dar, weil sie Inhalte liefert, die durch ein Setting zu erwarten sind.

Die im vorangegangenen Absatz genannten Universen von *Star Wars* und *Lord of the Rings* unterscheiden sich jeweils gravierend voneinander und liefern doch gleichzeitig, auch abgesehen von auftretenden bekannten Figuren wie Darth Vader oder Frodo, über ihre Gestaltung einen hohen Wiedererkennungswert, der an kanonische Details anknüpft und sie so dem jeweiligen Universum zuortbar macht. Mit den historischen Hintergründen finden sich wichtige Gemeinsamkeiten bei Historienspielen, da auch sie die Darstellung von spezifischen Details verlangen, wenn sie laut der Erzählung vorgeben, konkrete Ereignisse, Orte oder Zeiträume zu behandeln. Selbst wenn diese fehlen und stattdessen lediglich ein Abruf konstruierter, vermeintlich homogener Geschichtsbilder von „der Antike“ oder „dem Mittelalter“ erfolgt, lässt sich vermuten, dass auch hier auf entsprechend kanonische Details zurückgegrif-

1075 Vgl.: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 120.

fen wird – mit dem Unterschied, dass diese nicht fiktiven Universen, sondern dem kulturellen Gedächtnis entstammen.

Unabhängig von der Herkunftart erfolgt die Präsentation innerhalb der Spielwelten über die Darstellung von Details mit einem hohen Wiedererkennungswert. Hierzu zählen die Gestaltung von Gebäuden, Kleidung und Technik ebenso, wie auch subtilere Details, darunter Schmuckstücke, Ausrüstungsgegenstände oder Logos und Wappen. Im akustischen Bereich bestehen die Äquivalente jener Details etwa aus Redewendungen, Fachbegriffen, besprochenen Themen, zum technischen Stand passenden Soundeffekten und nicht zuletzt Musik. Ein sehr anschauliches Beispiel für eine Kombination dieser vielen Details wäre die in Kapitel 3.1. bereits näher erläuterte *Fallout*-Reihe, deren Ereignisse in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt sind. Dadurch trifft der Spieler auf eine weitgehend verwüstete Welt mit zerstörten Städten und einer zusammengebrochenen Gesellschaftsordnung, in der Unterkünfte und Ausrüstung aus dem bestehen, was aus Trümmern geborgen und neu zusammengesetzt werden konnte. Durch die gleichzeitig präsenten Elemente der retrofuturistischen Zukunft aus der Zeit vor dem Krieg finden sich jedoch gleichzeitig zahlreiche, an die 1940er und 1950er-Jahre erinnernde Gegenstände und nicht zuletzt historische Musik aus der Zeit. Wie in den Beispielen anschaulich zu sehen ist, findet sich das zuvor Gesagte in allen gezeigten Spielen wieder, obwohl weder der Name, noch nähere Details zur Handlung eingeblendet sind. In der Lego-Nachbildung des ersten *Lord of the Rings* Films von Regisseur PETER JACKSON, *The Fellowship of the Ring*, sind sich zahlreiche aus diesem reproduzierte Szenen



Abb. 5-7: Beispiele für den Einsatz kanonischer Details bei der visuellen Präsentation des Settings.
 (1) *Lego The Lord of the Rings*: Die Gefährten in Bruchtal in ähnlich wie im gleichnamigen Film.
 (2) *Star Wars: Empire at War*: Imperiale Streitkräfte mit u.a. Stormtroopern und AT-AT-Läufern.
 (3) *Fallout: New Vegas*: Erhaltener Roulette-Tisch in einem Kasino des „Strip“.
 (4) *Empire: Total War*: Grenadiere mit Musketen.

präsent, darunter die Aufstellung der neun Gefährten vor ihrem Aufbruch aus der Elbenstadt Bruchtal. In *Empire at War* finden sich dagegen trotz der Loslösung von der Handlung der *Star Wars*-Filme umfangreiche Bezüge, die einen Wiedererkennungswert bieten, darunter die zu sehenden Stormtrooper in ihren weißen Rüstungen und die großen AT-AT-Läufer sowie eine Vielzahl weiterer bekannter Einheiten aus dem Universum. In *Fallout: New Vegas* wird das postapokalyptische Las Vegas unter anderem über verschiedene Casinos abgebildet, wo Spielautomaten, Poker- oder der gezeigte Roulettetisch zur Ausstattung gehören und genutzt werden können und bei örtlichen Akteuren eine starke win-or-loose Mentalität präsent ist. In *Empire: Total War* sind es schließlich unter anderem das gezeigte Aussehen und die Taktiken der mit Musketen bewaffneten Soldaten, wie auch Kavallerie, Artillerie und Schiffstypen, die historischen Vorbildern des 18. Jahrhunderts nachempfunden sind.

Während der frühe Einstieg in Setting und Erzählung durch Hintergrundgeschichten eine weit verbreitete Form der narrativen Vermittlung ist, finden sich weitere Mittel dagegen weniger konsequent. Der Grund hierfür hängt mit der bereits mehrfach postulierten Unterschiedlichkeit von digitalen Spielen zusammen, so dass es folglich entsprechend aussichtslos ist, eine einheitliche Aufstellung zur erarbeiten. Stattdessen wird daher im Folgenden versucht, möglichst viele Formen zu bestimmen, über die eine Vermittlung der Erzählung insgesamt und von spezifischen Details erfolgt. Neben den verschiedenen Formen soll auf diese Weise auch verdeutlicht werden, welche Bedeutung vermeintlich nebensächlichen Details wie einem innerhalb der Spielwelt herumliegenden Buch beigemessen werden kann und wie wichtig diese mitunter werden können, um an Informationen für Analysen zu gelangen.

Eine neben dem #Intro ebenfalls weit verbreitete Form der Vermittlung sei laut Ip die #Cut Scene,¹⁰⁷⁶ die drei Zwecken diene: „to explain the story or events taking place in the game, initiate a transition in story or gameplay, or show the consequences of a player's actions.“¹⁰⁷⁷ Eine genaue Definition gestaltet sich aus den genannten Gründen schwierig, jedoch lassen sich vereinfacht folgende vier Eigenschaften nennen, die sie von geskripteten Ereignissen¹⁰⁷⁸ unterscheidet. #Cut Scenes stehen, anders als #Intro und Abspann, weder ganz am Anfang noch am Ende, werden durch Fortschritte des Spielers zu definierten Bedingungen ausgelöst, unterbrechen die reguläre Interaktivität kurzfristig zugunsten einer filmischen Sequenz und dienen der Vermittlung von konkreten Informationen.

Ihre Rolle umschreibt ALEXIS BLANCHET allgemein mit der Unterbrechung des Game-.....

1076 Cut Scenes beschreibt Andrew S. Glassner als Unterbrechung des Spielflusses, während der die Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion ausgesetzt würden und dieser lediglich die Darstellungen in der Videosequenz betrachten könne. Vgl.: Glassner, Andrew S.: Interactive storytelling. Techniques for 21st century fiction, Natick 2004, S. 285.

1077 Zitat in: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 108.

1078 Ereignisse, die zwar in Abhängigkeit der Handlungen des Spielers ausgelöst werden, jedoch das Gameplay nicht unterbrechen. Dadurch sind sie entsprechend vielfältig und umfassen etwa eine sich öffnende Tür ebenso wie das Abspielen von Geräuschen und Musik.

plays und dem kurzzeitigen Wechsel der Perspektive des Spielers vom Handelnden zum Betrachtenden, um die Aufmerksamkeit auf die Interaktion von diesem zum System zu lenken. Ihr Einsatz unterscheide sich dagegen häufig nach Spielgestaltung. Neben der auch von Ip genannten Vermittlung der Erzählung und dem Aufzeigen von Konsequenzen, darunter sowohl Sieg als auch Niederlage, nennt BLANCHET zudem die Belohnung für ein erreichtes Ziel und die filmische Wiederholung eines Ereignisses, die sich gerade in #Sportsimulationen fände und eine Entsprechung in TV-Übertragungen habe.¹⁰⁷⁹

Mit der Technik der Systeme habe sich ferner auch die Präsentation von #Cut Scenes neben Veränderungen im Design von verschiedenen Spielgenerationen verändert. Bereits ab den frühen 1980er-Jahren hätten *Pac-Man* und andere Titel handgezeichnete Animationen beinhaltet, die heute als #Cut Scene bezeichnet werden würden. In den frühen 1990er-Jahren habe es die Verbreitung optischer Datenträger, darunter CD-Rom und Laserdisc, ermöglicht, deutlich größere Datenmengen zu speichern was sich in Film-

szenen äußerte, die an realen Sets gefilmt wurden und die dann als Video abrufbar bzw. im Gameplay eingebunden waren. Diese Technik wie sie u.a. in *Wing Commander III*, *Under a Killing Moon* oder *The 7th Guest* zum Einsatz gekommen sei, wäre jedoch bereits wenige Jahre später unpopulär und durch vorgerenderte Filme in Computergrafik (CGI) ersetzt worden. Durch ihre höhere Auflösung und bessere Ausleuchtung könnten sie als Mittelweg zwischen den Filmszenen und späteren in Echtzeit gerenderten #Cut Scenes angesehen werden, da sie ebenfalls mit einer #Engine erstellt, jedoch noch als abrufbarer Videoclip vorlägen. Jene letzte Stufe, die in Echtzeit mit der #Engine des Spiels berechneten #Cut Scenes, sei schließlich die Präsentationsform, die sich weitgehend durchgesetzt habe, weil sie die größte visuelle

1079 Vgl.: Blanchet, Alexis: s.v. „Cut Scene“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 153f.

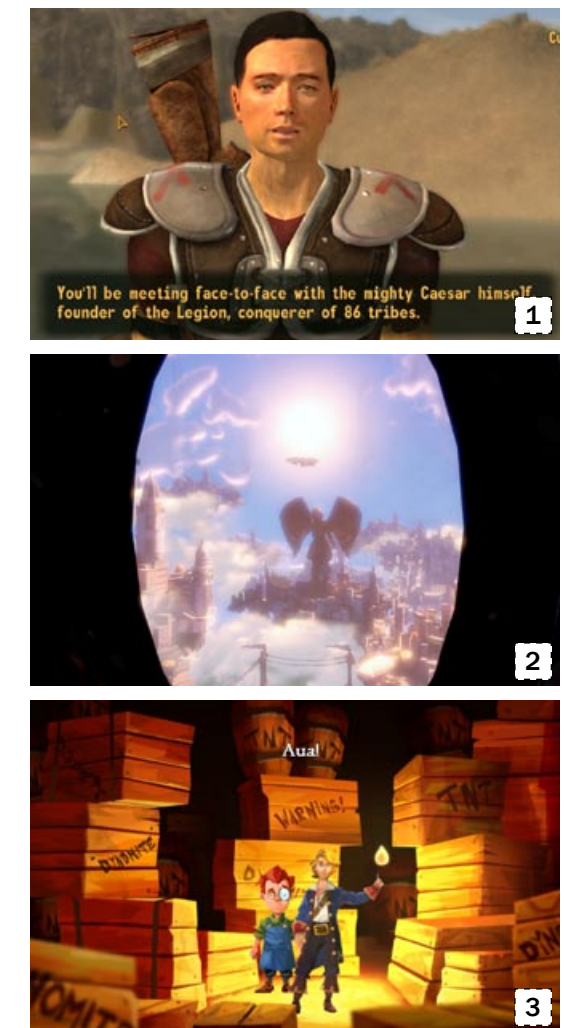


Abb. 5-8: Gängige Anlässe für Cut Scenes.
(1) *Fallout: New Vegas*: Gesprächssituation, hier über eingeschaltete Untertitel visualisiert.
(2) *BioShock Infinite*: Präsentation eines neuen Ortes innerhalb der Spielwelt, hier die Ankunft in der fliegenden Stadt Columbia.
(3) *Monkey Island 2 SE*: Abschluss eines Spielabschnitts, hier die „Flucht“ aus LeChucks Festung durch Auslösung einer Explosion.

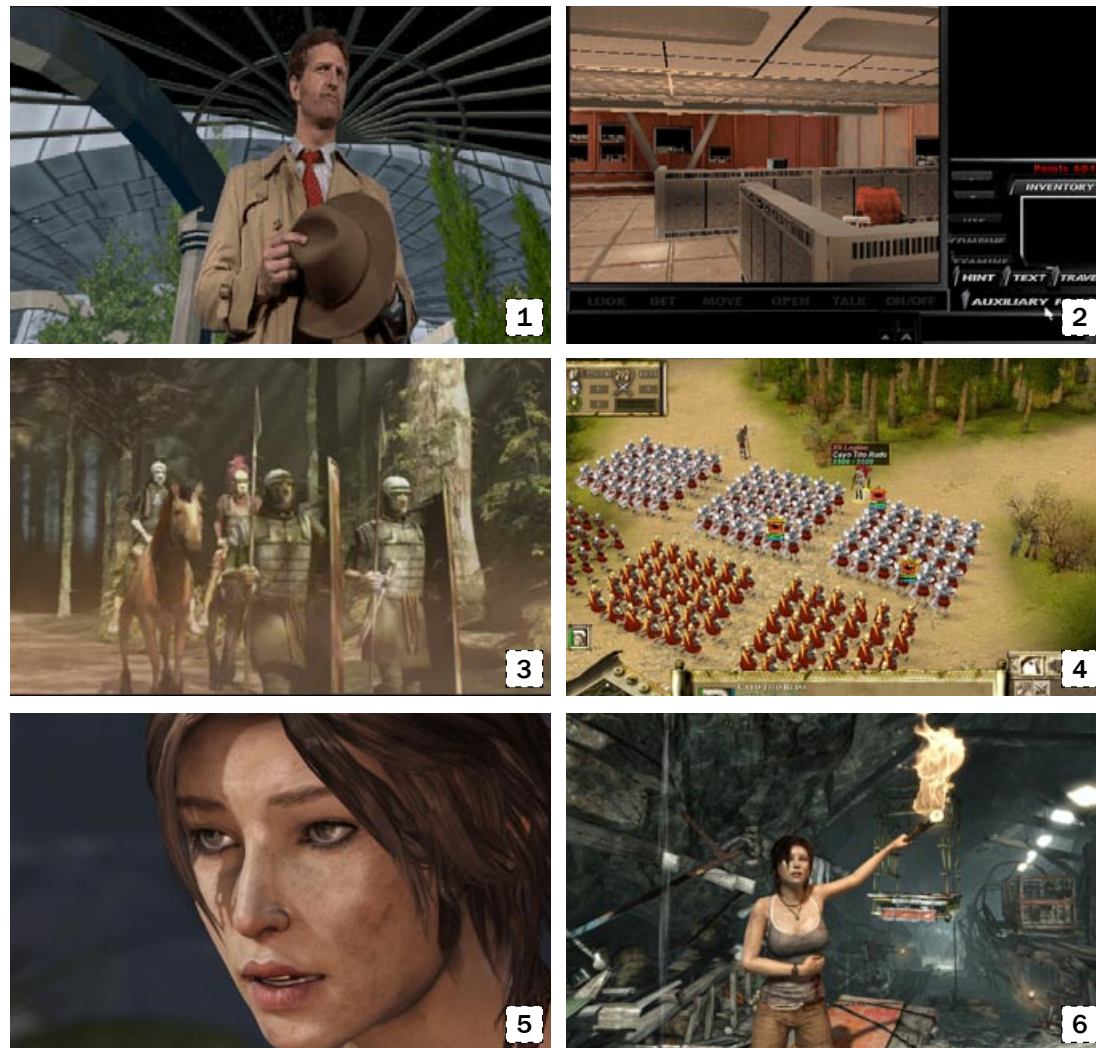


Abb. 5-9: Vergleich der visuellen Angleichung von Cut Scenes an Spielgrafik.
 (1)+(2) *Under a Killing Moon* (1994): In das Spiel hineinmontierte Filmaufnahmen.
 (3)+(4) *Praetorians* (2003): Spielgrafik und Videos unterscheiden sich sichtbar, sind jedoch bereits CGI.
 (5)+(6) *Tomb Raider* (2013): Cut Scenes in Spielgrafik sind mit Ausnahme der Präsentation identisch.

Kohärenz mit der Spielgrafik biete und dadurch die Immersion nicht störe.¹⁰⁸⁰ Der folgende Vergleich zeigt die skizzierte Entwicklung exemplarisch:

Von BLANCHET nicht erwähnt, jedoch ebenfalls zu #Cut Scenes zu zählen, sind die in den letzten Jahren verstärkt ergänzten #Quick-Time-Events (QTE), eine fünfte Art von #Cut Scene. Diese semi-interaktiven Videosequenzen ergänzen die in Echtzeit gerenderte vierte Art um die Möglichkeit, den Ablauf entlang vorgegebener Pfade durch den Druck eingeblendeter Tasten oder Controller-Bewegungen zu beeinflussen. Hiermit wird folglich die zuvor bestehende merkbare Unterbrechung der Interaktivität reduziert, so dass sich diese Art der #Cut Scene kaum eignet, um komplexere Zusammenhänge zu präsentieren, wohl aber um rasante Szenen etwa durch neue Kameraeinstellungen zu erweitern. In der Folge finden sich

¹⁰⁸⁰ Ebd. Die verschiedenen Arten lösen sich allerdings nicht ab, sondern existieren insbesondere im Fall der vor- und in Echtzeit gerenderten Cut Scenes häufig parallel zueinander, so dass sich auch heute noch vorgeordnete finden. Dies ist etwa in einigen Strategiespielen der Fall, wenn Ereignisse mit einem kurzen Video begleitet werden, dessen Inhalte wesentlich Symbolkraft haben sollen, nicht jedoch auf einen singulären Moment bezogen sind.

Szenen mit #QTEs vor allem in Genres, die entsprechend rasante Szenen bieten, so etwa #Action-Adventures. Anders als bei dem Wechsel von vorgerenderten #Cut Scenes zu jenen aus Spielgrafik findet hierbei nur ein geringer Bruch der #Immersion statt.

Neben der #Cut Scene nennt Ip drittens noch eine Reihe weiterer Symbole für die Vermittlung der oft zahlreichen Erzählstränge eines Spiels, wie der übergreifenden Heldenreise, den #Nebenquests oder der Verstärkung der Rahmenhandlung. Beispiele seien hier etwa Texteinblendungen, akustische Hinweise und visuelle Markierungen.¹⁰⁸¹ Als Weg zur Vermittlungen dienen vielfach Symbole, die aus der Alltag bekannt sind und damit instinktiv verstanden werden können: Bücher, Notizen, Computeranzeigen, Lautsprecherdurchsagen, Fotos, Karten, Filmsequenzen und Ähnliches. Dadurch wird der Spieler in die Lage versetzt, die ihm präsentierten Objekte mit einer bestimmten Art der Verwendung zu assoziieren, so etwa das Lesen eines Buches oder den Informationsabruf aus einem Netzwerk durch Computer innerhalb der Spielwelt.

Abgesehen von diesen gängigen alltäglichen Formen der Vermittlung von Informationen haben sich über digitale Spiele zudem einige narrative Vermittlungsformen etabliert, die durch ihre häufige Verwendung auch ohne nähere Erläuterung von Spielern verstanden werden können. Häufig über das #Interface platziert, erlauben diese von Ip als visuelle Hinweise beschriebenen Elemente die Orientierung innerhalb der Spielwelt.

Zu nennen sind Eingabeaufforderungen zu Beginn eines Spielabschnitts, über die nicht nur Informationen über anstehende Aufgaben und ihre narrative Einordnung vermittelt werden, sondern die auch eine Entscheidung darüber verlangen, ob der Abschnitt begonnen werden

¹⁰⁸¹ Vgl.: Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 120–122. Unklar bleibt, warum Ip Figurenrede nicht zu den Vermittlungsformen zählt. Diese zählt er hingegen zum Bereich Emotion.

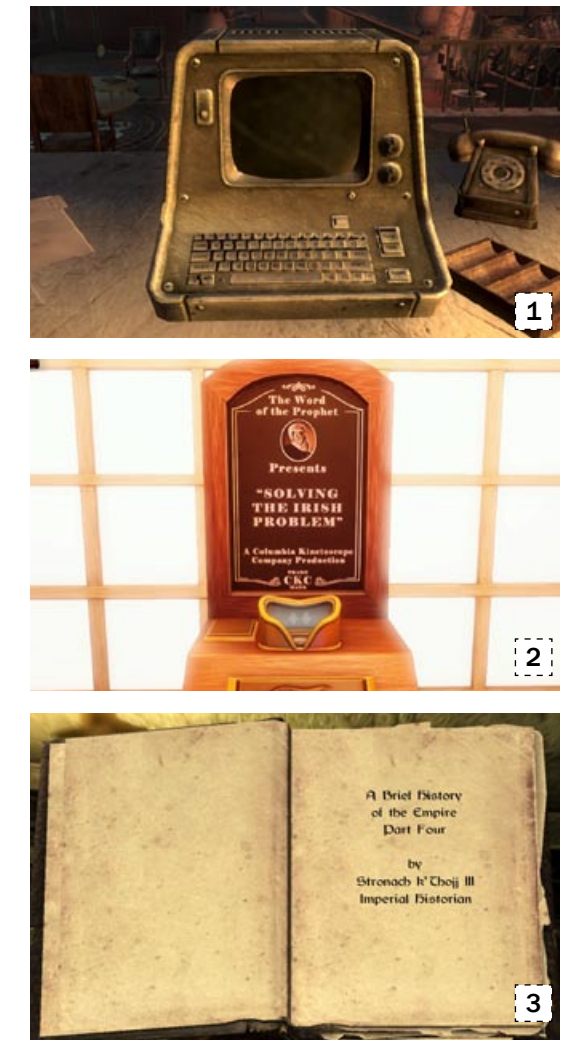


Abb. 5-10: Vermittlungsformen für Hintergründe.
 (1) *Fallout: New Vegas*: Computer dienen als Quelle für Informationen.
 (2) *BioShock: Infinite*: Teile der Rahmenhandlung werden über Kinetoskopen vermittelt.
 (3) *The Elder Scrolls V: Skyrim*: Viele Hintergrundinformationen werden über Bücher präsentiert.

soll. Ebenso verbreitet sind Funksprüche, deren Verwendung zwar sowohl dem Alltag als auch modernen Massenmedien entlehnt ist, die es jedoch im Spielkontext erlauben, den Nutzer direkt anzusprechen. Oft parallel zum Spielgeschehen abgespielt dienen sie dazu, ihn über Entwicklungen zu informieren oder ihm neue Aufgaben zu erteilen. Daneben dienen sie jedoch auch als wichtiges narratives #Feedback, da dem Spieler durch Funksprüche vermittelt werden kann, wie sich seine Handlungen auswirken, ohne dabei die #Immersion zu stören, da der Spielfluss meist nicht unterbrochen wird. Auch der Kompass ist der Realität entlehnt, wird jedoch in Spielkontexten in seinen Funktionen oft stark erweitert. Anstatt lediglich die Himmelsrichtung anzuzeigen, werden weitere Informationen in Echtzeit eingeblendet, so etwa die Lage von Orten, zu erfüllende Aufgaben oder die Position von anderen Charakteren. Obwohl meist keine Vorschläge für einen zu nehmenden Weg unterbreitet werden, hat der Kompass in dieser Hinsicht viel mit einem Navigationsgerät gemein, das seinen Nutzer direkt darüber informiert, wo das Ziel relativ zur eigenen Position liegt. Auch aufrufbare Lexika finden sich insbesondere in Spielen, die zahlreiche komplexe Details bieten, wie etwa die *Civilization*-Reihe zu der unter anderem Informationen über Völker, erforschbare Technologien, Epochen und mehr abgerufen werden können. Vergleichbar mit Büchern bieten sie ihre Informationen jedoch meist in einer Hyperlink-Struktur an, in der auch Anforderungen und Auswirkungen vieler Aspekte auf die Spielmechanik erläutert werden.

Wie dieser knappe Abriss einer Reihe gängiger Vermittlungsmethoden gezeigt hat, erfolgt die Präsentation narrativer Elemente teils parallel auf einer Reihe von Ebenen. Neben den in den vorangegangenen Kapiteln bereits erläuterten Hintergrundgeschichten, Strukturen,

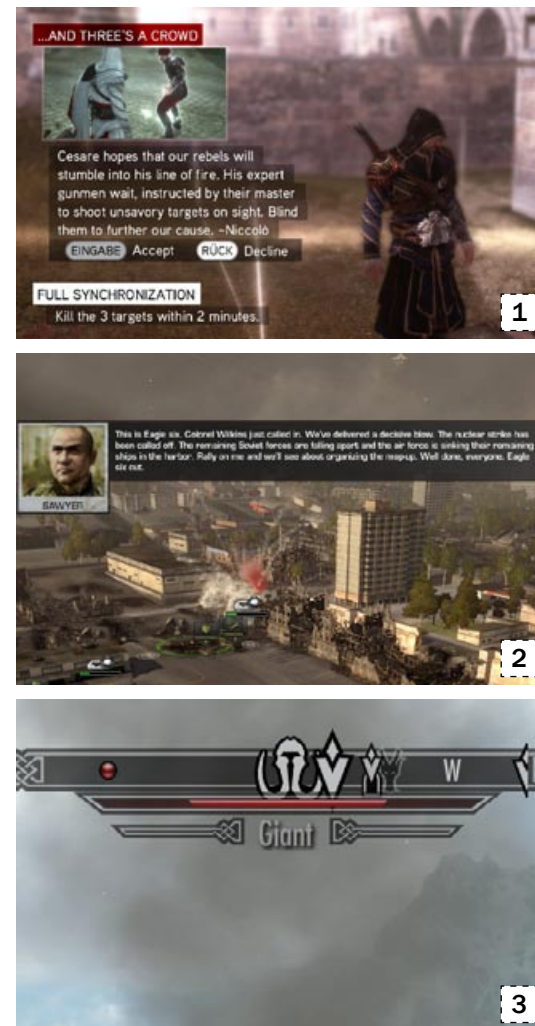


Abb. 5-11: Gängige narrative Vermittlungsformen.
 (1) *Assassin's Creed: Brotherhood*: Beschreibung eines Auftrags mit Option für Annahme oder Ablehnung.
 (2) *World in Conflict: Complete Edition*: Funkmeldungen werden während der Einsätze inklusive des Akteurs eingeblendet.
 (3) *The Elder Scrolls V: Skyrim*: Ausschnitt des Kompasses im Interface, der die Richtung von Orten und zu erfüllenden Aufträgen anzeigt.

Räumen, Archetypen und Emotionen als Bausteine einer interaktiven Erzählung sind die Vermittlungsmethoden wesentlich als ein rahmendes Kapitel zu sehen. Es soll dazu dienen, den Blick für die teils weniger offensichtlichen, jedoch nichtsdestotrotz relevanten Aspekte zu schärfen, die meist außerhalb des Plots stehen. Hat ein Spiel einen solchen, so muss dieser in der Regel absolviert werden. Hat es jedoch keine vergleichbare narrative Strukturierung, so bedeutet dies nicht, dass keine narrativen Elemente vorhanden sind. Vielmehr erlauben es die genannten und zahlreiche weitere Elemente etwas über die Spielwelt, Figurenbeziehungen oder stattfindende Ereignisse zu vermitteln. Gerade in Titeln, die auf einen streng progressiven Plot verzichten, darunter viele #Rollenspiele, #Simulationen, #Casuals und #Open World Titel, lassen sich entsprechend auch mit anderen innerhalb der Spiele präsenten Mitteln Erkenntnisse darüber gewinnen, wie eine Erzählung beschaffen ist. Typisch für das Medium erfordern diese jedoch eine Auseinandersetzung mit ihm und müssen aktiv gesucht oder freigeschaltet anstatt automatisch mit eintretenden Fortschritten präsentiert zu werden.

5.7. Die Heldenreise

Die Heldenreise sei nach ADAMS, IP, ROLLINGS und VOGELER ein gängiges Mittel, um eine Handlung narrativ zu strukturieren.¹⁰⁸² Häufig wird hierbei auf JOSEPH CAMPBELLS vergleichende Untersuchung *Der Heros in tausend Gestalten* über Mythen und ihre kulturellen wie zeitlosen Gemeinsamkeiten Bezug genommen, die zusammen mit den Ausführungen von JUNG zu unter anderem Archetypen als Kern vieler Werke zur Narratologie dienen.¹⁰⁸³ Im Rahmen der Ausführungen zu Kapitel 5.4. wurde bereits erläutert, wie prägend die Präsenz von Archetypen auch in digitalen Spielen ist. An die dabei gewonnenen Erkenntnisse wird nun in diesem Kapitel angeknüpft, indem mit der Heldenreise eine populäre und weit verbreitete Form der Strukturierung von Erzählungen erläutert wird.

Der Ablauf der Reise lasse sich nach CAMPBELL in drei Akte unterteilen, die zentrale Abschnitte umfassten. In Akt eins („Aufbruch“) verlasse der Held seine gewohnte Umgebung und begeben sich, teils zögerlich, auf das Abenteuer. In Akt zwei („Initiation“) habe er seine Aufgabe angenommen und stelle sich zahlreichen Herausforderungen und Prüfungen. Im dritten Akt („Rückkehr“) müsse er schließlich eine letzte Prüfung meistern, auf die ihn seine Strapazen vorbereitet hätten, oft der Kampf gegen den Schatten, bevor er schließlich mit dem gesuchten Elixier in die bekannte Welt zurückkehren könne.¹⁰⁸⁴ Auch VOGLER verwendet

1082 Siehe Adams; Rollings: On Game Design, S. 89–120. Ip: Narrative Structures, Part 1, S. 111f. Ders.: Narrative Structures, Part 2, 213–215. Vogler: Writer's Journey, S. IX–22.

1083 Campbell, Joseph; Koehne, Karl: Der Heros in tausend Gestalten (Insel-Taschenbuch, 4073), Berlin 2011. Jung: Gesammelte Werke.

1084 Vgl: Campbell: Heros, S. 55–236. Elixier meint hier allgemein etwas Gesuchtes, also buchstäblich

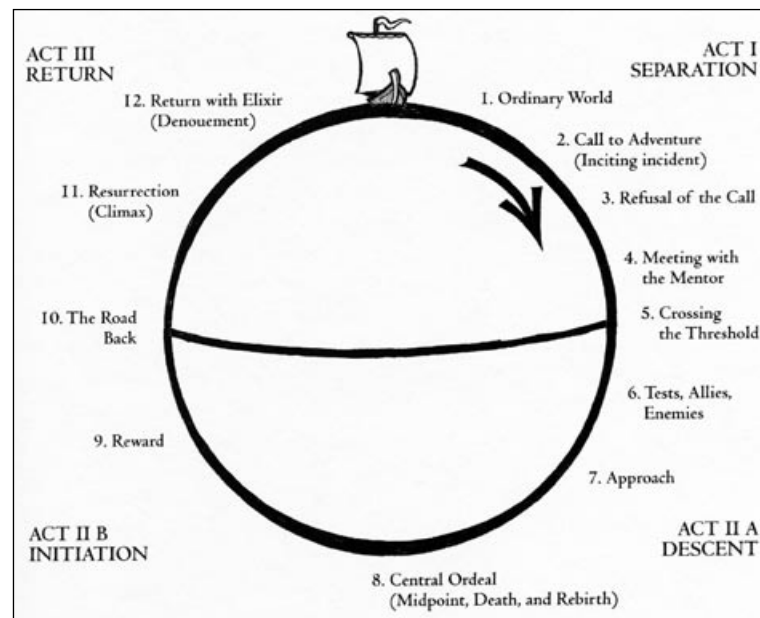


Abb. 5-12: Darstellung der Heldenreise nach VOGLER.
Quelle: VOGLER *The Writer's Journey*, S. 9.

für seine Ausführungen zu Reisen des Helden vornehmlich in amerikanischen Filmen einen ähnlichen, wenn auch leicht abgewandelten Aufbau der einzelnen Stationen der Reise in den drei Akten. Ferner verweist er jedoch darauf, dass Heldenreisen zwar oft viele Gemeinsamkeiten besäßen, jedoch individuell abgewandelt werden würden, „[t]hat's why the hero has a thousand faces.“¹⁰⁸⁵

Wie Ip erläutert,¹⁰⁸⁶ fände sich die Erzählung einer Handlung in drei Akten bereits bei Aristoteles, so dass dieser Aufbau schon seit mehreren tausend Jahren Verwendung fände. Durch die Präsenz in zahlreichen Arten von Erzählungen, darunter Mythen, Sagen, Märchen, Dichtungen und Theaterstücke bis zu Unterhaltungsliteratur, Filmen, TV-Serien, Comics und nicht zuletzt auch digitalen Spielen, besitzen die Heldenreisen einen hohen Wiedererkennungswert für die Konsumenten. Diese erlaubt nicht nur die von JENKINS beschriebenen Prognosen über den wahrscheinlichen Verlaufs einer Handlung, sondern erlaubt es zudem, aus geschichts- und kulturwissenschaftlicher Sicht erneut nachzuweisen, dass auch das jüngste der populären Massenmedien trotz vieler neuer Eigenschaften umfangreich auf bestehende Muster Bezug nimmt. Um diesen Gedanken auszuführen, wird nun am Beispiel von *Tomb Raider* versucht, die einzelnen Stationen der Heldenreise zu identifizieren.¹⁰⁸⁷ Hierbei werden auch Unterschiede zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Medien behandelt werden. Auch wird versucht die einzelnen Figuren der Handlung den Archetypen zuzuordnen. Durch

.....
ein heilendes Elixier, aber auch einen Schatz, Wissen, Erkenntnisse, Erfahrungen oder etwas Anderes.

1085 Vogler: *Writer's Journey*, S. 4–6, Zitat auf S. 6.

1086 Ip: *Narrative Structures*, Part 2, 213.

1087 Um das Gesagte über Spielszenen nachzuvollziehen, wird die Let's Play Serie zum Spiel von Christopher Odd empfohlen: <https://www.youtube.com/watch?v=LUazjzSh-JE>.

seine Aktualität und Praxisnähe wird VOGLERs *The Writer's Journey* als zentrale Quelle für die Ausführungen über die Heldenreise dienen. Darin genannt werden zwölf Stationen, die jedoch nicht in allen Reisen vollständig präsent seien und deren Chronologie die Grafik veranschaulicht:¹⁰⁸⁸

Die Reise der Heldin des Beispiels beginnt an Bord der *Endurance*, einem Forschungsschiff im Pazifik südlich von Japan und östlich von Taiwan, auf der Suche nach der legendären verschollenen Insel Yamatai. Lara Croft reist somit aus einer für sie vertrauten Welt zusammen mit Begleitern, die sie bereits einige Zeit kennt. Die beiden wichtigsten sind ihr Mentor und Expeditionsleiter Conrad Roth und ihre beste Freundin und Heroldin Samantha Nishimura. Auch finden sich eine Reihe von Verbündeten darunter der bekannte Fernseharchäologe James Whitman, die Mechanikerin Joslin Reyes, der Schiffskoch und Handlanger Jonah Maiava, der Techniker Alex Weiss und der Steuermann Angus Grimaldi. Im ersten Schritt finde nach VOGLER zudem die Exposition statt, bei der unter anderem vermittelt werde, um was es konkret gehe, was auf dem Spiel stehe und wie die Hintergründe beschaffen seien.

Der zweite Schritt der Heldenreise, der Ruf zum Abenteuer, beginnt abrupt, als die *Endurance* in einen schweren Sturm gerät, der das Schiff in zwei Hälften brechen lässt. Von ihrem Mentor getrennt, muss Croft ihre Angst überwinden und den Sprung auf die andere Seite des Schiffes wagen. Hierbei stürzt sie jedoch ab und wird von den anderen genannten Figuren getrennt. Auf der nahen Insel, die sich später tatsächlich als Yamatai entpuppt, wird sie niedergeschlagen und erwacht kopfüber hängend in einer Höhle. Es wird somit bereits von Beginn an ein äußerer Konflikt skizziert, der das Handeln der zentralen Figuren prägt. Ebenfalls fällt bereits früh auf, dass weitere Schritte der Heldenreise stark von VOGLERs Muster abgewandelt wurden.

Statt die Entscheidung der Heldin zu überlassen den Ruf zum Abenteuer zu folgen oder sich diesem zu verweigern (Schritt drei), ihren Mentor zu treffen (Schritt vier) und schließlich doch die erste Schwelle zur neuen unbekannten Welt zu überschreiten (Schritt fünf), wird ihr, und damit dem Spieler, diese Entscheidung abgenommen. Diese starke Raffung des ersten Aktes entspricht damit Beobachtungen von Ip, der für seine Ausführungen eine Reihe von Titeln aus einem Zeitraum von 20 Jahren in Bezug auf ihren Aufbau verglich. Er kam zu dem Schluss, dass Akt zwei im Schnitt 98% der Spielzeit ausmache, während die restliche Zeit auf Akt eins und drei verteilt werde, wovon letzterer meist einen geringeren Anteil habe, weil viele Spiele auf die letzten Schritte der Heldenreise verzichteten.¹⁰⁸⁹

Auch in *Tomb Raider* erfolgt eine schnelle Hinwendung zu Akt zwei und dem Überleben in

.....
1088 Zitat in: Vogler: *Writer's Journey*, S. 8. Zu den einzelnen Stationen: S. 83–230. Ein knapper Überblick der bis zu zwölf Stationen der Heldenreise findet sich auf S. 10–19. Vogler zählt die Stationen 1–4 zum ersten, die Stationen 5–9 zum zweiten und die Stationen 10–12 zum dritten Akt.

1089 Ip: *Narrative Structures*, Part 2, S. 213–217.

der fremdartigen gefährlichen Welt, auf welche die Heldin zunächst nicht vorbereitet ist. Der Grund für das Überspringen bzw. der drastischen Reduktion des Anteils von Akt eins und drei kann in dem Medium selbst gesehen werden. Statt über einen gewissen Zeitraum in die Erzählung einzuführen und den Helden zu charakterisieren, bevor sein Abenteuer beginnt, würde dies bei einem digitalen Spiel wohl einige Zeit der Inaktivität bedeuten, bevor äußere Konflikte beginnen, das Leben des Helden zu tangieren. Die von Ip beobachtete Beständigkeit bei der Verteilung der Anteile über mehrere Jahrzehnte kann folglich als ein Versuch der #Entwickler angesehen werden kann, den Spieler von Beginn an aktiv einzubinden und möglichst schnell in den Hauptteil der Heldenreise zu bringen.

Obwohl die Einführung in das Wesen von Croft, ihre Biografie und ihre Reaktion auf äußere Konflikte nicht in Akt eins stattfindet, sind sie gleichwohl präsent und finden sich zu Beginn von Akt zwei wieder. Nachdem diese in der genannten Höhle hängend erwachte und sich befreien konnte, irrt sie ängstlich und voller Besorgnis vor den Gefahren des fremdartigen Ortes umher. Die präsentierte Bedrohung steigert sich weiter, als sie innerhalb der Höhlen mehrfach angegriffen wird und nur knapp entkommen kann. Hier und in den folgenden frühen Szenen des Spiels finden sich deutliche Bezüge auf die Weigerung dem Ruf des Abenteuers zu folgen, die zudem im Widerspruch zur etablierten Charakterisierung Crofts aus früheren Spielen zu stehen. Statt einer mutigen Abenteurerin, die kaum eine Gefahr scheut, ist die junge Croft dieses Titels relativ hilflos und fleht nach dem Fund eines Funkgeräts ihren Mentor Roth um Hilfe an, die dieser jedoch durch eigene Verpflichtungen nicht leisten kann. Gleichwohl wird Roth seiner Rolle in der Erzählung gerecht, indem er Croft ermutigt, sich den Gefahren zu stellen und an ihre Stärken appelliert.

Mit diesem Moment beginnt gleichzeitig Schritt sechs der Heldenreise, die Präsentation von Bewährungsproben, Verbündeten und Feinden. Croft sichert ihr unmittelbares Überleben in der sicheren ersten Umgebung des Lagerfeuers, indem sie einen einfachen Bogen und einige Pfeile erlangt, ein Feuer entfacht und etwas isst und trinkt. Dieser Schritt der Heldenreise dient im Spiel gleichzeitig dazu, erste Handlungsmöglichkeiten zu vermitteln und diese narrativ zu rahmen, was sich vielfach fortsetzt, wenn neue Aktionen freigeschaltet werden. Kurz darauf trifft Croft auf Nishimura und den vermeintlichen Verbündeten Mathias. Während Nishimura meist als Heroldin auftritt, indem sie Croft immer wieder persönlich oder per Funkgerät auffordert aktiv zu werden oder ihr zu helfen, tritt sie in dieser Szene, die das Überschreiten einer ersten wichtigen Schwelle einleitet, zeitweise als eine weitere Mentorin auf.

Als erste im Spiel erzählt sie näher von der Legende um die Sonnenekönigin Himiko, die einst über die Insel geherrscht habe. Da diese im Spielverlauf als einer der Schatten zu einer prägenden Figur wird, vermittelt die Legende somit erste Kenntnisse, die im Spielverlauf vertieft werden. Mathias, hier ein vermeintlich freundlicher weiterer Gestrandeter, legt jedoch

in einer Ruhepause Crofts kurz darauf die Maske des Verbündeten ab und wird zu einem Gestaltwandler. Während seine später festgelegte Rolle als Schatten und zentraler Antagonist Crofts noch nicht offenbart wird, so erscheint seine Freundlichkeit durch die scheinbare Entführung Nishimuras nun als falsch.

Das Bestreben ihre Freundin zu retten, führt zu einer kurzen Wiedervereinigung mit den anderen genannten Verbündeten, die sich aufteilen, um Nishimura und Mathias zu finden. Während Croft die Insel mit Whitman erkundet, wird sie erneut gefangen genommen, als sie auf weitere Gestrandete trifft, die Himiko anbeten und auch vor Mord nicht zurückschrecken. Um zu entkommen, überschreitet Croft abermals eine weitere Schwelle, die sie von der vertrauten Welt trennt. War es zuvor die Akzeptanz die eigene Angst überwinden zu müssen, um in der unbekannten Umgebung aktiv werden zu können, so ist es nun die Bereitschaft sich in einer Extremsituation notfalls auch mit Waffen zu verteidigen. Noch immer schockiert von ihrer Tat, überschreitet sie kurz darauf die dritte Schwelle, als sie ihren Mentor Roth findet. Schwer verletzt wird dieser bewusstlos, nachdem er Croft erklären konnte, was sie tun muss, um ihm zu helfen und ein Notsignal abzusetzen, das sie und ihre Kameraden retten werde. Dieses Streben nach der Rettung der anderen Kameraden wird zu einem prägenden Motiv für das restliche Spiel. Indem Roth ihr einen konkreten Weg zur Lösung der Probleme aufzeigt und der weiter an ihren Fähigkeiten zweifelnden Croft nach einer ersten Behandlung Mut zuspricht, erfüllt er seine Funktion in der Erzählung.

Auch diese Momente zählen noch zu Schritt sechs der Heldenreise und stehen in enger Verbindung mit den ludischen Inhalten, da hier eine Vielzahl an wichtigen Fertigkeiten vermittelt werden, die der Spieler später selbst anwenden muss. Auch zählen hierzu bestimmte Spielmechaniken wie #Quick-Time-Events und die gängige Präsentation von Aufgaben über ein Ziel, dessen Erreichung über kleinere Aufgaben erfolgt. Ausgestattet mit Wissen, das im Verlauf noch erweitert wird, notwendigen Fertigkeiten zum Überleben auf der Insel und dem wachsenden Vertrauen an das eigene Selbst, kann Croft nun eine Vielzahl schwieriger werdender Herausforderungen überwinden, die sie wiederholt an ihre Grenzen bringen.

Diese Herausforderungen sind Teil von Schritt sieben der Heldenreise, dem Vordringen in die tiefste Höhle und wiederholen sich mehrfach, was nach Ip mit der interaktiven Struktur von digitalen Spielen zusammenhänge:

„In terms of frequency, Stage 7 (representing tests faced by the protagonist) is, by some margin, the most regularly occurring. Typically, these include conflict with threshold guardians in the form of level bosses or guardians (...), obstacles such as puzzles or barriers in a level, and other similar events that help prepare the hero for the final battle (Stage 8). The frequent occurrence of Stage 7 can be explained by the conventional structure of interactive games, which is that of individual levels or sections, each containing key guardians or obstacles that must be overcome before progression is granted.“¹⁰⁹⁰

.....
1090 Zitat in: Ebd., S. 214.

In dieser Phase der Heldenreise von digitalen Spielen zeigt sich somit besonders deutlich, wie Interaktivität und Narration in Verbindung stehen können. Werden die Herausforderungen narrativ gerahmt und haben Fortschritte in der Handlung zur Folge, so werden die Spieler gleichzeitig vor wechselnde Anforderungen gestellt, die Teilaufgaben auf dem Weg zu einem übergeordneten Ziel entsprechen. Ähnlich einem Puzzle trägt jede erfüllte Aufgabe einen kleinen Teil zur Lösung bei. Abhängig davon wie umfangreich dieser Abschnitt ist, wiederholt sich insbesondere dieser Schritt teils viele Male.

Auch in *Tomb Raider* ist er vielfach präsent und trägt nicht nur zu Fortschritten bei, sondern auch zur Vertiefung der Erzählung, weil die gestellten Herausforderungen nicht folgenlos bleiben. So kann Croft zwar die Spitze eines Funkmastens erreichen und ein Notsignal absetzen, aber das Rettungsflugzeug stürzt durch einen unnatürlich plötzlichen Sturm ab. Bei Auseinandersetzungen mit anderen Anhängern von Himiko, die von Mathias befehligt werden, stirbt Crofts Verbündeter Grimaldi, um ihr die Flucht zu ermöglichen, während sich der verletzte Weiss für sie opfert, damit sie dringend benötigtes Werkzeug aus dem Wrack der *Endurance* bergen kann, statt von Angreifern getötet zu werden. Diesem Verlust von Verbündeten und Zweifel an der Loyalität von Whitman, der durch Äußerungen und eine implizierte Zusammenarbeit mit Mathias als ein Gestaltwandler erscheint, stehen neue Erkenntnisse über die Vergangenheit der Insel gegenüber. Sie lösen nicht nur nachfolgende narrative Ereignisse aus, sondern offenbaren die Pläne von Mathias, das Schicksal von Nishimura und die Bedeutung der Sonnenkönigin bei den Fluchtplänen von der Insel. Auch wird eine weitere Akteursgruppe narrativ vorgestellt, die Oni bzw. Stormguard, die untote Leibgarde Himikos, die im Konflikt mit allen liegt.

In dieser Phase werden darüber hinaus wichtige Informationen präsentiert, die es erlauben zentrale Hintergründe besser zu verstehen. So offenbart sich Mathias als Schatten, indem er nun fanatisch auftritt und seinen Anhängern befiehlt, Croft zu töten, bevor diese den sterbenden Piloten des Rettungsflugzeuges erreichen kann. Durch von Croft entdeckte Wandbilder wird die mysteriöse Sonnenkönigin als unsterblich präsentiert. Hierfür notwendige regelmäßige lebensverlängernde rituellen Opferungen deuten bereits früh das mögliche Schicksal von Nishimura an, sollte Croft scheitern. Die vermeintlich von Himiko über einen Windstoß, der die Flammen löschte, verhinderte rituelle Verbrennung Nishimuras durch Mathias, trägt neben den plötzlichen Stürmen entscheidend dazu bei, Himiko als übernatürliches und sehr mächtiges Wesen zu charakterisieren. Ferner werden auch frühere Ereignisse auf der Insel und ihre Relevanz für die Spiel-Gegenwart diskutiert, so dass nicht nur Charaktere, sondern auch Faktoren der Rahmenhandlung konkretisiert werden.

Diese Informationen und Entwicklungen führen zur entscheidenden Prüfung, der achten Stufe der Heldenreise, die VÖGLER nicht als Höhepunkt, sondern als Krise beschreibt,

bei welcher der Held zu sterben scheint und anschließend wiedergeboren wird. Auch wohne dieser dem Tod bei oder verursache diesen sogar selbst. Ein weiterer oft präsenter Faktor bei der entscheidenden Prüfung sei die Konfrontation des Helden mit dem Schatten, die sich auch in digitalen Spielen sehr oft findet. Kern dieses Schrittes ist somit nicht allein ein Schlüsselpunkt der Handlung, sondern auch die Ursache und Ausprägung der Ereignisse auf den Helden.¹⁰⁹¹

In *Tomb Raider* finden sich mehrere solcher entscheidenden Prüfungen, wenn der von Croft miterlebte Tod von Verbündeten oder das beigewohnte Leid und seine Folgen auf sie berücksichtigt werden, weil sie entscheidend dazu beitragen, ihren Wunsch zu prägen, für keine weiteren Tode unter ihren Kameraden mehr verantwortlich sein zu müssen und den Überlebenden zur Flucht von der Insel zu verhelfen. Die zentrale Krise auf der Reise der Protagonistin findet jedoch statt, als ihr Mentor Roth stirbt. Nachdem es ihr gelungen war, Nishimura zu retten, muss sie selbst aus einem brennenden Palast fliehen. Zwar gelingt es Roth sie per Hubschrauber zu retten, jedoch wird dieser von einem weiteren plötzlichen Sturm getroffen und stürzt ab. Roth findet die herausgeschleuderte Croft und muss sie wiederbeleben, wird jedoch kurz darauf von einem Wurfbeil Mathias' tödlich verletzt und stirbt in Crofts Armen. Dieser traumatische Verlust der Vaterfigur Roth führt zu der von VÖGLER beschriebenen Wiedergeburt der Heldin in Form einer neuen Entschlossenheit, ihre verbleibenden Kameraden zu schützen. Gleichzeitig baut diese Entschlossenheit auf vorherige mehrfach geäußerte Selbstzweifel auf, bei denen sich Croft die Schuld an der Strandung gab, weil sie den Kurs vorschlug, und am Tod von Grimaldi und Roth, die sich für sie opferten.

Mit diesem Ereignis endet allerdings nur die erste der beiden entscheidenden Prüfungen. Obwohl entschlossener, ist Croft weiterhin auf der Insel gestrandet und wird von Mathias und seinen Anhängern bedroht. Das Bestreben ein Boot zu reparieren, wird von dem Tod von Weiss und der Rückkehr Whitmans unterbrochen, der zu einem Schatten geworden ist und Nishimura erneut entführt. Während Crofts verbleibende Verbündete Reyes und Maiava das Boot reparieren, folgt für die Heldin das Vordringen in eine weitere tiefe Höhle, bevor die finale entscheidende Prüfung stattfinden kann. Kern dieser ist die Vorbereitung auf die Auseinandersetzung mit dem Schatten Mathias über das Auffinden von für die Heldin noch fehlenden Informationen über die Ursachen der Stürme und dem Ablauf der rituellen Opfer, die Himikos Leben verlängerten. Statt lediglich die weltliche Macht auf eine Nachfolgerin zu übertragen, werde ihre Seele auf eine erwählte Priesterin übertragen. Indem sich die letzte von diesen jedoch das Leben nahm, sei das Ritual unterbrochen worden und Himiko in einem Zustand zwischen Leben und Tod gefangen, der sich in den Stürmen manifestierte.

Indem Croft im letzten Konflikt des Spiels ihre Schatten Mathias und Himiko besiegt,

.....
1091 Vgl.: Vogler: *Writer's Journey*, S. 155–172

enden auch die interaktiven Abschnitte. Auf ihrem Weg zur Konfrontation mit Mathias, der versucht, Himikos Seele auf Nishimura zu übertragen, muss Croft nicht nur eine Vielzahl an Gegnern überwinden und sich Herausforderungen des Handlungsortes stellen, sondern insbesondere auch eine persönliche Entwicklung durchlaufen und sich einer ihrer größten Ängste stellen. Nachdem nach Weiss kein weiterer ihrer Kameraden umgekommen ist, ist dies der Schutz von ihrer Heroldin Nishimura, an deren Schicksal sie sich über das ursprüngliche Schuldbewusstsein am Schiffsunglück mitverantwortlich fühlt. Ihre Belohnung und damit Schritt neun ihrer Heldenreise besteht folglich aus der Rettung ihrer Kameraden und insbesondere auch in dem persönlichen Reifeprozess. Die Entdeckung des reparierten Bootes von einem Frachter und die Rettung der Überlebenden, wäre ohne Crofts Findung ihrer Stärken nicht möglich gewesen, weil ohne diese kein Sieg über Mathias und über Himiko möglich gewesen wäre und die Stürme weiterhin die Flucht von der Insel verhindert hätten.

Der dritte Akt der Heldenreise mit seinen Schritten Rückkehr (Schritt zehn), Wiederauferstehung (Schritt elf) und Rückkehr mit dem Elixier (Schritt zwölf) fehlt wie der erste dagegen weitgehend. Beide Schatten sind endgültig besiegt und behindern die Abreise von Yamatai nicht mehr und auch andere Formen der Verfolger bleiben aus. Die Entscheidung für die Abreise und damit gegen den Verbleib auf der fremdartigen, jedoch auch sehr gefährlichen Insel fiel ebenfalls bereits früh im Spiel. Während die Rückkehr mit dem Elixier fehlt, findet sich im #Outro zumindest ein kurzer Moment, der eine stattgefundene Wiederauferstehung andeutet, die neben dem Kampf gegen Mathias insbesondere auf den Verlust des Mentors Roth aufbaut, ohne den eine wichtige betreuende Instanz fehlt, was Croft zwingt, noch stärker selbst zu entscheiden. Im #Outro sind die Überlebenden mit der letzten Szene des Spiels auf dem Weg zurück in die vertraute Welt, aus der sie, wie Eingangs im #Intro gezeigt, ursprünglich kamen. Durch ihre Erlebnisse auf der Insel Yamatai wurden sie nachhaltig geprägt, was insbesondere auf Croft zutrifft. Die Prägung stellt eine narrative Verbindung zwischen der unerfahrenen Lara Croft zu Beginn des Spiels und jener mutigen Abenteurerin her, die aus den früheren Teilen der *Tomb Raider*-Reihe bekannt ist.¹⁰⁹² Dies zeigt sich in ihrem letzten inneren Monolog im Spiel, der sowohl eine Zusammenfassung gewonnener Erkenntnisse, als auch einen Ausblick auf künftige Fortsetzungen enthält:

„I’ve been so blind. So naive. For years I resented my father, doubted him like the rest. But he was right about so much. (...) There are so many mysteries that I once dismissed as mere stories. But the line between our myths and truth is fragile and blurry. I need to

.....

¹⁰⁹² Wesentlicher Unterschied bleibt die visuelle Veränderung. Statt Wespentaille und großer Oberweite ist der Körperbau realistischer. Auch die Kleidung wirkt der Umgebung angemessener: statt Hotpants und engem Top sind es nun oft Cargo-Hosen, Westen und Jacken. Auf der narrativen Ebene findet sich zudem eine größere Verletzlichkeit und wiederkehrende Zweifel an den eigenen Fähigkeiten wie auch dem richtigen Vorgehen. stehen Zum Vergleich siehe die Darstellungen im Wiki zur Reihe: <http://tombraider.wikia.com>.

find answers. I need to understand. (...) I’m not going home.“¹⁰⁹³

Mit dieser Aussage wird die Heldenreise von *Tomb Raider* einerseits narrativ abgeschlossen, bietet aber gleichzeitig einen Ausblick auf künftige Abenteuer der Protagonistin im Stil des im Vergleich zu früheren Titeln sowohl narrativ als auch ludisch deutlich veränderten Spiels. Inwieweit zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits Fortsetzungen geplant waren oder erst in Abhängigkeit des kommerziellen Erfolges entwickelt worden sind, lässt sich mangels Quellen nicht sagen. Parallel zu dieser Dissertation erschienen jedoch die Fortsetzungen *Rise of the Tomb Raider* und *Shadow of the Tomb Raider*, die bereits im Titel andeuten, dass der Wandlungsprozess der Lara Croft in *Tomb Raider* fortsetzen wird und sie zur entschlossenen „Grabräuberin“ wird, die der Spieler aus früheren Teilen kennt, in ihrer Persönlichkeit gleichzeitig jedoch der „neuen“ Croft treu bleibt. Auch in der zweiten Fortsetzung setzt sich dieser Reifeprozess fort, als die Protagonistin erkennen muss, dass ihr bisweilen rücksichtsloses Vorgehen bei der Verwirklichung ihrer Ziele Konsequenzen hat. In der Folge lässt sich davon sprechen, dass mehrere Heldenreisen miteinander verknüpft werden, da Croft am Ende des ersten Teils zwar in die vertraute Welt zurückkehrt, diese jedoch mit anderen Augen sieht und Aufgrund der erlangten Erkenntnisse nun nach Yamatai auch andere Mythen untersuchen will.

Die hier an einem Beispiel exemplarisch auf ein Historienspiel angewandte Heldenreise stellt somit eine Form des Aufbaus von Erzählungen dar, die nicht nur eine lange Tradition aus anderen Medien hat, sondern die zudem auch durch die hervorgehobene Position des Protagonisten sehr gut zu vielen digitalen Spielen passt. Durch dessen bereits erläuterte Rolle, ist es der Spieler, der als Held der Erzählung auftritt und in ihrem Zentrum steht. Anders als in nicht interaktiven Medien mit einem vergleichbaren narrativen Aufbau, wird die Heldenrolle hier allerdings aktiv über die technischen Geräte erlebt. Auch wenn die Ereignisse und zu treffenden Entscheidungen oft vorgegeben sind, werden sie jedoch erst durch die Eingaben des Nutzers aktiv erlebbar. Anders ausgedrückt: Die Heldenreise des Protagonisten wird zugleich zu einer immersiven Heldenreise des Spielers.

5.8. Intermediale Erzählungen

Befassten sich die vorangegangenen Kapitel mit dem Aufbau von Erzählungen und zentralen narrativen Elementen, so soll in diesem Kapitel schließlich noch ein Themenfeld behandelt werden, das ebenfalls Relevanz für die Untersuchung der Narrative digitaler Spiele besitzt. Dies sind die intermedialen Erzählungen, also jene, die nicht auf ein Medium beschränkt bleiben,

.....

¹⁰⁹³ Zitat in: Outro des Spiels *Tomb Raider*, erzählt in Form einer Ich-Erzählung welche die letzten Szenen im Spiel, die Reise fort von der Insel Yamatai, begleitet. Die Szene findet sich in: <https://www.youtube.com/watch?v=fo9NLL2gdMo>, Zeitindex: 24:36–25:51.

sondern seine Grenzen überwinden und dabei bestehende Geschichten aufgreifen und diese erweitern. In diesem Kapitel wird damit versucht aufzuzeigen, warum es für Betrachtungen wichtig sein kann, auch Aspekte im Blick zu haben, die vermeintlich außerhalb dessen liegen, was unmittelbar an einem digitalen Spiel untersucht wird. Die Ergänzung von bestehenden Geschichten betrifft, wie die Ausführungen über mögliche Wirkungen von Historienspielen auf Geschichtsbilder bereits gezeigt haben, nicht nur historische Erzählungen, sondern insbesondere fiktionale Geschichten. Im Rahmen dieser Arbeit erscheint es daher sinnvoll, die in Bezug auf Geschichtsthemen bereits begonnenen Ausführungen an dieser Stelle um narrative Kontexte zu ergänzen und aufzuzeigen, welche Ursprünge und Formen eine solche Erweiterung von Erzählungen über Mediengrenzen hinaus haben können. Dadurch baut dieses Kapitel auf die Hintergrundgeschichten auf, in denen ebenfalls auf die Relevanz entsprechend übergeordneter Themen und Universen verwiesen worden war. Hier wird es jedoch weniger darum gehen, die allgemeine Verortung einer solchen festzustellen, sondern insbesondere aufzuzeigen, wie sich Erzählungen verschiedener Medien gegenseitig ergänzen können.

Ähnlich wie IP, beschreibt auch JENKINS digitale Spiele als interaktive Erzählungen,¹⁰⁹⁴ bei denen er anerkennt, dass es bedingt durch die Interaktivität deutliche Unterschiede zu anderen Medien gebe, was die Konstruktion von Erzählungen angehe. Allerdings ist JENKINS insoweit zu widersprechen, da er sich teils zu sehr auf die Einzigartigkeit des Mediums beruft und vorhandene Wechselwirkungen zwischen Medien, wie die oft nach filmischen Gestaltungsmitteln erstellten #Cut Scenes oder aus anderen Medien etablierte Figurenkonstellationen und Erzählstrukturen vernachlässigt: „I want to introduce an important third term into this discussion – spatiality – and argue for an understanding of game designers less as storytellers and more as narrative architects.“¹⁰⁹⁵ Der bereits oft gebrauchte Raum-Begriff unterscheidet sich bei JENKINS folglich. Hier ist es keine Spielwelt mit klaren Grenzen, sondern eher ein metaphorischer Raum, der durch die Erzählung entsteht. Die nachfolgenden Ausführungen sollen daher nicht als Alternative, sondern vielmehr als Erweiterung für das bisher über interaktive Narrationen Gesagte verstanden werden.

In JENKINS' Ausführungen über Formen der räumlichen Erzählung in digitalen Spielen sind es die Evocative Spaces, die für ihr Setting auf bereits etablierte Geschichten zurückgreifen und diese für eine Spielumsetzung adaptieren. Anhand von *Alice im Wunderland* und *Star Wars* erläutert er, wie sich Spiele nicht nur darauf beschränkten, vorhandene Handlungen nachzuerzählen, sondern stattdessen eigene Geschichten erzählen, bei denen das Setting des

.....

1094 Der Begriff fällt nicht, jedoch weisen Jenkins' Ausführungen insbesondere in Bezug auf die Beziehung zwischen interaktiven Spielelementen und vorhandenen narrativen Elementen Gemeinsamkeiten auf. Vgl.: Jenkins: Narrative Architecture, S. 118–122.

1095 Zitat in: Ebd., S. 121. Die anderen beiden Begriffe, auf die sich Jenkins bezieht, sind Spiel und Story.

ursprünglichen Werks zwar erkennbar bleibt, aber bedeutende Unterschiede bei der Story bestehen. Zu nennen sind andere Ereignisse, Figuren oder Zeiten, die aus einer Geschichte etwa ein Pre- oder Sequel machen. Zwar gibt es unzählige Beispiele für den Film zum Spiel bzw. das Spiel zum Film,¹⁰⁹⁶ jedoch handelt es sich bei diesen Lizenzprodukten oft um Werke, denen kein großer kommerzieller Erfolg beschieden ist, da meist in kurzer Zeit versucht wird, den Erfolg einer Marke mit einer Veröffentlichung in einem anderen Medium auszunutzen.

Auch scheitern direkte Adaptionen einer Erzählung oft daran, dass die Spezifika eines Mediums nicht ausreichend berücksichtigt werden, da sich die interaktive Handlung eines Spiels nicht in gleichem Maß in die progressive Struktur eines Film übertragen lässt. Zwar beeinflussen sich beide Arten von Medien teils stark gegenseitig, wie FREYERMUTH richtig darstellt, darunter insbesondere in Fragen der ästhetischen Inszenierung, der Einbettung von Realfilmszenen gerade in den 1990ern oder auch dem Rückgriff auf IT-Themen als Kern der Erzählungen, jedoch stoßen unmittelbare Übersetzungen einer Spiel-Handlung in eine Film-Handlung häufig an ihre Grenzen.¹⁰⁹⁷

Das wohl prominenteste Beispiel für ein solches gescheitertes Unterfangen stellt das gleichnamige Spiel zum Film *E.T.: The Extra-Terrestrial* dar, das innerhalb weniger Wochen produziert wurde und von so schlechter Qualität war, dass es vielfach zurückgegeben wurde und ein großer kommerzieller Flop für das Studio Atari war. Es hatte nicht nur bloß einen kleinen Teil der fünf Millionen produzierten Einheiten verkaufen können, sondern STEVEN SPIELBERG auch \$25 Mio. an Lizenzgebühren zugesagt.¹⁰⁹⁸ Einen wichtigen Grund für die Schwierigkeiten der Übersetzung eines Spiels in einen Film beschreibt einer der Autoren der Spielverfilmung *Prince of Persia: The Sands of Time*, JORDAN MECHNER, wie folgt:

„Whereas in a film it's better to show than to tell, in a video game it's better to do than to watch. Give the story's best moments to the player, and he'll never forget them. Put them into a cutscene and he'll yawn.“¹⁰⁹⁹

JENKINS versteht unter gelungenen Evocative Spaces daher weniger die bloße Verwertung einer bestehenden Erzählung, sondern vielmehr ihre Erweiterung in ihrem bestehenden Universum. Als Beispiel nennt er lediglich *American McGee's Alice*, das vorgebe, LEWIS CARROLLS Erzählung *Alice im Wunderland* fortzusetzen. Hierzu werde eine wahnsinnig gewordene Alice präsentiert, die, nachdem sie ihre Eltern durch einen Brand verloren habe, erneut in

.....

1096 Vgl.: Freyermuth: Games, S. 123.

1097 Genannt werden u.a. The Matrix-Trilogie, Enemy of the State, Minority Report und Avatar. Zu Bezugspunkten zwischen den Medien: Ebd., S. 121–130 sowie 145f.

1098 Vgl.: Kent: Ultimate History, S. 237–239. Laut Kent habe das Spiel ein eintöniges Gameplay, eine enttäuschende Story und eine selbst für die damalige Zeit schlechte Grafik geboten. Ziel des Spiels sei es gewesen, E.T. durch Gefahrensituationen zu steuern, um ihm so beim Bau eines Geräts zu helfen, über das er sein Volk kontaktieren könne. In der Praxis sei E.T. jedoch ständig in Löcher gefallen und gestorben.

1099 Mechner, Jordan: The Sands of Time. Crafting a Video Game Story, zitiert nach: Freyermuth: Games, S. 146.

das titelgebende Wunderland gerufen werde und dort in einer alpträumhaften Welt gegen böse Mächte kämpfen müsse.¹¹⁰⁰ Entsprechend wird hierbei die bekannte Erzählung um neue Facetten erweitert, die sich im ursprünglichen Werk nicht finden, die aber durchaus in der dazugehörigen Welt angesiedelt sein könnte.

Gerade das Beispiel *Star Wars* verdeutliche nach JENKINS zudem wie crossmediale Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Medien dazu beitragen können, eine ursprünglich über eine einzelne Filmtrilogie präsentierte Erzählung zu vertiefen und massiv zu erweitern:

„One can imagine games taking their place within a larger narrative system with story information communicated through books, film, television, comics, and other media, each doing what it does best, each a relatively autonomous experience, but the richest understanding of the story world coming to those who follow the narrative across the various channels.“¹¹⁰¹

Über Bücher, Comics, TV-Serien, Filme, digitale Spiele und weitere Werke¹¹⁰² wird die ursprüngliche Hintergrundgeschichte um den Kampf der Rebellen-Allianz gegen das Galaktische Imperium um neue Handlungsstränge und Perspektiven erweitert. *Star Wars: Knights of the Old Republic* und seine Nachfolger¹¹⁰³ präsentieren eine Erzählung, die „four thousand years before the Galatic Empire“¹¹⁰⁴ angesiedelt ist und damit keine direkten Bezugspunkte auf die bekannten Charaktere und Ereignisse bietet, jedoch durch den im Spiel präsentierten Konflikt zwischen Jedi und Sith eindeutig in der Welt von *Star Wars* zu verorten ist und Spielern damit einen Bezugspunkt auf Bekanntes bietet. Andere Titel, wie die *Star Wars: Jedi Knight*-Reihe,¹¹⁰⁵ führen die Handlung im Anschluss an die erste *Star Wars*-Trilogie (Episode 4–6) fort, nachdem das Galaktische Imperium in *Return of the Jedi* besiegt worden war. In *Star Wars: TIE-Fighter*, einer #Flugsimulation die zeitlich zwischen den Filmen *The Empire Strikes Back* und *Return of the Jedi* angesiedelt ist, übernimmt der Spieler hingegen die Rolle eines Piloten im Dienst des Imperiums. Entsprechend wird hier sowohl eine neue Perspektive präsentiert, als auch die bestehende Erzählung vertieft, da die Filme die Ereignisse vor allem aus Sicht der Rebellen-Allianz, dem Gegner des Imperiums, erzählten und zudem eine zeitliche Lücke zwischen beiden Filmen besteht.

.....
1100 Inhaltsbeschreibung entnommen aus dem Eintrag bei MobyGames: <http://www.mobygames.com/game/american-mcgees-alice>.
1101 Zitat in: Jenkins: Narrative Architecture, S. 124.
1102 Eine umfassende Übersicht zum Star Wars Universum und zu diesem erschienenen Quellen findet sich in der Onlinezyklopädie Wookieepedia, <http://starwars.wikia.com>.
1103 Eine direkte Fortsetzung war Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords. Auch das Massively Multiplayer Online Rollenspiel (MMORPG) Star Wars: The Old Republic ist mehrere tausend Jahre vor den Filmen angesiedelt.
1104 Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung des Spiels.
1105 Diese begann ursprünglich mit Star Wars: Dark Forces, das zeitlich etwa parallel zum Film A New Hope stattfand. Dessen Nachfolger Star Wars: Jedi Knight, Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast und Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy fanden dagegen nach dem sechsten Film Return of the Jedi statt. Zur Beschreibung der einzelnen Titel, siehe: <https://www.mobygames.com/game-group/star-wars-dark-forces-jedi-knight-series>.

Ein weiteres interessantes Beispiel für Evocative Spaces in einer intermedialen Erzählung mit umfangreichen Wechselwirkungen zwischen den eingesetzten Medien stellen außerdem Spiele zur namhaften *The Lord of the Rings*-Saga dar. Auffällig bei diesen ist, dass sich frühe Spiele stark an den Büchern orientieren, während sich Titel, die nach der sehr erfolgreichen Verfilmung des Regisseurs PETER JACKSON entstanden sind, stärker auf diese als auf die Bücher zu berufen scheinen. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die zahlreichen Veröffentlichungen zu diesem Setting sind. Auch wurde versucht zu ermitteln, auf welches Medium sie sich die einzelnen Werke wahrscheinlich beziehen.¹¹⁰⁶

Tab. 5-13: Überblick zu intermedialen Bezügen in Spielen zu J.R.R. Tolkiens Hauptwerk *The Lord of the Rings*
(Stand: 2018. Plattformübergreifende Liste ohne reine Handheld-Titel und Spieleapps, ohne Einbeziehung von *The Hobbit*, *The Simarillion* u.a. Werken, jedoch mit Pre- und Sequels zum Hauptwerk.)

#	Titel	Jahr	Genre	Medialer Hauptbezug
1	<i>Shadowfax</i>	1982	Action	Bücher: Gandalf kämpft auf seinem Pferd Shadowfax gegen Ringgeister.
2	<i>The Fellowship of the Ring</i> (alt: <i>Lord of the Rings: Game One</i>)	1986	Adventure	Bücher: Nacherleben des ersten Teils der Reise der Gefährten des Rings aus Sicht von Frodo und Sam.
3	<i>The Shadows of Mordor</i>	1987	Adventure	Bücher: Nacherleben des zweiten Teils der Reise der Gefährten.
4	<i>Moria</i>	1988	RPG	Bücher: Den Balrog in Moria besiegen (nur geringe Bezüge).
5	<i>J.R.R. Tolkien's War in Middle Earth</i>	1989	Strategie	Bücher: Frei wählbarer Weg für die Zerstörung des „einen Rings“.
6	<i>The Crack of Doom</i>	1989	Adventure	Bücher: Nacherleben des dritten Teils der Reise der Gefährten.
7	<i>J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I</i>	1990	RPG	Bücher / Filme: Reise der Gefährten als Rollenspiel. Bei der CD-Rom Version zudem Szenen aus der Verfilmung Ralph Bakshis von 1978.
8	<i>J.R.R. Tolkien's Riders of Rohan</i>	1991	Strategie	Bücher: Story um Aragorn, Legolas und Gimli in Rohan und Verteidigung von Helm's Deep.
9	<i>J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. II: The Two Towers</i>	1992	RPG	Bücher: Fortsetzung der Handlung des RPG von 1990.
10	<i>J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings: Volume One</i>	1994	RPG	Bücher: Ähnlich wie RPG von 1990, jedoch actionlastiger und starker Fokus auf Frodo
11	<i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i>	2002	RPG	Bücher: Ähnlich früherer Spiele, Fokus auf Frodo.

.....
1106 Suche über: Inspiration: Author - J. R. R. Tolkien bei Mobygames.com. Nicht aufgeführt sind Titel, die nicht der Lord of the Rings-Trilogie entstammen, also z.B. *The Hobbit* sowie Titel, die exklusiv für Handheld-Geräte wie Smartphone, Tablet und PSP erschienen sind, da die dortigen Anlehnungen an die Werke Tolkiens als zu oberflächlich erachtet werden.

#	Titel	Jahr	Genre	Medialer Hauptbezug
12	<i>The Lord of the Rings: The Two Towers</i>	2002	RPG	Filme: Filmszenen und Standbilder aus dem ersten und zweiten Film begleiten den Kampf von Aragorn, Legolas und Gimli.
13	<i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i>	2003	RPG	Filme: Filmszenen und Standbilder begleiten den letzten Teil der Reise mit diversen spielbaren Charakteren.
14	<i>The Lord of the Rings: War of the Ring</i>	2003	Strategie	Bücher: Wählbare Perspektive auf den beschriebenen Konflikt.
15	<i>The Lord of the Rings: The Third Age</i>	2004	RPG / Strategie	Bücher / Filme: Visuelle Anlehnung an Filme, jedoch neue Charaktere. Ereignisse aus kompletter Trilogie.
16	<i>The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth</i>	2004	Strategie	Filme: Audiovisuelle Entlehnungen aus den Filmen bei nachgestellten Schlachten.
17	<i>The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II</i>	2006	Strategie	Bücher: Schlachten, die parallel zu den Filmen stattfanden. Visuelle Bezüge auf Filme.
17a	<i>The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II - The Rise of the Witch-King</i>	2006	Strategie	Bücher: 1000 Jahre nach den Ereignissen von BfME2 tritt der Hexenkönig als neue Bedrohung auf. Visuelle Bezüge auf Filme.
18	<i>The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar</i>	2007	MMORPG	Bücher: Mittelerde als Setting für ein Online-Rollenspiel. Visuelle Bezüge auf Filme.
18a	<i>The Lord of the Rings Online: Mines of Moria</i>	2008	MMORPG	s. LotR-Online; hier mit neuen Orten und Handlungssträngen.
18b	<i>The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood</i>	2009	MMORPG	s.o.
18c	<i>The Lord of the Rings Online: Rise of Isengard</i>	2011	MMORPG	s.o.
18d	<i>The Lord of the Rings Online: Riders of Rohan</i>	2012	MMORPG	s.o.
18e	<i>The Lord of the Rings Online: Helm's Deep</i>	2013	MMORPG	s.o.
19	<i>The Lord of the Rings: Conquest</i>	2009	Action	Filme: Bekannte Schlachten können nachgespielt werden.
20	<i>The Lord of the Rings: Aragorn's Quest</i>	2010	RPG	Filme: Erzählung der Abenteuer von Aragorn zur Zeit der Filme.
21	<i>The Lord of the Rings: War in the North</i>	2011	RPG	Bücher / Filme: Ereignisse im Norden Mittelerdes mit zahlreichen Charakteren aus den Filmen.
22	<i>LEGO The Lord of the Rings</i>	2012	Action	Filme: Humoristische LotR-Nacherzählung mit Lego-Figuren.
23	<i>Guardians of Middle-earth</i>	2012	MOBA	Filme: Figuren kämpfen in Teams in Form einer Multiplayer Online Battle Arena gegeneinander.
24	<i>Middle-Earth: Shadow of Mordor*</i>	2014	Action	Bücher: Prequel zu den Ereignissen in Lord of the Rings.
24a	<i>Middle-Earth: Shadow of Mordor - Lord of the Hunt*</i>	2014	Action	s. ME:SoM; hier mit neuen Orten und Handlungssträngen.

#	Titel	Jahr	Genre	Medialer Hauptbezug
24b	<i>Middle-Earth: Shadow of Mordor - The Bright Lord*</i>	2015	Action	s.o.

Quelle: Mobygames.com, Inhaltsangaben ebd., eigene Einordnung.
*) Zahlreiche kleine DLCs zu ME:SoM wurden nicht aufgeführt, da sie v.a. neuen Funktionen ergänzten.

Diese umfangreiche Aufstellung zu digitalen Spielen zum *Lord of the Rings*-Universum verdeutlicht mehrere Aspekte. Zum ersten ist zu sehen, dass die klassische Erzählung um die Zerstörung des „einen Rings“ durch Frodo Beutlin und seine Gefährten sehr häufig aufgegriffen wird. Entsprechend wurde lange Zeit nur wenig auf die Möglichkeiten des Mediums eingegangen eigenständige Geschichten zu erzählen. Vor dem Hintergrund der technischen Beschränkungen jener Zeit wurden stattdessen lediglich ausgewählte Szenen in interaktive Momente übersetzt, darunter der Kampf Gandalfs gegen Ring-Geister in *Shadowfax* oder die Verteidigung von Helm’s Deep in *J.R.R. Tolkien’s Riders of Rohan*.

Zweitens fällt auf, dass bereits 1990 ein erster Versuch unternommen wurde, die bestehende Erzählung intermedial zu ergänzen, indem Szenen aus der Zeichentrickverfilmung der Bücher von RALPH BAKSHI¹¹⁰⁷ in #Cut Scenes verwendet wurden. Diese Form der Einbeziehung vorhandener Inszenierungen wurde erst mit der Verfilmung der Bücher durch PETER JACKSON erneut gebräuchlich, als in mehreren die Filme begleitenden Spielen Szenen verwandt wurden. Kann die Nutzung von Filmszenen im ersten Beispiel vor allem als visuelle Aufwertung der zwischenzeitlich aufkommenden optischen Datenträger verstanden werden, bei denen der Film und das 12 Jahre später erschienene Spiel abgesehen von der Erzählung in keinem unmittelbaren Zusammenhang standen, so war dies bei den späteren Spielen mitunter anders.

Im Fall der Spiele zu den Filmen JACKSONS wurden nicht nur direkt Werbebilder zu den Filmen für die Cover der Spiele verwendet, es wurden zudem Szenen des Films als #Cut Scenes in die Spiele eingebunden, die Gestaltung der Figuren an die filmischen Vorbilder angepasst und teilweise die Schauspieler für Sprecherrollen engagiert. Auf diese Weise werden die zahlreichen Bezüge des Ursprungswerkes auf die germanische Mythologie, die RUDOLF SIMEK für die Saga identifizierte,¹¹⁰⁸ mit den gestalterischen und dramaturgischen Mitteln der Filme und Spiele in Beziehung gebracht. Spielt der Nutzer also *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), so nutzt er nicht nur das Spiel zum gleichnamigen Film, sondern ihm werden darüber hinaus in die Erzählung eingebettete Elemente der germanischen Mythologie präsentiert – wenn auch nur indirekt durch die vorhandene Ursprungsgeschichte von TOLKIEN.

.....
1107 Informationen zu diesem mit einigen Szenen finden sich hier: http://www.imdb.com/title/tt0077869/?ref_=fn_ft_tt_2.
1108 Simek, Rudolf: Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie (Beck’sche Reihe, 1663), München, 2005.

Drittens fällt eine wichtige Veränderung bei jenen Spielen auf, die etwa in den letzten zehn Jahren erschienen sind. Waren es lange vor allem Nacherzählungen der Handlung der Bücher oder ausgewählte Szenen, so führte der Erfolg der Filme zu einem erneuten sprunghaft gestiegenen Interesse an Mittelerde. Nach verschiedenen Titeln mit einem unmittelbaren Bezug zu den Filmen¹¹⁰⁹ fällt jedoch auf, dass in den späteren Jahren zunehmend Ereignisse und Orte thematisiert wurden, die über die Filme hinausgingen. Mit dem Onlinerollenspiel *Shadows of Angmar* und seinen bisher fünf #Erweiterungen wurden Orte präsentiert, die zwar teils erwähnt, jedoch oftmals nicht gezeigt oder von den Charakteren besucht wurden. Indem dies im Spiel geschieht, wird die bestehende Erzählung damit ähnlich wie bei den früheren Beispielen zu *Alice im Wunderland* und *Star Wars* erweitert. Auch Titel wie *Shadow of Mordor*, *The Battle for Middle Earth II* und die #Erweiterung *Rise of the Witch-King* lassen sich zu solchen Vertiefungen zählen, da in ihnen Inhalte präsentiert werden, die vor, nach bzw. parallel zur Handlung der *Lord of the Rings*-Bücher und Filme stattfinden.

Die von JENKINS genannte Erweiterung oder Fortsetzung einer in anderen Medien bereits vorhandenen Hintergrundgeschichte findet sich in den genannten Beispielen sehr umfassend wieder und zeigt anschaulich auf, dass Spiele nicht darauf beschränkt bleiben müssen, lediglich bekannte Bücher oder Filme zu zitieren. Diese Loslösung vom Quellenmaterial setzt allerdings oft voraus, dass Spieler bereits über grundlegende Kenntnisse des jeweiligen Universums verfügen und somit Akteursbeziehungen oder die in ihm vorgenommene Einteilung in Akteursgruppen kennen, da sonst sehr viele Grundlagen erklärt werden müssten. Dadurch entfällt entsprechend nicht nur ein Teil der Erklärung der Rahmenhandlung, wenn davon auszugehen ist, dass diese dem Zielpublikum bereits bekannt ist, sondern es ist darüber hinaus eine effektive Einbeziehung eines teils über Jahrzehnte gewachsenen fiktionalen Universums möglich. Gerade umfangreiche populäre Erzählungen wie *Star Wars* oder *Lord of the Rings* sind sicherlich zu diesen zu zählen, da bei ihnen auch jenseits der ursprünglichen Werke zahlreiche intermediale Erzählungen veröffentlicht worden sind, in denen immer neue Details über Ursprünge von Konflikten, Historien der verschiedenen Völker, Mythologien und Vieles mehr präsentiert werden.¹¹¹⁰

Durch die Existenz jener Inhalte oder ihrer Ergänzung in die Hintergrundgeschichten der ursprünglichen Erzählungen können auch künftige Spiele auf diesen erweiterten Fundus zurückgreifen und somit unbekanntere Facetten als Settings wählen, die durch das übergeordnete Universum trotzdem vertraut bleiben. Nach JENKINS entstünden dabei Wechselwir-

1109 MobyGames nennt ab dem Start des erstens Films von Jackson im Jahr 2001 über 30 Spiele und Erweiterungen zu diesen, in welchen die Erzählungen Tolkiens als Vorlage dienten. Anders als in der Tabelle wurden hier auch Handheld- und Browser Spiele mitgezählt.

1110 Beispielsweise wurden bei *Star Wars* sogar ganze Werke veröffentlicht, die sich allein mit diesem Thema befassen, so etwa die *New Essential Chronology*, die Ereignisse aus einem Zeitraum von über 100.000 Jahren skizziert und ihnen damit einen Sinnzusammenhang gibt.

kungen zwischen den Medien, weil sich Spiele oft nicht allein auf die ursprünglichen Werke beschränken, sondern auch andere mediale Produktionen einbezögen. Beispiele sind die im vorangegangenen Kapitel erwähnten Comics zu den jüngsten *Tomb Raider*-Rebootveröffentlichungen, die, wie auch vergleichbare Werke zu anderen Spielen, einerseits die Hintergrundgeschichte um Unbekanntes ergänzen und gleichzeitig Fragen über in der Zeit zwischen Spielen stattgefundenen Entwicklungen beantworten. Anders als diese Veröffentlichungen brächten Spiele ihre Erzählungen jedoch nach JENKINS in eine interaktive Form, die es erlaube, jene Wechselwirkungen in eine konkrete erlebbare Form zu bringen.¹¹¹¹

JENKINS' Aussagen über die Evocative Spaces als eine Quelle für die Rahmenhandlungen digitaler Spiele lassen sich auch auf Historienspiele anwenden. Statt fiktionaler Geschichten sind es hier jedoch die Erzählungen von der Vergangenheit für die historische Dokumente, Sekundärliteratur, populäre Medien und die verschiedenen Gedächtnisse als Quelle für die Darstellungen dienen. Inwieweit hier jedoch zwischen populären medial vermittelten Geschichtsbildern und wissenschaftlich abgesicherten Erkenntnissen unterschieden werden kann, bedarf zunächst einer Klärung.

Werden JENKINS' Ausführungen über die Quelle der Evocative Spaces als Grundlage genommen, so fällt auf, dass in erster Linie bereits vorhandene Erzählungen als Ausgangspunkt dienen. Ähnlich wie bei der medialen Erinnerung entstehen diese aus Wechselwirkungen zwischen der Vergangenheit, wie sie fundiert wissenschaftlich ermittelt wurde, und populären medialen Darstellungen, die ihrerseits dazu beitrugen, Vorstellungen zu prägen, wie es damals vermeintlich war. Vorhandene Details wie genannten Kriegsparteien, handelnde Akteure, Militaria oder Jahreszahlen stellen konkrete Bezugspunkte dar, die Nutzern eine zeitliche und lokale Einordnung erlauben und damit einen Wiedererkennungswert bieten, selbst wenn zuvor keine nähere Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Ereignis erfolgt ist. Die unterschiedlichen Erinnerungen verschiedener Nationen oder sogar sozialer Gruppen bei der Interpretation der Ursachen und Folgen jener Ereignisse unterscheiden sich jedoch und bieten damit einen möglichen Ansatzpunkt für die Entwicklung entsprechender medialer Produktionen.

Neben dieser Grundlage für historische Erzählungen kommt mit der Interaktivität zudem eine mediale Besonderheit der digitalen Spiele zum Tragen. Anstatt lediglich ein Ereignis vor einem historischen Hintergrund zu erzählen, neue Perspektiven auf bereits bekannte Erzählungen zu bieten oder über mögliche alternative Verläufe zu spekulieren, wird der Spieler Teil von diesen. Dadurch erlangt das Erzählte eine unmittelbare Bedeutung, da es den Kontext des eigenen Handelns bestimmt. Geschichtereignisse finden damit scheinbar Einzug in eigene Erfahrungshorizonte, auch wenn sie de facto trotz spielerischer Freiheiten auf das beschränkt

1111 Jenkins: *Games Design*, S. 123f.

bleiben, was #Entwickler dem System einprogrammiert haben.

So greifen die einzelnen Spiele der *Assassin's Creed*-Reihe, die bei der Fallanalyse in Kapitel 7 noch ausführlicher behandelt werden soll, auf etablierte Vorstellungen konkreter vergangener Zeiträume zurück, etwa die Kreuzzüge, die italienische Renaissance oder den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Sie untermauern das Gezeigte mit konkreten historischen Ereignissen, Akteuren und audiovisuellen Präsentationen, ergänzen diese jedoch narrativ um eine fiktive bis in die Gegenwart reichende und Jahrtausende alte Verschwörung. Damit erhält der Spieler die Möglichkeit, detailreiche Spielwelten zu bereisen, die sich an allgemein verbreitete Vorstellungen von der jeweiligen Zeit anlehnen, während er gleichzeitig durch die Verschwörungsgeschichte um Assassinen und Templer eine Konstante hat, die sich über die einzelnen Teile der Reihe und ihrer Erzählungen fortsetzt und immer weiter vertieft wird. In der Folge erscheinen die präsentierten Vergangenheiten nicht nur als akkurate Nachbildung, dies ist eine der Prämissen der Spiele,¹¹¹² sondern automatisch auch durch den Filter des Konflikts der beiden Geheimorganisationen.

Der Rückgriff auf bekannte Vorstellungen der Vergangenheit zeigt sich zudem in zahlreichen Spielen mit einer Piratenthematik, darunter den *Monkey Island*- und *Sid Meier's Pirates*-Reihen oder *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Obwohl Piraterie wohl seit der Zeit der ersten Seefahrer stattfindet, fällt auf, dass besonders die Piraterie in der Karibik des 17. und 18. Jahrhunderts in populären Medien thematisiert wird. Auch hier finden sich Vorbilder aus anderen Medien, wie das vermutlich unter dem Pseudonym CAPTAIN CHARLES JOHNSON veröffentlichte Buch *A General History of the Robberies and Murders of the most notorious Pyrates*, das durch seine mit Abbildungen versehenen Biografien berühmter Piraten jener Zeit dazu beitrug, dass sich auch bei jenen Lesern eine Vorstellung vom Aussehen zeitgenössischer Piraten etablieren konnte, die noch nie einem Piraten begegnet waren.¹¹¹³

Auch die vielfach neu aufgelegte und verfilmte Erzählung *Treasure Island* von ROBERT LOUIS STEVENSON ist zu nennen, wie auch unter anderem die populären *Pirates of the Caribbean*-Filme, die in den letzten Jahren ebenfalls gängige Piratenbilder erneut populär machten. Gemein ist den medialen Piraten, dass sie als „Raubeine“ mit auffälligem Kleidungsstil erscheinen, stets zum Kampf bereit und auf der Suche nach Schätzen sind sowie eine große Freiheitsliebe in Abgrenzung zu den weit entfernten Monarchen hatten. Die bildlichen Darstellungen im vorangegangenen Vergleich zeigen die Ähnlichkeiten bei den visuellen Attributen deutlich. Neben Bewegungsfreiheit bietender lockerer Kleidung fallen Dreispitz und

.....

¹¹¹² Dies wird später noch näher erläutert. Kurz gefasst wird impliziert, dass der Protagonist die Vergangenheit nacherlebt wie sie „wirklich“ gewesen ist, weil dies in den Genen seiner Vorfahren auf eine abrufbare Weise festgehalten wurde.

¹¹¹³ Johnson, Charles: *A General History of the Robberies and Murders of the most notorious Pyrates*, Großbritannien 1724.

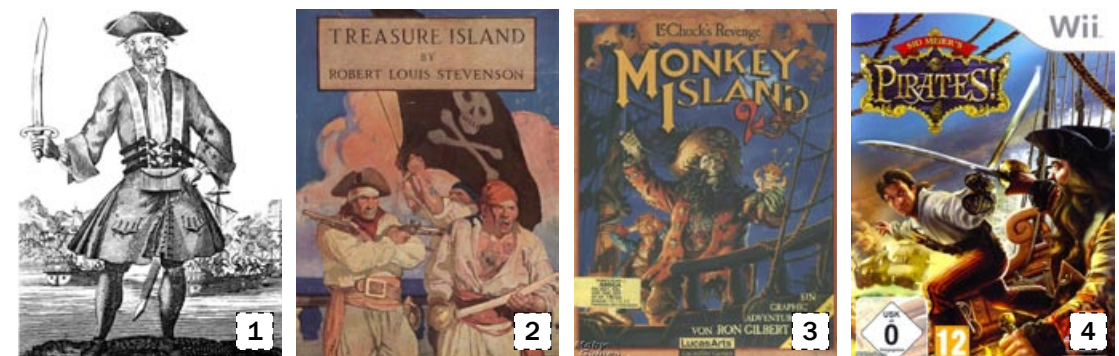


Abb. 5-14: Vergleich medialer Piratendarstellungen.
Auffällig sind die Ähnlichkeiten trotz unterschiedlicher Medien und großem zeitlichen Abstand:
(1) „Blackbeard the Pirate“, 1724, Gravur von Benjamin Cole in JOHNSONS *General History*.
(2) Cover von *Treasure Island*, 1911, Zeichnung von Newell Convers Wyeth.
(3) Cover von *Monkey Island 2: LeChucks Revenge*, 1992, Amiga Version.
(4) Cover von *Sid Meier's Pirates!*, 2010, Wii Version.

Kopftuch als übliche Kopfbedeckungen neben der Bewaffnung mit einhändigen Klingenwaffen und Pistolen besonders auf.

Werden Themen der Zeitgeschichte behandelt, so zeigt sich der Rückgriff auf etablierte Erzählmuster deutlich. Gerade bei oft behandelten Ereignissen wie dem Zweiten Weltkrieg zeigt sich, wie sehr Historienspiele auf etablierte Rollen zurückgreifen und aus anderen Medien zitieren. So gibt es nur sehr wenige Titel, in denen es möglich ist, Angehörige der Achsenmächte zu spielen, während der Kampf gegen diese als narrative Rahmung die Regel ist. Dieser Fokus erklärt sich nicht aus ludischen Gründen, sondern vielmehr aus einer etablierten Rollenzuteilung: Das Handeln der Achsenmächte ist böse und stellt damit den Anlass für den Kampf der guten Alliierten dar. Erscheint dies historisch besonders wegen begangener Kriegsverbrechen naheliegend, zu nennen wäre beispielsweise der Massenmord an Juden und anderer Gruppen, Folter, Hinrichtungen und die Unterdrückung der Meinungsfreiheit, so fällt auf, dass die Rollenzuteilung übernommen wird, obwohl viele der genannten Verbrechen in den Spielen nicht thematisiert werden. Auch fehlt durch die Verwendung der etablierten Muster eine differenzierte Darstellung, die auch Kriegsverbrechen auf alliierter Seite behandelt, so etwa die Bombardierung von Wohnvierteln oder die Atombombenabwürfe. Inwieweit hier Vorwürfe von Geschichtsrevisionismus vermieden werden sollen, lässt sich nicht klar beantworten, jedoch scheinen die Gründe gemessen an der allgemein geringen Behandlung jener und vergleichbarer Themen in Historienspielen wohl am ehesten in der genannten Wiederverwendung etablierter Narrative zu liegen.¹¹¹⁴

Sind Achsenmächte dagegen spielbar, so erfolgt dies oft bei kontrafaktischen #Strategiespielen, in denen diese nur einige der Vielzahl an spielbaren Akteuren ausmachen. Losgelöst von historischen Entwicklungen erlauben sie es dann, den eigenen Stellvertreter mithilfe von

¹¹¹⁴ Ausnahmen bilden vor allem konkrete Einzelereignisse, die sich im Spiel darstellen lassen, wie Folter und Hinrichtungen als Symbolen für die Grausamkeit des jeweiligen Antagonisten im Spiel, die dazu das Handeln und die Motive des Protagonisten zu begründen.



Abb. 5-15: Beispiele für Titel mit spielbaren deutschen Akteuren: *Axis & Allies* und *Panzer General III*.

taktisch-strategischem Vorgehen zum Sieg über die Gegner zu führen. Beispiele hierfür wären das auf einem Brettspiel basierende *Axis & Allies* oder die *Hearts of Iron*-Reihe. Auch in #Fahrzeugsimulationen wie den *Panzer General*- und *Silent Hunter*-Reihen lassen sich wiederholt Angehörige der Achsenmächte spielen, was gerade auch damit zusammenhängen dürfte, dass die Geschichtsbezüge auf das Militärgeschichte reduziert sind und die Anlässe für die genannte Gut- und Böse-Einteilung keine Rolle spielen.

Spielerisch wie auch erzählerisch ergeben sich durch diese Loslösung von historischen Entwicklungen deutlich mehr Möglichkeiten, als dies bei einem Titel der Fall wäre, der sich darauf beschränkt, einen konkreten Moment nachzuerzählen. Entsprechend knüpfen vergleichbare kontrafaktische Historienspiele stark an etablierte Erzählungen anderer Medien an, in denen Geschichtsverläufe unter einer spekulativen Änderung bestimmter Faktoren diskutiert werden, darunter etwa dem frühen Tod eines wichtigen Akteurs, die Serienproduktion und der Einsatz von „Geheimwaffen“ oder eintretende Siege statt Niederlagen in einer Schlacht.¹¹¹⁵ Können entsprechende alternative Erzählungen von Vergangenheit in den anderen Medien lediglich passiv vermittelt werden, ist es in Historienspielen der Nutzer selbst, der über Geschichtsverläufe entscheiden kann. Gleich ob über spielerisches Können, ein umfassendes Verständnis der Mechaniken oder schlicht Glück wird es ihm in Abhängigkeit von den Freiheiten des jeweiligen Spiels ermöglicht, bekannte Verläufe nachzuspielen oder die Vergangenheit gänzlich umzustellen.

Knüpfen etablierte Narrativen über Ereignisse wie den Zweiten Weltkrieg neben den

.....
1115 Siehe hierzu u.a. auch die Ausführungen in Kapitel 2.4 und 3.2.

Gedächtnissen insbesondere auch an andere Medien an, so verhält es sich bei Historienspielen mit kontrafaktischen Abläufen anders. Stattdessen sind es hier eher bestimmte Vorstellungen, die nicht auf umfassende Gedächtnisse zurückgehen, sondern eher Militäraliebhhaber ansprechen. Anders ließe sich wohl die detailreiche Nachbildung von konkreten Fahrzeugen in Spielen mit einem teils enormen Einarbeitungsaufwand nicht erklären. Anders als bei Gesamtbetrachtungen des Krieges unter sozialen, gesellschaftlichen, politischen oder kulturellen Gesichtspunkten rücken bei jenen Titeln die Fahrzeuge selbst in den Fokus. In der Folge finden sich gerade im Internet zahlreiche Detailsdiskussionen darüber, welches U-Boot das Bessere sei oder wie U-Boote Einfluss auf Kriegsverläufe gehabt hätten.¹¹¹⁶ Auch die dabei stattfindende Loslösung der Militaria von den anderen genannten Perspektiven hat jedoch durchaus ihre Berechtigung in medialen Untersuchungen eines Ereignisses, knüpfen doch auch sie an andere Medien an, die sich ebenfalls diesen speziellen Ausschnitten der Geschichte widmen. Hier bestehen die Wechselwirkungen also sowohl zwischen Medien, als auch zwischen Erinnerungskulturen, die um den passenden Umgang mit der Vergangenheit streiten.

Die Ausführungen zur medialen Erinnerung haben bereits gezeigt, wie vielfältig die Möglichkeiten für die Vermittlung von Geschichtsbildern sein können und auf welchen Wegen diese entstehen können. In Bezug auf die Verwendung von Evocative Spaces wirft dies die Frage auf, ob gerade die populären virtuellen Kriegsszenarien dazu beitragen können, mit anderen Medien vergleichbare Bilder zu prägen. Dies lässt sich in Ermangelung fundierter empirischer Untersuchungen nicht beantworten, jedoch liegt eine Vermutung nahe, dass etwa ein wesentlicher Fokus auf taktischen Entscheidungen kaum etwas dazu beitragen kann, um ein differenziertes Geschichtsbild eines Ereignisses zu vermitteln. Inwieweit jedoch das hierbei präsentierte Bild mit bestehenden Bildern zum gleichen Ereignis in Konkurrenz tritt und Spieler entscheiden, welches die Vergangenheit glaubwürdiger porträtiert, wäre ebenfalls noch zu klären. Durch die Vielzahl an Titeln erscheint eine Vermittlung einseitiger Bilder ebenso möglich, wie die Anregung über einen Konflikt nachzuforschen, wenn dieser so präsentiert wird, dass er neugierig macht oder Fragen aufwirft.

Gleichwohl darf nicht außer Acht gelassen werden, dass Geschichtsbilder nicht allein aus einem Medium, sondern aus unterschiedlichsten Quellen stammen. Dies wirkt sich nicht nur auf die Vorstellungen der Nutzer aus, sondern auch auf die #Entwickler und #Publisher. Die Frage, ob ein Thema auf eine bestimmte Art dargestellt wird, weil es Nutzer entsprechend erwarten und dies als verkaufsfördernd angenommen wird, lässt sich mangels Informationen kaum beantworten, obwohl sie zentral für die Arbeit mit Historienspielen wäre. Gleiches gilt

.....
1116 Siehe etwa das internationale Forum zu allen Arten von Kriegsschiffen der Neuzeit bei <http://www.subsim.com/radioroom/index.php>, wo neben Spielen und Modifikationen zu diesem Themenfeld insbesondere auch historische Gegebenheiten diskutiert werden.

für die vorhandenen Geschichtsbilder und ihre (ausbleibende) Hinterfragung, wenn ein neues Spiel entsteht. Hier könnte daher ein vertiefter Blick auf inhaltlich ähnlich Spiele bereits helfen, Einblicke darüber zu gewinnen, worauf sich die Designer bei ihrer Arbeit gestützt haben. Sind Ergänzungen zu den geschilderten fiktionalen Universen vergleichsweise einfach möglich, die Zustimmung der Rechteinhaber vorausgesetzt, da hier größere Zeiträume und -Ortswhalen möglich sind, so sind Geschichtsthemen oft wesentlich enger begrenzt, da hier häufig durch dargestellte Technik, präsente Akteure und ähnliche Details eine klare zeitliche und räumliche Verortung möglich ist. Mit entsprechenden Kenntnissen lässt sich diese leicht erkennen und als fehlerhaft oder fehlerfrei einstufen.

6. Methodensäule 4: Indikatoren für die Rezeption

Die Auseinandersetzung mit Historienspielen, und digitalen Spielen generell, erschöpft sich nicht allein an spielinternen Aspekten die in den drei vorangegangenen Methodensäulen beschrieben worden sind. Bereits im Rahmen der Quellenkritik wurde festgestellt, dass es für viele Forschungsfragen notwendig sein kann auch den Entstehungsprozess oder möglicherweise vorherrschende Vorstellungen der Vergangen mit einzubeziehen, um die Spiele als populäre mediale Produktionen begreifen zu können, die Teil gesellschaftlicher Diskurse sind. Ferner wurden bei den Ausführungen zu möglichen Forschungsfeldern die Begriffe Produsage und Spielkultur vorgeschlagen, die sich nicht an der Frage erschöpfen, ob Spiele staatlich anerkanntes Kulturgut sein können oder nicht, sondern in welcher Beziehung sie und ihre Nutzer zu außerspielischen Themenfeldern wie Kultur, Gesellschaft, Politik und vielen weiteren stehen. Eine Vielzahl an Themen aus diesen Bereichen, die erst infolge der Auseinandersetzung mit dem Medium offensichtlich werden können, wurden in Tabelle 3-8 angedeutet. Viele von diesen Themen, darunter Messen und Tagungen, Spielejournalismus, die Festigung von Genres oder auch Marktentwicklungen wie der derzeit stark wachsende Markt für Mobile- und Onlinegaming, gründen sich weniger auf einzelne Spiele, sondern können als Indiz für die große Popularität des Mediums insgesamt angesehen werden.

Da im Analysemodell vornehmlich eine unmittelbare auf Spiele bezogene praktische Anwendbarkeit angestrebt wird, werden die letztgenannten und mit ihnen verwandte Aspekte in dieser vierten und letzten Methodensäule nicht näher behandelt werden. Dies soll keinesfalls implizieren, dass sie es nicht Wert sind analysiert zu werden oder dass sie für Forschungsfragen rund um Historienspiele keine Relevanz besitzen. Vielmehr soll die Beschränkung dazu dienen den Blick auf die Auseinandersetzung der Nutzer mit konkreten Spielen zu schärfen und darüber die nachfolgenden Beispiele möglichst prägnant beschreiben zu können. Trotz dieser Beschränkung müssen die nachfolgend behandelten Themenkomplexe wegen der Vielfalt an untersuchbaren Spielen und deren ständiger Weiterentwicklung exemplarische Beispiele bleiben. Entsprechend wird bei den nachfolgend ausgewählten Beispielen für die Indikatoren einer Rezeption von Spielinhalten nicht der Anspruch erhoben, dass das Gesagte repräsentativ ist, noch könnte es das durch die in Kapitel 3.2. erläuterten gewaltigen Markt¹¹¹⁷ sein. Gleichwohl soll versucht werden über die Ausführungen zu den Auswahlindikatoren #Modding, Ratgeber, Hommagen und gesellschaftliche Diskurse wichtige Einblicke in dieses Themenfeld zu geben und das Verständnis dafür fördern, dass Spiele mehr bieten als innerhalb der Grenzen des Systems passiert. Die ausgewählten Themen decken dabei eine wichtige Bandbreite von Werken ab, die aus Spielen heraus entstehen und einen direkten Bezug zu

¹¹¹⁷ Markt meint in diesem Zusammenhang sowohl Produktion, Verbreitung, als auch die Auseinandersetzung mit dem Medium.

diesen haben.

Wird davon ausgegangen, dass die klassische Nutzung wesentlich die Anwendung der gegebenen Möglichkeiten und die Auseinandersetzung mit den präsentierten Inhalten beinhaltet, so fällt bereits auf, dass Betrachtungen Defizite aufweisen müssen, die sich allein auf diesen Schwerpunkt beschränken. Auch wenn die Nutzung sicherlich der zentrale Punkt bei der Auseinandersetzung mit Spielinhalten ist, so bleibt er bei weitem nicht der einzige. Wie nachfolgend gezeigt werden wird, nutzen zahlreiche Spieler die Möglichkeiten, die ihnen gegeben sind und setzen sich auch auf einer Meta-Ebene mit dem Spiel auseinander. Die dabei entstehenden Werke können daher zum Bereich der Producersage gezählt werden, weil hierbei bestehende Inhalte verändert bzw. erweitert werden oder Werke außerhalb der unmittelbaren Grenzen der Spielwelt entstehen.

Zahlreiche Arten dieser Werke bleiben zudem nicht allein auf der Festplatte der Autoren, sondern werden einer weltweiten Öffentlichkeit präsentiert. Können die Werke im Spiel genutzt werden, wie etwa bei #Modifikationen oder Ratgebern der Fall, so erlaubt die Präsentation an einem frei zugänglichen Ort wie dem Internet eine Form der Bereitstellung, über die auch andere Nutzer in die Lage versetzt werden, das betreffende Werk selbst zu nutzen und damit das eigene Spielerlebnis aktiv zu beeinflussen. Durch die Möglichkeit bestehende Spielinhalte zu verändern oder von Erfahrungen anderer Nutzer zu profitieren, kommt es zu einer vertieften Auseinandersetzung mit den interaktiven Inhalten, die Spieler sogar befähigen können Designentscheidungen zu hinterfragen und nach eigenem Ermessen zu korrigieren. Dies ist insbesondere bei den nachfolgend behandelten #Modifikationen der Fall ist, während die Ratgeber dagegen möglicherweise Zugang zu Facetten gewähren, die allein über eigene Erfahrungshorizonte verschlossen bliebe. Im Fall der Historienspiele und der bei ihnen vorgenommenen Einbettung der Geschichtsthemen, bieten sich hier folglich wichtige Einblicke in Geschichtsverständnisse, wenn die #Entwickler der #Modifikationen der Meinung sind, dass Spielinhalte einer Veränderung bedürfe, die von ihnen implementiert wird.

Andere Indikatoren für die Popularität deuten dagegen Bedürfnisse der Spieler an, das „so tun als ob“ Prinzip, dass den allermeisten Arten von Spielen zugrunde liegt, auch auf die Realität zu übertragen. Entsprechende Werke aus dieser Kategorie betreffen unter anderem Fan-Fiction, in denen an in Spielen präsentierte Erzählungen angeknüpft wird, indem eigene Geschichten geschrieben werden, die zwar an das virtuell Erlebare anknüpfen, jedoch eigenständige Erzählungen bieten. Das Rollenspiel in der Realität findet sich darüber hinaus gerade auch beim Cosplay wieder, bei dem Outfit und Gebaren an Figuren aus Spielen angelehnt werden.

Wie bereits unter anderem bei der Methodensäule zur Quellenkritik und den Einfluss-

faktoren auf die Entwicklung angeführt worden ist, sind es auch Debatten um Inhalte, die Inhalte von Spielen prägen können. Eine der bekanntesten in Deutschland war die so genannte Killerspiel-Kontroverse, bei der Kritiker neben anderen Behauptungen vorbrachten, dass Spiele eine Mitschuld an Jugendgewalttaten und besonders an Schulamokläufen trügen.¹¹¹⁸ Weitere weniger offen geführte, jedoch nicht minder präsente Debatten betreffen eine wahrgenommene Realitätsnähe der audiovisuellen Darstellungen, die in der Indizierung oder den Verboten zahlreicher Titel ihre extremen und in der Entwicklung und Anwendung der Alterseinstufungen ihre weniger extremen Ausformulierungen findet. Auch positive Ansätze wie etwa die spielerische Vermittlung von Wissen oder therapeutische Wirkungen des Spielens können bei diesem Themenkomplex genannt werden, wie auch das Abhalten von Messen für Neuheiten oder Festivals auf denen die Vielfältigkeit digitaler Spiele zelebriert wird. Durch die genannte Notwendigkeit einer Auswahl werden diese Facetten mit Ausnahme der Killerspiel-Kontroverse hier nicht weiter thematisiert. Die folgende Bildstrecke gibt daher lediglich einen ersten Eindruck von der Vielfalt der Indikatoren für die Rezeption von Spielen und -inhalten.

Diese folgenden Szenen deuten bereits an, wie vielfältig Spielinhalte und Entwicklungen des Mediums rezipiert werden. Als zentraler Bestandteil kann die Überschreitung medialer Grenzen gesehen werden, die bei allen Beispielen zu sehen ist. Dem künstlerisch-kreativen Bereich lassen sich die Bilder eins, zwei und drei zuordnen, da hier auf Motive aus Spielen, eine Röhre aus den *Super Mario*-Spielen, ein Game Boy und Kostüme aus *Assassin's Creed III*, Bezug genommen wird. Neben dem Akt der Anfertigung entsprechender Gegenstände bzw. Kleidungsstücke lässt sich die Arbeit auch als Auseinandersetzung mit den Spielinhalten sehen, die ein so-tun-als-ob erleichtert, dass auch im Schauspiel wie auch dem Spiel von Kindern gang und gebe ist. Der Game Boy aus Pappe kann dagegen als eine Hommage an eine berühmte Spielekonsole gesehen werden, die den Markt für mobile Gaming stark beeinflusste und lange vor Smartphones und Tablets aufzeigte, dass Spielspaß nicht Ortsgebunden sein muss. Auch erlaubt die Arbeit an jenen Spielgeräten aus Pappe eine Assoziation mit eigenen Spielerlebnissen, sofern die Originale einst selbst genutzt worden sind.

Auch die Gamescom und die in Kapitel 6.4. noch thematisierten Play-Festivals auf Bild vier und fünf sind ebenfalls mehr als eine bloße öffentliche Präsentation von Spielthemen. Durch das Zusammenkommen zahlreicher unterschiedlicher Akteure, wie etwa bei der gezeigten Gesprächsrunde bei der Play15 auf Bild vier, lassen sich umfangreiche Erkenntnisse gewinnen, da jene Teilnehmer unterschiedliche Herangehensweisen und ihre Perspektiven zu gemeinsamen Fragen diskutieren. Durch die Erweiterung um einen nicht frei zugänglichen Fachbereich wie jenen auf der Gamescom, bei dem sich Branchenvertreter austauschen,

.....
1118 Näher erläutert in Kapitel 6.4. zu öffentlichen Diskursen.

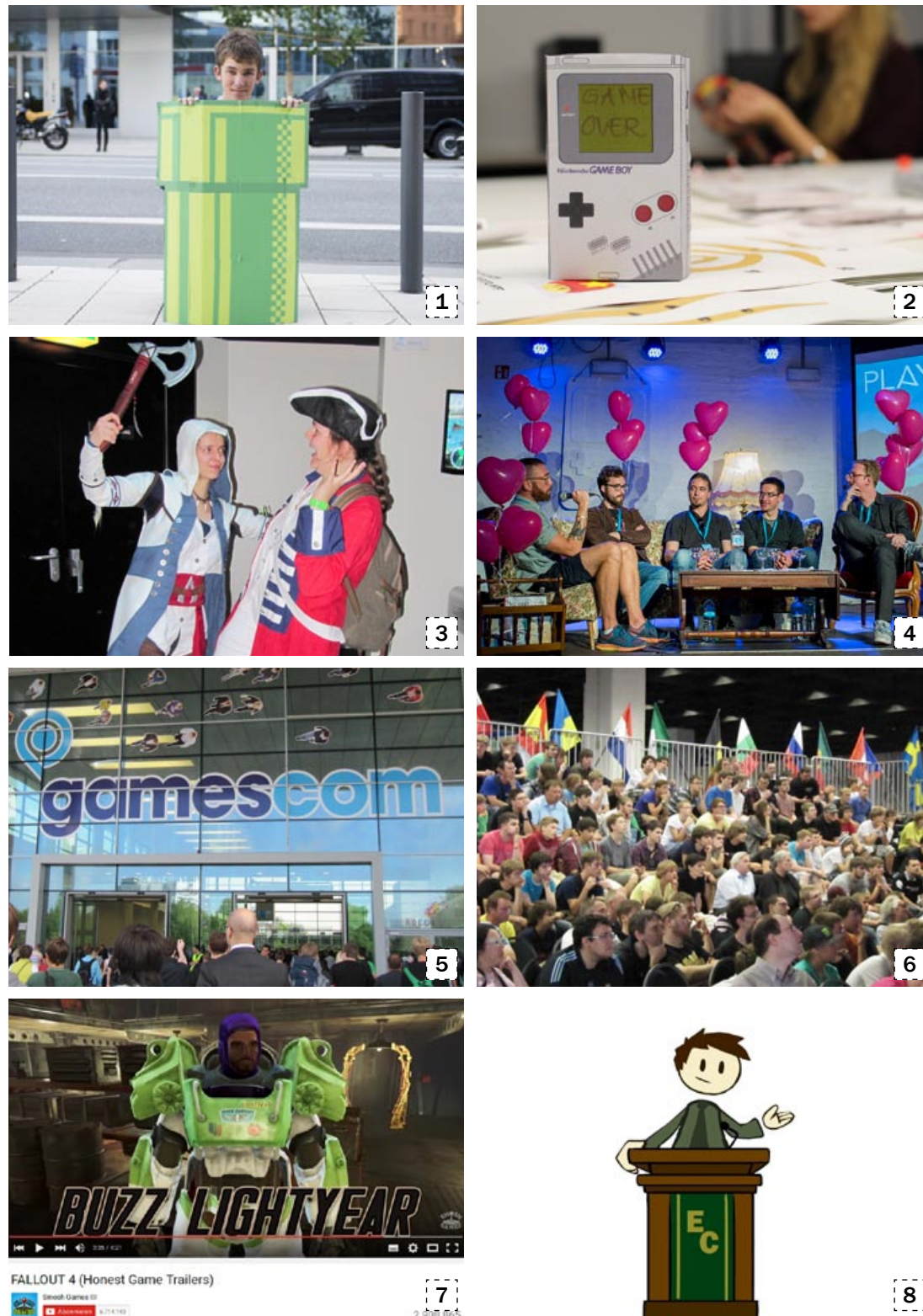


Abb. 6-1: Beispiele für Auseinandersetzungen mit dem Medium jenseits seiner unmittelbaren Grenzen. (1) Spiel mit dem Nachbau eines Spielelements aus *Super Mario Bros.* (2) Nachbau eines Game Boys aus Karton. (3) *Assassin's Creed III* Cosplay. (4) Fachdiskussion beim Play15-Festival. (5) Europas größte Fachmesse, die Gamescom. (6) Zuschauer beobachten eine eSport-Veranstaltung auf der Gamescom. (7) Satire im *Honest Game Trailer* zu *Fallout 4*. (8) Diskussion von Themen des Game Designs in der *Extra Credits*-Webserie.

wurde darüber hinaus ein Forum geschaffen das die Veranstaltungen auch abseits der bloßen Präsentation neuer Produkte und Technologien für Vertreter der Fachwelt interessant macht.

Das auf Bild sechs gezeigte eSport Event zu *World of Tanks* im Rahmen der Gamescom 2012 zeigt dagegen bestehende Parallelen zu klassischen Sportarten auf, die ebenfalls öffentlich vor Zuschauern ausgetragen werden. Auch wenn sich die Anforderungen an die Spieler unterscheiden, so handelt es sich auch beim eSport um eine Beschäftigung, die ähnlich klaren Regeln folgt wie etwa ein Fußballspiel im Stadion. Erlauben Kenntnisse der Regeln den Anhängern das gemeinsame Fachsimpeln und die Einordnung von Entwicklungen auf den Leinwänden, so profitieren die Spieler von Organisationsstrukturen, internationalen Turnieren und Preisgeldern.

Satirische Beiträge wie die *Honest Game Trailers*-Webserie auf Bild sieben und die Diskussionen von Themen der Game Studies in *Extra Credits* auf Bild acht sind dagegen Formen der Auseinandersetzung, die von den Möglichkeiten, der Verbreitung und der Zugänglichkeit des Web 2.0 profitieren, die auch an späterer Stelle im Rahmen der musikalischen Hommagen noch näher behandelt werden. Satirische Kommentare zu Spielen stellen eine Fortsetzung von Satiren zu anderen Medien da und bedürfen für das umfassende Verständnis entsprechender Kenntnisse des jeweiligen Werkes und zahlreicher popkultureller Referenzen, um das Gesagte und Gezeigte einordnen zu können. Ein wichtiger Ausgangspunkt für jene Aussagen stellen dabei Widersprüchlichkeiten und Kuriositäten dar, die während des Spiels auffallen:

„Step into the shoes of the sole survivor of Vault 111, a protagonist that finally doesn't look like he's made of melted plastic (...). Then strike out into the wasteland on a mission to find the man who kidnapped your infant son [Sean] – until you get distracted by picking up garbage, building a basketball court, rescuing a beer-making robot, pretending to be a super hero, helping a nerd get laid and accessorize your dog: [zu sehen ist ein Bild des Hundes mit diversen Accessoires] Aww he looks so cute in that body armor! Wait, who's Sean again?“¹¹¹⁹

Extra Credits weist nach Aussage der Autoren¹¹²⁰ ähnliche Intentionen wie die Play-Festivals auf, nämlich die Information über Spiele, um Designentscheidungen, Inhalte, Mechaniken, Darstellungsformen, Einsatzbereiche und vieles mehr zu erläutern. Anders als bei dem genannten Festival und vergleichbaren öffentlichen Veranstaltungen, werden die Inhalte jedoch in kurzen, wenige Minuten langen Episoden erläutert. Stilistisch an einen Vortrag mit Off-Kommentar und Einblendungen erinnernd, präsentieren *Extra Credits* dabei komprimiertes Wissen, dass durch die lockere Sprache und die Auswahl der Einblendungen leicht

.....

1119 Zitat in: <https://www.youtube.com/watch?v=Y90uj8hs78c&index=13&list=PLImKFecYFCzKacBAZGzcJEVn9OWN1PFZ>, Zeitindex: 1:15–1:55. Die Aussage zu Gesichtern ist ein Verweis auf frühere Spiele des Entwicklerstudios, die durch die verwendete Engine einen markanten Stil aufwiesen.

1120 Adresse des Kanals: https://www.youtube.com/channel/UCCODfTcd5M1JavPCOr_Uydg. Intentionen werden in dem dazugehörigen Einstiegsvideo des Kanals erläutert: Watch *Extra Credits* - Because Games Matter,.

verständlich bleibt und nach den Kommentaren zu urteilen, sowohl unterhaltend als auch informativ wirkt. Durch den Ableger Extra History wird diese Präsentationsform auch auf Geschichtsthemen angewandt, worunter sich jedoch nur wenige Beiträge mit unmittelbaren Bezügen auf Historienspiele finden, darunter *Total War: Rome II*, mit dem der Ableger der Webserie begann und *World of Tanks*.¹¹²¹ Präsentiert werden dagegen sonst vielfältige Themen wie der erste Kreuzzug, die Südseebase des 18. Jahrhunderts, die Herrschaft Justinians I., das Zulu-Reich, die japanische Sengoku-Jidai Zeit und die Entstehung von Papiergeld.

Diese acht Beispiele sollen lediglich einen ersten Eindruck der Vielfalt möglicher Themenfelder bei der vierten Methodensäule vermitteln und werden daher nicht weiter ausgeführt. Entsprechend erhebt der Überblick keinen Anspruch darauf die genannten Themen oder mögliche weitere Formen der Auseinandersetzung mit Spielen jenseits ihrer medialen Grenzen erschöpfend zu behandeln. Um konkrete Einblicke in exemplarisch ausgewählte Themenbereiche zu geben, werden nun die Themen #Modding, Ratgeber, Hommagen und öffentliche Diskurse in separaten Kapiteln erläutert. Diese Themen wurden ausgewählt, da sie eine große Bandbreite der Auseinandersetzung abdecken, die von der Veränderung eines Spiels, der Aufschlüsselung seiner Inhalte und Mechaniken für Dritte, über die musikalische Ehrung, bis zu spielübergreifenden öffentlichen Auseinandersetzungen mit dem Medium insgesamt reichen.

6.1. Modding

Die #Modifikation von digitalen Spielen ist bereits dem Namen nach ein Akt der Veränderung, den es in dieser Form ausschließlich bei diesem Medium gibt. Während argumentiert werden könnte, dass auch ein Buch oder ein Film veränderbar sind, indem Kapitel oder Szenen neu angeordnet werden, so bliebe es hierbei bei der Veränderung von bestehenden Reihenfolgen. #Modifikation, oder für gewöhnlich kurz „Mods“, gehen darüber hinaus deutlich

.....
1121 Wie die Akteure zu Beginn von Rome: The Punic Wars - I: The First Punic War erläutern, habe das Entwicklerstudio The Creative Assembly sie gebeten Videos über römische Geschichte zu erstellen. Statt einer direkten Werbung zu den Vorzügen des Spiels ging es dabei offenbar darum – dies wird nicht gesagt, lässt sich jedoch aus den Aussagen ableiten – die römische Antike über ein Kanal populär zu machen, dessen Videos mehrere hunderttausend Mal aufgerufen werden und die über die sozialen Netzwerke verbreitet werden können. Dies lässt sich damit als indirekte Werbung für das Spiel verstehen, da weniger das Werk, sondern ein darin behandeltes Thema präsentiert wird. Vgl.: https://www.youtube.com/watch?v=EbBHK_zLTmY, Zeitindex 0:09–0:51. Wurden die vier Episoden über die punischen Kriege also durch ein Entwicklerstudio als eine Marketingmaßnahme unterstützt, wird dies bei späteren Episoden von Extra History derzeit nur noch beim Video zur Schlacht von Kursk für World of Tanks erwähnt, bei der dies durch dessen Entwickler Wargaming.net unterstützt worden sei. <https://www.youtube.com/watch?v=C-UvLZSK3CI>, Zeitindex: 0:05–0:10. Andere Episoden der Webserie, wie auch die Themenauswahl, erfolgen über Patreon, eine Finanzierungsform, die dem bekannteren Kickstarter ähnelt und Mikroinvestitionen bereits ab einem Dollar zu tätigen, um das jeweilige Projekt zu unterstützen. Ankündigung: <https://www.youtube.com/watch?v=SZPT-sCSFq0>.

weiter, wie die Definition von HANNA E. WIRMAN zeigt:

„Game modifications, or „mods,“ are the ways in which players alter the artwork and other content of video games. (...) Such modifying requires a degree of technical skill and may focus on the sound, graphics, maps, mechanics, narrative, game modes, or physics of the game. From the player’s perspective, a mod can, for example, offer new items or characters to play with. Modifications fall into wider categories of custom content, user-generated content, and player co-creativity.“¹¹²²

In der Definition werden bereits technische Möglichkeiten und Formen von Veränderungen umrissen, so dass die Eigenständigkeit dieser nutzergenerierten Inhalte im Vergleich zur bloßen Neuordnung der zuvor genannten Medien deutlich wird. Die Möglichkeit Spielinhalte zu verändern oder sogar neue hinzuzufügen, geht auf die Eigenschaften der Spielsysteme zurück. Wie insbesondere im Kapitel zur Ludologie ausführlich dargestellt worden ist, sind Spiele Konstrukte aus Regeln, Strukturen, Bedingungen und Abhängigkeiten, die um audiovisuelle Elemente ergänzt und damit für Nutzer greifbar werden. Bei einer #Modifikation werden diese Inhalte entsprechend verändert, so dass sich in der Folge auch das Spielerlebnis insgesamt verändern kann.

Abhängig von der Art und dem Umfang der #Modifikation können Veränderungen sehr klein ausfallen, etwa durch die Anpassung eines grafischen Elements und der Korrektur von Rechtschreibfehlern, oder auch enorme Ausmaße erreichen, so etwa wenn umfangreiche Veränderungen am Spiel vorgenommen oder gänzlich neue Spiele entstehen. Ein Beispiel für letztere wäre *Counter-Strike*, eine ursprünglich auf Basis von *Half-Life* entstandene #Modifikation, die aus dem Single- einen #Mehrspielertitel machte, bei dem sich sowohl Szenarien als auch Gameplay grundlegend von *Half-Life* unterschieden. Auch *Half-Life* selbst lässt sich genau genommen als #Modifikation bezeichnen, da es teilweise auf Basis von *Quake II* und *Quake III* entstanden sei, wie KÜCKLICH schreibt.¹¹²³ Eine trennscharfe Unterscheidung zwischen einem kommerziellen Spiel wie *Half-Life* und einer #Modifikation wie *Counter-Strike*¹¹²⁴ ist damit schwierig.

Da #Modifikationen praktisch immer kostenlos bereitgestellt werden und die #Entwickler kein Geld mit ihrer Arbeit verdienen, WIRMAN nennt als Grund Urheberrechtsprobleme, da oftmals geschützte Inhalte aus bestehenden Spielen verwendet würden,¹¹²⁵ wird in dieser Arbeit

.....
1122 Zitat in: Wirman: s.v. „game modifications“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 235.
1123 Vgl.: Kücklich, Julian: Precarious Playbour. Modders and the Digital Games Industry, in: The Fibreculture Journal 5 (2005), o. S. Schröder: Modding, S. 144f.
1124 Auch Counter-Strike wurde kommerzialisiert, indem der Half-Life Entwickler Valve das Recht erwarb das Spiel kostenpflichtig zu vertreiben und weiter zu entwickeln. Obwohl eine Variante des Spiels weiterhin kostenlos als Modifikation nutzbar war, wurden bis 2008 10,7 Mio. Lizenzen für die Spiele verkauft in verschiedenen Fassungen verkauft. (CS: 4,2 Mio., CS: Condition Zero 2,9 Mio., CS: Source: 2,1 Mio., Xbox-Fassung: 1,5 Mio.), siehe: Remo, Chris: Analysis: Valve’s Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises 03.12.2008, online: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319.
1125 Vgl.: Wirman: s.v. „game modifications“, in: Wolf (Hg.): Encyclopedia, S. 236f.

unter #Modifikationen eine kostenfrei bereitgestellte Veränderung eines bestehenden Spiels verstanden. Dies schließt auch so genannte #Total Conversions ein, die so viele Elemente eines Spiels von Grund auf verändern, dass merkbliche Unterschiede zu diesem bestehen und vorhandene Kenntnisse nur noch bedingt anwendbar sind. Im Extrem kann hierbei ein neues Spiel entstehen, so beispielsweise im Fall von *Counter-Strike* oder dem auf *ArmA II* basierenden *DayZ*. Wie sich noch zeigen wird, ist der Einfluss dieser umfangreichen #Modifikationen gerade auch für Historienspielen von großer Bedeutung, da hier der von den #Entwicklern oft erhobene Anspruch die historische Korrektheit der Darstellungen durch zu Veränderungen der Nutzer mit einem ebensolchen Anspruch gestellt zur Disposition wird.

Nach diesen Vorbemerkungen wird es nun in erster Linie darum gehen, die Bedeutung von #Modifikationen für Historienspiele aufzuzeigen. In diesem Zusammenhang wird darauf eingegangen werden welche Arten von Veränderungen Nutzer vornehmen, welche Intentionen ihnen zugrunde liegen und mit welchen Mitteln diese umgesetzt werden. Die Rezeption der ausgewählten #Modifikationen durch die Nutzer als Gradmesser für den Erfolg der genannten Ziele wird aus Gründen der fehlenden Repräsentativität und anderer Schwerpunkte lediglich stichprobenartig erwähnt werden. In einem zweiten Schritt soll darüber hinaus aufgezeigt werden, wie sich #Modifikationen untersuchen lassen und welche, jenseits der bei digitalen Spielen generell üblichen, Herausforderungen für den Beleg von Aussagen bestehen.

Als Arten für #Modifikationen lassen sich grob die acht Kategorien Audio, Fehlerbehebung („Bugfix“), Gameplay, Grafik, Mechaniken, Spielinhalt (Gebäude, Charaktere, Kleidung, Waffen etc.) und die bereits erwähnten #Total Conversions unterscheiden. Während diese Kategorien nicht in der Lage sind jeden Spezialfall für jedes modifizierte Spiel abzudecken und einige #Modifikationen auch in mehrere Kategorien fallen können, so erlaubt die Einteilung eine grundlegende Zuordnung der nachfolgend untersuchten Beispiele. #Modifikationen werden ferner wie Historienspiele als Teil des Mediums erachtet, so dass die oft vorgegebene Korrektur von Geschichtsbezügen nicht als separate Kategorie geführt wird, sondern, je nach inhaltlicher Prägung, zu den acht gewählten Kategorien zugeordnet wird.

Wie die Beschreibung von WIRMAN und die bisherigen Ausführungen bereits angedeutet haben, können sich #Modifikationen deutlich in Art und Umfang unterscheiden. Die folgende Aufstellung mit Beispielen für die einzelnen Kategorien zeigt, mit Ausnahme der sehr umfangreichen #Total Conversions, jeweils Beispiele die geringe bis weitreichende Veränderungen vornehmen. Geschichtsbezogene #Modifikationen werden nicht gesondert aufgeführt, weil die in ihnen vorgenommenen Änderungen sich de facto in Veränderungen äußern, die sich bereits den acht Kategorien zuordnen lassen. Während also ein Alleinstellungsmerkmal fehlt, werden im Anschluss bedingt durch das Thema dieser Arbeit auch #Modifikationen untersucht werden, die sich ausdrücklich Geschichtsthemen widmen. Damit wird zunächst

in einem ersten Schritt eine Erläuterung der acht Kategorien anhand von Beispielen vorgenommen, während anschließend einzelne #Modifikationen analysiert werden, in denen Ansprüche zur Verbesserung einer vermeintlichen historischen Korrektheit erhoben werden. Für die bessere Vergleichbarkeit der vorgenommenen Veränderungen entstammen alle Beispiele für die acht Kategorien dem Spiel *Skyrim*.

Tab. 6-2: Beispiele für typische Modifikationen der acht Kategorien
(exemplarische Auswahl anhand von *The Elder Scrolls V: Skyrim*)

Kategorie	Modifikation	Bewirkte Veränderung
Animation	Realistic Boat Bobbing	Boote bewegen sich am Pier mit den Wellenbewegungen auf und ab statt statisch zu verharren.
	Fores New Idles in Skyrim	Umfassende Erweiterung diverser Arten von Bewegungsanimationen, darunter gehen, laufen, herumstehen, kämpfen etc. für den Avatar und NPCs.
Audio	New Bard Songs	Tausch der vorhandenen in den Schenken gesungenen Lieder mit Covern von Fans.
	Sounds of Skyrim: The Wilds/The Dungeons/Civilization	Sammlungen mit ca. 460 neuen Hintergrundgeräuschen, die in Abhängigkeit des Ortes automatisch abgespielt werden und die Immersion verbessern.
Fehlerbehebung	Safety Load	Behebt einen Fehler, bei dem Spielstände nicht luden und das Spiel stattdessen mit einem „endlosen“ Ladebildschirm einfro.
	Unofficial Skyrim Legendary Edition Patch (USLEEP)	Umfangreiche Behebung bestehender Fehler im Hauptspiel und den drei DLCs, die von den Entwicklern nicht mehr vorgenommen worden sind.
Gameplay	Dual Wield Parrying	Ermöglicht es gegnerische Angriffe mit zwei Waffen gleichzeitig zu parieren.
	Warzones 2015 - Civil Unrest	Neben der zuvor wesentlich narrativen Vermittlung eines Bürgerkrieges in der Welt von <i>Skyrim</i> , ist dieser nun auch spielerisch präsenter.
Grafik	Beards	Ersetzt bestehende durch hochauflösende Bart-Texturen und ergänzt zudem neue Bärte.
	Climates Of Tamriel - Weather - Lighting - Audio	Ergänzt das ursprüngliche Wetter des Spiels mit zusammen über 2.000 Effekten für Tag, Nacht, Sonnenauf- und untergang unter Berücksichtigung verschiedener Klimazonen. Auch finden sich über 500 Varianten von Wetterarten.
Mechanik	Run For Your Lives	Dorfbewohner flüchten in ihre Häuser anstatt angreifende Drachen zu attackieren.
	Ultimate Combat	Grundlegende Überarbeitung des Kampfsystems mit Verhalten von Akteuren im Kampf, Spezialangriffen, Auswirkungen von Verletzungen, Unterstützung etc.
Spielinhalt	Giantess	Neben Riesen sind nun auch Riesinnen anzutreffen.
	Immersive Armors	Ergänzung von hunderten neuer Rüstungen und Rüstungsteilen, mit denen sich Charaktere nach eigenen Vorlieben einkleiden können.

Kategorie	Modifikation	Bewirkte Veränderung
Total Conversion	Falkaar	Neue Spielwelt innerhalb des <i>Elder Scrolls</i> -Universums, u.a. mit Plot, Charakteren, Aufgaben, Gegenständen, Sprechern, Soundtrack; ca. 20–30 Std. Spielzeit.
	Enderal	Neue Spielwelt jenseits des <i>Elder Scrolls</i> -Universums mit u.a. Plot, Charakteren, Aufgaben, Gegenständen, Sprechern und Soundtrack, überarbeitetem Gameplay, Fähigkeiten-, Klassen- und Kampfsystem; ca. 30–150 Std. Spielzeit.

Quelle: Eigene Auswahl. Angaben entstammen [nexusmods.com](#) bzw. den jeweiligen Projektseiten.

Wie die exemplarische Auswahl der allein bei [nexusmods.com](#) verfügbaren ca. 60.000¹¹²⁶ #Modifikationen für das Spiel *Skyrim* zeigt, nehmen sich Nutzer einer enormen Bandbreite an Inhalten an. Es konnte beobachtet werden, dass sich zahlreiche der Autoren der #Modifikationen zu ihren Motivationen und Zielen äußern, so dass hier eine wichtige Quelle für Erkenntnisse zu #Modifikationen vorhanden ist. Gleichwohl kann an dieser Stelle nur ein exemplarischer Einblick gegeben werden. Bereits bei diesem Einblick lässt sich allerdings feststellen, mit welcher Leidenschaft und Qualitätsansprüchen die mitwirkenden #Entwickler ihre Projekte teilweise vorantreiben. So erklären SureAI, die deutschen #Entwickler hinter der #Total Conversion *Enderal*, dass bereits über 26.000 Stunden freiwillige Entwicklungszeit investiert worden seien und das auch die professionellen Sprecher der Charaktere ohne Gage arbeiteten. Über die Ziel der #Entwickler äußern diese:

„Man könnte sagen, wir versuchen, das Konzept eines Open World Spiels mit einer tiefsinnigen und komplexen Storyline zu verbinden und das mit den Stärken verschiedener Open World Spiele in einem RPG zu verbinden. Man könnte sagen, Enderal ist eine Mischung zwischen The Elder Scrolls, Gothic und viel Story dazu. Enderal wird also eine große Spielwelt mit zahlreichen Gräbern, Ruinen und alte Festungen, die es zu erforschen gilt, und gleichzeitig auch eine packende, tiefsinnige und emotionale Story liefern. (...)“¹¹²⁷

In der Projektbeschreibung kommen vor allem zwei Aspekte zum Ausdruck. Zum ersten wird der Anspruch formuliert ein Fantasy-Rollenspiel mit einer „tiefsinnigen und komplexen Storyline“ zu erschaffen. Die Autoren merken damit eines der Defizite vieler #Open World Spielen. Durch das Angebot des in der Regel weitgehend un gelenkten Vorgehens erhält der Spieler zwar große Freiheiten und kann aus einer weitreichenden Palette an ludischen Inhalten wählen, jedoch gibt es deutliche Defizite bei der Komplexität der Erzählung. Der Grund hierfür liegt in dem Konflikt zwischen den Zwängen der Heldenreise, der typischen Struktur der Erzählung in jenen Spielen, und den ludischen Freiheiten. Wie im Kapitel zur Narratologie darge stellt, bestimmt die Heldenreise nicht nur den Verlauf der Erzählung, sondern

1126 Vgl.: Angaben auf der Übersichtsseite zu allen bei [nexusmods.com](#) präsenten Spielen, online: <http://www.nexusmods.com/games/>.

1127 Angaben und Zitat auf <http://sureai.net/games/enderal/>.

strukturiert auch das Handeln des Spielers, indem es beides miteinander synchronisiert. Diese Synchronisation findet sich jedoch in den wenigsten #Open World Spielen, da mit den hier präsenten spielerischen Freiheiten auch eine Loslösung von starren narrativen Strukturen einher geht. Über die in dieser Art Spiele üblichen #Quests wird zwar auch ein Plot mit Stationen der Heldenreise präsentiert, jedoch fehlt die Notwendigkeit diesem dauerhaft folgen zu müssen. Dies hat entsprechende Auswirkungen auf die Dramatik der Erzählung, wenn der Spieler quasi jederzeit entscheiden kann, ob er der Handlung folgt oder die Spielwelt frei erkundet.

Der zweite Anspruch den die #Entwickler erheben, findet sich in den „Stärken verschiedener #Open World Spiele“ wie „The Elder Scrolls [und] Gothic“. Hierbei thematisieren sie entsprechend die ludischen Komponenten der Spiele, so dass es nicht überrascht, dass sie sich für ihre #Total Conversion *Skyrim* als Grundlage gewählt haben, dass durch einen vorhandenen #Editor eine wichtige Voraussetzung bietet, um eigene Ideen umzusetzen und neue Inhalte das vorhandene Spiel einzubetten. Der Bezug auf bestehende Spiele stellt in erster Linie eine Kommunikation mit potentiellen Nutzern und damit eine Werbemaßnahme dar. Durch die Bezugnahme auf das Gameplay bekannter Reihen, wird versucht interessierten Besuchern der Projektseite einen Eindruck davon zu vermitteln, was für ein Spielerlebnis von *Enderal* nach dessen Veröffentlichung zu erwarten ist: Ein Spielerlebnis ähnlich wie in *The Elder Scrolls* oder *Gothic*, jedoch mit einer tiefgründigeren Erzählung.

Entsprechende Beschreibungen der eigenen Arbeit, oft sogar mit so genannten Changelogs,¹¹²⁸ finden sich zu allen genannten #Modifikationen und sind bei vielen Beiträgen zur #Moddingkultur die Regel. Sind diese Dokumentationen bereits für Nutzer interessant, um zu überprüfen, ob eine früher vermisste Funktion vorhanden oder ein Fehler beseitigt worden ist, so hilfreich sind sie gerade für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit #Modifikationen. Da #Modifikationen in aller Regel einen teilöffentlichen Entwicklungsprozess durchlaufen, bei dem #Entwickler nach Rückmeldungen von Nutzern Fehler beheben und Funktionen ergänzen lässt sich über die Changelogs entsprechend nachvollziehen, wie sich das Werk von seiner erstmaligen Veröffentlichung an entwickelt hat. Als Hilfe und als Mittel der Verifizierung der Erkenntnisse können zudem Kommentare oder Diskussionsbeiträge aus Foren hinzugezogen werden, die über das knapp gehaltene Changelog hinaus weitere Hinweise auf Entwicklungs- und Entscheidungsprozesse geben. Dies bietet sich gerade dann an, wenn etwa die Idee hinter einer #Modifikation gelobt, ihre Ausführung jedoch kritisiert wird und diese dann in der Folgezeit angepasst wird.

Geben Changelogs also vor allem Einblicke in den Entwicklungsprozess, so sind die Beschreibungen der #Modifikationen dagegen oft besonders für die Auswertung der ursprüng-

1128 Hierbei handelt es sich um Auflistungen von Veränderungen und Entwicklungsschritten, die Weiterentwicklung dokumentieren.

lichen Motivationen hinter dem teils mehrjährigen Arbeitsaufwand aufschlussreich. Sind sie über eine rudimentäre Beschreibung der vorgenommen Veränderung hinaus vorhanden, so finden sich in ihnen nicht selten Aussagen über den Anlass, der den oder die #Entwickler dazu bewogen hat unvergütet viel Zeit zu investieren und sich über die Veröffentlichung dem Votum der Nutzer zu stellen. Entsprechende Erklärungen finden sich bereits bei einfachen #Modifikationen, wie *Realistic Boat Bobbing*:

„Ever wondered why boats don’t bob while in water? Bethesda made a great job adding idle animations to boats but unfortunately never added them to the game due to clipping issues. I fixed it[.]“¹¹²⁹

Auch in *Run For Your Lives* findet sich ein vergleichbarer Absatz:

„This was born out of frustration at seeing the citizens all trying to be a hero and rushing headlong to their doom attacking dragons. Instead, the citizens will run to safety like smart people should when faced with the horrors of giant flying fire breathing lizards.“¹¹³⁰

Und der Autor von *Beards* erklärt:

„I always intended to eventually retexture Skyrim’s awfully low-res blurry beard textures. In fact, I’ve stated at several accounts that I would at one point improve the various character generation facial textures such as; beards, eyebrows, hair, complexion and tint masks. (...) So I did.“¹¹³¹

In allen drei Fällen findet sich eine klare Aussage dazu, warum #Modifikationen erstellt worden sind. Die Autoren haben sich jeweils an einem bestimmten Detail gestört und dieses verändert, um Abhilfe zu schaffen. Auffällig ist hierbei besonders, dass diese störenden Details einen Bruch der #Immersion zur Folge haben können, da sie jeweils ein Defizit darstellen, dass vom #Entwicklerstudio aus unbekannten Gründen nicht beseitigt worden ist. Im Fall der Boote, die sich mit den Wellen bewegen, bestand dieses in der Starre eines Objekts, dass sich in der Realität bewegen würde. Auch das Verhalten der nicht fliehenden Dorfbewohnern wirkt unlogisch, da diese auch ohne Rüstung und Waffen einen Drachen attackierten und dabei oft umkamen. Dies führte, dass bestimmte Aufgaben nicht mehr erledigt werden konnten oder Händler fehlten, weil der entsprechende #NPC vom Drachen getötet worden war.

Die hochauflösenden Bärte können dagegen als eine Facette einer generellen grafischen Weiterentwicklung angesehen werden. Da in anderen #Modifikationen zuvor bereits zahlreiche der ursprünglich gering aufgelösten #Texturen im Spiel¹¹³² durch höher aufgelöste ersetzt

.....
1129 Zitat in: Beschreibung zur Modifikation, online: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/52694/>/?.

1130 Zitat in: Beschreibung zur Modifikation, online: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/23906/>/?.

1131 Zitat in: Beschreibung zur Modifikation, online: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28363/>/?.

1132 Als Gründe lassen sich vor allem die Leistungsbeschränkungen durch zahlreiche verschiedene Hardwarekombinationen bei den Endverbrauchern annehmen, aber auch mögliche Beschränkungen bei der Verarbeitung der andernfalls erhöhten Datenmengen scheinen wahrscheinlich. Ein durchgeführter Test mit zahlreichen hochauflösenden Texturen führte nicht nur zu einem deutlichen Ein-

worden waren, fallen besonders jene Objekte auf, bei denen dieser Austausch noch nicht stattgefunden hat. Wie der Autor der #Modifikation schreibt,¹¹³³ habe er die ursprünglichen #Bart-Texturen mit einer Auflösung von 256x256 Pixel durch #Texturen mit 2048x2048 Pixeln ersetzt, so dass sich die Zahl der Pixel um den Faktor 64 erhöht. Da die Größe der Bärte im Gesicht der Charaktere gleich bleibt, erhöht sich folglich der Detailgrad, so dass sie deutlich schärfer und detailreicher wirken und sich damit in die anderen #Texturverbesserungen einfügen.

Neben diesen und weiteren Veränderungen vergleichsweise kleiner Details führen die umfangreicheren #Modifikationen hingegen teils sehr weitreichende Veränderungen durch. Dies betrifft nicht nur die #Total Conversions, in denen neue Geschichten erzählt und das Gameplay deutlich verändert werden, sondern auch alle anderen der genannten. In ihrer Kategorie ist der vorgenommenen Veränderungen jedoch deutlich größer, als bei den zuvor genannten, so dass entsprechend mehr Arbeitsaufwand investiert und mehr Inhalte verändert werden müssen, um ein schlüssiges Gesamtbild zu ergeben. Neben dem Aufwand bestehen zudem weitere Anforderungen. Durch die Veränderung einer Vielzahl an Inhalten und Spielmechaniken wie dem Kampfsystem, dem Bürgerkrieg oder audiovisuellen Aspekten müssen sich die Mod-Entwickler intensiv mit Themen auseinandersetzen die sonst von professionellen #Entwicklern geleistet werden. Durch den modularen Aufbau digitaler Spiele bestehen Abhängigkeiten zwischen vielen Elementen, die dazu führen, dass eine Veränderung oft eine Reihe von Folgen hat, die nicht zwangsläufig sofort offensichtlich sind, jedoch nichts desto trotz großen Einfluss auf die Funktionen des Spiels und das #Flowerleben haben können, weil die Spielelemente ineinander greifen.

Greift der Protagonist von *Skyrim* beispielsweise mit einem Schwert an, so löst dies verschiedene miteinander in Beziehung stehen Ereignisse aus, die sowohl interne Mechaniken, audiovisuelle Elemente als auch das Spielerlebnis betreffen können. Oft verändert sich mit dem beginnenden Kampf die Musik hin zu dramatischeren Klängen, was eine Veränderung der Stimmung der Szene auslöst, indem das friedliche Umherwandern von einem gefährlichen Moment abgelöst wird. Animation mit der Schwertbewegung werden zusammen mit passenden Geräuschen abgespielt und untermalen den Hieb sowohl visuell als auch akustisch. Trifft er anschließend einen Gegner, so hat dies mit Blutspritzern und Soundeffekten weitere audiovisuelle Hinweise zur Folge. Spielintern führt ein Treffer dagegen zum Absinken von #Trefferpunkten in Abhängigkeit von der Stärke des Angriffs, der vom Gegner getragenen

.....
bruch der Leistung, gemessen in Frames per Second (FPS), sondern auch zu vermehrten Abstürzen. Die umfangreiche Verwendung von hochauflösenden Texturen bedingt also andere Modifikationen die Veränderungen bei der Nutzung der vorhandenen Hardware vornehmen, etwa bei der vom Spiel nutzbaren Größe Arbeitsspeichers.

1133 Vgl.: Beschreibung zur Modifikation, online: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28363/>/?.

Rüstung, verschiedenen Fertigkeiten der beteiligten Kämpfer und weiteren Faktoren. Sinken die #Trefferpunkte auf null, so hat dies ein Ableben des Gegners zur Folge, was durch weitere audiovisuelle Vermittlungen nach sich zieht, wie ein leblos zu Boden sinken des Körpers, und eine Statusveränderung des Gegners: Das Inventar von ihm wird frei zugänglich und kann vom Spieler entnommen werden, was zuvor lediglich über Diebstahl und in eingeschränktem Umfang möglich war.

Diese vereinfachte Darstellung der Mechaniken hinter der Ausführung eines Kampfes durch den Spieler in *Skyrim* soll als Veranschaulichung von in Spielen möglichen Veränderungen dienen. Mit Ausnahme der beim Spieler tatsächlich ausgelösten Stimmung lassen sich viele der genannten Dinge in #Modifikationen direkt beeinflussen, so dass der obige Vergleich der Rollen von Mod- und Spielentwickler deutlich wird. Ähnlich wie diese realisieren sie eigene Ideen zu Eigenschaften und Abläufen, sind jedoch an die technischen Möglichkeiten des Spiels, nicht jedoch an kommerzielle Erwägungen eines #Publishers gebunden. Anders als es die beschriebenen einfachen #Modifikationen vermuten lassen, sind Veränderungen jedoch nicht nur auf den Austausch bestehender Inhalte beschränkt, wie bei den Bärten oder den neuen Liedern. Durch die Nutzung von #Editoren und weiterer Programme lassen sich auch gänzlich neue Inhalte hinzufügen oder bestehende grundlegend verändern.

Beispiele hierfür sind *Climates Of Tamriel*, *Fores New Idles* in *Skyrim* und *Sounds of Skyrim*-#Modifikationen, die bestehende Inhalte drastisch erweitern und damit in einigen Bereichen den Grad von Wiederholungen reduzieren. Durch die Vielzahl an unterschiedlichen Wettereffekten und Hintergrundgeräuschen wird die Illusion einer realitätsnahen Spielwelt verbessert, da Inhalte ergänzt werden, die der Spieler auch aus seinem Alltag kennt. Die Künstlichkeit der Welt wird folglich besonders dann vor Augen geführt, wenn sich identische Inhalte, wie Gestik oder das Wetter innerhalb kurzer Zeit viele Male beobachten lassen oder es in einer Kneipe trotz vieler Gäste still ist, weil entsprechende Hintergrundgeräusche fehlen. Diese und vergleichbare #Modifikationen sind damit also nicht nur kosmetische Veränderungen, sondern tragen dazu bei die #Immersion in ein Spiel zu verbessern, da die genannte Künstlichkeit durch eine Erweiterung der Inhalte, deutlich in den Hintergrund tritt.

Auch *Warzones 2015 - Civil Unrest* trägt zu #Flow-Erlebnissen bei, jedoch weniger durch audiovisuelle Anpassungen, sondern indem ein Widerspruch beseitigt wird. Bereits im Gespräch zwischen mehreren Charakteren im Vorspann des Spiels wird ein stattfindender Bürgerkrieg thematisiert, der jedoch im Spiel selbst jenseits von Erwähnungen in Gesprächen

und wenigen diesbezüglichen #Quests kaum repräsentiert wird. Die #Modifikation ändert dies, indem zahlreiche Gefechte zwischen Soldaten beider beteiligter Seiten zu beobachten sind, an denen sich der Protagonist zudem beteiligen kann, was den Eindruck verstärkt sich aktiv für eine der Seiten zu entscheiden. Gleichwohl sind auch dieser Illusion insoweit Grenzen gesetzt, weil sich die Gefechte nach einigen ingame-Tagen am gleichen Ort wiederholen.

Weitere umfangreiche #Modifikationen wie *Immersive Armors* und besonders *Enderal* bieten dagegen spielerische Veränderungen. Ähnelt die begrenzte Zahl an Rüstungsteilen im ursprünglichen Spielen fast einer Art Uniformierung, so trägt die Ergänzung zahlreicher neuer Teile dazu bei, diesen in der Regel unpassenden Eindruck zu beseitigen. Zwar kann bei Angehörigen größerer Organisationen wie den Armeen der Herrscher oder Ordensgemeinschaften eine weitgehend einheitliche Kleidung angenommen werden, jedoch wirkt sie gerade bei Banditen, Söldnern und anderen deplatziert, wenn angenommen wird, dass diese vor allem die Kleidung verwenden, die sie erbeuten oder aus den begrenzten Ressourcen selbst herstellen können. Werden, wie in *Enderal*, sogar neue Welten erstellt, die in keinerlei Beziehung zu vorhandenen des Spiels stehen soll, dann verbietet sich die Nutzung bestehender Inhalte um so mehr, da das Bekannte durch seine Präsenz in *Skyrim* mit dem dortigen Setting assoziiert ist und leicht wiedererkannt werden kann. Da dies dem Anspruch einer eigenständigen Spielwelt zuwider würde, überrascht es nicht, dass die #Entwickler dieser #Modifikation nicht nur eine eigene Handlung erzählen, sondern diese auch über zahlreiche Veränderungen an bekannten Spielmechaniken und der audiovisuellen Präsentation unterstreichen.

Als letzte der Groß-Modifikationen lassen sich schließlich noch die inoffiziellen #Patches für das Hauptspiel und seine Erweiterungen nennen. Passten die bislang genannten #Modifikationen bestehende Inhalte an oder fügten neue hinzu, so verhält es sich bei dieser Art von Veränderung etwas anders. Statt der Kreativität bei der Umsetzung eigener Ideen, ist es hier ein Dienst an den Nutzern, der dort anknüpft, wo die Arbeit der Spielentwickler aufgehört hat. Die Plattform #Steam, über die das Spiel gestartet wird, listet lediglich fünf verschiedene #Patches auf, die Fehler beseitigen oder kleine Funktionsveränderungen vornahmen. Der letzte dieser #Patches erschien am 21.05.2013.¹¹³⁴ Parallel zu den offiziellen #Patches begann eine Reihe von Nutzern einen inoffiziellen #Patch zu entwickeln, der an weiterhin vorhandenen Fehlern im Spiel ansetzen und damit zu einem Spielerlebnis beitragen sollte, bei dem #Flow-Erlebnisse nicht durch Ungereimtheiten verschiedenster Art¹¹³⁵ unterbrochen werden:

„The goal of the Unofficial Skyrim Legendary Edition Patch (aka USLEEP) is to eventually fix every bug with Skyrim and its 3 DLCs not officially resolved by the developers
.....

1134 http://store.steampowered.com/news/?appid=72850&appgroupname=The+Elder+Scrolls+V%3A+Skyrim&feed=steam_updates.

1135 Gemeint sind beispielsweise Abstürze, Fehlermeldungen, blockierte Inhalte, die nicht ordnungsgemäß auslösen, nicht korrekt funktionierende Mechaniken und Leistungsprobleme durch suboptimal genutzte Möglichkeiten der Hard- und Software.

to the limits of the Creation Kit and community-developed tools, in one easy-to-install package.“¹¹³⁶

Während die offiziellen #Patches nach Mai 2013 wohl aus arbeitsorganisatorischen Gründen und der Hinwendung zu neuen Entwicklungen, die nach *Skyrim* erschienen sind,¹¹³⁷ eingestellt wurde, setzten die Ersteller ihre Arbeit an den inoffiziellen #Patches fort. In der parallel zu den Installationdaten für USLEEP veröffentlichten Versionsgeschichte finden sich Einträge bis derzeit 01.01.2019 und damit fast sechs Jahre nach dem letzten offiziellen #Patch. Würde die Liste mit vorgenommenen Veränderungen ausgedruckt, so würde sie 500 A4 Seiten umfassen, so dass bereits deutlich wird, dass der formulierte Anspruch auch mit entsprechendem Arbeitseinsatz untermauert wird. Stichprobenartige Untersuchungen zu den Arten der Veränderungen offenbaren, dass buchstäblich alle Arten von Spielinhalten oder -mechaniken bearbeitet worden sind und die Aussage im obigen Zitat zur Machbarkeit Anwendung findet. Zu nennen sind beispielsweise fehlerhafte bzw. unvollständige Soundeffekte, Dialoge, #Texturen, 3D-Objekte („Meshes“), Gegenstände, Positionierungen, vorgegebene Ereignisse, Fähigkeiten und allgemeine Eigenschaften von Objekten. Installiert der Spieler den inoffiziellen #Patch so erhält er nicht nur eine fehlerfreieres Spiel als zuvor, sondern auch eines, in dem weitere Inhalte so angepasst worden sind, wie es Nutzer für richtig hielten. Entsprechend stellen Korrekturen in dieser und ähnlicher Form also sowohl eine Fortsetzung der begonnenen Arbeit der professionellen #Entwickler, als auch eine Äußerung von persönlichen Wahrnehmungen dar, weil nicht jede der Änderungen einen Programmierfehler darstellt. Diese individuellen Vorlieben der am USLEEP Beteiligten finden sich jedoch auch bei der Entwicklung der Spiele wieder, da gerade auch hier Designentscheidungen mit einer Abwägung ihres spielerischen oder erzählerischen Nutzens, wie auch dem Aufwand des Einprogrammierens getroffen werden. Unabhängig etwaiger Vor- oder Nachteile stellen auch diese Art von #Modifikationen damit allen voran auch Meinungsäußerungen ihrer #Entwickler dar, die jedoch nicht nur persönliche Vorlieben offenbaren, sondern auch die ausdrückliche Bereitschaft freiwillig für Dritte zu einem fehlerfreieren Spiel beizutragen.

Auch bei #Modifikationen von Historienspielen, die vorgeben etwaige Defizite bei der intendierten Authentizität von Darstellungen zu beheben, kann von Meinungsäußerungen gesprochen werden. Anders als bei den vorangegangenen Beispielen zu *Skyrim*, befassen sich diese jedoch nicht mit Inhalten aus fiktionalen, sondern historischen Settings oder zumindest solchen, die vorgeben auf diese Bezug zu nehmen. Auch wenn zweifellos diskutiert werden kann und wie im Kapitel zur Quellenkritik bereits angemerkt wurde, welche Eigenschaften

1136 Zitat in: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/71214/>.

1137 Anschließend veröffentlichte der #Publisher Bethesda Softworks unter anderem: Wolfenstein 3D (2012), Dishonored (2012), Quake: The Offering (2013), The Elder Scrolls Online (2014), The Evil Within (2014), Fallout 4 (2015) und Dishonored 2 (2016). Quelle: <http://www.mobygames.com/company/bethesda-softworks-llc>.

Authentizität ausmachen können und ob sie im Fall von Spielen angemessen sind, so wichtig ist die Berücksichtigung dieses Aspekts in diesem wie auch dem früheren Kapitel. Wie die #Entwickler eines Spiels, verweisen auch den Nutzer auf Vorstellungen von der Vergangenheit. Mit Hilfe von entsprechenden technischen Hilfsmitteln wie #Editoren wird es hierbei folglich auch für Mod-Entwickler möglich eigene Geschichtsbilder zu verbreiten, wenn ihre Werke diese über die entsprechenden #Modifikationen in ein Spiel eingebunden werden. Hierbei gilt folglich die gleiche Prämisse wie bei den #Modifikationen insgesamt: Ein Desiderat wird selbst angegangen anstatt es lediglich zu diskutieren.

Folglich erzeugen diese Arten von #Modifikationen damit neben Diskussionen zum Umgang mit der Vergangenheit auf den bereits genannten Wegen eine weitere Form konkreter greifbarer Inhalte, die für eine Analyse herangezogen werden können. Besonders hilfreich sind auch in diesem Fall die Changelogs und angeschlossene Diskussionen, so dass Belege für eine quellenkritische Bearbeitung problemlos möglich sind. Eine Auseinandersetzung mit #Modifikationen für Historienspiele bietet sich damit nicht nur vor dem Hintergrund der zuvor beschriebenen aktiven Auseinandersetzung mit Spielinhalten an, sondern gerade auch in Bezug auf die Äußerungen zur Verbesserung einer vermeintlichen historischen Korrektheit, die Aussagen der Spieleentwickler gegenübergestellt werden kann. Im Folgenden sollen daher eine Reihe von entsprechenden Werke für Historienspielen exemplarisch untersucht werden, die einen entsprechenden Anspruch erheben. Hierbei wird weniger auf allgemeine Veränderungen von Spielmechaniken eingegangen werden, da dies bereits im Fall von *Skyrim* ausführlich erfolgt ist, sondern insbesondere auf die konkreten Folgen, die eine #Modifikation in Bezug auf die präsentierten Geschichtsthemen mit sich bringt.

Generell konnte beobachtet werden, dass sich Art und Umfang dieser Veränderungen sowie die Zahl der zu einem Historienspiel vorhandenen #Modifikationen stark unterscheiden. Neben der Popularität eines Titels und der technischen Umsetzbarkeit der Ideen, sind es gerade auch die Ansprüche der Nutzer, die sich unterscheiden. Wird angenommen, dass Nutzer von #Strategiespielen und #Fahrzeugsimulationen höhere Erwartungen an die historische Genauigkeit der Inhalte haben, weil in diesen Genres nach den Erhebungen von SCHWARZ nicht nur besonders häufig¹¹³⁸ Geschichtsthemen dargestellt werden, sondern sie zudem häufig sehr komplexe Spielmechaniken bieten, so könnte dies die Vielzahl an umfangreichen #Modifikationen erklären. Da #Modifikationen lange Zeit praktisch exklusiv für PC-Veröffentlichungen zugänglich waren, können die nachfolgenden Ausführungen allerdings keine Allgemeingültigkeit beanspruchen, sondern sind lediglich als Einblick in diesen

1138 Beide Genres machen 58,6% der erfassten Historienspiele aus. Strategiespiele dominieren mit 44,9%, während Fahrzeugsimulationen noch 13,7% der Veröffentlichungen ausmachen. Die verbleibenden erfassten Genres haben im Schnitt jeweils einen Anteil von 8,3%. Vgl.: Schwarz: Pestverseuchte Kühe, S. 12.

Themenkomplex zu verstehen.

Als erstes Beispiel sollen #Modifikationen zur *Total War*-Strategiespielreihe betrachtet werden, da ihre Titel traditionell sehr umfangreich modifiziert werden. Sie bietet sich somit an um zu untersuchen, welche Arten von Veränderungen konkret vorgenommen werden. Auf der größten Plattform zur Reihe, twcenter.net, finden sich zahlreiche Werke zu den verschiedenen Fortsetzungen wieder, die eine große thematische Bandbreite offenbaren. Viele der #Modifikationen beanspruchen für sich eine Verbesserung der historischen Genauigkeit in konkreten Detailfragen vorzunehmen, so dass die zuvor postulierte Vermischung aus Vorstellungen von der Vergangenheit und dem Wunsch diese in einem Spiel umzusetzen eintritt. Hierzu zählen oftmals grafische Veränderungen, so etwa der Austausch von den bestehenden computergenerierten Portraits der Herrscher durch historische Gemälde, die Uniformierung der Soldaten auf den virtuellen Schlachtfeldern oder die Hinzufügung neuer 3D-Modelle, um die anzutreffenden Akteure nicht nur durch #Texturen zu unterscheiden.¹¹³⁹

Ebenfalls beobachten lässt sich die Nutzung eines bestehenden Spiels um eigene Wünsche von historischen Szenarien umzusetzen. Ist es in *Rome: Total War* etwa die griechische Antike, die mehrfach per #Modifikation als Szenario implementiert wird, so ist es in *Empire: Total War* dagegen beispielsweise der amerikanische Unabhängigkeitskrieg. Hierbei fällt auf, dass die Grundlagen für entsprechende modifizierte Szenarien oft bereits vorhanden sind, etwa in Form eines spielbaren Akteurs oder im Fall des Unabhängigkeitskrieges als kurze Kampagne „Road to Independence“ mit vier Abschnitten in *Empire: Total War*. Die Bemühungen der Spieler stellen in dieser Hinsicht also Versuche dar, das Bestehende so umzuformen, dass es möglich wird die eigenen Wünsche zu realisieren und den favorisierten Inhalten eine prominentere Stellung einzuräumen. Im Fall des erstgenannten Beispiels fällt auf, dass damit ein gewisser Ausgleich geschaffen wird, weil das Spiel bis zur #Erweiterung *Rome: Total War - Alexander* sehr auf die römische Antike fokussiert war, so dass spielbare Akteure jenseits von Italien zwar vorhanden, aber Unterschiede nicht ausgeprägt genug waren, um diese signifikant von den römischen Akteuren zu unterscheiden.

In Bezug auf die Geschichtsbilder nutzen Mod-Entwickler damit die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel wie eine Art Sandkasten und erschaffen neue, auch für andere verwendbare Inhalte. Limitierungen des ursprünglichen Spiels geben hierbei in der Regel das Machbare vor, weshalb es nicht überrascht, dass oftmals zwar bestehende Mechaniken und Inhalte stark verändert werden, aber grundlegend neue Szenarien und Inhalt wesentlich jenen Spielen vorbehalten bleiben, für die vollwertige #Editoren vorhanden sind. Fehlen entsprechend weitreichende Eingriffsmöglichkeiten wie im Fall der *Total War*-Reihe seit *Empire: Total*

.....

¹¹³⁹ Einen Überblick bietet die zentrale Seite des Forums mit einer Kategorisierung der verfügbaren Inhalte zu allen Teilen der Reihe: <http://www.twcenter.net/forums/downloads.php>.

War,¹¹⁴⁰ so beschränken sich Änderungen dagegen neben audiovisuellen Inhalten auf dem Spiel zugrunde liegende Algorithmen und andere Bestandteile des Systems. Gleichwohl haben entsprechende Untersuchungen gezeigt, dass auch durch diese vermeintlich kleinen Änderungen massive Auswirkungen auf das Spielerlebnis möglich sein können. Wenn bedacht wird, dass gerade #Strategiespiele durch simulierte Eigenschaften von militärischen Einheiten wie die Schussgenauigkeit, angerichtete Schäden, Einflüsse auf die Moral oder das Verhalten von computergesteuerten Akteuren und weniger durch bloße Überzahl entschieden werden, so wird deutlich welche Auswirkungen Detailveränderungen bei diesen und vergleichbaren Faktoren haben können.

Werden neue Szenarien entworfen oder bestehende ummodelliert, so lassen sich zudem Wechselwirkungen zwischen System, Nutzer und Geschichtsvorstellungen beobachten. Neben bestehenden medial erlangten Geschichtsbildern, sind bei der Entwicklung von #Modifikationen, ähnlich wie zuvor bei den Spielen, gerade auch die Möglichkeit der Umsetzung und der vorhandenen Genres ausschlaggebend. Besteht aus geschichtswissenschaftlicher Sicht sicherlich kein Zweifel daran, dass ein militärischer Feldzug nicht nur aus Schlachten besteht, sondern neben weiteren Punkten Verpflegung, Logistik, Kosten für die Staatsfinanzen, interne Opposition zum Feldzug oder auch das Verhältnis von Soldaten zur Zivilbevölkerung Beachtung verdienen, liegt der Schwerpunkt in einem #Strategiespiel vornehmlich anders. Inhalte werden hinzugefügt, wenn sie für das Gameplay interessant sind, so dass Kosten eines Feldzugs durchaus vorhanden sein können, jedoch eher um die Zahl der Streitkräfte zu begrenzen und nicht um zwischen der Aufrechterhaltung staatlicher Aufgaben und der Finanzierung eines andauernden Krieges abzuwägen. Entsprechendes Management eines Reiches ist nicht unüblich, bleibt jedoch oft auf einer rudimentären Ebene verhaftet, während dagegen die Kampfhandlungen sehr detailreich nachgebildet werden. Folglich finden in #Modifikationen zu #Strategiespielen vornehmlich Aussagen wie diese, die der Beschreibung von *DarthMod Empire v8 Platinum* entstammen, einer der am häufigsten heruntergeladenen #Modifikation für *Empire: Total War*:

- „• Different mass settings for even more realistic melees.
- Better musket accuracy balance. Muskets are now more lethal at close range. (...)
- The AI should attack/defend/make musket lines more effectively.
- Morale tweaks. Morale [is] much more dynamic.
- Combat animation mechanics tweaks. The melees should now be much more brutal and good looking. (...)
- Major CAI [Anm. L.S.: Campaign Artificial Intelligence] tweaks & improvements. CAI should repair ships more frequently and all issues that have been reported have been addressed (...). Now also tries to disband unnecessary units. Also it should research military technology more (...).
- AI Cavalry will not attack so prematurely or at least this undesirable situation is less

.....

¹¹⁴⁰ Schröder: Modding als Indikator für die kreative Auseinandersetzung.

frequent.“¹¹⁴¹

Wie die Beschreibung der zentralen vorgenommenen Veränderungen der #Modifikation zeigt, werden durch die Reduzierung der Eingriffsmöglichkeiten wesentlich bestehende Inhalte verändert. Folglich erscheint hier die Frage angebracht, wie hierbei Ansprüche von einer Verbesserung der vorgestellten historischer Genauigkeit umgesetzt werden können und welche möglichen Rückschlüsse auf Geschichtsbilder sich ziehen lassen. Da durch technische Limitierungen nach *Medieval II: Total War* kaum noch möglich ist neue Szenarien mit den bestehenden Mitteln der Spiele zu entwerfen, beschränken sich Anpassungen hier vornehmlich auf interne Faktoren und audiovisuelle Elemente. Zwar fänden sich in *DarthMod Empire v8 Platinum* „hundreds of new units, dozens of graphics & sound mods and many selectable gameplay features“¹¹⁴² jedoch keine #Total Conversions mit gänzlich neuen Szenarien wie *Napoleonic Total War II* oder die Mittelalter-Modifikation *Third Age: Total War*.¹¹⁴³

Lange bevor *Napoleon: Total War* die napoleonischen Kriege in Form einer offiziellen Veröffentlichung nachbildete, investierte „The Lordz Modding Collective“ entsprechend Zeit, um diesen Abschnitt der europäischen Geschichte nach einem ähnlichen Muster spielbar zu machen, wie es für die Reihe üblich ist. Neben der Entwicklung gänzlich neuer Einheitenmodelle, Grafiken und Animationen – Linieninfanterie unterscheidet sich drastisch von römischen Legionären – lieferten die #Entwickler darüber hinaus auch Informationen über die Kriegsparteien, so dass neben den Spielinhalten auch eine narrative Rahmung stattfindet. Beispielsweise heißt es etwa über das Königreich Schweden unter anderem:

„During the Napoleonic Wars Sweden underwent some of the most revolutionary changes in its culture, geography, political system and military. Sweden sat on the outskirts of the conflicts igniting all over Europe but it did not remain aloof from them for long. Between 1805 and 1815 the once great army of Sweden was called to fight foes on many fronts: Germany, Pomeranian, Denmark, Norway, and Finland.

The army was in a constant state of change during the turbulent decade. Perhaps the most poverty-stricken nation in Europe, Sweden’s military suffered from a lack of much-needed funds and wanted in loyal and strong leadership in the officer Korps. The great triumphs of a century before gave the battered and ancient army of Sweden something of which to be proud, but reminiscences do not win wars. Constant retreats and poor leadership did little to improve Sweden’s situation as the Napoleonic Wars increased in fervor. A mad king, Gustavus IV, coupled with a crippling lose of Finland and Swedish Pomeranian nearly broke the nation.“¹¹⁴⁴

Entsprechende Informationen über die Akteure der neuen Szenarien tragen hier in erster

.....
1141 Zitat in: Beschreibung von der Modifikation, online: <http://www.moddb.com/mods/darthmod-empire>.
1142 Zitat in: Beschreibung von der Modifikation, online: <http://www.moddb.com/mods/darthmod-empire>.
1143 Im Erstgenannten wird *Medieval II: Total War* in ein Herr der Ringe-Szenario verwandelt, während die napoleonischen Kriege Teil von *Rome: Total War* werden.
1144 Zitat in: Beschreibung von der Modifikation, online: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?154308-NEW-RELEASE-Napoleonic-Total-War-II-version-1-0>.

Linie dazu bei, das Gezeigte zu erläutern und interessierte Nutzer direkt mit Informationen zu versorgen, die sie andererseits selbst suchen müssten. Gleichzeitig tragen sie durch die narrative Rahmung jedoch auch dazu bei die Akteure jenseits ihrer Startposition innerhalb der Spielwelt und etwaiger abweichender Einheiten zu unterscheiden und den thematisierten Zeitraum zu erläutern. Gerade bei einem neuen Szenario überrascht es daher nicht, dass nicht nur Spielinhalte zum Download angeboten werden, sondern sich auch Informationen darüber finden über die eine historische Einordnung der Geschehnisse vorgenommen wird. Zusammen mit formulierten Ansprüchen der #Entwickler erlauben es diese Informationen Rückschlüsse auf Motive der Nutzer und vorhandene Geschichtsbilder zu ziehen. Hierbei konnte festgestellt werden, dass das jeweils modifizierte Spiel oft eine Art Tenor vorgibt innerhalb dessen sich Szenarien entwickeln.

Im Fall der #Strategiespiele wäre dies ein Fokus auf Militärgeschichte, bei der andere historische Entwicklungen nicht oder nur untergeordnet thematisiert werden, so dass etwaige vermittelte Geschichtsbilder auch mit neuen Szenarien aus #Modifikationen in ähnliche Schemata eingebettet werden wie im ursprünglichen Spiel. Der Grund hierfür, der sich auch in anderen Genres in vergleichbarer mit vergleichbaren Schwerpunkten findet, liegt, wie im Kapitel zur Quellenkritik ausgeführt, in vorgegebenen Perspektiven aus denen das Geschehen erlebt wird. Gleich ob der Spieler die Rolle eines Heerführers, Soldaten, Politikers, Baumeisters oder Händlers übernimmt, er ist wesentlich auf die Perspektive beschränkt, die ursprünglich vorgegeben worden ist. Würde ein Mod-Entwickler versuchen diese zu ändern, so wäre dies bisweilen sicherlich möglich, würde jedoch zu einem deutlich anderen Spielerlebnis führen. Wenn angenommen wird, dass der damit wohl einhergehende große Entwicklungsaufwand einem Projekt gegenübergestellt würde, bei dem Nutzer #Modifikationen verwenden, weil sie mit einigen Elementen unzufrieden sind, nicht jedoch das grundlegende Gameplay ablehnen, so erscheint es unwahrscheinlich, dass ein entsprechender Aufwand betrieben würde.¹¹⁴⁵ Inwieweit es Ausnahmen von diesen Annahmen gibt, bedarf näheren empirischen Untersuchungen, so dass die Schilderungen und Prognosen auf Basis meiner langjährigen Erfahrungen mit beruhen, jedoch nicht darüber hinaus gesichert sind, weil nicht jede #Modifikationen untersucht werden kann.

Trotz dieser Limitierungen der Perspektive ließ sich zahlreich beobachten, dass Ansprüche von einer Verbesserung der historischen Genauigkeit formuliert wurden. Am exemplarischen Beispiel von *DarthMod Empire* soll nun abschließend untersucht werden, wie jene Ansprüche in die Spiele übersetzt werden können, auch wenn das Spiel selbst keine weitreichenden

Änderungen wie die #Total Conversions *Third Age: Total War* oder *Napoleonic Total War II*
1145 Auch #Total Conversions verwenden zentrale Elemente ihres Mutterspiels fort, etwa bei wie *Counter-Strike* das First-Person-Shooter Gameplay oder bei *Enderal* ein Fantasy-Setting mit Rollenspiel-Gameplay.

ermöglicht. Auch wenn Begriffe wie Genauigkeit und Korrektheit in den Beschreibungen meist beliebig verwendet werden, ist es hierfür wichtig zwischen Realismus und historischer Genauigkeit zu unterscheiden. Mit der Unterscheidung einher geht eine Zuordnung der genannten Veränderungen.

Zum Realismus lassen sich sowohl offensichtliche Fehler in den Abläufen, als auch Vereinfachungen und Defizite zählen. Beispiele wären das in der Beschreibung zur #Modifikation genannte Verhalten von Soldaten im Nahkampf, die ursprünglich weitgehend auf die Formation der Einheiten beschränkt geblieben ist, während nun beide Einheiten sich stärker vermischen, sobald Soldaten miteinander kämpfen. Auch das genannte Verhalten der KI, sowohl auf der Kampagnenkarte als auch auf dem Schlachtfeld lässt sich zum Realismus zählen, da hier zahlreiche Ereignisse zu beobachten waren, die zu sinnlos erscheinen, als das es sie in Realität gegeben haben dürfte. Beispiele wären die ausbleibende Reparatur beschädigter Schiffe, so dass diese leicht versenkt werden können. Daneben traten Frontalangriffe der KI-Kavallerie zu Beginn einer Schlacht auf das Zentrum der Spieler-Linien häufig auf, wo diese durch die Vielzahl an starken Truppen stets problemlos aufgerieben werden konnten, anstatt zu flankieren was ihre eigentliche traditionelle Rolle ist. Auch ein scheinbar willkürlicher Bruch von diplomatischen Abkommen konnte vielfach beobachtet werden.

Zur historischen Korrektheit, oder dem was sich aus den Beschreibungen als solche verstehen lässt, kann dagegen die Genauigkeit und Reichweite von Waffen gezählt werden. Waren Musketen und Artillerie durch das verwendete Schießpulver und weitere Einflüsse wie die Verarbeitung des Laufes relativ ungenau,¹¹⁴⁶ so spiegelt sich dies im Spiel nicht adäquat wieder. Die Änderung durch die #Modifikation zu einer dynamischen Genauigkeit spiegelt damit eher die Gegebenheiten der damaligen Zeit wieder, indem Infanterie entfernten Zielen nur geringe Verluste beibringen konnte, während die Genauigkeit mit sinkender Distanz deutlich anstieg. Gleiches gilt auch für Gefechte zwischen Kriegsschiffen, bei denen es ebenfalls schwierig ist, über größere Entfernungen nennenswerte Schäden anzurichten. Auch die deutliche Vergrößerung der Zahl der unterschiedlichen Einheiten lässt sich zur historischen Genauigkeit zählen, da hiermit die einheitliche Uniformierung der einzelnen Länder abgelöst wird, die sich im Spiel mutmaßlich aus Gründen des reduzierten Entwicklungsaufwandes findet.

Wie diese knappen Ausführungen über eine exemplarische #Modifikation zeigen, setzen die #Entwickler folglich an unterschiedlichen Stellen des Spiels an, um die eigenen Vorstel-

.....

¹¹⁴⁶ So schreibt Stephen Wood etwa über den Einsatz von Musketen auf dem Schlachtfeld, dass durch die Ungenauigkeit weitgehend ungezielt in die Richtung des Gegners gefeuert wurde und die Effektivität wesentlich durch die Gleichmäßigkeit der Salven bestimmt wurde, die von Infanterieeinheiten abgegeben wurden. Siehe: Wood: s.v. „musket“, in: Holmes: The Oxford Companion to Military History, S. 610.

lungen umzusetzen. Vorstellungen von Realismus als auch Korrektheit lassen sich anhand von historischen Dokumenten oder dahingehenden Studien grundlegend ableiten, unterscheiden sich jedoch einem zentralen Punkt: Der Subjektivität. Lassen sich spielinterne Faktoren wie die Schussgenauigkeit über die Anwendung der Erkenntnisse aus den genannten Quellen durch Anpassung spezifischer spielinterner Faktoren übersetzen, so bleibt Realismus dagegen ein schwieriger Begriff, sofern nicht jede Veränderung genau über Quellen abgesichert werden kann. Passender wäre daher ein Begriff wie Plausibilität. Sicherlich erscheint es plausibel, dass Schiffe vor einer neuen Schlacht repariert oder das Kavallerie nicht buchstäblich in das Messer laufen würde, nur gehen solche oft situationsabhängigen Entscheidungen wohl über die Analysefähigkeiten der KI des Spiels hinaus. So konnte nach eingehender Nutzung der #Modifikation nicht bestätigt werden, dass viele der Faktoren, die zum Realismus zu zählen wären, auch wie beschrieben während einer Partie auftreten. Die Gründe hierfür ließen sich nicht ermitteln, da weder Kenntnisse des Codes von *Empire: Total War* ausreichend vorhanden sind, noch die Arbeitsweisen der Mod-Entwickler in einem entsprechenden Detailgrad aufgeschlüsselt werden konnten.

Es kann damit abschließend festgestellt werden, dass #Modifikation eine für Analysen sehr spannende Quelle für Erkenntnisse sind, da sie unmittelbare Meinungsäußerungen ihrer Autoren darstellen. Gleich ob diese sich dafür zu entscheiden lediglich Fehler zu korrigieren, bestehende Inhalte zu verändern oder neue hinzuzufügen oder gar in #Total Conversions umfassende Anpassungen vorzunehmen, meist sind Möglichkeiten abhängig vom Mutterspiel. Wie die untersuchten Beispiele gezeigt haben unterscheiden sich die vorhandenen #Modifikation deutlich, wobei nicht nur das mit einem #Editor ausgestattete *Skyrim*, sondern auch das in dieser Hinsicht wesentlich eingeschränktere *Empire: Total War* eine Reihe von Projekten identifiziert werden konnten, die umfangreiche Veränderungen vornehmen und neue Inhalte hinzufügen. Dies scheint das genannte Desiderat zu bestätigen, nachdem digitale Spiele sowohl Basis für gewünschte Veränderungen, als auch Mittel ihrer Nutzung sind. Unter den Indikatoren für die Popularität digitaler Spiele nehmen #Modifikation damit eine besondere Rolle ein, da sich Nutzer nicht allein über sie äußern, sondern sich derart eingehend mit ihnen befassen, dass es ihnen möglich wird teils weitreichende Veränderungen vorzunehmen. Wie gezeigt werden konnte, entstehen dadurch nicht zuletzt auch für Historienspiele zahlreiche Ansatzpunkte, um die Auseinandersetzung der Nutzer mit ihnen und die vorhandenen Geschichtsbilder zu untersuchen.

6.2. Ratgeber

Stellen #Modifikationen eine Auseinandersetzung mit Spielinhalten dar, die in Veränderungen oder neuen Inhalten münden, ist es bei den verschiedenen Formen spielbegleitender Materialien anders. Einen großen Anteil an diesen haben Ratgeber, die vor allem als Lösungshilfen dienen und dazu Mechaniken und Inhalte aufschlüsseln. Adressaten von diesen sind jedoch nicht nur Laien, die nicht die Zeit haben, um sich entsprechend eingehend mit einem Spiel zu befassen. Neben diesem Spielertypus, der sich am ehesten zu den Gelegenheitsspielern oder Neulingen zählen ließe, richten sich andere Ratgeber ausdrücklich auch an Profis. Erlauben Spiele unterschiedliche Vorgehensweisen, finden sich in ihnen weniger Lösungsanweisungen um einfach von Punkt A zu Punkt B zu kommen, sondern verschiedene Strategien, mit denen sich Erfolge erreichen lassen oder mithilfe derer es möglich wird, besonders effektiven Strategien zu begegnen.

Eine gerade in Bezug auf die Rezeption von Historienspielen besonders relevante Unterart von Ratgebern sind zudem jene, die sich ausschließlich oder zumindest teilweise mit den Geschichtsthemen auseinandersetzen. Abschließend lassen sich auch Wikis zu den Ratgebern zählen, da in ihnen nicht nur Informationen über bestehende Spielinhalte und -welten, sondern oft auch Lösungswege für zu erfüllende Aufgaben präsentiert werden. Durch die Hyperlinkstruktur wird auf verwandte Inhalte zum aktuellen Artikel verwiesen, die hilfreich sein können, um sich ein Verständnis der Spielwelt, als auch dem jeweiligen übergeordneten narrativen Universum anzueignen. Gemein ist der großen Mehrheit dieser Quellen, dass sie, ähnlich wie die #Modifikationen, meist unentgeltlich erstellt, kostenlos über das Internet verbreitet und somit von einem weltweiten Publikum abgerufen werden können.

Da es in der vierten Säule des Analysemodells um die Auseinandersetzung der Nutzer mit Spielinhalten jenseits der Grenzen der Spielwelt geht, werden diese offiziellen Veröffentlichungen nicht berücksichtigt. Wie bei den vorangegangenen Säulen des Analysemodells erfolgen die Ausführungen auch in diesem Kapitel anhand exemplarisch ausgewählter Beispiele. Durch die Vielfältigkeit der verfügbaren Ratgeber, die auf die unzähligen Möglichkeiten in digitalen Spielen zurück geht, wird es nicht möglich sein, jede Besonderheit abzubilden. Ziel ist daher in erster Linie anschauliche Einblicke in diesen Themenkomplex zu geben und seine Relevanz für künftige Forschungsarbeiten aufzuzeigen. Als Beispiel für schriftliche Ratgeber ausgewählt wurden *Das ultimative inoffizielle Handbuch zu Silent Hunter 4* inklusive seines *Addendums*,¹¹⁴⁷ *AoC Advanced Noob Guide-v2.6* zu *Age of Empires 2 HD*,¹¹⁴⁸ *All Daedric*

1147 Ruprecht, Andreas; Zielke, Michael; Wild, Urs: Das ultimative inoffizielle Handbuch zu Silent Hunter 4, 2007, online: <https://workupload.com/file/WcMgRg3l>. Ruby; Schmutt; TZW: Das Addendum zum ultimativen inoffiziellen Handbuch zu Silent Hunter 4, 2008, online: http://www.mediafire.com/download/bdck3o4ax4bh94r/Addendum_07.pdf.
1148 Online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=137161998>.

*Artifacts*¹¹⁴⁹ für *The Elder Scrolls V: Skyrim* und *How to (easily) beat the Game in 1999 Mode*¹¹⁵⁰ für *BioShock: Infinite*. Als Beispiel für ein Wiki wird das zur *Fallout*-Reihe entstandene *Nukapedia* dienen.¹¹⁵¹

Bei der Auswahl wurde darauf geachtet, dass populäre Gameplays möglichst umfassend abgedeckt werden. Dies hat zur Folge, dass verschiedene Genres nicht doppelt gezählt werden müssen, wenn das Gameplay größere Parallelen aufweist, wie etwa in #Echtzeitstrategiespielen, die durch das Mikromanagement von Aufgaben und die Optimierung von Produktionsabläufen viele Gemeinsamkeiten mit #Aufbau- und #Wirtschaftssimulationen haben. Bestand die Möglichkeit in Sammlungen von Ratgebern zu suchen, wie etwa im Fall von Ratgebern, die von Mitgliedern der #Steam-Community erstellt worden sind, so wurden solche ausgewählt, die sowohl detailreich sind, eine hohe Bewertung erhalten haben, als auch oft aufgerufen worden sind. Im Fall des Wiki bietet sich *Nukapedia* nicht nur wegen seines großen Umfangs von über 26.000 Artikeln an, sondern auch wegen der darin zahlreich aufgezeigten Bezüge von Spielinhalten auf historische Entwicklungen oder Ereignisse, die von den Autoren identifiziert worden sind.

Ferner wurde darauf geachtet, Ratgeber mit unterschiedlichen Schwerpunkten einzubeziehen. Dadurch finden sich unter den Beispielen sowohl welche, in denen Spielmechaniken analysiert werden, als auch solche, die Lösungswege skizzieren und sich Geschichtsthemen widmen. Entsprechend spiegelt die Auswahl der Ratgeber nicht zwangsläufig die für die einzelnen Spiele jeweils verfügbaren Ratgeber wieder, sondern bildet exemplarisch unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte ab. Das Ziel dieses Kapitels besteht darin, einen exemplarischen Querschnitt über die Auseinandersetzung von Nutzern mit Spielinhalten, -mechaniken und Geschichtsthemen zu geben und damit zu zeigen, dass auch diese Facette ihre Relevanz bei der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und Historienspielen im Besonderen hat. Gleichwohl werden die jeweils relevanten Spielinhalte auch in diesem Kapitel thematisiert werden, wenn dies für die Einordnung und das Verständnis der Aussagen in den Ratgebern und dem Wiki als wichtig erachtet wird.

Als erster Ratgeber wird das 349 Seiten starke *ultimative inoffizielle Handbuch zu Silent Hunter 4* von Urs WILKE (Pseudonym: AmmOKay) behandelt, bei dem sich ANDREAS RUPRECHT (Ruby2000) und MICHAEL ZIELKE (Minimax64)¹¹⁵² für die wesentlichen Inhalte verantwortlich zeichnen. Das *Addendum zum ultimativen inoffiziellen Handbuch zu Silent Hunter 4* umfasst weitere 125 Seiten, ist jedoch im Bezug auf die Intentionen und Ansprüche

1149 Online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=271384500>.
1150 Online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=140563315>.
1151 Online: http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki.
1152 Die Nennung der Pseudonyme erfolgt wegen der in den Spielecommunities allgemein übliche Adressierung von Aussagen über sie und dient der Einordnung der späteren Zitate. Auch stellen sich die Autoren des Dokuments über diese vor, so dass die realen Namen nur selten genannt werden.

der Autoren im Gegensatz zum Hauptwerk deutlich weniger gut dokumentiert. Als Autoren werden hier lediglich pseudonymisiert Ruby2000, Schmutt und TZW genannt, so dass mit dem Erstgenannten zumindest eine gewisse personelle Kontinuität vorhanden ist. Auch fehlen dem *Addendum* nach Autoren getrennten Vorworte, wodurch nur ein knapper Abriss der Motivationen der Urheber verfügbar ist, nicht jedoch die aufschlussreichen individuellen Beweggründe, die zum Hauptwerk verfasst wurden. Dennoch sind auch hier einige Rückschlüsse möglich, die für eine Einordnung der Intentionen der Autoren hilfreich sind und zudem dazu beitragen die beiden Werke und ihre Beziehung zum Spiel zu verstehen.

So lässt sich den Angaben entnehmen, dass es sich bei allen beteiligten Autoren um besonders engagierte Nutzer, die deutliche Defizite bei der Vermittlung der notwendigen Kenntnisse für die effektive Nutzung des Spiels und der zahlreichen enthaltenen Funktionen im Spiel sahen. So schreibt WILKE im Vorwort:

„Auf die Frage hin, wie man in Silent Hunter 4 die Kartenwerkzeuge richtig nutzt[,] antwortete ein User namens Minimax64 im offiziellen, deutschen Silent Hunter 4 Forum mit einem umfassenden Tutorial, welches über die Navigation hinweg auch gleich die Feindortung und Taktiken zum Angriff beinhaltete. Für mich, als Laie, war diese Anleitung so informativ und umfassend, dass ich sie unbedingt in druckbarer Form haben wollte[,] um sie während der Feindfahrt zum Nachschlagen zur Hand zu haben.

Während der Diskussion um Minimax' Tutorial meldete sich ein weiterer User, namens Ruby2000[,] zu Wor[t] (...). Schließlich stellte uns auch Ruby eine Unmenge an Informationen rund ums Crewmanagement oder das Beladen unserer U[-]Boote zur Verfügung. So entschloss ich mich, Kontakt mit Minimax und Ruby aufzunehmen[,] um die Idee eines Handbuchs zu diskutieren.“¹¹⁵³

Dieses Zitat zeigt nicht nur auf, in welchem Stil diskutiert wird, darunter mit zahlreichen Slang-Ausdrücken aus dem Spielkontext, sondern es fällt besonders auf, aus welchen Notwendigkeiten heraus eine Zusammenarbeit erwachsen kann. Das dem Spiel beiliegende Handbuch ist mit seinen 60 Seiten zwar vergleichsweise umfangreich für aktuelle Spiele,¹¹⁵⁴ jedoch bleibt es selbst zusammen mit den #Tutorials im Spiel sehr oberflächlich, so dass der konkrete Spielalltag kaum abgebildet werden kann. Durch Prüfung vieler Angaben im offiziellen Handbuch konnte ermittelt werden, dass viele der Aussagen kaum praxisnah sind. Anders als etwa zum *Microsoft Flugsimulator X*, für den es von offizieller Seite eine ganze Reihe von Hilfen gibt,¹¹⁵⁵ sind es mangels entsprechenden Materials für *Silent Hunter 4* hier die Nutzer, die entsprechend aktiv geworden sind.

Wie ZIELKE und RUPRECHT schreiben, habe ihre erste Motivation darin bestanden, die

1153 Zitat in: Vorwort aus dem inoffiziellen Handbuch, S. 5.

1154 Gemeint ist hier die Umstellung der Verpackung der Spiele von den früheren größeren Kartons zu den seit vielen Jahren üblichen Amaray-Hüllen, die auch bei DVDs verbreitet sind. Der für das Handbuch verfügbare Platz fällt ist in dieser deutlich geringer. Entsprechend hätte ein umfangreiches Handbuch wie für die Flugsimulation Jane's Combat Simulations: USAF mit seinen rund 350 Seiten nicht in gedruckter Form hineingepasst.

1155 So war bereits dem Spiel ein aufrufbares „Learning Centre“ beigelegt, dass später erweitert und online abrufbar eingerichtet wurde: <https://fsxinsider.com>.

grundlegenden Mechaniken des Spiels zu durchschauen und die gewonnenen Erkenntnisse systematisch zu dokumentieren. Als Grund lässt sich ein Interesse an einem Spiel herauslesen, das nach seiner Veröffentlichung von vielen Nutzern kontrovers diskutiert worden sei. Oft sei nicht erkennbar gewesen, ob Entwicklungen im Spiel aus Programmierfehlern oder dem Unvermögen der Nutzer resultierten. Um dies zu klären und anderen Nutzern zu helfen, erstellten sie aus ihren Notizen #Tutorials für die Foren zum Spiel und schlüsselten dabei grundlegende Spielmechaniken soweit auf, dass sie nachvollziehbar wurden. Aus den positiven Reaktionen hätte sich daraufhin das Team gebildet, dass hinter dem inoffiziellen Handbuch stehe.¹¹⁵⁶

Durch diese Herangehensweise finden sich im *inoffiziellen Handbuch* umfangreiche Erläuterungen zu den verschiedenen Zusammenhängen in Form einer Schritt-für-Schritt Anleitung, so dass gerade unerfahrene Spieler parallel zum Spielstart auf das *inoffizielle Handbuch* zurückgreifen können, um erste Erfolgserlebnisse zu haben. Thematisch sortiert, beginnt das Werk zunächst mit Angaben über das Basismanagement, also alle Handlungsmöglichkeiten und ihre Bedeutungen, die in der Heimatbasis, dargestellt über ein Büro, vorgenommen werden können. Im Anschluss folgen die verschiedenen Missionsarten, die gestellt werden, sobald der Spieler als virtueller U-Boot-Kapitän einen Einsatz beginnt, bevor umfassend der Alltag „auf See“ behandelt wird. Da dies den größten Teil der Spielzeit ausmacht, überrascht es nicht, dass dieser Abschnitt auch im *inoffiziellen Handbuch* am umfangreichsten ist.

Aus der Perspektive des Spielers schildern die Autoren Themen wie die Positionsbestimmung feindlicher Schiffe, die Berechnung von Abfangkursen auf Basis von Funkmeldungen, die Einstellung von Torpedos bis zum Schadensmanagement, wenn das U-Boot beschädigt wird. Anschließend folgt ein technikgeschichtlicher Überblick zu den im Spiel präsenten U-Booten und Torpedos und ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen, der jedoch nicht nur für Liebhaber von Militärgeschichte interessant ist, sondern auch Rückschlüsse auf das Gameplay erlaubt, da maximale Tauchtiefen oder Reichweiten eine unmittelbare Relevanz haben, wenn das eigene Vorgehen geplant wird. Die Angaben zu den Torpedos sind dagegen hilfreich, wenn der zur aktuellen Situation passende ausgewählt werden soll. In Anlehnung an die Realität warnt etwa die durch einen Dampfantrieb entstehende Blasenspur Schiffe frühzeitig, so dass Ausweichmanöver möglich werden, während ein Elektroantrieb ohne Blasenspur dies verhindert. Da dies auch so im Spiel simuliert wird, besitzen folglich auch diese Angaben eine Relevanz für den Spieler.

Den letzten Teil des *inoffiziellen Handbuchs* bildet schließlich etwas, das in wissenschaftlichen Arbeiten wohl als Praxisteil bezeichnet werden würde. „Aus dem SH4-Leben“ beinhaltet einen sehr umfangreichen Erlebnisbericht aus dem Spielalltag, der durch seine anekdotischste

1156 Siehe Angaben in den drei Vorworten im inoffiziellen Handbuch, S. 5–8.

Sprache bisweilen an eine Satire erinnert, jedoch auch die zum Zeitpunkt der Erstellung weiterhin vorhandenen Programmierfehler aufzeigt:

„Ich komme aus dem Staunen nicht mehr raus und muss unbedingt herausbekommen, auf welcher Werft diese europäisch-japanischen Frachter gebaut werden. Dort werd[e] ich mir auch mal ein Schiff bauen lassen, dass nur noch mit Schornstein und Flagge über Wasser unvermindert durch die Meere rauscht!“¹¹⁵⁷

Während diese und vergleichbare Aussagen „[a]us dem SH4-Leben“ nur wenig Substanzielles zum Verständnis der Mechaniken hinter der audiovisuellen Fassade beizutragen scheinen, stellen sie dennoch eine Sammlung praxisnaher Hinweise dar, wie im Spiel Erfolge erzielt werden und welche Konsequenzen diese haben können. Von der Sichtung eines Schiffes, der Kurs- und Geschwindigkeitsbestimmung, der Einstellung und dem Abschuss der Torpedos bis zur anschließenden Flucht vor Eskortern werden verschiedene Abläufe in einfacher Sprache, und damit auch für Laien verständlich, erläutert. Somit werden Einblicke in die möglichen Spielerlebnisse gegeben – von dem in Folge von Programmierfehlern nicht sinkenden Schiff des Zitats, bis zu der erfolgreichen Flucht nach einem Angriff auf einen Konvoi.¹¹⁵⁸

Die Entstehung des *Addendums* und sein Inhalt unterscheiden sich dagegen deutlich von dem *inoffiziellen Handbuch*. Als Grund gibt der Autor „TZW“ im Vorwort an, dass zunächst eine erweiterte Neuauflage geplant gewesen war, was jedoch durch den großen Zeitaufwand nicht mehr möglich gewesen sei, da die ursprünglichen Autoren des *inoffiziellen Handbuchs* den Umfang ihrer Mitarbeit nicht hätten aufrecht erhalten können. Ein zweiter Grund habe in der zwischenzeitlichen Veröffentlichung der #Erweiterung *U-Boat Missions* für *Silent Hunter IV* gelegen. Diese habe zahlreiche Veränderungen vorgenommen, wodurch manche zum Hauptspiel gewonnen Erkenntnisse obsolet geworden seien. Auch habe die mangelhafte Dokumentation der vorgenommenen Veränderungen dazu geführt, dass diese erneut hätten erschlossen werden müssen. Wegen des dafür notwendigen hohen Zeitaufwandes hätten die Autoren schließlich beschlossen, das bereits Erarbeitete als *Addendum* zu veröffentlichen.¹¹⁵⁹

Inhaltlich bietet das *Addendum* damit weniger neue Erkenntnisse über das Spiel, sondern einen militärgeschichtlichen Überblick über den US-amerikanischen U-Bootkrieg im Pazifik und einer ausführliche Anleitung für den zum Spiel gehörenden Missions-Editor. Der erste Teil bietet damit Einblicke in die im Zweiten Weltkrieg vorhandenen U-Boote, Geschütze, Torpedos und verschiedenes von den USA eingesetztes technisches Gerät, darunter Radarsysteme. Abgeschlossen werden die jeweiligen Betrachtungen mit einem knappen Überblick zur Übertragung dieser Militaria in das Spiel und bestehenden Unterschieden. Der in der zweiten

1157 Zitat in: Inoffizielles Handbuch, S. 255.

1158 Möglicherweise sind auch Rückschlüsse auf unterschiedliche Versionen des Spiels zum Zeitpunkt der Erstellung des Handbuchs möglich. In mehreren eigenen Partien waren insbesondere geschilderte Programmierfehler nicht mehr zu beobachten. Dies deutet daraufhin, dass diese behoben worden sind, nachdem das inoffizielle Handbuch erschienen ist.

1159 Vgl.: Angaben im Vorwort des *Addendums*, S. 5.

Hälfte thematisierte Missions-Editor erlaubt es dem Spieler dagegen, eigene Szenarien zu entwerfen, so dass er nicht auf die beim Spiel mitgelieferten angewiesen ist. Diese Szenarien lassen sich zudem als #Modifikation herunterladen, so dass auch Spieler von diesen profitieren können, die nicht in der Lage oder willens sind, sich mit dem #Editor auseinanderzusetzen. Diese Art von #Modifikationen reiht sich damit in weitere zum Spiel ein, in denen ebenfalls vielfach behauptet wird, die historische Genauigkeit zu verbessern, indem dahingehend bestehende Fehler korrigiert werden. Auch bei den von Nutzern erstellten Szenarien findet sich häufig der Zusatz, dass diese historische Fahrten nachstellten.¹¹⁶⁰

Zusammenfassend lässt sich damit für das *inoffizielle Handbuch* und sein *Addendum* feststellen, dass ein enormer Aufwand betrieben wurde, um die Mechaniken des Spiels zu durchschauen und für Laien verständlich aufzubereiten. Die inhaltlichen Schwerpunkte orientieren sich dabei stark an jenen des Spiels, das eine vermeintliche historische Korrektheit der Darstellungen klar betont.¹¹⁶¹ Beide Dokumente geben damit nicht nur Einblicke in die aufgeschlüsselten Spielmechaniken, sondern auch in die Mentalitäten der Autoren, die nicht nur ihre Motivationen erläutern, sondern auch Aussagen über Herausforderungen machen, die ihnen während der Arbeit begegnet sind. Verweise auf Internetrecherchen für die historischen Details insbesondere des *Addendums* und damit einhergehende Unzuverlässigkeiten bei den Aussagen deuten außerdem ein Verantwortungsbewusstsein gegenüber den Lesern an: Trotz mehrfach erhobener Ansprüche, Darstellungen möglichst historisch akkurat wiederzugeben, wird anerkannt, dass nicht jede Angabe stimmen müsse, da sie nicht aus offiziellen Quellen, sondern aus dem Internet stamme.

In Bezug auf Historienspiele lässt sich der Schluss ziehen, dass die akkurate Repräsentation der damaligen Zeit eine große Bedeutung für die Autoren hat. Ähnlich wie im Spiel bleibt der Fokus wesentlich auf Militaria im Rahmen des U-Boot-Krieges und die Perspektive eines Kommandanten auf See verhaftet. Dies betrifft auch die von Nutzern mit dem Missions-Editor erstellten Einsätze. Zwar lassen sich bestimmte Ereignisse und Aufträge auf Basis von Berichten echter U-Boot-Fahrer nachstellen, jedoch bleiben die spielerischen Freiheiten bestehen, so dass der Nutzer nicht gezwungen ist alles so nachzuerleben, wie es ein historisches Vorbild im Bericht angegeben hat. Unerwähnt bleiben dagegen das zwischenmenschliche Zusammenleben auf den U-Booten und die Folgen langer Einsätze unter Lebensgefahr, die etwa in WOLFGANG PETERSENS Film *Das Boot* ausführlich behandelt werden, im Spiel und

1160 Eine Auswahl findet sich hier: <http://www.subsim.com/radioroom/downloads.php?do=cat&id=5>. Die Angaben zu historischen Vorlagen finden sich in den jeweiligen Beschreibungen.

1161 „Mit der vierten Generation der Silent Hunter Marke erleben Sie den Krieg im Pazifik zwischen Japan und den USA an Bord der U.S. U-Boote. Spielen Sie die noch realistischere, ergreifende und historisch exakte Simulation mit den besten Auszeichnungen der Reihe. (...) Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific U-Boat Missions ist ein Add-On, welches das Spielerlebnis um historisch korrekte, aber eher unbekannte deutsche U-Boot-Missionen im Indischen Ozean des 2. Weltkriegs erweitert.“ Zitat in: Beschreibung auf der Verpackung von Silent Hunter 4 Gold.

auch in den beiden Veröffentlichungen dagegen keinen Platz einnehmen.

Der für *Age of Empires II HD* veröffentlichte Ratgeber *AoC Advanced Noob Guide-v2.6* weist Parallelen zum *inoffiziellen Handbuch* auf, da auch hier zentrale Spielmechaniken erläutert werden, so dass der Nutzer in die Lage versetzt wird, diese besser zu verstehen. Gleichwohl fehlen dem Ratgeber Verweise auf Geschichtsthemen, obwohl das Spiel selbst in mehreren Kampagnen zahlreiche Ereignisse der Vergangenheit aufgreift, wie etwa die Rolle Johanna von Orleans im Hunderjährigen Krieg oder jene Friedrich Barbarossas bei der Entstehung des Heiligen Römischen Reiches. Auch bietet das Spiel ein recht umfangreiches Lexikon, in dem ein Abriss der Geschichte der 23 spielbaren Völker sowie zahlreicher Themen der Spielzeit vom Frühmittelalter bis zur Renaissance präsentiert werden. Der Grund für das Fehlen von Bezügen auf die Vergangenheit im Ratgeber ist wesentlich in seiner Art zu sehen. Er befasst sich mit dem #Mehrspielermodus und diskutiert dabei umfangreich Strategien, die für einen Erfolg aussichtsreich sein können. In diesem Spielmodus fehlt die narrative Rahmung des Gameplays, das aus den genannten Kampagnen bekannt ist, so dass im #Mehrspielermodus wesentlich ahistorische Konflikte präsentiert werden.

Der Ratgeber wurde vom Nutzer „[LTP]PsychoMantis_“ erstellt und umfasst in der Standardformatierung von Word 60 Seiten.¹¹⁶² Wie der Titel bereits andeutet, richtet sich der Ratgeber in erster Linie an „Noobs“,¹¹⁶³ jedoch erklärt der Autor auch vollmundig:

„This guide will go over ALL aspects of Age of Conquerors Random Map[. I]t take[s] about 30-minutes to 1 hour to read. [Y]ou will benefit from this guide. [I]t has the potential to make you a top gamer if you follow the guidelines.“¹¹⁶⁴

Wie bei dem *inoffiziellen Handbuch* ist also auch hier eine klare Intention des Autors ermittelbar, nämlich die Aufbereitung gesammelter Kenntnisse über die Spielmechaniken, so dass diese für Dritte verständlich und reproduzierbar anwendbar werden. Da sich der Ratgeber an unerfahrene Spieler richtet, finden sich zu Beginn dementsprechend eine Reihe grundlegender Hinweise, zum Beispiel der Wichtigkeit von Spieleinstellungen, wie der Scroll-Geschwindigkeit,¹¹⁶⁵ zentraler Tastenkürzel als effektive Alternative für die Mausbedienung, die Kommunikation mit Teamkameraden oder auch dem #Interface des Spiels. Nach diesen Grundlagen folgt ein für den Spielstart wichtiger Punkt: Die Wahl des eigenen Akteurs,

.....
1162 Diese Angabe dient auch bei den weiteren Ratgebern als grober Vergleich, um ihren Umfang zu bestimmen.

1163 Gängiger Slang für Newbie, also Neuling. Dient unter anderem zur Unterscheidung von Fähigkeiten eines Spielers, so dass das Gegenstück zum Noob der Pro- oder Expert-Gamer wäre, der sich sehr gut mit einem Spiel auskennt und alle Mechaniken, Tastenkombinationen, usw. buchstäblich „im Schlaf“ beherrscht. Einen Einblick in diese und weitere Begriffe bietet das Lexikon von Spielbar.de, online: <https://www.spielbar.de/ratgeber/wissen/>.

1164 Zitat in: AoC Advanced Noob Guide-v2.6, Abschnitt: Introduction to AoC.

1165 Scrollen meint hier das Verschieben des aktuellen Bildausschnitts, was schnell genug gehen sollte, um zeitnah auf Ereignisse zu reagieren, aber auch nicht zu schnell sein sollte, dass häufige Korrekturen notwendig sind, wenn der Ausschnitt zu weit verschoben wird.

dessen individuelle Stärken und Schwächen das eigene Vorgehen und den Umgang mit den Gegnern mitbestimmt. Eng verbunden mit dem eigenen Vorgehen, und ebenfalls mit einem eigenen Abschnitt, sind die unterschiedlichen Arten von #Karten auf denen gespielt werden kann.

Auf diesen Überblick über spielvorbereitende Schritte folgen im Hauptteil des Ratgebers eine Vielzahl an Anweisungen zu zwei zentralen Grundlagen des Spiels, die erfahrungsgemäß auch für die meisten anderen #Strategiespiele gelten: Informationen und Rohstoffe. Wie dargestellt wird, liege der Schlüssel für den Erfolg darin, einerseits eine konstante Versorgung mit Rohstoffe zu sichern, sowie die Versorgung der Gegner zu stören und andererseits durch Kundschafter Informationen über Entwicklungen im durch den Nebel des Krieges verdeckten Bereich der #Karte zu sammeln. Durch eigene Erfahrungen und Beobachtungen ließ sich bestätigen, dass gerade die Rolle der Einheit „Dorfbewohner“ (engl.: Villager) essenziell für den Erfolg ist. Zuständig für die Produktion der vier Rohstoffe Nahrung, Gold, Holz und Stein und als Erbauer sämtlicher Gebäude hat er eine buchstäblich tragende Rolle, die eng in die Spielmechanik eingebunden ist und im Ratgeber ausführlich diskutiert wird. Durch diese Rolle bei gleichen Grundlagen für alle Nutzer entsteht Erfolg aus dem effizientem Mikromanagement aller relevanten Elemente des Spiels. Das Ergebnis dieses Effizienzstrebens, dass gerade bei hohen Schwierigkeitsgraden und in #Mehrspieler-Partien wichtig ist, sind so genannte „build order“, in denen klar strukturiert angegeben wird, in welcher Reihenfolge Handlungen ausgeführt werden sollten. Der Autor des Ratgebers nennt für die Dorfbewohner folgenden build order für den Beginn einer Partie:

„Villagers 1 – 3 make two houses, go to sheep immediately after
Villagers 4 – 6 go to sheep
Villager 7 makes lumber camp, then goes to wood
Villagers 8 – 11 goes to wood
Loom
Villager 12 makes house and then lures boar; sheep eaters kill boar
Villagers 12 – 14 go to wood, make a second lumber camp
Villager 15 makes mill, then goes to berries
Villager 16 goes to berries
Villager 17 makes house and then lures boar
Villagers 18 – 19 go to berries
Villagers 20 – 21 go to boar, the 2 weakest villagers on boars make farms
Villager 22 makes a house then a farm
Villager 23 makes a farm
Villagers 24 – 26 go to gold or stone“¹¹⁶⁶

Diese Aufstellung bedarf nicht nur wegen ihrer stichpunktartigen Sprache und der verwendeten Begriffe einer Erläuterung, sondern auch wegen der genannten Aufgaben, die ohne Vorkenntnisse des Spiels wohl nur schwer verständlich sind. Die Zahl der Dorfbewohner gibt

.....
1166 Zitat in: AoC Advanced Noob Guide-v2.6, Abschnitt: General Booming Build Order.

die Reihenfolge ihrer Ausbildung im Gebäude „Dorfzentrum“ an, die Aufgaben das, was die Dorfbewohner für einen effizienten Spielstart tun sollen. Zunächst bauen diese „Häuser“, eine Gebäudeart, die die maximale Zahl an ausbildbaren Einheiten erhöht. Anschließend zerlegen diese Schafe, die als eine frühe Quelle für Nahrung fungieren, einer der vier genannten Rohstoffe des Spiels, und die in kleinen Gruppen auf der #Karte platziert sind. Nahrung kann neben Schafen auch über Damwild, Wildschweine, Beerensträucher, Bauernhöfe und Fischfang generiert werden, wovon jedoch nur die letzten beiden durch wiederholtes bestellen bzw. auslegen von Reusen mehrfach Nahrung generieren können.

Die Rohstoffproduktion lässt sich durch bestimmte Gebäude, Holzfäller- und Bergarbeiterlager sowie eine Mühle und einen Hafen optimieren. Diesen sollten nahe der jeweiligen Rohstoffstandorte gebaut werden, so dass die Wege zwischen dem Abbau- und Ablageort möglichst kurz sind. Auch können neue Technologien erforscht werden, die zu Veränderungen der Spielmechanik führen. So führt der genannte Webstuhl, englisch Loom, zu mehr #Trefferpunkten bei den Dorfbewohnern, so dass diese in der Lage sind, besser gegen die aggressiven Wildschweine zu bestehen, wenn diese zum Dorfzentrum gelockt werden, damit der Transportweg für diese Nahrungsquelle reduziert wird. Diese build order finden sich zu zahlreichen #Strategiespielen wieder, da sich die zentralen Mechaniken trotz unterschiedlicher Settings oder Inhalte oft ähneln und damit entsprechend strukturiert werden können.

Neben weiteren Einblicken in unterschiedliche Völker und Spielphasen erläutert der Autor des Ratgebers auch Veränderungen im Gameplay in den vier verschiedenen Zeitaltern, die von *Age of Empires II HD*. Recht plakativ sind diese als dunkle Zeit, Feudal-Zeit, Ritter-Zeit und Imperial-Zeit benannt. Der Aufstieg in das nächsthöhere Zeitalter wird mit hohem Rohstoffeinsatz möglich und schaltet jeweils viele neue Funktionen, Gebäude und Einheiten frei, welche die Möglichkeiten des Spielers erweitern. Da dies für den Spielerfolg von großer Wichtigkeit ist, um mit den Konkurrenten mithalten zu können, überrascht es nicht, dass diese auch im Ratgeber ausführlich diskutiert werden. Am Beispiel des Standard-Nahkämpfers, der jedes Zeitalter um eine Stufe verbessert werden kann, sollen diese Unterschiede exemplarisch erläutert werden. Die individuellen Werte für Angriff, Rüstung und Durchschlagspanzer¹¹⁶⁷ lassen sich jeweils durch Verbesserungen in einer Schmiede weiter erhöhen.

.....
1167 Der Durchschlagspanzer ist eine Variante des normalen Rüstungswertes, die speziell gegen Waffen mit einem Durchschlagsschaden schützt, der Teil zahlreicher Verbesserungen in der Schmiede ist.

Tab. 6-3: Vergleich der Basiswerte der Schwertkämpfertypen in *Age of Empires II HD*
(hier: Das Volk der Teutonen)

Zeitalter	Name Einheit	Trefferpunkte	Angriff	Rüstung	Durchschlagspanzer
Dunkle Zeit	Milizsoldat	40	4	0	1
Feudal-Zeit	Schwertkämpfer	45	6	0	1
Ritter-Zeit	Langschwertkämpfer	60	9	0	1
Imperial-Zeit	Zweihandschwertkämpfer	60	12	0	1
	Elitekämpfer	70	13	1	1

Quelle: Angaben im Spiel.

Wie zu sehen ist, erhöhen sich #Trefferpunkte und Angriffswerte deutlich, so dass der Spieler jeweils für einmalige Investitionen, wie die Verbesserung des Einheitentyps sowie in Waffen und Rüstungen Einheiten erhält, die sich deutlich besser gegen andere Soldaten behaupten können.¹¹⁶⁸ Die Ausbildungskosten verbleiben bei 60 Nahrung und 20 Gold je Soldat, jedoch müssen für die Verbesserung der Stufe der Einheit, ihrer Rüstung und Waffen sowie den Aufstieg in ein höheres Zeitalter teils sehr hohe Mengen an Rohstoffen bezahlt werden. Wird berücksichtigt, dass Mitspieler die gleichen Ziele verfolgen, so wird deutlich, wie wichtig das effiziente und vorausschauende Vorgehen ist. Der vom Autor genannte build order ist dabei eine der Möglichkeiten. Gerade in kompetativen Partien mit mehreren Spielern pro Team ergibt sich zudem eine Verantwortung gegenüber den Mitspielern, da der Ausfall eines Spielers durch schlechte Entscheidungen die Siegchancen drastisch reduzieren kann, so dass nicht nur die eigene Niederlage, sondern die des gesamten Teams droht:

„Production - you want to be to your max population before everyone else. Produce AS MUCH AS YOU CAN, keep working on your economy keep pumping military units[,] never stop, work on this constantly, your goal will be to have 200 pop by 40 minutes or sooner, if the game is at 40 minutes and you have less than 130 pop you are clearly in bad shape.“¹¹⁶⁹

Neben zahlreichen Erläuterungen zu Taktiken für verschiedene Phasen des Spiels finden sich im Ratgeber darüber hinaus auch Verweise auf andere erfolgreiche Spieler. Darin deutet sich eine Mentalität an, die auf eine grundlegende Fairness zwischen den Spielern hinweist. Durch die für andere zugängliche Präsentation von Vorgehensweisen, etwa im hier thematisierten

.....
1168 Dies egalisiert sich, sobald die Gegner ihre Einheiten ebenfalls verbessert haben. In diesem Fall wird durch eigene Investitionen stattdessen ein Nachteil vermieden. Sind beide Parteien auf dem gleichen technischen Stand, so kommt in der Regel dem besseren Mikromanagement zentrale Bedeutung beim Ringen um den Sieg zu.
1169 Zitat in: AoC Advanced Noob Guide-v2.8, Abschnitt: Imperial Age 1/2, online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=137161998>. Hervorhebungen wie im Original. „Pop“ ist die Abkürzung für Population, dem Wert der angibt wie viele Einheiten zum aktuellen Zeitpunkt maximal gleichzeitig aktiv sein können.

Ratgeber, auf Themenportalen oder in aufgezeichneten Spielen, lässt sich ein Wunsch nach einem konstanten Wandel des Spielerlebnisses ableiten. Statt der einen Strategie, die stets zum Erfolg führt, lassen sich so Gegenstrategien entwickeln, die Nutzer in die Lage versetzen, aus eigenen und Fehlern Anderer zu lernen und so zu einem besseren Verständnis des Spiels und seiner Mechaniken zu gelangen.

Dies spiegelt sich auch im Ratgeber wieder, der Abschnitte beinhaltet, die von anderen Autoren geschrieben worden sind, die ihre Erfahrungen mit bestimmten Vorgehensweisen beitragen. Auch wird auf Webseiten jenseits des Ratgebers verwiesen, wo sich ebenfalls weitere Informationen finden lassen. Die Folge dieser Transparenz sind dauerhaft fordernde Partien, da die Erkenntnisse über die Spielmechaniken von *Age of Empires II HD* offen geteilt werden und so auch unerfahrene Nutzer in der Lage sind, ihr Spiel dauerhaft zu verbessern. Ratgeber zu Titeln dieses Genres dienen damit weniger als allumfassende Hilfe für jede Situation, sondern eher als Erläuterung für bestehende Spielmechaniken und somit als Lernhilfe. Anders als in *Silent Hunter 4* ist die grundlegende Bedienung von #Echtzeitstrategiespielen deutlich einfacher, jedoch durch die vielen Vorgehensweisen nicht minder komplex. In Anlehnung an das Schachspiel lässt sich die Redewendung „leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern“ bemühen. Durch die größere Komplexität gegenüber Schach – es gibt unter anderem unterschiedliche #Karten, eine Vielzahl an Einheiten und weniger Vorgaben dazu, wie diese bewegt werden dürfen, unterschiedliche Stärken und Schwächen im Verhältnis der Einheiten zueinander – zeigt sich anschaulich, dass Ratgeber eine wichtige Quelle sein können, um Spielmechaniken zu durchschauen.

The Elder Scrolls V: Skyrim zeichnet sich dagegen sowohl durch eine einfache Steuerung als auch durch anschaulich vermittelte Spielmechaniken aus, bietet jedoch wie die meisten #Open World Spiele eine größere Bandbreite an ludischen Herausforderungen und narrativen Inhalten, die sich in den zahlreichen Ratgebern widerspiegeln. Der ausgewählte *All Daedric Artifacts* von den Nutzern „Vinicius“ und „Randy“ ist zu den Walkthrough-Ratgebern zu zählen, da er skizziert, wie bestimmte Aufgaben erledigt werden können und welche Vorteile ihr Abschluss für den Spieler mit sich bringt. Indem nur eine bestimmte Gruppe von Aufgaben behandelt wird, fällt er trotz zahlreicher Bilder mit etwa 20 Seiten in gängiger Word-Formatierung deutlich kürzer aus, als die zuvor beschriebenen beiden Ratgeber. Über ihre Intentionen machen die Autoren keine Angaben, jedoch kann vermutet werden, dass auch hier das gesammelte Wissen zum Nutzen anderer Spieler aufbereitet wurde.

Inhaltlich befassen sich die Autoren mit Aufgaben, die mit den Daedra in Verbindung stehen. Diese dämonischen Wesen bilden einem zentralen Teil der Mythologie des *The Elder Scrolls*-Universums und werden wegen ihrer großen Macht von einigen Bewohnern der Spielwelt als Gottheiten verehrt. Anders als die Aedra, die als ursprüngliche Schöpfer der Welt und

der Völker betrachtet werden, gelten die Daedra ihr böses Gegenstück:

„The Daedra are a race of supernatural entities that inhabit the planes of Oblivion. The most powerful Daedra are known as Daedric Princes. Although the Princes are generally not bound to the physical world, they are capable of manifesting within the mortal plane of Mundus. (...) The Daedric Princes are well-known to the inhabitants of Tamriel, where they are feared by some and worshipped by others.“¹¹⁷⁰

Während des Spiels, und insbesondere während #Quests, die mit den Daedra in Verbindung stehen, werden regelmäßig Einflüsse der verschiedenen Götter auf die Spielwelt thematisiert und können zudem über in der Spielwelt platzierte Bücher und Schriftrollen weiter vertieft werden. Durch diese Präsenz in den Spielen wird die Mythologie hinter den Daedra im Ratgeber nicht gesondert erläutert. Hier findet sich stattdessen eine Verdichtung von Inhalten, die in Bezug mit den jeweiligen #Quests stehen und im Rahmen derer die im Titel genannten 15 daedrischen Artefakte erlangt werden können. Bei diesen handelt sich um magische Gegenstände, die der Protagonist von 15 daedrischen Prinzen erhalten kann und die ähnlich gewöhnlichen Gegenständen unmittelbar verwenden kann oder die positive Veränderungen an seinen Fähigkeiten vornehmen. So reduziert etwa die Maske des Clavicus Vile nach dem Aufsetzen die Preise bei Händlern um 20%, erhöht die Rede-Fähigkeit um 10 Punkte und regeneriert das für Zauberei notwendige Magicka fünf Prozent schneller.

Durch die Präsenz dieser Objekte innerhalb der Spielwelt werden also nicht nur Kenntnisse über das *The Elder Scrolls*-Universum vermittelt, sondern er auch wird angeregt diese zu erlangen, weil sie einen konkreten Nutzen für ihn haben. Ihrer Erlangung ist auch ohne den Ratgeber möglich, indem die Spielwelt aufmerksam erkundet wird, jedoch vereinfacht der Ratgeber diesen Prozess deutlich. Neben der Entdeckung der oft versteckten Schreine der daedrischen Prinzen, wo die #Quests häufig beginnen, ist auch die Erlangung der Artefakte an Bedingungen geknüpft, da teils der Zugang zu den Objekten verwehrt bleibt, sofern #Quests nicht auf eine bestimmte Weise abgeschlossen werden. Indem die Vorgehensweise skizziert wird, bietet der Ratgeber also einen konkreten Vorteil und erlaubt es, Enttäuschungen zu vermeiden, zum Beispiel wenn ein gesuchter Gegenstand wegen einer vorher nicht absehbaren Entscheidung im Rahmen des #Quests verwehrt bleibt.

Die Nutzung erlaubt darüber hinaus Erkenntnisse über die Spielmechaniken, die auf eine weitgehend zwanglose Erschließung der Spielwelt ausgelegt sind. Wie im Ratgeber deutlich wird, steht das intendierte Erlangen bestimmte Objekte genau genommen im Widerspruch zu dieser freien Erschließung der Welt. Statt sich stets frei entscheiden zu können, muss der Nutzer für die Artefakte zulassen, dass sein Verhalten durch die #Quests in bestimmte

.....
1170 Zur Mythologie des Elder Scrolls-Universums siehe das auf Basis der Informationen aus den Spielen erstellte The Elder Scrolls Wiki, online: <http://elderscrolls.wikia.com>. Dort besonders die Artikel „Daedra“, „Oblivion (Realm)“, „Daedric Princes“, „Et’Ada“, „Nine Divines“, „Mundus“ und „Aedra“, Zitat aus: s.v. „Daedra“.

Bahnen gelenkt wird. Wie die Ausführungen zum #Quest *The White Phial* im Rahmen des #Feedback-Kapitels 4.5. bereits gezeigt haben, wird mit der Aufgabenkette eine kleine Geschichte erzählt, die es dem Spieler jedoch erlaubt, die ludischen Aufgaben im Spielkontext zu begreifen. Dadurch wird sein Verhalten zwar narrativ gelenkt, bleibt jedoch im Kontext seiner Heldenrolle, da er in den #Quests sein Können beweisen muss und mit gottähnlichen Figuren interagiert.

Im Fall der im Ratgeber behandelten Aufgaben rund um göttliche Artefakte sind es die daedrischen Prinzen und mit ihnen in Beziehung stehende Charaktere, welche die Rolle des Erzählers einnehmen und dem Spieler schwierige Aufgaben und teils Dilemmata stellen. Bei der zuvor genannten Maske des Clavicus Vile muss der Spieler beispielsweise eine moralische Entscheidung treffen, infolge derer er entweder die Maske oder eine einzigartige Streitaxt erhält. Den Stab Wabbajack, der unterschiedliche, oft absurde Veränderungen auslöst, erhält er dagegen, indem er einem Anhänger Sheogoraths hilft, seinen Meister aus dem Urlaub zurück zu holen, den dieser im Geist eines bereits lange toten und verrückten Kaisers verbringt.

Der Ratgeber verdeutlicht die notwendigen Entscheidung und Handlungen des Spielers für die Erlangung der 15 Artefakte sowie des #Achievements „Oblivion Walker“, für das alle daedrischen Artefakte erlangt werden müssen. Auch trägt er zum Entscheidungsprozess bei, indem die jeweiligen Effekte der Artefakte genannt werden, so dass der Spieler nicht nur entscheiden kann, ob er sein Verhalten entlang von vorgegebenen Bahnen lenken lassen möchte, sondern auch, ob das jeweilige Artefakt den für die Erlangung notwendigen Aufwand wert ist. Neben einem Bild des Artefakts und einer Aufstellung seiner Eigenschaften folgt jeweils ein knapper Abriss der notwendigen Handlungen und ihrer Reihenfolge, zusammen mit möglichen Fallstricken. Im Fall der zuvor genannten Entscheidung zwischen Maske und Streitaxt zählt Letztere beispielsweise nicht zu dem #Achievement, so dass eine Entscheidung für diese dessen Freischaltung verhindern würde – gleich ob der Streitaxt ein größerer Nutzen gegenüber der Maske beigemessen wird. Zur Lösung des dazugehörigen #Quests heißt es unter anderem:

- „• At the end of this cave, in the second section, talk to the statue of Clavicus Vile. He will tell you to go get the Rueful Axe [for] him in Rimerock Barrow.
- Go and grab the ax on top of the table. Here you have a mage named Sebastian, and [a fire] Atronach (...) watching the entrance, so be careful.
- With [the] ax in hand, return to the statue of Clavicus.
- He says that you can stick with the ax, [if you] (...) kill Barbas. [Do n]ot accep[t], or will you [will get a horrible ax] (...) in exchange for this Deadric Artifact (...).“¹¹⁷¹

Im 1999-Modus von *BioShock: Infinite* entfallen vergleichbare Entscheidungen während des

.....
¹¹⁷¹ Zitat in: All Daedric Artifacts, Abschnitt: Mask of Clavicus Vile, online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=271384500>.

Spiels dagegen, weil der Nutzer hier stattdessen zu Beginn entscheiden muss, ob er diesen nutzen möchte. Der 1999-Modus wird als #Schwierigkeitsgrad auswählbar, wenn er das Spiel zuvor bereits einmal abgeschlossen wurde. Der Untertitel gibt erste Auskunft darüber, wie sich dieser #Schwierigkeitsgrad von den anderen unterscheidet: „This hardcore mode is for the best of the best“¹¹⁷² Eine Erklärung was sich hinter diesem ungewöhnlichen Namen verbirgt, liefert der #Entwickler des Spiels, Irrational Games:

„We want to give our oldest and most committed fans an option to go back to our roots,‘ said Levine. ‚In 1999 Mode, gamers face more of the permanent consequences of their gameplay decisions. In BioShock Infinite, gamers will have to sweat out the results of their actions. In addition, 1999 Mode will demand that players pick specializations, and focus on them.“¹¹⁷³

Dieser Erklärung des Creative Directors KEN LAVINE vorausgegangen sei eine Umfrage unter den Nutzern nach Wünschen für das zu dem Zeitpunkt noch in der Entwicklung befindliche Spiel, in der sich diese negativ über die Konsequenzarmut des Gameplays geäußert hätten.¹¹⁷⁴ Die in diesem neuen #Schwierigkeitsgrad vorgenommenen Änderungen stellen damit einen Bezug zu früheren Veröffentlichungen her, in denen selbst der höchste #Schwierigkeitsgrad als teils noch nicht fordernd genug empfunden wurde. Wie im zur *BioShock*-Reihe entstandenen Wiki spekuliert wird, stellen die vorgenommenen Änderungen zudem einen Kommentar auf #Shooter früherer Jahre dar, die durch weniger Hilfsmittel fordernder gewesen seien. Die Jahreszahl sei ein Bezug auf *System Shock 2*, ebenfalls Irrational Games sowie Looking Glass, das im Jahr 1999 veröffentlicht und als deutlich anspruchsvoller empfunden worden sei.¹¹⁷⁵ Rückschlüsse auf in der Umfrage kritisierte Punkte werden durch die in diesem #Schwierigkeitsgrad vorgenommenen Änderungen möglich:

- Reduces the number of player respawn points.
- Reduces ammunition.
- Enemies inflict greater damage.
- Enemies are more accurate (even with their mid-range machine gun).
- Enemies recover 100% health when you’re revived
- Player has reduced and faster-depleting health.
- Respawn cost increases to \$100, and the player will be sent back to the main menu if they don’t have enough money.
- Navigation Arrow is removed completely.
- Difficulty cannot be changed during gameplay.
- No auto-aim.
- Shields take longer to recharge.
- Beating the game on this difficulty earns the Achievement/Trophy „Auld Lang

.....
¹¹⁷² Zitat in: Hauptmenü von BioShock: Infinite.
¹¹⁷³ Zitat in: Irrational Games: Announcing 1999 Mode, 19.01.2012, online: <https://irrationalgames.ghoststorygames.com/insider/announcing-1999-mode/>.
¹¹⁷⁴ Ebd.
¹¹⁷⁵ Vgl.: http://bioshock.wikia.com/wiki/1999_Mode sowie: http://bioshock.wikia.com/wiki/1998_Mode. In letzterem findet sich die besagte Aussage zum 1999-Modus in einem Nebensatz zum 1998 Modus, der sich auf das im entsprechenden Jahr erschienene Thief: The Dark Project bezieht und das ähnlich wie System Shock 2 einen stärkeren Fokus auf das versteckte Vorgehen legt.

Syne“.

- Silver Eagles are more scarce and are found in smaller quantities.“¹¹⁷⁶

Wie die Auflistung zeigt, betreffen viele der Veränderungen das Kampfsystem und die Folgen von Kämpfen. Entsprechend haben geringere #Trefferpunkte oder langsamer aufladende Schilde neben treffsicheren Feinden unmittelbare Auswirkungen, während die teurere Wiederbelebung, weniger Munition und verstecktes Geld („Silver Eagles“) zusätzlich die Vorbereitung auf Auseinandersetzungen betreffen. Wie das Spiel in diesem Modus dennoch gemeistert werden kann, nach dem Titel des Ratgebers sogar leicht, erläutert *How to (easily) beat the Game in 1999 Mode*. Trotz seines engen Fokus umfasst er 12 Seiten in der Standardformatierung von Word und enthält nur wenige kleine Bilder. Er wurde von „DonSeismo“ geschrieben.

Der Ratgeber enthält neun Kapitel, in denen der Autor die aus seiner Erfahrung zentralen Vorgehensweisen für den erfolgreichen Abschluss des 1999-Modus präsentiert. Beginnend mit einem knappen Überblick über die Inhalte des Ratgebers mit grundlegenden Tipps und für den Spielverlauf und empfohlener Ausrüstung, macht der Autor darüber hinaus eine Aussage zu einem über den 1999-Modus hinausgehenden Ziel:

„This guide will give you tips and strategies on how to beat the game without buying anything from the dollar bill vending machines to get the Auld Lang Syne & Scavenger Hunt achievements.“¹¹⁷⁷

Während „Auld Lang Syne“ als #Achievement für den Abschluss des 1999-Modus automatisch erworben wird, stellt „Scavenger Hunt“ eine weitere freiwillige Erhöhung des #Schwierigkeitsgrades dar. Wird mit dem Ziel gespielt, dieses #Achievement zu erreichen, so darf über das gesamte Spiel keiner der Dollar Bill-Verkaufsautomaten verwendet werden, über die sonst Munition, Heilmittel, uvm. erworben werden können. Da mithilfe des Ratgebers beide #Achievements erlangt werden können, finden sich nicht nur skizzierte Vorgehensweisen wie der Spieler das Ziel erreichen kann, das im Titel genannt wird, sondern parallel dazu auch noch wie er *BioShock: Infinite* meistern kann, indem er allein von den Hilfsmitteln lebt, die in der Spielwelt platziert sind.

Hierfür baut der Autor auf den bereits vorhandenen Spielinhalten auf, indem er die Aufmerksamkeit des Lesers bzw. Spielers auf Details lenkt, die während des ereignisreichen Spiels womöglich leicht übersehen werden können. Elizabeth, neben dem Protagonisten die zentrale Figur des Spiels, erkunde parallel zu den Handlungen des Nutzers ebenfalls die Umgebung und gebe Hinweise auf versteckte Gegenstände. Auch führten die versteckten Code-Bücher, Voxophone,¹¹⁷⁸ wie auch verschlossene Türen oft zu Hilfsmitteln in Form der sonst über die

.....

1176 Zitat in: Ebd.

1177 Zitat in: *How to (easily) beat the Game in 1999 Mode*, Abschnitt: Basic Information.

1178 Das Voxophon ist ein Aufzeichnungsgerät für Audiobotschaften der Bewohner der Spielwelt, das äußerlich an einen kleinen Plattenspieler erinnert, jedoch offenbar über eine interne Stromquelle

Automaten zu erwerbenden Gegenstände. Um den 1999-Modus abzuschließen sei daher durch die umfassende Erkundung der Spielwelt ein deutlich größerer Zeitaufwand erforderlich, so der Autor, um trotz des Wegfalls der Verkaufsautomaten ausreichend versorgt zu sein.

Nach den Grundlagen widmen sich die darauf folgenden Abschnitte des Ratgebers unmittelbaren Strategien, wie sich der Spieler bei der Wahl von Waffen, Vigore und Infusionen¹¹⁷⁹ spezialisieren solle, anstatt durch eine breite Palette an Fertigkeiten möglichst vielseitig zu sein. Hierfür skizziert der Autor wie er selbst vorgegangen sei und erläutert die Vorzüge bestimmter Waffen, Vigore und Ausrüstungsgegenstände in unterschiedlichen Situationen und wie sich diese gegenüber anderen verhalten. Ist der Ablauf des Spiels bereits bekannt, was der Autor „highly recommened[s] (...) to enjoy the story and to get familiar with the weapons, Vigors, upgrades, enemies and overall game mechanics“¹¹⁸⁰, so entsteht durch die präzisen Schilderungen wahrscheinlich bereits beim Lesen des Ratgebers eine Vorstellung von dem Gameplay im 1999-Modus.

Am Ende des Ratgebers widmet sich der Autor schließlich zwei konkreten Abschnitten des Spiels, die er trotz des überlegten Vorgehens als sehr fordernd empfunden habe. Im ersten dieser Abschnitte muss der Protagonist Lady Comstock besiegen, ein #Boss-NPC, die den Spieler in einen der längsten Kämpfe des Spiels verwickelt, da er in mehreren Etappen stattfindet und Lady Comstock zudem durch ihren #Boss-Status über besonders starke Kräfte und hohe #Trefferpunkte verfügt. Besonders durch ihre Fähigkeit, Tote auferstehen zu lassen, träten die allgemeinen Herausforderungen des 1999-Modus besonders hervor, da diese erneut getötet werden müssten, was Munition kostete, die ohnehin knapp sei. Die im Ratgeber vorgeschlagene Strategie umfasst daher eine komprimierte Form der zuvor genannten allgemeinen Tipps für den #Schwierigkeitsgrad in Kombinationen mit der vor Ort präsenten Topografie der Spielwelt und dem Ablauf des Kampfes in seinen Etappen.

Der zweite ausführlich angeleitete Abschnitt des Spiels beschreibt den finalen Kampf und damit das ludische und narrative Finale des Spiels. In diesem muss der Spieler zusammen mit Elizabeth ein Luftschiff verteidigen, bis es sein Ziel erreicht hat. Anders als im vorangegangenen Kampf gegen Lady Comstock, besteht die Schwierigkeit hierbei darin, mehrere

.....
verfügt, so dass es letztlich ähnlich wie ein Kassettenrecorder funktioniert. Inhaltlich sprechen die Bewohner über zum Zeitpunkt der Aufzeichnung aktuelle Angelegenheiten und nennen dabei oft beiläufig die Positionen versteckter Gegenstände und wie diese zugänglich sind, so dass der Spieler ermutigt wird, auch Voxophone zu suchen.

1179 Vigore stellen das Spielequivalent von Spezialfähigkeiten dar, die in anderen Spielen etwa Zauberei oder Implantaten entsprechen und spezielle Substanzen benötigen, um zu funktionieren. Im Fall von *BioShock: Infinite* wären dies Salze. Infusionen sind dagegen Substanzen, die es dem Spieler erlauben, entweder die maximalen Treffer-, Schild- oder Salzpunkte zu erhöhen. Im Wiki zur Reihe wird spekuliert, dass die Idee hinter den Salzen des Spiels wahrscheinlich auf Riechsalze zurückgehe, die Menschen aufwecken sollten, wenn diese in Ohnmacht gefallen waren. Allerdings werde die Herstellung oder Zusammensetzung im Spiel nicht näher erläutert. Vgl.: <http://bioshock.wikia.com/wiki/Salts>.

1180 Zitat in: Zitat in: *How to (easily) beat the Game in 1999 Mode*, Abschnitt: Basic Information.

Tätigkeiten parallel zu koordinieren. Zunächst treten Gegner in zahlreichen kurz aufeinander folgenden Wellen auf, so dass eine unmittelbare Gefahr für den Protagonisten besteht, welcher der Spieler begegnen muss. Zweitens versuchen viele der Gegner, darunter auch einige der Stärksten, den Energiekern des Luftschiffes zu zerstören, so dass es abstürzen würde und sein Ziel folglich nicht mehr erreichen kann. Drittens und letztens müssen mehrere Zeppeline der angreifenden Vox Populi-Aufständischen zerstört werden, die parallel zu den Kämpfen auf dem Luftschiff erscheinen. Die dabei erforderliche Aufmerksamkeit, zusammen mit den Beschränkungen des 1999-Modus, stellt die finale Herausforderung für den Spieler dar, für die er alles anwenden muss, was er bis zu diesem Zeitpunkt über das Spiel gelernt hat.

Wie bei den meisten vorangegangenen Ratgebern kann auch in diesem Fall nur über die Motivationen des Autors spekuliert werden. Der am Ende aufgeführten Versionsgeschichte ist zu entnehmen, dass über einen Zeitraum von einem Monat nach der erstmaligen Veröffentlichung Veränderungen und Ergänzungen vorgenommen worden sind. Zu diesen zählen nicht nur zusätzliche Inhalte, sondern auch die Ergänzung von Grafiken und die Verbesserung des Layouts. Dies legt die Vermutung nahe, dass auch Nutzerfreundlichkeit ein relevanter Faktor für den Autor gewesen ist. Werden die Kommentare zu dem Ratgeber einbezogen, so finden sich darüber hinaus zahlreiche Antworten des Autors auf Fragen oder Vorschläge der Kommentierenden wieder. Unter ihnen finden sich Erfahrungsberichte anderer Nutzer mit diesem Spielmodus, die es erlauben, die Qualität der Arbeit des Autors einzuordnen.

Einen anderen Weg bei der Aufbereitung von Informationen beschreitet dagegen *Nukapedia*, das umfassendste der verschiedenen zur *Fallout*-Reihe entstandenen Wikis. Neben den 29.183 Artikeln der englischsprachigen *Nukapedia*¹¹⁸¹ finden sich am Ende der Webseite Verweise auf Ableger in weiteren 20 Sprachen. Nach der englischsprachigen Ausgabe ist die Russische mit ca. 25.438 Artikeln der zweitumfangreichste, während die verbleibenden deutlich im Umfang variieren und von einigen Dutzend bis zu mehreren tausend Artikeln reichen.¹¹⁸² Exemplarisch behandelt wird die englische Ausgabe, so dass sich die nachfolgenden Aussagen auf diese beziehen.

Anders als die zuvor beschriebenen Ratgeber, befasst sich das Wiki nicht mit einem einzigen Spiel oder Abschnitt, sondern beinhaltet Informationen zu allen neun¹¹⁸³ unter der *Fallout*-Marke veröffentlichten Spielen und dem übergeordneten Universum. Außerdem werden zudem jene Titel einbezogen, deren Entwicklung aus verschiedensten Gründen vor der Veröffentlichung abgebrochen worden ist.¹¹⁸⁴ Indem viele Quellen zur Entstehung der

1181 http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki.

1182 Stand: 31.01.2019. Angaben entstammen den jeweiligen Seiten.

1183 In der Reihenfolge ihrer Veröffentlichung sind Dies.: *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout: Tactics*, *Fallout: Brotherhood of Steel*, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *Fallout: Shelter*, *Fallout 4* und *Fallout 76*.

1184 Daneben wird im Titel zudem auf *Wasteland* und *Lionheart* verwiesen. Ersteres gilt laut den Angaben als geistiger Vorläufer von *Fallout*. Neben seinem Setting in einer postapokalyptischen Zukunft



Abb. 6-4: Vergleich der Darstellung der Protagonisten von *Fallout 4* und *Fallout: Equestria*. Trotz deutlicher stilistischer Unterschiede, tragen beide Protagonisten den typischen blau-gelben Anzug der Bunkerbewohner und einen Pip-Boy Computer am linken Unterarm bzw. Bein.

behandelten Titel zitiert werden, kann das Wiki auch für Analysen der Entstehungsumstände hilfreiche Einblicke bieten, wodurch Gründe für Veränderungen bei einer Fortsetzung ebenso enthalten sind, wie auch Angaben zu den Ursachen für die Einstellung einer Produktion. Neben *Nukapedia* und ihren nationalen Ablegern, finden sich darüber hinaus noch eine ganze Reihe weiterer Wikis, die ebenfalls Bezüge zur *Fallout*-Reihe besitzen, jedoch andere Schwerpunkte setzen. Sie werden in dieser Arbeit nicht näher thematisiert und nachfolgend nur kurz beschrieben, um einen exemplarischen Eindruck davon zu vermitteln, wie andere Nutzer mit der *Fallout*-Reihe und den in ihr präsenten Themen umgehen.

Bietet *Nukapedia* lexikalisches Wissen über die Entstehung der Reihe, ihre Inhalte und das *Fallout*-Universum insgesamt, so bietet „Fallout Answers“¹¹⁸⁵ dagegen Hilfen für Spieler an. Diese können unmittelbar Fragen stellen, die dann von anderen Nutzern beantwortet werden. Nach Angaben der Seite wurden bereits 18.158 Fragen gestellt und davon 99,97% beantwortet.¹¹⁸⁶ Andere *Fallout*-Wikis befassen sich dagegen mit Fan-Fiction, also Geschichten, die von Fans erdacht worden sind und dem Kanon des *Fallout*-Universums folgen oder sich bewusst von ihm abgrenzen. Eines der umfangreichsten mit 1.572 Artikeln ist „Fallout: Equestria“, das sich als „crossover fan-fiction between the My Little Pony: Friendship is Magic television series and the Fallout video game series“¹¹⁸⁷ beschreibt. Entsprechend dem Ursprung in der Animationsserie *My Little Pony* wurden die sonst menschlichen Charaktere durch Ponys ersetzt und die Geschichten von einem erwachsenen an ein jüngeres Publikum

..... wurde es zudem von Interplay entwickelt, dem gleichen Studio, dass einige Jahre später die *Fallout*-Reihe schuf. *Lionheart* wurde von Interplay veröffentlicht und verwendet zudem das in *Fallout* präsente SPECIAL-System (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) für die Attribute von Charakteren, ist jedoch in einer mittelalterlich geprägten Fantasywelt angesiedelt.

1185 http://fallout.answers.wikia.com/wiki/Fallout_Answers.

1186 Ebd.

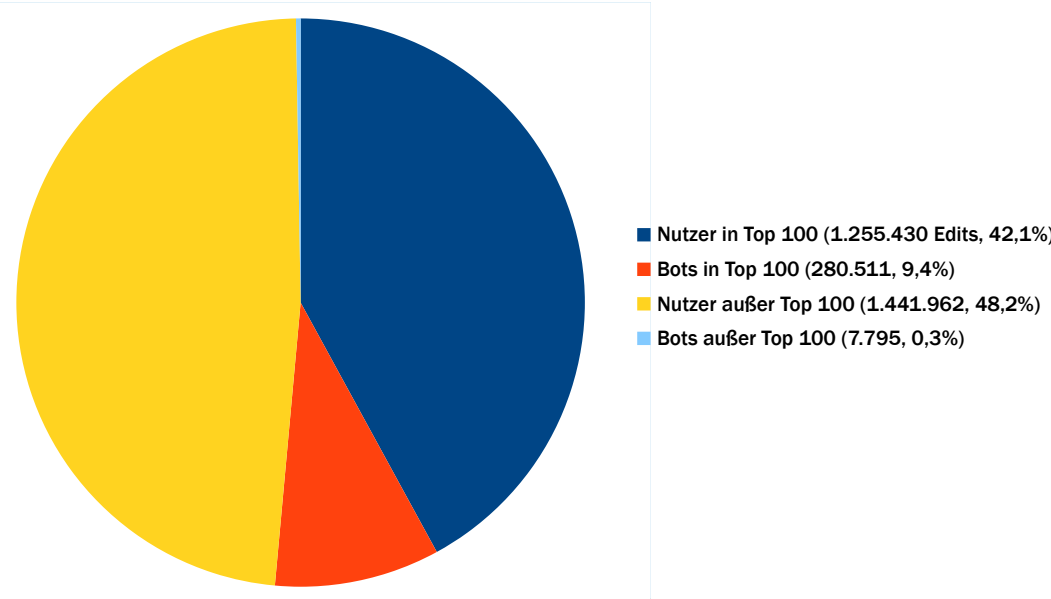
1187 Zur Reihe und Zitat in: http://falloutequestria.wikia.com/wiki/Fallout_Equestria.

angepasst. Auch weitere Fan-Fiction-Wikis konzentrieren sich auf bestimmte in sich geschlossene Erzählungen, umfassen jedoch lediglich einige Dutzend bis mehrere hundert Seiten.¹¹⁸⁸ *Nukapedia* bietet dagegen sehr umfangreiche Informationen ohne nähere Beschränkung auf einzelne Spiele, bezieht die zuvor exemplarisch beschriebenen anderen Wikis jedoch nicht ein. Der Name des Wikis leitet sich von Nuka Cola ab, ein in der Spielwelt fast omnipräsentes Getränk und eines der bekanntesten Symbole für das *Fallout*-Universum. Durch das Aussehen der Flaschen und das Design des Etiketts, ist Nuka Cola eine Anspielung auf Coca Cola. Die Navigation der hohen Zahl an Artikeln wird durch eine Suchfunktion und Kategorisierungen vereinfacht, so dass Nutzer auch dann fündig werden können, wenn das genaue Schlagwort nicht bekannt ist. Als oberste Kategorien dienen die einzelnen Spiele, Spin-Offs, Inhalte des *Fallout*-Universums, die Spielmechanik, Quelltexte sowie an der Entstehung beteiligte Akteure. Auch findet sich eine Zeitleiste zu in den in der die einzelnen Veröffentlichungen genannten Ereignissen, die 1.400 Jahre umfasst. Neben den in vielen Artikeln vorhandenen Verweisen auf popkulturelle Details, ist es gerade die Zeitleiste¹¹⁸⁹ die für Analysen interessant ist, da in ihr eine Einordnung der unzähligen Ereignisse vorgenommen wird, bei denen historische, ahistorischen und gänzlich fiktionale Entwicklungen zu einer umfassenden kohärenten Erzählung versponnen werden, die vom Spieler erschlossen werden kann. Als Quellen für die Artikel fungieren mit ca. 1.600 Holodisks (das gängigste Speichermedium in der Postapokalypse) und Notizen ihrer Bewohner einerseits spielweltinterne Quellen für Aussagen sowie weitere rund 2.400 Dialogdateien, die Aussagen individueller Akteure enthalten und somit aus den Daten der Spielsoftware stammen.¹¹⁹⁰

Die Zahl der Autoren der Artikel gibt die statistische Übersicht des Wikis mit 18,8 Millionen an, wobei zunächst unklar bleibt, was diese Zahl repräsentiert. Wird die Liste aufgerufen, in der alle Nutzer geführt werden, so werden lediglich 15.704 genannt, was zwar alle Arten von Nutzern und Bots¹¹⁹¹ einschließt, jedoch nur die umfasst „who have performed an action

.....
1188 Beispiele wären: Tranquility Lane, online: http://falloutfanon.wikia.com/wiki/Fallout_Fanon_Wiki, Gravel Pit, online: http://fallout-gravel-pit.wikia.com/wiki/Fallout_Gravel_Pit_Wikia, Fallout Sandbox, online: http://falloutsandbox.wikia.com/wiki/Fallout_Sandbox_Wiki, Fallout Fanfiction Wiki, online: http://falloutfanfic.wikia.com/wiki/Fallout_Fanfiction_Wiki oder das eine Modifikation begleitende Fallout: New California, online: http://project-brazil.wikia.com/wiki/Fallout:_Project_Brazil_Wiki.
1189 <http://fallout.wikia.com/wiki/Timeline>.
1190 Summen der in Nukapedia für die einzelnen Spiele genannten Werte: https://fallout.fandom.com/wiki/Category:Holodisks_and_notes. Nicht aufgeführt sind aus unbekannten Gründen bislang die Dialogdateien von Fallout 76, dem 2018 erschienenen Onlinerollenspiel der Reihe, während Holodisks und Notizen aus diesem bereits vorhanden sind.
1191 „A bot is a piece of software that makes automated edits on a wikia and also helps human users to make semi-automated edits. Bots are most often used in short runs to make repetitive edits to many pages, such as moving a group of pages to a new category, fixing links to disambiguation pages, or to search for misspelled words and replace them with correct ones.“ Zitat in: <http://fallout.wikia.com/wiki/Help:Bots>.

Grafik 6-5: Nutzeraktivität bei Nukapedia
(Verteilung der 2.985.698 Edits auf verschiedene Gruppen)



Quelle: Statistische Angaben bei Nukapedia. Eigene Auswertung und Darstellung, Stand: 06.02.2019.

in the last 30 days.“¹¹⁹² Auf Nachfrage erklärte der Community Manager ANDREW NASLUND, dass es sich bei den 18,8 Millionen registrierten Nutzer um die Gesamtnutzer aller Wikis bei wikia.com handele, da es nicht möglich sei, sich für einzelne Wikis zu registrieren. Folglich gebe die niedrigere Zahl jene Nutzer wieder, die sich tatsächlich an der Erstellung und Pflege von Artikeln beteiligt hätten. Zum Verständnis der Aktivitäten der Nutzer wurde die folgende Tabelle erstellt.

Wie die Darstellung zeigt, ist eine kleine Gruppe von Nutzern für einen hohen Anteil an den vorgenommenen Edits verantwortlich ist. In der Grafik ist zu sehen, dass der Anteil der 100 aktivsten Nutzer (92) und Bots (8) an den vorgenommenen Anpassungen bei 51,5% liegt. Auch wenn die Mitarbeit am Wiki kostenlos möglich ist, entfällt damit weniger als die Hälfte aller Eingaben auf die verbleibenden 15.695 Nutzer und neun Bots, von denen letztere mit 0,3% zu vernachlässigen sind. Gleichwohl kann nicht davon gesprochen werden, dass diese 92 Nutzer eine Deutungshoheit über die Art der Darstellung der Spielinhalte im Wiki innehaben, weil die Aussagen letztlich nur dem entsprechen, was innerhalb der Spiele vermittelt wird bzw. in dazugehörigen Quellen über diese gesagt wird. Bemerken andere Nutzer Diskrepanzen, so können sie Veränderungen an den Artikeln vornehmen, die über die für Wikis typische abrufbare Versionsgeschichte nachzuvollziehen sind. Auch wenn die Gründe

.....
1192 Zitat in: <https://fallout.fandom.com/wiki/Special:Statistics>. Bei einer früheren Erhebung der Daten von 2016 war die Zahl der Nutzer mit 98.625 deutlich höher. Jedoch hatten von diesen etwa zwei Drittel keinen Edit (Bearbeitung von Artikeln) vorgenommen, was nach einer Erklärung von Naslund Aktivität in einer anderen Form bedeute, z.B. Kommentare oder Änderungsvorschläge. Das nun lediglich 15.704 Nutzer geführt werden, deutet auf eine andere Art der Zählung hin, da zuvor auch die Einschränkung von Aktivität innerhalb der letzten 30 Tage fehlte. Stand der Daten: 06.02.2019.

für Änderungen nicht immer über Kommentare deutlich gemacht werden, so besteht hier die Möglichkeit, die Entstehungsgeschichte der Artikel abzurufen.

Durch die Popularität der *Fallout*-Reihe ist die Zahl der potentiellen Autoren größer als bei Titeln, die eher auf ein Fachpublikum zugeschnitten sind, wie die unter anderem beschriebene *Silent Hunter*-Reihe.¹¹⁹³ Auch das umfangreiche *Fallout*-Universum unterscheidet sich von anderen zuvor behandelten Formen der Nutzerauseinandersetzung und ist der Grund dafür, dass die Reihe zu den Historienspielen zweiten Grades gezählt wird. Sie enthält einerseits zahlreiche popkulturelle Verweise auf die USA der 1940er und 1950er Jahre, die Spielwelt entspricht jedoch gleichzeitig einer dystopischen retrofuturistischen Zukunftsvorstellung. In einem letzten Schritt soll nun exemplarisch aufgezeigt werden, wie die Autoren die entsprechenden Bezüge der Spiele im Wiki präsentieren. Hierbei erfolgt eine Beschränkung auf wesentliche Kernereignisse der Rahmenhandlung der Reihe.

Als Hilfe hierfür dient die genannte Zeitleiste, die zahlreiche Ereignisse enthält, welche im Rahmen der Erzählung vermittelt oder die als historische Momente für die Verortung der Spiele einbezogen werden. Hierbei fällt auf, dass die fiktive Geschichte der Spiele bis 1969 weitgehend mit der realen identisch ist. Die große Zäsur trat ein, als aus den Bundesstaaten der USA 13 Commonwealthe wurden, als die Einflüsse des Kalten Krieges zu einer Veränderung der politischen Struktur des Landes führten:

„It was hoped that the new administrative division of the country would help create legislation broad enough to benefit those states with common regional concerns, but narrow enough not to affect those states with dissimilar interests or political cultures, which would help the nation better meet the challenges posed by the Communist threat to American democracy. In reality, it created even more political strife in the American government, as commonwealths typically did everything they could to promote their own interests at the expense of other commonwealths.“¹¹⁹⁴

Auch weitere Entwicklungen zeigen, wie sehr auf Denkmuster des Kalten Krieges Bezug genommen wird, darunter besonders die um das eigene Überleben in einer Welt, die in große politische Blöcke geteilt und durch atomare Rüstung von Krieg bedroht ist. Anders als in der Realität wurde dieser Hintergrund im *Fallout*-Universum noch um die zunehmende Knappheit von Rohstoffen, darunter besonders Erdöl, ergänzt. Kann diese als Bezug auf die Ölpreiskrisen von 1973 und 1979 gewertet werden, so sind die politischen Folgen in der Spiel-Vergangenheit deutlich drastischer als in der Realität, was auch damit zusammen hängen dürfte, dass der Kalte Krieg im Spiel nicht endet, sondern andauert. Im Kontext der Spiele existierten vor dem Großen Krieg von 2077 mehrere große politische Blöcke, darunter die USA, das Europäische Commonwealth, der Nahe Osten, die Sowjetunion und die Volksrepu-

1193 Für diese war kein größeres Wiki ermittelbar. So listet das Silent Hunter Wiki lediglich 16 Artikel auf: http://silenthunter.wikia.com/wiki/Silent_Hunter_Wiki.

1194 Zitat in: s.v. „United States“, online: http://fallout.wikia.com/wiki/United_States#The_commonwealths.

blik China, die in verschiedenen Kriegen um die schwindenden Rohstoffe kämpften. Durch die Wirtschaftskrisen infolge des Erdölmangels sei es innerhalb dieser Blöcke zu Spannungen und einer Radikalisierung in Bezug auf das eigene Überleben gekommen. Hierzu zählt etwa der Entwicklung eines Forced Evolutionary Virus (FEV), der aus normalen Menschen Super-soldaten machen sollte oder der Annexion Kanadas durch die USA zum Zweck der Sicherung der Ölversorgung und als Frontlinie für den chinesisch-amerikanischen Krieg.¹¹⁹⁵

Diese finalen Ereignisse vor dem Großen Krieg vom 23.10.2077 blieben gleichzeitig in vielen der Spiel-Gegenwarten¹¹⁹⁶ erhalten. Dies dient einerseits dazu, um das Handeln und aktuelle Aufgaben zu verorten, wenn bestimmte Gegenstände aus der Vorkriegszeit beschafft werden müssen, aber auch um eine Stimmung zu erzeugen, die zum genannten retrofutu-ristischen Setting passen soll. Hierzu werden unter anderen viele audiovisuelle Bezüge der realen 1940er und 1950er Jahre eingesetzt, darunter Musik, Kleidung, Frisuren, Möbel und Architektur die einen Wiedererkennungswert besitzen und trotz des deutlichen Zeitsprungs sowohl im virtuellen 2077 als auch den unterschiedlichen Zeitpunkten der einzelnen Titel präsent bleiben.

Mit Hilfe der Zeitleiste wird damit dreierlei möglich: Erstens kann eine Verortung der jeweils aktuellen Handlung im Gesamtzusammenhang des *Fallout*-Universums erkannt werden, der die Ereignisse verschiedener Spiele miteinander in Beziehung setzt. Zweitens wird deutlich, welche Ereignisse die Vorkriegszeit bestimmten, die letztlich zur nuklearen Apoka-lypse und der in den Spielen präsenten Postapokalypse führten. Drittens, und besonders in Bezug auf die mediale Erinnerung interessant, lässt sich darüber hinaus auch verstehen, wie reale und fiktionale Erzählungen miteinander in Beziehung gebracht werden und aus welchen Gründen eine Abweichung von der bekannten Vergangenheit erfolgt sein könnte. Am Beispiel des Kalten Krieges und der Ölpreis- bzw. Rohstoffkrisen wurde dies in Ansätzen angedeutet. Dies hat zur Folge, dass Spieler durch *Nukapedia* möglicherweise besser die Hintergründe *Fallout*-Universums verstehen, als dies allein über einzelne Spiele möglich wäre, da ihnen dort meist nur bestimmte Details, nicht jedoch Gesamtzusammenhänge präsentiert werden.

Üblich für Wikis, und auch in *Nukapedia* präsent, ist darüber hinaus eine Hyperlink-Struktur durch die Nutzer nicht nur eine chronologische Auflistung von Ereignissen finden, sondern außerdem zu Stichpunkten gehörende Artikel aufrufen können. Auf den etwa 52 Druckseiten der Chronologie finden sich zu den einzelnen Abschnitten über 1.000 Verweise

1195 s.v. „Forced Evolutionary Virus“ und „Canada“, online: http://fallout.wikia.com/wiki/Forced_Evo-lutionary_Virus; <http://fallout.wikia.com/wiki/Canada>.

1196 Fallout 76 spielt 2102, Fallout spielt 2161, Fallout 2 2241, Fallout 3 2277 und Fallout 4 2287. Die außerhalb der Reihe erschienen Titel Fallout: Tactics, Fallout: Brotherhood of Steel und Fallout: New Vegas beginnen 2197, 2208 bzw. 2281. Für Fallout: Shelter ließ sich kein Jahr ermitteln. Vgl.: http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki.

auf Artikel,¹¹⁹⁷ in denen die sehr knappen Ereignisse näher behandelt werden. Dadurch können sowohl erfahrene *Fallout*-Spieler neue Kenntnisse darüber gewinnen, wie bestimmte Ereignisse zusammenhängen, als auch Neulinge einen Überblick zu erlangen, den sie dann durch entsprechende Spielzeit mit eigenen Erfahrungen ergänzen können. Aus unpersönlichen Charakterbezeichnungen wie Lone Wanderer, Sole Survivor oder Courier, welche die Protagonisten der Spieler unter anderem tragen, werden zusammen mit den Entscheidungen des Spielers und dem übergeordneten Universum der Reihe eigene Persönlichkeiten. Bezieht der Spieler die umfassenden Angaben in *Nukapedia* mit ein, so kann dies also dazu beitragen, dass eigene Handeln als Teil einer großen Gesamtgeschichte zu begreifen. Möglich wird dies, da Entwicklungen oft direkt oder indirekt mit zahlreichen Oberthemen verknüpft sind, was jedoch innerhalb der Erzählungen der Spiele meist nur eingeschränkt Erwähnung findet. Anders ausgedrückt: Der Spieler liest nicht nur von Ereignissen, sondern kann nach einiger Spielzeit selbst von seiner Rolle in den Ereignissen berichten, an denen er als Protagonist beteiligt gewesen ist und die durch die genannte Offenheit nur durch ihn in der konkreten Form erlebt wurde.¹¹⁹⁸

Wie die Ausführungen zu den Ratgebern gezeigt haben, stellt die öffentliche Präsentation und Diskussion von Spielen, ihren Inhalten und Mechaniken sowie dem Erlebnis bei ihrer Nutzung einen wichtigen Aspekt in der übergeordneten Frage nach der Rezeption des Mediums dar. Auch wenn die ausgewählten Beispiele keine Repräsentativität beanspruchen können, so deuten sie dennoch an, wie erkenntnisreich eine ausführlichere Beschäftigung mit ihnen sein kann. Indem die Autoren digitale Spiele aufgeschlüsseln, verschaffen sie nicht nur anderen Nutzern einen neuen Einblick in diese, sondern gewähren ihn indirekt auch Forschern, die sich mit dem Medium auseinandersetzen. Liegt ein Ziel darin, die Spielinhalte zu erschließen, so können die Ratgeber und gerade auch die zu vielen Titeln entstehenden umfangreichen Wikis äußerst hilfreich sein, da sie nicht nur destillierte Erkenntnisse über die dazugehörigen Spiele darstellen, sondern auch dabei helfen können, Verweise und Zusammenhänge zu identifizieren und einzuordnen. Gleichwohl muss hierbei berücksichtigt werden, dass diese Destillation zwar den Zeitaufwand für eine gezielte Erschließung verkürzt, jedoch auch einen Teil des Spielerlebnisses nehmen kann.

Die Erkundung der Spielwelt und die aktive Auseinandersetzung mit Möglichkeiten, nimmt einen wichtigen Teil bei der Nutzung ein. Indem Ratgeber genutzt werden, lassen sich Fehler vermeiden, die womöglich in Frustration über ausbleibende Erfolge münden können.

1197 Mehrfache Verweise treten gelegentlich auf, wenn etwa ein Schauplatz Ort zahlreicher Ereignisse war, ein Ereignis Folgen auf Nachfolgende hatte oder ein Akteur an mehreren Ereignissen beteiligt gewesen ist.

1198 Relevant sind hier insbesondere die Flow-Erlebnisse. Da Aufgaben für alle Nutzer gleich gestellt werden, sofern die Bedingungen erfüllt sind, wird das Gezeigte durch die individuellen Wahrnehmungen zum besagten Flow-Erlebnis.

nen. Gleichzeitig kann jedoch der Eindruck entstehen, lediglich eine vorgegebene Liste von Aufgaben abzuarbeiten und jede Herausforderung gezielt anzugehen, anstatt selbst Lösungen zu suchen. Zwar kann die Lösung von Aufgaben in vorgegeben Reihenfolgen und ihre Abhängigkeit von diversen Bedingungen die Spielstruktur widerspiegeln, jedoch macht dies nur ein Teil der Gesamtnutzung eines Spiels aus und kann so womöglich Erkenntnisgewinne zu diesem Bereich verhindern. Somit lässt sich feststellen, dass die verschiedenen Arten von Ratgebern sowohl für Analysen, als auch die Nutzung eines Spiels großen Wert besitzen können, weil sie Einblicke in diese bieten, die andernfalls nur mit sehr großem eigenen Aufwand zu erwerben wären. Gleichzeitig darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass sie auch einen Teil dessen nehmen, was ebenfalls wichtiger Bestandteil des Mediums ist: Die intensive Auseinandersetzung mit dem eigenen Handeln, die gerade beim Ausprobieren der zahlreichen Möglichkeiten entsteht und die Immersion mitprägt.

6.3. Musikalische Hommagen

Ratgeber und die anderen bislang behandelten Formen der Auseinandersetzung von Nutzern mit spezifischen Inhalte digitaler Spiele sind nur einige der Beispiele, die im spielkulturellen Kontext behandelt werden können. Neben dem Spaß an Rätseln und Herausforderungen, lassen sich #Flowerlebnisse und damit einhergehende emotionale Reaktionen auf die interaktiven Geschichten als ein sehr wichtiger Faktor ansehen, der in Äußerungen vieler Autoren auszumachen ist. Als Grund hierfür kann die intensive Beschäftigung mit Charakteren und ihrer Rolle im Geschehen angenommen werden, die nicht allein auf die für die Erreichung von Fortschritten notwendige analytische Auseinandersetzung beschränkt bleibt, sondern, gerade wenn sich Spieler von den Themen angesprochen fühlen, insbesondere aus der Bereitschaft erwächst sich emotional auf das Präsentierte einzulassen. Mit den eigenen Fertigkeiten, Interessen und Wahrnehmungen variieren dementsprechend auch die dabei entstehenden Werke, die zu den Hommagen zu zählen sind.

Für die nachfolgenden Erläuterungen dieses Aspekts der Indikatoren für die Rezeption wurden musikalische Beiträge ausgewählt, da sie anschaulich aufzeigen, wie sich Nutzer mit einem Spiel auseinandersetzen können, ohne dabei Veränderungen an dessen Code vorzunehmen oder seine Inhalte aufzuschlüsseln. Dadurch lösen sich musikalische Beiträge einerseits von den Titeln, die sie interpretieren, greifen jedoch andererseits häufig auf konkrete Momente und Themen aus diesen zurück, so dass die Bezüge in den entstehenden Werken einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. In der Folge entstehen dabei sehr unterschiedliche Werke, die von einfachen Coverversionen bestehender Musik, über die Neuinterpre-

tationen dieser in einem anderen Stil, bis hin zu gänzlich neuen Songs reichen können, die keinem Spiel entstammen, wohl aber auf dessen Inhalte Bezug nehmen. Trotz der Loslösung vom Medium bestehen durch die Veröffentlichung damit gewisse Gemeinsamkeiten mit den zuvor behandelten Indikatoren, da sie erlebte Freude und Spannung in einer selbst gewählten Form wiedergeben.

Für die musikalischen Werke lassen sich häufig Anlässe und Motivationen für ihr Entstehen ermitteln. Eine zentrale Quelle für die Erschließung dieser, stellen oft Aussagen der Künstler selbst dar, wenn sich diese am Ende eines Musikvideos, auf den eigenen Homepages oder in sozialen Netzwerken äußern und damit Einblicke in den Schaffensprozess geben. Eine weitere wichtige Quelle bilden zudem Interviews, die jedoch oft nur zu Künstlern ermittelt werden können, die bereits eine gewisse Popularität erreicht haben. Entsprechend treten die im Zusammenhang von sozialen Netzwerken oft beobachteten Dynamiken, wie die virale Verbreitung von Inhalten, auch hier zu Tage, so dass Künstler „einen Hit landen“ können, indem sie ein Werk bei YouTube veröffentlichen und Abonnenten den Link zu diesem anschließend über verschiedene Kanäle zahlreich teilen. Eine der Künstlerinnen, bei der dies der Fall war und die deshalb als ein Beispiel dienen wird, ist die Mexikanerin JUDITH DE LOS SANTOS, deren Arbeit in Form von Covern und selbst geschriebenen Songs unter dem Pseudonym MALUKAH viele Millionen Mal aufgerufen worden ist. Gleiches gilt für die US-amerikanische Violinistin TAYLOR DAVIS, die über das Covern von Spielmusik zusammen mit teils sehr aufwendigen Cosplays im begleitenden Video populär geworden ist und bereits mehrere Welttourneen absolvierte. Auch der dritte exemplarisch ausgewählte Musiker, der Ire GAVIN DUNNE bzw. MIRACLE OF SOUND, geht in seinen selbst geschriebenen Songs intensiv auf zahlreiche spielbezogene Themen ein.¹¹⁹⁹ Zu den einzelnen Künstlern soll nun versucht werden, Motivationen und Ansprüche zu ergründen und so Einblicke in die Relevanz dieser Beiträge für die Spielkultur zu geben.

Über die jeweiligen YouTube-Kanäle¹²⁰⁰ erhalten interessierte Nutzer Zugriff auf eine Vielzahl an musikalischen Hommagen zu Spielen und weiteren medialen Produktionen sowie einige andere Beiträge wie Vlogs, Neuigkeiten und Grußbotschaften. Darüber hinaus bieten alle drei Künstler zudem je einen weiteren Kanal an, auf dem sie Videos zu Themen abseits des unmittelbaren musikalischen Schaffens hochladen. Hierzu zählen unter anderem #Let’s Play Videos, Neuigkeiten, die Beantwortung von Fragen und allgemeine Einblicke in den Alltag. Entsprechend bieten sich die primären Kanäle als erster Ansatzpunkt für die Untersuchung der Werke und der dahinter stehenden Motivationen an, während der sekundäre Kanal dagegen Einblicke in die Selbstdarstellung der Künstler bietet und die Anlässe, die zum Start

1199 Die Auswahl erfolgte durch den hohen Anteil an spielbezogenenen Beiträgen.
1200 <https://www.youtube.com/user/malufenix>. <https://www.youtube.com/user/ViolinTay>. <http://www.youtube.com/user/miracleofsound>.

des zweiten Kanals geführt haben. Die folgende Aufstellung gibt einen ersten statistischen Überblick über die Kanäle der Künstler:

Tab. 6-6: Vergleich der Beiträge auf den YouTube-Kanälen von Malukah, Taylor Davis und Miracle of Sound
(Stand: 07.02.2019)

Primärer Kanal	Malukah	Taylor Davis	Miracle of Sound
Besteht seit	12.09.2011	29.04.2010	20.08.2007
Abonnenten	633.529	2.532.089	506.610
Gesamtaufrufe	94.701.437	407.216.800	233.918.128
Videos insgesamt	43	188	225
Musikvideos, Spiele	22	69	136
Musikvideos, weitere*	18	84	58
Weitere Videos, Art	Neuigkeiten, Übungen, Anleitungen, Grußbotschaften, Streamingkonzerte	Neuigkeiten, Grußbotschaften, FAQs	Neuigkeiten, Vlogs, Gedanken zu Spielen / Mods, Let’s Plays, Anleitungen
Weitere Videos, Zahl	3	35	31
Durchschnittliche Aufrufe je Video	2,2 Mio.	2,2 Mio.	1,0 Mio.
Video mit meisten Aufrufen	The Dragonborn Comes - Skyrim Bard Song and Main Theme Female Cover (22,8 Mio.)	He’s a Pirate (Disney’s Pirates of the Caribbean Theme) (48,8 Mio.)	Halfman’s Song - Game Of Thrones Tyrion Lannister Song (7,6 Mio.)
Sekundärer Kanal	Malukah without Reverb	Taylor Davis - Behind the Strings	Miracle of Sound Gaming
Besteht seit	03.03.2014	23.03.2015	01.11.2011
Abonnenten des Kanals	41.185	27.253	10.363
Gesamtaufrufe des Kanals	1.889.074	463.785	529.131
Art der Videos (Häufigkeit absteigend)	Let’s Plays, Videos vom Hund Thor, Vlogs, Neuigkeiten	Hinter den Kulissen der Videodrehs, Vlogs, Anleitungen, Neuigkeiten FAQs	Let’s Plays, Gedanken über Spiele, Mods für Skyrim und Fallout 3
Abrufbare Videos	176	26	26

*) Eine Trennung ist nicht immer klar möglich gewesen, da etwa der Hinweis auf ein neues Album mit Musik von diesem untermalt wird. Diese und vergleichbare Videos wurden zu Musikvideos gezählt.
Quelle: YouTube-Kanäle der jeweiligen Künstler.

Die obige Aufstellung offenbart einige Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede zwischen den YouTube-Kanälen der drei Künstler. Erstens kann festgestellt werden, dass sich die überwiegende Mehrheit der Videos auf dem primären Kanal der Veröffentlichung musikalischer Werke widmet, so dass die Musiker diesen nutzen, um ihre jeweils neuesten Werke zu präsentieren und bestehende abrufbar zu halten. Die Existenz eines öffentlich zugänglichen Speicherortes erlaubt es wiederum, dort veröffentlichte Werke in sozialen Netzwerken zu teilen und die eigene Arbeit damit Menschen zugänglich zu machen, welche die YouTube-

Kanäle nicht abonniert haben oder den Künstlern nicht bei Facebook, Twitter und anderen Orten folgen. Freundeslisten und Follower führen dazu, dass sich die Zahl der potentiellen Betrachter deutlich vergrößert, die Zahl der Aufrufe steigt und Nutzer leichten Zugang zu weiteren Werken haben. Wird ein Video aufgerufen, so profitiert der Künstler zudem indirekt auch von einer Funktion YouTubes, bei der neben dem aktuellen Videofenster eine Liste mit verwandten Werken dargestellt wird, so dass keine manuelle Suche nötig ist, um weitere Musik des Künstlers zu finden. Ebenfalls erlaubt die Einbindung von YouTube über Apps auf diversen mobilen Endgeräten die komfortable Begleitung des Alltags, wenn diese Beiträge, ähnlich dem Radio oder Fernsehen, im Hintergrund abgespielt werden und keine besondere Aufmerksamkeit oder Eingaben erfordern.

Die Verbesserung der Bekanntheit der eigenen Arbeit und die Kommunikation mit Anhängern geht zweitens auch über die Präsenz in sozialen Netzwerken einher. Eine Untersuchung der Facebook- und Twitter-Seiten der Künstler offenbarte, dass alle drei Künstler sehr aktiv sind und zahlreiche Meldungen erstellt haben. Dabei fiel auf, dass via Facebook weniger, dafür jedoch umfangreichere Beiträge erstellt werden und neue Videos verlinkt werden, während bei Twitter dagegen vor allem die mit dem Kurznachrichtendienst assoziierten kurzen Statusmeldungen abrufbar sind. Oft waren die Reaktionen auf die jeweiligen Beiträge bei Facebook sehr zahlreich und äußerten sich neben dem fast obligatorischen „Gefällt mir“ auch in Kommentaren und der Teilung des Beitrags.¹²⁰¹

Für eine Untersuchung der Kommunikation der ausgewählten Künstler lassen sich damit verschiedene Quellen hinzuziehen. Finden sich bei YouTube vor allem Beispiele für die eigene Arbeit, so beschränken sich persönliche Botschaften dort meist auf ein Minimum, was mit dem erhöhten Aufwand für die Erstellung eines Videos zusammenhängen könnte. Kurze Botschaften im Anschluss der Musikvideos mit Angaben über die Arbeit und Danksagungen finden sich bei den drei ausgewählten Künstlern wesentlich bei TAYLOR DAVIS, die auch bei den Vlogs am aktivsten ist und Neuigkeiten über bevorstehende Alben oder Konzerte in eigenen Videos bekannt macht.

Es konnte zudem festgestellt werden, dass manche der Videos als direkte Reaktion auf Kommentare oder Anfragen von Fans entstanden sind, da alle drei Künstler mehrfach andeuten, dass wiederholt bestimmte Fragen gestellt worden seien. Themen umfassen hier etwa Gründe für längere Pausen zwischen Veröffentlichungen oder zum Gesundheitszustand, wenn in der Vergangenheit etwas zu Krankheiten angedeutet worden ist. Über Facebook und insbesondere Twitter werden dagegen neben den Statusmeldungen weitere Dokumente präsentiert, so dass diese für entsprechend umfangreiche Untersuchung des Schaffens ebenfalls einbezogen

1201 Jeweilige Seiten der Künstler bei Twitter: <https://twitter.com/Malukah>, <https://twitter.com/ViolinTay>, <https://twitter.com/miracleofsound>; Facebook: <https://www.facebook.com/Malukah7>, <https://www.facebook.com/TaylorDavisViolin>, <https://www.facebook.com/MiracleOfSound>.

werden können.¹²⁰² So bestand Anfang Februar 2016 die Möglichkeit über den Hashtag „#AskTaylor“ Fragen an TAYLOR DAVIS zu stellen, die diese dann in kurzen Handyvideos beantwortete. Diese und vergleichbare Aktionen geben damit nicht nur Einblicke in das von den Künstlern wiederholt geäußerte wichtige Verhältnis zu den Fans, sondern auch in Sichtweisen dieser, wie bei der obigen Frage zur Vorbildfunktion von DAVIS.



Abb. 6-7: Screenshot „#AskTaylor“, Tweet vom 04.02.2016.

Neben der Verbreitung Videos und der Interaktion mit Nutzern lässt sich drittens die stilistische Entwicklung analysieren. Einerseits kann angenommen werden, dass diese mit einer persönlichen Entwicklung zusammenhängt, bei der Musiker über die Jahre ihren eigenen Stil finden und entwickeln. Andererseits lassen sich jedoch auch externe Faktoren als relevant annehmen. Neben den Reaktionen von Fans auf die Arbeit, die in Kommentaren, Nachrichten, und vielem mehr geäußert werden kann, sind es auch wirtschaftliche Einflüsse, die eine Rollen spielen dürften, wie sich die Musik entwickelt. Gibt es Verwertungsformen, über die Geld an der eigenen Arbeit verdient werden kann, so kann dieses neben der Sicherung des Lebensunterhaltes in eine bessere technische Ausstattung, Produktionsbedingungen für Videos, Vermarktung und weitere der Arbeit förderliche Dinge investiert werden.¹²⁰³

Die Künstler selbst geben in der Regel im Rahmen der Beschreibung der Videos bei YouTube oder auch am Ende der einzelnen Clips in einer Botschaft nicht nur an, wer bei der Entstehung mitgewirkt hat, sondern verweisen darüber hinaus auch auf Plattformen bei denen die Musik digital und teils auf CD erworben werden kann. Neben großen Diensten wie iTunes und Amazon Music sind MALUKAH und TAYLOR DAVIS über eigene Seiten bei Loudr.fm präsent, während MIRACLE OF SOUND seine Arbeit über Bandcamp anbietet.¹²⁰⁴ Das besondere an den beiden Vertriebsplattformen ist, dass sie es nicht nur ermöglichen, die eigene Arbeit gegen geringe Gebühren zu lizenzieren und zu vertreiben, sondern es Kunden freistellen, wie viel sie für ein Lied oder ein Album über den Mindestpreis hinaus bezahlen möchten.

Loudr.fm listet unterhalb der Preisentscheidung die fünf höchsten Summen auf, die jeweils

1202 Wegen anderer Schwerpunkte wird dies in dieser Arbeit nicht geschehen, sondern nur auf entsprechende Möglichkeiten verwiesen.

1203 Ein Beispiel hierfür sind Konzerte Malukahs bei dem Streamingdienst Twitch, bei denen die Künstlerin alltägliches erzählt, Fragen von Zuschauern beantwortet und gewünschte Musik spielt, die im Gegenzug spenden oder ihre Zustimmung durch spezielle Mikrotransaktionen des Dienstes ausdrücken, die zu diesem Zweck eingerichtet worden sind. Vgl.: <https://www.twitch.tv/Malukah>.

1204 <https://loudr.fm/artist/Malukah/Py52C>, <https://loudr.fm/artist/taylor-davis/7tBW8> sowie <http://miracleofsound.bandcamp.com/>.

bezahlt worden sind. So wird deutlich, dass ein Nutzer etwa für den von MALUKAH veröffentlichten Song *Rise from the Dark* \$401,16 gezahlt hat, obwohl der Mindestpreis lediglich bei \$1,29 lag.¹²⁰⁵ Auch bei vielen Songs und Alben von DAVIS finden sich vergleichbare Spannen an bezahlten Summen. Bandcamp bietet ebenfalls die Möglichkeit selbst zu entscheiden, wie viel man bezahlen möchte, jedoch konnte hier keine Rangfolge ermittelt werden. Während über die Motivationen der Käufer mangels Aussagen nur spekuliert werden kann, so lässt sich vermuten, dass diese mit ihrer Entscheidung nicht nur bekunden, dass ihnen die Musik gefällt, sondern die betreffenden Musiker darüber hinaus unterstützen möchten, damit diese auch künftig arbeiten können.

Neben den Vertriebswegen für Musiker, die wesentlich über YouTube bekannt geworden sind, lassen sich viertens schließlich noch Folgen der gestiegenen Bekanntheit analysieren. Dies wird am Beispiel von MALUKAH geschehen, da bei ihr ein besonders vielfältiger Wandel stattgefunden hat, der darüber hinaus gut dokumentiert ist. Wie sich dabei zeigen wird, sind dabei die starken Wechselwirkungen zwischen Medien als besonders bedeutend anzusehen. Als Ausgangspunkt kann das populäre Spiel *Skyrim* gesehen werden, das nicht nur viele Millionen mal verkauft worden ist,¹²⁰⁶ sondern darüber hinaus zahlreiche Auseinandersetzungen seiner Nutzer anregte. Neben #Modifikationen, Ratgebern, #Let's Plays und Vielem mehr, war es gerade die Musik des Spiels, die in zahlreichen zu nutzergenerierten Werken mündete. Allein der wohl bekannteste Song des Spiels, *The Dragonborn Comes*, findet sich mehrere hundert Mal als Cover bei YouTube.¹²⁰⁷ Die meist angesehene Fassung bleibt das auch in der Tabelle genannte Cover von MALUKAH.

In einem Skype-Interview, das als Audiodatei bei dem Portal GameTyrant.com veröffentlicht worden ist, erläutert sie im Gespräch mit NICK BORREGO unter anderem, warum das Cover ursprünglich entstanden ist:

Borrego: „A lot of people, like me, were introduced to your music when you first released ‚Dragonborn Comes‘ and I guess the first question I want to ask you is (...) what made you decide on that specific song in the first place?

Malukah: (...) around the time when Skyrim was about to be released (...) the trailer (...) was everywhere and it featured the (...) Elder Scrolls theme (...). And I remember early november, I believe, I made this spontaneous video with guitar and voice just singing this Elder Scrolls melody (...). (...) I had that melody very, very present. Than the game was released and I heard ‚The

.....

1205 Siehe: <https://loudr.fm/release/rise-from-the-dark/w4PtP>, Stand 10.02.2016.

1206 Das Time Magazine nennt in einem Onlineartikel vom 27.01.2014 einen Wert von 20 Millionen Exemplaren, der einem Pressedokument des #Publishers entstamme. Vgl.:Peckham, Matt: At 20 Million Copies Sold, Skyrim Is in the Top 20 Bestselling Games of All Time, online: <http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-bestselling-games-of-all-time/>.

1207 Eine genaue Bestimmung gestaltet wegen unklarer Arbeitsweisen der Suchalgorithmen schwierig. Für die Ermittlung wurde die Phrase „The Dragonborn Comes“ verwendet, was zu 141.000 Treffern führte. Beim Durchblättern der Seiten fanden sich jedoch nur auf 23 Seiten á 20 Treffer Videos mit dem entsprechenden Titel.

Dragonborn Comes‘ performed by a bard in the game and I immediately felt that is was such a sweet song (...). It coated me, it followed me even after I stopped playing the game (...). (...) since I had the other theme very present, I just kind of had this idea to transition from one into the other (...).“¹²⁰⁸

Da das genannte frühe Video ebenfalls abrufbar ist¹²⁰⁹ lassen sich verschiedene Stadien der Arbeit nachvollziehen, die im Interview in einigen Sätzen erläutert werden.¹²¹⁰ Als ausschlaggebend für den Erfolg des Songs können mindestens fünf Faktoren als wahrscheinlich angesehen werden. Zum ersten spielt sicherlich die zeitliche Nähe der Veröffentlichung des Songs (29.11.2011) und des Spiels (11.11.2011) eine Rolle, so dass die Präsenz von *Skyrim* in entsprechenden Fachzeitschriften und Spieleportalen noch sehr groß war. Zweitens ist darüber hinaus auch der Wirbel um das Spiel, das bei Metacritic eine überdurchschnittlich hohe Bewertung von 94 von 100 Punkten in der Fachpresse erreichte und als Fortsetzung der beliebten *The Elder Scrolls*-Reihe erwartet wurde, als förderlich anzusehen. Drittens kann auch die im Interview und in zahlreichen untersuchten Kommentaren geäußerte Stimmung der Musik als relevant angesehen werden, die laut MALUKAH sehr gut mit der des Spiels miteinander harmoniere.¹²¹¹ Die Verbreitung von Inhalten in sozialen Netzwerken trug viertens wiederum dazu bei, dass das Lied und das dazugehörige Video bekannt werden konnte, da bereits ein „Gefällt mir“ eines Facebook-Freundes ausreichen kann, um zu sehen, was diesem konkret gefiel, auch wenn der Beitrag selbst nicht geteilt wurde. Möglicherweise können außerdem fünftens die zahlreichen Cover der Spielmusik und die eigenen Kreationen sowie ihre Veröffentlichung bei YouTube und anderen Plattformen als relevant angesehen werden. Neben der Auflistung weiterer Werke des gleichen Künstlers, finden sich über die Suchfunktion zudem Titel mit dem gleichen Namen, so dass vergleichbare Beiträge präsentiert und abrufbar werden, auch wenn der direkte Link oder der vollständige Name des Videos nicht bekannt sind. Mit der in Folge über verschiedene Wege gewachsenen Popularität des Songs stieg nicht nur die Zahl der Aufrufe des Videos, sondern auch die Bekanntheit der Sängerin. Die möglichen Folgen von dieser sollen nun exemplarisch gezeigt werden.

Ausgehend von dem durch die Verbindung der musikalischen Ausbildung¹²¹² und der Spielleidenschaft entstandenen Werke sowie den sehr positiven Reaktionen in Kommentaren und „Gefällt mir“-Angaben (von diesen waren zu 99% bei YouTube positiv) lassen sich Motive für weitere Werke postulieren. Neben den Covern bestehender Songs aus Spielen, seien die selbst

.....

1208 Zitat in: Borrego, Nick: The Dragonborn Comes. An Interview with Popular YouTube Musician Malukah, 2015, online: <http://gametyrant.com/news/the-dragonborn-comes-an-interview-with-popular-youtube-musician-malukah>. Transkript des Interviews, Zeitindex: 3:32–5:21.

1209 <https://www.youtube.com/user/malufenix/videos>.

1210 Borrego: The Dragonborn Comes, Zeitindex: 6:10– 9:05.

1211 Ebd.

1212 Malukah schloss das Berklee Collage of Music mit einem Abschluss in Music Engineering und -Production ab. Zum Einfluss der Ausbildung auf die Arbeit, s. Interview: 25:25–27:36.

komponierten und geschriebenen Beiträge über bestimmte Spiele oder Charaktere, so MALUKAH, aus emotionalen Reaktionen auf diese entstanden. Die Arbeit an Covern erfolge ähnlich einem Malbuch, bei dem zwar eine grundlegende Struktur vorhanden sei, aber durch die Farben trotzdem weitreichende Gestaltungsmöglichkeiten bestünden. Dies scheint das bereits eingangs dieses Kapitels Postulierte zu bestätigen, bei dem die persönlichen Wahrnehmungen der Spielinhalte die Ausformulierung und die Akzente bestimmen, während der Rahmen des Werkes dagegen durch das Spiel geprägt wird.¹²¹³

Diese aus einer Leidenschaft für die Spiele entstandenen Lieder seien laut MALUKAH auch der Grund für die spätere Zusammenarbeit mit Soundtrackkompinsten, die sich unter anderem für die Musik der von ihr interpretierten Spiele verantwortlich zeichneten:

„It all started with a Mass Effect tribute song that I have done [Anm. L.S.: Reignite], a song that has original lyrics about the story, about this character Shepard which is (...) my favorite character (...). I remember that I couldn't believe that when I shared that song and Sam Hulick and Sasha [Dikiciyan] and composer Jack Wall all said: 'Oh we heard it. It's nice!' I couldn't believe it. I was on cloud 9. (...) From there we sort of kept in touch with a few of these guys that have worked on these amazing games and I couldn't believe it when Sasha invited me to collaborate on a song for his album 'Doomsday'.“¹²¹⁴

Im Rahmen der wachsenden Bekanntheit über die Arbeit und den Kontakt zu namhaften Akteuren der Spielebranche entstanden in der Folgezeit zahlreiche Lieder für die Soundtracks einer Reihe von Spielen, darunter *Call of Duty: Black Ops II*, die *The Banner Saga*-Trilogie und *The Elder Scrolls Online*, die #MMO-Variante der *The Elder Scrolls*-Reihe. Insbesondere letztere Arbeit schließt den Bogen zu den Covern der ursprünglichen *Skyrim*-Lieder, da es auch in diesem Spiel zahlreiche Barden gibt, die auf Wunsch der Spieler musizieren, und MALUKAH, neben anderen Sängern, deren Lieder einsang. Neben diesen Arbeiten fanden auch Kooperationen mit weiteren Musikern statt, die auf eine ähnliche Art bekannt geworden sind, darunter mit den genannten TAYLOR DAVIS und MIRACLE OF SOUND sowie dem a cappella Sänger PETER HOLLENS.

Zusammenfassend lässt sich damit für die untersuchten Musiker feststellen, dass die Kombination aus der Leidenschaft für Musik und Spiele in zahlreichen Werken gipfelte und dazu führte, dass sie einem weltweiten Publikum bekannt wurden, ohne im Radioprogramm oder im Musikfernsehen gespielt zu werden. Die Untersuchung verschiedener Quellen offenbarte einen möglichen Werdegang, der sich über mehrere Jahre nachverfolgen lässt und zahlreiche Details offenbart, die aufzeigen, wie Karrieren verlaufen können. Merkmale dieser sind öffentliche Auftritte, darunter sogar mehrere Welttourneen im Fall von DAVIS, über crowd-

.....

1213 Interview: 12:45–13:48.

1214 Interview: 23:12–24:00. Bei den genannten Akteure handelt es sich um Soundtrackkomponisten, die zahlreich zu digitalen Spielen arbeiten und zusammen unter der Leitung von Jack Wall am Soundtrack der Mass Effect-Reihe mitgewirkt haben.

funding produzierte Lieder und Alben, die erworben werden können, bis hin zur Mitarbeit an den Soundtracks von #AAA-Produktionen.

Durch die hohe Bedeutung der digitalen Medien für den Erfolg überrascht es nicht, dass viele der Quellen online vorliegen und frei abgerufen werden können.¹²¹⁵ Schwieriger, aber möglicherweise sehr erkenntnisreich, können zudem vergleichende Untersuchungen von Werken mehrerer Künstler zu einem Spiel sein, wodurch sich aufzeigen ließe, welche Bezüge wie umgesetzt worden sind, wo die Gründe für Unterschiede bestehen und auf welche Aspekte dagegen nicht eingegangen wurde. Auch die Untersuchung des #Feedbacks zu den einzelnen Werken, gerade auch im Verlauf mehrerer Jahre, erlaubt sicherlich Rückschlüsse darauf wie die Rezipienten diese jeweils bewerten und die musikalische Entwicklung der Künstler einschätzen. Existieren Angaben darüber, warum beispielsweise ein bestimmter Stil oder eine Ausstattung gewählt wurden, so lassen sich diese ähnlich anderen von Quellen untersuchen, da die musikalische Entwicklung nicht auf Einschätzung der Konsumenten, sondern durch die Autoren selbst erfolgt. In Bezug auf die beschriebenen Finanzierungsformen könnte es sich darüber hinaus anbieten zu untersuchen, wie hoch die Einkommen aus diesen sind und wie sie im Vergleich mit Musikern ähnlicher Bekanntheit sind. Diese und manche andere relevante Fragen wurde jedoch durch andere Schwerpunkte in dieser Arbeit nicht weiter verfolgt.

6.4. Öffentliche Diskurse

Das letzte Kapitel der Methodensäule vier wird sich mit öffentlichen Diskursen befassen. Unter diesen werden allgemein Formen der Auseinandersetzung mit Spielen und -inhalten verstanden, die über einzelne Werke hinausgehen und im öffentlichen Raum von unterschiedlichen Akteuren geführt werden. Auch wenn bei den vorangegangenen Werken, den #Modifikationen, Ratgebern und Hommagen, eine öffentlich einsehbare Diskussion durch Kommentare, Forenbeiträge und weitere Formen stattfand, so befassten sie sich in der Regel eng mit einem konkreten Werk und weniger einem breiten Themenkomplex. Dies ist im Fall der öffentlichen Diskurse anders, auch wenn zweifellos manches Mal bestimmte Akteure eine besonders prägende Rolle innehaben können, etwa bei der Prägung von Begriffen oder es

1215 Beispiele wären: Leogue, Joe: This is Ireland's most successful indie musician and you've probably never heard of him, in: Irish Examiner vom 02.03.2015, online: <http://www.irishexaminer.com/ireland/this-is-irelands-most-successful-indie-musician-and-youve-probably-never-heard-of-him-315429.html> über Miracle of Sound. Fuller, John: Taylor Davis Brings Together Violin Music and Video Games, Artikel bei TechZwn vom 25.01.2013, online: <https://web.archive.org/web/20170918154156/http://techzwn.com/2013/01/taylor-davis-brings-together-violin-music-and-video-games/>. Granshaw, Lisa: Malukah's journey from YouTube musician to 'Skyrim' siren, Artikel bei DailyDot.com vom 26.12.2013, online: <http://www.dailydot.com/gaming/gamer-covers-video-game-music/>.

um einen Aspekt digitaler Spiele geht. Ähnlich den Genres ist somit nicht immer eine trennscharfe Unterscheidung zwischen den genannten Arten von Diskursen möglich.

Ein Beispiel wäre der Begriff „Killerspiel“ der im Rahmen der Kontroversen um Gewalt in digitalen Spielen zahlreich verwendet wurde. Seine Herkunft lässt sich nicht klar bestimmen. CHRISTIAN STÖCKER führt ihn in einem Artikel des Spiegel vom 14.11.2005 auf GÜNTHER BECKSTEIN zurück, der ihn „populär“ gemacht habe, führt dies jedoch nicht näher aus.¹²¹⁶ Der Begriff selbst habe laut MATTHIAS DITTMAYER zudem bereits deutlich früher Erwähnung gefunden.¹²¹⁷ So wird etwa 1985 in *Die Zeit* in einem Bericht über den WIM WENDERS Film „Paris, Texas“ in einem Nebensatz erwähnt, dass ein Sohn „in irgendein elektronisches Killerspiel vertieft“ sei,¹²¹⁸ während 1993 laut *Der Spiegel* „Politiker, Psychologen und Pädagogen“ darüber stritten, ob „die brutalen Szenen aus kleinen Spielern gemeingefährliche Killer machen könnten.“¹²¹⁹

Die insbesondere nach dem Amoklauf von Erfurt vom 26.04.2002 begonnene Kontroverse um negative Folgen von Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen kann als sehr gut dokumentiert angesehen werden und eignet sich daher gut als Beispiel für dieses Kapitel. Der Grund dafür liegt im Vorhandensein von besonders zwei Faktoren. Zum ersten sind erste Generationen, die mit digitalen Spielen aufwuchsen, zum Zeitpunkt des Amoklaufes bereits volljährig. Durch ihre teils langjährigen Spielerfahrungen verfügten diese über entsprechend fundierte Kenntnisse der Spielinhalte und konnten Aussagen über diese kritisch einordnen. Hierzu zählt außerdem die Aneignung von Kenntnissen über angeschlossene Themen, wie Bedeutungen von Formulierungen im Jugendmedienschutz oder die Dekonstruktion von politischen Forderungen.

Zweitens wurde die kritische öffentliche Auseinandersetzung von Seiten der Spieler auch durch die weite Verbreitung von Internetanschlüssen begünstigt, so dass Plattformen entstehen konnten, die als Anlaufstelle für engagierte Akteure fungieren konnten. Zu den bekanntesten in Deutschland zählt die bereits erwähnte, jedoch eingestellte Seite stigma-videospiele.de, wo sich die Autoren besonders mit der Berichterstattung über Spiele auseinandersetzten und zahlreiche, aus ihrer Sicht falsche, Aussagen dekonstruierten. Fortgesetzt wird die Arbeit im 2009 gegründeten Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler e.V. (VDVC),

1216 Stöcker: Koalition will „Killerspiele“ verbieten, in: Spiegel-Online vom 14.11.2005, online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>.

1217 Eine ausführliche Begleitung der Kontroverse fand seinerzeit über die Internetseite stigma-videospiele.de statt, die von Dittmayer als Reaktion auf die falsche und oft reißerische Darstellung von Spielen ins Leben gerufen wurde. Eine Aufstellung der dabei entstandenen Erkenntnisse veröffentlichte dieser schließlich in einem frei abrufbaren PDF: Dittmayer: Stigma-Videospiele. Hintergründe und Verlauf.

1218 Vgl.: Baumgart, Reinhard: Der lange Film zum kurzen Abschied. „Paris, Texas“ von Wim Wenders.: Endlich in Deutschland im Kino 11.01.1985, online: <http://www.zeit.de/1985/03/der-lange-film-zum-kurzen-abschied/komplettansicht>.

1219 Zitate in: O. A.: Zwitter und Zombies.

der sich laut Satzung unter anderem für die Information über Spiele, die Verbesserung der Medien- und Technikkompetenz, die Interessensvertretung gegenüber #Entwicklern, #Publishern und Händlern sowie die Organisation von Veranstaltungen zu Spielthemen einsetzt.¹²²⁰ Vergleichbare Organisationen finden sich unter anderem mit gamepolitics.com und gamerrights.ch auch im internationalen Bereich.

Durch ihre Arbeit entsteht damit eine Art Gegenöffentlichkeit, weil die Positionen und die Arbeit der genannten Akteure lange im Kontrast zu vielen staatlichen, journalistischen und wissenschaftlichen Stellen stand, die klassisch zu einer öffentlichen Meinungsbildung beitragen. Wie wichtig es ist diese Zerrbilder zu dekonstruieren, zeigt sich exemplarisch in der Folge „Annas Einsatz“ der Fernsehserie *Großstadtrevier* aus dem Jahr 2010. Hier beziehen sich die Autoren der Serie beiläufig auf eine vermeintliche Bedrohungen durch „Killerspiele“ und lassen die Polizisten der Serie unter anderem nach Verbrechern fahnden, die das fiktive indizierte Spiel *Killman IV* auf Hamburger Schulhöfe schmuggeln. Die sehr plakative Darstellung wird auch durch das gezeigte Cover des Spiels unterstützt, dass einen dunkelhäutigen Kindersoldaten mit Gewehr im Anschlag zeigt. Dies lässt den Schluss zu, dass ursprünglich Drogen als Gefahrenquelle verwendet werden sollten, die aber, womöglich aus Aktualität, kurzfristig durch ein Spiel ersetzt wurden.¹²²¹

DITTMAYER hat diese und vergleichbare Darstellungen in seiner im Anschluss an die Einstellung von stigma-videospiele.de erstellten 270 Seiten starken Veröffentlichung *Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland* fundiert aufgearbeitet. In zahlreichen themenbezogenen Kapiteln finden sich kritisch hinterfragte Positionen, die mit über 500 Fußnoten und ein umfangreiches Literaturverzeichnis nachvollziehbar untermauert worden sind. Entsprechend kann dieses Werk als anschaulicher Überblick über eine viele Jahre lange geführte öffentliche Diskussion dienen. Besonders erkenntnisreich sind hierbei die Gegenüberstellungen von Aussagen namhafter Akteure aus Talkshows, Dokumentationen, Interviews oder Zeitungsartikeln mit der zum damaligen Zeitpunkt geltenden Gesetzeslage.

Inwieweit diese und im Folgenden geschilderte weitere Initiativen dazu beigetragen haben, dass sich das Bild von Spielen differenziert hat und Verbotsforderungen, monokausale Unterstellungen der Förderung einer Gewaltneigung, usw. abgenommen haben, kann jedoch wegen der Vielzahl der relevanten Faktoren nicht abschließend geklärt werden. Jedoch ließ sich zuletzt eine deutliche Reduzierung der medialen Berichterstattung und Äußerungen bekannter Akteure zu einseitig negativen Folgen der Nutzung digitaler Spiele beobachten.

1220 Vgl.: Zweck und Ziele des Vereins: <http://vdvc.de/wiki/images/8/86/Satzung.pdf>, S. 2f.

1221 Eine Auseinandersetzung mit der Präsentation des Themas findet sich in: Green Ninja: Fernsehpolizisten machen Jagd auf „Killerspiel“-Schmuggler, online: <http://www.gamersunity.de/killerspiele/fernseh-polizisten-machen-jagd-auf.t10690.html>.

Ein Grund könnte im Ausscheiden eines Teils jener Akteure aus dem Berufsleben liegen, dies betrifft etwa den damaligen Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen CHRISTIAN PFEIFFER und den bayerischen Innenminister GÜNTHER BECKSTEIN. FAZ-Mitherausgeber FRANK SCHIRRMACHER, laut DITTMAYER ebenfalls zeitweise stark an der Diskussion beteiligt,¹²²² verstarb dagegen 2014. Daneben dürfte jedoch gerade auch der Berufseintritt jener Nutzer ausschlaggebend gewesen sein, die mit Spielen aufwuchsen und die in der Kontroverse oft als „Killerspiele“ diffamierten Titel selbst kannten und so gemachte Aussagen kritisch einordnen konnten. Durch die Hinzufügung ihrer Kenntnisse zum Diskurs wurde es folglich möglich bisherige Erkenntnisse zu hinterfragen und dadurch gegen etwaige Zerrbilder vorzugehen.

Lagen die Schwerpunkte bei dieser Kontroverse vor allem im Bereich des Jugendmedienschutzes und möglichen Wirkungen um Gewaltdarstellungen, so erschöpfen sich öffentliche Diskurse zu digitalen Spielen bei weitem nicht an diesen Themen. Lernen mithilfe von Methoden aus digitalen Spielen, das Übertragen von Erzählweisen aus dem virtuellen in den realen Raum oder auch das bewusste Brechen der Regeln der Spielsysteme sind dabei nur einige wenige Facetten der kulturellen Auseinandersetzung mit dem Medium. Wie die Medienpädagogin VERA MARIE RODEWALD erklärt, sei die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein wichtiger Einstiegspunkt:

„Das Als-ob des Virtuellen birgt ein ungeheures Potenzial für neue Perspektiven, kreative Umdeutung und künstlerische Ausdrucksformen. Diesen Ansatz zu fördern, hat sich nicht zuletzt auch die kulturelle Praxis zur Aufgabe gemacht. In Workshops und Projekten in schulischen und außerschulischen Kontexten wird auf digitalen Spielplätzen gebastelt, gelötet, programmiert und gefilmt. Kreatives Computerspielen knüpft an das Expertenwissen der Jugendlichen an und vermittelt einen künstlerischen Umgang mit ihrem Alltagsmedium. Dabei wird das digitale Spiel zum Werkzeug oder Sandkasten für neue Kulturprodukte: als Kulisse für den eigenen Animationsfilm, als Setting für die digitale Landschaftsfotografie, als Vorlage für die Reproduktion lebensgroßer Computerspielfiguren.“¹²²³

In dieser Aussage schwingt neben einem Einblick in kulturelle Anknüpfungspunkte digitaler Spiele auch eine weitere zentrale Facette mit: Das Wissen und die Erfahrungen der Nutzer. Spricht RODEWALD lediglich von Jugendlichen, so lässt sich erworbenes Fachwissen auch bei Erwachsenen erwarten, sofern diese über entsprechende Spielerfahrung verfügen. Die verschiedenen Altersgruppen stellen damit sowohl eine Chance als auch eine gewisse Gefahr für die kulturelle Auseinandersetzung mit Spielen dar. Wird angenommen, dass heutige Erwachsene über umfangreiche Spielerfahrungen verfügen, so sind sie durch die geringeren Zeitbudgets weniger in der Lage sich entsprechend umfangreich mit aktuellen Spielen zu befassen als

.....

1222 Vgl.: Dittmayer: Hintergründe und Verlauf, S. 24–35.

1223 Zitat in: Rodewald, Vera Marie: Pro Computerspiele als Kulturgut. Das spannendste Medium unserer Zeit, in: kju - Magazin der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg.1 (2016), S. 18.

in der eigenen Jugend. Heutige Jugendliche dagegen verfügen über mehr potentielle Zeit als Erwachsene, kennen jedoch ein weniger breites Spektrum an Spielen und hatten weniger Zeit über gelerntes zu reflektieren.

Daraus folgt, dass Erwachsene zwar potentiell mehr Erfahrung mit Spielen, Mechaniken und ihren Entwicklungen über die Jahre haben, jedoch unerfahrener mit den derzeit aktuellen Spielen und ihren durch technische Entwicklungen veränderten Nutzungs- und Gestaltungsformen sind. Dies zeigt wie wichtig der offene Austausch zwischen den Generationen ist, da alle Beteiligten über spezifische Kenntnisse verfügen, die anderen nicht zur Verfügung stehen, von denen sie jedoch ebenfalls profitieren können, wenn es zum Austausch kommt. Um die folgenden Ausführungen über kulturell geprägte öffentliche Diskurse anschaulich zu halten, werden als Beispiel die Arbeit der 2007 gegründeten Initiative Creative Gaming und das von ihr jährlich veranstaltete Play-Festival behandelt.¹²²⁴

Die Bedeutung des Austausches von Beteiligten und Interessierten für einen gemeinsamen Erkenntnisgewinn kann zusammen mit der Entwicklung kreativer Nutzungskonzepte als Kern der Arbeit von Creative Gaming angesehen werden. Die Initiatoren, Medienpädagogen und -künstler, vor allem aus Hamburg und Berlin, hätten erkannt, dass es notwendig sei mit einem sich rasant verbreitenden Medium konstruktiv umzugehen und seine kreativen Potentiale für die Kinder- und Jugendarbeit zu nutzen. Zu den Angeboten zählten daher neben den Play-Festivals unter anderem Lehrerfortbildungen, Bildungsprogramme wie „Kultur macht Stark“ und praktische Arbeit in Schulen, wo Spiele im etwa Deutsch- und Matheunterricht erprobt würden. Auch die ComputerSpielSchule Hamburg, ein offenes Angebot an halbjährlich wechselnden Standorten der Bücherhallen der Hansestadt und Ferienworkshops zählen zu den von der Initiative geleisteten Angeboten.¹²²⁵

„Ein wichtiger Aspekt unserer Arbeit sind handlungsorientierte Projekte, bei denen die Teilnehmer zusammenarbeiten (...) und über das Medium miteinander kommunizieren. Dabei lernen sie, auf die Fähigkeiten von anderen zu vertrauen. Jungs lernen von Mädchen, Erwachsene von Kindern, Lehrer von Schülern – und umgekehrt“¹²²⁶

Diesen Zielen nach überrascht es entsprechend nicht, dass die seit 2008 stattfindenden Play-Festivals thematisch sehr breit aufgestellt sind und sich die angebotenen Veranstaltungen in Zahl und Umfang stetig weiterentwickelt haben. Die künstlerische Leiterin CHRISTIANE SCHWINGE erläutert die Anfänge der Festivals und von Creative Gaming in einem Interview mit MANUEL FRITSCH im Rahmen des Play 15 Festivals wie folgt:

„Die Play ist ein Festival für kreatives Computerspielen und (...) hat stattgefunden zum ersten Mal 2008 (...) [als] eine ganz kleine Veranstaltung in Potsdam. (...) [W]ir hatten damals auch schon die Bereiche sehen, machen, reden, feiern. (...) Unsere Idee dahinter

.....

1224 Online: www.creative-gaming.eu, <http://hamburg.playfestival.de>.

1225 Selbstdarstellung auf der Homepage der Initiative: [creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu).

1226 Zitat in: Wendler, Lutz: Schwerpunkt Computerspiele. Creative Gaming – Neue Levels der Kreativität erobern, in: kju - Magazin der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg.1 (2016), S. 5.

war immer die Spielkultur ein bisschen in die Öffentlichkeit zu tragen. 2008 war ja noch so eine Zeit in der das noch überhaupt nicht angesagt war in bestimmten Zweigen über Computerspiele zu sprechen oder sich damit auseinanderzusetzen. (...) Wir haben halt gesagt, wir wollen dieses Medium, das so viele Facetten hat und womit man so vieles machen kann, (...) uns mal ein bisschen genauer anschauen und dazu ein Festival machen. (...) Entstanden ist die Idee 2006 auf einem Filmfestival, das hieß ‚animiert, programmiert‘. (...) Da hatten wir eben auch Machinimas dabei. (...) Daraus ist dann die Idee entstanden, zum einen damit mehr machen zu wollen, also mit Computerspielen auch pädagogisch zu arbeiten und Machinimas auch mit Schülern zu produzieren und zum anderen halt auch zu Creative Gaming, also Spiele auch anders zu nutzen, als dies vielleicht ursprünglich gedacht war. (...) Das war die Geburtsstunde der Initiative (...).“¹²²⁷

Neben SCHWINGE waren auf diesem Filmfestival auch weitere Akteure anwesend, die später an den Play-Festivals mitwirkten, darunter Branchenvertreter die sich zu Creative Gaming zusammenschlossen und auch verschiedene Medienkünstler, die mit #Machinimas gearbeitet haben.¹²²⁸ Neben den inhaltlichen Intentionen äußert sich SCHWINGE darüber hinaus auch zu konkreten organisatorischen Entscheidungen, die Einblick darin geben, warum eine Initiative, deren Mitwirkende vor allem Hamburg und Berlin stammen, die Festivals zunächst nicht in einer der beiden Städte abgehalten hat. Auch wenn die offizielle Webseite zu den Play-Festivals auch für das Jahr 2007 ein Festival listet, so kann dies nach den verfügbaren Informationen eher als eine Art Testplattform für das erste „vollwertige“ Play-Festival, die Play08 in Potsdam, angesehen werden.¹²²⁹ Wie SCHWINGE erläutert habe anfangs eine Förderung durch die Medienanstalt Berlin-Brandenburg stattgefunden, so dass der Standort des Festivals in der Region hätte liegen müssen. Da es in Berlin jedoch wegen der Größe der Stadt und der vielen stattfindenden Veranstaltungen nicht möglich gewesen sei, die nötige Aufmerksamkeit für eine neues kleines Festival zu erreichen, habe man sich für Potsdam. Mit dem Wachsen der Festivals seien die Räumlichkeiten in Potsdam schließlich 2012 zu klein geworden und man habe sich nach Hamburg orientiert, wo jedoch zunächst neue Förderpartner geworben werden mussten. In der Folge fanden 2012 zwei kleine Festivals statt, zunächst am 19.06. in Hamburg und später am 06. und 07.12. in Potsdam, bevor dann 2013 eine umfangreichere Förderung durch die Bundeszentrale für politische Bildung das Abhalten des großen Festivals in der Hansestadt ermöglicht habe.¹²³⁰

Der von RODEWALD formulierte Wert von Spielen als einem wichtigen Kulturgut und

.....

1227 Transkript der Aussage aus: Fritsch, Manuel; Cherdchupan, Michael; Raumer, Daniel: IM1399. Le Brunch - PLAY15 - Festival für kreatives Computerspielen, 27.09.2016, online: <http://insertmoin.de/im1399-le-brunch-play15-festival-fuer-kreatives-computerspielen/>. Zeitindex des Zitats: 2:38–5:33.

1228 Ebd.

1229 Die Play07 fand vom 22. bis 25.11.2007 im Rahmen des „up and coming International Film Festival“ in den Räumen des CinemaxX Hannover statt und konzentrierte sich auf Machinimas. Vgl.: <http://hamburg.playfestival.de/play07/>.

1230 Fritsch; Cherdchupan; Raumer: IM1399, Zeitindex 8:55–10:38.

der von SCHWINGE genannte kommunikative Aspekt durch den Austausch unterschiedlichster Akteure über ein Medium kann als Kern der Play-Festivals angesehen werden und lässt sich über die gesammelten Dokumente auf der Homepage umfassend erschließen. Durch die Vielseitigkeit des Festivals lässt sich keine feste singuläre Zielgruppe identifizieren. Während sich bestimmte Veranstaltungen wie die ab 2014 parallel stattfindende Play Conference eher an Studierende, Forscher und #Entwickler richtet, sind andere offener gehalten. Rundgänge bei #Entwicklerstudios geben Einblicke in die Arbeitsweisen der Macher von Spielen, Workshops bieten unter Anleitung Einblicke in spezifische Themen und in Streetgames lassen sich Regeln von Spielen reflektieren, indem sie mit einfachen Mitteln ähnlich einer Theaterbühne nachgespielt werden. In Angeboten für Familien können diese etwa den Jugendmedienschutz oder bestimmte Spiele kennenlernen, während Pädagogen Anregungen erhalten, wie sich Eigenschaften des Mediums im Unterricht einbetten lassen, um Schüler mit Techniken anzusprechen, mit denen diese bereits vertraut sind. Ausstellungen, #Machinima- und #Let's Play-Vorführungen oder Poetry Slams zu Spielthemen geben dagegen Einblicke in das Medium, wenn man nicht unmittelbar selbst aktiv werden möchte, jedoch etwas über Spielinhalte und -erlebnisse lernen möchte.¹²³¹

Indem die genannten und viele weitere Facetten des Mediums in einem öffentlichen Rahmen präsentiert werden, findet eine Aufbrechung klassischer Grenzen statt: Statt allein oder in kleinen Gruppen in abgeschlossenen Räumen zu Spielen, wird das Medium gezielt in die Öffentlichkeit getragen. Während argumentiert werden kann, dass auch die in den vorangegangenen Kapiteln beschriebenen #Modifikationen und Ratgeber durch ihre Veröffentlichung im Internet an einem öffentlich zugänglichen Rahmen präsentiert werden, so fehlt hier jedoch der gemeinschaftliche Austausch über Themen jenseits der unmittelbaren Nutzer eines Spiels. Im Gegensatz zu den öffentlichen Diskursen, die beim Play-Festival und vergleichbaren Veranstaltungen eintreten, bleiben die Diskurse in den zuvor genannten Fällen daher stark auf ein Fachpublikum beschränkt, so dass hier kaum neue Perspektiven in Diskussionen über ein Spiel zu erwarten sind.

Eingeschränkte öffentliche Diskurse fanden auch bei der eingangs in diesem Kapitel umrissenen Killerspiel-Kontroverse statt. Anders als bei Veranstaltungen über Spiele ist hier jedoch eher von einer Fragmentierung zu sprechen, weil mehrere Diskurse parallel zueinander stattfanden. Vereinfacht lassen sich diese in Spielekritiker und -befürworter einteilen. Entstanden letztere zunächst wesentlich im Internet als Gegenpol zu den in vielen Medien präsentierten einseitig negativen Bildern von Spielen, unterstellt wurde unter anderem Jugendgefährdung

.....

1231 Umfangreiche Einblicke geben die online abrufbaren Programme der Play-Festivals, die mit dem Wachsen der Veranstaltungsreihe immer umfangreicher dokumentiert und begleitet werden, so dass sich neben den Veröffentlichungen der Veranstalter auch verlinkte Berichte, Artikel, uvm. finden. Vgl.: <http://hamburg.playfestival.de>.

und Gewaltverherrlichung, so fand auch hier durch Zusammenarbeit mit Partnern eine Überwindung medialer Grenzen statt. Öffentliche Aktionen wie Killerschach-Partien der Piratenpartei im Jahr 2007 auf dem Potsdamer Platz oder zwei Jahre später auf dem Alexanderplatz in Berlin¹²³² lassen sich als satirischer Versuch verstehen, gegen einen als Diffamierung empfundenen Umgang mit Spielen zu protestieren. Im ersten Fall kann ein kurz zuvor von CSU in den Bundesrat eingebrachte Gesetzesinitiative zur Verschärfung des Jugendmedienschutzes als Anlass gelten, während es im zweiten Fall die erneut aufgeflamnte Diskussion nach dem Amoklauf von Winnenden gewesen sein dürfte.¹²³³

Ein weiterer Aspekt der Kontroverse fand am 17.10.2009 ebenfalls mit einem Bezug auf den genannten Amoklauf statt, als das Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden, eine von Eltern bei der Tat ermordeter Schülerinnen und Schüler gegründeter Verein, versuchte Spieler zur Abgabe von „Spiele[n], die das Töten von Menschen simulieren“¹²³⁴ zu bewegen, um diese anschließend in einer Müllverbrennungsanlage verbrennen zu lassen. DITTMAYER konstatiert, wie auch viele Journalisten, dass diese Intention ein Ausdruck von großer Unkenntnis des Mediums sei, gerade weil das veranstaltende Aktionsbündnis nicht klar habe erklären können welche Spiele konkret abgegeben werden sollten.¹²³⁵

.....

1232 Merschmann, Helmut: Protest gegen Spiele-Verbot. Killerschach am Potsdamer Platz, erschienen bei Spiegel Online am 01.04.2007, online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/protest-gegen-spiele-verbot-killerschach-am-potsdamer-platz-a-475054.html>. Habich, Irene: Mit Killerschach gegen die Totschlagargumente, erschienen bei der Freitag am 26.07.2009, online: <https://www.freitag.de/autoren/irene-habich/mit-killerschach-gegen-die-totschlagargumente>. Die Idee hinter dem Spiel, das ähnlich wie Lebenschach mit Menschen anstelle von Figuren gespielt wird, ist die Versinnbildlichung der Folgen der Spielregeln. Hierzu wurden Parallelen zwischen Schach und digitalen Spielen hergestellt, in denen ebenfalls Figuren aus dem Spiel unter vordefinierten Bedingungen entfernt werden. Grafische Effekte wie Blutspritzer wurden im Lebenschach mit Theaterblut und eingefärbtem Kakao symbolisiert, so dass am Spielende überall blutverschmierte Tote, also herausgeworfene, Figuren auf dem Feld liegen.

1233 So wurde im „Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes“ vom 02.02.2007 der CSU ausdrücklich auf Schulamokläufe von Bad Reichenhall, Erfurt und Emsdetten verwiesen und ein „Verbot von virtuellen Gewaltspielen“ gefordert. Darunter verstanden wurden „Spielprogramme, die grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen. Darüber hinaus sind auch reale Gewaltspiele zu verbieten, die geeignet sind, Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen.“ Wer entsprechende Spiele verbreite, öffentlich zugänglich mache, herstelle, beziehe, liefere, vorrätig halte, anbiete, überlasse, anpreise, ein- oder ausführe oder eine Verwendung ermögliche solle mir einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder eine Geldstrafe bestraft werden. Auch sollten Bußgelder bei Verstößen gegen den Jugendschutz von 50.000€ auf 500.000€ erhöht werden. Vgl.: Freistaat Bayern: Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG), Drucksache 76/07, dem Bundesrat vorgelegt von Edmund Stoiber, online: <http://www.bundesrat.de/SharedDocs/drucksachen/2007/0001-0100/76-07.pdf>.

1234 Zitat in: Poster zur Aktion, abrufbar unter: O. A.: Aktionsbündnis organisiert Entsorgung von so genannten Killerspielen - Update: Betrugsvorwurf gegen ZDF, 15.–19.10.2009, online: <http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Killerspiele-697426/>.

1235 Vgl.: Dittmayer: Hintergründe und Verlauf, S. 169–175 sowie unter anderem: Bojic, Tatjana; DPA: Wegen Winnenden. Bündnis will öffentlich „Killerspiele“ vernichten 16.10.2009, online: <https://www.welt.de/vermischtes/article4872008/Buendnis-will-oeffentlich-Killerspiele-vernichten.html>. Green Ninja: Familien gegen „Killerspiele“ ist ein Reinfall 18.10.2009, online: <http://www.gamersunity.de/killerspiele/familien-gegen.t9427.html>.

Ein weiterer Teil der öffentlichen Auseinandersetzung sei zudem die Beobachtung der Arbeit von Medienvertretern gewesen, die sich nicht für die tatsächlichen Abläufe interessiert hätten und stattdessen zwei Kinder immer wieder die gleichen noch originalverpackten Spiele in den Container hätten werfen lassen, um dies aus verschiedenen Perspektiven zu filmen und fotografieren. Auch sei in den Berichten kaum auf die Verbrennung eines kulturellen Mediums eingegangen worden, sondern auf die teils ausfallenden Proteste von Spielern. Diese dritte Gruppe von Akteuren, die neben der Piratenpartei auch von FDP und Grünen begleitet worden sei, hätten dagegen besonders auf die Fragwürdigkeit des Verbrennens eines Mediums verwiesen und Parallelen zur Bücherverbrennung der Nationalsozialisten gezogen.¹²³⁶

Teil der öffentlichen Diskurse sind in diesem Fall also mindestens drei Gruppen von Akteuren, die jeweils ihre eigenen Intentionen haben und damit für ein Verständnis der Abläufe und Positionen eingezogen werden müssen: Die Spielekritiker und -nutzer sowie die Medien. Die Andeutung von SCHWINGE, dass es 2008 zum ersten Play-Festival noch wenig üblich gewesen sei, sich in bestimmten Kreisen offen über digitale Spiele auszutauschen, kann vor diesem Hintergrund als Bezug auf die übergeordneten Kontroversen um den Wert oder mögliche negative Folgen der Nutzung des Mediums interpretiert werden, bei denen sich Positionen über einen längeren Zeitraum entwickelt und verfestigt haben. Die Arbeit der Organisatoren der Play-Festivals und vergleichbarer Veranstaltungen knüpft damit an die bestehenden Diskurse an, die öffentlich und teils sehr kontrovers geführt worden sind. Wenn von der Beobachtung ausgegangen wird, dass negative mediale Darstellungen in den vergangenen Jahren deutlich zurückgegangen sind, so kann dies womöglich als Verdienst der engagierten Arbeit jener Menschen angesehen werden. Durch Gespräche mit Kritikern und Skeptikern und der Ausräumung bestehender Missverständnisse über Inhalte und Wirkungen hätte sowie der Information über die thematische Bandbreite, die das Medium bietet, hätte dieser öffentliche Diskurs dadurch Früchte getragen.

Viele der in diesem und den vorangegangenen Kapiteln der vierten Methodensäule behandelten Themen haben gezeigt wie wichtig es sein kann über die unmittelbaren Grenzen der Spielwelt hinaus zu blicken. Zwar bilden die Spielwelten mit ihren Erzählungen und Gameplay-Elementen den Ausgangspunkt, der Ausprägung in den behandelten #Modifikationen, Ratgebern, #Let's Plays, Wikis, Hommagen und öffentlichen Diskursen findet, doch gleichzeitig zeigen die dabei entstehenden Werke ebenfalls auf, welchen Wert sie als Quelle für Analysen besitzen. Wie für die ausgewählten Werke exemplarisch dargestellt werden konnte liegt ihnen eine enorme Leidenschaft zu Grunde, die sich in sehr unterschiedlichen Formen äußern kann. Während die genauen Gründe für die teils sehr aufwendigen Arbeiten bedingt durch nur beschränkt vorliegenden Aussagen der Autoren hierzu teils nicht näher ergründet

.....

1236 Vgl.: Dittmayer: Hintergründe und Verlauf, S. 169–175.

werden können, so bleibt unabhängig davon das Werk selbst untersuchbar.

Teils ohne die Aussicht auf Bezahlung, erschließen sich die Autoren eigenständig nicht näher dokumentierte hochkomplexe Spielmechaniken und -inhalte, erstellen sich im Fall der #Modifikationen teils sogar noch die für ihre Arbeit notwendigen Hilfsprogramme und stellen die Ergebnisse ihrer Bemühungen für Interessierte bereit. Diese ermöglicht Arbeiten wie auch die Play- und vergleichbaren Festivals bieten damit nicht nur Einblicke in ein Medium abseits seiner Grenzen, sondern darüber hinaus zudem auch in Mentalitäten seiner Nutzer, wenn teils über Monate an Projekten gearbeitet wird, die vermeintlich „nur“ etwas mit einem Medium zu tun, in dem gespielt wird. Auch konnte der Wert des Engagements der Nutzer und ihres Fachwissens über das Medium anhand der öffentlichen Diskurse anschaulich gezeigt werden. Missverstandenen Spielszenen durch fehlende Kenntnisse der Erzählungen oder gestellten Aufgaben bis zu unwahren Behauptungen, wurde hierbei über Jahre Perspektiven entgegen gestellt, dass zu einer differenzierten Auseinandersetzung mit und einer stärkeren Anerkennung des Mediums insgesamt geführt hat.

Gleichwohl konnte in dieser vierten Methodensäule nur ein kleiner Teil dessen abgedeckt werden, was alles zu Produsage und Spielkultur zu zählen wäre. Dies Cosplay-Szene wurde ebenso wenig behandelt wie Fan-Fiction in der die Autoren zahlreiche oft umfangreiche Erzählungen innerhalb des Rahmens ersinnen, den ein Spiel bietet. Auch die Berichterstattung über Spiele und die thematische Breite der Diskussionen zwischen Nutzern fehlte mit Ausnahme der Killerspiel-Kontroverse praktisch gänzlich, wie auch die soziale Interaktion im Rahmen von #Mehrspielertiteln. Ihr Fehlen soll nicht unterstellen, dass sie unwichtig sind, sondern ist der Notwendigkeit einer Auswahl geschuldet, die für die Bearbeitung des Themas dieser Arbeit erforderlich war, die Einführung in die Wichtigkeit digitaler Spiele als eigenständiger Quellenart. Nachdem dieser Schritt nun als abgeschlossen angesehen wird, endet auch der Methodenteil. Mit dem folgenden Praxisteil soll nun versucht werden die bisher themenspezifisch gewonnen Erkenntnisse über die zahlreichen relevanten Elemente auf ein konkretes Fallbeispiel anzuwenden und somit die Validität des Vier-Säulen-Analysemodells zu überprüfen.

7. Das Fallbeispiel Assassin's Creed: Eine Reise über 900 Jahre

In diesem Kapitel wird das zuvor entwickelte Vier-Säulen-Analysemodell erstmals auf ein Fallbeispiele angewandt, um seine praktische Anwendbarkeit zu überprüfen. Ausgewählt wurden hierfür die ersten fünf für den PC erschienen Teile der *Assassin's Creed*-Reihe: *Assassin's Creed* (AC), *Assassin's Creed II* (ACII), *Assassin's Creed: Brotherhood* (ACB), *Assassin's Creed: Revelations* (ACR) und *Assassin's Creed III* (ACIII). Sie sind zwischen 2008 und 2012 erschienen und bildeten den Auftrakt der Reihe, die nach aktuellem Stand immer weiter fortgesetzt wird, zuletzt 2018 mit *Assassin's Creed: Odyssey* und die sehr erfolgreich ist. Anlässlich der Veröffentlichung von *The Ezio Collection*, einer Sammlung mit den Spielen ACII, ACB und ACR sowie den an späterer Stelle noch thematisierten Kurzfilmen *Embers* und *Lineage* um den Protagonisten Ezio Auditore, erklärte der #Publisher Ubisoft im September 2016, dass die Reihe den Wert von 100 Millionen verkauften Einheiten überschritten habe.¹²³⁷

Da sich diese fünf Titel eine Rahmenhandlung teilen, bietet es sich an, sie gemeinsam als ein Fallbeispiel zu betrachten. Kern dieses Handlungsbogens ist der wiederkehrende Protagonist Desmond Miles, der im ersten Teil über seine Entführung durch den Templer-Konzern Abstergo Industries in die Erzählung eingeführt wird und schließlich am Ende der fünften Veröffentlichung stirbt. Durch Entführung und Tod bestehen damit zwei klar definierte narrative Ereignisse, die sich als sinnvoller Beginn- bzw. Endpunkt für eine Untersuchung benennen lassen. Es bietet sich daher an, die fünf Teile zusammenfassend als Desmond-Saga zu bezeichnen. Nach dieser Eingrenzung des Fallbeispiels soll nun erläutert werden, welche zentralen Prämissen das Gameplay und die Erzählung bestimmen und warum sich diese Reihe als anschauliches Beispiel für die Analyse eines Historienspiels ersten Grades eignet.

Die zentrale Prämisse für die *Assassin's Creed*-Reihe ist die Existenz so genannter genetischer Erinnerungen, die über eine spezielle Maschine, den Animus, abgerufen und in Form einer dreidimensionalen Simulation ausgegeben werden können. Folglich findet die Erzählung der Spiele auf zwei Hauptzeitebenen statt: Der Spiel-Gegenwart mit dem Animus Desmond Miles und mehreren Spiel-Vergangenheiten, die aus den abgerufenen Erinnerungen der jeweiligen Vorfahren gebildet werden und den überwiegenden Teil der Spielzeit ausmachen. Im Tenor der Spiele seien in den genetischen Erinnerungen alle Erlebnisse der Vorfahren des Animus-Benutzers gespeichert, hier Desmond Miles, so dass es der Animus ermögliche, die Vergangenheit so nachzuerleben, wie sie der jeweilige Ahn von Miles erlebt habe. Anstatt die behandelten historischen Ereignisse nur passiv zu inszenieren, wird damit bereits ab dem

1237 Reparaz, Mikel: Assassin's Creed The Ezio Collection Announced to PS4, Xbox One, 13.09.2016, online: <https://web.archive.org/web/20171201033027/http://blog.ubi.com/assassins-creed-ezio-collection-announced-ps4-xbox-one/>. Eine Aufspaltung der Zahlen nach Titel und Plattform wurde nicht genannt und war auch anderweitig nicht ermittelbar.

ersten Teil der Reihe impliziert, dass der Spieler zu einer Art Zeitzeugen gemacht werde, da Miles' Vorfahren aktiv in konkrete bedeutende historische Ereignisse eingebunden gewesen seien und diese teils entscheidend mitgeprägt hätten. Diese Prämisse impliziert somit, dass die Vergangenheit in den Spielen so zu erleben sei, wie sie tatsächlich stattgefunden habe, da die genetischen Erinnerungen eines Zeitzeugen abgerufen werden, anstatt die Geschichte lediglich Quellen und Sekundärliteratur zu konstruieren.¹²³⁸

Dies wird im Verlauf der Reihe mehrfach erläutert. Erstmalig und besonders umfangreich geschieht dies in einem Gespräch zwischen Warren Vidic, dem Antagonisten des ersten Teils der in der Spiel-Gegenwart spielt,¹²³⁹ und seinem Gefangen Desmond Miles. In Form einer #Cut Scene werden dem Spieler auf diese Weise wichtige Erläuterungen zum vermeintlichen Wahrheitsgehalt der Geschichtsdarstellungen im Animus präsentiert, bei der neben der aus geschichtswissenschaftlicher Sicht teils schlechten Quellenlage auch auf weitere Quellen für die Prägung von Geschichtsbildern Bezug genommen wird. Diese Szene trägt damit entsprechend dazu bei, den vermeintlichen Wahrheitsgehalt der im Animus erlebten Momente zu untermauern und narrative Logiken der Spiele zu festigen.

Miles: „Some of the stuff I'm seeing in the animus..., sometimes it seems wrong. Untrue. Like the history is off somehow. It doesn't...

Vidic: It doesn't what Mr. Miles? Match up with what you read in an online encyclopedia? What your high-school history teacher taught you? Let me ask you something: Do these supposed experts have access to secret knowledge, kept hidden from the rest of us?

Miles: There are books, letters, documents, all sorts of source material from back then. Some of it seems to contradict what the animus has shown me.

Vidic: Anyone can write a book and they can put whatever they want on it's pages. Anything! Used to be we thought the world was flat.

Miles: Some people still do.

Vidic: Yes. And they publish books about it. Or that the moon-landing was a hoax? I believe there's also a book claiming the world was created in seven days. A best-seller, too.“

Miles: Where is this going, doc?

Vidic: The point, I suppose, is that you shouldn't trust everything you hear, everything you read. What's that your ancestor said? „Nothing is true...

Miles: ...everything is permitted.‘

Vidic: Yes, exactly! That's what makes the animus so spectacular. There's no room for missinterpretation.

.....

1238 Begleitend zur Reihe wurde die Assassin's Creed Encyclopedia herausgegeben, die ähnlich dem von Spielern verfassten Wiki zahlreiche Aspekte der Reihe beschreibt und in den Gesamtkontext einordnet. Anders als das Wiki, ist dieses Buch eine offizielle Veröffentlichung des #Publishers Ubisoft und damit eine wichtige zitierfähige Quelle. Zu den genetischen Erinnerungen und dem Animus: Ubisoft: Assassin's Creed Encyclopedia 2.0, o. O., 2012, S. 52–59.

1239 Vidic ist den Abschnitten des ersten Teils, die in der Gegenwart stattfinden, der einzige sichtbare Figuren, der in eindeutiger Opposition zu Miles steht. Die Beziehung zwischen diesen beiden Charakteren sowie zu weiteren wichtigen Charakteren mit denen Miles interagiert, wird an späterer Stelle ausführlich erläutert, da diese ein zentrales narratives Element darstellen.

Miles: There's always room.

Vidic: Touché Mr. Miles.¹²⁴⁰

Wie im Dialog deutlich wird, präsentiert das Spiel Geschichtsthemen auf eine Art, die für kontrafaktische Erzählungen typisch ist: Etablierte und über Quellen überlieferte Abläufe werden bei ausgewählten Details umgedeutet, so dass Bekanntes über die Vergangenheit in Zweifel gezogen wird. Im Rahmen hiervon werden Charaktere, Ereignisse und Entwicklungen mit neuen Bedeutungen belegt, die innerhalb der Logik der Erzählung plausibel erscheinen. Bei der *Assassin's Creed*-Reihe wird damit ein Zugang für den Spieler geschaffen, der es ermöglicht, sowohl eine Geschichte zu erzählen, die an Bekanntes anknüpft, gleichzeitig jedoch auch scheinbar Neues über die Vergangenheit verspricht und es erlaubt, die fiktionalen Protagonisten aktiv einzubinden. Wie in den folgenden Kapiteln noch erläutert werden soll, zeigen die Spiele historische Ereignisse teils sehr detailliert und verzichten, abgesehen von den Detailanpassungen, meist auf größere Abweichungen von der bekannten Geschichtsverläufe. Damit unterscheidet sich die Einbettung der Vergangenheit trotz ihrer Kontrafaktizität von vielen anderen Historienspielen, darunter insbesondere Titeln aus dem #Strategiespiel-Genre, wo die Nutzer zwar oft zu einem historischen Moment in ein Spiel einsteigen, dann jedoch unabhängig von realen Ereignissen handeln können.

Die zuvor geschilderte Prämisse bildet auch die Grundlage für die Rahmenhandlung der Reihe, nach der bereits seit Jahrtausenden ein Konflikt zwischen den geheimen Assassinen- und Templer-Orden bestehe, der den Verlauf unzähliger Momente der Geschichte beeinflusst habe, da beteiligte Akteure oft Angehörige von einem der beiden Orden gewesen seien. In der *Encyclopedia* werden im Überblick zur Geschichte des Assassinen-Ordens einige namhafte Zielpersonen genannt, für deren Tod Angehörige des Ordens verantwortlich gewesen seien, darunter Xerxes I., Julius Caesar, Kaiser Caligula, Cesare Borgia und Zar Alexander II.¹²⁴¹ Durch die Nennung dieser und weiterer Persönlichkeiten aus einem enorm langem Zeitraum wird angedeutet, dass die Rahmenhandlung um Assassinen und Templer nicht nur auf die Desmond-Saga beschränkt ist. Indem neben Akteuren auch Motive für die Attentate erläutert werden, erfolgt eine Charakterisierung des übergeordneten Ordens, die dazu beiträgt, die Handlungen des Spielers in den fünf untersuchten Titeln in einen Gesamtkontext einzuordnen. Plakativ formuliert, jedoch den gängigen Charakterisierungen der Rahmenhandlung folgend, ist dies der Kampf der guten und nach Freiheit strebenden Assassinen gegen die

.....

1240 Zitat in: Assassin's Creed. Vollständig transkribierter Ausschnitt eines Dialogs im englischen Original zwischen Desmond Miles und Warren Vidic vor Beginn der Attentats-Erinnerung auf Robert de Sable am Ende des Spiels. Das in Zitaten verwendete Zeichen für Auslassungen („...“) dient hier als Andeutung für Zögern oder Pausen im Gespräch. Nachweis: <https://www.youtube.com/watch?v=WtXXSwxo3Ec>, Zeitindex 7:20–8:40.

1241 Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, 14–17.

bösen und nach Kontrolle strebenden Templer.¹²⁴²

Die innerhalb des Zeitabschnitts des Fallbeispiels präsentierten historischen Ereignisse und Zeiträume stehen somit in direkter Beziehung zu der übergeordneten Rahmenhandlung um Assassinen und Templer, werden jedoch vor dem Hintergrund konkreter historischer Momente erzählt. Dies sind der Dritte Kreuzzug (AC), italienische Renaissance (ACII und ACB), osmanisches Konstantinopel (ACR) und Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg (ACIII), wo jeweils Vorfahren von Miles die Protagonisten der Spiel-Vergangenheit bilden. Die Anwendung des Analysemodells soll sich, wie Eingangs beschrieben, mit der Frage nach dem Umgang der Spiele mit den historisch eingetretenen Entwicklungen befassen. Die ausgewählten Titel scheinen in dieser Hinsicht besonders geeignet, weil sie nicht nur einen langen historischen Zeitraum von rund 700 Jahren mit unterschiedlichen Kulturen abdecken, sondern durch die skizzierte Art der Inszenierung eine im Vergleich zu vielen anderen populären Historienspielen vielschichtigere virtuelle Vergangenheit präsentieren.

Den Schwerpunkt der Ausführungen bildet hierfür die Untersuchung der Gestaltung der Spiele. Wie in den Kapiteln des Methodenteils ausführlich dargestellt worden ist, können Geschichtsthemen auf sehr unterschiedliche Art interaktiv erlebbar gemacht werden. Gängige dabei verwendete Elemente wurden mit Säule zwei und drei des Analysemodells den Kategorien Ludologie und Narratologie zugeordnet, weshalb bei der Auswahl des Fallbeispiels darauf geachtet worden ist, dass die Vergangenheit eine Relevanz für beide Aspekte besitzt. Die *Assassin's Creed*-Reihe ist zu den narrativ geprägten Titeln zu zählen, wobei bereits die in chronologischer Beziehung zueinander stehenden Abschnitte Einblick in die Spielstruktur geben. Die so genannten Erinnerungssequenzen mit ihren in der Regel drei bis sechs Erinnerungen müssen vom Spieler in einer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden,¹²⁴³ so dass mit dem Spielablauf ein wichtiges Grundgerüst für die Erzählung entsteht.

Viele der präsentierten Geschichtsbezüge sind zeitspezifisch, darunter etwa audiovisuelle Repräsentationen in Form von Aussehen und die Ausrüstung der Charaktere und die Gestaltung der Handlungsorte. Auch bestimmte politische und soziale Gegebenheiten, wie das Verhältnis von Herrschern und Kirche in Italien um 1500 oder jenes von Kolonisten und Krone im Nordamerika des 18. Jahrhunderts, werden wiedergegeben und tragen zur Verortung der Handlung bei. Auf der ludischen Ebene sind es dagegen neben der Ausrüstung gerade die unterschiedliche Topografie der Spielwelt und die Gestaltung der zu erfüllenden Aufgaben, die ebenfalls zur historischen Verortung des Settings beitragen und die zur Illusion

.....
1242 Zu beiden Orden: Vgl.:Ubisoft: Encyclopedia, S. 12–21; 36–43.

1243 Ausnahmen bilden lediglich die an später Stelle noch erläuterten Zusatzerinnerungen, die vor allem absolvierte spielerische Herausforderungen dokumentieren, so etwa dem Entdecken versteckter Gegenstände.

unterstützen können, über einen #Avatar in der Vergangenheit aktiv zu sein.¹²⁴⁴ Gleichzeitig bestehen jedoch auch eine Reihe wiederkehrender Elemente fort, die trotz zeitspezifischer Merkmale dazu beitragen, sich trotz wechselnder Settings in einem Spiel der Reihe zurechtzufinden. Neben dem Einsatz der versteckten Klinge an mindestens einem Unterarm bei Attentaten, sind dies besonders das Kampfsystem, das aus den Elementen ausweichen, parieren und angreifen besteht, und die Navigation der Spielwelt in Form des Parkour-Stils. Letzterer erlaubt es, die #Open Worlds der Spiele eigenständig zu erkunden und bietet größere Freiheiten beim Vorgehen.

Folglich wird das Spielerlebnis in der *Assassin's Creed*-Reihe durch das Zusammenspiel zahlreicher Elemente bestimmt. Narrative Strukturen kontextualisieren die Handlungen des Spielers nicht nur, sondern verorten die Inhalte zudem in einer spezifischen Zeit, während wiederkehrende ludische Elemente gleichzeitig einen leichten Zugang für Spieler schaffen und zu aufregenden #Flow-Erlebnissen beitragen können. Diese Inhalte beeinflussen sich gegenseitig, so dass sich die Untersuchung des Fallbeispiels, trotz einer ausgeprägten narrativen Struktur nicht allein auf den Umgang mit den Geschichtsthemen beschränken darf, sondern auch ludische Elemente und ihre Bedeutung beim Spielerlebnis mit einbeziehen muss. Hierbei wird gerade auch auf die Beziehungen zwischen den einzelnen Teilen der Reihe eingegangen werden, die als Fortsetzungen gelten können, auch wenn zwischen AC und ACII sowie zwischen ACR und ACIII jeweils mehrere hundert Jahre liegen und die Protagonisten aus gänzlich anderen Milieus stammen. Bevor dies jedoch geschieht, soll zunächst erläutert werden, wie die quellenkritische Erschließung der fünf untersuchten Titel erfolgt ist.

7.1. Vorgehen bei der Spielerschließung

Als Grundlage für die Anwendung des Analysemodells auf das Fallbeispiel dient die ausführliche Protokollierung und Dokumentation des gesamten Spielprozesses über Notizen, Screenshots und Videomitschnitte, die parallel zur Nutzung angefertigt wurden. Die Notwendigkeit von dieser ergibt sich aus der beschriebenen Besonderheit digitaler Spiele, bei denen zwar konkrete Strukturen bestehen, durch die Interaktivität jedoch gleichzeitig keine absolut reproduzierbaren Abläufe vorhanden sind. Dies hat zur Folge, dass der Analysierende durch die lange Spieldauer mit einer enormen Menge an Inhalten und Eindrücken konfrontiert wird, diese jedoch, anders als bei klassischen Quellen, nicht präzise verorten kann, weil Seitenzahlen, Aktenzeichen, Zeitindices und vergleichbare Mittel des Nachweises nicht möglich sind. Auch in Hinblick auf die begrenzte Aufmerksamkeitsspanne bietet sich eine Doku-

.....
1244 Siehe hierzu auch die Ausführungen zu Chapmans „historical resonance“ in Kapitel 4.6.

mentation der Abläufe an, um bei Bedarf auch Monate bis Jahre später noch in der Lage zu sein Inhalte und Zusammenhänge präzise bestimmen zu können.

Eine weitere Herausforderung ergibt sich aus der in Teilen unbestimmten Relevanz von Aspekten für die Bearbeitung des Themas. Eine genaue Kenntnis der untersuchten Spiele reicht allein nicht aus, da beobachtet werden konnte, dass sich zahlreiche Elemente und ihre Beziehungen zueinander im Verlauf einer intensiven Bearbeitung in einem anderen Kontext darstellen können, als noch zu Beginn angenommen. Dies trifft gerade dann zu, wenn wie beim Fallbeispiel, Fortsetzungen einbezogen werden. Bei der Arbeit mit den näher betrachteten Spielen ließen sich häufig Bezüge auf frühere Handlungsstränge identifizieren, die zuvor noch nicht offensichtlich waren. Um zu vermeiden, dass in diesem Prozess möglicherweise wichtige Inhalte übersehen werden, wurde deshalb eine umfangreiche Dokumentation von allen möglicherweise relevanten Elementen vorgenommen, um sie für die spätere Analyse festzuhalten und im Rahmen übergreifender Untersuchungen einordnen zu können. Gleichwohl lassen sich hierbei nur individuelle Wahrnehmungsprozesse abbilden, weil jeder Spieler das ihm Präsenzierte unterschiedlich wahrnimmt. Gründe können neben individuell variierenden Aufmerksamkeit möglicherweise auch ethnische Herkunft, Bildungsstand, allgemeine Erfahrung mit Spielen und zahlreiche weitere Faktoren sein.

Ein anschauliches Beispiel hierfür liefert der Artikel *Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read* von MAGY SEIF EL NASR, MAHA AL-SAATI, SIMON NIEDENTHAL und DAVID MILAM. Wie der Titel bereits andeutet, befassen sich Autoren aus unterschiedlichen Kulturkreisen, Saudi-Arabien, Ägypten und den USA, mit dem Spiel und schildern ihre Eindrücke. Trotz der beschränkten Zahl an Sichtweisen – die eine Hälfte der vier Autoren ist männlich, die andere weiblich, alle sind Akademiker, drei befassen sich mit Game Design, einer der Stadtentwicklung – wird deutlich, wie sehr die Betrachtung des Spiels variieren kann:

„For both Magy and Maha the game-play experience was a transportation to their homeland. Every corner, every shadow, every detail in the environment carried with it many nostalgic feelings. For Simon and David, the game world was not a virtual homecoming. For Simon, the experience of navigating through Assassins' Creed's rich landscape of towers and mosques was a reminder of his visit to Istanbul, a town, like Jerusalem – a historical meeting place and crucible for the religious experience of Islam, Christianity, and Judaism.“¹²⁴⁵

Wie dieses knappe Beispiel bereits zeigt, ist die Wahrnehmung von Spielinhalten abhängig von einer Vielzahl an Faktoren. Dadurch ist es unmöglich, dass mehrere Nutzer alle Spielinhalte auf gänzlich identische Art interpretieren. Das in diesem Kapitel Beschriebene stellt somit eine von mehreren möglichen Interpretationen da und kann keinesfalls einen Alleinstellungsanspruch erheben. Unter Berücksichtigung dieser Eigenschaft digitaler Spiele soll

.....

¹²⁴⁵ Zitat in: Nasr, Magy Seif El; Al-Saati, Maha; Niedenthal, Simon; Milam, David: *Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read*, in: *Loading 2.3* (2008), o. S.

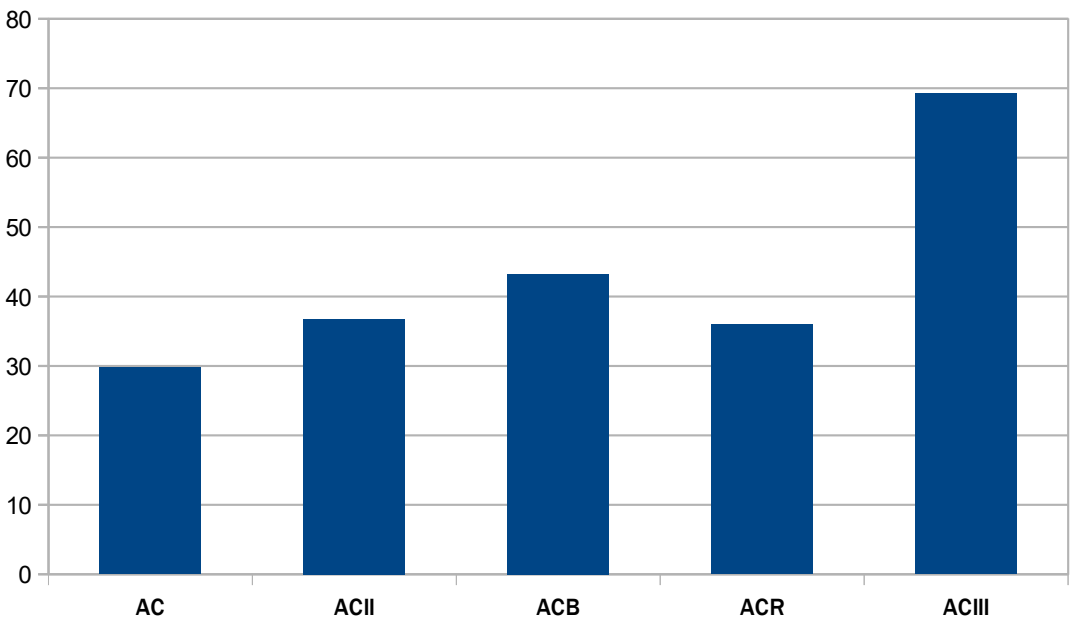
die nun geschilderte Protokollierung deshalb vor allem als fundierter Einstieg in die interdisziplinäre Untersuchung von Historienspielen verstanden werden. Statt einer möglichst weitreichenden Interpretation aller geschichtsbezogenen Darstellungen, soll hierbei ferner versucht werden, ein Bewusstsein für die Komplexität des Fallbeispiels zu entwickeln, an dessen Ende ein grundlegendes Verständnis des Zusammenwirkens zentraler ludischer wie narrativer Eigenschaften steht. Gleichwohl wird auch hierbei zwangsläufig eine Interpretation stattfinden müssen, da eine komplett objektive Beschreibung eines Mediums, das aktiv erlebt wird und vom Spieler eine Auseinandersetzung mit seinen Inhalten verlangt, nicht möglich ist, weil auch ich als Autor aus einem Kulturkreis stamme und mir durch meinen Werdegang bestimmte Perspektiven auf Geschichte und digitale Spiele angeeignet habe. Für die Protokollierung wurde deshalb insbesondere versucht, konkrete Inhalte und Strukturen zu identifizieren, um ihre Bedeutung für das Spielerlebnis bestimmen zu können.

Um eine möglichst vollständige Erfassung aller relevanten Inhalte zu erreichen, wurde der #Einzelspielermodus aller fünf betrachteten Titel der *Assassins's Creed*-Reihe komplett durchgespielt. Bestimmt wurde der Grad des Abschlusses der Spiele über die in den Titeln enthaltene Angabe zur so genannten Synchronisation von Desmonds Miles mit den Erinnerungen seiner Vorfahren. Diese stellt eine Form des #Feedbacks dar, um den Spielfortschritt zu bestimmen und ergibt sich aus dem Grad der Erfüllung von vordefinierten Aufgaben. Hierzu zählen Fortschritte im Plot ebenso, wie auch die Erledigung von Nebenaufgaben, darunter das Einsammeln von bestimmten in der Spielwelt platzierten Gegenständen, wie Flaggen oder Federn, und vieler weiterer Aufgaben. Die Synchronisation gibt also keine Auskunft darüber, ob jede technisch mögliche Spielweise ausgeführt worden ist, sondern ob alle vordefinierten Aufgaben so absolviert worden sind, wie es für maximale Synchronisation erforderlich war.

Da die Spielwahrnehmung infolge der #Flow-Erlebnisse durch die Übernahme einer Rolle innerhalb des Spiels häufig in den Mittelpunkt der Wahrnehmung rückt, sind in der parallel zum Spiel vorgenommenen Protokollierung nicht nur Inhalte und Abläufe festgehalten worden, sondern darüber hinaus auch persönliche Eindrücke. Um mehrere Spiele effektiv miteinander vergleichen zu können, wurde darüber hinaus entschieden, dass die Analyse erst im Anschluss an den Abschluss des letzten Fallbeispiels erfolgen kann, so dass sich fortsetzende Entwicklungen im Gesamtkontext begriffen werden können. Das zu jedem Spiel angefertigte Protokoll dient daher nicht nur für die Dokumentation des Spielprozesses, sondern außerdem auch dazu, um die damaligen Spielerlebnisse und Gedanken rekonstruieren zu können. Dies ist von großer Wichtigkeit, da der Erlebnischarakter von Unterhaltungsspielen eine ihrer zentralen Eigenschaften ist und der Beginn der Analysen, bedingt durch die lange Spielzeit, erst Monate nach Nutzung der ersten Teile der Reihe erfolgen kann.

Umfassend dokumentiert wurden neben den Spielzeiten und unmittelbaren Eindrücken

Grafik 7-1: Ermittelte Brutto-Spieldauer der fünf Titel des Fallbeispiels
(Angaben in Stunden)



Quelle: Protokollierung der eigenen Spielzeit, bis Erreichung der 100%-Synchronisation, inkl. Lade- und Speichervorgängen, mehrmaligen Versuchen durch Scheitern sowie Anfertigung kurzer Notizen.

insbesondere ludische und narrative Elemente, über die inhaltliche Analysen möglich werden sollen. Hierzu zählen unter anderem narrative Ereignisse, Erzähltechniken, Strukturen der Spiele, Handlungsmöglichkeiten des Nutzers, zu erfüllende Aufgaben und #Feedback sowie präsentierte Geschichtsthemen und ihre Funktion im Spiel. Auch wurden offene Fragen notiert, die im jeweiligen Spiel nicht unmittelbar beantwortet wurden und damit Anlass für eine eigenständige Auseinandersetzung über die Nutzung hinaus sein können. Die Dokumentation von offenen Fragen erlaubt es zudem, diese mit Ereignissen in nachfolgenden Teilen der Reihe in Beziehung zu setzen und so zu prüfen, ob diese womöglich künftige Entwicklungen in einer Fortsetzung angedeutet haben. Wie der nachfolgende Vergleich zeigt, stieg die Brutto-Spieldauer mit Ausnahme von *Assassin's Creed: Revelations* immer weiter an und hat sich beim letzten untersuchten Teil gegenüber dem ersten mehr als verdoppelt.

Der Grund für den Anstieg ist im steigenden Umfang der Spiele zu sehen, der sich nicht nur in der Größe der Spielwelt äußert, sondern gerade in der Zahl der in dieser zu erfüllenden Aufgaben und ihrer Einbindung in Erzählung und Rahmenhandlung. Mit letzterer erklärt sich auch der leichte Rückgang der Spielzeit in *Assassin's Creed: Revelations*, in dem der Spieler zwar eine große Stadt, Konstantinopel, erkunden kann, der Umfang der Aufgaben jedoch geringer ausfällt, als beim unmittelbaren Vorgänger *Assassin's Creed: Brotherhood*. Der starke Anstieg in *Assassin's Creed III* ergibt sich dagegen aus einer Veränderung in der Gestaltung der Spielwelt. Statt einem wesentlich auf Städte reduzierten Handlungsort, kann der Spieler in diesem Titel auch weitläufige Gegenden außerhalb von diesen erkunden. Im so genannten

Grenzland findet der Spieler nicht nur eine räumliche Verbindung der Städte Bosten und New York, sondern auch zahlreiche weitere Orte in dieser Region Nordamerikas. Das Grenzland als bisher dahin größtem zusammenhängenden Handlungsort, wurde darüber hinaus erstmalig um einen zweiten Protagonisten der Spiel-Vergangenheit ergänzt. Den Hauptteil des Plots nimmt der Assassine Ratonhnhaké:ton (Aussprache: Ra-doon-ha-ge-doon)¹²⁴⁶ aus den Reihen der amerikanischen Ureinwohner ein, während dessen Vater Haytham Kenway dagegen im Prolog gesteuert wird und später wiederholt präsent ist. Auch zahlreiche Minispiele, wie die Jagd auf Tiere sowie den folgenden Handel mit Pelzen und viele weitere Tätigkeiten erweiterten die bis dahin in der Reihe verbreiteten Nebenaufgaben deutlich, so dass es nicht überrascht, dass sich die Spielzeit erhöhte.

Neben der Größe der Spielwelt, dem Umfang des Plots und den Nebenaufgaben, ist es außerdem insbesondere die Veröffentlichung einer wachsenden Zahl an optionalen Zusatzinhalten, die den jeweiligen Spielen oft neue Handlungsstränge und -möglichkeiten und damit auch Spielzeit hinzufügten. Die umfangreichste dieser #Erweiterungen bildet die *Tyranny of King Washington*-Trilogie zu *Assassin's Creed III*, worin ein alternativgeschichtliches Szenario einer absolutistischen Herrschaft George Washingtons mit einer Spielzeit von rund acht Stunden ergänzt wird. Mit Ausnahme des ersten Teils, finden sich auch in den anderen für den PC erschienenen Titeln der Reihe weitere nachträgliche Ergänzungen des Plots, so dass die Spieldauer verlängert worden erfolgt. Wenn diese #Erweiterungen eine narrative wie auch ludische Bedeutung haben, werden sie in die Analyse des Fallbeispiels einbezogen.¹²⁴⁷

Die Angaben zur Spielzeit entsprechen daher der Bruttospielzeit. Diese umfasst sowohl innerhalb der Spiele verbrachte Zeit, als auch mehrmalige Versuche für den erfolgreichen Abschluss aller gestellten Aufgaben, da es immer wieder vorkam, dass die Spielfigur starb, worauf hin ein früherer #Spielstand #geladen werden musste. Auch wurden Zeiten erfasst, indem ich als Spieler kurz über den richtigen Lösungsweg nachdachte und keine unmittelbaren Handlungen innerhalb der virtuellen Welt ausführte. Schließlich wurden auch die kurzen Pausen mitgezählt, in denen neue Abschnitte geladen wurden und ebenso die bewusst herbeigeführten Unterbrechungen, damit Notizen für die spätere Analyse angefertigt werden konnten.¹²⁴⁸ Die Angaben zur Spielzeit geben also nicht die Mindestzeit für den Abschluss des Spiels wieder, sondern sollen lediglich einen Eindruck von der durchschnittlichen Spieldauer geben, wenn die Titel für eine Analyse umfassend erfasst werden und die Spieler bereits Erfahrung mit #Action-Adventuren haben. Während argumentiert werden kann, dass zumindest

.....
1246 Zur Aussprache: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Ratonhnhaké:ton>.
1247 Nicht genutzt wurden dagegen jene, die allein den Mehrspieler-Modus erweitern, da hier Erzählung und Gameplay von der Handlung der Spiele gelöst sind.
1248 Der genaue zeitliche Umfang lässt sich kaum bemessen, da er stark davon abhängt wie umfangreich die Notizen sind. Geschätzt machen die Unterbrechungen etwa 5–10% der Bruttospielzeit aus.

jene Zeiten herausgerechnet werden müssten, in denen Notizen angefertigt worden sind, so werden diese in dieser Arbeit bewusst mitgezählt, weil es hier nicht allein um den Abschluss der Spiele, sondern ihre Erschließung aus wissenschaftlicher Sicht geht. Deshalb erscheint es sinnvoll, auch jene kurzen Unterbrechungen einzubeziehen.

Neben der Protokollierung des Spielprozesses über Notizen, wurden mithilfe des Screen-capture-Programms *FrapS* Screenshots von allen als wichtig erachteten Inhalten angefertigt, benannt und anschließend kategorisiert. Wenn Screenshots allein nicht ausreichten, etwa bei Dialogen, #Cut Scenes oder der an späterer Stelle ausführlich untersuchten Beispielszene, so wurden zudem Videomittschnitte angefertigt. Im Gegensatz zu Screenshots bieten diese den Vorteil, dass sie Momente nicht nur auf ein Bild reduzieren, sondern eine Sequenz von Ereignissen komplett einfangen, so wie sie ursprünglich auf dem Bildschirm dargestellt wurde. Für den Fall, dass weder Notizen, Screenshots, noch Mittschnitte ausreichen, wurden außerdem die #Spielstände der jeweiligen Spiele gesichert, nachdem der jeweilige Titel abgeschlossen worden war. Dies ermöglicht es, einen bestimmten Abschnitt des Spiels nochmals gezielt zu spielen und so etwaige fehlende Eindrücke nachträglich zu ergänzen, anstatt von vorn bis zu dem Abschnitt spielen zu müssen. Die #Spielstände stellen damit also eine zeitökonomische Hilfe für die Analyse dar.

Diese Arten der Dokumentation sind zu den spielinternen Inhalten zu zählen, da sie lediglich jendases erfassen, was innerhalb des Spiels dargestellt wird. Für die quellenkritische Beschreibung, aber auch für Rückschlüsse auf Designentscheidungen und weitere Themenfelder dieser Arbeit, sind jedoch zusätzlich auch spieleexterne Inhalte von Bedeutung. Hierzu zählen alle Arten von Dokumenten, die zu den Spielen erschienen sind. Beispiele wären daher Hand- und Lösungsbücher ebenso, wie Werbemittel in Form von Trailern, Artworks, #Developer Diaries, und Webseiten. Eine weitere offizielle Quelle für Aussagen stellt zudem die bereits erwähnte *Assassin's Creed Encyclopedia* dar, die als Buch veröffentlicht wurde und somit eine zitierfähige Quelle ist.¹²⁴⁹ Das Besondere an diesem Werk ist zudem, dass sich in ihr nicht nur Beschreibungen zahlreicher Charaktere, Ereignisse und Orte aus der Reihe finden, sondern auch Zusammenfassungen zu Assassinen, Templern und vielen weiteren Elementen der durch die zahlreichen Veröffentlichungen sehr umfangreich gewordenen Hintergrundgeschichte. Entsprechend ist die *Encyclopedia* weniger ein bloßes Nachschlagewerk, wie es sein Titel andeutet, sondern ordnet darüber hinaus eine Vielzahl an Inhalten in den gemeinsamen Gesamtkontext ein.

Ohne unmittelbaren Bezug auf die fünf untersuchten Titel, jedoch für die Präsentation der Reihe und ihren Umgang mit Geschichtsthemen ebenfalls relevant, ist zudem das zu

1249 Genutzt wird die Encyclopedia 2.0, die alle Inhalte zu allen fünf behandelten Fallbeispielen behandelt. Der sprachlichen Vereinfachung wegen wird im Text ledig die Bezeichnung Encyclopedia verwendet.

Assassin's Creed: Unity erschienene *Abstergo Entertainment Mitarbeiter Handbuch*. Wie der Name „Abstergo“ bereits andeutet, ist dieses Werk für einen neuen Mitarbeiter des fiktionalen Spieleentwicklers Abstergo Entertainment bestimmt, dessen Autoren Teil des Templer-Konzerns sind. Die Inhalte sind entsprechend perspektivisch aus Sicht der Gegner der Assassinen verfasst und geben aus diesem Blickwinkel einen Überblick über die „Firmengeschichte“, die Geschichte der Organisation und die Rolle berühmter Charaktere der Reihe, darunter auch einige aus den fünf untersuchten Teilen. Neben der besonders aufwendigen Machart des Buches mit hochauflösenden Farbfotos und einer komplexen Seitengestaltung, unterstützen zahlreiche eingeklebte Dokumente die Illusion eines mit der Zeit gewachsenen Handbuchs für einen neuen Mitarbeiter, dem über einen längeren Zeitraum Inhalte hinzugefügt worden sind. Ein weiteres Merkmal des Buches, und mit besonderer Relevanz für die Geschichtsthemen, sind zudem die historisierten Dokumente, die durch Papier, Schrift und Siegel wie digitalisierte Repliken tatsächlicher Dokumente aus der Zeit um die Französische Revolution wirken, die das Setting von *Assassin's Creed: Unity* bildet.

Da Rahmenhandlung der *Assassin's Creed*-Reihe um eine weltweite Verschwörung und einen Jahrtausende dauernden Konflikt zwischen zwei Geheimorganisationen zudem nicht nur über die Spiele, sondern auch weitere mediale Produktionen vertieft wird, wurden auch diese Medien einbezogen, um den Aspekt des transmedialen Storytellings untersuchen zu können. Die umfangreichste der verschiedenen Arten der Vertiefung der Handlung der Reihe bilden Romane. In den das Fallbeispiel begleitenden *The Secret Crusade*, *Renaissance*, *Brotherhood*, *Revelations* und *Forsaken* finden sich neben einer linearisierten Nacherzählung der interaktiven Handlung der Spiele viele Einblicke in Hintergründe, die so im dazugehörigen Spiel nicht enthalten sind. Während in den fünf Titeln mithilfe von Zeitsprüngen ebenfalls prägende Momente im Leben der Protagonisten präsentiert werden, bieten insbesondere *The Secret Crusade* und *Forsaken* darüber hinaus Einblicke in die Vorgeschichte der Charaktere und die Folgen der Ereignisse, die am jeweiligen Spielende stattgefunden haben.

Ähnlich wie die Romane, erweitern auch mehrere Kurzfilme die Handlung einiger Spiele. Die *Lineage*, *Ascendance* und *Embers* genannten Werke stellen eine erzählerische Brücke zwischen den drei Titeln um Ezio Auditore da Firenze (*Assassin's Creed II*, *Brotherhood*, *Revelations*) dar, weil sie sich jeweils auf einzelne Charaktere dieser Spiele konzentrieren. *Lineage* widmet sich Giovanni Auditore, dem Vater Ezios, *Ascendance* dagegen Cesare Borgia, seinem Widersacher in *Brotherhood* und *Embers* zeigt schließlich Ezios Lebensabend nach den Ereignissen in *Revelations*. Neben den genannten Werken sind zudem eine Reihe weiterer Erzählungen in Form von Romanen und Comics erschienen, die jedoch in dieser Arbeit nicht näher behandelt werden, weil sie sich mit Charakteren befassen, die im Fallbeispiel ohne Bedeutung sind, darunter Angehörigen des Assassinen-Ordens aus anderen Ländern

und Zeiten. Auch der 2016 angelaufene Kinofilm *Assassin's Creed* wird aus gleichen Gründen nicht näher behandelt werden und wird an dieser Stelle lediglich der Vollständigkeit halber erwähnt.

Neben der Erschließung des Fallbeispiels selbst, wird im Rahmen der Anwendung des Analysemodells mit den Indikatoren für die Popularität ebenso versucht werden, den Umgang der Nutzer mit den Spielen zu untersuchen. Hierfür steht eine schier unüberschaubare Zahl an Dokumente und Produktionen zur Verfügung, die Einblicke in diesen Themenkomplex erlaubt und entsprechend hinzugezogen werden kann. Beispiele wären unter anderem Fan-Fiction und -Art, Lösungshilfen von Nutzern für Nutzer, #Modifikationen, Musik, Kurzfilme und Cosplays. Anders als bei den Spielinhalten, lassen sich diese in aller Regel über die Angabe des Verfassers oder der Onlineadresse vergleichsweise einfach nachweisen. Aufgrund ihrer Vielfalt können die entsprechenden Werke jedoch nicht abschließend behandelt werden, so dass Ausführungen auf einen Überblick beschränkt bleiben müssen, der sich an den in der vierten Methodensäule gewählten Schwerpunkten orientieren wird. Nach diesen Ausführungen zum Vorgehen bei der Spielerschließung, erfolgt nun der Einstieg in die Anwendung des Analysemodells auf die ausgewählten Titel der *Assassin's Creed*-Reihe, beginnend mit ihrer quellenkritischen Beschreibung.

7.2. Säule 1: Quellenkritische Beschreibung der Reihe

Alle fünf der untersuchten Titel wurden von dem französischen Unternehmen Ubisoft sowohl veröffentlicht, als auch entwickelt, wobei die Entwicklung selbst meist in verschiedenen Ländern der ganzen Welt stattfand. Der erste Teil der Reihe, *Assassin's Creed*, erschien ursprünglich am 14.11.2007 exklusiv für die Playstation 3- und Xbox 360-Konsolen und wurde erst am 08.04.2008 als Director's Cut auch für den PC veröffentlicht.¹²⁵⁰ Neben Verbesserungen der Grafik wurden gegenüber der ursprünglichen Fassung laut MobyGames vier Arten von Minispielen ergänzt, die das ursprüngliche Gameplay erweiterten und abwechslungsreicher machten. Kern dieser sei die Absolvierung kleinerer Aufgaben für #NPCs, die erledigt werden müssen, bevor der Protagonist Altaïr Ibn La-Ahad Informationen von Kontaktpersonen in verschiedenen Städten in Palästina zur Zeit des Dritten Kreuzzuges erhalten konnte.¹²⁵¹

.....
1250 Gründe hierfür ließen sich im konkreten Titel nicht ermitteln. Auch bei den vier anderen untersuchten Titeln fanden zeitversetzte Veröffentlichung statt, sie werden jedoch nicht erwähnt, da lediglich die PC-Versionen untersucht werden.

1251 Zu den Aufgaben zählen das Töten von Bogenschützen auf Dächern die den Informanten suchen, seine Eskorte zum Stadttor, über das er vor seinen Verfolgern flieht, die Zerstörung von Marktständen von Händlern, die verdorbene Waren verkaufen und ein Rennen über die Dächer zu einem zweiten Informanten. Zu den Daten des Spiels und den Veränderungen im Director's Cut siehe dessen Eintrag bei Mobygames.com.

Die Erzählung im in der Vergangenheit angesiedelten und den Großteil der Spielzeit ausmachenden Teil von *Assassin's Creed* ist im Gegensatz zu seinen Nachfolgern auf einen sehr engen historischen Zeitraum beschränkt. Dieser umfasst die Zeit von Juli bis September 1191, während die Abschnitte der Spiel-Gegenwart und der aus Sicht von Desmond Miles erzählten Rahmenhandlung lediglich einige Tage zu Beginn des Septembers 2012 ausmachen. Damit liegt diese Zeitebene zum Zeitpunkt der Veröffentlichung, wie auch bei den nachfolgenden Titeln, einige Jahre in der Zukunft, was womöglich wegen der in der Spiel-Gegenwart präsenten technischen Möglichkeiten erforderlich schien, allen voran der Animus als „Lesegerät“ von genetischen Erinnerungen seiner Nutzer.

Die Verwendung von zwei Zeitebenen setzt sich auch in den weiteren untersuchten Teilen der Reihe fort und kann durch die detailreiche Simulation von Vergangenheit mit einer die Zeitebenen verbindenden Rahmenhandlung als eines von ihren Markenzeichen angesehen werden. Diese Rahmenhandlung entwickelt sich in der Spiel-Gegenwart ohne größere zeitliche Sprünge weiter, während in den Spiel-Vergangenheiten stets ausgewählte historische Zeitabschnitte präsentiert werden, die bisweilen deutlich auseinander liegen. War es zu Beginn der Reihe noch das 12. Jahrhundert, so steht bei dem Nachfolger *Assassin's Creed II* mit seinem Protagonisten Ezio Auditore da Firenze nun das Italien des 15. Jahrhunderts im Fokus. Am 04.03.2010 erschien das Spiel für den PC, erneut in erweiterter Fassung, die jedoch nicht mehr als Director's Cut, sondern als Deluxe- bzw. als Special Edition im Fall der deutschen Fassung bezeichnet wurde. Statt der Minispiele des Vorgängers wurden dieses Mal mehrere zuvor separat erhältliche #Erweiterungen direkt mitgeliefert, die dem Spiel neue Erzählstränge hinzufügten, anstatt lediglich bestehende zu erweitern: *Battle of Forlì* und *Bonfire of Vanities*. Für den #Mehrspielermodus wurde darüber hinaus die „Arsenal Schiffswerft“ als neue #Karte hinzugefügt.

Beide Erzählstränge sind zeitlich dem Plot des Hauptspiels nachgelagert und zeigen damit, was nach Ezios Aufnahme in den Assassinen Orden und der Beendigung der Templer-Verschwörung in Venedig am ursprünglichen Spielende geschehen ist. In der erstgenannten #Erweiterung ist es das Ringen um die Kontrolle der Stadt Forlì zwischen der Herrscherin Caterina Sforza und Söldnern des Templer-Großmeisters Rodrigo Borgia, so dass hier die im Plot begonnene narrative Verbindung zu den Ereignissen in der Fortsetzung *Brotherhood* vertieft wird. Die zweite #Erweiterung baut auf der ersten auf,¹²⁵² löst sich jedoch von dem sonst dominierenden Konflikt zwischen Assassinen und Templern. Aufgegriffen wird stattdessen ein Ereignis der florentinischen Geschichte, bei dem der Bußprediger Girolamo Savonarola

.....
1252 Das verbindende Element ist der Apple of Eden, der in Forlì für die Assassinen verwahrt wurde und den Ezio in der Schlacht neben Sforza schützte. Am Ende der Erzählung wird dieser jedoch von Savonarola gestohlen, der zu dem Zeitpunkt noch nahe der Stadt lebte und dort von dessen Macht gehört hatte.

zwischen 1497 und 1498 zahlreiche Gegenstände einsammeln und auf Scheiterhaufen verbrennen ließ, die er als Symbole für den moralischen Verfall der Menschen ansah. Interessanterweise wird damit eine historische Figur präsentiert, die weder in Beziehung zu den Zielen der Assassinen, noch zu denen der Templer steht.

Die Ereignisse in Florenz, Venedig und einigen weiteren kleineren Orten erlebt der Spieler zur Zeit der italienischen Renaissance aus der Sicht von Ezio Auditore da Firenze, der gleichzeitig der Protagonist der bislang umfangreichsten Erzählung zum Wirken eines Assassinen innerhalb der Reihe ist. Beginnend im Jahr 1476 wird die Handlung von *Assassin's Creed II* in Episoden bis 1499 erzählt, die in chronologischer Beziehung zueinander stehen und nacheinander abgeschlossen werden müssen. Die fortgesetzte Handlung wird auch über den Verzicht auf eine Nummerierung der beiden unmittelbaren Fortsetzungen unterstrichen, so dass diese schlicht *Assassin's Creed: Brotherhood* und *Assassin's Creed: Revelations* heißen. Auch hier werden Episoden aus dem Leben Ezio Auditores präsentiert, der zwischen 1499, direkt im Anschluss an die Ereignisse des Vorgängers, und 1507 vor allem in Rom aktiv ist. *Brotherhood* erschien am 17.03.2011 für den PC und wurde durch mehrere #Erweiterungen sowohl narrativ als auch spielerisch ergänzt. Erschien die *Copernicus Conspiracy* exklusiv für die Playstation 3, so waren die anderen #Erweiterungen auch für den PC zugänglich. Neben drei *Animus Project Updates*, die den #Mehrspielermodus ergänzten, fügte *The Da Vinci Disappearance* dem #Einzelspielermodus des Spiels neue Inhalte hinzu, die parallel zur Haupthandlung des Spiels stattfinden, sobald der Spieler den Abschnitt „Double Agent“ abgeschlossen hat.

Anders als bei den #Erweiterungen des Vorgängers, werden hier weniger konkrete Ereignisse, sondern vielmehr vermeintlich geheimgeschichtliche Themen aufgegriffen. Im ersten der beiden hilft Ezio Auditore dem Astronomen Kopernikus während eines Studienaufenthaltes in Italien, als dieser erfährt, dass Papst Alexander VI. ihn töten lassen will.¹²⁵³ In der zweiten #Erweiterung ist es dagegen Auditores enger Freund Leonardo da Vinci, der Hilfe benötigt, nachdem er von Hermetikern entführt wurde, die, wie er, den Tempel des Pythagoras und das darin enthaltene Wissen suchen.¹²⁵⁴

Im Gegensatz zu seinen beiden Vorgängern, spielt *Assassin's Creed: Revelations* nicht in Italien, sondern weitgehend im osmanischen Konstantinopel sowie teilweise in Kappadokien und Masyaf, der Assassinen-Festung des ersten Teils der Reihe. Dieser Teil der Reihe stellt gleichzeitig den Abschluss der Erzählung um Ezio Auditore dar. Er erschien am 30.11.2011 für den PC und spielt in den Jahren 1511 bis 1512. Eine weitere wichtige Änderung betrifft die leichte Reduzierung der Action-Anteile in den Spielen und eine Hinwendung zur einer

.....

¹²⁵³ Siehe: Ubisoft: Encyclopedia, S. 98f.

¹²⁵⁴ Siehe: Ebd., S. 102. Der genannte Tempel stellt eine weitere Verbindung zu der im Spiel erwähnten Ersten Zivilisation dar, deren Artefakte von Assassinen und Templern gesucht werden. Diese wird im Rahmen der Ausführungen zur narrativen Struktur der Spiele näher erläutert.

Art Abschluss der Handlung um Ezio und den Ausblick auf kommende Teile der Reihe. Auch *Revelations* wurde um mehrere #Erweiterungen ergänzt, von denen jedoch nur geringe Ergänzungen zur Erzählung des Spiels vorgenommen worden sind.

Die erste war die Aufgabe *The Impaler's Prison*, bei dem das Schwert von Vlad III. Drăculea („Vlad der Pfähler“) erlangt werden kann. In der zweiten, *The Lost Archive*, wechselt der Protagonist von Desmond und Ezio zu Clay Kaczmarek. Wurde die Figur in den Vorgängern von *Revelations* wesentlich als weiterer Gefangener und Vorgänger Desmonds im Animus erwähnt, so erfährt der Spieler hier erstmals umfangreichere Details aus dessen Leben. Diese #Erweiterung damit in erster Linie dazu, die Rahmenhandlung um Assassinen und Templer zu vertiefen, indem Stationen aus dem Leben eines Angehörigen ersteren Ordens in einer Reihe von zu lösenden Aufgaben erläutert werden. Auch die negativen Folgen zu langer Sitzungen im Animus, die von Lucy Stillman, einer von Desmonds Verbündeten, bereits im ersten Teil der Reihe angedeutet werden, sind Teil dieser Erklärungen und dienen gleichzeitig dazu die Templer als skrupellos zu charakterisieren indem gezeigt wird, wie Clay wahnsinnig wurde und schließlich nicht mehr in der Lage war zwischen seiner Persönlichkeit und jenen von im Animus erlebten Vorfahren zu unterscheiden. Abgesehen von dieser etwas umfangreicheren #Erweiterung bestehen weitere wesentlich aus kleineren Boni, wie neuen Outfits für Ezio. *The Ancestors Character Pack* und *Mediterranean Traveler Map Pack* fügten wesentlich eine Reihe von Minispielen hinzu, die außerhalb der Erzählung von *Revelations* optional absolviert werden konnten.

Mit dem Abschluss der Trilogie um Ezio Auditore änderte Ubisoft seine Produktionsstrategie und verzichtete fortan bei nachfolgenden Veröffentlichungen darauf, das Leben desselben Protagonisten über mehrere Hauptspiele zu erzählen. Der erste der Titel, bei dem dies erfolgte, ist gleichzeitig der letzte der Titel, der in dieser Arbeit näher untersucht werden wird. Nach dem Dritten Kreuzzug und verschiedenen Abschnitten der Renaissance wurde in *Assassin's Creed III* nun der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg als historischer Zeitraum für das am 20.11.2012 für den PC erschienene Spiel gewählt. Neben dem Wechsel des Protagonisten und des Handlungsortes, bot das Spiel darüber hinaus eine Reihe weiterer Veränderungen, die im vorangegangenen Kapitel bereits angesprochen worden sind.

Insgesamt wird der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg durch die Einbeziehung seiner Vorgeschichte und seines Verlaufs ausführlicher in den Mittelpunkt gerückt als in den anderen Titeln. Dies äußert sich neben zu erfüllenden Aufgaben insbesondere in der häufigen Interaktion mit zahlreichen historischen Persönlichkeiten, die weitere Perspektiven auf Entwicklungen beitragen. Auch in den veröffentlichten #Erweiterungen setzte sich dies fort. Die umfangreichste von diesen ist die bereits genannte Trilogie um die *Tyranny of King Washington*, bei der über eine Vision Ratonhnhaké:tons ein alternativgeschichtlicher Verlauf präsent

tiert wird. Statt, wie im Plot des Spiels, für die Freiheit der Dreizehn Kolonien zu kämpfen, wurde George Washington nach Nutzung eines Apple of Eden wahnsinnig und erklärte sich selbst zum König der ehemaligen Kolonien.¹²⁵⁵ Die Playstation 3-exklusive #Erweiterung *Benedict Arnold* ergänzt dagegen, wie bereits *The Da Vinci Disappearance* und *Battle of Forlì*, die Handlung des Spiels und ist direkt in diese integriert. Hier ist es Ratonhnhaké:ton, der im Auftrag von Washington im Verlauf des neuen Handlungsstranges aufdeckt, dass Arnold die Festung West Point den Briten übergeben und selbst überlaufen wolle. *The Hidden Secrets Pack* ist wenig umfangreich und ergänzt das Spiel wesentlich um eine Hand voll kleiner Aufgaben und Ausrüstungsgegenstände. *The Battle Hardened Pack* ergänzt schließlich allein den #Mehrspielermodus um einige neue #Avatare für die Spieler sowie einige #Karten.

Dieses Kapitel diene nicht nur dazu zu erklären, welche Titel der *Assassin's Creed*-Reihe konkret untersucht worden sind, sondern auch in welchen Punkten sich diese grundlegend unterscheiden. Neben Entwicklungen der Reihe insgesamt, die mit dem nicht näher behandelten technischen Fortschritt in Form größerer Spielwelten und anscheinlicherer Grafik einhergingen, konnte auch gezeigt werden, dass die Spiele selbst insgesamt umfangreicher geworden sind. Über den Abriss zu den zahlreichen Erweiterungen konnte zudem gezeigt werden, dass diese nicht nur für die Ergänzung des #Einzelspieler-, sondern oftmals insbesondere für die Stärkung des #Mehrspielermodus vorgesehen sind, was als Versuch einer Bindung der Spieler angesehen werden kann. Ferner konnte ein erster Einblick in die jeweils aufgegriffenen Geschichtsthemen und ihrer Verwendung gegeben werden. Dieser Punkt wird im nun folgenden Kapitel weiter vertieft, indem unter anderem der Grad des Historienspiels begründet und die Ursprünge einiger in den Titeln behandelten Geschichtsbezüge erläutert werden.

7.2.1. Einordnung des Fallbeispiels und Grad des Historienspiels

Bei den untersuchten Titeln der *Assassin's Creed*-Reihe handelt es sich um Historienspiele ersten Grades, da alle der im Methodenteil definierten Bedingungen erfüllt sind, wenn der in der Vergangenheit angesiedelte Großteil der Spielzeit betrachtet wird. Die präsentierten Geschichtsthemen lagen zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Spiele in der Vergangenheit und prägen das Gameplay und insbesondere die Erzählung maßgeblich. Die Protagonisten sind Angehörige des Assassinen-Ordens, bzw. im Fall von Haytham Kenway des Templer-Ordens in *Assassin's Creed III* und gehören damit Gruppen an, deren Existenzen historisch verbürgt sind. Durch die Konstruktion einer Beziehung zwischen beiden Orden kann auch

.....
1255 Diese Handlungsstrang wird schließlich lose mit dem Plot verbunden, als Washington die Forderung nach einer Monarchie als Staatsform für die neue Nation zurückweist, da er um den Inhalt von Ratonhnhaké:tons Vision und die darin gezeigte Terrorherrschaft wusste.

die Spiel-Gegenwart als Teil dieser Erweiterung angesehen werden und lässt sich durch entsprechende spielinterne und -externe Dokumente nachvollziehen. Gleichwohl stellen diese Orden einen gewissen Bruch zur ansonsten detailreich nachgebildeten Geschichte dar. Der Ursprung der historischen Vorbilder für die Assassinen soll nun zum Einstieg in den Umgang der Reihe mit den Geschichtsthemen kurz erläutert werden.

PETER WILLEY schreibt in seiner Gesamtdarstellung *Eagle's Nest* über den Orden, dass es sich bei den später als Assassinen bekannten Kämpfern um Fedajin handelte, die unter der Leitung des Ismailiten Hasan-i Sabbah entstanden seien.¹²⁵⁶ Nachdem die Ismailiten im Reich der Fatimiden durch den neuen Herrscher Al-Musta'li Verfolgung ausgesetzt waren, floh Sabbah, wie auch viele weitere Glaubensangehörige, nach Osten in das Reich der Seldschuken, wo er den Aufbau einer neuen ismailitischen Bewegung anstrebte. Auf seinen Reisen durch die Region erfuhr er, dass die Ismailiten auch unter den Seldschuken Unterdrückung ausgesetzt waren und begann, Unterstützer für seine Pläne zu werben. Die Einnahme der bedeutenden Festung Alamut im Jahr 1090, die fortan als Hauptsitz diente, gilt als eine seiner größten Leistungen, insbesondere deswegen, weil sie nicht durch Blutvergießen, sondern eine List erfolgte.

Dieser Erfolg hatte zahlreiche weitere lokale Aufstände gegen den Seldschuken zur Folge, wobei nach WILLEY nicht zu klären sei, ob diese tatsächlich von Sabbah koordiniert oder lediglich durch dessen Erfolg in Alamut ermutigt worden seien.¹²⁵⁷ Gleich der Ursprünge der Aufstände falle jedoch auf, dass Sabbahs Erfolge nicht nur durch Attentate auf ausgewählte Akteure, sondern mindestens ebenso durch dessen politisches wie militärisches Geschick begünstigt worden seien. Folglich sei es zweifelhaft, dass etwa die häufigen Konflikte um die Erbfolge unter den Seldschucken, welche die Stabilität des Reiches beeinträchtigten, wesentlich durch Attentate der Ismailiten ausgelöst worden seien. Vielmehr sei zu vermuten, dass diese oftmals wegen ihres Rufes als Schuldige benannt worden seien, um Verrat innerhalb der Herrscherdynastie zu verschleiern. Nach MARSHALL GOODWIN SIMMS HODGSON sahen sich die Ismailiten um Sabbah jedoch als Stellvertreter der einfachen Menschen und strebten danach, ein Blutbad unter diesen zu vermeiden, indem sie überlegene Gegner gezielt durch Attentate schwächten.¹²⁵⁸

Wie EL-NASR, AL-SAATI, NIEDENTHAL und MILAM mit einem Verweis auf einen Reisebericht Marco Polos ergänzen, habe Sabbah seine Kämpfer während der Ausbildung mithilfe

.....
1256 Da die individuelle Religionszugehörigkeit oft unklar ist, wird nachfolgend vereinfachend von den Ismailiten gesprochen, obwohl Sabbah und viele seiner Unterstützer den nazaritischen Lehren angehörten. Vgl.: Willey, Peter: *Eagle's Nest. Ismaili Castles in Iran and Syria* (Ismaili heritage series, 10), London 2005, S. 24–33.
1257 Ebd.
1258 Ebd., S. 59–63. Hodgson, Marshall Goodwin Simms: *The Venture of Islam. Volume 2: The Expansion of Islam in the Middle Periods*, Chicago 2009, S. 60.

von Haschisch in einen Rauschzustand versetzt, sie dann in einen paradiesähnlichen Garten bringen und mit erlesenen Speisen und schönen Frauen versorgen lassen, woran sie sich nach dem Erwachen aus ihrem Rausch nur noch bruchstückhaft erinnerten. Dies habe Sabbah als Ausblick auf das Paradies erklärt, in das sie kämen, wenn sie bedeutende Aufgaben, darunter auch Attentate, ausführten. Die Entstehung des englischen Wortes „Assassin“, das auch der Gruppe im Spiel seinen Namen gab, sei nach den Autoren nicht eindeutig zu bestimmen, stehe jedoch wohl mit Alamut in Beziehung. Es könne sowohl von dem Wort „Haschaschin“ abgeleitet werden, einer Bezeichnung welche die Kämpfer von ihren Feinden erhalten hätten, als auch von „Al-Assass“, einem weiteren Namen für die Festung Alamut und damit einer Herkunftsbezeichnung.¹²⁵⁹

Gleich der Herkunft des Namens fallen viele Gemeinsamkeiten mit der Legende um Sabbah und seiner Festung und den Assassinen des ersten Teils der Reihe auf. Bereits in einer frühen Werbeaussage heißt es: „Master the skills, tactics and weapons of history's deadliest and most secretive clan of warriors.“¹²⁶⁰ Jene Wahrnehmung der Assassinen als einer zahlenmäßig kleinen, aber einflussreichen Regionalmacht findet sich auch in STEVEN RUNCIMANS *Geschichte der Kreuzzüge* wieder. Stärker als EL-NASR, AL-SAATI, NIEDENTHAL und MILAM geht er auf die Ausbreitung der Assassinen im Nahen Osten ein. Wie im Spiel, finden sich auch bei RUNCIMANS nur geringe Angaben zur Bedeutung der Religionen für die Ismailiten. Stattdessen stellt er fest, dass die wohl größte Leistung von Sabbah darin bestanden habe, einen Orden aufzubauen, „der ihm als Großmeister in strengstem Gehorsam ergeben war und den er zu politischen Zwecken verwendete (...)“. Seine wichtigste Waffe, so RUNCIMAN weiter,

„war etwas, wofür seine Anhänger den Namen liefern sollten, nämlich ‚Assassination‘ oder Mord. Meuchelmord im Dienst der Religion war von irrgläubigen Sekten des Islam schon oft geübt worden, aber in Hasan[-i Sabbahs] Händen wurde er zu höchster Wirksamkeit entwickelt; denn die blinde Ergebnisheit seiner Schüler und ihre Bereitwilligkeit in die entfernsten Gegenden zu reisen und ihr eigenes Leben aufs Spiel zu setzen, befähigte ihn, jeden Widersacher in der mohammedanischen Welt niederzumachen.“¹²⁶¹

Bezüge auf die regionale Macht der virtuellen Assassinen fehlen im Spiel praktisch gänzlich und werden auch im Begleitroman *The Secret Crusade* nur beiläufig erwähnt, als erklärt wird, dass Altaïr nach einem Aufstand in Masyaf und dem Tod seiner Frau Maria Thorpe zum Hauptsitz des Ordens im persischen Alamut floh und dort mehrere Jahrzehnte Zuflucht fand,¹²⁶² was folglich andeutet, dass Masyaf nicht die einzige Festung des virtuellen Ordens war. Wie RAYMOND jedoch erläutert, seien die historischen Entwicklungen weniger relevant

1259 Vgl.: El-Nasr; Al-Saati; Niedenthal; Milam: Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read, S. 8–10.

1260 Zitat in: Beschreibung des Spiels bei der Plattform Steam: http://store.steampowered.com/app/15100/?snr=1_7_7_151_150_1

1261 Beide Zitate in: Runciman, Steven: *Geschichte der Kreuzzüge* (dtv, 4670), München 1995, S. 428.

1262 Bowden: *The Secret Crusade*, S. 416f.

für die Wahl und Umsetzung des Themas gewesen, sondern vielmehr populäre Bilder von den Ismailiten und Templern.

„It's fun to explore the idea that something else was happening beneath the information gleaned from historical textbooks. People are also fascinated by „History's Mysteries,“ and the Templar Treasure was ripe for exploring. What did the Templars find beneath Solomon's Temple? Why did they want it? Where is it today?

The same can be said for the Assassins themselves. We know a little bit about them, but their very nature made them a secretive bunch. Most of what's known comes from third hand accounts. (...) Who were they really? What motivated them? What secrets were members given access to as they rose through the ranks? These were all questions we get to play within the story. And the answers are pretty interesting.“

Weiter ergänzt RAYMOND zur Bedeutung der Kreuzzüge und ihrer technischen Umsetzbarkeit in einem Spiel:

„I think it's safe to say that the Crusades are an area we've wanted to explore for a long time, but we've been waiting for the technology to reach a point where we can do it justice. It's not enough for us to simply set the game there – we needed to capture the experience of living during this tumultuous time: the fusion of European and Middle-Eastern art and architecture, the hustle and bustle of medieval city life, the intrigue and political machinations of regional leaders, the gritty nature of ancient combat, the air of mystery that surrounds the secret societies that rose to power around this time.“¹²⁶³

Während also zwischen Spiel und Geschichte eine Reihe von konkreten Bezugspunkten vorhanden sind, deutet sich bereits an, dass ebenso eine Reihe von Veränderungen vorgenommen wurde. Durch das nach RAYMOND geplante Szenario wäre es kaum möglich gewesen, die etwa 1.300km¹²⁶⁴ weiter östlich gelegene Assassinen-Festung Alamut einzubeziehen, so dass mit Masyaf auf eine andere Festung im Einflussgebiet der Kreuzfahrerstaaten verwendet wurde. Auch wurde die Geschichtserzählung durch die Ergänzung einer kontrafaktischen Rahmenhandlung erweitert, die gleichzeitig die Grundlage für die nachfolgenden Titel gelegt hat und den ersten Teil der Reihe von den Nachfolgenden abgrenzt.

Mit der Darstellung eines machthungrigen Templer-Ordens als Gegenspieler der Assassinen knüpfen die #Entwickler der Spiele an ein Geschichtsbild an, dass bereits durch zahlreiche mediale Produktionen etabliert worden ist. Beispiele wären etwa der Kinofilm *Kingdom of Heaven*, der wie das Spiel vor dem Hintergrund der Kreuzzüge angesiedelt ist und die Templer als fanatische Kriegstreiber darstellt. Im Film *National Treasure* und DAN BROWNS Roman *The Da Vinci Code* sind es dagegen Geheimorganisationen, die als Nachfolger der Templer präsentiert werden und die implizieren, dass ihr Einfluss bis in die Gegenwart fortbesteht.

Auch in einer Reihe von Historienspielen findet sich ein ähnliches Bild. So sind es in der #Rollenspiel-Reihe *Deus Ex* und besonders in *Deus Ex: Invisible War* neben den Templern

1263 Zitiert nach: El-Nasr; Al-Saati; Niedenthal; Milam: Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read, S. 7 (erstes); 12 (zweites Zitat).

1264 Luftlinie ermittelt mithilfe von Google Earth. Die Entfernung über historische Straßen war durch das Gelände noch länger.

weitere Geheimorganisationen wie die Illuminaten die im Verborgenen miteinander um die Weltherrschaft ringen. Auch im #Adventure *Broken Sword: The Shadow of the Templars* und weiteren Titeln finden sich vergleichbare Bezüge wieder, die sich häufig an bestimmte Legenden anlehnen, die mit den Templern assoziiert werden. Darunter fällt etwa der Verbleib der Reichtümer und von spezifischen angeblich im Besitz des Ordens befindlichen Objekten, wie dem Heiligen Gral, nachdem der reale Orden durch Papst Clemens V. im Jahr 1312 aufgelöst worden war.

Artefakte dienen auch im Kontext der *Assassin's Creed*-Reihe als wichtige Symbole und werden sowohl von Assassinen als auch Templern gesucht. Die ihnen zugeschriebenen übernatürlichen Kräfte werden zur Verdeutlichung in allen untersuchten Spielen wiederholt thematisiert und teils sogar direkt in das Gameplay eingebunden. Die Herkunft der Artefakte entspringt jedoch weniger einem konkreten historischen Vorbild, sondern kann als Sammelbezeichnung für viele unterschiedliche Symbole von Macht und Einfluss verstanden werden. Mit dem Begriff „Pieces of Eden“ (dt.: Edensplitter) werden in den Spielen alle Objekte bezeichnet, denen eine besondere Macht inne wohnt und die ihren Ursprung in der so genannten Ersten Zivilisation haben. Hierzu griffen die #Entwickler, wie bereits bei den Geheimorganisationen, auf Mythen und Legenden oder auch besondere Leistungen von Menschen zurück und schrieben diese der Verwendung von einem Piece of Eden zu.

Die *Encyclopedia* nennt als Träger von Edenschwertern unter anderem den griechischen Heronen Perseus, den Hunnenkönig Attila und die französische Kriegerin Johanna von Orléans. Ein Edenstab sei von Moses verwendet worden, um die Illusion der Teilung des Roten Meeres zu erzeugen, wie auch von Alexander dem Großen auf seinen Feldzügen und, wie am Ende von *Assassin's Creed II* zu sehen ist, auch von Papst Alexander VI.¹²⁶⁵ Indem die Leistungen zahlreicher bekannter Persönlichkeiten mit Artefakten der Ersten Zivilisation in Beziehung gebracht werden, wird damit eine zumindest in der Logik des übergeordneten *Assassin's Creed*-Universums plausible Erklärung für die Macht und die Fortschrittlichkeit jener Ersten Zivilisation geschaffen.

Wie die *Encyclopedia* aus dem Kontext Reihe heraus erläutert, sei diese „derart technisch fortgeschritten, dass heutige Wissenschaftler – die wenigen die Zeuge dieser fremden Technologie wurden – Schwierigkeiten haben, dieses alte Wissen zu begreifen.“ Der Mensch sei dagegen zunächst als eine Sklavenrasse durch genetische Manipulation entstanden und im Aussehen zwar der Ersten Zivilisation ähnlich, jedoch kleiner, mit nur fünf Sinnen statt sechs und einer verkürzten Lebenserwartung ausgestattet. Das Ende der Koexistenz von überlegenen Wesen und ihren Sklaven, und damit auch der Untergang der Ersten Zivilisation, sei schließlich durch eine Naturkatastrophe in Form einer gewaltigen Sonneneruption vor ca.

.....
1265 Ubisoft: Encyclopedia, S. 62. Zu den Pieces of Eden: 62f.

75.000 Jahren erfolgt, bei der die meisten Lebewesen auf der Erde ausstarben. Gleichwohl hätte das Wirken der Ersten Zivilisation „[a]ntike Pantheons wie die der Griechen, Römer, Etrusker, Inder und Mesoamerikaner“ beeinflusst, was sich darin zeige, dass deren Gottheiten und Mythen zahlreiche Gemeinsamkeiten aufwiesen.¹²⁶⁶

In diese eher zur Science-Fiction passenden Rahmenhandlung wird auch der in den Spielen unmittelbar stattfindende Konflikt zwischen Assassinen und Templern eingepasst. Bereits am Ende des ersten Teils der Reihe erkennt der Protagonist Altaïr, dass das Artefakt, das er zu Spielbeginn in Salomons Tempel beschaffen sollte, in Wahrheit ein Apple of Eden (dt.: Edenapfel) und damit eines der Pieces of Eden der Ersten Zivilisation ist. Eng verflochten mit diesem und den anderen Artefakten der Fortsetzungen der Reihe sind die verschiedenen Ideologien der beiden Orden. „Wo die Assassinen sich als Verteidiger der Freiheit des Menschen sehen, sind die Templer davon überzeugt, dass nur durch gezielte Beeinflussung des Volkes die Menschheit ihr volles Potential ausschöpfen kann“¹²⁶⁷ – mit diesen Worten beschreibt die *Encyclopedia* den zentralen ideologischen Unterschied zwischen den beiden Orden im Spiel.

Die Pieces of Eden dienen in diesem Kontext als Artefakte, um genau jene Beeinflussung zu erreichen. Auch wenn die Zahl der Artefakte jeweils äußerst gering ist, und pro Spiel meist nur eines von ihnen präsent ist bzw. gesucht wird, so bilden sie dennoch ein wiederkehrendes Symbol der Versuchung für die Antagonisten. Es kann daher vermutet werden, dass der Name des Apple of Eden, das am häufigsten vorhandene Piece of Eden, auf die biblische Erzählung um das Paradies zurückgeht, auch wenn sein Ursprung im Kontext der Reihe nicht religiöser, sondern technologischer Natur ist. Obwohl durch die geringe Zahl an Artefakten nicht einmal die mächtigsten Akteure konstant im Besitz eines Piece of Eden bleiben, ist ihre Bedeutung durch die beschriebenen Ideologien dennoch bestimmend für die Erzählung. Während die Templer danach streben, sich möglichst viele dieser Artefakte zu sichern, stehen die Assassinen in Opposition zu diesem Ziel und versuchen zum Wohle der Menschheit genau dies zu verhindern, was sich als wiederkehrendes Motiv durch die verschiedenen Teile der Reihe zieht.

Diese Vermischung von historischen mit fiktionalen Entwicklungen und die bewusste Umdeutung von Geschichte sind typisch für kontrafaktische Erzählungen. In der *Assassin's Creed*-Reihe werden sie darüber hinaus durch philosophische Ansätze ergänzt, wie KILIC in Bezug auf das Kredo der Assassinen „nothing is true, everything is permitted“ feststellt. Wie KILIC zeigt, hatte VLADIMIR BARTOLS Roman *Alamut*, der dem bereits genannten Reisebericht Marco Polos entlehnt ist, nicht nur großen Einfluss auf die Entwicklung der Handlung und des Gameplays des ersten Teils der Reihe, sondern ist zudem durch Werke von DOSTO-

.....
1266 Vgl.: Ebd., erstes Zitat auf Seite 60, zweites auf Seite 62. Zu sehen ist jene Sonneneruption am Ende des Epilogs von Revelations.

1267 Zitat in: Ebd., S. 36.

JEWSKI und NIETZSCHE beeinflusst, die der Autor nicht nur gelesen, sondern zum Teil auch in das Slowenische übersetzte.¹²⁶⁸

Durch die Kenntnis dieser Werke ließen sich nach KILIC Bezüge auf DOSTOJEWSKIS Werk *Die Brüder Karamasow*, wie auch in NIETZSCHES *Also sprach Zarathustra* und *Zur Genealogie der Moral* feststellen. So heißt es im Erstgenannten:

„Aber wie ist's denn jetzt?‘ fragte ich ihn., was ist denn der Mensch noch nach alledem? Ohne Gott und ohne zukünftiges Leben? Das heißt dann doch, daß alles erlaubt ist, dann kann man ja alles machen?‘ – ‚Und du wußtest das noch nicht?, sagt er. ‚Ein kluger Mensch kann alles tun, ein kluger Mensch kann auch Krebse fangen, ohne geklemmt zu werden.‘“¹²⁶⁹

Ein wörtlicher Nachweis des Kredos fände sich bei Nietzsche insgesamt sogar neunfach wieder, darunter in *Zarathustra*: „Nichts ist wahr. Alles ist erlaubt‘: so sprach ich mir zu.“ und in der *Genealogie* sogar mit einem direkten Bezug auf die historischen Assassinen:

„Als die christlichen Kreuzfahrer im Orient auf jenen unbesiegbaren Assassinen-Orden stiessen, jenen Freigeister-Orden par excellence, dessen unterste Grade in einem Gehorsame lebten, wie einen gleichen kein Mönchsorden erreicht hat, da bekamen sie auf irgendwelchem Wege auch einen Wink über jenes Symbol und Kerbholz-Wort, das nur den obersten Graden, als deren Secretum vorbehalten war. ‚Nichts ist wahr, Alles ist erlaubt‘ (...) Wohlan, das war Freiheit des Geistes, damit war der Wahrheit selbst gekündigt (...).“¹²⁷⁰

Ist dieses Kredo immer wieder wörtlich in allen Spielen präsent, so unterbleibt eine nähere Erläuterung weitgehend bis zum Epilog von *Assassin's Creed: Revelations*. Hier ist es ein gealterter Ezio Auditore, der die Bedeutung des Kredos seiner Reisegefährtin Sofia Sartor erklärt, als diese gemeinsam Masyaf besuchen.

Sofia: „You mentioned a creed before. What is it?

Ezio: Nothing is true, everything is permitted.

Sofia: That is rather cynical.

Ezio: It would be, if it were doctrin. But is is merely an observation of the nature of reality. To say that nothing is true, is to realise that the foundations of society are fragile. That we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted, is to understand that we are the architects of our actions and that we must live with their consequences – whether glorious or tragic.“¹²⁷¹

.....

1268 Kilic, Sinem Derya: Homo homini ludus? Vom Spiel in der Philosophie der Neuzeit zur Philosophie im Videospiel Assassin's Creed, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 159–180. Hier: S. 171, Fußnote 29.

1269 Zitat in: Dostojewski, Fjodor Michajlovic: Die Brüder Karamasow. Elfte Buch: Der Bruder Iwan Fjodorowitsch, München 2008, S. 956. Zitiert nach Kilic: Homo Homini Ludus?, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit, S. 175.

1270 Zitate in: Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. Vierter und letzter Theil: Der Schatten, S. 340. Zitiert nach: Nietzsche, Friedrich; Colli, Giorgio; Montinari, Mazino (Hg.): Nachgelassene Fragmente 1884–1885 (Kritische Studienausgabe, 11), München 1999, S. 88. Nietzsche, Friedrich: Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral (Kritische Studienausgabe, 5), München, 1999, zitiert nach Kilic: Homo Homini Ludus?, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit, S. 176f.

1271 Transcript des Dialogs zu Beginn von Sequenz 9: „Revelations“ in: Assassin's Creed: Revelations.

Durch diese und wiederkehrende vergleichbare Aussagen über die Motive der Assassinen wird dem Spieler eine Gruppe präsentiert, deren Handlungsmotive ehrenhaft wirken und die trotz ihres Status als Geheimgesellschaft keine Herrschaftspläne verfolgen – anders als die Templer. Die Konflikte zwischen beiden Orden, die in den Spielen thematisiert werden, sind daher nicht nur eine Folge unterschiedlicher Ideologien, sondern auch ein klassisches Erzählmittel: Gute gegen Böse. Dieses wiederkehrende und aus nahezu allen Formen von Erzählungen bekannte Muster definiert auch das Gameplay der Reihe. Namhafte Templer treten vor allem als Teil einer mächtigen gesellschaftlichen, politischen, wirtschaftlichen oder militärischen Elite auf und üben Kontrolle aus. Über die Pieces of Eden soll diese gefestigt werden. Indem die Freiheit der Menschen unterdrückt und bisweilen Grausamkeiten verübt werden, wird die Rolle der Assassinen im Spiel als eine Opposition zu den Templern legitimiert. In Anlehnung an das historische Vorbild verüben die Assassinen insbesondere Attentate, um die Macht der Templer zu schwächen oder sogar regional zu brechen und dabei die Freiheit der Menschen und ihre Entwicklung frei von einer aus dem Geheimen agierenden Kontrollinstanz wiederherzustellen.

Templer stellen in den Spielen zwar Angehörige einer Elite, oft sogar mit eigenen Truppen, sind jedoch in dem virtuellen politischen System immer nur ein Teil der Machtstruktur. Auch muss die Rolle zwischen den beiden Zeitebenen unterschieden werden, die der Spieler vorfindet. Ist die Macht in der Spiel-Gegenwart durch internationale Großkonzerne und globale Vernetzung der Kommunikation größer, so stellen die virtuellen Templer in den verschiedenen Spiel-Vergangenheiten (Mittelalter, Renaissance und Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg) dagegen vor allem namhafte Einzelakteure, die zwar zusammen agieren, jedoch mit Ausnahme von Rodrigo Borgia bzw. Papst Alexander VI. in der Regel nicht unmittelbar an der Spitze einer Institutionen stehen.

Diese Teilhabe an bedeutenden historischen Ereignissen über die Perspektive zweier geheimer Orden lässt sich als wesentlich für die Darstellung der Geschichtsthemen der Reihe ansehen. Durch das beschriebene Vorgehen wird es möglich, immer neue historische Szenarien aufzugreifen, bei denen bekannte Abläufe weitgehend erhalten bleiben und vor allem Details graduell umgedeutet werden. So finden sich Spieler in *Assassin's Creed IV: Black Flag* beispielsweise als Pirat in der Karibik des 17. Jahrhunderts, in *Assassin's Creed: Unity*¹²⁷² zur Zeit der Französischen Revolution in Paris, in *Assassin's Creed: Syndicate* im viktorianischen London und in *Assassin's Creed: Origins* im alten Ägypten wieder. Gleichzeitig erlaubt es dieses Vorgehensmuster Kennern der Reihe ein wiederkehrendes Element zu identifizieren, das keiner größeren Erläuterung bedarf, da bestimmte Rollen klar verteilt sind: Templer sind Schurken, so dass der Spieler, sofern sein Stellvertreter nicht wie in *Assassin's Creed: Rogue* zu den Temp-

.....

1272 Ab Unity wurde auf die Ergänzung einer Nummerierung im Titel verzichtet.

lern überläuft, entsprechend auf Seite der Guten und in Opposition zu den Templern steht.

In diesem Kapitel konnte gezeigt werden, dass die Bezüge auf historische Ereignisse und zahlreiche zeitspezifische Details eine unmittelbare Relevanz für die Erzählungen besitzen, so dass die Titel der Reihe zu den Historienspielen ersten Grades zu zählen sind. Über die Interaktion mit bekannten und weniger bekannten historischen Persönlichkeiten werden auf diese Weise Bilder von Zusammenhängen und Abläufen präsentiert, die nach und nach durch Fortschritte im Spiel immer weiter ergänzt und vertieft werden. Dies legt die Schlussfolgerung nahe, dass Spieler neben dem Gameplay konkrete Vorstellungen vom Ablauf historischer Ereignisse vermittelt werden, auch wenn diese durch kontrafaktische Erzählungen und Artefakte einer Ersten Zivilisation ergänzt und umgedeutet werden. Wie die Inszenierung der Vergangenheit konkret erfolgt, soll im folgenden Kapitel näher untersucht werden.

7.2.2. Inszenierung der Geschichtsbezüge

Als Ausgangspunkt für die Ausführungen in diesem Kapitel bietet es sich an, mit dem historischen Assassinenorden zu beginnen, weil er den wichtigsten Bezugspunkt bildet, der die Reihe mit der Vergangenheit verbindet. Wie im vorangegangenen Kapitel bereits angedeutet wurde, haben die nahöstlichen historischen Assassinen zwar als Inspiration gedient, erfuhren für die Titel des Fallbeispiels bei näherer Betrachtung allerdings eine deutliche Abwandlung. So fehlen in der Erzählung um die virtuellen Assassinen prägende historische Bezüge wie die Religion und dynastische Konflikte unter den islamischen Reichen der Region, während andere Elemente, darunter insbesondere die Attentate, in den Fokus gerückt werden. Dies gilt ebenfalls für das von WILLEY und HODGSON angedeutete Selbstverständnis als Schutzmacht für die einfachen Menschen, auch wenn diese in den Spielen durch die nur geringe Präsenz von Religion auf alle Menschen ausgedehnt wurde, die Opfer von Unterdrückung werden, und sich nicht wesentlich auf Angehörige der Ismailiten beschränkte.

Wichtige Veränderungen wurden auch bei weiteren Aspekten vorgenommen, von denen die Festung Masyaf und ihr wichtigster Großmeister Rashid al-Din Sinan besondere Aufmerksamkeit erfahren und deshalb nachfolgend näher erläutert werden. Zur Zeit des auch im ersten Spiel präsenten Dritten Kreuzzuges kontrollierten die Ismailiten nach WILLEY bereits eine Vielzahl an Festungen in Persien und Syrien und stellten einen regionalen Machtfaktor dar, der in wechselvoller Beziehung mit den muslimischen Herrschern wie auch den Kreuzfahrern stand. Als wichtigstes Zentrum im Westen nennt WILLEY Masyaf, das durch die große Distanz zu Alamut hohe Autonomie genossen habe, was insbesondere auch auf Sinan zurückzuführen sei, den WILLEY als charismatischen und fähigen Anführer beschreibt.¹²⁷³

.....
1273 Willey: Eagle's Nest, S. 40–46.

Sowohl Sinan als auch Masyaf erfahren im Spiel große Aufmerksamkeit und bieten sich deshalb an, um aufzuzeigen, wie Details für die virtuelle Welt aufbereitet worden sind und als Grundlage für die historische Verortung dienen. Lag das historische Masyaf auf einem Felsen innerhalb einer weiten Ebene, in der sich wichtige Handelswege kreuzten,¹²⁷⁴ so liegt es im Spiel in einem Gebirge und hat dadurch größere Gemeinsamkeiten mit Alamut als mit dem eigentlichen Vorbild. Masyaf erscheint hier als eine nur sehr schwer einzunehmende Festung, die den Verteidigern durch schmale geschwungene Pfade, starke Höhenunterschiede zwischen Tal und Festung sowie mächtige Mauern große Vorteile gewährt. Da weitere Festungen der Assassinen nicht erwähnt werden, könnte hier eine bewusste Verschmelzung von Eigenschaften beider Festungen stattgefunden haben: Ein gut zu verteidigender Ort und die geografische Nähe zu den im Spiel besuchbaren Städten Jerusalem, Akkon und Damaskus.

Auch Sinan, im Spiel lediglich unter dem Namen Al Mualim bekannt,¹²⁷⁵ erfährt eine dem Vorbild gegenüber abgewandelte Darstellung, allerdings ohne eine offensichtliche Verschmelzung unterschiedlicher Akteure. WILLEY weist daraufhin, dass die gesicherten Aussagen zu seiner Person, wie auch zu Themen der ismailitischen Herrschaft, ihrer Geschichte oder dem Verhältnis zu Mächten in der Region, durch Quellenverluste teilweise sehr lückenhaft seien und oft auf Werke aus späterer Zeit oder auf nicht von den Ismailiten verfasste Aufzeichnungen zurückgegriffen werden müsse. Gesichert sei jedoch, dass Sinan große Führungsstärke besessen habe, die es ihm nach seiner Ernennung zum Führer der Ismailiten in Syrien erlaubte, schnell eine starke Machtbasis aus Unterstützern aufzubauen. Ferner habe er Dispute in der Glaubensgemeinschaft beendet, mehrere Festungen restaurieren und weitere erobern lassen sowie eine besonders ergebene Eliteeinheit aus Fedajin aufgestellt. Als besonders wichtig für die Kommunikation zwischen den Festungen seien zudem die von ihm eingeführten Brieftauben gewesen, die es erlaubten, verschlüsselte Botschaften schnell zu übermitteln. Sein oberstes Ziel habe darin bestanden, die Macht der Ismailiten in der Region zu konsolidieren und ihre Unabhängigkeit von den anderen lokalen Mächten zu gewährleisten. Mit Hilfe von Diplomatie, Drohungen und bewaffneten Konflikten habe er diese Ziele nicht nur erreicht, er habe sich sogar den Respekt einiger seiner Feinde erworben.¹²⁷⁶

.....
1274 Ebd., S. 220.
1275 Laut dem Wiki zur Reihe habe Ubisoft den Namen aus rechtlichen Gründen nicht verwenden dürfen, was jedoch nicht näher belegt wird. In der Mobile Game Fassung von Assassin's Creed wurde jedoch angedeutet, dass es sich bei beiden um die gleiche Person handele. Vgl.: http://assassins-creed.wikia.com/wiki/Al_Mualim.
1276 Als Beispiel für Sinans Leistungen nennt Willey unter anderem die Unterbindung der Eroberung der ismailitischen Festungen in der Region durch Saladin, indem, nach einer Legende, einer der typischen von den Assassinen verwendeten Dolche in seinem Schlafzimmer platziert wurde, was Saladin wegen früherer Attentatsversuche verängstigt habe. Durch den Abzug der Truppen hätten sich die Beziehungen verbessert und Sinan habe Saladin sogar teilweise militärisch mit Fedajin unterstützt. Der Mord an Conrad of Montferrat am Abend vor seiner Krönung zum König von Jerusalem 1192 sei ebenfalls Sinans Männern zugeschrieben worden und habe die Prägung der Legenden um die Macht und das Können Assassinen in Europa stark beeinflusst, obwohl der Mord

Die Skizzierung Sinans als ein charismatischer und fähiger Anführer und als Oberhaupt der Ismailiten in Syrien spiegelt sich weitgehend in Al Mualim wieder. Gleichwohl wurden seine Interessen dahingehend angepasst, dass weniger das Wohl des Assassinenordens im Ganzen, als dessen Unabhängigkeit und Macht in und um Masyaf gewährleistet bleibt. Als wesentliches Mittel hierzu werden die Attentate präsentiert, die von ihm als Mentor des Ordens direkt befohlen werden, so auch nachdem Altaïr zu Spielbeginn in Ungnade fällt und seinen Wert, wie auch seine Anerkennung von Al Mualims Lehren beweisen muss.

„I hold here a list. Nine names adorn it. Nine men who need to die. They are plague-bringers, war-makers. Their power and influence corrupts the land and ensures the Crusades continue. You will find them. Kill them. In doing so, you'll sow the seeds of peace. Both for the region, and for yourself.“¹²⁷⁷

Sinans Bestrebungen für die Unabhängigkeit des ismailitischen Machtbereichs finden sich also insoweit wieder, als dass auch Al Mualim keinem der großen Akteure im Dritten Kreuzzug gegenüber dauerhaft zugewandt war. Gleichzeitig wird seine Macht gegenüber dem Vorbild insoweit noch erhöht, indem er vorgibt, durch gezielte Attentate Frieden herstellen zu wollen. Durch den Verzicht auf die nähere Einbeziehung der historischen politischen, kulturellen und religiösen Gegebenheiten stellt diese Darstellung eine deutliche Vereinfachung der Geschichte dar. Gleichwohl wird das vermeintliche Streben nach Frieden im Spielverlauf als Täuschung entlarvt, als offenbart wird, dass Al Mualim tatsächlich Konkurrenten töten ließ, die ihm die Macht um das zu Spielbeginn gesuchte Artefakt aus Salomons Tempel, einen Apple of Eden, streitig machen könnten.

Ist dies in erster Linie eine Loslösung von dem historischen Akteur zu Gunsten der fiktionalen Rahmenhandlung der Reihe um mächtige Artefakte und einen jahrtausendealten Konflikt zwischen Assassinen und Templern, so deutet dieses Beispiel außerdem das auch in den Fortsetzungen gängige Vorgehen bei der Umsetzung von Geschichtsthemen an. Statt innerhalb der Grenzen des Bekannten lediglich Geschichte nachzuerzählen, wird die Zugehörigkeit vieler Akteure dahingehend erweitert, dass sie zwar in der Regel ihrer überlieferten Rolle entsprechen, jedoch gleichzeitig häufig einer der beiden Geheimorganisationen angehören. Diese Erweiterung hat eine enorme Tragweite für die Erzählung, da sie es erlaubt, die bekannte Geschichte als Folge des Konflikts zwischen beiden Organisationen erscheinen zu lassen und Handlungen vieler bekannter und weniger bekannter Akteure in ein neues Licht rückt.

Das Verständnis der Funktion dieser Anpassungen ist sehr wichtig, da ein flüchtiger Blick auf die verschiedenen Titel den irrtümlichen Eindruck erwecken könnte, dass die Vergan-

.....
wohl tatsächlich von Richard I. von England in Auftrag gegeben worden sei. Vgl.: Willey: Eagle's Nest, S. 44–50.

1277 Zitat in: Assassin's Creed: Aussage von Al Mualim gegenüber Altaïr nach der Enttarnung eines Verräters unter den Assassinen.

genheit lediglich austauschbare Kulisse für ein weitgehend identisches Gameplay ist. Der in Kapitel 7 zitierte Dialog zwischen Desmond Miles und seinem Antagonisten Warren Vidic deutet bereits an, dass auch konkrete historische Entwicklungen in die Erzählungen einbezogen werden. Gleichwohl ist die Behauptung Vidics, dass die von Miles im Animus erlebte Geschichte tatsächlich das sei, was „tatsächlich“ stattgefunden habe, insoweit wesentlich eine an den Spieler gerichtete Zuspitzung. Sie soll dem Gezeigten Glaubwürdigkeit verleihen, indem hervorgehoben wird, dass bestehende Geschichtsbilder zumindest unvollständig seien und das über den Animus neue Einblicke möglich werden. Während sich also in allen fünf untersuchten Titeln eine Reihe von Kernparallelen finden – der Protagonist muss klettern, springen, rennen, kämpfen und sich verstecken, um seine Ziele zu erreichen – so stellen diese nur einen Teil dessen dar, was dem Nutzer präsentiert wird und was dieser während des Spielens wahrnehmen kann. Da die Geschichtsbezüge, sowohl die unmittelbar audiovisuell wahrnehmbaren, als auch etwaige zugrunde liegende Konzepte, sind auf sehr vielfältige Weise eingebettet werden, erscheint es sinnvoll diese zunächst zu kategorisieren.

Ausgewählt für die Untersuchung wurden die Kategorien historisches Setting, Ereignisse, Persönlichkeiten, Gestaltung der Spielwelt und Technik. Die ersten drei sind vor allem zu den narrativen, die letztgenannten zu den ludischen Elementen zu zählen. Bestehen Wechselwirkungen zwischen den verschiedenen den Spielprozess beeinflussenden Elementen, wird Verweise auf spätere Kapitel geben, die sich dem jeweiligen Element ausführlicher widmen. Die Kategorien werden dabei unabhängig von den Spielen behandelt, um die jeweiligen Merkmale besser miteinander vergleichen zu können und Wiederholungen zu reduzieren, die bei wiederkehrenden Formen des Umgangs mit Geschichtsthemen auftreten. Hierbei werden auch Entwicklungen zwischen den Spielen thematisiert, da es bei der Erschließung häufig zu beobachten war, dass sich die Präsentation bestimmter Themen von Spiel zu Spiel weiterentwickelte. Auch werden sich die Ausführungen zu diesem Themenkomplex allein auf jene Abschnitte der Spiele beschränken, die in einer vergangenen Zeit angesiedelt sind, weshalb die Einbettung der Rahmenhandlung um Assassinen und Templern in der Gegenwart in diesem Kapitel nicht näher behandelt wird.

Das historische Setting der verschiedenen Spiele ist der erste Geschichtsbezug, mit dem Nutzer in Berührung kommen und wird bereits in der Werbung für die Spiele prominent in Szene gesetzt. So lauten bereits die ersten Worte, die im Trailer zu *Assassin's Creed* in Form eines Off-Kommentars gesprochen werden: „The Holy Land. Twelve centuries after the birth of Christ.“¹²⁷⁸ Noch bevor der Spieler also erfährt, worum es im Spiel geht, wie die Spielwelt beschaffen ist oder welche handelnden Akteure anzutreffen sind, findet eine räumliche und

.....
1278 Zitat in: Launch Trailer zu Assassin's Creed, online: <https://www.youtube.com/watch?v=9ILkoZC5vnI&co>. Zeitindex: 00:06–00:09.

zeitliche Verortung des Geschehens statt. Auch bei den Fortsetzungen findet sich Vergleichbares, wie die folgende Aufstellung der jeweils ersten Szenen der Launch Trailer zeigt:¹²⁷⁹

Tab. 7-2: Relevanz der Geschichtsbezüge am Beispiel der ersten Szene der Launch Trailer des Fallbeispiels

Titel	Beschreibung erste Szene	Art der Präsentation
<i>Assassin's Creed</i>	Kommentar „The Holy Land. Twelve centuries after the birth of Christ“ zu wechselnden Kameraeinstellungen von mittelalterlichen Stadtpanoramen des Nahen Ostens.	Off-Kommentar, visuelle Information
<i>Assassin's Creed II</i>	Schrei eines Adlers wie bei ikonischem Leap of Faith von AC1, dazu Rotation der Kamera um Protagonisten in Venedig mit sichtbarem Markusdom, Markusturm, Kanälen und der Lagune von Venedig.	Soundeffekt, visuelle Information
<i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	Rauchschwaden über dem aus ACII bekannten mittelalterlichen Ort Monteriggioni, unterlegt mit bedrohlicher Musik.	Musik, visuelle Information
<i>Assassin's Creed: Revelations</i>	Kamerafahrt über Konstantinopel mit sichtbarer Hagia Sofia.	Visuelle Information
<i>Assassin's Creed III</i>	Protagonist im Kindesalter vor Flammenmeer und Kommentar „When I was five, they came to my village.“	Off-Kommentar, visuelle Information

Quelle: Launch Trailer der jeweiligen Spiele, abrufbar bei YouTube.

Wie die Aufstellung zeigt, wird das historische Setting der jeweiligen Spiele bereits von der ersten Szene der Trailer an betont, so dass Nutzer in der Lage sind, etwaige bestehende Kenntnisse über die Zeit und stattgefundenere Ereignisse abzurufen, noch bevor sie Näheres zu konkreten Spielinhalten erfahren. Wie sich auch bei den anderen vier Kategorien noch zeigen wird, werden für die Verortung der Geschehnisse typische Symbole verwendet, die mit der jeweiligen Zeit assoziiert werden. Während die Trailer in erster Linie Werbemittel sind und dadurch meist statt Szenen des unmittelbaren Gameplays eher Bilder zeigen, die Stimmungen vermitteln, so konnte dennoch beobachtet werden, dass auch hier besagte Symbole deutlich präsent sind. Vermitteln die ausgewählten ersten Szenen einen Eindruck, so wird dieser über weitere Details in den verbleibenden Szenen der Trailer weiter untermauert, so dass bereits nach Betrachtung jener Werbemittel ein relativ klares Bild von Setting, zentralen Akteuren

.....

1279 Quellen: Launch Trailer Assassin's Creed: <https://www.youtube.com/watch?v=9ILkoZC5vnI&co>. Launch Trailer Assassin's Creed II: <https://www.youtube.com/watch?v=R20-MOOZPpY>. Single Player Launch Trailer Assassin's Creed: Brotherhood: <https://www.youtube.com/watch?v=ZOrnWtRdrX4&index=1&list=PLB7EF5577945B4129>. Official Launch Trailer Assassin's Creed: Revelations: <https://www.youtube.com/watch?v=ZqEWw4Hzb8M&list=PLA56A321202562D57&index=2>. Official Launch Trailer Assassin's Creed III: https://www.youtube.com/watch?v=z_o49YwWZUY&list=PLB08C329A11AEA33D. Die wechselnden Bezeichnungen von Launch Trailer, Official Launch Trailer und Single Player Launch Trailer scheinen einer inkonsequenten Benennung geschuldet, da es bei den Kanälen „Ubisoft“ bzw. „AssassinsCreed“ keine weiteren Launch Trailer zum jeweiligen Spiel vorhanden waren.

sowie ihren Handlungsmotiven vorhanden sein dürfte.

Orientiert sich der erste Trailer wesentlich an den geschilderten Bezügen auf die historischen Assassinen und dem Dritten Kreuzzug, so treten bereits ab dem zweiten Teil stärker die Motive des Protagonisten in den Vordergrund. Gezeigt werden damit im Trailer das von Ezio erlittene Unrecht, der Verrat an seiner Familie, und sein Bestreben, dies zu sühnen, wobei bereits erwähnt wird, dass er auf namhafte Akteure wie Leonardo da Vinci und Rodrigo Borgia treffen wird. Für *Brotherhood* findet sich eine vergleichbare Präsentation jedoch mit einem Fokus auf der Rolle der Assassinen und ihrem Bestreben, Rom vom Einfluss der Borgia zu befreien. Mit dem Abschluss der Trilogie um Ezio in *Revelations* liegt ein stärkerer Fokus auf der Suche nach Antworten, wofür neben Konstantinopel weitere von Italien deutlich zu unterscheidende Orte präsentiert werden. Dagegen findet im letzten untersuchten Trailer zu *Assassin's Creed III* eine deutliche Kontrastierung zwischen dem Leben, das Ratonhnhaké:ton in seiner Jugend kannte, und dem mit welchem er nach Aufnahme in die Assassinen in den britischen Kolonien konfrontiert wird, statt – jedoch weiterhin mit der Perspektive eines Native American statt eines Kolonisten oder Briten.

Diese Präsentation des historischen Settings über die Trailer gibt damit erste Einblicke in das, was der Nutzer im Spiel selbst erleben kann. Im Trailer zum ersten Teil werden die Städte Akkon, Damaskus und Jerusalem nicht namentlich genannt, sondern die Beschaffenheit durch markante Baustile des Nahen Ostens, welche die Stadtsilhouetten bestimmen, präsentiert. Hierzu zählen die beobachtete und durch EL-NASR, AL-SAATI, NIEDENTHAL und MILAM bestätigte Platzierung markanter Gebäude wie Kirchtürme und Minarette, Gebäude mit Kuppeldächern sowie bekannter Bauwerke, wie dem Felsendom in Jerusalem oder der Umayyaden-Moschee in Damaskus. In den Nachfolgern wird diese Form der architektonischen Verortung der Handlung sogar noch intensiviert, indem neben bekannten auch weniger bekannte Gebäude der präsentierten Orte nicht nur dreidimensional nachgebildet werden, sondern über eine in den Spielen vorhandene und immer umfangreicher gewordene Datenbank knapp beschrieben werden.

In dieser findet sich neben der Nennung der Gebäude auch ein kurzer Abriss ihrer Geschichte, was den Eindruck verstärkt, an einem nachgebildeten, jedoch real existierenden Ort zu agieren. Auch die zahlreichen Gemälde, die in *Assassin's Creed II* und *Brotherhood* erworben werden können, bestärken diesen Eindruck. Werke von Boticelli, da Vinci, Giorgione, Raphael, Titian können vom Protagonisten bei Kunsthändlern in den Städten erworben und im Familiensitz Monteriggioni sowie im römischen Unterschlupf ausgestellt werden und sind mit kleinen Beschreibungen versehen. Mit dem im zweiten Teil eingeführten und ab *Brotherhood* erweiterten Wirtschaftssystem besteht darüber hinaus die Möglichkeit Geld zu erwirtschaften, das für zahlreiche Anlässe benötigt wird, allen voran den Kauf höher-

wertigerer Waffen und Rüstungsteile. Durch den Kauf dieser, wie auch der Gemälde, der Wiedereröffnung und Restaurierung von Gebäuden für bestimmte Gruppen¹²⁸⁰ und weiteren Investitionen erhöht sich darüber hinaus ein interner Wert, der als regelmäßig generiertes Einkommen ausgegeben wird. Dies gilt auch für den Kauf zahlreicher Monumente, die besonders in *Brotherhood* erworben werden konnten, darunter Kolosseum, Pantheon, Trajansthermen, Triumphbögen, aber auch zeitgenössische wie der Senatspalast.¹²⁸¹

Neben diesen Gebäuden, deren Existenz und Aussehen bedingt durch ihren Platz in den zeitgenössischen Stadtsilhouetten leicht nachzuweisen ist, finden sich in den meisten Titeln weitere Orte, die ebenfalls einen Beitrag dazu leisten den Handlungsorten eine Geschichte zu geben. Dies betrifft im Besonderen die großen Städte der Trilogie um Ezio Auditore, Florenz, Venedig, Rom und Konstantinopel, die eine lange Geschichte besitzen und deren Stadtbild sich aus unterschiedlichsten Gründen über die Jahrhunderte teils stark verändert hat. Auch wenn diese Gründe in den Spielen meist nicht näher erläutert werden, so liefern sie doch eine plausible Erklärung für das Entstehen zahlreicher unterirdischer Orte, die der Protagonist im Rahmen der Handlung besuchen kann oder muss. Häufig handelt es sich bei den Gewölben um Nekropolen, die sich unterhalb von Kirchen und ehemaligen Tempeln befinden, was als Bezug auf Begräbnistraditionen verstanden werden kann. Daneben finden sich jedoch auch eine Reihe von Gewölben, die durch ihre Gestaltung und ihren Standort Bezüge auf die römische Antike aufweisen, was impliziert, dass jene Orte auf Ruinen aufgebaut worden sind.¹²⁸²

In *Assassin's Creed* und *Assassin's Creed III* sind entsprechende historisierte Gewölbe dagegen auffällig abwesend. Im letztgenannten ist dies damit zu erklären, dass die Besiedlung der Ostküste der späteren USA noch nicht lange genug zurückliegt und die Native Americans keine entsprechenden Gebäude errichteten. Somit finden die wenigen Momente, die unterirdisch stattfinden, in Tunneln unter New York und Boston statt, deren Ursprung Freimaurern zugeschrieben wird.¹²⁸³ Durch diesen Ursprung sind sie sehr schmucklos gehalten, beinhalten jedoch einige mechanische Rätsel, die gelöst werden müssen, um das Schnellreisesystem¹²⁸⁴

.....
1280 Unter die Gruppen fallen etwa Kurtisanen, Diebe und Söldner, die Wachen ablenken, bestehlen und fortlocken bzw. angreifen. Andere Gebäude sind dagegen Teil der Infrastruktur oder Wirtschaft und werden in Form von Aquädukten, Banken, Geschäften und weiteren präsentiert. Dieser Aspekt der Spielmechanik wird im Kapitel zur Ludologie näher erläutert.

1281 Eine nähere Erläuterung für die Gründe warum diese Einkommen erwirtschaften wird allerdings nicht gegeben, so dass unklar bleibt, ob eine antike Ruine Mieteinnahmen oder anderen Arten von Einnahmen abwirft und wer diese bezahlt.

1282 Beispiele wären die Lair of Romulus-Erinnerungen, die als Nebenerinnerung außerhalb der Handlung stehen, aber spielerische Boni gewähren, wenn sie absolviert werden. Hier sind es Gewölbe unterhalb der Trajansthermen, der Pyramide des Cestius, dem Kolosseum, dem Palazzo Laterano, der Cloaca Maxima und dem Petersdom, die untersucht werden können.

1283 Ein Besuch der Tunnel ist Teil der Erinnerung „Boston's Most Wanted“ in der Ratonhnhaké:ton durch Samuel Adams unterstützt wird.

1284 In den meisten Spielen der Reihe ist es möglich per Klick schnell an ausgewählte Orte der Spielwelt zu reisen, indem vorher bestimmte Bauwerke renoviert oder erstmalig geöffnet werden. Dieses optionale Spielelement dient dazu die Zeit zu reduzieren, die der Protagonist sonst zu Fuß oder zu Pferd

des Spiels zu aktivieren. Für die Lösung der Rätsel ist es notwendig sich Texte durchzulesen die Grundsätze des Freimaurer-Ordens wiedergeben sollen.

Im ersten Teil sind dagegen mit Ausnahme von Salomon's Tempel, wo das Spiel beginnt, keinerlei Gewölbe präsent, was insoweit überrascht, da auch die Handlungsorte in Palästina eine sehr lange Geschichte und zahlreiche wechselnde Herrscher aufweisen. Möglicherweise könnte der Grund technischer oder gestalterischer Natur sein, was sich jedoch mangels offizieller Aussagen weder bestätigen noch widerlegen lässt. Unabhängig davon, lässt sich jedoch feststellen, dass diese Gewölbe, wie auch die Architektur insgesamt, eine wichtige Rolle dabei spielen, den Eindruck zu verstärken, dass der Protagonist an Orten aktiv ist, die bereits lange vor der aktuellen Erzählung der Spiele existierten. Durch weitere visuelle Details, darunter verblasste Farben, abgeplatzter Putz und Schäden an Gebäuden, tragen sie dazu bei die Illusion zu verstärken, dass die Handlungsorte eine Vergangenheit besitzen, die auch beim Besuch der realen Orte zu beobachten sein könnte. Auch die Gestaltung der anzutreffenden Charaktere kann als wichtig angesehen werden, um einen konkreten visuellen Bezug zu der thematisierten Zeit herstellen.¹²⁸⁵

Wie im nachfolgendend deutlich zu sehen ist, unterscheiden sich die Darstellungen der Zivilbevölkerung und Militärangehörigen sehr stark und weisen in Kleidung und Ausrüstung Merkmale auf, die aus allgemeinen Geschichtsbildern bereits bekannt sind und dadurch von Nutzern leicht wiedererkannt werden können. Auch wenn je Spiel nur je zwei Darstellungen statt der teils über 20 in der *Encyclopedia*, so fällt dennoch auf, dass jede Zeit und jeder Ort nicht nur durch Baustile vermittelt wird, sondern ebenso durch die Gestaltung der anzutreffenden Figuren. So tragen Kreuzfahrersoldaten traditionell Kettenhemd, Langschwert und ein schlichtes Waffenkleid, während die ca. 300 Jahre später anzutreffenden Soldaten und Wachen der italienischen Renaissance, ähnlich wie die Zivilbevölkerung, deutlich schmuckvoller und farbenprächtiger gekleidet sind. Deutlich anders sieht dagegen die Kleidung in Konstantinopel von *Revelations* aus, die bedingt durch die einige Jahrzehnte vor den Spieler-eignissen stattgefundenen Eroberung durch die Osmanen, stark orientalisch geprägt ist, jedoch allgemein prächtiger aussieht, als noch im ersten Teil, der in der gleichen Region spielte. Auch die Kleidung der Kolonisten und Soldaten der britischen Kolonien weist einen hohen Wiedererkennungswert auf. Zivilisten tragen vornehmlich funktionale Alltagskleidung, wie der gezeigte Arbeiter, während die Soldaten jener Zeit häufig mit Musketen, Dreispitz oder Grenadiermütze und einem in Abhängigkeit ihrer Nationalität gefärbten Uniformrock prä-

.....
aufwenden müsste, um an sein Ziel zu gelangen.

1285 Ausgewählt wurden Konzeptzeichnungen von NPCs wie sie auch in den jeweiligen Spielen anzutreffen sind, was nicht auf alle der im Buch präsentierten Zeichnungen zutraf. Frauendarstellungen werden nicht gezeigt, da zum ersten Teil keine abgebildet waren, obwohl sie im Spiel anzutreffend sind und weil sich die Darstellungen insbesondere zur Renaissance deutlich von jenen unterscheiden, wie sie in *Assassin's Creed II* und *Brotherhood* vorhanden sind.

sent sind. Varianten der Stile wie auch zahlreiche Details an der Kleidung oder dem Stil von Frisuren und Bärten sind ebenso präsent und helfen nicht nur, unterschiedliche Nationalitäten, Gruppenzugehörigkeiten und militärische Ränge zu unterscheiden, sondern sorgen zudem für größere Vielfalt unter den Bewohnern der Welten.

Abb. 7-3: Visuelle Gestaltung typischer ziviler und militärischer NPCs als Unterscheidungsmerkmal für die thematisierten Zeiträume



Abb. 7-3: Vergleich der visuellen Gestaltung von zivilen und militärischen Figuren. Dazugehörige Beschreibung in der *Encyclopedia* (v.l.): Angehöriger der Unterschicht, Ritter des Hospitaliter-Ordens. Kauffleute aus Venedig, Soldat mit Hellebarde. Bürger der Mittelschicht, Janitschar. Arbeiter, Britischer Soldat.

Die Vermittlung des historischen Settings erfolgt bei den exemplarisch ausgewählten Darstellungen von Spielwelt und anzutreffenden Charakteren vornehmlich visuell, während die akustische Begleitung des Gezeigten reduziert vorhanden ist. Indem im ersten untersuchten Teil der Reihe arabische, im zweiten und dritten italienische, im vierten türkische und im fünften indianische Ausdrücke zu hören sind, wird zwar der Eindruck unterstützt, an entsprechenden Orten zu agieren, jedoch reicht dieser für sich allein nicht aus, um die Handlung

der Spiele bei spezifischen Zeiträumen oder gar Ereignissen zu verorten. Auch fällt auf, dass in der englischen Originalfassung der Spiele moderne Varianten der Sprachen gesprochen werden, die ohne Probleme in der heutigen Zeit verstanden werden können. Lediglich in *Assassin's Creed III* kommt es zur Verwendung bestimmter Ausdrücke, die dem Slang zuzuordnen sind. Gründe hierfür sind womöglich die im Vergleich zu den anderen Szenarien größte zeitliche Nähe zur Gegenwart, eine bessere Quellenlage oder auch ihre Präsenz in erinnerungskulturellen Beiträgen in den USA, wo Reenactment-Gruppen historische Begebenheiten nachspielen. Erklärt werden diese vorhandenen Sprachfragmente mit Fehlern der Übersetzungssoftware des Animus, die laut der Bedienerin Rebecca Crane „laggy“ sei,¹²⁸⁶ was dazu führe, dass trotz der weitgehenden Übersetzung aller Sprachen bestimmte Begriffe erhalten blieben. Während diese innerhalb der Logik des Spiels präsentierte Erklärung den Eindruck, in einer anderen Zeit zu agieren, begünstigen kann, so könnte es auch eine humoristische Anspielung auf die bisweilen schwankende Qualität automatischer Übersetzungsprogramme der Realität sein.

Stellt die audiovisuelle Präsentation des Settings über die genannten und viele weitere Elemente zweifellos eine wichtige Quelle für die Verortung eines Spiels dar, so sind es insbesondere die thematisierten Ereignisse und beteiligten Personen, die eine genaue zeitliche Verortung erlauben. Wie in den vorangegangenen Kapiteln bereits erwähnt, werden in der *Assassin's Creed*-Reihe viele historische Momente umgedeutet, um eine Beteiligung der beiden Geheimorden möglich zu machen. Um dies zu erreichen, findet sich in den Spielen ein besonders ab *Assassin's Creed II* wiederkehrendes Muster. Ein größeres Ereignis bestimmt das Handeln der Protagonisten über einen längeren Zeitraum und bildet einen zusammenhängenden Abschnitt der Erzählung, so dass nicht davon gesprochen werden kann, dass lediglich ein kurzer oberflächlicher Blick auf das jeweilige Ereignis stattfindet. Durch die Umdeutung werden der Protagonist und seine Verbündeten erzählerisch wie spielerisch ein Teil jenes Ereignisses, so dass der Spieler neben der Vorgeschichte auch Abläufe und unmittelbare Folgen von ihm kennenlernt. Dieses Vorgehen soll nun am Beispiel der so genannten Pazzi-Verschwörung erläutert werden.

Diese ist ein wichtiger Teil des Plots von *Assassin's Creed II*, der in Florenz angesiedelt ist und umfasst wesentlich die Erinnerungssequenzen vier und fünf.¹²⁸⁷ Damit steht sie nicht ganz am Anfang, ist jedoch mit dem Spielbeginn eng verwoben, da erst die Nachforschungen Ezios nach den Hintermännern am Verrat an seiner Familie, der zum Tod seines Vaters und seiner beiden Brüder führte, die Entdeckung der Verschwörung erlaubte. Ähnlich ihrem

.....
1286 Vgl.: Gespräch zwischen Rebecca und Desmond während der ersten Unterbrechung der Animussitzungen von diesem in *Assassin's Creed II*.
1287 Nachzuvollziehen im Walkthrough: <https://www.youtube.com/watch?v=CuiEt5wbFCw> (Sequenz 4) und <https://www.youtube.com/watch?v=d6O3xkBTbfs> (Sequenz 5).

historischen Vorbild,¹²⁸⁸ bildet die Macht der Medici im Florenz des Jahres 1478 und die mit ihr einhergehenden Rivalitäten mit anderen mächtigen Akteuren die Grundlage für die Verschwörung, in deren Zentrum die Pazzi-Familie sowie eine Reihe von Mitverschwörern standen. Auch Ort und Ablauf des Attentats auf Lorenzo de' Medici und seinen Bruder Giuliano ähneln dem Vorbild stark, auch wenn das Attentat nicht im, sondern vor dem Dom von Florenz stattfindet. Jedoch wurden sowohl die Motivation der Verschwörer, als auch ihr Schicksal angepasst, um die Rolle der beiden Geheimmorden berücksichtigen zu können. Im Spiel ist es Kardinal Rodrigo Borgia, der anstelle von Jacopo de' Pazzi als Drahtzieher des Attentats präsentiert wird, das dazu dienen sollte, die Macht der Medici in der Toskana zu brechen. Waren die historischen Medici „nur“ eine reiche und mächtige Familie, so sind sie im Spiel zudem Verbündete der Assassinen, während die Verschwörer als Templer in Opposition zu ihnen stehen.

Neben der Ergänzung der Rolle von Rodrigo Borgia als Drahtzieher, findet noch statt. War es der Gelehrte Agnolo Poliziano der den realen Lorenzo de' Medici rettete, indem er ihn in der Sakristei des Doms einschloss, so wird die Rolle des Retters im Spiel durch den Protagonisten Ezio Auditore übernommen. Dieser ist es auch, der die Verschwörer Francesco de' Pazzi, Jacopo de' Pazzi, Bernardo di Bandino Baroncelli, Erzbischof Francesco Salviati Riario, Antonio Maffei und Stefano de Bagnone in den folgenden zwei Jahren sucht und tötet, da sie nicht nur am Attentat auf die Medici beteiligt waren, sondern, wie aufgedeckt wird, auch in den Verrat an Ezios Familie verstrickt gewesen sind. Diese besonders narrativ geprägte Vermischung von Fakt und Fiktion ist typisch für die *Assassin's Creed*-Reihe und findet sich auch in den anderen untersuchten Titeln mit entsprechend angepassten Charakteren und Orten wieder. Gemein ist den Veränderungen jedoch in aller Regel, dass Todesfälle der Mitwirkung von Assassinen zugeschrieben werden, während Attentäter in der Realität wohl nur selten der Fall verantwortlich waren.

Auffällig ist in Bezug auf die Inszenierung von Geschichte zudem, dass die #Entwickler nur selten spezifische Ereignisse auswählen und den Protagonisten eine derart prominente Rolle zuweisen, wie bei der Pazzi-Verschwörung. Während diese Rolle hilfreich ist, um an den historischen Vorbildern vorgenommene Änderungen zu identifizieren, so taugt sie nur bedingt als Beispiel für die Erläuterung der typischen Rolle der Assassinen. Vielmehr wird diese durch den Charakter des Ordens selbst bestimmt, der im Vergleich zu den Templern wesentlich kleiner ist. Ferner fehlt in aller Regel ein vertiefter politischer Einfluss durch Repräsentanten in hohen Positionen, so dass die Assassinen eher als Einflussfaktoren für Entwicklungen fungieren, nicht jedoch als ihre Auslöser. Auffällig ist schließlich noch, dass persönliche Beziehungen einen häufigen Faktor bei der narrativen Vermittlung der historischen

.....
¹²⁸⁸ Vgl.: Martines, Lauro: April Blood. Florence and the Plot Against the Medici, Oxford 2003.

Momente bilden.¹²⁸⁹

Bereits im ersten Teil der Reihe ist es Altaïr, der für sein ungebührliches Verhalten von seinem Mentor Al Mualim Vergebung ersucht, die dieser nur gewähren will, wenn der Protagonist neun Akteure auf Seiten der Kreuzfahrer und den Sarazenen tötet, die dafür verantwortlich seien, dass der Konflikt nicht beigelegt werden kann. Ezios Handeln ist lange durch den Wunsch nach Vergeltung des Unrechts an seiner Familie geprägt und setzt sich in *Brotherhood* fort. Nach seinem Vater und seinen Brüdern im zweiten Teil, wird nun sein Onkel Mario Auditore Opfer der Borgia, die zudem auch seine Liebe Caterina Sforza gefangen nehmen. Die Borgia-Familie wird als gefährlichster Gegenspieler Ezios präsentiert und ist besonders über Rodrigo und Cesare Borgia präsent, die gleichzeitig als Symbole für Nepotismus im Vatikan und das weltliche Machtstreben der Kirche fungieren. Prominent unterstützt wird Ezio in seinem Handeln insbesondere durch Niccolò Machiavelli, der als hochrangiger Assassine präsentiert wird sowie von Leonardo da Vinci, der zahlreiche von Ezios Ausrüstungsgegenständen konstruiert und wichtige Dokumente entschlüsselt.

In *Revelations* fehlt eine solche Rache Geschichte, wofür stattdessen die Familiengeschichte der Auditores erzählt wird und neben Entwicklungen im frühosmanischen Konstantinopel präsentiert wird. In Rückblenden auf das Leben Altaïrs wird einerseits erläutert, wie der von ihm verfasste Kodex aus Palästina nach Italien gelangte, während gleichzeitig mit Maffeo und Niccolò Polo erneut berühmte Persönlichkeiten eingebunden werden. Der Kodex sei den Polos gestohlen und zunächst in das mongolische Reich gelangt, wo ihn dann Marco Polo auf seinen Reisen entdeckte und dem Assassinen Dante Alighieri übergab, der ihn wiederum an seinen Schüler übergab, der die Familie Auditore gründete.¹²⁹⁰ In der Hauptgeschichte werden dagegen die jungen Jahre von Prinz Süleyman, später Süleyman I, thematisiert, dem Ezio häufig hilft, wobei auch der Konflikt zwischen seinem Vater Selim I. und dessen Bruder Ahmed und die Rolle der Janitscharen im Osmanischen Reich behandelt werden.

In *Assassin's Creed III* findet sich schließlich erneut eine Rache Geschichte, die jedoch weniger dominant als im zweiten Teil ist. Strebt Ratonhnhaké:ton danach, den Verantwortlichen für den Angriff auf sein Heimatdorf zu stellen, bei dem auch seine Mutter starb, so ist Charles Lee nur eine der zahlreichen historischen Figuren des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Ein stärkeres Motiv ist die dauerhafte Sicherheit seines Dorfes, für die er mit Vertretern der Kontinentalarmee, darunter George Washington und Marquis de Lafayette, sowie zahlreichen weiteren Akteuren auf Seiten der Kolonisten zusammen arbeitet und ihre Gegner auf

.....
¹²⁸⁹ Siehe hierzu ebenfalls: Kapitel 5.4–5.7.

¹²⁹⁰ Zur Geschichte des Kodex: Ubisoft: Encyclopedia, S. 23. Ausführlicher mit Querverweisen zudem: Assassin's Creed Wiki: s.v. „Altaïr Ibn-La'Ahad's Kodex“. Der Verlauf der Reise des Buches kann zudem in Assassin's Creed II ab seiner Übergabe an Alighieri nachvollzogen werden, wenn der Spiele die Familiengruft der Auditores unterhalb von Monteriggioni erkundet.

Seiten der Briten bekämpft.

Neben der Auswahl der Handlungsorte, Persönlichkeiten, Ereignissen und ihrer audiovisuellen Gestaltung, trägt auch eine Vielzahl an Details innerhalb der Spielwelten dazu bei, diese in einer spezifischen vergangenen Zeit zu verorten. Ein typisches Beispiel stellt nach EL-NASR, AL-SAATI, NIEDENTHAL und MILAM die in den Städten Damaskus, Akkon und Jerusalem präsentierte Bauweise dar. Wiederkehrende Elemente, wie enge verwinkelte Gassen, Hinterhöfe und Holzbalken zwischen den Gebäuden seien nicht nur ein typisches Merkmal der arabischen Architektur des Mittelalters,¹²⁹¹ sondern erfüllen auch wichtige ludische Funktionen im Spiel und zeigen damit auf welche Relevanz historische Details für das Gamedesign haben können.

Ein wesentliches Merkmal der Reihe ist die Bewegung der Protagonisten im Parkour-Stil, bei dem konventionelle Wege bei der Erreichung eines Zielortes um weitere in der Spielwelt vorhandene ergänzt werden. Anstatt sich allein entlang von Straßen, Wegen und Gassen zu bewegen, klettern und springen die Protagonisten sehr viel, wobei die Gestaltung der Spielwelt eine zentrale Bedeutung hat. Wie im Kapitel zur Ludologie noch ausführlicher erläutert werden wird, lassen sich Fassaden von Gebäuden durch zahlreiche vorhandene Zierelemente erklimmen, so dass sich alternative Zugänge ergeben. Daneben helfen insbesondere die eng zusammenstehenden Gebäude und die sie verbindenden Holzbalken dabei, Wege zu wählen, die alternative Routen und Vorgehensweisen ermöglichen. Da die Assassinen keine klassischen Soldaten sind, die auf Schlachtfeldern aktiv sind, sondern gezielt aus dem Verborgenen zuschlagen, zeigt sich die doppelte Bedeutung der Architektur sehr deutlich. Ludisch betrachtet, erlaubt sie es, sich den Blicken der Wachen zu entziehen, alternative Zugänge zu entdecken und Zielpersonen unentdeckt zu erreichen.

Neben diesem Beispiel für Arten der Fortbewegung innerhalb der Spielwelten sind insbesondere hohe Gebäude mit einer weiteren ludischen Funktion belegt. Die bereits erwähnten Landmarken in den Städten in Form von Kirchtürmen, Minaretten, Türmen von Festungsanlagen oder auch hohen Bäumen und Felsen im Grenzland von *Assassin's Creed III* stellen nicht nur markante Punkte im Panorama der Spielwelt dar, sie sind zudem unerlässlich bei ihrer Erkundung. Der Spieler hat die Möglichkeit das den Aussichtspunkt umgebende Gebiet auf der aufrufbaren Übersichtskarte aufzudecken, indem er zu der Position klettert, über der ein Adler kreist und dort die Eagle Vision¹²⁹² aktiviert. Statt einer durch den Nebel des Krieges verhüllten Darstellung, sieht der Spieler nun einen aufgedeckten Plan mit Wegen, Grundrissen von Gebäuden und Markierungen für relevante Orte, wo sich etwa sammelbare

.....

1291 Vgl.: El-Nasr; Al-Saati; Niedenthal; Milam: *Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read*, S. 16–24.

1292 Dies ist eine spezielle Fähigkeit der Protagonisten, die es jenseits der beschriebenen Aussichtspunkte ermöglicht, Passanten zwischen Verbündeten, Neutralen und Feinden zu unterscheiden oder auch bestimmte Orte zu entdecken, was jeweils über unterschiedliche farbliche Hervorhebung erfolgt.

Gegenstände oder Nebenaufgaben befinden. Entsprechend tragen diese Landmarken durch ihre Gestaltung nicht nur dazu bei, die Spielwelt historisch zu verorten, sondern erfüllen darüber hinaus eine wichtige ludische Funktion.

Anders als die Städte der früheren Teile, steht das naturbelassene Grenzland von *Assassin's Creed III* in einem starken Kontrast zu den sonst belebten Spielwelten. Gerade dieser Kontrast spielt jedoch eine zentrale Rolle dabei, dieses Setting zu präsentieren. Der Protagonist Ratonhnhaké:ton, Angehöriger der Mohawk-Indianer, kennt die europäischen Siedler zu Beginn seines Abenteuers nur aus Erzählungen und ist in der weitgehend unberührten Natur, anders als Ezio Auditore und Altaïr Ibn-La'Ahad, zunächst nur mit Herausforderungen aus der Natur vertraut, nicht jedoch mit dem Schwertkampf oder Attentaten. Entsprechend dieses neuen Spielortes muss der Spieler andere Fertigkeiten beherrschen, um in der virtuellen Welt agieren zu können, so dass die Natur, wie zuvor die Gebäude, ebenfalls eine ludische Funktion hat. Anstatt sich jedoch an Zielpersonen heranzuschleichen, ist es hier die Jagd auf Tiere, die sich zwar mit wenigen Ausnahmen nicht wehren, jedoch sehr scheu sind und den Protagonisten leicht bemerken. Dementsprechend erlernt der Spieler zu Beginn über seinen Stellvertreter das Klettern in der Natur, den Fallenbau, Anpirschen, Spuren lesen und den Umgang mit Pfeil und Bogen.

Entsprechende Ausrüstungsgegenstände und andere Arten von Technik, die von den Assassinen und weiteren Akteuren verwendet werden, bilden damit den letzten Bereich der historischen Einordnung der Spiele. Ähnlich der Gestaltung der Spielwelt, erfüllt auch Technologie eine Doppelbedeutung und kann sowohl dazu beitragen, das ausgewählte Setting zu stützen, als auch verschiedene Spielweisen zu ermöglichen. Während die Funktion der Waffen etwa in allen untersuchten Spielen ähnlich ist und sich in die Gruppen Nah- und Fernkampf einteilen lässt, unterscheiden sich die konkreten Mittel des Kampfes der Assassinen mit ihren Gegnern deutlich. Entgegen der vielen unterschiedlichen Waffen der Kreuzzüge, finden sich im Spiel nur relativ wenige wieder. Als Grund für das Vorhandensein von nur je ein bis zwei Schwerttypen je Gruppe (Kreuzfahrer, Sarazenen, Assassinen) könnte die Reduzierung des Entwicklungsaufwandes vermutet werden, da sich dies in den Nachfolgern deutlich änderte. Diese Annahme wird auch dadurch gestützt, dass nur eine geringe Zahl an unterschiedlich aussehenden Soldaten vorhanden ist, wie auf der folgenden Abbildung zu erkennen ist:

Wie das obige Bild vom Beginn von *Assassin's Creed* zeigt, gibt es zwar eine Reihe unterschiedlicher Köpfe, während die Körper beim gleichen Typ Soldat¹²⁹³ jedoch identisch sind.

.....

1293 Im Spiel werden auf Seiten der Kreuzfahrer Soldaten, Sergeanten, Hauptmänner und Templer-Agenten unterschieden, die an ihrem Aussehen zu erkennen sind. Neben den im Bild zu sehenden Templern sind außerdem Johanniter und Deutschritter im Spiel vertreten sind. Soldaten tragen weder Helm noch Kettenhemd, Sergeanten tragen ein Kettenhemd und einen leichten Helm und Hauptmänner ein Kettenhemd mit einem schweren den gesamten Kopf umschließenden Helm. Templer-Agenten ähneln letzteren, jedoch ist ihr Helm rot gefärbt und sie sind einzeln in der gesam-

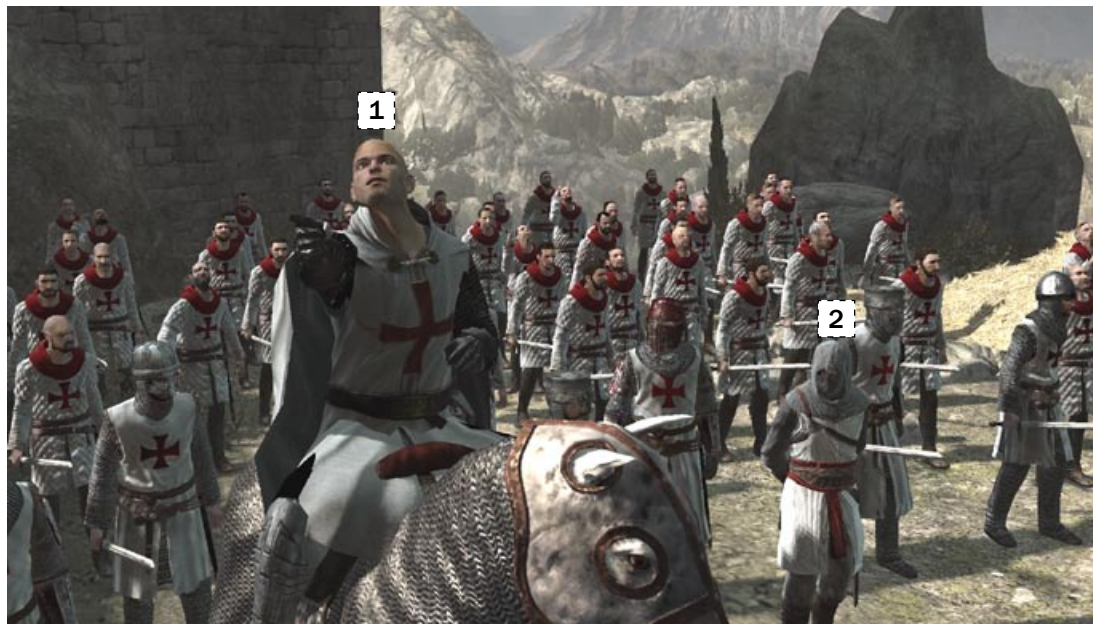


Abb. 7-4: Angriff einer Templer-Streitmacht auf die Festung Masyaf. (1) Templergrößmeister Robert de Sable. (2) Ein gefangener Assassine.

Die Schwerter und die für ihre Haltung verwendete Animation gleichen sich hingegen durchgehend. In den in der Renaissance angesiedelten Titeln der Reihe finden sich dagegen eine Vielzahl an unterschiedlichen Waffen wieder, darunter Schwerter, Rapiere, Säbel, Streithämmer und -kolben, Stangenwaffen, Messer, Dolche, eine Armbrust und verschiedene Feuerwaffen. Diese Vielzahl ist sicherlich auch dem mit *Assassin's Creed II* eingeführten Handelssystem geschuldet, das die Individualisierung der Ausrüstung des Protagonisten ermöglichte. Nachdem der erste Teil positiv aufgenommen worden war,¹²⁹⁴ lässt sich vermuten, dass ein erhöhter Entwicklungsaufwand gerechtfertigt werden konnte. Auch in *Assassin's Creed III* finden sich mit Kriegsbeilen, Keulen, Äxten, Musketen sowie Pfeil und Bogen und vielen weiteren Arten eine große Auswahl zeitspezifischer Waffen.

Neben den Waffen und weiterer historischer Alltagstechnik finden sich zahlreiche weitere Apparate, deren Konstruktion zwar nicht historisch belegt ist, aber auf bestehende Konzepte zurückgeht. Die wohl auffälligsten hiervon sind Erfindungen von Leonardo da Vinci, der für Ezio Auditore und andere Charaktere eine Vielzahl an Ausrüstungsgegenständen und Apparaten konstruiert. Zwar sind zumindest einige davon in dessen Zeichnungen überliefert, jedoch sei nach FRANK ZÖLLNER nicht zu bestätigen, ob diese tatsächlich einmal konstruiert worden sind oder lediglich Utopien blieben.¹²⁹⁵ Unabhängig davon wird der virtuelle da Vinci

.....
ten Spielwelt platziert und führen keine Patrouillen an, sondern sind in der gesamten Spielwelt anzutreffen, gleich welche Kriegspartei das jeweilige Gebiet kontrolliert. Auch die Truppen der Sarazenen sind nach ähnlichem Muster unterteilt. Ludische Bedeutungen hinter den verschiedenen Arten von Gegnern und die Gründe für ihre Gestaltung werden in den Kapiteln 7.2.3. und 7.5.1. thematisiert.

1294 Siehe der Vergleich der Bewertungen der untersuchten Titel von Spielejournalisten und Nutzern in Kapitel 7.2.4.

1295 Vgl.: Zöllner, Frank; Nathan, Johannes: Leonardo da Vinci. 1452-1519, Band II: Das zeichnerische

als Konstrukteur von unter anderem einer Flugmaschine, die in *Assassin's Creed: Brotherhood* sogar zu einem Bomber modifiziert wurde, einer umgebauten Gondel mit drehbarem Orgelgeschütz, einem Maschinengewehr sowie einem Panzer präsentiert. In da Vincis Artikel im Wiki zur Reihe wird impliziert, dass ein im Verlauf der Erinnerung „Play Along“ von Ezio erbeuteter Apple of Eden als Inspiration für da Vinci gedient haben könnte.¹²⁹⁶ Unabhängig vom Einfluss dieses Artefakts wird da Vinci als ein Genie präsentiert, der neben seinem künstlerischen und wissenschaftlichen Wirken in der Lage ist, Informationen zu kodieren und verschlüsselte Dokumente lesbar zu machen. Dadurch wird es ihm in *Assassin's Creed II* möglich, Altaïrs Kodex zu entschlüsseln und die darin beschriebenen Ausrüstungsgegenstände zu bauen.

In *Assassin's Creed III* wurden neben dem Kampf zu Land erstmals auch Seeschlachten als neuer Spielmodus ergänzt. In der Folge finden sich neben den bis dahin etablierten technischen Möglichkeiten auch Themen der Seefahrt als virtuelle Nachbildungen wieder. Hierzu finden sich in den Städten Werften, in denen im Bau befindliche Schiffe und zahlreiche Arbeiter bei diversen handwerklichen Tätigkeiten zu beobachten sind. Prominenter und Teil von sowohl Erzählung als auch Gameplay ist zudem die Brig *Aquila*, die als Kriegsschiff der Assassinen nicht nur repariert, sondern sogar ausgebaut werden kann. Hierbei wurde jedoch weitgehend auf eine akkurate Nachbildung der Seekriegsführung zu Gunsten leicht zu erlernender Schlachten verzichtet, so dass ein in der Realität relativ kleiner Schiffstyp trotzdem mit 60 Kanonen eine ähnlich schwere Bewaffnung an Bord hatte, wie die deutlich größeren Linienschiffe der dritten Klasse.¹²⁹⁷ Auch hohe Wendigkeit und bedingtes Segeln gegen den Wind sind möglich, so dass vermutet werden kann, dass hierbei in erster Linie ein neuer Spielmodus erprobt werden soll.

Neben diesen sehr spezifischen Bezügen auf Vergangenes fällt jedoch auch auf, dass andere Aspekte der Geschichte deutlich weniger behandelt werden. Dies trifft im Besonderen auf die Bereiche Kultur und Gesellschaft zu, die lediglich dann thematisiert werden, wenn eine Relevanz für die Erzählung besteht. Wandert Altaïr durch einige Stadtteile von Akkon, so sieht er Menschen, die durch Hunger und Krankheit geschwächt sind, was auf die langen Belage-

.....
Werk (Leonardo da Vinci, 1452 - 1519), Köln 2011, S. 620. Ferner: Abb. 576 (Boot mit Geschütz), 579 (Panzer) und 596 (Flugmaschine). Der im Spiel gezeigte Vorläufer eines Maschinengewehrs, eine Art senkrecht gestelltes Orgelgeschütz mit kreisförmig abgehenden Läufen, erlaubte es einzelne Schüsse in schneller Folge abzugeben ohne nachladen zu müssen, ließ sich dagegen nicht da Vinci zuordnen. Es könnte allerdings von seinen Zeichnungen zu Orgelgeschützen inspiriert sein. Ebd., Abb. 566.

1296 Im Spieljahr 1488 hat er kurz Zugriff auf diesen, also einige Jahre bevor er die genannten Kriegsmaschinen für die Borgia konstruiert. Vgl.: Assassin's Creed Wiki: s.v. „Leonardo da Vinci“, online: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Leonardo>.

1297 Zu den Klassen und Merkmalen der Kriegsschiffe der Royal Navy des 18. Jahrhunderts: Archibald, Edward Hunter Holmes: *The Fighting Ship in the Royal Navy*. AD 897 - 1984, Poole 1984, S. 25-64.

rungen durch Kreuzfahrer zurückgeführt wird. Auch Verarmung in Folge hoher Steuern der Herrschenden oder die Ausbeutung der Schwachen werden mehrfach angesprochen. Gleichzeitig bleiben solche und ähnliche Darstellungen zum Alltag der Menschen oberflächlich und werden wesentlich erwähnt, um Handlungsmotive verschiedener Akteure zu begründen. Indem Erklärungen zu den Hintergründen ausbleiben und das Gezeigte stark auf das Verhalten Einzelner zugespitzt wird, erhalten Spieler kaum Einblicke in die Ursachen sozialer Gegebenheiten abseits der vornehmlich visuellen Darstellung in unterschiedlichen Stadtvierteln.

Dieses Muster für die Behandlung der sozialen und kulturellen Hintergründe der historischen Settings setzt sich auch in der Trilogie um Ezio Auditore grundsätzlich fort. Anders als zuvor, unterliegt es jedoch bereits einem ersten graduellen Wandel, der sich in den Nachfolgern weiter verstärkt. Zwar ist der Blick auf die Ereignisse ebenfalls stark auf das Wirken der Machteliten und die Rolle der Templer fokussiert, jedoch erhält der Spieler gleichzeitig eine ganze Reihe von Zusatzinformationen, die für das unmittelbare Gameplay ohne Bedeutung sind, dafür aber die Spielwelt kontextualisieren. Zahlreiche Nebenaufträge tragen dazu bei, in denen die Assassinen als eine Kraft für positive Entwicklungen präsentiert werden, indem sie als Helfer auftreten. Auch Angaben in den Datenbanken der Spiele erlauben dem Spieler sich zumindest einige Hintergründe zu erschließen. Zwar sind diese Beiträge bisweilen wenig wissenschaftlich, sondern eher anekdotenhaft geschrieben, jedoch sie im Vergleich zum ersten Teil der Reihe, dem eine solche Datenbank fehlte, deutlich mehr Einblicke in die besuchten Milieus.

Wie das Bild zeigt, das sich in vergleichbarer Form auch bei den Nachfolgern findet, sind in den Datenbankeinträgen bis zu drei Arten von Inhalten enthalten: Ein Bild zum Thema des Eintrags, eine knappe Beschreibung und zudem meist ein Kommentar von Assassinen der Gegenwart, die als Verbündete von Desmond Miles fungieren. In der Regel sind dies Rebecca Crane oder Shaun Hastings, die neben der allgemeinen Beschreibung des Themas oft eine unmittelbare Bedeutung für die Erlebnisse im Animus – und damit Hinweise für das Gameplay – beisteuern. Im Fall der Kurtisanen erfährt der Nutzer, wie diese in der Spielwelt aussehen und welche Funktionen sie haben, nämlich als bewegliches Versteck für den Protagonisten und als Mittel der Ablenkung von Wachen zu dienen, so dass sich Ezio unbemerkt in bewachte Gegenden einschleichen kann. Gleichzeitig erfährt der Spieler etwas, das zum Bereich der Gender-Studies zu zählen wäre, nämlich einige Betätigungsfelder von Frauen im 15. Jahrhundert und den Reaktionen der Gesellschaft auf sie. Diese zusätzlichen Informationen werden insbesondere im letzten der behandelten Titel vertieft und fanden zudem verstärkt Einfluss in das Gameplay und die Erzählungen, wohl um den Native American Ratonnhaké:ton zu charakterisieren.

Da dieser als neuer Protagonist eingeführt wird, werden eine ganze Reihe von Informatio-

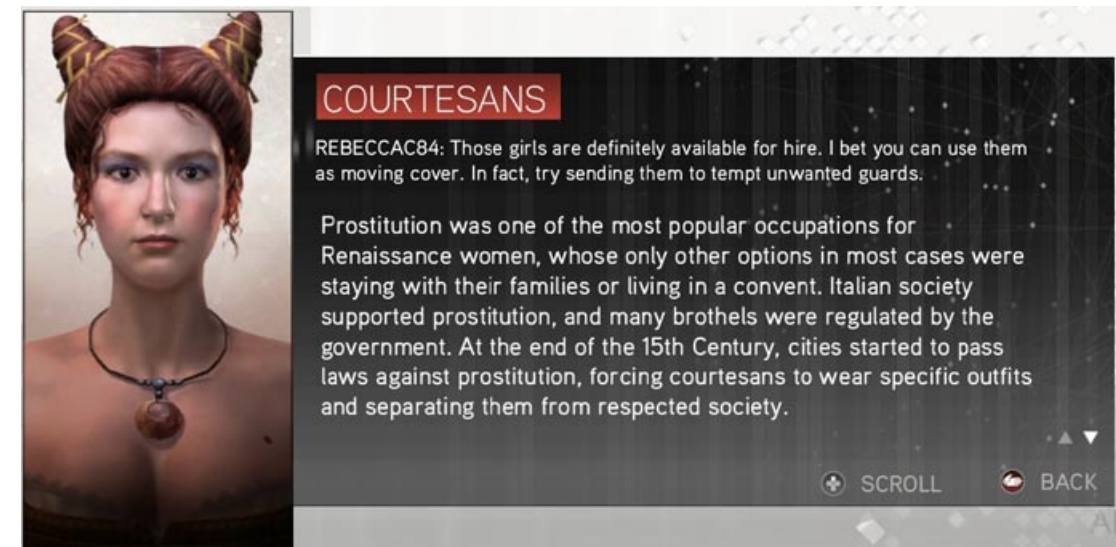


Abb. 7-5: Ein Datenbankeintrag von *Assassin's Creed II*.

nen über die amerikanischen Ureinwohner präsentiert, die durch das wechselnde Verhältnis zu den Siedlern wesentlich stärker kontextualisiert werden, als vergleichbare Themen in den anderen Spielen zuvor. Indem der Protagonist letztlich sein Volk schützen möchte, wird Einiges über dessen Kultur und Bräuche vermittelt, die von dem immer stärkeren Vordringen der Siedler bedroht sind. Auch erfährt der Spieler Vieles über die Lebensbedingungen der Siedler, ihre Werte und die mit der Unabhängigkeit von Großbritannien verfolgten Ziele, so dass im letzten untersuchten Teil der Reihe gleichzeitig das vielschichtigste Bild eines historischen Zeitraums präsentiert wird.

Aus den Ausführungen ergibt sich, dass Geschichtsthemen in der *Assassin's Creed*-Reihe einerseits praktisch omnipräsent sind, gleichzeitig jedoch auf eine Art inszeniert werden, die sich sowohl von klassischen Medien als auch Bildungsangeboten unterscheidet. Der Hauptgrund hierfür kann in der Interaktivität gesehen werden, die es vielfach erforderlich macht, dass jene Themen nicht nur audiovisuell präsentiert, sondern auch mit einer konkreten ludischen Bedeutung unterlegt werden, die sich in das Setting der Spiele einfügt. Anschaulich zeigte sich dies etwa bei Leonardo da Vincis Kriegsmaschinen, die in einschlägigen Werken¹²⁹⁸ abgebildet sind. Da Vincis Arbeit für Cesare Borgia von 1502–1503, für den er als Berater und Ingenieur arbeitete,¹²⁹⁹ wird in *Brotherhood* aufgegriffen. Hier sind es Borgias militärische Ambitionen in Italien, die Ezio Auditore die Prototypen der Maschinen zerstören lässt, um den Antagonisten Borgia militärisch zu schwächen. Die Umdeutung der Beziehungen zwischen Akteuren, um die Protagonisten der Spiele berücksichtigen zu können und die Zugehörigkeit historischer Persönlichkeiten zu den Assassinen oder Templern narrativ zu erklären, können ebenfalls als wichtige Bausteine der Erzählungen des Fallbeispiels angesehen werden.

.....

1298 Vgl.: Zöllner, Frank: Leonardo da Vinci. 1452-1519, Band I: Sämtliche Gemälde, Köln 2012.

1299 Zöllner; Nathan: Leonardo da Vinci. Das zeichnerische Werk, S. 620.

Ohne dabei Verlauf und Ausgang historischer Ereignisse gravierend zu verändern, entstehen so narrative und ludische Freiräume, die Realität mit Fiktion einerseits in packender Form verbinden und gleichzeitig zu einem hohen Wiedererkennungswert der Reihe beitragen.

7.2.3. Verortung in Gedächtnissen und Erinnerungskultur

Nachdem die in den Spielen vorhandenen Geschichtsbezüge thematisiert worden sind, die dazu beitragen, ein Setting neben der erzählerischen auch auf der ludischen Ebene zu verorten, soll in diesem Kapitel zu untersucht werden wie diese mit der medialen Erinnerung in Beziehung stehen. Zum thematischen Einstieg erfolgt ein Rückgriff auf die im Methodenteil zitierten PIEFKE und MARKOWITSCH¹³⁰⁰ mit ihren fünf Gedächtnisarten. Diese lassen sich auch in den Historienspielen der *Assassin's Creed*-Reihe beobachten und zeigen die verschiedenen Formen auf, über die Informationen abgerufen und interpretiert werden können. Die Ausführungen zu diesem Aspekt bilden den ersten Einstieg in die Frage, wie sich die im Fallbeispiel präsentierten Geschichtsbezüge in die Erinnerungskultur einfügen.

Das erstgenannte motorische Gedächtnis ist über die Steuerung der Spiele präsent. Um sie bedienen zu können und dabei mit dem System zu interagieren, ist es erforderlich, sich eine Reihe von Befehlen zu merken, die über die Eingabegeräte, im Fall der PC-Version meist über Tastatur und Maus, im Fall von Konsolen das Gamepad, eingegeben werden. Da abgesehen von den #Cut Scenes fast permanent Eingaben erforderlich sind, kann es als sicher angenommen werden, dass Nutzer nach einiger Zeit nicht mehr überlegen, welche Taste sie für die Ausführung einer Handlung drücken müssen, sondern sich nur noch auf die notwendige Handlung konzentrieren. Der Akt der Bedienung erfolgt dann intuitiv, wodurch die Voraussetzung für einen stärkeren Fokus auf die virtuelle Welt und den Eintritt eines Flows möglich werden.

Das zweite Primingsystem ist dann präsent, wenn die Bedeutung von nicht vollständig sichtbaren Objekten erkannt werden soll. Dies geschieht insbesondere dann, wenn die Spielwelt navigiert wird und kleine Hinweise bereits ausreichen, um Gefahren zu erkennen. Beispiele wären die über einem Zaun aufragenden Musketen von Soldaten oder akustische Hinweise in Form von Stimmen oder den in *Assassin's Creed III* oft präsenten Trommlern, die bereits aus einiger Entfernung zu hören sind. In diesen und vielen weiteren Fällen lösen damit jene kleinen Hinweise eine weitergehende Assoziation aus, die es ermöglicht die Spielwelt und ihre Inhalte grundlegend zu begreifen, auch wenn sie noch nicht vollständig aufgedeckt worden ist. Dies versetzt den Spieler in die Lage die Umwelt um seinen Stellvertreter zu begreifen und auf Basis dieses konstanten Informationsflusses zu handeln.

.....
1300 Piefke; Markowitsch: Neuroanatomische und neurofunktionale Grundlagen von Gedächtnis.

Das dritte perzeptuelle Gedächtnis knüpft hieran an und steht häufig in enger Beziehung mit dem vierten Wissenssystem. Um beim Beispiel der Soldaten zu bleiben, folgt nach der Erkennung einer möglichen Gefahrenquelle für den Protagonisten eine weitere Ergänzung der vorhandenen Informationen über den Abruf von Wissen über das Aussehen unterschiedlicher Typen von Soldaten. Die stattfindende Identifikation unterschiedlicher Arten von Gegnern, die sich über markante Details bei ihren Uniformen klar unterscheiden lassen, kann als essentiell für die erfolgreiche Auseinandersetzung mit ihnen angesehen werden, da jede Art in der Spielmechanik mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen belegt ist. Das folgende Beispiel aus *Assassin's Creed III* zeigt diese visuellen Unterschiede anschaulich.

Durch die Uniformierung und die Einheitlichkeit der Soldaten wird es dem Spieler möglich, durch visuelle Hinweise Informationen aus dem Gedächtnis abzurufen. Sieht er etwa kräftig gebaute Soldaten im Kilt, so weist sie dies als Grenadiere aus. Neben der exklusiven Fähigkeit Handgranaten zu werfen, hindern sie den Protagonisten zudem daran sie im Kampf zu ergreifen und wegzustoßen, was bei den meisten anderen Arten von Soldaten möglich ist. Auch können sie einen besonders starken Angriff mit einer oft mitgeführten Axt ausführen. Hat der Spieler die Fertigkeiten der einzelnen Arten von Soldaten erkannt, so wird er in die Lage versetzt die Typen zu bestimmen und sein Vorgehen zu planen. Durch die vielen Kämpfe im Spielverlauf kann dieser Lernprozess und das stattfindende Zusammenspiel dieser beiden Gedächtnisarten sogar als notwendig angesehen werden, da unvorsichtiges Vorgehen über #Feedbacks verdeutlicht und bestraft wird: Der Protagonist stirbt häufig. Erprobt er dagegen gezielt Strategien gegen die einzelnen Arten von Gegnern, so kann er weitere Faktoren erkennen, die ebenfalls Einfluss auf die Kampfmechaniken der Spiele haben und seine Erfolgsaussichten mit der Zeit drastisch erhöhen.

Das episodische Gedächtnis erlaubt es dagegen, das über viele Stunden stattfindende Spielerlebnis mit seinen unzähligen narrativen und ludischen Inhalten in eine nacherzählbare Form zu bringen. Im Fall von *Assassin's Creed* wird dies einerseits durch die vorhandene Spielstruktur mit ihren Erinnerungssequenzen begünstigt, andererseits jedoch auch durch die menschliche Fähigkeit zu einer solchen Nacherzählung, da nur geringe Teile in einer vorgegeben Chronologie stehen. Obwohl die Erinnerungen in einer progressiven Struktur zueinander stehen, sind die Spiele insgesamt emergent, da der Spieler selbst entscheiden kann, wann er eine neue Erinnerung beginnt und die Spielwelten zudem in aller Regel frei erkunden kann. Auch kann er innerhalb dieser oft selbst wählen, wie er vorgeht, solange er die zu erfüllenden Aufgaben erfolgreich absolviert. Die hierbei möglich werdenden Erzählungen über Erlebnisse in interaktiven Welten sind dadurch sehr individuell und besitzen damit viele Gemeinsamkeiten mit persönlichen Erinnerungen, die Menschen in der realen Welt machen und ihnen erlauben, über ihr Leben zu erzählen. Neben der Reflexion des eigenen Handelns



Abb. 7-6: Visuelle Gestaltung als Unterscheidungskriterium für NPC-Fähigkeiten. Britische Soldaten patrouillieren durch New York: (1) Trommler, (2) Späher, (3) Einfacher Soldat, (4) Grenadier, (5) Offizier. Nicht zu sehen sind Jäger, die stärksten Soldaten im Spiel, die nicht in Gruppen auftreten.

und der erlebten virtuellen Abenteuer bieten jene Erinnerungen außerdem die Möglichkeit für einen Austausch mit anderen Spielern, etwa in Form einer Diskussion über alternative Lösungswege.

Wie diese knappe Anwendung der fünf Gedächtnisarten nach PIEFKE und MARKOWITSCH auf das Fallbeispiel bereits zeigt, findet auch ohne die Einbeziehung von historischen Themen ein umfangreicher Rückgriff auf im Gedächtnis gespeicherte Informationen statt. Diese können als essentiell dafür angesehen werden, um die Spiele bedienen, sich in ihnen zurechtzufinden und Erfolge erzielen zu können. Wird berücksichtigt, dass sich viele Spiele gemeinsame Muster teilen, in den Methodenteilen wurden unter anderem Erzählstrukturen, Genreigenschaften, zu erfüllende Aufgaben und Handlungsanforderungen genannt, so entsteht der Rückgriff nicht nur aus dem, was in einem einzelnen Spiel erlernt wurde, sondern vertieft sich mit der Zeit zu einer ganzen Sammlung an Kenntnissen über das Medium.

Ähnlich wie in zahlreichen Situationen des Alltags, bilden diese Informationen nicht einfach nur abrufbare Fakten, sondern führen durch die wiederholte Auseinandersetzung mit ihnen über einen längeren Zeitraum außerdem dazu, dass Bezugspunkte zwischen den verschiedenen Gedächtnissen identifizierbar werden. Diese erlauben es über einzelne Spiele hinaus zu blicken und die inszenierte Realität mit weiteren Informationen zu verknüpfen und dadurch zu wichtigen Erkenntnissen über präsente Kontexte und das Medium insgesamt zu gelangen. Zu nennen sind unter anderem mögliche Gründe für die Wahl eines Themas, inhaltlicher Schwerpunkte oder die Weiterentwicklung von Fortsetzungen, durch #Feedbacks von Nutzern und Kritikern. Auch Abgrenzungen von vergleichbaren Titeln auf dem Markt, deuten an

wie das Werk von übergeordneten Faktoren geprägt wird, werden jedoch erst gewahrt, wenn entsprechend umfangreiche Informationen miteinander in Beziehung gebracht werden.

Auch in Bezug auf die in Historienspielen präsentierten Geschichtsbilder kann von einem solchen Prozess gesprochen werden, jedoch mit dem Unterschied, dass Informationen hierbei in der Regel nicht aus Momenten stammen, denen die heutigen Generationen selbst beiwohnten, sondern die ihnen medial vermittelt worden sind. Wie BENDER richtig darstellt, bietet es sich bei Historienspielen deshalb an, insbesondere das kulturelle Gedächtnis in den Blick zu nehmen.¹³⁰¹ Durch die zeitliche und lokale Distanz der drei präsentierten historischen Zeiträume, um 1200 in Palästina, um 1500 in Italien und Konstantinopel sowie das späte 18. Jahrhundert in Nordamerika, findet sich in den untersuchten Titeln der *Assassin's Creed*-Reihe eine Vergangenheit, die lediglich über mediale Reproduktionen präsent bleibt.

Im Fall des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges scheint darüber hinaus das kollektive Gedächtnis relevant, da dieses Ereignis nicht nur die größte zeitliche Nähe aller untersuchten Titel zur Gegenwart hat, sondern durch seine weitreichende Bedeutung für die US-amerikanische Geschichtsschreibung, die Gründungszeit des Landes, auch jenseits der Medien in Festen, Denkmälern und weiteren erinnerungskulturellen Formen in der Gegenwart lebendig gehalten wird.¹³⁰² Die Darstellungen in *Assassin's Creed III* treten hierbei auch deswegen in Konkurrenz zum kollektiven Gedächtnis, weil die Perspektive des Protagonisten bei den weniger beachteten Native Americans angelegt ist, statt bei Briten oder Kolonisten. Durch die Nutzung des Spiels erfolgt somit eine spielerische Vermittlung Geschichtsbildern, die vorhandene nicht verdrängt, sondern vielmehr um eine weitere Perspektive ergänzt und damit das Potential für eine umfassendere Auseinandersetzung mit dem historischen Zeitraum bietet.

Neben der zeitlichen Nähe zur Gegenwart kann außerdem gerade auch der Umfang der Inszenierung des Ereignisses in *Assassin's Creed III* als wichtiger Unterschied zu seinen Vorgängern angesehen werden. Obwohl die Spielwelten prächtig inszeniert sind und lebendig wirken und damit einen wirkmächtigen Beitrag zur Immersion in das Geschehen leisten, dies wird in den Ausführungen zu den Säulen zwei und drei näher erläutert werden, fehlt in den meisten untersuchten Titeln eine längerfristige Einbindung der Protagonisten in konkrete historische Entwicklungen. Liegt dies im ersten Teil daran, dass sich die Erzählung nur über drei Monate erstreckt und somit nur einen kleinen Teil des Dritten Kreuzzuges begleitet, so werden bei den jahrzehntelangen Abenteuern des Ezio Auditore Momente der Geschichte in Italien und Konstantinopel durch Umdeutungen miteinander verknüpft. Hierzu zählen unter anderem die Pazzi-Verschwörung, die militärischen Ziele Cesare Borgia in Italien und

1301 Vgl.: Bender: Virtuelles Erinnern, S. 18–21.

1302 Einen Überblick bietet: McDonnell, Michael A.; Corbould, Clare; Clarke, Frances M.; Brundage, W. Fitzhugh (Hg.): Remembering the Revolution. Memory, History, and Nation Making from Independence to the Civil War (Public history in historical perspective), Amherst 2013.

Versuche der Rückkehr zu einem byzantinischen Reich. Die beobachtete Verschmelzung der Vergangenheit mit Bezügen auf Verschwörungstheorien erläutert JADE RAYMOND in Bezug auf den ersten Teil der Reihe wie folgt:

„Assassins' Creed is a speculative fiction and it's a fun genre to work in. By grounding a story in reality, you increase its credibility. Suspension of disbelief becomes easier because it's happening in our world. You're exploring cities that still exist today – encountering famous individuals whose names everyone knows – witnessing battles that really occurred. At the same time, because our setting is far removed in time (this is nearly 1000 years ago), there's plenty of freedom to take a revisionist approach, tweak people's personalities and motivations.“¹³⁰³

Dieses Muster der Umdeutung der Motive und Persönlichkeiten von bekannten historischen Akteuren setzt sich auch in den Nachfolgern fort und findet besonders unter Auditoren eine starke Ausprägung. Als Ausgangspunkt können nicht etwa die Assassinen, sondern die Temppler angesehen werden, deren Versuche der Einflussnahme auf Gesellschaft, Politik, Militär und Kirche als verbindendes Element der Reihe bis in die Spiel-Gegenwart anzusehen sind. Durch die im Gegensatz zum ersten Teil wiederkehrenden und umfangreich charakterisierten Vertreter der Borgia-Familie in *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* greifen die #Entwickler der Spiele damit über andere Medien etablierte populäre Vorstellungen auf. Insbesondere Rodrigo Borgia bzw. Alexander VI. und sein Sohn Cesare erscheinen als extreme Vertreter von Machtmenschen der Renaissance, die ihre Ziele mithilfe von Geld, Intrigen und offener Gewalt zu erreichen suchen.

Der Fokus auf konkrete Akteure und ihrer Rolle innerhalb der historischen Umgebung fällt neben den prächtigen Spielwelten besonders auf. Im Vergleich mit den zeitnah zu den Spielen veröffentlichten Serien und Filmen über die Borgia¹³⁰⁴ kann davon ausgegangen werden, dass diese nicht nur einen Einfluss auf die dramaturgische Gestaltung der Figuren und der Handlung der Spiele gehabt haben. Gleichzeitig fand jedoch eine für viele digitale Spiele typische Verengung des Blickfeldes auf ihr Wirken statt, bei der lediglich jene Entscheidungen gezeigt werden, die für den Protagonisten Ezio und seine Verbündeten direkt relevant sind. Hierzu zählen von den Borgia begangene Verbrechen, als auch ihre politischen wie militärischen Verbündeten, wenn es diese zu besiegen gilt. Auch auf Seiten der Unterstützer der Protagonisten finden sich unter anderem mit Lorenzo di' Medici, Caterina Sforza, Niccolò Machiavelli und Leonardo da Vinci eine Reihe sehr bekannter Akteure der damaligen Zeit, deren Motive und Handlungen ebenfalls stark auf Ezios Rolle in der Erzählung zugeschnitten worden sind.

In *Assassin's Creed III* gestaltet sich die Einbeziehung der historischen Voraussetzungen

.....
1303 Zitat in: Interview zwischen Magy Seif El-Nasr mit Jade Raymond. Zitiert nach: El-Nasr; Al-Saati; Niedenthal; Milam: *Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read*, S. 6f.

1304 So entstanden neben zahlreichen Büchern und Dokumentationen auch mehrere Serien und Filme über die Familie. Insbesondere bei dem spanisch-italienischen Film *Los Borgia* (2006) sowie den Miniserien *Borgia* (2011–2014) und *The Borgia* (2011–2013) kann durch ihre zeitliche Nähe ein Einfluss auf die Spiele (2010, 2011) bzw. von den Spielen auf die Serien zugeschrieben werden.

dagegen etwas anders. Während auch hier zahlreiche Akteure präsent sind, welche in positiver, negativer oder neutraler Beziehung zu Ratonhnhaké:ton stehen, wird dem rahmenden Konflikt um den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und seiner Vorgeschichte deutlich mehr Raum gegeben. Als Angehöriger des Mohawk-Stammes Kanien'kehá:ka erlebt der Spieler über seinen Stellvertreter die Entwicklungen im Krieg, an dem er auf Seite der 13 Kolonien aktiv ist und mit zahlreichen historischen Persönlichkeiten interagiert. Neben der Darstellung der Auswirkungen des Konflikts und des wechselvollen Verhältnisses der Native Americans zu den Briten und Kolonisten stellt auch der wesentlich geringere Einfluss der Temppler gegenüber früheren Schauplätzen der Reihe einen wichtigen Unterschied dar.

Obwohl unter anderem mit den hohen Offizieren Charles Lee, Nicholas Biddle, John Pitcairn, dem Surgeon General Benjamin Church und William Johnson auch in diesem Teil der Reihe einflussreiche Persönlichkeiten den Tempplern angehören, besitzt keine von ihnen eine den Großmeistern der Kreuzfahrerheere oder den Borgia vergleichbare Macht. Wohl aus diesem Grund gestaltet sich auch die Gestaltung der Geschichtsbilder im Spiel anders als zuvor. Indem es wesentlich weniger Attentatsziele und Unterstützer des Protagonisten gibt, das Spiel jedoch das umfangreichste ist, werden die präsenten Figuren der Handlung deutlich umfassender erläutert. Ein zentraler Teil dieser ist ihre Einbettung in den Konflikt und seine Vorgeschichte, so dass der Spieler nicht nur eine eher allgemeine Kenntnis der Attentatsziele erhält, sondern näher verstehen kann, welche Rolle diesen im übergeordneten Konflikt zukommt und wie ihr Tod nicht nur die Temppler, sondern auch den Krieg beeinflussen wird. Die Folge hiervon ist die mit Abstand umfangreichste Einbettung der Erzählung in den historischen Kontext.

Diese wird zudem dadurch verstärkt, dass Ratonhnhaké:ton außerhalb des Konfliktes steht und mit seinem Mentor Achilles Davenport wie auch verschiedenen weiteren Figuren, darunter seinem Vater, dem Temppler-Großmeister Haytham Kenway, mehrfach über aktuelle Entwicklungen und die Motive der Beteiligten diskutiert. Dies kann sich außerdem in der Spiel-Gegenwart fortsetzen, wenn Shaun Hastings von Desmond Miles in optionalen Dialogen angesprochen wird und ebenfalls über das im Animus Erlebte diskutiert. Im Gegensatz zu den meisten Figuren der Spiel-Vergangenheit, die den Kolonisten, Assassinen oder Tempplern angehören, übernimmt Hastings die Rolle eines britischen Historikers. Aus dieser Rolle ordnet er die Vergangenheit nicht nur im Rückblick und damit in Kenntnis des Ausgangs des im Animus noch nicht entschiedenen Konfliktes ein. Er ergänzt darüber hinaus eine grundlegend multiperspektivische Sichtweise, indem er das Verhalten der Kolonisten aus Sicht eines Briten bewertet, etwas das in der Spiel-Vergangenheit kaum geschieht, da der Protagonist nur wenig mit Briten zu tun hat.

Trotz dieses starken Fokus auf Ereignissen und dem Handeln ausgewählter Akteure erschöp-

fen sich Geschichtsrepräsentationen jedoch bei weitem nicht an ihnen. Da der Erzählung in den Fallbeispielen, wie auch Historienspielen allgemein, ein wichtiger Anteil dabei zukommt Inhalte zu verorten und zu kontextualisieren, bietet es sich an, ERLLS *Rhetorik des kollektiven Gedächtnisses*, als Ausgangspunkt zu verwenden, um präsen- te Ansätze zur Inszenierung von Geschichte zu betrachten.¹³⁰⁵

Durch besondere Art der Inszenierung von Geschichte in der *Assassin's Creed*-Reihe – die vermeintliche Präsenz genetischer Erinnerungen in allen Menschen, die per Animus abgerufen werden können – ist der erfahrungshafte Modus von großer Bedeutung. Da in den meisten Titeln genau begründet wird, warum die jeweilige Zeit im Animus nacherlebt werden muss, besitzt er sinnstiftende Bedeutung für die Erzählung der Spiel-Gegenwart. In den untersuchten Fallbeispielen handelt es sich ausnahmslos um die Gewinnung von Erkenntnissen zur Ersten Zivilisation und ihren Artefakten, den Pieces of Eden, sowie zu möglichen Wegen der Abwendung der bevorstehenden globalen Katastrophe. Da diese Informationen nicht direkt abrufbar seien, müsse der Nutzer des Animus, hier Desmond Miles, jeweils eine ganze Reihe von Erfahrungen seiner Vorfahren durchleben, bevor das Gesuchte „freigeschaltet“ wird. Diese chronologischen Episoden der Vorfahren, die ihrerseits durch die Behandlung von bekannten historischen Ereignissen an das kollektive Gedächtnis anknüpfen, stellen somit das erinnerungskulturelle Fundament der Spiele dar, das drei verschiedene ohne direkte Beziehung zueinander stehende Protagonisten der Spiel-Vergangenheit miteinander verbindet.

Im Verlauf der Spiele wird viele Male ausdrücklich betont, dass das im Animus Gezeigte dem entspreche, wie es sich damals tatsächlich zugetragen habe.¹³⁰⁶ Diese Behauptungen, wie auch die vorhandenen Datenbanken mit Zusatzinformationen über viele Inhalte, unterstützen das zentrale Angebot der Spiele: Geschichte lasse sich mithilfe von Technologie unmittelbar aus Sicht von Augenzeugen nacherleben anstatt sie lediglich aus vorhandenen Quellen nachzuerzählen. Eng verbunden mit dieser implizierten Authentizität der Darstellungen ist jedoch die von RAYMOND genannte Anpassung von Persönlichkeiten und Motiven vieler Akteure sowie die Ergänzung des fiktiven Konfliktes zwischen Assassinen und Templern. Diese das Spielerlebnis und die Immersion prägende Inszenierung von Geschichte ist somit mit etablierten kontrafaktischen Themen vermengt, die in dem zuvor beschriebenen historischen Rahmen der Spiele nahtlos aufgehen und sich vielfach ohne Fachkenntnisse nicht klar trennen lassen. Neben der Narration der Spiele, finden sich gerade auch ludische Inhalte, die zu der Illusion beitragen, dass die bekannte Geschichte das Ergebnis eines Konflikts zwischen „guten Assassinen“ und „bösen Templern“ ist. Besonders anschaulich wird dies über zahlrei-

.....
1305 Vgl.: Erll: Kollektives Gedächtnis, S. 191–212.

1306 Siehe unter anderem die in Kapitel 7 zitierte Diskussion zwischen Warren Vidic und Desmond Miles zur Authentizität der Darstellungen und der Kommentar von William Miles im Intro von Assassin's Creed III.

che in historische Quellen verdeutlicht, in die Einflussnahmen der Templer und Assassinen hineinmontiert worden sind.

Besonders prägnant erscheinen die aufdeckbaren vermeintlichen Einflussnahmen nicht nur wegen der fehlenden Trennbarkeit zu historisch verbürgten Inhalten, sondern insbesondere wegen der Einbeziehung von oft sehr bekannten Quellen und Akteuren. Mit ihrer Hilfe untermauern die Historienspiele die in ihnen präsentierte die Vorstellung von Geheimorganisationen, die scheinbar seit Jahrhunderten die Weltgeschichte entscheidend mitgeprägt hat. Diese Rückgriffe auf populäre Verschwörungstheorien trägt dazu bei die Antagonisten der Spiele als sehr einflussreich und skrupellos zu skizzieren und deshalb ihre Bekämpfung durch die Assassinen zu legitimieren. In ERLLS Formen der Gedächtnisrhetorik entspricht dies der monumentalen Form.¹³⁰⁷

Die gezeigten Beispiele für Einflussnahmen von Templern ergänzen sich mit jenen der jeweils aktuellen Erzählung zu einem Gesamtbild, so dass die von ALEIDA ASSMANN genannte Definition von kulturellen Monumenten vielfach erfüllt werden.¹³⁰⁸ Auch wenn es sich um fiktionale Ergänzungen handelt, da entsprechende Einflussnahmen der Templer und ihre Bekämpfung durch die Assassinen in der Realität nie stattgefunden haben, so konstruieren die Darstellungen von den beiden Organisationen einen wichtigen Sinnzusammenhang für ihre Handlungen, sowohl in der Spiel-Vergangenheit wie auch der Spiel-Gegenwart. Erlaubt es dieser, die Positionen der einzelnen Akteure zu begreifen, und damit auch die der vom Spieler gesteuerten Protagonisten, so transportiert er durch die Verwendung von bekannten Symbolen ebenfalls Bedeutungen. Trägt Ezio Auditore etwa maßgeblich dazu bei, Cesare Borgia zu stoppen, bevor er seine Pläne der Eroberung Italiens umsetzen kann, so verhindert Ratonhnhaké:ton Sabotageversuche der Briten und Templer an den Unabhängigkeitsbestrebungen der Dreizehn Kolonien, was eine Vorstellung für den Spieler transportiert, selbst zur bekannten Entwicklung der Geschichte beigetragen zu haben.

Weitere Monumente werden in Form der Pieces of Eden präsentiert. Ist ihre unmittelbare Nutzung innerhalb der Spiele auf kurze Momente beschränkt, so finden sich in zahlreichen Dokumenten innerhalb der Spielwelt, wie auch in Dialogen, Aufgaben und Rätseln Verweise auf ihre enorme Macht und historische Bedeutung. Nach einem ähnlichen Muster wie zuvor bei den Templern, nehmen diese Artefakte die Gestalt von sehr bekannten Symbolen aus der Geschichte an, insbesondere von Reichsapfel, Zepter bzw. Stab und Schwert. Indem, wie bei dem obigen Bildrätsel, eine Umdeutung der Symbole vorgenommen wird, präsentieren die Darstellungen in den Spielen Erklärungen für die Erfolge bedeutender Heerführer, Herrscher und Erfinder sowie wiederkehrende Symbole in vielen antiken Mythen. In diesem Erklä-

.....
1307 Siehe Kapitel 2.4.

1308 Vgl.: Assmann: Kultur als Lebenswerk und Monument, S. 11–25.



Abb. 7-7: Ergänzte Einflussnahmen von Assassinen und Templern in historischen Bildern. (1) Historisches Foto von Buzz Aldrin bei der Apollo 11 Mondmission. (2) Screenshot aus Glyph 10 von *Assassin's Creed II*. Per kleinem Negativfilter müssen Templar-Symbole im Bildrätsel entdeckt werden: Ein Templar-Kreuz und das Logo von des Templar-Konzerns Abstergo Industries. (3) Emanuel Leutze: *Washington Crossing the Delaware*, Öl auf Leinwand, 1857. (4) Motiv aus der Vermarktung von *Assassin's Creed III* mit ergänztem Protagonisten an der Seite Washingtons.

rungsmodell sind es die Werke der Ersten Zivilisation, welche die Jahrtausende überdauert haben und viele Male in den Besitz der Menschen gelangt sind, die damit zu für ihre Zeit enormen Leistungen befähigt worden sind, so dass neben der narrativen Erläuterung zur Macht der Artefakte auch viele Beispiele präsentiert werden.¹³⁰⁹

Gemein ist diesen fiktionalen Ergänzungen, dass die Umdeutung der bekannten Geschichte über Rückgriffe auf das kulturelle Gedächtnis erfolgt. Im monumentalen Modus geschieht die Vermittlung entsprechender Kontexte nach ERLl oft über einen allwissenden auktorialen Erzähler, der außerhalb der Handlung steht.¹³¹⁰ Diese Rolle nahm lange Clay Kaczmarek ein, der erst in *Assassin's Creed: Revelations* personifiziert auftritt. Als Autor der in *Assassin's Creed*

1309 Eine Zusammenfassung dieser bietet das Wiki zur Reihe <http://assassinscreed.wikia.com>. Einblicke in die Darstellung von Reichsapfel, Stab und Schwert bieten die Artikel zu den so genannten Glyphen und Rifts, die bebildert zeigen, wie eine Verschmelzung von Geschichte und Fiktion stattfindet. Vgl.: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Glyphs>; <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Rifts>.

1310 Vgl. ERLl: Kollektives Gedächtnis, S. 195f.

II und *-Brotherhood* auffindbaren Glyphen und Rifts, die ihrerseits aus seinem Diebstahl von Daten aus dem Computernetzwerk der Templar stammen, trägt er maßgeblich dazu bei, den zuvor skizzierten monumentalen Modus der Spiele zu präsentieren und damit den Blick von den unmittelbaren Ereignissen der einzelnen Spiele hin zu einer Gesamterzählung zu richten. Ebenfalls den auktorialen Erzählern sind Juno, Minerva und Jupiter zuzuordnen, die als Vertreter der Ersten Zivilisation nicht nur zu den Urhebern der Pieces of Eden gehören, sondern Desmond und seinen Vorfahren Ezio Auditore und Ratonhnhaké:ton direkt erscheinen und ihnen viele bis dahin unbekannte Zusammenhänge erläutern.¹³¹¹

Der von ERLl beschriebene gedächtnisreflexive Modus¹³¹² ist dagegen vor allem im narrativen Überbau der Reihe präsent und findet sich vornehmlich in den bereits erwähnten Behauptungen, dass die im Animus gezeigten Momente der Vergangenheit authentisch seien. Mit den Spielen wird somit insbesondere die Beziehung zwischen individueller Erinnerungen und dem kollektiven Gedächtnis behandelt, jedoch in Form einer um antagonistische Elemente ergänzten Erzählung von der Vergangenheit. Der Spieler folgt den in soziale Kontexte eingebetteten Protagonisten auf der Handlungsebene jeweils über mehrere Jahrzehnte, während auf der Vermittlungsebene sogar zwei Formen präsent sind. Einerseits blicken die gealterten Protagonisten am Ende ihrer jeweiligen Erzählungen auf ihr Leben zurück und interpretieren ihre Erinnerungen und Erfahrungen dabei sinnstiftend. Andererseits erfahren die Leistungen der früheren Assassinen in der Spiel-Gegenwart eine übergreifende Würdigung, weil durch Desmonds Sitzungen im Animus neue Erkenntnisse über die Vergangenheit und die Rolle von Assassinen, Templern und Erster Zivilisation offenbart werden.

Insbesondere die Rückschauen von Altaïr und Ezio Auditore, deren Reflexionen zum Ende von *Assassin's Creed: Revelations* in den Erinnerungen *Passing the Torch*, *A Homecoming*, *Lost Legacy* und *A Message* relativ ausführlich behandelt werden, zeigen die Präsenz des reflexiven Modus deutlich, der es nach ERLl ermögliche, an einer distanzierten Betrachtung von Erinnerungskulturen teilzuhaben. Auch Ratonhnhaké:ton reflektiert zum Ende seiner Erzählung in den letzten Erinnerungen *Chasing Lee*, *Davenport Homestead* und *Kanatahséton* über seine Leistungen der vergangenen Jahrzehnte, erlangt jedoch nicht auf die gleiche Art sinnstiftende Einsichten. Hatten die zuvor genannten die sie treibenden Lebensziele erreicht und ihr Erbe in Form eines starken Assassinen-Ordens vorbereitet, so lagen viele der Entwicklungen bei dem Native American außerhalb seiner Macht. Zwar offenbart ihm Juno, dass er seine Aufgabe, der Schutz des großen Tempels, erfüllt habe und auch die Templar besiegt wurden, jedoch konnte er das für ihn persönlich wichtigste Ziel, den dauerhaften Schutz seines Dorfes, nicht erreichen.

1311 Altaïr wird nicht genannt, da in den untersuchten Titeln kein Zusammentreffen zwischen ihm Vertretern der Ersten Zivilisation stattfindet.

1312 Vgl.: ERLl: Kollektives Gedächtnis, S. 205–211.

ERLL ist zuzustimmen, wenn sie erklärt, dass es diese Reflexion der Leserschaft ermögliche an einer distanzierten Betrachtung von Erinnerungskulturen teilzuhaben,¹³¹³ in diesem Fall das noch ungewisse Schicksal der Native Americans nach dem Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Bei den anderen Protagonisten bestehen dagegen keine unmittelbaren persönlichen Bezüge zu begleitenden historischen Entwicklungen. Altaïrs Reise endet mit der drohenden Eroberung der Region um Masyaf durch die Mongolen um 1257 und Ezio Auditores Abenteuer mit Machtkämpfen im Osmanischen Reich um die Nachfolge des Sultans unter Bayezid II. und Selim I. 1512. Beides sind historische Ereignisse, die in den kollektiven Gedächtnissen der westlichen Welt wohl deutlich weniger präsent sind als der Unabhängigkeitskrieg.

Indem die Protagonisten ihre Gedanken über das Erreichte und nicht Erreichte zusammenfassen, entsteht auf der narrativen Ebene eine sinnstiftende Beziehung zwischen den persönlichen Erinnerungen der Protagonisten und den von ihnen beeinflussten historischen Veränderungen mit ihren oft weitreichenden Folgen. Gleichzeitig werden jedoch auch die Erinnerungen des Spielers an viele Stunden voller virtueller Abenteuer in Historienspielen einbezogen, dem umfangreiche und teils sogar multiperspektivische Geschichtsdarstellungen zu Ereignissen und Akteuren präsentiert wurden. Zusammen mit der Immersion in die Geschehnisse entsteht so eine wirkmächtige Inszenierung von Geschichte, die sich an präsente kollektive und kulturelle Gedächtnisse anlehnt.

In der Folge bieten diese hier knapp umrissenen Inszenierungen von Geschichte eine Reihe von Potentialen für die mediale Erinnerung. Neben der allgemein prächtigen Inszenierungen der Spielwelt, die bildliche Vorstellungen von früheren Lebenswelten transportieren, knüpfen sie insbesondere an das kollektive Gedächtnis an, indem sie häufig bekannte historische Ereignisse und Akteure einbeziehen. Über die Ergänzung der fiktionalen Perspektive der Assassinen, die der Spieler durch vermeintlich akkurat dargestellte Vergangenheiten steuert, entsteht eine ungewöhnliche Form der Erzählung von Geschichte. Einerseits wird der Spieler, wie bei anderen digitalen Spielen auch, in eine interaktive Erzählung eingebunden und erlebt aus dieser Perspektive die Geschehnisse, die zumindest bei den primären Erinnerungssequenzen in einer festen Chronologie zueinander stehen und damit aufeinander aufbauen. Andererseits wird darauf verzichtet, gänzlich alternativgeschichtliche Szenarien zu skizzieren, sondern sich vergleichsweise genau an den historischen Ereignissen zu orientieren, allerdings mit der Prämisse, dass diese erst durch den Einfluss der Protagonisten eingetreten sind.

Daneben ist es gerade die hohe Dichte an historischen Details und ihre in der Regel für Laien wohl kaum trennscharf mögliche Unterscheidung von historischer und fiktionaler Geschichte, die große Potentiale für eine Vermittlung von Geschichtsbildern vermuten lässt. Indem der Spieler eine konkrete Rolle innerhalb der Erzählungen übernimmt, mit zahlrei-

.....
1313 Ebd.

chen bekannten und weniger bekannten Akteuren an historischen Ereignissen partizipiert und ergänzende Informationen über die Hintergründe präsentiert bekommt, liegt es nahe, dass Spielern Geschichte auf eine Weise präsentiert wird, die sowohl auf bekannte mediale Vermittlungsformen aufbaut, als auch durch das Angebot der interaktiven Teilhabe von Historienspielen ergänzt wird. Indem sich die Präsentation nicht an der bloßen, um fiktionale Details ergänzten Nacherzählung von Geschichte erschöpft, sondern die Möglichkeit angeboten wird, unter anderem in optionalen Dialogen und Datenbankeinträgen Hintergründe zu vertiefen, bestärkt sie zudem die von Beginn der Reihe an betonte authentische Abbildung der Vergangenheit und schafft ein im Rahmen der Spiele kohärentes Bild der Vergangenheit.

Durch die sich ergänzenden Inhalte der einzelnen Titel der Reihe entsteht so eine vielschichtige Inszenierung von Geschichte, die durch ihre bewusst aufregenden und emotionalisierten Darstellungen ein Interesse an den präsenten Themen fördern kann. PEPE DELABAR zeigt in einem Artikel in der taz am Beispiel des Ablegers der Reihe von 2017, *Assassin's Creed: Origins*, anschaulich auf, wie wichtig die ungezwungene Präsentation von Geschichte sein kann und wie die #Entwickler sie gezielt einsetzen, um das historische Szenario zu vertiefen. In einem Erkundungsmodus könne der Spieler die virtuelle Welt frei und ohne Kämpfe erkunden und zu ausgewählten Themen Erläuterungen abrufen, die Einblick in das Leben im alten Ägypten geben. Dieser Modus sei nach dem Associate Narrative Director von Ubisoft, MATTHEW ZAGURAK, ein „interaktives Open-World-Museum, das (...) in Zusammenarbeit mit dem British Museum und einem Team aus Historikern, Linguisten und Ägyptologen“ entwickelt worden sei.¹³¹⁴

Auch wenn den fünf näher untersuchten Titeln dieser Arbeit ein solcher Modus mit erweiterten Informationen über die jeweiligen Zeiträume fehlt, so bieten auch sie das für die Reihe markante Bild großer lebendiger historischer Orte, die es in ähnlicher Form tatsächlich gegeben hat. Auch wenn nach Einbeziehung von wissenschaftlich oder didaktisch angelegten Werken wohl manche Vorstellung aus den Spielen verworfen werden muss, so leisten die Spiele etwas, das in Bezug auf Geschichtsthemen oft schwierig erscheint: Sie präsentieren historische Inhalte, die gemeinsam mit den Spielmechaniken und der Erzählung präsent sind und so nebenher vermittelt werden. Zwar fehlen manche Aspekte durch Schwerpunktsetzungen, zu nennen sind beispielsweise viele politische, soziale und kulturelle Hintergründe, jedoch besteht die Leistung der Titel mindestens darin, Geschichte so zu präsentieren, dass sie spannend ist und ungezwungen konsumiert werden kann. Ihre Potentiale für die Vermittlung von Geschichtsbildern sind folglich gerade darin zu sehen, auf Themen neugierig zu machen und die Grundlage für eine weitere Auseinandersetzung zu legen.

.....
1314 Delabar, Pepe: Einbalsamieren für Anfänger, in: taz vom 01.11.2017, S. 13.

7.2.4. Alterseinstufungen und Bewertungen der Spiele

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln die Einordnung der Spielinhalte in ihren historischen und erinnerungskulturellen Kontext vorgenommen wurde, erfolgt nun die Hinwendung zu ihren Inhalten. Den ersten der dafür notwendigen Schritte, der zur äußeren Quellenkritik zu zählen ist, bildet der Vergleich der Bewertung der Spiele. Für diese werden drei unterschiedliche Arten berücksichtigt. Zunächst werden die Alterseinstufungen verglichen, im Anschluss die Bewertungen von ausgewählten Spielezeitschriften bzw. -bewertungsportalen und Nutzern. Da wegen unterschiedlicher Verfahren kein direkter Vergleich der abgegebenen Bewertungen möglich ist, kann die Auswahl keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, sondern dient lediglich als Überblick zur Rezeption der Spiele durch verschiedene Akteure.

Für die Alterseinstufungen wurden insgesamt vier Bewertungssysteme ausgewählt: Classification Board (CB, Australien), Entertainment Software Rating Board (ESRB, USA, Kanada), Pan European Game Information (PEGI, viele Länder Europas) und Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK, Deutschland). Weitere Systeme bzw. Länder wurden aus verschiedenen Gründen nicht einbezogen. Hierzu zählen neben Zugangsbeschränkungen besonders Sprachbarrieren, da Bewertungssysteme, etwa aus dem ostasiatischen oder russischen Raum, oft nicht hinreichend übersetzt worden sind, um sie für einen Vergleich nutzen zu können. Dagegen fand beim British Board of Film Classification (BBFC) im Jahr 2012 ein Wechsel zu PEGI statt, so dass später veröffentlichte Spiele nun ebenfalls dort geprüft werden. Wie in Kapitel 3.7. des Analysemodells bereits erläutert worden ist, sind Einstufungsentscheidungen nicht immer öffentlich zugänglich begründet. Dies hat zur Folge, dass lediglich die allgemeinen Kriterien für die verschiedenen Einstufungen hinzugezogen werden können, wenn Aussagen für das Fallbeispiel getroffen werden. Dies betrifft CB und USK, während sich bei PEGI zumindest einige knappe Stichworte zur Entscheidung finden. Bei den Bewertungen der ESRB sind dagegen in der Regel knappe Begründungen in Textform abrufbar.

Tab. 7-8: Vergleich der Alterseinstufungen der PC-Fassungen von *Assassin's Creed* bis *Assassin's Creed III* (ohne Erfassung der Zusatzinhalte, Stand: 03.02.2015)

Alterseinstufung	AC	ACII	AC:B	AC:R	ACIII
BBFC	15 Contains strong bloody violence	15 Contains strong bloody violence and infrequent very strong language	15 Contains strong violence and language	15 Contains strong violence and infrequent strong language	s. PEGI ¹
CB	MA 15+ ² Strong violence	MA 15+ ² Strong violence	MA 15+ ² Strong violence, Gaming experience may change online	MA 15+ ² Strong violence, Gaming experience may change online	MA 15+ ² Strong violence, Gaming experience may change online

Alterseinstufung	AC	ACII	AC:B	AC:R	ACIII
ESRB	Mature 17+ Blood, Violence, Strong Language	Mature 17+ Blood, Intense Violence, Sexual Content, Strong Language	Mature 17+ Blood, Violence, Sexual Themes, Strong Language	Mature 17+ Blood, Violence, Mild Sexual Themes, Language	Mature 17+ Blood, Intense Violence, Sexual Themes, Strong Language
PEGI	18 Extreme Gewalt, Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen	18 Wiederholte, grundlose Tötungshandlungen, Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen, Vulgärsprache	18 Wiederholte, grundlose Tötungshandlungen, Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen, Vulgärsprache	18 Extreme Gewalt, Wiederholte, grundlose Tötungshandlungen, Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen, Vulgärsprache	18 Extreme Gewalt, Wiederholte, grundlose Tötungshandlungen, Gewalthandlungen gegenüber wehrlosen Personen, Vulgärsprache
USK	16 (k. Erl.)	16 (k. Erl.)	16 (k. Erl.)	16 (k. Erl.)	16 (k. Erl.)

(1) Ab 2012 erfolgte die Alterseinstufung in Großbritannien über den Video Standards Council, der Mitorganisator des PEGI-Systems ist.
(2) MA 15+: Mature Accompanied 15 years and over.
Quelle: Angaben der Onlinedatenbanken von BBFC, CB, ESRB, PEGI und USK.

Wie aus der Übersicht zu erkennen ist, erhielten alle Spiele eine relativ hohe Alterseinstufung, bei der eine Freigabe von mindestens 15 Jahren festgelegt wurde. Die Wertungssysteme CB und PEGI vergaben sogar die zum Zeitpunkt der Prüfung höchste Altersfreigabe, während die anderen die jeweils zweithöchste wählten. Als Grund für die Abweichungen lassen sich die im Kapitel 3.6.1. behandelten national unterschiedlichen Gewichtungen der Spielinhalte vermuten. Der einzige Punkt, der in den Erläuterungen zu den untersuchten Titeln durchgehend vorhanden ist, sind die dargestellten und über den Protagonisten ausführbaren Gewalthandlungen. Dieser Punkt ist nicht zu unterschätzen, da er zeigt, dass bei der Einstufung der Spiele nicht allein jene Inhalte betrachtet werden, die im Rahmen des Plots notwendig sind, sondern auch die Handlungen und deren Folgen, die der Spieler unabhängig von diesem ausführen kann. Entsprechend überrascht es kaum, dass sich bei allen zugänglichen Erläuterungen der Bewertungen ein entsprechender Verweis auf ihre Relevanz findet, auch wenn die Bewertung in den verschiedenen Titeln teilweise uneinheitlich ausfällt, wie bei ESRB und PEGI zu sehen ist. Auch in den Erläuterungen der Bewertungspraxis der USK findet sich Vergleichbares:

„Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken (...). Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.“¹³¹⁵

Die ebenfalls mehrfach thematisierten Kraftausdrücke finden dagegen nur in drei der fünf

.....
1315 Zitat in: USK: Kinder und Jugendliche schützen, S. 30.

Prüfsysteme Erwähnung. Dagegen wird der Grad jener Ausdrücke offenbar weder bei den Bewertungen von CB, noch von USK als relevant für die Alterseinstufung der Spiele angesehen, da sich in den Erläuterungen zu den Anforderungen für die Kennzeichen kein Bezug zu Kraftausdrücken findet. Die seltene Thematisierung von Sexualität in den Spielen wurde lediglich bei den Kriterien vom ESRB als einer der Gründe für die Einstufung genannt. Andere Prüfeinrichtungen mit Ausnahme der USK benennen Sexualität zwar als für die Einstufung relevante Kriterien, führen diese jedoch nicht oder im Fall von BBFC nur in einer Randbemerkung auf, wie ein Beispiel zu *Assassin's Creed II* zeigt: „The game also features implied sexual activity during a love scene, as we see a woman's bare back when her dress slides down from her shoulders. There is no further detail.“¹³¹⁶

Diese allgemein geringe Thematisierung von Sexualität in den Einstufungen überrascht nicht, da sie in der Tat weitgehend fehlt. Zwar werden, wie im Zitat erwähnt, gelegentlich sexuelle Beziehungen angedeutet, etwa wenn Ezio Auditore als Frauenheld präsentiert wird oder wenn die inzestuöse Beziehung zwischen Cesare und Lucrezia Borgia durch Küsse in *Brotherhood* angedeutet wird, jedoch bleibt es bei diesen Andeutungen. In keiner der Bewertungen findet sich dagegen eine Erwähnung des Konsums von Alkohol oder Drogen, was auch durch die Beobachtungen während der Analysen bestätigt werden konnte.

Anders als bei den Prüfsystemen gestaltet sich die Untersuchung der Bewertung der Titel durch Spielezeitschriften bzw.-portale und Nutzer einfacher, da hier in aller Regel häufiger Erläuterungen in Form von Testberichten vorliegen, die herangezogen werden können. Als Spielezeitschriften werden an dieser Stelle auch jene gezählt, die nicht in gedruckter Form erscheinen, sondern ihre Inhalte allein über eine Webseite präsentieren. Anders als bei den Alterseinstufungen finden sich hier Testberichte, die umfassenden Einblick in die Bewertungsentscheidung geben und so mögliche Quellen für Analysen darstellen. Für den Vergleich von Rezensionen aus Deutschland wurden 4Players, GameStar, PC Games und Spieletipps ausgewählt. Spielejournalistische Bewertungen aus dem internationalen Bereich entstammen Eurogamer, IGN, GameSpot und GameTrailers. Ähnlich wie zuvor, ist die Auswahl von einer Reihe von Faktoren abhängig. Neben der erneut greifenden Sprachbarriere sind zudem die unterschiedliche Bewertungspraxis und inhaltliche Ausrichtung relevant. Anders als einige andere namhafte Zeitschriften, wie etwa Rock Paper Shotgun und ComputerBildSpiele, präsentieren die ausgewählten ihre Bewertungen nicht nur in Form eines Testberichts, sondern zudem in Form vergleichbarer Punkteskalen.¹³¹⁷

Während darüber gestritten werden kann, ob eine solche Angabe immer aussagekräftig ist,

.....

1316 Zitat in: Prüfbericht zu Assassin's Creed II, online veröffentlicht am 12.02.2010: <http://www.bbfc.co.uk/releases/assassins-creed-2-2009-0#bbfcinsight>.

1317 ComputerBildSpiele wurde nicht verwendet, da diese ein Schulnotensystem verwendet, das sich nicht präzise genug in die verbreiteteren 100% oder 5- bzw. 10-Punkte-Skalen umrechnen lässt.

so ist sie für einen direkten Vergleich der Bewertungen hilfreich. Eine zweite Besonderheit dieser Quelle ergibt sich aus inhaltlichen Schwerpunkten, da sich einige Zeitschriften auf bestimmte Genres oder Plattformen konzentrieren. So gibt es etwa eine ganze Reihe von Zeitschriften, die auf die Thematisierung von Computerspielen verzichten und sich allgemein auf Spielkonsolen oder sogar nur bestimmte Hersteller oder Modelle beschränken.¹³¹⁸ Durch die geschilderte Veröffentlichungspraxis beim Fallbeispiel, zuerst eine Konsolenversion und erst einige Wochen bis Monate später eine PC-Version, ließ sich häufig beobachten, dass bei plattformübergreifenden Zeitschriften lediglich eine Konsolenfassung getestet worden ist. Jene Testberichte kommen daher nicht in Frage, wenn Bewertungen der Fassung für den Computer verglichen werden sollen.¹³¹⁹ Daneben gibt es zudem eine Reihe von Magazinen, die nicht nach Plattform, sondern nach Genre unterscheiden.¹³²⁰ Da in dieser Arbeit die PC-Versionen untersucht werden, kommen jene Magazine daher nicht infrage. Auch wurden jene Zeitschriften nicht berücksichtigt, in denen mehr als einer der fünf untersuchten Titel der *Assassin's Creed*-Reihe nicht bewertet worden ist, da dies die Vergleichbarkeit der folgenden Übersicht beeinträchtigt hätte.¹³²¹

Für die Nutzerbewertungen der untersuchten Titel lässt sich eine unüberschaubare Zahl an Bewertungen heranziehen, da es in fast allen Onlineshops, Videoplattformen, Spielmagazinen und an weiteren Orten möglich ist, eine Meinung zu äußern. Auch variiert die Form der Äußerung sehr stark und kann sowohl aus einem Klick auf einen „Gefällt mir“ oder „Daumen hoch / runter“ Button bestehen, als auch aus umfangreichen Testberichten in Text-, Bild- oder Videoform. Entsprechend stehen für eine Untersuchung vor allem quantitative und wesentlich weniger qualitative Quellen zur Verfügung. Wie CARL HEINZE andeutet, ließen sich dadurch auch nationale Unterschiede bei spielerischen Vorlieben untersuchen und vergleichen.¹³²² Da entsprechend sozialwissenschaftliche geprägte Untersuchungen jedoch nicht Teil dieser Arbeit sind, werden für die folgende Aufstellung lediglich ausgewählte quantitative Daten verwendet. Die letztgenannten Angaben von Metacritic dienen zu Vergleichszwecken.¹³²³

.....

1318 Beispiele wären: NintendoLife zum gleichnamigen Hersteller, PSX-Extreme für Sonys Playstation Konsolen, The Vita Lounge für Sonys Playstation Vita, X-One Magazine für Microsofts Xbox-One.

1319 Dies betrifft beispielsweise GameInformer und GamesRadar.

1320 Beispiele wären: Adventure Gamers, RPGamer und RPG Fan.

1321 Hiervon ist unter anderem die englische Zeitschrift PC Gamer betroffen, die erst ab Assassin's Creed: Brotherhood Bewertungen führt.

1322 Vgl. Heinze: Mittelalter Computer Spiele, S. 126.

1323 Nicht aufgeführt wird der User Score von Metacritic, der angibt, wie Nutzer das Spiel über das auf der Webseite bereitgestellte Tool bewertet haben. Der Grund liegt in der beobachteten Häufigkeit von wenig differenzierten Bewertungen, bei denen einem Titel entweder die maximale oder die minimale Punktzahl gegeben wurde, was den User Score verfälscht.

Tab. 7-9: Bewertungen der PC-Fassungen von *Assassin's Creed* bis *Assassin's Creed III* durch Journalisten und Nutzer
(ohne gesonderte Erfassung der Erweiterungen, Stand: 08.02.2019)

Quelle	AC	ACII	AC:B	AC:R	ACIII
Journalisten (Deutschland)					
4Players.de	85/100	83/100	85/100	85/100	80/100
GameStar.de	84/100	88/100	87/100	88/100	89/100
PCGames.de	83/100	88/100	90/100	88/100	88/100
Spieletipps.de	88/100	92/100	90/100	90/100	89/100
Ø Journalisten (dt.) ^a	8,5/10	8,8/10	8,8/10	8,8/10	8,7/10
Journalisten (international)					
Eurogamer.net	6,0/10	9,0/10	10/10	7,0/10	8,0/10
IGN.com	7,8/10	8,9/10	8,0/10	8,5/10 ^b	8,6/10
GameSpot.com	8,5/10	8,0/10	8,5/10	8,0/10	8,5/10 ^b
GameTrailers.com	-	9,2/10	9,0/10	8,8/10	9,2/10
Ø Journalisten (int.)	7,4/10	8,8/10	8,9/10	8,1/10	8,6/10
Nutzer (Deutschland und international)					
Gamespot.com ^c	8,6/10 (14.998)	9,0/10 (6.750)	8,9/10 (12.479)	8,4/10 (5.633)	7,9/10 (4.592)
Spieletipps.de ^c	87% (3.175)	92% (8.879)	92% (5.866)	89% (2.981)	88% (4.159)
Steam	82% (5.978)	84% (15.292)	87% (6.476)	84% (5.932)	74% (10.147)
Ø Nutzer	8,5/10	8,5/10	8,9/10	8,6/10	8,0/10
Metacritic (Vergleichswert)^d					
Metascore	79% (38)	86% (22)	88% (24)	80% (20)	80% (21)

a) Umrechnung in das international verbreitetere 10-Punkte-System für die Berechnung des Mittelwerts.
b) XBox 360 Wertung, da kein gesonderter PC-Test ausgewiesen. Es waren keine inhaltlichen Unterschiede zwischen den Fassungen ermittelbar.
c) Keine Unterscheidung nach Plattform im Test.
d) Der Wert in Klammern gibt die Zahl der einbezogenen Bewertungen von Spielejournalisten an. Nutzerwertungen wurden nur aufgeführt, wenn zu allen Titeln über 500 Bewertungen vorhanden waren.
Quellen: Angaben bei der jeweiligen Webseite.

Die Bewertungen der Spielejournalisten lagen sowohl bei den betrachteten deutschen, als auch internationalen Quellen mit wenigen Ausnahmen eng beieinander. Die größte Abweichung von der besten zur schlechtesten Bewertung bei deutschen Magazinen betrug 9% und trat bei *Assassin's Creed II* und *-III* auf. Kritikpunkte sind in beiden Fällen die Spielbalance, die sich in Form der den Kämpfen zugrunde liegenden Mechaniken und weiteren Formen der direkten Interaktion mit der Spielwelt zeigt, sowie in der geringen Bedeutung von Nebenaufgaben und -schauplätzen. So kritisiert der Testautor MATTHIAS OERTEL von der Zeitschrift 4Players.de etwa, dass die im zweiten Teil verwendbare Doppelklinge zu mächtig und Kletterbewegungen zu leicht seien sowie dass sich die Bevölkerung wie auch die künstliche Intelligenz der #NPCs bisweilen unglaublich verhalte.¹³²⁴ Im dritten Teil werden dagegen

.....
¹³²⁴ Oertel, Matthias: Test: Assassin's Creed 2, 04.03.2010, online: <http://www.4players.de/4players>.

zwar die zahlreichen, und an späterer Stelle noch näher erläuterten, neuen Inhalte gelobt, während jedoch gleichzeitig ihr geringer Mehrwert und ihre unzureichende Einbindung in das Gameplay kritisiert wird.¹³²⁵

Bei den internationalen Spielemagazinen weichen die Bewertungen dagegen deutlich stärker ab. Das Extrem zwischen der besten und schlechtesten Bewertung liegt mit 2,5 Bewertungspunkten bzw. 25% beim ersten *Assassin's Creed*. Auch andere Bewertungen unterliegen mit einer Spanne von bis zu 2 bzw. 20% Punkten deutlich größeren Schwankungen, als bei den ausgewählten deutschen Magazinen zu beobachten sind. Obwohl diese Bewertungsspanne deutlicher ausfällt, so ähneln die Gründe für die Bewertungen den bereits von den deutschen Magazinen vorgebrachten Argumenten. So kritisiert DAN WHITEHEAD von Eurogamer.net, dass sich die PC-Version des ersten Teils zwar technisch gegenüber der früher erhältlichen Konsolenfassung weiterentwickelt habe, während das Gameplay durch zahlreiche wiederkehrende Aufgaben jedoch weiterhin monoton bleibe: „I always found Assassin's Creed to be a 6/10 experience wrapped up in a 9/10 game engine. Waiting six months for what amounts to some minor tech tweaks and four additional mini-games certainly hasn't changed my mind (...).“¹³²⁶

Dagegen lobt KEVIN VANORD von Gamespot.com nicht nur die visuelle Darstellung sondern insbesondere die Gestaltung der Spielwelt, die durch zahlreiche Details, wie um Hilferufende Bürger oder aufdeckbare Hintergründe zu Ereignissen und Personen, einen sehr lebendigen Eindruck vermittele und bei ihm zu großem Spielspaß geführt habe. Jedoch weist auch er daraufhin, dass die neuen Inhalte im exklusiv für den PC erschienenen Director's Cut, wie die von WHITEHEAD erwähnten Minispiele, nur einen geringen Mehrwert böten. Unter beiden weiteren Kritikpunkten von VANORD findet sich dagegen keine Aussage zur Monotonie, sondern zu unangemessen hohen Hardwareanforderungen, kleineren technischen Problemen sowie einem unbefriedigendem Ende der Erzählung.¹³²⁷

Entsprechende unterschiedliche Bewertungen geben damit nicht nur die Wahrnehmung von Spielerlebnissen des Prüfers – und damit eine persönliche Meinung – wieder, sondern erlauben zudem Rückschlüsse auf Bewertungspraxen von Magazinen, vorhandene Ansprüche an Eigenschaften von Spielen und persönliche Vorlieben der Prüfer. Kritisiert der eine Autor Monotonie, so lobt der andere eine lebendige Spielwelt. Durch entsprechende Meinungsäußerungen können Spielejournalisten als Teil der Wertschöpfungskette angesehen werden. Durch

.....
php/procontra/Allgemein/Test/Fazit_Wertung/Allgemein/14848/67498/purpopup.
¹³²⁵ Ders.: Test: Assassin's Creed 3, 20.11.2012, online: http://www.4players.de/4players.php/procontra/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/29807/78667/purpopup.
¹³²⁶ Zitat in: Whitehead, Dan: Assassin's Creed: Director's Cut Edition, 11.04.2008, online: <http://www.eurogamer.net/articles/assassins-creed-directors-cut-edition-review?page=3>.
¹³²⁷ Vgl.: VanOrd, Kevin: Assassin's Creed Review. Xbox 360 Review, 13.11.2007, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-review/1900-6182793>.

positive Bewertungen oder gar eine Auszeichnung, wie sie viele Spielmagazine ab besonders hohen Bewertungen von 85% oder 90% oder im Rahmen von Jahresrückblicken („Spiel des Jahres“) vergeben, kennzeichnen sie die Titel als aus ihrer Sicht hochwertige Produkte. Diese positiven Aussagen werden auch in die Werbung für die Spiele einbezogen, wie die folgende Aussage zeigt:

„Offering the latest games from this award-winning franchise, Assassin's Creed The Americas Collection, provides three exciting adventures all taking place during the dangerous and thrilling years of America's beginnings. Critically-acclaimed for riveting single-player story-telling, immersive environments and multiplayer modes (...).“¹³²⁸

Auch in Trailern wird auf positive Bewertungen Bezug genommen, wie das Beispiel aus dem Launch Trailer zu *Assassin's Creed II* zeigt:

„Action Game of the Year‘ – 94%, GameMasters“
„Game of the Year‘ – [Fünf von fünf Sternen], Loaded“
„Unmatched – not even by GTA IV‘ – 94%, PSM3“
„An unrivalled experience‘ – 5/5, 360“
„Killer“ – 9/10, Xbox 360“¹³²⁹

Neben den professionellen Bewertungen der Spiele und ihrer Einbeziehung in der Werbung lassen sich für die betrachteten Titel des Fallbeispiels ebenfalls zahlreiche Nutzerbewertungen hinzuziehen. Für den Vergleich der Bewertungen wurden jedoch nur die Punktwertungen ausgewählt, da die unzähligen anderen Formen der Meinungsäußerung von Nutzern zu umfangreich sind, um sie mit der notwendigen Sorgfalt auswerten zu können. Während diese Quellenart zweifellos relevant ist, wenn Sichtweisen der Nutzer ermittelt werden sollen, so wird sie an dieser Stelle wegen eines anderen Schwerpunktes nicht weiter untersucht. Stattdessen soll nachfolgend lediglich ein knapper Überblick über verschiedene Formen der Nutzeräußerungen vorgenommen werden, um Einblicke in verschiedene Arten von Meinungsäußerungen zu geben.

Die Spielmagazine Spieletipps und Gamespot bieten die Möglichkeit zur Vergabe von Punkten, aus denen dann die durchschnittliche Nutzerbewertung gebildet wird. Der Online-dienst #Steam erlaubt seinen Nutzern dagegen, sowohl die Entscheidung darüber, ob ein Spiel zu empfehlen ist oder nicht, als auch das Verfassen eigener Rezensionen. Gerade mit letzterer findet sich damit eine aufschlussreiche Quelle um die Wahrnehmung der Nutzer stichprobenartig zu ermitteln. Der Mittelwert der Nutzerbewertungen gibt daher keinen Punktwert

1328 Zitat in: Werbeaussage zu The Americas Collection, einem Set, das die Spiele Assassin's Creed III, Assassin's Creed IV: Black Flag und Assassin's Creed Liberation HD enthält, die alle auf dem amerikanischen Kontinent oder dazugehörigen Inseln angesiedelt sind. Online: <http://assassinscreed.ubi.com/en-US/games/assassins-creed-americas-collection.aspx>.

1329 Alle Zitate in: <https://www.youtube.com/watch?v=R20-MOOZPpY>, Zeitindex: 1:43–1:50. Die Angabe hinter dem Komma gibt im Trailer die jeweilige Quelle für die Aussage an: Spielezeitschriften bzw. Bewertungsportale. Die Kommas wurden in den Zitaten für eine bessere Lesbarkeit ergänzt.

einer Skala, sondern den prozentualen Anteil der Empfehlungen wieder. Durch Auswertung des dazugehörigen Textes des Rezensenten lassen sich somit Erkenntnisse darüber gewinnen, aus welchen Gründen der Autor zu seiner Einschätzung gekommen ist.

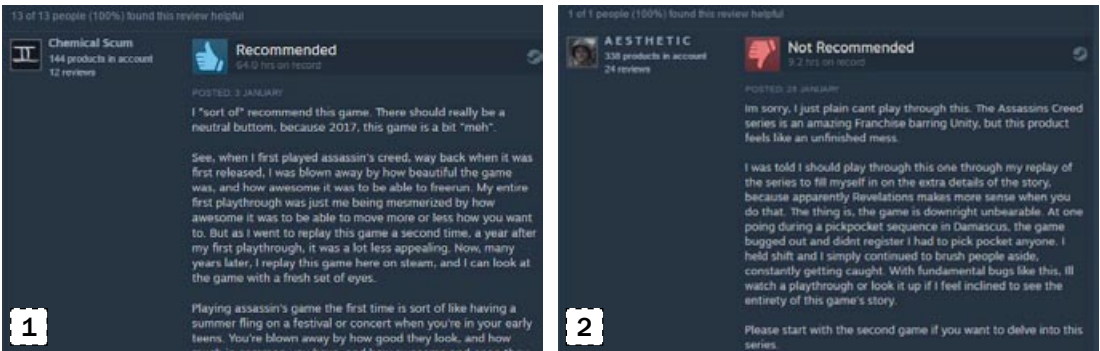


Abb. 7-10: Die hilfreichste (1) positive und (2) negative Steam-Rezension für *Assassin's Creed* (Auszug).

Zusätzlich haben Leser die Möglichkeit eine Rezension als hilfreich oder nicht hilfreich zu bewerten. Durch die Sortierung finden sich die hilfreichsten Rezensionen zu Beginn der Liste wieder, was die Nutzung dieser Funktion von #Steam vereinfacht. Um die Fundiertheit der Aussagen weiter bestimmen zu können, wird außerdem die Spielzeit angegeben, die der Rezensent mit dem Titel verbracht hat. Dies bietet einen Anhaltspunkt auf seine Erfahrungen mit dem von ihm bewerteten Spiel und deutet damit auf gewisse Sachkenntnis der beschriebenen Inhalte hin. Gleichwohl finden sich auch zahlreiche Rezensionen, die offenbar aus einem spontanen Impuls heraus nach den ersten Minuten entstanden sind und damit bestenfalls etwas über die Mentalität des Autors aussagen können. Die folgenden Bilder der derzeit hilfreichsten positiven und negativen Rezensionen zeigen wiederum auf, dass die Autoren den ersten Teil der Reihe bewerten, indem sie ihn an seinen Nachfolgern messen. Ist dies entstehungsgeschichtlich problematisch, weil dabei Erwartungen an einen Titel herangetragen werden können, die dieser durch seinen Status als Ausgangspunkt der späteren technischen und inhaltlichen Entwicklungen der Reihe noch nicht erfüllen konnte, so hilfreich können Vergleiche jedoch sein, um Spielerlebnisse und so erfüllte – und auch nicht erfüllte – Erwartungen zu unterscheiden.

Weitere Formen der Bewertung lassen sich insbesondere in Social Media-Diensten finden, wo zahlreiche Kommentare zu Spielen in Form von Videos oder Textbeiträgen hochgeladen werden und ebenfalls ausgewertet werden können. Da diesen im Gegensatz zu den zuvor beschriebenen eine feste Struktur fehlt, gestaltet sich die Auswertung jedoch als sehr aufwendig, da jeder Beitrag erfasst und gesichtet werden müsste, um ihn für eine Erhebung auszuwerten. Eine weitere große Quelle für Meinungen über die Spiele findet sich zudem in Foren, die auf den offiziellen Webseiten wie auch bei Spielezeitschriften und themenspezifischen Portalen als stark frequentierter Diskussionsort dienen. Wie zuvor gestaltet sich auch hier die

Auswertung als sehr aufwendig, da nicht nur die einzelnen Beiträge berücksichtigt werden müssen, sondern zudem auch Reaktionen anderer Nutzer auf das ursprüngliche Thema.

Eine Stichprobe zu diesen Formen der Nutzerbewertung hat ergeben, dass viele ein weit breiteres Spektrum an Inhalten abdecken, als dies bei Spielezeitschriften der Fall ist. So finden sich neben den auch bei den professionellen Testberichten vorhandenen Aussagen zu Spielmechanik und Unterhaltungswert deutlich mehr Kommentare zur Funktionalität der Software. Wiederkehrende Aussagen betreffen besonders Inkompatibilitäten mit verschiedenen Kombinationen von Hard- und Software, Abstürze und Programmierfehler. Da Komponenten des Computers, im Gegensatz zu den Konsolen für welche die *Assassin's Creed*-Titel ebenfalls erschienen sind, beinahe beliebig kombinierbar sind, erlauben Rezensionen und weitere Formen der Kommentare hier folglich nicht nur Rückschlüsse auf Probleme, die Nutzer mit der Spielesoftware haben, sondern auch zum Qualitätsmanagement der #Entwickler und #Publisher. Berichten viele Spieler von sehr ähnlichen Problemen, so liegt die Vermutung nahe, dass das Spiel vor seiner Veröffentlichung nicht intensiv genug getestet worden ist, wobei die Gründe dafür weitere spannende Forschungsfragen offenbaren. Zu nennen wären unter anderem Kostendruck, feste Veröffentlichungszeitpunkte und Schwierigkeiten bei der internen Kommunikation über bestehende Defizite.

Nach diesem Überblick über die Bewertungen der Spiele im Ganzen soll nun in einem zweiten Schritt exemplarisch die Relevanz der Geschichtsbezüge untersucht werden. Hierfür wurden die ausgewählten Testberichte der Journalisten auf die Thematisierung der dargestellten Vergangenheit untersucht, um einen möglichst differenzieren Überblick zum Umfang der Behandlung dieses Aspekts zu gewinnen. Dies wird nach Spielen getrennt erfolgen, um die Aussagen vergleichbar und eindeutig zuordbar zu machen. Auch als Rezension vorliegende Nutzerbewertungen werden stichprobenartig mit einbezogen werden, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den professionellen Bewertungen aufzuzeigen.

Insgesamt konnte dabei festgestellt werden, dass die historische Verortung, wie auch das Spiel mit Erinnerungen und Geschichtsbildern, kaum angesprochen wird.¹³³⁰ 4Players-Autor MATHIAS OERTEL sieht in dem Nacherleben von Erinnerungen in *Assassin's Creed* zwar Anlehnungen an Ansätze des Schweizer Psychologen CARL GUSTAV JUNG, bleibt einer

.....
1330 Die folgenden Aussagen beziehen sich auf den jeweils umfangreichsten Testbericht zu den Titeln, gleich der Plattform auf der die Veröffentlichung erfolgte. Dies ist in der Regel die Xbox- oder Playstation 3-Version, da diese vor jener für den PC erschienen ist. Oft existiert zwar ein gesonderter Test für die beim Vergleich der Wertungen betrachtete PC-Fassung, jedoch konnte durchgehend beobachtet werden, dass in diesem vor allem technische Unterschiede durch die leistungsstärkere Hardware und die anderen Eingabegeräte behandelt werden. Auch werden oftmals im ursprünglichen Test beobachtete technische Probleme und weitere Defizite erneut thematisiert. Da jedoch die Spielinhalte, und damit auch die Geschichtsbezüge, mit Ausnahme weniger Nebenaufgaben identisch sind und in umfangreicheren Testberichten prinzipiell umfangreicher behandelt werden, erscheint dieses Vorgehen sinnvoll. Diese Annahme wurde durch Stichproben bei verschiedenen Magazinen bestätigt.

näheren Erläuterung dieses für einen spielejournalistischen Testbericht eher ungewöhnlichen Gedankens aber schuldig. Entsprechend konstruiert wirkt die Beziehung zwischen der im Spiel vorhandenen Idee genetischer Erinnerungen und JUNGs Zuweisung von männlichen und weiblichen Archetypen, die er mit den Begriffen Anima und Animus umschreibt.¹³³¹ Daneben wird wesentlich die audiovisuelle Inszenierung der Spielwelt gelobt: „Alles wirkt wie aus einem Guss, zeigt, wie hervorragend das Team die Historie recherchiert hat und zeichnet ein authentisches Bild der drei führenden Zentren im heiligen Land zur Zeit der Kreuzzügler.“¹³³² Auch andere Testberichte liefern in dieser Hinsicht ein ähnliches Bild.¹³³³ Der Bezug auf die historischen Assassinen von Alamut wird dagegen lediglich von HILARY GOLDSTEIN bei IGN.com thematisiert: „You play as Altaïr, a member of the Hashshashin (or Assassins), a real-life group that performed politically-motivated murders between the 11th and 13th centuries.“¹³³⁴ Dagegen findet sich in keinem der untersuchten Testberichte eine Thematisierung der militärischen, politischen, kulturellen oder gesellschaftlichen Situation in den Städten der Region zur Zeit des Dritten Kreuzzuges oder die Art der Attentatsziele, die im Spielverlauf von Altaïr getötet werden. Dies ist insoweit bemerkenswert, da die Ursprüngen des Konflikts im Rahmen der Erzählung bereits früh angesprochen werden und somit helfen, das eigene Handeln über seinen Stellvertreter zu begreifen.

Auch die Tests zu *Assassin's Creed II* folgen dem Muster des ersten Teils. Trotz einer deutlich komplexeren Story und dem Auftreten zahlreicher historischer Figuren und Ereignisse, wird die Vergangenheit, wenn überhaupt, wesentlich über ihre audiovisuelle Präsentation thematisiert. Mehrfach erwähnt wird jedoch insbesondere das Auftreten einzelner Personen, wie Leonardo da Vinci, dessen Präsenz und Funktion im Spiel bei 4Players, EuroGamer,

.....
1331 Zu Jungs Ansatz unter anderem: Jung, Carl Gustav; Jaffé, Aniela (Hg.): Erinnerungen, Träume, Gedanken, 19. Auflage, Düsseldorf 2016.

1332 Zitat in: Oertel, Matthias: Test: Assassin's Creed, 14.11.2007, online: http://www.4players.de/4players.php/disbericht/360/Test/8145/6009/4/Assassins_Creed.html.

1333 Weitere Beispiele wären: „Seit jeher finde ich alles im Spannungsfeld von Kreuzrittern und Assassinen unglaublich faszinierend. Mit welcher schöner Akribie und gleichzeitig künstlerischer Freiheit Ubisoft das Thema eingefangen hat, kann ich gar nicht genug bejubeln.“ Zitat in: Schmitz, Petra: Assassin's Creed im Test - Die Offenbarung? Nein, aber toll ist es trotzdem., 09.04.2008, online: http://www.gamestar.de/spiele/assassins-creed/test/assassins_creed,43282,1944262,fazit.html. Zitiert nach: <https://www.mobygames.com/game/windows/assassins-creed-directors-cut-edition/mobyrank>. „Jerusalem zu Zeiten des dritten Kreuzzuges ist für ein Videospiel ein wahrlich ungewöhnliches Setting, doch Ubisofts neues Stealth-Action-Game ‚Assassin's Creed‘ hat noch weitaus mehr innovative Elemente zu bieten als ein ebenso unverbrauchtes wie interessantes Szenario. Reist mit uns ins Jahr 1191 nach Christus und erlebt hautnah den Arbeitsalltag eines gefürchteten Assassinen.“ Zitat in: Höllger, Jan: Test 360 Assassins Creed, 19.11.2007, online: <http://www.spieletipps.de/artikel/239/1/>. „As assassin extraordinaire Altaïr, you'll explore three major cities of the Holy Land in the 12th century: Jerusalem, Damascus, and Acre. Each city is beautifully rendered from top to bottom and features meticulously crafted towers that reach for the sky, bustling market squares, and quiet corners where citizens converse and drunks lie in wait to accost you.“ VanOrd, Kevin: Assassin's Creed Review. PC review, 08.04.2008, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-review/1900-6188960/> (alle: 15.03.2019).

1334 Zitat in: Goldstein, Hillary: Assassin's Creed Review, 13.11.2007, online: <http://www.ign.com/articles/2007/11/13/assassins-creed-review>.

GameSpot, GameStar und GameTrailers knapp thematisiert wird. So erklärt KEVIN VANORD von GameSpot seine Rolle im Spiel wie folgt:

„Some of the best missions act as set pieces and often involve Ezio's ever-positive friend, the resourceful Leonardo da Vinci, who will not only upgrade your synchronization (health) bar, but provide you with a few amusing gadgets, like your poison blade and smoke bombs. In one exciting scene featuring your talented comrade, you drive a horse-drawn carriage at a breakneck pace. In another, you take to the skies in one of da Vinci's flying contraptions, using the heat rising from the city's chimneys to stay aloft while kicking archers out of the way.“¹³³⁵

Diese namentliche Nennung historischer Personen und ihrer Rollen im Spiel ergibt sich aus einer wichtigen Änderung, die im Vergleich zum ersten Teil der Reihe vorgenommen wurde. Anders als sein Vorgänger, wo Richard Löwenherz als bekannteste historische Figur nur eine kleine Nebenrolle spielte und weitere Charaktere wie die Anführer der Kreuzritter-Orden, eher Experten bekannt sind, wird die Vergangenheit hier nun populärer inszeniert. Der Protagonist wird aktiv in Ereignisse und historische Entwicklungen eingebunden und trifft dabei auf prominente Persönlichkeiten, darunter neben da Vinci etwa Niccolò Machiavelli und Lorenzo de' Medici, wie auch lokalgeschichtlich bedeutende Akteure, so etwa die Familie Barbarigo in Venedig. Trotz dieser Unterschiede sind die Geschichtsbezüge in den Testberichten jedoch weiterhin bestenfalls eine Randbemerkung neben den weiterhin dominanten Verweisen auf Unterschiede zum Vorgänger und Merkmalen des Gameplays.

Die Verwendung historischer Persönlichkeiten als Anknüpfungspunkt für die Erzählung ist in *Assassin's Creed: Brotherhood* nochmals deutlich intensiviert worden, indem unter anderem mit drei prominenten Mitgliedern der Borgia-Familie, Rodrigo, Cesare und Lucrezia, nun auch auf Seiten der Templer Akteure vorhanden sind, die eine gewisse Bekanntheit erreicht haben – nicht zuletzt durch zwei parallel laufende Fernsehserien: *The Borgias* (Irland, Kanada, Ungarn 2011–2013) und *Borgia* (Deutschland, Frankreich, Tschechien 2011–2014).¹³³⁶ Mit der stärkeren Einbindung von Wahrzeichen findet sich neben den Personen und Ereignissen außerdem ein drittes Element, das zwar weniger zur zeitlichen, aber dafür zur lokalen Verortung des Spielortes beiträgt. Entsprechend seiner Verortung in Rom finden sich zahlreiche Bauwerke und Ruinen aus der Antike, darunter Aquädukte, Triumphbögen, Thermen oder auch das Kolosseum, das Pantheon und das Hadrian-Mausoleum bzw. die Engelsburg. Daneben finden sich viele weitere Bauwerke, die erst in der Renaissance entstanden sind, wie etwa die Sixtinische Kapelle oder der Petersdom. Die wiederholte Erwähnung dieser Bauwerke, besonders jener aus der Antike, ergibt sich durch ein im Spiel ergänztes Wirtschaftssystem,

.....
1335 Zitat in: VanOrd, Kevin: Assassin's Creed II Review, 17.11.2009, S.1, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-ii-review/1900-6240415/>.

1336 Die Produktionsdaten der drei genannten Serien und ein Überblick über weitere Produktionen findet sich in der Internet Movie Database, online: http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=borgia&s=all.

bei dem viele der antiken Gebäude erworben werden können und anschließend eine Art Mieteinnahmen generieren. Neben dieser Aufwertung der Stadt als Handlungsort, wird auch die erneute Einbindung da Vincis in Gameplay und Plot hervorgehoben, so etwa von CAM SHEA bei IGN.com:

„Leonardo da Vinci is back as an ally too, and once again provides weapons for Ezio. Turns out he's also been pressured into creating war machines for Cesare, so it's up to Ezio to destroy the plans and prototypes.“¹³³⁷

Die historische Stadt als Handlungsort wird auch in Testberichten zu *Assassin's Creed: Revelations* wiederholt thematisiert, was daran liegen dürfte, dass nach den beiden Abenteuern in Italien nun der Handlungsort nach Konstantinopel verlegt worden ist. Entsprechend dieses Wechsels, der nicht nur über regionale, sondern auch kulturelle Unterschiede betont wird, überrascht es nicht, dass die Autoren nicht nur spielerische Entwicklungen der Reihe thematisieren, sondern auch die Präsentation der Stadt selbst. So erklärt MATHIAS OERTEL von 4Players die Metropole zum „heimlichen Hauptdarsteller“:

„Doch es sind nicht Ezio, Altaïr, Desmond oder die ebenfalls auftauchenden Niccolo und Mafféo Polo, die allen die Schau stehlen. Wie die ewige Stadt in Brotherhood ist es hier die Bosphorus-Metropole, die den absoluten Hingucker darstellt. Die abwechslungsreichen Stadtviertel wirken authentisch, sind angemessen bevölkert und mit ansehnlichen Texturtapeten beklebt. Wenn es um die Recherche und Darstellung historisch akkurater Architektur geht, ist das Assassin's Creed-Team eine Klasse für sich.“¹³³⁸

Und MARIUS NIED von Spieletipps.de ergänzt:

„Wenn ihr das erste Mal auf der Kuppel der Hagia-Sophia-Moschee steht, werdet ihr sicherlich einen Moment innehalten und die Schönheit des Ausblicks genießen.“¹³³⁹

Wie in den zuvor untersuchten Testberichten unterbleibt die historische Verortung der Spiele trotz der lokalen Veränderung weitgehend. VIKTOR EIPPERT von der Zeitschrift PC Games identifiziert Ezios Unterstützer Prinz Süleyman richtigerweise als historische Figur, die einige Jahre nach den Ereignissen im Spiel zu Süleyman I. gekrönt wird, dem zehnten Sultan des Osmanischen Reiches.¹³⁴⁰ Abgesehen von diesem und den zuvor von OERTEL genannten Polo-Brüdern fehlen jedoch Bezüge auf historische Charaktere oder Ereignisse in den untersuchten Testberichten auffällig stark. Stattdessen bleibt die Thematisierung der Vergangenheit erneut weitgehend auf äußerliche Attribute der Stadt beschränkt, so dass Testberichte kaum als Ein-

.....
1337 Zitat in: Shea, Cam, Shae: Assassin's Creed: Brotherhood Review, 16.11.2010, S. 1, online: <http://www.ign.com/articles/2010/11/16/assassins-creed-brotherhood-review>.

1338 Beide Zitate in: Oertel, Matthias: Test: Assassin's Creed: Revelations, 15.11.2011, S. 4, online: http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/26873/73472/3/Assassins_Creed_Revelations.html.

1339 Zitat in: Nied, Markus: Assassin's Creed Revelations - Der alte Hund hat noch Zähne, S. 2, 14.11.2011, online: <http://www.spieletipps.de/artikel/3664/2/>.

1340 Eippert, Viktor: Assassin's Creed: Revelations im Test für PC. Ein tolles Abenteuer, allerdings mit wenigen Innovation, 01.12.2011, online: <http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Revelations-PC-236835/Tests/Assassins-Creed-Revelations-im-Test-fuer-PC-Ein-tolles-Abenteuer-allerdings-mit-wenigen-Innovation-Ab-sofort-im-Handel-856751/2/>.

stieg in diese Thematik fungieren können.

Eine mögliche Erklärung für diese Leerstellen könnte in fehlenden Kenntnissen der Autoren der Berichte liegen. Zwar wird die italienische Renaissance deutlich umfangreicher präsentiert, als der Dritte Kreuzzug des ersten Teils, jedoch besitzt auch sie, abgesehen von wenigen bekannten Persönlichkeiten, darunter den im Spiel präsenten da Vinci, Machiavelli und den Borgia, sowie einigen Bauwerken, eine eher geringe popkulturelle Präsenz. Eine weitere mögliche Erklärung deutet sich im Fall von *Revelations* an, das stärker auf Ezio Auditores Bestrebungen, die Bibliothek Altaïrs zu finden, zugespitzt ist. Neben der fehlenden popkulturellen Präsenz von Konstantinopel Anfang des 16. Jahrhunderts, finden sich in der Erzählung des Spiels durch die genannte Zuspitzung zudem kaum historische Ereignisse.

Diese Annahmen scheinen durch den im letzten untersuchten Teil der Reihe thematisierten Unabhängigkeitskampf der Dreizehn Kolonien gestützt zu werden. Indem nicht nur ein neues Setting und einer neuer Protagonist präsentiert werden, sondern die Erzählung eng mit zahlreichen historischen Ereignissen verwoben ist, sind die unmittelbaren Geschichtsbezüge sehr prägnant. Es überrascht daher nicht, dass sich dies auch in den Testberichten widerspiegelt, wo im Gegensatz zu den vorangegangenen nun stärker auf die thematisierten Ereignisse eingegangen wird. So widmen 4Players.de, GameStar.de, Eurogamer.net, GameSpot.com und IGN.com der Thematisierung von historischen Ereignissen und Personen im Spiel sowie deren Beziehung zum Protagonisten Ratonhnhaké:ton in der Summe zwischen mehreren Absätzen und einer ganzen Seite, wobei immer wieder auf sehr spezifische Details eingegangen wird. So heißt es beispielsweise:

„Denn die Geschichte um den Halbindianer Connor, sein Stammesname ist Ratonhnhaké:ton (er ist Mohawk), der innerhalb der amerikanischen Revolution eine große Rolle spielen wird, ist sehr interessant. Zumindest, solange er auf historisch verbürgte Figuren wie Samuel Adams, dem Waldläufer Daniel Boone, Thomas Hickey, Robert Faulkner, William Johnson, Charles Lee oder George Washington trifft.“

„Man wird Zeuge des Boston Massakers im März 1770, nimmt an der Schlacht um Bunker Hill sowie dem Kampf um Monmouth teil und ist sogar aktiv an den Geschehnissen der „Boston Tea Party“ beteiligt.“¹³⁴¹

„[T]he cities of Boston and New York are exquisitely re-created; and even minutiae like the lines of The Beggar's Opera are presented with fine accuracy.“

„Ben Franklin's missing almanack pages float in the sky, giving you a reason to take to the rooftops and prance about. (You're rewarded with excerpts from the famous *Poor Richard's Almanack*, which are full of clever wordplay.) Liberation missions have you rescuing townsfolk from British soldiers, burning diseased blankets, and protecting farmers from rampaging redcoats.“

„In New York, you see the remnants of the great fire of 1776, the ravages of which

.....
1341 Beide Zitate in: Oertel, Matthias: Test: Assassin's Creed 3. Xbox 360 Test, 30.10.2012, online: www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/29807/75907/0/Assassins_Creed_3.html.

contrast greatly with the sunny opulence of *Assassin's Creed II's* Venice, and the Constantinople of *Assassin's Creed: Revelations*.“¹³⁴²

Auch wenn OERTEL im Fall des ersten Zitats Robert Faulkner, den fiktiven ersten Offizier des ebenfalls fiktiven Schiffes „Aquila“, irrtümlich zu den historischen Persönlichkeiten zählt, mit denen der Protagonist interagiert, so wird dennoch deutlich, dass die Geschichtsbezüge im Vergleich zu den früheren Testberichten deutlich umfangreicher geworden sind. Die Gründe hierfür sind in der Art der Präsentation im Spiel, wie auch in der relativen zeitlichen Nähe des Settings zur Gegenwart zu sehen. Anders als die Renaissance (ca. 500 Jahre) und der Dritte Kreuzzug (ca. 800 Jahre), liegt die im Spiel thematisierte Zeit nur ca. 250 Jahre in der Vergangenheit und war damit bis zum Erscheinen der späteren Titel *Assassin's Creed: Unity* und *Assassin's Creed: Syndicate* der Gegenwart am nächsten. Wie sich in den zitierten Aussagen zeigt, werden die dargestellten Ereignisse nicht nur vom Amerikaner KEVIN VANORD wiedererkannt, sondern auch vom deutschen Spielejournalisten MATHIAS OERTEL.

Deutet die Kenntnis des Amerikaners VANORD daraufhin, dass jene Ereignisse Teil der eigenen Erinnerungskultur sind, so haben sie, wie die Aussage des Deutschen zeigt, auch jenseits der USA Bekanntheit erlangt. Inwieweit tatsächlich ein Mohawk-Indianer an all jenen Ereignissen mitgewirkt hat, ist dabei zunächst nebensächlich, weil das Spiel etwas präsentiert, was in den Berichten immer mehrfach anklingt: ein Gefühl vermeintlich dabei gewesen zu sein. Anstatt Ereignisse vor allem als Außenstehender zu erleben, was bei Altaïr und Ezio der Fall war, zeigt *Assassin's Creed III* stärker, wie sich Konflikte entwickelten und welche Motive das Handeln der beteiligten Akteure bestimmten. Auch wenn die Erzählung hierbei auf den Kunstgriff der Vermischung aus Geschichte und Fiktion zurückgreift, indem unter anderem Akteuren eine Mitgliedschaft bei Assassinen oder Templern angedichtet wird, so weist der letzte untersuchte Titel die mit Abstand umfangreichsten Geschichtsbezüge auf, wie auch bei den Stichproben der Testberichte deutlich geworden ist.

Gleichwohl zeigten diese Quellen jedoch auch, dass Geschichtsbezüge und mediale Erinnerung trotz des gestiegenen Anteils im letzten untersuchten Titel insgesamt weiter nur Randbemerkungen bleiben. Gleiches gilt auch für die narrative Struktur der Spiele und dazugehörigen Themen wie Charakterentwicklungen oder die Vermittlung der Erzählung. Der größte Teil der Berichte wird stattdessen von Aussagen zu Spielinhalten und -mechaniken dominiert und wie diese miteinander harmonieren. Dieser Schwerpunkt ist insoweit nicht ungewöhnlich, weil Spielmagazine und ihre Autoren weder nach wissenschaftlichen Kriterien arbeiten noch einen solchen Anspruch erheben. Gleichwohl kann der Mangel an Thematisierung für sich genommen den Eindruck erwecken, dass die Vergangenheit in den Spielen wesentlich auf

.....
1342 Alle drei Zitate in: VanOrd, Kevin: Assassin's Creed 3 Review, 13.10.2013, S. 1, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-iii-review/1900-6399036/>.

eine austauschbare Kulisse reduziert ist.

Während die oftmals spärlich angesprochenen Geschichtsthemen vom Umfang her im Vergleich zu den Spielelementen durch ausbleibende Erläuterung eher einer Zusatzinformation als dem Ausgangspunkt für die Aussagen entsprechen, so wichtig sind sie aus wissenschaftlicher Sicht als Quelle für umfangreiche Betrachtungen der Inhalte. Wenn die Fortsetzungen vom gleichen Autor¹³⁴³ bewertet worden sind, kann der Leser Einblicke in die Entwicklung der Reihe, da der Autor häufig auf frühere Kritikpunkte Bezug nimmt. Dadurch lassen sich die untersuchten Titel als das begreifen, was sie tatsächlich sind: eine zusammenhängende, sich immer weiterentwickelnde Produktion. Wie die Ausführungen in den folgenden Kapiteln noch zeigen werden, präsentieren Fortsetzungen nicht nur weitere Episoden der Handlung um den Konflikt zwischen Assassinen und Templern. Sie ergänzen zudem eine Vielzahl an neuen Spielelementen, verändern bestehende und entfernen jene, die als unpassend angesehen werden. In der Analyse des Fallbeispiels wird daher versucht, diese Entwicklungslinien aufzuzeigen, weil sie wichtige Rückschlüsse auf bei der Entwicklung getroffene Designentscheidungen erlauben.

7.2.5. Merkmale des Genres

Die *Assassin's Creed*-Reihe gehört seit ihrem Beginn im Jahr 2007 primär zu den #Action-Adventures, wurde jedoch mit dem Erscheinen der Fortsetzungen und den darin vorgenommenen Änderungen um Elemente einiger weiterer sekundärer Genres erweitert. Enthalten sind teilweise Elemente, die sich sonst vor allem in #Rollenspielen, #Wirtschafts- und #Fahrzeugsimulationen, #Aufbausimulationen sowie #First-Person-Spielen finden. Die Ausführungen in diesem Kapitel werden daher neben den Eigenschaften der Genres in Bezug auf die Spielgestaltung auch durch Einblicke in die Entwicklung der Reihe ergänzt werden. Somit soll dieses Kapitel den Einstieg in die Untersuchung der ludischen und narrativen Inhalte bilden. Wie in Kapitel 3.1.1. bereits ausgeführt worden ist, gestaltet sich die präzise Bestimmung von Genres schwierig, weshalb CLEARWATER vorschlug anzuerkennen, dass Genres wesentlich soziale Konstruktionen sind, deren genaue Merkmale strittig sein können, deren Bezeichnung jedoch mit gängigen Eigenschaften assoziiert werde, über die in Gruppen ein Konsens bestehe. Sein Plädoyer für die Akzeptanz populärer Genrebezeichnungen wird auch in diesem Kapitel aufgegriffen und dient als Basis für die Ausführungen zu diesem Aspekt der Untersuchung des Fallbeispiels.

Wie im Methodenteil erläutert, handelt es sich bei #Action-Adventures bereits um einen Hybrid aus zwei Genres, deren Eigenschaften sich ergänzen und in einer Spielgestaltung

.....
1343 Dies war etwa der Fall bei Mathias Oertel von 4Players.

münden, die sich von anderen Genres unterscheidet. Im Fallbeispiel gehört hierzu eindeutig die auf einen Protagonisten fokussierte Wahrnehmung der Erzählung und die Navigation der Spielwelt durch die Überwindung von Hindernissen. In diesem Sinne hat der Nutzer Rätsel zu Lösen und zahlreiche Herausforderungen zu bewältigen, die es von ihm erfordern, dass er, teils unter Zeitdruck, begreift, wie er vorgehen kann, indem er sich mit den Eigenschaften der Spielwelt auseinandersetzt. Ein wichtiger Faktor hierbei stellt die bewusste Vorenthaltung von Informationen dar. Geschieht dies bei der Narration über die Präsentation von Informationen, welche die Existenz einer Welt außerhalb des aktuell Sichtbaren zeigen, so sieht der Spieler auch über die Kamera immer nur einen kleinen Teil des aktuellen Ortes. Wie das folgende Beispiel aus *Assassin's Creed III* zeigt, ist die Third-Person-Kamera auf einen festen Punkt, etwa auf Brusthöhe des Protagonisten ausgerichtet, kann jedoch frei um diesen herum gedreht und geneigt werden, wie nachfolgend vereinfacht dargestellt ist.

Diese Freiheit der Kamerabewegung dient als Voraussetzung für die in den Spielen üblichen akrobatischen Bewegungen der Protagonisten, die problemlos in der Lage sind Bäume oder Gebäude zu erklimmen. Durch entsprechende Befehle des Eingabegeräts lässt sie sich dynamisch der aktuellen Situation anpassen, so dass der Spieler in der Lage ist, den Bildausschnitt so zu verschieben, dass er erkennen kann was um ihn herum passiert, dabei jedoch gleichzeitig immer einen Großteil verdeckt. Läuft der Protagonist etwa geradeaus, so richtet sich die Kamera auf die auf Bild eins sichtbare Grundeinstellung aus, so dass der Spieler klar sehen kann, wohin sein Stellvertreter läuft. Dies erlaubt es nicht nur, passierbare Wege zu erkennen, sondern auch etwaige Hindernisse und Gefahren, die das Vorankommen be- oder sogar verhindern können, rechtzeitig zu bemerken.

Dies wird insbesondere wichtig, sobald die Kämpfe stattfinden, weil der Protagonist in der Regel mehreren Gegnern gegenüber steht, die ihn umringen und von mehreren Seiten angreifen. Indem der Spieler die Kamera bewegt, sieht er nicht nur, was um den Protagonisten herum geschieht, sondern er kann darüber hinaus den Verlauf des Kampfes direkt beeinflussen, indem er seinen #Avatar durch Drücken der Bewegungstasten entsprechend positioniert, um effektiver zu parieren oder angreifen zu können. Hier dient die Third-Person-Kamera folglich nicht nur als Mittel der Information, sondern auch als aktiver Teil der Steuerung, da Gegner durch genaue Anpassung der Blickrichtung markiert werden können, um sie direkt anzugreifen. Die Kamera leistet somit eine Grundvoraussetzung, um eigene Taktiken umsetzen zu können und die angebotenen Möglichkeiten des Spiels effektiv einsetzen zu können.

Daneben ist die Kamera jedoch nicht nur eine Quelle für Informationen über die Spielwelt in einem #Action-Adventure. Stellen die über die Kamera erlangten Informationen eine Voraussetzung dafür dar, um innerhalb der Welten handeln zu können, so dürfen sie nicht abgekoppelt vom Gameplay begriffen werden. Indem sich mit Fortschreiten der Reihe eine deut-



Abb. 7-11: Beispiel für die Veränderbarkeit der Kameraeinstellung außerhalb von Cut Scenes. (1) Klassische Grundeinstellung beim Laufen. (2) 90° im Uhrzeigersinn. (3) 90° gegen den Uhrzeigersinn. (4) 180° gedrehte Kamera.

lich zunehmende Zahl an Handlungsmöglichkeiten neben dem Plot findet, wird dem Spieler ein virtueller Ort präsentiert, an dem er selbst entscheiden kann, was er wann tun möchte. Neben der Größe der Welten, die in *Assassin's Creed III* mit zwei Städten, dem Grenzland und weiteren Orten die meisten Möglichkeiten zur Erkundung bietet, sind es in diesem Genre insbesondere wiederkehrende Symbole, die als weitere Quelle für Informationen dienen und somit Anteil am Spielerlebnis haben.

Auf Bild zwei der vorangegangenen Seite ist eines dieser Symbole in Form des Maisfeldes zu sehen. Dieses, wie auch Heuhaufen und weitere Orte, erlauben es sich zu verstecken, wenn man verfolgt wird. Wahrzeichen einer Stadt, hohe Türme und ähnliche Bauwerke können erklommen werden und verschaffen einen Überblick über den umgebenden Ort. Eingänge in die Kanalisation oder Katakomben deuten oftmals Zusatzaufgaben an, die Details über die Spielwelt oder neue Erkenntnisse über Nebenhandlungen bieten. Diese und viele weitere wiederkehrende Elemente, die in den folgenden Kapiteln noch näher erläutert werden, tragen somit dazu bei, die Spielwelt nicht nur als einen bloßen austauschbaren Handlungsort zu präsentieren, sondern ihr durch kontextbezogene Aufgaben und Details eine Relevanz für den Spieler zu geben und zur Erkundung einzuladen. Dementsprechend bleibt der Kern der *Assassin's Creed*-Reihe die für #Action-Adventures typische Auseinandersetzung mit der Spielwelt, die durch prägnante Erzählung angeleitet wird.

Reichen diese Eigenschaften bereits aus, um das Gameplay des ersten Teils zu umschreiben (Altaïr erhält einen Auftrag, reist in eine Stadt, sammelt Informationen, wählt eine Vorgehensweise und tötet die Zielperson), so reicht dies bereits ab dem zweiten Teil nicht mehr aus.

Durch die Ergänzung von Geld als neuem ludischen Element wurden gleich zwei neue Spielweisen möglich, die wichtiger Bestandteil von #Wirtschaftssimulationen und #Rollenspielen sind: Die Erwirtschaftung von Geld und die freie Kombinierbarkeit von Ausrüstungsgegenständen. Existierte die Erlangung von Reichtümern im ersten Teil der Reihe lediglich narrativ als Handlungsmotiv einiger Charaktere, so wurden die Assassinen im Spiel als Selbstversorger präsentiert, die alles, was sie benötigen, selbst herstellten oder über entrichtete Dienstleistungen erwarben.

Mit Ezio Auditore änderte sich nicht nur der Protagonist und der historische Zeitraum, sondern auch die Möglichkeit zur Erwirtschaftung von Geld. Regelmäßige Einnahmen entstanden aus Investitionen und Renovierungen von Gebäuden, während Geld zusätzlich auch gestohlen, von Toten geplündert oder auch als Belohnung für Aufträge verdient werden konnte. Neben den Investitionen und Renovierungen von Gebäuden für noch höhere Einnahmen, konnte Ezio zudem von Händlern Ausrüstungsgegenstände, wie Rüstungsteile, Waffen, Munition, Medizin und Gift erwerben, seine Kleidung färben lassen oder auch Gemälde kaufen. Gerade die Ausrüstung erlaubte es den eigenen Spielstil stärker als zuvor zu individualisieren, da der Protagonist nun nicht mehr darauf angewiesen war, was ihm sein Orden zur Verfügung stellte. Diese neuen Spielelemente wurden in den Nachfolgern immer weiter diversifiziert, so dass die spielerischen Möglichkeiten wuchsen. Diese Individualisierung des eigenen Spiels durch Veränderungen des #Avatars oder die Verbesserung seiner Fertigkeiten durch neue Ausrüstung sind Aspekte, die sich klassisch in #Rollenspielen finden. Gleichwohl ist dies lediglich ein Element, während andere für dieses Genre typische, darunter die Erlangung von #Erfahrungspunkten für die Aufwertung des #Avatars, in keinem der untersuchten Spiele enthalten ist.

Werden Pferde als Fahrzeuge gewertet, so finden sich bereits im ersten Teil der Reihe auch Elemente von #Fahrzeugsimulationen. Geschieht dies nicht, so werden sie erst mit den Erfindungen Leonardo da Vincis ergänzt, die in einigen Erinnerungen verfügbar sind. Dessen Konstruktionen, wie die bei der Analyse der Geschichtsbezüge in Kapitel 7.2.2. genannten Flugmaschine, Panzer und Geschütz-Gondel, knüpfen an technikgeschichtliche Bezüge an. Sind es in moderneren Szenarien etwa Autos, Panzer, Schiffe und Flugzeuge, die sowohl im Aussehen als auch ihrer technischen Funktionsweise nachgebildet werden, so sind es hier auf den Entwürfen da Vincis basierende Prototypen, die Ezio wegen ihrer spezifischen Eigenschaften nutzen kann, um seine Ziele zu erreichen. So muss dieser beispielsweise die Flugmaschine einsetzen, um den abgeriegelten Dogenpalast in Venedig aus der Luft zu erreichen, indem er über zuvor errichtete Feuerstellen fliegt, deren heiße Luft ihn nach oben steigen lässt.

In *Assassin's Creed III* wurden diese drei sekundären Genres schließlich kombiniert, indem der Protagonist in die Lage versetzt wurde, ein altes heruntergekommenes Schiff, die „Aquila“,

wieder flott zu machen und anschließend zu nutzen. Neben den finanziellen Investitionen für die Reparaturen konnte zudem auch die Ausstattung des Schiffes verbessert werden, um neuen Herausforderungen gerecht werden zu können. Entsprechend finden hier Inhalte ihren Weg in #Action-Adventures, die anderen Genres entlehnt sind. Da sie das klassische Gameplay jedoch nicht verdrängen, sondern es um neue Elemente ergänzen, werden die spielerischen Möglichkeiten damit vielseitiger.

Wird das Genre der #Aufbausimulation sehr frei angewandt, so lässt sich schließlich noch davon sprechen, dass der Aufbau der Siedlung um Davenport Manor in *Assassin's Creed III* Bezüge auf dieses aufweist. Zwar werden Fortschritte durch Vorgaben in der Struktur des Spiels bestimmt, neue Aufgaben werden erst dann freigeschaltet, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, jedoch entsteht durch das optionale Handeln des Spielers eine kleine Siedlung, in der typische Handwerke vertreten sind, wie man sie in einer Ortschaft in den nordamerikanischen Kolonien des 18. Jahrhunderts erwarten würde. Es finden sich je zwei Holzfäller, Bauern und Gastwirte, ein Schreiner, ein Minenarbeiter, ein Schmied, eine Näherin, eine Jägerin, ein Arzt und sogar ein Geistlicher. All jene #NPCs sind narrativ in das Spiel eingebettet und siedeln sich zusammen mit weiteren namenlosen #NPCs um das Anwesen an, so dass am Ende des Spiels eine Siedlung entstanden ist, die sich weitgehend selbst versorgen kann und damit eine typische Eigenschaft vieler #Aufbausimulationen erfüllt.

Einen Sonderstatus in der Untersuchung der Genres hat die First-Person-Perspektive inne. Während das Spiel generell sowohl während der interaktiven Passagen als auch während der #Cut Scenes aus der Third-Person-Ansicht erlebt wird, finden zeitlich begrenzt Abschnitte ebenfalls aus der #First-Person-Shootern bekannten Perspektive statt. So ist es im ersten Teil möglich, in diese zu wechseln und sich umzublicken, wenn man in der Bewegungslosigkeit verharrt. Lediglich in den *Desmonds Journey* genannten fünf Abschnitten von *Assassin's Creed: Revelations*, bei welchen zusätzlich zu den Vorfahren konkrete Abschnitte aus dem Leben von Desmond Miles nacherlebt werden können, findet ein dauerhafter Wechsel von der sonst üblichen Third- in die First-Person-Perspektive statt. Dies wird durch den Verzicht auf #Interface-Elemente und einen sichtbaren Stellvertreter in der Spielwelt verdeutlicht, während sich der Spieler durch eine abstrakt dargestellte Welt bewegt.

Wie die Ausführungen zu den Genres gezeigt haben, bestätigt sich das im Rahmen der dazugehörigen Methodensäule konstatierte auch hier. Während die Reihe zwar die größten Gemeinsamkeiten mit den #Action-Adventures besitzt, finden ebenso Elemente weiterer Genres Verwendung. Konnte zu den Gründen dieser Erweiterung keine Stellungnahme von offizieller Seite ermittelt werden, so kann davon ausgegangen werden, dass dies ludische und gestalterische Gründe hat. Unterstreicht der Wechsel der Perspektive im letztgenannten Fall von *Desmonds Journey*, dass es Abschnitte sind, die außerhalb des regulären Gameplays stehen

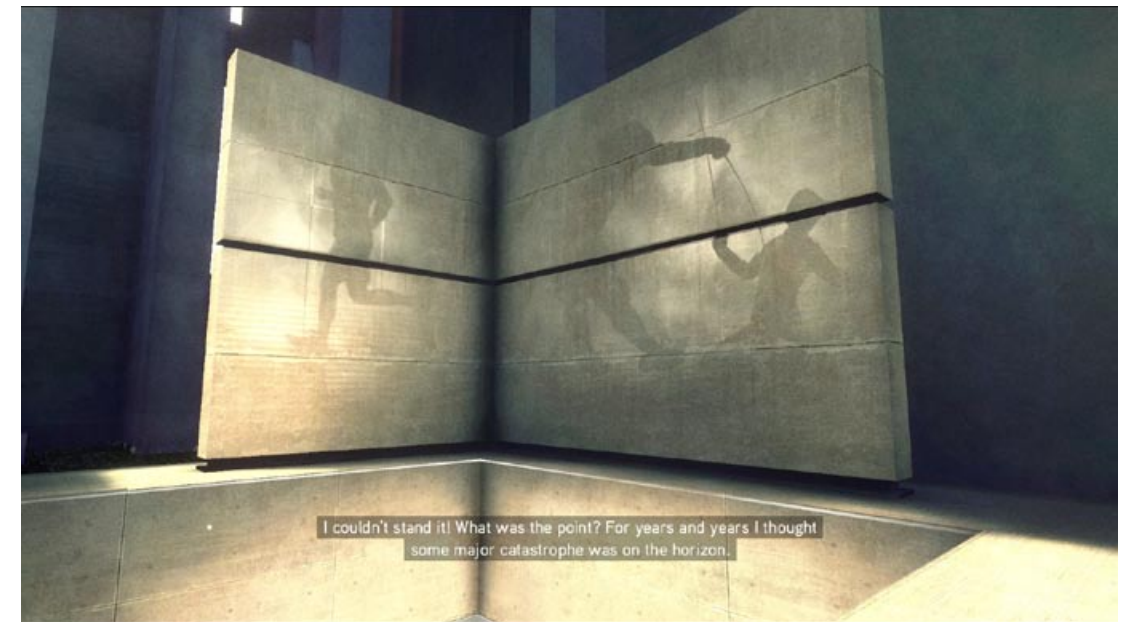


Abb. 7-12: Beispiel für eine Szene aus Desmond's Journey.
In diesen Abschnitten kommentiert Desmond sein bisheriges Leben in abstrakten Umgebungen. Zu sehen ist eine Szene aus „Training“, dem zweiten der insgesamt fünf Abschnitte.

und den Protagonisten narrativ vertiefen, so sorgen die anderen genannten Genres wesentlich für Abwechslung.

Dies bestätigt sich, wenn die Zahl der Veränderungen betrachtet wird, die im Vergleich zum ersten Teil der Reihe vorgenommen worden sind, dessen Gameplay teils als eintönig kritisiert worden war. Neben der Ergänzung umfassender Elemente, wie dem rudimentären Wirtschaftssystem und den #Rollenspielelementen, lässt sich durch den Ursprung der ersten #Fahrzeugsimulationen dagegen annehmen, dass da Vinci als in *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* präsenter Charakter weiter vertieft werden sollte, indem dargestellt wird, wie seine Erfindungen der Zeit klar voraus waren. Die „Aquila“ als steuerbares Schiff mit eigenen Einsatzgebieten könnte dagegen in *Assassin's Creed III* als Testumgebung fungiert haben. Durch die zu der damaligen Zeit etwa jährlichen Veröffentlichungen bei der Reihe kann davon ausgegangen werden, dass Schiffe für den Nachfolger *Assassin's Creed IV: Black Flag* durch das Piraten-Setting zunächst erprobt werden sollten, bevor sie in einem neuen Spiel eine deutlich prägnantere Stellung einnahmen. Durch das Nachvollziehen dieser und vergleichbarer Änderungen lassen sich somit einerseits Entwicklungen einer Reihe aufzeigen, als auch mögliche Ursachen für sie nachvollziehen. Ferner konnte zudem bestätigt werden, dass eine strenge Definition von Genres wenig praxisnah ist und wesentlich zur Folge hätte, dass für das Spielerlebnis ebenfalls prägende Elemente nicht berücksichtigt werden könnten.

7.2.6. Publisher und Entwickler

Für die quellenkritische Analyse eines digitalen Spiels bietet sich die Untersuchung seiner Entstehungsumstände an, um Intentionen bei der Bearbeitung der präsentierten Themen, Designentscheidungen und viele weitere relevante Facetten zu verstehen. Diese wird jedoch für die fünf Titel der *Assassin's Creed*-Reihe besonders aus drei Gründen erschwert. Für eine fundierte Auswertung sind erstens Interna zur Entwicklung aus den beteiligten Unternehmen notwendig, die jedoch nicht zugänglich sind. Dadurch können sich Aussagen nur auf jene Angaben stützen, die von Mitarbeitern der beteiligten Unternehmen preisgegeben werden, beispielsweise in Interviews oder im Rahmen von Werbung. Problematisch an diesen ist jedoch, dass sie mit einem bestimmten Ziel veröffentlicht worden sind, wozu insbesondere die positive Hervorhebung bestimmter Merkmale und Neuerungen zählt. Sind diese Veröffentlichungen auch interessant, wenn die Vermarktung untersucht wird, so liefern sie nur bedingt Erkenntnisse über andere Themen. Womöglich unabhängiger sind Sekundärquellen, die ebenfalls hinzugezogen werden können, um Erkenntnisse zu gewinnen. Diese liegen beispielsweise in Form von Artikeln aus Spielmagazinen vor, die ein Spiel während seiner Entwicklung begleiten oder die später eine Retrospektive zur Reihe veröffentlichen und dabei übergreifende Aspekte erläutern.

Zweitens kam es im Entwicklungszeitraum der untersuchten Titel beim #Publisher Ubisoft und dessen #Entwicklerstudios, darunter Ubisoft Montreal, zu einer Vielzahl an personellen Veränderungen, so dass nur eingeschränkt von personellen Kontinuitäten gesprochen werden kann. Einer der Mitarbeiter, der über den gesamten Untersuchungszeitraum mitgewirkt hat und als Autor zudem eine zentrale Rolle bei der Verknüpfung realer und fiktionaler Geschichtsbezüge spielt, ist COREY MAY. Dieser war in allen untersuchten Titeln maßgeblich an der Entwicklung der Handlung beteiligt und lieferte zudem, mit Ausnahme des ersten Teils, die Idee für die jeweilige Story.¹³⁴⁴

Ein dritter Punkt ist in dem Umfang und dem mit Beschaffung und Sichtung verbundenen zeitlichen Aufwand zu sehen, der mit einer umfassenden Analyse des Quellenmaterials einhergeht. Trotz der genannten fehlenden Interna steht eine enorme Menge an potentiell relevantem Material zur Verfügung, das jedoch durch seine dezentrale Veröffentlichung in gedruckten Magazinen, Zeitungen, Onlineportalen und an vielen weiteren Orten und vielen Sprachen kaum in Gänze erfasst werden kann. Da bei ihm oft konkrete Inhalte eines Spiels diskutiert werden, kann es je nach Fragestellung erforderlich werden, die besprochenen Inhalte im dazugehörigen Spiel zu überprüfen, wofür zunächst bis zu diesen gespielt werden muss. Der Aufwand bei einer umfassenden Untersuchung des Entstehungsprozesses ist fol-

.....
1344 Im Abspann der Spiele genannte Tätigkeit: Script Writer (AC1), Story by / Script Writer (AC2) Story by / Script Writer (ACB), Story by / Script Writer (ACR) Lead Script Writer (AC3).

lich sehr groß.

Die Menge an untersuchbarem Material erhöht sich zudem durch die hohe Rate an Veröffentlichungen zur Marke *Assassin's Creed*. Mit Ausnahme des zweiten Teils wurden alle untersuchten Fortsetzungen mit einem Abstand von je nur rund einem Jahr zueinander veröffentlicht. Trotz dieser hohen Taktung wird der rahmende Konflikt zwischen Assassinen und Templern mit jedem Spiel nicht nur um neue Handlungsstränge erweitert, sondern auch auf neue Handlungsorte mit ihren jeweiligen spezifischen Besonderheiten ausgeweitet. Auch wurden mit jedem Spiel zahlreiche technische wie auch spielerische Veränderungen vorgenommen. Es überrascht daher nicht, dass eine parallele Entwicklung mehrerer Teile stattfand,¹³⁴⁵ so dass mit jeder Veröffentlichung bereits Konzepte für künftige Fortsetzungen entstanden und erste Arbeiten an diesen erfolgten. Bei einer fundierten Analyse einer ganzen Reihe wächst die Datenmenge entsprechend exponentiell.

Da die Produktion der Spiele im Rahmen der Quellenkritik zwar als wichtig angesehen wird, der Schwerpunkt der Arbeit jedoch auf der Entwicklung eines Analysemodells für Historienspiele und den in ihnen enthaltenen Geschichtsbezügen liegt, wird ein Mittelweg gewählt. Statt detaillierter Analysen der Produktion, die auch Entscheidungen zum Gameplay, das Zusammenspiel von #Publisher und #Entwickler, die Finanzierung und Arbeitsplanung, Schwerpunktsetzungen und viele weitere Aspekte berücksichtigen müsste, wird daher nachfolgend exemplarisch die Darstellung der Geschichtsthemen betrachtet. Da hierzu auch die übergeordnete Rahmenhandlung um Assassinen, Templer und die Erste Zivilisation zu zählen ist, wird auch diese berücksichtigt werden.

Einblicke in den Entwicklungsprozess der Reihe gibt ein Videointerview, dass der Redakteur MATT BAERTZ von der Zeitschrift GameInformer mit dem bereits genannten COREY MAY, dem Creative Director von *Assassin's Creed III*, ALEX HUTCHINSON, und dem Brand Content Manager der Reihe, JEAN GUESDON, geführt hat. So erklärt MAY zur Entstehung der rahmenden Story um Assassinen und Templer:

„[B]ack during the conception of AC1, there was a meeting with a small group of people at an off-site, where we sat down and discussed what the sort of meta-story was, where it essentially started, where it would go, where our options were in terms of the games and where it would eventually, I think end is the wrong answer, but at least conclude, you know, this chapter of the meta-story (...). Whether we're going to have at the end of the day followed that blueprint like forbade them, things change and evolve over time, but it's been plotted out and my hope has always been to follow it to it's end.“¹³⁴⁶

Über Aussagen wie diese und Artikel zur Entstehungsgeschichte des ersten Teils der Reihe las-

.....
1345 Einblicke gibt ein Videointerview zwischen Matt Bertz (GameInformer) und Alex Hutchinson, Jean Guesdon und Corey May von Ubisoft, online: Hanson, Ben: Building The Assassin's Creed Universe <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/03/09/building-the-assassin-39-s-creed-universe.aspx>.

1346 Zitat in: Ebd., Zeitindex: 7:39–8:20. Der Brand Content Manager hat vereinfacht ausgedrückt die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass sich alle Veröffentlichungen in den vereinbarten Kanon einfügen.

sen sich fragmentarische Einblicke in den Produktionsprozess der Spiele erlangen. In einer weiteren aufschlussreichen Quelle, dem Artikel *The Making Of: Assassin's Creed* aus dem Magazin *Edge*, finden sich weitere Informationen über in die Entstehung des ersten Teils.¹³⁴⁷ In diesem erklärt PATRICE DÉSILETS, der Creative Director der Reihe bis *Assassin's Creed: Brotherhood*, dass *Assassin's Creed* ursprünglich nicht als neue Marke, sondern lediglich als eine Fortsetzung der bereits in den späten 1980er-Jahren entstandenen *Prince of Persia*-Reihe geplant gewesen sei. Als Inspiration für das neue Spiel habe DÉSILETS ein nicht näher genanntes Buch über Geheimgesellschaften gedient, das auch ein Kapitel über den historischen Assassinen-Orden enthalten habe, weshalb das neue Spiel zu Beginn seiner Entwicklung im Jahr 2004 unter dem Arbeitstitel *Prince of Persia: Assassins* entwickelt worden sei. Die Entwicklung sei dann jedoch sowohl von gestalterischen, als auch den technischen Möglichkeiten der neuen Generation an Spielkonsolen, Xbox 360 und Playstation 3, beeinflusst worden.

Aus einem Attentäter, der in Jerusalem einen jungen Prinzen retten sollte, sei schließlich ein Attentäter geworden, der ausgewählte Persönlichkeiten für ein höheres Ziel tötete und anschließend in der Menge untertauchte, was DÉSILETS mit dem Begriff des „Social Stealth“¹³⁴⁸ bezeichnet. Die hierfür notwendige Bevölkerung als eigenständiges Spielelement sei erst durch die technischen Möglichkeiten machbar geworden, die mit den genannten Konsolen einher ging, für die *Assassin's Creed* primär entwickelt worden sei. Waren frühere Generationen technisch so beschränkt, dass die Ideen der #Entwickler nicht umsetzbar waren, erlaubten die technischen Verbesserungen nun die Entstehung von großen #Sandbox-Welten, die von zahlreichen #NPCs bevölkert wurden. DÉSILETS nennt als Beispiel für dieses Zusammenspiel technischer Möglichkeiten und der Gestaltung der Spielwelt den Arbeitsspeicher der Spielkonsolen. Besaß die Playstation 2 noch 32 MB RAM, was die Zahl der im aktuellen Bildausschnitt darstellbaren Figuren auf acht beschränkte, so seien es bei der Nachfolgekonsole bereits 256 MB gewesen, was nun über 120 Figuren ermöglichte.

Auch wenn diskutiert werden kann, ob diese Zahl an gleichzeitig sichtbaren Figuren dem Bild einer lebendigen mittelalterlichen Stadt entspricht, so zeigt dieses Detail doch, wie die Veränderung technischer Möglichkeiten die Entwicklung eines Spiels ganz konkret beeinflussen kann. Im Fall des ersten Teils der Reihe veränderte sich außerdem die für #Action-Adventures lange typischen räumlich stark begrenzten Spielwelten hin zu offenen Welten, die vom Spieler nach eigenem Ermessen durchquert werden konnten. Mit dieser Neuerung entwickelte sich zudem auch eine weitere technische Eigenschaft: Der Ladevorgang. Statt das Spiel zu unterbrechen und das nächste #Level zu laden, wurden neue Abschnitte nun

.....
1347 O. A.: The Making Of: Assassin's Creed, in: Edge Magazine, veröffentlicht am 27.08.2012, online: <http://web.archive.org/web/20150224160846/http://www.edge-online.com/features/making-assassins-creed/>.

1348 Zitat in: Ebd., S. 2.

im Hintergrund dynamisch geladen. Da durch die im vorangegangenen Kapitel erläuterte Bewegung der Kamera immer nur ein kleiner Teil der Spielwelt sichtbar war, blieben Szenen mit Menschenmassen auf räumlich kleine Areale begrenzt, so dass sich das Problem umgehen ließ, dass „nur“ 120 Figuren gleichzeitig dargestellt werden konnten.

Ein weiterer für die Analyse der Spiele ebenfalls relevanter Aspekt wird von DÉSILETS in dem Artikel ebenfalls angesprochen: Das Agieren im Raum. Neben der Erzählung um die Attentatsziele Altaïrs sei es seine Intention gewesen, eine Umgebung zu schaffen, in der Spieler dem eigenen Handeln Bedeutungen beimessen können. Statt durch die Aufgaben, die Erzählung oder die Spielstruktur gelenkt zu werden, sollten sie über die Möglichkeit zur Improvisation das Gefühl erhalten, nach eigenen Entscheidungen zu handeln.

„In general, in games you don't play a lot of the character – you fight the control scheme or the character does something you can't relate to. We wanted to make Altaïr close to a real human being. We had this idea of making the control scheme like controlling a puppet – so you could play the actor part of it. (...) When I play Assassin's Creed, I turn my back to the people who are talking to me in the cinematics, (...) This is what I do, this is how I play Altaïr. My Altaïr does not look at you when you speak to him. This is me being the actor of Altaïr.“¹³⁴⁹

Als Beispiel nennt DÉSILETS Elemente, die absichtlich innerhalb der Spielwelt platziert wurden, ohne das sie mit einer vordefinierten Erzählung verbunden seien, so etwa ein Offizier, der auf einem Podest vor Soldaten stehe. Töte man diesen, so begännen die Soldaten den Protagonisten zu verfolgen, wodurch der Spieler, ohne dazu aufgefordert worden zu sein oder das eine Notwendigkeit dafür bestehe, selbst kleine Geschichten erzählen könnte, indem er seine Taten um selbst gewählte Bedeutungen ergänzten.

Die Intentionen hinter diesen und vergleichbaren Momenten lässt sich allein über die Spiele kaum erschließen, sondern bedarf Aussagen von offizieller Seite, um sie richtig einzuordnen. Können Artikel wie der aus *Edge* vornehmlich als Teil des Vermarktungsprozesses angesehen werden, er erschien etwa drei Monate vor der Veröffentlichung von *Assassin's Creed III*, so hilfreich sind sie mitunter für Analysen.

Neben Artikeln sind auch Interviews mit an der Entwicklung Beteiligten eine wichtige Quelle für Erkenntnisse über die Reihe. So erläutert HUTCHINSON den Entwicklungsaufwand, der durch die lange Zeit erfolgende jährliche Veröffentlichung eines Hauptspiels erfolgte.

„(...) the yearly release schedule is not a yearly development schedule. (...) We've had other teams working on other projects all the way along. (...). On AC3 we've been working on since january 2010.“¹³⁵⁰

Wird diese Aussage von HUTCHINSON in Relation mit jenen von DÉSILETS zum ersten Teil gestellt, so fallen die langen Entwicklungszeiten auf. War diese beim ersten Teil noch dadurch zu erklären, dass sich das Konzept zwischen dem Beginn der Arbeiten 2004 und dem Erschei-

.....
1349 Zitat in: Ebd., S. 3.

1350 Zitate in: Hanson: Building The Assassin's Creed, Zeitindex der Aussage: 7:20–7:39.

nen 2008, wie beschrieben, stark gewandelt hatte und neue Ideen entwickelt und erprobt werden mussten, so gilt dies nicht für den zuletzt untersuchten Teil. Das im November 2012 veröffentlichte *Assassin's Creed III* konnte bereits auf ein etabliertes Gameplay und eine Rahmenhandlung zurückgreifen, stellte jedoch eine ganze Reihe von Neuerungen vor, von denen einige bereits angesprochen worden sind. Werden die Veröffentlichungsdaten der Vorgänger einbezogen, so fällt auf, dass trotzdem bereits kurz nach dem Erscheinen von *Assassin's Creed II* im November 2009¹³⁵¹ mit der Arbeit begonnen worden sein muss.

Vor dem Hintergrund von MAYS Aussagen über die früh festgelegte Meta-Story scheint es durchaus möglich, dass schon zum damaligen Zeitpunkt die Idee eines Spiels mit dem Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg als Setting existierte und mit der Zeit ausformuliert worden ist. Werden zudem die Veröffentlichungen in jenem Zeitraum einbezogen, so zeigt sich, wie sehr das übergeordnete narrative Universum der Reihe gewachsen ist. Parallel zur Arbeit an *Assassin's Creed III* wurde auch an *Assassin's Creed: Brotherhood* und *-Revelations* gearbeitet, die 2010 bzw. 2011 erschienen. Darüber hinaus sind in diesem Zeitraum nicht weniger als sieben Comics, fünf Romane und ebenso viele kleinere Spiele entstanden, die exklusiv für Konsolen, Mobiltelefone oder als Facebook-Spiel veröffentlicht worden sind.¹³⁵² Auch erschienen begleitend zur Erzählung um Ezio Auditore die drei Kurzfilme *Lineage*, *Ascendance* und *Embers*, die an späterer Stelle noch erläutert werden. Prägten die ersten fünf als Fallbeispiel untersuchten Hauptspiele das Universum durch ihren Umfang am stärksten, so leisteten auch diese Veröffentlichungen einen Beitrag dazu, die Rahmenhandlung zu erweitern, indem Erzählungen um Ereignisse und Charaktere jenseits der Hauptspiele präsentiert wurden. Werden alle diese Werke einbezogen, so stellen sie nicht nur ein Beispiel für eine bei digitalen Spielen mögliche crossmediale Vermarktung dar, sondern deuten zudem auch an, wie umfangreich der zugrunde liegende Konflikt zwischen Assassinen und Templern vermeintlich gewesen sein könnte und den Geschichtsverlauf prägte. Wie JEAN GUESDON erläutert, stellt der Animus die zentrale Verbindung der Spiele dar, indem er die unterschiedlichen Zeitebenen miteinander verbindet:

„Mainly, I would say, it's about the structure of our universe. (...) I always refer, you know, to the onion structure. We have that contemporary present days and within that we have the animus technology that allows us to dig into genetic memories. So this is, for example, the basic of the rules you really need to understand to craft a story that fits within the universe. And so what are, after that, the heathen societies we're talking about, the templars and present assassin's (...). What are their ideologies? Who they are?

.....

1351 Die PC-Veröffentlichung war im März 2010.

1352 Erschienen sind für verschiedene Konsolen, Mobiltelefone und Browser, jedoch nicht für den PC: *Assassin's Creed Liberation* (2012), *Assassin's Creed: Recollection* (2011), *Assassin's Creed: Project Legacy* (2010), *Assassin's Creed II: Discovery* (2009) und *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009). Außerdem erschienen in dem Zeitraum die ersten vier der insgesamt sechs Ausgaben einer Comicreihe über weitere Vertreter des Assassinen-Ordens sowie die drei Bände der *The Fall-Comics*. Schließlich wurden außerdem die Romane zu den fünf untersuchten Spielen veröffentlicht.

What they are seeking and what [are] their goals? And obviously, the link between these three layers [is] mostly the animus. How does it work? What can we do with it? What can't we do with it? (...) What it is? What is it not? (...) It's not a time-machine.“¹³⁵³

Wie die Aussage des Brand Content Managers deutlich zeigt, haben die #Entwickler der Spiele zwar mit dem Animus eine Maschine erschaffen, die enorme spielerische wie auch erzählerische Möglichkeiten bietet, die aber auch Grenzen aufzeigt. Indem impliziert wird, dass es genetische Erinnerungen gibt und diese durch die Nutzung einer Maschine nacherlebt werden können, wird es de facto möglich, beliebige Erlebnisse der Vorfahren aller Menschen abzurufen. Diesen enorm breiten Rahmen schränken die #Entwickler jedoch durch Hinzufügen dreier Elemente ein. Erstens scheint die Animus-Technologie nur Templern und Assassinen zur Verfügung zu stehen, wobei letztere diese von den Templern gestohlen und kopiert haben.¹³⁵⁴ Zweitens erfolgt eine narrative Einschränkung der theoretischen Möglichkeiten des Animus durch das Hinzufügen einer weiteren Gruppe, der Ersten Zivilisation. Da die beiden Geheimorganisation nicht nur miteinander im Konflikt liegen, sondern auch die mächtigen „Pieces of Eden“ der Ersten Zivilisation zu erlangen suchen, ist die Nutzung der Animi wesentlich darauf beschränkt, Informationen über die Standorte der Artefakte zu erhalten.

Drittens deutet der letzte Satz in der zitierten Aussage von GUESDON schließlich eine weitere wichtige Relevanz des Animus für die Herstellung einer Suspension of Disbelieve an.¹³⁵⁵ Indem GUESDON ausdrücklich erklärt, dass es sich bei dem Animus nicht um eine Zeitmaschine handle, sondern um eine Maschine, die das Nacherleben der Erinnerungen von Vorfahren erlaube, wird die in den Spielen implizierte Genauigkeit der Darstellungen eingeordnet. Die unmittelbare Reise eines Menschen in die Vergangenheit ist aus zahlreichen Science-Fiction-Szenarien bekannt und wird im Verlauf der Handlung jener Werke oft weiter vertieft, indem Charaktere Folgen der Zeitreisen diskutieren. Durch das Auslesen so genannter genetischer Erinnerungen erleben die Nutzer der Animi dagegen das Geschehene aus der Perspektive ihrer Vorfahren ohne selbst unmittelbar präsent zu sein. Bereits ab dem ersten Teil der Reihe wird, beispielsweise durch die zitierte Diskussion zwischen Warren Vidic und Desmond Miles in Kapitel 7, hervorgehoben, dass die Darstellungen der Vergangenheit im Animus authentisch seien. Anstatt also die historischen Darstellungen durch die fiktionale

.....

1353 Zitate in: Hanson: *Building The Assassin's Creed*, Zeitindex: 10:31–11:23. Grammatikalische Fehler ergeben sich aus dem starken Akzent von Guesdon.

1354 Dies wird in Gesprächen zwischen Lucy Stillman, Rebecca Crane und Desmond Miles in der Spiel-Gegenwart erläutert, als sich letzterer wundert, woher die Assassinen die notwendige Technologie haben. Crane erklärt, dass Stillman die Pläne während ihrer Undercover-Arbeit bei der Templer-Firma Abstergo Industries gestohlen habe. Siehe auch: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 186f.

1355 Vgl.: Böcking, Saskia; Wirth, Werner; Risch, Christina: *Suspension of Disbelief. Historie und Konzeptualisierung für die Kommunikationswissenschaft*, in: Gehrau, Volker; Bilandzic, Helena; Woelke, Jens (Hg.): *Rezeptionsstrategien und Rezeptionsmodalitäten. Formen der Nutzung, Aneignung und Verarbeitung von Medienangeboten (Reihe Rezeptionsforschung, 7)*, München 2005, S. 39–58.

Rahmenhandlung als erfunden zu markieren, versuchen die Spiele stattdessen gezielt Vergangenheit und Fiktion in Einklang zu bringen und Darstellungen dadurch für den Spieler plausibel zu machen.

Damit kann festgehalten werden, dass die Spielentwicklung zwar durch technische Voraussetzungen geprägt wird, die sowohl die gestalterischen als auch die interaktiven Möglichkeiten beeinflussen, aber erst durch den vielschichtigen narrativen Überbau zu dem Gesamtwerk werden, dass die *Assassin's Creed*-Reihe bildet. Wie die Fortsetzungen zur Zeit der Piraterie in der Karibik um 1700 (*Assassin's Creed IV: Black Flag*), der Französischen Revolution (*Assassin's Creed: Unity*), der Industrialisierung in England (*Assassin's Creed: Syndicate*), dem antiken Ägypten (*Assassin's Creed: Origins*) und -Griechenland (*Assassin's Creed: Odyssey*) sowie den vielen weiteren kleineren Veröffentlichungen gezeigt haben, werden der Meta-Story immer neue Facetten hinzugefügt. Obwohl die Reihe mittlerweile einen Zeitraum von rund 2.000 Jahren umspannt und eine Einbettung in das Gesamtwerk erfolgt, bleiben die gestalterischen Möglichkeiten zur interaktiven Unterhaltung weiterhin sehr groß.

Obwohl die Unzuverlässigkeit von Erinnerungen eine wichtige Voraussetzung für die Reihe bildet und die Umdeutung von Ereignissen im Sinne des Konfliktes zwischen Assassinen und Templern erlaubt, stehen keinesfalls unbegrenzt viele Szenarien zur Verfügung. Auch wenn der Animus den Abruf beliebiger Erinnerungen erlaubt und damit theoretisch sämtliche historischen Zeiträume und -Orte für Spielszenarien nutzbar sind, steht die *Assassin's Creed*-Reihe in Konkurrenz zu den zahlreichen anderen Historienspielen auf dem Markt, die ebenfalls damit werben den Spieler Teil der vermeintlich realen Geschichte werden zu lassen, wie sich in den entsprechenden Kapiteln dieser Arbeit gezeigt hat. Wie HUTCHINSON erklärt, stellt die Wahl des Settings für ein neues Spiel eben wegen dieser Konkurrenz eine gewisse Herausforderung dar:

„We try very hard to stay away from well-trodden locations. (...) Obviously, we read the boards. We know what fans are saying (...) [W]ith the new setting, the American Revolution, people are ‚Oh! America is in every game!‘ But I guarantee that the America we’re gonna show people it’s not the America everyone is familiar with. It’s actually a very un-trodden (...) point in history. (...) Every historical time-period has something fascinating about it, but, if we can, let’s do something people haven’t seen before. (...) The other one is about feudal Japan. I love feudal Japan, but the Japanese do a lot of games that are set in feudal Japan, (...) so there’s a sense of immediate familiarity in it. As soon as you pick it up, there’s this feeling like you’ve done it before or that you’re in an overly familiar space.“¹³⁵⁶

Werden die Szenarien der fünf untersuchten Titel berücksichtigt, so zeigt sich der genannte Anspruch – die Wahl einer neuen oder zumindest wenig beachteten Perspektive – sehr deutlich. Auch wenn die Kontrolle über die „Pieces of Eden“ meist das ultimative Ziel darstellt und das Handeln der beteiligten Akteure prägt, so erlaubt der gewählte Umgang mit den

1356 Zitat in: Hanson: Building The Assassin's Creed, Zeitindex: 14:20–15:22.

Geschichtsthemen einige Rückschlüsse darauf, wie die *Assassin's Creed*-Reihe neben anderen Historienspielen am Markt platziert werden soll. In allen der gewählten Szenarien des Fallbeispiels wäre auch ein #Strategiespiel statt eines #Action-Adventures möglich gewesen. Neben den Kreuzzügen und dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg lassen sich auch in der Renaissance zahlreiche Schlachten identifizieren, die in jenem Genre abgebildet werden könnten.

Statt der großen Schlachten während der gewählten Szenarien wurde jedoch mit den Assassinen eine Gruppe gewählt, die außerhalb der Konflikte steht, jedoch von ihnen direkt betroffen ist und gemäß ihrer Möglichkeiten handelt. Statt dem Einsatz von Armeen wie etwa in #Strategiespielen üblich, sind es hier entsprechend Attentate und weitere Aktionen, die durch ihren gezielten Einsatz Einfluss auf die Konflikte haben. Indem außerdem die Templer als Antagonisten der Assassinen ergänzt wurden und innerhalb des Tenors der Spiele bereits seit Jahrtausenden in verschiedenen Formen der Opposition zu den Assassinen stehen, bietet die Reihe mit ihren Geheimgesellschaften ein typisches Merkmal kontrafaktischer Geschichtserzählungen. Somit findet ein weiteres Element der Geschichte Verwendung, das durch seine häufige Verwendung in der Popkultur sowohl vertraut ist, als auch zahlreiche Möglichkeiten bietet – schließlich wirken Geheimgesellschaften aus dem Verborgenen und sind somit schlecht dokumentiert.

Die hierbei betonte, jedoch nicht entscheidende Rolle des Einzelnen innerhalb gesellschaftlicher oder politischer Veränderungen führt dazu, dass der Spieler zwar an historischen Entwicklungen teilhat, diese jedoch nicht allein gegen alle Widrigkeiten entscheidet, sondern lediglich ihren Verlauf beeinflusst. Der wiederkehrende Kampf der Geheimorganisationen bleibt ein Konflikt um die bereits beschriebenen Ideologien, nicht um territoriale Macht, Reichtum oder andere Formen der weltlichen Dominanz. Dies wird besonders in der Trilogie um Ezio Auditore deutlich, da an den thematisierten Schauplätzen Großereignisse wie die zuvor genannten Kriege fast gänzlich fehlen. Stattdessen werden die Assassinen in der Funktion eines Schutzpatrons der Menschen der verschiedenen Städte präsentiert, deren individuelle Freiheit durch Ränkespiele mächtiger Akteure, wie Rodrigo, Cesare oder Lucrezia Borgia und andere bedroht ist. Die narrative Rolle des Protagonisten ist somit sehr positiv besetzt.

Die Freiheit als in allen thematisierten Epochen präsenter Wert wird auch durch den Sohn eines Bankiers (Ezio Auditore) oder eines Native American (Ratonhnhaké:ton) verteidigt. Das von HUTCHINSON beschriebene Neue entsteht entsprechend dadurch, dass die Protagonisten zwar in Kontakt zu bekannten Persönlichkeiten ihrer Zeit stehen, selbst jedoch keine sind, gleichzeitig aber in die jeweilige Zeit passen. Anstatt also Geschichte umzuschreiben, führt das Handeln der Protagonisten vielmehr dazu, dass Ereignisse so eintreten, wie sie vermeintlich „tatsächlich“ passiert sind, da der Einfluss der mächtigen Verschwörer in Gestalt

der Templer rechtzeitig neutralisiert werden konnte, weil die Protagonisten letztlich erfolgreich waren. Da die weltweite Präsenz der beiden Geheimorganisationen trotz lokaler Erfolge fortbesteht, werden die einzelnen Spiele entsprechend Teil der Rahmenhandlung und stehen so in narrativer wie auch ludischer Beziehung zueinander, auch wenn mitunter mehrere Jahrhunderte und tausende Kilometer zwischen den präsentierten Zeiträumen liegen.

Während in diesem Kapitel zwar keine Interna von Ubisoft herangezogen werden konnten, so konnte wesentlich auf Basis offizieller Veröffentlichungen und Interviews ein Einblick in den Entwicklungsprozess, Intentionen, Ansprüche, aber auch bestehende Grenzen gegeben werden. Gerade die Aussagen zur Wahl der Szenarien haben dabei aufgezeigt, wie wichtig es sein kann, die Gründe hinter ihnen zu untersuchen, da sie in enger Beziehung mit anderen Historienspielen stehen. Somit ist die Entstehung eines Spiels nicht nur von technischen und gestalterischen Anforderungen abhängig, sondern gerade auch von Vermarktungserwägungen. Dieses Kapitel, wie auch andere dieser Arbeit, soll keinen Anspruch erheben dieses Thema erschöpfend zu behandeln, sondern soll wesentlich Einblicke in einen Aspekt geben, der für die Analyse von Historienspielen und digitalen Spielen insgesamt als wichtig angesehen wird, weil er Einblicke in die Entstehung der Werke geben kann.

7.3. Säule 2: Ludische Übersetzung von Geschichte

Nach der quellenkritischen Beschreibung der in dieser Arbeit betrachteten Titel erfolgt nun mit der Ludologie die Anwendung der zweiten Säule des Analysemodells. Entsprechend der zuvor im Methodenteil erläuterten Aspekte soll hierbei eine große Bandbreite an Themen behandelt werden. Hierzu zählen vorhandene Regelsysteme und die innere Logik der Spielwelten ebenso wie die #Perspektive auf das Spielgeschehen, die spielerische Vermittlung von Handlungsmöglichkeiten und zu erfüllende Aufgaben. Eng verbunden mit letzteren ist besonders das #Feedback, das dem Spieler ermöglicht, die Folgen seines Handelns unmittelbar einzuschätzen und ihm so erlaubt, Gelerntes fundiert zu evaluieren und so Vorgehensweisen für künftige Entscheidungen zu entwickeln.

Da das Analysemodell nicht nur als Hilfe für die Untersuchung digitaler Spiele allgemein gedacht ist, sondern sich insbesondere auch mit dem Genre der Historienspiele befasst, sollen unter dem Schlagwort der Übertragung von Realität in Virtualität außerdem verschiedene ludische Funktionen von präsentierten Geschichtsthemen untersucht werden. Hierzu zählen beispielsweise spezifische Inhalte, wie die Gestaltung der Figuren, die eine rudimentäre Unterscheidung von Freunden und Feinden des Protagonisten ermöglicht, aber auch das Design der Spielwelt im Ganzen, bei der besonders die Vermischung historischer Inhalte mit

für das Gameplay notwendigen Elementen betrachtet wird.

Durch den prägenden Einfluss des bewaffneten Kampfes auf das Spielerlebnis (bereits der Protagonist selbst kann aus einer Vielzahl an unterschiedlichen Waffen wählen) soll zudem untersucht werden, wie dieses Element in den Spielen nachgebildet wird. Dies erscheint insbesondere vor den bereits geschilderten historischen Hintergründen erforderlich, bei denen mit dem dritten Kreuzzug, gewaltsam ausgetragenen Machtspielen in Italien und Konstantinopel und dem Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg eine ganze Reihe historischer Konflikte präsent sind. Abschließend werden #Flow-Erlebnisse anhand einer ausgewählten Spielszene im Detail analysiert, wobei die vielen bis dahin exemplarisch dargestellten Elemente in einen Gesamtzusammenhang eingeordnet werden, um aufzuzeigen wie sie miteinander wirken und die Entstehung eines #Flow-Erlebnisses begünstigen können.

In diesem Kapitel werden somit eine ganze Reihe von zentralen ludischen Elementen in einem Fallbeispiel betrachtet werden, wodurch aufgezeigt werden soll mit welchen Methoden eine interaktive Welt mit unzähligen Inhalten inszeniert wird. Da es sich bei den untersuchten Titeln um Historienspiele handelt, wird ein besonderes Augenmerk auf der Präsentation des Vergangenen liegen, wobei jedoch keine Trennung von den ludischen Eigenschaften des Mediums erfolgen wird. Dies ist wichtig, da die Behauptung einer glaubhaften Nachbildung der Vergangenheit und der Eindruck an nachgestellten historischen Ereignissen teilzuhaben als wichtige Prämisse zahlreicher Historienspiele anzusehen ist. Bevor in Methodensäule drei die narrativen Elemente behandelt werden, wird somit zunächst aufgezeigt, wie hochkomplex das Zusammenspiel zwischen den zahlreichen ludischen Elementen ist. Sie prägen nicht nur das eigene Handeln, sondern verlangen insbesondere die Auseinandersetzung des Nutzers mit dem System und prägen durch Erfolge und Misserfolge das Spielerlebnis. Durch die Anwendung der dabei gewonnen Erkenntnisse auf ein Fallbeispiel soll versucht werden aufzuzeigen wie relevant die Einbeziehung der ludischen Elemente für interdisziplinäre Spielanalysen ist.

7.3.1. Regelsysteme und innere Logiken der Spielwelt

Wie alle digitalen Spiele weisen auch die virtuellen Welten von *Assassin's Creed* eine Reihe eigener Logiken auf, nach denen Abläufe eintreten oder gehandelt werden kann, von denen einige nun zunächst zum thematischen Einstieg genannt und an späterer Stelle näher erläutert werden. Viele von diesen Logiken orientieren sich am Genre, so dass sie von entsprechend erfahrenen Nutzern bereits wiedererkannt werden und keine größere Einarbeitung erfordern. Da dies nicht für alle Nutzer gilt und jeder Titel zudem eine Reihe von Veränderungen bietet, finden sich zu Beginn und nach wichtigen Änderungen #Tutorial-Phasen, in denen die

Symbiose aus narrativem Kontext und der Bedienung eines Spiels hervortritt: Der Spieler führt über seine Stellvertreter unter Anleitung Handlungen aus, welche die Protagonisten der Spiele durch ihre Erfahrung bereits beherrschen und somit nicht scheitern – vorausgesetzt der Spieler drückt die richtigen Tasten. Auch lernt er zentrale Besonderheiten des jeweiligen Spiels, seine Bedienung und einige vorhandene Grenzen kennen.

Auch die Art der Navigation in der Spielwelt, bei der die Protagonisten nicht nur realitätsnah gehen, rennen, und teilweise reiten können und Hindernisse vornehmlich durch klettern, springen und balancieren überwinden, erfordert Eingaben statt größerer Muskelaktivität vom Nutzer. Diese erweiterte Navigation der Spielwelt im Parkour-Stil über das Drücken von Knöpfen auf Eingabegeräten wirkt mit vielen weiteren Elementen zusammen, darunter häufig auftretender Kämpfe zwischen dem Protagonisten und zahlreichen anderen Gruppen und Einzelpersonen sowie verschiedene Möglichkeiten sich vor Verfolgern zu verstecken und viele ansonsten unzugängliche Orte zu erreichen, da nur wenige ausgewählte Türen geöffnet werden können. Auch die schnelle Heilung von Verletzungen ist typisch für die Spiele. Bleibende Kampfverletzungen oder das Abenteuer beendende Beinbrüche nach einem Sturz sind in der Spielmechanik nicht vorgesehen und finden sich als #Feedback lediglich über absinkende #Trefferpunkte. Sinken diese auf null, so stirbt der Protagonist, nur um dann nach einer kurzen Ladephase vom letzten Speicherpunkt erneut in das Spiel einsteigen zu können.

Handelt es sich bei diesen Merkmalen um keine die für die *Assassin's Creed*-Reihe exklusiv gültig sind, sondern sich auch in zahlreichen anderen #Action-Adventures wie auch weiteren Genres mit Protagonisten finden, die laufend, springend und klettern durch eine virtuelle Welt bewegt werden können, so sind andere Merkmale dagegen spezifisch für das Fallbeispiel. Ein besonders prägnantes Beispiel ist die so genannte Synchronisation, die gleichzeitig als ludischer wie auch narrativer Eckpfeiler für die in den Spielen präsentierte Möglichkeit zum Nacherleben von Erlebnissen der eigenen Vorfahren über den Animus ist. Die *Encyclopedia* zur Reihe bezeichnet die Synchronisation als „Phase der Akklimatisierung, in der sich das Subjekt an den Erinnerungsvorgang gewöhnen muss.“¹³⁵⁷ Als Grund für diesen Prozess wird angegeben, dass einige Erinnerungen traumatischer Natur seien, darunter die eigene Geburt oder besonders leidvolle Erlebnisse. Ohne die Synchronisation drohten der Person, die den Animus verwende, psychische Schäden oder sogar der Tod.¹³⁵⁸

Wie bereits im ersten Teil der Reihe ausgeführt wird, sei die Akklimatisierung an den Erinnerungsvorgang ein zeitintensiver Prozess, weshalb es nicht möglich sei, sofort eine bestimmte Erinnerung nachzuerleben. Vielmehr könne nur auf Erinnerungen zugegriffen werden, die in einer gewissen zeitlichen Distanz zu der gesuchten lägen, so dass zahlreiche Sitzungen im

.....
1357 Zitat in: Ubisoft: Encyclopedia, S. 57.
1358 Ebd.

Animus notwendig seien, um den gesuchten Punkt zu erreichen. Vermittelt wird dies im ersten Teil mit der Suche nach einem bestimmten Apple of Eden, der die Position weiterer auf der Welt versteckter Artefakte offenbare. In diesem kurzen Abschnitt zu Beginn von *Assassin's Creed* wurde damit ein logisches Konstrukt etabliert, das sich als prägend für die gesamte Reihe erweisen sollte und in allen untersuchten Titeln und darüber hinaus die erzählerische Grundlage bietet.

Während die Notwendigkeit der Synchronisation mit den Erinnerungen der Vorfahren und die Suche von Templern und Assassinen nach den mächtigen Pieces of Eden als zentrales narratives Gerüst etabliert wurde, bleibt dessen spielerische Umsetzung flexibler. Hier lässt sich zwischen primären, sekundären und Zusatzerrinnerungen unterscheiden.¹³⁵⁹ Die primären Erinnerungen müssen in einer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden und entsprechen damit der Struktur des Plots der Spiele. Ein Scheitern bei diesen entspricht damit einem Scheitern im Spiel, so dass Fortschritte erst dann möglich sind, wenn die betreffende Erinnerung erfolgreich absolviert worden ist.

Dagegen stellen die sekundären Erinnerungen eine Ergänzung zu den primären dar und enthalten optionale Aufgaben. Im ersten Teil der Reihe musste etwa vor jedem Attentat eine bestimmte Zahl an Informationen über die jeweilige Zielperson gesammelt werden, bei der deren Gewohnheiten, Standort und Rolle in der übergeordneten Templer-Verschwörung offenbart wurde. Insgesamt waren sechs solcher Nachforschungen möglich, von denen jedoch nur ein Teil absolviert werden musste.¹³⁶⁰ Darüber hinausgehende Nachforschungen waren für Fortschritte im Spiel nicht notwendig, boten jedoch eine Reihe ergänzender Details über die Zielperson und Hinweise auf alternative Vorgehensweisen oder präsentierten umfangreichere Hintergrundinformationen. Auch in den Nachfolgern findet sich Vergleichbares wieder, wobei es hier weniger Nachforschungen, sondern eher Zusatzaufgaben sind, die eine erhöhte Schwierigkeit bei der Ausführung des Auftrages bieten. Typische Beispiele sind die Verwendung einer bestimmten Waffe, der Abschluss des Auftrags innerhalb eines Zeitlimits oder dass der Protagonist nicht gesehen werden darf.

Der Unterschied zwischen den primären und sekundären Erinnerungen und ihrer Stellung bei der Synchronisation liegt also sowohl in ihrer Gewichtung, als auch in ihrer narrativen wie auch ludischen Bedeutung. Es wird impliziert, dass der Vorfahr seinen Auftrag auf eine bestimmte Weise ausgeführt hat, die vom Spieler über den Protagonisten ebenfalls ausführbar ist. Möchte der Spieler sich möglichst genau in diesen hineinversetzen, so muss er folglich die

.....
1359 Diese Unterscheidung findet sich nicht namentlich in den Spielen wieder, kann jedoch aus den wechselnden Bezeichnungen und dem Gameplay abgeleitet werden.
1360 Die Zahl richtete sich nach dem Fortschritt im Spiel: Zu Beginn waren es zwei, später bis zu vier. Dies kann als Versuch interpretiert werden, die Bedeutung der späteren Zielpersonen zu betonen, für die es mehr Informationen für ein erfolgreiches Attentat bedarf, als zu den frühen, deren Motive und Handlungen leichter durchschaubar waren.

zusätzlichen Herausforderungen akzeptieren, erhält jedoch wesentlich ein #Feedback in Form einer Einblendung im #Interface, das bei erfolgreicher Absolvierung der genannten Aufgaben in einer vollständigen Synchronisation für die jeweilige Erinnerung erscheint. Gleichwohl kann dieses Verhalten, bei dem sich der Nutzer den Anforderungen des Systems unterwirft, dazu beitragen, dass die #Immersion begünstigt wird. Die Entscheidung hierfür liegt jedoch bei dem Spieler.

Zusatzerinnerungen stehen dagegen außerhalb der beschriebenen narrativen Struktur zur Verfügung und umfassen eine Reihe konkreter, jedoch optionaler Aufgaben, die besonders ab *Assassin's Creed II* immer zahlreicher innerhalb der Spielwelt absolviert werden können. Hierzu zählt beispielsweise das Sammeln bestimmter Gegenstände oder die Erfüllung von Herausforderungen die von in der Spielwelt präsenten Gruppen, wie Kurtisanen, Dieben und Söldnern gestellt werden. Während ihr unmittelbarer Wert für die erzählte Geschichte als gering bis nicht existent einzuschätzen ist, so fördern diese Aufgaben jedoch den Eindruck in einer lebendigen Spielwelt aktiv zu sein, wo es auch abseits des Plots viel zu tun gibt. Da die Aufgaben meist zahlreich sind und die Interaktion mit einer Vielzahl von Spielelementen erfordert, werden dem Spieler Facetten des Handlungsortes präsentiert, welche die Illusion, und damit auch die #Immersion, fördern können, in einer nachgestellten Zeit zu agieren. Indem die Zusatzerinnerungen nicht nur im Spiel erwähnt werden, sondern in einer Reihe mit den anderen Arten von Erinnerungen aufgeführt werden, sind auch sie Teil der Synchronisation. Entsprechend wird auch hier impliziert, dass die Vorfahren entsprechende Handlungen ausgeführt haben und der Spieler dies in ihrer Haut nun ebenfalls tun kann. Mit dem Erreichen einer Synchronisation von 100% kann das jeweilige Spiel als abgeschlossen gelten, da alle gestellten Aufgaben erfüllt worden sind. Während die Synchronisation mit den Erinnerungen der Vorfahren eine thematische Besonderheit der *Assassin's Creed*-Reihe darstellt, so wenig exklusiv sind viele der mit ihr assoziierten Spielelemente, von denen drei ausgewählte nun analysiert werden.

Ausgewählt wurden wegen ihrer zentralen Bedeutung für das Gameplay die Bekanntheits- und Kampfmechaniken, deren Grundlagen nachfolgend knapp erläutert werden, bevor sie in den nächsten Kapiteln detailliert analysiert werden. Die Bekanntheitsmechanik gibt Auskunft darüber, in welchem Ausmaß der Protagonist Stadtwachen und Soldaten durch seine Taten bekannt ist und wie diese in der Folge auf ihn reagieren. Damit ist die Bekanntheit zum #Feedback zu zählen, da sie wesentlich durch die vom Spieler veranlassten Handlungen beeinflusst wird und unmittelbar erfolgt. Jedoch hat sie auch eine darüber hinausgehende Bedeutung im Gameplay, die weitere Einblicke in die inneren Logiken der Spiele erlaubt.

Zunächst ist zwischen der Bekanntheit des Protagonisten und der Bekanntheit von #NPCs zu unterscheiden. Letztere findet vor allem auf der narrativen Ebene statt, da immer wieder

Aufträge absolviert werden müssen, bei denen ein bestimmter Charakter eskortiert werden muss, beispielsweise zu einem Unterschlupf oder zum Stadttor, von wo aus er fliehen kann. Der Gesuchtenstatus ergibt sich hier nicht aus Handlungen des Protagonisten, sondern bedeutet eine gesteigerte Herausforderung, weil der Gesuchte während der Eskorte meist wiederholt von seinen Häschern angegriffen wird und für den Auftragserfolg vom Protagonisten geschützt werden muss. Folglich untermauert dies die Bekanntheit des #NPCs, dessen Sorge vor Gefangennahme so eine unmittelbare Entsprechung erhält.

Die Bekanntheit des Protagonisten ergibt sich dagegen direkt aus den vom Spieler ausgelösten Handlungen und verläuft ab *Assassin's Creed II* mit seltenen Ausnahmen losgelöst von Vorgaben der #Entwickler.¹³⁶¹ Wurde sie im ersten Teil der Reihe noch narrativ vermittelt, indem Altaïrs Mentor Al Mualim ihm nach einigen erfolgreichen Attentaten erklärte, dass die Wachen wegen seiner vorangegangenen Erfolge nun aufmerksamer seien,¹³⁶² so wurde diese Mechanik bei den Nachfolgern unmittelbarer in das Gameplay integriert. Mit Hilfe des langsam steigenden Bekanntheitsgrades wurde das Verhalten des Protagonisten nun in Echtzeit bewertet, so dass Rückschlüsse darauf möglich sind, welche Handlungen als gesetzeskonform gelten. Erreicht der Protagonist den Status „bekannt“, so erscheinen sofort Steckbriefe von ihm an Häuserwänden, Herolde geißeln seine Taten und Wachen greifen bei Sichtkontakt an. Als Gegenmaßnahmen müssen einige Steckbriefe abgerissen oder Herolde bestochen werden, damit der Protagonist wieder zum Status „Anonym“ zurückkehrt.

Die hierbei stattfindende Veränderung des Bekanntheitsgrades erfolgt Jahrhunderte vor der Erfindung von Mobiltelefon und Funkgerät in Echtzeit, so dass alle der genannten und weitere Maßnahmen ohne die in der Realität zu erwartende Zeitverzögerung eintreten. Auch hat ein früherer „bekannt“ Status keinerlei Auswirkungen auf das Verhalten der #NPCs gegenüber dem Protagonisten, was die Künstlichkeit der Spielwelten gerade dann offen zutage treten lässt, wenn #NPCs kurz zuvor flohen und plötzlich keinen Anstoß mehr an der Präsenz der Protagonisten nehmen. So unrealistisch dies gemessen an der Realität erscheint, so dynamisch beeinflusst es das Gameplay, wenn eine weitere kleine Handlung dazu führt, dass Wachen bei Sichtkontakt angreifen. Auch die Möglichkeit zur schnellen Beseitigung der Bekanntheit gegenüber Soldaten und Wachen hat dies zur Folge, da sie es erlaubt durch Fehler wie die zuvor genannte kleine Tat, die den nächsthöheren Bekanntheitsgrad aktiviert, nicht dauerhaft behindert zu werden. Gerade Aufträge bei denen ein vorsichtiges Vorgehen erforderlich ist, wären sonst wohl aussichtslos, wenn jeder Soldat sofort angreifen würde.

Die Folgen von Kämpfen sind mit der Bekanntheitsmechanik verknüpft, wobei tödliche

.....
 1361 Ausnahmen bilden vor allem Momente, in denen der Protagonist einen bestimmten Ort infiltrieren muss, der besonders gut bewacht wird und bei dem Wachen bereits bei Sichtkontakt aggressiv reagieren.

1362 Dies wurde visuell vermittelt, indem Stadtwachen nun eine Hand auf ihren Schwertern hatten.

Angriffe als gewichtigster Faktor gewertet werden. Gleichwohl sind sie jedoch ein elementarer Bestandteil des Gameplays, da viele Aufgaben nicht gewaltfrei gelöst werden können. Allerdings laufen die Kämpfe nach reproduzierbaren Mustern ab, so dass diese entsprechend für Analysen entschlüsselt werden können. Mögliche Ursachen hierfür sind in der Steuerung zu sehen, die so konzipiert ist, dass sie relativ einfach zu erlernen ist und damit die Bedienung eines zentralen Elements der Spiele erlaubt. In der Regel kämpft der Protagonist gegen mehrere Gegner, so dass davon ausgegangen werden kann, dass diese potentiell gefährliche Situation ohne große Überlegungen gemeistert werden können muss.

Gegner greifen den Protagonisten nacheinander an, so dass der Spieler in der Lage ist, den nächsten Angreifer zu identifizieren und dessen Attacke so leichter abwehren kann. Dies gibt den Kämpfen eine gewisse Choreografie, die der Spieler durchschauen und zu seinem Vorteil nutzen kann, wodurch auch Kämpfe mit über einem Dutzend Gegnern relativ problemlos gewonnen werden können. Die Ausführungen in Kapitel 7.2.3. zu den verschiedenen Arten von Soldaten steht eng mit dieser Choreografie in Verbindung, da alle Gegner vordefinierte Stärken und Schwächen besitzen, die im Handeln des Spielers Beachtung finden müssen.

Vereinfacht beschrieben, muss der Spieler konstant entscheiden, ob er angreift, ausweicht oder pariert. Das Vorgehen unterscheidet sich hierbei zwischen den verschiedenen Nahkampfwaffen, da sich diese nicht nur im Schadenswert, sondern auch in ihrer Schnelligkeit bzw. der Dauer der Animation unterscheiden. Greift Ezio Auditore beispielsweise mit einer Langwaffe wie einem Speer an, so kann es sein, dass er den Angriff nicht vollenden kann, da ein Gegner mit einem Dolch zu schnelleren Angriffen in der Lage ist und ein erlittener Treffer einen gerade ausgeführten Angriff unterbricht. Um zu vermeiden, dass allein die kleinen Waffen Verwendung finden und durch ihre Schnelligkeit Vorteile besitzen, wurde der Konter als Variante des Angriffs eingeführt. Wird eine Angriffsbewegung eines Gegners rechtzeitig bemerkt, so kann über diesen ein schneller Gegenangriff ausgeführt werden, der den Angreifer sofort tötet. Einige Typen von Gegnern, darunter Janitscharen und Jäger, sind weit weniger anfällig gegenüber dieser Art von Angriffen oder sogar immun gegen sie, da sie ihrerseits in der Lage sind die Angriffe des Protagonisten zu kontern. Dies deutet somit nicht nur an, dass diese Typen einer höheren Klasse von Gegnern angehören, die durch die Fortschritte des Spielers häufiger auftritt und dessen gewonnene Erfahrung mit den Spielmechaniken anerkennt,¹³⁶³ sondern impliziert zudem eine im Vergleich zu den einfachen Soldaten spezialisierte Ausbildung oder Ausstattung. Diese Unterschiede können bei einer Reihe von Gegnern, darunter Janitscharen, Grenadiere und Jäger, als historische Entsprechung gelten, weil sich

.....
1363 Gemeint ist hier sowohl die Erfahrung des Spielers mit der Steuerung und den Spielmechaniken, als auch Verbesserungen im Können und der Ausrüstung der Protagonisten. Stärkere Gegner tragen somit dazu bei, dass Kämpfe weiterhin fordernd bleiben.

ihre geschichtlichen Vorbilder ebenfalls von gewöhnlichen Soldaten unterschieden.¹³⁶⁴

Ein weiterer auffälliger Punkt des Kampfsystems betrifft die #Trefferpunkte der unterschiedlichen #NPCs, die innerhalb der Spielwelten anzutreffen sind. Diese unterscheiden sich teils merklich von jenen der Protagonisten¹³⁶⁵, was insbesondere deutlich wird, wenn die Auswirkungen von Schusswaffen und Stürzen beobachtet werden. Sind die Protagonisten in der Lage bei vollen #Trefferpunkte, etwa drei bis vier Treffer einzustecken ohne zu sterben, so fallen Soldaten dagegen bereits nach spätestens zwei. Gleiches gilt auch für die Stürze von Gebäuden bei denen viele Soldaten bereits bei deutlich geringeren Höhen umkommen. Inwiefern hierbei die narrative Heldenrolle unterstützt werden soll oder lediglich der #Schwierigkeitsgrad für die Spieler gesenkt werden soll, indem geringeres Können nicht sofort zum Ableben führt, ließ sich nicht bestätigen, erscheint jedoch durch die intensiven Beobachtungen im Rahmen dieser Arbeit als wahrscheinlich.

Auch das Schema der Operational, Constitutive und Implicit Rules von SALEN und ZIMMERMAN¹³⁶⁶ lässt sich auf *Assassin's Creed* problemlos anwenden. Über die Handbücher, #Tutorials und entsprechende Hinweise innerhalb der Spielwelt lernt der Spieler die Operational Rules. Hierzu zählt die allgemeine Bedienung der Historienspiele über die Bedeutung der Folgen des Drucks bestimmter Tasten im Rahmen der Steuerung ebenso wie die Verhaltensregeln innerhalb der Spielwelt, etwa das der Kampf gegen Soldaten Konsequenzen hat. Die Constitutive Rules spiegeln dagegen die bereits genannten und zahlreichen weiteren Spielmechaniken wider, die Eingaben des Spielers und ihre Konsequenzen entlang der Logiken des Systems verarbeiten. Die Implicit Rules lassen sich dagegen, wie bereits bei den Ausführungen zu *Chess Titans* mit Methodenkapitel 4.1., weniger konkret identifizieren. Hierzu kann ebenso die Erwartung des Spielers zählen, dass er nicht betrogen wird, so etwa durch unverhältnismäßige Vorteile von Gegnern, aber auch durch das regelkonforme Verhalten anderer Spieler in einer #Mehrspielerpartie.

Wie in diesem Kapitel gezeigt werden konnte, trifft die Prämisse, dass digitale Spiele in einer nach eigenen Regeln und Logiken funktionierenden Welt stattfinden, auch für *Assassin's Creed* zu. Diese Feststellung ist wichtig, da dieses Kapitel als grundlegender Einstieg in die Analyse der unmittelbaren Spielinhalte dient und auch im Nachfolgenden manche Inhalte behandelt werden, die einer Übertragung in die Realität kaum standhalten würden, innerhalb des Magic Circles der virtuellen Welt jedoch durchaus angebracht sein können und dort aus guten Gründen präsent sind. Neben den beiden exemplarisch beschriebenen Spielmechi-

.....
1364 Vgl.: Holmes, Richard: s.v. „jäger“, in: Ders. (Hg.): The Oxford Companion to Military History, S. 462f. Aksan, Virginia H.: s.v. „janissaries“, in: Ebd., S. 463f. Wood, Stephen, s.v. „grenadiers“ in: Ebd., S. 378

1365 Es werden keine Angaben zur Höhe gemacht, so dass die Aussagen auf Beobachtungen beruhen müssen.

1366 Vgl. die Ausführungen in Kapitel 4.1.

ken des Bekanntheits- und Kampfsystems trifft dies insbesondere auch auf das Konzept der genetischen Erinnerungen zu, die über den Animus abgerufen werden können. Es ist somit geboten, auch die nachfolgenden Aussagen insbesondere aus dem Kontext von Methodensäule 4.1. zu betrachten, um die Aussagen richtig einordnen zu können.

7.3.2. Ludische Off-Screens

Lassen sich über die inneren Logiken und grundlegenden Regeln der Spiele Aspekte beschreiben, die omnipräsent und prägend für die Abläufe innerhalb der Spiele sind, so sind sie jedoch weniger geeignet, um unmittelbare Inhalte zu betrachten. Hierfür ist es notwendig diese übergeordnete Betrachtungsebene zu verlassen und die Spielwelt insgesamt in den Blick zu nehmen. Um ihre Bedeutung als Handlungsort zu beschreiben, sollen in diesem Kapitel die ludischen Off-Screens der *Assassin's Creed*-Reihe untersucht werden. Ihr Verständnis wird für die nachfolgenden Ausführungen zu den Spielinhalten als wichtig angesehen, da in diesem und den folgenden Kapiteln versucht werden soll, immer tiefer in das Gameplay der Reihe einzusteigen. Beginnend mit den ludischen Off-Screens folgen unter anderem Handlungsmethoden, Aufgabenstrukturen, Vermittlungsmethoden bis hin zum #Feedback auf die Taten des Spielers.

Die vier von CHAPMAN beschriebenen Formen des Off-Screens finden sich durchweg in der *Assassin's Creed*-Reihe wieder, jedoch teilweise in einer anderen Form, da es sich beim Fallbeispiel nicht um ein #Strategiespiel handelt, an dem CHAPMAN seine Ausführungen vornimmt. Entsprechend wird die Welt nicht aus einer Top-Down-Perspektive erlebt, sondern aus der bereits gezeigten Third-Person Ansicht, bei der die Kamera auf den Protagonisten fixiert bleibt, sofern es sich nicht um eine im Kapitel zur Vermittlung der Erzählung noch näher thematisierten #Cut Scene handelt. Bewegt der Spieler seinen Stellvertreter durch die Spielwelt, so verschiebt er damit ebenso den sichtbaren Bildausschnitt, als wenn er sich mit dem Eingabegerät durch Bewegung der Kamera umblickt. In beiden Fällen deckt er zuvor nicht sichtbare Bereiche der Welt auf, während ehemals sichtbare nun verdeckt werden.

Diese Kameraperspektive hat zur Folge, dass der allergrößte Teil des Handlungsorten stets unsichtbar ist, so dass der Blickwinkel eines Menschen nachgeahmt wird, der ebenfalls immer nur einen kleinen Teil seiner Umgebung auf einmal sehen kann. Ebenfalls angelehnt an die Realität ist die Möglichkeit jederzeit eine Übersichtskarte aufzurufen, die zeigt, dass die Umgebung um den Protagonisten nur einen sehr kleinen Teil der Spielwelt ausmacht. Dieses zumindest zeitweise Unsichtbare enthält damit bereits Hinweise, die zu Spekulationen über künftige Abenteuer einladen, sollte sich der Spieler entscheiden, das aktuell nicht

Sichtbare aufzudecken. Da die Bewegung durch die Spielwelt eine wesentliche Notwendigkeit des Gameplays ist, um einen Zielort zu erreichen und da die Spielwelten der einzelnen Teile weitgehend frei erkundet werden können, werden folglich konstant neue Inhalte aufgedeckt. Zwar wird es für den Spieler möglich sich Wissen über die Topografie des Geländes oder den Grundriss einer Stadt anzueignen, indem er einen Ort mehrfach besucht und sich relevante Details im Gedächtnis einprägt, jedoch bleiben bestimmte dynamische Inhalte weiterhin verborgen. Dies trifft beispielsweise auf die in den Städten patrouillierenden Wachen zu, die zwar auf vorgegeben Wegen patrouillieren, jedoch durch ihre Mobilität nicht am gleichen Punkt verweilen. Mit entsprechender Erfahrung lassen sich wahrscheinliche Orte des Antreffens errahnen, jedoch bleibt stets eine gewisse Ungewissheit erhalten.

Gleiches gilt auch für eine Reihe weiterer dynamischer Elemente innerhalb der Spielwelten, darunter Boten, die ab dem zweiten Teil der Reihe zufällig anzutreffen sind, und den Wildtieren des Grenzlandes in *Assassin's Creed III*, die der Protagonist jagen kann. Die Bewegung der Kamera mittels der Bewegung des Protagonisten hat also nicht nur eine Veränderung des sichtbaren Abschnitts zur Folge, sondern ist auch eng mit weiteren Faktoren der Spielwelt verbunden. Da wegen der Größe von selbiger immer dynamisch Teile von ihr geladen werden, bestimmt der Spieler durch sein Handeln folglich in welchem Bereich die genannten und viele weitere Zufallseignisse eintreten können. Durch die Anwendung des eigenen Wissens kann er zudem in vielen Situationen entscheiden, welchen Weg er sich zu seinem Zielort bewegt bzw. von diesem flieht.

Anders als in den #Strategiespielen und #Aufbausimulationen, ist der zweite Off-Screen, der Nebel des Krieges, in mehrfacher Form bei der Reihe präsent. Zum einen verdeckt er zu Spielbeginn auf der aufrufbaren Übersichtskarte noch nicht besuchte Orte mit einem undurchsichtigen Schleier, zum anderen wird durch die dreidimensionale Darstellung der Welt um den Protagonisten herum stets ein Teil durch Objekte wie Gebäude, Bäume, Berge oder ähnlichem verdeckt. Entsprechend unterschiedlich wirken sich diese beiden Eigenschaften auf das Gameplay aus. Zu Spielbeginn ist der Nutzer noch nicht in der Lage, den besten Weg zu einem entfernten Ort über die aufrufbare Übersichtskarte zu bestimmen oder diesen Ort zu markieren, sofern er nicht als Teil des aktuellen Auftrags vom System markiert wird.¹³⁶⁷ Auch hier kann sich der Spieler zwar innerhalb der Welt umsehen und in Richtung des auf der Karte markierten Punktes laufen, jedoch finden sich hierbei zahlreiche natürliche Hindernisse, insbesondere im Grenzland von *Assassin's Creed III*. Diese müssen umgangen oder überwunden werden, wobei sich der Protagonist dadurch nicht mehr direkt auf den Punkt auf der Karte zubewegt und seinen Weg neu planen muss.

.....
1367 Ist der Ort Teil eines Auftrags, so ist lediglich der Zielort auf der Karte markiert, während Straßen, Gebäude, Felsen, Flüsse, usw. hingegen verborgen sind.

Aufgedeckt wird dieser Schleier auf zwei Arten. Die Bewegung des Protagonist durch die Spielwelt enthüllt wenn überhaupt auf der genannten #Karte lediglich einen kleinen Bereich um diesen herum. Dagegen führt die Synchronisation des Bereichs um ausgewählte hochgelegene Aussichtspunkte zu einer Aufdeckung eines größeren Bereichs im Umkreis des Punktes.¹³⁶⁸ Gleich der Aufdeckungsart der #Karte wird nicht nur ein Grundriss der Städte oder Landschaften enthüllt, sondern auch für den Protagonisten möglicherweise interessante Orte hervorgehoben, darunter Startpunkte für Nebenaufgaben oder verborgene Schätze.¹³⁶⁹

Wie das folgende Beispiel zeigt, betrifft die ludische Bedeutung¹³⁷⁰ der Nebel des Krieges-Mechanik jedoch weniger das, was unmittelbar innerhalb der Spielwelt wahrgenommen werden kann, sondern vor allem die auf der aufrufbaren Übersichtskarte dargestellte Topografie der Spielwelt. Mit Hilfe des Kompasses am unteren rechten Bildschirmrand kann der Spieler sehen, dass sich in westlicher Blickrichtung des aktuellen Punktes der Hafen und ein weiterer Aussichtspunkt in Form einer Kirche finden. Auch sind Ruinen zu sehen, bei denen es sich um jene Teile der Stadt handelt, die beim großen Brand von 1776 zerstört worden sind und sich ebenfalls im Spiel finden.¹³⁷¹ Diese Informationen, wie auch die Markierung der Standorte der Landmarken und sammelbaren Objekte, hilft dabei sich in der Spielwelt zurechtzufinden und in dieser zu navigieren. Auch kann sie als Gradmesser für die von NOHR beschriebene Eroberung der Spielwelt¹³⁷² angesehen werden.

Indem der Spieler alle markierten sammelbaren Objekte aufnimmt und Aufgaben absol-

1368 Eine nähere Erklärung wird nicht gegeben, jedoch kann aus dem Kontext geschlossen werden, dass das Erklimmen des Aussichtspunktes auch von Desmonds Vorfahr vorgenommen worden ist und durch die über den Animus nacherlebte Handlung auf die Erinnerungen des Vorfahren zugegriffen werden kann. Dies entspräche damit einer Art Freischaltung, wie sie auch bei zahlreichen weiteren in den folgenden Kapitel noch erläuterten Inhalten möglich ist.

1369 Der Nebel des Kriegs wird Kapitel 4.1. beschrieben und in weiteren Kapiteln von Methodensäule zwei in weiteren Kontexten ergänzt.

1370 Beispiele wären Geschäfte, Ärzte und nahegelegene weitere Aussichtspunkte. Ab dem zweiten Teil ließen sich zudem Karten erwerben, die sammelbare Gegenstände, wie Schatzkisten, Flaggen, Buchseiten oder Federn auf der Karte der Spielwelt markierten, so dass diese nicht länger durch die genaue Erforschung der Spielwelt entdeckt werden mussten. Die Art der markierten Objekte wechselte von Spiel zu Spiel.

1371 Aufgrund technischer Beschränkungen reduzieren viele Sandbox-Spiele wie die Assassin's Creed-Reihe den Detailgrad entfernter Objekte, so dass diese zwar erkennbar bleiben, die 3D-Modelle jedoch weniger fein dargestellt werden, als wenn der Protagonist direkt vor diesen stünde. Da immer nur ein Teil der Spielwelt mit dem maximalen Detailgrad geladen wird (siehe die Ausführungen zur Zahl der gleichzeitig darstellbaren NPCs in Kapitel 7.2.6.) werden andere Objekte mit einer deutlich reduzierten Polygonzahl und geringer aufgelösten Texturen geladen. Dies reduziert die notwendige Rechenleistung für die Darstellung der Spielwelt, wie im Fall des Aussichtspunktes drastisch. Die Auswirkungen eines plötzlichen Anstiegs der notwendigen Rechenleistung sind gut sichtbar, wenn die erwartete Kapazität die Grenze des vom System leistbaren erreicht. In diesem Fall sinkt die Framerate, was sich mit Ruckeln des Spiels bemerkbar macht. Beobachtet werden konnte ein solches Phänomen bei der Analyse von Assassin's Creed III, als Haytham Kenway erstmals in Boston eintrifft und entlang eines langen Piers auf die Stadt zuläuft. Durch die Länge des Piers und seine Offenheit wird die Sicht durch nichts unterbrochen, so dass viele NPCs und Gebäude gleichzeitig berechnet werden müssen. Erreichte der Protagonist die Stadt, so stieg die Framerate um etwa 50% an und das Spiel lief trotz gleicher Einstellungen der Grafikqualität wieder flüssig.

1372 Siehe die Ausführungen in Kapitel 4.

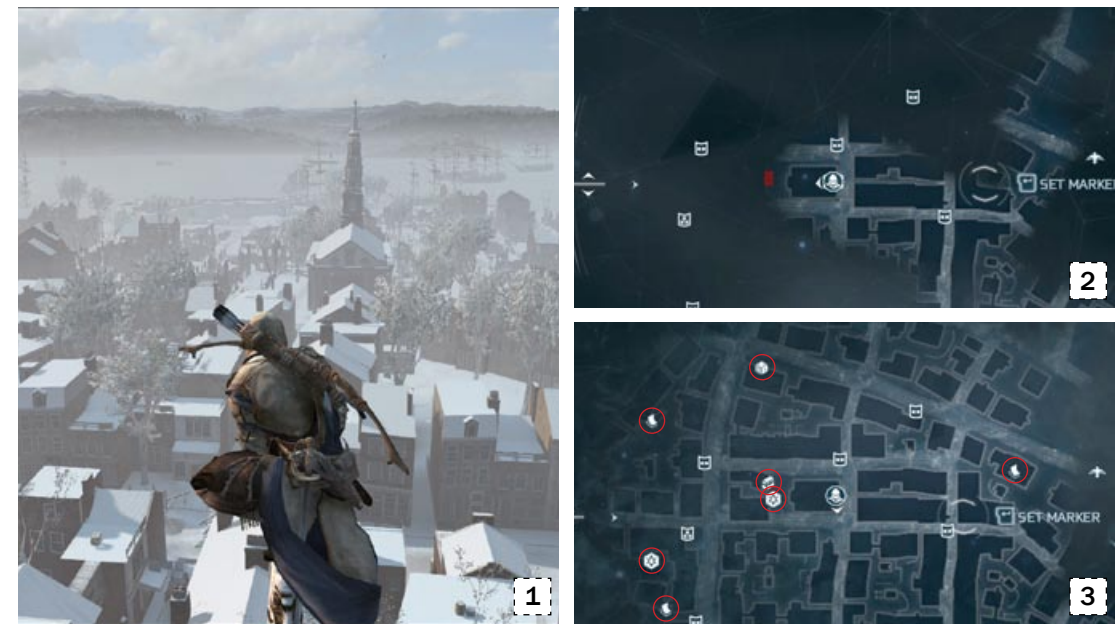


Abb. 7-13: Die Synchronisation von Aussichtspunkten in *Assassin's Creed III* und ihre Folgen. Der Vergleich der Kartenabschnitte vor der Synchronisation (2) und im Anschluss (3) zeigt die Aufdeckung der Karte und die Markierung neuer relevanter Orte (rote Kreise).

viert, löst dies eine Art des #Feedbacks aus: Die Leistung wird auf der #Karte vermerkt, indem das jeweilige Icon verschwindet, so dass der Spieler seinen Fortschritt bewerten und die Spielwelt in dieser Hinsicht immer weiter erschließen kann. Gleichzeitig bleibt eine gänzliche Eroberung der Spielwelt von *Assassin's Creed* im Gegensatz zu den im Analysemodell beschriebenen #Shooter- oder #Strategiespielen unmöglich. Zum einen läuft dies dem Ziel der Assassinen zuwider, die freie Entwicklung der Gesellschaft zu gewährleisten, zum anderen werden sie als ein zwar weit verbreiteter, jedoch zahlenmäßig sehr kleiner Orden präsentiert, so dass eine territoriale Eroberung der Spielwelten mangels einer Streitmacht nicht möglich wäre. Entsprechend sind auch am Spielende, wenn alle Aufgaben abgeschlossen, der Einfluss des Templer-Ordens beseitigt und der Abspann abgespielt wurde, weiterhin Stadtwachen oder Soldaten an den Handlungsorten präsent, die als Vertreter von Herrschenden fungieren. NOHRs Ausführungen zur Eroberung der Spielwelten sind in dieser Hinsicht vor allem als eine Art Metapher zu verstehen: Auf der Übersichtskarte ist in einem Bereich nichts mehr hervorgehoben, also sind alle systemseitig zu erledigenden Aufgaben erfolgreich absolviert worden, so dass der Spieler hier fertig ist.

Daneben zeigt das Bild jedoch auch den dritten von CHAPMANS Off-Screens: die Welt jenseits räumlicher Grenzen der Spielwelt. Während der begehbare Bereich bereits recht weitläufig ist, so bleibt er durch klare Grenzen beschränkt. Gleichzeitig deuteten jedoch die in der Entfernung sichtbaren Regionen an, dass der Handlungsort Teil einer virtuellen Welt ist, die jenseits der physischen Grenzen der Spielumgebung existiert und theoretisch erforscht werden könnte. Da dies jedoch nicht möglich ist, verwenden die #Entwickler vornehmlich

zum Kontext passende unüberwindliche Hindernisse in Form von Felswänden, Schluchten, Mauern oder geschlossenen Stadttoren, die der Erkundung der Spielwelt Grenzen setzen und damit den Umriss des Handlungsortes klar definieren.

Auch findet erneut ein Bezug auf die Synchronisation statt, indem die Grenzen der Spielwelt nicht nur durch die genannten Hindernisse, sondern teilweise durch eine weiße bzw. schwarze Wand visualisiert werden. Überschreitet der #Avatar diese plötzlich erscheinende Schwelle für einige Meter, so beginnt die Darstellung zu flackern und eine Einblendung verweist auf die drohende Desynchronisation, sollte er nicht umkehren. Tut er dies nicht, so muss der Spieler vom letzten Punkt erneut beginnen, so dass die Folgen dem Tod des #Avatars ähneln. Diese künstliche Grenze und die Art ihrer Vermittlung mögen auf den ersten Blick überraschen, da ansonsten große Bewegungsfreiheiten geboten werden, sie stehen jedoch in logischer Beziehung mit dem Kontext, in dem sie präsentiert werden.

Als prägende Prämisse für die Reihe gilt das technikgestützte Nacherleben von genetischen Erinnerungen, so dass Orte jenseits der Grenzen entsprechend nicht begehbar sind, weil sich der jeweilige Protagonist, gleich ob Altaïr, Ezio oder Ratonhnhaké:ton, nicht daran erinnert zum jeweiligen Zeitpunkt dort gewesen zu sein. Die weiße bzw. schwarze Wand, welche im Animus die Grenze der Spielwelt markiert, entspricht also technisch gesprochen einem Zugriffsversuch auf fehlende Daten – etwas das auch bei Computern zu einer Fehlermeldung führt. Hier verwenden die Spiele also eine Metapher, die durch die Verbreitung von Computern im Alltag als allgemein bekannt gelten kann. Abhängig von der Position jener Grenze kann es jedoch sein, dass fehlende Daten zu einem späteren Zeitpunkt „lesbar“ werden und der entsprechende Bereich durch einen Spielfortschritt problemlos betreten werden kann.

Das Bild zeigt nicht nur ein Beispiel für die Beschaffenheit einer räumlichen Grenze innerhalb der Spielwelt, sondern deutet zudem auch den vierten und letzten der von CHAPMAN beschriebenen Off-Screens an: die implizierten Räume. Der Spieler navigiert die virtuellen Welten, indem er seinen Stellvertreter durch Städte und Landschaften laufen, springen, balancieren, klettern, reiten, schwimmen und segeln¹³⁷³ lässt. Die zur jeweiligen Stadt gehörenden Gebäude werden jedoch mit einzelnen Ausnahmen nie komplett nachgebildet, sondern beschränken sich lediglich auf dreidimensionale Modelle in Form von Fassaden und Dächern. Die wenigen Ausnahmen von diesem Muster betreffen in den fünf untersuchten Titeln etwa die Verstecke der Assassinen sowie einige weitere auftragsspezifische Gebäude, die über mehrere begehbare Räume verfügen, darunter die Sixtinische Kapelle, die Engelsburg und die Hagia Sophia. Hierbei handelt es sich um Bauten, bei denen sich etwa eine Zielperson im Inneren befindet oder die im Rahmen von Erzählung oder Nebenaufgaben erforscht werden können. Auch in dem technisch aufwändigen *Assassin's Creed III* finden sich mit einigen

.....

¹³⁷³ Schwimmen wurde ab *Assassin's Creed II* möglich, nutzbare Schiffe waren ab Teil III enthalten.



Abb. 7-14: Die Begrenzung der Spielwelt in *Assassin's Creed II*. Eine weiße Wand begrenzt den zugänglichen Bereich, das eingblendete „Out of Bounds“ warnt den Spieler.

Schänken und Läden nicht wesentlich mehr von dieser Art von Gebäuden, auch wenn ihre Begehbarkeit nicht länger vor allem an Spielfortschritte gebunden ist.

Während jene Gebäudearten zwar Einblicke in die Architektur und das in der jeweiligen Stadt vorhandene Interieur geben und im Fall der Katakomben unterhalb von Rom und Konstantinopel zudem dazu beitragen können, die lange Geschichte der Städte zu untermauern, so sind sie jedoch nicht zu den implizierten Räumen zu zählen, wie sie CHAPMAN beschreibt. Nach seinem Verständnis umfassen diese lediglich Gebäude, die der Spieler zwar sehen kann und die eine ludische Funktion (z.B. erklimmbar sein) besitzen, die er jedoch nicht betreten kann. Vorstellungen von ihrem Interieur werden somit wesentlich durch die wenigen begehbaren Gebäude und Darstellungen aus #Cut Scenes beeinflusst, haben jedoch keine tatsächliche Entsprechung im Spiel. Ähnlich den Vorstellungen von einer Welt jenseits der Spielgrenzen, entstehen die Vorstellungen damit allein im Kopf des Spielers.

Gleichwohl können diese Vorstellungen zum #Immersionsprozess von Historienspielen beitragen, da sie den Eindruck einer lebendigen Spielwelt verstärken. Zwar bleibt das Innere dem Auge verborgen, jedoch unterstützt ihre Darstellung den Eindruck von einem Alltagsleben der Bewohner: Es finden sich unter anderem Orte des Wohnens und Arbeitens, Verwaltungseinrichtungen, Sakralbauten, Handelsplätze, repräsentative Herrschaftsgebäude, und mächtige Verteidigungsanlagen, wie man sie auch in vielen realen Städten antrifft. Die Entstehung der Vorstellungen von den Lebensbedingungen der Stadtbewohner in ihren nicht-begehbaren Häusern wird zudem durch viele Details innerhalb der Spielwelten gefördert. Bereits im ersten Teil der Reihe fand eine Unterscheidung der Stadtviertel nach Einkommen statt, die sich in der Gestaltung der Häuser in jenen Vierteln widerspiegelte. Auch finden sich zahlrei-

che konkrete Einblicke in die Lebenswelten der Stadtbewohner abseits der Zielpersonen und ihrem Umfeld, so dass diese ebenfalls dazu beitragen etwaige Vorstellungen der Spieler zu den Lebensbedingungen in den verschiedenen Zeiträumen zu ergänzen.

Da die Protagonisten mit Angehörigen aller im Spiel präsenten gesellschaftlichen Gruppen zu tun haben,¹³⁷⁴ von Sklaven, Bettlern und Arbeitern, über Handwerker, Künstler, Soldaten, Söldnern, Geistlichen, Prostituierten bis zu Kaufleuten und Adligen, werden eine Vielzahl an Lebensweisen angedeutet und häufig ludisch wie narrativ untermauert. Auch der Zustand der verschiedenen Städte ergänzt diese Vorstellungen und erlaubt Rückschlüsse auf ihren Wohlstand. Gerade der Vergleich zwischen den prächtigen Städten Florenz und Venedig und dem weitgehend heruntergekommenen Rom zeigt diese Kontraste deutlich. Die Annahme, dass mit diesen und vielen weiteren Details bei Spielern Eindrücke vom Leben in den Städten jenseits des unmittelbar Sichtbaren entstehen, liegt nahe.

Zwar kann diese Vorstellung bei einer gezielten Beobachtung leicht entlarvt werden, da die Bewohner keines der Häuser betreten und je nach einprogrammierten Verhaltensweisen an einer Stelle bestimmten verharren oder vordefinierten Wegen folgen, doch sind diese systembezogenen Notwendigkeiten nur ein Teil dessen, was das Spielerlebnis durch die Off-Screens beeinflusst. Wird angenommen, dass die große Mehrheit der Nutzer auf entsprechende Betrachtungen verzichtet und stattdessen der Handlung der Spiele folgt oder sich eigene Herausforderungen setzt, so tritt diese vermeintliche Künstlichkeit in den Hintergrund. Stattdessen entsteht der Eindruck, in einer detailreich nachgebildeten historischen Stadt aktiv zu sein, die frei erkundet werden kann. Dies trifft gerade auch auf unterschiedliche Baustile zu, die, wie die weitere visuelle Gestaltung, ebenfalls ihren Teil dazu beiträgt jenen Eindruck zu bestärken, weil offensichtliche, die Immersion störende, Wiederholungen vermeiden – zumindest bei den bedeutenderen Gebäuden.

Die von CHAPMAN beschriebenen implizierten Räume tragen damit zusammen mit den anderen Off-Screens dazu bei, die Vorstellung zu unterstützen, ein Teil der virtuellen Welten zu sein. Diese Vorstellungen entwickeln sich parallel zum Spielfortschritt, so dass erneut deutlich wird, wie komplex das Zusammenspiel von Interaktivität und #Immersion ist. Städte bzw. Landschaften werden sowohl durch die Navigation der Welt, als auch durch die Aufdeckung von und die Auseinandersetzung mit Handlungsmöglichkeiten sowie Fortschritten im Plot erkundet, so dass die Kenntnisse über die Handlungsorte im Spielverlauf immer umfangreicher werden. Die hierbei stattfindende metaphorische Lichtung des Nebels, sowohl des Nebels des Krieges, als auch der Aufdeckung des Unbekannten, hat dementsprechend zur Folge, dass sich einzelne Fragmente nach und nach zu einem Gesamtbild vervollständi-

.....
1374 Siehe hierzu exemplarisch der Vergleich der Darstellungen der Stadtbewohner und Soldaten in Kapitel 7.2.2.

gen. Der Spieler hat zum Zeitpunkt der 100-prozentigen Synchronisation der untersuchten *Assassin's Creed*-Titel somit nicht nur den Plot abgeschlossen, sondern durch Nebenaufgaben und gestellte Herausforderungen, wie das Finden versteckter Gegenstände, zudem umfangreiche Kenntnisse über die Spielwelt erworben.

7.3.3. Perspektive auf das Geschehen und Handlungsmöglichkeiten

Beschränkten sich die Ausführungen zur #Perspektive des Spielers im Rahmen der inneren Logiken und ludischen Off-Screens vor allem auf den Bildausschnitt der auf den Protagonisten zentriert ist, so wird der Begriff der Perspektive in diesem Kapitel erweitert. Hierzu wird die Spielmechanik einbezogen und die Arten wie der Spieler über seine Handlungsmöglichkeiten in diese eingebunden ist. Diese Aspekte sind von zentraler Bedeutung, da sie ein wichtiges Verbindungsglied zwischen dem Spieler und dem von ihm bedienten System darstellen. Folglich prägen sie das Spielerlebnis sehr stark, weil sie helfen, den Fokus innerhalb der Spielwelt und der Erzählung auf die übernommene Rolle auszurichten. Eintretende ludische Entwicklungen und Ereignisse werden dadurch unmittelbar erlebbar, da der Spieler erkennt, dass sie infolge seiner Handlungen eintreten und er somit vermeintlich mitbestimmen kann, was passiert. Das folgende Beispiel soll das Zusammenspiel von Spielmechanik, Handlungsmöglichkeiten und Können des Spielers zeigen.

Greift der Protagonist die Stadtwachen an, so werden sich diese verteidigen und versuchen, ihn in einen Kampf zu zwingen. Abhängig vom Können des Spielers ist dieser schnell entschieden, wenn er gelernt hat, zeitnah die richtigen Tasten zu drücken oder er endet tödlich, wenn entsprechende Kenntnisse fehlen und die Wachen den Protagonisten überwältigen. Neben dem Können des Nutzers wird die Schwierigkeit der Kämpfe darüber hinaus von einer Reihe spielinterner Faktoren beeinflusst. Im Kapitel zu den vorhandenen Geschichtsbezügen wurden bereits verschiedene Typen von Wachen und Soldaten genannt, die sich in Ausrüstung und Können unterscheiden. Dies hat zur Folge, dass starke Arten von Gegnern wie päpstliche Garden, Janitscharen oder Jäger nicht nur durch ihre bessere Bewaffnung mehr Schaden anrichten, sondern auch die gegen leichte Gegner sehr effektiven „Counter Kills“¹³⁷⁵ mit hoher Wahrscheinlichkeit parieren und damit weitgehend nutzlos machen.

Auch das ab dem zweiten Teil der Reihe stark erweiterte Waffenarsenal und die in den drei Renaissance-Titeln zu erwerbenden Rüstungsteile wirken sich auf den Verlauf der exemplarisch beschriebenen Kämpfe aus. Während Rüstungsteile die Zahl der #Trefferpunkte erhöhen, sind allen Waffen Schadenswerte zugewiesen. Darüber hinaus erfolgt eine Unter-

.....
1375 Bezeichnung in den Spielen für eine sofort tödliche Attacke, die ausgelöst werden kann, wenn ein Gegner angreift und der Nutzer im richtigen Moment eine bestimmte Taste drückt.

scheidung zwischen Nah- und Fernkampfwaffen. Bei Ersteren sind neben dem Schaden auch Angriffs-, Block-, Schnelligkeits- und Kombowerte definiert. Dies hilft, die Nützlichkeit der verschiedenen Waffen anhand ihrer Werte zu bestimmen und den Spielstil zu finden, der #Flow-Erlebnisse begünstigt. Die Schnelligkeits- und Kombowerte sind dabei besonders für jene Spieler interessant, die aggressiv kämpfen und schnell die Oberhand erlangen möchten, da die bereits genannten „Counter Kills“ und weitere Spezialangriffe mit Nahkampfwaffen leichter möglich sind. Gleichwohl erfordern sie tendenziell bessere Fertigkeiten des Spielers, da sie zeitkritische Reaktionen erfordern, um effektiv zu sein. Fernkampfwaffen sind im Nahkampf wenig nützlich, da ihr Einsatz sehr genau abgepasst werden muss. Dafür erlauben sie ein taktisches Planen der Kämpfe, indem beispielsweise besonders starke Gegner mit Bogen, Armbrust, Pistole oder Wurfmessern vor Beginn des Nahkampfes gezielt getötet werden, um diesen leichter zu machen. Auch eine Guerilla-Taktik mit einem reinen Fernkampf ist möglich, erfordert jedoch erhöhtes Geschick, da Angegriffene schnell erkennen, aus welcher Richtung die Attacke erfolgt und die meisten Wachen und Soldaten wie die Protagonisten in der Lage sind, auf Gebäude zu klettern und ihn so zu verfolgen.

Während es wenig realistisch erscheint, dass viele der Gegner in der Lage sind, ähnlich behände zu klettern wie die hierzu speziell ausgebildeten Protagonisten, so relevant ist diese Kenntnis für das Gameplay, weil dadurch die Zahl der Orte drastisch reduziert wird, an denen Sicherheit vor Gegenangriffen besteht. Dadurch bietet ein Dach zwar gewisse Vorteile für einen Angriff, jedoch per se keinen Schutz. Auch werden viele Gegner von Fernkämpfern unterstützt, so dass Spieler auch deren Eigenschaften, darunter Reichweite und Nachladezeit, in ihre Planungen miteinbeziehen müssen. Die mit dem zeitlichen Fortschreiten der Reihe auftretenden Veränderungen verdeutlichen so nebenbei die steigende Präsenz und die Entwicklung von Feuerwaffen. Zu nennen sind besonders die ab *Assassin's Creed: Brotherhood* erstmals präsenten Arquebussen als Handfeuerwaffen von Scharfschützen anstelle der früheren Bogen- und Armbrustschützen bis hin zur Steinschlossmuskete mit Bayonett als Standardwaffe der Soldaten im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Neben dem angerichteten Schaden ist für das Handeln des Spielers insbesondere ihre unterbrechende Wirkung relevant. Wird der Protagonist getroffen während er klettert, so stürzt er einige Meter ab, was eine Flucht stark behindern kann.

Dieser knappe Überblick zum Zusammenspiel von Spielmechanik, Handlungsmöglichkeiten und Können des Spielers zeigt einerseits, dass der Spielerfolg von einer großen Zahl an Faktoren abhängt, die der Nutzer bei seinem Handeln berücksichtigen muss. Er verdeutlicht jedoch ebenfalls, dass die spielerischen Möglichkeiten sehr vielschichtig sind und das Können des Spielers vielseitig auf die Probe gestellt wird. Dadurch erhält dieser er in vielen Situationen eine Reihe von Möglichkeiten, wie er vorgehen kann und hat wird außerdem in die

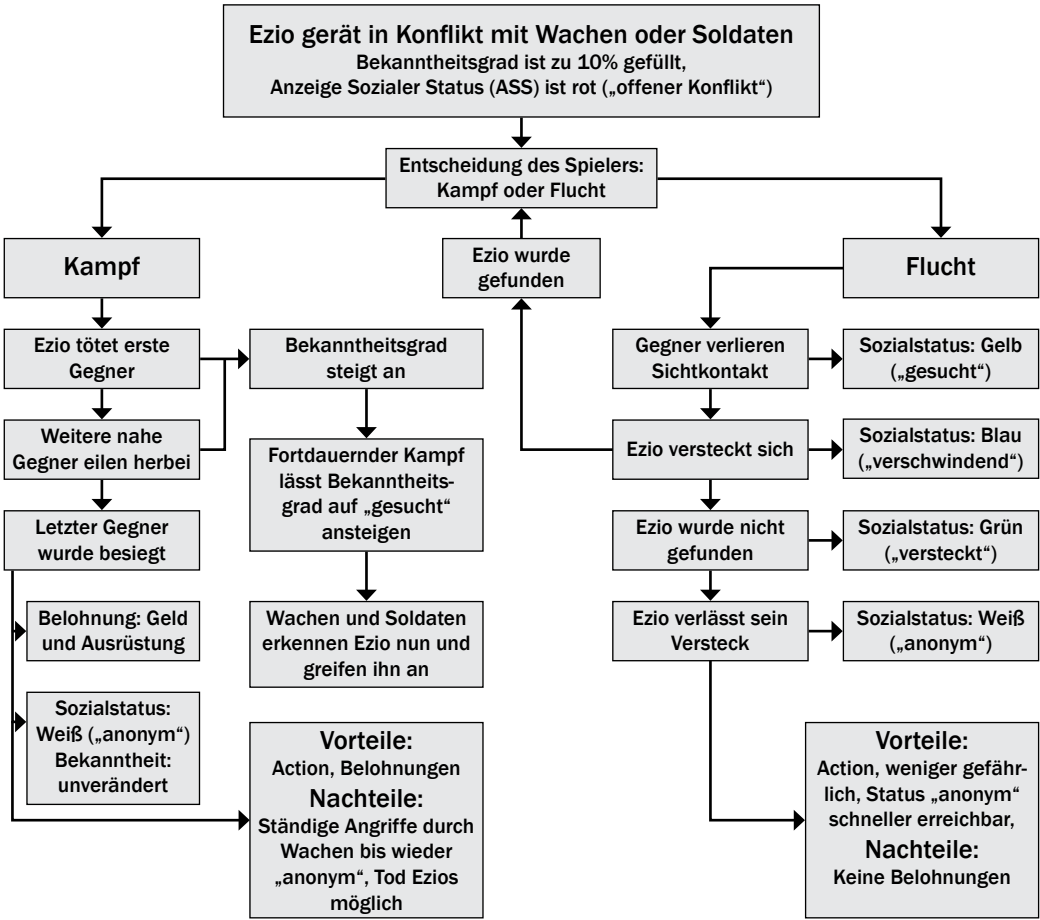
Lage versetzt, die eigene Taktik sogar dynamisch zu wechseln. Durch die zentrale Position des Protagonisten innerhalb der Spielstruktur entsteht jedoch ein Ankerpunkt, um den sich Entwicklungen entfalten. Dies wird besonders deutlich, wenn die Folgen der exemplarisch beschriebenen Kämpfe betrachtet werden.

Bei früheren Ausführungen zur Funktion des Bekanntheitsystems wurde erläutert wie sich die „Sichtbarkeit“ des Protagonisten durch Handlungen des Spielers in unterschiedlichen Reaktionen der Wachen äußert. Hieran soll angeknüpft werden, indem erläutert wird, wie die Bekanntheit des Protagonisten und die Reaktion der Wachen das Verhalten des Spielers prägen kann. Wurde sein Stellvertreter in Konflikte verwickelt, so verändert sich sein Status innerhalb der Spielwelt. Er ist besagten Arten von #NPCs bekannt und wird dadurch von ihnen wiedererkannt. Abhängig von seinem weiteren Vorgehen wird dieser Status entweder erneut auf unbekannt bzw. anonym zurückgesetzt oder der Protagonist wird infolge wiederholter gesetzeswidriger Handlungen so bekannt, dass dieser von den #NPCs bereits bei Sichtkontakt angegriffen wird. Hierbei handelt es sich um eine Form des dynamischen #Feedbacks, dessen Zusammenspiel mit weiteren Arten im folgenden Kapitel näher erläutert wird. In dieser Situation haben die Entscheidungen des Spielers für eine Vorgehensweise in den Spielen vorgegebene Konsequenzen, die sich in die nachfolgende Grafik übersetzen lassen:¹³⁷⁶

Wie erkennbar ist, lassen sich bei beiden möglichen Vorgehensweisen wiederkehrende Abläufe identifizieren, die jeweils Vor- und Nachteile bieten. So erlaubt es der Kampf-Weg im Anschluss besiegte Gegner zu plündern und so Belohnungen in Form von Geld und Ausrüstungsgegenständen zu erhalten. Gleichwohl erfordern die Kämpfe einen höheren Grad der Beherrschung der Steuerung und führen zudem zu einem schnellen Anstieg des Bekanntheitsgrades, der schließlich dazu führt, dass der Protagonisten den Status „gesucht“ und von Wachen sofort attackiert wird. Auch besteht eine größere Gefahr, dass der Protagonist während der Kämpfe besiegt wird und stirbt, wodurch der Spieler die Fortschritte seit dem letzten #speichern verliert. Entscheidet sich der Spieler für den Flucht-Weg, so verzichtet er auf Belohnungen aus Plünderungen, folgt jedoch eher dem in der Erzählung implizierten Vorgehen der Assassinen, die sich vor allem vor ihren Gegnern verbergen, um schließlich gezielt zuzuschlagen. Zudem konnte beobachtet werden, dass über dieses Vorgehen oft schneller der ursprüngliche Zustand der Anonymität wiedererlangt werden kann. Da beide Wege in der hier skizzierten typischen Szene der Spiele möglich sind, wird es folglich dem Spieler überlassen, wie er sich entscheidet. Auch ein dynamischer Wechsel zwischen beiden grundlegenden Wegen ist möglich, also die Flucht aus einem Kampf oder der Beginn eines solchen aus der Flucht heraus.

.....
1376 Nicht erwähnt ist Ezios Tod im Kampf oder bei der Flucht, z.B. durch einen Sturz von einem Dach durch falsche Eingaben. Dies ist zwar ebenfalls ein wichtiges Feedback, jedoch keine Handlungsmöglichkeit.

Grafik 7-15: Aus Feedback hervorgehende Handlungsmöglichkeiten des Spielers bei einem Konflikt in *Assassin's Creed: II* und *-Brotherhood*



Quelle: Eigene Darstellung auf Basis der beobachteten Spielmechanik.

Dieses und weitere Muster sind in allen untersuchten Titeln vorhanden, auch wenn sie im Detail etwas variieren.¹³⁷⁷ Ein wichtiger Teil des Spielprozesses ist damit nicht nur die Anpassung des eigenen Handels und das Treffen von Entscheidungen, sondern auch die aktive Auseinandersetzung mit und die Anwendung von bereits erlangtem Wissen über die Spielmechaniken. Durch gegenseitige Abhängigkeiten lassen sich Kenntnisse auf mehrere Bereiche der Spiele anwenden. So steigt die Bekanntheit bei den Wachen nicht nur durch den Kampf mit diesen, sondern teilweise auch durch weitere Handlungen, wie Taschendiebstähle oder die Festsetzung eines bestimmten Bekanntheitsgrades in vorgegebenen Abschnitten, etwa einem zu erfüllenden Auftrag oder in einem Bereich der #Karte in dem etwas Wertvolles bewacht wird.

Gerade hier zeigt sich die Zentrierung auf die Protagonisten der Reihe sehr deutlich, da ausschließlich dieser dem zuvor beschriebenen Bekanntheitssystem unterworfen ist. Werden andere Charaktere gesucht, so hängt dies nicht mit deren Taten zusammen, sondern mit einer entsprechenden Vorgabe im System und ist an einen klaren narrativen oder ludischen Anlass

.....
¹³⁷⁷ So fehlt im ersten Teil das dynamische Bekanntheitssystem, während die Reaktion von Wachen auf einen aggressiv auftretenden Protagonisten jedoch ähnlich ausfällt.

gebunden, darunter der Schutz einer mit den Assassinen verbündeten gesuchten Person vor ihren Häschern. Dadurch ist es dem Spieler nicht möglich anderen Charakteren zu helfen, indem er etwa deren Fahndungsposter abreißt, während dies bei dem eigenen Gesuchtsein eines der probaten Mittel ist, um die Bekanntheit zu reduzieren.

Dieser Fokus hat zur Folge, dass der Spieler die Handlung vorantreibt, indem er notwendige Aufgaben erledigt, um anschließend von den Folgen zu profitieren. Neben der Strafverfolgung wird dies gerade auch bei der Einbettung des Nutzers in die Geschichtsbezüge deutlich. Das gezielte Ausschalten von Zielpersonen durch Attentate ist hierbei jedoch nur eines der Merkmale dieses Spielsystems. Obwohl die Assassinen zu Spielbeginn meist bereits an den Handlungsorten präsent sind, führen erst die Protagonisten wichtige Veränderungen herbei. So ist es Ezio Auditore, der in *Assassin's Creed II* Florenz und Venedig von der Schattenherrschaft der Templer befreit und in *Assassin's Creed: Brotherhood* den Fall der Borgia aus hohen Kirchenämtern einleitet. Auch restauriert er die heruntergekommene Infrastruktur Roms aus eigenen Mitteln, wobei der Spieler viele Details über die dazugehörigen Bauwerke erfährt. In Konstantinopel hat erst Ezios Koordination der Verteidigung der Assassinen-Verstecke entscheidenden Einfluss, obwohl in der Stadt bereits ein gut organisierter Ableger des Ordens besteht und der Italiener eigentlich nur zu Besuch ist. Eine nähere Erklärung für diese und weitere Entwicklungen liefern die Spiele nicht, so dass sie wesentlich dazu beitragen Ezio als engagierte, mutige und talentierte Führungspersönlichkeit darzustellen.

Auch bei dem rudimentären Wirtschaftssystem unterbleibt eine nähere Erläuterung zu der Frage, warum die Einnahmen wesentlich von Ezio Auditore bzw. Ratonhnhaké:ton gesteigert und verwaltet werden können. Gerade in der Renaissance umfasst der Orden eine Vielzahl an Mitgliedern, von denen einige nicht nur zu den engsten Beratern des Protagonisten gehören, sondern auch wichtige Aufgaben an den jeweiligen Handlungsorten innehaben. Zu nennen ist Ezio Auditores Schwester Claudia, die über das von ihr geleitete Bordell wichtige Informationen sammelt, die das Handeln der Bruderschaft beeinflussen, nachdem es mit dem Geld ihres Bruders instand gesetzt worden ist. Auch Niccoló Machiavelli, der als rechte Hand fungiert, und Bartolomeo d'Alviano, der für den Kampf gegen die Borgia und ihre Verbündeten ein Söldnerheer befehligt, sind wiederholt auf Ezios Gelder angewiesen. Gleiches gilt ebenfalls für Achilles Davenport, den Mentor von Ratonhnhaké:ton, der Gelder seines Schülers benötigt, um sein Haus instand zu setzen. Auch Robert Faulkner ist gänzlich auf erwirtschaftete Mittel und Rohstoffe des Mohawk-Assassinen angewiesen, wenn er als Bootsmann die Wiederherstellung des später einsetzbaren Schiffes „Aquila“ koordiniert und den in der Seefahrt zunächst gänzlich unerfahrenen Ratonhnhaké:ton als seinen Kapitän akzeptiert.

Diese und vergleichbare Gameplay-Elemente tragen dazu bei, die exponierte Stellung der Protagonisten zu betonen und dem Spieler damit den Eindruck zu vermitteln, dass seine

Handlungen großen Einfluss auf stattfindende Entwicklungen haben. Dies ist einerseits wenig überraschend, da sich entsprechende Designentscheidungen in vielen Spielen finden, die erzählerisch um einen Protagonisten herum entwickelt werden und Spielern damit eine mächtige Position zuweisen, die einen Reiz bei der Entscheidung für ein Spiel sein kann. Andererseits erscheint diese starke Ausrichtung vor den präsentierten historischen Hintergründen und dem vermittelten Konflikt zwischen Assassinen und Templern zumindest ungewöhnlich, da HUTCHINSON betont, dass in den Spielen eben keine alternative Geschichte präsentiert werde, sondern Spieler hingegen die Vergangenheit nacherleben könnten: „You can't change history, (...) [W]e're not telling an alternate history or allowing people to play around with history. It's actually you reliving history (...).¹³⁷⁸

Hier werden unterschiedliche Auffassungen des Begriffs „Geschichte“ deutlich, so dass sich an dieser Stelle ein Verweis auf entsprechende Ungenauigkeiten anbietet. Während ein Historiker aus gutem Grund darauf verweisen müsste, dass sich historische Entwicklungen aus dem wechselseitigem Handeln unterschiedlichster Akteure und Gruppen und eben nicht wesentlich aus dem Handeln Einzelner entwickelten, findet sich in den Spielen eine Form des Umgangs mit Geschichtsthemen wieder, die für viele populäre mediale Darstellungen typisch ist. Wie im Methodenteil dieser Arbeit dargestellt worden ist, findet eine Reduzierung und Modellierung der Geschichtsbezüge statt, so dass sich diese in die Spielstrukturen übertragen lassen. Sind es bei den Erzählungen klare Archetypen wie Helden und Schurken oder Ereignisse die nachfolgende Entwicklungen auslösen, so sind es auf der ludischen Ebene Elemente etwa das exemplarisch beschriebene Kampfsystem oder das einfache Wirtschaftssystem, die es erlauben das Handeln einzelner Akteure zu betonen.

Anders als bei den Attentaten auf die namentlich genannten Zielpersonen, die an bestimmten Punkten der Spiele absolviert werden müssen, ist der Spieler jedoch den größten Teil der Zeit frei in seinem Handeln in der emergenten Spielwelt und kann entscheiden, was er tun möchte. Ein Teil dieser Freiheit kann für die beschriebene Aufdeckung des Nebels des Krieges oder den Kampf mit Stadtwachen und Soldaten verwandt werden. Sie kann jedoch auch dafür genutzt werden, sich eigene Ziele zu setzen. Ist die Erforschung der Spielwelt und die Entdeckung von Geschichtsbezügen ein Akt, der Bezüge zum ersten von CHAPMAN beschriebenen Off-Screen aufweist, so zählt sie zu den Tätigkeiten, die nur bedingt Teil der Aufgabenstruktur ist¹³⁷⁹ und damit nicht unmittelbar belohnt wird. Indem der Spieler die Welt nach entsprechenden Orten absucht, führt er Handlungen aus, von denen er nicht unmittelbar profitiert, wohl aber etwas über die in an den jeweiligen Regionen präsenten Orte

.....

1378 Zitat in: Hanson: Building The Assassin's Creed. Zeitindex 11:43–11:50.

1379 Lediglich in Assassin's Creed III finden sich zahlreiche definierte Aufgaben, die über die Erkundung der Spielwelt entdeckt werden können und mit kleinen Erzählungen verbunden sind, so etwa Geschichten an Lagerfeuern über Mythen, die anschließend überprüft werden können.

erfährt, weil viele der Städte und in ihnen enthaltene Orte eigene Datenbankeinträge haben. Auch kann diese Suche nach nachgebildeten Gebäuden, Plätzen oder Städten als Anlass dafür dienen, sich über das Spiel hinaus mit seinen Inhalten zu befassen und dabei zu Erkenntnissen über die Entwicklung prägender Faktoren zu kommen.

Eine weitere zwar als Aufgabe definierte, jedoch für die Absolvierung des Plots gänzlich optionale Handlung ist die Entdeckung von in allen virtuellen Welten vorhandenen Geheimnissen und die Absolvierung von dazugehörigen Nebenaufgaben, die in allen untersuchten Teilen vorhanden sind. Immer wieder finden sich auch bei diesen umfangreiche Geschichtsbezüge, die entweder für sich allein stehen oder in die Rahmenhandlung um Templer und Assassinen eingebunden sind. In erstem Fall kann angenommen werden, dass entsprechende Aufgaben dazu beitragen sollen, die historische Verortung eines Spiels zu vertiefen, indem der Spieler in die Lage versetzt wird, eingebettete Details aufzudecken, die mit der jeweiligen Zeit assoziiert sind. Beispiele hierfür wären die Freimaurer-Tunnel unterhalb von New York und Boston wo Symbole, Apparate und Manuskripte platziert sind die der Organisation zugeschrieben werden oder das Sammeln der verstreuten Seiten des von Benjamin Franklin veröffentlichten *Poor Richards Almanack* in *Assassin's Creed III*. Auch die erwerbbaaren Monumente in der Trilogie um Ezio Auditore können hierzu gezählt werden, da für sie ebenfalls erläuternde Datenbankeinträge mit Details zu ihrer jeweiligen Geschichte abrufbar sind.

Bei diesen und weiteren Details fehlt jedoch ein direkter Bezug auf die Rahmenhandlung und auch ihr unmittelbarer Nutzen im Spiel ist meist gering. Die Tunnel bilden unterhalb der jeweiligen Stadt ein Labyrinth und können als Schnellreisemittel¹³⁸⁰ genutzt werden, sobald ein Zugangspunkt freigeschaltet worden ist. Meist müssen hierbei Rätsel gelöst werden, für die der Spieler verschiedene Apparate nach einem in Manuskriptauszügen verschlüsselten System einstellen muss. Die Monumente generieren dagegen Einnahmen und tragen damit zur Steigerung des bereits beschriebenen Einkommens bei. Die *Almanach*-Seiten haben dagegen keinerlei Bedeutung für das Gameplay, sondern erlauben lediglich Rückschlüsse auf die Inhalte dieser zwischen 1733 und 1758¹³⁸¹ erschienenen Schriften. Diese Einblicke werden zudem durch die Freischaltung der Baupläne für eine Reihe von Erfindungen unterstützt, die verfügbar werden, sobald alle verlorenen Seiten einer Ausgabe gesammelt worden sind – jeweils etwa drei bis vier Stück. Zu den Erfindungen und genutzten Technologien zählen nicht nur jene, die von Benjamin Franklin stammen bzw. in seinen Experimenten genutzt

.....

1380 Schnellreise meint in den Spielen eine Art der Navigation der Spielwelt, bei der ausgewählte Orte über die Übersichtskarte direkt besucht werden könnten. Der Protagonist wird zu diesen „teleportiert“, indem er nicht sichtbar die Tunnel nutzt, wodurch die längere Fortbewegung zu Fuß oder zu Pferd überflüssig wird.

1381 Vgl.: O. A.: Poor Richard's Almanack, o. J., online: <http://www.departments.bucknell.edu/History/Carnegie/franklin/poorrichard.html>.

wurden, sondern auch eine Reihe weiterer.¹³⁸² Im Raum von Davenport Manor, in dem diese nach ihrer Konstruktion ausgestellt werden, wird jedoch durch ein dort hängendes Portrait von Franklin impliziert, dass er der Erfinder bzw. Nutzer der Gegenstände sei. Auch die Beschreibungen lassen im Fall des Orrery, der Dampfmaschine und des elektrostatischen Generators einen Bezug auf Franklin vermissen.

Dienen diese Details also vornehmlich der Verortung der Spiele in einer bestimmten Zeit, so verhält es sich bei der zweiten Kategorie von spielerisch eingebetteten Geschichtsbezügen anders. Die Assassinen-Gräber in *Assassin's Creed II* und *Revelations*, die Verstecke der Romulus-Anhänger in *Assassin's Creed: Brotherhood* oder der Schatz des Piraten Kidd in *Assassin's Creed III* sind über Aufgaben direkt in die Rahmenhandlung integriert, auch wenn ihre weitere Untersuchung mit Ausnahme des ersten meist obligatorischen Besuches optional bleibt. Gleichwohl wird die Absolvierung dieser Aufgaben durch in der Regel frühe Bekanntgabe der Belohnung bzw. der Generierung einer entsprechenden Erwartungshaltung, angeregt. In *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* findet der Spieler unter den Gewölben der Assassinenfestung Monteriggioni und im Antiken-Viertel von Rom jeweils einen Raum, der einsehbar, jedoch von einem Gitter versperrt ist und erst zugänglich wird, wenn alle notwendigen Schlüssel erlangt worden sind. Durch das Gitter und die Erzählungen einiger Charaktere wird vermittelt, dass es sich um die Rüstungen von Altaïr bzw. Brutus handelt. Die Beschaffenheit der Belohnung bleibt bei den Nachfolgern dagegen zunächst unklar.

Indem dies nicht zuvor bekannt gegeben wird, findet eine Form der Kommunikation der #Entwickler mit jenen Spielern statt, welche die früheren Titel bereits kennen. Da sich entsprechende Aufgaben – das Finden von etwas Besonderem, das aufwendig versteckt und mehrfach gesichert ist – auch in *Assassin's Creed: Revelations* und *Assassin's Creed III* wiederholen, kann diese Aufgabenstruktur wiedererkannt werden, wodurch eine Erwartungshaltung generiert wird. Gleiches gilt zudem für Nutzer, die vergleichbare gestaffelte Aufgaben aus anderen Spielen kennen, so dass auch sie in der Lage sind den Wert der Belohnung für das eigene Spiel zu bewerten und basierend darauf, eine Entscheidung für oder gegen die Absolvierung der gestellten Herausforderungen zu treffen. Absolviert der Spieler alle Herausforderungen, so findet er die Rüstung des ottomanischen Assassinen Ishak Pasha und einen Ring des Piraten Captain Kidd.

Alle vier der genannten Belohnungen bieten somit eine Schutzfunktion, die im nachfolgenden Spielverlauf von Nutzen ist, um den jeweiligen Protagonisten vor Schaden zu bewahren. So besteht der Schatz von Kidd aus einem Piece of Eden in Form eines Rings, der in der Lage

.....
 1382 Konstruiert werden können Modelle von: Orrery, Busybody (Spiegel, um vor die Haustür zu sehen), Leidener Flasche (früher Kondensator), Glasharmonika (Musikinstrument), elektrostatischer Generator, Franklin Ofen (leitet Hitze eines Ofens besser in den Raum), Drachen mit Schlüssel, Joseph Priestleys Soda Maschine und James Watts Dampfmaschine.

ist seinen Träger vor Musketen- und Pistolenkugeln zu schützen, was unmittelbar nach Auffinden durch einen Effekt visualisiert wird, der einem sehr starken Magnetfeld ähnelt. Die drei Rüstungen haben dagegen nicht nur den höchsten Schutzwert in den Spielen, sondern sind darüber hinaus, anders als gewöhnliche Rüstungen, fast unzerstörbar und müssen daher nicht von Schmieden repariert werden. Der Spieler profitiert damit also gleich mehrfach von der für die Erledigung der Aufgaben investierten Zeit und Mühe.

Gleich der Art der Präsentation und der Ausprägung der Belohnungen wird über diese umfangreichen Nebenaufgaben außerdem eine Beziehung zur Rahmenhandlung hergestellt. Ezio kann drei Rüstungen früherer Assassinen finden, wodurch der Spieler etwas über prominente Mitglieder der Bruderschaft erfährt. Die Rüstung Altaïrs unterscheidet sich beispielsweise deutlich von der Kleidung, die dieser im ersten Teil der Reihe trägt. Aus einer weißen Robe wurde eine dunkle, die zudem zum Schutz mit zahlreichen Rüstungsteilen verstärkt wurde. Innerhalb der zum Universum der Reihe gehörenden Erzählung ist zu erfahren, dass diese angefertigt wurde, nachdem sich Altaïr eingehend mit dem im ersten Teil der Reihe erlangten Apple of Eden beschäftigt hat und das dabei gewonnene Wissen nutzte, um eine Reihe von Entdeckungen zu realisieren und auf den im zweiten Teil gesuchten Kodex-Seiten niederschrieb. Bei der Rüstung von Brutus handelt es sich dagegen um die eines Assassinen aus der Antike, der Julius Caesar tötete, während jene von Ishak Pasha dem Mann gehörte, der den ungarischen Fürsten und Templer Vlad III., genannt Drăculea (etwa: „Sohn des Drachen“) und Tepes („Pfähler“), tötete und den wichtigsten Verbündeten Ezios in *Revelations* rekrutierte, Yusuf Tazim.¹³⁸³

Diese Beispiele zu den wenigen an dieser Stelle ausgewählten Nebenaufträgen zeigen erneut eindrucksvoll, wie eng die Vermischungen von historischen und fiktionalen Elementen ist. Der Aufbau der Aufgaben und Vermittlung der Ereignisse steht nicht allein, sondern wird parallel um Schauplätze ergänzt, welche die Erzählung um Interaktivität erweitern und damit einen wichtigen Beitrag dabei leisten, den Eindruck zu erzeugen an historischen Orten zu agieren. Durch Nebenaufgaben und ihre Belohnungen wird der Spieler dazu eingeladen, sich näher mit der Spielwelt auseinanderzusetzen, wobei er sich nebenbei Kenntnisse über das *Assassin's Creed*-Universum und die präsentierten historischen Themen aneignen kann. Dieses Wissen wird durch die Nutzung von in Beziehung zueinander stehender Titel und Werke wie der *Encyclopedia* weiter vertieft, so dass der Eindruck der Teilhabe an einem Jahrtausende alten Konflikt verfestigt wird. Eine weitere Ebene findet sich darüber hinaus bei der geheimnisvollen Ersten Zivilisation, deren mächtige Artefakte als zentrale Anlässe für die Ereignisse

.....
 1383 Zu den Akteuren und ihrer Darstellung in den Spielen, siehe die Artikel im Wiki zur Reihe: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Ishak_Pasha. http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Vlad_Tepes; http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Marcus_Junius_Brutus. http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Yusuf_Tazim.

der Spiele fungieren und ihre Erlangung, wie im Fall des Schatzes von Kidd, wiederholt als Belohnung für umfangreiche Aufgaben und spielerische Herausforderungen fungieren.

Die Perspektive des Spielers liegt somit auf der sehr machtvoller Individuen, die nicht nur an dem genannten Konflikt beteiligt sind und für eine gerechte Sache kämpfen, sondern die zudem einen vermeintlich prägenden Einfluss bei einer ganzen Reihe von historischen Ereignissen haben. Inwiefern die Vergangenheit hierbei stets akkurat nachgebildet wird, kann aus Sicht von Historikern sicher bezweifelt werden, da ebenfalls prägende, im Spiel jedoch nicht gezeigte Faktoren zugunsten einer stringenten Erzählung entfernt oder vereinfacht wurden. Gleichwohl konnte in den Ausführungen gezeigt werden, dass dem Handeln der Protagonisten, und damit auch den Entscheidungen des Spielers, vielfach große Bedeutung beigemessen wird. Der Spieler übernimmt hierbei die Heldenrolle in einer in der Vergangenheit angesiedelten Geschichte, bei der ihm das Angebot gemacht wird, als einflussreiche Schlüsselfigur aufzutreten. Diese wird ergänzt durch die dynamische emergente Spielwelt, die neben den Pflichtaufgaben des progressiven Plots auch dazu einlädt, sich näher mit ihr zu befassen und so unabhängig von gestellten Anforderungen eigene Geschichten schreiben zu können. Der Spieler bleibt der Held, kann jedoch ebenso Entdecker, Untergrundkämpfer, Befreier, hilfsbereiter Mitbürger, Schatzsucher, Frauenheld und Kaufmann sein oder seinen Handlungen gar ganz andere Bedeutungen beimessen.

7.3.4. Vermittlungsmethoden für ludische Inhalte

Die in den vorangegangenen Kapiteln erläuterten Perspektiven und Handlungsmöglichkeiten, wie auch die beschriebenen inneren Logiken und Merkmale der Spielwelten, bergen äußerst umfangreiche Informationen. Wie erläutert wurde, gehen diese teils auf Intentionen der #Entwickler und #Publisher zurück, ergeben sich jedoch auch durch das Medium und das Setting der Spiele. Daher ist es wichtig zu untersuchen, wie diese Informationen vermittelt werden, so dass Nutzer in die Lage versetzt werden sich gezielt in der Spielwelt zu bewegen, ihre Möglichkeiten zu verstehen und für sie relevante Inhalte zu begreifen. Dies soll in diesem Kapitel anhand einer Untersuchung der gängigsten in den Spielen verwendeten Mittel geschehen. Hierbei wird es jedoch weniger um die bloße Aufzählung von Elementen gehen über die neue Inhalte vermittelt werden, sondern um übergeordnete Muster.

Im Fall der *Assassin's Creed*-Reihe lässt sich ein solches wiederkehrendes Muster bereits zu Spielbeginn identifizieren. Hier erfolgt nicht nur der Einstieg in die Erzählung, sondern auch ein #Tutorial, das absolviert werden muss, bevor das eigentliche Gameplay beginnt. Im Gegensatz zu anderen Reihen, wie etwa *Total War* oder *Silent Hunter*, stehen diese #Tutori-

alabschnitte in #Action-Adventures, darunter auch bei *Assassin's Creed*, nicht außerhalb der Handlung, sondern sind in diese integriert. Hier wird dies meist mit einer Gewöhnung an den Animus bzw. vorgenommene Veränderungen an dessen Software erklärt. Durch die obli-
gatorischen #Tutorials müssen diese auch von erfahrenen Spielern absolviert werden, obwohl sie bereits mit den Grundlagen der Spiele vertraut sind, was einen Abschnitt erzeugt, der womöglich als redundant wahrgenommen wird.

Gleichwohl erlaubt es diese Art von #Tutorial jedoch auch, in grundlegende mit jeder Fort-
setzung vorgenommene ludische Veränderungen einzuführen und das Setting auf eine Weise zu präsentieren, die keinen Bruch der #Immersion bewirkt. Eine hierzu verwendete Methode ist die Integration des Konzepts des Nacherlebens von Erinnerungen, bei der einfache dreidi-
mensionale Darstellungen auf Basis des Settings generiert werden, innerhalb derer nachein-
ander mehrere sehr spezifische Aufgaben absolviert werden müssen, die über Texteinblendun-
gen und Off-Kommentare vermittelt werden. Diese Momente sind somit als Bezug auf das
nachfolgende Gameplay zu erkennen, unterscheiden sich jedoch in ihrer visuellen Gestaltung
deutlich. Geschieht dieser Schritt im ersten Teil mit der Begründung einer schwierigen Syn-
chronisation Desmonds mit dem Animus, so sind es später vornehmlich Softwareupdates, die
von Rebecca Crane eingespielt worden seien und erprobt werden müssten.¹³⁸⁴ In allen Fällen
erlauben es die #Tutorials jedoch in einem überschaubaren Rahmen unter Anleitung zentrale
Handlungen und Bewegungsweisen zu erproben, bis sie erfolgreich absolviert wurden. Diese
primäre Aufgabe wird zudem durch eine sekundäre ergänzt: die Einführung in das Setting
des nachfolgenden Spiels. Dies wird in den folgenden Abschnitten noch näher erläutert wer-
den.

Neben diesen längeren #Tutorialabschnitten zu Spielbeginn finden sich darüber hinaus
zahlreiche weitere „Minitutorials“ während des Spiels, in denen in Abhängigkeit von Fort-
schritten des Spielers neue Möglichkeiten freigeschaltet werden, die im Rahmen einer Mission
bei erstmaligem Auftreten zunächst erprobt werden müssen. Eine klare Trennung dieser von
den zuvor beschriebenen #Tutorialabschnitten ist hierbei nicht immer möglich, weil argu-
mentiert werden kann, dass der Spieler konstant etwas Neues lernt, indem er die Spielwelt
erkundet und dabei etwas entdeckt, das ihm zuvor unbekannt war. Für die bessere Trennung
dieser im Rahmen der Aufdeckung von Off-Screens stattfindenden Erkenntnisgewinne über
die Welten bietet sich daher ein Rückgriff auf die Strukturen der Spiele an. Als #Tutori-
alabschnitte bzw. Minitutorials werden in diesem Kapitel vorgegebene ludische Ereignisse
verstanden, die in Abhängigkeit der erzielten Fortschritte des Spielers aktiviert werden und
absolviert werden müssen. Statt der optionalen Erkundung der Spielwelt findet sich hier somit
eine vorgegebene Notwendigkeit, bei der Abläufe und Ziele nicht vom Spieler selbst gewählt
.....

1384 Siehe unter anderem entsprechende Aussagen zu Spielbeginn von Assassin's Creed III.

Abb. 7-16: Szenen der Tutorials aus *Assassin's Creed* (1) und *Assassin's Creed III* (2).

werden können.¹³⁸⁵ Sie werden nun exemplarisch erläutert, wobei auch aufgezeigt wird, wie #Tutorials mit narrativen Elementen kombiniert werden.

Ein besonders umfangreiches #Tutorial von rund 45 Minuten findet sich bedingt durch die Neuheit des damaligen Spielprinzips im ersten Teil.¹³⁸⁶ Es lässt sich in drei grundlegende Abschnitte einteilen. Der erste von diesen beginnt unmittelbar nach dem #Intro. Der Spieler sieht wesentlich eine relativ verwirrende Darstellung eines kleinen Bereichs um den Protagonisten, der von einem flackernden Nebel umgeben ist und durch kurz aufblitzende Standbilder unterbrochen wird. Anders als in den folgenden Abschnitten, finden sich hier wesentlich Einblendungen von Befehlen zum umherlaufen und der Kamerabewegung. Begleitet wird dieser Abschnitt von einer konstanten Diskussion zwischen Lucy Stillman und Warren Vidic, die der Spieler aus dem Off über Desmond hört, der im Animus liegt. Wie der Diskussion zu entnehmen ist, liege die verzerrte Darstellung an Problemen bei der Synchronisation Desmonds mit den Erinnerungen von Altaïr. Um eine Synchronisation herzustellen, folgt deshalb im zweiten Abschnitt die bereits beschriebene und in Bild eins sichtbare Simulation einer vereinfachten Umgebung, in der weitere Handlungen erlernt werden, so etwa das Untertauchen in Gruppen, das diskrete Passieren von diesen, Attentate und die Flucht vor Verfolgern. Statt den beiden Charakteren hört der Spieler hierbei Anweisungen und Erklärungen der Computerstimme des Animus, die zudem durch Texteinblendungen ergänzt werden.

Im Prolog, dem dritten und letzten Teil des #Tutorials, findet ein Wechsel in das unmittelbare Gameplay statt, während die engen räumlichen Grenzen beibehalten werden. Der Protagonist Altaïr hat die Aufgabe ein mächtiges Artefakt zu erlangen, das sich in Salomons Tempel befindet und sich im Spielverlauf als Apple of Eden herausstellt. Während dieses

Prologs wird er als arroganter junger Mann narrativ vorgestellt, der gegen die drei zentralen Grundsätze des Assassinen-Ordens verstößt.¹³⁸⁷ Aufgrund dieses Verhaltens wird der Meisterassassine Altaïr durch den Führer des Ordens in der Levante-Region, Al Mualim, zum Novizen degradiert und muss als solcher die Grundlagen des Assassinen-Handwerks erneut lernen und sich seine Ausrüstung verdienen. Zu diesen zählen vor allem Tätigkeiten, die auch bei den späteren Nachforschungen vor einem Attentat angewandt werden müssen, so etwa Diebstähle von Notizen, Belauschen von Gesprächen und das Verhör von Verdächtigen. Der Umfang der Folgen der Degradierung eines erfahrenen Assassinen wirkt gänzlich künstlich, da zwar Ausrüstung und Ränge in einer Organisation aberkannt werden können, erlernte Fähigkeiten dagegen nicht.

Für den Nutzer erlaubt diese Form des Einstieg in das Spiel jedoch einen unmittelbaren Zugang. Statt eines bereits ausgebildeten und erfahrenen Protagonisten steuert dieser nun einen Anfänger, der, wie er selbst beim ersten Durchgang, nachweisen muss, dass er zentrale Fertigkeiten ausreichend beherrscht. Durch Altaïrs Streben nach Wiedergutmachung für seine Taten erlangt dieser mit jedem Erfolg einen neuen Rang im Orden zurück, mit dem Fähigkeiten und Ausrüstung erneut zugänglich werden, während der Spieler gleichzeitig seine neuen Handlungsmöglichkeiten und ihre Anwendungsgebiete kennenlernt. Indem Altaïr im Anschluss an viele der Freischaltungen einige Übungskämpfe gegen seine Brüder absolvieren muss, finden sich eine Reihe von Minitutorials, über die der Spieler das Wiedererlernte praktisch anwenden muss. Diese Übungskämpfe, in denen Altaïr durch den Schiedsrichter für die erfolgreiche Anwendung gelobt wird, stellen darüber hinaus ein anschauliches Beispiel für eine Vermittlungsform im Spielverlauf dar. Mit den hierbei erlangten Kenntnissen kann der Spieler wiederum sein Handeln in der Folgezeit flexibler planen und ausführen.

Indem je Abschnitt mit der Tötung der Zielperson lediglich die Aufgabe, nicht jedoch das Vorgehen bei ihrer Erledigung vorgegeben ist, kann der Nutzer mit zunehmendem Spielverlauf aus einer stetig wachsenden Zahl an möglichen Vorgehensweisen wählen. Die Vermittlung über #Tutorials bzw. Minitutorials erlaubt es dem Nutzer außerdem, das von ihm favorisierte Vorgehen selbst wählen zu können, ohne dass ihm dieses spielseitig vorgeschrieben wird. Der Wiederaufstieg Altaïrs zum Meisterassassinen wird damit nicht nur narrativ und spielerisch präsentiert, sondern auch durch die Methode der gezielten Schritt-für-Schritt Vermittlung unterstützt.

Auch in den untersuchten Nachfolgern wird diese Form der Vermittlung grundlegend beibehalten, allerdings wird sie an den unterschiedlichen Kontext der Spiele angepasst. Anders als Altaïr, ist der junge Ezio in *Assassin's Creed II* nicht seit seiner Kindheit zu einem Assassinen

.....
1385 Jene unmittelbar auf die Handlungen des Nutzers ausgegebenen Feedbacks werden stattdessen an späterer Stelle in Kapitel 7.3.6. behandelt werden.

1386 Die folgenden Ausführungen können über dieses Video nachvollzogen werden: <https://www.youtube.com/watch?v=ayHuWDw6Hw4>. Zeitindex: 00:00–48:56.

.....
1387 „Haltet Eure Klinge fern vom Fleisch Unschuldiger.“, „Versteckt Euch in der Masse.“ und „Gefährdet niemals die Bruderschaft.“ Zitate in: Ubisoft: Encyclopedia, S. 21.

ausgebildet worden, sondern kennt bis zum Verrat an seiner Familie nur das unbeschwerte Leben als Jugendlicher in Florenz. Trotzdem findet sich auch in diesem Teil ein Prolog, über den nicht nur die Erzählung eingeleitet wird, sondern auch ein erster Einstieg in das Gameplay erfolgt. Hier ist es Ezio, der sich mit seinem etwa gleichaltrigen Rivalen Vieri de'Pazzi prügelt, wobei das veränderte Kampfsystem und dessen Steuerung noch ohne Waffen vermittelt wird. Auch die Navigation der Spielwelt erfolgt entsprechend anschaulich, indem sich Ezio und sein älterer Bruder Federico ein Wettrennen von der Straße über Hausdächer bis zu einem Kirchturm liefern, wodurch der Spieler an Federicos Beispiel sehen kann, welche Bewegungen Ezio ausführen kann.

Mit dem erwähnten Verrat an Ezios Familie und der kurz darauf beginnenden Ausbildung zum Assassinen werden dann, ähnlich wie bei Altaïr, im Spielverlauf eine Vielzahl an Fähigkeiten vermittelt, die Ezio benötigt, um zusammen mit Schwester und Mutter aus Florenz zu fliehen und sich schließlich an den Verrätern zu rächen. Indem das Erlernen der Fähigkeiten an konkrete Anlässe geknüpft wird und Stationen der Ausbildung präsentiert werden, die im ersten Teil fehlten, erhält der Spieler nun umfangreichere Einblicke in die Arbeitsweise des Assassinen-Ordens. So lehrt ihn die Bordellbesitzerin Paola, wie er in der Menge untertauchen und sich so den Blicken von Wachen entziehen kann. Sein Onkel Mario Auditore bildet ihn im Kampf aus und informiert nebenbei über das Ausmaß der Verschwörung an seiner Familie, während der Anführer der Diebe Gilberto, genannt La Volpe, die Bedeutung von Spionage und Möglichkeiten der Flucht vor Verfolgern vermittelt. Auch diese Abschnitte können somit als Minitutorials eingestuft werden, sind jedoch vollends in die Erzählung integriert.

In den beiden Nachfolgern mit Ezio als Protagonisten verlagert sich dagegen der Fokus der #Tutorials zunehmend fort von dem grundlegenden Training hin zu Veränderungen, die sich im Gameplay ergeben. Zu nennen sind hier besonders das in *Brotherhood* erweiterte Wirtschaftssystem, das im neuen Spielort Rom mit der Befreiung der Stadt vom Einfluss der Borgia verknüpft wurde oder dem Bau von Bomben und der Einsatz der neuen Hakenklinge¹³⁸⁸ bei der Navigation der Spielwelt in *Revelations*. Ähnlich der Freischaltung neuer Fähigkeiten finden sich bei diesen und weiteren Anlässen umfangreiche Minitutorials, bei denen die Grundlagen über zu erfüllende Pflichtaufgaben vermittelt werden, bevor die Anwendung im Spielalltag dann der Kreativität des Spielers überlassen wird. Besonders betroffen sind davon die Bomben aus dem letztgenannten Teil, da diese nach den einfachen Rauchbomben ein

1388 Diese Neuerung gegenüber den beiden Vorgängern wird sowohl narrativ, wie auch ludisch integriert. Im Intro ist zu sehen, wie einer der beiden versteckten Klingen von Ezio bei der Verteidigung gegen Angreifer bricht, so dass seine gewohnten Kampftechniken reduziert werden. Nach Ankunft in Konstantinopel erhält er als Ersatz die Hakenklinge, mit der er sowohl wie gewohnt kämpfen kann, als sich entlang von zwischen Gebäuden gespannten Seilen bewegen kann. Der Verlust zu Beginn ist damit also tatsächlich Anlass für eine spielerische Neuerung.



Abb. 7-17: Tutorials als Teil des Prologs in *Assassin's Creed: Revelations*. Ezio (hervorgehoben) folgt einer geisterhaften Darstellung Altaïrs, um einen geheimen Pfad in die Festung Masyaf zu finden. Steuerbefehle werden eingeblendet, sobald sie erstmalig benötigt werden.

neues Spielelement darstellen, das den häufigen Kämpfen eine größere taktische Tiefe verleiht, indem die Bomben und ihre zahlreichen Effekte in Form eines Baukastensystems¹³⁸⁹ kombiniert werden können.

Dieser Wandel überrascht zunächst nicht, da der Protagonist identisch bleibt und es damit unlogisch wäre, wenn dieser das grundlegende Handwerk der Assassinen erneut lernen müsste. Gleichwohl findet sich für die unerfahrenen Spieler auch ein Einstieg in Form reduzierter #Tutorials wieder. So ist es Ezio, der in *Revelations* einem geisterhaften Abbild Altaïrs folgt, als er zu Spielbeginn in der seit Jahrhunderten verlassenen Festung Masyaf agiert und dort auf Templer trifft. Ähnlich Ezios Bruder Federico in *Assassin's Creed II*, ist es hier der Geist, dem der Spieler folgen muss, um nachfolgende Ereignisse auszulösen und die Handlung voranzutreiben. Da es in jenem Abschnitt des Spiels durch die Berglandschaft um Masyaf keine alternativen Routen gibt, wird der Nutzer hier neben dem Geist auch durch das Design der Spielwelt dazu genötigt, dem vorgegebenen Pfad zu folgen, wie auf dem folgenden Bild zu sehen ist:

Ein in die Erzählung integriertes #Tutorial findet sich auch in *Assassin's Creed III*, wobei es deutlich umfangreicher ausfällt, als in den Titeln zuvor und zudem in zwei Phasen eingeteilt ist. Der Grund hierfür ist in den zahlreichen Neuerungen zu sehen, die mit dem Spiel eingeführt worden sind. Werden im Prolog mit Haytham Kenway als Protagonisten wesentlich die

1389 Jede Bombe im Spiel besteht aus drei Komponenten: Gehäuse, Schwarzpulver und Effekt. Das Gehäuse betrifft die Art der Zündung, darunter bei Aufschlag, mit Zeitverzögerung oder bei Annäherung, das Schwarzpulver dagegen die Sprengkraft. Die Art des Effekts kann zwischen tödlich, taktisch und ablenkend unterschieden werden. Die erstgenannte ist selbsterklärend, die zweite und dritte bieten der Situation entsprechende Vorteile, z.B. Tierblutspritzer, Krähenfüße und Stinktieröl zur Behinderung von Wachen oder Knallgeräusche und Münzen aus Katzensgold zur Ablenkung.

obligatorischen Kenntnisse zur Steuerung des Spiels sowie einige weitere Aspekte der Interaktion mit der Spielwelt vermittelt, z.B. Nachforschungen über den Verbleib einer gesuchten Person, so wird das bereits Bekannte in der zweiten Phase nochmals deutlich erweitert.

Mit dem Wechsel des Protagonisten hin zu Ratonhnhaké:ton wird dessen indianische Herkunft deutlich thematisiert, indem verschiedene Episoden aus dessen Kindheit und Jugend präsentiert werden. Anders als im vorangegangenen Beispiel von Ezio und dem Geist Altaïrs wird hier jedoch die Rollenverteilung umgekehrt. Statt einem #NPC zu folgen, ist es hier der junge Ratonhnhaké:ton, der als erfahrener Jäger zentrale Verhaltensweisen seines Stammes an seinen Freund Kanen'tó:kon weitergibt, indem er sie ihm verbal erklärt, während der Spieler die bereits bekannten Einblendungen von Steuerbefehlen sieht. Nach einem Versteckspiel mit anderen Kindern im Wald, bei dem das verwendete System des Spurenlesens vermittelt wird, folgen weitere Aufgaben, die mit der wichtiger werdenden Rolle der Jugend innerhalb ihres Dorfes assoziiert werden. So wird das Klettern auf Bäume und hohe Felswände und die Bewegung zwischen Baumkronen angewandt, weil Ratonhnhaké:ton und sein Begleiter Adlerfedern für das Dorf sammeln sollen, die sich jedoch nur an schwer zugänglichen Stellen finden lassen. Beim Jagen benötigt das Dorf dagegen Fleisch für die Nahrungsversorgung, so dass der Spieler hierbei lernt, die zuvor beschriebene Spurensuche und das Klettern in Symbiose anzuwenden, indem er sich an Tiere heranschleicht oder sie anlockt und sie anschließend erlegt. Da eine größere Menge Fleisch benötigt wird, als sie von einem Jäger allein beschafft werden kann, ergibt sich eine plausible Notwendigkeit Kanen'tó:kon in Jagdtechniken auszubilden. Mit dem Spielverlauf wird aus dem jugendlichen Jäger ein Assassine, der sein Können einsetzt, unterstützt durch die Assassinen-Ausbildung von Achilles Davenport, um in einer Zeit von Feuerwaffen und professionellen Armeen im klassischen Nahkampf der Assassinen bestehen zu können.

Wie in den vorangegangenen Titeln findet auch im dritten Teil der Reihe ein umfangreiches System an Minitutorials Anwendung, bei dem neue Inhalte zunächst auf einem einfachen Niveau präsentiert werden und dann im Spielverlauf immer fordernder werden, so dass Spielern die Möglichkeit eingeräumt wird, ihr Können immer weiter zu steigern. Dies zeigt sich besonders in der Seefahrt des Spiels bei der anfangs lediglich die Steuerung des Schiffes *Aquila* auf dem Meer thematisiert wird, bevor erste kleinere Gefechte stattfinden. Ein Teil der Vermittlungsprozesse ist auch die Verbesserung der Ausrüstung des Schiffes.¹³⁹⁰ Neben einer weiteren Möglichkeit Geld auszugeben und somit von erwirtschafteten Einnahmen zu profitieren, wird die Notwendigkeit zur Aufrüstung durch immer stärkere Gegner angeregt, die es ultimativ ermöglicht, die große Seeschlacht in der Chesapeake Bay vom 05.09.1781 zu

.....
1390 Möglich sind u.a. mehr Kanonen, ein stärkerer Rumpf für mehr Trefferpunkte oder ein besseres Ruder für engere Kurven.

überstehen.¹³⁹¹

Gemein ist all diesen Vermittlungsformen, dass sie über audiovisuelle Elemente Eigenschaften der Systeme wiedergeben und diese so für den Spieler begreifbar machen, da er verstehen kann, wie sich ein Tastendruck auswirkt und welche Konsequenzen bestimmte Verhaltensweisen haben können. Kann die Kenntnis über Möglichkeiten zum grundlegenden Wissen gezählt werden, das für alle Spiele notwendig ist, um sie bedienen zu können, so gehen die #Tutorials in ihren Darstellungen häufig weiter. Mit Ausnahme der beschriebenen einfachen 3D-Welten wird dem Spieler meist erklärt, worin das Ziel besteht und was er dafür zu tun habe, nicht immer jedoch wie dies zu erfolgen hat. Dadurch muss sich der Spieler mit den bekannten Informationen auseinandersetzen und erproben, wie seine Aufgaben zu erreichen sind. Letztlich passiert während des allgemeinen Spiels nichts anderes mit Ausnahme der fehlenden Einblendungen oder Kommentare, die ihn anleiten.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass trotz häufig wiederkehrender Handlungsmöglichkeiten in den fünf untersuchten Titeln immer wieder neu erläutert wird, wie der Spieler für die Ausführung bestimmter Aktivitäten vorgehen muss. Dabei fiel auf, dass oft eine Verbindung mit den narrativen Ereignissen erfolgt, so dass der Protagonist beispielsweise einen Ausrüstungsgegenstand erhält und dann vor dessen freien Nutzung die neuen Möglichkeiten kennenlernt. Besonders prägnant ist dieses Vorgehen in den ersten beiden Titeln um Ezio Auditore, der durch Leonardo da Vinci Zugriff auf eine ganze Reihe von Ausrüstungsgegenständen erhält, die ihm neue Möglichkeiten bei seinem Schaffen erlauben. Dieser wird jedoch erst aktiv, wenn Ezio Seiten von Altaïrs Kodex entdeckt hat, die da Vinci übersetzt. Hierzu zählt beispielsweise die Reparatur der versteckten Klinge, die anschließend erprobt wird, indem Ezio seinem Freund da Vinci hilft einige Wachen zu töten, die ihn bedrohen, weil sie wissen, dass er in Kontakt mit Ezio und seiner Familie steht, die kurz zuvor Opfer einer Verschwörung geworden war. Im Gegensatz dazu ähnelt der Anlass für den Zugang zu neuer Ausrüstung bei Ratonhnhaké:ton meist eher jenem bei Altaïr: Erlangte Erfahrung. Allerdings steht diese bei dem Native American stärker in Verbindung mit der Notwendigkeit für eine neue Aufgabe, bei der die möglich werdenden Vorgehensweisen von unmittelbarem Nutzen sein können.

Die Beispiele zu den Vermittlungsmethoden haben somit gezeigt, was auch zu anderen Aspekten der Spiele bereits konstatiert werden konnte: ein Zusammenwirken verschiedener

.....
1391 Eine Zusammenfassung der Schlacht und eine Einordnung ihrer Folgen für den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg bieten: Holmes, Richard; McLeod, Toby: s.v. „American independence war“ in: Holmes: The Oxford Companion to Military History, S. 40–44. Der Ausgang der Schlacht hat den Franzosen und Kolonisten die Seehoheit gesichert, die zur Kapitulation von General Cornwallis und zur Niederlage Großbritanniens im Unabhängigkeitskrieg beitrug. Durch diese folgenreiche Seeschlacht habe der britische Militärhistoriker Jeremy Black die Niederlage seines Landes als größte Erniedrigung der britischen Militärmacht bis zur Kapitulation von Singapur 1942 bezeichnet.

Bereiche. War es bei den #Tutorials zu Spielbeginn noch notwendig, die grundlegende Bedienung zu erlernen und bei Vorkenntnissen zudem Veränderungen zu identifizieren, die etwa bei Tastenbelegungen vorgenommen worden sind, so zeigen gerade die Minitutorials auf, wie eine Vermittlung von Kenntnissen und neuen Handlungsmöglichkeiten parallel zu Gameplay und Erzählung erfolgen kann. Protagonisten müssen eine Aufgabe erledigen, die eine Reihe neuer Herausforderungen bietet und mit den vorhandenen Möglichkeiten nicht oder nur schwierig absolviert werden kann, also erhalten diese etwas Neues, das ihnen hilft ihr Ziel zu erreichen. Oft sind dies Ausrüstungsgegenstände, in anderen Fällen jedoch auch neue Techniken etwas zu tun, so etwa eine Klettertechnik, die Ezio von der Diebin Rosa in Venedig lernt, nachdem er ihr zuvor half. Für den Spieler entstehen hierbei klar zu erkennende Muster, die es ihm ermöglichen zu erkennen, dass sein Handeln eine Bedeutung hat und er für seine Strapazen nicht nur mit Fortschritten, sondern auch auf andere Weise belohnt wird.

7.3.5. Strukturierung der zu erfüllenden Aufgaben

Vermitteln die verschiedenen #Tutorials der Spiele grundlegende Handlungsmöglichkeiten und Kenntnisse für das erfolgreiche Agieren innerhalb der Spielwelt, so stellen sie jedoch nur einen Teil dessen dar, was zur Strukturierung der in den Spielen zu erfüllenden Aufgaben zu zählen ist. Zwar sind die in den #Tutorials zu erledigenden Handlungen insoweit ebenfalls zu den Aufgaben zu zählen, weil sie obligatorisch absolviert werden müssen, jedoch haben sie nur wenig mit dem gemein, was den eigentlichen Kern des Gameplays und der Erzählung ausmacht. Durch ihre Präsentation in einem engen überschaubaren Rahmen fehlt die Möglichkeit zur freien Entscheidung für eine Herangehensweise, die das sonst übliche Handeln prägt. Auch fehlen die miteinander in Zusammenhang stehenden Aufgaben die sich häufig ergänzen und somit dazu beitragen, die Erzählung ludisch zu ergänzen.

In diesem Kapitel soll deshalb erläutert werden, auf welche Weise die in den Spielen enthaltenen Aufgaben strukturiert sind und wie die zuvor erläuterten Vermittlungsmethoden dazu beitragen, dass der Spieler in die Lage versetzt wird, zu verstehen, was zu tun ist. Hierbei wird nur bedingt auf die narrative Rahmung der ludischen Aspekte eingegangen, da dies in Kapitel 7.4. und den dazugehörigen Unterkapiteln erfolgt, in denen die Methodensäule drei Anwendung finden wird. Neben der Bedeutung der Attentatsziele, deren Ermordung zentrale narrative wie ludische Ereignisse darstellen, soll außerdem die Einbindung der zahlreichen Nebenaufgaben in Spielstruktur und Gameplay thematisiert werden. Da sich diese Arbeit insbesondere mit Historienspielen befasst, wird die ludische Einbeziehung historischer Elemente besondere Beachtung erfahren. Als übergreifendes Beispiel hierfür soll Leonardo da Vincis

Flugmaschine dienen, die in *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood* und als eine Art #Easter Egg zudem in *Assassin's Creed III* nutzbar ist.

Die von Zeichnungen da Vincis bekannte Flugmaschine, die in ihrer Ausführung an eine Fledermaus erinnert und durch ihre häufige mediale Darstellung als Teil des kollektiven Gedächtnisses angesehen werden kann, wird im Verlauf von Erinnerungssequenz sechs von insgesamt vierzehn, und damit etwa in der Mitte von *Assassin's Creed II*, erstmalig präsentiert. Am Ende des zweiten Abschnitts „Road Trip“ (6.2.) verlässt Ezio Florenz und reitet durch das Apennin-Gebirge nach Venedig, wo er weitere Beteiligte an der Verschwörung gegen seine Familie vermutet. Auf dem Weg trifft er auf Leonardo da Vinci, der ebenfalls nach Venedig umzieht, jedoch eine Panne mit dem Gespann hat, das seine Erfindungen und Prototypen transportiert. Als Ezio seinem Freund hilft, bemerkt er eine seltsame Konstruktion, die das folgende Gespräch auslöst:

- Ezio:** „What is this thing? (...) It looks like a giant bat.
- Leonardo:** Oh, nothing, just an idea I've been working on. I could not leave it behind.
- Ezio:** What is it for?
- Leonardo:** Well, I shouldn't really talk about it. Beh, al diavolo! I can't hold it in any more! Ezio, I think I have figured out how to make a man fly!
- Ezio:** (lacht) Come on, I'll drive.“¹³⁹²

Durch die prominente Platzierung der Flugmaschine wird bereits lange vor ihrem Einsatz im späteren Verlauf des Spiels erklärt, dass nicht nur ein Prototyp existiert, sondern auch welchem Zweck er dient. Auch wird ein Bezug auf da Vincis Interesse an der Fliegerei und dessen Versuche der Übertragung auf den Menschen impliziert, indem dieser sehr erregt von seinem Werk spricht. Aus Aussagen von ZÖLLNER kann geschlossen werden, dass dies einige Jahre vorgezogen wurde, da er es auf den Zeitraum 1485–1515 datiert. Im Gegensatz zum Spiel, in dem die beschriebene Szene im Jahr 1480 stattfindet, hätten sich frühe Überlegungen da Vincis zudem weniger mit dem Gleitflug, sondern dem Flügelschlag als Mittel des Fluges konzentriert, wozu er Versuche unternommen habe, diesen mithilfe von mechanischen Gestellen auf den Menschen zu übertragen.¹³⁹³ In *Assassin's Creed II* dient die Flugmaschine jedoch neben einigen Kriegsmaschinen¹³⁹⁴ als eines der großen Symbole für das Können da Vincis, der als Unterstützer der Assassinen mehrfach Erfindungen für diese konstruiert und damit zu ihrem Erfolg beiträgt. Dadurch fungiert er nicht nur als Verbündeter, sondern erschafft zudem Konstruktionen, die mit konkreten ludischen Funktionen belegt sind.

.....
1392 Zitat in: *Assassin's Creed II*, Auszug aus einem Gespräch zwischen Ezio Auditore und Leonardo da Vinci, Cut Scene zu Beginn von Sequenz 6.3. „Romagna Holiday“, online einsehbar bei: <https://www.youtube.com/watch?v=G089nT55i8Q>, Zeitindex: 9:16–9:42.
1393 Vgl.: Zöllner; Nathan: Leonardo da Vinci. Das zeichnerische Werk, S. 648 sowie Zeichnungen auf den Seiten 650–675.
1394 Siehe Kapitel 7.2.2.

Dies trifft insbesondere auf die Flugmaschine zu, die eine zentrale Rolle bei dem Versuch Ezios spielt, einen Anschlag der Templer auf den Dogen von Venedig, Giovanni Mocenigo, zu verhindern, um an dessen Stelle den Templer Marco Barbarigo einzusetzen. Nach dem Einfluss über den Rat der Zehn,¹³⁹⁵ würde dies die Macht des Ordens nochmals deutlich ausdehnen, so dass ein klares Motiv für das Handeln der Assassinen präsentiert wird. Dieses Ereignis bildet den Kern der achten Erinnerungssequenz und soll im Folgenden als Beispiel Schritt-für-Schritt beschrieben werden, um die Aufgabenstruktur insgesamt und den Ablauf der einzelnen aufeinander aufbauenden Abschnitte zu verdeutlichen.

In dem ersten der insgesamt fünf Abschnitte (9.1. „Birds Of A Feather“)¹³⁹⁶ belauscht Ezio ein Gespräch mehrerer hochrangiger Templer, dem auch der Großmeister Rodrigo Borgia beiwohnt, indem er diesen auf ihrem Weg durch Venedig folgt und dabei innerhalb eines gewissen Radius um die Verschwörer bleiben muss, jedoch nicht gesehen werden darf. Hierbei erfährt der Protagonist von dem Plan, Mocenigo noch am gleichen Abend zu vergiften und damit den Tod des 76 Jahre alten Dogen natürlich erscheinen zu lassen. Ausgewählt für die Tat wird Carlo Grimaldi, ein Mitglied im Rat der Zehn und Templer. Um das Attentat zu verhindern, begibt sich Ezio in Abschnitt zwei (9.2. „If At First You Don't Succeed...“) zum Anführer der venezianischen Diebesgilde und einem weiteren Assassinen, Antonio de Magianis, um das mögliche Vorgehen zu planen. Hierbei begehen sie die Straßen um den Ort des Attentates, den Palazzo Ducale und den unmittelbar angrenzenden Markusdom. Da viele der Attentate in der Reihe über die Infiltration eines Ortes und das gezielte Handeln aus dem Verborgenen heraus stattfinden, kann der Spieler davon ausgehen, dass dies auch dieses mal der Fall sein soll. Jedoch finden beide keinen Zugang zum Zielort, da Eingänge streng bewacht werden und auch das beide Gebäude verbindende Dach durch einen für den Protagonisten unüberwindbar hohen Zaun gesichert ist.

Auf einen Kommentar Antonios hin, dass es lediglich den Vögeln möglich sei den Ort zu erreichen, erinnert sich Ezio an den Apparat da Vincis, so dass hier ein Rückgriff auf die in Sequenz 7.2. bereits erfolgte Bekanntmachung der Existenz der Flugmaschine erfolgt. Ein Besuch von da Vincis Werkstatt (9.3. „Nothing Ventured, Nothing Gained“) führt zu einem Testflug mit der Flugmaschine, bei der das noch ungelöste Problem des notwendigen Auftriebs in Form einer sehr kurzen Flugstrecke deutlich wird: Ezio stürzt ab. Frustriert wirft da Vinci daraufhin eine Skizze in den brennenden Kamin und leitet damit indirekt den nachfol-

¹³⁹⁵ Hierbei handelt es sich um das zur Zeit des Spiels mächtigste Gremium im Herrschaftssystem der Republik Venedig, dessen Mitglieder vom großen Rat der Republik gewählt wurden. Es vereinte zeitweise u.a. Justiz-, Finanz- und Außenpolitik in sich. Vgl.: Chambers, David Sanderson; Pullan, Brian S.; Fletcher, Jennifer (Hg.): Venice. A Documentary History, 1450-1630, Oxford, Cambridge 1992.

¹³⁹⁶ Die Zählung der Erinnerungen innerhalb des Spiels umfasst nicht den allerersten Moment in der Vergangenheit, die Geburt Ezios. Dadurch unterscheidet sich die Zählung von der in der Tabelle im späteren Teil dieses Kapitels, die alle zu absolvierenden Hauptaufgaben enthält.



Abb. 7-18: Verlängerung des Gleitens mit der Flugmaschine durch den Flug von Feuer zu Feuer. Die gelben Winkel am Rand geben die Positionen von aufmerksamen Wachen an, während auf der Karte unten rechts nahe Feuer markiert sind.

genden Abschnitt ein (9.4. „Well Begun Is Half Done“). Das verbrennende Papier steigt durch die heiße Luft über dem Feuer auf, was da Vinci auf die Flugmaschine anwendet, indem er postuliert, dass es möglich sei, die Flugdauer deutlich zu verlängern, indem Ezio von Feuer zu Feuer fliege und sich immer wieder in die Höhe treiben lasse. Um entsprechend große Feuer an verschiedenen Orten in Venedig zu platzieren, muss dieser eine Reihe von Wachen töten, damit die Diebe ungestört Feuerstellen aufbauen können.

Im finalen Abschnitt (9.5. „Infrequent Flier“) fliegt Ezio schließlich erneut mit der Flugmaschine von einem hohen Turm los, der sich weit entfernt vom Dogenpalast befindet. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die Distanz zu überwinden, indem er von Feuer zu Feuer fliegt, so dass Ezio den eingezäunten Bereich des Palastdaches erreichen und von dort in den Innenhof hinabsteigen kann, wo das Attentat auf Mocenigo stattfinden wird. Indem die Maschine jedoch trotz der Feuer immer wieder stark absackt, muss die genaue Route vorausschauend während des Fluges geplant werden, weil ein Absturz zur Folge hat, dass der Abschnitt scheitert und erneut gestartet werden muss. Erschwert wird der Flug außerdem durch die zahlreichen Wachen, die auf den Dächern stehen und von dort aus mit Pfeilen auf den „flying demon“¹³⁹⁷ schießen. Zwar ist es möglich, Wachen während des Fluges zu treten, jedoch gestaltet sich dies sehr schwierig, so dass sich das regelmäßige Ausweichen als effektiver erweist. Am Palast angekommen, muss Ezio jedoch erkennen, dass er zu spät ist und der Doge bereits vergiftet wurde. Als er sein Ziel Carlo Grimaldi unmittelbar darauf tötet, halten die Wachen ihn auch für den Mörder des Dogen, so dass er untertauchen muss. Ziel hierbei ist folglich die Reduzierung seines Bekanntheitsstatus.

¹³⁹⁷ Aufschrei zu Beginn des Abschnitts von einer der Wachen, als Ezio entdeckt wird.

Diese Aufstellung der verschiedenen Abschnitte einer einzigen Erinnerungssequenz zeigt bereits sehr anschaulich, wie einerseits eine progressive Struktur existiert, nach der Aufgaben erledigt werden müssen, während andererseits jedoch nur der erfolgreiche Abschluss einer bestimmten Handlung zur Beendigung eines Abschnitts führt. Die genaue Vorgehensweise, etwa der Weg den Ezio in Abschnitt 9.1. folgt oder die mit der Flugmaschine gewählte Route, obliegen den Entscheidungen des Spielers. Entsprechend sind die möglichen ludischen Handlungen während der Abschnitte, als auch der Zeitpunkt der Absolvierung der Aufgaben relativ frei durch den Spieler wählbar, auch wenn manches Mal eine Anforderung erfüllt werden muss, wie die Verwendung der Flugmaschine. Dies gilt insbesondere für die abschließende Flucht vor den Wachen, bei der zahlreiche Möglichkeiten bestehen, sich in zu dem Zeitpunkt im Spiel bereits bekannten Punkten der Spielwelt zu verstecken und sich so den Blicken der Wachen zu entziehen. Ist dies geschehen, so reduziert sich der Grad der Bekanntheit wieder auf den Ausgangswert und der Abschnitt wird als erfolgreich gewertet.

Die Struktur dieser und aller anderen vordefinierten Aufgaben lässt sich durch eine in allen Spielen vorhandenen aufrufbaren Darstellung leicht nachvollziehen und für Analysen wiedergeben. Werden die Anlässe für Aufgaben und die Bedeutung möglicher Vorgehensweisen während des Spiels vor allem narrativ vermittelt, so geben die Einblendungen über das #Interface und die darin enthaltene gegliederte Darstellung dagegen die Anforderungen des ludischen Systems wieder. Die durch den Animus ermittelte Struktur ist hierbei der Computerisierung nicht unähnlich, da eine Aufgabe in ihr lediglich binäre Zustände aufweisen kann: Erfüllt und nicht erfüllt. Der Grad der erfüllten Aufgaben wird meist außerdem über die Synchronisation des jeweiligen Abschnitts und über die Gesamtsynchronisation dargestellt, so dass der Nutzer unmittelbar ablesen kann, wie erfolgreich er in seinem Handeln war und wie viele der gestellten Aufgaben er insgesamt bereits absolviert hat. Wie die exemplarisch ausgewählte Aufgabe „Alternate Methods“ zudem zeigt, gibt es neben dem Ziel teils mehrere optionale Aufgaben, die für eine 100%-Synchronisation erfüllt werden müssen, für das Fortschreiten der Handlung jedoch unbedeutend sind.¹³⁹⁸ Der nachfolgende Ausschnitt des so genannten „DNA-Trackers“ von *Assassin's Creed III*¹³⁹⁹ gibt somit einen anschaulichen Einblick in den Aufbau der Aufgabenstruktur.

.....
1398 Diese Art von Aufgaben wurde erst mit *Assassin's Creed: Brotherhood* eingeführt. Zuvor zeigte der DNA-Tracker lediglich absolvierte und offene Aufgaben, bot jedoch keine Möglichkeit, ausgelassene Aufgaben erneut zu versuchen. Daher wurde an dieser Stelle ein Beispiel aus einem späteren Titel der Reihe verwendet, während sich die weiteren Ausführungen vornehmlich mit dem zweiten Teil der Reihe befassen.

1399 Anders als bei den anderen Titeln, ist dieser sehr kompakt in seiner Darstellung und lässt sich dadurch gut in dieser Arbeit wiedergeben. Abgesehen von der grafischen Gestaltung unterscheiden sich die dargestellten Inhalte jedoch kaum voneinander, so dass das Bild repräsentativ ist.

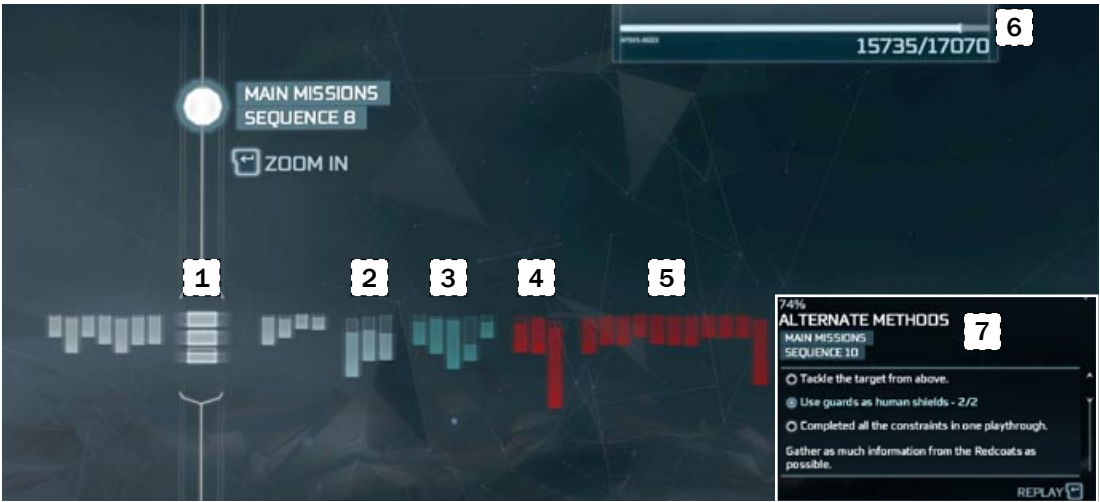


Abb. 7-19: Der DNA-Tracker von *Assassin's Creed III*.
Farblich unterschieden werden (1) Main Missions, (2) Side Missions, (3) Discoveries, (4) Naval Missions, (5) Homestead Missions. Außerdem findet sich (6) die Gesamt-Synchronisation und (7) eine aufgeklappte, und hier hineinmontiert, exemplarische Aufschlüsselung einer Aufgabe mit mehreren Teilzielen.

Neben den Aufgaben, die im Rahmen des Plots absolviert werden müssen, im Bild Main Missions genannt, finden sich in dieser Darstellung darüber hinaus auch alle anderen Arten von zu absolvierenden Aufgaben.¹⁴⁰⁰ In dem diese farblich bzw. räumlich von den Main Missions getrennt werden, weisen die #Entwickler diese als Zusatzaufgaben aus. Durch den beschriebenen großen Umfang des dritten Teils überrascht es nicht, dass sich hier die meisten Spielinhalte dieser Art finden. Im direkten Vergleich fällt zudem auf, dass die Aufgaben stärker in den Spielkontext eingebettet worden sind.

So finden sich die Kartenstücke für den Schatz des Piraten William Kidd erst durch die Erkundung von räumlich von der gewohnten Spielwelt getrennten Regionen, die ihrerseits implizieren zeitspezifische Einblicke in die damalige Zeit zu vermitteln. Zu nennen sind hier etwa die Erkundung des Hauses von Lewis Hutchinson, dem ersten Serienmörder Jamaikas¹⁴⁰¹ oder das Schicksal des Kapitäns Hendrick van der Heul, der bei der Suche nach der Nordwest-Passage umgekommen sei. Zahlreiche Aufgaben im Rahmen des Aufbaus der Siedlung um Davenport Manor geben dagegen Einblick in den Alltag einfacher Kolonisten in Nordamerika. Indem der Protagonist diesen bei einer Vielzahl von Problemen hilft, unterstützt er die Entwicklung der Siedlung. Der Spieler profitiert wiederum von der Freischaltung neuer Möglichkeiten, darunter neuen Waren für den Handel und somit einer Einnahmequelle. Andere Aufgaben dienen dagegen eher der Herausforderung des Spielers, wenn bestimmte Leistungen erbracht werden müssen, darunter das Finden aller Schatzkisten.

.....
1400 In der Regel erscheinen diese erst im DNA Tracker, sobald sie begonnen worden sind, so dass Spieler diese nicht von Beginn an komplett einsehen können.

1401 Tortello, Rebecca: Lewis Hutchinson. The Mad Master, in: Jamaica Gleaner vom 06.11.2002, online unter: <https://web.archive.org/web/20150127042527/http://jamaica-gleaner.com/pages/history/story0036.htm>.

Für einen Überblick über die Gesamtstruktur der im Rahmen des Plots zu erfüllenden Aufgaben wird nachfolgend jene von *Assassin's Creed II* exemplarisch präsentiert. Die vollständige Tabelle findet sich in Kapitel 9.3. im Anhang, während hier lediglich ein Ausschnitt zur Erläuterung des Aufbaus dargestellt wird. Wie die Tabelle im Anhang ist dieser in zwei Ebenen unterteilt: Die Struktur der Spiel-Vergangenheit, die auch als Abbildung im DNA-Tracker des Animus dargestellt wird, und die Abschnitte der Spiel-Gegenwart, in der die modernen Assassinen Desmond, Lucy, Rebecca und Shaun aktiv sind. Um die beiden Zeitebenen leichter auseinanderhalten zu können, werden Abschnitte in der Spiel-Gegenwart in Spalte „G“ und Animus-Abschnitte in Spalte „V“ gezählt. Die Nummerierung entspricht der chronologischen Reihenfolge der Abschnitte, während die im Spiel genannte Nummerierung von Erinnerungssequenzen der besseren Übersicht wegen nicht gesondert gezählt wird.¹⁴⁰² Die Namen zusammengehörender Erinnerungssequenzen sind durch einen fetten Schriftschnitt hervorgehoben. Von der Struktur losgelöste Nebenaufgaben sind nicht aufgeführt.

Tab. 7-20: Exemplarische Aufstellung der ersten zu absolvierenden narrativen Abschnitte in *Assassin's Creed II*

#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
1.		(ohne)	2012, Abstergo	Animus verwenden, Lucy sucht bestimmte Erinnerung.
	1.	(ohne)	1459, Florenz	Geburt Ezios als erstes Tutorial. Tastendruck bewegt Arme, Beine etc.
2.		(ohne)	2012, Abstergo	Flucht aus Abstergo-Einrichtung mit Lucy.
3.		(ohne)	2012, Versteck	Assassinen-Animus verwenden.
	2.	Ignorance Is Bliss	1476, Florenz	Ohne, da Beginn einer neuen Erinnerungssequenz.
	2.1.	Boys Will Be Boys	ebd.	Faustkampf mit Vieri de'Pazzi und seinen Männern.
	2.2.	You Should See the Other Guy	ebd.	Verletzung aus Kampf von einem Arzt behandeln lassen.
	2.3.	Sibling Rivalry	ebd.	Wettrennen gegen Bruder Federico auf einen Kirchturm.
	2.4.	Nightcap	ebd.	Heimlicher Besuch bei Freundin Cristina Vespucci.
	2.5.	Paperboy	ebd.	Brief für Vater Giovanni Auditore ausliefern.
	2.6.	Beat a Cheat	ebd.	Untreuen Freund von Schwester Claudia Auditore besiegen.
	2.7.	Petruccio's Secret	ebd.	Drei Adlerfedern für Bruder Petruccio Auditore finden.
	2.8.	Friend of the Family	ebd.	Kiste mit Gemälden für Mutter Maria Auditore tragen, die derweil mit da Vinci spricht.
	2.9.	Special Delivery	ebd.	Zwei weitere Briefe für Giovanni ausliefern und einen abholen.
	2.10.	Jailbird	ebd.	Mit verhaftetem Giovanni sprechen.

.....
¹⁴⁰² Dies hat zur Folge, dass die Nummerierung in der Tabelle von der im DNA-Tracker abweicht.

#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
	2.11.	Family Heirloom	ebd.	Brief mit Beweisen für Unschuld an Alberto Umberti übergeben.
	2.12.	Last Man Standing	ebd.	Nach Hinrichtung von Giovanni, Federico und Petruccio tauchen Ezio, Claudia und Maria unter.
	3.	Escape Plans	1476, Florenz	(ohne)
	3.1.	Fitting In	ebd.	Techniken des Versteckens und Tarnens von Kurtisane Paola lernen.
	3.2.	Ace Up My Sleeve	ebd.	Versteckte Klinge von da Vinci reparieren lassen und ausprobieren.
	3.3.	Judge, Jury, Executioner	ebd.	Anwendung der neuen Fähigkeiten bei Attentat auf Alberto Umberti.
	3.4.	Laying Low	ebd.	Bekanntheitsgrad in Florenz vor Flucht reduzieren durch abreißen von Postern etc.
	3.5.	Arrivederci	ebd.	Mit Maria und Claudia Florenz verlassen.

Die Aufstellung umfasst alle obligatorischen Abschnitte bis zur Flucht der überlebenden Auditores aus Florenz. Jahres- und Ortsangaben wurden dem Spiel entnommen. Prolog und Szenen der Gegenwart sind grau unterlegt. Im Spiel definierte Erinnerungssequenzen sind fett unterlegt. Den Abschnitt beendende Aufgaben entsprechen eigenen Beobachtungen, da sich das ursprünglich genannte Ziel teilweise durch neue Erkenntnisse ändert.

Wie die Aufstellung zeigt, findet fast die gesamte Spielzeit mit ihren 89 Abschnitten¹⁴⁰³ im Animus statt, während die fünf Abschnitte um die Assassinen der Gegenwart in der deutlichen Minderheit sind, jedoch ebenfalls einem konkreten Anlass dienen. So liefert die Unterbrechung #4 bei der Überfahrt von Forlì in das ca. 130km¹⁴⁰⁴ entfernte Venedig nicht nur einen Vorwand, um die potentielle Monotonie der Seefahrt zu überspringen, sondern auch einen Anlass neben dem Nacherleben der Vergangenheit einen weiteren implizierten Effekt der Animusnutzung zu prüfen: den Bleeding-Effekt. Dieser wird als Mittel der Wissensvermittlung im Spielkontext präsentiert, bei dem statt Ereignissen Fähigkeiten vermittelt werden. Im Fall der Szene prüft Lucy durch die in der Tabelle genannte Aufgabe, ob sich Desmond die Kletterkünste von Ezio über seine Zeit im Animus angeeignet hat.

Wie außerdem deutlich wird, steht am Ende eines jeden Abschnitts eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muss, bevor der nächste begonnen werden kann. Auf der narrativen Ebene entspricht diese Chronologie von Ereignissen einer typischen Form der Erzählung, während auch auf der ludischen Ebene Ereignisse in einen Sinnzusammenhang gesetzt werden. Indem dem Nutzer präzise vor Augen geführt wird, wie die Aufgaben in Beziehung zueinander stehen, lassen sich Muster identifizieren, die sich mehrfach wiederholen. Bevor das Hauptziel einer Erinnerungssequenz, meist ein Attentat, absolviert werden kann, müssen eine Reihe von Aufgaben erledigt werden, die zu der Hauptaufgabe hinleiten. Entsprechend wird der

.....
¹⁴⁰³ Nicht gezählt wurden die Überschriften der beginnenden Erinnerungssequenzen und Abschnitte der Gegenwart. Die vollständige Aufstellung findet sich in Kapitel 9.1. im Anhang.

¹⁴⁰⁴ Kürzester Seeweg gemessen via GoogleEarth. Die Messung weicht etwas ab, da Forlì im Spiel als Küstenstadt präsentiert wird, während es in der Realität etwa 20km von der Küste der Adria entfernt liegt.

Spieler durch die #Immersion ein Teil der Handlung, der eben nicht nur kämpft, sondern bei der Erkundung der Spielwelt und durch die Erledigung von vielen Aufgaben eine Menge an Erlebnissen macht und emotional angesprochen wird. Besonders deutlich wird dies am Spielende, wo nicht nur die Erzählstränge zusammenlaufen, sondern der Spieler zudem erfährt, welche Bedeutung die verschiedenen Aufgaben hatten, die er im Verlauf des Spiels erledigte.

So liefern die Kodex-Seiten, die viele der Attentatsziele bei sich tragen und die darüber hinaus in verschiedenen Gebäuden gefunden werden können, gleich vier verschiedene Informationen. Zum Ersten stellen sie eine Verbindung zum ersten Teil der Reihe her, indem sie zeigen, dass Altaïr bei seinen Studien des Apple of Eden vieles gelernt hat. Zweitens erlaubt das Finden und Entschlüsseln der einzelnen Seiten Zugriff auf die Pläne für zahlreiche neue Waffen, darunter die Giftklinge und die Pistole, die anschließend im Spiel eingesetzt werden können und die möglichen Vorgehensweisen erweitern. Drittens liefern die gesammelten Seiten zusammen die Position des Gewölbes, in dem von Assassinen und Templern eine große Macht vermutet wird und die sich schließlich als Vision von Minerva herausstellt. Diese liefert viertens wichtige Informationen über die Erste Zivilisation, ihren Untergang und die Gefahr einer erneuten kosmischen Bedrohung der Menschheit, an deren Verhinderung die modernen Assassinen bis zum Ende des letzten untersuchten Teils arbeiten.

Die Rahmenhandlung um die Erste Zivilisation wird damit in jedem der untersuchten Teile der Reihe immer weiter vertieft. War es zu Beginn lediglich ein mysteriöses mächtiges Artefakt, der Apple of Eden, den die Akteure begehrten, so wurden im zweiten Teil erstmals nähere Informationen über seinen Schöpfer präsentiert, darunter auch ein erster Abriss ihres Schicksals. Im dritten Teil, *Brotherhood*, wurde die Beziehung der Zivilisation zu den frühen Menschen vertieft und Anstrengungen zur Vermeidung der Verwüstung der Welt durch die Sonneneruption angedeutet, die im vierten, *Revelations*, schließlich erstmals in ihren konkreten Folgen gezeigt wurde. Im letzten der untersuchten Teile werden dann Anstrengungen der Ersten Zivilisation gezeigt, ihr eigenes Erbe trotz der drohenden Zerstörung zu bewahren.

Da diese Katastrophe im Epilog von *Assassin's Creed III* erneut stattfindet und das Handeln der modernen Assassinen bestimmt, können die verschiedenen Titel und die immer umfangreichere Thematisierung des Ereignisses gleichzeitig als eine Art Countdown verstanden werden, bei dem die Rahmenhandlung in einem ersten Höhepunkt der Reihe mündet. Vor diesem Hintergrund erlangen die Abschnitte der Spiel-Gegenwart somit eine weitere, tiefere Bedeutung. Dient der Kampf gegen die Templer allgemein dem übergeordneten Ziel die Freiheit der Menschen des jeweiligen Handlungsortes zu sichern bzw. eine gleichberechtigte Position für die Native Americans neben den Kolonisten zu erreichen, so erscheinen die Taten des Spielers durch die geschilderte Rahmung im Gesamtkontext lediglich als Episoden. Die durch die Aufgaben entstehenden #Immersionsprozesse führen über diese verschlungene

nen Pfade zu einer noch größeren Vorstellung von der Relevanz des eigenen Handelns: Die Rettung der Welt. Eng verbunden mit diesem Ziel der modernen Assassinen ist hierbei die fiktive Erste Zivilisation, die zu einem wichtigen übergreifenden Spannungsbogen in den Fallbeispielen beiträgt: Erst ihre Artefakte machen die Sitzungen im Animus notwendig, da ihr Verbleib nur zu wenigen Zeitpunkten bekannt ist und daher nähere Nachforschungen erfordern.

Wie die Aufstellung zur ludischen Struktur gezeigt hat, sind die hierfür obligatorisch zu erledigenden Aufgaben ultimativ progressiv aufgebaut und doch werden ausreichend spielerische Freiheiten geboten, so dass der Spieler zumindest die Illusion hat, dass er nicht nur zur rechten Zeit die passenden Tasten drückt. Vielmehr ist er es, der über seine Stellvertreter Altaïr, Ezio und Ratonhnhaké:ton die freie Entfaltung der Menschen vor geheimer Kontrolle durch die Templer schützt, indem er an zahlreichen historischen Ereignissen aus dem Verborgenen heraus partizipiert. Die enge Verbindung der narrativen und der ludischen Strukturen zeigt hierbei auf, dass die übergeordneten Ziele der Erinnerungssequenzen häufig bereits vergleichsweise früh bekannt gemacht werden, während der Weg zu ihrer Erreichung dagegen nur durch die Fortschritte aufgedeckt wird. Eine wichtige Rolle spielen hierbei, und wie am Beispiel der Flugmaschine von *Assassin's Creed II* gezeigt werden konnte, die einzelnen Schritte, die es zu absolvieren gilt und die aufeinander aufbauen. Dadurch trägt das Verständnis der Spielstruktur dazu bei, das eigene Handeln besser einschätzen zu können und bereits gewonnene Erkenntnisse durch Hinzuziehung von Hilfsmitteln, wie dem DNA-Tracker rückblickend in einem neuen Licht zu betrachten.

7.3.6. Arten des Feedbacks

Befasste sich der vorangegangene Abschnitt mit der Strukturierung von Aufgaben, so wird sich dieses Kapitel mit verschiedenen in der Reihe vorkommenden Arten des #Feedbacks und ihrer Bedeutung während des Gameplays befassen. Mit den Rückmeldungen, die der Nutzer vom „System Spiel“ auf seine Handlungen erhält, wird es damit möglich, die Nutzung losgelöst von den Zwängen von Aufgaben zu betrachten, so dass hier besonders das unmittelbare interaktive Spiel und die virtuelle Welt Thema sein werden. Auch wenn durch ihre Vielfalt und aus Gründen der Veranschaulichung ebenfalls Aufgaben für Beispiele herangezogen werden, wird der Schwerpunkt auf Handlungen des Spielers liegen, da diese Perspektive jene ist, die trotz präsenter narrativer wie ludischer Strukturen die individuellen Spielweisen am besten widerspiegelt. Gerade wenn die Eigenschaften der #Open Worlds betrachtet werden, welche die Handlungsorte prägen, so fällt auf, dass der Spieler zwar viele Aktionsmöglichkei-

ten vorfindet, jedoch nicht gezwungen wird diesen zu folgen. Zum thematischen Einstieg soll dennoch zunächst auf die Aufgaben Bezug genommen werden, weil diese durch das vorangegangene Kapitel jüngst behandelt worden sind.

Mit eintretenden Fortschritten im Rahmen der zu erfüllenden Aufgaben finden sich bereits zwei der in dieser Arbeit definierten Arten des #Feedbacks wieder. Es handelt sich erstens vor allem um ein Erkenntnisfeedback, da der Nutzer durch die von ihm erreichten Fortschritte eben nicht nur die Erzählung vorantreibt, sondern sich auch immer mehr Informationen aneignet. Diese ermöglichen es ihm, die Entwicklungen und Akteursbeziehungen sowie die übergeordneten Rahmenhandlungen um den Einfluss der Ersten Zivilisation und den Konflikt zwischen Assassinen und Templern besser zu verstehen. Mit der wachsenden Komplexität dieser Erzählstränge mit dem Fortschreiten der Reihe entwickelt sich folglich auch diese Art des #Feedbacks weiter und erhält eine immer prominentere Position, die schließlich mit der Entscheidung Desmonds über das Schicksal der Erde bei der großen Sonneneruption¹⁴⁰⁵ ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht.

Neben der Freischaltung von #Cut Scenes bei Erreichen einer vordefinierten Position innerhalb der Titel findet sich dieses nicht-dynamische Erkenntnisfeedback auch in Bezug auf die Vermittlung der historischen Inhalte wieder. Die Intrigen im Italien und Konstantinopel der Renaissance sind hier ebenso zu nennen, wie auch die vergeblichen Bestrebungen Ratonhnhaké:tons den Schutz seines Dorfes vor dem Einfluss der Siedler zu gewährleisten. Bei der Vermischung von realen und fiktionalen Inhalten werden hierbei oft neue Facetten präsentiert, die es dem Spieler ermöglichen, das Neue mit dem bereits Bekannten in Verbindung zu bringen und dadurch Entwicklungen besser zu verstehen.

Zweitens bestehen Wechselwirkungen zwischen dem Erkenntnis- mit dem Belohnungsfeedback, wenn der erreichte Spielfortschritt mit der Freischaltung einer neuen Information oder eines anders gearteten Inhaltes als Honorierung für vom Spieler vollbrachte Handlungen verstanden wird. Anders als weitere Formen der Belohnung, die an späterer Stelle in diesem Kapitel erläutert werden, ist die Bewertung im Fall der erreichten Fortschritte besonders von zwei Faktoren abhängig. Zum einen lässt sich bereits das Eintreten eines Fortschritts in Form der Freischaltung eines nachfolgenden Abschnitts als eine Art der Anerkennung von Leistung begreifen, zum zweiten kann das Gefühl der Belohnung jedoch ausbleiben, wenn die zu vollbringende Herausforderung als zu gering wahrgenommen wird. Dies kann im Fallbeispiel besonders dann der Fall sein, wenn Aufgaben ohne Opposition, Zeitlimit oder ähnliche Herausforderungen vollbracht werden müssen, so dass es allein im Ermessen des Spielers liegt,

.....

¹⁴⁰⁵ Die Encyclopedia zur Reihe nennt den Dezember 2012 als Zeitpunkt für eine gewaltige Sonneneruption, die in ihren Folgen mit der so genannten Toba-Katastrophe vor 69.000 bis 77.000 Jahren vergleichbar sei, welche zum Untergang der Ersten Zivilisation geführt habe. Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, S. 61f (Toba-Katastrophe) und 161–169 (2012-Katastrophe).

wie er vorgeht. Dies wäre etwa in jenen Abschnitten der Fall, in denen Ezio Gemälde hinter seiner Mutter herträgt oder wenn er Monteriggioni geführt erkundet. So notwendig diese und vergleichbare Anlässe sind, um einen neuen Charakter oder Handlungsort vorzustellen, so wenig werden Spieler diese Aufgaben mutmaßlich als Herausforderung empfinden, die eine Belohnung wert wären. Folglich lassen sich diese und vergleichbare Abschnitte zwar als Erkenntnis-, jedoch weniger als Belohnungsfeedback begreifen.

Eine andere Form dieses kombinierten Belohnungs- und Erkenntnisfeedbacks findet sich dagegen bei manchen der gänzlich optionalen Nebenaufgaben, wie der Erkundung der Auditore-Familiengruft in Monteriggioni im zweiten Teil. Anders als es in einer realen Gruft zu erwarten wäre, finden sich in dieser zahlreiche Kletterpassagen und Mechanismen, die nicht nur eine Beherrschung der Steuerung voraussetzen, sondern teilweise auch schnelle Reaktionen verlangen, um einen bestimmten Punkt zu erreichen. Als Belohnung für jede dieser Herausforderungen erhält der Spieler Einblick in einen weiteren Abschnitt der Geschichte der Familie Auditore, der sein Stellvertreter Ezio angehört. Über die insgesamt sechs Steintafeln werden Episoden präsentiert, die gleichzeitig zu Erkenntnissen führen können, wenn der Spieler mit der Reihe vertraut ist und Informationen aus nachfolgenden Teilen, darunter besonders *Revelations*, einbezieht. Wird dort in Rückblenden das Schicksal Altaïrs nach den Ereignissen im ersten Teil der Reihe erläutert, so schaffen die Steintafeln eine narrative Verbindung zwischen ihm und dem rund 400 Jahre später lebenden Ezio.

Mit der Präsentation zentraler Lebensabschnitte von Domenico Auditore, dem Begründer von Ezios Familie, werden gleichzeitig weitere historische Persönlichkeiten in die Rahmenhandlung eingebunden, so dass der Spieler allein über die Entdeckung von sechs Steintafeln eine Verbindung zwischen den Protagonisten Altaïr und Ezio herstellen kann. Waren es in *Assassin's Creed: Revelations* Maffeo und Niccolò Polo, welche die Kodex-Seiten von Altaïr erhielten, so wurde Niccolòs Sohn, der berühmte Entdecker Marco Polo, der Förderer von Domenicos Vater. Dieser übergab seinen Sohn für die Assassinen-Ausbildung in die Obhut des Assassinen Dante Alighieri. Anknüpfend an einen Abriss über Domenicos Schicksal nach Alighieris Tod, erfährt der Spieler schließlich, wie aus dem unbekannten Seemann der Gründer der Familie Auditore wurde, wie die Villa Monteriggioni entstand und warum die Kodex-Seiten in Italien verteilt sind, obwohl Altaïr den Polo-Brüdern ursprünglich ein Buch übergeben hatte.

Durch die Absolvierung der in der Familiengruft gestellten Aufgaben, erhält der Spieler somit statt der sonst üblichen materiellen Belohnungen Wissen über das *Assassin's Creed*-Universum, mit dem einerseits die Hintergründe des aktuellen *Assassin's Creed II* vertieft werden, gleichzeitig jedoch auch eine narrative Verbindung zu darüber hinausgehenden Themen und Fortsetzungen der Reihe erfolgt. Dieses Beispiel zeigt damit anschaulich, wie narrative und

ludische Elemente in das unmittelbare Gameplay eingebettet, jedoch erst offenbart werden, wenn der Spieler bei der Erkundung von Monteriggioni die in einer unscheinbaren Gasse versteckte Familiengruft entdeckt und erkundet.

Diese Form der schrittweisen Vermittlung von Wissen über Zusammenhänge kann als typisch für die Reihe angesehen werden und tritt insbesondere nach einem Attentat ein. Hier sind es die tödlich verletzten Zielpersonen, die in den letzten Momenten vor ihrem Ableben dem Protagonisten einige Details erklären. Mit steigender Zahl der Attentate „erarbeitet“ sich der Spieler auf diese Weise Kenntnisse zum Umfang der jeweils aktuellen Verschwörung, die es unabhängig von nachfolgenden Thematisierungen in Gesprächen erlauben, den möglichen Spielverlauf und Beziehungen zwischen den Charakteren zu prognostizieren. Bereits im ersten Teil der Reihe wird diese Art der Belohnung des Spielers umfangreich bei den Attentaten auf die neun Zielpersonen angewendet. Werden diese zu Beginn von Altaïrs Mentor Al Mualim als Ursache für die andauernden Kampfhandlungen zwischen Kreuzfahrern und Sarazenen präsentiert, so deckt der Protagonist nicht nur die Beziehungen der Männer zueinander und ihre Rollen im Dritten Kreuzzug auf, sondern nach und nach auch den Verrat Al Mualims am Assassinen-Orden und die Bedeutung des zu Spielbeginn entdeckten Apple of Eden. Die folgende Tabelle zeigt diese unterschiedlichen Informationen, jene von Al Mualim und Quellen Altaïrs bei dessen Nachforschungen vor den Attentaten sowie jene aus den letzten Worten der Attentatsziele, deutlich:

Tab. 7-21: Aufstellung der Attentatsgründe und dabei gewonnener Erkenntnisse über Hintergründe in *Assassin's Creed*

Zielperson	Al Mualim / Quellen	Selbstdarstellung der Zielpersonen
Tamir	Schwarzmarkt-Waffenhändler, der alle Seiten beliefert und sich so bereichere.	Motive jenseits von Reichtum in einer nicht näher genannten Bruderschaft.
Garnier de Naplouse	Sadistischer Großmeister der Hospitaliter, der an Kranken experimentiere.	Wissenschaftliches Interesse an Krankheit und Heilung; Er habe vielen helfen können.
Talal	Sklavenhändler, der Menschen entführe und in Sklaverei verkaufe.	Entführte nur aus untersten Schichten, verkaufte sie aber nicht, sondern rettete sie aus Armut.
Abu'l Nuqoud	Reicher Händler, der den Krieg finanziere und ihn so verlängere.	Unterstützung einer Macht, die eine neue Weltordnung anstrebe.
William of Montferrat	Regent von Akkon, der Bürger hungern lasse, sie zwangsverpflichte und bei Vergehen streng bestrafe.	Vorbereitung für neue gerechte Weltordnung; Rationierung von Lebensmitteln für schwere Zeiten.
Majd Addin	Grausamer Herrscher Jerusalems, der Zahlreiche wegen Kleinigkeiten hinrichten lasse.	Ohne Glaube an neue Weltordnung, sondern Sucht nach Macht, vermeintliche Verbrecher stehen dieser im Weg.
Jubair al Hakim	Oberster Gelehrter von Damaskus, der Texte verachte und verbrennen lasse.	Texte als Quelle für Konflikt, auch Altaïr töte wegen anderer Sichtweisen.

Zielperson	Al Mualim / Quellen	Selbstdarstellung der Zielpersonen
Sibrand	Großmeister der Deutschritter, paranoide Angst vor Machtverlust nach erfolgreichen Attentaten Altaïrs.	Befehl der Templer den Hafen von Akkon zu blockieren, damit Kreuzfahrer nach Machtübernahme keinen Nachschub schicken können.
Robert de Sable	Großmeister der Templer, Verschwörer und größter Feind der Assassinen.	Al Mualim in Wahrheit letzter Verschwörer. Wolle Apple of Eden für sich und ließ Altaïr deshalb andere Templer töten.

Eigene Zusammenfassungen der Aussagen. Quelle: Äußerungen in *Assassin's Creed*.

Wie die Tabelle zeigt, variieren die Aussagen in den Anweisungen Altaïrs von denen der Attentatsziele in ihren letzten Momenten oft deutlich. Dies steht zunächst lediglich in Widerspruch zu Darstellungen seines Meisters Al Mualim und der anderen Assassinen, die ihm bei seiner Arbeit helfen. Mit dem Spielverlauf wird der Nutzer jedoch mit weiteren Details belohnt, die erstmals deutlich betont werden, als Altaïr die Worte Al Mualims offen anzweifelt, nachdem immer größere Diskrepanzen zwischen dessen Worten und den tatsächlichen Zielen der vom Protagonisten getöteten Männer offensichtlich werden. Dieses Verwirrspiel um die Wahrheit der präsentierten Informationen wird erst mit dem Attentatsversuch auf Robert de Sable während der Trauerfeier für Majd Addin aufgelöst, wo die als Doppelgänger für de Sable eingesetzte Maria Thorpe ein wichtiges Detail offenbart, das die bisher erlangten Erkenntnisse in ein neues Licht rückt.

Durch die Attentate hätten sich die Assassinen zum Feind von Kreuzfahrern und Sarazenen gemacht, so dass sich diese zeitweise verbünden wollten, um die Festung Masyaf anzugreifen. Eine weitere wichtige Erkenntnis über die Gründe für diese Entwicklung erlangt der Spieler, nachdem er über Altaïr den echten Robert de Sable tötet, wobei dieser auf Al Mualim als Drahtzieher verweist. Nachdem dieser wiederum getötet worden ist, wird der Spieler schließlich mit der finalen Erkenntnis des Spiels belohnt, die gleichzeitig den Übergang zu den Fortsetzungen der Reihe schafft: Es gibt zahlreiche mächtige Pieces of Eden auf der ganzen Welt. Indem ihre Erlangung auch in der Gegenwart als wichtiges Handlungsmotiv der Templer in Form von Abstergo Industries präsentiert wird, findet somit ein Übergang zu den Nachfolgern des ersten Teils statt, der aufzeigt, dass die Rahmenhandlung noch nicht vorbei ist.

Eine ähnliche Struktur aus Desinformationen findet sich auch in *Assassin's Creed III*. Jedoch wird hier darüber hinaus das Schicksal der indigenen Völker bei der europäischen Kolonisierung Nordamerikas ergänzt, was wesentlich exemplarisch an Ratonhnhaké:tons Dorf erfolgt. Im Verlauf des Spiels wird eine Vielzahl an Sichtweisen präsentiert, angefangen bei jener der Kolonialmächte Großbritannien und Frankreich, den einfachen Siedlern der Dreizehn Kolonien, den Gründungsvätern der späteren USA, den Ureinwohnern des Kontinents sowie Templern und Assassinen. Diese Vielschichtigkeit erschwert dem Spieler die Aufdeckung der

Zusammenhänge über die Abenteuer des Protagonisten. Anders als beim vorangegangenen Beispiel, werden für das kombinierte Erkenntnis- und Belohnungsfeedback zwar zahlreiche Informationen über die Akteure und ihre Beziehung zueinander präsentiert, allerdings fehlen hier die trennscharfen Feindbilder der früheren Teile weitgehend.

So sind die im Rahmen von Fortschritten freigeschalteten Erkenntnisse nur teilweise für das allgemeine Verständnis der Zusammenhänge hilfreich, weil neue Informationen mehrfach dazu führen, dass vermeintlich Bekanntes in einem anderen Licht erscheint. Durch die breite Streuung der Details wird der geschichtsinteressierte Spieler entsprechend angeregt, möglichst viele der gestellten Aufgaben zu absolvieren und durch die dabei zusammengetragenen Angaben das eigene Bild von den Ereignissen zu vervollständigen. Dies erlaubt es ihm somit insbesondere die Motive zentraler Akteure der Handlung wie George Washington, Haytham Kenway oder Achilles Davenport zu ergründen, wodurch sowohl Perspektiven auf den Unabhängigkeitskrieg als auch die Rahmenhandlung um Assassinen und Templer einem mehrfachen Wandel unterworfen sind.

Neben diesen Formen des #Feedbacks finden sich natürlich auch noch zahlreiche weitere, der im Methodenteil dieser Arbeit beschriebenen Arten, die es dem Spieler ebenfalls erlauben, die Folgen seines Handelns zu begreifen, auch wenn keine unmittelbare Lenkung von diesem durch Aufgaben vorliegt. Viele dieser Arten des #Feedbacks sind sogar zwingend notwendig, um die Interaktion des Protagonisten mit der umgebenden Spielwelt zu vermitteln, so dass der Spieler ohne visuelle bzw. akustische Hinweise nicht in der Lage wäre, veränderte Systemzustände zu erkennen. Auch haptisches #Feedback in Form eines vibrierenden Eingabegeräts findet sich in den Spielen wieder, jedoch nur, wenn der Spieler ein dazu fähiges verwendet, etwa einen Controller für die Xbox 360.¹⁴⁰⁶ Das folgende Beispiel soll als Einstieg in die weiteren Ausführungen zum #Feedback dienen und zudem aufzeigen, wie unterschiedliche #Feedbacks parallel ausgegeben werden.

In Erinnerungssequenz drei findet sich der dritte Abschnitt „The Surgeon“, der als Teil eines der vielen Minitutorials dazu dient, erstmalig eine wichtige Fertigkeit zu erlernen und diese praktisch anzuwenden. Dies ist in die reguläre Spielhandlung integriert, so dass Haytham Kenway narrativ seinem ersten Schüler in Amerika, Charles Lee, grundlegende Techniken der Informationsgewinnung vermittelt, während er diese gleichzeitig ludisch auch dem Spieler erläutert, indem er sie durch dessen Steuerung selbst ausführt. Gesucht wird in der Sequenz der Chirurg Benjamin Church, der für den neu entstehenden Ableger des Templer-Ordens in Nordamerika rekrutiert werden soll, dessen Aufenthaltsort jedoch unbekannt ist. Um diesen zu finden, müssen eine Reihe von Gesprächen von britischen Soldaten unbemerkt belauscht

.....
1406 Da diese Funktion mangels passender Hardware nicht getestet werden konnte, basieren Aussagen dazu auf Erfahrungsberichten anderer Spieler und aus Angaben in Fachzeitschriften.



Abb. 7-22: Beispiele für visuelle Feedbacks parallel zu einer Aufgabe in *Assassin's Creed III*. Haytham Kenway (mit Dreispitz) belauscht zwei britische Soldaten um an Informationen zu gelangen. (1) Markierung der Zielpersonen mit gelbem Sechseck. (2) Die Anzeige Sozialer Status (helles Dreieck) gibt Auskunft über Grad der Wachsamkeit. (3) Ein kleiner Kreis über dem Protagonisten zeigt aktiven den „blend“ Effekt an. (4) Radius innerhalb dessen ein Belauschen möglich ist. (5) Erfolgsgrad des Belauschens. (6) Gesundheitsanzeige. (7) Minikarte der Umgebung mit relevanten Markierungen. (8) Mögliche Aktion bei ausgewählter Waffe (hier: Hände). (9) Ausgewählte Waffen bzw. Inventargegenstände.

werden, da diese andernfalls ihre Unterhaltung abbrechen und Kenway so die gewünschten Informationen verwehren.

Mit Hilfe des Bildes sind bereits neun Formen des visuellen #Feedbacks darstellbar. Ferner lassen sich zudem akustisches und informelles #Feedback von diesem ableiten. Das erste visuelle #Feedback findet sich im Bild in Form von gelben Sechsecken, die über den Köpfen der Soldaten schweben. Diese Farbe weist die Wachen als Zielpersonen aus, die es zu belauschen gilt. Wurde Kenway von einer der Wachen entdeckt, so erscheint oberhalb des Sechsecks ein nach unten zeigendes Dreieck, siehe Nummer zwei. Diese ist die in Varianten auch in anderen Titeln vorhandene so genannte Anzeige Sozialer Status (ASS), die Auskunft darüber gibt, in welcher Beziehung die Wachen aktuell zum Protagonisten stehen. Wird er etwa während des Gesprächs entdeckt, so erscheint eine gelbe Umrandung, die sich langsam auffüllt. Ist die ASS komplett gelb gefüllt, so wechselt die Farbe zu rot und die Wachen greifen Kenway an, woraufhin das Belauschen scheitert. Fällt er ihnen dagegen nicht mehr auf, beispielsweise indem er sich zu den drei #NPCs im Bildvordergrund stellt, so wird die ASS grau, was anzeigt, dass die Wache in der unmittelbaren Vergangenheit zwar jemand Verdächtigen bemerkt haben, diesen jedoch aus den Augen verloren, bevor er als Bedrohung wahrgenommen wurde.

Durch die Nähe zu Gruppen von #NPCs wird drittens der „blend“ Effekt ausgelöst und über den weißen Kreis über seinem Kopf visualisiert. Dieser Effekt findet sich in allen untersuchten Spielen und kann neben der Nähe zu Gruppen von Zivilisten auch durch das Sitzen

neben #NPCs auf einer Bank, das Anlehnen an einer Wand oder auf weiteren Wegen erfolgen. In der Spielmechanik können sich die Protagonisten ab dem zweiten Teil so vor den Augen ihrer Feinde verbergen, obwohl sie sich tatsächlich in unmittelbarer Nähe zu ihnen aufhalten. Je nach Spiel können auch bestimmte Gruppen wie Mönche, Kurtisanen, Söldner oder sogar einfache Gruppen von Passanten dazu dienen „[to] walk the streets freely: seen, but unseen.“¹⁴⁰⁷ Sind die Voraussetzungen für den Blend-Effekt erfüllt, meist die unmittelbare Nähe zu zwei bis vier #NPCs, so wird dies vor allem über visuelle Hinweise gezeigt, etwa ein Muster auf dem Boden, das die Gruppe umschließt oder eine abweichende Einfärbung des Protagonisten für die Dauer dieses Zustandes.

Die vierte Form des visuellen #Feedbacks ist ebenfalls eng mit einem Systemzustand und zudem noch mit einem akustischen #Feedback verknüpft. Der weiße Kreis um die Zielpersonen gibt den Radius an, innerhalb dessen das Gespräch belauscht werden kann. Befindet sich Kenway außerhalb von diesem, sind die Zielpersonen nicht mehr zu verstehen, was über stark verzerrt klingende Worte und einen nun rot blinkenden Kreis vermittelt wird. Auch verändert sich der mit fünf markierte Balken im oberen linken Bereich des #Interfaces, der den Grad der Vollständigkeit angibt, mit der das Gespräch belauscht wurde. Indem die weiße Welle langsam durch eine rote ersetzt wird, symbolisiert das Spiel, dass wichtige Informationen verloren gehen und das Belauschen somit seinen Zweck nicht erfüllt. Diese Anpassung stellt damit ein dynamisches #Feedback dar, was zum Handeln auffordert: Erreicht die rote Anzeige den linken Rand des Balkens, so ist das Belauschen ebenso gescheitert wie zuvor bei der Entdeckung durch die Soldaten.

Die visuellen #Feedbacks sechs bis neun sind dagegen Teile des permanenten Spielinterfaces. Anders als der Balken, der nur beim Belauschen erscheint, sind die Anzeigen für Gesundheit, Radar, ausführbare Handlungen und aktive Ausrüstung stets vorhanden. Mit Ausnahme der letztgenannten passen sie sich zudem der jeweiligen Situation an. Die Gesundheitsanzeige repräsentiert die #Trefferpunkte des Protagonisten, so dass der weiße Balken bei erlittenen Verletzungen sinkt und sich über die Selbstheilung langsam wieder auffüllt, sofern keine erneuten Verletzungen erlitten werden. Die Karte zeigt nicht nur die unmittelbare Umgebung um den Protagonisten in Echtzeit aktualisiert an, sondern gibt kontextbezogen auch weitere relevante Informationen an wie die Position von Zielorten, Suchgebieten (grün) oder von Soldaten (rot). Bewegt der Spieler seinen Stellvertreter durch die Welt, so verschiebt sich parallel dazu auch der Kartenausschnitt um den weißen Pfeil, der seine Position markiert.

Auch die Handlungsmöglichkeiten besitzen eine vergleichbare Kontextabhängigkeit, stehen jedoch darüber hinaus in enger Beziehung zum #Feedback neun, der aktuell aktiven Nah- und Fernkampfwaffe bzw. dem aktiven Ausrüstungsgegenstand, die in den beiden

.....

1407 Zitat in: Assassin's Creed II, Aussage von Paola zu Beginn der Sequenz „Fitting in“.

unteren Kreisen über Icons angezeigt werden. Die Darstellung entspricht neben der visuellen Information, hier Fäuste und Pistole, auch einem informellen #Feedback. Indem der Spieler über das Inventar etwas auswählt, entscheidet er sich für ein bestimmtes Vorgehen, das seine Handlungsmöglichkeiten bestimmt. Bei diesen werden außerdem so genannte high- und low Profile-Taten unterschieden, die, vereinfacht ausgedrückt, einem auffälligen oder diskreten Vorgehen entsprechen.

Im Beispiel ist keine Nahkampfwaffe ausgewählt und der Protagonist steht nahe einem Zivilisten, so dass als diskrete Handlung nur der Taschendiebstahl bleibt, der über drücken der Taste „E“ ausgelöst wird. Stünde der Protagonist hinter einem Soldaten, so würde er diesen lautlos würgen woraufhin dieser bewusstlos wird – ein Vorgehen, das für Spieler interessant ist, die möglichst wenig töten möchten. Im Gegensatz dazu bestünde eine high profile-Tat aus einem Faustschlag auf einen Soldaten und einem folgenden Faustkampf, bei dem die Möglichkeit bestünde, einem Gegner die Waffe zu entreißen und mit dieser weiter zu kämpfen. Wie beim Taschendiebstahl wird der richtige Moment auch hier in Form einer Einblendung angezeigt. Rennt der Protagonist dagegen durch die Spielwelt, so würde ein Gegner zu Boden gerissen. Mit anderer Ausrüstung werden auch die entsprechenden Handlungsmöglichkeiten angepasst, auch wenn die Steuerung weitgehend identisch bleibt. Folglich entscheidet sich der Spieler zunächst für eine Vorgehensweise, wählt die Ausrüstung im Spiel, vergewissert sich durch die entsprechende Einblendung von der Annahme seiner Eingabe durch das Spiel und führt dann die intendierten Handlungen aus.

Dieses Vorgehen des Nutzers stellt zwar eine elementare Basis für das Agieren innerhalb der Spielwelt dar, ist jedoch in der Regel mit zahlreichen weiteren Elementen assoziiert, so dass der Spieler zwar weitgehend frei handeln kann, dabei aber verschiedene #Feedbacks erhält, die ihm verdeutlichen, dass sein Tun Auslöser für Entwicklungen ist und Konsequenzen hat.¹⁴⁰⁸ Wird ein Teil der Reihe erstmalig genutzt, so sind viele von diesen spezifischen #Feedbacks für Laien zu Beginn nicht unmittelbar ersichtlich, während erfahrene Spieler wiederum in die Lage versetzt werden, durch die #Feedbacks wahrscheinliche Folgen zu erahnen und das eigene Handeln dadurch effektiver anzupassen. Viele dieser Konsequenzen wurden in den vorangegangenen Kapiteln bereits erläutert, darunter beispielsweise in Kampfmechaniken, dem Verhalten und unterschiedlichen Arten von Gegnern oder auch der Aufgabenstruktur, bei der Fortschritte ebenfalls als wichtiges #Feedback für den Spielerfolg angesehen werden können. Aus diesem Grund werden daher im Folgenden besonders die Vermittlungsformen des #Feedbacks und weniger konkrete Spielsituationen analysiert werden.

Interaktionen mit der Spielwelt und auf diese folgende #Feedbacks finden sich nicht nur

.....

1408 Ein einfaches Beispiel hierfür ist das Anstoßen eines Passanten, der fallen lässt was er gerade trägt, was sowohl durch einen Soundeffekt, ein zerberstendes Objekt und eine wütende Reaktion des Passanten ausgegeben wird.

in Form von Ursache-Wirkung-Beziehungen wieder, sondern auch im Ausbleiben von diesen. Versucht der Spieler seinen Stellvertreter etwa eine Wand erklimmen zu lassen, die jedoch nicht über die dafür notwendigen Haltepunkte verfügt, so wird der Protagonist abstürzen und sich dabei verletzen oder aus größeren Höhen sogar sterben. Hierbei zeigen die #Feedbacks also auch Grenzen der Navigation der Spielwelt auf, indem Zugänge versperrt werden. Diese Einschränkung leitet gleichzeitig jedoch auch weitere Handlungen an, da der Spieler durch diese Hindernisse dazu aufgefordert wird, nach alternativen Routen zu seinem Ziel zu suchen. Das Abstürzen von einer Mauer während des Klettern stellt damit nicht nur ein #Feedback dar, das eine Information über die Beschaffenheit eines sehr kleinen Teils der Welt erläutert (Hier kannst du nicht klettern!), sondern enthält darüber hinaus eine Art der Vermittlung von Informationen (Zum Klettern ist Halt nötig!) und eine Handlungsanweisung (Suche einen alternativen Weg!).

Diese während #Tutorials vermittelten oder durch Ausprobieren erlangten Kenntnisse stellen damit eine wesentliche Grundlage dar, um im Spiel eigenständig zu agieren und den gestellten Herausforderungen begegnen zu können. Bei diesem Prozess der Aneignung kommt eine große Bandbreite an Präsentationsformen zum Einsatz. Neben Einblendungen von Anweisungen über das #Interface finden sich ebenso akustische und visuelle Hinweise innerhalb der Spielwelt, wie auch eine Einbettung in die Handlung oder die Freischaltung neuer Fähigkeiten als Belohnung für Erfolge.

Auch wenn die Wiedergabe vieler Aspekte des Spiels über ihre visuelle Präsentation möglich ist, darunter auch das aktuell thematisierte #Feedback, geben die obigen Beispiele ebenfalls Einblick in akustische, informelle und Belohnungsfeedbacks. Das erste Bild entstammt dem #Tutorial von *Assassin's Creed* und zeigt am Beispiel der ASS wie innerhalb des Spiels das Verhalten des Nutzers berücksichtigt wird, indem die Wachen unterschiedlich auf ihn reagieren. Auch Bild zwei entstammt jenem Titel und repräsentiert sowohl die Belohnung des Spielers für seine Erfolge, als auch die von Altaïr, der durch sie im Verlauf den Wiederaufstieg in die höheren Ränge seines Ordens erreicht. Mit der Einblendung geht entsprechend ein Zusammenspiel aus Erzählung, Gameplay und Systemstrukturen einher, da mit neuen Rängen auch nützliche Fähigkeiten für das Agieren in der Spielwelt freigeschaltet werden. Im Beispiel werden das Festhalten an einer Kante bei einem Sturz und die Unterbrechung des Ergreifens durch einen Soldaten möglich. Durch die Investition von erwirtschaftetem Geld in zu Spielbeginn von *Assassin's Creed: Brotherhood* noch weitgehend zerstörte Infrastruktur von Rom werden dagegen nicht nur neue Einnahmequellen aktiv, die das verfügbare Einkommen erhöhen. Es werden, wie in Bild drei, teils neue Inhalte freigeschaltet, hier mit der Therme des Diokletian ein neuer Handlungsort, der als Versteck von Romulus-Anhängern dient.

Weder neue Handlungsmöglichkeiten, noch neue Orte finden sich im vierten Bild. Hier

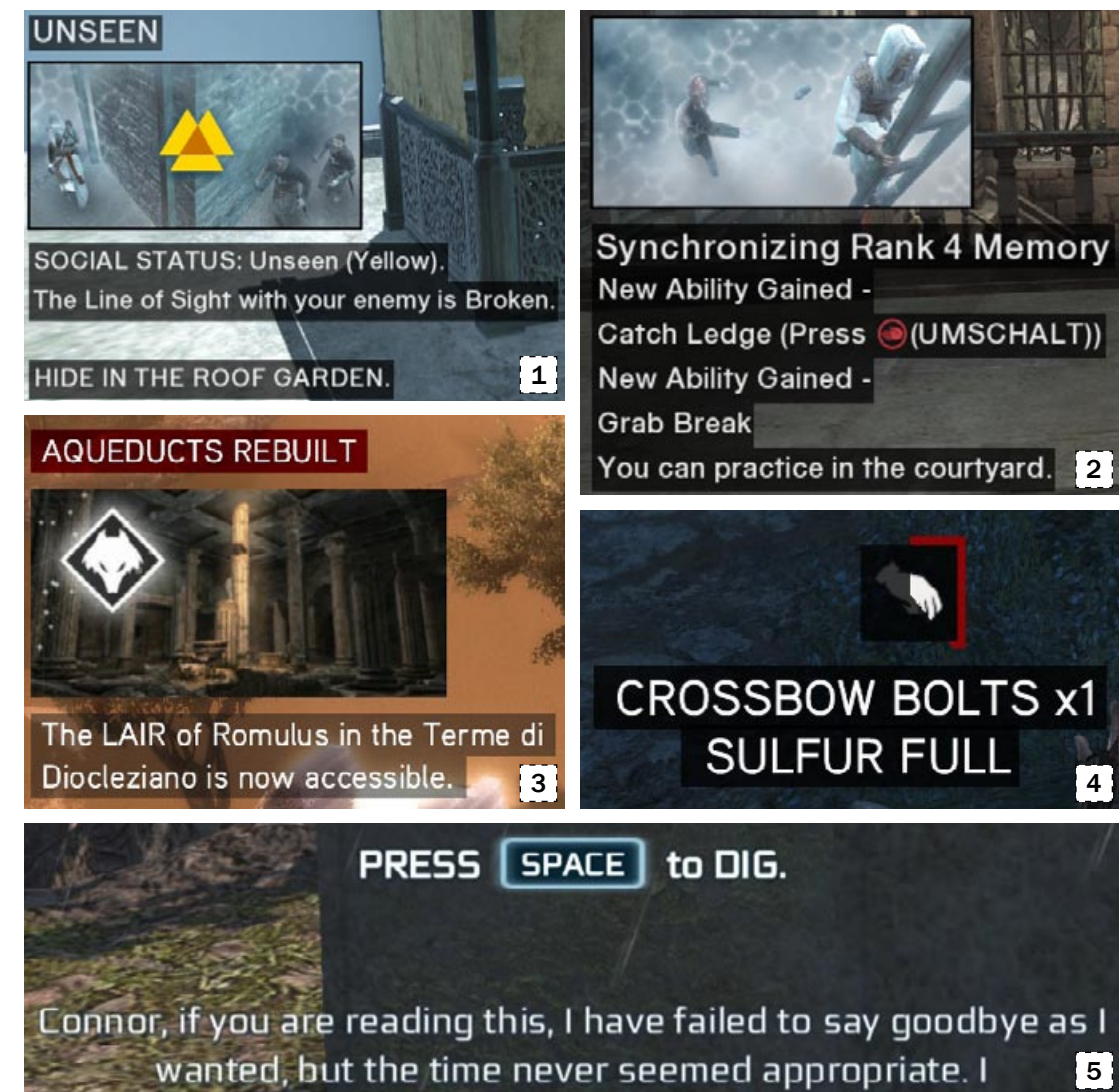


Abb. 7-23: Beispiele für verschiedene Feedbacks in der *Assassin's Creed*-Reihe. (1) Erkenntnis: Tutorial von *Assassin's Creed* zu ASS und Verstecken. (2) Belohnung: Neue Fähigkeiten für erreichte Erfolge. (3) Belohnung: Freischaltung eines verborgenen Ortes nach der Reparatur von Aquädukten. (4) Belohnung: Tascheninhalt einer getöteten Wache. (5) Erkenntnis: Während des Begräbnisses von Achilles Davenport erläutert dieser seine Meinung von Ratonhnhaké:ton aus dem Off.

ist es stattdessen die Belohnung des Spielers für den Sieg über einen Soldaten, dessen Leiche, wie bei allen #NPCs, anschließend nach nützlichen Gegenständen durchsucht werden kann, wodurch im aktuellen Fall ein Armbrust-Bolzen und Schwefel für den in *Assassin's Creed: Revelations* möglichen Bombenbau gefunden werden. Eine Einbettung in die Erzählung findet sich dagegen im letzten Bild, einer Szene aus *Assassin's Creed III*. Der Mentor von Ratonhnhaké:ton, Achilles Davenport, stirbt zum Ende der Erzählung und sein Schüler hebt das Grab aus. Um zu graben, muss der Spieler die Leertaste drücken, während Davenports Stimme aus dem Off seinen Abschiedsbrief verliest, in dem er besonders auf die Beziehung zu Ratonhnhaké:ton und dessen Leistungen eingeht. Entsprechend kann dieses narrative Element, zusätzlich zur Einblendung einer Eingabeaufforderung, ebenfalls als #Feedback gewertet werden, da die Worte im Brief sehr lobend sind.

Auch wenn dieses Detail primär narrativer Natur ist, so ist es auch zum Belohnungsfeedback zu zählen, weil es die Leistungen des Nutzers über den Spielverlauf einordnet. Dieses nicht-dynamische Feedback tritt, wie alle #Cut Scenes im Spiel, an vordefinierten Punkten der Handlung ein und erlaubt damit einen Rückschluss auf einen vorhandenen #Trigger. Werden die Ereignisse im Spiel und insbesondere die vom Protagonisten erreichten – oder auch nicht erreichten – Leistungen einerseits narrativ eingeordnet, so kann der Spieler durch den #Trigger andererseits erkennen, dass er einen Abschnitt abgeschlossen oder eine andere ihm verknüpfte Leistung vollbracht und somit einen Fortschritt erzielt hat.

Wie sich gezeigt hat, finden sich in den untersuchten Titeln unterschiedlichste Arten des #Feedbacks. Neben dem nicht-dynamischen #Feedback, wie den #Cut Scenes oder situationsabhängigen Einblendungen im #Interface, sind es gerade die dynamischen #Feedbacks, die es dem Spieler ermöglichen sein Handeln zu bewerten. Akustische #Feedbacks, wie vom Untergrund oder der Laufgeschwindigkeit abhängige Schrittgeräusche, waffenspezifische Kampfgeräusche bei Konflikten oder auch die unterbrochenen Gespräche, wenn der Protagonist entdeckt wird, begleiten das Gameplay einerseits und verleiten darüber hinaus zu Handlungen. Gerade bei Konflikten sind diese Wechselwirkungen zwischen #Feedbackarten sogar unerlässlich, um Niederlagen abzuwenden. Die Anzeige der #Trefferpunkte gibt an, wie viel der Protagonist bis zum Ableben noch „einstecken“ kann, so dass die Entscheidung über Kampf oder Flucht wesentlich von dynamischen #Feedbacks geprägt wird – gerade dann, wenn die in einigen Teilen jederzeit verwendbaren Heiltränke fehlen.

Zwar werden Systemzustände als informelles #Feedback ebenfalls vornehmlich über audiovisuelle Kanäle vermittelt, jedoch stellen sie wegen ihres Ursprungs in der nicht unmittelbar sichtbaren Struktur der Spiele eine eigene Art des #Feedbacks dar, das bei Interaktionen mit der Spielwelt und ihren #NPC-Bewohnern teils bewusst, teils unbewusst präsentiert wird, um die Entscheidungsfindung zu beeinflussen. Beispiele für ein bewusstes Handeln finden sich etwa in den situationsabhängigen Handlungsmöglichkeiten, die im Beispiel zu *Assassin's Creed III* über das #Interface-Element Nummer acht vermittelt werden. Indem der Spieler seinen #Avatar entsprechend bewegt und Ausrüstung auswählt, beeinflusst er die möglichen Aktionen. Unbewusstes Handeln findet sich dagegen beispielsweise in grundlegenden Eigenschaften der Protagonisten wieder, darunter ihrer Laufgeschwindigkeit oder Sprungweiten. Springt der Protagonist etwa nicht weit genug von einem Dach, um ein gegenüberliegendes Haus zu erreichen, so stürzt er ab. Dies wird in erster Linie visuell und akustisch vermittelt, jedoch auch über die Information, dass die Sprungreichweite begrenzt ist, so dass im Rückschluss ein #Trefferpunktverlust oder gar der Tod vermieden sowie die Flucht vor Verfolgern effektiver erfolgen kann, wenn erlangte Kenntnisse berücksichtigt werden.

Auch Belohnungen werden vor diesem Hintergrund vor allem visuell durch Einblendung

und akustisch durch wiederkehrende Samples vermittelt. Ihre konkrete Art ergibt sich aus Vorgaben im System, so dass sie Bezüge zum informellen #Feedback haben. Jedoch wird ihr Umfang, abgesehen von jenem für konkrete Spielfortschritte, stark durch das Verhalten des Nutzers beeinflusst. Entsprechend besteht ein kausaler Zusammenhang zwischen einem erhöhten Einsatz bei der Erledigung von Nebenaufgaben und der Erforschung der Spielwelt mit verschiedenen Arten der Belohnung. Neben finanziellen Belohnungen sind es hier besonders Ausrüstungsgegenstände oder Bauteile, wie die im Beispiel erwähnten Bombenkomponenten, die nicht nur als Belohnung fungieren, sondern darüber hinaus auch weitere Spielstile ermöglichen – etwa den Verzicht auf teure Händler als Quelle für Ausrüstung.

Somit lässt sich zusammenfassend feststellen, dass #Feedbacks als unerlässliches Mittel dafür anzusehen sind, dass Spieler sich in den virtuellen Welten des Fallbeispiels nicht nur zurechtfinden, sondern insbesondere auch planbar handeln können. Erlaubt die Verschiebung des Bildausschnitts bereits Kenntnisse über jene zuvor nicht sichtbaren Bereiche der Spielwelt, so ist es gerade das Verhalten der dynamischen Inhalte, das die Relevanz von #Feedbacks deutlich zeigt. Bereits die Ausführungen zu den Aufgaben zeigten, dass trotz einer festen Struktur einige Handlungsfreiheiten bestehen. Die Erschließung der offenen Welt wäre dagegen ohne #Feedbacks unmöglich. Indem der Spieler seine Stellvertreter laufen, springen, klettern, schleichen und kämpfen lässt, erlangt er sowohl unzählige Informationen über die Welten als auch über ihre inneren Logiken. Erst indem dem Spieler durch die #Feedbacks die Konsequenzen seines Verhaltens vor Augen geführt werden, wird es möglich, sich frei zu bewegen, interaktiv zu handeln und eigene Abenteuer zu erleben. Insofern können #Feedbacks als wichtige Voraussetzung für die Entstehung von #Immersion und #Flow angesehen werden.

7.4. Flow-Erlebnisse in einer exemplarisch ausgewählten Spielszene

Im letzten Kapitel der auf das Fallbeispiel angewandten zweiten Säule des Analysemodells sollen nun mögliche #Flow-Erlebnisse anhand einer zusammenhängenden Szene betrachtet werden. Da das letztliche Erleben eines Spiels stark von der individuellen Wahrnehmung des Nutzers abhängt, können geschilderte Eindrücke keine Allgemeinverbindlichkeit beanspruchen, da sie in erster Linie die individuelle Wahrnehmung der Abläufe aus Sicht des Autors widerspiegeln. Trotz dieser Prämisse lassen sich mithilfe des Modells der Bestimmung von #Flow-Erlebnissen von SWEETSER, JOHNSON, WYETH und OZDOWSKA dennoch eine Reihe von Aussagen treffen, um mögliche Potentiale für ein entsprechendes Spielerlebnis bei der untersuchten Reihe zu bewerten.

Um die Ausführungen vor dem Hintergrund der Komplexität der bereits beschriebenen narrativen und ludischen Eigenschaften, des ermittelten zeitlichen Umfangs und oft wiederkehrender Aufgaben- und Handlungsmuster möglichst anschaulich zu gestalten, erfolgt die Anwendung des GameFlow-Modells auf „Broken Trust“, den zweiten Abschnitt aus der zehnten Erinnerungssequenz von *Assassin's Creed III*. Diese eignet sich in besonderem Maße für eine entsprechende Analyse, da sie im Spiel eine Schnittstelle mehrerer Erzählstränge bildet und außerdem den Erfolg des zentralen Handlungsmotivs von Ratonhnhaké:ton einordnet: Den Schutz des Heimatdorfes vor Bedrohungen durch die amerikanischen Truppen von George Washington. Neben dieser narrativen Rahmung der Szene findet sich eine Symbiose aus weiteren wichtigen Arten des #Feedbacks: Klar benannte und unter Zeitdruck zu erledigende Aufgaben sowie implizierte folgenschwere Konsequenzen bei einem Scheitern. Gerade sie können nach den Autoren #Flow-Erlebnisse begünstigen.

Auch wenn die Analyse der Szene im Rahmen der Ausführungen zur Ludologie erfolgt, soll auch ihre narrative Einbettung einbezogen werden, weil diese durch die genannte Zusammenführung mehrerer Erzählstränge einen wichtigen Beitrag dabei leistet, mögliche #Flow-Erlebnisse einzuordnen. Auch findet die Beispielszene erst spät im Spiel statt. Als zehnte von insgesamt zwölf Erinnerungssequenzen und als 38. der 44 Abschnitte der Haupterzählung stehen die präsentierten Ereignisse fast am Ende des Plots und bauen damit auf zahlreiche vergangene Entwicklungen auf. Nachfolgend werden deshalb zum besseren Verständnis der späteren Aussagen zunächst die historischen Hintergründe und die zusammengeführten Erzählstränge erläutert. Anschließend erfolgt dann eine Einordnung der untersuchten Ereignisse in die zum Zeitpunkt im Spiel bereits stattgefundene Vorgeschichte, wenn dies für das Verständnis relevant erscheint. Für das bessere Nachempfinden der präsentierten Perspektive auf die Ereignisse der Szene wird diese aus Sicht des Spielers dargestellt.

Den historischen Hintergrund des Abschnitts bildet die Schlacht von Monmouth, die elf Tage später am 28.06.1778 zwischen der Kontinentalarmee unter Washington und den britischen Truppen unter Cornwallis als gleichnamige Erinnerung kurz darauf auch im Spiel stattfindet. Bevor dieses Ereignis jedoch eintritt, kommt es in Washingtons Lager bei Valley Forge zu folgenschweren Entwicklungen, bei denen der Spieler über Ratonhnhaké:ton erkennt, wie stark sich die Ziele der Siedler, Templer, Assassinen und Native Americans unterscheiden und wie sehr insbesondere die letztgenannten instrumentalisiert wurden.

Ursprünglich war es Ratonhnhaké:ton gewesen, der die Siedler nach Schutzversprechen durch prominente Akteure in ihrem Streben nach Unabhängigkeit unterstützte und damit versuchte auf eine friedliche Koexistenz zwischen diesen und seinem Volk hinarbeitete. Dadurch wurde er bereits lange vor den Ereignissen der ausgewählten Szene ein aktiver Teil des Konflikts und wirkte unter anderem bei Paul Reveres Ritt, zahlreichen Schlachten, der

Boston Tea Party und bei Attentaten auf hochrangige Akteure mit, die häufig als Angehörige oder Sympathisanten der Templer und als Offiziere im Konflikt eine Doppelrolle innehatten. Er vereitelte sogar ein Attentat eben jener Templer auf George Washington, um Charles Lee, einen wichtigen Antagonisten der Handlung, an seine Stelle zu bringen.

Gleichzeitig wird in „Broken Trust“ deutlich, dass Ratonhnhaké:ton zwar ein wichtiger Akteur ist und viele Ereignisse entscheidend beeinflusste, jedoch keinesfalls eine omnipräsente Führungspersönlichkeit ist, was in den Titeln um Ezio Auditore teils der Fall war.¹⁴⁰⁹ Dies wird besonders deutlich, als er mit Vertretern seines Volkes zusammentrifft und dabei von Entwicklungen erfährt, die zwischenzeitlich außerhalb der Perspektive des Spielers stattfanden. Zögerte sein Dorf etwa trotz seines wiederholten Drängens lange, Partei im Konflikt zu ergreifen, so tat es dies schließlich ohne sein Wissen für die Briten, was zu Beginn der ausgewählten Szene deutlich wird, die mit einer #Cut Scene eingeleitet wird. Diese Szene steht zudem am Ende einer kurzweiligen Zusammenarbeit von Ratonhnhaké:ton (Assassine) und seinem Vater Haytham Kenway (Templer-Großmeister in Amerika), bei der diese den Templer-Deserteur Benjamin Church suchten.¹⁴¹⁰

Als diese bei der Zusammenarbeit erlangten Informationen über ein Vorrücken der Briten nach New York an Washington weitergeben, tritt ein Wendepunkt in der Handlung ein. Sah der Native American Washington lange als Verbündeten an, so ändert sich dies zu Beginn des Abschnitts von „Broken Trust“ schlagartig, als Kenway einen Brief entdeckt, an dem Washington schrieb, als beide Protagonisten bei dessen Zelt eintreffen. In diesem finden sich Anweisungen nach denen Washington eine Strafexpedition gegen Ratonhnhaké:tons Heimatdorf und weitere Mohawk-Dörfer in der Region angeordnet hat:

Kenway: „It seems your good friend here just ordered an attack on your village. Although ,attack‘ might be putting it mildly. Tell him commander.

Washington: We’ve been receiving reports of allied natives working with the British. I’ve asked my men to put a stop to it.

Kenway: By burning their villages and salting land. By calling for their extermination, according to this letter. Not the first time either. Tell him what you did fourteen years ago.“¹⁴¹¹

.....
1409 Der Grund liegt weniger in den Charakteren, sondern in der ausführlicheren Darstellung des übergeordneten Konflikts. In *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood*, waren es lange wesentlich die Assassinen, die sich gegen die Borgia und ihren Einfluss in Politik, Militär und Kirche stellten. In *Assassin's Creed III* ist der Geheimorden weit schwächer etabliert, als in Italien. So nimmt er eher eine unterstützende Rolle im Konflikt zwischen Großbritannien und der von Frankreich unterstützten Kontinentalarmee ein. Dadurch ist Ratonhnhaké:ton zwar bei vielen Ereignissen involviert, kann jedoch zwischen den vielen beteiligten Akteuren, neben den zuvor genannten auch Zivilisten, Native Americans und verschiedene politische Gruppen, keine Führungsposition einnehmen.

1410 Wurde dieser ursprünglich von Kenway in den Templer-Orden rekrutiert und war in der Kontinentalarmee aktiv, so verriet er beide, was ihn nicht nur in den Augen beider Protagonisten von *Assassin's Creed III* zum Feind machte, sondern auch für den von Ratonhnhaké:ton unterstützten George Washington, da Church Versorgungsgüter von dessen Armee stahl.

1411 Zitat in: Cut Scene zu Beginn des Abschnitts „Broken Trust“, Transcript des Dialogs.

Neben diesem Verrat seines Verbündeten Washington ordnet Kenways Verweis die ebenfalls im Spiel behandelten früheren Ereignisse aus dem Prolog neu ein. Entsprechend wird einerseits Washingtons Position gegenüber den Native Americans kontextualisiert, als auch die Rolle dieser Volksgruppe in früheren und dem aktuellen Konflikt differenziert. Besonders auffällig ist in dem Dialog der letzte zitierte Satz, der auf ein ebenfalls im Spiel erlebbares Ereignis Bezug nimmt: Den Angriff auf Ratonhnhaké:tons Dorf bei dem seine Mutter starb – ein Ereignis, das als Motiv für viele seiner Handlungen im Spielverlauf diente.¹⁴¹² Mit dieser kurzen narrativen Szene wird damit, noch bevor der interaktive Teil des Abschnitts beginnt, eine enorme Dichte an Informationen vermittelt, die das Finale der Haupterzählung des Spiels einleiten und zuspitzen.

Der Spieler erhält ein #Feedback in Form von neuen Erkenntnissen über Akteursbeziehungen, die das von ihm in einem früheren Abschnitt erlebte neu einordnen und es gleichzeitig in die zu dem Zeitpunkt aktuellen Entwicklungen des Unabhängigkeitskrieges integrieren. Besonders auffällig wird dies bei der Darstellung der Beziehung zwischen Siedlern und Native Americans. Erschienen diese lange Zeit wesentlich als Opfer der europäischen Kolonialisierung, die machtlos gegenüber Landraub und technisch überlegenen sowie professionell ausgebildeten Soldaten waren, so erhält der Spieler nun eine weitere wichtige Information: Einige Stämme kämpfen aktiv auf Seiten der Briten gegen die Kontinentalarmee, darunter auch der von Ratonhnhaké:ton. Durch die Verflechtung der fiktionalen Hintergrundgeschichte des Spiels erhält diese historische Entwicklung¹⁴¹³ darüber hinaus eine weitere Dramatik. Charles Lee, jener hochrangige Templer, den Ratonhnhaké:ton für den Überfall auf sein Dorf und den Tod seiner Mutter verantwortlich machte, war es nun, der seinen Stamm davon überzeugte gegen die Kontinentalarmee zu kämpfen, was wiederum die von Washington befohlene Strafaktion auslöste.

Auch die ambivalente Rolle Kenways fällt auf, der als Templer-Großmeister ein umfassenderes Verständnis vom Konflikt hatte, als er zeigte und gleichzeitig versuchte eine Beziehung zu seinem Sohn aufzubauen. Anders als in OLIVER BOWDENS spielbegleitendem Roman *Forsaken*, dessen Handlung fast gänzlich über Tagebucheinträge Kenways erzählt wird und damit die das Spiel dominierende Perspektive Ratonhnhaké:tons auslässt, bleibt die emotionale Bindung Kenways zu seinem Sohn im Spiel weitgehend oberflächlich.¹⁴¹⁴ Entsprechend

.....

1412 Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, Eintrag zu George Washington, S. 285. Weitere Informationen zu diesem Ereignis finden sich im Eintrag zu Ratonhnhaké:ton auf S. 280f.

1413 Darstellungen dieses Zeitraums und dem Zusammenleben von Native Americans und Siedlern finden sich in: Salisbury, Neal: Native People and European Settlers in Eastern North America, 1600-1783, in: Trigger, Bruce G.; Washburn, Wilcomb E. (Hg.): The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas. Volume 1: North America, Part 1 (The Cambridge history of the Native Peoples of the Americas, Cambridge 1996, S. 399–460. Green, Michael D.: The Expansion of European Colonization to the Mississippi Valley, 1780-1880, in: Ebd., S. 461–538.

1414 Vgl.: Bowden, Oliver: Assassin's Creed. Forsaken, London, 2012, S. 379–461. Der Abschnitt des

erscheint Kenway im Spiel vor allem als Manipulator, der versucht einen Bruch zwischen Washington und Ratonhnhaké:ton herbeizuführen um ihn womöglich zum Templer-Orden zu bekehren, indem er die durch die Assassinen geprägte Weltsicht hinterfragt.

Entsprechende Versuche werden jedoch vom Protagonisten durchschaut, der zurecht bemerkt, dass Kenways Verweis auf Washingtons Rolle im Siebenjährigen Krieg nur vorgebracht wird, um ihn zu manipulieren. Zum Ende dieser Szene kommt es zum bereits erwähnten Bruch von Ratonhnhaké:ton mit seinem Vater und Washington, bei dem dieser den beiden beim Gehen mit dem Tod droht, sollten sie ihm folgen oder ihn künftig behindern. Allein durch die einleitende #Cut Scene wird also bereits eine hohe Dramatik erzeugt, die nicht nur den unmittelbar folgenden interaktiven Abschnitt einleitet, sondern die auch die Rahmenhandlung durch die Offenbarung verschiedener Details vorantreibt.

Die Information über den unmittelbar bevorstehenden Angriff auf sein Dorf und eine weitere Eskalation des Konfliktes bestimmt schließlich den interaktiven Teil von „Broken Trust“. Im ersten Teil muss Ratonhnhaké:ton zunächst die Boten Washingtons aufhalten, bevor diese den Angriffsbefehl an die bereits in Dorfnähe stationierten Truppen übermitteln können. Begleitet von schneller Musik reitet Ratonhnhaké:ton hierzu unmittelbar nach Verlassen des Zeltes in hohem Tempo durch den nächtlichen Wald, während im #Interface die Aufgaben eingeblendet werden:

Im ersten von zwei interaktiven Abschnitten werden drei konkrete Aufgaben genannt, von denen jedoch nur die erste für die Wertung des Erfolgs und die Auslösung des nachfolgenden Teils notwendig ist. Die anderen beiden erhöhen den #Schwierigkeitsgrad und damit die Herausforderung für den Spieler. Da sie für eine 100%-Synchronisation erforderlich sind, wird dem Spieler zudem nicht nur eine bestimmte Spielweise auferlegt, sondern auch noch eine Anforderung genannt, wenn er nach einer entsprechend vollständigen Synchronisation strebt. Durch die Notwendigkeit dieser beiden optionalen Anforderungen für die Synchronisation wird daher impliziert, dass die Figur, dessen Erinnerungen Desmond Miles nacherlebt, ebenso handelte. Der Spieler erhält also die Möglichkeit das Verhalten Ratonhnhaké:tons genau nachzuahmen, so dass die Leistung von ihm und seinem Stellvertreter direkt vergleichbar wird.

.....

Buches, der sich mit den Ereignissen von „Broken Trust“ befasst, findet sich mit seiner unmittelbaren Vorgeschichte auf den Seiten 446–454. Die Seitenangaben beziehen sich jeweils auf die englische Originalausgabe des Buches. Der Roman stellt damit eine wichtige Quelle dar, um die Figuren und ihr Handeln im Spiel besser zu verstehen. Neben der Beziehung zwischen Kenway und Ratonhnhaké:ton ist es besonders dessen Beziehung zu Lee und den anderen Templern, die dadurch geprägt ist, dass er über mehrere Jahre nicht in Nordamerika ist, darunter auch in jener Zeit, auf die sich Ratonhnhaké:ton bezieht, wenn er von Lees Verbrechen spricht. Entsprechend ist er unschuldig an dem Angriff auf das Dorf bei dem die Mutter des Protagonisten starb, was jedoch im Spiel nicht näher thematisiert wird – möglicherweise um den sonst entschlossenen, allwissenden Anführer Kenway nicht als führungsschwach erscheinen zu lassen.

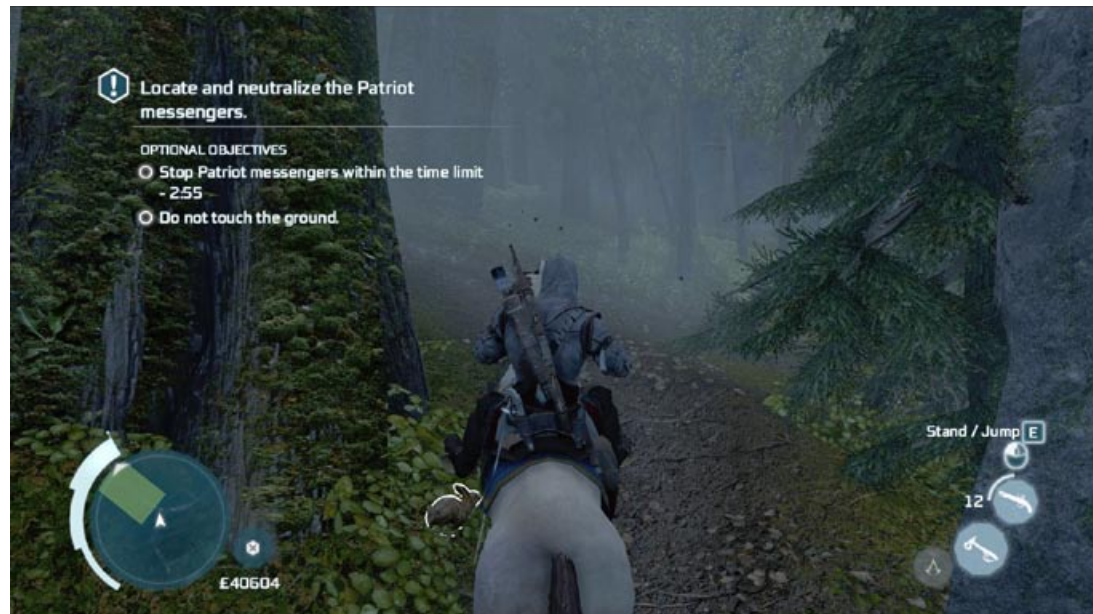


Abb. 7-24: Primäre und optionale Aufgaben des ersten interaktiven Abschnitts von „Broken Trust“.

Die Bewegung von Washingtons Lager zum Dorf bietet neben den genannten Aufgaben zudem weitere Herausforderungen, die besonders zu einer veränderten Zeitwahrnehmung im Rahmen des #Flows beitragen. Da der Ritt nachts erfolgt, ist der Weg auf dem die zu neutralisierenden Boten reiten durch die Dunkelheit schlechter zu erkennen. Der Spieler muss daher nicht nur das Pferd in hohem Tempo reiten und um Hindernisse lenken, sondern auch aufpassen, dass er innerhalb der genannten Zeit alle Zielpersonen erreicht. Mehrere Versuche haben ergeben, dass bei einem zügigen Ritt noch etwa 45 Sekunden von den anfänglichen drei Minuten übrig bleiben. Die Distanz des letzten Boten zum Lager der Soldaten nahe des Dorfes war jedoch bei jedem Versuch gering. Neben der knappen Zeit ist es also auch die Distanz der Boten zu ihrem Zielort, die in das Vorgehen einbezogen werden muss. Die Dunkelheit stellt darüber hinaus auch eine besondere Anforderung an die Steuerung des Spiels. Da Charaktere und Pferde an vielen Objekten, wie Bäumen, Sträuchern oder Felsen aus wohl technischen Gründen hängen bleiben, wenn sie sich zu eng an diesen vorbeibewegen – dies führt zu einem abrupten Anhalten und zu Zeitverlust – muss die Bewegung innerhalb der Spielwelt entsprechend präzise ausgeführt werden. Die Interaktion wird in diesem Zusammenhang also selbst ohne Gegner und zu erfüllende Aufgaben durch Beobachtungen des Spielers, sein Können, seine Eingaben und die Beschaffenheit der Spielwelt bestimmt. Entsprechend führen bereits diese von den gestellten Aufträgen unabhängigen Anforderungen zu einem Gefühl der Kontrolle über den Spielerfolg.

Die Erfüllung der Aufgaben erfordert darüber hinaus die Entscheidung für ein Vorgehen und die Kenntnis des Verhaltens der Boten, die in Gestalt von fünf Soldaten in drei Gruppen auftreten. Da der Spieler diese Zahl zu Beginn nicht kennt, entsteht neben der durch die Dunkelheit erschwerten Wegfindung ein Zustand der Ungewissheit bezüglich der Oppo-

sition auf dem Weg zum Dorf. Die Boten selbst sind durch #Feedback in Form von über den Soldaten schwebenden Symbolen hervorgehoben und bis zum Dorf die einzigen #NPCs entlang des Weges. Einerseits sind sie durch die Symbole zwar im dunklen Wald leichter zu entdecken, andererseits weist die rote Farbe der Symbole die Soldaten als aufmerksam aus, so dass sie sofort angreifen, sobald sie Ratonhnhaké:ton erblicken. Dies stellt beim ersten und letzten Soldaten kein Problem dar, weil diese allein sind, während die verbleibenden Soldaten zu dritt in einer Gruppe unterwegs sind. Wird einer der Soldaten getötet, gleich mit welcher Waffe, so wird dies von seinen Kameraden sofort bemerkt, was zum Angriff auf die bemerkte Bedrohung führt. Neben dem Einsatz von Pistolen versuchen die beiden verbleibenden Soldaten zudem Ratonhnhaké:ton von seinem Pferd herunterzureißen, was durch den Bodenkontakt ein Scheitern bei der zweiten optionalen Aufgabe zur Folge hätte.

Die für die Analyse des Spiels angestrebte 100%-Synchronisation entspricht in diesem Fall daher nicht nur dem Nacherleben der Erinnerungen des Vorfahren von Desmond Miles. Vielmehr wird durch die Nennung der Nebenaufgaben impliziert, dass diese trotz zunächst unbekannter Lösungswege absolvierbar sind. Dies führt damit zu einer Art Wettstreit zwischen Spieler und System, wenn dieser versucht, trotz der genannten Herausforderungen alle Ziele zu erreichen und so sein Können zu beweisen. Die Suche nach Lösungswegen fördert damit das #Flow-Erlebnis, weil die Erledigung optionaler Aufgaben eine besondere Herausforderung darstellt. Um diese zu bewältigen, wird es erforderlich, verschiedene Taktiken für den Erfolg zu erproben und die jeweiligen Folgen zu beobachten. Die hierbei auftretenden #Feedbacks in Form von feinen Nuancen bei der Reaktion der Boten, etwa durch verspätetes Handeln, fallen bisweilen gering aus, so dass sich der Spieler bei der Analyse der Folgen seines Vorgehens stark konzentrieren muss und die Aufmerksamkeit voll auf diesen Spielmoment ausgerichtet wird. Die damit einhergehende Veränderung der Zeitwahrnehmung verdeutlicht damit sehr anschaulich die Ausführungen zum #Flow von Csíkszentmihályi.¹⁴¹⁵ Um die genannten Nuancen bei der Erreichung der 100%-Synchronisation zu vergleichen, werden nun exemplarisch einige der angewandten Taktiken und die Reaktionen der Boten exemplarisch gegenübergestellt:

.....
1415 Siehe die Ausführungen im Methodenteil dieser Arbeit in Kapitel 4.6.

Tab. 7-25: Vergleich verschiedener Taktiken bei der Lösung der drei genannten Aufgaben im ersten interaktiven Abschnitt von „Broken Trust“

Versuch	Ablauf	Folge
1	• Erster Bote mit Pistole erschossen • Ritt zu 3er Gruppe • Zweiter Bote ebenfalls mit Pistole erschossen • Dritter und vierter Bote hören sterbenden Kameraden und greifen an • Während des Nachladens für den weiteren Fernkampf steigt Bote drei ab und reißt Ratonhnhaké:ton vom Pferd, während vierter Bote mit der eigenen Pistole schießt	Gescheitert, da Bodenkontakt.
2	• Erster Bote mit Pfeil und Bogen erschossen, da leiser als Pistole • Zweiter Bote ebenfalls mit Pfeil und Bogen erschossen • Dritter und vierter Bote hören sterbenden Kameraden trotzdem • Pfeile bei aggressiven Gegnern nicht mehr sofort tödlich, daher gleiche Folgen wie bei Versuch 1	Gescheitert, da Bodenkontakt.
3	• Erster Bote mit Pistole erschossen • Zweiter Bote mit versteckter Klinge getötet • Dritter und vierter Bote hören sterbenden Kameraden • Dritter Bote erschossen, da Pistole mit höherem Schadenswert als Pfeile und noch geladen • Vierter Bote schießt auf Ratonhnhaké:tons Pferd, das zu Boden geht.	Gescheitert, da Bodenkontakt.
4	• (...) • Vor schießendem vierter Boten hinter Baum in Deckung reiten, dort nachladen • Vierter Bote mit Pistole erschossen, während dieser nachlädt • Pistole erneut nachgeladen, falls für letzten Boten benötigt • Ritt zu letztem Boten • Bote galoppiert im Gegensatz zu langsamen Kameraden • Bote erreicht Lager der Soldaten	Gescheitert, da nicht alle Boten rechtzeitig gestoppt.
5	• (...) • Schnellerer Ritt hinter letztem Boten her, dabei an Felsen hängen geblieben. Pferd hält an und lässt sich nicht schnell genug vom Hindernis lösen	Gescheitert, da >3:00 Minuten benötigt.
6.	• (...) • Noch effektiveres Vorgehen und genauere Navigation des Weges • Letzten Boten mit Pistole erschossen • Dorf von Ratonhnhaké:ton erreicht	Erfolg, alle Boten gestoppt, Boden nicht berührt und <3:00 Minuten benötigt

Exemplarisch ausgewählte Beispiele für das spielerische Vorgehen bei der Lösung des ersten interaktiven Abschnitts von „Broken Trust“. Identische Punkte wurden nicht erneut aufgeführt.

In der Aufstellung sind mehrere Eigenschaften deutlich erkennbar, die im Rahmen des #Flow-Modells wiederholt genannt werden. Das Gefühl der Kontrolle über das eigene Handeln verleiht den Taten des Nutzers eine unmittelbare Bedeutung für den Spielerfolg, auch wenn ein Abschnitt eine unveränderliche progressive Struktur besitzt. Durch die klare Nennung konkreter Aufgaben werden Ziele definiert, die eine Orientierung dabei bieten wie der unmittelbare Anlass für das Handeln des Protagonisten erreicht werden kann: Der Schutz des Dorfes. Auch das unmittelbare #Feedback auf das Vorgehen des Spielers hilft ihm dabei, das eigene Tun zu bewerten. Aus den Misserfolgen lernt der Spieler somit nicht nur, dass der Erfolg durch sein Handeln bestimmt wird, sondern auch, dass es ihm die gebotenen Mög-

lichkeiten erlauben, unterschiedlich angewandt zu werden, so dass die beschriebenen sechs Versuche mit unterschiedlichen Taktiken möglich werden.¹⁴¹⁶

Müssen die drei genannten Aufgaben, die Boten abfangen, das Zeitlimit einhalten und den Boden nicht berühren, erbracht werden, um die komplette Synchronisation zu erreichen, so fördern die narrativen und ludischen Mittel parallel zu diesen strukturellen Anforderungen des Spielsystems, den Eindruck der Protagonist zu sein. Im Bestreben seinem Dorf zu helfen und Konflikte zwischen Natives und Siedlern zu vermeiden, muss dieser erkennen, dass sein Verbündeter Washington ihn hintergangen hat und nur er in der Lage ist, das drohende Massaker zu verhindern. Auch wenn dies nicht explizit genannt wird, so kann aus ähnlichen Situationen im Spiel geschlossen werden, dass dies dazu beitragen würde, den bereits bestehenden Konflikt zwischen beiden Gruppen weiter zu eskalieren zu lassen.

Treten #Flow-Erlebnisse ein, so verschwimmen im Spiel also einerseits narrative, ludische und historische Inhalte im Ideal zu einem gemeinsamen Konstrukt, innerhalb dessen sich der Spieler bewegt, während Eigenschaften des Mediums andererseits weiterhin immer wieder den metaphorischen Schleier durchbrechen, sobald etwas Unerwartetes passiert. Neben der Entwicklung einer effektiven Vorgehensweise für die Bewältigung der Herausforderungen findet sich dies beispielsweise in der situationsabhängigen Eingabe der richtigen Steuerbefehle. Gerade Versuch fünf zeigt deutlich, wie ein bis dahin erfolgversprechender Versuch daran scheitert, dass das Pferd des Protagonisten beim schnellen Ritt an Objekten hängen bleiben kann und dadurch wertvolle Zeit verloren geht. Geschieht dies, so wird auch das #Flow-Erlebnis unterbrochen, weil die Künstlichkeit der Spielwelt offen hervortritt. Erst im letzten Versuch wird schließlich dieses erste interaktive Teilstück von „Broken Trust“ beendet und der nachfolgende durch eine #Cut Scene eingeleitet.

Inhaltlich anknüpfend an die #Cut Scene zu Beginn des Abschnitts und an verschiedene frühere im Spielverlauf, bei der Ratonhnhaké:ton sein Dorf besuchte, werden nun die von Washington bereits angedeuteten Entwicklungen aus der Perspektive der Native Americans präsentiert. Befahl Washington eine Strafaktion, weil diese für die Briten gegen die Kontinentalarmee kämpften, so erfährt der Spieler nun, was sich während Ratonhnhaké:tons Tätigkeit als Assassine in seinem Dorf zugetragen hatte und wie sich die Rolle der Natives von den Hoffnungen des Protagonisten entfernte. Zunächst zeigen sich deutliche Parallelen in den Handlungsmotiven auf: Der Schutz des Dorfes vor der Expansion der Siedler, die Landraub betreiben und damit die Kultur und die Lebensgrundlage der Natives gefährden.

Jedoch fehlt den Dorfbewohnern das Wissen, welches der Spieler über seinen Stellvertreter Ratonhnhaké:ton bis zu diesem Punkt im Spiel erlangt hat. Durch die Zusammenarbeit mit Charles Lee, seinem Erzfeind seit Kindestagen, erscheinen die Natives als instrumentalisierte

.....
1416 Vgl.: Kapitel 4.6.

und manipulierbare Gruppe, die nicht in der Lage sind, die Intrigen von Lee und anderen Templern sowie die politischen Manöver der Briten und Kolonisten zu durchschauen. Neben den übergeordneten Entwicklungen trägt somit auch dieser Moment dazu bei Lee, als Intriganten darzustellen, der im Auftrag der Templer versucht den Einfluss Washingtons zu brechen, indem er dessen Arbeit sabotiert, um ihn als schwachen Anführer darzustellen, um ihn schließlich abzulösen. Zu diesem Zweck verhandelt er mit Ratonhnhaké:tons Stamm und überzeugt diesen davon, für die Briten statt für die von ihm als Offizier unterstützte Kontinentalarmee zu kämpfen und damit einen Keil zwischen den Protagonisten, dessen Stamm und Washington zu treiben. Werden diese Intrigen im Spielverlauf schrittweise aufgedeckt, so zeigt die #Cut Scene lediglich die Perspektive von Ratonhnhaké:tons Stamm durch einen Dialog zwischen ihm und der Clanmutter Oiá:ner:

- Oiá:ner:** „Ratonhnhaké:ton! You have returned! But why? I thought you would be with that other man.
- Ratonhnhaké:ton:** What other man?
- Oiá:ner:** Boiling Water. The one called Charles Lee. He took Kanen'tó:kon and a few others with him.
- Ratonhnhaké:ton:** What? Where have they gone?
- Oiá:ner:** To push back those who would take our land.
- Ratonhnhaké:ton:** No. This is wrong...
- Oiá:ner:** Why are you troubled? Is this not what you wanted? For us to take a stand?¹⁴¹⁷

Dieser kurze Dialog erzeugt im Rahmen des #Flows ein Gefühl der Machtlosigkeit, da hier deutlich wird, dass die Bemühungen Ratonhnhaké:tons, die Zukunft seines Dorfes zu sichern, offenbar fehlgeschlagen sind. Trotz vieler Erfolge im Spielverlauf im Kampf gegen die Templer konnte der übergeordnete historische Konflikt zwischen Großbritannien, Frankreich und den Siedlern nicht entscheidend zu Gunsten seines Volkes beeinflusst werden. Von den Konflikten mit den Templern ist es besonders jene Feindseligkeit zwischen Ratonhnhaké:ton und Lee, welche die Entwicklungen prägt. Letzterer macht ihn für zahlreiche Misserfolge der Templer, den Schutz Washingtons vor Mordanschlägen und seine eigene Diskreditierung verantwortlich sowie im späteren Verlauf für den Tod des eigenen Mentors Haytham Kenway.¹⁴¹⁸ Als Auflösung dieses Teils der Handlung wird hier die Erkenntnis präsentiert, dass die Macht der Templer durch Ratonhnhaké:ton in den entstehenden USA zwar gebrochen wird, aber seine Unterstützung Washingtons und der Siedler gleichzeitig zu großen unbeabsichtigten Konsequenzen für die Natives führt. Die von Ratonhnhaké:ton angestrebte Vermittlerrolle

.....
¹⁴¹⁷ Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen beiden Akteuren anhand der Untertitel, da beide in der Sprache der Mohawk miteinander sprechen. Der genannte Stammesname von Charles Lee, Boiling Water, deutet möglicherweise sein auch im Spiel mehrfach aufbrausendes Temperament an.

¹⁴¹⁸ Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, Eintrag zu Charles Lee, S. 301f.

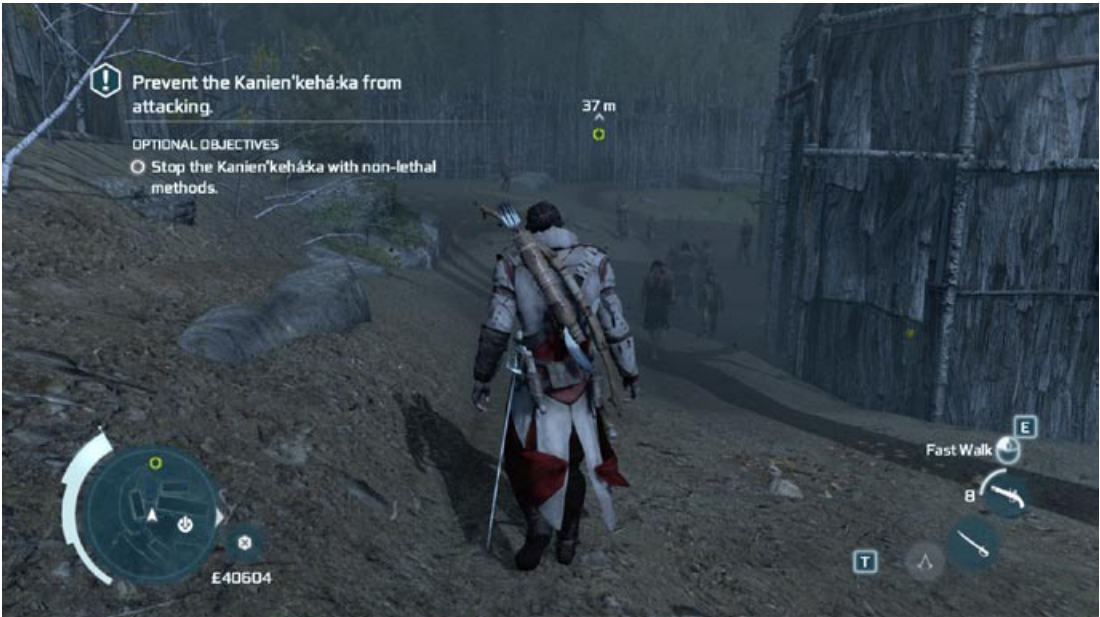


Abb. 7-26: Primäre und optionale Aufgaben des zweiten interaktiven Abschnitts von „Broken Trust“.

zwischen den Akteuren und damit auch die vom Spieler erlebte Perspektive auf den Konflikt scheitert, während die Siedler ihre Unabhängigkeit erlangen.

Der zweite und letzte interaktive Abschnitt von „Broken Trust“ kann daher vor diesem Hintergrund als ein letzter verzweifelter Versuch des Protagonisten verstanden werden, das bereits angedeutete Blutbad zwischen Soldaten der Kontinentalarmee und Ratonhnhaké:tons Stammesangehörigen zu verhindern. Entsprechend dieser Beziehung werden daher zwei neue Ziele präsentiert. Statt der Boten müssen nun sechs Natives davon abgehalten werden, Kolonialsoldaten aus dem Hinterhalt anzugreifen. Auch hier differenziert das optionale Ziel das Verhalten des Protagonisten erneut, indem es, bedingt durch die zuvor genannte Beziehung, ein nicht tödliches Aufhalten der Zielpersonen fordert. Im Gegensatz zu dem taktischen Vorgehen bei den Boten reicht es damit nun aus, sich von hinten an die Zielpersonen heranzuschleichen und diese mit einem low profile-Angriff bewusstlos zu machen.

Anders als es die Aufgabenstellung zunächst vermuten lässt, findet sich noch eine siebte Zielperson, die ebenfalls aufgehalten werden muss, was jedoch ohne Einwirken des Spielers in einer letzten #Cut Scene erfolgt, die im Anschluss an die absolvierte Aufgabe startet, sobald sich der Protagonist diesem ausreichend genähert hat. Hier ist es der von der Clanmutter bereits genannte Kanen'tó:kon, den der Protagonist einst im #Tutorial Jagdtechniken lehrte, mit dem es nun zu einem Kampf kommt, in dem dieser Ratonhnhaké:ton beschuldigt, sein Volk verraten zu haben:

- Kanen'tó:kon:** „Ratonhnhaké:ton. Come to kill me yourself?
- Ratonhnhaké:ton:** What?!
- Kanen'tó:kon:** Charles Lee told me everything. The Patriots seek to destroy us. And you would aid them.

- Ratonhnhaké:ton:** That man is a liar!
- Kanen'tó:kon:** He said you had been corrupted. That you would try to deceive. But here they [Anm. Soldaten der Kontinentalarmee] are on our doorstep. What do you say to that?
- Ratonhnhaké:ton:** It is a mistake!
- Kanen'tó:kon:** The only mistake was trusting you would help to keep us safe. They have seduced you. And you are turned against your own kind. (...)
- (Kanen'tó:kon greift Ratonhnhaké:ton an, der ihn in Notwehr tötet)
- Kanen'tó:kon:** My passing wins you nothing, Ratonhnhaké:ton. Charles Lee rides for Monmouth to reveal the Patriots' plans. The Loyalists will destroy them. The revolution will be ended. The Crown victorious. Our people...safe.“ (er stirbt)
- Ratonhnhaké:ton:** It seems our people will never be safe. You are resting now my friend.“

In dieser #Cut Scene besteht lediglich ein einziger interaktiver Moment in Form eines #Quick-Time-Events, so dass die Entscheidung Ratonhnhaké:tons seinen Freund zu töten, nicht in den Händen des Spielers liegt und damit das allgemeine Gefühl der Kontrolle über die eintretenden Entwicklungen in dieser Szene unterbrochen wird. Es erscheint zunächst widersinnig, dass Ratonhnhaké:ton ohne Aufwand in der Lage ist sich an jeden der sechs anderen Natives unbemerkt heranzuschleichen und diesen zu betäuben, während dies ausgerechnet, bei seinem Jugendfreund nicht möglich ist. Durch den auferlegten Zwang diesen in Notwehr zu töten, setzt das Spiel nicht nur das Eintreten eines narrativen Ereignisses durch, sondern es führt außerdem einen tragischen Moment herbei, der sich deutlich von sonst üblichen unterscheidet.

Durch das notwendige Drücken der Leertaste beim #Quick-Time-Event muss der Spieler einem engen Freund des Protagonisten eine tödliche Wunde beibringen. Diese Art der Verletzung mit der versteckten Klinge ist in der gesamten Reihe durchweg üblich und stellt das Markenzeichen der Assassinen dar. Anders als bei Attentatszielen, deren Tötung zuvor stets narrativ begründet wird, symbolisiert die Notwehr-Situation am Ende des Streits zwischen beiden Charakteren hier stattdessen die bereits zuvor im Spiel und speziell in „Broken Trust“ behandelte Instrumentalisierung der Native Americans im Konflikt.

Durch die Ergänzung der fiktionalen Geschichte um Assassinen und Templer sind es hier entsprechend zwei Geheimorganisationen, die zusätzlich zu den historischen Akteuren versuchen, den Verlauf des Unabhängigkeitskrieges und seine Vorgeschichte zu beeinflussen. Jenseits von Charakteren, die durch Aussagen und Handlungen als fanatisch präsentiert werden, zu nennen wären etwa Charles Lee, Thomas Hickey und Edward Braddock, sind die meisten der über die verschiedenen Charaktere präsentierten Positionen im Konflikt weitge-

hend ambivalent. Ihre Motive lassen sich nicht klar bestimmen, so dass einzelne neue Details ausreichen können, um die vermeintlich bekannten Positionen in einem anderen Kontext erscheinen zu lassen. Dies hat zur Folge, dass sie einen größeren Interpretationsspielraum erlauben. Aus dem Grund bilden die nachfolgenden Überlegungen die individuelle Wahrnehmung des Autors ab.

Offenbarungen, wie die ohne Wissen von Ratonhnhaké:ton angeordnete Strafaktion durch Washington, der lange als Freund der Natives präsentiert wurde, können zur Folge haben, dass sich Motive nicht auf ein schwarz-weiß Schema reduzieren lassen und dadurch die eigene Rolle in der Erzählung neu bewertet wird, auch wenn die auszuführenden Handlungen oft unabänderlich vorgegeben sind. Geschieht dies, so erfolgt eine Vertiefung einfacher #Flow-Erlebnisse. Statt klaren Aufgabenstrukturen entlang der Spieler agieren und die mit zunehmendem Spielverlauf schwieriger werden und sich damit dem verbesserten Können anpassen, sind es hier Informationen, die vermeintlich bekannte Zusammenhänge in Zweifel ziehen und die damit zu einer Auseinandersetzung mit Entwicklungen im Spiel auffordern.

Ein besonders prägnantes Beispiel hierfür ist „Broken Trust“, in dem als Höhepunkt nicht nur der finale tragische Kampf zwischen zwei Freunden stattfindet, sondern auch eine Auflösung von im bisherigen Spielverlauf nur angedeuteten Entwicklungen erfolgt. Das im Gespräch mit der Clanmutter entstehende Gefühl der Machtlosigkeit am Schicksal von Ratonhnhaké:tons Stamm verstärkt sich in der Auseinandersetzung mit Kanen'tó:kon nochmals. Über die Reaktion Ratonhnhaké:tons auf die Anschuldigungen wird dem Spieler vor Augen geführt, dass die Motive seines Stellvertreters, die er durch die Übernahme seiner Perspektive im Rahmen der Spielzeit einnimmt, in einem zentralen Punkt unerfüllbar sind. Dieser Kontrollverlust und der Verzicht auf ein Happy End, in dem der Spieler letztlich doch alles zum Guten wendet, können gleichzeitig als Bezug auf die Beziehung der Native Americans mit den Siedlern und den späteren Einwohnern der USA und ihrem Schicksal verstanden werden. Insbesondere Ratonhnhaké:tons vorletzter Satz kann dahingehend interpretiert werden.

Diese Schlusszene von „Broken Trust“ zwischen zwei Freunden stellt gleichzeitig die letzte Zusammenkunft Ratonhnhaké:tons mit Angehörigen seines Stammes oder anderer Natives im Rahmen des Plots dar. Zwar ist es weiterhin möglich das Dorf zu besuchen, jedoch findet hierbei außer einigen allgemeinen und sich wiederholenden Sätzen keine neue Interaktion mehr statt. Damit kann „Broken Trust“ folglich nicht nur als Verbindung mehrerer Erzählstränge angesehen werden, sondern auch als Abschluss der Auseinandersetzung mit den Natives und der narrativen wie ludischen Hinwendung zum Unabhängigkeitskrieg. Dies erfolgt bereits im transkribierten Dialog, als Kanen'tó:kon die Pläne von Lee nennt, weshalb es nicht überrascht, dass die Schlacht von Monmouth die nächste Erinnerung darstellt.

Das Schicksal von Ratonhnhaké:tons Dorf und seines Volkes wird schließlich ein letztes Mal im Epilog des Spiels aufgegriffen, wo dieser 1784¹⁴¹⁹ in das Dorf zurückkehrt und es verlassen vorfindet. Lediglich ein einziger namenloser Trapper wird an einem Lagerfeuer inmitten des Dorfes angetroffen, der als Erzähler die jüngsten Ereignisse einordnet, die bereits am Ende von „Broken Trust“ angedeutet worden sind, welches etwa fünf Jahre zuvor stattfand. Diese Szene findet damit nach dem Frieden von Paris von 1783 statt, bei dem die Vereinigten Staaten anerkannt und auch das Schicksal der Native Americans über die Grenzziehung mit entschieden wurde.¹⁴²⁰

Ratonhnhaké:ton: „Where is everyone?
Trapper: Gone west. Been a while since they left. Seems some fella from New York was granted the land by congress.
Ratonhnhaké:ton: What?
Trapper: Seen it happen more and more. Government says they don't take land that's already owned, but...
Ratonhnhaké:ton: How could this have happened?
Trapper: We're on our own now. No more merry English parts and labor, which means we gotta do it ourselves. Gotta pay for it, too. Selling land is quick and easy, not quite so nasty as taxes. And since some say they're what started the whole war, ain't no rush to bring 'em back. Clever men these new leaders of ours. They know not to push just yet. Too soon for taxes. Too...British.“¹⁴²¹

Auch dieser Dialog kann als Teil des #Flows betrachtet werden, da er die Erzählung der Spiel-Vergangenheit abschließt, auch wenn es im Anschluss an diese weiterhin möglich bleibt, in der virtuellen Welt zu agieren und noch offene Nebenaufgaben zu erledigen. In den Elementen #Feedback und #Immersion ihres GameFlow-Modells nennen SWEETSER, JOHNSON, WYETH und OZDOWSKA ausdrücklich verschiedene Formen der Rückmeldungen, die es dem Spieler ermöglichen, sein Handeln zu bewerten. Hierbei wird auch die Narration eines Spiels genannt, die dazu dienen solle „to tell an entertaining, involving, and memorable story and progressively add depth[.] The Player should become attached to the game world, characters, and story[.]“ Auch solle ein Spiel „additional background information for the races and story through manuals or other sources“¹⁴²² bieten. Zwar liegt die individuelle Bewertung darüber, ob Erzählung und Setting gefallen oder nicht, in der Wahrnehmung des Nutzers, jedoch

1419 Der genaue Zeitpunkt ist mangels Einblendung nicht klar ermittelbar. Ein Hinweis ist der im Spiel gezeigte und auch so bezeichnete Evacuation Day vom 25.11.1783, der den Epilog einleitet. Die genannte Szene mit dem Trapper findet jedoch in einer Zeit statt, die durch das Aussehen der Bäume und einigen im Hintergrund stehenden Maispflanzen wohl im Sommer oder Herbst stattfindet, so dass eine zeitliche Nähe zum Evacuation Day ausscheidet.

1420 Vgl.: Green: The Expansion of European Colonization, S. 462–469.

1421 Zitat in: Gespräch im Epilog von Assassin's Creed III beim Besuch des ehemaligen Dorfes von Ratonhnhaké:ton, nachdem mit Charles Lee der letzte Templer getötet wurde und der Unabhängigkeitskrieg im Spiel mit dem Abzug der Briten symbolisch endete.

1422 Zitate in: Sweetser, et al: GameFlow Heuristics, o. S.

konnte an „Broken Trust“ exemplarisch gezeigt werden, dass sich im Fallbeispiel Entwicklungen finden, die tiefgreifende Konsequenzen für den Protagonisten und seine Beziehung zu seinem Volk und seinen Verbündeten haben. Die Hintergrundinformationen finden sich durch narrative Mittel parallel zum Gameplay, die Datenbank innerhalb des Spiels und verschiedenen externen Quellen, wie dem begleitenden Roman *Forsaken*, der *Encyclopedia* oder auch dem von Nutzern erstellten Wiki. Sie erlauben es damit bereits Bekanntes in einem größeren Sinnzusammenhang zu stellen und damit umfassender einzuordnen.

Indem die Narration insbesondere über #Cut Scenes und Dialoge zwischen Charakteren vorangetrieben wird, werden dem Spieler nicht nur Beziehungen zwischen verschiedenen Akteuren und Gruppen präsentiert, sondern er wird zudem durch die Übernahme einer Rolle in der Erzählung unmittelbar einbezogen. Diese Involvierung wird durch die nahtlos eingefügten interaktiven Elemente weiter verstärkt, so dass trotz der vorgegebenen weitgehend progressiven Erzählung der Eindruck entsteht, diese aktiv vorantreiben zu können. Mit der Beispielszene wurde versucht dies näher zu erläutern, indem besonders auf die Rolle der Native Americans und ihre Beziehungen zu anderen Akteuren im Konflikt eingegangen wird. Die Ureinwohner der Region werden lange als weitgehend friedlich charakterisiert, jedoch wird ebenso erklärt, dass ihr Verhältnis zu den Siedlern und Briten einem steten Wandel unterworfen ist. Dies wird im Spiel vor allem durch die Fragen nach Landbesitz und Sicherheit deutlich gemacht, die auch das Handeln des Protagonisten Ratonhnhaké:ton und damit auch Perspektive des Spielers auf die zu bewältigenden Aufgaben stark prägen. Durch dessen aktive Teilhabe am Konflikt zwischen Briten und Kolonisten versucht er seinem Volk zu helfen, ist jedoch ultimativ machtlos an dessen Schicksal und wird durch die Einflussnahme von Lee sogar zu einem Ausgestoßenen in den Augen einiger Angehöriger seines Stammes. Zusätzlich zum Spielgeschehen werden diese Ereignisse zudem spielintern über die aufrufbare Datenbank ergänzt, in der sowohl die Ereignisse, als auch das Handeln der anzutreffende Persönlichkeiten über die Nennung von Hintergrundinformationen meist weiter ergänzt werden.

Diese Form der Vertiefung steht außerhalb der für die #Flow-Erlebnisse exemplarisch untersuchten Szene, trägt jedoch dennoch zu ihr bei, wenn der Spieler diese Zusatzinformationen liest – was für die umfangreiche Analyse im Rahmen dieser Arbeit geschehen ist. Durch die Position dieser Quelle für Kontext außerhalb des unmittelbaren Gameplays steht sie auch außerhalb der unmittelbaren Erzählung im Spiel. Liest der Nutzer die Datenbankeinträge, die zu den verschiedenen Abschnitten des Spiels freigeschaltet bzw. aktualisiert werden, so erhält er wichtige Zusatzinformationen, die es ihm ermöglichen, das Gezeigte nicht nur besser zu verstehen, sondern darüber hinaus auch in seinem übergeordneten Kontext zu bewerten. Dagegen gibt es überraschenderweise keinen Eintrag in der Datenbank zu Ratonhnhaké:ton, während jener zu Haytham Kenway nicht um Inhalte ergänzt wird, die in späteren Spielverlauf

unter seiner Beteiligung stattfinden. So bleiben für Ergänzungen zu den beiden Protagonisten, abgesehen von Notizen zum Spielverlauf, wesentlich die *Encyclopedia* und der begleitende Roman als offizielle Sekundärquelle, wenn Inhalte gezielt nachgeschlagen werden sollen.

Dagegen findet sich in der Datenbank ein Eintrag zum zentralen Ereignis von „Broken Trust“, der Strafexpedition gegen die Native Americans. Wird dieses historisch wie auch in der Datenbank als Sullivan-Expedition bezeichnete Ereignis zwar über die Perspektive auf Ratonhnhaké:ton und das drohende Leid an seinem Dorf fokussiert, werden Ablauf und Folgen der Expedition im dazugehörigen Datenbankeintrag entsprechend vertieft, wodurch der Spieler näheres zu Gründen erfährt, die George Washington nur kurz erwähnte. Dort heißt es unter anderem:

„The Sullivan Expedition was Washington’s response to several raids by British and Iroquois groups along the northern frontier. (...) Sullivan complied, burning 40 Iroquois villages, and destroying an estimated 160,000 bushels of corn. His troops also answered previous atrocities with their own – scalping bodies, and burning people alive in cabins. In the end, the Sullivan Expedition failed to stop raids in the area – those continued throughout the revolution, as each side sought to get revenge for the violence of the other. The repeated attacks on both sides eventually laid waste to the entire Kanien:keh Territory (also known as Mohawk Valley) and the land around it.“¹⁴²³

Das Interessante an diesen und vergleichbaren Einträgen ist die Tatsache, dass die Ereignisse und die handelnden Akteure kaum geschönt dargestellt werden und der Spieler somit eine vergleichsweise differenzierte Sicht auf das Ereignis und seine übergeordnete Bedeutung im Spiel erhält, die weitgehend mit den Ausführungen von GREEN deckt.¹⁴²⁴ Dies geht bisweilen sogar so weit, dass auch namhafte Persönlichkeiten wie Washington sehr kritisch dargestellt werden. Ein möglicher Grund hierfür könnte in der Nationalität des französischen #Publishers Ubisoft und des kanadischen #Entwicklerstudios Ubisoft Montreal gesehen werden, die nicht unmittelbar Teil der US-amerikanischen Erinnerungskultur sind. Zwar sind die USA durch das Setting von *Assassin's Creed III* sicherlich ein wichtiger Absatzmarkt, gleichwohl wird zu Beginn aller Fallbeispiele eine neutrale Darstellung der Vergangenheit beansprucht: „This work of fiction was designed, developed and published by a multicultural team of various religious faiths and believes.“¹⁴²⁵ So heißt es über die Sullivan Expedition weiter:

„Possibly because of the Sullivan Expedition, George Washington became known among the Iroquois as the ‚Town Destroyer‘. Although, the origin of the nickname is historically contested – he might have already earned it destroying towns during the French and Indian war. Now there’s the mark of a great statesman – it’s hard to tell when he got

.....

1423 Zitat in: Datenbankeintrag zur Sullivan Expedition in Assassin's Creed III.

1424 Unterschiede in den Darstellungen bestehen wesentlich in der umfassenderen Darstellung bei Green, der darauf hinweist, dass General Sullivan nicht alle Dörfer der Native Americans in der Region zerstörte, sondern jene verschonte, welche die Amerikaner unterstützten. Gleichwohl war dies nur eine kleine Minderheit, so dass zahlreiche Angehörige der Cherokee- und Irokesen-Nationen zu Vertriebenen wurden. Vgl.: Green: The Expansion of European Colonization, S. 463f.

1425 Zitat in: Einblendung zu Spielbeginn in allen Fallbeispielen.

a reputation for scorched earth policies, because he did it so much.“¹⁴²⁶

Entsprechende Sätze mit einem sarkastischen Unterton finden sich in zahlreichen Datenbankeinträgen der Reihe wieder und dehnen die #Flow-Erlebnisse der jeweiligen Szene durch narrative Kohärenz bis in die Spiel-Gegenwart aus. Hier ist es der fiktive britische Historiker Shaun Hastings, der mit Desmond Miles und Rebecca Crane, das zentrale Trio der modernen Assassinen der Spiel-Gegenwart bildet. Als Autor vieler der Datenbankeinträge kommentiert er zudem auch außerhalb des Animus regelmäßig das Gezeigte sowie wenn er direkt angesprochen wird. Dies kann als Auflockerung der Präsentation der Geschichtsthemen verstanden werden, jedoch ergänzt Hastings vielfach durch seine britische Herkunft auch eine Sichtweise auf den Unabhängigkeitskrieg, die im Spiel durch die Perspektivierung auf Kolonisten und Native Americans nur gering präsent ist: die Britische. Auch untermauern diese kritischeren Töne zur Rahmenhandlung das in den Fallbeispielen, sowie in Historienspielen insgesamt, oft implizierte Nacherleben einer Geschichte „wie sie wirklich war.“¹⁴²⁷

Neben der Einordnung der bereits genannten Ereignisse wird über die Datenbank auch Ratonhnhaké:tons Jugendfreund Kanen'tó:kons aufgeführt, wenn auch nur sehr knapp. Dessen Motive lassen sich allein über seine Aussagen im finalen Kampf mit Ratonhnhaké:tons nur erahnen. Dienen seine letzten Worte in der letzten #Cut Scene vor allem dazu, die folgende Schlacht von Monmouth narrativ einzuleiten, so liefert der zu ihm gehörige Datenbankeintrag zumindest einen oberflächlichen Einblick in die radikal gewandelte Einstellung gegenüber seinem Jugendfreund. Dort heißt es:

„[A]fter Connor left to become an Assassin he and his old friend drifted apart (...) and they formed rather different views of how their village should participate in the war. While Kanen'tó:kon originally supported Connor's idea that the village stay neutral, after seeing the protection offered to other Nations by both British and French, he began to reconsider. Eventually he argued for the village's joining the war – generally on the side of the British, the allies of many other Kanien'kehá:ka.“¹⁴²⁸

Gemein ist vielen der während des Spiels präsentierten Perspektiven, dass sie zwar einerseits breite Einblicke in das historische Setting bieten, aber oft nur Momentaufnahmen bleiben. Werden die Ziele von Assassinen und Templern durch Protagonisten auf beiden Seiten beson-

.....

1426 Zitat in: Datenbankeintrag zu George Washington in Assassin's Creed III. Neben diesem Eintrag finden sich weitere kritische Anmerkungen im DateEintrag zu Washingtons Karriere, wo es unter anderem heißt: „(...) he wasn't a military genius and he knew it. (Though I'm sure it hurts your American [Anm. Adressat ist Desmond Miles sowie US-amerikanische Spieler] pride to hear me say that he wasn't perfect.) Washington had several narrow misses where the army could have easily been obliterated (...) he then made the disastrous move of fortifying New York – a city he couldn't defend without a navy he didn't have (...). Oh, am I ending on a low note? Sorry, I'm here to teach you history, not soothe your sense of national pride.“

1427 Siehe hierzu die Ausführungen zum Geschichtsverständnis der Reihe im Kapitel 7. und 7.2.2. sowie die Formen des Umgang mit Geschichtsthemen in Historienspielen in Kapitel 3.1. und 3.2.

1428 Zitat in: Datenbankeintrag zu Kanen'tó:kon. Connor ist der englische Name, den ihm sein Mentor Achilles gibt, da er Schwierigkeiten hatte den Geburtsnamen auszusprechen. Siehe hier die Gespräche zwischen beiden in den Erinnerungen 5.1. und 5.2.

ders intensiv diskutiert, so fällt der Umfang bei anderen Akteursgruppen deutlich ab. So werden die Ziele der Kontinentalarmee im Krieg wesentlich durch Washington und Marquis de La Fayette präsentiert, während Samuel Adams, Paul Revere und William Molineux in der Vorkriegszeit Motive für die Unabhängigkeit von Großbritannien nennen, später jedoch nicht mehr präsent sind.¹⁴²⁹ Die Perspektive der Native Americans bleibt, trotz der Herkunft von Ratonhnhaké:ton und seinen wiederholt formulierten Hoffnungen für sein Volk, vor allem auf Aussagen der Clan-Mutter Oiá:ner beschränkt. Dadurch kommt der Datenbank und ihren die Narration ergänzenden Einträgen eine wichtige Bedeutung dabei zu, historische Kontexte zu ergänzen und zum #Flow beizutragen.

Indem etwa erklärt wird, was ein Kamerad von Ratonhnhaké:ton in dessen Abwesenheit tat, wird nicht nur eine erzählerische Leerstelle gefüllt. Der beim letzten Besuch des Protagonisten noch bestehende Wunsch nach Neutralität im Konflikt wurde durch Einflussnahme von außen und interne Diskussionen im Stamm durch eine aktive Rolle im Konflikt ersetzt. Da der Spieler bereits weiß, dass die von einigen Stämmen unterstützten Briten den Konflikt verlieren werden, weil die Unabhängigkeit der Kolonien nicht verhindert wird, verstärken diese Einträge ebenfalls das eingangs geschilderte Gefühl der Machtlosigkeit: Ratonhnhaké:ton strebte den Schutz seines Dorfes an, war jedoch durch seine Tätigkeit als Assassine abgelenkt und nicht in der Lage den Stimmungswechsel in seiner Heimat zu erkennen.

Wie die Ausführungen zu #Flow-Erlebnissen in der Beispielszene „Broken Trust“ gezeigt haben, wird der Eindruck ein aktiver Teil der Spielwelt zu sein und durch das Handeln den Verlauf der Erzählung zu prägen von einer Vielzahl an Elementen beeinflusst. Die im Methodenteil behandelten Heuristiken des GameFlow-Modells von SWEETSER, JOHNSON, WYETH und OZDOWSKA ermöglichten es auch im Fall der Beispielszene aufzuzeigen, wie sich konkrete Faktoren der #Immersion auswirken. Hierbei konnten insbesondere die Wechselwirkungen zwischen ludischen und narrativen Elementen sowie die Perspektive des Spielers als zentral aufgezeigt werden. Daneben konnten zudem durch die Einbeziehung der historischen Aspekte des übergeordnet behandelten Konfliktes weitere mögliche Faktoren identifiziert werden, auf welche die Autoren nicht gesondert eingehen. Die durch den Animus implizierte präzise Wiedergabe von historischen Entwicklungen tritt in der untersuchten Szene aus *Assassin's Creed III* besonders hervor.

Indem mit der Sullivan Expedition ein kleiner Ausschnitt der nordamerikanischen Geschichte präsentiert wird, der wiederum Teil des Unabhängigkeitskrieges ist und bei dem verschiedene historische Akteure einbezogen werden, liegt eine vielschichtige historische Verortung vor. Mit dieser ist die fiktive Erzählung um Assassinen und Templer eng verwo-

.....
1429 Im Fall von Molineux erscheint dies durch seinen Tod 1774 noch verständlich, doch Revere und Adams lebten noch bis 1818 bzw. 1803.

ben, so dass sich der Spieler über seinen Stellvertreter bereits auf der narrativen Analyseebene als Teil des Konfliktes begreifen kann. Durch die Einbeziehung zahlreicher ludischer Elemente, darunter konkrete zu erfüllende Ziele, #Feedbacks und die Erprobung verschiedener Lösungswege entsteht auch auf der ludischen Ebene der Eindruck, dass es der Spieler ist, der versucht ein Massaker an einem Dorf zu verhindern und die Ereignisse durch sein Handeln beeinflusst.

Die in diesem Kapitel analysierten Wechselwirkungen zwischen unzähligen und in diesem Zwischenfazit nur knapp umrissenen Elemente haben eindrucksvoll gezeigt, wie die Eigenschaften des Systems in den Hintergrund treten und #Flow-Erlebnisse möglich werden können. Statt nach Eingaben abstrakte Zustände abzufragen, wird der Spieler zu einem Angehörigen der Mohawk-Indianer, mit dem er zum Zeitpunkt der ausgewählten Szene bereits fast 30 Jahre¹⁴³⁰ Abenteuer im Raum New York und Bosten erlebt und gegen Unrecht gekämpft hat. Dadurch kennt er dessen Persönlichkeit und Erlebnisse entsprechend gut und weiß zudem um die von ihm verfolgten Ziele, die im Gegensatz zu anderen Assassinen der Spielreihe nicht in erster Linie niht im Kampf gegen die Templer, sondern im Schutz seines Dorfes liegen. Durch die Bedrohung von diesem durch die Befehle Washingtons kann der Spieler daher Parallelen zu einem früheren Angriff auf sein Dorf ziehen, bei dem Ratonhnhaké:tons Mutter starb. Neben den unmittelbaren unter Zeitdruck zu erledigenden Handlungsanforderungen sind es also zusätzlich die vorangegangene Spielzeit, ergänzende Datenbankeinträge und die genannte Sekundärliteratur, die #Flow-Erlebnisse prägen. Sie kontextualisieren die Ereignisse über die unmittelbare Erinnerung hinaus und verstärken somit den Eindruck als Native American rasant unterwegs zu sein, um ein Verbrechen an seinem Dorf zu verhindern.

7.5. Säule 3: Narrative Übersetzung von Geschichte

In der Anwendung der zweiten Methodensäule auf das Fallbeispiel *Assassin's Creed* konnte bereits aufgezeigt werden, dass ludische und narrative Elemente im Rahmen der Nutzung kaum voneinander zu trennen sind. Aus diesem Grund wurden bereits eine Reihe von narrativen Kontexten für Entwicklungen thematisiert, als Analysen der inneren Logiken, #Feedbacks, Strukturen und vieler weiterer ludischer Elemente vorgenommen worden sind. Diese Vorgehensweise wird mit der folgenden Hinwendung auf die narrativen Elemente auch in diesem Kapitel fortgesetzt, da sie als wichtig erachtet wird, um bestehende Entwicklungen innerhalb der Spiele nicht künstlich aufbrechen und getrennt voneinander untersuchen zu müssen. Während dies sicherlich möglich ist, erscheint diese Vorgehensweise als sehr riskant,

.....
1430 Ratonhnhaké:ton wurde 1756 geboren, der erste Abschnitt mit ihm als Protagonisten beginnt jedoch erst 1760. „Broken Trust“ findet dagegen 1778 statt.

weil hierbei die latente Gefahr besteht, dass Kontexte verloren gehen und Ausführungen so ihre Nähe zu den in dieser Arbeit analysierten Spielinhalten verlieren könnten. Zum Einstieg wird daher ein Überblick zu der chronologischen Beziehung der verschiedenen Erzählstränge gegeben.

Der Aufbau und die Verbindung von ihnen unterscheidet sich durch die Präsenz mehrerer zeitlichen Ebenen deutlich von der anderer Historienspiele. Ist es dort meist lediglich eine Zeit, in der die Handlung verortet ist, so etwa bei einem nachgestellten konkreten Ereignis oder der Möglichkeit, ab einer bestimmten Zeit kontrafaktisch aktiv zu sein, so sind es bei *Assassin's Creed* je Spiel mindestens drei Zeitebenen. Die entfernteste Ebene der Ersten Zivilisation stellt eine Vorgeschichte dar. Anders als die nachfolgenden kann sie nicht unmittelbar erlebt werden, sondern existiert lediglich im Rahmen der Erzählung ihrer Vertreter. Gleichwohl ist sie eng mit den beiden nachfolgenden verbunden, weil die damaligen Ereignisse weitreichende Einflüsse haben und das Handeln der Protagonisten, ihrer Verbündeten sowie ihrer Widersacher maßgeblich prägen. In jener Frühgeschichte sei der Mensch lediglich eine Sklavenrasse jener mächtigen Wesen gewesen und wurde mithilfe mächtiger Artefakte beherrscht, den Pieces of Eden.¹⁴³¹ Diese sind auf allen Zeitebenen präsent und stellen damit den ersten der drei zentralen Eckpfeiler des *Assassin's Creed*-Universums dar.

Die zweite Zeitebene beansprucht den Hauptteil der Spielzeit. Bei den durch den Animus nacherlebten Vergangenheiten werden historische Ereignisse umfangreich mit fiktionalen Elementen verbunden. Hierbei ist neben den Pieces of Eden insbesondere der Konflikt zwischen Assassinen und Templern zu nennen, der neben der Erzählung, wie dargestellt, auch das Gameplay wesentlich prägt. Dieser fiktionale und bereits Jahrtausende dauernde Konflikt stellt den zweiten wesentlichen Eckpfeiler dar, weil auch er bis in die Gegenwart präsent ist. In den nachfolgenden Kapiteln wird diese Zeitebene bedingt durch ihren großen Umfang deshalb vornehmlich behandelt.

Die dritte Zeitebene stellt schließlich die Spiel-Gegenwart dar, in der beide Geheimorganisationen weiterhin miteinander kämpfen, dies jedoch vor dem Hintergrund deutlich veränderter gesellschaftlicher Verhältnisse tun. Aus dem Templer-Orden ist der weit verzweigte Weltkonzern Abstergo Industries geworden, der statt mit den Streitkräften vergangener Jahrhunderte, nun mit seinen Produkten wirtschaftliche und politische Macht ausübt. Dagegen haben die Assassinen den Großteil ihrer früheren Macht verloren und sind durch den Verrat von Daniel Cross nochmals deutlich geschwächt worden. Die Suche nach bisher verborgenen Pieces of Eden, um diese dem Einfluss der Templer zu entziehen, stellt neben der Sicherung der freien Entfaltung der Menschheit das zentrale Handlungsmotiv der Assassinen dar, ...

¹⁴³¹ Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, S. 60–63. Die Erste Zivilisation wird darin aus der Perspektive moderner Menschen als äußerst fortschrittliche Urzivilisation beschrieben, deren Technologie der heutigen überlegen war, deren Ursprünge jedoch mangels Quellen unklar sind.

aus deren Perspektive das Geschehen erlebt wird.¹⁴³² Die hierfür erforderliche Nutzung des Animus, um in den Erinnerungen ausgewählter Charaktere nach Kontakten von Vorfahren mit Pieces of Eden zu suchen, darunter jenen von Desmond Miles, stellt somit den dritten Eckpfeiler der Reihe dar.

GUESDON verwendet in seinen bereits in Kapitel 7.2.6. zitierten Äußerungen in einem Videointerview mit der Zeitschrift GameInformer die Analogie einer Zwiebel für die Beschreibung der Relevanz des übergeordneten Universums. Mit diesem Gleichnis beschreibt GUESDON nicht nur die verschiedenen Zeitebenen der Spiele, sondern außerdem die durch den Animus entstehenden Logiken innerhalb der Erzählung. Das Grundprinzip von diesem erschöpft sich auf der narrativen Ebene weniger an dem Konzept von nacherlebten genetischen Erinnerungen, das der Reihe insgesamt zu Grunde liegt, sondern vielmehr an den Konsequenzen, die eine solche Erfindung für den Aufbau der verschiedenen Erzählungen hat. Indem impliziert wird, dass das, was der Spieler zu sehen bekommt, tatsächlich stattgefundenen historische Abläufe seien, entsteht gleichzeitig die Notwendigkeit, das Gezeigte entsprechend umfangreich zu präsentieren.

Indem die Protagonisten mit einer Vielzahl an historischen Persönlichkeiten interagieren, Teil von Ereignissen werden und eine virtuelle Welt vorfinden, die detailreich gestaltet und mit vielen Hintergrundinformationen versehen ist, kommt es zu einer starken Verdichtung bei den präsentierten Informationen. Im Idealfall entsteht hierbei durch die Herstellung von Bezügen die Vorstellung einer narrativen Kohärenz beim Nutzer, bei der sich alles Gezeigte in einen stimmigen Gesamtzusammenhang fügt. Greifen diese Informationen nicht ineinander oder werden sie als widersprüchlich wahrgenommen, so kommt es zu Brüchen bei der Kohärenz, die wiederum #Flow-Erlebnisse unterbrechen können, sobald sich der Nutzer diesen Mängeln bewusst wird.

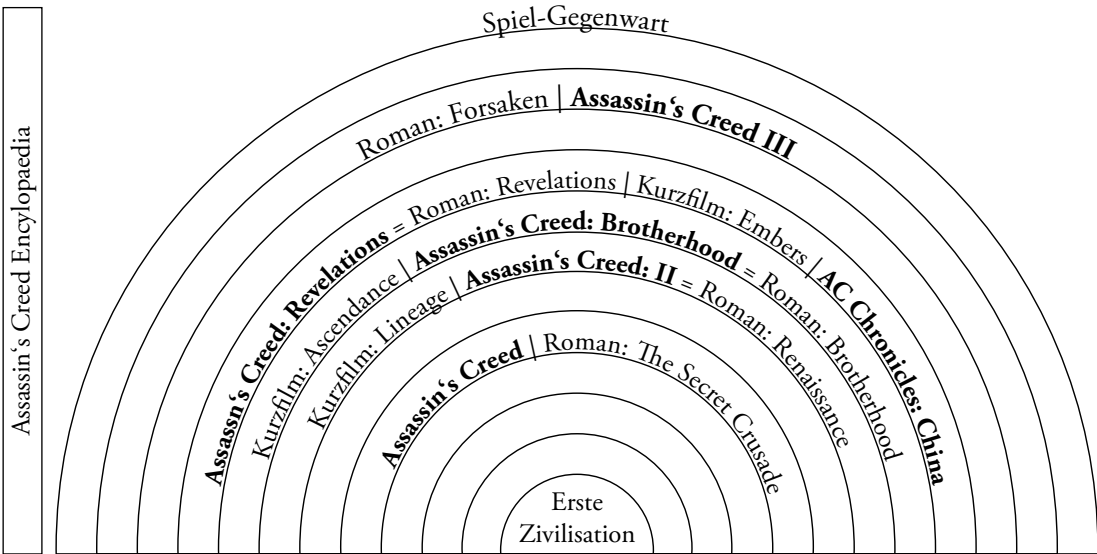
Bei den von GUESDON am Schluss seiner Aussage aufgeworfenen Fragen nach Ideologien, Zielen und Hintergründen von Templern und Assassinen handelt es sich also weniger um die bloße erzählerische Untermauerung zweier Organisationen, sondern viel mehr um den Versuch jene narrative Kohärenz zu erzeugen. Dies geschieht nicht nur durch die Entwicklung eines Jahrtausende dauernden rahmenden Konflikts zwischen Geheimorganisationen, bei dem die Taten einzelner Mitglieder in den untersuchten Titeln episodentartig hervorgehoben werden, sondern insbesondere durch Verweise auf konkrete Ereignisse über die Beziehungen zwischen Entwicklungen hergestellt werden, die Jahrhunderte und im Fall der Ersten Zivili-

.....
¹⁴³² Zur ausführlicheren Geschichte der genannten Akteure: s.v. „Die Assassinen-Bruderschaft“ in: Ubisoft: Encyclopedia, S. 12–18. s.v. „Der Templer-Orden“, Ebd., S. 36–45. s.v. „Erste Zivilisation“, Ebd., S. 60–63. Daniel Cross war ein Assassine, der nicht nur den Mentor des Ordens tötete, sondern auch viele geheime Stützpunkte verrät, darunter auch Ausbildungsstätten. Dies ermöglichte es Abstergo den Orden in der in der Gegenwart weitgehend zu vernichten. Zu Cross: s.v. „Daniel Cross“, in: Ebd., S. 319f.

sation sogar zehntausende Jahre auseinander liegen. Es besteht demnach eine Notwendigkeit für eine umfangreiche Einpassung aller beteiligten Charaktere und Ereignisse in die Rahmenhandlung, damit sich diese aus Sicht des Nutzers in ein Gesamtbild zusammenfügen kann.

Um dieses Konstrukt angemessen untersuchen zu können, werden neben den Erzählungen der fünf untersuchten Hauptspiele zahlreiche weitere Informationsquellen hinzugezogen, die entsprechend Interessierte nutzen können, um sich über Aspekte zu informieren, die in den Spielen nicht unmittelbar angesprochen werden. Ein Beispiel wären weniger umfangreiche und exklusiv für ausgewählte Handhelds oder Smartphones erschienene Spiele, wie *Assassin's Creed: Bloodlines*. In diesem Sequel zu *Assassin's Creed* werden etwa Episoden von Altaïrs Leben nach den Ereignissen des Hauptspiels behandelt, darunter auch die Entstehung der Beziehung zu seiner späteren Frau Maria Thorpe. Kennt der Spieler allein die fünf Titel der Hauptreihe, überrascht es entsprechend, wenn er erfährt, dass aus der fanatischen jungen Templerin des ersten Teils eine Assassinin und die Mutter von Altaïrs Söhnen geworden ist. Da dies in *Assassin's Creed: Revelations* in den Rückblenden auf das Leben des mittelalterlichen Assassinen zwar erwähnt, jedoch nicht näher erläutert wird, ist der Nutzer entsprechend auf weitere Informationsquellen angewiesen. Erste Einblicke finden sich in dem dazugehörigen Datenbankeintrag von *Assassin's Creed: Revelations*, während die Entwicklungen jedoch besonders im Roman *Assassin's Creed: The Secret Crusade*, und damit in einer Veröffentlichung in einem anderen Medium, ausführlicher thematisiert werden. Diese und zahlreiche weitere intermediale Werke wie Romane und Comics, aber auch Kurzfilme und die bereits genannte *Encyclopedia*, ergänzen damit die von GUESDON angedeutete Notwendigkeit einer narrativen Kohärenz, da sie dazu beitragen, Leerstellen zu füllen und zudem Verbindungen zu späteren Episoden der Gesamterzählung herstellen.

Neben der Beseitigung von Lücken in den Erzählungen fügen die verschiedenen Medien somit neue Schichten in die Gesamtgeschichte ein, um bei GUESDONS Zwiebel-Analogie zu bleiben. Durch die enge zeitliche und räumliche Verortung der Erzählungen der einzelnen Titel ergeben sich dadurch nicht nur immer mehr Schichten, die bei einer Analyse untersucht werden müssen, sondern außerdem auch Querverweise, da vielfach auf frühere Ereignisse Bezug genommen wird. Eine schematische Gesamtdarstellung ist daher entsprechend schwierig, weshalb die nachfolgende Grafik nur die chronologische Reihenfolge der fünf untersuchten Titel und angeschlossener Veröffentlichungen wiedergibt. Gleichwohl zeigt die Grafik anschaulich, wie die Spiele inhaltlich aufeinander aufbauen, so dass Nutzer, die alle Titel gespielt und zudem die anderen verfügbaren Medien konsumiert haben, auf ein entsprechend vertieftes Wissen zurückgreifen können. Dies ermöglicht es ihnen, die Darstellungen umfassender zu durchschauen und Verbindungen zwischen den verschiedenen Medien herzustellen, wodurch in ihrem Kopf eine hochkomplexe Erzählung entsteht. Dies erlaubt es, das eigene



Grafik 7-27: Visualisierung der zeitlichen Struktur der Erzählung in der *Assassin's Creed*-Reihe. Dargestellt sind nur untersuchte Titel mit inhaltlich verwandten Veröffentlichungen in anderen Medien. Leere „Schichten“ deuten eine zeitliche Distanz an. Spiele sind durch Fettdruck hervorgehoben. Steht ein Titel vor bzw. hinter dem Spiel, so behandelt er Ereignisse, die mehrheitlich vor bzw. nach den Ereignissen in diesem stattfinden. Sind Geschehnisse in Büchern und Spielen wesentlich identisch, so wurde ein Gleichheitszeichen verwendet. Die *Encyclopedia* behandelt den gesamten Zeitraum.

Handeln nicht nur im unmittelbaren Spielzusammenhang, sondern im Kontext seiner Bedeutung im *Assassin's Creed*-Universum zu begreifen, wobei insbesondere auch die veröffentlichte *Encyclopedia* helfen kann.

Wie die Grafik andeutet, sind die verschiedenen Veröffentlichungen zu den Episoden der Gesamterzählung einerseits durch ihre zeitliche Beziehung zueinander klar einzuordnen. Gleichzeitig erlaubt es diese Chronologie jedoch ebenfalls, die zusammengehörigen Abschnitte zu gruppieren und so die bestehenden inhaltlichen Beziehungen zueinander zu identifizieren. Diese Einordnung, die im Rahmen der Ausführungen zu transmedialen Erzählungen in Kapitel 7.4.7. noch gesondert vertieft werden soll, stellt somit eine wichtige Voraussetzung dafür dar, um narrativ verwandte Veröffentlichungen auch gemeinsam betrachten zu können. Deutlich wird dies besonders bei den drei Titeln um die Abenteuer Ezio Auditores. Dessen drei Hauptspiele werden nicht nur von Romanen begleitet, sondern auch über Kurzfilme narrativ ergänzt, welche die Vorgeschichte (*Lineage*), den Antagonisten Cesare Borgia (*Ascendance*) und das Lebensende Ezios (*Embers*) mit Bezügen auf weitere Handlungsstränge zeigen, insbesondere jene um Shao Jun. Erschien der Kurzfilm parallel zur Veröffentlichung des Spiels, so wurde *Assassin's Creed Chronicles: China*, mit Jun als Protagonistin, erst etwa zweieinhalb Jahre später veröffentlicht. Dies zeigt somit, dass von Seiten der #Entwickler Bestrebungen unternommen werden neue Veröffentlichungen in die Rahmenhandlung einzupassen. Aus diesem Grund ist es entsprechend erforderlich diese Zusammenhänge auch in den folgenden Ausführungen abzubilden.

7.5.1. Die Hintergrundgeschichte der Assassin's Creed-Reihe

Wie der thematische Einstieg in Kapitel 7.4. bereits angedeutet hat, finden sich im Fallbeispiel zahlreiche verschiedene Formen der Erzählung, die sich gegenseitig ergänzen und so das narrative Konstrukt entstehen lassen, das der Spieler ultimativ vorfindet. Selbst wenn nur die Abschnitte der Spiele betrachtet werden, die über den Animus in der Vergangenheit angesiedelt sind, so findet sich zwar lediglich eine Zeitebene, jedoch sind auch hier trotzdem alle im Methodenteil erläuterten narrativen Elemente präsent. Der Grund hierfür liegt nicht nur in der umfangreich präsenten historischen Zeitspanne, die knapp 600 Jahre umfasst, sondern insbesondere in der im vorangegangenen Einstieg erläuterten Symbiose zahlreicher Erzählstränge. Die Herausforderung dieses Abschnitts der Arbeit besteht somit darin, ein differenziertes Bild der narrativen Elemente, ihrer Beziehung zueinander und ihrer Bedeutung für die Vermittlung der historischen Bezüge zu herauszuarbeiten.

Wiederkehrende Muster zeigen sich bereits bei dem ersten der behandelten narrativen Elemente, der Hintergrundgeschichte. Anders als die meisten anderen digitalen Spiele, präsentiert *Assassin's Creed* zwei verschiedene Arten von ihr: Die des jeweiligen historischen Settings und die des hier als Meta-Geschichte bezeichneten Konflikts zwischen Assassinen und Templern, die auch die Artefakte der Ersten Zivilisation einschließt. Obwohl gerade die zweite sehr umfangreich ist und das zentrale Verbindungsglied der einzelnen Veröffentlichungen darstellt, findet sie bei der Vermarktung kaum Erwähnung. Dies liegt einerseits daran, dass der #Publisher Ubisoft fast komplett darauf verzichtet konkrete Informationen über die Handlung auf die Verpackungen und in die Handbüchern der Spiele zu drucken, andererseits jedoch auch daran, dass der Schwerpunkt bei diesen Arten der Vermarktung klar auf der jeweils thematisierten Vergangenheit liegt. Bereits ab dem ersten Teil der Reihe wird die Rahmung des historischen Settings deutlich vorgenommen.¹⁴³³ So heißt es in der Beschreibung auf der offiziellen Homepage:

„The setting is 1191 AD. The third crusade is tearing the holy land apart. You, Altaïr, intend to stop the hostilities by suppressing both sides of the conflict. (...) You are an Assassin, stalking your prey with a hidden blade. A warrior shrouded in secrecy and feared for your ruthlessness. Your actions can throw your immediate environment into chaos, and your existence will shape events during this pivotal moment in history. Master the skills, tactics and weapons of history's deadliest and most secretive clan of warriors including the deadly Hidden Blade. (...) Stalk your prey through richly detailed, historically accurate, open-ended environments. Scale buildings, mount horses, blend in with crowds. Do whatever it takes to achieve your objectives. (...)“¹⁴³⁴

Neben der knappen Rahmung der thematisierten Zeit ist es besonders die Rolle des Prota-

.....

1433 Die nachfolgenden Aussagen beziehen sich auf offizielle Quellen wie Webseiten, Trailer, usw. Beschreibungen aus Onlineshops werden hier nicht einbezogen, da nicht geklärt werden konnte, aus welcher Quelle sie stammen.

1434 Zitat in: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/>.

gonisten und seine Handlungsmöglichkeiten die betont werden, was auch beim Nachfolger *Assassin's Creed II* beibehalten wird. Die einzigen Ausnahmen, bei denen das Setting im Verhältnis zu den anderen Teilen in den Hintergrund rückt, sind *Assassin's Creed: Brotherhood* und *-Revelations*. Hier ist es, der Handlung der jeweiligen Spiele folgend, stärker die Reise Ezio Auditores, die prägnanter genannt und mit Verweisen auf das bisher von ihm Erlebte ergänzt wird.¹⁴³⁵ Mit dem Wechsel des Protagonisten in *Assassin's Creed III* rückt dagegen erneut das historische Setting bei der Beschreibung in den Fokus, was insoweit wenig überraschend ist, weil historische Ereignisse in diesem Teil der Reihe mit Abstand am umfassendsten mit der fiktionalen Handlung verwoben werden. So heißt es in der Beschreibung unter anderem:

„Assassin's Creed III invites players to experience the untold story of the American Revolution through the eyes of a new Assassin, Connor. (...) The year is 1775. The American colonies are about to revolt. You are Connor, an assassin who has sworn to secure liberty for his people and his nation. (...) You will meet legendary heroes of American history, and together you will conspire to annihilate those who threaten Liberty itself. (...) There's the American Revolution you know from history books. And then there's the revolution you'll be fighting, set in a world that's far more realistic, gritty, and alive than any history book ever could be.“¹⁴³⁶

Diese Art der Präsentation der Rahmenhandlung, bei der auch immer wieder die vermeintliche Authentizität der historischen Darstellungen betont wird, setzt sich auch bei den Trailern fort, die ebenfalls zur Vermarktung zu zählen sind. Bei der Betrachtung der Trailer zu den fünf untersuchten Titeln fällt auf, dass diese dem allgemeinen Tenor der schriftlichen Beschreibungen folgen, diese jedoch dem Medium entsprechend mit filmisch gestalteten Szenen und Kommentaren ergänzen. Ist dies beim ersten Teil das fast zelosische Streben nach Frieden im Heiligen Land zur Zeit der Kreuzzüge, so wandelt sich der Tenor durch die komplexere Zeichnung des Protagonisten bereits ab dem zweiten Teil. Hier werden stattdessen zentrale Handlungsmotive Ezio Auditores präsentiert: Zunächst Rache für den Verrat und Mord an seinem Vater und Brüdern, dann der Freiheitskampf gegen die Borgia in Rom und schließlich das Streben nach Antworten und dem Sinn für den langen Kampf, der sein Leben bestimmte. In *Assassin's Creed III* wird schließlich der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg und die entscheidende fiktive Rolle eines Native American in den Mittelpunkt gerückt.

Neben der für Trailer oft obligatorischen Komprimierung von Informationen durch schnelle Schnitte kurzer Spielszenen erfährt der Spieler also auch auf diesem Weg, in welcher Zeit die Handlung des jeweiligen Titels angesiedelt ist. Auch wird über dieses Medium besonders versucht, Stimmungen zu vermitteln und damit mögliche #Flow-Erlebnisse abzubilden, die den Spieler erwarten können. Mit Ausnahme des Trailers zum ersten Teil der Reihe, werden bei den Nachfolgern zudem häufig bekannte historische Persönlichkeiten genannt und gezeigt.

.....

1435 Vgl.: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-brotherhood/>;
<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-revelations/>.

1436 Zitat in: <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3/>.

Dies ergänzt die Beschreibung des historischen Settings durch visuelle Präsentation und Off-Kommentare also zusätzlich um ein weiteres konkretes Detail. Trailer knüpfen somit an die häufig beobachtete starke Personalisierung von historischen Entwicklungen durch Beiträge zur medialen Erinnerung an, was wohl mit der besonders leichten Wiedererkennung von im kulturellen Gedächtnis präsenten Namen zusammenhängen dürfte. Indem unter anderem Rodrigo Borgia als machtgierig, Leonardo da Vinci als genialer Erfinder oder George Washington als Führungsfigur präsentiert werden, knüpfen Trailer für die Präsentation der Hintergrundgeschichte nicht nur an vorhandenes Wissen an, sondern deuten gleichzeitig ihr Verhältnis zum Protagonisten und ihre Rolle in der Erzählung an.

Präsentieren die Trailer durch ihre Funktion als filmische Werbemittel vor allem eine dramaturgisch zugespitzte und stark verdichtete Menge an Informationen, so verhält es sich bei dem letzten betrachteten zentralen Element für die Vermittlung der Hintergrundgeschichte anders: Dem #Intro. Die #Intros zu den fünf untersuchten Titeln leiten nicht nur die unmittelbar folgende Handlung des jeweiligen Spiels ein, sie führen außerdem in das historische Setting ein und bieten mit Ausnahme des ersten Teils Anknüpfungspunkte an die vorangegangenen Titel. Auch gehen sie von den betrachteten Elementen für die Vermittlung der Hintergrundgeschichte am stärksten auf den Konflikt zwischen Assassinen und Templern sowie die Einflüsse der Ersten Zivilisation auf das nachfolgende Handeln ein. Gerade diese letzten Funktionen der #Intros stellen damit eine wichtige Verbindung zu früheren Veröffentlichungen her und tragen dazu bei, das jeweilige Spiel in den größeren Gesamtkontext der Reihe einzuordnen.

Da diese Bezüge auf Vergangenes im ersten Teil noch nicht vorhanden waren, überrascht es nicht, dass dort stattdessen auf den Handlungsort, das Gameplay und den Protagonisten eingegangen wird.¹⁴³⁷ Anders als bei den Nachfolgern, wird außerdem gänzlich auf einen Off-Kommentar, Dialoge oder Texteinblendungen verzichtet, so dass lediglich eine Szene zu sehen ist, die den späteren Spielverlauf prägt: Ein Attentat auf einen unbekannten Kreuzritter und das anschließende Untertauchen in der Masse im Rahmen der Flucht. Auch ohne Beschreibung lässt sich das Setting innerhalb kürzester Zeit identifizieren, so dass der Spieler auch ohne weitere Informationen Handlungsort und historischen Zeitraum des Spiels erkennen kann. Über ein Stadtpanorama mit zahlreichen Kuppeldächern wird auf eine Hinrichtungsszene übergeblendet, die von einem Mann in der Uniform eines Hospitaliter-Kreuzritters beaufsichtigt wird. Darüber hinaus sind neben der Architektur verschiedene Kleidungsstile sichtbar, die den Ort als eine Stadt im Nahen Osten ausweisen, der offenbar unter europäischer Besatzung steht. Neben dieser relativ minimalisierten unkommentierten Präsentation des Settings erfährt der Spieler außerdem Handlungsweisen des Protagonisten, wobei insbesondere

.....
1437 Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=tdZpoQ3OCdQ>.

die versteckte Klinge als Markenzeichen der Assassinen prominent inszeniert wird.

Mit Beginn der Fortsetzungen der Erzählung um Assassinen und Templer verändern sich zunehmend auch die inhaltlichen Schwerpunkt der #Intros. Bereits im #Intro zur ersten Fortsetzung, *Assassin's Creed II*, wurden die historischen Ereignisse, die der Spieler über seinen Stellvertreter nacherlebt, durch eine spezifische Einführung in die Hintergrundgeschichte ersetzt. Im schnellen Wechsel sind Szenen aus dem ersten Teil zu sehen, bei denen sowohl die Vergangenheit als auch die Spiel-Gegenwart gezeigt und von Desmond Miles aus dem Off kommentiert werden. Auch tragen dessen Schilderungen seiner Gefangenschaft bei der Templer-Firma Abstergo Industries dazu bei, diese als Antagonisten zu charakterisieren.

Diskutierte Miles dort zwar wiederholt erregt mit Lucy Stillman und ihrem Vorgesetzten Warren Vidic über die Pläne der Templer, so bleibt das in dieser Videosequenz Gesagte stark auf Miles und seine Rolle bezogen, was dazu beiträgt den Geheimorden und seine Ziele mysteriös erscheinen zu lassen. Die im Verlauf als Verbündete präsentierte Stillman wirkt, anders als in *Assassin's Creed II*, sehr zurückhaltend und beinahe schüchtern, was ebenfalls unterstreicht, dass sie nicht völlig freiwillig für Vidic arbeitet. Im Off-Kommentar des #Intros werden diese im Spielverlauf gewonnenen Erkenntnisse aufgegriffen und ergänzen die aufkommende Akzeptanz von Miles von einer Notwendigkeit des aktiven Kampfes gegen die Templer:

„When they first brought me here, I was afraid of what would happen if I try to fight back. Now? Now I'm afraid of what would happend if I don't. But I can't do it alone. (...) Her name is Lucy. I think she's on my side. She's gone now. Taken away by that bastard Warren Vidic and his Templer masters. I don't know what will happen to her or what will happen to me. All I know is that I need to get out of here and I need to do it soon.“¹⁴³⁸

.....
1438 Zitat in: Transkript des Off-Kommentars im Intro von *Assassin's Creed II*, Zeitindex der Szene: 00:45–01:25. Online abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=7RpdVeDztbM>.



Abb. 7-28: Szenen des Intros von *Assassin's Creed*. (1) Stadtpanorama. (2) Attentat mit versteckter Klinge. (3) Soldat mit Topfhelm und Rock des Hospitaliter-Ordens.

Mit dieser Verschiebung der Perspektive auf die Entwicklungen des spielübergreifenden Konflikts wird folglich sowohl ein Abriss des Vorgängers, als auch ein Einblick in die zu erwartenden Ereignisse des folgenden Spiels gewährt. Aus einem verärgerten entführten Barkeeper wird ein entschlossener Kämpfer, der sich eingesteht, dass er eine besondere Position in den Entwicklungen innehat und sein Vorgehen der Hilfe von Unterstützern bedürfe. Auch im #Intro zu *Assassin's Creed: Brotherhood* wird ein zentraler narrativer Schwerpunkt erläutert, indem nach dem Leben von Desmond Miles nun die Unterschiede zwischen Templern und Assassinen stärker ausgeführt werden, was bis dahin vor allem in Gesprächen zwischen den Charakteren geschehen ist.

So ist zu erfahren, dass die erstgenannten über Unternehmen Einfluss auf Politik und Wirtschaft ausübten, um die eigene Macht zu mehren und aus dem Geheimen über die Welt zu herrschen, während die letztgenannten dagegen für die Freiheit des Einzelnen eintreten würden. Auch wenn die Geschichte weiterhin wesentlich über wenige ausgewählte Charaktere erzählt wird, so prägt das #Intro auch bei diesem Teil der Reihe ein zentrales Motiv. Nach dem vor allem über Einzelakteure geführten Kampf gegen die Templer in *Assassin's Creed II* wird nun das Gefühl gestärkt, einer Gemeinschaft mit einem gemeinsamen Ziel anzugehören. In Hinblick auf die zuvor präsentierten Schwerpunkte der Spiele überrascht es nicht, dass dies im #Intro von *Assassin's Creed: Brotherhood* erfolgt.¹⁴³⁹ So dienen viele Aufgaben im Spielverlauf dem Wiederaufbau der Assassinen-Bruderschaft in Rom und dem Kampf gegen die Borgia und ihre Verbündeten. Zudem tritt der Protagonist Ezio Auditore oft als Mittler bei Streitigkeiten zwischen Verbündeten auf, welche die erreichten Erfolge zu mindern drohen.¹⁴⁴⁰

Im letzten Teil der Trilogie um Ezio Auditore, *Assassin's Creed: Revelations*, findet sich schließlich durch den Cliffhanger am Ende des Vorgängers eine Besonderheit: Zwei #Intros. In *Brotherhood* geriet Desmond Miles unter die physische Kontrolle von Juno, einer Vertreterin der Ersten Zivilisation, die ihn Zwang Lucy Stillman zu töten, woraufhin Desmond in ein Koma fiel. Das erste #Intro leitet daher einen Prolog ein,¹⁴⁴¹ in dem einerseits die Ereignisse des Vorgängers zusammengefasst werden und andererseits die Bestrebungen der anderen modernen Assassinen diskutiert werden, Desmond zu retten. Hierbei ist mit Clay Kaczmarek, Desmonds Vorgänger im Animus von Abstergo, ein allwissender Erzähler präsent, der zuvor lediglich erwähnt wurde und nach seinem Tod im Computer des Animus existiert.

Das zweite #Intro¹⁴⁴² leitet dagegen in das unmittelbare Thema der Erzählung von Reve-

1439 https://www.youtube.com/watch?v=7CU74LFG_rw.

1440 Zu nennen wäre beispielsweise die wiederkehrende Feindschaft zwischen Niccolò Machiavelli und La Volpe, dem Anführer der Diebesgilde und einer wichtigen Quelle für Informationen.

1441 <https://www.youtube.com/watch?v=GKWicEnJHzo&list=PLxEDY-427CMHzp0bsRyboJgarm-f86Iu6X>.

1442 <https://www.youtube.com/watch?v=9gsIb4ryGjs&index=2&list=PLxEDY-427CMHzp0bsRyboJg>.

lations ein: Ezios Suche nach Antworten. Durch diesen Fokus ist Desmond Miles im zweiten #Intro nun gänzlich abwesend und es ist Ezio, der aus dem Off einen Brief an seine Schwester verliest, in dem er Gründe für seine Reise nach Masyaf und das bisher Erlebte beschreibt. Befassen sich die ludischen Abschnitte des Spiels vor allem mit der Suche nach Schlüsseln für die geheime Bibliothek unterhalb von Masyaf, wo sich Ezio Antworten auf grundlegende Fragen erhofft, die sein Leben bestimmten, so ist der narrative Teil dagegen vor allem dem Abschluss der Erzählung um Ezio gewidmet. Daneben erfolgt im #Intro auch ein Rückgriff auf die Geschichte des ersten Teils der Reihe: Altaïrs Leben in Masyaf und sein Wissen um den Apple of Eden. Folglich besucht Ezio den Ort, an dem Altaïr lebte und wirkte und der Spielern des ersten Teils noch im Gedächtnis geliebt ist, jedoch nur in kleinen Teilen bekannt ist, weil der erste Teil nur wenige Monate aus dem Leben des Anfang zwanzig Jahre alten Altaïrs zeigt. Spätere Episoden seines Lebens werden im weiteren Verlauf von *Assassin's Creed: Revelations* gezeigt und außerdem im einige Monate vor dem Spiel erschienenen Roman *The Secret Crusade*¹⁴⁴³ erläutert. Das zweite #Intro führt somit die miteinander verbundenen Leben von Altaïr und Ezio zusammen.

Nach *Assassin's Creed: Revelations* stellt auch *Assassin's Creed III* den Endpunkt einer Erzählung dar. Hier ist es jedoch nicht nur der Protagonist der Vergangenheit, sondern auch Desmond Miles, dessen Erlebnisse und Vorfahren den Kern der Erzählung in den in dieser Arbeit untersuchten *Assassin's Creed*-Titeln bilden. Während dieses Finale formal erst am Ende des Spiels in der letzten #Cut Scene konkretisiert wird, so deutet bereits das #Intro eine große Veränderung an. Durch den Off-Kommentar von Desmonds Vater William Miles erhält der Spieler nicht nur eine Zusammenfassung zentraler Entwicklungen der vorangegangenen Spiele, sondern erfährt zudem, dass eine gewaltige Katastrophe bevorsteht, die im Begriff ist, alles Leben auf der Erde auszulöschen. Die in den vorangegangenen Spielen präsentierten Informationen über den Untergang der Ersten Zivilisation und ihr Bestreben, diesen zu verhindern, werden ebenso thematisiert, wie auch die besondere Rolle Desmonds bei der Entdeckung der nun drohenden Wiederholung der Apokalypse.

Auffällig ist ferner, dass im #Intro zum letzten untersuchten Titel eine Gesamterzählung konstruiert wird, in der alle zentralen Entdeckungen aus den früheren Titeln in einen Sinnzusammenhang gestellt werden. Damit wird bereits zu Spielbeginn versucht, eine Erwartungshaltung zu generieren, bei der die genannte Apokalypse nur durch das Eingreifen der

.....
armf86Iu6X.

1443 Bowden, Oliver: *Assassin's Creed. The Secret Crusade*, London, 2011. Es greift die gleichen Episoden aus dem Leben Altaïrs auf wie das Spiel, jedoch zeigt es sie in etwas größerem Detail. Es wird ausführlicher im Kapitel zum intermedialen Erzählen thematisiert werden. Der Veröffentlichungszeitpunkt ist insoweit interessant, weil er Ereignisse eines Spiels fortführt, das vier Jahre zuvor erschienen ist, während die anderen Romane etwa zeitgleich zur Veröffentlichung des dazugehörigen Spiels erschienen.

Assassinen verhindert werden kann und die hierfür zu treffenden Entscheidungen in einem Zusammenhang in diesem Bestreben stehen. Auch wird erneut auf die Bedeutung des Animus und die implizierte Korrektheit der gezeigten Geschichtsdarstellungen eingegangen, zu der William Miles erklärt:

„I've seen the truth. That's the beauty and the horror of the Animus. A device that allows us to enter and experience the lives of our ancestors. It holds the power to change everything, to show us history the way it really happend. Up until it's creation to when the victor spoils it. (...) But something larger than the Assassin's and Templars is approaching. Bigger than all of us and if we can't find a way to stop it the next few weeks will probaly be our last. In the end it all comes down to him, to Desmond. (...)“¹⁴⁴⁴

Mit der Nennung eines ultimativen Ziels unterscheidet sich das #Intro außerdem dahingehend von den zuvor beschriebenen, dass dort zwar zahlreiche Zusammenhänge genannt, diese jedoch im Detail insgesamt deutlich vager gehalten waren. Auch wird mit William Miles ein neuer Charakter präsentiert, der zuvor nicht in Erscheinung getreten ist und dessen Beziehung zu seinem Sohn nur über wenige Details, darunter unter anderem E-Mails, vermittelt worden ist. Interessanterweise findet die schwierige Beziehung zwischen beiden eine genaue Entsprechung im Spiel, so dass der Vater-Sohn-Konflikt, der im #Intro angedeutet wird,¹⁴⁴⁵ wiedererkannt werden kann: in den Charakteren Haytham Kenway und seinem Sohn Ratonhnhaké:ton. Der eine ist weise, erfahren und arrogant, der andere jung, stur und gelegentlich aufbrausend.

Wie die Untersuchung der #Intros zu den fünf Spielen gezeigt hat, lassen sich die Beobachtungen aus dem Methodenteil durchweg anwenden. Als primäre Funktion der #Intros kann die narrative Hinführung an Hintergrundgeschichte und Setting genannt werden, was sowohl durch die Präsentation der historischen Szenarien, die Beschreibung des Konfliktes zwischen Assassinen und Templern, als auch durch die Nennung der Rolle der Protagonisten erfolgt. Da die vier Fortsetzungen zudem auf den im ersten Teil etablierten Motiven aufbauen und sich Spiel für Spiel ergänzen, wird die in den #Intros präsentierte Hintergrundgeschichte außerdem immer weiter vertieft, so dass insbesondere mit mehreren Teilen vertraute Nutzer in der Lage sind, das jeweils Neue in seinen Gesamtkontext einzuordnen.

Dagegen fällt die narrative Rahmung der Geschehnisse in den Beschreibungen der Spiele auf den offiziellen Webseiten, Verpackungen und Trailern deutlich anders aus und dient stärker als Kaufanreiz als das #Intro. Anders als dieses, werden die genannten Präsentationsformen der Hintergrundgeschichte vor der Veröffentlichung bereitgestellt und sind dadurch im Rahmen des Marketings einsetzbar, während die #Intros erst mit den ersten Aufzeichnungen

.....

¹⁴⁴⁴ Zitat in: Transkript des Kommentars im Intro zu Assassin's Creed III, Zeitindex der Szene: 01:12–01:57.

¹⁴⁴⁵ So kommentiert William Miles das Leben seines Sohnes eingangs abschätzig: „This boy had no ambition, no direction, no plans for the future. What he did have, was a heritage, one he chose to deny.“ Zitat in: Ebd., Zeitindex: 00:13–00:25.

der Spielabläufe, beispielsweise in #Let's Plays, ihren Weg in das Internet und damit einen öffentlich zugänglichen Raum finden. Dadurch können sie bestenfalls als sekundäre Kaufanreize angesehen werden, weil sie nicht von offizieller Seite vorab veröffentlicht worden sind. Gleichwohl haben alle der hier behandelten Formen einen Einfluss auf die Präsentation der Rahmenhandlung, auch wenn sich, wie dargestellt, die inhaltliche Ausrichtung deutlich unterscheiden kann.

Insbesondere die Trailer sind teils sehr dramatisch gestaltet und zeigen neben dem historischen Setting und dem Protagonisten häufig zahlreiche rasante Actionszenen aus dem unmittelbaren Gameplay, die einen Eindruck davon vermitteln, was ludisch möglich ist.¹⁴⁴⁶ Eine Einordnung der Actionszenen in die rahmende Erzählung erlauben diese Ausschnitte allerdings nicht, so dass neugierig gewordene Spieler darauf angewiesen, sind weitere Informationen einzuholen, um ein differenzierteres Bild davon zu erlangen, was abseits der Action erzählerisch zu erwarten ist. Auch ergab ein stichprobenartiger Vergleich des deutschen und des amerikanischen YouTube Kanals zur Reihe, dass einige Trailern beim deutschen Kanal unterschiedlich gestaltet sind bzw. fehlen. Gründe hierfür könnten in dem Übersetzungsaufwand zu sehen sein, aber womöglich auch in anderen Sehgewohnheiten der Zielgruppen. Ein Indiz hierfür sind die im amerikanischen Kanal auffällig häufig zu sehenden offenen, recht blutigen Kämpfe des Protagonisten gegen seine Widersacher, während im deutschen Kanal dagegen Trailer vorhanden sind, in denen stärker auf die Erzählung eingegangen wird.¹⁴⁴⁷ Bereits in den Ausführungen zu staatlichen Einflussfaktoren in Kapitel 3.7. konnte festgestellt werden, dass Gewalt im amerikanischen ESRB-System weniger ausschlaggebend für eine hohe Einstufung ist, als im europäischen PEGI- oder dem deutschen USK-System, so dass die Unterschiede bei den Trailern ein möglicher weiterer Hinweis auf unterschiedliche Wahrnehmungen sein könnten.

Unabhängig von den letztlich Gründen für die Unterschiede konnte festgestellt werden, dass sich die im Methodenteil genannten zentralen Merkmale für die erste Vermittlung der Rahmenhandlung auch bei der *Assassin's Creed*-Reihe finden. Sie dienen als erste gängige Informationen über zentrale Aspekte der Handlung, die der Spieler vorfindet, als auch in aller Regel zum Gameplay. Auch wurde ermittelt, dass sie aufeinander aufbauen und die eher allgemeinen Beschreibungen der einzelnen Titel auf offiziellen Webseite und in Trailern durch die #Intros ergänzt werden und dazu beitragen, die einzelnen Spiele nicht nur gestalterisch vergleichbar zu machen, sondern die Erzählungen auch in einen übergeordneten Gesamt-

.....

¹⁴⁴⁶ Beispiele für Trailer mit einem entsprechenden Fokus auf Actionszenen wären E3 Cinematic Trailer HD | Assassin's Creed 3 [North America], <https://www.youtube.com/watch?v=nL6chDa7T8Q>; Assassin's Creed Brotherhood Enter Rome Trailer [North America], <https://www.youtube.com/watch?v=BU3LLIALCuk> und Assassin's Creed Revelations - Official Launch Trailer [North America], <https://www.youtube.com/watch?v=ZqEWW4Hzb8M>.

¹⁴⁴⁷ Siehe die Kanäle: AssassinsCreed und AssassinsCreedDE.

zusammenhang bringen. Während manche der präsentierten Informationen, darunter die Nennung neuer Funktionen auf den Webseiten, sich eher an ein Fachpublikum richten, das sich eingehend mit einer Reihe befasst hat, sind andere dagegen allgemeiner adressiert. Sie zeigen unter anderem auf, welche Stimmungen bei der Nutzung zu erwarten sind und wie die Ereignisse historisch verortet sind, ohne jedoch näher ins Detail zu gehen.

7.5.2. Narrative Strukturen

Neben der narrativen Einführung in die in den Spielen erzählten Geschichten ist es für die Analyse von Historienspielen besonders das mit dem Animus assoziierte Nacherleben von Geschichte, das Aufmerksamkeit verdient. Indem Desmond im #Intro zu *Assassin's Creed II*, wie auch sein Vater im #Intro zu *Assassin's Creed III* erklären, dass ein aktives Nacherleben vergangener Ereignisse wie selbstverständlich möglich sei, wird das Agieren in den historischen Szenarien innerhalb des die Spielwelten umgebenden Magic Circle plausibel begründet. Mit dem implizierten Nacherleben der Vergangenheit wie sie vermeintlich wirklich war, werden die fiktive Erzählung und die reale Geschichte bereits von Beginn an eng miteinander verwoben, so dass sich nachfolgende narrative Elemente dieser Konstruktion unterwerfen müssen, damit es zu keinen logischen Brüchen kommt.

Würde dieses implizierte Nacherleben von Aktivitäten lange verstorbener Akteure jedoch wörtlich genommen, so dürfte sich der Spieler eigentlich nur entlang streng progressiver Strukturen bewegen und vordefinierte in einer festen chronologischen Beziehung zueinander stehende Abschnitte absolvieren. Die Einführung in die Logiken der Spiele besagt schließlich ausdrücklich, dass Altaïr, Ezio und Ratonhnhaké:ton spezifische Vorfahren von Desmond sind, ebenfalls eine spezifische Figur der Erzählung. Stattdessen finden sich sowohl progressive, semi-progressive, als auch umfangreiche emergente Strukturen wieder, wodurch der Spieler in die Lage versetzt wird, seine eigene Geschichte zu schreiben, ohne bei jedem Schritt seines Stellvertreters dem Pfad des jeweiligen Vorfahren folgen zu müssen. Die zuvor beschriebene strenge Auslegung des zweiten narrativen Elementes, der Spielstruktur, offenbart also, gemessen an anderen Medien, einige scheinbare Widersprüche.

Da eine konstante exakte Abfolge vorgegebener Ereignisse nicht nur zentralen Eigenschaften interaktiver Medien zuwider laufen würde, sondern wohl auch sehr monoton wäre, überrascht es nicht, dass die Gründe für die zahlreichen spielerischen Freiheiten im Kontext des Settings ebenfalls erklärt werden. Hierzu heißt es in der *Encyclopedia*, dass sich die Software des Animus während der Nutzung automatisch anpasse und es dem Benutzer des Geräts so erlaube, Erinnerungen näher zu erkunden. Im Rahmen der in Kapitel 7.3.1. bereits erläuterten

ten Synchronisation mit den Erinnerungen der Vorfahren werde dazu eine dreidimensionale Präsentation der Erinnerungen erstellt, die der Nutzer frei erkunden könne, sofern er nicht an einen Punkt gelange, der traumatisch sein könnte und sich durch Fortschritte weiter verstärken würde.¹⁴⁴⁸ Folglich wird über die Darstellung des Animus als eine Maschine zur Datenerfassung und -verarbeitung der zuvor beschriebene logische Bruch der spielerischen Freiheiten trotz zu erwartender streng progressiver Strukturen vermieden, indem die genetischen Erinnerungen der Nutzer nicht nur gelesen, sondern auch gespeichert und weiterverarbeitet werden können. Der hierfür notwendige so genannte Data Dump Scanner wurde allerdings erst zwischen *Assassin's Creed* und *Assassin's Creed II* so weiterentwickelt, so dass es erst ab dem letztgenannten möglich wurde, eine bestimmte Erinnerungen losgelöst von der Struktur erneut zu erleben, anstatt der progressiven Struktur folgen zu müssen.¹⁴⁴⁹

Eine weitere Folge dieser Erklärung ist die Möglichkeit zur Unterscheidung der im gleichen Kapitel ebenfalls erläuterten primären, sekundären und Zusatzerinnerungen, so dass unterstellt wird, dass die Software des Animus nicht nur in der Lage ist eine dreidimensionale Welt zu erschaffen, sondern auch selbstständig entscheiden kann, welche Erinnerungen für das übergeordnete Ziel obligatorisch absolviert werden müssen und welche lediglich optionaler Natur sind. Aus dieser Unterscheidung lassen sich die Kern- und Satellitenereignisse ableiten, die Ip zusammen mit Makro- und Mikronarrativen für die Darstellung der Struktur und ihrer Beziehung zueinander verwendet.¹⁴⁵⁰

Die von ihm gewählte Form der Darstellung wird wegen des Umfangs der untersuchten Spiele jedoch nicht verwendet werden, weil sie sich nicht eignet, um umfangreichere Strukturen darzustellen. Stattdessen wird exemplarisch für die Erinnerungssequenz vier von *Assassin's Creed III* dargestellt, wie die einzelnen Elemente gemeinsam die Erzählungsstränge bilden, die der Spieler während eines Durchgangs wahrnehmen kann. Diese Sequenz bietet sich an, da hier der Wechsel des Protagonisten von Haytham Kenway zu Ratonhnhaké:ton erfolgt und zudem mit einem Kernereignis in der Spiel-Gegenwart beginnt. Dadurch wird eine besonders hohe Dichte an Informationen präsentiert.

Die grundlegende Einteilung des Spiels in Kern- und Satellitenereignisse gestaltet sich durch die in allen untersuchten Spielen vorhandene Kategorisierung in primäre und sekundäre Erinnerungen auf den ersten Blick relativ einfach, weil so bereits vorgegeben ist, welche

.....
1448 Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, S. 58. Ders.: Assassin's Creed Unity. Abstergo Entertainment Mitarbeiter-Handbuch, Fallakte 44412: Arno Dorian, Stuttgart, 2014., S. 27f.
1449 Dieser Kunstgriff, Erinnerungen wie gewöhnliche Dateien speicherbar zu machen und ihr Nacherleben auch ohne die sonst notwendige Blutsverwandschaft mit den Vorfahren zu erlauben, bildet zudem die Grundlage für spätere Teile der Reihe. So nutzt die Templer Firma Abstergo Entertainment gesicherte Erinnerungen von Desmond Miles nach dessen Tod zur Erkundung des Lebens eines anderen Vorfahren. Weitere Informationen zu dieser Thematik bietet das Wiki zur Reihe: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Animus#Data_Dump_Scanner.
1450 Siehe hierzu die Ausführungen in Kapitel 5.2.

Abschnitte in einer chronologischen Reihenfolge absolviert werden müssen. Auch werden darüber hinaus Zusatzerinnerungen aufgeführt, bei denen zahlreiche Nebenerzählungen und weitere Inhalte präsentiert werden, die zwar den Plot nicht voranbringen, wohl aber häufig wichtige Details zum Setting ergänzen. Bei genauerer Betrachtung erweist sich die im Spiel vorhandene Einteilung jedoch als nicht ausreichend für eine Analyse.

Der Grund liegt einerseits darin, dass insbesondere Ereignisse der Mikronarrative parallel zueinander stattfinden und andererseits in den spielerischen Freiheiten, die eine feste Chronologie aufbrechen, sobald der Protagonist eine Mission startet, die zu einer anderen Zeit als der des aktuellen Plotabschnitts stattfindet. Auch führt nicht jede Erinnerung den Plot fort, so dass ein Spielfortschritt nicht zwingend gleichbedeutend mit einem Plotfortschritt ist. Schließlich ist es über die Erinnerungen unmöglich, jene Momente zu erfassen und einzuteilen, die in der Spiel-Gegenwart stattfinden, da die vorhandene Einteilung lediglich jene Momente des Spiels erfasst, die innerhalb des Animus stattfinden. Zwar machen diese den wesentlich größeren Anteil an der Spielzeit aus, jedoch sind auch die Abschnitte der Spiel-Gegenwart dahingehend bedeutend, da sie das im Animus erlebte kommentieren und einordnen. Folglich müssen sie in Aufstellungen der narrativen Struktur ebenfalls berücksichtigt werden. In der folgenden Aufstellung wird daher versucht diesen Anforderungen Rechnung zu tragen und gleichzeitig ein möglichst umfassendes Bild des Aufbaus der narrativen Struktur eines exemplarisch ausgewählten Abschnitts von *Assassin's Creed III* wiederzugeben.¹⁴⁵¹

Tab. 7-29: Aufbau der narrativen Struktur von *Assassin's Creed III*
(hier: Erinnerungssequenz vier als exemplarisches Beispiel)

G V	Kerne (fett) und Satelliten	M	p	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
G	31. Moderne Assassinen schockiert, dass Haytham ein Templer	x											x	
G	31.1. Bez. Desmond zu William Miles: Vorwurf hoher Erwartungen und Templer-ähnlichem Verhalten des Vaters endet mit körperlichem Angriff von diesem		x	x									x	
G	31.2. Bez. Desmond zu William Miles: Vorwurf von Desinteresse am Sohn			x										
G	31.3. Bez. Desmond zu Rebecca: Dankbarkeit für Hilfe der Technikerin				x									
G	31.4. Shaun: Haytham (Templer) ist Sohn von Edward Kenway (Assassine)					x	x	x	x	x				
G	31.5. Shaun: Bedeutung von Erster Zivilisation für Moderne					x				x				
G	31.6. Juno: Erste Zivilisation sehr fortschrittlich									x				
G	31.7. Juno: Rettungsversuche bei erster Katastrophe									x				
G	31.8. E-Mails: div. Kommentare zu Entwicklungen der modernen Assassinen			x	x	x			x	x			x	

.....
¹⁴⁵¹ Die Zahl der Kernereignisse entspricht den während des Spiels gemachten Aufzeichnungen und stellt keine im Spiel abrufbare Liste dar. Nachfolgende Nennungen von Kernereignissen beziehen sich ebenfalls auf diese Aufzeichnungen und deuten den Umfang der narrativen Struktur an.

V	32. Monolog Ziio: Ereignisse seit Ende von Kern 30, besonders über Haytham und Sohn Ratonhnhaké:ton	x						x	x					x
V	33. Wechsel zu Protagonist Ratonhnhaké:ton	x												
V	33.1. Leben der Natives: Unbeschwerte Kindheit in Wäldern um Dorf		x					x						x
V	34. Versteckspiel Ratonhnhaké:tons mit anderen Kindern im Wald	x						x						x
V	34.1. Ratonhnhaké:ton ist gut im Spurenlesen		x					x						x
V	35. Spiel endet mit Angriff durch Templer (Haythams Mitstreiter)	x						x	x					
V	35.1. Haytham abwesend, andere Templer aggressiv gegenüber Ratonhnhaké:ton; fordern Standort des Dorfes für Gespräch mit Ältesten		x					x	x		x			x
V	36. Ratonhnhaké:tons Dorf brennt nach Angriff der Templer, Ziio stirbt	x						x	x					x
V	37. Jahre später: Ratonhnhaké:ton sucht mit Freund Federn für Clan-Mutter	x						x				x		x
V	37.1. Ratonhnhaké:ton ein guter Kletterer		x					x						
V	37.2. Ratonhnhaké:ton plädiert für aktives Handeln gegen Ausbreitung der Siedler		x					x			x			x
V	38. Tierjagd für das Dorf	x						x						x
V	38.1. Ratonhnhaké:ton ist ein guter Jäger und in der Lage Kenntnisse zu vermitteln		x					x						
V	38.2. Viele Tierarten in der Gegend um das Dorf		x									x		
V	39. Eröffnung von Ratonhnhaké:tons Schicksal durch Clan-Mutter und Vision Junos	x						x	x	x			x	x
V	39.1. Dorf ist Hüter über den großen Tempel der Ersten Zivilisation		x											x
V	39.2. Überblick zum Konflikt Assassinen gegen Templer		x									x	x	
V	39.3. Hinweis auf Bedeutung des Tempels für künftige Assassinen		x										x	

Auszug der eigenen Aufstellung der Kern- und Satellitenereignisse auf Basis der Darstellung im Spiel.
Legende: G|V: Ereignis in Spiel-Gegenwart bzw. -Vergangenheit. M: Zusammenhängender Makronarrativ.
p: Parallele Vermittlung des Satellits zum übergeordneten Kern. 1–11: Mikronarrative:
(1) Beziehung Vater und Sohn Miles. (2) Beziehung Desmond zu Rebecca. (3) Beziehung Desmond zu Shaun. (4) Biografisches zu Desmond. (5) Biografisches zu Ratonhnhaké:ton. (6) Biografisches zu Templern der Vergangenheit. (7) Einblicke in Erste Zivilisation. (8) Einblicke in politische Situation in den Dreizehn Kolonien. (9) Einblicke in Beschaffenheit der übergeordneten Welt. (10) Einblicke in Konflikt Assassinen gegen Templer. (11) Einblicke in die Kultur von Ratonhnhaké:tons Volk.

Wie die obige Aufstellung zeigt, trifft Ips Beobachtung der narrativen Strukturen digitaler Spiele auch auf *Assassin's Creed III* zu. Anders als in den von ihm gewählten vergleichsweise einfach strukturierten Beispielen, ist das Fallbeispiel jedoch sehr viel komplexer aufgebaut. Neben der ermittelten langen Spielzeit liegt dies insbesondere daran, dass die Handlung auf drei Zeitebenen stattfindet, die zudem im Fall der Vergangenheit durch Zeitsprünge weiter untergliedert werden können.¹⁴⁵² Neben den insgesamt 194 Kernereignissen sind es darüber hinaus besonders die mindestens¹⁴⁵³ 335 Satellitenereignisse, die sich zu einer hohen Zahl an

¹⁴⁵² Hauptzeitebenen wären Gegenwart und 18. Jahrhundert, während die Erste Zivilisation dagegen in Rückblenden vor allem in den Gegenwart, aber auch mehrfach in der Vergangenheit präsentiert wird. In letzterer werden Episoden aus dem Leben von Haytham Kenway und Ratonhnhaké:ton gezeigt, bei dem wiederum Episoden aus Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter Teil der Erzählung sind.

¹⁴⁵³ Obwohl das Spiel für die Erfassung komplett abgeschlossen worden ist, kann nicht ausgeschlossen

miteinander in Beziehung stehenden Mikronarrativen ergänzen und damit dazu beitragen, dass die narrative Struktur von *Assassin's Creed III* sehr umfangreich und über die Beziehungen der Ereignisse zueinander sehr komplex ist.

Wie der ausgewählte Abschnitt zeigt, finden parallel zu den meisten Kernereignissen einige Satelliten statt. Dies hängt insbesondere mit den #Cut Scenes zusammen, die viele der Kernereignisse beginnen und abschließen oder die im Rahmen von Erinnerungen abgespielt werden, um die Erzählung zu vertiefen. In ihnen werden meist nicht nur elementare Informationen für die Lösung einer Aufgabe vermittelt, sondern ebenfalls auch Angaben gemacht, die eine Einordnung in Mikronarrative erlauben, so etwa Beziehungen zwischen Akteuren oder Charakterisierung von Gruppen. Satellit 31.1. zeigt dieses Vorgehen seitens der #Entwickler anschaulich.

Unmittelbar nach dem Kernereignis, bei dem offenbart wurde, dass Haytham Kenway tatsächlich ein Templer ist, beginnt eine #Cut Scene. In dieser verlässt Desmond den Animus und es kommt zu einem Wortgefecht zwischen ihm und William Miles, in dem der Sohn dem Vater vorwirft, das bisher Erreichte nicht zu würdigen und in seinem Anspruchsdenken ähnlich einem Templer zu sein. Dieses Wortgefecht und der dabei folgende Faustschlag gegen Desmond durch den erzürnten Vater stellt nicht nur ein narratives Ereignis dar, das parallel zum Kern präsentiert wird, es offenbart darüber hinaus deutlich die schwierige Beziehung zwischen Vater und Sohn. Zusammen mit späteren Satelliten bilden diese ein Mikronarrativ, in dem sich Informationen über das Verhältnis zwischen beiden zu einem Gesamtbild ergänzen. Jedoch findet nur ein Teil von diesem parallel zu Kernereignissen statt. Durch vom Spieler initiierbare optionale Dialoge zwischen beiden außerhalb der #Cut Scenes werden zusätzliche Satelliten dieses Mikronarrativs, und damit Facetten der Beziehung zwischen beiden Charakteren, offenbart, so dass dem Spieler ermöglicht wird, Erkenntnisse über die Ursachen und die Entwicklung einer Beziehung zwischen beiden zu gewinnen.

Diese Mischung aus parallel zur Handlung vermittelten und interaktiv entdeckbaren Satelliten ist in allen untersuchten Spielen der Reihe sehr verbreitet, findet jedoch aufgrund der deutlich erhöhten Zahl an Nebenaufgaben und der Auflösung mehrerer spielübergreifender Erzählstränge am stärksten in *Assassin's Creed III* Anwendung. Da bei der Erfassung der narrativen Ereignisse versucht wurde, diese zu erleben, sobald sie im Spiel möglich werden, kommt es zu mehreren deutlichen Häufungen. Diese treten besonders im Rahmen von Zeitwechseln in die Gegenwart und zurück in die Vergangenheit auf, jedoch auch im Anschluss an einen Höhepunkt der Handlung.

.....
werden, dass womöglich Satelliten übersehen worden sind. Gründe sind etwa das unbeabsichtigte Nichtansprechen eines Charakters bei dem dies möglich gewesen wäre oder übersehene Informationen aus Hintergrundgesprächen zwischen NPCs, welche Teil der akustischen Kulisse des Spiels sind.

Im ersten Fall des Wechsels in die Gegenwart erfolgt eine Verdichtung der Erzählung, in der zentrale Erkenntnisse eingeordnet werden, die der Spieler zuvor über längere Zeit im Animus erlangte. Für die Vermittlung der Geschichtsbilder sind dabei besonders die Kommentare Shaun Hastings relevant, der oft eine ironisch bis sarkastische Sichtweise auf populäre Geschichtsbilder präsentiert, die aus dem erwächst, was dem Protagonisten im Animus präsentiert wurde. Dies betrifft besonders den dritten Teil der Reihe, wo er Handlungen der Siedler wiederholt als Undankbarkeit gegenüber Großbritannien bezeichnet und damit dem Spieler neben der erlebten Vergangenheit eine zweite Perspektive auf die Ereignisse bietet. Der Nutzer erfährt also parallel zum eigenen Spielerlebnis gleich sechs Sichtweisen auf den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg: Als Ratonhnhaké:ton erhält er Einblicke in die Sichtweise der Assassinen, der Native Americans, der Siedler und der Briten. Haytham Kenway ergänzt zudem die Perspektive der Templer, die weniger idealistisch als jene der Assassinen ist. In eine ähnliche Richtung gehen auch die Einwürfe von Shaun Hastings, der die Vergangenheit in der Spiel-Gegenwart weiter einordnet, so dass dessen Perspektive ähnlich der eines Historikers mit Kenntnis der nachfolgenden Entwicklungen erfolgt.

Die zweite Häufung von Satellitenereignissen findet im Rahmen des Wechsels von Erinnerungssequenzen statt. Sie geht mit der spezifischen Aufteilung der Erzählung der Spiele einher, bei der Kernereignisse durch die einzelnen Erinnerungen chronologische Episoden der Gesamtgeschichte bilden, an deren Ende ein bestimmtes Ziel steht. In der Regel sind dies die Ausführung eines Attentats oder die Erlangung wichtiger Erkenntnisse, die einen Teilaspekt abschließen und den Plot damit substanziell vorantreiben. In der Folge kommt es mit dem Beginn der nächsten Erinnerungssequenz oft zu Veränderungen in der Spielwelt, die neue Orte, Aufgaben oder zuvor unbekannte Charaktere freischalten. Neben dem #Feedback für die vom Spieler vollbrachte Leistung treibt dies ebenso die Erzählung voran, weil die Neuheit der Orte und Charaktere impliziert, dass Vorangegangenes abgeschlossen ist. Mit der erstmaligen Zugänglichkeit neuer Orte kommt es oftmals zu einer Häufung der Satelliten, wie in der Aufstellung zu *Assassin's Creed III* bei den Kernereignissen 91, 125, 126 oder 143 zu sehen ist.¹⁴⁵⁴

Beispielsweise scheint mit dem Tod William Johnson in Kern 90 zunächst ein Ziel Ratonhnhaké:tons erreicht: Die Enteignung durch legalisierten Landkauf endet und die Sicherheit seines Volkes scheint zunächst gewährleistet. Daher überrascht es nicht, dass anschließend viele der in Kern 91 folgenden Satelliten die Siedler im Homestead-Gebiet betreffen. Gleichzeitig deutet ein Gespräch mit der Clan-Mutter im gleichen Kern bereits an, dass die Sicherheit des Dorfes nicht gleichbedeutend mit Johnsons Tod sei. Zwar versprach dieser Schutz bei einer Zusammenarbeit, jedoch wollten viele andere Stämme mit den Loyalisten unter den Siedlern

.....
¹⁴⁵⁴ Siehe die vollständige Aufstellung im Anhang.

zusammenarbeiten, was Konfliktpotential mit den anderen Siedlern im sich abzeichnenden Unabhängigkeitskrieg andeutet. In Kern 105 wird dagegen das Attentat auf Thomas Hickey narrativ eingeleitet, der den Mord an George Washington plane, damit Charles Lee dessen Platz als Oberbefehlshaber der Kontinentalarmee einnehmen könne. Für die Nachforschungen hierzu wird New York erstmals als neuer Handlungsort freigeschaltet, der jedoch erst ab Kern 126 erschlossen werden kann, da zuvor eine Bindung an den Verlauf des Plots erfolgt und die freie Erkundung der Stadt nicht möglich ist. Entsprechend zahlreich sind damit die Satelliten, die im Rahmen von Kern 126 zugänglich werden.

Auch jenseits der beschriebenen Häufungen von Satelliten werden im ausgewählten Beispiel, wie auch in den anderen Titeln der Reihe, parallel zur Nutzung ergänzende Informationen über Hintergründe in der Spielwelt in hoher Dichte bereitgestellt. Ein Teil dieser wird parallel zum Plot vermittelt, so dass alle Spieler zumindest grundlegende Informationen erhalten, um das Gezeigte zu verstehen. Sind Spieler dagegen bereit alle Details zu entdecken, indem sie mit der Spielwelt und Charakteren wiederholt intensiv interagieren, so werden sie mit vielen weiteren Informationen belohnt, die ein besseres Verständnis der Spielwelt und des *Assassin's Creed*-Universums insgesamt erlauben.

Zu den dabei entstehenden Mikronarrativen zählen beispielsweise biografische Angaben über anzutreffende Charaktere und die Beziehung zwischen diesen, aber auch Angaben zu übergeordneten Entwicklungen, wie die politische Situation in den Dreizehn Kolonien, die Interessen von Templern und Assassinen oder auch allgemein zur Beschaffenheit der Spielwelt. Allein in der ausgewählten vierten Erinnerungssequenz konnten elf verschiedene Mikronarrative bestimmt werden, die sich jeweils einzelnen Teilaspekten widmen. Wie diese beginnen auch viele weitere des verbleibenden Spiels meist im Rahmen eines Kernereignisses, können nach diesem jedoch unabhängig weiter verfolgt werden. Wird hierbei also ludisch eine Art von Nebenaufträgen vorgestellt, z.B. der Ausbau der Siedlung um Davenport Manor durch Unterstützung der Bewohner bei ihren zahlreichen Anliegen, so handelt es sich narrativ betrachtet dagegen um Satellitenereignisse, da diese Aufgaben den Plot nicht vorantreiben, wohl aber wichtige Einblicke in ausgewählte Erzählstränge bieten und sich dabei zu Mikronarrativen ergänzen.

Weitere Beispiele für dieses Zusammenspiel von Satelliten und Mikronarrativen in der Reihe wären die Namen von Beteiligten an der Pazzi-Verschörung, die Lorenzo de'Medici über Brieftauben an Ezio Auditore übermittelt. Die Lair of Romulus-Nebenaufgaben vermitteln dagegen nicht nur Einblicke in einen im virtuellen Rom bestehenden Kult, sondern knüpfen darüber hinaus an Eindrücke von der antiken Geschichte der Stadt an, da zahlreiche Ruinen aus der römischen Kaiserzeit unterhalb der Stadt besucht werden können. Daneben wird über diese Aufgabenkette eine Verbindung mit der Geschichte des Assassinen-Ordens

vorgenommen, indem impliziert wird, dass Marcus Junius Brutus ein Mitglied des Ordens war. Über in den Ruinen versteckte Briefe kann sich der Spieler erschließen, welche Motive zu seinem Attentat auf Julius Caesar führten. Statt über Briefe eines Toten, erklären die Rekruten von Ratonhnhaké:ton im letzten untersuchten Teil ihre eigenen Perspektiven auf das Geschehen selbst, da ihre Biografien so geschrieben worden sind, dass sie starke Anknüpfungspunkte an den im Spiel beschriebenen Unabhängigkeitskrieg und das verbundene Streben nach individuellen Freiheiten besitzen.¹⁴⁵⁵

Vor dem Hintergrund der Einbettung von Geschichtsbezügen in die Struktur des Plots fällt des weiteren auf, dass diese nicht in den Vordergrund treten, sondern als Teil der Gesamtzerzählung neben dem laufenden Spiel präsentiert werden. Deutlich umfangreicher werden die Beziehungen der Protagonisten zu anderen Charakteren behandelt, so dass dem Spieler vermittelt wird, welche Position seine Stellvertreter in der Handlung einnehmen und wie sie zu anderen Charakteren stehen. Der Umfang dieser Mikronarrative bei der Thematisierung von Akteursbeziehungen sowie Einblicke in Zusammenhänge und Entwicklungen in der Spielwelt, tragen damit dazu bei, dass die Erzählung mit zunehmendem Verlauf an Komplexität gewinnt.

Ein weiterer Aspekt, der bei Betrachtung der narrativen Strukturen der Spiele auffällt, sind die unterschiedlichen Zielsetzungen der einzelnen Titel. Auch wenn diese jeweils umfangreiche Handlungsstränge in den Spiel-Vergangenheiten bieten, die schließlich aufgelöst werden, so sind es die Momente der Spiel-Gegenwart, die das eigentlich verbindende Element darstellen. In ihrem Bestreben Pieces of Eden vor den Templern zu schützen, entdecken die Assassinen um Desmond Miles in einer Animus-Sitzung in *Assassin's Creed II* eher zufällig ein Gewölbe der Ersten Zivilisation unterhalb des Vatikan und eine Warnung vor einer bevorstehenden großen Katastrophe. Im Bestreben den prophezeiten Weltuntergang zu verhindern, suchen sie zunächst nach weiteren Informationen und dem Ort, an dem diese vorhanden sind. Diese Suche beginnt in *Assassin's Creed: Brotherhood*, an dessen Ende mit Ezios Apple of Eden der Schlüssel zu dem Großen Tempel gefunden wird, der einst als Forschungszentrum der Ersten Zivilisation diente. Dessen Standort und der Ablauf der Katastrophe wird schließlich am Ende von *Assassin's Creed: Revelations* offenbart. In *Assassin's Creed III* wird der fremdartige Tempel erkundet, während in der Vergangenheit nach einem Artefakt gesucht wird, das die Maschinen in Gang setzen und den Schutz der Menschheit vor den Folgen der drohenden Sonneneruption einleiten soll.

.....
1455 Stéphane Chapheau begehrt gegen Steuereintreiber auf, Duncan Little gegen Söldner, die in Bosten für Unruhe sorgen und Jacob Zenger in New York gegen britische Soldaten, die das Kriegsrecht ohne Anordnung anwenden. Jamie Colley hilft Kranken, Deborah Carter hilft Hungernden und Clipper Wilkinson jenen, die in den Dienst bei der britische Armee gezwungen werden. Vgl.: Jeweilige Datenbankeinträge im Spiel.

Damit findet sich in der Spiel-Gegenwart lediglich ein singuläres Ziel, das die Assassinen verfolgen, während es in der Vergangenheit dagegen zahlreiche verschiedene sind.¹⁴⁵⁶ Das Erleben der Vergangenheit im Animus dient damit unter diesem Gesichtspunkt narrativ vor allem der Suche nach den jeweils benötigten Informationen und Artefakten, die, wie bereits in den Ausführungen zum ersten Teil klargestellt wurde, nicht direkt abgerufen werden können, sondern buchstäblich freigespielt werden müssen. Obwohl sie, inklusive der am Ende des ersten Teils offenbarten Positionen zahlreicher Pieces of Eden, damit über fünf Spiele verteilt sind, kann durch die zuvor beschriebene Entwicklung der Suche dennoch davon gesprochen werden, dass auch diese Ereignisse Kerne darstellen. Anders als in den einzelnen Spielen gestaltet sich die Erlangung der notwendigen Kenntnisse jedoch schwieriger, weil der Spieler hier entweder alle Titel gespielt haben muss oder sich das notwendige Wissen für das Verständnis des Verlaufs der Suche anderweitig aneignen muss, so etwa über die *Encyclopedia* oder andere bereits genannte Quellen.

Diese Aufspaltung von Kernereignissen über mehrere Titel und die umfangreiche Entwicklung der Handlung führt dazu, dass bei einem möglichst schnellen Spieldurchgang, etwa bei einem so genannten #Speedrun, nur ein relativ kleiner Teil der tatsächlich vorhandenen narrativen und ludischen Inhalte erfasst werden kann. Auch die allgemeine Betrachtung der Arten der eingangs genannten Strukturen, den progressiven, semi-progressiven und emergenten Strukturen, wird bei einer oberflächlichen Betrachtung des Fallbeispiels erschwert. Kann der Plot der Spiele noch über die Darstellung im „DNA-Tracker“ als progressiv identifiziert werden, so würde dies nur einen Teil dessen abbilden, was die Spiele an narrativen Strukturen bieten. Gerade die Mikronarrative der semi-progressiven Strukturen zeigen auf, wie Erzählung und Interaktivität miteinander verwoben sind. Sind sie optional und können dadurch weitgehend losgelöst vom Plot absolviert werden, so stehen auch sie in einer chronologischen Beziehung zueinander und bauen aufeinander auf.

Entscheidet sich der Spieler über Ratonhnhaké:ton beispielsweise dazu, den Siedlern von Davenport Homestead bei ihren Problemen zu helfen, so trägt er nicht nur dazu bei, dass die Siedlung floriert und es den Bewohnern gut geht, er nutzt ebenso ein wichtiges Merkmal des #Flows und betont seine eigene Rolle in der interaktiven Erzählung. Emergente Strukturen finden sich dagegen insbesondere bei den gänzlich optionalen Aufgaben wieder, bei denen keinerlei Notwendigkeit besteht, diese zu absolvieren. Sie finden sich damit insbesondere bei Tätigkeiten, die vorhanden sind, jedoch nicht mit einem übergeordneten Anlass versehen sind, so dass der Spieler nicht nur selbst entscheiden kann, ob er die Möglichkeiten nutzen möchte, sondern auch welche Bedeutung er ihnen zuschreibt und dadurch sein eigenes Han-
.....

1456 Beispiele wären etwa die Aufklärung der Pazzi-Verschwörung, dem Verrat an der Familie Auditore, der Aufbau einer Assassinen-Bruderschaft in Rom, die Bekämpfung der Borgia, der Schutz von Ratonhnhaké:tons Dorf oder die Unterstützung der Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien.

deln mit einer Erzählung versteht. Entsprechende Aufgaben sind, wie in den meisten #Open World-Spielen, sehr verbreitet und umfassen unter anderem die Suche nach Schätzen, die Jagd nach Tieren, die Konstruktion von Erfindungen, die Renovierung von Geschäften oder die Befreiung von Stadtvierteln.

Die Untersuchung der narrativen Strukturen zeigte damit, dass für die Analyse von digitalen Spielen keine oberflächliche Herangehensweise in Form einer kurzen Partie¹⁴⁵⁷ oder gar medialer Aufzeichnungen wie Trailern, Spielmittschnitten oder Screenshots ausreichen kann. Reichen diese für einen ersten Eindruck aus, so scheitern sie, sobald Aspekte behandelt werden sollen, welche die gesamte Spielzeit umfassen. Deutlich wurde dies bereits bei den drei Zeitebenen, die alle Facetten zur Gesamterzählung der fünf Titel des Fallbeispiels beitragen. Machen die umfangreichen Abschnitte in der Spiel-Vergangenheit zwar den größten Teil der Spielzeit aus, so konnte gezeigt werden, dass eine Einordnung der dortigen Entwicklungen erst möglich wurde, als auch die Zeitebenen der Ersten Zivilisation und der Spiel-Gegenwart betrachtet wurden. Über die Einbeziehung der narrativen Strukturen in Analysen digitaler Spiele können somit nicht nur Einblicke in den Aufbau der Erzählungen gewonnen werden, sondern auch in ihre Wechselwirkungen mit anderen Spielelementen sowie insbesondere dem Verhältnis des Spielers zu seinem Stellvertreter und dessen Position in der Geschichte.

7.5.3. Geschichte im virtuellen Raum

Bilden die Strukturen der Spiele ein Grundgerüst, das eine wichtige Orientierung bei der Untersuchung des allgemeinen Aufbaus der Erzählung, der chronologischen Beziehungen zwischen Ereignissen und bestehenden Wechselwirkungen mit verschiedenen Makro- und Mikronarrativen aufzeigen, so stellen sie jedoch nicht die einzige Art dar, narrative Elemente in ein Spiel einzubetten. Durch die Symbiose aus narrativen und ludischen Elementen wurde das räumliche Erzählen deshalb in Kapitel 5.3. des Methodenteils als ein Bindeglied zwischen beiden Eckpfeilern der Spielbetrachtung bezeichnet. Auch wurde festgestellt, dass die Relevanz des Raumes als Quelle für Informationen insbesondere in #Open World-Titeln sehr groß ist, weil diese den Spieler durch ihre Offenheit nicht entlang eines einzigen festen vorgegebenen Weges lenken, sondern ihm im wörtlichen Sinn Raum zur Entdeckung einräumen. Für die Untersuchung der Bedeutung der Räumlichkeit für die Erzählung eines Spiels wurde dazu auf JENKINS zurückgegriffen, der zwischen Enacting Stories, Evocative Spaces, Embedded und Emergent Narratives unterscheidet. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse werden in den
.....

1457 Gemeint ist hier beispielsweise die nur Erledigung der minimal notwendigen Aufgaben oder sogar nur einzelner Erinnerungssequenzen, auf Basis derer dann versucht wird, umfassende Aussagen über das Spiel zu treffen. Auch Speedruns taugen kaum für Erkenntnisse zu Themen jenseits dieser speziellen Nutzungsform.

folgenden Ausführungen die Grundlage bilden und auf das Fallbeispiel angewandt werden.

Wie die meisten Historienspiele des ersten und teils auch des zweiten Grades entsteht die virtuelle Vergangenheit, und damit die Illusion Geschichte nachzuerleben, parallel auf vielen Ebenen gleichzeitig, die alle zum Gesamterlebnis beitragen. Dies gilt auch für die Enacting Stories, die in einer engen Symbiose mit dem Design der ludischen Inhalte stehen. Laut JENKINS entstünden die Enacting Stories sowohl in Form von allgemein formulierten Zielen, als auch über lokale Ereignisse, auf die der Spieler reagieren könne. Dies setzt ein Mindestmaß an Freiheiten bei den möglichen Vorgehensweisen voraus, die sich in den untersuchten Titeln bereits durch die offenen Spielwelten und die Kombination aus progressiven und emergenten Strukturen finden. Vereinfacht lässt sich der Ablauf einer typischen Szene dadurch wie folgt beschreiben: Der Protagonist erhält einen Auftrag, der narrativ kontextualisiert wird und dessen Absolvierung den Plot vorantreibt. Auf die möglichen Vorgehensweisen erhält er lediglich Hinweise, so dass es ihm in der Regel freigestellt ist, wie er vorgeht. Gleichwohl finden sich diese Freiheiten in der Vorgehensweise wesentlich auf der ludischen Ebene wieder, während narrative Anforderungen dagegen häufig entlang progressiver Strukturen vorgegeben sind.

Bereits mit dem ersten Teil der Reihe wurde die Erlangung nützlicher Hinweise aktiv in den Spielprozess eingebunden, indem Altaïr zu Spielbeginn degradiert wurde und nun selbst zu seinen Zielen ermitteln musste. Muss er hierzu unter anderem mit Informaten sprechen, Gespräche belauschen oder Dokumente stehlen, so erfährt er – und damit auch der Spieler – über die erlangten Informationen nicht nur etwas über den genauen Aufenthaltsort seines Ziels, dessen Gewohnheiten und seine Rolle im Konflikt, sondern parallel dazu auch Kenntnisse über eine Vielzahl weiterer Aspekte, die den Handlungsort prägen und Einfluss auf dessen Bewohner haben. Die von JENKINS beschriebenen „broadly defined goals or conflicts“ und das „level of localized incidents“¹⁴⁵⁸ finden sich hierbei also gerade jenseits des rahmenden Konflikts der Spiele wieder. Der Dritte Kreuzzug ist omnipräsent, während der Protagonist diesen gleichzeitig nicht als Heerführer oder Soldat erlebt, wohl aber versucht, dessen Verlauf als Attentäter zu beeinflussen.

Die bei Nachforschungen erlangten Informationen bieten dem Spieler folglich nicht nur erforderliche Hintergründe über die Zielperson, sondern führen insbesondere in alltägliche Umstände der Spielwelt ein. So verkauften unter anderem im ersten Teil der Reihe einige Markthändler aus Geldgier verdorbene Lebensmittel, Herolde verbreiten Propagandabotschaften über Kriegsfortschritte der jeweiligen Seite und Informanten der Assassinen werden mit dem Tod bedroht. In allen Teilen werden außerdem wiederholt die Lebensumstände der einfachen Bewohner vielfältig dargestellt, die als Symbol für den Machtmissbrauch der Eliten dienen und durch kurze Einblicke nicht nur im Rahmen von Kern- und insbesondere Satelli-

.....
1458 Zitat in: Jenkins: Narrative Architecture, S. 124f.

tenereignissen, sondern als allgemein audiovisuell präsenter Teil der Spielwelt dargestellt werden. Auch in *Assassin's Creed III* findet sich dies zahlreich, wobei hier ausgewählte britische Offiziere anstelle von politischen und kirchlichen Herrscherfiguren treten, deren Handlanger die Menschen drangsalieren.

Die Zahl vergleichbarer Mikronarrative der Enacting Stories nahm ab *Assassin's Creed II* deutlich zu, was mit der stark gesteigerten Zahl an Nebenaufgaben zusammenhängt. Statt dem bloßen Sammeln von Gegenständen wurden viele Aufgaben nicht nur für eine zufällige Entdeckung bereitgehalten, sondern durch die Nennung im DNA-Tracker in die Spielstruktur integriert und mit #Cut Scenes und weiteren Formen der narrativen Vermittlung aufgewertet. Beispiele wären die als Beat Up-Events bezeichneten Nebenaufgaben, in denen Ezio fremdgehende Ehemänner auf Geheiß ihrer Frauen verprügelt und sie damit „überzeugt“ ihren Partnerinnen gegenüber künftig treu zu sein. Auch viele der für Söldner, Kurtisanen und Diebe zu erledigenden Aufgaben haben eine ähnliche Funktion, da sie über Einblicke in einige in der Renaissance präsenten Gruppen gesellschaftliche und soziale Bedingungen kontextualisieren. Mit Brieftauben übermittelte Attentatsziele knüpfen dagegen an Kernaufgaben an, da sie zwar jenseits des Plots stehen, aber gleichzeitig einen Bezug zu ihm haben, etwa um weitere Beteiligte an der Pazzi-Verschwörung ausfindig zu machen.

Diese Praxis verstärkte sich besonders in *Assassin's Creed III*, wo der Spieler die Möglichkeit erhält, das Grenzland um New York und Boston zu erforschen und dort zahlreiche Details entdecken kann, die dem kulturellen Gedächtnis zuzurechnen sind. Über Gespräche mit Trappern oder Gästen von Kneipen werden zahlreiche Legenden vermittelt, darunter beispielsweise ein kopfloser Reiter, ein unidentifiziertes Flugobjekt oder vermeintliche Monster in den Wäldern. Gleiches gilt für die Nebenhandlungen, die sich zwischen den Bewohnern des Davenport Homestead entwickeln und die Ratonhnhaké:ton durch die Interaktion mit den entsprechenden Charakteren erleben kann. Wie bei den zuvor beschriebenen Momenten finden sich hier insbesondere Alltagsgeschichten wieder, die Eindrücke von Bedürfnissen und Lebensumständen der Menschen jener Zeit vermitteln.

Handelt es sich bei diesen und vielen weiteren Details ludisch gesehen um optionale Aufgaben, deren Absolvierung wesentlich mit Fortschritten beim Erreichen der 100%-Synchronisation einhergeht, so trägt ihre Existenz in der Spielstruktur dagegen dazu bei, dass sie glaubwürdiger wirkt. Durch die Interaktion mit historischen Persönlichkeiten oder die Möglichkeit zu Nachforschungen zu Legenden wird der Eindruck einer lebendigen Spielwelt gefördert, in welcher der Protagonist eben nicht nur eine Reihe von Persönlichkeiten in einer vorgegebenen Zielpersonen tötet, sondern auch in anderer Form prägend aktiv ist. Weniger an historische Persönlichkeiten, als vielmehr das *Assassin's Creed*-Universum angelehnt sind außerdem Aufgaben, bei denen historisierte Artefakte entdeckt werden müssen. Findet Ezio

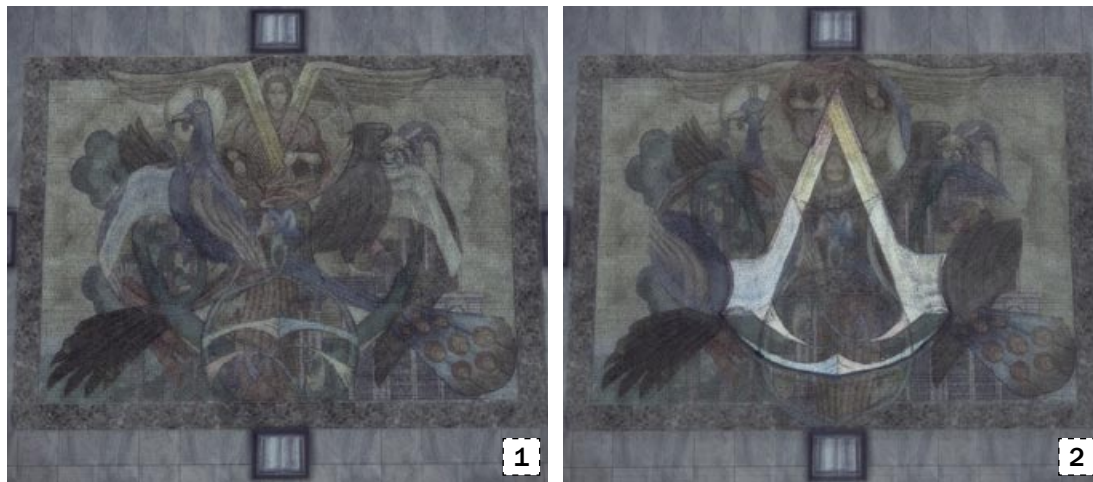


Abb. 7-30: Beispiel für einen der geheimen Mechanismen mit Bezug zum Assassinen-Orden. Im Markusdom müssen vier Bereiche eines Mosaiks so verdreht werden, dass sie das Assassinen-Logo (künstlich hervorgehoben) bilden. Dies öffnet die verborgene Tür zum Grab der altägyptischen Assassinin Amunet.

etwa Gräber früherer Assassinen in Italien und dem Osmanischen Reich, so entsteht auch hier die zuvor beschriebene Doppelbedeutung von Elementen, die sowohl ludische wie auch narrative Relevanz besitzen. Bei diesen findet jedoch keine Interaktion mit historischen Persönlichkeiten, sondern mit Orten statt, da die Gräber unterhalb bekannter Gebäude angelegt worden sind, so dass folglich Geschichten über diese erzählt werden.

Durch die Erkundung von unter anderem dem Markusdom in Venedig, der Santa Maria Novella Basilika von Florenz oder der Hagia Sophia in Konstantinopel nach geheimen Räumen werden diese Gebäude ein Teil der Handlung der Spiele. Die Existenz von Assassinen-Gräbern und insbesondere ihr Versteck in geheimen Räumen, die nur über schwer zugängliche verborgene Mechanismen geöffnet werden könnten, erlaubt damit Rückschlüsse auf den Einfluss des Ordens zu Zeiten der Errichtung jener Gebäude. Da dies jedoch nicht im klassischen Sinn über Dialoge oder #Cut Scenes erzählt wird, findet sich damit ein weiteres anschauliches Beispiel für die Präsenz von Enacting Stories in einem interaktiven Medium: Sie treten erst ein, wenn sich der Spieler gezielt mit ihnen befasst. Gleichzeitig wird der Nutzer jedoch auch dazu angeregt sich mit diesen eher aufwendigen Nebenaufgaben zu beschäftigen, da als Belohnung eine besonders gute Rüstung winkt, die den Protagonisten vor Verletzungen schützt und das Spiel so erleichtert.

Gleichwohl bilden diese optionalen narrativ gerahmten Handlungsmöglichkeiten keine Emergent Narratives, da der Spieler zwar frei in der Entscheidung für oder gegen diese Arten von Aufgaben ist, jedoch nicht in der Lage ist, seine eigene Geschichte zu schreiben¹⁴⁵⁹ – nach JENKINS eine zentrale Anforderung dieser zweiten Art des räumlichen Erzählens. Durch die enge Bindung des Spielers an die narrativen Strukturen scheint es kaum möglich, diese Form der Erzählung in der weitgehend progressiven Struktur der Reihe vorzufinden. Auch die Tat-

¹⁴⁵⁹ Der Grund liegt in den genetischen Erinnerungen, die implizieren, dass die Darstellungen so ablaufen müssen, wie sie der jeweilige Vorfahr von Desmond Miles erlebt hat.

sache, dass es sich bei *Assassin's Creed* um eine #Open World-Reihe handelt, und damit eine Gemeinsamkeit zu anderen im Methodenteil genannten Spielen mit Emergent Narratives besteht, hat keine größeren Auswirkungen.

Der Grund hierfür liegt am im Vergleich zu den genannten Titeln relativ geringen Anteil an konsequenzreichen emergenten Elementen. Zwar hat der Spieler die Möglichkeit zu verschiedenen Vorgehensweisen innerhalb einer Aufgabe, jedoch nicht bei ihrer Lösung. Auch ist er nicht in der Lage seinen #Avatar jenseits einiger Ausrüstungsgegenstände und Kleidung mit lediglich kosmetischem Wert anzupassen oder neue Fähigkeiten nach eigenem Ermessen freizuschalten, noch kann er eigene Erzählungen um seinen Stellvertreter auf Basis getroffener Entscheidungen entstehen zu lassen, wie es in #Rollenspielen möglich ist. Macht der Protagonist Fehler oder widersetzt er sich etwa seinen Ratgebern aus dem Orden, so ist dies in der Struktur vorgegeben, wie auch die Konsequenzen aus dieser Entscheidung. Handelt der Spieler jedoch entgegen der oft in den Aufgaben vorgegebenen Art, so scheitert er mindestens bei der vollen Synchronisation oder muss den zu absolvierenden Abschnitt sogar erneut spielen, um die Erzählung voranzubringen, wenn es sich um primäre Erinnerungen handelt.

Lediglich in Momenten jenseits der unmittelbaren Anforderungen der Erzählung oder des Spiels bestehen Potentiale für Emergent Narratives. Ohne ihre direkte Verortung im Spiel-system oder die Ausgabe in Form von #Feedback entstehen diese jedoch eher im Kopf des Spielers, wenn dieser den eigenen Handlungen einen Kontext zuschreibt. Ein Beispiel hierfür kann die bewusste Entscheidung zu einem möglichst gewaltfreien Spiel sein, bei dem der Protagonist Kämpfe vermeidet oder vor ihnen flieht, was sich mit klassischen Verhaltensweisen der Assassinen in Verbindung bringen ließe, die im ersten Teil ausführlicher thematisiert werden. Für das exemplarisch geschilderte Vorgehen bietet sich ein Verweis auf die drei Regeln der Bruderschaft an, um das eigene Handeln jenseits der Freiheiten der Spielmechanik narrativ zu begründen. Verzichtet der Spieler bewusst auf den Kampf, wo er vermeidbar ist, so lässt sich dieses Verhalten mit allen drei Regeln rechtfertigen und geht damit sogar über die Repräsentation innerhalb der Spielwelt hinaus, wo die Tötung von Stadtwachen und Soldaten – wohl aus Gründen der spielerischen Freiheit – nicht als Tötung Unschuldiger gewertet wird.¹⁴⁶⁰

Weitere theoretische Möglichkeiten zur Entstehung von Emergent Narratives bieten zudem die Homestead-Missionen in *Assassin's Creed III*. Diese weitestgehend optionalen Erinnerungssequenzen finden parallel zu den historischen Ereignissen statt und behandeln das Schicksal

.....
¹⁴⁶⁰ „Haltet die Klinge fern vom Fleisch Unschuldiger“, „Verbergt euch in der Masse“ und „Gefährdet nie die Bruderschaft“, Vgl.: Ubisoft: Encyclopedia, S. 21. Auch ließe sich erwarten, dass ein Herrscher bei zu vielen toten Untergebenen eine Strafaktion gegen den Verursacher – die Assassinen – anordnen würde, so dass nicht nur Unschuldige getötet, sondern auch die Bruderschaft gefährdet werden würde.

der Bewohner, die sich im Spielverlauf um Davenport Manor ansiedeln, sofern der Protagonist bestimmten Akteuren zuvor in einer Notlage geholfen hat. Leben diese in dieser Region, so werden im Spielverlauf eine Reihe von akteursspezifischen Aufgaben freigeschaltet, die den Wohlstand, das Zusammenleben untereinander, die Sicherheit oder die Produktionsmöglichkeiten der Siedlung verbessern. Anders als bei den Nebenmissionen früherer Spiele bauen die Homestead-Missionen aufeinander auf, so dass der Spieler miterlebt, wie sich aus einem einzelnen Haus eine kleine sich selbstversorgende Siedlung entsteht, deren Bewohner zu einer Gemeinschaft zusammenwachsen.

Allerdings sind alle narrativen Formen der Interaktion mit den Bewohnern vorgegeben, so dass der Spieler lediglich in der Lage ist, zu entscheiden, ob und wann er aktiv werden möchte, nicht jedoch in welcher Form und mit welchen Konsequenzen. Auch stehen die Aufgaben in einer chronologischen Beziehung zueinander, wie sie in progressiven Strukturen üblich sind, auch wenn sie vom eigentlichen Plot losgelöst sind. Unterstützt der Spieler die #NPCs über seinen Stellvertreter, so löst er zahlreiche Satelliten aus, die sowohl für den jeweiligen Bewohner, als auch für die Siedlung insgesamt Mikronarrative bilden. So können etwa eine Schneiderin mehrfach vor ihrem gewalttätigen Ehemann beschützt, ein Paar bei der Empfängnis unter anderem durch Anwerben eines Arztes unterstützt oder zwei sich häufig streitende Holzfäller versöhnt werden. Für das Auslösen dieser und weiterer Mikronarrative ist der Spieler zwar direkt verantwortlich, so dass seine Rolle in der Siedlung durchaus einige rudimentäre Parallelen mit Städtebausimulationen oder *The Sims* aufweist, jedoch bleiben die Möglichkeiten insgesamt zu starr, um von tatsächlichen Emergent Narratives zu sprechen.

Anders verhält es sich dagegen bei der dritten von JENKINS Erzählformen, den Embedded Narratives. Bereits durch die erläuterte Rollenverteilung der beiden Hauptgruppen innerhalb der Spielwelten, den Assassinen und Templern, wird angedeutet, wie Motive aus anderen Medien einbezogen in das Szenario des Fallbeispiels übersetzt werden. Bereits ein oberflächlicher Blick offenbart, dass sich der Plot stark an etablierten Erzählmustern wie dem Kampf des Guten gegen das Böse orientiert.¹⁴⁶¹ Auch wenn sich in der Reihe immer wieder Brüche finden, bei denen das vermeintlich Gute durch Verrat zu dem Bösen wird oder die Motive des Bösen differenziert werden, so dass diese nachvollziehbarer werden¹⁴⁶² stellt diese Einteilung

.....
1461 Gleichwohl kann diskutiert werden, ob Assassinen letztlich Mörder mit einer besonderen Ausrüstung und Ausbildung sind und sich bisweilen ähnlich kompromisslos wie die Templer verhalten. Zumindest in den Fallbeispielen wird das Handeln der Protagonisten und ihrem Orden jedoch als notwendig dargestellt, um das größere Unrecht durch die Templer zu verhindern. In späteren Teilen der Reihe, darunter Assassin's Creed: Rogue und -Unity, wird das Handeln der Assassinen durch die Protagonisten dagegen stärker hinterfragt.

1462 Beispiele für einen Verrat wären jene von Al Mualim am Assassinen-Orden an Ende des ersten Teils oder der des Alberto Uberti an der Familie Auditore im zweiten Teil. Eine Differenzierung der Motive der Templer findet durch Haytham Kenway statt, der trotz seiner Eigenschaft als Templer mit seinem Sohn, einem Assassinen, zusammenarbeitete, um einen gemeinsamen Feind zu bekämpfen und diesem dabei Einblicke in die ideologischen Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider

lung ein zentrales Merkmal der Spiele dar. Neben der Charakterisierung von den primären Antagonisten, wie Rodrigo und Cesare Borgia oder Charles Lee als skrupel- und gewissenlose Machtmenschen, werden die Hauptcharaktere dagegen als ehrenvolle Streiter für die Freiheit präsentiert, die von den Machenschaften der Templer bedroht sind.

Auch wenn bei den Protagonisten durchaus Momente des Zögerns und der Suche nach dem Zweck der eigenen Taten auftreten, dies ist besonders beim gealterten Ezio Auditore und bei Ratonhnhaké:ton der Fall, so ändert auch dies letztlich nichts an ihren grundsätzlichen Überzeugungen im Kampf gegen die Templer. Diese klare Kategorisierung der Charaktere und Organisationen bietet damit nicht nur einen Wiedererkennungswert von vergleichbaren Mustern in anderen Erzählungen, sondern erlaubt es dem Spieler zudem, die verschiedenen Charaktere zuzuordnen und darüber der Handlung leichter zu folgen.

Neben der Kategorisierung finden sich zudem Elemente von Detektivgeschichten wieder, da die Nachforschungen vor dem Finale einer Erinnerungssequenz dazu dienen, Informationen sowohl für die Zielpersonen als auch zu übergeordneten Zusammenhängen zu erlangen. Durch die Interaktion mit der Spielwelt erlangt der Nutzer so im Verlauf der Reihe immer mehr Erkenntnisse, die ihn narrativ nicht nur zum Höhepunkt der Erzählung führen, sondern es ihm zudem erlauben Schlüsse über Zusammenhänge zu ziehen, die nicht auf die Grenzen der Spielwelt beschränkt sind. Diese wesentlich im Kopf des Spielers konstruierte Welt außerhalb der erkundbaren Regionen, die sich auch ohne sein Einwirken entwickle, bezeichnet JENKINS als ein wesentliches Merkmal der Embedded Narratives.¹⁴⁶³ Meist ist diese in Form eines übergeordneten Konfliktes Teil der Rahmenhandlung und wird zahlreich erwähnt, wobei auch eine Einordnung des Wirkens der Protagonisten auf diese erfolgt.

Bereits im ersten Teil erfährt Altaïr von seinem Mentor Al Mualim, zahlreichen Verbündeten und sogar von den Attentatszielen selbst, welche Folgen die Tötung ausgewählter Akteure habe und wie sie den Dritten Kreuzzug beeinflusse. Dies setzt sich auch in den anderen Spielen durchweg fort, so dass nicht nur das Vorgehen des Protagonisten kommentiert wird, sondern der Spieler darüber hinaus auch erfahren kann, wie sich seine Handlungen auf den Verlauf des übergeordneten Konfliktes auswirken. Dies trägt somit dazu bei, dass der Spieler seinen Handlungen eine umfassendere Bedeutung beimessen kann, die über die aneinander gereite Tötung von Attentatszielen hinausgeht. Somit fungiert die vorgenommene langsame Aufdeckung von Informationen nicht nur als #Feedback, sondern trägt entscheidend zum Verständnis des eigenen Handelns bei und leitet zudem narrativ Fortschritte im Plot und angeschlossenen Mikronarrativen ein.

Die Einbindung der Erlangung dieser Informationen wurde allerdings ab *Assassin's Creed*

.....
Organisationen gibt.
1463 Vgl.: Kapitel 5.3.

// im Vergleich zum Vorgänger deutlich verändert. Mussten dort eine Mindestzahl an Nachforschungen in Form von wiederkehrenden gleichen Aufgaben angestellt werden, um ausreichende Kenntnisse über das Attentatsziel zu erlangen, so wurde dies später geändert. Die Nachforschungen wurden nun in den Plot integriert und mussten als Kernereignisse in einer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden. Während am Ende der meisten Erinnerungssequenzen weiterhin das Attentat auf eine Zielperson oder ein vergleichbar konkretes narratives Ereignis stand, so führte diese Veränderung dazu, dass dem Spieler wesentlich umfangreicher erläutert werden konnte, wie Ereignisse aufeinander aufbauen und im übergeordneten Kontext von Bedeutung sind.

Anschaulich lässt sich diese Art des Aufbaus der Erzählung am Beispiel der Sequenz „The Banker“ aus *Assassin's Creed: Brotherhood* verdeutlichen, deren Abschnitte im Kasten aufgeführt sind.¹⁴⁶⁴ In der Sequenz planen die Assassinen ihren Kampf gegen die sehr mächtigen Borgia, die mit Alexander VI. nicht nur den Papst stellen, sondern mit dessen Sohn Cesare Borgia außerdem den Oberbefehlshaber von dessen Streitkräften. Ferner wird ebenfalls ein Bündnis von diesen mit dem französischen König erläutert, der Gebietsansprüche in Italien geltend machen wollte.

Da beide Borgia zu sehr geschützt sind, um direkt angegriffen zu werden, planen die Assassinen stattdessen Angriffe auf ihre Unterstützer und die Finanzquellen für die Feldzüge, wobei auch auf die übergeordnete politische Situation Bezug genommen wird:

La Volpe: „Bartolomeo sends his apologies. The French have doubled their assault. (...)

Machiavelli: We can either go after supplies or Cesare's followers.

Ezio: My plan is to attack both. If we cut off his funds, Cesare will lose his army and return without his men. So, I ask you, where does he get his money? Volpe?

La Volpe: Agostino Chigi is the Pope's money-lender, but Cesare does business with someone else. As of now, all we know is that he is called The Banker.

Claudia: I know someone who owes The Banker money. Senator Egidio Troche comes in all the time and complains.

Ezio: Bene. I will follow up on that lead.

Machiavelli: French soldiers are guarding the road back into the Castello. Once Cesare arrives, you will never get to him.

Ezio: I intend to kill the French general. With him dead, Bartolomeo will have the Frenchmen on the defensive and they will abandon their posts on the bridge.“¹⁴⁶⁵

Zu Beginn des ersten Abschnitts werden somit zunächst einige Entwicklungen angedeutet, ...

1464 Die Titel der einzelnen Erinnerungen und die Aufgaben wurden zitiert, um den Tenor des Spiels wiederzugeben.

1465 Zitat in: Gespräch zwischen den genannten Charakteren in Erinnerung 5, Sequenz 1, „The Plan“ in *Assassin's Creed: Brotherhood*.

die sich in der vorherigen Abwesenheit von Ezio aus Rom zugetragen haben und eine Reihe von Plänen umrissen, die eine neue Phase im Spiel beginnen.¹⁴⁶⁶ Hierzu zählt auch die Absicht Cesare Borgias Zugriff auf wichtige Finanzquellen zu unterbinden und ihn so zu schwächen. Der anschließende Abschnitt „Escape From Debt“ befasst sich folglich mit der Umsetzung dieser Bestrebung und wird über einen Einwurf von Ezios Schwester Claudia eingeleitet, die einen Akteur ausfindig gemacht hat, der bei dem zu dem Zeitpunkt noch unbekannten Banker in Schulden steht. Indem Ezio dem römischen Senator hilft, erfährt der Spieler einige Informationen, die zu den Embedded Narratives zu zählen sind, weil sie Einblicke

in Bereiche gewähren, die nicht im Spiel gezeigt werden und dadurch an einem für den Nutzer verborgenen Ort stattfinden, dem Senat von Rom. So ist zu erfahren, dass dieser von den Borgia weitgehend entmachtet worden sei, die Senatoren jedoch weiter mit anderen politischen Vertretern in Italien in Verbindung stünden und so von Cesares militärischen Plänen für die Region Romagna erfahren hätten.¹⁴⁶⁷

Wie deutlich wird, ist die Struktur der zu erfüllenden Aufgaben weiterhin progressiv, während ludische Freiheiten im Vorgehen belassen werden. So kann die Art die Borgia-Wachen zu töten, die bei dem Senator in Abschnitt zwei Schulden eintreiben wollen, frei gewählt werden, während es in den beiden folgenden Abschnitten möglich ist, sich für einen beliebigen Weg durch die Spielwelt zu entscheiden, solange eine bestimmte Entfernung zum vorgegeben Ziel nicht überschritten wird. Auch das Vorgehen bei der Ausführung des finalen Attentats ist dem Spieler freigestellt. Lediglich für die optionale 100%-Synchronisation wird hier die Anforderung genannt, Juan Borgia den Älteren sitzend von einer Bank aus zu töten, was es notwendig macht, dessen Bewegungen eine Zeit lang zu beobachten. Diese ludischen Freiheiten erlauben es dem Spieler, im Rahmen seiner Möglichkeiten und der Beschaffenheit der Spielwelt das konkrete eigene Vorgehen selbst zu wählen, obwohl die Reihenfolge der

1466 Der Angriff auf den französischen General de Valois erfolgt erst in der nachfolgenden Erinnerungssequenz, wird jedoch bereits als wichtiger Schritt im Kampf gegen die Borgia angedeutet.

1467 Vgl.: Gespräch zwischen Ezio und Egidio Troche in Sequenz 2 „Escape From Debt“ in *Assassin's Creed: Brotherhood*.

Grafik 7-31: Ablauf der Erinnerungssequenz „The Banker“

Ziel: Den „Banker“ Juan Borgia den Älteren töten, um die finanzielle Basis Cesare Borgias zu zerstören.

- 1. The Plan**
Meet with Machiavelli, Claudia, La Volpe and Caterina and propose a plan to defeat the Borgia.
- 2. Escape From Debt**
Visit Senator Egidio Troche on the Campidoglio to ascertain the Banker's location.
- 3. Follow the Money**
Follow the Senator as he delivers his payment to the Banker.
- 4. When in Rome...**
Disguised as the Chest Carrier, lead the guards to the Banker's location without being detected. Listen to their reactions to determine the correct route.
- 5. In and Out**
Follow the money to get to the Banker, kill him and escape.

obligatorischen Aufgaben unveränderlich ist. Dies führt dazu, dass beim Spieler der Eindruck entstehen kann, dass er durch sein Handeln Entwicklungen beeinflusst, die noch nicht stattgefunden haben, über deren möglichen Verlauf er durch Andeutungen in den Dialogen jedoch bereits spekulieren kann.

Noch deutlich stärker wird ein entsprechender Eindruck in *Assassin's Creed III* mit seinen sehr zahlreichen Nebenaufgaben. Während ihre Absolvierung optional ist, erfordern sie oftmals in besonderem Maß die Auseinandersetzung mit der Topografie der Spielwelt, da es etwa beim Anpirschen, Überfallen oder Verfolgen keinen festen Lösungsweg, sondern bestenfalls wahrscheinlich erfolgreiche Handlungsmuster gibt. Ähnlich der von JENKINS als Beispiel gewählten Detektivgeschichte findet auch hier eine virtuelle Abbildung eines Handlungsortes statt, dessen zahlreiche Details dazu auffordern, sich mit ihr auseinanderzusetzen – jedoch nicht in Form eines Tatortes, sondern bezüglich möglicher Vorgehensweisen.

Auch das Verhältnis des Protagonisten zu der thematisierten Zeit unterscheidet sich in diesem Spiel stärker als bei den anderen untersuchten Titeln. Sind es dort häufig vor allem Handlungen anderer Charaktere, darunter insbesondere jene von Templern, die nicht gezeigt werden, wohl aber Entscheidungen der Assassinen bedingen, so tritt hier das historische Ereignis, der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg, stärker in den Vordergrund. Ähnlich dem Dritten Kreuzzug des ersten Teils, jedoch mit deutlich mehr Erzählsträngen, ist es hier ein großer übergeordneter Konflikt, der zahlreiche Entwicklungen herbei führt, von denen der Protagonist nur kurzfristig oder sogar erst im Rückblick erfährt und dessen Folgen er bisweilen kaum abschätzen kann. Dies schafft eine Ungewissheit bei welcher der Spieler mit neuen Entwicklungen konfrontiert wird, die ihn zur Auseinandersetzung anregen.

Durch die direkte Beziehung des Protagonisten zu den Geschehnissen über die Interaktion mit diversen historischen Persönlichkeiten und der Teilhabe an Ereignissen erlebt der Spieler über die unmittelbaren Aufgaben hinaus eine Einbindung in eine historische Begebenheit, dies er bereits aus der populären Geschichte kennt: Den Kampf der Siedler gegen die Briten und die anschließende Gründung der Vereinigten Staaten von Amerika. Trotz dieser Bekanntheit zentraler Abläufe trägt die kulturelle Herkunft des Helden dazu bei, dass sich dessen Perspektive von den beiden populäreren Gruppen des Konflikts abhebt und sich darüber hinaus von der früherer Protagonisten unterscheidet. Wo Altaïr ohne narrativ vermittelten persönlichen Bezug auf die Levante-Region ist und auch Ezio lediglich im Fall von seiner Heimatstadt Florenz eine rudimentär vergleichbare Perspektive besitzt, agiert Ratonhnhaké:ton nicht nur als Vertreter für, sondern auch als Teil seiner Heimat. Durch die im Spiel wie auch durch popkulturelle Bilder präsenten Unterschiede zwischen den Native Americans und den Siedlern erscheint der Kampf für die Freiheit nicht nur als allgemeines Ziel, sondern darüber hinaus als eines, welches das Handeln des Protagonisten maßgeblich prägt und ihn als eine

Art Botschafter seines Volkes erscheinen lässt. Indem Ratonhnhaké:ton häufig erwähnt, wo er die Motive seines Handelns sieht, im Schutz seines Volkes, bleibt dies für den Spieler präsent, so dass er in die Lage versetzt wird, über die Folgen der jeweils aktuellen Handlungen für jene Motive zu spekulieren.

Prägenden Einfluss auf die Embedded Narratives hat somit weniger die Aufteilung der Erzählung in Erinnerungssequenzen, sondern insbesondere die im Methodenteil mit Bezug auf GENETTE als extradiegetische Erzählebene bezeichnete und die Protagonisten umgebende Welt und die in ihr stattfindenden Entwicklungen. Wie in Kapitel 2.4. am Beispiel von *Deus Ex: Mankind Divided* erläutert, spielt auch in der *Assassin's Creed*-Reihe oft ein übergeordneter Konflikt an den Handlungsorten eine wichtige Rolle. Durch die Zugehörigkeit zu den Assassinen und deren Verhältnis zu verschiedenen weiteren präsenten Akteuren, ist der Spieler zwangsläufig bei vielen Ereignissen abwesend, da sich eine Reihe von ihnen parallel entwickeln. Auch prägt die Zugehörigkeit zum Orden die Perspektive auf die Ereignisse deutlich, was gerade in *Assassin's Creed IV: Black Flag* und *Assassin's Creed: Rogue* offensichtlich wird, in denen sich zahlreiche Verweise auf die früheren Titel finden, jedoch aus Sicht des Templer-Spielestudios Abstergo Entertainment.¹⁴⁶⁸

Bei den Evocative Spaces, der letzten von JENKINS Formen der Erzählung, ist es dagegen nicht das Unbekannte, dass als Quelle für Erzählstränge dient, sondern vielmehr der Rückgriff auf bereits Bekanntes. Anders als die zuvor beschriebenen Muster, orientieren sich die Evocative Spaces bei Historienspielen jedoch nicht zwangsläufig an bestehenden narrativen Universen wie jenen im Methodenteil genannten von *Alice im Wunderland*, *Lord of the Rings* und *Star Wars*. Vielmehr dient bei ihnen die Geschichte als zentraler Ausgangspunkt, der durch Hinzudichtungen erweitert wird. Wie bereits in den Ausführungen zur historischen Verortung der *Assassin's Creed*-Reihe festgestellt worden ist, besitzen der erste Teil und die darin beschriebenen Verhaltensweisen der Assassinen starke Anleihen an den historischen ismailitischen Staat in Persien und Syrien sowie an VLADIMIR BARTOLS Roman *Alamut*. Die Evocative Spaces im Spiel entstehen folglich sowohl aus einer vorhandenen Erzählung über den historischen Staat,¹⁴⁶⁹ wie auch aus den vor allem im Westen vorhandenen Vorstellungen einer Sekte, die über gezielte Attentate versuchte, politische und militärische Entwicklungen zu beeinflussen.

Wie in Kapitel 7.2.3. bereits angedeutet wurde, zeigen sich auf den zweiten Blick jedoch

¹⁴⁶⁸ So hat der Protagonist der Gegenwart die Möglichkeit sich in Computer der Firma zu hacken und dort unter anderem E-Mails, Dossiers, Audiobotschaften und Videos zu entdecken, in denen das Verhalten zahlreicher Charaktere aus Sicht der Templer beleuchtet wird. So heißt es etwa über Ezio Auditore, dass dieser als einer der schlimmsten Massenmörder der Renaissance gelten könne, während er als Protagonist von *Assassin's Creed II* bis *-Revelations* als Kämpfer gegen die von den Templern betriebene Unterdrückung der Menschen präsentiert wird. Vgl.: E-Mail von Melanie Lemay an M.-O. Boudreault vom 16.06.2014 in *Assassin's Creed: Rogue*.

¹⁴⁶⁹ Ausführlicher, s. Kapitel 7.2.1.

deutliche Unterschiede zwischen den historischen, unter anderem bei WILLEY beschriebenen Assassinen und ihren virtuellen Nachbildungen, weshalb der Roman als prägender Einfluss bei der ursprünglichen Konzeption des Gameplays, der Akteursbeziehungen und der Charakterisierung von Figuren angesehen werden kann.¹⁴⁷⁰ Gleichwohl wäre es jedoch falsch von einer Erweiterung oder Vertiefung von dessen Handlung zu sprechen, was JENKINS im Rahmen seiner Ausführungen als wesentliche Merkmale der Evocative Spaces beschreibt.¹⁴⁷¹ Während der gezielte Mord zwar auch der Methode der virtuellen Assassinen entspricht, so unterscheiden sich die Motive für diesen deutlich. Statt einer Strategie der Abschreckung durch die öffentliche Ermordung ausgewählter Akteure zwecks einer Sicherung der Macht des historischen ismailitischen Einflussbereiches, wird als zentrales Ziel die Befriedung der Region durch Beendigung des Drittens Kreuzzuges genannt.

Es kann also lediglich davon gesprochen werden, dass mit dem Symbol des Assassinen-Ordens auf eine bestehende Erzählung und ein historisches Detail aufgebaut wird, aber abgesehen davon die Skizzierung der Assassinen anders ausfällt, wohl um auf ihr auch in Fortsetzungen aufbauen zu können. Bereits im ersten Teil ist hiervon insbesondere die Rahmenhandlung betroffen, die sich eben nicht nur auf die im Roman beschriebene Vergangenheit beschränkt, sondern eine alternative Geschichte um einen Jahrtausende bestehenden Konflikt zweier Geheimorganisationen ergänzt, zu dem die einzelnen Teile der Reihe Episoden bilden. Auch die Ursprünge des Settings der Reihe entstammen nicht dem Roman, wie in Kapitel 7.2.6. dargestellt, sondern der *Prince of Persia*-Reihe, zu der ursprünglich eine Fortsetzung entstehenden sollte, aus der sich, laut der Aussage von DÉSILETS im entsprechenden Kapitel, dann jedoch ein eigenständiges Spiel entwickelt habe.

Entstammt der Kern der Rahmenhandlung, der Orden der Assassinen, somit der Realität, so bezögen sich die #Entwickler in einem anderen Punkt dagegen nach HUBER auf die *The Matrix*-Filme. Wie er darstellt, besitze die dortige virtuelle Nachbildung von Realität die sich tatsächlich allein im Kopf der Nutzers entwickle, zentrale Gemeinsamkeiten mit den Spielen. Anders als in den Filmen fände durch den Animus jedoch kein philosophisch geprägter Diskurs über die Wahrhaftigkeit von Realität statt, da dieser vielmehr eine klar erkennbar getrennte autonome Realität erschaffe. „The available past reality is literally rum-

.....

¹⁴⁷⁰ Ein anschauliches Beispiel für eine Gemeinsamkeit ist eine Szene, in der Hasan-i Sabbāh, der Anführer der Assassinen in Alamut, dreien seiner Anhänger befiehlt, sich von einem hohen Turm in den Tod zu stürzen, um vor Adligen zu beweisen, wie loyal seine Krieger zu ihm stehen. Auch im Spiel findet sich dieser Sprung in den Abgrund, jedoch wurde der Ort von Alamut nach Masyaf verlagert, wo statt Sabbāh Al Mualim den Befehl für den Todessprung gibt. Statt Adligen aus dem Nahen Osten demonstriert er im Spiel einem Heer von Templern unter dem Befehl des Antagonisten Robert de Sable seine Macht. Vgl.: Bartol, Vladimir: Alamut, Ljubljana, 1992, S. 302-309. Assassin's Creed: Erinnerungssequenz 1, Erinnerung „Glory“.

¹⁴⁷¹ Siehe unter anderem die Ausführungen in Kapitel 5.3.

maged through“¹⁴⁷² wie HUBER richtig feststellt. Gemessen daran, dass über 90% der Spielzeit innerhalb der virtuellen Welten des Animus stattfinden, überrascht diese Feststellung zunächst. Sie trifft allerdings zu, weil die modernen Assassinen, wie auch Templer, wesentlich an Informationen über den Verbleib der Pieces of Eden interessiert sind und dazu ausgewählte Abschnitte der Vergangenheit gezielt durchsuchen.

Auch mit der Bedeutung eines „cyber-war“¹⁴⁷³ als Mittel des Widerstandes gegen einen übermächtigen Widersacher in der Spiel-Gegenwart fände sich eine weitere Gemeinsamkeit, wobei dieser im Spiel nicht innerhalb der künstlichen Welt des Animus geführt werde, sondern in der Spiel-Gegenwart. Ähnlich den Filmen gehören die Helden der Spiele einer zahlenmäßig sehr kleinen Gruppe an, die gegen einen übermächtigen Feind, die Templer bzw. der Konzern Abstergo, bestehen muss, der in der außerhalb der virtuellen Simulation enorme Macht erlangt hat. Wichtige Mittel des „cyber-war“ sind deshalb Datendiebstahl und Spionage, so etwa bei der Entwendung eines Datenkerns durch Lucy Stillman zu Beginn von *Assassin's Creed II* und verschiedene Aussagen über die Computerfertigkeiten von Rebecca Crane.

Mit *Kingdom of Heaven* nennt HUBER zudem einen weiteren Film, der ebenfalls als wahrscheinliche Orientierung gedient habe. Bereits bei der visuellen Präsentation fänden sich durch verwendete Farbfilter auffällige visuelle Gemeinsamkeiten zwischen dem Film und dem ersten Teil der Reihe: Kreuzfahrer-Städte wirkten durch Blaufilter kühl und düster, während Städte unter der Kontrolle der Araber, darunter Jerusalem und Damaskus, hell und sonnendurchflutet erschienen.¹⁴⁷⁴ Auch die Akteurscharakterisierungen ähnelten sich im Fall der Templer deutlich, wie auch bei der Porträtierung des Mittelalters insgesamt. So werden die Templer in beiden Werken als eigennützige Kriegstreiber dargestellt, auch wenn im Spiel im Handlungsverlauf eine abstrakte neue Weltordnung als tatsächliches Ziel betont wird, die in der Spiel-Gegenwart offenbar eingetreten ist. Das allgemeine Mittelalterbild des ersten Teils orientiere sich stark an Stereotypen, die HUBER als schmutzig, brutal und geprägt von religiöser Intoleranz beschreibt, was daran liege, dass Zuschauer und Spieler diese so leichter wiedererkennen und verorten könnten.¹⁴⁷⁵

Bleiben die Bezüge auf vorhandene mediale Erzählungen in den Evocative Spaces damit insgesamt gering, so prägnant ist die Erweiterung bestehender Erzählungen, wenn die Verbindungen zur thematisierten Vergangenheit mit einbezogen werden. Dem Grundtenor der Spiele folgend habe sich die Vergangenheit erst durch das Eingreifen der Assassinen wie bekannt

.....

¹⁴⁷² Zitat in: Huber, Simon: The Remediation of History in Assassin's Creed, in: Kerschbaumer; Winlerling (Hg.): Early Modernity in Video Games, S. 162–174, Zitat: S. 167.

¹⁴⁷³ Zitat: Ebd.

¹⁴⁷⁴ Dies wurde bei den Fortsetzungen durch einheitliche Lichteffekte nicht fortgesetzt.

¹⁴⁷⁵ Huber: The Remediation of History, S. 167–169.

entwickelt, während sonst eine Schattenherrschaft der Templer gedroht hätte. Einblicke in das Aussehen einer solchen Herrschaft präsentieren die Spiele insbesondere in Momenten der Spiel-Gegenwart, in denen die historischen Ereignisse durch Vorstellungen von politischer und wirtschaftlicher Einflussnahme ersetzt werden, die mithilfe zahlreicher Templer-Firmen ausgeübt wird, allen voran Abstergo Industries.¹⁴⁷⁶

Um dies zu verdeutlichen, wird neben der audiovisuellen Darstellung der Vergangenheit auch eine hohe Dichte an narrativen Ereignissen und Charakteren präsentiert, bei der diese zwar in die beschriebene Rahmenhandlung eingepasst werden, sich jedoch ebenfalls an das kulturelle Gedächtnis anlehnen. Auffällig wird dies insbesondere bei der Interaktion der Protagonisten mit Charakteren, die bekannt sind und Seite an Seite mit fiktionalen Charakteren interagieren. Ihr Aussehen und ihre Position orientiert sich, abgesehen von der häufigen Zuordnung von ihnen zum Assassinen- bzw. Templer-Orden, relativ eng am historischen Vorbild, auch wenn sicherlich einige Zuspitzungen im Rahmen der Dramaturgie vorgenommen worden sind.

Von dieser Hervorhebung sind neben den wenigen Verbündeten der Protagonisten insbesondere die Attentatsziele betroffen, die durch ihre Funktion als Kernereignisse in der narrativen Struktur in der Regel besonders stark diskutiert werden, um ihre Bedeutung in Machtstrukturen und ihre Beziehung zu den #Endgegnern der Plots näher zu erläutern. Etwaige andere prägende Faktoren wie soziale oder gesellschaftliche Entwicklungen finden dagegen in den Spielen meist weniger Beachtung und werden eher als Begleiterscheinung des Verhaltens der Akteure dargestellt. Die dabei stattfindende Personalisierung der Vergangenheit und die Vermischung von Fakt und Fiktion zeigt sich umfassend im Figurenglossar im Anhang sowie in Ausschnitten in der folgenden Tabelle mit der exemplarischen Liste der primären Attentatsziele und Verbündeten von Ezio Auditore in *Assassin's Creed: Brotherhood*.¹⁴⁷⁷ Neben den Akteuren werden auch die mit ihnen verbundenen Taten und ihre Beziehung zum Protagonisten genannt, um die das Verhältnis untereinander anzudeuten. Nicht genannt werden Charaktere, die nur kurz in der Erzählung präsent sind und keine größere narrative Einbettung erfahren. Zur Einordnung der genannten Verwendung historischer Persönlichkeiten im Spiel findet sich in der linken Spalte eine Angabe zur bestätigten oder zumindest wahrscheinlichen Existenz.¹⁴⁷⁸

.....

1476 Beispiele für Einflussnahmen finden sich im Kapitel 7.4.6.
1477 Die primären Ziele müssen für den Spielfortschritt getötet werden, während weitere Attentate optional sind. Die primären Verbündeten sind dagegen Charaktere, die den Protagonisten in ihrem Wirken unmittelbar beistehen, während hier weitere Verbündete nur kurzfristig Teil der Handlung werden.
1478 Dies beschränkt sich in der Regel auf den Namen, während Verhaltensweisen und Beziehungen zu anderen Figuren wegen der Vermischung von Fakt und Fiktion nicht näher untersucht wurden. Fand sich kein Name, dafür jedoch eine sehr große Parallele zwischen Akteur und Charakter, so wurde dies ebenfalls als historisch gewertet. Unklare Fälle, die etwa wegen ihres Familiennamens

Tab. 7-32: Aufstellung der primären Widersacher und Verbündeten Ezio Auditores in *Assassin's Creed: Brotherhood*

H	Name	Beziehung zu Ezio Auditore	Rolle in den Spielen
x	Bartolomeo d'Alviano	Verbündeter, Assassine	Söldnerführer, führt den militärischen Kampf in Italien gegen Heere der Templer und ihrer Verbündeten
	Claudia Auditore	Schwester, Assassinin	Besitzerin eines Bordells in dem für die Assassinen spioniert wird
	Mario Auditore	Onkel, Mentor, Assassine	Statthalter Monterrigionis, Söldnerführer, Anführer der Assassinen bis zum Tod, Ausbilder Ezios in Sachen Kampf und Grundsätzen des Assassinen-Ordens.
x	Niccolò Machiavelli	Verbündeter, rechte Hand, Assassine	Diplomat, Staatstheoretiker, nach Mario Auditores Tod Interimsanführer der Assassinen, später rechte Hand Ezios.
x	Caterina Sforza	Verbündete, zeitweise Geliebte Ezios	Herzogin von Forlì, wichtige politische Verbündete der Assassinen, zeitweise Geisel der Borgia.
x	Leonardo da Vinci	ältester Freund, Verbündeter	Künstler, Erfinder, Konstrukteur von Ezios Ausrüstung, Übersetzer von Altaïrs Kodex.
	Gilberto / La Volpe	Verbündeter, Assassine	Anführer der florentinischen und römischen Diebes- und Informantengilde.
x	Rodrigo Borgia / Alexander VI.	Gegner, Templer-Großmeister	Als Kardinal Drahtzieher der Pazzi-Verschwörung, des Verrats an den Auditores, der Ermordung des Dogen von Venedig und weiterer Intrigen, später Papst.
x	Cesare Borgia	Gegner, Templer, nach Ermordung seines Vaters Großmeister	Anführer der päpstlichen Truppen, Intrigant, Tyrann, Mörder und Auftraggeber von zahlreichen Morden, tötete Mario Auditore und ließ Caterina Sforza gefangen nehmen, angedeutetes inzestuöses Verhältnis zu Lucrezia.
x	Lucrezia Borgia	Gegner, Templer,	Schwester Cesares, Teil der Bestrebung die Kontrolle über Rom zu behalten, wenn Bruder und Vater abwesend, angedeutetes inzestuöses Verhältnis zu Cesare.
x	Juan Borgia der Ältere	Gegner, Templer	Kardinal, Finanzier und Vermögensverwalter der Borgia, besonders von Cesares Feldzügen.
?	Ocatvian de Valois	Gegner, Templer	Heerführer, beauftragt französische Ansprüche in Italien durchzusetzen, enger Verbündeter Cesares.
x	Micheletto Corella	Gegner, Templer	Jugendfreund, Söldnerführer, Leibwächter und persönlicher Henker Cesares.

H: Historische Figur. „?“ : Nicht gesicherte historische Figur.
Quellen: Ubisoft: Encyclopedia, S. 232–261, *Assassin's Creed: Brotherhood*.

Wie die Aufstellung und das Glossar zeigen, finden sich zahlreiche historisch belegbare Persönlichkeiten in den Spielen wieder, die sich jedoch nahtlos in die Rahmenhandlung des *Assassin's Creed*-Universums einreihen und mit fiktionalen und mutmaßlich fiktionalen Akteuren interagieren. Dies zeigt somit anschaulich, dass die bei den Evocative Spaces postulierte Erweiterung bestehender Erzählungen nicht nur Aufgrund von fiktionalen, sondern auch auf Basis historischer Ereignisse erfolgen kann. Neben der Einbindung der Protagonis-

.....

möglich scheinen, jedoch mit den verfügbaren Mitteln nicht verifiziert werden konnten, wurden mit einem Fragezeichen markiert.

ten in die historischen Ereignisse wird ihre Entstehung darüber hinaus durch die im vorangegangenen Kapitel bereits diskutierten Datenbankeinträge begünstigt, die über die Spielszenen hinausgehende Informationen präsentieren und somit dazu beitragen, die Angaben nicht nur einzuordnen, sondern das Setting um weitere Details vertiefen. Auch die ebenfalls bereits diskutierten Gespräche zwischen Desmond Miles und Shaun Hastings haben einen vergleichbaren Effekt, so dass dieser als eine wichtige Stütze für die Konstruktion der historischen Realität der Spiele zu sehen ist, obwohl Geschichte tatsächlich eng mit Verschwörungstheorien und Science-Fiction verwoben wird.

Es ließ sich beobachten, dass sich diese Vermischung nach dem ersten Teil der Reihe deutlich steigert, wenn der historische Assassinen-Orden und seine Rolle im Nahen Osten während der Kreuzzüge nur noch ein Detail der Rahmenhandlung bildet. Während Altaïrs Wirken gerade unter Ezio Auditore oft zitiert wird, tritt es hinter den fiktiven Konflikt zwischen Assassinen und Templer sowie die Rettung der Welt in der Spiel-Gegenwart zurück. Hierbei findet also eine Loslösung von den Ursprüngen der Assassinen hin zu dem Kampf gegen die Templer statt. Durch deren Einflussnahme auf die jeweils präsenten historischen Begebenheiten, von der italienischen Renaissance bis zum Freiheitskampf der Kolonisten der Dreizehn Kolonien, zeigt sich deutlich wie sich die Evocative Spaces nicht nur aus den lokalen historischen Ereignissen speisen. Vielmehr entsteht durch die Ergänzung der fiktionalen Rahmenhandlung eine Symbiose, die sich gegenseitig stützt und dazu beiträgt, dass übergeordnete *Assassin's Creed*-Universum um immer neue Zeiträume und Handlungsorte zu erweitern: Durch Assassinen und Templer bleibt es vertraut, während die Besonderheiten vergangener Orte berücksichtigt werden und Story und Gameplay prägen.

Die behandelten räumlichen Erzählformen sind, wie gezeigt werden konnte, sehr zahlreich in den Fallbeispielen präsent und prägen auf unterschiedlichste Art das Spielerlebnis. Anders als bei den narrativen Strukturen gestaltet sich ihr unmittelbarer Abruf für Analysen jedoch schwieriger, weil ihre Aufdeckung häufig eng mit der Interaktion des Spielers mit der Welt zusammenhängt und nur in Teilen parallel mit Fortschritten bei den Kernereignissen einhergeht. Somit ist das Erleben dieses narrativen Elements nicht nur von der Fähigkeit des Spielers abhängig das Gezeigte zu erkennen und zu verstehen, sondern zudem ebenfalls von der Art wie die Spiele genutzt werden. Dies erschwert es auch bei einem sorgfältigen Durchlauf alle räumlichen Formen der Erzählung zu identifizieren, so dass das in diesem Kapitel Gesagte keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben kann. Vielmehr soll es konkrete Einblicke in prä sente Zusammenhänge liefern und aufzeigen, wie wichtig es sein kann auch jene Elemente zu betrachten und einzuordnen, die scheinbar beiläufig präsentiert werden. Sie stehen häufig noch stärker in Verbindung mit den ludischen Elementen und den durch die offene Spielwelt entstehenden Handlungsfreiheiten und können aufzeigen, wie Spieler auch ohne eine

bestehende konkrete narrative Struktur in die Lage versetzt werden, Teil von Geschichten zu werden und ihre eigene Rolle im Spiel zu begreifen.

7.5.4. Die Heldenreise und ihre Archetypen

Anders als im Methodenteil bietet es sich bei den Fallbeispielen an, keine Trennung von Heldenreise und Archetypen vorzunehmen, weil sie nicht nur beide präsent, sondern zudem in hohem Maße miteinander verwoben sind. Obwohl die *Assassin's Creed*-Reihe durch ihre offene Spielwelt mit zahlreichen Nebenaufgaben und Mikronarrationen eine emergentere Struktur als die in Kapitel 5.7. am Beispiel von *Tomb Raider* skizzierte Heldenreise besitzt, finden sich auch bei ihr viele der von VÖGLER benannten Schritte der Reise des Protagonisten wieder. Im Rahmen der Erfassung konnte ermittelt werden, dass den Reisen der drei Protagonisten Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio Auditore und Ratonhnhaké:ton ein grundlegend vergleichbarer Aufbau des Plots gemein ist. Dadurch können mit der Reihe vertraute Spieler Gemeinsamkeiten leicht erkennen, während Anfänger dagegen auf allgemeine Kenntnisse zur Heldenreise aus anderen Titeln oder Medien zurückgreifen können, um den Aufbau grundlegend zu verstehen. Darüber hinaus findet sich jedoch mit der Reise des Desmond Miles in der Spiel-Gegenwart eine weitere Heldenreise, die nicht auf ein Spiel beschränkt ist, sondern sich über die fünf Titel des Fallbeispiels erstreckt.

Zum Einstieg in das Thema dieses Kapitels soll nun kurz umrissen werden, wie die Heldenreisen in der Spiel-Vergangenheit allgemein ablaufen. Die Protagonisten sind zu Spielbeginn zunächst eine bestimmte Lebensweise gewohnt, die durch ein einschneidendes Erlebnis jäh unterbrochen wird. Obwohl meist zunächst nur widerwillig, werden sie durch mehrere Mentoren und Herolde davon überzeugt, dass ihr gewohntes Leben tatsächlich unwiederbringlich vorbei ist und sie das Unbekannte der Zukunft durch prä sente äußerte Konflikte akzeptieren müssen. Obwohl die Auslöser der Veränderungen jedoch in der Regel bereits früh bekannt sind, so müssen sich die Helden zunächst als würdig erweisen, indem sie Fähigkeiten erwerben und zu Erkenntnissen gelangen, bevor sie ihren Antagonisten gegenüber treten können. Trotz der Siege über diese, bleibt ihre ursprünglich vertraute Welt verloren, so dass sich die Helden nun aus den prä genden Erlebnissen und Entscheidungen ihrer Reisen ein neues Leben aufbauen müssen.

Durch die Fortsetzungen der Reihe und die Präsentation immer neuer mächtiger Akteure, die scheinbar Entwicklungen aus dem Hintergrund beeinflussen, verbietet es sich hier von einem #Endgegner im klassischen Sinn der Heldenreise zu sprechen, der sonst im späten Verlauf von diesen zu besiegen ist. Zwar werden die #Endgegner der einzelnen Teile, z.B.

Cesare Borgia und Charles Lee, besiegt, was die lokalen Templer schwächt, jedoch bleibt der global präsente Geheimorden weiterhin präsent, wodurch der Sieg der Assassinen letztlich nie von Dauer ist.¹⁴⁷⁹ Unabhängig davon ist der am Spielende zu überwindende Widersacher jedoch derjenige (in den untersuchten Titeln sind alle entsprechenden Charaktere Männer), der es dem Spieler durch die Gabe wichtiger Informationen ermöglicht, das bisher Erlebte einzuordnen.

Da es sich bei *Assassin's Creed* um eine nach aktuellem Stand immer weiter fortgesetzte Reihe handelt, so erschien 2018 *Assassin's Creed: Odyssey*, finden sich unter den präsentierten Informationen darüber hinaus Hinweise auf übergeordnete Entwicklungen, die in nachfolgenden Teilen häufig aufgegriffen und erweitert werden. Dies schafft eine gewisse Kohärenz zwischen den einzelnen Spielen, obwohl die Erzählungen um Altaïr, Ezio und Ratonhnhaké:ton ohne direkten Zeitbezug zueinander existieren. Die Rückkehr zum Ausgangspunkt, und damit der finale Abschluss von VOGLERS Modell der klassischen Heldenreise, findet sich, wie bei vielen anderen Spielen, dagegen stets nur sehr knapp wieder,¹⁴⁸⁰ so dass der Spieler für die narrative Auflösung der erlebten Abenteuer teils auf weitere Erzählungen aus anderen Medien zurückgreifen muss. Zu nennen sind hier unter anderem Romane und Kurzfilme, die in Kapitel 7.4.7. im Rahmen der Erläuterung präsenter transmedialer Erzählungen näher behandelt wird.

Die zentralen genannten Stationen der Heldenreise werden nun nachfolgend jeweils anhand entsprechender Szenen aus den Fallbeispielen erläutert. Durch den Umfang der fünf untersuchten Titel wird allerdings darauf verzichtet, die Ausführungen ähnlich detailliert zu machen wie im Fall von *Tomb Raider*. Dies reduziert außerdem Wiederholungen, weil sich viele Schritte der Heldenreise in den hier untersuchten Spielen nach einem ähnlichen Muster entwickeln. Die größten Unterschiede finden sich bei dem Beginn der Heldenreisen der vier Protagonisten, die insbesondere die Motive für die Entscheidung für die spätere Reise beeinflussen. Sie sollen deshalb nun erläutert werden.

Die vertraute Welt zu Spielbeginn, und damit auch zu Beginn der Reise der Helden, unterscheidet sich nicht grundlegend von der des Spielendes, da die Charaktere in der gleichen Welt bleiben. Anders als in VOGLERS oft gewähltem Beispiel, *The Wizard of Oz*, oder dem im Methodenteil gewählten *Tomb Raider* begeben sich die Protagonisten nicht in eine räumlich von der ihnen bekannten getrennte Welt. Auch Ezios Reise in das östliche Mittelmeer in

.....

1479 Auch müssen sich Altaïr und Ezio mehrfach besonderen Widersachern stellen. Ist es beim erstgenannten zunächst sein ehemaliger Mentor Al Mualim, so muss in seinen späteren Lebensjahren sein Rivale Abbas besiegt werden. Ezio hat in jedem seiner drei Titel einen Endgegner zu besiegen: Rodrio Borgia, Cesare Borgia und schließlich Prinz Ahmet.

1480 Altaïrs Heimat bleibt im Spiel die Festung Masyaf, die er nur für Aufträge verlässt, Ezio kehrt erst zum Lebensende in seine Heimatstadt Florenz zurück und Ratonhnhaké:ton findet sein Dorf am Spielende verlassen vor.

Assassin's Creed: Revelations statt dem Italien der beiden Vorgänger könnte jederzeit abgebrochen werden, da sie freiwillig erfolgt. Lediglich Desmonds Reise besitzt durch seinen Status als Gefangener der Templer im ersten Teil und als Angehöriger der Assassinen im Untergrund eine ähnliche Unfreiwilligkeit der beiden obigen Beispiele. Während also keine fremde Welt im bildlichen Sinn besteht, findet sich hier gleichwohl die wichtige Exposition umfangreich wieder. Gerade in einem #Open World-Spiel mit seinen größeren Handlungsfreiheiten kann diese als besonders wichtig angesehen werden, damit Spieler erfahren, wer die Protagonisten sind, in welcher Situation sie sich befinden, welche Stärken und Schwächen sie haben oder welche Konflikte ihr Leben bestimmen.¹⁴⁸¹

So ist Altaïr bereits in jungen Jahren einer der Meisterassassinen seines Ordens geworden, der sich im Kampf mit den Templern befindet, wird jedoch durch sein Talent als sehr arrogant und überheblich präsentiert – jemand, der niemandem gegenüber Rechenschaft ablegen will. Ezio dagegen weiß nichts vom Assassinenerbe seiner Familie und genießt seine Jugend in Florenz. Anders als Altaïr ist er weniger arrogant als ein leichtsinniger und sorgloser Lebemann mit engen familiären Bindungen, der sich in den Straßen mit seinen Rivalen prügelt und schöne Frauen umwirbt.¹⁴⁸² Ähnlich sorglos, jedoch verantwortungsbewusster und mit einem gänzlich anderen kulturellen Hintergrund wird auch Ratonhnhaké:ton präsentiert, dessen Leben in einem noch weitgehend unberührten Tal mit Gleichaltrigen und gemeinsamer Arbeit für das Dorf besteht.¹⁴⁸³

Allen dreien ist gemein, dass ihr gewohntes Lebens durch ein einschneidendes Erlebnis abrupt endet oder die Entscheidung für zentrale Handlungsmotive der späteren Reise maßgeblich geprägt wird. Wird Altaïr degradiert nachdem er gegen Grundregeln seines Ordens verstoßen hat, so kann er durch das strenge Gehorsamsverhältnis zu seinem Mentor Al Mualim lediglich zwischen seinem neuen Leben und dem Tod wählen. Ezio prägt der Verrat an seiner Familie durch einen vermeindlichen Verbündeten maßgeblich, durch den sein Vater und seine beiden Brüder hingerichtet werden, was in ihm den Wunsch nach Rache auslöst. Auch im Nachfolger findet sich mit dem Mord an seinem Onkel ein entsprechender Verlust eines nahen Angehörigen und auch Ratonhnhaké:ton strebt zunächst nach Rache,

.....

1481 Vgl.: Vogler: *Writer's Journey*, S. 87–94.

1482 Auch beim Nachfolger *Assassin's Creed: Brotherhood* beginnt das Spiel nach den Erfolgen des Vorgängers in einer sicheren Umwelt, während im dritten Spiel um Ezio, *Assassin's Creed: Revelations*, ein entsprechender Einstieg übersprungen wird.

1483 Nicht erwähnt wird an dieser Stelle Haytham Kenway. Obwohl zu Beginn von *Assassin's Creed III* ebenfalls Protagonist, wird er nach dem Wechsel zu Ratonhnhaké:ton für das restliche Spiel eine Nebenfigur, der bei weiteren Stationen der Heldenreise fehlt. Dessen eigene Heldenreise wird dagegen vornehmlich im begleitenden Roman *Forsaken* behandelt. Wie geschildert wird, fand der Beginn der Reise und das folgende Schlüsselereignis bereits in Haythams Kindheit statt, als sein Vater ermordet wurde und er in die Obhut von Templern gerät. Das chronologisch etwa 25 Jahre später angesiedelte Ereignis im Leben von Ratonhnhaké:ton findet damit zu einer Zeit statt, als Haytham bereits lange Zeit für die Templer tätig war. Zur Biografie Haythams: Bowden: *Forsaken*, S. 45–79. Zur Biografie Ratonhnhaké:tons: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 275.

nachdem seine Mutter bei einem Angriff britischer Truppen auf sein Dorf umkam. Lediglich der gealterte Ezio aus *Assassin's Creed: Revelations* wird weder durch Rache oder Befehle von Vorgesetzten motiviert, sondern durch den Wunsch nach Antworten auf viele Fragen, die seine bisherigen Reisen nicht zufriedenstellend klären konnten.

In der Spiel-Gegenwart entwickelt sich die Heldenreise des Desmond Miles dagegen über mehrere Spiele. Trotzdem lässt sich auch hier ein konkreter Anfang ausmachen. Hier ist es der Barkeeper Desmond, der von dem Templer-Konzern Abstergo Industries entführt und damit im wörtlichen Sinn von seinem Assassinen-Erbe eingeholt wird, dem er zuvor entfliehen wollte. Durch die im gesamten ersten Teil bestehende Gefangenschaft verzögern sich die weiteren Schritte von Desmonds Heldenreise. Seine Entscheidung für die Reise erfolgt erst im zweiten Teil, nachdem er durch Lucy Stillman aus der Abstergo-Einrichtung befreit wird und die Möglichkeit erhält, sich aktiv den Assassinen anzuschließen, was er auch tut.

Diese beiden Schritte der Heldenreise tragen, obwohl vom zeitlichen Anteil an der Gesamtspielzeit nicht länger als von *IP* für seine Beispiele festgestellt, somit dazu bei, die Grundlagen für das Verständnis der nachfolgenden Abenteuer der Protagonisten zu definieren. Indem der Spieler diesen Abschnitten in einem kleinen Teilbereich der Spielwelt folgen muss, wird er nicht nur in Form von #Tutorials in die Spiele eingeführt, ihm werden gleichzeitig die Grundlagen der Erzählung vermittelt, die seine spätere Reise begleiten. Er erhält einen Überblick zu seinem Stellvertreter und dessen Umwelt, erfährt etwas zu dessen Verhaltens- und Sichtweisen, zum Konflikt mit den Templern wie auch den jeweiligen lokalen Disputen und ihm wird, wenn er andere Spiele bereits kennt, sogar ermöglicht Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu diesen zu erkennen.

Dieser frühe Abschnitt der Heldenreise führt außerdem nicht nur in das Spiel ein, sondern hat auch in Bezug auf die Geschichtsbilder eine sehr zentrale Aufgabe. Indem mit Ausnahme des Lebens im Assassinen-Orden im ersten Teil anfangs wesentlich Alltagsmomente präsentiert werden, etwa die Streitereien mit Gleichaltrigen, romantische Abenteuer des jungen Ezio oder das Leben im Einklang mit der Natur des jungen Ratonhnhaké:ton, werden Bezugspunkte für den Spieler geschaffen, die dieser womöglich aus der eigenen Biografie kennt. Auch wird darüber hinaus die Spielwelt und die jeweils thematisierte Zeit vorgestellt, indem auf eine Erwähnung der Rahmenhandlung oder des blutigen Handwerks der Assassinen verzichtet wird. Konnte sich der Spieler „hineinfühlen“, so beginnt bereits unmittelbar darauf eine erste Vorstellung der später prägenden Inhalte des Plots.

Altaïr erfährt nach seiner Verurteilung wegen seiner Verstöße gegen die Prinzipien des Ordens von neun bedeutenden Persönlichkeiten, deren Tod den Krieg beenden und Frieden in die Levante bringen soll. Ezio lernt durch Botengänge etwas über die Arbeit seines Vaters als Banker sowie zu Verbündeten und Rivalen der Familie. Auch in den beiden Nachfolgern

haben die #Entwickler einen Teil des Spielbeginns dafür reserviert den Handlungsort und typische Besonderheiten grundlegend zu erläutern. Der Wandel von diesem bekannten Leben zu den später prägenden Kampfhandlungen und Verschwörungen hilft somit, die folgenden Abschnitte der Heldenreise zu kontrastieren.

In *Assassin's Creed III* unterscheidet sich dieses Vorgehen insoweit, da die Spielwelt deutlich offener gestaltet ist und sich nicht wesentlich auf Städte beschränkt. Auch die Ergänzung eines dritten Protagonisten neben Ratonhnhaké:ton und Desmond trägt hierzu bei. Über Haytham Kenway werden zu Spielbeginn wesentlich Szenen aus dem städtischen Leben präsentiert, während die Gebiete jenseits der von Europäern besiedelten Regionen vor allem über Ratonhnhaké:ton vorgestellt werden. Entsprechend lernt der Spieler nicht nur zwei Facetten der Spielwelt kennen, sondern auch unterschiedliche Lebensweisen und Kulturen. In den Städten findet sich eine Art zu leben, die stark durch europäische Gewohnheiten geprägt ist und die durch einen englischen Gentleman mittleren Alters auch so präsentiert wird. Ratonhnhaké:ton wächst dagegen trotz des Angriffes auf sein Dorf in Kindertagen lange behütet auf, so dass der Spieler in den Episoden vor seiner Ausbildung zum Assassinen besonders die Kultur und Lebensweise der Native Americans kennenlernt.

Die kurz darauf zu treffende Entscheidung für die Reise erfolgt in allen Fällen unter äußerem Druck. Droht Desmond nach der Gefangenschaft mutmaßlich die Hinrichtung, sobald er seinen Nutzen für Abstergo verloren hat, so muss Altaïr entweder die geforderte Änderung seines Verhaltens vornehmen oder die Hinrichtung durch Al Mualim befürchten. Auch Ezio und seine verbleibenden Angehörigen in Florenz droht der Tod, sollten sie versuchen, in ihrer Heimatstadt zu bleiben, anstatt das neue Leben anzunehmen. Diese drei Protagonisten haben damit eine auffällige Gemeinsamkeit bei dem Beginn ihrer jeweiligen Abenteuer, auch wenn sich die Gründe unterscheiden. Desmond muss nicht nur zeigen, dass er sein Erbe annimmt, sondern zudem auch das Leben auf der Flucht vor den Templern akzeptieren, während Ezio dagegen stärker die Möglichkeit hat unmittelbar gegen seine Feinde zu kämpfen. Altaïr muss als Wiedergutmachung für seinen Verstoß gegen Grundprinzipien des Ordens nach der Degradierung zudem zeigen, dass er die Gründe dafür versteht, indem er erhaltene Anweisungen genau ausführt. Lediglich bei Ratonhnhaké:ton verhält sich der Anfang seiner Heldenreise, der Ruf zum Abenteuer, anders. Zwar muss er den Tod seiner Mutter mitansehen, jedoch ist er zu dem Zeitpunkt noch zu jung um das Ereignis eigenständig zu vergelten. Stattdessen beginnt er sich stärker mit dem Verhältnis seines Dorfes zu den Europäern und den möglichen Folgen von deren Expansion auseinanderzusetzen.

Die Rolle des zum Abenteuer rufenden Heroldes erfüllen hier die Clanmutter seines Dorfes, Oiá:ner sowie die Vertreterin der Ersten Zivilisation Juno, die erklären, warum das Dorf trotz der Bedrohung durch die Siedler nicht umsiedeln könne und was passieren werde, sollte

Ratonhnhaké:ton sein Schicksal nicht annehmen.¹⁴⁸⁴ Im Anschluss an diesen Erinnerungsabschnitt begibt sich der Protagonist schließlich zu seinem späteren Mentor Achilles Davenport, der seine Ausbildung zum Assassinen und auch die Einführung in die dem Protagonisten noch weitgehend unbekannten Europäer vornimmt. In den früheren Teilen sind die Rollen des Mentors und Herolds dagegen weniger klar trennbar. Sowohl Al Mualim als auch Mario Auditore rufen sowohl zum Abenteuer, indem sie, ähnlich wie Juno, Folgen einer Weigerung skizzieren und leiten anschließend die Ausbildung der jeweiligen Protagonisten ein. Gemein ist diesen, dass sie die Protagonisten nicht nur in den verschiedenen Vorgehensweisen eines Assassinen unterweisen, sondern diese außerdem umfangreich über den rahmenden Konflikt zwischen Assassinen und Templern unterrichten und darüber dessen Vorstellung von Gut und Böse prägen.

Auffällig ist allerdings, dass sich lediglich Ezio zunächst weigert dem Ruf zum Abenteuer zu folgen.¹⁴⁸⁵ Zwar erklärt er mehrfach den Verrat an seiner Familie rächen zu wollen, will sich jedoch nach der Tötung von Uberto Alberti, dem von ihm hierfür verantwortlich gemachten, nicht den Assassinen anschließen, da er die Tragweite der stattgefundenen Ereignisse noch nicht überblickt. So erklärt er in einem Gespräch mit seinem Onkel Mario Auditore, was er in naher Zukunft zu tun gedenke, obwohl er von diesem in den Kampfkünsten der Assassinen ausgebildet worden ist:

Ezio: „We sail for Spain in three days.

Mario: But, nipote (nephew), I have given you these skills that you might be better prepared to strike against our enemies.

Ezio: And if they find me, I will.

Mario: You want to leave, Ezio? To throw away everything your father fought and died for? To deny your heritage? Fine! Come vuoi. Arrivederci e buona fortuna. (So be it. Goodbye and good luck.)¹⁴⁸⁶

Die Umkehr von Ezios Entscheidung tritt mit dem folgenden Abschnitt „What Goes Around“ ein, als bei dem Attentat auf Vieri de’Pazzi Informationen erlangt werden, die das Geschehene einordnen. Statt durch die angenommene Fehde zwischen den Familien Auditore und Pazzi wird offenbart, dass Ezios Angehörige Opfer des übergeordneten Konflikts der Rahmenhandlung wurden. Über eine Einbeziehung der Kodex-Seiten und ihren Autor Altaïr

1484 Juno erläutert in einer Cut Scene, dass das Dorf als Hüter über den Großen Tempel fungiere, der zentralen Forschungseinrichtung der Ersten Zivilisation, und man vermeiden müsse, dass das in ihm enthaltene Wissen zu früh bekannt werde, weil dies katastrophale Folgen hätte. Vgl.: Assassin's Creed III, Erinnerung 4.4.

1485 Über die Gründe kann nur spekuliert werden. Wahrscheinlich ist, dass die Erzählung anders aufgebaut ist. Altaïr ist bereits Mitglied des Ordens und hat die Befehle Al Mualims zu befolgen, Ratonhnhaké:ton stellt seine Aufgabe nicht infrage und vertraut offenbar der Clanmutter und der Vision Junos und Desmond hatte bis zur Befreiung zu Beginn von Assassin's Creed II keine Entscheidungsfreiheit.

1486 Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen beiden Charakteren zum Ende des Abschnitts „Practice Makes Perfect“ von Assassin's Creed II.

erhält der Protagonist, und damit auch der Spieler, nicht nur wichtige Informationen über den Umfang des rahmenden Konflikts, es wird zudem auch angedeutet, dass großes Unheil drohe, sollten die Templer an jene Macht gelangen, die zu diesem Zeitpunkt lediglich allgemein als „Piece of Eden“ bezeichnet wird. Vor dem Hintergrund dieser Offenbarungen nimmt Ezio schließlich sein Erbe vollens an und entscheidet sich Assassine zu werden, was seine Heldenreise fortsetzt:

Ezio: „The Pazzi answer to another; a Spaniard.

Mario: He is Rodrigo Borgia, one of the most powerful men in all of Europe and leader of the Templar Order.

Ezio: Which makes him responsible for the murder of my father and brothers.

Mario: Yes. And he will kill you too, given the chance.

Ezio: Then I must stand against him if I wish to be free... But not until every other Templar has fallen to my blade. Father's list will guide me.¹⁴⁸⁷

Da *Assassin's Creed: Brotherhood* und *-Revelations* als Fortsetzungen des zweiten Teils anzusehen sind und spätere Abschnitte im Leben von Ezio Auditore behandeln, die durch den gleichen Konflikt geprägt sind, bietet es sich an von der Fortsetzung von Heldenreisen zu sprechen. In *Assassin's Creed: Brotherhood* hat sich Ezio als erwachsener Mann mit mehreren Jahrzehnten Erfahrung als Assassine bereits der Aufdeckung von Templer-Verschwörungen und der Erlangung von Wissen über Altaïr und dessen Werk verschrieben. Statt einer Entscheidung für die Reise ist daher der Begriff Anerkennung der Bedeutung neuer Entwicklungen sinnvoller. Dies trifft insbesondere auf die ranghöchsten Assassinen in den neuen Handlungsorten Rom und Konstantinopel, Niccolò Machiavelli bzw. Yusuf Tazim, zu, deren Anerkennung er sich zunächst verdienen muss, indem er zeigt, dass er in der Lage ist, den jeweiligen Anforderungen der Städte gerecht zu werden. Auch Ratonhnhaké:ton muss sich gegenüber Achilles Davenport in dieser Phase von Bewährungsproben, Verbündeten und Feinden erst beweisen, muss diesen jedoch zusätzlich noch davon überzeugen, erneut als Mentor des Ordens aktiv zu werden.¹⁴⁸⁸

Der in den meisten präsentierten Heldenreisen oft singuläre Mentor-Archetyp findet sich nicht im Fall von Ezio Auditore. Neben seinem Onkel Mario Auditore fungieren eine ganze Reihe weiterer Akteure sowohl als Verbündete als auch als heimliche Mentoren, nachdem ein erster grundlegender Teil der Ausbildung in Erinnerungssequenz drei abgeschlossen worden ist. Aufgabe dieser Unterstützer Ezios ist es, ihm jeweils bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, die nachfolgend im Spielverlauf angewandt werden müssen, um spätere

1487 Zitat in: Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen beiden Charakteren zum Ende des Abschnitts „A Change of Plans“ von Assassin's Creed II.

1488 Aus Gründen, die erst im Spiel Assassin's Creed: Rogue näher erklärt werden, zog sich dieser zurück, nachdem der nordamerikanische Teil des Assassinen-Ordens bis auf ihn ausgelöscht worden ist, nachdem sich der Assassine Shay Cormac gegen seinen Orden gewandt hatte, weil er dessen Methoden ablehnte.

Herausforderungen zu bestehen. Zu diesen Mentoren zählen unter anderem die Kurtisane Paola, die Diebe Antonio de Magianis und La Volpe sowie Niccolò Machiavelli, aber auch Yusuf Tazim, der dem gealterten Ezio die Besonderheiten Konstinopels nahe bringt und ihn mit lokalen Verbündeten und Feinden vertraut macht.

Gleichwohl besitzen einige dieser und weiterer Figuren noch andere Eigenschaften, die es erlauben, von präsenten Masken anderer Archetypen zu sprechen. So tragen vorgebrachte Zweifel an der Loyalität Machiavellis dazu bei, diesen diffus erscheinen zu lassen, was auch durch einige Nachforschungen Ezios bestätigt zu werden scheint. Dies erlaubt es ihm, Eigenschaften eines Gestaltwandlers zuzuschreiben. Auch wenn die Frage seiner Loyalität im Verlauf zu Gunsten der Assassinen aufgeklärt wird, so unterscheiden sich seine Sichtweisen weiterhin von denen der meisten anderen Verbündeten. Ein weiteres Beispiel ist Haytham Kenway, bei dem mehrere Wechsel des Archetyps im Verlauf der Handlung eintreten. Zu Spielbeginn wird dessen Zugehörigkeit nicht deutlich gemacht, jedoch kann vorausgesetzt werden, dass er Assassine ist, weil die Protagonisten der *Assassin's Creed*-Spiele traditionell diesem Orden angehörten.¹⁴⁸⁹ In der Folge ist Haytham der Held des ersten Abschnitts der Spiel-Vergangenheit. Wie jedoch bald offenbart wird, ist Haytham tatsächlich ein Angehöriger des Templer-Ordens, so dass der Spieler damit einen Angehörigen jenes Ordens steuerte, den er sonst bekämpft und dadurch mehr über dessen Sichtweisen erfährt. Im Verlauf der Handlung von *Assassin's Creed III* wechselt Haytham zunächst zum Schatten, wird jedoch kurzzeitig ein Verbündeter seines Sohnes und dem primären Protagonisten Ratonhnhaké:ton, nur um schließlich erneut zum Schatten zu werden. In der kurzen Phase, in der Vater und Sohn verbündet sind, kann Haytham zudem die Rolle eines Mentors zugewiesen werden, da er seinem Sohn die eigene Perspektive auf die Ereignisse im Spiel präsentiert und damit das Bekannte stärker kontextualisiert. Ein letzter gering präsenter Archetyp ist schließlich der Trickster, der besonders dann auftritt, wenn sich der Vater über das Verhalten seines Sohnes amüsiert und dessen bedachtes Vorgehen durch eine scheinbar spontane Tat plötzlich obsolet macht.

Den Hauptteil der Spielzeit in allen Titeln, mit Ausnahme von *Assassin's Creed: Revelations*,¹⁴⁹⁰ machen allerdings die Vorbereitungen auf Attentate auf ausgewählte Zielpersonen aus, die Schlüsselrollen an den jeweiligen lokalen Konflikten innehaben oder die am Ereignis beteiligt waren, welches die ursprüngliche Entscheidung der Helden zum Verlassen der vertrauten Welt maßgeblich prägten. Die Zielpersonen sind Unterstützer des Schattens und führen ultimativ zu diesem hin. Sind sie ludisch zu den #Bossen zu zählen, so dienen sie narrativ

.....
1489 Dies ist der Fall in *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed III* sowie dem zunächst exklusiv für die Playstation Vita erschienenen *Assassin's Creed III: Liberation* und dem für die Playstation Portable erschienenen *Assassin's Creed: Bloodlines*.

1490 Hier hat die Suche nach versteckten Schlüsseln für die Bibliothek Altaïrs einen prägenderen Anteil an der Erzählung, während auch hier einige Attentate auszuführen sind.

nicht nur dazu, die Erzählung in chronologisch aufeinander aufbauende Episoden zu unterteilen, sondern insbesondere auch dazu, neue Informationen zu Hintergründen beizutragen und Entwicklungen zu offenbaren, die vorher verborgen waren. Mehrheitlich lassen sich die Attentatsziele dem Archetyp des Schwellenhüters zuordnen, die den Zugang zur innersten Höhle bei Schritt sieben der Heldenreise versperren und überwunden werden müssen. Wie bereits bei den von Ip untersuchten Titeln findet sich auch hier somit nicht die eine innerste Höhle, sondern eine Reihe von zu überwindenden Herausforderungen, die auf dem Weg zur entscheidenden Prüfung und Belohnung überwunden werden müssen.

Abgesehen von dem meist sehr kurzen Moment der Ausführung des jeweiligen Attentats bestehen die Herausforderungen vor allem aus der Vorbereitung auf dieses Ereignis. Die Bedeutung ihres Erfolgs wird häufig mit der Schwächung der Schatten und der Gewinnung von Erkenntnissen begründet, ohne welche die letzte Prüfung nicht abgeschlossen werden könne.¹⁴⁹¹ Handelt es sich bei den Nachforschungen Altaïrs, Ezios und Ratonhnhaké:tons zu ihren Zielpersonen und der Erlangung von Informationen, etwa über Dokumente oder das Belauschen von Gesprächen, zunächst um genuin ludische Handlungen, so wohnen ihnen auch wichtige narrative Elemente inne. Über seine Handlungen löst der Spieler ebenso Fortschritte aus, wie er auch Anlässe und Hintergründe für Entwicklungen aufdeckt, welche dazu beitragen, die Erzählung zu vertiefen. Deutlich zeigt sich dies an den Nachforschungen vor jedem Attentat bei denen eine Reihe von Aufgaben zu erledigen sind, um die Bedeutung der Zielperson im Gesamtkonstrukt, sowie ihre Verhaltensweisen und Gewohnheiten aufzudecken.

Neben einem oft steigenden #Schwierigkeitsgrad der zu erfüllenden Aufgaben kann hierbei im Spielverlauf zudem eine wachsende Prominenz der Zielpersonen beobachtet werden. Trifft der Spieler zunächst nur auf untergeordnete Randfiguren, so deckt er mit der Zeit die Hintermänner und schließlich auch den Kopf hinter diesen auf. Hierüber erarbeitet sich der Held bis zum Duell mit dem wichtigsten Schatten ein vollständiges Bild der Zusammenhänge und kann verstehen, welche Relevanz die einzelnen Akteure besaßen. Gleichwohl ist es nicht unüblich, dass auch einige spielübergreifende Details präsentiert werden, die andeuten, dass die unmittelbaren lokalen Konflikte zwar erfolgreich aufgelöst worden sind, jedoch auch noch einige Fragen offen geblieben sind, die als Anknüpfungspunkt für Fortsetzungen dienen.

Anschaulich lassen sich diese vom Protagonisten zu absolvierenden Prüfungen besonders in *Assassin's Creed II* und *-III* untersuchen. In beiden werden mehrfach in sich geschlossene Episoden präsentiert, welche die Protagonisten zunächst mit einem vermeintlich überschaubaren Ziel handeln lassen, das jedoch mit zunehmendem Spielverlauf durch Offenbarung

.....
1491 In *Assassin's Creed: Revelations* werden diese durch eine geringere Zahl an Attentaten vornehmlich durch Nachforschungen an zahlreichen schwierig zu erreichenden Orten erlangt.

neuer Details in einem anderen Licht erscheint. So führt die erfolgreiche Aufdeckung der Pazzi-Verschörung in und um Florenz zur venezianischen Verschörung um die Macht in Venedig, wobei immer mehr Details zu dem Templer-Großmeister und Anführer der Verschwörer, Rodrigo Borgia, aufgedeckt werden. Ein erstes Zusammentreffen Ezios mit diesem endet zunächst mit der Flucht Borgias, bevor er am Ende besiegt, jedoch nicht getötet wird, so dass eine erneute Konfrontation im Nachfolger *Assassin's Creed: Brotherhood* stattfinden kann, wo Borgia als Papst Alexander VI. seine Macht nochmals deutlich stärken konnte, jedoch letztlich dem Machtstreben seines Sohnes Cesare Borgia zum Opfer fällt. Vor diesem Hintergrund erlebt Ezio erneut verschiedene Episoden, die jedoch internationaler als zuvor angelegt sind und bei denen eine Vereinigung Italiens unter der Borgia-Herrschaft statt der lokalen Herrschaft über Florenz und Venedig als Ziel der Schatten präsentiert wird.

Erstrecken sich die Episoden über mehrere Spiele, so sind sie in *Assassin's Creed III* dagegen in einem Spiel zusammengefasst, das einen vergleichbaren Aufbau des Plots bietet, jedoch den historischen Kontext stärker als zuvor berücksichtigt. Lag der Fokus zuvor wesentlich auf dem Machtstreben einer Familie in Italien, so muss sich Ratonhnhaké:ton mit der Entstehung einer neuen Nation und einem ethnischen Konflikt befassen. Auch wenn sich viele Abschnitte des Spiels mit dem Kampf gegen Templer befassen und damit den Vorgängern ähneln, treten mit der Entwicklung des Unabhängigkeitskrieges und den Konflikten zwischen Siedlern und Native Americans äußere Konflikte jenseits der klassischen Rahmenhandlung um zwei Geheimorganisationen in den Vordergrund. Über den Mohawk Ratonhnhaké:ton erlebt der Spieler nicht nur eine weniger bekannte Perspektive auf den Konflikt, sondern erhält auch unmittelbare Einblicke in die komplexe Beziehung der Native Americans zu den Siedlern. Anders als Ezio ist Ratonhnhaké:ton damit nicht nur durch den Verlust von Angehörigen persönlich involviert, sondern auch durch seine eigene ethnische Herkunft. Entsprechend umfangreich werden im Spiel seine Bestrebungen hinsichtlich einer friedlichen Koexistenz mit den Kolonisten thematisiert, die als zentrale Herausforderungen auf seiner Heldenreise angesehen werden können.

Als besonders prägend wird hierbei die Beziehung zu den Gründungsvätern der späteren USA George Washington und Samuel Adams präsentiert, mit denen er längere Zeit zusammenarbeitet um seinem Volk Gehör zu verschaffen. Hilft er Adams vor allem bei der Organisation des frühen Aufstandes gegen die Briten, etwa bei der Boston Tea Party, so unterstützt er Washington aktiv in verschiedenen Schlachten, darunter Lexington, Concord, Bunker Hill und Monmouth. Trotz dieser Unterstützung kommt es jedoch weiterhin zu Konflikten zwischen Ratonhnhaké:tons Volk und der Kontinentalarmee. Seine Bestrebungen für eine Koexistenz bleiben unerfüllt und er muss zudem erkennen, dass seine Beziehung zu seinem Stamm immer schwächer geworden ist und er keinen Einfluss mehr auf dessen Entscheidun-

gen hat. Der Ursprung dieser Entwicklung, die schließlich in der entscheidenden Prüfung mündet, kann in der Präsenz mehrerer Gestaltwandler gesehen werden. Besonders markant ist dies bei Washington, der Ratonhnhaké:ton zunächst unterstützt, jedoch schließlich eine Strafaktionen gegen die lokalen Mohawk-Dörfer befiehlt, was ihn vom Verbündeten zum Feind des Protagonisten macht. In geringerem Maße kann auch in Adams ein Gestaltwandler gesehen werden, da er einerseits vorgibt, für die Freiheit und Gerechtigkeit einzutreten, gleichzeitig jedoch, wie von Ratonhnhaké:ton angemerkt, Sklaverei nicht ablehnt.¹⁴⁹²

- Adams:** „It's good to see the people finally taking a stand against injustice.
- Ratonhnhaké:ton:** Says the man who owns a slave.
- Adams:** Who, Surry? I practice what I preach, my friend. She's not a slave, but a freed woman. At least on paper. Men's minds are not so easily turned. It's a tragedy that for all our progress, still we cling to such barbarism.
- Ratonhnhaké:ton:** Than speak out against it.
- Adams:** We must focus first on defending our rights. When this is done, we'll have the luxury of adressing these other matters.
- Ratonhnhaké:ton:** You speak as though your condition is equal to that of a slave. It is not.“

Durch die wiederholt zu bestehenden Bewährungsproben gelangen die Helden Schritt-für-Schritt näher an die finale Konfrontation mit ihren Schatten. Neben neuer Ausrüstung und Fähigkeiten führen insbesondere die im Rahmen der Attentate erlangten Informationen narrativ in die finale Auseinandersetzung ein, wofür auch Motive und Taten der Schatten aufgedeckt werden. Durch die für Fortschritte bestehende Notwendigkeit der Überwindung der Attentatsziele sind die entsprechenden Charaktere zu den Schwellenhütern zu zählen, jedoch finden sich auch hier zahlreiche Gestaltwandler, deren Zugehörigkeit wechselt oder die nicht sind, was sie vorgeben.

Allen voran ist Al Mualim zu nennen, der vom Mentor Altaïrs zu dessen Schatten und dem letzten Antagonisten des ersten Teils wird, nachdem offenbart wird, dass er seinen Schützling nicht für den Frieden in der Levante, sondern für seine persönliche Macht eingesetzt hat und dabei die Assassinen verriet. Ähnlich verhält es sich bei Ezios erstem Attentatsziel Uberto Alberti, der zum sichtbarsten Verräter an der Auditore-Familie wird, als er die Hinrichtung von Ezios Vater und Brüdern in einem Schauprozess persönlich anordnet, nachdem er die Familie lange vermeintlich unterstützte. Allgemein lassen sich bei vielen Templern Merkmale der Gestaltwandler identifizieren, weil zahlreiche von ihnen äußern, für eine neue Weltordnung zu arbeiten, während sie gleichzeitig oftmals in respektablen Positionen in der

.....
1492 Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen Adams und Ratonhnhaké:ton im Abschnitt „On Johnson's Trail“ in Assassin's Creed III.

bestehenden Ordnung aktiv sind, darunter als Politiker, Geistliche, Juristen, Heerführer oder Kaufleute.¹⁴⁹³

In der Spiel-Vergangenheit münden die bis zu diesem Zeitpunkt überwundenen Prüfungen jeweils in einem Höhepunkt, bei dem der mächtigste Gegner besiegt werden muss. Durch die vorangegangenen Abschnitte der Heldenreise wird dieser als Drahtzieher der Verschwörungen präsentiert, welche das Handeln der Protagonisten maßgeblich prägten. In der chronologischen Reihenfolge der untersuchten Spiele sind dies Al Mualim, Rodrigo Borgia, Cesare Borgia, Prinz Ahmet und Charles Lee. Die Umstände der Konfrontationen der Helden mit ihren Antagonisten können als Höhepunkte genannt werden und werden dementsprechend umfangreich eingeleitet.

Neben den in chronologischer Reihenfolge auszuführenden Attentaten müssen weitere Hindernisse überwunden werden, die den Weg zum Ort der Konfrontation weisen und die besondere Stellung der jeweils letzten Zielperson der Spiele hervorheben. Als Belohnung für die vollbrachte Leistung erlangen die Protagonisten schließlich in der Regel was sie suchten, so etwa einen Schatz in Form eines Piece of Eden oder im Fall von *Assassin's Creed: Revelations* Antworten auf lange bestehende Fragen, die Ezio den ersehnten Ruhestand ermöglichen. Außer in diesem letzten Fall stehen die Enden der Spiel-Vergangenheit in direkter Beziehung zur Spiel-Gegenwart, da die modernen Assassinen, bzw. Abstergo mit dem gefangenen Desmond in Teil eins, wichtige gesuchte Kenntnisse erlangen: Die Positionen weiterer Pieces of Eden oder Informationen zur bevorstehenden globalen Katastrophe und Wegen zu ihrer möglichen Abwendung.

Die letzten beiden Abschnitte der Heldenreise, die Wiederauferstehung und die Rückkehr in die gewohnte Welt, werden auch in den untersuchten Spielen kaum behandelt. Lediglich in *Assassin's Creed III* kehrt Ratonhnhaké:ton zu seinem Dorf zurück, während Altaïr und Ezio jeweils zu ihrem lokalen Sitz des Ordens heimkehren, der ihnen allerdings auch im Spiel über häufig als Rückzugsort gedient hat.¹⁴⁹⁴ Erst über die spielbegleitenden Veröffentlichungen *Embers* (Kurzfilm) und *Revelations* (Roman) für Ezio und mit den Rückblenden im Spiel *Revelations* und dem Roman *The Secret Crusade* für Altaïr werden entsprechende Abschlüsse der Heldenreisen näher ausgeführt.

Die drei Enden der Heldenreisen unterscheiden sich dabei teils deutlich von dem was VOGELER vornehmlich am Beispiel von Filmen beschreibt. Zwar kann in allen Fällen davon gesprochen werden, dass die Protagonisten zu neuen Persönlichkeiten reiften und in der Lage sind über das Erlebte zu reflektieren, jedoch enden die drei Reisen, wie auch jene des Desmond

.....

1493 Zu den Zielen der Templer: Ubisoft: Encyclopedia, S. 36–44 sowie die Aufstellung im Anhang dieser Arbeit.

1494 Die Ausnahme bildet hier erneut Assassin's Creed: Revelations, das mit der Rückkehr nach Masyaf endet, statt die gesamte Reise in Italien enden zu lassen.

Miles, sehr unterschiedlich. Altaïrs Rückkehr nach Masyaf im hohen Alter wurde von seinen Unterstützern gefeiert und brachte die Ausbreitung des Ordens in weite Teile der bekannten Welt, während seine persönliche Reise durch die Erfahrungen mit dem Apple of Eden dazu führte, dass er sich schließlich in eine Kammer einschloss, um dort eine letzte Botschaft für einen künftigen Assassinen zu hinterlassen. Ezio sollte dieser Assassine sein, jedoch zog er sich aus dem Orden am Ende seiner Reise zurück und lebte stattdessen mit seiner Familie nahe seiner alten Heimatstadt Florenz. In *Embers* und im begleitenden Roman wird beschrieben, wie er dort seine Memoiren verfasst und dabei über die Werte und Wendungen reflektiert, die sein Leben bestimmt haben.

Zum Ausgangspunkt seiner Reise kehrt auch Ratonhnhaké:ton zurück, wo er etwas über die Folgen seines Handelns erfährt. Hier ist es ein Trapper, der ihn darüber informiert, warum der Held sein Dorf verlassen vorfindet und womit dies politisch zusammenhängt.¹⁴⁹⁵ Zwar ist auch Ratonhnhaké:ton zu einer anderen Persönlichkeit gereift, jedoch gibt es niemanden, der ihn für seine Leistungen feiert, da sein Dorf fortgezogen ist und sein Mentor Achilles einige Zeit zuvor verstorben ist. So bleibt der Ausgang seiner Reise der nachdenklichste, weil durch die Erzählungen des Trappers angedeutet wird, welches Schicksal viele Native Americans unter den wachsenden Vereinigten Staaten erleiden werden.

In Desmonds Heldenreise fehlen diese letzten Stationen dagegen, da er durch konstante Flucht der modernen Assassinen vor Abstergo nicht mehr zu ursprünglichen Heimat¹⁴⁹⁶ zurückkehren kann. Vielmehr endet seine Reise durch seine Entscheidung für die Rettung der Welt, die sein Leben fordert. Mit Ausnahme von Altaïr begegnen alle Protagonisten auf ihren Reisen Vertretern der Ersten Zivilisation. Sie stehen außerhalb der Heldenreisen, da sie in erster Linie über die Akteure der Spiel-Vergangenheit mit Desmond kommunizieren und ihn über die in der Spiel-Gegenwart drohende Katastrophe informieren. Anstatt als homogene Gruppe aufzutreten, gehören Minerva, Juno und Jupiter tatsächlich unterschiedlichen Archetypen an, was den zwischen ihnen bestehenden Konflikt vermittelt. Treten Minerva und Jupiter wesentlich als Verbündete der Menschheit auf, die zentrales Wissen um die bevorstehende Katastrophe und ihre mögliche Abwendung vermitteln, so ist Juno eine Gestaltwandlerin.

Arbeitete sie zur Zeit der Ersten Zivilisation an der Seite der anderen beiden Charaktere, um den Untergang des eigenen Volkes bei der ersten Katastrophe abzuwenden, so wird offenbart, dass sie heimlich nach Wegen suchte, die Rettung der Welt zu nutzen, um selbst über

.....

1495 Die Szene wird in Kapitel 7.3.7. näher erläutert.

1496 Demond stammt aus einer abgelegenen Siedlung in den Black Hills in South Dakota, in der er mit anderen Assassinen aufwuchs. Als Teenager floh er jedoch vor den strengen Vorschriften des Ordens nach New York, wo er Jahre später von Abstergo entdeckt und entführt wurde. Dies leitet die Ereignisse ein, die im ersten Teil der Reihe beginnen. Während diskutiert werden kann, welcher der Orte den Beginn seiner Heldenreise markiert, so kehrt er an keinen von ihnen zurück. Siehe der Eintrag zu Desmond in: Ubisoft: Encyclopedia, S. 173–181.

sie zu herrschen. Durch dieses Bestreben, die bestehende Ordnung zum eigenen Vorteil zu verändern, ist Juno ein Schatten. Deutlich wird dies insbesondere am Ende von *Assassin's Creed III*, als Desmond eine Entscheidung treffen muss, die zuvor durch einen längeren Dialog zwischen ihm, Minerva und Juno vorbereitet wird, der unterschiedliche Perspektiven auf die zu treffende Entscheidung verdeutlicht:

- Juno:** „You know our story now. Of how we tried. Of how we failed. All our hopes extinguished. Save one. Your touch, a spark. A spark to save the world.
- Minerva:** Wait! Do not touch the pedestal! (...)
- Minerva:** While we worked to save the world, she sought, instead, to conquer it. She used our machines to set her plans in motion. (...)
- Minerva:** I had hoped you might find this place and finish our work. But it is too late. You and the Templars have squabbled over our refusal. You have wasted centuries and so you have lost your chance. (...) You cannot hope to stop the end now, Desmond. (...)
- Juno:** She's lying! Only touch the pedestal and the world will be saved!
- Minerva:** Better the world burn than she be loosed upon it.
- Juno:** Is that so? Show him, then!“¹⁴⁹⁷

In der nachfolgenden Videosequenz wird das Gesagte untermauert, indem die Folgen skizziert werden, die der Verzicht auf die Abwendung der Katastrophe hätte. Die apokalyptischen Szenen ähneln jenen des in *Assassin's Creed: Revelations* gezeigten Schicksals der Ersten Zivilisation mit dem Unterschied, dass hier die Rolle Desmonds betont wird. In deutlichen Anspielungen auf religiöse Vorstellungen eines Messias prognostiziert Minerva wie Desmond zwar die spirituellen Grundlagen und Wertevorstellungen für den langsamen Wiederaufstieg der Menschheit schaffen werde, die nach seinem Tod jedoch bald von Eifernern pervertiert würden. Dies werde laut Minerva zu einer Wiederholung der Geschichte führen, während die Rettung der Menschheit zwar den Zyklus der Zerstörung unterbrechen, jedoch Juno eine nicht näher umschriebene enorme Macht verleihen würde. Nach Desmonds Entscheidung zu Gunsten der Rettung stirbt er und das Spiel endet mit einem Cliffhanger durch eine letzte Aussage Junos in einem bedrohlichen Unterton: „You played your part well, Desmond. But now... Now it's time I played mine.“¹⁴⁹⁸

Während zwar damit viele Stationen der Heldenreise in den Spielen präsent sind, kann trotzdem nicht davon gesprochen werden, dass diese klassischen progressiven Strukturen anderer Medien entsprechen, anhand derer VOGLER sein Modell entwickelte. Es ist üblich, dass nachträglich Informationen über die Reisen der Protagonisten ergänzt werden, so dass diese nicht nur vertieft, sondern insbesondere auch mit anderen Teilen der Reihe verbunden

.....

1497 Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen den Charakteren in der letzten Cut Scene von *Assassin's Creed III*.

1498 Zitat in: Ebd.

werden. Deutlich tritt dies gerade in Bezug auf Altaïr hervor, dessen Reise im ersten Teil lediglich einige Monate umfasst. Bereits im Nachfolger wird dessen späteres Leben aufgegriffen, indem mit dem Kodex ein Dokument präsentiert wird, das auf Basis seiner Auseinandersetzung mit dem am Ende des ersten Teils erlangten Apple of Eden entstanden sei. Auch *Assassin's Creed: Revelations* greift diesen Protagonisten mehrfach auf, indem Ezio in Kernereignissen Artefakte der Ersten Zivilisation findet, die in Episoden Rückblenden auf das Leben Altaïrs bieten. Dadurch werden in diesem Teil also gleich zwei Heldenreisen zum Abschluss gebracht: Die Altaïrs und die Ezios.

Diese zuvor beschriebene Entscheidung von Desmond beendete zwar seine Heldenreise, erlaubte es jedoch auch, die Handlung in künftigen Teilen der Reihe weiterzuführen, was auch geschehen ist. Wie diese Fortsetzungen aussehen können und wie Charaktere und Entwicklungen einbezogen werden, zeigen die bislang erschienenen Nachfolger *Assassin's Creed: Black Flag*, *-Rogue*, *-Unity*, *-Syndicate* und *-Origins*. Greift *Black Flag* noch in einem erzählerischen Kniff auf die Erinnerungen des toten Desmond zurück,¹⁴⁹⁹ so ist dieser Bezug in weiteren Fortsetzung nicht mehr präsent. Stattdessen werden in *Unity* und *Syndicate* Abschnitte präsentiert, in denen Desmonds ehemalige Verbündete Shaun Hastings und Rebecca Crane als Agenten aktiv sind, die zusammen mit anderen Assassinen Abstergo und angeschlossene Unternehmen bei der Suche nach Informationen über weitere Pieces of Eden infiltrieren und sich in Datennetze hacken. Obwohl Desmonds aktive Rolle in der Rahmenhandlung also mit *Assassin's Creed III* endet, so bleiben also andere etablierte Elemente enthalten. Neben dem Kampf Assassinen gegen Templar sind dies unter anderem wiederkehrende Charaktere, Bezüge auf Pieces of Eden und die Bedeutung der genetischen Erinnerungen für die Art der Darstellungen von Geschichte, so dass es weiterhin möglich bleibt, die Reihe fortzusetzen.

Interessanterweise wurde bei vielen der genannten Nachfolger der Fokus von den Assassinen auf die Templar verschoben, so dass die Protagonisten in der Spiel-Gegenwart Mitarbeiter von Abstergo Entertainment sind. Als solche können sie zahlreiche in den Büros versteckte Hinweise entdecken, die Einblicke in die Perspektive der Templar auf die vorangegangenen als Fallbeispiele untersuchten Titel erlangen und so vorhandene Kenntnisse über einen anderen Blickwinkel ergänzen.¹⁵⁰⁰ Besonders extrem tritt diese Perspektive in *Rogue* auf, dass eine narrative Verbindung zwischen *Assassin's Creed III* und *Assassin's Creed IV: Black Flag* herstellt und dabei nicht nur auf einige bekannte Charaktere zurückgreift. In Form eines Prequels

.....

1499 Dies kann im Spiel entdeckt werden, indem der Protagonist heimlich Computer hackt und dabei verschiedene Dokumente entdeckt, die Aufschluss darüber geben, was unmittelbar nach den Ereignissen des Vorgängers mit Desmonds Leiche passierte, die von den anderen Assassinen bei ihrer Flucht zurückgelassen worden war. Im Spiel wird erklärt, dass die Szenen der Vergangenheit aus Genmaterial Desmonds stammt, das auch über dessen Tod hinaus für die Erforschung der Vergangenheit nutzbar sei.

1500 So wird etwa aus Ezio kein Freiheitskämpfer, sondern ein notorischer Serienmörder.

zum dritten Teil wird in *Assassin's Creed: Rogue* ein Protagonist präsentiert, der als Assassine beginnt, dann jedoch zu den Templern übertritt, nachdem er die Methoden und Ziele seiner Ordensbrüder und -schwestern nach von ihnen ausgelösten Katastrophen¹⁵⁰¹ hinterfragt. Hierbei erfährt der Spieler unter anderem, warum der gealterte Mentor Ratonhnhaké:ton, Achilles Davenport, so verbittert ist und weshalb es in den Kolonien zwar einen Mentor, aber keine Assassinen mehr gibt.

Wie die Ausführungen über die innerhalb der Spiele präsenten Heldenreisen verdeutlicht haben, folgen sie dem von VÖGLER für Filme beschriebenen Muster grundlegend, trotz deutlich emergenterer Strukturen als im Beispiel *Tomb Raider*. Dies zeigt anschaulich, dass trotz der offenen Spielwelten und der dadurch vorhandenen Handlungsfreiheiten etablierte Strukturen verwendet werden, um den Plot zu konstruieren. Gleichzeitig stellen diese spielerischen Freiheiten dramaturgische Herausforderungen an die Erzählung, wenn dem Nutzer fast immer die Möglichkeit eingeräumt wird, selbst zu entscheiden, was er tun möchte, anstatt genötigt zu werden, etwa durch räumliche Einengung, den nächsten Schritt auf der Heldenreise sofort erledigen zu müssen. Wird Lara Croft in dem im Methodenteil untersuchten Spiel häufig gezwungen, bestimmte Abschnitte von Anfang bis Ende zu absolvieren, bevor eine erneute freie Erkundung der Spielwelt und die Absolvierung von Nebenaufgaben möglich wird, so fehlt den untersuchten Fallbeispielen dieser Zwang praktisch gänzlich. Stattdessen wird es dem Spieler freigestellt, wann er sich zu dem Punkt oder der Figur begibt, welche die nächste Aufgabe des Plots auslösen.

Das trotz dieser großen spielerischen Freiheiten dennoch eine zusammenhängende Heldenreise zustandekommt, kann insbesondere bestimmten Archetypen zugeschrieben werden. Wurden einige unmittelbar relevante bereits bei den einzelnen Schritten der Heldenreise genannt, so kommt insbesondere den Herolden eine sehr wichtige übergreifende Funktion dabei zu, die Protagonisten immer wieder zu motivieren sich neuen Herausforderungen zu stellen, anstatt sich mit dem aktuellen Zustand abzufinden. Diese Motivation findet sich ferner nicht nur bei den unmittelbaren Abenteuern der drei Protagonisten der Spiel-Vergangenheit, sondern trägt entscheidend dazu bei, die übergreifenden Erzählungen zu einem Gesamtwerk zu verbinden. Herolde sowie Figuren, die zumindest zeitweise die Maske eines Herolds tragen, leisten durch ihr Handeln oder die Gabe von wichtigen Informationen ihren Beitrag dazu, dass die Helden begreifen können, wie Entwicklungen zusammenhängen. Durch die dabei gewonnenen Erkenntnisse treiben sie die Helden, und damit auch die Spieler, zu Aktivität an,

.....

¹⁵⁰¹ Besonders eindringlich, und ausschlaggebend für die Entscheidung des Protagonisten Shay Cormac, wird dies am Erdbeben von Lissabon von 1755 thematisiert. Laut Darstellungen im Spiel wurde dies ausgelöst, als Cormac ein Piece of Eden aus einem Gewölbe der Ersten Zivilisation unterhalb der Stadt auf Geheiß von Achilles Davenport entfernte, damit es nicht in die Hände der Templer falle. Vgl.: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Shay_Cormac; http://assassinscreed.wikia.com/wiki/1755_Lisbon_earthquake.

infolge derer nach und nach die Erzählung aufgelöst wird.

Häufig folgt dies in den Spielen einem etablierten Muster. Relativ früh werden Schatten der Helden oder eine Bedrohung für ihm nahestehende Verbündete offenbart. So erfährt Altaïr bereits im Prolog von *Assassin's Creed* von der Bedrohung, die vom Templer-Großmeister Robert de Sable ausgeht, als dieser ihn besiegt und kurz darauf von Al Mualim erfährt, dass dieser zudem jenes mächtige Artefakt erbeutet habe, was er hatte beschaffen sollen. De Sable zählt damit zu den Charakteren, die VÖGLER als „villainous Herald“ bezeichnet, die „proclai[m] to the audience that something is out of balance before the hero (...) has even appeared.“¹⁵⁰² Auch wenn der Held bereits seinen ersten Auftritt hatte, so erfüllt de Sable die Beschreibung des bösen Herolds genau, indem er die nachfolgenden Entwicklungen durch seinen Triumph über die Assassinen auslöst und sich so als starker Widersacher präsentiert. Auch Charles Lee erfüllt eine ähnliche dramaturgische Funktion, als er sich Ratonhnhaké:ton zu erkennen gibt, bevor er mit weiteren Templern und Soldaten dessen Dorf angreift, wobei seine Mutter umkommt.

Rache als Handlungsmotiv ist allerdings nur bedingt präsent und beschränkt sich wesentlich auf die unmittelbar am Unrecht verantwortlichen Charaktere. Viele weitere Templer besitzen, obwohl sie vornehmlich den Schwellenhütern oder Schatten angehören, zumindest zeitweise die Funktion der Herolde. Durch ihr Handeln im Rahmen des Geheimordenes wird ihre individuelle Aufgabe in den einzelnen Titeln meist sehr genau erläutert, bevor die Helden die Möglichkeit erhalten sie zu töten. Dies motiviert somit nicht nur das Verhalten der Assassinen, sondern erlaubt es auch dem Spieler genau zu verstehen, welche Funktion diese innerhalb der Gesamtentwicklungen der einzelnen Spiele haben. Durch weitere Herolde tragen die im Spielverlauf ergänzten Informationen dazu bei, die bisherigen Erkenntnisse über die unmittelbaren Momente hinaus einzuordnen, so dass am Ende eines Spiels ein Bild von dem Gesamtzusammenhang präsentiert worden ist, der die Reise des Helden prägte.

So erwirbt beispielsweise William Johnson Land der Native Americans, um sie, nach eigener Sichtweise, vor der Enteignung durch die Briten und Siedler zu schützen und Konflikte mit diesen abzuwenden. Die finanziellen Mittel hierfür erhält er insbesondere aus dem stark besteuerten Tee-Handel, bei dem er ganze Kisten abzuweigen und auf dem Schwarzmarkt verkaufen lässt sowie zudem über eigene Steuereintreiber. Da die Landkäufe jedoch von den Betroffenen als Enteignung empfunden werden, ersucht Kanen'tó:kon die Hilfe seines Freundes Ratonhnhaké:ton. Wütend über die Landkäufe versucht dieser, Johnson aufzuhalten, indem er dessen Finanzquellen versiegen lässt, was im Spiel insbesondere über die Boston Tea Party erfolgt.¹⁵⁰³ Als die Landkäufe trotzdem andauern wird entschieden Johnson zu

¹⁵⁰² Zitate in: Vogler: *Writer's Journey*, S. 57. Vogler verwendet als Beispiel Darth Vader in *Star Wars: A New Hope*.

¹⁵⁰³ Diese wird gleichzeitig als Protest der Bostoner Bevölkerung gegen die Besteuerung der Briten prä-

töten, um die Native Americans vor dieser Form des Landraubes zu schützen. In dieser Erinnerungssequenz präsent Herolde, die Ratonhnhaké:ton zu seinen Taten motivieren, sind folglich Johnson selbst, Kanen'tó:kon, der um Hilfe ersucht und Achilles Davenport, der Johnsons Rolle in den Plänen der Templer begründet. Auch lassen sich Samuel Adams und William Molineux teils zu den Herolden zählen, da sie den Angriff auf die Tee-Lieferungen mit dem Freiheitsstreben der Kolonisten als probates Mittel des Widerstandes begründen und Ratonhnhaké:ton annimmt, durch seine Mithilfe ein friedliches Zusammenleben seines Volkes mit den Kolonisten zu begünstigen.¹⁵⁰⁴

Davenport gehört neben vielen weiteren Verbündeten und Mentoren zu einer weiteren sehr präsenten Art von Herold, der bestehende Entwicklungen analysiert und Motive der Templer einordnet. Diese Funktion kann gerade bei den historischen Details als sehr wichtig angesehen werden, weil sie in Beziehung zu weiteren Handlungssträngen stehen, die innerhalb der Reihe eng miteinander verwoben worden sind. Historische Zeiträume mit ihren von Spiel zu Spiel unterschiedlichen Gegebenheiten treffen hierbei auf die Rahmenhandlung um Assassinen und Templer, eine in der Spiel-Gegenwart drohende globale Katastrophe und etwaige Einflüsse der Artefakte der Ersten Zivilisation. Aussagen der Herolde, darunter fast aller Mentoren und Verbündeten der Protagonisten, enthalten durch ihre Skizzierung von Zusammenhängen und wahrscheinlichen Konsequenzen bei Inaktivität regelmäßige Appelle an die Helden. In Bezug auf die globale Katastrophe lässt sich dies besonders anschaulich zeigen, weil diese das Handeln der modernen Assassinen maßgeblich ab dem zweiten Teil der Reihe bestimmt, in dem diese am Ende der Erzählung erstmals offenbart wird. Ist Minerva die Heroldin der Vergangenheit, die Ezio am Ende von *Assassin's Creed II* in dramatischen Worten erklärt, dass eine solche bevorstehe, die der ähnele, die ihr eigenes Volk ausgelöscht und die Erde verwüstet habe, so werden ihre Aussagen nicht nur von Ezio gehört, sondern über den Animus auch von den modernen Assassinen:

- Desmond:** „I mean, what the hell was that in the vault?
- Lucy:** What you saw proves everything I was affraid of. The Templars aren't our biggest threat. Not by a longshot.
- Desmond:** So what, the sun is? What's it going to do? Cook the earth?
- Lucy:** I doubt it. I don't know. There's been some speculation that the earth's magnetic field is weakening. A sufficiently strong flare could flip the poles and cause a geomagnetic reversal. It's all theoretical. But if it happens the planet could become geologically unstable. Very unstable.
- Shaun:** It's meant to be the stuff of pseudo-science, but clearly something catastrophic happened to the people of the first civilization. And that woman – Minerva, was it? – she seemed to think we were due for a second round.

.....
sentiert.

1504 Vgl. Erinnerungssequenz 6 von Assassin's Creed III.

- Desmond:** So either way, we're fucked.
- Lucy:** I don't know yet. We'll keep reviewing the tapes. And you can keep digging through your memories. Maybe there's more to discover.¹⁵⁰⁵

Ist die Platzierung dieser Szene parallel zum Abspann des Spiels in erster Linie ein Cliffhanger, der auf eine Fortsetzung neugierig machen soll, so legt die Offenbarung Minervas gleichzeitig den Grundstein für eine Erzählung, welche die nachfolgenden Teile bis einschließlich *Assassin's Creed III* miteinander verbindet. Die Rettung der Welt vor den Folgen der anfangs noch unbekannten globalen Katastrophe tritt, wie von Lucy angedeutet, hinter den Kampf gegen die Templer zurück und bestimmt das weitere Handeln in der Spiel-Gegenwart. Statt lediglich, wie im ersten und zweiten Teil, nach weiteren Pieces of Eden zu suchen, um diese den Templern vorzuenthalten, tritt nun die Suche nach weiteren Offenbarungen von Vertretern der Ersten Zivilisation in den Fokus, um mehr Informationen über die Katastrophe, Bestrebungen zu ihrer Abwehr und den möglichen Folgen zu erlangen.

Mit den Ausführungen über die Heldenreise konnte nachgewiesen werden, wie die *Assassin's Creed*-Reihe mit den Erzählungen anderer Medien in Wechselwirkung steht, indem sie Bezug auf den Aufbau der Geschichten und die Präsenz von Archetypen nimmt. Während mangels Quellen keine Aussagen für die konkreten Gründe hierfür ermittelt werden konnten, so kann spekuliert werden, dass die Verwendung solcher etablierten Formen der Konstruktion der Plots darin liegen dürften, dass sie einen hohen Wiedererkennungswert bei den Nutzern besitzen. Auch wenn bezweifelt werden kann, dass diese durchweg in der Lage sind alle Abschnitte der Heldenreise oder Arten von Archetypen zu benennen, so kann davon ausgegangen werden, dass ihre allgemeinen Aspekte durch die Verwendung in zahlreichen populären Produktionen so bekannt sind, dass narrative Entwicklungen eingeordnet werden können, selbst wenn darauf verzichtet wird, jeden Aspekt zu erläutern.

Neben der Präsenz von Heldenreise und Archetypen ließ sich außerdem nachweisen, dass eine Heldenreise nicht auf einzelne Titel beschränkt ist, sondern sich übergreifende Reisen im Fall der Spiel-Gegenwart bzw. mehrere Reisen des gleichen Protagonisten wie bei Ezio Auditore finden. Diese tragen nicht nur dazu bei, die verschiedenen Spiele inhaltlich miteinander zu verbinden, sondern auch ihre Komplexität deutlich zu steigern. Indem die Erlebnisse von Altaïr in den Rückblenden von *Assassin's Creed: Revelations* nach den Ereignissen des ersten Teils beleuchtet werden oder das Verhalten Ezios in seinen drei Spielen verglichen wird, lässt sich nachweisen, dass die vergangenen Erlebnisse großen Einfluss auf die Helden hatten und bestimmen, wie diese mit den neuen Herausforderungen der Nachfolger umgehen. Mag sich das Gameplay der untersuchten Titel durchaus gleichen und auch die vielfache Überwindung

.....
1505 Zitat in: Epilog von Assassin's Creed II nachdem Ezio in der letzten Sequenz der Spiel-Vergangenheit, „In Bocca al Lupo“, von einer Vertreterin der Ersten Zivilisation kontaktiert wurde und eine Prophezeiung über das drohende Ende der Welt erhielt.

von Schwellenhütern bzw. Attentatszielen viele Gemeinsamkeiten aufweisen, so trägt die Berücksichtigung von Entwicklungen der Vorgänger entscheidend dazu bei, die Abenteuer der Protagonisten voneinander zu unterscheiden.

7.5.5. Narrative Emotionen

In den vorangegangenen Kapiteln zu den narrativen Elementen der untersuchten Reihe wurde mehrfach die Bedeutung von Emotionen bei der Vermittlung von Informationen über die Erzählung angedeutet. Daran soll in diesem Kapitel angeknüpft werden, indem die aus dem dazugehörigen Kapitel 5.5. gewonnenen Informationen auf das Fallbeispiel angewandt werden. Durch die Zugehörigkeit zum gleichen Genre wie das dort unter anderem analysierte *Tomb Raider* und durch die ebenfalls zentrale Bedeutung von #Cut Scenes als Mittel der Erzählung gestaltet sich eine Übertragung der bereits gewonnen Erkenntnisse unproblematisch. Gleichwohl unterscheiden sich beide Reihen in ihrem Setting deutlich voneinander, so dass die Bedeutung der extrapersonlichen und der inneren Konflikte der Protagonisten abweicht. Für die Ausführungen wird erneut auf PLUTCHIKS Rad der Emotionen Bezug genommen und es wird exemplarisch auf die drei primären Protagonisten der Spiel-Vergangenheiten angewandt. Zunächst wird jedoch die #Cut Scene als gängigstes narratives Mittel zur Präsentation von Emotionen näher erläutert.

Zwischensequenzen können allgemein als wichtiges Mittel angesehen werden, um die Erzählung der Spiele zu vermitteln und den Plot voranzutreiben, weil sie nicht parallel zum Geschehen stattfinden, sondern dieses unterbrechen. Durch die temporär wegfallende Notwendigkeit, das nächste Vorgehen konstant zu planen und sich auf die Eingaben konzentrieren zu müssen, entsteht folglich die Möglichkeit, die Aufmerksamkeit auf Momente der Erzählung zu lenken. Neben der Unterbrechung der Interaktivität erlauben #Cut Scenes ferner eine komplexere Inszenierung einer Situation, weil die Perspektive nicht auf die sonst dominante #Third-Person-Ansicht beschränkt bleiben muss.

Stattdessen finden sich insbesondere etablierte filmische Gestaltungstechniken wie verschiedene Kameraeinstellungen, Schnittfolgen und Arrangements von Szenen. Da #Cut Scenes oft für Gespräche zwischen Charakteren verwendet werden, überrascht es nicht, dass insbesondere Schuss-Gegenschuss Montagen verwendet werden, die bereits Film und Fernsehen als gängigste Darstellungsform für solche Situationen nutzen. Durch die lange Existenz dieser medialen Werke kann angenommen werden, dass ihre Erzähltechniken bereits allgemein etabliert sind und entsprechend in einem anderen Medium, wie dem digitalen Spiel, keine gesonderte Erklärung erfahren müssen. Da die Spiele deutlich jünger sind, als die zuvor

genannten, kann zudem angenommen werden, dass #Entwickler jene Techniken auch deswegen einsetzen, weil sie selbst durch sie geprägt worden sind. Die folgende Bilderstrecke zeigt eine typische Verwendung von filmischen Stilmitteln in der *Assassin's Creed*-Reihe und dient deshalb als exemplarisches Beispiel.

In *Assassin's Creed III* wird Ratonhnhaké:ton Opfer einer Intrige, in der er bezichtigt wird, George Washington ermorden zu wollen. Bei seiner öffentlichen Anklage am Galgen durch den Templer und Offizier in der Kontinentallarmee Charles Lee wechselt die Kameraperspektive zwischen einer Totalen (2), Halbnahen (1+3) und First-Person-Einstellung (4) bei einem gleichzeitigen Wechsel zwischen drei Perspektiven: Ratonhnhaké:tons, Lees und der eines Zuschauers. Ersterer wirkt angewidert von Lee, da er bereits weiß, dass dieser den Schauprozess lediglich zur Ablenkung inszeniert hat, um Washington von einem seiner Unterstützer töten lassen zu können. Die #Cut Scene ermöglicht es dem Spieler zu einem Beobachter zu werden und die gezeigten Momente in ihrer Gänze wahrzunehmen, da er nicht eingreifen kann. Gleichwohl bleibt der Spieler jedoch weiterhin involviert, da er durch frühere Erfahrungen im Spiel und das Erkennen des späten, jedoch nicht finalen Abschnitts im Plot prognostizieren kann, dass die Szene nicht mit dem Tod Ratonhnhaké:tons enden wird. Der Spannungsaufbau über die Hinauszögerung der erneuten Interaktivität mittels der öffentlichen Anklage bis zur Rettung des Protagonisten durch seine eigenen Unterstützer wird

auch durch die Begrenzung relevanter Information gesteigert: Der Spieler weiß, dass er in Kürze aktiv werden muss, kann beim ersten Mal jedoch nicht abschätzen, was es genau zu tun gilt oder welche Anforderungen an ihn gestellt werden.

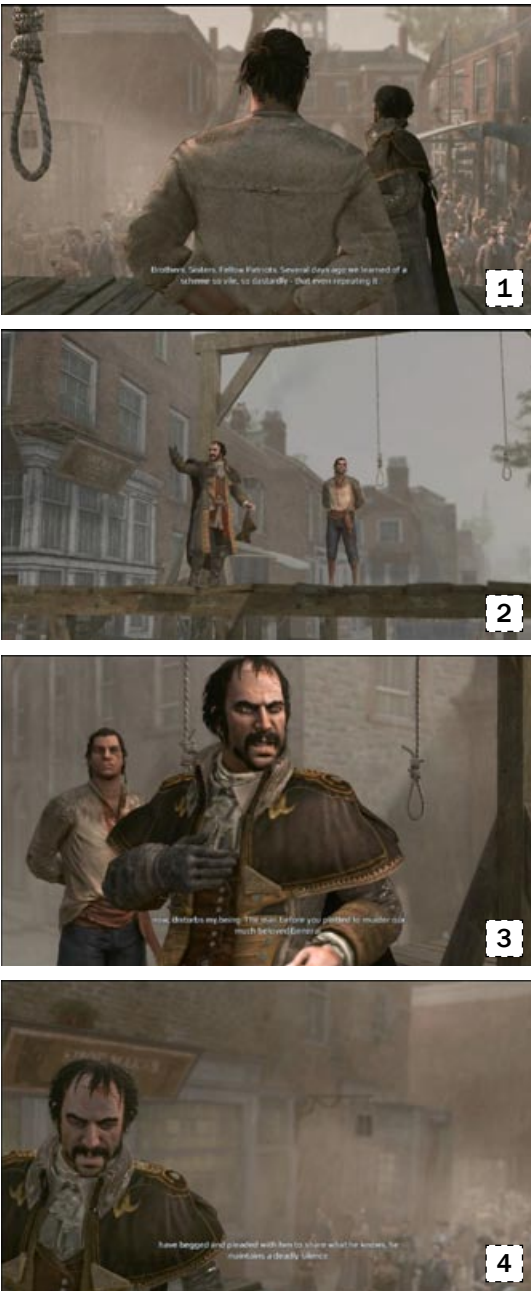


Abb. 7-33: Beispiele für den Einsatz von Kameraperspektiven in Cut-Scenes. Die fingierte Anklage Ratonhnhaké:tons durch Charles Lee wird in einer längeren Cut Scene aus mehreren Einstellungen gezeigt: Halbnah (1)+(3), Totale (2) und First-Person (4).

Bei der Erschließung des Fallbeispiels konnte oft beobachtet werden, dass von Seiten der #Entwickler versucht wird die Aufmerksamkeit durch Kameraeinstellungen gezielt zu lenken. Totale Einstellungen, wie bei einem Schwenk über eine Stadt oder einer erstmals besuchten Region, vermitteln einen Eindruck von der Weite der Spielwelt und den in ihr potentiell erforschbaren Orten. Während also in erster Linie der Handlungsort präsentiert wird, wird gleichzeitig implizit zu seiner Erkundung und zum Erleben von Abenteuern aufgefordert. Großaufnahmen oder halbnahe Einstellungen werden dagegen oft verwendet, um Mimik und Gestik von Charakteren zu zeigen und begleitenden Emotionen zu einer Aussage einzubeziehen. Im Beispiel wäre dies etwa Charles Lee, der eine leidenschaftliche Anklagerede hält, die aus verschiedenen Einstellungen gezeigt wird, so dass der Spieler neben dem Inhalt der Rede und der Betonung auch die nonverbale Kommunikation beobachten und die Figur so besser einschätzen kann.

Ist damit eine wichtige Quelle für die Vermittlung von Informationen erläutert worden, so reichen #Cut Scenes allein nicht aus, um die Emotionen und ihre Bedeutung als narratives Element zu erfassen. Dies wird deutlich, wenn der eingangs genannte Vergleich von *Assassin's Creed* mit *Tomb Raider* erneut aufgegriffen wird. In beiden finden sich zentrale Abschnitte der Heldenreisen wieder, bei denen prägende Ereignisse, oft in Form von Unglücken, das gewohnte Leben der Protagonisten unterbrechen und gleichzeitig einen ersten wichtigen Bezug auf die Rahmenhandlung um die beiden Geheimorden bilden. Auch konnte gezeigt werden, dass die Protagonisten, mit Ausnahme von Ezio, bereits von Geburt an in wichtigen Fertigkeiten ausgebildet worden sind, die es ihnen erlauben, den kommenden Herausforderungen zu begegnen, wodurch sie, anders als Lara Croft, bei Auftreten der einschneidenden Erlebnisse nicht weitgehend hilflos sind.¹⁵⁰⁶ Obwohl dies ausbleibt, unterscheidet sich die Reaktion der Protagonisten jedoch stark voneinander und erlaubt es dadurch dem Spieler zu erkennen, wie das frühere Leben zur Prägung beigetragen hat.

Altaïr reagiert auf die Zurechtweisung durch seinen Mentor infolge des Fehlverhaltens verärgert und ablehnend. Zwar zügelt er seine Reaktion gegenüber Al Mualim, jedoch tritt sie gegenüber den Leitern der Assassinen-Büros in den verschiedenen Städten deutlich zu Tage. Er verhält sich streitlustig und gibt zu erkennen, dass er die durch seine Degradierung auszuführenden Aufgaben nur allein deshalb erledigt, weil sein Mentor dies von ihm verlangt.

Die Reaktion auf dieses Verhalten Altaïrs hängt sehr von seinem Verhältnis zu den Leitern

¹⁵⁰⁶ Desmond und Altaïr wurden durch ihre Geburt in den Orden früh ausgebildet. Ratonhnhaké:tons Herkunft bietet ihm, wie in den Episoden zu seiner Kindheit und Jugend zu sehen ist, ebenfalls vielfältige Fähigkeiten an. Während Ezio erst nach dem Verlust von Vater und Brüdern in spezifischen Techniken der Assassinen ausgebildet wird, siehe die Ausführungen dazu in Kapitel 7.4.4., und erst von seinem Onkel Mario Auditore über die Existenz des Ordens und seiner Ziele informiert wird, so verfügt auch er über eine ganze Reihe von Fertigkeiten. Er kann klettern und grundlegend mit Fäusten und Schwertern kämpfen, was ihn nicht hilflos erscheinen lässt, als er erstmalig die Kleidung und Ausrüstung seines Vaters in der Erinnerung „Family Heirloom“ anlegt.

der Büros ab, die dadurch Auskunft über eine bestehende Vorgeschichte zwischen ihnen und dem Protagonisten geben. Besonders auffällig ist dies bei Malik Al-Sayf, der vor den Ereignissen, die zu Altaïrs Degradierung führten, eifersüchtig auf diesen, seine Fertigkeiten und sein Verhältnis zu Al Mualim gewesen war. Als Leiter eines der Büros und nun im Rang über dem degradierten Protagonisten stehend, zeigt er seinen Hass auf ihn offen, der neben der geschilderten Vorgeschichte insbesondere auf den Tod seines Bruders Kadar zurückgeht, für den er Altaïr verantwortlich macht.¹⁵⁰⁷

Ezios Reaktion auf den Tod seines Vaters und seiner Brüder unterscheidet sich dagegen deutlich. Ohne Kenntnis der Assassinen gut behütet aufgewachsen, reagiert er zunächst verwirrt auf die Nachricht von ihrer Festnahme und erschrocken über die bevorstehende Hinrichtung. Gleichzeitig zeigt er jedoch ebenfalls große Wut über den Verrat des vermeintlich Verbündeten Uberto Albertis, der kurz darauf sein erstes Attentatsziel wird. Voller Hass brüllt er im Abschnitt „Judge, Jury, Executioner“ nach dessen Ermordung adressiert an etwaige weitere Unterstützer Albertis „The Auditore are not dead. I'm still here. ME! Ezio! Ezio Auditore!“¹⁵⁰⁸ Ohne Kenntnis der Rahmenhandlung, die er erst später durch seinen Onkel erlangt, vermutet er als Urheber wesentlich die verfeindete Pazzi-Familie hinter dem Verrat, so dass es wenig überrascht, dass seine emotionale Reaktion nach seiner Tat in Angst um seine Mutter und Schwester umschlägt.

Durch die erlangten Erfahrungen im ersten Teil der Trilogie um Ezio Auditore überrascht es nicht, dass die Reaktionen des Protagonisten zu Beginn der Nachfolger *Brotherhood* und *Revelations* anders ausfallen. Obwohl er auch im erstgenannten Nachfolger einen Angehörigen verliert (sein Onkel wird bei der Belagerung Monteriggionis von Cesare Borgia hingerichtet), reagiert er anders. Zwar löst die plötzliche Wendung der Schlacht und das Erscheinen Cesares hinter dem verletzten Mario Auditore Angst um dessen Leben aus, jedoch reagiert er kontrollierter als zuvor und versucht den Mörder seines Onkels zu stellen, wobei er jedoch selbst angeschossen wird. Auch nachdem er aus kurzer Bewusstlosigkeit erwacht, bleibt die wütende Reaktion des Vorgängers aus, so dass hier allein über den Umgang des Protagonisten mit einem dramatischen Ereignis erläutert wird, dass sich der in *Assassin's Creed II* begonnene Reifeprozess Ezios fortgesetzt hat: Er ist in der Lage, Entwicklungen zu akzeptieren und zeigt, dass er bereit ist, sich den neuen Anforderungen zu stellen.

Seinen Abschluss findet der Entwicklungsprozess in *Revelations*. Anders als zuvor fehlt zu Spielbeginn ein persönlicher Verlust. Während Ezio zwar erstaunt ist, in Masyaf Templer-Soldaten vorzufinden, so hält ihn auch der folgende Konflikt nicht davon ab, die begonnene Suche nach Antworten fortzusetzen, die ihn aus Italien aufbrechen ließ. Präsentiert wird

¹⁵⁰⁷ Zum Verhältnis der genannten Charaktere: Ubisoft: Encyclopedia, S. 197–209.

¹⁵⁰⁸ Zitat in: Ende des Abschnitts „Judge, Jury, Executioner“ von *Assassin's Creed II*. Hervorhebung im Original.

somit wesentlich ein nachdenklicher Ezio auf der Suche nach Antworten, der neugierig ist, ob er an dem ihm unbekannten Ort Masyaf erfahren wird, was er sich erhofft. So erklärt er in einem aus dem Off verlesenen Brief an seine Schwester Claudia:

„I am weary of this fight, Claudia. Not because I am tired, but because our struggle seems to move in one direction only... towards chaos. Today, I have more questions than answers. This is why I have come so far: To find clarity. To find the wisdom left behind by the great Altaïr, so that I may better understand the purpose of our fight. And my place in it.“¹⁵⁰⁹

Mit der kurz darauf folgenden Reise nach Konstantinopel bleibt der nachdenkliche Grundtenor des Spiels zwar erhalten, wird jedoch stärker um Neugier erweitert. Ezio lernt langsam Konstantinopel kennen, das bereits einen etablierten Assassinen-Orden besitzt, der jedoch, wie die Stadt insgesamt, andere Bräuche und Handlungsweisen als das gewohnte Italien hat. Die Erkundung dieser und die Suche nach versteckten Schlüsseln für die Bibliothek von Masyaf prägt damit auf der emotionalen Ebene ein Spielerlebnis, das sich von den Vorgängern unterscheidet. Attentate sind weniger dominant und der Abschluss der langen Erzählung um Ezio, sowie im Spielverlauf auch Altaïr, tritt an ihre Stelle. Durch seine Worte an seine Schwester wird deutlich, dass er zwar nicht am Kampf gegen die Templer zweifelt, jedoch trotz der Erfolge in den beiden Vorgängern keine Antworten auf sein Leben prägende Fragen erhalten hat. Obwohl nur vier Jahre zwischen dem Ende der Erzählung von *Brotherhood* und dem Beginn von *Revelations* liegen, wird der veränderte emotionale Tenor in letzterem gerade durch Ezios Aussehen unterstrichen: Er wirkt deutlich älter und vom langen Kampf gegen die Templer gezeichnet. Der folgende Vergleich seiner Darstellung auf den Covern der drei Spiele zeigt dies anschaulich:



Abb. 7-34: Vergleich der Cover-Darstellungen von Ezio Auditore bei (1) *Assassin's Creed II*, (2) *Assassin's Creed: Brotherhood* und (3) *Assassin's Creed: Revelations*.

Die emotionalen Elemente des Einstiegs in die Erzählung um Ratonhnhaké:ton unterscheiden sich von den emotionalen Elementen des Einstiegs in die Erzählung um Ezio Auditore. 1509 Zitat in: Transkript des verlesenen Briefes in Abschnitt „The Hangman“ zu Beginn von *Assassin's Creed: Revelations*.

den sich dagegen. Zwar besitzen sie auf den ersten Blick einige Gemeinsamkeiten mit jenen von Altaïr und dem jungen Ezio, da der Protagonist ebenfalls als streitlustig und hassend präsentiert wird. Gleichzeitig richten sich diese Emotionen wesentlich gegen Charles Lee und seine Begleiter, die er für den Angriff auf sein Dorf verantwortlich macht, bei dem seine Mutter umkam. Als prägendere Facetten seiner Persönlichkeit lassen sich dagegen Achtsamkeit und Erstaunen identifizieren, die auf die kulturell bedingte enge Beziehung seines Volkes zur Natur und mit der fremden Kultur der Siedler einhergehen. Dadurch wirkt er in den ersten Begegnungen mit seinem späteren Mentor Achilles Davenport auffällig unbeholfen, sobald er mit der europäisch geprägten Lebensart konfrontiert wird. Da er offenbar erkennt, dass die Ausbildung zum Assassinen eine eingehende Auseinandersetzung mit diesen und weiteren Unterschieden zu dem ihm Bekannten erfordert, ergänzen Neugier und Fügsamkeit die genannten Emotionen, auch wenn, wohl auch durch seine Jugend zu Spielbeginn, Streitlust insbesondere mit seinem Mentor weiter mehrfach hervortritt.

Im Gegensatz zu Ratonhnhaké:ton zeigt sein Vater Haytham Kenway in *Assassin's Creed III* eine deutlich geringere Bandbreite an Emotionen. Dies trägt dazu bei, ihn als einen sehr erfahrenen und selbstsichereren Mann zu charakterisieren, der von kaum etwas überrascht werden kann, weil er konstant mögliche Entwicklungen aktueller Ereignisse zu kalkulieren scheint und so stets weiß, was zu tun ist. Durch diese hohe Achtsamkeit im Bezug auf seine Umwelt reagiert er bisweilen gelangweilt, wenn Andere, darunter gerade sein Sohn bei der kurzen Zusammenarbeit in den Erinnerungssequenzen neun und zehn, zu anderen Schlussfolgerungen kommen, weil sie, zumindest auch Sicht von Kenway, wichtige Faktoren nicht einbezogen haben oder diese anders bewertet haben als er. Die stärksten emotionalen Reaktionen in Form von Wut zeigt er in der Folge dann, wenn er seine Pläne durch das Wirken Anderer gefährdet sieht, so im Kampf gegen den von ihm als inkompetent betrachteten Templerbruder und britischen Offizier Edward Braddock und schließlich im Kampf gegen seinen Sohn, den er nicht von den Idealen der Templer überzeugen konnte.¹⁵¹⁰

Dienen die Emotionen der Protagonisten der Reihe in der frühen Phase der Heldenreise wesentlich dazu, ihre Beziehung zu den extrapersonlichen Konflikten zu charakterisieren, so werden sie in späteren Abschnitten, insbesondere bei der umfangreich behandelten Überwindung von Herausforderungen, dazu eingesetzt, um einen Reifeprozess zu vermitteln. Zwar prägen jene Konflikte bis zum Schluss das Handeln, jedoch wandelt sich das Verhältnis der Protagonisten zu den zu erfüllenden Aufgaben, was sich in Änderungen bei den dominierenden Emotionen widerspiegelt. Gemein ist allen Protagonisten hierbei, dass die eintretenden

1510 Der spielbegleitende Roman *Forsaken* differenziert Kenway dagegen stärker, weil das Buch wesentlich in Form von Tagebucheinträgen von ihm geschrieben ist und, anders als das Spiel, sein gesamtes Leben beleuchtet. Siehe die Ausführungen zu der Relevanz der Bücher und Kurzfilme für die Reihe in Kapitel 7.4.7.

Veränderungen in enger Beziehung zu Entwicklungen in der Handlung entstehen. Erlangtes Wissen über Ursachen von Konflikten, mögliche Lösungen zu ihrer Beendigung, dem Wert des Handelns der Protagonisten und ihrer Verbündeten sowie die Entwicklung von Vorgehensweisen um Intentionen umzusetzen, tragen zu einem Wandlungsprozess bei.

Ein wichtiges Gefühl aus PLUTCHIKS Rad der Emotionen ist hierbei die Akzeptanz, die eintritt, sobald die Helden erkennen, dass sie zwar in der Lage sind, Veränderungen zu bewirken, diese jedoch Zeit benötigen. Besonders auffällig ist dieser Wandel bei Ezio und Ratonhnhaké:ton, die beide zu Beginn ihrer Reisen noch Jugendliche sind und im weiteren Verlauf zu Männern reifen, die nicht nur Erfahrungen sammeln, sondern sich auch Kenntnisse zu übergeordneten Zusammenhängen aneignen. Statt wesentlich auf die Ratschläge der Mentoren angewiesen zu sein, werden sie durch das erlangte Wissen auch selbst in die Lage versetzt, die eigene Rolle in den übergeordneten Konflikten zu begreifen. Trotz einiger Abweichungen besonders durch Handlungen der Gegner, welche die Protagonisten unmittelbar persönlich betreffen, hat die Akzeptanz der eigenen Rolle zur Folge, dass die prägende Enttäuschung über das zu Beginn erlittene Unrecht nach und nach durch Optimismus ersetzt wird.

Dieser erwächst wiederum sehr stark aus Erreichtem, so dass die Protagonisten nicht nur erkennen können, dass ihr Handeln zu positiven Entwicklungen innerhalb der Spielwelten beigetragen hat, sondern auch dass sie durch ihre Fertigkeiten in der Lage sind, auch die stetig steigenden Anforderungen dieser Abschnitte der Heldenreise zu bewältigen. Bei Ezio tritt dieser Prozess stärker in Erscheinung, da seine Rolle innerhalb der Geschehnisse stärker ausgeprägt ist und er durch seine zahlreichen Verbündeten größere Einflussmöglichkeiten als Ratonhnhaké:ton hat. Da in den amerikanischen Kolonien ein etablierter Assassinen-Orden fehlt und die Rolle des Protagonisten stärker durch übergeordnete historische Ereignisse beeinflusst wird, fehlt ihm ein mit Ezio vergleichbarer Einfluss. Gleichwohl wird auch er durch seine Bereitschaft sich für die Assassinen und die nach Unabhängigkeit strebenden Siedler einzusetzen zunehmend optimistisch, wenn auch mit einer Nachdenklichkeit, die stets vorhanden bleibt.¹⁵¹¹ Als Grund kann die geringere Zahl an Verbündeten angesehen werden, die es ihm erschweren, Motive zentraler Charaktere vollends zu durchschauen.

Bei Altaïr verläuft dieser Wandlungsprozess dagegen anders. Durch die geschilderte Mentor-Schüler-Beziehung zu Al Mualim und das Aufwachsen im Assassinen-Orden ist er sich seinen Fertigkeiten und seiner Rolle im übergeordneten Konflikt sowie der Unterstützung

.....

1511 Gründe sind hier vor allem in der Entfremdung von seinem Stamm zu sehen und den kaum dauerhaften Erfolgen, die nicht nur durch die Templer, sondern gerade auch durch die Siedler, die Kontinentalarmee und die Briten verhindert werden. Am deutlichsten zeigt sich dies beim Schicksal seines Stammes, der zunächst gegen eine Teilnahme am Konflikt war, dann von den Templern zur Unterstützung der Briten manipuliert und schließlich durch den Landverlust aus dem angestammten Gebiet vertrieben wurde. So führt Ratonhnhaké:ton zwar zahlreiche Attentate aus, jedoch reichen diese nicht aus, um die erhofften Ziele zu erreichen.

seiner Ordensbrüder bereits früh bewusst. Während sein Reifeprozess zwar aus der Akzeptanz seines Fehlverhaltens zu Beginn erwächst, ist dies eine weniger dominante Emotion als bei den anderen beiden Protagonisten. Auch der Optimismus zur Beendigung des Konflikts beizutragen ist nur zeitweise präsent. An ihre Stelle tritt durch die Offenbarungen seiner Attentatsziele eine Verwirrung, die ihn an den Aussagen zweifeln lässt, die er von Al Mualim über die Bedeutung seines Handels erhält, weil sie im Widerspruch zu dem stehen, was seine Opfer in ihren letzten Momenten offenbaren. Die seinen Reifeprozess prägende Verwirrung wird so zunächst durch Nachdenklichkeit und schließlich über die Offenbarung wichtiger Schlüsselinformationen durch die Bereitschaft abgelöst, nach seinem Gewissen zu handeln und dem Verratsverdacht gegenüber Al Mualim nachzugehen.

Als Konsequenz der Konfrontation seines Mentors kommt es innerhalb des kurzen Abschnitts zu einer Vielzahl an Emotionen, die das widerspiegeln, was bis zu dem Zeitpunkt bereits über Altaïrs Charakter offenbart wurde. So ist Hass auf Al Mualim sicherlich die prägendste Emotion, da er den Orden und seine Ziele verraten und Altaïr als Marionette für seine eigenen Ziele benutzte. Der Missbrauch der Schüler-Mentor-Beziehung geht begleitend mit einer geäußerten Enttäuschung einher. Gleichzeitig zeigt der Protagonist jedoch auch Neugier auf die Motive seines ehemaligen Vorgesetzten und auf das, was dieser über den Apple of Eden erfahren hat und wie dies womöglich seinen Wandel beeinflusst hat. Auch tritt die Streitlust vom Beginn des Spiels erneut deutlich hervor, als er in einer Pause des finalen Kampfes mit Al Mualim über dessen Verhalten diskutiert und versucht, Gemeinsamkeiten zwischen ihm und den von ihm kritisierten Kreuzfahrern und Sarazenen aufzuzeigen. Als dies nicht gelingt, äußert er sich optimistisch, dass andere an seine Stelle treten werden und die von Al Mualim skizzierte künftige Welt nicht eintreten werde.

Auch die Enden der Erzählungen um Ezio und Ratonhnhaké:ton bauen trotz ihrer spezifischen dramaturgischen Gestaltungen auf die bisherigen Erlebnisse der Charaktere auf. Allerdings findet in ihnen eine stärkere Einbindung der übergeordneten Rahmenhandlung um die Erste Zivilisation statt, die mit Ezios Entdeckung des Gewölbes unterhalb des Vatikans beginnt. Bevor er dieses erreicht, muss er zunächst den #Endgegner des Spiels, Rodrigo Borgia bzw. Alexander VI., überwinden. Trotz der Unterschiede zu Altaïr reagiert auch Ezio in der Konfrontation mit großem Hass und zudem mit Verachtung für seinen Widersacher, der zuvor als Hintermann der Ermordung seines Vaters und seiner Brüder offenbart worden war. Trotz des scheinbar erfolgreichen Attentats steht Borgia jedoch wieder auf und nutzt seinen Papststab, ebenfalls ein Piece of Eden, als Waffe gegen Ezio, der auf diese unerwartete Wendung sehr erstaunt reagiert.

Der folgende Kampf ähnelt in Ablauf und dargestellten Emotionen jenem von Altaïr, endet jedoch anders. Statt Borgia zu töten, entscheidet sich Ezio für Gnade und reagiert damit sehr

gelassen, was ein Hinweis auf den zuvor stattgefundenen Reifeprozesses ist. An die Stelle des Hasses auf Borgia tritt zunächst Neugier, als er den Zugang untersucht, den Borgia zuvor öffnen wollte. Als er in der Kammer ein Abbild von Minerva erblickt, die ihm von ihrer eigenen Zivilisation berichtet, reagiert Ezio zunächst ehrfürchtig und hält Minerva tatsächlich für die von Borgia angekündigte göttliche Macht. Als diese jedoch in einer persönlich an Desmond gerichteten Botschaft vor der drohenden Katastrophe warnt, ist Ezio sehr verwirrt, da er weder Kenntnis von der über ihn nacherlebten Vergangenheit, noch von Desmond Miles hat. Mit dem Ende dieser #Cut Scene endet gleichzeitig auch die Spiel-Vergangenheit von *Assassin's Creed II*, so dass die modernen Assassinen erkennen, dass Minerva bewusst mit ihnen kommunizierte.

Die Enden der beiden Nachfolger bauen inhaltlich wie auch emotional auf diesen Ereignissen auf. Auch in *Brotherhood* kommt es zu einem Endkampf, hier gegen Cesare Borgia, bei dem der zwischenzeitlich weiter emotional gereifte Ezio allerdings keine Gnade zeigt. Ezio handelt mit der Akzeptanz, dass der wahnsinnig gewordene Cesare eine große Bedrohung für den Frieden in Italien darstellt, wohl auch aus den Erfahrungen der früheren Gnade gegenüber seinem Vater Rodrigo Borgia.¹⁵¹² Überzeugt davon von keinem Menschen besiegt werden zu können, stößt Ezio seinen Widersacher mit den Worten „Then I leave you in the hands of fate“¹⁵¹³ angewidert von den Mauern der Festung Viana. Auch am Ende dieses Spiels zeigt Ezio in der folgenden Sequenz „A Seed“ eine gewisse Ehrfurcht als er den von Cesare erlangten Apple of Eden unterhalb des Kolosseums deponiert, damit ihn die modernen Assassinen finden können.

Durch das Ende von Ezios Heldenreise in *Revelations* wird hier besonders umfassend auf den Protagonisten eingegangen, wobei auch die Präsentation von Emotionen eine wichtige Rolle spielt. Dazu findet sich ein relativ langer Epilog, in dem Ezio und seine Liebe Sofia Sartor nach Masyaf zurückkehren und dort auf dem Weg zu der zu Beginn gesuchten Bibliothek Altaïrs über das Erlebte sprechen. Wie in früheren Szenen zwischen beiden bereits deutlich wurde, entwickelte sich eine Liebesbeziehung, auch wenn hier das Verliebtsein hinter andere Emotionen zurücktritt. Ezio wirkt froh, endlich das Ende seiner langen Reise erreicht zu haben und ist sowohl neugierig auf das was ihn in der Bibliothek erwartet, als auch was sein

.....
1512 Im Kampf am Ende von Assassin's Creed II besiegte Ezio diesen, tötete ihn jedoch nicht. Als Grund kann die Darstellung von Ezios emotionalem Reifeprozess vermutet werden. Borgia wurde als Drahtzieher des Verrats an Ezios Familie entlarvt und schreckt in seiner Machtgier auch vor weiterem Verrat und Mord nicht zurück. Indem Ezio ihn verschont, nachdem er ihm den Papststab und den Apple of Eden, beides Artefakte der Ersten Zivilisation, abgenommen hat und sie nutzte, um das Gewölbe unter dem Vatikan zu öffnen, wo er die Botschaft von Minerva vom drohenden Weltuntergang erhielt, lässt er den schwerverletzten Borgia zurück. Dieser überlebt jedoch und kehrt als Widersacher in der Fortsetzung des Spiels zurück, wo er, diesmal zusammen mit seiner Familie, erneut skrupellos handelt.

1513 Zitat in: Aussage von Ezio Auditore am Ende des Abschnitts „Pax Romana“ von Assassin's Creed: Brotherhood.

verbleibendes Leben bereithält. Zudem zeigt er eine ausgeprägte Achtsamkeit, die andeutet, wie sehr er über die Ereignisse seines Lebens bereits reflektiert hat, als er Sofia die Philosophie seines Ordens erläutert.

Mit dem Betreten der Bibliothek erblickt er ehrfürchtig die sterblichen Überreste Altaïrs wie auch dessen Vermächtnis, seinen Apple of Eden und die von ihm festgehaltenen Erinnerungen. Allerdings reagiert Ezio nach der folgenden Vision der Ersten Zivilisation anders als zuvor. Indem er Desmond nun direkt anspricht und seine Beziehung zu ihm reflektiert, äußert er sowohl Bewunderung vor der Möglichkeit Botschaften über Jahrhunderte zu übermitteln, als auch Vertrauen darüber, dass sein unsichtbarer Gesprächspartner seine Botschaft zu deuten wisse. Obwohl sich beide außer über Abbilder nie begegnet sind, wird hier eine sehr persönliche Beziehung zwischen beiden Charakteren angedeutet, die sich zwar auf die übergeordnete Rahmenhandlung bezieht, jedoch insbesondere durch die emotionalen Reaktionen eine Intimität erhält und beide als Partner an einem gemeinsamen Werk verbindet.

Eine solche Verbindung zwischen den Protagonisten der Spiel-Vergangenheit und -Gegenwart bleibt allerdings die Ausnahme, da sie weder Altaïr, noch Ratonhnhaké:ton besitzen. Die bei letzterem stattfindende weitgehende Loslösung von den Pieces of Eden durch den stärkeren Fokus auf die historischen Ereignisse und die Beziehung zu seinem Volk spiegelt sich auch in seinen Emotionen am Ende der gezeigten Reise wider. Eingeleitet wird diese über eine #Cut Scene zwischen dem Protagonisten und seinen im sterben liegenden Mentor Achilles Davenport, in der deutlich die inneren Konflikte Ratonhnhaké:tons offenbart werden:

Ratonhnhaké:ton:	„Charels Lee has been exposed and the Patriots finally rid of him. (...)“
Achilles:	Then you have won. The land and your people are safe. Yet you seem troubled...
Ratonhnhaké:ton:	(angewidert) Washington spared Lee's life.
Achilles:	As long as he lives, all are in danger. The same is true for your father. When you first came to me, you understood what had to be done. Swore, that you'd see it through. If not for the Brotherhood, for your people and all those threatend by the templars.
Ratonhnhaké:ton:	(betrübt) But with Lee gone, my father might...
Achilles:	Listen to me. You have not come this far to throw it all away over misplaced sentiment. Both men must die.“ ¹⁵¹⁴

Dieser Dialog findet sich im viertletzten Abschnitt des Plots und deutet mehrere Beziehungen des Protagonisten an, die mit emotionalen Reaktionen einhergehen. Der Hass auf Lee ähnelt jenem von Ezio gegenüber Cesare, da er wie dieser über das gesamte Spiel immer wieder in Erscheinung tritt und als zentraler Antagonist aufgebaut wird. Wie Cesare ist er arrogant,

.....
1514 Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen den Charakteren in einer Cut Scene zu Beginn des Abschnitts „Battle of the Chesapeake“ in Assassin's Creed III.

gewalttätig und grausam, gründet sein Handeln jedoch weniger auf persönliche Macht, sondern auf das Bestreben die Macht der Templer in der Region zu mehren. Es überrascht daher nicht, dass Ratonhnhaké:ton von ihm, und dem wofür er steht, angewidert ist und seine Tötung eine hohe Priorität erlangt. Gleichwohl reagiert der Protagonist längere Zeit nachdenklich und gereizt, da Lee gleichzeitig ein hoher Offizier in der Kontinentalarmee ist und dessen Ermordung wohl die Unterstützung seines wichtigen Verbündeten George Washington gefährden würde.

Die finale Konfrontation zwischen beiden findet allerdings erst nach jener zwischen dem Protagonisten und seinem Vater statt. Wie der Name des Abschnitts „Lee's Last Stand“ andeutet, ist dieser das eigentliche Ziel. Als er statt diesem seinen Vater Haytham Kenway antrifft, verlangt Ratonhnhaké:ton hasserfüllt nach Lee, der jedoch von seinem Vorgesetzten fortgeschickt wurde, weil er den Angriff erwartete und seinen Nachfolger schützen wollte. Im beginnenden Kampf zwischen Vater und Sohn tritt letzterer sehr streitlustig auf, während ersterer dagegen eher enttäuscht über die aus seiner Sicht bestehende Ignoranz seines Sohnes gegenüber den von ihm anders interpretierten politischen Realitäten ist. Die inneren Konflikte des Protagonisten treten folglich erneut deutlich hervor, als die bereits zuvor zwischen beiden begonnene Diskussion über die Zukunft der Dreizehn Kolonien fortgeführt wird, während sie kämpfen. Während Kenway aus Sicht eines Tempplers argumentiert, so präsentiert Ratonhnhaké:ton seine Idealvorstellung von der Zukunft, die beinahe naiv erscheint:

- Ratonhnhaké:ton:

„They offer freedom.
- Kenway:

Which I've told you, time and time again, is dangerous! There will never be consensus, son, among those you have helped to ascend. They will all differ in their views of what it means to be free. The peace you so desperately seek does not exist.
- Ratonhnhaké:ton:

No. Together they will forge something new. Better than what came before.
- Kenway:

These men are united now by a common cause. But when this battle is finished they will fall to fighting amongst themselves about how best to ensure control. In time it will lead to war. You will see.“
- Ratonhnhaké:ton:

The Patriot leaders do not seek control. There will be no monarch here. The people will have the power – as they should.
- Kenway:

The people never have the power. Only the illusion of it. (...)¹⁵¹⁵

Um zu verdeutlichen, dass hier, wie auch nachfolgend bei Lee, ein Kampf bis zum Tod stattfindet, der trotz erlittener Verletzungen verbissen fortgeführt wird, reagieren die zwei Akteure sehr streitlustig. Obwohl beide dem Verhalten und den Sichtweisen des Anderen ablehnend

.....
1515 Zitat in: Transkript des Dialogs zwischen den Charakteren während des Abschnitts „Lee's Last Stand“ in Assassin's Creed III.

gegenüberstehen, lässt sich beim finalen tödlichen Angriff des Protagonisten auf seinen Vater ebenfalls in gewissem Maße eine Art von Akzeptanz erkennen. Zwar reagiert Kenway sowohl erstaunt über sein Ende, als auch weiterhin ablehnend gegenüber den Ansichten seines Sohnes, jedoch äußert er in seinen letzten Worten auch Anerkennung für seinen Sohn und dessen Können: „Still, I'm proud of you in a way. You have shown great conviction. Strength. Courage. All noble qualities. I should have killed you long ago.“¹⁵¹⁶ Auch Ratonhnhaké:ton reagiert weniger traurig als akzeptierend, indem er anerkennt, dass es durch die starken gegensätzlichen Überzeugungen beider Charaktere wohl keine Alternative zu diesem Ausgang gegeben hätte. Während in dieser Szene also für einen kurzen Moment die besondere Beziehung zwischen beiden Charakteren deutlich wird, so fehlt das Vater-Sohn-Verhältnis im Kampf zuvor gänzlich, was nicht nur auf das späte Kennenlernen¹⁵¹⁷ von beiden zurückzuführen ist, sondern auch auf die unversöhnlichen Positionen von beiden, so dass hier letztlich statt einem Vater gegen seinen Sohn wesentlich ein Templer gegen einen Assassinen kämpft.

Diese dramatischen Szenen, in denen ein Schüler seinen Mentor tötet, ein Mann nach seiner Rolle in übergeordneten Entwicklungen sucht bzw. ein Sohn bereit ist, gegen seinen Vater und dessen Stellvertreter anzutreten, wären ohne die Darstellung von Emotionen kaum verständlich oder dramaturgisch vermittelbar. Die Identifizierung der in den Szenen präsenten und nur exemplarisch in Ausschnitten wiedergegebenen Emotionen gestaltet sich jedoch, wie bereits bei zahlreichen anderen Aspekten, als aufwendig. Sie erfordert die genaue Kenntnis nicht nur der genannten, sondern mit diesen in Beziehung stehenden Szenen, um Reaktionen auf die präsenten Konflikte einordnen zu können. Gerade auf die inneren Konflikte der Protagonisten trifft dies zu, da diese zwar beispielsweise durch die Untersuchung von #Cut Scenes von Schlüsselmomenten allgemein verstanden werden können, jedoch unvollständig bleiben, sofern nicht auch die jeweiligen Mikronarrative in ihrer Gesamtheit einbezogen werden.

Neben offensichtlichen Reaktionen, so etwa dem Vertrauensbruch Al Mualims, müssen auch frühere Details miteinbezogen werden, die ebenfalls zur Charakterisierung der Akteure beitragen und parallel zum Spielverlauf vermittelt werden. Hierfür kann es zudem erforderlich sein, weitere Quellen einzubeziehen, wenn die Spiele nicht alles vermitteln, was für eine entsprechend vollständige Einordnung der emotionalen Reaktionen notwendig ist. Hierzu zählen bei der *Assassin's Creed*-Reihe also die Spiele, die dazugehörigen Romane, Datenbank-einträge, aber womöglich auch künftige Veröffentlichungen, in denen neue Aspekte ergänzt werden, die womöglich ebenfalls relevante Informationen bieten und dazu beitragen, Cha-

.....
1516 Zitat in: Transkript der Aussage des Charakters am Ende des Abschnitts „Lee's Last Stand“ in Assassin's Creed III.
1517 Bei ihrer ersten Begegnung in der Erinnerung „Missing Supplies“ ist Ratonhnhaké:ton bereits Anfang 20. Zu den Daten und den folgenden kurzen Zusammenarbeit zwischen ihm und seinem Vater, siehe die Einträge im Wiki: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Missing_Supplies.

raktere, ihre Motive und ihre Reaktionen auf Entwicklungen einzuordnen. Die an anderer Stelle bereits geschilderten Herausforderungen für die Analyse digitaler Spiele gelten somit in besonderem Maße gerade auch dann, wenn Inhalte untersucht werden, für deren Verständnis die einzelnen Veröffentlichungen keine erschöpfende Bearbeitung erlauben.

7.5.6. Vermittlungstechniken für die präsenten Zeitebenen

In den vorangegangenen Kapiteln wurden eine Reihe von narrativen Elementen und ihre Relevanz für die Präsentation der unterschiedlichen Formen der Erzählung erläutert. Zu diesen zählen unter anderem die Hintergrundgeschichte, das #Intro, narrative Strukturen, Heldenreisen, Archetypen und Emotionen. Da diese Erläuterungen wesentlich im jeweiligen Kontext der einzelnen Kapitel erfolgten, soll nun versucht werden, sie in einem Gesamtzusammenhang zu betrachten und so aufzuzeigen, wie sie zur Einbeziehung des Spielers in die erzählte Geschichte beitragen können. Das hierfür notwendige Verständnis der Wechselwirkungen der einzelnen narrativen Elemente ist als zentral ansehen, damit der Spieler die verschiedenen Makro- und Mikronarrative und die unterschiedlichen Zeitebenen der Rahmenhandlung (Erste Zivilisation, drei Vergangenheiten, Spiel-Gegenwart) des Konfliktes um Assassinen und Templer sowie die Rolle der Ersten Zivilisation, nicht nur im Kontext der jeweiligen Szene versteht, sondern auch ihre Beziehung zueinander einordnen kann.

Dies schließt auch die Vermittlung der präsentierten historischen Inhalte und ihre Rolle im narrativen Gesamtkonstrukt ein, so dass die Grundlage dafür entstehen kann, dass der Spieler begreifen kann, wo und auf welche Weise Realität und Fiktion miteinander verflochten worden sind. Wie die Ausführungen über vorhandene Geschichtsbezüge bereits gezeigt haben, besitzen beispielsweise Kleidung, namentlich genannte Charaktere oder die Architektur durch ihre Präsenz im kulturellen Gedächtnis einen Wiedererkennungswert. Da dieser jedoch von den individuellen Kenntnissen der Spieler abhängt, kommt der Erzählung damit die Aufgabe zu, diese in einen Sinnzusammenhang zu bringen und gegenüber dem Spieler entsprechend zu vermitteln, wie die einzelnen Details in Beziehung zueinander stehen. Hierzu wird nachfolgend zunächst ein kurzer Abriss vorkommender, bisher jedoch noch nicht näher behandelte, narrativer Vermittlungsmittel erfolgen, bevor anschließend anhand von Beispielen aufgezeigt wird, wie die verschiedenen Zeitebenen und die realen und fiktionalen Erzählungen miteinander verbunden werden.

Durch den Umfang der Spiel-Vergangenheit überrascht es nicht, dass sich einige der für die Vermittlung der Erzählung eingesetzten Mittel im Vergleich zur Spiel-Gegenwart unterscheiden. So finden sich auf öffentlichen Plätzen der Städte des Heiligen Landes und der

Renaissance in den Spielen vereinfacht als Herolde bezeichnete Akteure, die Einwohner über aktuelle Ereignisse und offizielle Bekanntmachungen informieren, aber auch politische Sichtweisen präsentieren. Durch die klare ideologische Färbung einiger Botschaften lassen sie sich als Vertreter der Herrscher einer Stadt verstehen.¹⁵¹⁸ Mit der Einführung des Bekanntheitsystems ab dem zweiten Teil warnen die Charaktere außerdem teilweise vor dem Protagonisten und stellen diesen als eine Art Dämon dar, der wahllos mordet. Gleichwohl kann diese Art der Warnung durch eine Bestechung des Ausrufers beendet werden, was nicht nur dessen Aussagen ändert, sondern außerdem den Bekanntheitsgrad des Protagonisten deutlich senkt. Die Ausrufer haben hierbei also sowohl eine narrative wie auch eine ludische Funktion. In *Assassin's Creed III* wurden die Herolde dagegen durch so genannte Town Crier ersetzt, die über Nachrichten sprechen, die ebenfalls in von ihnen verkauften Zeitungen zu lesen sind. In all diesen Fällen findet somit eine Vermittlung von Ereignissen und Perspektiven statt, da sie, abgesehen vom Bekanntheitsgrad, außerhalb des unmittelbaren Blickwinkels der Protagonisten liegen.

Eine weitere verbreitete Form sind Briefe, in denen nicht nur stattfindende Entwicklungen, sondern häufig auch Einblicke in die Persönlichkeit ausgewählter Charaktere gewährt werden. In ihnen werden beispielsweise Beziehungen zu übergeordneten Entwicklungen und anderen Figuren der Erzählung präsentiert. Bereits im ersten Teil der Reihe sind Brieftauben eine wiederkehrende Form der Nachrichtenübermittlung mit der Al Mualim den Leitern der verschiedenen Assassinen-Außenstellen in den Städten der Region bevorstehende Aufträge Altaïrs ankündigt. Können diese Briefe noch nicht gelesen werden, so wird dies in den Nachfolgern möglich und teilweise sogar in die Spielmechanik integriert. Liefern die über Taubenschläge abrufbaren Briefe und anschließend als Nebenmission zu absolvierenden Attentatsaufträge meist keine näheren Einblicke, so verhält es sich bei den im Rahmen des Plots zu tötenden Zielpersonen anders. Sie tragen oft Briefe bei sich, über die der Spieler sowohl Zusammenhänge der Verschwörungen, als auch ganz persönliche Gedanken des Verfassers erfahren kann, etwa wenn dieser an einen Angehörigen geschrieben hat.

Auch die Spielwelt ist zu den die Erzählung prägenden Formen narrativer Vermittlungen zu zählen, da sie nicht nur einen virtuellen Handlungsort bietet, sondern es durch ihre Gestaltung ermöglicht, die Vorstellung zu unterstützen, über den Stellvertreter an jenem Ort aktiv

.....
1518 Beispiele wären: „Curse him! Curse the Christian King and his army of infidels! They go against the will of God, and must be made to pay! Everywhere they ride, they leave only suffering in their wake. They say it is a crusade. A crusade for what? Ignorance? Violence? Madness? We must resist! We must fight them in any way we can!“ oder „A plague upon Saladin! A plague upon his people! We came in peace to the Holy Land to spread the message of our Lord, but they turned away! They refused to accept Him as their savior! These men hold evil in their hearts, and so blessed Richard, King and savior, now stands against them, defending us from their wicked ways!“ für Herolde der Sarazenen bzw. Kreuzfahrer in Assassin's Creed. Zitiert nach: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Heralds>.

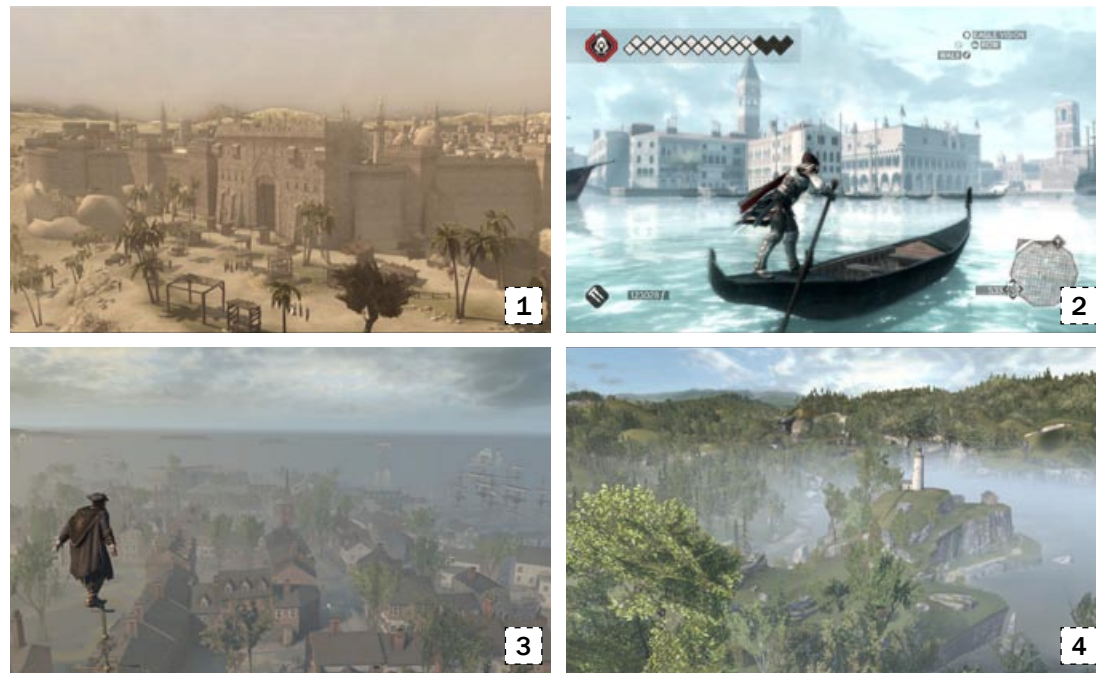


Abb. 7-35: Beispiele für die Unterschiedlichkeit der Spielwelten.

(1) Assassin's Creed: Tor und Stadtmauern von Damaskus. (2) Assassin's Creed II: Lagune von Venedig nahe dem Markusplatz. (3) Assassin's Creed III: Bosten im Nebel von einem Aussichtspunkt aus. (4) Ebd.: Grenzland in Nordamerika.

zu sein, der im Rahmen des Settings beschrieben worden ist. Neben konkreten Symbolen für die Vergangenheit, darunter Kleidungsstile, Alltagsgegenstände, Fortbewegungsmittel und Architektur, zählen hierzu insbesondere die Handlungsräume. In der Spiel-Vergangenheit ist die Unterschiedlichkeit der verschiedenen Räume umfassend präsent, darunter in urbanen Zentren, wie Jerusalem, Florenz, Venedig, Rom, Konstantinopel und New York, in ländlich geprägten Regionen mit geringer Besiedlung und dem im 18. Jahrhundert noch relativ unberührten amerikanischen Grenzland. Diese Darstellungen werden gleichzeitig durch die modernen Gebäude der Spiel-Gegenwart und die fremdartigen unterirdischen Gewölbe der Ersten Zivilisation kontrastiert, so dass die Handlungsräume eine zentrale Bedeutung dabei entfalten, die über #Cut Scenes und andere Mittel präsentierte Erzählung audiovisuell zu stützen.

Wichtigen Anteil an dieser Funktion haben die auffälligen regionalen Unterschiede. So wird Palästina als trockene Region mit zahlreichen Felsen und Schluchten präsentiert, während Italien vielfältiger erscheint. In gebirgigen Regionen zeigen sich Gemeinsamkeiten mit Palästina, während in der Distanz und im Flachland grüne Ebenen dominieren. Dagegen werden viele der großen Städte durch breite Flüsse durchschnitten, die über zahlreiche Boote als wichtige Handelswege erscheinen und so zum Wohlstand der jeweiligen Stadt beitragen. Bedingt durch die regionale Verortung der Handlung wird im dritten Teil zudem ein Wandel der Landnutzung präsentiert, wodurch sich verschiedene Lebensweisen gegenseitig kontrastieren. Im Westen und Norden der Spielwelt, wo unter anderem das Dorf Ratonhnhaké:tons

liegt, leben die Menschen weitgehend im Einklang mit ihrer Umwelt, während sich die große Mehrheit der europäischen Siedler an der Ostküste sich die Natur untertan gemacht hat, indem angrenzende Wälder für Landwirtschaft und Städtebau weitgehend gerodet wurden.

Neben der audiovisuellen Gestaltung der Spielwelt erfolgt vielfach eine weitere Vertiefung dieser mithilfe der ab *Assassin's Creed II* vorhandenen innerhalb der Spiele aufrufbaren Datenbanken. Wie bei Charakteren und Ereignissen sind auch jene für ausgewählte Gebäude zunächst für den Plot ohne Bedeutung. Jedoch kann ihnen ein wichtiger Beitrag bei der Förderung der #Immersion zugeschrieben werden, indem sie die innerhalb der Spielwelten präsenten Inhalte mit vertiefenden Details versehen. Diese Informationen ergänzen damit das Audiovisuelle und tragen zur Entstehung von einem Gesamtbild des Handlungsortes bei, indem die einzelnen Beschreibungen an bestehendes Wissen über einen historischen Zeitraum anknüpfen. In einem meist saloppen Schreibstil heißt es beispielsweise zum Aqua Antoniniana, einem Teil des Marcia Aquädukts in Rom:

„Built by Caracalla in 212, the Antoniniana was a secondary channel of the Marcia designed exclusively to supply water to Caracalla's private baths. Thanks to several repairs by various popes the Antoniniana remained functional far longer than its counterparts and well into the 10th century, at which point it was supplied for several hundred more years solely by the tears of the peasants.“¹⁵¹⁹

Und zum Domus Aurea, einem Prunkbau Neros, heißt es:

„Perhaps the best example of early Roman machismo, Nero had this gaudy monstrosity built after the Great Fire of Rome. Thought to have been as big as 300 acres, this gilded and jewelled palace contained vineyards, pastures with flocks, groves and a manmade lake. To top it off, Nero commissioned a 35 meter tall bronze statue of himself to be placed just outside the main entrance reassuring any doubters as to who exactly owned the building.“¹⁵²⁰

Der zentrale Ort für die Konstruktion dieser über der unmittelbaren Handlung stehenden Ebene ist der Off-Screen. Die im Kapitel 7.3.2. beschriebenen ludischen Off-Screens als eine Art Versprechen von Abenteuern jenseits des auf dem Bildschirm Sichtbaren, werden auch auf der narrativen Ebene ergänzt und finden sich neben der Spiel-Vergangenheit auch in der Spiel-Gegenwart wieder, jedoch in zeitspezifischer Form. So dienen in der Gegenwart besonders E-Mails als gängiges Mittel, um Entwicklungen jenseits des Blickwinkels von Desmond Miles zu erläutern. Hierbei findet nicht nur ein Austausch über eine andere Kommunikationsform als die gesprochene Sprache statt, sondern bereits ab dem ersten Teil auch die Präsentation von Details zu übergeordneten Entwicklungen oder Perspektiven anderer Gruppen. Die in ihnen enthaltenen Angaben tragen nicht nur dazu bei die Rahmenhandlung zu stützen, indem Handlungen von Templern und Assassinen diskutiert werden, sondern ins-

.....
1519 Zitat in: Auszug des Datenbankeintrags zu „Acqua Antoniniana“ in: Assassin's Creed: Brotherhood.

1520 Zitat in: Auszug des Datenbankeintrags zu „Nero's Golden Palace“ in: Assassin's Creed: Brotherhood.

besondere auch dazu eine Vorstellung von einer Welt jenseits der stets engen Räumlichkeiten zu transportieren, in denen Desmond Miles lebt, der entweder Gefangener oder Gesuchter ist und sich entsprechend nicht frei bewegen kann.

Im ersten Teil wird besonders das Templer-Unternehmen Abstergo Industries diskutiert. Über seinen Stellvertreter wird der Spieler hier in die Lage versetzt, sich jenseits der Gespräche mit Warren Vidic und Lucy Stillman eigenständig Kenntnisse anzueignen und dadurch Eindrücke von der Macht des Unternehmens und seinen mysteriösen Geschäftspraktiken zu erlangen.¹⁵²¹ Auch in den Nachfolgern finden sich entsprechend erweiterte Einblicke in Off-Screens, wenn Desmond Miles per E-Mail von anderen Assassinen erfährt, was sich während seiner Zeit im Animus zugetragen hat oder wie sich erreichte Erfolge ausgewirkt haben. Eine besondere Quelle für Informationen stellen zudem die im dritten Teil ebenfalls teilweise per E-Mail zugestellten Nachrichten von Juno dar, die das Verhalten der Assassinen kommentiert.

Einen weiteren wichtigen Off-Screen stellt der übergeordnete Rahmenhandlung zwischen Assassinen und Templern sowie der Ersten Zivilisation da. Als Ausgangspunkt für die Offenbarungen zu diesem Themenkomplex kann das Ende von *Assassin's Creed* gesehen werden, als dem Spieler über die Protagonisten Desmond Miles und Altaïr eröffnet wird, dass die bis dahin ausgeführten Handlungen nicht nur der Beschaffung eines Apple of Eden gedient hätten, sondern auch der Kontrolle über weitere gleichartige Artefakte. Bleiben Informationen über die Bedeutung der Pieces of Eden lange Zeit vage und auf das eine Artefakt beschränkt, das Altaïr zu Spielbeginn beschaffen soll, so wird dessen Macht bereits im Spielverlauf durch Gespräche angedeutet, so dass Rückschlüsse auf Motive der Geheimorden möglich werden.

Besonders aufschlussreich für den Spieler sind dabei nicht nur jene zwischen Altaïr und Al Mualim, die im Anschluss an Aufträge als vordefinierte #Cut Scene stattfinden, sondern gerade auch die optionalen zwischen Desmond Miles und Lucy Stillman in der Spiel-Gegenwart. Hier erhält der Spieler nach einer Animussitzung oft die Möglichkeit zu Gesprächen über das Erlebte, was jedoch erst entdeckt werden muss, da hier keine #Cut Scene abgespielt wird, sondern eine entsprechende Eingabe erforderlich ist, um das Gespräch auszulösen. Gibt Al Mualim auf Nachfragen nach der Bedeutung des im Spiel gezeigten Apple of Eden eher abstrakte Antworten mit Beispielen aus der Mythologie,¹⁵²² so erklärt Stillman dagegen wie

.....

1521 Anschaulich zeigt sich dies in E-Mails von Lucy Stillman, die mehrfach versucht, Informationen über den Tod einer befreundeten Kollegin zu erlangen, jedoch von Vorgesetzten und anderen Abteilungen zurechtgewiesen wird. Obwohl die besagte Kollegin scheinbar in einem Unfall starb, habe Abstergo den Obduktionsbericht zur Verschlusssache erklären lassen. Siehe verschiedene E-Mails am Terminal von Stillman in *Assassin's Creed*.

1522 „The Templars desire control. (...) Their plans depend upon the temple treasure, the Piece of Eden. (...) We hold it now and they cannot hope to achieve their goals without it. (...) This ‚piece of silver‘ cast out Adam and Eve, turned staffs into snakes and parted and closed the Red Sea. Eris used it to start the Trojan War and with it a poor carpenter to turn water into wine.“ Zitat in: *Assassin's Creed*,

die Macht des Artefakts von den Templern instrumentalisiert werden soll:

Lucy: „They want to change everything, Desmond. The way we live, the way we think, the way we are. You’ve gotten the lecture from Vidic about what’s wrong with the world, how we need order and dicipline. So they’re going to give it to us, only we don’t have a say in the matter. (...)“

Desmond: Why don’t they send their people to [Masyaf to] pick it up?

Lucy: They can’t. (...) The artefact from Masyaf, they had it. It was destroyed in the accident.

Desmond: Then what are they hoping for me, my ancestor, to tell them?

Lucy: They’re hoping he’ll show them where the other ones are.

Desmond: You mean, there’s more than one of these things??

Lucy: Oh Desmond, you have no idea.“¹⁵²³

Dieser Dialog zwischen beiden Charakteren steht stellvertretend für eine Vielzahl an weiteren Informationen, die dem Spieler im Rahmen von Gesprächen oder #Cut Scenes vermittelt werden. Durch das heimliche Lesen von E-Mails oder belauschten Gesprächen werden bereits früh Eindrücke davon vermittelt, dass Abstergo Industries mehr als der skrupellose Weltkonzern ist, als der er auf den ersten Blick erscheint. Der finale Nachweis davon und die Eröffnung der in den Fortsetzungen noch prägenderen Rahmenhandlung findet sich schließlich in Form eines Cliffhangers bei beiden Protagonisten des ersten Teils. Altaïr hat den ihn und die Assassinen verratenden Al Mualim besiegt und dabei entdeckt, dass der Apple of Eden eine Karte mit Positionen weiterer Artefakte enthält. Desmond nutzt erstmals eine besondere Fähigkeit seiner Vorfahren, die Eagle Vision, mithilfe derer er eine erweiterte Wahrnehmung seiner Umwelt erreicht und so kryptische Botschaften in seiner Zelle entdeckt, die ihm Clay Kaczmarek hinterlassen hat, sein Vorgänger im Animus.

Die Rahmenhandlung um das die Zeitebenen verbindende Element, der Ersten Zivilisation und ihrer Pieces of Eden, setzt sich in Episoden in den weiteren Teilen der Reihe immer weiter fort. Wurde im ersten Teil die Existenz weiterer Pieces of Eden nur angedeutet und ihre Macht anhand einiger Beispiele gezeigt, so traten in der Renaissance-Trilogie um Ezio besonders ihre Schöpfer in Erscheinung, die Erste Zivilisation. Um die im ersten Teil angedeutete Macht der Artefakte zu vertiefen, wurden darüber hinaus zahlreiche Beispiele angeführt, bei denen dem Kontext der Erzählung entsprechend impliziert wurde, dass die Macht zahlreicher berühmter historischer Persönlichkeiten auf Pieces of Eden zurückging. Im letzten untersuchten Titel

.....

Aussage von Al Mualim in einem Gespräch mit Altaïr über die Macht des Apple of Eden vor den Attentaten auf Sibrand und Jubair.

1523 Zitat in: Gespräch zwischen Desmond und Lucy in *Assassin's Creed*. Bei dem genannten Unfall wurde jener Apple of Eden zerstört, der in *Assassin's Creed* vorhanden ist. Dieser Verlust leitete die im Spiel stattfindende Entführung von Desmond ein, über dessen Vorfahr die Standorte weiterer AoEs ermittelt werden sollen – etwas das am Ende des Spiels tatsächlich geschieht. Vgl.:s.v. „Eden-äpfel“, in: Ubisoft: Encyclopedia, S. 63 sowie: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/DIA_satellite_accident.

wurde das Wirken der Ersten Zivilisation schließlich auf ein Ereignis konzentriert, dass sich zur Spiel-Gegenwart erneut wiederholt: eine gewaltige Sonneneruption, die das Leben auf der Erde auslöschen könnte.

Indem neben den einzelnen Spielen neue Details ergänzt und gerade auch über die *Encyclopedia* zur Reihe in einen übergeordneten Kontext eingeordnet werden, entsteht mit der Zeit eine Gesamterzählung, die historische und fiktionale Elemente eng verbindet. Gerade die zeitübergreifenden Pieces of Eden haben hieran einen wichtigen Anteil, da sie Verbindungsglieder darstellen, die immer wieder von zentralen Akteuren der Spiele und der Geschichte begehrt werden. Als Ausgangspunkt der Gesamterzählung kann die umgedeutete Geschichte von Adam und Eva dienen, zu sehen in dem in *Assassin's Creed II* freischaltbaren Video „The Truth“.¹⁵²⁴ So habe es sich bei Adam und Eva um Angehörige einer neuen Spezies gehandelt, die als Hybrid aus Angehörigen der Ersten Zivilisation und der von ihr erschaffenen Sklavenrasse, den Menschen, entstanden sei.

Anders als die Menschen sei diese nicht durch die Pieces of Eden kontrollierbar gewesen und habe an der Spitze des Aufstandes gegen die herrschende Erste Zivilisation gestanden. Diese religiösen Bezüge werden außerdem besonders bei dem Symbol des Apfels deutlich: Statt des Apfels vom biblischen Baum der Erkenntnis stehlen die Hybriden in der Rahmenhandlung des Spiels einen Apple of Eden. Statt der Verbannung aus dem Paradies wählen die im Video gezeigten Adam und Eva diese selbst, indem sie nicht nur von der Ersten Zivilisation stehlen, sondern deren Artefakte zudem gegen sie einsetzen, um die Menschen aus der Knechtschaft übermenschlicher Wesen zu befreien. Auch die den Konflikt schließlich entscheidende Tobakatastrophe¹⁵²⁵ weist Gemeinsamkeiten mit religiösen Vorstellungen einer Endzeit auf, auch wenn das Ereignis tatsächlich ein natürliches war.

Neben diesen vor allem in der religiösen Mythologie verorteten Ereignissen finden sich in den Spielen auch zahlreiche weitere in Form konkreter Artefakte wieder, die der Vergangenheit entstammen. Als Beispiele für die Präsenz von Pieces of Eden werden in den Spielen und der *Encyclopedia* besonders Symbole genannt, die mit Macht und Autorität assoziiert sind, wie Schwerter, Reichsapfel oder Stäbe. So heißt es in letztgenannter Quelle: „Das Auftauchen solcher Artefakte geht meist einher mit dem Aufstieg mächtiger Anführer, von denen viele zu Legenden wurden.“¹⁵²⁶ Indem jene Symbole tatsächlich Pieces of Eden gewesen seien, erweitert die Erzählung der Spiele populäre Geschichtsbilder dahingehend, dass sie große Leistungen vieler bekannter historischer Figuren dem Besitz von Artefakten zuschreibt, die ihren Ursprung in der Ersten Zivilisation haben.

.....

¹⁵²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=A-bibDtnQE>.

¹⁵²⁵ Vgl.: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 61f. Bei dieser handelt es sich um die zuvor genannte Sonneneruption, die weite Teile der Erde verwüstete und beide Spezies an den Rand des Aussterbens brachte.

¹⁵²⁶ Zitat in: Ebd., S. 62.

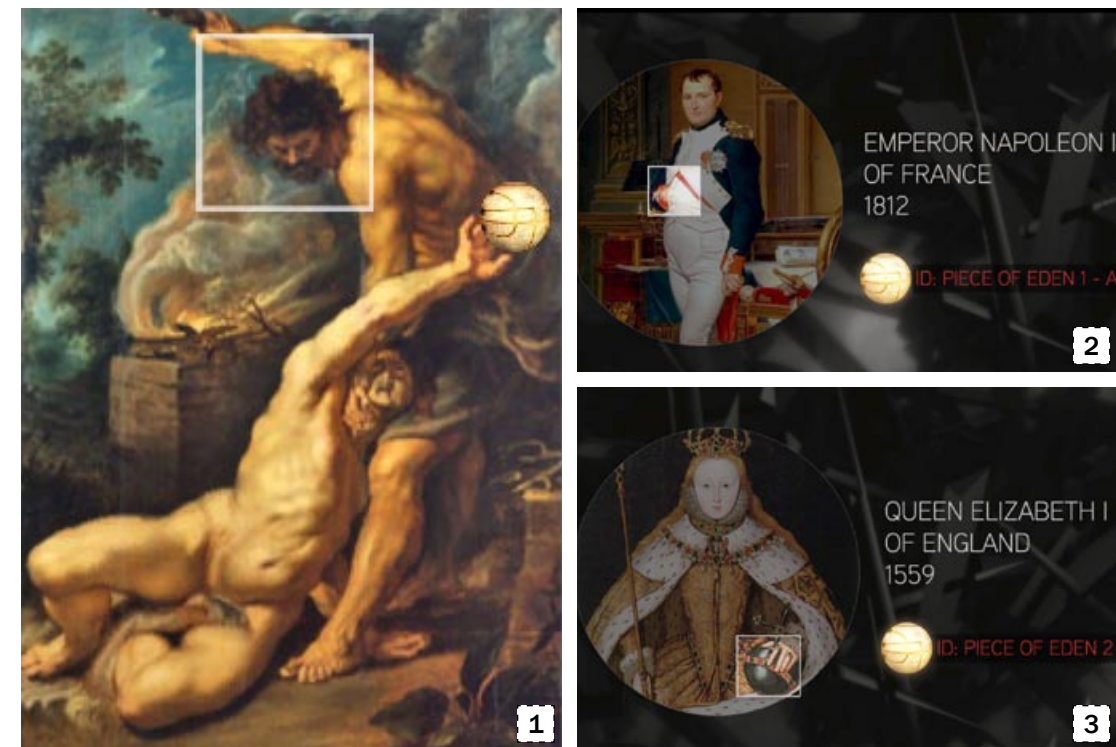


Abb. 7-36: Beispiele für die implizierte Präsenz von Apples of Eden und ihre Verwendung in Minispielen. Hier, bereits aufgedeckt, muss die Position der Artefakte u.a. auf Gemälden entdeckt werden und deutet Konflikte und Macht von Individuen an. (1) Kain erschlägt Abel, Rubens, Öl auf Holz, 1608–1609. (2) Portrait of Napoleon in his Study at the Tuileries, David, Öl auf Leinwand, 1812. (3) Coronation Portrait of Elizabeth I of England, unbekannter Künstler, Öl auf Tafel, 1559.

Als Besitzer von Eden-Schwertern werden unter anderem der Zeus-Sohn Perseus, König Artus, Attila und Johanna von Orléans genannt, von Eden-Stäben bzw. -Lanzen zudem Moses und Alexander der Große. Auch wird der päpstliche Ferula-Stab zu den Pieces of Eden gezählt und in *Assassin's Creed II* in einem Kampf zwischen Ezio Auditore und Alexander VI. Teil des Gameplays. Durch die vielseitigen Funktionen der Eden-Äpfel als Wissensspeicher, Mittel zur Erzeugung von Illusionen und der Kontrolle von Menschenmassen, finden sich auch unter seinen Besitzern zahlreiche bekannte Namen. In den Spielen werden unter anderem Elizabeth I, Napoleon Bonaparte, Harry Houdini, Mahatma Gandhi, Franklin D. Roosevelt, Nikola Tesla, Thomas Edison und Adolf Hitler genannt, die zeitweise im Besitz jener Artefakte gewesen seien.¹⁵²⁷ Präsentiert werden diese Informationen besonders in Form von Minispielen, darunter über die in der Spielwelt versteckten so genannten Glyphen und Rifts, die zahlreiche Details zur Gesamterzählung beitragen.¹⁵²⁸ Teil dieser sind wiederholt Bilderrätsel, bei denen bekannte Gemälde untersucht werden müssen, bis die in sie hineinmontierten Apples of Eden entdeckt worden sind.

Eine weitere wichtige Form der Vermittlung stellt zudem Altaïrs Kodex dar. Auf Basis der

.....

¹⁵²⁷ Eine Zusammenfassung findet sich unter: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Apples_of_Eden.

¹⁵²⁸ Eine Liste mit den in *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* präsenten Glyphen und Rifts und den über sie vermittelten Informationen findet sich im Anhang. Beide fungieren als Zugriffspunkte für im Animus verborgene Informationen.

Studien seines Apple of Eden entstanden, wird dessen Inhalt im zweiten Teil der Reihe ausführlich diskutiert, sobald neue Einzelseiten wiederentdeckt worden sind. Wird der Spieler auf der ludischen Ebene für einen Fortschritt belohnt und erhält Zugang zu neuer Ausrüstung, so erhält er auf der narrativen Ebene Einblicke in die Gedankenwelt Altaïrs zu den Assassinen- und Templer-Orden, zahlreichen philosophischen Vorstellungen von Wahrheit, Macht, Recht und Unrecht sowie politischen und militärischen Entwicklungen seiner Zeit.¹⁵²⁹ Sind alle Seiten gefunden und entschlüsselt, müssen diese so an einer Wand arrangiert werden, dass sie eine komplette Weltkarte ergeben, die deutlich über das hinausgeht, was von der Erde in der Zeit um 1500 bekannt war. Auf dieser Karte sind die Positionen zahlreicher Einrichtungen der Ersten Zivilisation vermerkt, die nicht nur andeuten, dass diese einst weltweit präsent war, sondern auch, dass es Altaïr über sein Artefakt gelungen ist, dies in Erfahrung zu bringen. Durch diese Mehrfachbedeutung einer einzelnen Vermittlungsform kann der Spieler bereits zu diesem Zeitpunkt erahnen, dass sich künftige Teile der Reihe weiterhin mit der Ersten Zivilisation befassen werden.

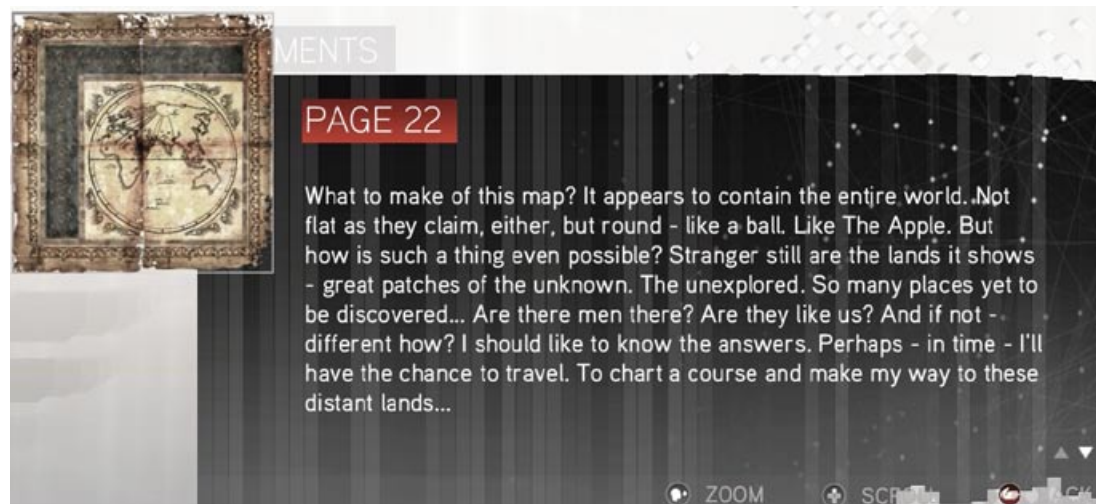


Abb. 7-37: Darstellung einer Kodex-Seite, hier Seite 22 zum Aussehen der Weltkarte. Dargestellt ist links ein Bild der Seite und rechts daneben die dazugehörigen Gedanken Altaïrs.

Eine solche Verbindung zwischen mehreren Zeiten findet sich auch in der Auditore-Gruft, die der Spieler besuchen kann, wenn er sich im zweiten Teil in Monteriggioni befindet. Wie die nähere Auseinandersetzung mit Glyphen, Datenbanken und Kodex-Seiten ist auch dies gänzlich optional, so dass der Spieler hier erneut in die Lage versetzt wird, sich selbst mit Erkenntnissen zu belohnen, wenn er sich auf die Reise in die Gewölbe der Gruft macht. Über sieben Inschriften erfährt er dort weniger etwas zu den verschiedenen Mitgliedern der Familie, sondern wesentlich etwas über den ersten Auditore, Domenico. Die Gruft stellt damit vor allem eine narrative Verbindung zwischen dem ersten und zweiten Teil der Reihe da und trägt

.....

¹⁵²⁹ Im Wiki zur Reihe finden sich Abschriften aller 30 Seiten: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Alta%C3%AFr_Ibn-La'Ahad's_Codex.

dazu bei, Leerstellen zu füllen. So sei Domenico, wie auch Ezio, unwissentlich als Sohn eines Assassinen aufgewachsen und habe mit seinem Vater für Marco Polo gearbeitet, dessen Vater und Onkel den Kodex ursprünglich von Altaïr erhalten hätten. Während der Ausbildung sei Domenicos Mentor, Dante Alighieri, von Templern ermordet worden, bevor dieser den Kodex nach Spanien bringen konnte. Auf der Überfahrt sei das Schiff vor der Küste Italiens von Piraten überfallen worden, weshalb Domenico die Seiten des Kodex in den Frachtkisten versteckte und schließlich mithilfe des von Polo erhaltenen Geldes eine neue Familie in Florenz gründete, wo er sich in oberen Kreise der Gesellschaft eingekauft habe.

Neben dieser unmittelbaren Verknüpfung wichtiger Ereignisse zwischen zwei Spielen durch Inschriften in der Auditore-Gruft, findet sich darüber hinaus eine weitere wichtige Verbindung, die allerdings die übergeordnete Geschichte des Assassinen-Ordens betrifft. Wird er im ersten Teil als wesentlich auf Masyaf konzentriert dargestellt, änderte sich dies mit Altaïrs Bestreben die Festung aufzugeben, weil sie laut von Ezio Auditore gewonnenen Erkenntnissen „a symbol of arrogance, and a beacon for all our enemies“¹⁵³⁰ geworden und dem Orden mit einer Dezentralisierung besser gedient sei. Die in *Assassin's Creed: Revelations* gezeigten Episoden aus den späteren Lebensjahren des Altaïr schließen damit, wie bereits die in der Familiengruft thematisierte Weitergabe des Kodex, narrative Leerstellen. Durch die Bereitstellung von Informationen tragen sie nicht nur dazu bei, Erklärungen für die in den ersten beiden Spielen sehr unterschiedliche Organisationsstruktur des Ordens und die Gründe hierfür zu liefern, sie erzählen auch eine Geschichte, die vor den Ereignissen in *Assassin's Creed II* stattfindet, deren Folgen den Plot stark prägen.

Anders als die vorherigen Bereiche der Gesamterzählung, die Erste Zivilisation mit ihren Artefakten, die Entstehung und Reise des Kodex sowie der Wandel des Ordens, liefert das Assassinen-Heiligtum unterhalb der Auditore Villa in Monteriggioni dagegen Einblicke in die lange Geschichte des Assassinen-Ordens. Auch wenn der Raum durch seine kuppelförmige Decke mit dem großen Loch in der Mitte Anlehnungen an das römische Pantheon besitzt und sein englischer Name „Sanctuary“ auf einen Kultort hindeutet, so wird er im Spiel nicht als Ort der religiösen Verehrung, sondern als Ort der Ehrung bedeutender Assassinen präsentiert. Entsprechend finden sich dort neben einer Statue des bereits bekannten Altaïr noch sechs weitere von anderen Assassinen, zu deren Wirken der Spieler knappe Informationen abrufen kann.

Wird unter anderem über die Umdeutung der Mythen die Erste Zivilisation narrativ

.....

¹⁵³⁰ Zitat in: *Assassin's Creed: Revelations*, Aussage von Ezio im Gespräch mit Sofia Sartor im Epilog in Masyaf. Eine ähnliche Anspielung auf die Pläne zur Dezentralisierung des Ordens findet sich auch im Roman: Bowden: *The Secret Crusade*, S. 365, wo es heißt: „No longer should the Order build great fortresses and conduct lavish rituals. These, he decided, were not what makes the Assassin.“ Zum Fall von Masyaf siehe besonders die Rückblenden „Passing the Torch“ und „Lost Legacy“ im genannten Spiel.

begründet, findet sich auch in der Geschichte des Ordens ein vergleichbarer Umgang mit der Vergangenheit wieder, hier in Bezug auf die Todesursachen berühmter Persönlichkeiten. Auch wenn die *Encyclopedia* zur Reihe daraufhinweist, dass die Assassinen erst im Mittelalter als organisierte Gruppe aufgetreten seien,¹⁵³¹ so wird die Geschichte des Ordens auch auf diesem Weg über das in den Spielen Sichtbare hinaus erweitert. Es wird impliziert, dass sehr bekannte historische Persönlichkeiten, darunter Alexander der Große, Kleopatra oder der chinesische Kaiser Qin Shihuangdi, von Attentätern ermordet worden seien, die bereits in Beziehung zu den Werten des Ordens standen, den der Spieler erst viele Jahrhunderte später erstmals selbst kennenlernt. Werden die Angaben in der *Encyclopedia* mit den überlieferten bzw. wahrscheinlichen Todesursachen der dort genannten Persönlichkeiten verglichen, so fällt auf, dass Fremdeinwirkung oft vorhanden war oder zumindest möglich scheint. So nennt die *Encyclopædia Britannica* eine Ermordung bei Attentaten im Fall von Caligula, Julius Caesar und Xerxes, Selbstmord bei Kleopatra und eine Krankheit bei Alexander dem Großen. Für Qin Shihuangdi und Dschingis Khan sind keine Angaben zu den Todesumständen abrufbar, was einen natürlichen Tod andeutet.¹⁵³² Gleichwohl sind die genauen Todesumstände durch die Quellenlage nicht in allen Fällen eindeutig zu belegen, was aus geschichtswissenschaftlicher Sicht nicht ungewöhnlich ist, jedoch für die Darstellungen in der *Assassin's Creed*-Reihe Vorteile bietet, um den Orden der Attentäter einubeziehen.

Die abrufbaren Todesursachen innerhalb von *Assassin's Creed II* decken sich weitgehend mit den zuvor genannten, wobei die Krankheit Alexanders des Großen und der Tod von Kleopatra auf von Assassinen verabreichtes Gift zurückgeführt werden. Lediglich das Ableben von Qin Shihuangdi und Dschingis Khan wurde stärker angepasst: Sie starben durch Attentate.¹⁵³³ Diese Abwandlungen stehen damit in der Tradition der Spiele eine in sich schlüssige Erzählung zu konstruieren, indem wesentlich Änderungen an ausgewählten Details vorgenommen werden, um Angehörige von Geheimorganisationen in Momente der Geschichte zu integrieren. Im Gegensatz zu den Attentaten im Spiel bleiben die Anlässe für die Ermordun-

.....
1531 Vgl.: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 15.

1532 Siehe die Einträge in der Onlineausgabe der *Encyclopædia Britannica*: *Encyclopædia Britannica*; Walbank, Frank W.: Alexander the Great. King of Macedonia, 08.02.2018, online: <https://www.britannica.com/biography/Alexander-the-Great>. Dies.; The Editors of *Encyclopædia Britannica*: Caligula. Roman Emperor, 20.01.2019, online: <https://www.britannica.com/biography/Caligula-Roman-emperor>. Dies.; Tyldesley, Joyce: Cleopatra. Queen of , 29.01.2019, online: <https://www.britannica.com/biography/Cleopatra-queen-of-Egypt>. Dies.; Bawden, Charles R.: Genghis Khan. Mongol Ruler, 23.01.2019, online: <https://www.britannica.com/biography/Genghis-Khan>. Dies.; Toynbee, Arnold Joseph: Julius Caesar. Roman Ruler, 13.02.2019, online: <https://www.britannica.com/biography/Julius-Caesar-Roman-ruler>. Dies.; Müller, Claudius Cornelius: Shihuangdi. Emperor of Qin Dynasty, o. Datum, online: <https://www.britannica.com/biography/Shihuangdi>. Dies.; Hout, Jean-Louis: Xerxes I. King of Persia, o. Datum, online: <https://www.britannica.com/biography/Xerxes-I>.

1533 Siehe die Angaben innerhalb des Assassinen-Heiligtums unterhalb von Monteriggioni und in der *Encyclopedia* zur Reihe: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 14–17.

gen im Fall der sechs dargestellten Assassinen jedoch unerwähnt.¹⁵³⁴ Lediglich im Rahmen einer Nebenaufgabe von *Assassin's Creed: Brotherhood*¹⁵³⁵ wird ein Motiv erläutert, allerdings für einen anderen antiken Assassinen. Das Attentat auf Julius Caesar durch Marcus Iunius Brutus wird hierbei nicht nur als Werk der Assassinen benannt, sondern auch näher erläutert. So habe Caesars „Machthunger und Geringschätzung für den Senat (...) [ihn] zu einem Feind der Bruderschaft“¹⁵³⁶ gemacht.

Als Erklärung für diesen weitgehenden Mangel bei der Erläuterung der zuvor behandelten sechs Assassinen wird eine überraschend geschichtswissenschaftliche Erklärung gegeben: Der Mangel an Quellen. Im Gegensatz zu Brutus, der seine Gedanken in einer Reihe von Schriftrollen festgehalten habe, hätten die anderen Assassinen keine Aufzeichnungen hinterlassen, die Einblicke in ihre Motive gegeben hätten.¹⁵³⁷ In diesen Schriftrollen, die von Ezio Auditore gut 1500 Jahre später in *Assassin's Creed: Brotherhood* gefunden werden, lässt sich über beiliegende Schlüssel nicht nur die Rüstung des Romulus und der Dolch des Brutus freischalten, zwei sehr starke Ausrüstungsgegenstände, sondern darüber hinaus etwas über einen frühen Assassinen erfahren. In Anlehnung an die tatsächlichen Ereignisse der Verschwörung gegen Caesar hätten Brutus und zahlreiche weitere Senatoren dessen wachsende Macht mit Sorge beobachtet:

„Our problem is clear, our response undetermined. Caesar moves away from the Senate, placing his trust in foreign ruler, adopting the ego and pomp of his Egyptian whore. He refuses to rise when he addresses us and scoffs at our concerns. He has created his own private senate, filled with deceivers, manipulators, people who have no business in Roman affairs. My brothers are eager for blood, but I am not certain I can spill it.“¹⁵³⁸

Auch hier wird erneut Geschichte mit Fiktion verwoben, indem erklärt wird, dass Brutus' Zögern erst endete, nachdem er in einem Gewölbe der Ersten Zivilisation eine Vision von einem brennenden Rom erlebt habe,¹⁵³⁹ die er als Folge einer andauernden Herrschaft Caesars interpretierte. Indem Brutus das Gewölbe in der Antike entdeckte und seine Gedanken niederschrieb, erzeugte er gleichzeitig einen Ankerpunkt zur Zeit von Ezio, der dessen Schriftrollen fand und den Ort wählte, um schließlich den von Cesare Borgia erbeuteten Apple of Eden zu verstecken. Die modernen Assassinen mit dem Protagonisten Desmond Miles, und so auch der Spieler, erleben diese Ereignisse wiederum über den Animus und erfahren so, wo der Apple of Eden versteckt ist und können ihn so bergen. Durch die Einbeziehung

.....
1534 Vgl.: <https://assassinscreed.wikia.com>.

1535 Die erste dieser Lair of Romulus-Nebenaufgaben wird im Rahmen des Plots im Abschnitt „Crepi il Lupo“ vorgestellt, während weitere optional bleiben.

1536 Zitat in: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 14. Aus unbekannten Gründen fehlt Brutus allerdings im Heiligtum der Assassinen.

1537 Ebd.

1538 Zitat in: *Assassin's Creed: Brotherhood*. Schriftrolle des Romulus Nr. 3. Online: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Scrolls_of_Romulus#III.

1539 Vgl.: *Assassin's Creed: Brotherhood*, Schriftrolle des Romulus Nr. 4.

von Brutus wird damit nicht nur ein Erzählstrang begonnen, der mehrere Zeitebenen über rund 2000 Jahre miteinander verbindet, sondern von dem darüber hinaus auch eine Vielzahl ludischer Inhalte abgeleitet wird, die der Spieler über Ezio und Desmond nacherlebt. Die in den verschiedenen Titeln vorhandenen Bezüge auf weitere Angehörige des Assassinen-Ordens vertiefen also in erster Linie jenen Teil der Rahmenhandlung, der sich mit dem Konflikt der Geheimorganisationen befasst.

Neben jenen Informationen, die sich der Spieler selbst erschließen kann und jenen, die ihm über personale Erzähler im Rahmen von Gesprächen vermittelt werden, kommen zudem auch wiederholt allwissende Erzähler als Vermittler von Wissen zum Einsatz. Im Gegensatz zu der hohen Zahl an personalen Erzählern, die als Verbündete der Protagonisten vielfach Wissen zu aktuellen Entwicklungen beitragen, ist der allwissende Erzähler nur teilweise vertreten. Er zeigt sich besonders in Form von Vertretern der Ersten Zivilisation, die vor allem über bestimmte Ereignisse monologisieren, die außerhalb des Erfahrungs- und Zeithorizontes der Protagonisten liegen, wodurch sie zwar teil der Erzählung sind, jedoch gleichzeitig auch über ihr stehen, weil sie nur zum Spielende kurz auftreten, um etwas zu erklären.¹⁵⁴⁰

Von den drei Vertretern sind es Minerva und Juno die jeweils am Ende von *Assassin's Creed II* und *-III* direkt mit den Protagonisten sprechen. In *Assassin's Creed: Brotherhood* und *-Revelations* finden sich dagegen Monologe von Juno und Jupiter in denen diese Einblicke in ihr Leben vor dem Untergang, die Beziehung zu den ersten Menschen und den Folgen der bereits erwähnten Toba-Katastrophe geben. Durch die Vermittlung von Ursache und Folgen der Katastrophe sind die Informationen wesentlich als Mahnung an die modernen Assassinen zu verstehen, die in der nahen Zukunft stattfindende erneute Katastrophe abzuwenden.

Auch Clay Kaczmarek tritt als bedingter allwissender Erzähler auf. Nach einer Reihe von Off-Kommentaren in *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* ist er schließlich in *-Revelations* als personeller Erzähler direkt präsent und kommuniziert mit Desmond, wobei er über Eigenschaften des Animus, seine Folgen auf die Psyche der Nutzer und weitere vor seinem Tod gewonnene Erkenntnisse spricht. Wie die *Encyclopedia* erklärt habe der zunächst nur als Subject 16 bezeichnete Akteur durch zu lange Zeit im Animus den Verstand verloren, konnte jedoch vor seinem Selbstmord sein Wissen in den Animus übertragen und diesen dabei so manipulieren, dass er anderen Nutzern Botschaften zukommen lassen konnte. In den so genannten Subject 16-Glyphen in *Assassin's Creed II*, bzw. -Rifts in *-Brotherhood* teilt Kaczmarek erlangtes Wissen über die Erste Zivilisation und die Machenschaften der Templer, das er über das heimliche Eindringen in die Abstergo Datenbanken erlangt habe. Dadurch findet sich auch in der Spiel-Gegenwart eine Form der Wissensvermittlung zu narrativen Ereignis-

¹⁵⁴⁰ Gleichzeitig deutet das Streitgespräch zwischen Juno und Minerva am Ende von *Assassin's Creed III* an, dass diese tatsächlich nicht allwissend sind, auch wenn die vorangegangenen einzelnen Auftritte in der Reihe, auch von Jupiter, dies zunächst impliziert.

sen, die in Off-Screens stattgefunden haben, und weitere wichtige Leerstellen in Bezug auf jene Gruppe füllen.

In *Assassin's Creed: Brotherhood* wurde diese Art der Informationsvermittlung erweitert, indem nicht nur umfangreicher Informationen präsentiert werden, sondern diese zudem teilweise über mehrere Rifts in chronologischer Beziehung zueinander stehen. Hierbei werden unter anderem fiktive Dokumente von mächtigen Akteuren des Weltgeschehens präsentiert, in denen diese Vorgehensweisen diskutieren, um möglichen Widersachern zu begegnen und den weiteren Aufstieg der Templer zu wirtschaftlicher und politischer Macht zu begünstigen. Auffällig ist hierbei besonders, dass die in der Geschichte teils sehr unterschiedlichen Weltanschauungen in diesen Dokumenten keine Bedeutung haben, wodurch die historischen Entwicklungen als inszeniertes Schauspiel erscheinen und die Macht der Templer als enorm dargestellt wird. Exemplarisch zeigt dies der folgende undatierte Brief Margaret Thatchers an Boris Jelzin, in dem diese Schritte zur Entmachtung von Michail Gorbatschow umschreibt, damit Jelzin an dessen Stelle treten könne. Hierbei wird also die Vorgeschichte eines konkreten historischen Ereignisses, der Augustputsch in Moskau 1991, so uminterpretiert, dass er vermeintlich mit dem Ziel inszeniert wurde, die Macht der Templer in Russland zu festigen und Reformen herbeizuführen.

„Mr. Yeltsin,

I am writing this letter to encourage you to act. One rarely finds oneself in such an opportune position. Gorbachev does not have our interests at heart. He is moving far too slowly to privatize, and my deep fear is that he has no intention of doing so at all. I understand that you have expressed similar concerns. With that in mind, here is a proposal to remedy the situation.

Several of my top advisors at the Company maintain a monetary connection with the Communist old guard. They tell me that a riot might easily be incited while Gorbachev is away. If you were to repel an attempt to seize parliament in front of the media, it could very well tip the scales of power in your favor.

Telephone me at No. 10 and we shall talk further.

Margaret Thatcher¹⁵⁴¹

Die zahlreichen in den Spielen zu findenden Dokumente, sowohl die erwähnten Mails auf den Computern, wie auch die Dokumente und die zahlreichen kleinen Rätsel, die im Rahmen der Subject 16-Glyphen bzw. -Rifts gelöst werden müssen, sind entsprechend zur Alternativgeschichte zu zählen. Interessant an dieser Art der Geschichtserzählung ist, dass sich auch die Ereignisse im Spiel so entwickelt haben, wie sie aus der Realität bekannt sind, jedoch durch die Dokumente mit einem neuen Kontext versehen werden. Neben der Ergänzung einer vermeintlichen Einflussnahme durch die Templer auf den bekannten Ausgang, so etwa

¹⁵⁴¹ Zitat in: *Assassin's Creed: Brotherhood*, Subject 16-Rift Nr. 6. Ergänzt wird der Brief durch eine Reihe von kurzen Aussagen, die an Zeitungsüberschriften erinnern und die durch ihre chronologische Beziehung andeuten, dass der Plan der fiktiven Thatcher umgesetzt worden ist. Die einzelnen Seiten mit den verschiedenen Informationen sind, wie auch Bilder alle anderen Rifts des Spiels, hier abrufbar: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Rift>.

im Fall von Jelzin, werden teilweise auch Szenarien angedeutet, die nur durch den Einfluss der Templer nicht eingetreten seien. Als Beispiel wird unter anderem Nikola Teslas Funkturm, der Wardenclyffe Tower, genannt. Dieser habe deswegen nicht funktioniert, weil Thomas Edison Druck auf den Finanzier des Projekts, J. P. Morgan, ausgeübt habe, damit keine weltweit verfügbare Möglichkeit zur kostenlosen und freien Übertragung von Informationen entstünde.¹⁵⁴²

Auch der politische Aufstieg Adolf Hitlers und die Beeinflussung der Massen sei nicht nur durch NS-Propaganda, sondern gerade auch durch einen Apple of Eden erreicht worden. Nach den Darstellungen im Spiel habe Thomas Edison diesen erlangt und ihn über Henry Ford an Hitler weitergegeben. Über die Darstellung eines kleinen Fotos der Hetzschrift „The International Jew. The World's Problem“ aus dem *Dearborn Independent*, der Hauszeitung Fords, und einem fiktiven Brief Fords an Edison wird impliziert, dass der Industrielle die treibende Kraft hinter dem Zweiten Weltkrieg war. Hierzu zählt auch die Überlassung einer nicht näher genannten Menge des hochexplosiven Sprengstoffs PE-4, um die deutschen Kriegsvorbereitungen zu unterstützen. So heißt es in dem Brief unter anderem:

„H. has it, so I assume the war will beginn as soon as he can take over. We'll let him have his fun (Lord knows, that kind of purge will be good for Europe) and then end it with a bang, as planned. Out of the chaos of war, a new order will emerge!“¹⁵⁴³

Wurde eine neue Weltordnung bereits im ersten Teil als Ziel der Templer offenbart, so lassen die bis zu diesem Zeitpunkt in *Assassin's Creed: Brotherhood* erschließbaren Informationen die Folgerung zu, dass frühere Versuche fehlgeschlagen sind. Die Herbeiführung des Zweiten Weltkriegs für die erwarteten politischen und gesellschaftlichen Umwälzungen in der Nachkriegszeit stellt damit das umfassendste Beispiel für die vermeintliche Beeinflussung des Weltgeschehens dar. Gerade vor dem Hintergrund der weitreichenden Folgen des Zweiten Weltkriegs und der in ihm begangenen Verbrechen deutet der bereits konstatierte Einfluss der Templer zudem eine große Skrupellosigkeit an und kann somit ebenfalls als Versuch ihrer Charakterisierung angesehen werden.

Durch entsprechende Umdeutungen der Geschichte, sowohl im Kleinen bei der Erfindung Teslas, wie auch im Großen bei der Unterstützung Hitlers und Jelzins, werden die Templer damit folglich weniger als bloße Großindustrielle dargestellt, sondern vielmehr als eine Art weltweite Schattenregierung, die gezielt manipuliert, um den eigenen Einfluss zu stärken. Unterstützt wird diese Deutung einer weitreichenden Einflussnahme durch die enorme Dichte an in den Spielen vorhandenen Beispielen, die gerade in der Gesamtbetrachtung des Fallbeispiels offenbart wird. Die folgende Auswahl gibt anhand der Subject 16-Glyphen bzw. -Rifts in *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* exemplarische Einblicke in die Präsentation

.....

1542 Siehe: Assassin's Creed II, Subject 16-Glyphe Nr. 12 „Titans of Industry“.

1543 Zitat in: Assassin's Creed II, Subject 16-Glyphe Nr. 12 „Titans of Industry“.

dieser Informationen.¹⁵⁴⁴ Im ersten der beiden Titel werden Einflüsse erläutert, im zweiten dagegen vor allem das Machtstreben der Templer im 20. Jahrhundert bis in die Gegenwart.

Tab. 7-38: Auswahl von in Glyphen und Rifts präsentierten Hinweisen auf die Mitwirkung von Templern, Assassinen, Pieces of Eden oder der Ersten Zivilisation
(#1–20: Glyphen, #21–30 Rifts)

#	Name von Glyphe bzw. Rift	Templer / Assassinen / PoE / Erste Zivilisation	Art der dargestellten Einflussnahme
1	In The Beginning	PoE	Fünf Bezüge auf Äpfel in der Mythologie, z.B. Apfel bei Adam und Eva tatsächlich ein Apple of Eden.
2	Sixty-Four Squares	PoE	Gemälde von Elisabeth I, Napoleon und George Washington, Jeder besaß einen Apple of Eden, die in Kleidung oder im Reichsapfel versteckt gewesen seien.
5	Instruments of Power	PoE	Zehn Beispiele auf bedeutende Anführer (u.a. Johanna von Orleans, König Artus), die mithilfe von Eden-Schwertern oder -Stäben gesiegt hätten.
8	Martyrs	Templer	Besitz eines Eden-Stabes durch Johanna von Orleans und Zar Nikolaus II von Russland, die durch Templer verraten worden seien, um an die jeweiligen Artefakte zu gelangen.
11	The Inventor	PoE	Tesla habe mithilfe eines Apple of Eden eine Maschine entwickelt, um Energie und Informationen drahtlos zu übertragen.
12	Titans of Industry	Templer	Fortsetzung von Glyphe Nr. 11: Teslas Pläne seien durch Einflussnahme von Templern, darunter Edison, verhindert worden.
16	The Cavalry	Assassinen	Bitte der Assassinen an Tesla den Eden-Stab des Zaren zu zerstören. Folge: Die Tunguska-Katastrophe von 1908.
17	The Bunker	Templer / Assassinen	Hitler als Verbündeter der Templer, der einen Apple of Eden ausliefern sollte, nachdem er sein Double im Führerbunker ermordet hatte. Verhindert durch Assassinen.
21	(ohne)	Templer	Rückblick auf Niedergang der absoluten Monarchien. Bevölkerung akzeptiere Erbherrscher nicht mehr, sondern verlange Mitsprache. Ende des klassischen Einflusses der Templer.
24	(ohne)	Templer	Denunziation Alan Turings, da dessen Ansätze zur Computerisierung Arbeitsplatzverluste und weniger konsumierende Arbeitnehmer bedeuten würde.
26	(ohne)	Templer	Von Thatcher initiierte Absetzung Gorbatschows durch Jelzin.
27	(ohne)	Templer	Entgrenzung der Wirtschaft und Ausbeutung der natürlichen Ressourcen durch Mitglieder der Regierung von George W. Bush und Legitimierung dieser nach Umbesetzungen am obersten Gerichtshof.

Quelle: Assassin's Creed II und -Brotherhood, Ergänzungen über assassinscreed.wikia.com

Wie die obige Aufstellung zeigt, wird sowohl in *Assassin's Creed II*, als auch dem Nachfolger *Brotherhood* ein sehr umfangreiches Bild von Einflussnahmen auf das Geschehen in der Welt im Ganzen, wie auch an zahlreichen lokal begrenzten Orten präsentiert. Diese Zusatzinfor-

.....

1544 Eine komplette Darstellung aller Glyphen und Rifts in den Spielen findet sich bei YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=z6-QFWok9Oc> sowie: <https://www.youtube.com/watch?v=mLSiKSrmLic>. Die vollständige Tabelle findet sich in Kapitel 9.3. im Anhang.

mationen in Form von während des Spiels abrufbaren Inhalten tragen dazu bei, die Hintergrundgeschichte um Assassinen, Templer und Erste Zivilisation über einzelne Titel hinaus zu vertiefen und miteinander zu verbinden. Indem zahlreiche der Beispiele bekannte Persönlichkeiten und Ereignisse betreffen, ist davon auszugehen, dass auch Nutzer ohne vertiefte historische Kenntnisse diese wiedererkennen und über sie das Gesagte in Beziehung setzen können.

Eng verbunden mit den beschriebenen machtvollen Eigenschaften der Pieces of Eden, entstammt ein Teil der Handlungsmotive von Assassinen und Templern dem Bestreben, diese zu erlangen, bevor es die jeweils andere Seite tut. Entsprechend dem Motiv der Templer Macht auszuüben, lassen sich die Artefakte in erster Linie als ein Mittel hierfür ansehen. Entsprechend überrascht es nicht, dass der Machtverlust einer historischen Persönlichkeit mit dem Verlust eines Piece of Eden erklärt wird. Als Beispiel wird unter anderem der letzte russische Zar, Nikolaus II., genannt, der im Besitz eines Eden-Stabes gewesen sei und mit diesem über das Russische Kaiserreich geherrscht habe. Nachdem dieser von Grigori Rasputin gestohlen worden war, sei auch die Macht des Zaren über seine Untertanen versiegt und es sei 1917 zur Revolution und dem Ende der Monarchie in Russland gekommen.¹⁵⁴⁵

Neben Beispielen zur Bedeutung der Pieces of Eden innerhalb der Erzählung widmen sich die Glyphen und Rifts außerdem ausführlich der Darstellung der Templer. Erfährt der Spieler während der Plots der Spiele nur wenig Konkretes über deren Wirken jenseits der unmittelbaren Handlung der Spiele, so erhält er auf diesem Weg die Möglichkeit sich weitere Details zu erschließen. Diese tragen damit dazu bei, den historischen Ritterorden von der Geheimorganisation des *Assassin's Creed*-Universiums zu unterscheiden und ihn damit außerdem als Antagonisten zu charakterisieren. Indem dies geschieht, erfolgt indirekt auch die Begründung für das Handeln der Assassinen. Wie vielfach dargestellt wird und bereits in früheren Kapiteln erläutert wurde, fungieren sie als eine Art Schutzmacht der Menschheit gegen die Unterdrückung aus dem Verborgenen.

Neben der umfassenderen Beschreibung der beiden Geheimorden erfolgt im Rahmen der untersuchten Fortsetzungen außerdem eine konstante Aufwertung der Rolle der Ersten Zivilisation. Zwar machen die Abschnitte mit einer Präsenz von dieser nur einen sehr kleinen Teil der Gesamtspielzeit aus, jedoch handelt es sich bei ihnen fast immer um Schlüsselmomente und damit einen erzählerischen Klimax. Bei diesen Höhepunkten in der Ezio-Trilogie werden die Entwicklungen zunächst auf ein Ereignis fokussiert: Die in Kürze in der Spiel-Gegenwart stattfindende Sonneneruption, die, wie bereits zu Zeiten der Ersten Zivilisation, fast alles Leben auf der Erde auslöschen werde. Die Verhinderung dieses offenbar nur den Assassinen

.....
¹⁵⁴⁵ Neben dieser Erwähnung im Spiel werden diese Ereignisse ausführlich in den Comics *Assassin's Creed: The Fall* und *-The Chain* behandelt.

bekannten Ereignisses¹⁵⁴⁶ kann als zentraler Handlungsanlass für die modernen Assassinen angesehen werden.

Anstatt also lediglich in der Spiel-Vergangenheit historische Ereignisse nachzuerleben, dienen diese Momente vor diesem Hintergrund tatsächlich der Suche nach Pieces of Eden und nach Erkenntnissen über die Katastrophe sowie Versuchen der Ersten Zivilisation diese abzuwenden. Da die Auflösung dieses Erzählstranges in *Assassin's Creed III* erfolgt, überrascht es nicht, dass am Ende des Vorgängers besonders ausführlich auf die bevorstehende Katastrophe eingegangen wird. In einem Monolog von Jupiter erklärt dieser nicht nur den Ablauf der Katastrophe, sondern auch die im Vorfeld dagegen ergriffenen Maßnahmen:

„Both before the end and after, we sought to save the world. We build vaults within which to work, each dedicated to a different method of salvation. They were placed underground to avoid the war which raged above, also as a precaution, should we fail in our efforts. Each vault's knowledge was transmitted to a single place. [Anm. L.S.: Er zeigt auf einen Punkt auf einer Karte]. It was our duty – mine, Minerva's and Juno's – to sort and sample all that was collected. We choose those solutions which held the most promise, and devoted ourselves to testing their merits. Six we tried in succession, each more promising than the last. But none worked. And then the world ended. [Anm. L.S.: Eine Cut Scene zeigt den Untergang der Welt] The earth shook for days. The fires burned for weeks. And when the ash had settled, less than ten thousand of your kind still lived... and far fewer of ours (...). You must go there. To the place where we labored... labored and lost. Take my words. Pass them from your head into your hands. That is how you will open the way.¹⁵⁴⁷

Mit diesem langen Monolog erläutert Jupiter damit sowohl die Rolle der beiden bis dahin aufgetretenen Vertreter der Ersten Zivilisation, Juno und Minerva, und erklärt außerdem den Ablauf und die Folgen von der sich in der Spiel-Gegenwart erneut abzeichnenden Katastrophe. Dies trägt somit nicht nur dazu bei, eine Vorschau auf Bevorstehendes zu erzeugen, sondern auch die Zeitebenen Vorzeit, Vergangenheit und Gegenwart über einen konkreten Punkt miteinander zu verbinden. Anders als bei den Vorgängern nehmen die Einrichtungen der fortschrittlichen Vorzeit-Zivilisation im letzten untersuchten Titel von Beginn an eine wesentlich prominentere Rolle ein.

Indem die modernen Assassinen vom im Zitat genannten Forschungszentrum aus agieren und von dort aus die Auflösung der Geschichte um Desmond Miles erfolgt, erfährt der Spieler hier mit Abstand am meisten über die Erste Zivilisation. Indem er Kernereignisse absolviert, schaltet er ferner neue optional abrufbare #Cut Scenes frei, in denen Juno die finalen Versuche erläutert, die frühere Katastrophe abzuwenden. Dies versetzt den Spieler in die Lage, das Wirken seines Stellvertreters und von dessen Kameraden mit dem der Erbauer des

.....
¹⁵⁴⁶ In den Spielen finden sich keine expliziten Hinweise darauf, dass die Templer sich dieses Ereignisses ebenfalls bewusst sind, da lediglich Ezio und Desmond zu sehen sind, wie sie mit Abbildern von Angehörigen der Ersten Zivilisation kommunizieren.

¹⁵⁴⁷ Zitat in: *Assassin's Creed: Revelations*, Monolog von Jupiter im Epilog. Auslassungszeichen ohne Klammern deuten Pausen Jupiters an.

Forschungszentrums in Beziehung zu setzen und seine eigene Rolle als äußerst bedeutsam zu begreifen: Die Rettung der Menschheit vor einem Schicksal, das bereits detailreich umrissen worden ist.

Das Ende von *Assassin's Creed III*, und damit auch das Ende der in dieser Arbeit untersuchten Desmond-Saga, führt damit nicht nur die bisherigen Handlungsstränge um die Taten der modernen Assassinen in ihrem Kampf gegen Abstergo Industries bzw. die Templer zu einem Ende, sondern verknüpft außerdem die bis zu diesem Zeitpunkt präsentierten Zeitebenen. Indem die Erde ausschließlich durch die Technologie der Ersten Zivilisation gerettet werden kann und eine Aktivierung Desmonds Leben für die Rettung der Menschheit fordert, wird ein Abschluss von mehreren zentralen Handlungssträngen vorgenommen. Der Protagonist der Spiel-Gegenwart, Desmond Miles, stirbt und erfüllt damit seine Aufgabe in den in dieser Arbeit untersuchten Titeln des Fallbeispiels. Ebenfalls abgeschlossen wird damit die Rettung der Menschheit, die, wie im Outro des Spiels in Form von Nachrichtenbeiträgen erläutert wird, unerwartet intensive Polarlichter sieht, zu denen die Sonnenpartikel beim Auftreffen auf die Erdatmosphäre wurden. Auch erfolgt ein Sieg über zwei zentrale Templer-Antagonisten, Warren Vidic und Daniel Cross. Schließlich endet mit *Assassin's Creed III* auch die bisher gewohnte Perspektive auf die Spiel-Gegenwart, bei der die Handlung einer kleinen Gruppe von Assassinen folgte, bevor die Perspektive ab dem Nachfolger *Assassin's Creed IV: Black Flag* in der Spiel-Gegenwart zu Mitarbeitern von Abstergo wechselt, wodurch die Templer statt der Assassinen stärker in den Fokus rücken.

Wie die Ausführungen in diesem Kapitel gezeigt haben, findet ein Großteil der Spielzeit zwar in den verschiedenen Spiel-Vergangenheiten statt, während die Vermittlung der eingesetzten narrativen Elemente sich jedoch bei weitem nicht an diesen erschöpft. Neben den zeitspezifischen Vermittlungsmethoden, genannt wurden unter anderem Briefe und Herolde, finden sich zahlreiche weitere übergeordnete Formen der Vermittlung, die nicht auf eine bestimmte Zeitebene beschränkt sind. Häufig werden hierbei Bezüge auf den übergeordneten Konflikt zwischen Assassinen und Templern oder die Erste Zivilisation vorgenommen. Diese tragen dazu bei, dass der Spieler das eigene Handeln als Teil einer Gesamterzählung begreifen kann, so dass dieses in einem anderen Kontext erscheint, als es viele der unmittelbaren Aufgabenstellungen für sich genommen vermuten lassen. Die Einbeziehung dieser Details, darunter die zahlreichen Minispiele in Form von Subject 16-Glyphen und -Rifts, erfordert jedoch eine entsprechend fundierte Auseinandersetzung mit nicht nur einem, sondern mehreren Spielen, um die präsentierten Bezüge einordnen zu können. Wie diese aussehen könnte und welche Schlussfolgerungen dadurch möglich werden, gerade auch in Bezug auf den Umgang der Spiele mit der Vergangenheit, wurde versucht, in diesem Kapitel zu erläutern.

7.5.7. Transmediales Erzählen

Seit ihrem Beginn im Jahr 2007 wurden zur *Assassin's Creed*-Reihe nicht nur zahlreiche Fortsetzungen in Form von digitalen Spielen veröffentlicht, in welchen die Rahmenhandlung um weitere Episoden ergänzt wurde, sondern es erschienen darüber hinaus auch eine Reihe von Erzählungen in anderen Medien. Hier sind Romane ebenso zu nennen wie Comics, Kurzfilme und die offizielle *Encyclopedia* zur Reihe, aber auch Browser-, Handheld- und Mobile Games. Anders als bei den narrativen Elementen des Fallbeispiels, die in den vorangegangenen Kapiteln erläutert worden sind, wird es in diesem Abschnitt darum gehen verschiedene Formen des transmedialen Erzählens näher zu untersuchen. Hierbei soll versucht werden aufzuzeigen wie die verschiedenen Veröffentlichungen ineinander greifen und neue Details zu der Gesamtgeschichte hinzufügen. Hierbei soll neben den Bezügen auf die Rahmenhandlung auch auf die Einbeziehung von historischen Details eingegangen werden.

Transmediale Erzählungen lassen sich sowohl als Mittel der Vertiefung bestehender Geschichten aus Historienspielen begreifen, als auch als Weg, um die Marke *Assassin's Creed* bekannter zu machen, indem potentielle neue Kunden über weitere Kommunikationskanäle als die digitalen Spiele angesprochen werden. Es werden nun zunächst die konkreten Inhalte der verschiedenen Medien in den Blick genommen. Begonnen wird mit den Romanen, die zu den fünf untersuchten Titeln veröffentlicht wurden. Im Anschluss folgen dann die zu den Erzählungen um Ezio Auditore produzierten Kurzfilme, welche die Handlung über das in den Spielen zu Präsenierte erweitern.

Den Abschluss der in diesem Kapitel untersuchten Medien wird die bereits mehrfach thematisierte *Encyclopedia* bilden. Dabei wird versucht aufzuzeigen, wie diese Veröffentlichungen mit der Erzählung der Spiele in Beziehung stehen, wie sich bestehende Unterschiede klassifizieren lassen und wie sich die Eigenschaften der jeweiligen Medien auf die Art der Inszenierung auswirken. Folglich wird keine Detailanalyse der ausgewählten Veröffentlichungen stattfinden, sondern (wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln dieser Arbeit) vielmehr die Frage aufgeworfen, welche Erkenntnisse sich aus der Beschäftigung mit dieser Quellenart gewinnen lassen. Nicht behandelt werden hierbei Veröffentlichungen, die ohne unmittelbaren Bezug zu den Erzählungen der fünf Titel des Fallbeispiels sind. Hierzu zählen unter anderem nach Stand Anfang 2019 erschienene Comics,¹⁵⁴⁸ der Kinofilm *Assassin's Creed* sowie Romane, die nicht auf einem der Spiele basieren.¹⁵⁴⁹

Zu jedem der fünf untersuchten Spiele erschien ebenfalls ein Roman. *The Secret Crusade*,

.....
1548 Assassin's Creed: The Fall, Assassin's Creed: The Chain, Assassin's Creed: Brahman, Assassin's Creed: Assassins, Assassin's Creed: Templars, Assassin's Creed: Last Decendants - Locus, Assassin's Creed: Uprising, Assassin's Creed: Reflections und Assassin's Creed: Origins.
1549 Assassin's Creed: Last Decendants, Assassin's Creed: Last Decendants - Tomb of the Khan, Assassin's Creed: Last Decendants - Fate of the Gods und Assassin's Creed: Heresy.

Renaissance, Brotherhood, Revelations und *Forsaken* erschienen hierbei in der gleichen chronologischen Beziehung zueinander wie die interaktiven Geschichten. Bereits eine erste Untersuchung dieser offenbart drei wichtige Unterschiede zu den Spielen. Der erste und vielleicht offensichtlichste findet sich im kompletten Verzicht auf die in den Spielen präsenten unterschiedlichen Zeitebenen: Vorzeit, Vergangenheit und Moderne. Anders als in den untersuchten Titeln, wo es Templer und Assassinen sind, welche die genetischen Erinnerungen von Desmond Miles über den Animus erforschen, ist die Handlung in den genannten Romanen gänzlich auf die historisierten Erzählungen konzentriert und verzichtet damit auf den Überbau in der Moderne mit dem Animus und den genetischen Erinnerungen.

Ein zweiter wichtiger Unterschied findet sich im weitgehenden Fehlen von Beschreibungen der ludischen Handlungen, die als wesentliches Merkmal der Spiele angesehen werden können. Statt der Erforschung der Spielwelt und der Interaktion mit ludischen Elementen, wird stattdessen die Interaktion zwischen den Figuren hervorgehoben. Durch den Verzicht auf dieses in progressiven Medien wie Büchern und Filmen nicht adäquat abbildbare Kernmerkmal digitaler Spiele, fehlt somit ein bedeutender Teil dessen, was das Gameplay prägt: Die Auseinandersetzung mit der umgebenden Spielwelt.

Der dritte und letzte größere Unterschied zur Erzählung in den untersuchten Historienspielen findet sich schließlich in zahlreichen inhaltlichen Anpassungen. In den Büchern werden dabei sowohl einzelne Details verändert, als auch durch die Erweiterung der thematisierten historischen Zeiträume gänzlich neue Episoden im Leben der Protagonisten hinzugefügt, die sich in den Spielen nicht finden. Hierbei wird insbesondere stärker auf Reiseerlebnisse eingegangen, die in den Spielen in der Regel übersprungen werden, da sie ohne die Möglichkeit zur freien Erkundung wohl zu monoton für ein interaktives Medium wären. Einen Überblick über Anpassungen und Veränderungen gibt die nachfolgende Tabelle:

Tab. 7-39: Unterschiede zwischen Romanen und Assassin's Creed-Spielen
(Titel des Romans jeweils in Klammern)

	<i>Assassin's Creed (The Secret Crusade)</i>	<i>Assassin's Creed II (Renaissance)</i>	<i>Assassin's Creed: Brotherhood (identisch)</i>	<i>Assassin's Creed: Revelations (identisch)</i>	<i>Assassin's Creed III (Forsaken)</i>
Zeitraum Spiel	Juli – Sept. 1191	Juni 1459; Kernzeit: Dez. 1476 – Dez. 1499 ^b	Dez. 1499 – März 1507	? 1511 – Mai 1512	April 1754 – ? 1784 ^c
Zeitraum Buch	Aug. 1176 – Jan. 1258	? 1476 – Aug. 1503 ^b	Aug. 1503 – Juni 1507	? 1511 – Nov. 1524	Dez. 1735 – Nov. 1783 ^c

Bsp. für Veränderungen gegenüber den Spielen^a	<i>Keine Interaktion mit Informanten vor Attentaten.</i>	<i>Claudia Auditore wird nach Flucht aus Florenz zeitweise Nonne. Ezio wechselt seine Kleidung um unerkannt zu bleiben.</i>	<i>Cesare Borgia ist durch Syphilis entstellt.</i>	<i>Ezio verkleidet sich nicht als Janitschar für eines der Attentate.</i>	<i>Anderer Ablauf des finalen Kampfes um Fort George zwischen beiden Protagonisten.</i>
Bsp. für ergänzende Inhalte gegenüber den Spielen^a	Handlungen von Altaïrs Vater erklärt. Ereignisse aus Rückblenden von ACR sind integriert: Niedergang des Ordens unter Abbas, Altaïrs Studien des Apple of Eden und Entstehung des Kodex. Erlebnisse von Niccoló und Maffeo Polo in Masyaf werden erläutert.	Ezios Beziehung zur Diebin Rosa wird umfassender behandelt.	Schilderung von Cesares Flucht und Haft in Spanien sowie seine Verfolgung durch Ezio und Machiavelli. Ezios Gefühle für Caterina Sforza werden umfassender behandelt. Papst Julius II ist Verbündeter der Assassinen.	Ereignisse des Kurzfilms Embers sind integriert. Ezios Reise nach Masyaf zu Beginn wird umfangreicher behandelt, ebenso die spätere Reise von Ezio und Sofia Sartor. Ezio und Machiavelli wohnen dem Tod Leonardo da Vincis bei.	Erzählung des Lebens von Haytham Kenway über Tagebucheinträge statt dem Fokus auf Ratonhnhaké:ton. Dieser findet sie nach seinem Sieg über Kenway.

- a) Eine umfangreiche Aufstellung zu Unterschieden zwischen den Spielen und Büchern haben Nutzer im Wiki zur Reihe erstellt, abrufbar unter: assassinscreed.wikia.com
- b) Die Ereignisse am Ende des Romans wurden auf 1503 datiert, statt auf 1499 wie im Spiel. Dies wurde im Folgebuch beibehalten, so dass die meisten Ereignisse innerhalb von Monaten statt Jahren stattfinden.
- c) Obwohl beide Medien am gleichen Ort enden, unterscheiden sich die Datumsangaben.
- Quelle: Eigene Erfassung.

Wie diese knappe Aufstellung bereits zeigt, sind die Arten der vorgenommenen Änderungen überraschend vielfältig, obwohl alle Romane, mit Ausnahme von *Forsaken*, über weite Strecken wesentlich den in den Spielen stattfindenden Ereignissen folgen. Um die verschiedenen Arten von Änderungen besser verstehen zu können, bietet sich eine Differenzierung von diesen an. Als bedeutendste Abweichung kann die Ergänzung von neuen Inhalten angesehen werden, die sich in den dazugehörigen Spielen nicht finden und die somit Einblicke in Entwicklungen jenseits der Spiel-Zeiträume geben. Bei diesen Ergänzungen fällt auf, dass der Autor OLIVER BOWDEN vielfach Entwicklungen miteinbezieht, die über andere von Ubisoft publizierte Spiele und Medien bereits erzählt wurden und damit als kanonisch anzusehen sind.

Beispiele hierfür sind etwa die Kapitel von *The Secret Crusade*, in denen Niccoló Polo seinem Bruder Maffeo erzählt, was er zuvor über Altaïrs Leben erfahren habe. Jene Kapitel basieren wiederum auf Episoden aus dem Spiel *Assassin's Creed: Revelations*, wo es Ezio ist, der Botschaften Altaïrs findet, die entsprechende Rückblenden auslösen. Während die Perspektive von Altaïr auf Niccoló Polo verschoben wurde, um die fehlenden Zeitsprünge zu

kompensieren, basieren die Gesprächsinhalte im Buch gleichwohl weitgehend auf Inhalten eines Spiels, das im gleichen Jahr erschien, wie der Roman *Revelations*. Dagegen basieren die ebenfalls in diesem Buch geschilderten Erlebnisse Altaïrs auf Zypern, die zeitlich nach den Ereignissen im Spiel stattfinden und als Beginn der Beziehung zu seiner späteren Ehefrau Maria Thorpe gelten können, auf dem exklusiv für die Playstation Portable erschienenen Spiel *Assassin's Creed: Bloodlines*.

Anders als jene wesentlich auf mehreren Spielen basierenden Erlebnisse eines Protagonisten erweitert *Forsaken* Erlebnisse des ersten der beiden Protagonisten von *Assassin's Creed III*, Haytham Kenway. Werden die Ereignisse im Spiel nur für die ersten drei der insgesamt zwölf Erinnerungssequenzen aus seiner Perspektive erzählt, so widmet sich das Buch fast ausschließlich diesem Charakter. Indem die Handlung in Form von Tagebucheinträgen erzählt wird, die bereits in dessen Kindheit beginnen und schließlich kurz vor seinem im Spiel gezeigten Tod enden, erhält der Leser einen sehr umfangreichen Einblick in dessen Leben. Diese ausführliche Thematisierung einer Figur, die zudem in dem 2014 erschienenen Spiel *Assassin's Creed: Rogue* erneut zurückkehrt, deutet daraufhin, dass Ubisoft diesen besonders in Szene setzen wollte. Als Grund hierfür kann dessen wichtige Rolle im *Assassin's Creed*-Universum gesehen werden, da er nicht nur Assassine und Templer war, sondern außerdem eine Verbindung zwischen seinem Sohn Ratonhnhaké:ton und seinem Vater Edward Kenway darstellt, dem Protagonisten von *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Insoweit stellt das autobiografisch im Stil von Tagebucheinträgen geschriebene Buch ein Mittel dar, um alle genannten Erzählungen über eine gemeinsame Figur zu verbinden und jene Leser anzusprechen, die mehr über die Kenway-Familie erfahren wollen.

Eine zweite wichtige Form der Änderung findet sich in Vertiefungen von persönlichen Beziehungen, die in den Spielen zwar teils angedeutet, jedoch zu Gunsten des Gameplays oder einem stärkeren Fokus auf die von den Protagonisten verfolgten Ziele nicht ausgeführt werden. In der Regel treten diese an die Stelle der weitgehend weggelassenen ludischen Passagen, wie den Kämpfen oder der im Spielalltag dominierenden Parcour-Bewegungsweise. Ist es in den Spielen der Nutzer, der darüber entscheidet wie sich sein Stellvertreter verhält, so erzählt BOWDEN von einer Art der Auseinandersetzung des Protagonisten mit seiner Umwelt, die sich eng an dem Vorgehen orientiert, dass auch im ersten Teil der Reihe noch als Ideal präsentiert wurde, später jedoch zu Gunsten eines freieren Gameplays in den Hintergrund rückte: Das diskrete Vorgehen. Anstelle der oft infolge des Verhaltens des Spielers ausbrechenden Kämpfe, haben Beziehungen zwischen Charakteren in den Büchern einen wesentlich größeren Stellenwert. Dies spiegelt sich auch in der Erzählstruktur zwischen beiden Medien wider. Erlebt der Spieler vor allem narrative Episoden mit einer gewissen zeitlichen Distanz zueinander, so findet der Leser dagegen eine feingliedrigere Struktur vor, bei der beispiels-

weise über Reisen zu einem neuen Handlungsort die Beziehungen zu Reisegefährten durch Gespräche und gemeinsame Erlebnisse vertieft werden.

Besonders häufig geschieht dies bei Ezio, dessen Reise am umfangreichsten präsentiert wird. Wirken seine Beziehungen zu weiblichen Figuren in den Spielen durch das Fehlen von zusätzlichen Informationen vor allem als kleinere Flirts, so verhält es sich in den Büchern anders. Gerade die Diebin Rosa ist hierfür ein gutes Beispiel, da zwischen den verschiedenen Szenen, in denen sie im Spiel präsent ist, unbestimmt viel Zeit vergeht¹⁵⁵⁰ und der Spieler dabei nicht erkennen kann, ob beide ein Liebespaar bildeten oder nicht. In *Renaissance* wird dies dagegen durch eine etwas ausführlichere Behandlung bestätigt.

Auch Ezios Beziehung mit Caterina Sforza wird in den Büchern im Vergleich zu den Spielen *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood* wesentlich stärker ausgeführt. Zwar wird die Liebelei auch dort letztlich als politischer Schachzug Sforzas entlarvt, den diese beging, um sich die Unterstützung der Assassinen gegen ihre persönlichen Feinde und für die von ihr regierten Städte Forlì und Imola zu sichern, jedoch beschäftigt sich Ezio deutlich länger mit seinen Gefühlen für die Gräfin. Eine vergleichbare Erweiterung bestehender Entwicklungen findet sich auch in *The Secret Crusade* zum ersten Teil der Reihe. Neben seiner detailreich ausgeführten Liebe zur Templerin und späteren Ehefrau Maria Thorpe und Einblicken in die Entstehung ihrer Beziehung, hadert Altaïr außerdem lange mit seiner Rolle beim zeitweisen Niedergang des Assassinen-Ordens.

Eine dritte Art von Veränderungen gegenüber den Spielen findet sich in Details, bei denen geringfügige Anpassungen vorgenommen worden sind, ohne dabei jedoch bestehende Erzählstränge nennenswert umzuformen oder zu erweitern. Diese betreffen nicht selten die Korrektur logischer Brüche, die in den Spielen vorhanden sind, weil sie womöglich Erleichterungen bei deren Nutzung erlauben. Das wohl beste Beispiel hierfür sind Gegenstände und die Reaktion der Umwelt auf die Protagonisten. Kann im Spiel beispielsweise Munition für einzigartige Waffen beim Durchsuchen von toten Soldaten oder beim Taschendiebstahl erlangt werden, weil dies ludisch eine freiere Nutzung jener Ausrüstung erlaubt und als Belohnungsfeedback fungiert, so bedarf es dazu in den Büchern ausgewählter Quellen. So kann die von da Vinci konstruierte Handgelenkspistole Ezios nur mit Munition geladen werden, die von dem Universalgenie angefertigt wurde, nicht jedoch mit beliebiger Munition, wie sie im Spiel auch bei Schmieden erhältlich ist. Diese Limitierung trägt dazu bei, die Ausrüstung als das Besondere darzustellen, als das sie zumindest auf der narrativen Ebene auch in den Spielen präsentiert wird, nämlich als Erfindungen, die auf Basis von Kenntnissen entstanden, die Altaïr von einem Artefakt einer untergegangenen hochentwickelten Zivilisation erhielt.

.....
1550 Es werden lediglich sporadisch Jahreszahlen eingeblendet, die daraufhindeuten, dass Interaktionen mit Ezio zwischen 1481 und 1488 stattfinden, allerdings fehlen nähere Angaben, die eine Einordnung der Beziehung zwischen beiden erlauben. Siehe: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Rosa>.

Auch das in den Spielen fast durchgehend vorhandene ikonische Outfit der Assassinen führt zu entsprechenden logischen Brüchen, da es dort trotz seines markanten Aussehens offenbar keinerlei Auswirkungen darauf hat, ob der Protagonist von Wachen entdeckt wird. Über den bereits thematisierten Blend-Effekt kann sich der Protagonist vielmehr leicht verstecken, indem er sich etwa neben Passanten auf eine Bank setzt oder sich zu einer Gruppe Fußgänger stellt. In den Büchern wechseln die Protagonisten dagegen mehrfach ihre Kleidung, wenn sie sich an besonders bewachte Orte einschleichen müssen. Auch der in diesem Zusammenhang oft angewandte Blend-Effekt, der es Protagonisten ermöglicht unterzutauchen, indem sie sich etwa neben NPCs auf eine Bank setzen oder sich zu einer Gruppe stellen, wird nicht näher diskutiert. Diese und viele weitere Anpassungen sind in den Spielen wenig realistisch, haben aber eine wichtige Funktion im Gameplay inne. Da dies in den Büchern fehlt, besteht keine Notwendigkeit sich auf die Spiele zu beschränken. Anpassungen vieler Details zeigen damit nicht nur bestehende Unterschiede zu den interaktiven Titeln auf, sondern verdeutlichen ferner wie die Fertigkeiten der Assassinen dennoch glaubwürdig präsentiert werden können.

Im Gegensatz zu den Anpassungen ist die vierte und letzte identifizierbare Art von Veränderung in unmittelbar abweichenden Darstellungen zu sehen. Dies betrifft Ereignisse, die sowohl in Spiel, als auch Buch stattfinden, jedoch unterschiedlich ablaufen. Durch fehlende Aussagen zu Gründen kann nur spekuliert werden, jedoch tragen manche dieser Veränderungen dazu bei, dass Ereignisse und der Umfang der Beteiligung der Figuren an ihnen in einem neuen Kontext erscheinen. Ein Beispiel stellen die Umstände des Todes von Altaïrs Ehefrau dar. Dieser wird in einer der Rückblenden von *Assassin's Creed: Revelations* virtuell erzählt und findet sich ebenfalls im das Spiel begleitenden Buch *Revelations*, als auch in *The Secret Crusade*. In Erstgenanntem läuft er genau wie im Spiel ab: Der Mentor der Assassinen und seine Frau erreichen Masyaf nach längerer Abwesenheit und finden es unter der Herrschaft von Abbas Sofian vor, der einen Umsturz vollzogen und zudem die Ermordung von Altaïrs Sohn Sef befohlen hat. In einem Anfall von Zorn nutzt Altaïr seinen Apple of Eden und zwingt den Mörder seines Sohnes, den Assassinen Swani, sich selbst zu verletzen, nachdem dieser offenbarte, dass er Sef über den Anlass seiner Hinrichtung belogen habe, indem er behauptete, dass sein eigener Vater seinen Tod anordnete. Als Thorpe interveniert, bricht die Kontrolle über Swani und dieser ersticht Thorpe.¹⁵⁵¹

Obwohl in *The Secret Crusade* die in *Assassin's Creed: Revelations* stattfindenden Rückblenden integriert wurden und somit das gleiche Quellenmaterial vorliegt, läuft die Szene hier anders ab. So geht diesem Schlüsselmoment die Erläuterung der offenen und bereits seit Jahrzehnten bestehenden Feindschaft zwischen Altaïr und Abbas vorweg, so dass diese

.....
 1551 Vgl.: *Assassin's Creed: Revelations*: Erinnerung „A New Regime“ sowie: Bowden, Oliver: *Assassin's Creed: Revelations*, London, 2011, S. 272–274.

dabei hilft, das Nachfolgende einzuordnen. In der Szene zwischen Altaïr, Thorpe, Swani und Abbas, versucht Letzterer den Apple of Eden zu erpressen, indem er Thorpe bedroht. Auch hier nutzt Altaïr das Artefakt um Swani zu zwingen sich zu verletzen, jedoch trifft dieser dabei Thorpe in einer der ausholenden Bewegungen versehentlich an der Kehle, woraufhin sie verblutet.¹⁵⁵² Entsprechend ist zwar das Ergebnis dieser Szene in den drei Quellen gleich, jedoch weichen die Umstände von Thorpes Tod ab. Reagiert Swani im Spiel wütend auf Altaïrs Beeinflussung und tötet Thorpe willentlich, so verschuldet Altaïrs Unbeherrschtheit in *The Secret Crusade* fahrlässig den Tod seiner Frau.

Eine andere auffällige Veränderung stellt die Konfrontation zwischen Haytham Kenway und seinem Sohn Ratonhnhaké:ton am Ende von *Assassin's Creed 3* und von *Forsaken* dar. Mit einem Scheingriff mehrerer von den Franzosen gekaperter englischer Kriegsschiffe auf Fort George in New York versucht der Native American im Spiel seinen Erzfeind Charles Lee zu stellen, der ihm bis zu diesem Zeitpunkt immer wieder entkommen war. Statt diesem trifft er dort jedoch auf seinen Vater, der Lee zuvor fortgeschickt habe. Während um sie herum Geschosse der Kriegsschiffe einschlagen, kämpfen beide miteinander und werden durch eine Explosion schwer verletzt, bevor es Ratonhnhaké:ton schließlich gelingt, seinen Vater wesentlich in Notwehr zu töten. Während des Kampfes zeigt sich der Protagonist dabei zögerlich und hat kein Interesse seinen Vater umzubringen, was an eine Entwicklung anknüpft, die bereits mehrfach im Spiel, angedeutet wurde. In einer Erinnerung kurz vor diesem Ereignis wird dieses Zögern nochmals deutlich präsentiert, als der Protagonist in einem Gespräch mit Achilles Davenport erklärt, dass er seinen Vater nicht töten wolle, auch wenn Davenport energisch auf die Alternativlosigkeit der Tat hinweist.¹⁵⁵³ Da Kenway im Spiel kein solches Verhaltens gegenüber seinem Sohn zeigt, erscheint er in der Konfrontation als Aggressor.

In *Forsaken* stellt sich die Konfrontation dagegen anders dar. Abgesehen vom anderen Ablauf des Kampfes zwischen beiden Charakteren (er findet in einem Gang und nicht im Hof des Forts statt), werden durch die geänderte Perspektive des Buches Einblicke in die Motive von Kenway gewährt. Jene Szene beginnt bereits im letzten Kapitel des Buches über den finalen Tagebucheintrag von Kenway, bevor unmittelbar darauf im Epilog der Kampf beschrieben wird und die Perspektive von Kenway zu Ratonhnhaké:ton wechselt. Anders als im Spiel, wird im Buch angedeutet, dass Letzterer im Unklaren darüber ist, ob sich Lee im Fort aufhält und er zur Klärung die Konfrontation mit seinem Vater suchte.¹⁵⁵⁴ Obwohl es, wie im Spiel, zum Kampf zwischen beiden kommt, der im Tod Kenways endet, zeigt sich

.....
 1552 Vgl.: Bowden: *The Secret Crusade*, S. 387–398.

1553 Siehe der zitierte Dialog auf Seite 7.4.5.

1554 Vgl.: Bowden: *Forsaken*, S. 465. Hier heißt es: „Father‘ I called. The bombardment was deafening, but I fought my way through it to the West Tower where his quarters were to be found, and there in a passageway leading to the Grand Master's chambers, I found him.

der beschriebene abgewandelte Tenor des Buches auch hier deutlich. In den letzten Zeilen seines „Tagebuches“ äußert Kenway die Hoffnung, dass sein Sohn seine Aufzeichnungen lesen werde, um zu verstehen, wie er zu dem Menschen geworden sei, der er ist und dass er ihm dadurch womöglich vergeben möge.¹⁵⁵⁵

Gerade diese Hoffnung steht in einem Widerspruch zur Darstellung des Haytham Kenway im Spiel, wo dieser oft oberlehrerhaft auftritt und seinen Sohn bisweilen verspottet, wenn dieser über seine Sichtweisen zu verschiedenen Themen spricht. Obwohl beide Charaktere schlussendlich gegeneinander kämpfen und zu akzeptieren scheinen, dass die Überwindung des Konfliktes zwischen Assassinen und Templern nicht möglich ist, wirkt Kenway im Buch wesentlich nachdenklicher und ähnelt damit stärker der Darstellung seines Sohnes im Spiel. Durch diese Veränderung erscheint der Tod Kenways, wie auch im Fall von Maria Thorpe, in einem anderen Kontext als im Spiel. Statt als Aggressor aufzutreten und seinen am Boden liegenden Sohn umbringen zu wollen, wobei dieser mit seiner versteckten Klinge zusticht, stehen sich in *Forsaken* beide gegenüber und Ratonhnhaké:ton tötet seinen Vater unabsichtlich, als er versuchte, ihn zu überwältigen, was auch den Sohn sichtlich erschütterte: „I was kneeling now, and reached to hold him. What I felt was ... nothing. A numbness. A great weariness that it had come to this.“¹⁵⁵⁶

Diese und vergleichbare Anpassungen der Handlung zeigen damit anschaulich, dass es sehr wichtig sein kann, auch jene Medien einzubeziehen die vermeintlich die gleiche Geschichte erzählen, wie das Spiel auf dem sie basieren. Dies trifft insbesondere auf den ersten und dritten Teil der Reihe zu, in denen das Leben der Protagonisten nur in eher kurzen und in zeitlicher Distanz zueinander stehenden Episoden erläutert wird. Wird das narrative Potential im Fall Altaïr genutzt, indem in *Assassin's Creed: Revelations* Episoden aus späteren Lebensabschnitten gezeigt werden, so fehlt *Assassin's Creed III* eine solche Orientierung an einem Nachfolger. Hier wird stattdessen in *Forsaken* mit Haytham Kenway an eine Figur angeknüpft, die im Spiel nur relativ kurz präsent ist, gleichzeitig aber auch in Abwesenheit eine zentrale Figur der Handlung bleibt. Indem sein Leben, ähnlich wie bei seinem Sohn im Spiel, von der Kindheit bis ins Erwachsenenalter begleitet wird und dabei prägende persönliche Verluste nicht nur erwähnt, sondern umfassend thematisiert werden, offenbaren sich Parallelen im Werdegang beider Protagonisten. Sie erlangen eine Tragik, indem sich beide auf unterschiedlichen Seiten des Konfliktes wiederfinden, wo sie erst ankommen, nachdem sie in jungen Jahren Traumatisches erlitten hatten: Kenways Vater starb bei einem Überfall, bei dem auch seine Halbschwester für Jahrzehnte entführt wurde und seine Mutter ein bleibendes Trauma erlitt, während Ratonhnhaké:tons Mutter bei einem Angriff auf sein Dorf umkam.

.....
1555 Ebd., S. 461f.

1556 Zitat in: Ebd., S. 473. Das Auslassungszeichen deutet im Buch eine Pause an.

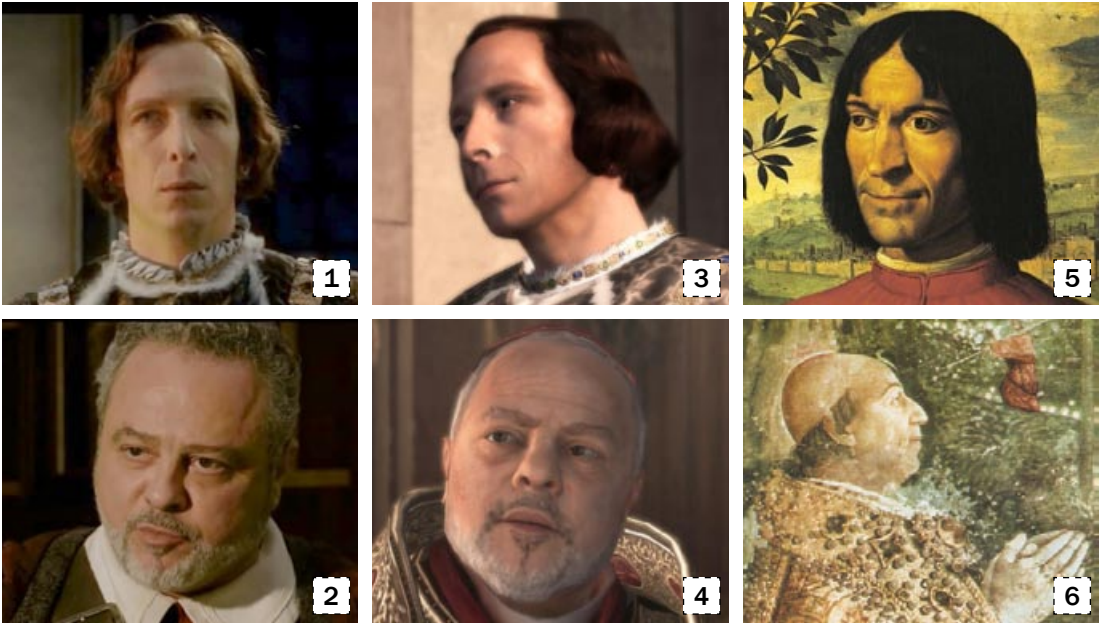


Abb. 7-40: Vergleich der Darstellung von Lorenzo de' Medici und Rodrigo Borgia in Kurzfilm, Spiel und wahrscheinlichem historischem Vorbild.
(1) u. (2): Der Kurzfilm *Lineage* zeigt Alex Ivanovici als de' Medici und Manuel Tadros als Borgia.
(3) u. (4) Eine dem Kurzfilm ähnliche Darstellung in den Spielen *Assassin's Creed II* und *-Brotherhood*.
(5) Porträt von Lorenzo de' Medici, Girolamo Macchietti, Öl auf Leinwand, 16. Jahrhundert.
(6) Alexander VI, Pinturicchio, Fresko in den Borgia-Apartments im Vatikan, 1492–1495.

Anders als die spielbegleitenden Romane, greifen die drei Kurzfilme, die zur Ezio-Trilogie veröffentlicht worden sind, spezifische Episoden aus dem Leben zentraler Figuren der Erzählung auf und werden im Folgenden ebenfalls exemplarisch auf ihre Bedeutung in der transmedialen Erzählung hin untersucht. Auch bei ihnen handelt sich um progressive Erzählungen, so dass frühere Bemerkungen hierzu auch für sie gelten.

Der erste Kurzfilm, *Lineage*, befasst sich mit der unmittelbaren Vorgeschichte der Ereignisse von *Assassin's Creed II*.¹⁵⁵⁷ Statt dem Protagonisten Ezio Auditore wird dessen auch im Spiel präsenter Vater Giovanni gezeigt, der ohne Wissen der meisten seiner Kinder als Assassine tätig ist und mit mächtigen Akteuren wie Lorenzo de' Medici zusammenarbeitet. Durch die Einbeziehung zentraler Akteure aus dem Spiel wird entsprechend eine direkte Verbindung zu den späteren Ereignissen geschaffen. Neben der namentlichen Nennung und Darstellung wichtiger Persönlichkeiten des Spiels wie de' Medici, Uberto Alberti, Marco Barbarigo, Antonio Maffei und Rodrigo Borgia, wird der Eindruck einer Vorgeschichte darüber hinaus dadurch verstärkt, dass zahlreiche Synchronsprecher des Spiels hier als Schauspieler auftreten und durch Make-up und Kleidung den Figuren der Spiele sowohl in Sprache als auch Aussehen äußerst ähnlich sind. Ist dies hilfreich, um Bezüge auf entsprechende Charaktere der Spiele herstellen zu können, so wird im Vergleich mit den historischen Vorbildern allerdings deutlich, dass deren Aussehen offenbar nur bedingt als Orientierung gedient hat.

Anders als das Buch zum Spiel, zeigt *Lineage* in größerem Umfang die das Gameplay prä-
.....
1557 *Assassin's Creed: Lineage*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=vcE8xJkK6t4>.

genden Kämpfe und die Bewegung in der Spielwelt im Parkour-Stil, auch wenn der jeweilige Umfang insgesamt hinter den virtuellen Erzählungen zurückbleibt. Stattdessen wird vielmehr die Vorgeschichte zur Pazzi-Verschörung erläutert, welche den Beginn des Spiels und die erste Hälfte seiner Erzählung prägt. Der Kurzfilm fungiert somit als Prolog zur Handlung des Spiels, der dazu beiträgt, die späteren Ereignisse besser verstehen zu können. Wird die Pazzi-Verschörung im Spiel durch den Verrat an der Familie Auditore und dem Attentat auf die Medici in Florenz eingeleitet, so erläutert der Kurzfilm besonders die Intentionen der Verantwortlichen. Der Mord am Herzog von Mailand, Galeazzo Maria Sforza am 26.12.1476, wird als Werk der Pazzi-Verschörer dargestellt und habe dazu gedient, Lorenzo de' Medici zu schwächen, wie Giovanni Auditore in einem Off-Kommentar resümiert: „With the death of the duke of milano, Lorenzo de' Medici has lost a powerful ally. I'm sure that his enemies already plot their next move. Sforzas death was not the end.“¹⁵⁵⁸

Ähnlich dem Spiel erfolgen die Fortschritte bei den Nachforschungen im Kurzfilm ebenfalls in Etappen. Eine Münze mit dem venezianischen Wappen bei einem der Sforza-Attentäter führt zu einer Reise nach Venedig, wo Giovanni wiederum über einen Boten von Marco Barbarigo an ein Schreiben gelangt, in dem Einzelheiten der Verschörung an Kardinal Rodrigo Borgia übermittelt werden sollten, der im Spiel als der Drahtzieher hinter den Ereignissen präsentiert wird. Diese Aufdeckung der Hintergründe mündet schließlich in einem Cliffhanger, der verdeutlicht, dass *Lineage* kurz vor dem Beginn der Ereignisse im Spiel endet. Borgia eröffnet den Verschörern, dass er bereits einen Plan habe, um die Bedrohung durch Giovanni Auditore zu beenden. Während dieser Plan unmittelbar im Spiel aufgegriffen wird und mit der Hinrichtung von Giovanni und zwei seiner drei Söhne endet, so findet sich auch eine Inkonsistenz gegenüber dem Spiel. In seinen letzten Worten erklärt Giovanni seinen beiden ältesten Söhnen Federico und Ezio: „Always remember: We are the Auditore da Firenze and we are Assassins.“¹⁵⁵⁹ Neben dieser narrativen Verbindung zum Spiel wird zudem auch eine ludische hergestellt, indem gezeigt wird, warum die ikonische versteckte Klinge Giovannis zu Spielbeginn in dem unbrauchbaren Zustand war und zunächst repariert werden musste, bevor Ezio sie einsetzen konnte.

Während dieser Prolog zum Spiel bereits für dessen Nutzer informativ ist, so enthält sie auch in Bezug auf die Geschichtsbilder interessante Elemente. Neben den Rivalitäten unter Adligen, ist es besonders die aktive Einmischung der katholischen Kirche in die Politik, die deutlich gezeigt wird: *Lineage* charakterisiert Rodrigo Borgia als intriganten Kardinal und

.....

¹⁵⁵⁸ Zitat in: Assassin's Creed: Lineage, Zeitindex: 12:00 – 12:15.

¹⁵⁵⁹ Ebd., Zeitindex: 33:39–33:46. Im Spiel ist lediglich Federico Mitglied des Ordens, während Ezio erst nach dem Verrat an seiner Familie von diesem erfährt. Die Aussage im Kurzfilm wird aus dem Off gesprochen, so dass vermutet werden kann, dass Giovanni Ezio in Kürze einweihen wollte oder er sie in Form eines Briefes verfasst habe, sollte ihm etwas geschehen.

Papst Sixtus IV. als skrupellos und zu Morden an politischen Gegnern bereitem Herrscher. Auch wenn dieser das von Borgia angebotene Schreiben mit Einzelheiten der Verschörung nicht annimmt, so gibt er dennoch seine Einwilligung für Maßnahmen zur „Erhaltung der Ordnung in Florenz“, als auch ein Signal zur militärischen Unterstützung seiner Verbündeten.¹⁵⁶⁰ In dieser Hinsicht geht *Lineage* also weiter als *Assassin's Creed II*, wo die Einwilligung des Vatikans für das Attentat auf die Medici im Rahmen der Pazzi-Verschörung eher allgemein angedeutet wird.¹⁵⁶¹

Wird in *Lineage* also die Vorgeschichte für die Ereignisse im Spiel erzählt, so verhält es sich beim zweiten Kurzfilm, *Ascendance*, deutlich anders. Hier steht mit Cesare Borgia der Hauptantagonist von Ezio Auditore in *Assassin's Creed: Brotherhood* im Fokus. In einem nächtlichen Gespräch mit Leonardo da Vinci, der zu dem Zeitpunkt der Erzählung Kriegsmaschinen für die Borgia entwirft, erhält Auditore einen Eindruck davon, wer sein Widersacher ist. Während sich diese Szene weder im Spiel, noch im Buch findet, so fügt sie sich dennoch logisch in den Plot ein, weil da Vincis Arbeit an den Kriegsmaschinen in beiden Medien thematisiert wird und er weiterhin in Kontakt mit Auditore steht. Abgesehen von einem kurzen Gespräch zwischen Machiavelli und Auditore über Rodrigo, Cesare und Lucrezia Borgia bleiben nähere Details zur Biografie Cesares wesentlich auf die Datenbank zum Spiel beschränkt. Dort heißt es unter anderem:

„Cesare realized that his life as a cardinal would lead to a dead end; his brother [Juan Borgia] was going to get everything. (...) Juan had to go. (...)“

His ruthless drive for power was unprecedented. Get this: when Cesare conquered Faenza he invited the much-beloved Lord of the city, the gallant seventeen-year-old Astorre III Manfredi, into his army. Astorre and Cesare really hit it off, but Astorre posed a threat to Cesare: he was Lord of Faenza due to his bloodline. So, when Cesare got back to Rome, he had both Astorre and his younger brother drowned by tying rocks to their feet and throwing them in the Tiber.“¹⁵⁶²

In *Ascendance* werden diese Inhalte aufgegriffen und darüber hinaus mit Bildern unterlegt, die nach Aussage der #Entwickler des Films über die Farben, Stile und Perspektiven an die Malerei der Renaissance erinnern sollen.¹⁵⁶³ Mit Hilfe dieser Visualisierung wird ein lebendiges Bild vermittelt, das mit dem Spiel und dem Buch kohärent ist und Cesare als Despoten charakterisiert, der seine Ziele mit Intrigen und Gewalt erreicht sowie Widersacher töten lässt oder sogar selbst tötet.

.....

¹⁵⁶⁰ Eigene Übersetzung der Aussage. Zur Aussage und ihrem Kontext: Ebd. Zeitindex: 23:00–23:11.

¹⁵⁶¹ Zur Offenbarung der Pläne bei der Pazzi-Verschörung siehe der Abschnitt „Novellas Secret“ in Assassin's Creed II.

¹⁵⁶² Zitat in: Datenbankeintrag zu Cesare Borgia in Assassin's Creed: Brotherhood.

¹⁵⁶³ „The general direction is to create a look and feel that reminds us very much of the paintings of the era.“ Zitat in: Aussage von Nicolas Drolet in *Ascendance*, online: <https://youtu.be/QFVBwUh-Qnbl>, Zeitindex: 12:15–12:24. Ob dies der Grund für die Wahl eines Animationsfilms gegenüber dem Realfilm *Lineage* ist, lies sich nicht bestätigen. Wahrscheinlich scheinen ebenfalls Kostengründe, da sich der zweite Kurzfilm der Reihe durch wenige Animationen und relativ detailarme Bilder auszeichnet.

Für die Porträtierung von Cesare werden dafür im Film konkrete Taten gezeigt. Sein erstes genanntes Opfer ist sein eigener Bruder Juan Borgia der Jüngere, der von seinem Vater zum Oberbefehlshaber der päpstlichen Streitkräfte ernannt worden war. Mit Juans Ermordung durch eine von Cesare bezahlte Prostituierte, habe dieser dessen Posten erhalten und einen Eroberungsfeldzug in Italien gestartet. Hochrangige Offiziere und Weggefährten habe er ebenfalls töten lassen, nachdem es in den besetzten Gebieten zu Aufständen gekommen sei. Diese Taten, zu denen in Spiel und Buch noch zahlreiche weitere genannt werden, darunter Inzucht mit seiner Schwester Lucrezia und der Mord an seinem Vater, lassen Cesare als grausamen wie mächtigen Widersacher Ezio Auditores erscheinen, dem es durch Verbündete lange gelang, sich dem Attentat am Ende des Spiels zu entziehen. Mit dieser inhaltlichen Ausrichtung liefert *Ascendance* also in erster Linie Zusatzinformation die dabei helfen den Antagonisten des Spiels zu vertiefen, während *Lineage* die Vorgeschichte des zu ihm gehörenden Spiels erzählt. Wie *Lineage* endet jedoch auch *Ascendance* mit einem Cliffhanger, der auf die folgenden Ereignisse im Spiel verweist. Hier ist es Auditore, der in Bezug auf das von da Vinci Erfahrene in einem Off-Kommentar erklärt:

„Corruption reigns in Roma. Tyranny has plagued her for too long. My Brotherhood will shift the balance of power. We will liberate her. I am Ezio Auditore, and like my father before me, I am an Assassin.“¹⁵⁶⁴

Die äußerst negative Darstellung Cesares ist kohärent in allen zum Spiel gehörenden Medien und orientiert sich wohl in erster Linie an populären Vorstellungen von ihm, statt der differenzierten historischen Einordnung, die sein Verhalten als nicht ungewöhnlich für einen Renaissance-Herrscher sieht.¹⁵⁶⁵ Innerhalb des Spiels erfolgt eine solche einordnende Betrachtung

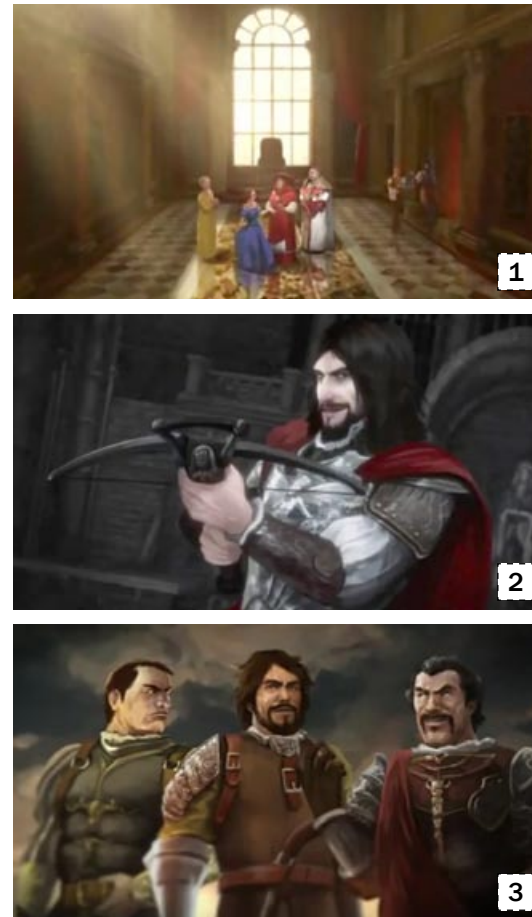


Abb. 7-41: Der visuelle Stil von *Ascendance*.
(1) Figuren in einem Raum im Vatikan.
(2) Cesare Borgia mit Armbrust.
(3) Cesares Verbündete.

.....

¹⁵⁶⁴ Zitat in: *Ascendance*, Zeitindex. 7:12–7:28.

¹⁵⁶⁵ Vgl.: Uhl, Alois: Papstkinder. Lebensbilder aus der Zeit der Renaissance (Serie Piper, 4891), München 2008, S. 79–89. Schueller-Piroli, Susanne: Die Borgia-Dynastie. Legende und Geschichte, München 1982, S. 36–68. Herfried Münkler and Marina Münkler, Lexikon der Renaissance, Munich: Beck, 2000, 43ff.

tung ausgerechnet vom Assassinen Machiavelli, der in einem Gespräch mit Ezio Cesares Entschlossenheit bei der Verwirklichung seiner Ziele mit einem gewissen Respekt anerkennt:

„He's ambitious, ruthless and cruel beyond imagining. The laws of men mean nothing to him. He murdered his own brother to take power. He knows neither danger, nor fatigue. Those, who do not fall by his sword clamor to join his ranks. The powerful Orsini and Calonna families have been brought to kneel at his feet. The king of France stands at his side. (...) But Ezio: Cesare has set his sights on all of Italia and at this rate, he will have it. (...) He knows how to exercise his will, a rare virtue in the world today.“¹⁵⁶⁶

Das jene Aussage im Spiel ausgerechnet von Machiavelli stammt, kann nicht als bloßer Zufall angesehen werden. Gerade vor dem Hintergrund seiner Beschreibungen der Qualitäten von Cesare Borgia im berühmten Werk *Der Fürst* zeigen sich einige Gemeinsamkeiten, die vermuten lassen, dass die dortigen Beschreibungen als Quelle für die Gestaltung der Figuren gedient haben könnten.¹⁵⁶⁷ Gleichwohl entsteht durch das stellenweise Lob des Assassinen Machiavelli für Borgia eine etwas kuriose Situation in den Erzählungen zum Spiel, weil hier ein hochrangiger Assassine einen Templer, trotz der genannten zahlreichen skrupellosen Taten, nicht pauschal dämonisiert.

Es kann davon ausgegangen werden, dass entsprechende Aussagen des virtuellen Machiavelli mehreren Zielen dienen. Zunächst wird er durch seine im Vergleich zu anderen virtuellen Figuren differenzierten Aussagen als Staatstheoretiker präsentiert, was eine Anlehnung an die historische Persönlichkeit darstellt. Wird die negative Darstellung Cesare Borgia aus *Ascendance* einbezogen, so ergänzt Machiavelli, obwohl als personeller Erzähler auch Teil der Handlung, eine Meta-Ebene indem er dazu beiträgt die Verhaltensweisen von Cesare Borgia und weiteren prominenten Akteuren des historischen Settings einzuordnen, statt lediglich aktuelle Ereignisse zu beschreiben. Hierzu zählt auch, dass Borgia nicht nur als Antagonist des Spiels fungiert, sondern auch als eine Art negativer Ezio Auditore, der ebenfalls bereit ist, für seine Ziele außerhalb der Gesetze und gesellschaftlichen Normen zu agieren, wenn auch mit deutlich anderen Zielen und moralischen Grundsätzen. Diese Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist veranlasst den virtuellen Machiavelli zu der Erklärung, dass neben Borgia auch Ezio Auditore eine wichtige Inspirationsquelle für *Der Fürst* sei: „I've been thinking of writing a book about Cesares methods. Now, I think I will balance it with an examination of yours.“¹⁵⁶⁸

Greift der zweite Kurzfilm *Ascendance* also eine konkrete Figur der Erzählung heraus und erläutert diese zum Zweck der Vertiefung ihrer Biografie im Spiel, so orientiert sich der dritte

.....

¹⁵⁶⁶ Zitat in: *Assassin's Creed: Brotherhood*, Transkript des Gesprächs zwischen Ezio und Machiavelli bei einem Spaziergang durch die Stadt in der Erinnerung „New Man in Town“.

¹⁵⁶⁷ Siehe hierzu die positiven Darstellungen Cesares in: Machiavelli, Niccolò: *Vom Staate. Der Fürst*. Kleine Schriften, Hamburg 2014, S. 411–418.

¹⁵⁶⁸ Zitat in: Bowden, Oliver: *Assassin's Creed. Brotherhood*, London, 2010, S. 363 sowie: *Assassin's Creed: Brotherhood*, Gespräch zwischen Niccolò Machiavelli und Ezio Auditore in der Erinnerung „New Man in Town“.

und letzte Kurzfilm, *Embers*, wesentlich stärker an *Lineage*. Erzählte dieser den Prolog von *Assassin's Creed II*, so stellt *Embers* dagegen den Epilog der Gesamterzählung um Ezio Auditore dar. Gezeigt werden dazu die letzten Monate in seinem Leben, als er mit seiner Frau Sofia Sartor und den beiden gemeinsamen Kindern etwa 12 Jahre nach den Ereignissen von *Assassin's Creed: Revelations* in der Toskana lebt. Die Ereignisse im Kurzfilm sind hierbei weitgehend deckungsgleich mit dem Ende des zum Spiel gehörenden Romans, präsentieren die Erzählung jedoch bedingt durch das Medium in einer stärker komprimierten Form. Auch die im Buch ausführlicher geschilderte Arbeit an seinen Memoiren findet sich im Film kaum wieder.¹⁵⁶⁹ Trotz dieser unterschiedlichen Schwerpunkte und in den einzelnen Werken bisweilen in Details abweichenden Darstellungen, besteht eine verbindende Intentionen hinter den Kurzfilmen sowie weiteren transmedialen Werken, wie LOUIS-PIERRE PHARAND und JEFFREY YOHALEM erläutern:

- Pharand:** „We are not telling the story of the game. We are developing new stories and creating new points of entry for people to come into our universe.
- Yohalem:** We have an animated short, we have the game, we have a novel, we have a comic book series and they all interrelate, because it is very important to us, that the story of Assassin's Creed we told in pieces through each of these media. (...).
- Pharand:** We wanted to make sure that the word ‚convergence‘ is not only a buzzword. We pushed it a little bit further by making sure that whatever is being developed in a game can also be used in another medium.“¹⁵⁷⁰

Neben der Darstellung Ezios erfolgt mit der Vorstellung der chinesischen Assassinin Shao Jun, die Hilfe bei der Rettung ihres Ordens bei Auditore sucht, ein anschauliches Beispiel für die von PHARAND und YOHALEM intendierte Medienkonvergenz. Durch Jun wird die bislang auf den Mittelmeerraum konzentrierte Reihe narrativ in den fernen Osten erweitert. Indem dort gleichzeitig jedoch der alte Konflikt zwischen Assassinen und Templern fortbesteht und erklärt wird, dass der dortige Orden vor dem Untergang stünde, weil die Templer über den jungen Kaiser Jiajing das Reich beherrschten, wird Spielern also sowohl ein neues historisches wie lokales Setting präsentiert, das gleichzeitig mit dem Konflikt der Rahmenhandlung auch etwas Vertrautes besitzt. Dieser Erzählstrang wird schließlich mit dem am 21.04.2015 erschienenen *Assassin's Creed Chronicles: China* spielerisch zugänglich gemacht.

Ein weiteres Detail, das sowohl für die Transmedialität der Erzählung sowie die Verbindung von realer und kontrafaktischer Geschichte steht, findet sich in einer kleinen Schachtel,

.....

¹⁵⁶⁹ Zu den Ereignissen, s. Bowden: *Revelations*, S. 451–475. Durch den Zeitsprung von 12 Jahren fehlen unter anderem die Rückreise nach Italien, die Übertragung der Leitung des Assassinen-Ordens an den Nachfolger Lodovico Ariosto und der Abschied von Leonardo da Vinci. Ein Grund für die fehlende Ausführlichkeit bei den Memoiren könnte in der Dramaturgie liegen, da die Arbeit recht lange dauert und wiederholt unterbrochen wird, da Ezio mit dem Geschriebenen hadert.

¹⁵⁷⁰ Transkript der Aussagen des Produzenten Louis-Pierre Pharand und des Autors Jeffrey Yohalem in: *Ascendance*, Zeitindex, 9:52–10:36.

die Auditore Jun bei ihrem Abschied mit den Worten „[t]his may be of use one day“ übergibt. Als diese Anstalten macht, die Schachtel zu öffnen, hält er sie jedoch zurück und ergänzt „[n]o, only if you loose your way.“¹⁵⁷¹ Bei dieser Schachtel habe es sich laut dem zur Reihe erstellten Wiki um eine „Precursor Box“ gehandelt, die in der Lage sei, die Sprache der Ersten Zivilisation (=Precursor) zu übersetzen. Als Beispiel für ein Dokument, das in dieser Sprache geschrieben worden sei und auf diesem Weg entschlüsselt werden konnte, wird das Voynich-Manuskript genannt.¹⁵⁷² Auch dieses Detail wurde einige Zeit nach der Veröffentlichung von *Embers* spielerisch wie narrativ verwendet und so in die Gesamterzählung integriert.

Wurde die Box von Jun in *Assassin's Creed Chronicles: China* mehrfach verwendet, sei sie schließlich in den Besitz der russischen Zarenfamilie gelangt, was die Verbindung zu den russischen Assassinen in *Assassin's Creed Chronicles: Russia* darstellt und dazu geführt habe, dass sich die Prinzessin Anastasia vor der Ermordung retten konnte. In den Titeln *Assassin's Creed IV: Black Flag* habe der Protagonist Edward Kenway, Vater von Haytham, die Seiten des Voynich-Manuskripts in der Karibik gesammelt, die schließlich in *Assassin's Creed: Rogue* mit einer weiteren Precursor Box entschlüsselt worden seien. Ihre Inhalte hätten die Positionen mehrerer Tempel der Ersten Zivilisation offenbart, deren Störung allerdings 1751 bzw. 1755 die verheerenden Erdbeben von Port-au-Prince und Lissabon ausgelöst hätten.¹⁵⁷³ Neben der bereits gewohnten Verbindung von Fakt und Fiktion zeigt sich, wie einzelne Artefakte, wie das in *Embers* erstmalig vorgestellte, eine narrative Verbindung zwischen Veröffentlichungen herstellen, die zwei Jahrhunderte später angesiedelt sind und tausende Kilometer voneinander entfernt sind.

Wie sich gezeigt hat, bestehen zwischen den bisher genannten Medien zahlreiche Bezugspunkte. Werden die individuellen Erzählungen gemeinsam betrachtet, so lassen sich nicht nur Verweise auf andere Erzählungen der Reihe identifizieren, die dort fortgeführt werden, sondern insbesondere auch Beiträge zur übergeordneten Gesamterzählung finden, bei welcher der Konflikt zwischen Assassinen und Templern mit historischen Ereignissen in Verbindung gebracht wird. Jede dieser Ergänzungen stellt, bildlich gesprochen, also ein Mosaiksteinchen dar, das durch seine Position im übergeordneten Werk dazu beiträgt, die fiktionale Gesamterzählung zu ergänzen. Verfügen Nutzer über ausreichende Kenntnisse von dieser, die in Gänze in keiner der Veröffentlichungen präsentiert wird, so erlauben es diese Bezüge, das eigene Handeln als schrittweisen Beitrag zum Gesamtwerk zu verstehen, was ein enormes Potential für #Immersion bietet.

.....

¹⁵⁷¹ Beide Zitate in: *Embers*, Zeitindex 16:47–16:54.

¹⁵⁷² Vgl.: s.v. „precursor box“, in: *Assassin's Creed Wiki*, online: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Precursor_box.

¹⁵⁷³ Siehe hierzu die genannten Titel sowie: Ebd.; s.v. „voynich manuscript“ in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Voynich_manuscript.

Vor diesem Hintergrund lässt sich auch die *Encyclopedia* zur Reihe als ein Abbild des Mosaiks begreifen, da sie nicht nur wesentliche Inhalte beschreibt, die notwendig sind, um das übergeordnete Gesamtbild erfassen zu können, sondern auch darauf verzichtet, die Inhalte in einzelne Veröffentlichungen aufzuspalten, wie es in den vorangegangenen Fällen geschehen ist. Durch diese Bedeutung für die Vermittlung der Gesamterzählung wird die *Encyclopedia* nun als letzte der in dieser Arbeit untersuchten Formen der transmedialen Erzählung analysiert werden.

Die in gedruckter Form vorliegende *Encyclopedia* ist in die Bereiche #Fraktionen,¹⁵⁷⁴ Geschichte, Charaktere und Schauplätze geordnet und bietet damit eine leicht zugängliche Ordnung der einzelnen Themen, wovon jeder Abschnitt Aspekte zur Gesamterzählung ergänzt. Durch ihre Veröffentlichung im Jahr 2012 umfasst sie nur jene Medien, die bis dahin erschienen sind. Hierzu zählen alle fünf untersuchten Titel des Fallbeispiels dieser Arbeit sowie das Spiel *Assassin's Creed: Liberation* und die beiden Comics *The Fall* und *The Chain*. Auch sind eine Reihe von Informationen über die Rahmenhandlung enthalten, die in den genannten Veröffentlichungen nur durch eine intensive Auseinandersetzung mit der Spielwelt und in ihr verborgenen Details zu erlangen sind, wozu besonders die Ausführungen zu den #Fraktionen und geschichtlichen Ereignissen innerhalb des *Assassin's Creed*-Universums zu zählen sind.

Der erste Abschnitt „Fraktionen“ umfasst einen Abriss der Geschichte der jeweiligen Gruppe sowie zentrale mit ihnen assoziierte Gegenstände und Inhalte. Entsprechend liefert er den übergeordneten erzählerischen Rahmen des Jahrtausende umspannenden Konflikts und erlaubt es, die nachfolgenden Themen besser zu verstehen. Bei den Assassinen werden hierzu die philosophischen Grundlagen in Form der drei Regeln und -Ironien,¹⁵⁷⁵ Altaïrs Kodex sowie typische Ausrüstungsgegenstände und ihre Bedeutung erläutert, darunter etwa die ikonische versteckte Klinge, das Markenzeichen der Assassinen. Bei den Templern dagegen werden besonders Einflussnahmen behandelt sowie der Animus, der als zentrale Prämisse der Spiele fungiert und das Nacherleben von genetischen Erinnerungen ermöglicht. Das Kapitel zur Ersten Zivilisation umfasst schließlich vor allem deren Ende und einen Überblick über die Macht verschiedener Pieces of Eden. Dieser Schwerpunkt entspricht auch jenem der anderen Medien, da sich über diesen Akteur und dessen eigene Geschichte nur bruchstückhafte Aus-

.....

1574 Wie viele andere Spiele verwendet auch die *Encyclopedia* den Begriff der Fraktion als deutsche Übersetzung des Wortes Faction. Gemeint ist hier also keine politische Organisationsform, sondern, mit den Assassinen- und Templer-Orden sowie der Ersten Zivilisation, klar umrissene Gruppen.

1575 Die Regeln lauten: „Haltet eure Klinge fern vom Fleisch Unschuldiger“, „verbergt euch in der Masse“ und „gefährdet nie die Bruderschaft“. Die Ironien dagegen: „Die Assassinen streben nach Frieden, doch ihr Mittel ist der Mord“, „die Assassinen streben nach Öffnung des Geistes, doch sie fordern [die] Befolgung von Regeln“ und „die Assassinen warnen vor blindem Glauben, doch sie praktizieren ihn selbst.“ Zitat in: Ubisoft: *Encyclopedia*, S. 21. Sie werden an späterer Stelle in diesem Kapitel noch näher erläutert werden.

sagen finden.

Die folgenden Abschnitte Geschichte, Charaktere und Schauplätze befassen sich dagegen wesentlich mit den Inhalten, die über die Spiele bzw. die Comics vermittelt werden und damit während der Nutzung weitgehend im Rahmen der Erzählung durch den Spieler erschlossen oder als spielerische Handlungen erlebt werden. Im Abschnitt „Geschichte“ finden sich alle wesentlichen Handlungsorte¹⁵⁷⁶ und zentrale, das jeweilige Setting prägende Ereignisse wieder, so dass Leser eine detailreiche chronologische Aufstellung von wichtigen Abschnitten der Gesamterzählung von den Kreuzzügen bis in die Gegenwart erhalten.

Im darauffolgenden Abschnitt zu den Charakteren ändert sich dies etwas, da zwischen den modernen Protagonisten und ihren jeweiligen Vorfahren unterschieden wird. Dadurch finden sich zusätzlich zu den in den Spielen behandelten Erlebnissen von Desmond Miles und seinen Vorfahren auch welche von Daniel Cross und „Subject 1“.¹⁵⁷⁷ Die Informationen über die Charaktere, namentlich genannt werden rund 120, sind plakativ in Freunde und Feinde der Protagonisten unterteilt und umfassen jeweils Kurzbiografien. Ihr Umfang schwankt zwischen wenigen Sätzen bis zu zehn Seiten – je nach Bedeutung des Akteurs im Spiel. Genannt werden in der Regel die jeweilige Rolle in der Erzählung und verschiedene Stationen im Leben der Figur, so dass zusätzlich zu den Geschehnissen auch die individuellen Anteile an der jeweiligen Erzählung beleuchtet werden.

Nachdem sich die drei ersten Abschnitte der *Encyclopedia* vor allem mit den Ereignissen und Akteuren aus den Spielen bzw. den beiden Comics befassen, ändert sich dies bei dem letzten Abschnitt, den Schauplätzen. Zwar hat dieser mit nur rund 35 Seiten den geringsten Anteil am Buch, jedoch geht es in den 16 Beiträgen vergleichsweise wenig um die zuvor beschriebenen fiktionalen Ereignisse – mit Ausnahme der Assassinen-Festungen Masyaf und Monteriggioni – sondern vornehmlich um einen knappen Abriss der historischen Entwicklung der Städte in den Jahrhunderten um die einzelnen Settings. Gerade dies verstärkt die Vorstellung an Nachbildungen realer Orte zu agieren, die sich auch ohne das direkte Eingreifen von Assassinen und Templern entwickelt haben.

Beispiele hierfür wären die Konflikte unterschiedlicher Ethnien und sozialer Gruppen im Nahen Osten von *Assassin's Creed* oder dem Nordamerika wie es in *Assassin's Creed III* prä-

.....

1576 Nicht aufgeführt sind nur kurz besuchte Orte ohne Bedeutung für den Plot, so etwa jene, die Ratonhnhaké:ton auf der Suche nach den Stücken der Schatzkarte des Piraten Kidd aufsucht oder jene, an denen Ezio Auditore die Kriegsmaschinen der Borgia-Truppen zerstört. Aus unbekannten Gründen fehlt allerdings ein Kapitel zu Davenport Manor, einem der zentralen Handlungsorte von *Assassin's Creed III*.

1577 Cross fungiert als Widersacher der Assassinen der Gegenwart und stirbt in *Assassin's Creed III*. Als einziger Vorfahre wird Nikolai Orelov in den beiden Comics *The Fall* und *The Chain* behandelt, die um 1900 in Russland angesiedelt sind. „Subject 1“ wird als erste Testperson für den Animus in den frühen 1980er-Jahren geführt. Als Vorfahrin findet sich Aveline de Grandpré, eine franko-afrikanische Assassinin, deren Abenteuer in Louisiana im Spiel *Assassin's Creed: Liberation* erlebbar sind.

sentiert wird. Auch die Rivalitäten zwischen den italienischen Stadtstaaten und mächtigen Akteuren um politische und wirtschaftliche Macht werden knapp umrissen, so dass der Leser eine Reihe von Informationen über die Handlungsorte erhält an denen er aktiv ist. Inwieweit diese knappen Einordnungen dazu beitragen können, ein Geschichtsbild zu prägen, lässt sich, wie bereits bei den Angaben in den Datenbanken innerhalb der Spiele, nicht mit Gewissheit sagen.

Festzustellen bleibt lediglich, dass sich die Angaben zusammen mit jenen innerhalb der Spiele zu einem kohärenten Bild ergänzen und somit, trotz einer gewissen Distanz wie im letzten Abschnitt, keinen Bruch mit den Erzählungen der Medien bewirken. Damit ist die *Encyclopedia*, wie auch die Datenbank innerhalb der Spiele, vor allem als Zusatzinformation für interessierte Nutzer zu sehen, die sich über das unmittelbare Spiel hinaus mit der präsentierten Welt und ihren Bezügen untereinander auseinandersetzen möchten. Der Vorteil der *Encyclopedia* ist hierbei in der medienübergreifenden Darstellung von Zusammenhängen zu sehen, die es, obwohl im Vergleich zu den Datenbanken meist wenig detailliert, effektiver erlaubt, eine Vorstellung der Gesamterzählung und der Rolle der Protagonisten in ihr zu vermitteln.

Wie die Untersuchung unterschiedlicher Medien für die *Assassin's Creed*-Reihe gezeigt hat, finden sehr umfangreiche transmediale Erzählungen statt. Die Aussagen von PHARAND und YOHALEM über die Bedeutung der Konvergenz im Rahmen der Ausführungen zu den Kurzfilmen ließen sich auch in Bezug auf die Romane und die *Encyclopedia* zahlreich bestätigen. Indem Geschichten in mehreren Teilen erzählt werden, wird es nicht nur möglich unterschiedliche Zugänge zu den Erzählungen zu finden, sondern insbesondere auch die über die Spiele präsentierten Erzählungen als Teil eines Ganzen zu begreifen und das eigene Handeln dadurch einzuordnen. Durch die Produktion von Pro- und Epilogen in den Kurzfilmen zu den drei Titeln um Ezio Auditore wurden somit nicht nur Episoden mit einem Bezug zu dessen Leben hinzugefügt, sondern es wurden insbesondere auch Anknüpfungspunkte zu weiteren übergreifenden Erzählungen geschaffen.

Anschaulich konnte dies bei den untersuchten Titeln in den Momenten in der Geschichte um Shao Jun gezeigt werden, die im Kurzfilm *Embers* dazu genutzt werden, die Rahmenhandlung auf den fernen Osten zu erweitern und ein in mehreren Fortsetzungen neues bedeutsames Artefakt vorzustellen, die Precursor Box. Als ein in mehreren Nachfolgern wiederkehrendes Symbol verbindet diese somit nicht nur die Erzählungen mit der Ersten Zivilisation, sondern auch untereinander. Auch die verschiedenen Mitglieder der Kenway-Familie stellen eine solche Konvergenz zwischen den Medien dar, die nicht nur in den Spielen *Assassin's Creed III* und seinem Nachfolger *-Black Flag* die Protagonisten stellen, sondern auch über *-Rogue* und das Buch *Forsaken* ergänzt werden. In der Folge dieser auf verschiedenen Ebenen mitein-

ander verbundenen Erzählungen entsteht damit ein hochkomplexes Universum, das auch durch übergreifende Werke wie die *Encyclopedia* kaum in seiner Gänze überblickt werden kann. Ergänzen die Romane zu den Spielen mit Ausnahme von *Forsaken* nur wenige neue Inhalte zur Erzählung, die sich nicht auch in Spielen fanden, so stellen auch sie eine Quelle für Erkenntnisse dar, die für nähere Untersuchungen neben den anderen Medien ebenfalls einbezogen werden muss.

7.6. Säule 4: Indikatoren für die Rezeption

Die Ausführungen zu Methodensäule vier haben bereits gezeigt, dass es erkenntnisfördernd sein kann, nicht nur das unmittelbare Medium selbst zu betrachten, sondern auch Aspekte miteinzubeziehen, die außerhalb seiner unmittelbaren Grenzen liegen. Nachdem zum Fallbeispiel in den vorangegangenen Kapiteln quellenkritische, ludische und narrative Aspekte betrachtet und eingeordnet worden sind, soll nun versucht werden, sich den mit der *Assassin's Creed*-Reihe verbundenen Werken aus den Bereichen Prodosage und Spielkultur anzunähern. Schafft die Popularität der jeweiligen Spiele die Voraussetzung für eine ausreichend große Leidenschaft dafür, dass Nutzer bereit sind, sich auch über die Spielzeit hinaus mit den Werken zu beschäftigen, so sind es die vielfältigen Anknüpfungspunkte, die es ermöglichen, dass vielfältige Beiträge zu den beiden Bereichen entstehen können. Zu nennen sind hier unter anderem die Möglichkeit eigene Geschichten innerhalb des *Assassin's Creed*-Universums zu ersinnen, die Nachbildung von Kleidung und Ausrüstung, Diskussionen über den Umgang mit der Vergangenheit oder die Entwicklung der Reihe von Fortsetzung zu Fortsetzung.

Einen gängigen Indikator für die Ermittlung der Popularität stellen die Verkaufszahlen dar. Wie bei vielen digitalen Spielen wurden auch für *Assassin's Creed* nur wenige verlässliche Zahlen genannt. Die aktuellste ermittelbare Angabe stammt aus einem Blog-Eintrag von Ubisoft vom 13.09.2016 anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung der „Ezio Collection“ in der insgesamt über 100 Mio. verkaufte Einheiten genannt werden.¹⁵⁷⁸ Diese Zahlen schließen die Verkäufe aller bis dahin veröffentlichten digitalen Spiele ein, darunter auch die zuletzt erschienene *Chronicles*-Trilogie. Die erste der beiden im Methodenteil genannten Anforderungen für eine hohe Zahl an spielkulturellen Beiträgen, die Popularität, kann durch die hohen Verkaufszahlen folglich als erfüllt angesehen werden.

Die zweite Anforderung lässt sich dagegen weniger klar belegen, da einerseits keine konkreten Werte wie bei den Verkaufszahlen herangezogen werden können. Gleichzeitig lassen sich

.....
1578 Reparaz: Assassin's Creed The Ezio Collection Announced. Eine Aufspaltung der Zahlen nach Titel und Plattform wurde nicht genannt. Durch den Zeitpunkt fehlen u.a. die erfolgreichen nachfolgenden Veröffentlichungen Assassin's Creed: Origins (2017) und Assassin's Creed: Odyssey (2018).

jedoch zahlreiche zitierfähige Inhalte der Spiele identifizieren, die sich als mögliche Formen der Auseinandersetzung anbieten. Zahlreich beobachtet werden konnten etwa die ikonischen Outfits der Assassinen, die in Cosplays Verwendung finden, oft im Zusammenhang mit einer Parcour-artigen Bewegung durch Räume des Alltags, wie es die virtuellen Vorbilder ebenfalls tun. Neben den Outfits finden sich auch unzählige Musikvideos, in welche Künstler die Musik der Spiele nachspielen oder Lieder über die Spielinhalte schreiben. Wie noch gezeigt werden wird, finden auch die präsentierten Geschichtsthemen eine vielfältige Behandlung. Ferner erstellen Nutzer unter anderem Rezensionen, satirische Beiträge und zahlreiche weitere audiovisuelle Kommentare zu den Spielen und ihren Inhalten. Wikis geben dagegen Einblicke in Zusammenhänge der präsentierten Ereignisse und der Rolle der genannten Charaktere, während Ratgeber dabei helfen, jede noch so kleine Aufgabe in den Spielwelten zu entdecken und Nutzern Hilfestellungen bei ihrer Lösung zu geben.

Was im Gegensatz zu vielen anderen digitalen Spielen fehlt, sind #Modifikationen. Erlauben es diese sonst oft zahlreiche Inhalte umfassend nach den Vorstellungen ihrer Autoren zu verändern, so fehlen diese bei der Reihe nahezu komplett. Bei Nexusmods, einer der größten Plattform für #Modifikationen zu zahlreichen Spielen, finden sich etwa für *Skyrim* rund 60.000 Einträge zu zahlreichen Kategorien, so sind lediglich acht für die untersuchten Fallbeispiele abrufbar sowie drei weitere für das in dieser Arbeit nicht näher untersuchte *Assassin's Creed: Unity*. In allen Fällen handelt es sich lediglich um kleinere Veränderungen der Grafik, darunter Verbesserung der Schattendarstellung, der Austausch von ausgewählten niedrig aufgelösten #Texturen durch höher aufgelöste oder neue #Texturen für Outfits des Protagonisten.¹⁵⁷⁹ Lediglich zu *Assassin's Creed: Origins* und *Assassin's Creed: Odyssey* finden sich derzeit mit 26 bzw. 29 #Modifikationen eine etwas größere Zahl an Werken. Jedoch beschränken auch sie sich wesentlich auf visuelle Anpassungen und neue Outfits. Entsprechend kleine visuelle Veränderungen sind auch die einzige Art #Modifikation, die sich zu einigen Titeln der Reihe bei moddb.com finden, einer weiteren populären Plattform.¹⁵⁸⁰

Über den Mangel an #Modifikationen im Vergleich zu anderen Spielen kann durch das Fehlen offizieller Aussagen nur spekuliert werden. Am wahrscheinlichsten erscheint

.....

1579 Auch die Modifikation „Assassin's Breed“ von „gorgonut“ scheint lediglich die Texturen der Outfits der Protagonisten auszutauschen, allerdings mit dem Ziel dem Nutzer eine Wahlmöglichkeit zu geben. Statt darauf beschränkt zu sein den Stellvertreter im vorgegebenen Outfit auftreten zu lassen, kann er so Alternativen wählen, die zur jeweiligen Stadt passen. Begründet wird dies mit der Intention den Protagonisten durch den Wechsel des Outfits weniger auffällig zu kleiden, so dass dieser eine Stadt besser infiltrieren könne. Kommentare der wenigen Nutzer deuten allerdings daraufhin, dass die Modifikation lediglich kosmetische Veränderungen vornehme, nachdem das Spiel neu gestartet werde und die Spielmechanik nicht beeinflusse. Vgl.: <http://www.nexusmods.com/assassinscreed/mods/4/>.

1580 Siehe die Liste mit allen Titeln der Reihe und zu ihnen aufgeführten Modifikationen: <https://www.moddb.com/games?filter=t&kw=assassin%27s+creed&released=&genre=&theme=&indie=&players=&timeframe=>.

nach Recherchen eine ablehnende Haltung Ubisofts gegenüber diesen Werken, die sich in bewussten Beschränkungen in den #Engines der Spiele, dem Fehlen offizieller #Editoren und einer sehr komplexen Dateistruktur äußern, die Veränderungen entsprechend hemmen.¹⁵⁸¹ Auch der Fokus auf die Konsolen als primäre Vertriebsplattform könnte ein Grund sein, da #Modifikationen traditionell auf den klassischen Desktopcomputer konzentriert sind und die wenigsten Konsolenfassungen eine Modifizierung der Dateien erlauben.¹⁵⁸² Durch diesen Mangel an substanziellen Veränderungen werden #Modifikationen zum Fallbeispiel nicht weiter thematisiert werden. Alternativ soll stärker auf die im Methodenteil nur erwähnten satirischen Beiträge eingegangen werden, die sich zur Reihe zahlreich finden. Dies wird im Rahmen des Kapitels zu den Hommagen geschehen. Zunächst soll jedoch auf die auch im Methodenteil als für Analysen sehr ergiebig eingestuften Ratgeber eingegangen werden, da diese eine intensive Auseinandersetzung mit den Spielinhalten und -mechaniken erfordern.

7.6.1. Inhaltliche Aufschlüsselungen: Ratgeber und Wiki

Für die quellenkritische Beschäftigung mit dem Medium lassen sich nicht nur offizielle Veröffentlichungen heranziehen. Insbesondere Werke von Privatpersonen zeigen zahlreich auf, dass die Auseinandersetzung mit Spielinhalten nicht auf Akteure beschränkt bleibt, die an der Entwicklung eines Spiels beteiligt gewesen sind oder die über entsprechende Lizenzen das Recht erworben haben, Namen und Marken für kommerzielle Veröffentlichungen zu verwenden. Durch die Möglichkeit Beiträge zu Spielen zu verfassen und diese auf einschlägigen Plattformen hochzuladen, bieten auch zahlreiche kostenlose Werke Einblicke in Vorgehensweisen und Zusammenhänge.

Da sich die vierte Säule des Analysemodells mit Arbeiten der Nutzer beschäftigt, werden die offiziellen Veröffentlichungen, wie die zu allen Titeln erschienenen Lösungshilfen des Prima Games Verlags, nicht behandelt. Stattdessen sollen unentgeltlich erstellte Werke und ihre jeweiligen Schwerpunkte betrachtet werden, um Erkenntnisse zu diesem Themenkomplex zu gewinnen. Wie bereits in der dazugehörigen Methodensäule vier erläutert worden ist, kann besonders diese Art der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen dazu beitragen, Einblicke in die präsenten, oft hochkomplexen Inhalte eines Titels oder einer Reihe zu erhalten oder diese weiter zu vertiefen. In diesem Kapitel sollen deshalb eine Auswahl frei abrufbarer Ratgeber und das größte zur *Assassin's Creed*-Reihe erstellte Wiki analysiert werden. Bei der

.....

1581 Einen Einblick gibt das Forenthema „Why doesn't Ubisoft support a modding community for Assassins Creed?“, online: https://www.reddit.com/t/assassinscreed/comments/1cp6lm/why_doesnt_ubisoft_support_a_modding_community/.

1582 Verschiedene Gründe werden von Nutzern u.a. hier diskutiert: https://www.reddit.com/t/assassinscreed/comments/3lx4r3/ac_mods_ac4_specifically/.

Untersuchung dieser Quellen soll auf die jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkte, die Art der erläuterten Inhalte und die Thematisierung der enthaltenen Geschichtsthemen eingegangen werden. Wo es möglich ist, soll außerdem versucht werden, die Motivationen der Autoren zu ermitteln, welche zur Erstellung der einzelnen Werke geführt haben. Bevor näher auf die ausgewählten Werke eingegangen wird, sollen allerdings zunächst einige Gemeinsamkeiten von Beiträgen zu dieser Quellenart aufgezeigt werden, die auf die Sichtung zahlreicher verschiedener Werke zurückgehen.

Eine erste übergreifende Gemeinsamkeit lässt sich bereits beim Aufbau der Ratgeber zu allen untersuchten Spielen der *Assassin's Creed*-Reihe aufzeigen. Die Struktur der im Spiel zu erfüllenden Aufgaben, die Erinnerungssequenzen, die der Spieler in einer chronologischen Reihenfolge absolvieren muss, findet sich auch bei den meisten Ratgebern wieder. Es wird folglich eine Struktur aus den Spielen in ein anderes Medium übertragen, um Textdokumente zu konstruieren. Diese Strukturierung bietet sich an, da sie sowohl den Aufbau der Ratgeber, als auch die Nutzbarkeit für die Leser vereinfacht, da diese über Inhaltsangaben direkt erkennen können, wo sich das Gesuchte findet.

Eine zweite Gemeinsamkeit bei den untersuchten Ratgebern findet sich zudem in ihren inhaltlichen Schwerpunkten. Statt die narrativen Kontexte der Spiele näher einzubeziehen, bleiben die Ausführungen zu ihnen meist auf wenige präzise Sätze beschränkt, die umreißen, was der Spieler ludisch zu tun hat, um alle gestellten Aufgaben erfolgreich zu absolvieren. Auch werden hierbei meist besondere Herausforderungen umrissen, die einem erfolgreichen Abschluss im Weg stehen könnten, so etwa plötzlich erscheinende Gegner oder vergleichbare unerwartete Ereignisse, die der Spieler nur bedingt vorher erraten kann.

Eine dritte verbreitete Gemeinsamkeit findet sich in Angaben dazu, wie eine 100%-Synchronisation zu erreichen ist. Wie im Rahmen der Analysen der ludischen Spielinhalte erläutert wurde, stellt diese eine Form des #Feedbacks dar, das dem Spieler vermittelt, wie viele der vorhandenen Aufgaben und Herausforderungen er bislang erfolgreich abgeschlossen hat. Durch die Einbeziehung dieser oft zu den Nebenaufgaben gehörenden Handlungen in die Ratgeber wird dem Spieler eine Hilfestellung gegeben, welche über den Plot der Spiele hinausgehenden Aufgaben er außerdem absolvieren kann. Da viele dieser Aufträge eine umfassende Erkundung des Handlungsortes voraussetzen, um gesuchte Gegenstände oder Details zu entdecken bzw. eine ganz bestimmte Spielweise erwarten, lässt sich der zeitliche Aufwand mit entsprechenden Angaben in den Ratgebern reduzieren und das eigene Spiel effizienter gestalten.

Auch kann durch die Skizzierung von Lösungswegen ein mögliches Frustpotential reduziert werden, da etwa in *Assassin's Creed III* einige Aufgaben bereits im ersten Anlauf zu 100% fehlerfrei abgeschlossen werden müssen. Geschieht dies nicht, so müsste der Spieler entspre-

chend nochmals von vorne beginnen, wenn ihm das Erreichen der 100% Synchronisation wichtig wäre. Gleichwohl hätte er auch beim zweiten Durchgang keine Garantie entsprechende Aufgaben erfolgreich abzuschließen, so dass auch mit dem Ratgeber bestenfalls die Chance auf den Erfolg erhöht werden könnte, der insgesamt jedoch stark vom Können des Nutzers abhängt.

Eine vierte Gemeinsamkeit der Ratgeber ist schließlich im häufigen Fehlen der Diskussion von Geschichtsbezügen zu sehen. Sind diese während der Spiele, wie dargestellt, durch ihre vielfältigen Formen fast omnipräsent vorhanden, so fehlen diese in den Ratgebern abgesehen von wenigen Ausnahmen praktisch gänzlich. Anders als in dem nachfolgend erläuterten Wiki zur Reihe könnte der Grund für diese Leerstelle bei den Ratgebern darin liegen, dass diese einem anderen Zweck dienen. Hat das Wiki eher enzyklopädische Eigenschaften, wodurch dort diese Art von Information häufiger anzutreffen ist, so beschränken sich die Ratgeber auf die Lösung konkreter Aufgaben. Auch die parallel zur Handlung oft präsentierten Bezüge auf historische Ereignisse, gerade durch die Figur Shaun Hastings und die jederzeit aufrufbare Datenbank innerhalb der Spiele, lässt eine darüber hinausgehende Thematisierung in den Ratgebern als nicht erforderlich erscheinen.

Bei den für die vorangegangenen Aussagen gesichteten Ratgebern¹⁵⁸³ zu den fünf untersuchten Spielen wurde festgestellt, dass sich jene für *Assassin's Creed III* am besten für eine nähere Untersuchung eignen. Der Grund hierfür ist in dem im Vergleich zu den Vorgängern deutlich gewachsenen Umfang zu sehen. Indem im dritten Teil der Reihe zusätzlich zu den Städten das Grenzland als eine große offene Region hinzugefügt wurde, finden sich nicht nur mehrere Regionen, die von den beiden Protagonisten erkundet werden können, sondern auch Orte die zahlreiche Aktivitäten jenseits des Plots bieten. Dieser Umfang spiegelt sich auch in den vorhandenen Ratgebern wider. Behandeln einige von ihnen lediglich ausgewählte Elemente des Spiels wie Kampftechniken, Gegnertypen oder versteckte #Easter Eggs, so widmen sich andere dagegen den gestellten Aufgaben und skizzieren, was für die 100%-Synchronisation zu tun sei. Diese Unterschiede spiegeln entsprechend verschiedene Herangehensweisen der Autoren wider und zeigen zudem auf, dass es unterschiedliche Vorstellungen davon gibt, welche Spielinhalte einer Erläuterung bedürfen. Anders ausgedrückt: Da in den Spielwelten der Reihe eine virtuelle Realität simuliert wird, beschränkt sich das Spielerlebnis nicht allein auf die bloße Abarbeitung von vordefinierten Aufgabenketten, sondern bietet dem Nutzer zahlreiche Möglichkeiten, wie er aktiv sein kann, ohne ihn jedoch zu einer bestimmten zu zwingen.

Um dieser Erkenntnis Rechnung zu tragen, wurden zwei umfangreiche Ratgeber aus-

1583 Es wurden sowohl Ratgeber bei einschlägigen Spieleportalen wie ign.com, eurogamer.net, gamepressure.com, gamefaqs.com und spieletipps.de gesichtet, als auch bei der Plattform Steam. Betrachtet wurden jeweils alle zu den untersuchten Teilen der Reihe angebotenen Ratgeber.

gewählt, die das Vorgehen zum Erreichen der 100% Synchronisation skizzieren sowie zwei weitere, die sich hingegen Detailspekten widmen. Als umfassende Ratgeber werden *FAQ/Walkthrough* von PAUL „sokkus“ WILLIAMS und *Assassin's Creed 3 Wiki Guide* von ign.com betrachtet, als Ratgeber zu bestimmten Aspekten dagegen *Combat in Assassin's Creed III* von „Oke'd“ und *Multiplayer Guide* von „homsarrunner3“.¹⁵⁸⁴ Da die Sichtung zahlreicher Ratgeber durch das gleiche Quellmaterial viele inhaltliche Gemeinsamkeiten offenbarte, geschah die Auswahl der umfangreichen Ratgeber vor allem auf Basis ihrer Entstehungsgeschichte und der für die Wiedergabe der Inhalte gewählten gestalterischen Mittel. Bei den Detailratgebern wurden dagegen zwei Exemplare ausgewählt, die einen bestimmten Aspekt des Spiels besonders anschaulich behandeln.

Die Entstehungsgeschichte von *FAQ/Walkthrough* und *Assassin's Creed 3 Wiki Guide* unterscheidet sich, neben der Bereitschaft zu einer umfangreichen Verschriftlichung der Inhalte, deutlich. Obwohl WILLIAMS nach eigener Aussage über 120 Stunden in die Ausarbeitung des Ratgebers investiert habe und sein Werk mehrfach aktualisierte, äußert er sich kaum zu den eigenen Motiven oder den Gründen für die Auswahl der Themen. Über einen Zeitraum von etwa sechs Monaten seien Schritt-für-Schritt zunächst der Plot der Spiele mit seinen obligatorischen und optionalen Aufgaben (Version 1.0), alle enthaltenen weiteren Nebenaufgaben, gestellte Herausforderungen, findbare Schätze, Tiere, Gegenstände, Schnellreisepunkte und schließlich in der letzten Fassung des Ratgebers (Version 2.20) die Inhalte des dreiteiligen #Downloadable Contents um die *Tyranny of King Washington* ergänzt worden. Die enthaltene Versionsgeschichte ist folglich hilfreich, um die Entstehung des Ratgebers nachvollziehen zu können. Das Werk ist kostenlos in Form einer Textdatei ohne jegliche mediale Ergänzung wie Bilder oder Videos abrufbar. Durch den Verzicht auf diese Hilfsmittel sind die Ausführungen teils umfangreicher, so dass der Ratgeber insgesamt 188 Druckseiten umfasst.

Neben der kostenlosen Fassung verweist der Autor darüber hinaus auf eine Premium-Version, die für aktuell 9,99 Dollar bei gameguides.com als eBook erworben werden könne und die um zahlreiche Screenshots ergänzt worden sei. Jedoch handelt es sich bei dieser offenbar nicht um die aktuellste Fassung, da zumindest die *Tyranny of King Washington* Inhalte fehlen. Gründe hierfür ließen sich nicht ermitteln.¹⁵⁸⁵ Das Bestehen einer gesonderten Premiumausgabe und der Vorschlag im Ratgeber via PayPal an den Autoren zu spenden, sollte dessen Arbeit als hilfreich empfunden worden sein, deutet jedoch auf Versuche einer Monetarisierung hin, die sich abseits der offiziellen kostenpflichtigen Ratgeber zu digitalen Spielen entwickelt.

.....

1584 Abrufbar unter: *FAQ/Walkthrough*: <http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65195>. *Assassin's Creed 3 Wiki Guide*: <http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-3>. *Combat in Assassin's Creed III*: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=343493309>. *Multiplayer Guide*: <http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65301>.

1585 Angaben im Ratgeber: <http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65195>, Abschnitt: Introduction. Vorschau der Premium-Version: <http://www.gamerguides.com/ac3/>.

Wie WILLIAMS erklärt, wurde die Anregung zu Spenden von Nutzern an ihn herangetragen, da er letztlich vergleichbare Leistungen erbringe wie die offiziellen Ratgeber zu einem Spiel, die über 20 Dollar kosteten.

„Although I make these guides for free in my spare time, I probably don't need to point out to gamers that purchasing games is an extremely expensive hobby (games in Australia cost on average \$90 – \$120) and writing guides for them can be a very long, incredibly difficult and thankless task at the best of times, but one that is very challenging and occasionally rewarding. Considering you could be paying upwards of \$20+ for guides in a game shop, these free and easily available guides make a cost-effective substitute. Whilst most are happy to use and move on without a word I would move that a simple donation is a great, easy way to say thanks if you feel that my guide has saved you some time, money and frustration in some small way. By no means feel obligated to donate just for viewing my guide, but if you are feeling a little generous I certainly won't object!“¹⁵⁸⁶

In diesen und einigen weiteren Sätzen lassen sich zudem einige Rückschlüsse auf die Motivation des Autors ziehen. Scheint ein möglicher Verdienst an der eigenen zeitaufwendigen Arbeit eher nebensächlich, so lobt er *Assassin's Creed III* mehrfach im Dokument. Dies deutet daraufhin, dass er das Spielerlebnis genossen hat und sich über dieses hinaus in Form des Ratgebers weiterhin mit seinen Inhalten befassen wollte. Wird das öffentliche Profil von „sokkus“ bei gamefaqs.com aufgerufen,¹⁵⁸⁷ so lassen sich dort Ratgeber zu zahlreichen anderen Spielen abrufen, die größtenteils vergleichbar detailreich sind, wie der des untersuchten Spiels.

Die Angabe im Zitat, dass die Ratgeber in der Freizeit verfasst würden, deutet daraufhin, dass generell eine große Spieleleidenschaft besteht, die sich in der zeitintensiven Arbeit an den Ratgebern fortsetzt. Dies zeigt anschaulich auf, wie sich persönliche Vorlieben in einem konstruktiven Schaffensprozess äußern können und damit einen zentralen Punkt in den Ausführungen im Rahmen von Methodensäule vier des Analysemodells bestätigen. Auch deutet WILLIAMS im Zitat an, dass seine Werke, obwohl unentgeltlich erstellt, einen Beitrag dazu leisten können, seine Spieleleidenschaft besser zu finanzieren, weil Spiele in seinem Heimatland Australien sehr teuer seien. Verglichen mit Deutschland, wo neue #AAA-Titel, wie jene der *Assassin's Creed*-Reihe, meist 50–60 Euro für den PC und 60–70 Euro für Konsolen kosten,¹⁵⁸⁸ sind die Preise in Australien nach aktuellem Wechselkurs¹⁵⁸⁹ etwa 15–20% höher.

Für den *Assassin's Creed 3 Wiki Guide*, der bei ign.com abgerufen werden kann, ließen sich dagegen keinerlei Versuche einer Monetarisierung ermitteln, sieht man einmal von der auf der Webseite geschalteten Werbung ab, die jedoch nicht auf den Ratgeber bezogen zu sein

.....

1586 Zitat in: Ratgeber, Abschnitt „Donate to my Noble Cause!“

1587 <http://www.gamefaqs.com/users/sokkus/contributions/faqs>.

1588 Die jeweiligen Preise hängen von vielen Faktoren ab, darunter etwa die Preisgestaltung des #Publishers, Ladenpreis und Produktionskosten, auch sind Konsolenspiele in der Regel 10–15 Euro teurer.

1589 Entnommen dem Web-Tool Currency Converter: <https://www.oandar.com/lang/de/currency/converter/>.

scheint. Auch finden sich mit einer Ausnahme keine Hinweise auf Händler, bei denen das Spiel erworben werden kann.¹⁵⁹⁰ Gleichwohl besteht die Möglichkeit im Rahmen eines kostenpflichtigen Abonnements des IGN-Dienstes „Prime“ den gesamten Ratgeber als PDF herunterzuladen.¹⁵⁹¹ Auch dies ist weniger als Monetarisierung der Arbeit speziell am Ratgeber anzusehen, da jener Dienst Zugriff auf eine Vielzahl an weiteren Inhalten der Seite erlaubt.

Inhaltlich weist der *Assassin's Creed 3 Wiki Guide* sowohl Gemeinsamkeiten mit jenem von WILLIAMS als auch dem später noch ausführlich behandelten Wiki zur Reihe auf. Er wurde in einem kollaborativen Schreibprozess erstellt, behandelt jedoch nur ein Spiel und dessen Inhalte, statt die gesamte Reihe, ihre Entstehung und kulturelle Einordnung. Anders als bei WILLIAMS ist der zweite große untersuchte Ratgeber inhaltlich breiter gefasst und enthält nicht nur Lösungen für die Aufgaben, die für eine 100%-Synchronisation nötig sind. So finden sich darüber hinaus kurze Einführungen zu präsenten Charakteren, Gruppen, Ggnerstypen und Kampfstrategien sowie zu Ausrüstungsgegenständen, wilden Tieren und vielem mehr. Auch sind kurze Abschnitte über zahlreiche Themen des übergeordneten *Assassin's Creed*-Universums enthalten, das den narrativen Rahmen des Spiels bildet, im Spiel selbst jedoch nur in wenigen Ausschnitten präsent ist, wenn diese relevant für die Einbettung der Ereignisse sind. Durch diese Eigenschaften und die gemeinschaftliche Erstellung stellt er damit einen Hybriden zwischen einem einfachen spielbezogenen Ratgeber und dem später noch diskutierten Wiki zur Reihe dar.

Die umfangreichsten Teile des Abschnitts zum Universum stellen die Kapitel zu Charakteren, Orten und historischen Ereignissen dar, die jeweils zahlreiche separat aufrufbare Seiten enthalten, über die der Leser einen ersten rudimentären Einblick über die im Spiel präsentierten Themen erhalten kann. Was die inhaltlichen Schwerpunkte angeht, ließen sich keine klaren Trennlinien zwischen Spielinhalten und den bei den Autoren der Artikel vorhandenen Geschichtsbilder bestimmen. Es konnte jedoch eindeutig festgestellt werden, dass insbesondere Angaben zu historischen Persönlichkeiten und Ereignissen über das hinausgehen, was im Spiel neben der Handlung oder der spielinternen Datenbank vermittelt wird. Gleichwohl beschränken sich diese weitergehenden Angaben auf kurze Erwähnungen, so dass nicht davon gesprochen werden kann, dass die Autoren systematisch enthaltene Geschichtsthemen aufgearbeitet und kritisch eingeordnet hätten. Auch fehlen im Gegensatz zum Wiki zur Reihe Verweise auf Quellen von Aussagen gänzlich. Der *Wiki Guide* lehnt sich somit insgesamt sehr stark an die Präsentation der Geschichtsthemen im Spiel und die dabei bereits beobachtete

.....

1590 Die Ausnahme bildet ein Link zu Amazon.com, wenn die interaktiven Karten zur Spielwelt aufgerufen werden.

1591 Für diese Arbeit wurde kein Prime-Abo abgeschlossen, weil kein Mehrwert ersichtlich war. Entsprechend besteht keine Möglichkeit zum Download, so dass sich die Aussagen auf die frei abrufbare Fassung des Ratgebers beziehen.

Verknüpfung historischer und fiktionaler Themen an.

Durch die Bereitstellung des *Wiki Guide* über ein bestehendes Content-System¹⁵⁹² findet sich nicht nur die für Wikis übliche Hyperlinkstruktur, bei der verwandte Artikel in den Texten eingebettet sind, sondern auch gelegentlich Bilder und Videos zur Verdeutlichung des Gesagten. Eine hilfreiche Besonderheit dieses Ratgebers stellen die interaktiven Karten von den verschiedenen Arealen der Spielwelt dar. Über diese lassen sich die Positionen von Aufgaben, Forts, Schnellreisepunkten, Geschäften, Minispielen, bestimmten Tieren, Aussichtspunkten und Trophäen anzeigen. Diese Karten gehen damit über die spielinterne Übersichtskarte hinaus, die zwar mithilfe von in Geschäften im Spiel erhältlichen Landkarten ergänzt werden kann, jedoch weiterhin nicht alles enthält, was in den interaktiven Karten des Wiki verzeichnet ist. Durch diese erweiterten Angaben und die Möglichkeit die dargestellten Punkte aus- und abzuwählen, stellen die interaktiven Karten damit eine hilfreiche Quelle für Informationen dar, um sich im Handlungsraum zurechtzufinden. Wie auch die anderen Inhalte des *Wiki Guides* sind auch die Karten entstanden, indem Spieler ihre Erkenntnisse aus der Erforschung der Spielwelt zusammengetragen und in einem gemeinsamen Dokument festgehalten haben.

Eine weitere Eigenschaft des Ratgebers, die ihn für Analysen interessant macht, ist die Möglichkeit, noch fehlende Artikel oder Artikel ohne eine Einbettung in die Hyperlinkstruktur zu benennen und damit indirekt zur Beseitigung dieser Defizite aufzufordern.¹⁵⁹³ Zwar wurde ein Artikel des Ratgebers, die Erinnerung „Chasing Lee“, zum aktuellen Zeitpunkt, Stand 20.02.2019, kürzlich aktualisiert, jedoch ergaben Stichproben, dass dies die Ausnahme ist. Zwar ist es durchaus bemerkenswert, dass ein Ratgeber zu einem konkreten Spiel auch über sechs Jahre nach seinem Erscheinen noch aktualisiert wurde, gleichwohl hat die Zahl der aktiven Autoren drastisch abgenommen. Bereits in einer früheren Erhebung von 2016 waren nur noch drei aktiv, die nur wenige Zeichen einzelner Artikel verändert haben.¹⁵⁹⁴ Dieser Rückgang bei der Aktivität und das Fortbestehen von gut zwei Dutzend gewünschten Veränderungen von Artikeln deuten daraufhin, dass die Bereitschaft zur Arbeit am *Wiki Guide* in direkter Beziehung zur zunehmenden Distanz der Veröffentlichung des Spiels steht.

Weitere gängige Eigenschaften von Wikis finden dagegen nur bedingt Anwendung. So ist es zwar möglich, die Entstehungsgeschichte von Artikeln nachzuverfolgen, indem die Historie von diesen aufgerufen wird und auch ein Vergleich von mehreren Versionen ist abrufbar,

.....

1592 Bei ign.com finden sich zu zahlreichen weiteren Spielen vergleichbare Wiki Guides, so dass davon auszugehen ist, dass die Autoren über bestehende Content-Systeme arbeiten können.

1593 Die Auswahl der Artikel geht laut der Beschreibung auf die Einrichtung von Verweisen in bestehenden Artikeln zurück, deren Ziel jedoch nicht existiert und damit ins Leere führt. Siehe: <http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-3/wantedpages>.

1594 Abrufbar über <http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-3/recentchanges>. Die Veränderung im Artikel „Chasing Lee“ ist derzeit die einzige aufgeführte Veränderung.

aber gleichzeitig fehlen wesentliche Statistiken. Unklar bleibt unter anderem wie häufig der Ratgeber aufgerufen wurde, wie viele Bearbeitungen es gegeben hat oder wie viele Artikel es insgesamt gibt. Die Rückverfolgbarkeit von Änderungen hat damit zwar einen bedingten Wert als Quelle, jedoch finden sich nur teilweise Begründungen für die Änderungen, so dass mehrere Versionen eines Artikels bestehen, jedoch oft unklar bleibt, warum etwas verändert worden ist. Diese für die Untersuchung von Arbeitsweisen relevanten Angaben fehlen teils auch bei den im vorangegangenen Absatz thematisierten noch offenen Artikeln und weiteren Desideraten, darunter etwa die Anregung lange Artikel zu teilen.

Neben dieser nur lückenhaften Dokumentation ist auch die Zahl der editierenden Nutzer ohne die Gesamtzahl an Edits nicht aussagekräftig, so dass lediglich bestimmt werden kann, dass sich etwa 450 Nutzer beteiligt haben und die drei aktivsten von ihnen über 1.000 Edits vorgenommen haben. Ähnlich wie bei dem im Methodenteil untersuchten Wiki zur *Fallout*-Reihe, *Nukapedia*, hat auch hier eine kleine Zahl an Autoren eine hohe Zahl an Veränderungen vorgenommen, die deutlich über jener der allermeisten anderen Beteiligten liegt.¹⁵⁹⁵ Durch die Möglichkeit Änderungen vornehmen zu können und gegebenenfalls auch Bearbeitungen anderer Nutzer rückgängig zu machen, erscheint es damit wahrscheinlich, dass diese kleine Gruppe sehr aktiver Nutzer einen prägenden Einfluss auf den *Wiki Guide* hatte. Dieses ehrenamtliche Engagement deutet eine weitere Gemeinsamkeit mit den von einzelnen Autoren erstellten Ratgebern an: Die individuelle Motivation für andere zu arbeiten. Gleichwohl lassen sich über die Feststellung der grundsätzlichen Motivation hinaus nur wenige Erkenntnisse über individuelle Bestrebungen gewinnen, sich kollaborativ an entsprechenden Vorhaben zu beteiligen, sofern nicht umfangreiche empirische Befragungen durchgeführt werden, was jedoch in dieser Arbeit wegen des anders gelagerten Schwerpunktes nicht geschehen ist.¹⁵⁹⁶

Anders verhält es sich dagegen bei dem von „homsarrunner3“ erstellten *Multiplayer Guide*. Im Gegensatz zu den Autoren des *Wiki Guide* gibt dieser relativ ausführlich an, warum er seinen Ratgeber geschrieben habe und wieso sich dieser allein der #Mehrspielerkomponente von *Assassin's Creed III* widme:

„I'm creating this guide because I am an Assassin's Creed multiplayer veteran (since Brotherhood) who is very disappointed with the multiplayer community as of late. Anybody who has played a game of Revelations recently already knows that a vast majority of players don't really know how to play the game, and resort to using annoying abilities like Hidden Gun and Offensive Smoke Bombs to make up for their lack of skill (...). It's

.....
1595 Auf der Seite „Top Contributors to Assassin's Creed 3 Wiki“ finden sich die 20 aktivsten Autoren, bei der sich zeigt, wie die Zahl der Edits drastisch abnimmt und beim Letztplatzierten bereits nur noch bei 44 Edits liegt. <http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-3/topcontributors>.

1596 Zwar sind die Profile der Autoren öffentlich einsehbar, darunter auch jene der drei aktivsten „VampireHorde2“, „Bob-IGN“ und „Dquigley“, allerdings fehlen auch hier konkrete Angaben zur individuellen Motivation am Wiki Guide mitzuarbeiten. Lediglich „Bob-IGN“ äußert in seiner Selbstdarstellung, dass er Spaß daran habe, Wikis zu erstellen, führt dies jedoch nicht näher aus und geht auch nicht auf den in dieser Arbeit untersuchten Ratgeber ein. Vgl.: Ebd.

my guide, it contains my gaming biases. If you can't stomach them, this guide is not for you. If you don't want to learn how to play the game properly, this guide is not for you. (...) Actually, keep reading. Perhaps my guide will teach you that using these thing actually hinders you, instead of helping you reach your full potential.“¹⁵⁹⁷

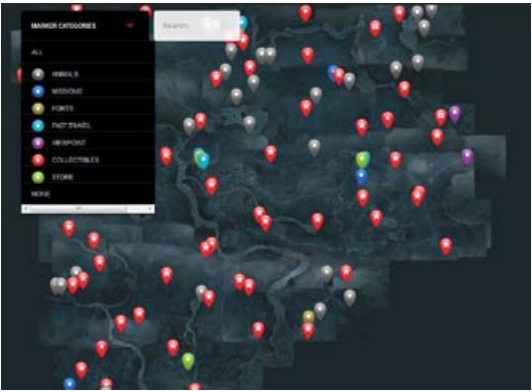


Abb. 7-42: Screenshot der interaktiven Karte des Grenzlandes von *Assassin's Creed III* bei ign.com.

Wie deutlich wird, besteht die klare Intention des Autors zur Verbesserung von Kenntnissen und Spielweisen anderer Spieler beizutragen, um selbst wiederum von unterhaltsameren

Partien zu profitieren. Als ursächlich sieht der Autor unter anderem den Einsatz bestimmter Ausrüstungsgegenstände an, allen voran die versteckte Pistole und Rauchbomben, deren Verwendung auch unerfahrenen Spielern Erfolge ermögliche, die jedoch für ihn offenbar eine Art „rotes Tuch“ darstellten, weil sie die aus seiner Sicht gebotenen Verhaltensweisen in einen #Mehrspielertitel unterliefen. Das obige Zitat deutet ferner ein weiteres Potential des Mediums an: Statt anderen Spielern lediglich zu helfen, soll deren Spielweise beeinflusst werden, damit der Autor des Ratgebers wieder mehr Freude am #Mehrspielermodus hat.

Durch die umfangreichen Angaben über die eigene Motivation lassen sich darüber hinaus weitere Rückschlüsse auf Sichtweisen zu Wechselwirkungen ziehen, die zwischen der Nutzung des Spiels, seinem kommerziellen Erfolg, den Mentalitäten von Nutzern und Veränderungen der Spielmechaniken bestehen. Wie auch bei den anderen Themen zur Methodensäule vier lässt sich keine Repräsentativität beanspruchen, da es sich bei den zitierfähigen Aussagen letztlich um individuelle Vorstellungen handelt. Gleichwohl deutet die klare Positionierung von „homsarrunner3“ unterschiedliche Nutzergruppen des #Mehrspielermodus der *Assassin's Creed*-Reihe an. Es lassen sich mindestens erfahrene- und unerfahrene- bzw. Gelegenheitsspieler unterscheiden, die sich auch in zahlreichen anderen Spielen bzw. Spielmodi finden, die gemeinsam mit anderen menschlichen Spielern anstatt allein im #Einzelspielermodus mit computergesteuerten #NPCs spielen.

Die Ausführungen von „homsarrunner3“ deuten einen wichtigen Unterschied bei der Interaktion mit anderen Teilnehmern an. Indem er das Verhalten eines Teils der Spieler kritisiert, zeigen sich Bezugspunkte auf die Implicit Rules, die SALEN und ZIMMERMAN anhand von Brettspielen beschrieben haben und die in Kapitel 4.1. auch anhand von digitalen Spielen erläutert worden sind. Wurden dort vor allem Verhaltensweisen wie #cheaten oder die Nutzung von Exploits als Beispiele für Verstöße genannt, so umfasst die Umschreibung von SALEN

.....
1597 Zitat in: „homsarrunner3“: Multiplayer Guide, Abschnitt: Introduction, online: <http://www.game-faqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65301>.

und ZIMMERMAN auch sportliches Verhalten gegenüber Mitspielern. Gleichzeitig betrifft die Kritik von „homsarrunner3“ allerdings keine Verstöße gegen die Regeln des Spiels, weil die unter anderem kritisierten Ausrüstungsgegenstände fester Bestandteil des Spiels sind, sondern vielmehr einen Mentalitätswandel unter Spielern durch neue Teilnehmer.

So sei es mit der Veröffentlichung von *Assassin's Creed: Revelations* zu einem deutlichen Anstieg der Spielerzahlen im #Mehrspielermodus gekommen, die jedoch auf eine gewachsene Gruppe erfahrener Spieler getroffen sind, deren Spielstil sich deutlich von dem ihren unterschieden habe. So gingen die alteingesessenen Spieler diskreter vor und berücksichtigten, dass es sich bei vielen Charakteren in der Spielwelt um menschliche Spieler handele. Gleich der Teamzugehörigkeit (gewählt werden können dem Spielprinzip folgend Templer und Assassinen), interagierten diese gemeinsam miteinander, während die neu hinzugekommenen Spieler dagegen oft auf eine dem #Einzelspielermodus der Spiele vergleichbaren Art handelten. Dieses Verhalten äußere sich darin, dass die neu hinzugekommenen Nutzer vor allem Action suchten und auch im #Mehrspielermodus zahlreich getötet hätten. Laut „homsarrunner3“ sei hier jedoch eine diskretere Vorgehensweise im Sinne der Rahmenhandlung der Spiele angebracht, bei der sich Tötungshandlungen wesentlich auf vordefinierte Zielpersonen beschränkten und der Hauptteil der Spielzeit aus dem Erkunden der aktuellen #Karte bestehe.

„It ruins the immersion and idea that anybody around you could be out to kill you. More importantly, running makes you easily spotted by your target, as well as by your pursuer. They can lock on to you with one button press, meaning you have lost the element of surprise.“¹⁵⁹⁸

Die Kritik des Autors richtet sich damit weniger gegen die Implementierung bestimmter Handlungsmöglichkeiten seitens von Ubisoft, sondern vielmehr an das aus seiner Sicht unzureichende Zusammenspiel in einem Spielmodus, dessen Unterhaltungswert wesentlich dadurch bestimmt werde, dass sich alle Teammitglieder ihren Rollen entsprechend verhielten, statt die quasi grenzenlosen Freiheiten der Protagonisten im #Einzelspielermodus zu nutzen. Neben dieser Kritik formuliert „homsarrunner3“ deshalb nicht nur Vorstellungen davon, wie sich Spieler verhalten sollten, sondern auch wie der #Mehrspielermodus beschaffen ist. Diese Ausführungen auf 33 Druckseiten entsprechen einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, die mit Entscheidungen vor dem Beginn einer Partie beginnt und mit der finalen Punktwertung endet.

Dieser Auflistung folgen vier „General Tips“ zum Verhalten während einer Partie und für das Erreichen von Erfolgen bei Berücksichtigung der zuvor kritisierten Verhaltensweisen. Diese werden im folgenden Abschnitt „Abilities“ erweitert, in dem beschrieben wird, welche Eigenschaften, Einsatzgebiete und Folgen die zahlreichen Fähigkeiten und Ausrüstungsge-

.....
1598 Vgl.: „homsarrunner3“: Multiplayer Guide, Abschnitt: FAQ. Zitat im Abschnitt General Tips, online: <http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65301>.

genstände im Spiel hätten. Hierbei erläutert der Autor außerdem, warum er den Einsatz von Rauchbomben und Pistolen ablehne, so dass nach der teils harschen Kritik an Spielern, die diese einsetzten, nun eine indirekte Erklärung der Kritik folgt. Im Anschluss an diese erläutert der Autor zehn „Lessons“ mit zahlreichen Unterpunkten, die den Spielalltag betreffen. Entsprechend finden sich Hinweise zu Verhaltensweisen ebenso, wie Ratschläge zum Umgang mit Misserfolgen und Gegenstrategien für populäre Vorgehensweisen, die sich aus den unterschiedlichen Ausrüstungsarten ergäben. Den Abschluss der Ausführungen zum Ablauf von #Mehrspielerpartien bildet schließlich eine Aufstellung der Punktevergabe, die als zentrales #Feedback angesehen werden kann, um die eigene Leistung zu bewerten und diese in Relation zu anderen Spielern zu setzen.

Wie der *Multiplayer Guide*, widmet sich auch *Combat in Assassin's Creed III* von „Oke'd“ einer bestimmten Facette des Spiels. Das Kampfsystem ist eine der wesentlichen Komponenten des Gameplays und muss von allen Nutzern zumindest grundlegend beherrscht werden, gleich ob sie im Single- oder #Mehrspielermodus aktiv sind. Neben der fast jederzeit bestehenden Möglichkeit, Kämpfe mit Wachen und Soldaten zu initiieren, findet sich darüber hinaus in zahlreichen Erinnerungen der Waffeneinsatz als Notwendigkeit bei der Lösung von Aufgaben wieder, so etwa bei Attentaten oder dem Schutz von #NPCs. Abseits der Erzählung trägt dieser Mangel an alternativen Vorgehensweisen in den starren Aufgabenstrukturen und nur geringen Interaktionsmöglichkeiten mit #NPCs jenseits des Kampfes dazu bei, das Gameplay zu prägen. Durch die exponierte Stellung dieser Facette der Spiele überrascht es somit nicht, dass sich eine Reihe von Ratgebern ihr annehmen, darunter auch der untersuchte.

Grundsätzlich findet sich in *Assassin's Creed III* eine auch in vielen anderen Spielen präsente Art der Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, bei der mit erreichten Fortschritten häufig auch neue Ausrüstungsgegenstände und Möglichkeiten freigeschaltet werden, die im Rahmen von Minitutorials zunächst einmalig erprobt werden müssen. Es besteht damit also bereits eine Heranführung Handlungsmöglichkeiten, aus denen der Spieler dann in aller Regel nach seinen Vorlieben wählen kann. Der Ratgeber von „Oke'd“ bietet daher auch keine umfassende Schritt-für-Schritt Anleitung, wie der *Multiplayer Guide*, sondern stellt wesentlich eine Zusammenfassung von Fakten und gewonnenen Erkenntnissen über das Kampfsystem im Spiel dar. Dies macht die Ermittlung von konkreten Adressaten entsprechend schwierig, da auch der Autor keinerlei Angaben hierzu macht. Gleiches gilt zudem für die Motivation, die hinter dem Aufwand der Erstellung des acht Druckseiten langen Dokuments steckt.

Inhaltlich bietet der Ratgeber einen umfassenden Überblick über Handlungsmöglichkeiten, Ausrüstungsgegenstände, anzutreffende Arten von Gegnern, verfügbare Waffen und ihren Werten,¹⁵⁹⁹ sowie zwei vertiefende Tipps, die auf die Wichtigkeit der Position des
1599 Neben dem Aussehen werden die Waffen wesentlich durch die vordefinierten Werte Angriff,

Protagonisten während eines Kampfes und den Wert von vorausschauendem Handeln für den Erfolg hinweisen. Die einzelnen Abschnitte des Ratgebers sollen nun jeweils erläutert werden, um ihre Bedeutung für das Verständnis des Spiels einzuordnen. Bevor der Autor jedoch mit seinen Ausführungen beginnt, nimmt er eine knappe Unterscheidung zwischen zwei der Hauptakteure des Spiels vor, den britischen Soldaten und der Kontinentalarmee. Die Erläuterungen beschränken sich jedoch auf jeweils einen Absatz und stellen allein ihre Beziehung zueinander dar, nicht jedoch die zum Protagonisten, seinem Volk oder den Kolonisten. Begründet wird die Knappheit dieses Abrisses mit einem oft auch in späteren Passagen anzutreffenden humoristischen Schreibstil:

„Since even Americans don't really care about American history any more, let's get to the part where I teach you how to kill all these people with little to no justification! Hurray!“¹⁶⁰⁰

Klingt diese „Anleitung zum Töten“ zunächst zynisch, so ist sie tatsächlich ein ironischer Kommentar zum praktisch konsequenzarmen Handeln jenseits der narrativen Struktur. Sind die beiden Protagonisten an konkreten Ereignissen beteiligt, wie dem Ritt Paul Revers, der Schlacht von Bunker Hill oder der Braddock-Expedition, so dass impliziert wird, dass sie Anteil an der Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien von Großbritannien hatten, so verhält es sich abseits der Erzählung anders. Dort, und darauf zielt der Kommentar vor allem ab, kann der Spieler über seinen Stellvertreter im Verlauf des Spiels buchstäblich tausende Soldaten beider Seiten töten, hat jedoch, abseits vom Anstieg des Bekanntheitsgrades auf einen relativ niedrigen Maximalwert und einer kurzen Verfolgung, keine Konsequenzen zu befürchten.

Der Ratgeber thematisiert vielmehr ein zentrales ludisches Element, das weniger im Töten als in der Messung des eigenen Könnens zu sehen ist. Da die Protagonisten nicht unsterblich sind, bedeutet jeder Konflikt die Gefahr eines Ablebens, das einen Wiedereinstieg zu einem früheren Zeitpunkt erforderlich macht. Tritt der Spieler über seine Stellvertreter gegen zahlreiche Gegner gleichzeitig an, gleich ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt und entscheidet sich für den Kampf statt die Flucht, so hängt sein Erfolg nicht nur von der korrekten Bedienung des Spiels, sondern insbesondere im Verständnis und der Reaktion auf die dynamischen Entwicklungen ab. Das Überstehen der Kämpfe kann also wesentlich als Gradmesser für das Können des Spielers und seine Versiertheit in der Bedienung des Spiels gesehen werden.

Um dies zu berücksichtigen, beginnt der Autor zunächst mit einer Auflistung und kurzen Beschreibung der einzelnen ausführbaren Handlungen, die den Kern des Kampfsystems bilden und die der Spieler über Ratonhnhaké:ton bzw. Haytham Kenway auslösen kann. Wie er richtig festgestellt, seien die möglichen Vorgehensweisen auf eine geringe Zahl unterschiedli-

.....
Schnelligkeit und Combo unterschieden, wobei letzterer definiert, wie leicht aufeinanderfolgende Attacken vorgenommen werden können.

1600 Zitat in: „Oke'd“: Combat in Assassin's Creed III, Abschnitt: A Little Bit of History, online: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=343493309>.

cher Handlungen begrenzt. So sei es möglich, Angriffe mit primären und sekundären Waffen auszuführen, Angriffe zu parieren, einen Konterangriff auszulösen, die Verteidigung eines Gegners zu brechen oder diesen als menschlichen Schild zu nutzen, wenn nahe Widersacher auf ihn schossen. Ferner sei es möglich, so genannte Kill-Streaks zu initiieren, einen Doppel-Konter mit der primären oder sekundären Waffe auszuführen, Gegner im Rahmen eines Konters zu entwaffnen und eine Umklammerung durch einen Gegner zu beenden.¹⁶⁰¹ Auch ist es möglich, Angriffen auszuweichen, was allerdings nicht genannt wird und somit zeigt, dass Ratgeber zwar vielseitige Einblicke bieten, jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben können.

Diese geringe Zahl an möglichen Handlungen werde durch die Steuerung nochmals weiter vereinfacht, weil die meisten der genannten Aktionen nur kontextabhängig möglich seien, jedoch nicht nur den Druck der richtigen Tasten, sondern zudem ein exaktes Timing erforderten und von den anwesenden Gegnertypen abhingen. So könne etwa über den Druck der primären Angriffstaste sowohl ein Kampf begonnen, als auch in Form einer Kill-Streak fortgeführt werden, wenn unmittelbar nach dem Tod des ersten #NPCs ein weiterer attackiert werde. Mit der Konter-Taste werde dagegen nicht nur ein Angriff pariert oder ein Doppel-Konter ausgeführt, sondern auch zusammen mit der Angriffstaste ein Konterangriff ausgelöst, der ebenfalls eine Kill-Streak beginnen oder fortsetzen könne. Da fast keine jener Handlungen gegen alle Gegnertypen effektiv sei, sei das eigene Handeln neben Tastendruck und Timing weiteren subtilen Abhängigkeiten unterworfen. Es überrascht daher nicht, dass den Ausführungen über mögliche Handlungen jene zu den verschiedenen Typen von anzutreffenden Gegnern folgen.

Die Funktionen von diesen und ihre visuellen Merkmale, die eine leichte Unterscheidung ermöglichen, wurden bereits in den vorangegangenen Ausführungen zu den ludischen Merkmalen der *Assassin's Creed*-Reihe behandelt. Auch der Autor des Ratgebers geht nicht näher auf die verschiedenen Funktionen im Spiel oder Bezüge auf historische Vorbilder ein, sondern beschränkt sich darauf, diese anhand von Bildern in die sechs Typen, Soldat, Grenadier, Offizier, Scout, Jäger und Spitzel, einzuteilen. Diese visuelle Begleitung erlaubt es Lesern, entsprechend leicht zu erkennen, wem sie im Spiel gegenüberstehen und welches im Ratgeber empfohlene Vorgehen Anwendung finden sollte. Beschreibungen der Fertigkeiten der einzelnen Typen in einem Kampf bilden zusammen mit Schwächen auf bestimmte Aktionen den größten Teil der Ausführungen dieses Abschnitts. So heißt es etwa zum schwierigsten wiederkehrenden Gegner im Spiel, den Jägern:

„Jägers are not nearly as difficult to kill as everybody makes them sound. No head-on attack can harm them, and the only attacks that they do not block are the disarm

.....
1601 Vgl. „Oke'd“: Combat in Assassin's Creed III, Abschnitte: Your Moves, More Moves und Other Things.

counter and secondary counter-kill. Once disarmed, they can be attacked normally and killed.“¹⁶⁰²

Den umfangreichsten Abschnitt des Ratgebers macht der den Gegnern folgende Überblick zu den im Spiel verfügbaren Waffen aus. Der Grund für den Umfang von etwa drei Druckseiten lässt sich in der Vielfalt der Waffen annehmen, die von klassischen Infanteriewaffen des 18. Jahrhunderts über jene der Native Americans bis hin zum Arsenal der Assassinen reichen, darunter Pfeil und Bogen, Rauchbomben, mit Gift bestrichene Messer und Wurfseile. Ähnlich wie bei den Gegnern werden auch die meisten Waffen in verschiedene Klassen unterteilt, die jedoch, wie der Autor richtig anmerkt, keine grundverschiedenen Spielweisen zur Folge hätten, sondern sich wesentlich in ihren Werten unterschieden, die er in tabellarischer Form zur leichten Unterscheidung aufführt. Lediglich Spezialwaffen, wie die versteckten Klingen, Wurf Pfeile oder die Giftmesser der Assassinen erlaubten, andere Vorgehensweisen als den direkten offenen Kampf. Der Ratgeber schließt mit einigen Anmerkungen, die blumig mit „slightly more advanced things for slightly more advanced people“¹⁶⁰³ überschrieben sind und einige Ratschläge zum Verhalten unmittelbar vor und während Kämpfen geben. Zu diesen zählen etwa das gezielte Ausschalten der stärksten Gegner mit einem Attentat aus der Luft zu Beginn, da diese Aktion nicht geblockt werden könne und damit auch jene Gegner problemlos getötet werden können, die während eines offenen Kampfes die größten Herausforderungen böten.

Eine letzte Besonderheit des Ratgebers offenbart eine Gemeinsamkeit mit dem *Wiki Guide* von ign.com. Der Autor fordert ausdrücklich dazu auf, Fehler anzumerken, so dass er diese prüfen und den Ratgeber berichtigen könne. Zwar ist die Anpassung nur dem Autoren und keinem Kollektiv möglich, so findet doch zumindest eine indirekte Kollaboration statt. Bei einer Untersuchung der 33 Kommentare zum Ratgeber, die unterhalb von diesem einsehbar sind, ließ sich ermitteln, dass dieser nicht nur gelobt wurde, sondern das mehrfach Vorschläge zu Ergänzungen gemacht worden sind, die der Autor aufgenommen und nach eigenen Angaben in den Ratgeber integriert habe. Zwar ist es nicht möglich verschiedene Versionen des Ratgebers aufzurufen und Änderungen auf diesem Weg nachzuvollziehen, jedoch finden sich Angaben dazu, wann der Ratgeber erstellt und zuletzt aktualisiert worden ist. Zwischen beiden Daten liegen zum jetzigen Zeitpunkt 3,5 Jahre, so dass bestätigt werden kann, dass es auch bei diesem Ratgeber eine längere Entstehungsgeschichte gibt, auch wenn diese nicht im Detail dokumentiert wurde.

Nach der Untersuchung einer exemplarischen Auswahl von Ratgebern erfolgt nun zum Schluss dieses Kapitels die Betrachtung des größten Wikis zur *Assassin's Creed*-Reihe. Im

.....
1602 Zitat in: Ebd., Abschnitt Jäger.

1603 Zitat in: Ebd., Abschnitt: Slightly more advanced things for slightly more advanced people.

Assassin's Creed Wiki erhält der Nutzer Zugriff auf aktuell 12.513 Artikel (Stand: 10.02.2019), die Themen aus allen Veröffentlichungen unter der Marke umfassen, also neben den Hauptspielen unter anderem auch Bücher, Comics, Webserien, Filme und Kurzfilme sowie Mobilgames.¹⁶⁰⁴ Dieser breite Quellenfundus ist der Grund, dass der in dieser Arbeit bislang vorgenommene Fokus auf die ersten fünf Hauptspiele bis einschließlich *Assassin's Creed III* an dieser Stelle aus drei Gründen ausgesetzt wird:

Erstens spiegeln die Artikel die bereits erläuterte Transmedialität wider, da die in einem Artikel präsenten Informationen in der Regel aus mehreren verschiedenen Quellen stammen, sich jedoch zu einem Gesamtbild zusammenfügen, wie nachfolgend noch gezeigt werden soll. Dies zeigt sich zweitens auch in den für Wikis allgemein üblichen und hier ebenfalls anzutreffenden zahlreichen Querverweisen auf verwandte Artikel in der Hyperlinkstruktur, die es unmöglich machen, eine klare Abgrenzung von einzelnen Erzählsträngen wie der untersuchten Desmond-Saga vorzunehmen, ohne dabei bestehende Kontexte künstlich aufzubrechen.¹⁶⁰⁵ Drittens würde eine Einteilung der Artikel des Wiki in einzelne Veröffentlichungen zudem dazu führen, dass eines seiner zentralen Potentiale negiert würde, nämlich eine Verortung von den Entwicklungen einer Veröffentlichung in die übergeordneten Zusammenhänge des gesamten *Assassin's Creed*-Universums. Werden einzelne Artikel näher untersucht, so soll jedoch darauf geachtet werden, dass diese vornehmlich in Bezug zu den Fallbeispielen stehen. Ähnlich dem im Methodenteil untersuchten *Nukapedia* zur *Fallout*-Reihe wird auch hier zunächst seine Beschreibung mithilfe von abrufbaren statistischen Daten erfolgen, bevor die Präsentation der Inhalte und der Umgang mit Geschichtsthemen untersucht wird.

Zunächst erfolgt jedoch eine Gegenüberstellung beider Wikis, um auf die im Methodenteil gewonnenen Erkenntnisse aufbauen zu können. Hierfür wird zunächst verglichen auf welche Veröffentlichungen sich die Autoren für ihre Artikel stützen können. Bereits bei einer ersten oberflächlichen Betrachtung fällt auf, dass die Zahl der Artikel im Wiki zur *Assassin's Creed*-Reihe deutlich geringer ausfällt und nur etwa ein Drittel jener zum postapokalyptischen Ödland beträgt. Dies überrascht zunächst, da es deutlich mehr Veröffentlichungen zu den Erzählungen um die Assassinen und Templer gibt, wie die folgende Tabelle zeigt:

.....
1604 Die vollständige Liste findet sich im Titel der Webseite: <http://assassinscreed.wikia.com>.

1605 Zwar besteht die Möglichkeit Spiele nach Kategorien zu betrachten, jedoch ist diese äußerst lückenhaft, so dass etwa zur Kategorie *Assassin's Creed II* nicht automatisch alle Artikel erscheinen, die einen Bezug zum Spiel haben. Vielmehr finden sich wesentlich eine kleine Auswahl an Artikeln vor allem zur Produktion des Spiels, darunter Synchronsprecher, DLCs und Soundtrack.

Tab. 7-43: Vergleich der für die primären Wikis zur *Fallout*- und *Assassin's Creed*-Reihe nutzbaren Veröffentlichungen
(Stand: 10.02.2019)

Quellenart	Fallout (29.208 Artikel)	Assassin's Creed (12.513 Artikel)
Spiele, (veröffentlicht, ohne Sammlun- gen und Erwei- terungen bzw. DLCs)	9 (Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics, Fallout: Brotherhood of Steel, Fallout 3, Fallout: New Vegas, Fallout 4, Fallout Shelter, Fallout 76)	22 (AC, AC: Altaïr's Chronicles, AC II, AC II: Discovery, AC: Bloodlines, AC: Project Legacy, AC:Brotherhood, AC: Revelations, AC: Recollection, AC III: Liberation, AC III, AC IV: Black Flag, AC: Pirates, AC: Unity, AC: Rogue, AC: Identity, AC: Syndicate, AC Chronicles: China, AC Chronicles: Russia, AC Chronicles: India, AC: Origins, AC: Odyssey)
Unveröffentlichte Spiele (Produktion eingestellt)	7 (Van Buren, Fallout (Playstation), Fallout Tactics 2, Fallout: Brotherhood of Steel 2, Fallout Pen and Paper d20, Fallout Extreme, Fallout Online)	k.A.
Literatur	1 (Comic: Fallout: New Vegas: All Roads)	25 (Comics: AC: The Fall, AC: The Chain, AC: Brahman, AC: Assassins¹, AC: Templars¹, AC: Last Decendants - Locus¹, AC: Uprising¹, AC: Reflections¹, AC: Origins¹. Romanumsetzungen: AC: The Secret Crusade, AC: Renaissance, AC: Brotherhood, AC: Revelations, AC: Forsaken, AC: Black Flag, AC: Unity, AC: Underwold, AC: The Movie, AC: Desert Oath. Romane: AC: Last Decendants, AC: Last Decendants - Tomb of the Khan, AC: Last Decendants - Fate of the Gods, AC: Heresy
Filme	-	4 Kurzfilme: AC: Lineage, AC: Ascen- dance, AC: Embers Kinofilm: Assassin's Creed

1) Miniserie mit mehreren Bänden. Diese wurden nicht einzeln gezählt.
Quelle: Angaben bei Nukapedia.com und assassinscreed.wikia.com

Wie aus der Aufstellung zu entnehmen ist, stehen den 17 Veröffentlichungen bzw. eingestellten Produktionen der *Fallout*-Reihe rund dreimal so viele Werke zur *Assassin's Creed*-Reihe gegenüber. Der dennoch bestehende große Unterschied in der Zahl der Artikel bei den beiden Wikis lässt sich mit dem größeren inhaltlichen Umfang bei *Fallout* durch die immer größeren Spielwelten mit unzähligen versteckten Informationen und wesentlich größeren spielerischen Freiheiten erklären. Somit täuscht die höhere Zahl an Veröffentlichungen bei der *Assassin's Creed*-Reihe darüber hinweg, dass erstens etwa die Romanumsetzungen zu den Spielen wesentlich auf den Erzählungen der dazugehörigen Spiele basieren. Auch handelt es sich zwei-

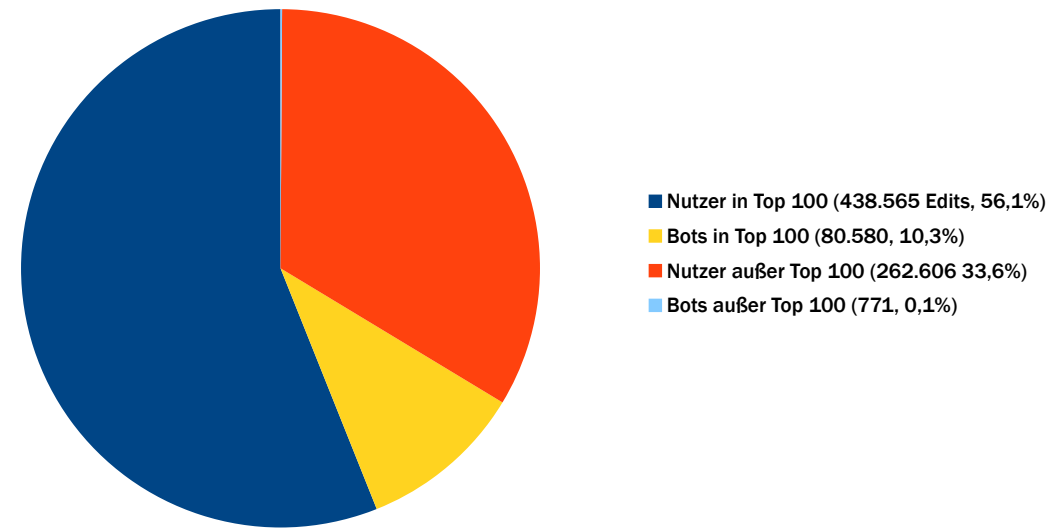
tens bei den veröffentlichten Spielen zur Hälfte nicht um #AAA-Produktionen, sondern um vom Umfang her deutlich beschränkere Werke, die dem übergeordneten Universum weniger Neues hinzufügen. Inhaltlich hat drittens auch die größere Zahl an emergenten Erzählungen von *Fallout* gegenüber den stärker progressiven von *Assassin's Creed* sicherlich Einfluss auf die Zahl der Einträge im *Wiki*, da in erstgenannter Reihe deutlich mehr Inhalte enthalten sind, die auf eine Entdeckung durch den Spieler warten und nur zu kleinen Teilen während des fortschreitenden Plots präsentiert werden.

Inwieweit unterschiedlich große Nutzerzahlen für die Differenz bei der Menge der Artikel mitverantwortlich sind, lässt sich dagegen mangels gesicherter Verkaufszahlen für die gesamten Reihen nicht abschließend bestätigen. Zwar erwähnt Statista.com Verkaufszahlen aus den Jahren 2008–2015 (*Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* und *Fallout 4*) und gibt insgesamt ca. 33 Mio. verkaufte Einheiten an,¹⁶⁰⁶ jedoch liegen diese Zahlen deutlich unterhalb der eingangs zu Kapitel 7.5. erwähnten 100 Millionen Exemplare für die *Assassin's Creed*-Reihe. Dies spricht folglich gegen die Vermutung, dass eine höhere Zahl an Nutzern zu einer potentiell höheren Zahl an Autoren und Artikeln führt. Deshalb kann davon ausgegangen werden, dass es wesentlich die Inhalte und das übergeordnete Universum sind, die im Fall von *Fallout* umfangreicher ausfallen und dadurch größere Potentiale für Artikel bieten.

Weniger schwierig gestaltet sich dagegen die Ermittlung und Auswertung der statistischen Daten zum Wiki. Da es ebenfalls über die Plattform Wikia.com gehostet wird, gelten somit die gleichen Prämissen bezüglich der Bestimmung der Nutzerzahlen und Edits, die in Kapitel 6.2. des Methodenteils durch den Community Manager NASLUND erläutert worden sind. Ein Vergleich mit dem in Kapitel 6.2. untersuchten Nukapedia zur *Fallout*-Reihe offenbart trotz des gleichen Ursprungs der Daten, der Plattform Wikia, einige interessante Unterschiede. Wie zuvor bereits festgestellt worden ist, fällt die Zahl der Artikel zu den virtuellen Assassinen und Templern trotz der größeren Zahl an Veröffentlichungen deutlich geringer aus: Es sind lediglich 42,3% so viele Artikel abrufbar. Noch deutlicher fällt die Zahl der Edits auf. Hier wurden nur rund ein Viertel so viele Änderungen vorgenommen, was auf die zuvor postulierten Unterschiede zwischen beiden Reihen zurückzuführen ist. Lassen sich die historischen Settings der einzelnen Titel der *Assassin's Creed*-Reihe durch Orte und Zeiträume leicht unterscheiden, so ist die Postapokalypse von *Fallout* eine Konstante mit vielen wiederkehrenden Inhalten. Dadurch ist zu beobachten, dass Neuerungen bei einem verwandten Thema zwischen den Titeln, beispielsweise einem anzutreffenden Monster, in immer neuen Absätzen im

1606 Vgl.: <https://www.statista.com/statistics/504477/global-all-time-unit-sales-fallout-games/>. Erfasst wurden Fallout 3 mit beiden Erweiterungspaketen, Fallout: New Vegas und Fallout 4. Zahlen zu früheren Veröffentlichungen und den Erweiterungen für Fallout: New Vegas sind dagegen nicht aufgeführt. Lediglich zwei Sammlerboxen mit mehreren Teilen, die Fallout Trilogy und die Fallout Anthology, werden genannt, sind jedoch mit 0,02 bzw. 0,01 Mio. verkauften Einheiten praktisch ohne Bedeutung.

Grafik 7-44: Nutzeraktivität im Assassin's Creed Wiki
(Verteilung der 782.522 Edits auf verschiedene Gruppen)



Quelle: Statistische Angaben im Assassin's Creed Wiki. Eigene Auswertung und Darstellung, Stand: 10.02.2019.

gleichen Artikeln geführt werden, was entsprechend deutlich mehr Edits produziert.¹⁶⁰⁷

Ein zweiter interessanter Unterschied fällt in der Grafik auf. Beim Assassin's Creed Wiki ist der Anteil der Nutzer aus den Top 100 an den insgesamt vorgenommen Edits deutlich höher (56,1% gegenüber 42,1%). Dies hat zur Folge, dass diese kleine Gruppe einen größeren Einfluss auf die abrufbaren Inhalte hat und damit die Ausrichtung und die Gestaltung der prägt. Auch könnte der höhere Anteil darauf hindeuten, dass die *Assassin's Creed*-Reihe mehr besonders engagierte Nutzer hat, die sich noch intensiver mit den Titeln und ihren Inhalten auseinandersetzen, als dies bei *Fallout* der Fall ist.

Neben der Zahl der Artikel und der Edits im primären Wiki zur Reihe¹⁶⁰⁸ fällt außerdem ein weiterer wichtiger Unterschied gegenüber *Fallout* auf. So gibt es deutlich weniger sekundäre Wikis, die Thematiken der Spiele aufgreifen und Wikia als Plattform nutzen, um eigene Geschichten mit Charakteren außerhalb der kanonischen Erzählungen der Spiele zu präsentieren, also Werke der Fan-Fiction bzw. Fanon.¹⁶⁰⁹ Gleichwohl finden sich unter den beiden

.....
¹⁶⁰⁷ Exemplarisch kann hier das Monster „Todeskralle“ dienen, das in allen Fallout-Titeln präsent ist, sich jedoch in Aussehen und Eigenschaften oft unterscheidet: <https://fallout.fandom.com/wiki/Deathclaw>.

¹⁶⁰⁸ Als primäres Wiki wird an dieser Stelle jenes mit den meisten Artikeln bezeichnet, also das englischsprachige zur Reihe. Sein deutschsprachiger Ableger, abrufbar unter <http://de.assassinscreed.wikia.com>, bietet zwar mit 3.130 Artikeln die meisten Artikel im Vergleich zu den anderen Sprachen, jedoch deutlich weniger als im primären Wiki. Inwieweit die fremdsprachigen Wikis aus einer Übersetzung des englischen Wikis hervorgegangen oder unabhängig entstanden sind, ließ sich nicht ermitteln. Ausführungen beziehen sich deshalb, sofern nicht ausdrücklich angegeben, auf das englischsprachige Wiki.

¹⁶⁰⁹ Bei Wikia.com konnten neben dem untersuchten Wiki lediglich zwei weitere identifiziert werden, Assassin's Creed Fanon und Assassin's Creed Wiki's official Fanon Wiki. Trotz des ähnlichen Namens ließ sich keine Beziehung zwischen beiden ausmachen. Online: <http://assassinscreedfanon.com>.

betrachteten eine Reihe interessanter Ansätze für Erzählungen, die sich direkt in den Kontext des *Assassin's Creed*-Universums einfügen, indem Handlungsbögen über die Zeiträume der Spiele hinaus erweitert werden. Hierbei rücken beispielsweise die Nachkommen der Protagonisten in den Mittelpunkt, zu denen in aller Regel über die offiziellen Veröffentlichungen nur wenig vermittelt wird, wodurch der Stammbaum des Desmond Miles sehr lückenhaft ist. Die Ursachen für die Entstehung solcher Geschichten und die Möglichkeit sie in die Gesamterzählung einzufügen, um Leerstellen zu füllen, soll deshalb nachfolgend umrissen werden. Ziel ist es dabei aufzuzeigen, wie die im primären Wiki präsenten kanonischen Erzählungen die Grundlage dafür bieten, eigene Geschichte, mit Anknüpfungspunkten an diese zu ersinnen.

In diesen Erzählungen, die parallel zu den verschiedenen Spielen stattfinden, erfahren Leser beispielsweise etwas über vermeintliche Zeitgenossen der Protagonisten der Spiele, die in den jeweiligen Erzählungen nicht vorkommen, jedoch durch ihre Präsenz am gleichen Handlungsort und -zeitraum dort hätten präsent sein können. Andere Geschichten sind dagegen vornehmlich außerhalb der Episoden angesiedelt, die in den Spielen gezeigt werden. Da auch innerhalb der Abschnitte Zeitsprünge weit verbreitet sind, nutzen die Werke der Fan-Fiction somit die zeitlichen Lücken, um was-wäre-wenn Handlungen zu konstruieren.

Ein Beispiel für erstere Art von Fan-Fiction wären die Erzählungen um „The Blades of White Light“ die mehrfach an die kanonischen Erzählungen der Spiele anknüpfen. Als elitärer Ableger der Assassinen zur Zeit Altaïrs in Masyaf gegründet, hätten ihre Mitglieder eine andere Auslegung der Ideologie der Assassinen-Bruderschaft vertreten und sich unabhängig von dieser entwickelt, jedoch immer wieder mit ihr zusammen gearbeitet, darunter mit Ezio Auditore, Ratonnhaké:ton und den modernen Assassinen der Spiel-Gegenwart.¹⁶¹⁰

Eine was-wäre-wenn Geschichte, die zudem auf einer Erwähnung in *Assassin's Creed II* um die Zusammenarbeit von Adolf Hitler mit den Templern aufbaut, wäre jene um den deutschen Assassinen Arne Führend. Habe dieser Reinhard Heydrich in Prag getötet und zahlreichen Juden zur Flucht aus Konzentrationslagern verholfen, so sei er schließlich für das Attentat auf Hitler 1945 verantwortlich gewesen, nachdem dessen Doppelgänger im Bunker Selbstmord begangen habe. Dadurch habe Führend verhindert, dass Hitler mit seinem Piece of Eden zu den Templern überlaufen konnte.¹⁶¹¹

Möglich werden diese und viele vergleichbare Erzählungen durch die großen räumlichen und zeitlichen Abstände zwischen den Plots der Spiele. Es überrascht daher nicht, dass in zahlreichen Beiträgen der Fan-Fiction in erzählerischer Form spekuliert wird, was aus den
wikia.com und <http://acwfanon.wikia.com>.

¹⁶¹⁰ Eine Übersicht zur Organisation mit Mitgliedern und ihren Taten findet sich in: s.v. „The Blades of White Light“ in: http://assassinscreedfanon.wikia.com/wiki/The_Blades_of_White_Light.

¹⁶¹¹ Vgl.: s.v. „Arne Führend“ in: http://assassinscreedfanon.wikia.com/wiki/Arne_Führend. Der Bezugspunkt auf das Attentat auf Hitler findet sich in *Assassin's Creed II*, Glyphe 17, näher behandelt in Kapitel 7.4.6.

Protagonisten geworden ist, da sie in den Spielen selbst mit Ausnahme von Altaïr alle überleben.¹⁶¹² Die folgende Aufstellung verdeutlicht die in den fünf untersuchten Spielen offenbarten Vorfahren in Verbindung mit den in den Erzählungen präsenten Zeiträumen. Es zeigen sich die großen Leerstellen zwischen den Spielen bzw. den einzelnen Episoden der Erzählungen, die schließlich bei Desmond Miles enden:¹⁶¹³

Tab. 7-45: Überblick zu den im Fallbeispiel genannten Vorfahren von Desmond Miles

Spiel	Präsenz in den Spielen*	Akteur	Genannte Beziehung**
AC ACR	1191 1189, 1228, 1247, 1257	Altaïr Ibn-La‘Ahad	k. A.
ACR	1228, 1247, 1257	Darim Ibn-La‘Ahad	Sohn von Altaïr und Maria Thorpe
?			
ACII	Nur Erwähnung	Domenico Auditore	k. A.
?			
ACII	1476	Giovanni Auditore	k. A.
ACII ACB ACR	1476–1499 1499–1507 1511–1512	Ezio Auditore	Sohn von Giovanni und Maria Auditore
?			
ACIII	1754–1755; 1778–1781	Haytham Kenway	Sohn Edward Kenways (ACIV: Black Flag)
ACIII	1760; 1769–1783	Ratonnhhaké:ton	Sohn von Haytham und Kaniehtí:io
?			
ACR ACIII	2012 (nur erwähnt) 2012	William Miles	k. A.
AC- ACIII	2012	Desmond Miles	Sohn von William Miles

*) Kurze Zeitsprünge innerhalb der Spiele wurden nicht aufgeführt.

**) Vorfahren werden in den Spielen nur sehr lückenhaft genannt. Auf die Nennung anderer Familienmitglieder wurde verzichtet, wenn diese nicht als Vorfahren der Protagonisten ausgewiesen wurden. Quellen: *Assassin’s Creed*, *-II*, *-Brotherhood*, *-Revelations*, *-III*.

Wie deutlich wird, umspannen allein diese Spiele einen Zeitraum von 821 Jahren, behandeln jedoch nur wenige ausgewählte und lokal begrenzte Episoden aus diesen durch konkrete Akteure näher. Besonders im Fall von Altaïr ist dies extrem. Sind es im ersten Spiel drei zusammenhängende Monate, so sind die Rückblenden in *Assassin’s Creed: Revelations* auf weitere Abschnitte seines Lebens wohl nur wenige Stunden lang.¹⁶¹⁴ Informationen jenseits

.....

1612 Altaïrs Schicksal wird in *Assassin’s Creed: Revelations* in der finalen Rückblende offenbart. Ezio Auditores Schicksal wird schließlich im offiziellen Kurzfilm „Embers“ erläutert, der ihn als alten Mann zeigt, der nach einem letzten kurzen Abenteuer schließlich eines natürlichen Todes stirbt.

1613 Die chronologische Reihenfolge ist nicht gleichbedeutend mit Vorfahren vom letztgenannten Desmond Miles. Dies verbietet sich, da in *Assassin’s Creed: Unity* und *-Syndicate* nicht näher erläutert wird, um wen es sich bei dem modernen Protagonisten handelt, dessen Vorfahren der Spieler durch die Erzählung lenkt.

1614 Dies entspricht einer Schätzung, da Zeitangaben nicht präzise genug genannt werden, um die Dauer

dieser Momente sind daher, wenn überhaupt, nur oberflächlich vorhanden und werden auch im begleitenden Roman *The Secret Crusade* nur wenig umfangreicher präsentiert. Nach dem Muster der Spiele findet auch in der Fan-Fiction meist eine enge Vermischung von Fakt und Fiktion sowie eine Umdeutung historischer Entwicklungen statt, die ihre Platzierung in der Gesamterzählung zumindest möglich erscheinen lassen.

Da im hier untersuchten primären Wiki nicht nur die Spiele als Quellen für die Artikel dienen, sondern auch alle anderen Veröffentlichungen zur Reihe einbezogen werden, fallen auch die Biografien der in der Tabelle genannten Akteure wesentlich umfangreicher aus und tragen somit dazu bei, zahlreiche Leerstellen zu füllen. So bezieht beispielsweise der Artikel über Altaïr¹⁶¹⁵ neben den beiden genannten Teilen der Reihe und dem Roman auch das Spiel *Assassin’s Creed IV: Black Flag* ein, um zu ergänzen, dass Desmond Miles über seine namenlose Mutter mit Altaïr verwandt sei, während die Auditores und Kenways über seinen Vater William Miles zu seinen Vorfahren wurden. Über das Spiel *Assassin’s Creed: Bloodlines* werden dagegen unter anderem Ereignisse nach dem ersten Teil der Reihe ergänzt, bei denen der Protagonist auch seine spätere Frau kennenlernte, während *Assassin’s Creed: Altaïr’s Chronicles* dagegen Geschehnisse vor den Ereignissen des ersten Teils zeigt. Weitere Werke, die Leerstellen der Biografie füllen und deshalb im Artikel zitiert werden, wären unter anderem *The Secret Crusade*, das Webprojekt *Assassin’s Creed: Initiates*, die *Encyclopedia* sowie *Assassin’s Creed II* und *-Revelations*. Diese enge Bindung an die offiziellen Veröffentlichungen bleibt auch in zahlreichen anderen untersuchten Artikeln bestehen.

Im Vergleich zur *Encyclopedia* bestehen beim Wiki folglich eine Reihe von Unterschieden, die sich aus der spezifischen Form der Wissenspräsentation und -generierung ergeben. Die Artikel über Inhalte des *Assassin’s Creed*-Universums basieren zwar auf dem, was Ubisoft veröffentlicht hat, allerdings erschöpfen sie sich nicht allein an diesen. Damit ist das Wiki nicht nur wesentlich umfangreicher und aktueller, sondern darüber hinaus auch inhaltlich komplexer als die *Encyclopedia*. Dies hilft insbesondere Nutzer, die nicht alle der möglicherweise für die Einordnung von Entwicklungen relevanten offiziellen Veröffentlichungen kennen. Neben der Klärung offener Fragen mit Hilfe von Wiki-Artikeln, wird es ebenfalls möglich Erkenntnisse zu vertiefen, indem Bedeutungen bereits bekannter Entwicklungen nachgelesen werden, die sich aus dem zwischenzeitlich durch neue Veröffentlichungen erweiterten übergeordneten Universum ergeben.

Behandeln Artikel zudem spezifische historische Themen, wie Akteure, Orte, Gebäude, Ereignisse, Gemälde und verwendbare Gegenstände, so finden sich in ihnen nicht selten Ergänzungen wieder, die diese über die Spielinhalte hinaus einordnen. Diese sind in den

.....
der Rückblenden verlässlich zu bestimmen. Im Fall dieser Episoden findet jedoch kein Tag-Nacht-Wechsel statt, so dass ein Tag bzw. wenige Stunden in diesem plausibel erscheinen.

1615 <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Altaïr>.

„Trivia“ genannten Abschnitten aufgeführt, die sich am Ende vieler finden, wodurch eine inhaltliche Trennung von den Schilderungen in den Artikeln vorgenommen wird, so dass ersichtlich wird, dass es sich hier um Anmerkungen handelt. Beispielsweise heißt es dort unter anderem zu George Washington, Benjamin Franklin, Templer-Großmeister Robert de Sablé und Lorenzo de' Medici:

„Washington had reddish-brown hair in his youth, which he powdered in later life. However, Assassin's Creed III depicts him with grey hair in 1755. This oversight was corrected in Assassin's Creed: Rogue.“¹⁶¹⁶

„Franklin's advice to pursue relationships with older women came from the letter ‚Advice to a Friend on Choosing a Mistress‘. (...) Although the kite and key could be crafted by Ratonhnhaké:ton, it is unknown if Franklin actually performed the experiment.“¹⁶¹⁷

„In Assassin's Creed, Robert looked like he was in his mid-30s when he was killed by Altaïr. Historically, however, he was relatively old around the time of his death. Additionally, Robert died in 1193, and not during the battle of Arsuf.“¹⁶¹⁸

„Historically, as Rodrigo [Borgia] and Lorenzo [de' Medici] sent their sons to the same university around the same time, and considering that Cesare [Borgia] and Giovanni de' Medici were friends during their schooldays, it is unlikely that they became enemies in reality.“¹⁶¹⁹

Auch wenn diese und viele weitere beobachtete Diskrepanzen in den Darstellungen in diesen Anmerkungen lediglich dokumentiert und nicht näher erläutert werden, so zeigen die Autoren mit ihnen dennoch aktiv Unterschiede zwischen den Spiel und der Geschichte auf. Auf diese Art leisten die Autoren mit ihren Angaben einen ersten Beitrag, um die Darstellungen in den Spielen einzuordnen, auch wenn in aller Regel darauf verzichtet wird, die Aussagen durch Nachweise zu belegen. Über diese Einordnung deutet sich somit die grundlegende Präsenz eines kritischen Bewusstseins für bestehende Unterschiede zwischen den fiktionalen und historischen Darstellungen der Vergangenheit an.

Im Gegensatz zu dieser Erwähnung von Unterschieden bei der Darstellung von Figuren der Handlung im Vergleich zur Realität, fallen die Anmerkungen zu Ereignissen und Orten dagegen weniger umfangreich aus. Dies überrascht insoweit, da historische Ereignisse oft eng mit den fiktionalen Erzählungen der Spiele verknüpft sind und die dazugehörigen Orte dazu beitragen, die Geschehnisse klar zu verorten. Trotzdem fanden sich in einer exemplarischen Untersuchung bekannter und in den Spielen nachgebildeter Ereignisse wesentlich nur jene Informationen wieder, die auch innerhalb der Spiele vermittelt werden, während Orte zumindest gelegentlich mit Anmerkungen versehen wurden. Auffällig ist bei letzteren, dass wesentlich auf eine fehlerhafte visuelle Repräsentation Bezug genommen wird. Aussagen zu

.....
1616 Zitat in: s.v. „George Washington“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/George_Washington.
1755 war Washington 23 Jahre alt.

1617 Zitat in: s.v. „Benjamin Franklin“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Benjamin_Franklin.

1618 Zitat in: s.v. „Robert de Sablé“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Robert_de_Sablé.

1619 Zitat in: s.v. „Lorenzo de' Medici“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Lorenzo_de'_Medici.

Rom, der Hagia Sophia und der Florentiner Kathedrale Santa Maria del Fiore zeigen dies anschaulich:

„While Rome and Florence's architecture were historically similar during the game's time period, the developers of Assassin's Creed: Brotherhood designed Rome with its later Baroque style to be more familiar to their audience.“¹⁶²⁰

„In reality, Hagia Sophia only had two minarets in 1511. Darby McDevitt [einer der Script Writer, Anm. L.S.] explained that the landmark's representation having four minarets „was the iconic image of the Hagia Sofia“ and had to be in the game.“¹⁶²¹

„Missing from in front of the main entrance to the church was the Battistero di San Giovanni, which was built several hundred years before the events of the game. According to lead writer Corey May, this was due to technical limitations brought about by the „many unique textures on the Duomo and [the] nearby bell tower.““¹⁶²²

Wie sich bei den Beispielen zeigt, werden nicht nur Unterschiede zu den realen Vorbildern erwähnt, sondern es wird darüber hinaus teils auch versucht, die Gründe hierfür zu ermitteln, was dazu beitragen kann, über die Spiele hinausgehende Einblicke in den Entwicklungsprozess zu erlangen. In den beiden Fällen, in denen dies geschieht, wird auf Aussagen von namhaften Mitgliedern des #Entwicklerteams verwiesen, was sie plausibel erscheinen lässt. Sind sie dies tatsächlich, so deuten sie darüber hinaus das Zusammenspiel von Entwicklungsaufwand und der Relevanz von populären Geschichtsbildern während der Entwicklung an. Sei nach Aussage von May bei *Assassin's Creed II* noch darauf verzichtet worden, die Florentiner Kathedrale in höherem Detailgrad nachzubilden, so wurde im Fall der Hagia Sofia sogar mehr geleistet, als notwendig gewesen wäre, da der Bau mit vier statt zwei Minaretten ausgestattet wurde, weil dies der als ikonisch angesehenen Darstellung entspräche. Die Verwendung dieser und vergleichbarer Aussagen im Rahmen einer ausführlichen Quellenkritik gestaltet sich allerdings schwierig, da auch hier Quellenangaben fehlen. Alternativ könnte hier versucht werden, die Plausibilität über vergleichbare Beispiele zu untersuchen. Gerade im Fall der #Texturen von *Assassin's Creed II* gestaltet sich dies vergleichsweise unproblematisch, da hier bei genauer Betrachtung vielfach wiederkehrende #Texturen zu sehen sind. Besonders auffällig ist dies bei Gemälden, die in Sakralbauten und Villen hängen und wo in zahlreichen Räumen ein und dasselbe Bild mehrfach ausgestellt ist. Der folgende Screenshot aus dem Innenraum der in *Assassin's Creed II* zu besuchenden Sixtinischen Kapelle zeigt dies deutlich.

Gründe für entsprechende Unterschiede lassen sich mangels dafür notwendiger Informationen in der Regel nicht ermitteln. Dass sie im Wiki dennoch aufgeführt werden, zeigt jedoch, mit welcher Detailversessenheit die Autoren an einige Themen herangehen. Auch weist es sie zudem im Fall von historischen Details als Bezug auf das kulturelle Gedächtnis aus, bei

.....
1620 Zitat in: s.v. „Rome“, in: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Rome>.

1621 Zitat in: s.v. „Hagia Sophia“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Hagia_Sophia.

1622 Zitat in: s.v. „Basilica di Santa Maria del Fiore“, in: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Basilica_di_Santa_Maria_del_Fiore.



Abb. 7-46: Sich wiederholende Bilder in der Sixtinischen Kapelle von *Assassin's Creed II*. Zu sehen ist, wie sich die beiden Perugino-Gemälde (1) „Christus übergibt Petrus die Schlüssel“ und (2) „Reise des Moses“ wiederholen.

dem Vorstellungen von der Vergangenheit den Darstellungen in den Spielen gegenübergestellt werden können. Allerdings ließ sich vielfach eine fehlende Systematik bei den Anmerkungen beobachten, so dass sie zwar möglicherweise als Ansatz für vertiefende Untersuchungen dienen können, jedoch weder alle Diskrepanzen abbilden, noch dies in einer nachvollziehbaren Form tun.

Kann über die möglichen Ursachen für diese Unterschiede bei der Aufarbeitung von Inhalten für die vielen tausend Artikel nur spekuliert werden, so verdeutlichen bereits die vorhandenen Inhalte zentrale Punkte der in diesem Abschnitt der Arbeit gemachten Annahmen. Ziel war, es anhand exemplarischer Beispiele Einblicke zu geben, welche Form der Auseinandersetzung mit Spielen abseits der einfachen Nutzung bestehen können, wofür verschiedene Formen der Ratgeber und das primäre Wiki ausgewählt und näher betrachtet worden sind. Obwohl die Motivationen der einzelnen Autoren nicht immer ersichtlich waren, so stellen die verfügbaren Werke eine weitere wichtige Quellenart dar, die nicht nur im Rahmen der Beschäftigung mit der Auseinandersetzung der Nutzer mit dem Medium, sondern auch bei der Erschließung digitaler Spiele sehr hilfreich sein kann.

Als Teil des Produsage-Bereiches stellen sie ein Verbindungsglied zwischen den digitalen Spielen der *Assassin's Creed*-Reihe und der einfachen, kaum erschließbaren, individuellen Nutzung dar. Durch ihre Veröffentlichung im Internet werden die Ratgeber und Wikis jedoch nicht nur unmittelbar greifbar und zitierfähig. Durch Angaben zur Motivation und der Untersuchung von inhaltlichen Schwerpunkten lassen sich darüber hinaus wichtige Einblicke in weitere Perspektiven auf mögliche Auseinandersetzungen mit dem dazugehörigen Titel

erlangen, die nicht nur dazu geführt haben, einige Notizen festzuhalten, sondern diese zudem in eine für Dritte nutzbare und verständliche Form zu bringen. Auch wenn diskutiert werden kann, ob entsprechende Werke empirisch verwertbar sind, so deuteten die Ausführungen bereits an, dass teilweise zumindest Einblicke in Intentionen und Ansprüche der Autoren möglich werden.

Auch für die quellenkritische Arbeit mit dem Medium selbst sind diese Werke von Vorteil, um etwaige Hürden bei der eigenen Nutzung der Spiele zu überwinden. Beispiele wären hier Anregungen für Lösungswege, neue Vorgehensweisen oder die Information über Zusammenhänge, die in den Spielen selbst teils nur unzureichend dargestellt werden und somit vor allem von den Fertigkeiten und zeitlichen Möglichkeiten der Untersuchenden abhängt. Diese Eigenschaften machen sie ebenfalls hilfreich für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung. In gewisser Weise bilden die Ratgeber und das Wiki eine Art Fachliteratur der Spielerszene, die sich zwar nicht an ein wissenschaftliches, wohl aber mit den Nutzern an ein in ihrem Metier ähnlich informiertes Publikum richtet.

Erhalten erfahrene Spieler eher Anregungen zu alternativen Handlungsmöglichkeiten, so werden die hochkomplexen digitalen Spiele auch für weniger erfahrene Nutzer greifbarer. Gerade wenn bei ihnen keine extrem umfangreichen eigenen Spielerfahrungen vorhanden sind, die es erlauben, jene Szene differenziert einzuordnen, bieten entsprechende Ratgeber somit die Möglichkeit, die Erschließung digitaler Spiele effizienter zu gestalten. Bietet das Wiki umfangreiche Informationen, um Zusammenhänge und Hintergründe besser verstehen zu können, so unterstützen der *Assassin's Creed 3 Wiki Guide* von ign.com und *FAQ/Walkthrough* dagegen das Verständnis der Bedeutung des eigenen Handelns in Spielwelt und Aufgabenstruktur. *Combat in Assassin's Creed III* und der *Multiplayer Guide* tragen vor diesem Hintergrund dagegen dazu bei, konkrete Aspekte des Gameplays aufzuschlüsseln und dadurch innerhalb der virtuellen Welten sicherer bzw. zielstrebig agieren zu können.

Ebenfalls darf nicht außer acht gelassen werden, dass diese und weitere spielkulturelle Quellen ebenfalls einen Beitrag bei der Prägung von Geschichtsbildern leisten können. Indem immer mehr Details in den Spielen präsentiert werden, können diese den Eindruck verstärken, an authentisch nachgebildeten Orten aktiv zu sein, der zusammen mit der Einbindung in die Erzählung weiter bestärkt wird, obwohl tatsächlich, wie am Beispiel von Rom und der Hagia Sophia dargestellt wurde, eben keine zeitspezifische Darstellung vorliegt. Durch die Erwähnung dieser Defizite in Ratgebern oder dem Wiki machen die Autoren zwar auf sie aufmerksam, jedoch lässt sich nicht abschätzen, wie sie bereits präsent und über die Spiele erworbene Geschichtsbilder beeinflussen, da unklar bleibt, wie viele der Spieler diese weitergehenden Quellen nutzen, um sich weiter mit den Darstellungen zu befassen.

7.6.2. Künstlerische Beschäftigungen: Cosplay, Satire und Musik

Beschränkten sich die Ratgeber zur untersuchten Reihe wesentlich auf die Abbildung vorhandener Inhalte sowie teilweise jenen, die unmittelbar in Beziehung mit der Produktion der Spiele stehen, so verhält es sich bei den in diesem Kapitel untersuchten Beiträgen der Bereiche Cosplay, Satire und musikalischer Hommage anders. Bei diesen und vergleichbaren Formen der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem *Assassin's Creed*-Universum ergeben sich durch die Loslösung von unmittelbaren Inhalten und Strukturen größere gestalterische Freiheiten. Die jeweiligen Autoren zitieren hierfür zwar oft klassische Symbole der Reihe, darunter etwa die ikonische Kleidung und Ausrüstung der Protagonisten, das Logo des Assassinen-Ordens, die Navigation der Welt im Parkour-Stil oder der in der Reihe implizierte Jahrtausende alte Konflikt zwischen Assassinen und Templern, nutzen diese jedoch auf ihre eigene Art. Gleichzeitig bieten diese und zahlreiche weitere Symbole Kennern der Reihe einen hohen Wiedererkennungswert, der sofortige Assoziationen mit den ihnen bekannten Erzählungen auslösen. Diese Fans der Reihe lassen sich damit als wahrscheinliche Adressaten der Werke identifizieren.

Bevor nachfolgend ausgewählte Werke dieses Themenkomplexes untersucht werden, sind jedoch noch einige Anmerkungen erforderlich, um das Gesagte besser einordnen zu können. Es konnte festgestellt werden, dass sich Zahl, Umfang und betriebener Aufwand mit der steigenden Popularität und Bekanntheit der Reihe deutlich verändert haben. Fanden sich zu den ersten Teilen zunächst nur wenige entsprechende Beiträge, so nahm ihre Zahl besonders ab *Assassin's Creed III* deutlich zu und setzte sich über die beiden Nachfolger *Black Flag* und *Unity* fort. Mit dem 2015 erschienenen *Syndicate* konnte jedoch ein gewisser Rückgang bei der künstlerischen Auseinandersetzung beobachtet werden. Wird der Erfolg der Spiele als wichtiger Faktor für die Zahl der Beiträge abgenommen, so könnte hierfür die teils harsche Kritik der Nutzer an *Unity* verantwortlich sein. Dieses wurde das unter anderem für zahlreiche Programmierfehler, unverhältnismäßig hohe Leistungsanforderungen und wenig innovatives Gameplay kritisiert.¹⁶²³ Zwar gab es auch an *Syndicate* verschiedene Kritikpunkte, die dazu führten, dass das Spiel von seinen Nutzern im Schnitt nicht so gut bewertet wurde wie die fünf untersuchten Titel dieser Arbeit, jedoch fielen die Kritiken durch deutliche Verbesserungen gerade im technischen Bereich weniger harsch aus als bei *Unity*.¹⁶²⁴ CHARLES POLADIAN

1623 Einen Überblick bieten die Nutzerrezensionen bei Steam, wo das Spiel nur von 59% der 16.333 Bewerter empfohlen worden ist. Vgl.: http://store.steampowered.com/app/289650/Assassins_Creed_Unity/. Auch bei einem Blick auf metacritic.com zeigt sich ein ähnliches Bild. Dort erreichte die auch bei Steam bewertete PC-Version sogar nur einen Wert von 3,3 von 10 möglichen Punkten (1.631 Bewertungen). Auch die Fassungen für Playstation 4 (5,0 bei 2.311 Bewertungen) und Xbox One (4,2 bei 1.069 Bewertungen) schnitten deutlich schlechter ab, als frühere Teile der Reihe. Siehe der Vergleich der Bewertung in Kapitel 7.2.4. Vgl.: <http://www.metacritic.com/game/pc/assassins-creed-unity>. Die Bewertungen der Fassungen für die beiden Konsolen sind dort ebenfalls verlinkt.

1624 Steam nennt 74% positive Bewertungen von 4.834 Nutzern, Vgl.: <http://store.steampowered.com/>

spekuliert jedoch, dass der schleppende Verkauf von *Assassin's Creed: Syndicate* auf die Probleme von *Unity* zurückzuführen sei und dazu geführt habe, dass auch *Syndicate* hinter den Erwartungen von Ubisoft zurückgeblieben sei. Dies habe den #Publisher dazu bewogen, den bis zu diesem Zeitpunkt bestehenden Zyklus jährlicher Veröffentlichungen auszusetzen.¹⁶²⁵

Nach diesem kurzen Abriss der Gründe für Veränderungen bei der künstlerischen Auseinandersetzung erfolgt nun die Hinwendung zum Thema des Kapitels. Als Arten der Auseinandersetzung mit den untersuchten Spielen konnten nach Recherchen Parkour-Videos mit Cosplays, Satiren und musikalische Beiträge als besonders verbreitet identifiziert werden.¹⁶²⁶ Durch anschauliche Beispiele wird auch in diesem Kapitel teilweise darauf verzichtet allein die fünf Titel des Fallbeispiels zu untersuchen. Neben der eigenen Kostümierung, die gerade im Rahmen von zahlreichen Messen zu Spielen, Comics und weiteren Themenfeldern¹⁶²⁷ präsentiert wurde und als Ausdruck von besonders leidenschaftlichen Anhängern und Liebhabern der Charaktere angesehen werden kann, fand auch eine Professionalisierung statt. Detailreiche Kostüme bekannter Akteure der Spiele wurden von Parkour-Sportlern getragen, wodurch das verkleidete Schauspiel mit der Art der Navigation der Spielwelten kombiniert wurde und die Kostümierten nicht nur umherwanderten, sondern sich ähnlich akrobatisch bewegten wie die virtuellen Vorbilder.

Neben den Bewegungen und der Kostümierung findet sich in einigen Werken ein weiterer Bezug auf die Spiele, wenn in den erstellten Videos kleine Erzählungen präsentiert werden, in denen Assassinen eine Zielperson durch eine Stadt verfolgen und schließlich töten. Oft handelt es sich bei diesen Videos um Werke, die nach Aussage der Autoren von Ubisoft unterstützt worden seien und sich durch einen hohen Grad an Professionalität auszeichnen. Insbesondere Kameraführung und Schnitttechnik zeigen dies deutlich, über die ein hoher Grad an Dramatik erzeugt wird, der an Szenen aus den Spielen und gerade auch zu den medial verwandten Trailern zu ihnen erinnert. Die Unterstützung und die teilweise Veröffentlichung

.....
app/368500/Assassins_Creed_Syndicate/. Metacritic.com nennt 6,0 von 10 Punkten bei 579 Bewertungen für die PC-Version bzw. 6,9 bei der Playstation 4 (1388 Nutzer) und 6,1 bei der Xbox One (411 Nutzer), Vgl.: <http://www.metacritic.com/game/pc/assassins-creed-syndicate>.
1625 Poladian, Charles: Ubisoft's 'Assassin's Creed Syndicate' Disappoints, 'Watch Dogs 2', New Property Announced, 11.02.2016, online: <http://www.ibtimes.com/ubisofts-assassins-creed-syndicate-disappoints-watch-dogs-2-new-property-announced-2303972>.
1626 Siehe hierzu insbesondere die zahlreichen Beiträge bei YouTube. Cosplays sind ferner gerade auf Messen zu den Bereichen digitale Spiele, Film, Fernsehen, Science-Fiction und Fantasy vertreten.
1627 Einen anschaulichen Einblick bietet eine Serie von kurzen Beiträgen des Spieleportals GameSpot.com, das bei der San Diego Comic Con 2014 den Stand von Ubisoft besuchte, wo nicht nur zwei Cosplayerinnen zu ihren Motiven und Arbeitsweisen interviewt wurden, sondern auch ein Hindernisparkour aufgebaut worden war. Abrufbare Beiträge: Jessica Nigri and Danger Dawn talk cosplay and Assassin's Creed, online: <https://www.youtube.com/watch?v=REGJUwWJPmM>. Assassin's Creed Obstacle Course, online: <https://www.youtube.com/watch?v=co70R3FRDQo>. Assassin's Creed Leap Of Faith - On The Front Line SDCC 2014, online: <https://www.youtube.com/watch?v=23vs6e9AFs8>. Daneben finden sich bei YouTube unzählige weitere Beiträge, in denen die weltweite Assassin's Creed-Cosplayszene gezeigt wird.

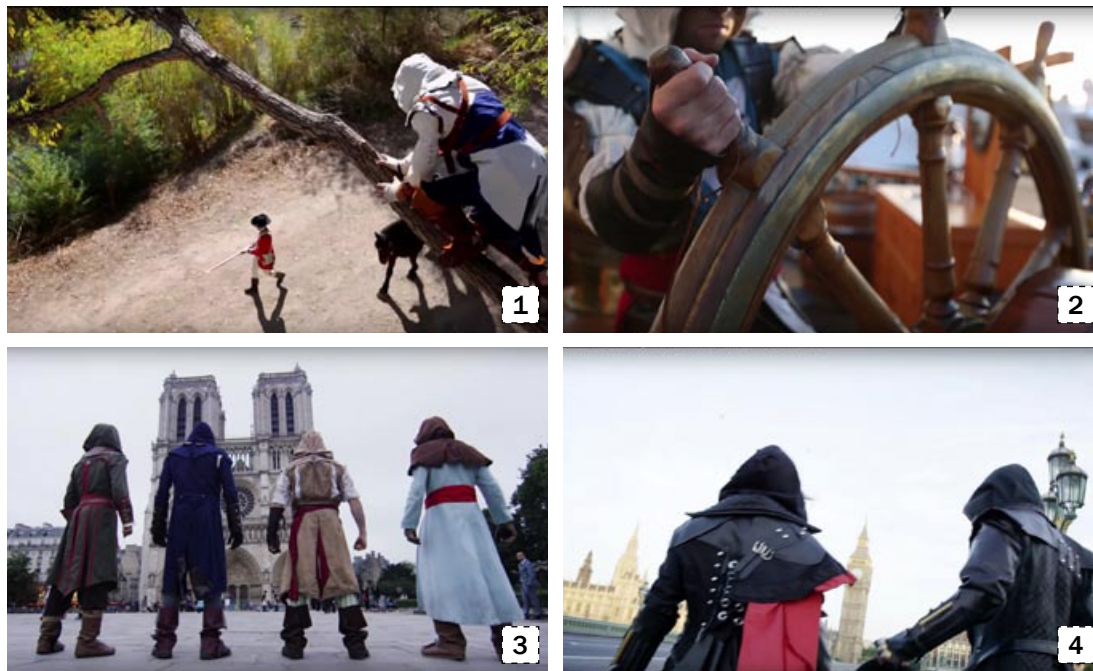


Abb. 7-47: Die Präsentation der Handlungsorte in den *Assassin's Creed Meets Parkour in Real Life*-Videos. (1) Wildnis in *Assassin's Creed 3*. (2) Pirat am Steuerrad in *Black Flag*. (3) Notre-Dame de Paris in *Unity*. (4) Big Ben in *Syndicate*.

auf YouTube-Kanälen von Ubisoft deutet daraufhin, dass ein bereits vorhandener Trend, die sehr aktive Cosplay-Szene zur Reihe, aufgegriffen wird und für Werbezwecke einbezogen wird, um Stimmungen der verschiedenen Spiele nachzubilden, ohne dabei auf die Verwendung von Spielszenen angewiesen zu sein.

Beispiele für entsprechend geförderte Videos wären jene vom Videokünstler DAVIN „SUPER TRAMP“ GRAHAM erstellten *Assassin's Creed 3*-, *Assassin's Creed 4*-, *Assassin's Creed Unity*- und *Assassin's Creed Syndicate Meets Parkour in Real Life*.¹⁶²⁸ Gemein ist den genannten und vergleichbaren Videos, dass nicht nur das Aussehen und Verhalten der Protagonisten vorgestellt wird, sondern auch, dass der Ort der Spielhandlung eine starke Aufmerksamkeit erfährt. Durch den Zusatz „in Real Life“ wird hierbei impliziert, dass die Orte, an denen die Cosplayer aktiv sind, auch in der Spielwelt vorhanden seien und sich lediglich der Zeitpunkt unterscheidet. Ebenfalls thematisiert werden darüber hinaus teils Neuerungen des jeweiligen Spiels. Beispiele wären das offene Grenzland mit der Möglichkeit auf Bäume zu klettern in *Assassin's Creed III* oder das kooperative Spiel mit bis zu vier Mitspielern in *Assassin's Creed: Unity*.

Entsprechende vom #Publisher geförderte Videos stellen folglich in erster Linie Werbemaßnahmen für ein Spiel dar, um Handlungsorte, etwaige Neuerungen und intendierte Stimmungen zu präsentieren. Zu diesen zählen unter anderem, wie auf den Screenshots abgebildet, die Bedeutung der Wildnis für das Setting in *Assassin's Creed III* (Bild 1), die dort ebenfalls eingeführte, jedoch in *Black Flag* deutlich erweiterte Seefahrt (2), die Möglichkeit zum kooperativen Spiel in *Unity* (3) und die Frye-Geschwister als Protagonisten von *Syndicate*

.....

1628 Abrufbar über den Kanal des Künstlers: <https://www.youtube.com/user/devinsupertramp>.

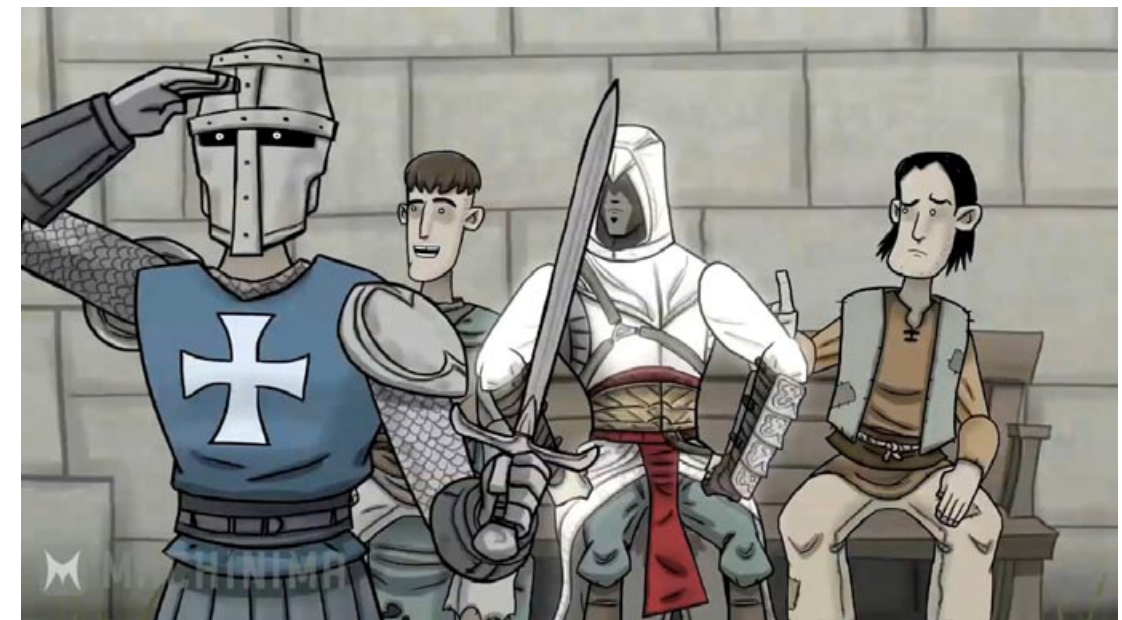


Abb. 7-48: Satire in *How Assassin's Creed Should Have Ended*. „He's gotta be around here somewhere! I just know it!“ Auch nach einem Hinweis der rechten Figur bleibt Altaïr für die Wache unsichtbar, solange er auf der Bank sitzt – ähnlich wie im Spiel.

(4). Eine entsprechende Förderung von medialen Produktionen ließ sich dagegen für Satiren nicht nachweisen.

Allgemein scheint eine finanzielle Unterstützung durch Ubisoft eher abwegig, weil hier in aller Regel logische Brüche oder Unklarheiten besonders in den Blickpunkt gerückt und auf eine unterhaltende Art diskutiert werden. Oft sind jene Werke Teil einer übergeordneten Reihe, bei der verschiedene audiovisuelle Medien, insbesondere Filme und digitale Spiele, behandelt werden. Ein Beispiel wäre das von DANIEL BAXTER und TOMMY WATSON gegründete Portal *How it Should Have Ended* (HiSHE). Diese hätten nach eigener Aussage angefangen, alternative Enden von Filmen zu diskutieren und diese in Form von animierten Kurzfilmen online zu stellen. Hierbei werden auch eine Reihe von digitalen Spielen diskutiert.¹⁶²⁹ Eine weitere populäre Reihe mit einem stärkeren Fokus auf digitalen Spielen ist das von ANTHONY PADILLA und IAN HECOX entwickelte Satire-Portal Smosh, bei dem sich neben zahlreichen weiteren Inhalten auch die *Honest Game Trailers* finden, in denen regelmäßig Ungereimtheiten ausgewählter Titel stark überzeichnet ebenfalls in Form von Kurzfilmen diskutiert werden. Werke von diesen beiden Quellen werden als exemplarische Beispiele für die satirische Diskussion von Spielinhalten verwendet, da in ihnen die *Assassin's Creed*-Reihe präsent ist.

Als erstes wird *How Assassin's Creed Should Have Ended*¹⁶³⁰ zum ersten Teil der Reihe untersucht. In ihm diskutieren zwei Bewohner einer nicht namentlich genannten Stadt das Verhalten von Altaïr, der vor ihren Augen wiederholt von Wachen verfolgt wird. Verehrt der eine

.....
1629 Vgl.: <http://www.howitshouldhaveended.com/about/>.

1630 Weitere Beiträge zur *Assassin's Creed*-Reihe finden sich nicht.

den Protagonisten und schreibt ihm gar magische Kräfte zu, weil er Wachen ohne großen Aufwand entkommen kann, so verspottet ihn der andere dafür und hält die Wachen für gänzlich unfähig. Auch der bekannte „Leap of Faith“, ein im Spiel oft möglicher Sprung von beliebig hohen Gebäuden in einen mit Heu beladenen Wagen, wird behandelt. Anders als im Spiel endet er jedoch mit dem in der Realität naheliegenden Sturz Altaïrs in den Tod. Beide Arten von Bezügen sind im Spiel weit verbreitet, werden dort jedoch nicht näher erklärt, sondern allein auf die besonderen Fähigkeiten der Assassinen zurückgeführt, so dass sie zur Spekulation über ihre Erfolgswahrscheinlichkeit in der Realität einladen. Im Video geschieht dies, indem in Form eines satirischen Kommentars auf zentrale Spielmechaniken eingegangen wird, die zwar wenig realistisch sind, jedoch etwas Besonderes darstellen und sich so nur in *Assassin's Creed* finden. Prägt es dort das Spielerlebnis und die Handlungen des Nutzers, so stellt dieses Besondere ebenfalls ein Wiedererkennungsmerkmal dar, das entsprechend leicht dargestellt werden kann.

Anders als die ultimativen Konsequenzen zentraler Spielmechaniken, die der letzte Beitrag kommentierte, wird bei den Satiren der *Honest Game Trailers*-Reihe ein anderer Schwerpunkt gewählt. Hier skizzieren die Autoren kein vermeintlich realistischeres Spielende, sondern diskutieren zahlreiche wenig schlüssige Momente der Erzählung und des Gameplays und kommentieren dazu passende Spielszenen stark zugespitzt aus dem Off. So heißt es beispielsweise im *Honest Game Trailer* zu *Assassin's Creed IV: Black Flag*¹⁶³¹ bezogen auf die Fähigkeiten des Protagonisten:

„Enter the life of Edward Kenway, a man who can perform aerial take downs, parkour roof jumping and ridiculous hidden blade skills – despite having absolutely zero training as an assassin. [Einblendung einer Dialogszene aus dem Spiel] ‚He has the sense, mentor.‘ Oh yeah, that explains it.“¹⁶³²

Hier wird folglich eine offensichtliche Ungereimtheit aufgeworfen, die auch im Spiel auffällt, jedoch nicht beantwortet wird. Handelt es sich bei Kenway zu Spielbeginn und über weite Strecken der Handlung um einen Piraten, so kann dieser diverse Techniken anwenden, die eigentlich nur den Assassinen bekannt sind. Der Verweis in der genannten Dialogszene, dass er über einen bestimmten „Sinn“ verfüge (gemeint ist die bereits erläuterte und auch in diesem Teil vorhandene Eagle Vision), hat hiermit zunächst nichts zu tun. Sie entstammt einer spät im Spiel vorhandenen #Cut Scene, als sich Kenway entschließt den Assassinen zu helfen, um Wiedergutmachung für seine Taten zu leisten, welchen für ihn unbewusst auch zahlreiche Assassinen zum Opfer gefallen sind. Ähnlich wie im Fall des Werkes der Reihe HiSHE diskutieren die Autoren somit Unklarheiten, die zwar Möglichkeiten für das Gameplay eröffnen, jedoch nicht erklärt werden und noch ungewöhnlicher ausfallen als im

1631 Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=1VaTBkIX408>. Weitere Werke zu anderen Teilen der Assassin's Creed-Reihe finden sich nicht.

1632 Zitate in: <https://www.youtube.com/watch?v=Hgts9u56ZS8>. Zeitindex des Zitats: 00:30–00:45.

erstgenannten Beispiel. Kenway spielt zunächst in Erwartung einer Belohnung den Assassinen Duncan Walpole, der zu den Templern überlaufen wollte, von ihm jedoch vorher getötet wurde. Im Rahmen des Plots wird hierbei lediglich erläutert wie er an dessen Kleidung und Dokumente gelangt ist, nicht jedoch warum ein gewöhnlicher Pirat über die Fertigkeiten eines Meisterassassinen verfügt.

Daneben wird in den *Honest Game Trailers* zur Reihe auf Themen verwiesen, die nicht direkt in Bezug auf Handlung oder Gameplay der jeweiligen Spiele stehen, wohl aber zur übergeordneten Spielkultur zu zählen sind. So finden sich im gleichen Werk wie zuvor Seitenhiebe auf Electronic Arts (EA), eine der größten Spielefirmen der Welt, die teils stark von Nutzern kritisiert wird,¹⁶³³ sowie auf Facebook:

„Take a break from the intense pirate action to wander around in the offices of Abstergo, a video game company with secret plans for world domination, making them the second most evil game company in the world [Einblendung des Logos von der realen Spielefirma Electronic Arts]. Help them build a new video game. Not by coding but by digging around with the Animus. A highly advanced VR-device that will probably be bought out and ruined by Facebook [Soundeffekt und Einblendung des Symbols einer neuen Freundschaftsanfrage von Facebook über einer laufenden Spielszene].“¹⁶³⁴

Im *Honest Game Trailer* zu *Assassin's Creed: Unity*¹⁶³⁵ wird dagegen unter anderem auf die zahlreichen Programmierfehler und die bereits eingangs dieses Kapitels erwähnte geringe inhaltliche Weiterentwicklung der Reihe verwiesen, bei der indirekt auch das Gewinnstreben von Ubisoft kritisiert wird. Ebenfalls erwähnt wird die Beziehung des Protagonisten Arno Dorian zu seiner Jugendliebe, der Templerin Élise de la Serre, und ihre Bedeutung für die Erzählung, die sehr ironisch kommentiert wird, da sie mehrfach im Widerspruch zu seinen Aufgaben als Assassine steht:

„He's the first hero of the franchise to, sort of, question the morality of his top-secret murder cult, but who murders his way through the French Revolution anyway. All for the noble cause of seeing if the carpet matches the drapes. [Kusszene zwischen Arno und Élise] (...) Settle in for the most Assassin's Creedish Assassin's Creed game since Revelations. With the same roof-running, smoke-bombing and hay-diving gameplay you know and love. Or are getting pretty much sick of at this point. (...) [G]litches

1633 Kritikpunkte umfassen unter anderem das aggressive Verhalten am Markt für Unterhaltungsspiele, das Aushandeln exklusiver Lizenzen, die Übernahme zahlreicher kleinerer Entwicklerstudios und die Arbeitsbedingungen für die Mitarbeiter, siehe: Baerg, Andrew: s.v. „Electronic Arts (EA)“, in: Wolf (Hg.): *Encyclopedia*, S. 185–188.

1634 Zitate in: <https://www.youtube.com/watch?v=Hgts9u56ZS8>, Zeitindex des Zitats: 01:12 –01:36. Die Unterstellung der „most evil game company in the world“ könnte eine Anspielung auf die anhaltende Kritik der Nutzer an EA sein, die dem Unternehmen in den beiden Jahren vor Erscheinen des Videos den Titel der „Worst Company in the World“ des amerikanischen non-profit Verbraucherportals The Consumerist einbrachte. Vgl.: Morran, Chris: EA Makes Worst Company In America History, Wins Title For Second Year In A Row!, 09.04.2013, online: <https://web.archive.org/web/20180307054748/https://consumerist.com/2013/04/09/ea-makes-worst-company-in-america-history-wins-title-for-second-year-in-a-row/>. Ders.: Is EA Due For A Third Worst Company In America Crown? 30.12.2013, online: <https://web.archive.org/web/20181128091735/https://consumerist.com/2013/12/30/is-ea-due-for-a-third-worst-company-in-america-crown/>.

1635 Online: <https://www.youtube.com/watch?v=c0tAgd-aP2U>.

[Programmierfehler, Anm.: L.S.] that will haunt your nightmares for years to come [Einblendung diverser Fehler] (...) After the refreshing originality of Black Flag, return to the phoned-in Assassin's Creed storyline you come to expect. Where one of the most exciting and dramatic eras from history is used as a fancy backdrop for the same revenge plot from ACIII. (...) Get ready to take on the Templar one more time. Or don't, because we're gonna get another one of these buggy, microtransaction-chore-fests every year until the end of time.¹⁶³⁶

Ein weiteres Beispiel für die satirische Auseinandersetzung mit Spielinhalten findet sich im letzten nun folgenden Abschnitt dieses Kapitels, den musikalischen Hommagen, so dass es deshalb den Einstieg bilden wird. Der *Ultimate Assassin's Creed 3 Song*, wie die *Honest Game Trailers* ebenfalls von Smosh veröffentlicht, wurde aktuell (Stand 10.02.2019) 90,2 Mio. Mal aufgerufen. Sowohl durch den Liedtext, als auch durch das dazugehörige Video mit stark überzeichneten Figuren, handelt es sich um einen klar satirischen Beitrag. Statt dem fast stoischen, meist überlegt handelnden Protagonisten des dazugehörigen Spiels hat der als Ratonhnhaké:ton verkleidete Sänger ANTHONY PADILLA im Video, deutliche Probleme seine Aggressionen zu kontrollieren und tötet zum Spaß beliebig. So heißt es im Refrain:

„How many fools can I kill today? | To many to count | Don't get into my way | I shoot a mofo in the throat with my bow | Tomahawk chop is my death blow“¹⁶³⁷

Dies knüpft an einen in allen Spielen der Reihe vorhandenen und bereits thematisierten logischen Bruch an. Selbst im ersten Teil, wo noch ausführlich auf die drei Gesetze des Assassinen-Ordens eingegangen wird und wo es heißt, dass die Klinge vom Fleisch Unschuldiger ferngehalten werden solle,¹⁶³⁸ können trotzdem auch dort beliebig viele Wachen und Soldaten getötet werden, was entsprechend impliziert, dass diese nicht unschuldig sind und damit legitime Ziele für Assassinen darstellen. Die Autoren verschmelzen im Video folglich die Perspektive des Protagonisten des Spiels mit der eines satirisch überzeichneten Nutzers: Sie lassen ihn, den spielerischen Freiheiten folgend, nahezu jeden britischen Soldaten töten, der ihm begegnet und dabei noch schadenfroh auftreten. In der dritten Strophe erfährt der Grad der Satire nochmals eine Steigerung, als IAN HECOX als George Washington auftritt, dessen Mimik, Gestik und aggressiver Rap an gängige Klischees von Gangster-Rappern erinnern und der dem leichtsinnigen Ratonhnhaké:ton zur Hilfe kommt, als dieser von seiner Zielperson in eine Falle gelockt wird. Auch der zweite Sänger lässt seine Figur sehr zügellos und zudem äußerst selbstverliebt auftreten, was ebenfalls wenig mit der Darstellung des historischen Vorbilds im Spiel gemein hat:

.....
1636 Zitat in: Ebd., Zeitindex: 00:36–02:47. „If the carpet matches the drapes“ ist ein anzüglicher Slang-Ausdruck, der sinngemäß bedeutet: „Ob die Schamhaare die gleiche Farbe wie das Haupthaar haben.“ Hier ist es eine Anspielung auf Arnos starkes Verlangen nach Élise, das viele seiner Handlungen bestimmt.

1637 Zitat in: Smosh: Ultimate Assassin's Creed 3 Song, online: <https://www.youtube.com/watch?v=12PWq22E9CQ>, Zeitindex: 00:47–01:00. Mofo ist in diesem Kontext mutmaßlich ein Slang-Ausdruck für Motherfucker.

1638 Siehe die Ausführungen im Kapitel 7.3.4.



Abb. 7-49: Szene aus dem *Ultimate Assassin's Creed 3 Song*. Ian Hecox (l.) und Anthony Padilla (r.) posieren als Washington und Ratonhnhaké:ton.

„You can't step up to me | And my gang | (...) Ridin' over your clique | Like the Delaware, son | I get my face on the dollar before this shit's done!“¹⁶³⁹

Mit ihrem Beitrag verbinden die Autoren des *Ultimate Assassin's Creed 3 Songs* damit gleich eine Reihe popkultureller Elemente. Neben Satire und Gangster-Rap findet im Musikvideo ebenso ein Cosplay statt, bei dem populäre visuelle Bezüge auf das 18. Jahrhundert und auf das Spiel aufgegriffen werden. Auch ohne die Nennung des Titels wäre bereits durch die detailreich wiedergegebene Kleidung Ratonhnhaké:tons und den oft zu sehenden Assassinen-Tomahawk eine leichte Identifikation des Spiels, seines Gameplays und der in ihm erzählten Handlung erkennbar. Warum gerade dieser inhaltliche Schwerpunkt gewählt wurde, ließ sich allerdings nicht nachweisen. Er dürfte jedoch in dem genannten logischen Bruch liegen, der eine besonders naheliegende Form der Überzeichnung ermöglicht.¹⁶⁴⁰

Eine solch aufwändige Form der Inszenierung¹⁶⁴¹ bleibt allerdings die Ausnahme. Wesentlich häufiger konnte beobachtet werden, dass zwar auf Satire verzichtet wird und stattdessen eine Auseinandersetzung mit den Spielinhalten oder der Story erfolgt. Musikvideos zeigen hierbei vor allem neu arrangierte Szenen des behandelten Titels oder die jeweiligen Musiker. Auch bei den Texten entsprechender Werke fehlt eine humoristische Herangehensweise, während beobachtet werden konnte, dass stattdessen die Auseinandersetzung mit den Spielinhal-

.....
1639 Zitat in: Smosh: Ultimate Assassin's Creed 3 Song, Zeitindex: 02:35–02:49.

1640 Auch das abrufbare Making Of-Video bietet hierzu keine Informationen, da Assassin's Creed 3 – Extras and Deleted Scenes! wesentlich eine humoristische Begleitung der Dreharbeiten zum Video darstellt. Für eine nähere Analyse fehlen damit relevante Angaben, was gerade insoweit schade ist, weil an der Produktion mit rund 50 Personen eine relativ hohe Zahl an Mitwirkenden beteiligt gewesen ist. Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=aT4mETaCxZ8>.

1641 In der Beschreibung des Videos sind mehrere Dutzend Mitwirkende genannt. Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=12PWq22E9CQ>.

ten oder die Rezeption des Spielerlebnisses durch den Musiker Einfluss auf die Gestaltung gehabt haben dürfte. Für die weiteren musikalischen Beispiele wird der Fokus auf Werken des bereits im Methodenteil behandelten Iren GAVIN DUNNE bzw. MIRACLE OF SOUND liegen, da dieser als einziger Künstler ermittelt werden konnte, der zu allen Hauptspielen bzw. Protagonisten der *Assassin's Creed*-Reihe einen eigenen Song geschrieben, komponiert und gesungen hat. Neben MIRACLE OF SOUND werden darüber hinaus auch Beiträge weiterer Künstler einbezogen, die ebenfalls zu den Spielen der Reihe gearbeitet haben. Werke der bereits behandelten Violinistin TAYLOR DAVIS werden hierzu gehören, wie auch von LINDSEY STIRLING, ebenfalls Violinistin. Lassen sich im Fall von DAVIS über den Vergleich der frühen mit den späteren Arbeiten Entwicklungsprozesse bei Musik und Präsentation aufzeigen, so erlaubt ein vorhandenes Making Of unmittelbare Eindrücke von den Intentionen und Ansprüchen von STIRLING bei ihrem Beitrag zu *Assassin's Creed III*.

Für die Untersuchung der MIRACLE OF SOUND-Songs zu den fünf Fallbeispielen können *Brothers of the Creed* (*Assassin's Creed*), *Shadows in the Moonlight* (*Ezio-Trilogie*), *Blood of the Creed* (*ACIII*) und *His Father's Son* (Ratonhnhaké:ton) hinzugezogen werden. Songs zu den in dieser Arbeit nicht näher untersuchten Nachfolgern, *Beneath the Black Flag* (*Black Flag*), *My Revolution* (*Unity*), *London Town* (*Syndicate*), *Hallowed Land* (*Origins*) und *My Odyssey* (*Odyssey*) werden ebenfalls einbezogen, da sich zu diesen teils umfangreichere Angaben über gewählte inhaltliche Schwerpunkte und stilistische Elemente finden, als bei den zuvor genannten.¹⁶⁴² Bevor die jeweiligen Inhalte näher betrachtet werden, soll zunächst versucht werden, das Vorgehen des Künstlers bei der Erstellung eines neuen Liedes zu ermitteln. Darauf angesprochen, erklärt DUNNE in einem Interview mit MATTHEW ROYS bezüglich der Wahl des Genres für das spätere Werk:

„The soundtracks are extremely important to me because very often they directly inspire the sound and ‚genre‘ of the songs I’m making. You can hear this in stuff like ‚The Lucky Ones‘, ‚Lady Of Worlds‘ and the aforementioned ‚Fires Far‘.“

An späterer Stelle im gleichen Interview erläutert er darüber hinaus, wie seine Songs entstünden:

„I’m often stopping to take notes, recording video of every cutscene and thinking of ideas while I play. Every now and again I’ll avoid it on my first playthrough if it’s a special game to me like *The Witcher III*: Wild Hunt, Fallout or Dark Souls. I find it can take away from the experience if I’m too distracted thinking about work.“¹⁶⁴³

Neben einigen Gemeinsamkeiten bei den Methoden zur Erschließung von Spielen, die in dieser Arbeit angewandt worden sind,¹⁶⁴⁴ lassen sich aus den beiden Zitaten erste Erkennt-

.....

1642 Alle der genannten Songs lassen sich in Gänze auf der Homepage des Sängers anhören: <https://miracleofsound.bandcamp.com/>.

1643 Zitate in: Roys, Matthew: An Interview with Miracle of Sound, 11.04.2016, online: <https://pixelfanggaming.com/2016/04/11/an-interview-with-miracle-of-sound/>.

1644 Zu nennen sind allen voran die Unterbrechungen des Spiels, um Notizen anzufertigen und Szenen

nisse bezüglich der Arbeitsweise gewinnen, die unterstreichen, wie sehr die in diesem Kapitel untersuchten Werke durch individuelle #Flow-Erlebnisse des Künstlers beeinflusst sein können. Anders als etwa bei Werken von STIRLING und DAVIS, die unabhängig voneinander die Titelmelodie von *Assassin's Creed III* interpretiert und mit ihrem jeweils eigenen Stil versehen haben,¹⁶⁴⁵ handelt es sich bei den Werken von MIRACLE OF SOUND um gänzlich neue Kompositionen. Trotz der genannten stilistischen Orientierung an den Soundtracks entfällt damit wesentlich die Möglichkeit auf Bestehendes aufzubauen. Die Bezüge auf die Spiele finden sich wesentlich in den Songtexten und werden durch die dazugehörigen Musikvideos bei YouTube noch weiter ergänzt. Diese Texte stellen im Fall von MIRACLE OF SOUND die zentrale Quelle für die Untersuchung des Umgangs mit den Spielinhalten und etwaigen Schwerpunktsetzungen dar.

Wie im Interview geäußert, entstünden Songs zu Spielen, indem während der Nutzung eines Titels Notizen angefertigt würden, um Inhalte und Eindrücke des persönlichen Spielerlebnisses zu dokumentieren und diese für ein mögliches neues Lied festzuhalten. Nach Sichtung des größten Teils aller Songs von MIRACLE OF SOUND zu digitalen Spielen bestätigte sich der Eindruck, dass dies eine wichtige Gemeinsamkeit darstellt, weil sich kein Werk fand, bei dem lediglich eine bloße Nacherzählung des Plots erfolgt. Stattdessen flossen neben zentralen Erlebnissen der Protagonisten auf ihren Reisen stets auch persönliche Eindrücke von DUNNE mit ein. Durch konkrete Bezüge auf die Spielinhalte wird es dadurch beim Hören möglich, auch ohne die visuelle Unterstützung eines Musikvideos das zum Lied gehörende Spiel zu identifizieren, sofern zentrale Eigenschaften von diesem bekannt sind.

So thematisiert *Shadows in the Moonlight* die Episoden der Lebensgeschichte von Ezio Auditore, die in *Assassin's Creed II*, *-Brotherhood* und *-Revelations* aus dessen Perspektive über einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten erzählt werden. Die erste Strophe beginnt mit einem ruhigen, fast verträumt klingenden Gesang, als die Ereignisse zu Beginn des erstgenannten Teils erinnert werden und Ezios Leben noch unbeschwert war. Mit dem Mord an dessen Vater und Brüdern spiegelt die Stimmlage des Sängers zeitweise den Schmerz des Protagonisten wider, bevor in einem erneuten Wechsel die Hoffnung auf ein neues Leben nach dem Trauma angedeutet wird:

„Race you to the top | Behold the distant streets below | Times I hoped would last forever | Never older grow | They took my peace | They took my name, my family | In a palid robe and cryptic code | My Destiny“

.....

für die spätere Analyse aufzuzeichnen. Auch die teils gestörte Wahrnehmung des Spielerlebnisses, wenn die Intention besteht Inhalte zu analysieren, ist zu nennen.

1645 Gemeint ist hier das Nachspielen mit Geige (Stirling) bzw. Geige und Piano (Davis und de Wit), das den Ursprung der Melodien zwar deutlich erkennen lässt, jedoch anders klingt, als die im Spiel zu hörende Melodie. Beide Werke sind online abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=MOg8Cz9yfWg> (Stirling). <https://www.youtube.com/watch?v=ZhakHVNsa4w> (Davis / de Wit), beide.

In der zweiten Strophe beginnt narrativ das Leben Ezios als Assassine, der nach den Verrätern an seiner Familie sucht und den Kampf gegen die Templer und die Verschwörer an seiner Familie aktiv aufnimmt. Dies wird durch einen erneuten Wechsel im Gesang verdeutlicht, bei dem das teils Tragische der ersten Strophe durch einen geheimnisvollen Unterton und ein höheres Tempo ersetzt wird, was den zahlreichen Offenbarungen im Verlauf der Erzählung entspricht:

„On Venetian stone | I climb and clamber, cloaked in dark | Pools of crimson sin | On swollen throats I leave my mark | I take their blood | I hear their last confessions seep | I'm the shrouded face of reckoning | That haunts their sleep“

In der letzten Strophe weicht der Kampf gegen Templer dagegen der in *Assassin's Creed: Revelations* forcierten Suche nach Antworten. Anstelle des durch sein Erbe als vorherbestimmt empfundenen Lebens tritt Ezios Wunsch nach einem eigenen selbstbestimmten Lebensabend hervor. Nach einem letzten Abenteuer zieht er sich bewusst aus dem Orden zurück, um zusammen mit seiner Frau, statt für den Kampf gegen die Templer zu leben – überzeugt davon, dass sein Vermächtnis für den Fortbestand des Orden ausreiche:

„Take my revelations | Make them your salvations | One shores of gold | My tale will end | A love to hold | A life to spend“¹⁶⁴⁶

Im dazugehörigen Video werden die verschiedenen Zeilen mit entsprechenden Szenen der Spiele begleitet, wobei das unbeschwerte und tragisch beendete Idyll in der Geburtsstadt Florenz durch verschiedene Kämpfe in Venedig, Rom und Konstantinopel abgelöst wird, bevor schließlich die zusammen mit Ezios späterer Ehefrau Sofia Sartor vorangetriebenen Nachforschungen in den Vordergrund treten. Die aus der Perspektive der Protagonisten gesungenen Texte sind ein typisches Merkmal fast aller *Assassin's Creed*-Werke von MIRACLE OF SOUND. Dies überrascht insoweit nicht, da auch die Spiele einen starken Fokus auf die #Immersion legen, indem sie aus den konkreten Perspektiven der Protagonisten erzählen und deren machtvolle Mitbestimmung bei vielen Entwicklungen hervorheben. Diese Symbiose aus Eindrücken von den gerade narrativ präsentierten Szenarien und den über die ludischen Elemente ergänzten möglichen Erlebnisse während der Nutzung setzen sich auch bei Betrachtung der anderen Werke des Musikers zur Reihe fort.

Blieb *Brothers of the Creed* zum ersten Teil der Reihe noch abstrakt, was die Bezüge auf konkrete Inhalte anging,¹⁶⁴⁷ so änderte sich dies neben dem zuvor genannten *Shadows in the Moonlight* besonders mit den beiden Songs zu *Assassin's Creed III* sowie jenen zu *-Black Flag*,

.....

¹⁶⁴⁶ Alle Zitate in: Miracle of Sound: Shadows in the Moonlight, 2012, Zeitindices: 00:33–01:02, 01:35–02:03 und 02:45–03:07.

¹⁶⁴⁷ „Eyes of Eden are on me | Break through the memories | History in the mainframe | Eve by the apple tree | Search through every enigma | Answers never there | Codes and canon are shifting as we | Shakedown every lair | Signal's out of range | I was forced to change | Zeroes and ones I bleed | We're Brothers of the Creed“ Zitat in: Miracle of Sound: Brothers of the Creed, 2011, Zeitindex: 00:42–01:26.

-Unity, *-Syndicate*, *-Origins* und *-Odyssey* indem unterschiedliche Stimmungen wiedergegeben und inhaltliche Schwerpunkte gesetzt wurden.¹⁶⁴⁸ In *Blood of the Creed* wird der Kampf Ratonhnhaké:tons gegen die Briten im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg¹⁶⁴⁹ behandelt, während es in *His Father's Son* dagegen das Verhältnis des Protagonisten zu seinem Vater ist, das auch im Spiel einen wichtigen Platz einnimmt, um verschiedene Perspektiven und Interessen zum historischen Konflikt darzustellen.¹⁶⁵⁰

In *Beneath the Black Flag* zu *Black Flag* ist es hingegen vielmehr das im Spiel dominante Piratenbild, das weiter zugespitzt wird, indem der Plot des Spiels weitgehend ignoriert wird und die Piraten wesentlich als freiheitsliebende Abenteurer fern der Kontrolle der europäischen Kolonialmächte dargestellt werden.¹⁶⁵¹ Auch in *My Revolution* zu *Unity* findet eine Loslösung vom unmittelbaren Plot des Spiels statt. Statt der Aufdeckung der Motive der Urheber hinter der Französischen Revolution und Versuchen ein Ende des Konflikts zwischen Assassinen und Templern herbeizuführen, thematisiert der Text des Liedes vor allem die Selbstfindung des Protagonisten.¹⁶⁵² Die im Titel genannte „Revolution“ meint also in erster Linie die Emanzipation gegenüber Führungspersönlichkeiten des Assassinen-Ordens, denen der Protagonist Arno Dorian im Spielverlauf immer stärker misstraut und gegen deren Wunsch er versucht ein Friedensbündnis mit den Templern zu schmieden. In *Hallowed Land* stehen schließlich die auch im Spiel präsentierten Ursprünge der Assassinen im Fokus und wie diese gegen verborgene Mächte kämpfen, die das „geheilte Land“ Ägypten unter Kleopatra

.....

¹⁶⁴⁸ Vgl.: Miracle of Sound: Blood of the Creed. Ders.: His Father's Son. Ders.: Beneath the Black Flag. Ders.: My Revolution. Ders.: London Town. Ders.: Hallowed Land. Ders.: My Odyssey. Die dazugehörigen Musikvideos finden sich im YouTube-Kanal des Künstlers: <https://www.youtube.com/user/miracleofsound/videos>.

¹⁶⁴⁹ „The brave and the free | They will band with us | From NY to Boston | It's a beautiful world to be lost in | The snow of the frontier | We go to hunt here | Now the future is unclear | Fathers of freedom are founding the future | They fight in the face of the flames | So ready your bayonet | Don't you stop praying yet | My Tomahawk has a land to reclaim“ Zitat in: Miracle of Sound: Blood of the Creed, 2012, Zeitindex: 00:39–00:56.

¹⁶⁵⁰ „A noble sailed across the sea | To search a distant land | A new frontier before him | To provide an upperhand | Mysterious agendas | Lay behind a graceful guise | A son was born, begotten, shorn | Betrayed to noble lies | (...) | A father lost to hunger | The temptation of control | No sentiment you represent | Can tame my savage soul | I take to the water | To glide upon the gales | The winds that my father rode | Will never fill my sails“ Zitat in: Miracle of Sound: His Father's Son, 2012, Zeitindex: 00:31–01:43.

¹⁶⁵¹ „Out on the endless ocean | We tear along the gales | With rum inside our bellies warm | And freedom in our sails | A wayward bunch of scoundrels | Assassins, thieves and slaves | The rich and blue bloods fear us | When we hunt upon the waves | And when you see it coming | That flag of baleful black | No point in turning tail | There's no escaping our attack! | YO-HO! | YO-HO! | We row beneath the black flag | A rollickin' we go! | We own the sea and sky“ Zitat in: Miracle of Sound: Beneath the Black Flag, 2013, Zeitindex: 00:16–00:52.

¹⁶⁵² „Bring out the brother in me | I'm searching for unity | Everything is changing inside of me | The city's under my feet | The ruin of the elite | Everything is changing inside of me | Secret truths are buried deep | Two fathers on two sides | With every lunge and every leap | Closer to my kind | My revolution carries me | In a moment lost in time | My revolution sets me free | I will flow across the lines“ Zitat in: Miracle of Sound: My Revolution, 2014, Zeitindex: 00:54–01:55.

zu kontrollieren suchen.¹⁶⁵³

Anders als für die vorangegangenen Songs ließ sich zu *London Town* eine Erläuterung der Gedanken hinter dem aktuell letzten MIRACLE OF SOUND Song von DUNNE selbst ermitteln. Als Reaktion auf häufige Anfragen seiner Fans habe er sich für sein Album *Level 6* entschlossen, die Motive hinter allen Songs knapp darzulegen, wozu auch *London Town* zählt. Hierbei erklärt er, dass er sich bewusst nur wenig mit dem Konflikt zwischen den beiden Geheimorganisationen und wesentlich stärker mit der industriellen Revolution in London beschäftigt habe.¹⁶⁵⁴

„I was really glad when I heard AC: Syndicate would be set in Industrial era London because a) It's a really interesting time period and b) It gave me an excuse to make a song that paid tribute to all my favorite British rock & pop artists from the last few decades. The aim with this one musically was to make a big soup out of Oasis, The Beatles, Blur, Suede, Bowie, Pink Floyd etc... there's even a pinch of Massive Attack in some of the background beats in quiet sections. Lyrically I focused more on the political & social events of the time period as opposed to Jacob & Evie, with the AC references still there but much more subtle than in previous songs.“¹⁶⁵⁵

Diese und vergleichbare Aussagen, die direkt von den Künstlern stammen, stellen eine wichtige Quelle dafür dar, um Motivationen und Vorgehensweisen verstehen und analysieren zu können. Gleichwohl bleibt ihr konkreter Wert stark davon abhängig, was die Künstler und etwaige weitere Beteiligte preisgeben und in welchem Kontext die Veröffentlichung erfolgt. Sind es wie im obigen Fall kurze Aussagen, die der Künstler erstmalig zu den Songs eines Albums getätigt hat, so finden sich zu Veröffentlichungen bei YouTube oft keine oder nur sehr kurze Statements in denen in erster Linie den Mitwirkenden Dank ausgesprochen und für die eigene Arbeit geworben wird. Einblicke in Arbeitsweisen bilden eher die Ausnahme und finden sich vor allem zu aufwendigeren Produktionen.

Über einige Beispiele für verschiedene Arten von Statements soll nun versucht werden, Einblicke in diese Art von Quelle zu erlangen. Ausgewählt wurden hierfür zwei musikalische Beiträge zu *Assassin's Creed 3*, um den Fokus erneut auf das Fallbeispiel dieser Arbeit zu lenken. Bei beiden Werken handelt es sich um Coverversionen der *Assassin's Creed 3* Titelmelodie, die zunächst von TAYLOR DAVIS und LARA DE WIT und wenige Tage später von LINDSEY

1653 „Among the whispers of ancients | A power cast into in their hands | Consume the fruits of creation | To claim this hallowed land | To claim this hallowed land | Take a leap of faith to follow free | The Nile runs red tonight | Spilling like a wound into the sea | The Nile runs red tonight“ Zitat in: Miracle of Sound: Hallowed Land, 2017, Zeitindex: 01:05–01:56.

1654 „Slaves in sea of soot we drown | Come on down to Londown Town | The cogs they creak and the pistons pound | Come on down to London Town | Power cloaked in progress | Smoke in eden's eyes | A million choking chmineys burn | And blacken out the sky | So grab your mates and join us | Where the rats rejoice | The brazen brass of the working class | Are here to find their voice.“ Zitat in: Miracle of Sound: London Town, 2015, Zeitindex: 00:54–01:55.

1655 Hintergrund der Statements zu allen Songs des Albums Level 6 sei, so Dunne, dass er oft nach den kreativen Prozessen gefragt werde, die seine Arbeit begleiteten. Zitat in: Miracle of Sound: Level 6 Track by Track, online: <https://web.archive.org/web/20180721031555/http://miracleofsound.net/2015/12/level-6-track-by-track/>.

STIRLING online gestellt worden sind.

Das erste Werk wurde aktuell (Stand 10.02.2019) 1,1 Mio. Mal aufgerufen. Im Video spielen DAVIS an der Violine und DE WIT am Piano die Titelmelodie vor einem schwarzen Hintergrund nach. Nähere Informationen zur Motivation oder der Entstehung finden sich mit Ausnahme einer knappen Bemerkung zum Spaß an gemeinsamer Arbeit und der Vorfreude auf das Spiel auf dem YouTube-Kanal von DAVIS nicht. Da das Video auch auf DE WITS Kanal abrufbar ist, steht eine zweite mögliche Quelle für Erkenntnisse zur Verfügung. Dort wird allerdings lediglich ergänzend angegeben, dass die Musik nach Gehör gespielt worden sei, da keine Noten zur Verfügung gestanden hätten. Angaben über die Motivation zur Wahl des Liedes, Gründen für die Zusammenarbeit oder der gewählten Art der Präsentation finden sich dagegen nicht.¹⁶⁵⁶ Diese sehr begrenzte Zahl der bereitgestellten Informationen stellt, gemessen an vielen anderen gesichteten Werken, die Regel dar.

Angaben über die Motivation fehlen auch bei dem Cover von LINDSEY STIRLING, das aktuell (Stand 10.02.2019) 35,5 Mio. Mal aufgerufen worden ist und zu den 20 erfolgreichsten Werken der Künstlerin zählt. Während auch in diesem Fall Angaben darüber fehlen, ob die Noten der Melodie zur Verfügung standen, kann festgestellt werden, dass das Cover deutlich aufwendiger als das vorangegangene produziert wurde, was auf entsprechende finanzielle Möglichkeiten hindeutet. Neben dem Geigenspiel von STIRLING wurde das Stück mit einem orchestralen Hintergrund versehen und wird bei YouTube mit einem Cosplay-Video präsentiert, in dem

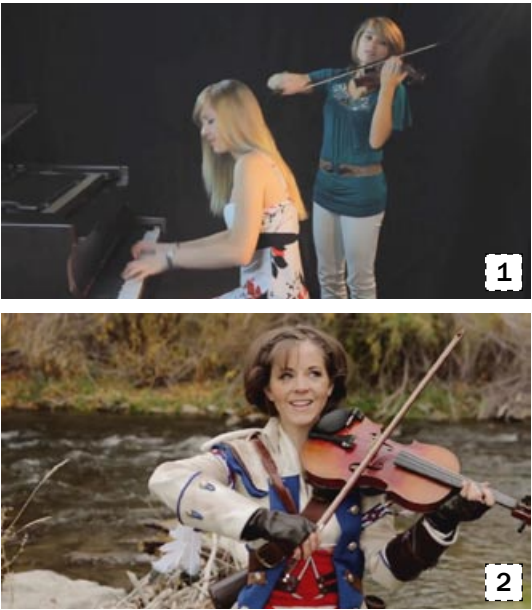


Abb. 7-50: Szenen aus Covern der Titelmelodie von *Assassin's Creed III*.

(1) TAYLOR DAVIS und LARA DE WIT.
(2) Cosplay von LINDSEY STIRLING.

STIRLING die Rolle von Ratonhnhaké:ton einnimmt. Neben einem aufwendig gestalteten Kostüm ist auch zu sehen, wie sie sich durch eine Landschaft bewegt, die durch ihre Unberührtheit an das Grenzland des Spiels erinnert, dem auch der Protagonist entstammt. In diesem Fall werden damit Musik und Cosplay miteinander verbunden und in dem besagten Video festgehalten.¹⁶⁵⁷

1656 Das Cover ist bei beiden Kanälen mit leicht abweichenden Titeln abrufbar. Die Angaben über die Arbeit entstammen dem jeweils genannten Kanal. Video auf Davis' Kanal: <https://www.youtube.com/watch?v=ZhakHVnSA4w>. Video auf de Wits Kanal: <https://www.youtube.com/watch?v=0HJwpsneKdg>.

1657 Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=MOg8Cz9yfWg&t=31s>.

Auch in Bezug auf die Erklärungen über den Arbeitsprozess bestehen durch ein extra angefertigtes etwa sechs Minuten langes Making Of deutliche Unterschiede zu dem allein über kurze Sätze im Beschreibungsbereich von YouTube gemachten Angaben von DAVIS und DE WIT. Im *Making Of*, das von STIRLING kommentiert wird, finden sich Aussagen über die Auswahl des Drehortes, die Entstehung des Kostüms, die beteiligten Akteure und auch einige persönliche Erlebnisse bei den Dreharbeiten, so dass hier eine ganze Reihe von Angaben vorhanden sind, die für umfangreichere Analysen hinzugezogen werden können.¹⁶⁵⁸

Neben diesen unmittelbaren Aussagen über die Arbeit an einem konkreten Werk kann es sich zudem anbieten, weitere verwandte Beiträge der Künstler einzubeziehen, um sie in das Gesamtwerk der Künstler einzuordnen. Dies ist bei DUNNE bereits geschehen, indem Songs betrachtet worden sind, die auch zur *Assassin's Creed*-Reihe gehören, jedoch nach den in dieser Arbeit untersuchten Fallbeispielen veröffentlicht wurden und zu denen teilweise Aussagen über Intentionen vorhanden waren. Vergleichbares war im Fall von STIRLING abgesehen von dem *Making Of*-Video nicht möglich, da das genannte Cover ihr einziges Werk zur Reihe ist. Zu DAVIS sind dagegen ein weitere Aussagen möglich, da sie insgesamt drei Videos mit einem Bezug zur Reihe erstellt hat in denen sie Melodien aus den jeweiligen Spielen covert werden. Neben dem genannten sind dies *Ezio's Family (From Assassin's Creed 2)* und *Assassin's Creed Syndicate Medley*.¹⁶⁵⁹

Für ersteres wurden keine weiteren Informationen zur Entstehung bereitgestellt. Für das zweite genannte lassen sich jedoch durch eine etwa zweiminütige Erklärung im Anschluss an das Video einige Rückschlüsse zur Entwicklung von DAVIS' Musik seit *Ezio's Family* und *Assassin's Creed 3 Theme* sowie anderen Videos ermitteln. Neben der am Ende vieler Videos präsenten Danksagung an Betrachter und Beteiligte, erklärt DAVIS zudem, dass bei dem *Assassin's Creed Syndicate Medley* eine Zusammenarbeit mit der Pianistin SALOME SCHEIDEGGER und AUSTIN WINTORY stattgefunden habe. Als Komponist der Musik von zahlreichen Spielen, darunter auch *Assassin's Creed: Syndicate*, dankt letzterer nicht nur DAVIS für die Zusammenarbeit, sondern erklärt zudem, dass er sich auf ein weiteres gemeinsames Projekt freue, die Arbeit am Soundtrack des Spiels *The Banner Saga 2*.¹⁶⁶⁰

Werden diese wenigen komprimierten Äußerungen mit der Gestaltung des Videos in Beziehung gebracht, das durch Cosplays, Statisten, Kamerawechsel, Schnittfolgen und weiteren Filmtechniken aufwendig inszeniert wurde, so lässt sich eine klare Entwicklung

.....
1658 Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=tm41FW5cFgg>. Entsprechende Videos finden sich teilweise auch für Davis, jedoch erst etwa ein Jahr später, was möglicherweise mit der auch bei ihr zunehmenden Professionalisierung der Videos zusammenhängen könnte.

1659 Ezios Family: <https://www.youtube.com/watch?v=tc1eirTkIMI>. Assassin's Creed Syndicate Medley: https://www.youtube.com/watch?v=b_MI8WeUKns.

1660 Neben Taylor Davis sind auch in dieser Arbeit ebenfalls diskutierten Malukah und Peter Hollens an den Soundtracks zur Banner Saga-Trilogie beteiligt gewesen. Siehe die Angaben auf der Bandcamp-Seite von Austin Wintory: <https://austinwintory.bandcamp.com/album/the-banner-saga>.

des künstlerischen Schaffens konstatieren. Als wichtiger Faktor für diesen Prozess kann die Crowdfunding-Plattform Patreon angenommen werden, bei der DAVIS seit 2013 um Unterstützung wirbt.¹⁶⁶¹ Abhängig von der Höhe der Unterstützung stellt die Künstlerin dort eine Reihe von Zusatzinformationen bereit, zu denen auch Berichte von den Dreharbeiten an Musikvideos und der Arbeit an neuer Musik zählen. Während zwei Einträge zu dem letztgenannten Musikvideo ermittelt werden konnten, so enthielten diese allerdings keine weiteren substantziellen Informationen.¹⁶⁶²

Die ausgewählten künstlerischen Werke machen deutlich, dass es sich bei ihnen in erster Linie um persönliche Kommentare zu individuellen Spielwahrnehmungen handelt. Aussagen über Motivationen sind daher nicht repräsentativ, sondern eindeutig einem Autoren zuzuordnen, etwa wenn DUNNE erläutert, dass er alle Schritte bei der Erstellung neuer Lieder selbst ausführe.¹⁶⁶³ Ist die Arbeit dagegen eine Gemeinschaftsleistung, so kann davon gesprochen werden, dass das Werk eine Art Konsens darstellt, auf den sich die beteiligten Künstler verständigt haben. Dies wäre im Fall des Duets von DAVIS und DE WIT bzw. DAVIS und SCHEIDEGGER der Fall, aber auch bei den Satiren von SMOSH. Unabhängig von der individuellen Aussagekraft eines Werkes stellen diese Hommagen ein relevantes Beispiel für Produsage-Beiträge dar, weil sie das Ergebnis umfangreicher Auseinandersetzung mit Spielinhalten und künstlerischer Schaffensprozesse sind, die deutlich über das unmittelbare Spiel hinausgehen.

Wie für digitale Spiele gelten auch für diese Auseinandersetzungen konkrete Anforderungen, um das Intendierte zu einem kohärenten Gesamtwerk zu machen. Neben gestalterischen Freiheiten und der Wahl einer zum Spiel passenden Auseinandersetzung, kann gerade auch die Notwendigkeit der Finanzierung des eigenen Lebens zu den wichtigen Einflussfaktoren gehören, wenn die betreffenden Künstler darauf angewiesen sind, durch ihre Werke Geld zu

.....
1661 Davis erläutert die Bedeutung dieser Form der Unterstützung auf ihrer Patreon-Seite: „I've been posting music videos to YouTube for about 5 and a half years and over the last 2 years I've been able to go from filming in a spare bedroom with low production quality to filming high quality productions out in beautiful locations all across the country with professional video teams all because of consistent support from my amazing supporters on this website!“ Zitat in: <https://www.patreon.com/taylordavis>.

1662 Der Beitrag „Assassin's Creed shoot today!“ vom 27.09.2015 bietet ein Foto mit zentralen Akteuren und eine Reihe von Angaben, die sich allerdings auch in der Danksagung im Anschluss an das Musikvideo finden. „Assassin's Creed Syndicate Medley“ vom 28.10.2015 informiert dagegen lediglich über die Veröffentlichung des Videos. Für beide Beiträge ist es aktuell notwendig, mindestens einen US-Dollar zu spenden, um Zugriff zu erhalten.

1663 „I do everything myself except for special occasions when I need a female vocal (or jazz musicians, on Sweet L.A.). I record every voice and instrument separately, one after the other. My mixes are gargantuan, messy, clusterfucks a lot of the time. I use up to 100 different tracks sometimes piling on layer after layer of sound. (...) As for the ‚choir‘, it's all me - I just sing in each line one after the other and the computer plays it all back together. As you can imagine, it is very time consuming! Try to imagine it like a painting - you add more layers and colours one at a time to make the overall piece shine.“ Zitat in: Woger, Martin: Miracle of Sound. Interview mit Gavin „Gav“ Dunne, 19.07.2012, online: <http://www.eurogamer.de/articles/2012-07-19-miracle-of-sound-interview-mit-gavin-gav-dunne?page=2>.

verdienen. Insoweit lassen sich Zugriffszahlen bei YouTube und weiteren Portalen, zusammen mit dem ersichtlichen Aufwand der für die einzelnen Werke betrieben wurde, als Indikatoren dafür begreifen, um den Erfolg dieser Ausdrucksform zumindest grob bewerten zu können.

Somit stellen die künstlerischen Auseinandersetzungen dieses Kapitels einige der äußerst vielfältigen Beispiele für spielkulturelle Quellen dar, die Einblicke in den Umgang mit ausgewählten Spielen geben können. Der hier vorgenommen Einblick beansprucht folglich nicht das Thema abschließend behandelt zu haben, sondern soll, wie bereits im Fall der Ratgeber, wesentlich aufzeigen, wie entsprechende Werke beschaffen sein können und welche Möglichkeiten, aber auch Grenzen, bei der Erlangung von Erkenntnissen bestehen können, wenn sie als Quellen genutzt werden. Neben der freien Abrufbarkeit der meisten Werke erlauben auch die hier nicht näher erwähnten Kommentare und Bewertungen der Betrachter potentielle Einblicke in die Rezeption, während die umrissene häufig schwierige Quellenlage für Hintergrundinformationen dagegen zu den Hauptherausforderungen zählt, die es zu bewältigen gilt. Gerade hier zeigen sich damit Gemeinsamkeiten mit den Ratgebern und Wikis, bei denen Umfang und Tiefe der Aussagekraft ebenfalls großen Schwankungen unterworfen ist. Dies gilt ebenfalls für den größeren „Realismus“ in Musikvideos, wenn die Künstler an bewusst ausgewählten Orten und den Spielen nachempfundenen Outfits aktiv sind. Auch hier verschwimmt die Grenze zwischen Fakt und Fiktion, so dass befürchtet werden kann, dass entsprechende Darstellungen nicht nur als Bezug auf das dazugehörige Spiel wahrgenommen werden, sondern auch dazu beitragen können, die in ihnen präsenten Geschichtsbilder zu bestärken.

8. Allgemeine Erkenntnisse

In dieser Arbeit wurde mit digitalen Spielen ein Medium untersucht, das von 34 Mio. Menschen in Deutschland über alle Alters- und Geschlechtergruppen genutzt und auf PC, Konsolen, Handhelds, Tablets und Mobiltelefonen praktisch omnipräsent im Alltag vertreten ist, jedoch zu vielen Fragen noch methodisch vernachlässigt wurde.¹⁶⁶⁴ Neben Bezügen auf aktuelle Begebenheiten und fiktionale Szenarien, sind es gerade historische Ereignisse, die sich in vielen Genres großer Beliebtheit erfreuen. Von den comicartigen Darstellungen vieler #Casual Games, über audiovisuell oft überwältigende Actionspiele, bis zu den hochkomplexen Simulationen, findet sich virtuelle Geschichte von der Vorzeit bis in die Gegenwart. Entsprechende Titel wurden in dieser Arbeit als Historienspiele bezeichnet und definiert. Wie bei anderen populären Medien, ist auch bei ihnen anzunehmen, dass sie nicht nur etablierte Geschichtsbilder zitieren (oder sich bewusst von ihnen abgrenzen), sondern auch dazu beitragen, sie zu prägen. Durch ihre Interaktivität unterscheiden sie sich hierbei in einem wesentlichen Punkt, der unmittelbare Auswirkungen auf die Inszenierung, die Einbindung der Nutzer und die Erschließung der Inhalte hat. Um diesen Herausforderungen zu begegnen und den bislang kaum beachteten Wert digitaler Spiele als Quellen untersuchen zu können, ist in dieser Arbeit eine weitreichende interdisziplinäre Methodik entwickelt worden: Das Vier-Säulen-Analysemodell.

Dieses trägt der sichtbaren – und gerade auch der innerhalb von Spielmechaniken verborgenen – Komplexität des Mediums Rechnung, indem es sowohl die Beantwortung von Detailfragen, als auch eine umfassende Gesamtbetrachtung ermöglicht. Gerade letztere ist durch die Spezifika des Mediums sehr wichtig, weil Themen nicht auf die narrativen oder der ludischen Ebenen beschränkt bleiben, sondern umfassend miteinander sowie mit externen Faktoren verwoben sind, darunter dem kulturellen Gedächtnis und Erinnerungsprozessen, aber auch wirtschaftlichen Interessen. Neben etablierten Ansätzen der Game Studies in den Methodensäulen zwei und drei wurden darüber hinaus die geschichtswissenschaftliche Quellenkritik in Methodensäule eins und den Indikatoren für die Rezeption in Methodensäule vier auch Themenfelder einbezogen, die außerhalb der unmittelbaren Grenzen der virtuellen Welten liegen. Ziel des Vier-Säulen-Analysemodells ist eine Methodik, die Untersuchungen von den Intentionen der #Entwickler und #Publisher im den Entstehungsprozess, der Vermarktung eines neuen Titels, bis zur Auseinandersetzung der Nutzer erlaubt.

Dieser umfassende Ansatz ist notwendig, weil die interaktive Einbindung des Spielers weitreichendere Folgen hat, als es auf den ersten Blick scheint. Um Erfolge zu erzielen und

.....
¹⁶⁶⁴ Vgl.: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2019/>. Hier finden sich u.a. Angaben zu Alter, Geschlecht und Bildungsstand von Nutzern sowie Aufschlüsselungen zu den zum spielen verwendeten Geräten und Umsätzen. Siehe hierzu Kapitel 3.2.

ein Spiel schließlich meistern zu können, muss er sich intensiv mit seiner Rolle bzw. den Handlungsmöglichkeiten seines Stellvertreters auseinandersetzen. Dabei eignet er sich nicht nur Wissen über das Gameplay und die narrativen Kontexte von Ereignissen an, sondern nimmt durch die Perspektivierung historischer Themen auch Geschichtsbilder wahr, die von den Autoren der Spiele stammen und die seinen eigenen gegenübergestellt werden können. Unabhängig von der Frage, ob die Darstellungen innerhalb der Spiele einer wissenschaftlichen Überprüfung standhalten, besitzen Historienspiele hier auffällige Gemeinsamkeiten mit anderen populären Medien, bei denen ebenfalls ein sprichwörtliches „Spiel“ mit Inhalten zu beobachten ist. Die große Bandbreite an Darstellungsformen lässt digitale Spiele sogar als noch wirkmächtiger erscheinen, weil das Medium nicht darauf angewiesen ist, alle Inhalte in Form einer Erzählung zu präsentieren. Stattdessen bieten Spiele über ihre Perspektivierung und unterhaltsame Präsentation von Themen große Potentiale für die Wissensvermittlung zu vielen Teilbereichen, denn die Auseinandersetzung mit Inhalten wird häufig belohnt.

Gleichzeitig konnte gezeigt werden, dass das Medium nicht nur inhaltliche Herausforderungen bietet, sondern auch beim Nachweis von Aussagen. Hier verhindert die Interaktivität etablierte Formen wie Zeitindices oder Seitenzahlen, weil jeder Nutzer trotz oft gleicher Inhalte anders spielt und Darstellungen anders wahrnimmt. Um Inhalte für Dritte dennoch nachvollziehbar zu machen, wurde im Rahmen des Vier-Säulen-Analysemodell auch erläutert, wie Aussagen über Spielinhalte dennoch transparent belegt werden können. Anhand des untersuchten Fallbeispiels konnte das gewählte Vorgehen als äußerst effektiv für fundierte Analysen bestätigt werden. Da die ersten fünf Titel der *Assassin's Creed*-Reihe¹⁶⁶⁵ eine relativ lange Brutto-Spielzeit haben (ermittelt wurden jeweils 30 bis 70 Stunden inklusive Notizen), stellte die Möglichkeit den genauen Kontext von Schlüsselmomenten zu vergessen und dadurch Informationen falsch einzuordnen, eine latente Gefahr dar. Durch die Dokumentation des eigenen Spiels konnte diese nicht nur reduziert werden, es wurde zudem möglich, Entwicklungen aus Fortsetzungen und begleitenden Medien, wie Romanen und Kurzfilmen, in das bereits Bekannte einzuordnen und so Bezüge umfassender zu begreifen.

Im Rahmen der Ausführungen zeigte sich wiederholt die Relevanz des Internets für Erkenntnisse. Als Ort der Veröffentlichung von vielen Inhalten zu den Methodensäulen eins und vier, als Grundlage für das vernetzte Spiel, aber auch als Ort, um Spiele zu diskutieren, zu erfassen und teils sogar zu archivieren, durchdringt es viele für das Vier-Säulen-Analysemodell relevante Bereiche. Bekannte Herausforderungen dieser Quellenart, allen voran die teils nur zeitlich befristete Abrufbarkeit von Inhalten, ließen sich auch für digitale Spiele konstatieren. Auch die teils unklare Urheberschaft von Aussagen im Netz stellt ein konstantes Risiko dar,

.....
 1665 Untersucht wurden: *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood*, *Assassin's Creed: Revelations* und *Assassin's Creed III*.

weil gerade für Laien nicht immer klar erkennbar ist, was einen Autor qualifiziert, sich zu einem Thema zu äußern. Gleichwohl ist das Internet durch seine Aktualität und die häufig allein online stattfindende Veröffentlichung von Informationen und Beiträgen zu vielen Aspekten eine unverzichtbare Quelle für die Beschäftigung mit digitalen Spielen.

Zusammenfassend lässt sich in diesem ersten Schritt also konstatieren, dass möglichst umfassende Informationen und fundierte eigene Erfahrungen mit digitalen Spielen zentrale Voraussetzungen für die differenzierte Arbeit mit ihnen darstellen. In dieser Arbeit wurden zahlreiche Wege skizziert, diese direkt aus Spielen heraus, aus Recherchen zu ihrer Entstehung, aus Werken der Auseinandersetzung von Nutzern sowie über Aussagen von Akteuren mit spezifischen Fachkompetenzen, darunter Spieleentwickler und -journalisten sowie Wissenschaftler, zu erlangen. Indem in all diesen und weiteren Quellen verschiedene Aspekte besprochen werden, können sie sich sinnvoll ergänzen und somit zu einem besseren Verständnis betrachteter Titel, wie auch dem Medium insgesamt beitragen und das Vier-Säulen-Analysemodell effektiv ergänzen.

8.1. Erkenntnisse zu Vier-Säulen-Analysemodell und Fallbeispiel

Um Fragen zum Wert digitaler Spiele als Quellen und das dafür entwickelte Vier-Säulen-Analysemodell anhand möglichst konkreter Beispiele diskutieren zu können, wurde mit für den PC erschienenen Historienspielen eine Teilmenge ausgewählt. Als ein Bereich mit einer bis in die frühen 1980er Jahre zurückreichenden Tradition und einer großen inhaltlichen Vielfalt, konnten hierüber zahlreiche Aspekte untersucht werden, die sich auch in anderen digitalen Spielen finden, weil sie zu typischen Eigenschaften des Mediums zählen. Auch wenn es der Fokus auf eine Teilmenge unter anderem erlaubte, die Merkmale zahlreicher Genres, die Auswirkungen von progressiven und emergenten Strukturen, #Feedbacksysteme, Vermittlungsmethoden für Handlungsmöglichkeiten des virtuellen Stellvertreters sowie narrative Rahmungen aufzuzeigen, sind andere Aspekte nur cursorisch behandelt worden. Hierzu zählen beispielsweise die soziale Interaktion zwischen menschlichen Spielern in #Mehrspielertiteln und die wirtschaftliche Relevanz von Mikrotransaktionen mit ihren Auswirkungen auf die Spielbalance und das postulierte Gebot von Fairness, wenn gegen echtes Geld Premiuminhalte oder Vorteile erworben werden können.

Diskutiert wurde in Methodensäule eins, wie eine quellenkritische Einordnung des Mediums und seiner Werke erfolgen kann. Es konnte festgestellt werden, dass insbesondere die geringe Zugänglichkeit von Dokumenten aus dem Entwicklungsprozess eine Reihe von Fragen unbeantwortet lassen muss. Auch wenn sich zitierfähige Quellen zu diesem Themenfeld

wesentlich darauf beschränken, was von den beteiligten Unternehmen im Rahmen der Vermarktung veröffentlicht wird, so konnte ebenfalls gezeigt werden, dass sich dennoch zumindest grundlegende Einblicke in Ansprüche, bewältigte Herausforderungen und bestehende Geschichtsverständnisse erlangen lassen.

Da in dieser Arbeit insbesondere Historienspiele diskutiert wurden, erfolgte in diesem Abschnitt auch eine Klassifizierung in Werke ersten, zweiten und dritten Grades. Als zentrales Kriterium für die Unterscheidung dienten der Umfang von Geschichtsthemen in der Spielwelt, der Erzählung und den Mechaniken sowie ihrer Relevanz für das präsentierte Szenario. Dies erwies sich als hilfreiche Grundlage für die weitere Beschreibung von Historienspielen, darunter in Vergleichen mit der Inszenierung von Geschichte in anderen populären Medien, weil so bestätigt werden konnte, wie vielfältig Bezüge auf die Vergangenheit sein können. Ebenfalls wurde in Methodensäule eins unter anderem ein Überblick über die inhaltliche Breite des Untersuchungsgegenstandes gegeben, der viele künftige Ansätze für die Auseinandersetzung mit ihm andeutet.

In den Methodensäulen zwei und drei konnte gezeigt werden, warum sich Aussagen nicht allein auf bloße Beschreibungen oder Aufzeichnungen von Spielszenen stützen dürfen. Durch die skizzierten Besonderheiten des Mediums unterscheidet sich die Inszenierung aller Settings, darunter auch von historischen, grundlegend von anderen Medien. Um diese Eigenschaften und ihre Auswirkungen auf die Konstruktion virtueller Welten und den vom Spieler übernommenen Rollen näher zu betrachten, stützten sich diese beiden Methodensäulen auf zentrale Eckpfeiler der Game Studies. Durch viele Beispiele konnte unter anderem analysiert werden, wie sich Spielwelten ludisch von der Realität unterscheiden, nach welchen Logiken sie funktionieren, wie Handlungsmöglichkeiten und Aufgabenstellungen beschaffen sein können und welche Relevanz #Immersion und #Flow für das Spielerlebnis besitzen.

Während wichtige Unterschiede zwischen den audiovisuellen Medien bestehen, so konnte ebenfalls dargelegt werden, dass insbesondere im Bereich des Storytellings auch Gemeinsamkeiten mit ihnen bestehen. Durch die Präsenz etablierter Methoden Erzählungen zu konstruieren, darunter der in vielen Titeln mit Protagonisten präsenten Heldenreise, ihren Archetypen und narrativen Emotionen, konnte gezeigt werden, dass digitale Spiele zwar ein eigenständiges Medium sind, jedoch in bestimmten Bereichen stark von bestehenden kulturellen Werken beeinflusst werden. Mit den Ausführungen zu emergenten Strukturen und räumlichem Erzählen wurde ferner nachgewiesen, dass die vom Spieler übernommene aktive Rolle in enger Beziehung mit dem Gameplay steht, das in Methodensäule zwei analysiert worden ist: Statt stets einer festen Erzählung zu folgen, wird der Spieler vielfach befähigt, seine eigene Geschichte zu schreiben – in Historienspielen sogar buchstäblich.

Durch ihren Umfang und ihre Vielseitigkeit ebenfalls relevant, sind schließlich die in

der vierten Methodensäule behandelten Formen der Auseinandersetzung von Nutzern mit Spielen. Stärker noch als Methodensäule eins, geht diese oft über die unmittelbaren Inhalte hinaus und zeigt damit, dass die Beschäftigung mit einem Spiel nicht an den Grenzen des Bildschirms enden muss. Da die hierbei entstehenden Werke sehr unterschiedlich ausfallen und sich zudem durch Gestaltungsprozesse und technische Möglichkeiten ständig weiterentwickeln, wurden auch hier einige populäre Arten exemplarisch ausgewählt, darunter Ratgeber, #Modifikationen sowie musikalische und satirische Hommagen. Durch die Einbeziehung von Aussagen der Autoren zu ihren Motivationen konnte hierbei veranschaulicht werden, wie aus individuellen Spielerlebnissen die Bereitschaft erwachsen kann, selbst aktiv zu werden. Auch wenn in dieser Arbeit die Prämisse formuliert worden ist, dass umfangreiche eigene Spielerfahrungen unerlässlich sind, um Inhalte einordnen zu können, so liegt der Wert dieser und vergleichbarer nutzergenerierter Werke auch darin, wichtige weitere Perspektiven zu bereits Bekanntem beizutragen und zur Neubewertung eigener Überlegungen anzuregen.

Mit dem Vier-Säulen-Analysemodell ist es damit gelungen, zentrale Eckpfeiler von digitalen Spielen und ihre Relevanz im übergeordneten System zu identifizieren und zu analysieren. Gleichwohl wurde es als wichtig erachtet, das Modell ebenfalls an einem Fallbeispiel anzuwenden und dadurch seine Aussagekraft zu bewerten. Ausgewählt wurden die ersten fünf Titel der *Assassin's Creed*-Reihe, die zusammen die Desmond-Saga bilden und über eine gemeinsame Rahmenhandlung verbunden sind. Dieses Beispiel eignete sich durch seine detailreiche Inszenierung von Geschichtsthemen, sowie seine vielfältigen narrativen und ludischen Elemente sehr gut für diesen Zweck. Da die Popularität der Reihe immer weiter gewachsen ist, ließen sich über die stärkere Vermarktung außerdem zahlreiche Aussagen des #Entwicklers und #Publishers Ubisoft sowie eine große Bandbreite an Auseinandersetzungen der Nutzer mit den Spielen und ihren Charakteren ermitteln.

Ein möglicher Einwand, dass bei einer intensiven eigenen Nutzung die nötige Distanz zum Untersuchungsgegenstand verloren gehen könnte, ließ sich widerlegen, indem bestätigt werden konnte, dass viele Erkenntnisse erst durch das aufmerksame Spielen gewonnen werden können. Durch Anwendung der zuvor skizzierten Methoden, darunter auch der die spätere Analyse vorbereitenden umfangreichen Dokumentation des eigenen Spielprozesses, zeigte sich deutlich, dass viele grundlegende Inhalte zwar im Rahmen der Erzählung vermittelt werden, jedoch noch weitaus mehr aus der aktiven Auseinandersetzung mit den präsentierten Vergangenheiten¹⁶⁶⁶ erschlossen werden kann. Diese Perspektivierung von Geschichte kann deshalb

.....
 1666 Assassin's Creed zeigt Palästina zur Zeit des Dritten Kreuzzuges um 1190 aus Sicht der Assassinen der Festung Masyaf. Assassin's Creed II und seine beiden Nachfolger -Brotherhood und -Revelations thematisieren die Renaissance in Italien um 1500 sowie das frühe Osmanische Reich nach der Eroberung Konstantinopels aus Sicht eines Florentiner Assassinen. Assassin's Creed III zeigt schließlich die Vorgeschichte und den Verlauf des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges aus Sicht eines Assassinen aus den Reihen der Native Americans.

nicht nur als ein wichtiger Reiz für Nutzer angesehen werden, die sich für die Vergangenheit interessieren, sondern erlaubt auch Rückschlüsse dazu, wie historische Themen ausgewählt und inszeniert werden und wie der Spieler in die Ereignisse eingebunden wird. Durch die komplette Lösung aller gestellten Aufgaben ließen sich sowohl übergreifende Gemeinsamkeiten in den fünf Titeln, ihre technische und inhaltliche Weiterentwicklung über die Jahre, wie auch die Relevanz der Geschichtsthemen für die Abenteuer der Protagonisten identifizieren.

Durch diese Herangehensweise ließ sich anschaulich zeigen, wie eine populäre Reihe vorgehen kann, um Spielern trotz bekannter historischer Entwicklungen ausreichend Freiräume einzuräumen, damit die Voraussetzungen für spannende Unterhaltung geschaffen werden können. Im Fallbeispiel geschieht dies, indem der bekannte Geschichtsverlauf um einen Jahrtausende dauernden Konflikt zwischen zwei Geheimorganisationen, den Assassinen und den Templern, ergänzt wird, der laut den Behauptungen innerhalb der Titel der Reihe in zahlreichen historischen Ereignissen präsent gewesen sei. Ein wichtiges wiederkehrendes Argument ist hierbei die Behauptung der Authentizität der Darstellungen, für die ein umfassendes (und zumindest innerhalb der Spielwelt plausibles) narratives Konstrukt geschaffen wird.

Neben der Interaktion der fiktionalen Protagonisten mit zahlreichen historischen Persönlichkeiten im Rahmen der Erzählung und der Kommentierung von Entwicklungen durch einen Historiker im Team der modernen Assassinen, tragen insbesondere so genannte genetische Erinnerungen dazu bei, dieses zu formen. In der Logik der Spiele handelt es sich bei diesen um die in den Genen gespeicherten persönlichen Erlebnisse von Vorfahren, die über eine spezielle Maschine, den Animus, ausgelesen und in Form einer das Gameplay und die Erzählung der *Assassin's Creed*-Reihe bestimmenden dreidimensionalen Simulation wiedergegeben werden können. Dies impliziert somit, dass die Darstellungen nicht auf Geschichtsbücher zurückgehen, sondern auf die unmittelbaren Erlebnisse von Zeitzeugen, in deren Rollen der Spieler schlüpft.

Bildet dies die argumentative Grundlage für die Inszenierung von Geschichte im Fallbeispiel, so konnte nachgewiesen werden, wie diese innerhalb der einzelnen Titel weiter ausformuliert wird und damit ebenfalls zur Festigung des genannten Konstrukts beiträgt: Die Templer streben nach mächtigen Artefakten der fiktiven ausgestorbenen „Ersten Zivilisation“, die in der Lage seien, Menschen zu manipulieren und damit den Zielen des Besitzers zu unterwerfen, was die Assassinen zu verhindern suchen. Durch die Interaktion mit zahlreichen Persönlichkeiten, die angeblich im Besitz jener als „Pieces of Eden“ bezeichneten Artefakte gewesen seien, erfolgt sowohl eine Verbindung mit der bekannten Geschichte, als auch eine Umdeutung dieser für die Rahmenhandlung der Spiele.

Wie in den Ausführungen zum Fallbeispiel gezeigt werden konnte, bildet diese Modifikation der Geschichte gleichzeitig die Begründung für das Handeln vieler Akteure und der

Protagonisten. Zusammen mit präsenten historischen Konflikten,¹⁶⁶⁷ vor deren Hintergrund alle untersuchten Titel stattfinden, schafft der Kampf der Assassinen gegen die Templer die Voraussetzung dafür, dass der Spieler seine Rolle in der Erzählung als sehr machtvoll begreifen kann. Das Angebot der *Assassin's Creed*-Reihe ähnelt dabei einer Zeitmaschine, die ihre Nutzer nicht nur in die Vergangenheit versetzt, sondern sie zudem mit konkreten Zielen aktiv in Geschehnisse einbindet. Vereitelt der Spieler Versuche der Templer, die Macht an sich zu reißen oder schützt er wichtige Akteure wie Lorenzo di'Medici oder George Washington vor der Ermordung, so wird impliziert, dass er dafür gesorgt habe, dass sich die Vergangenheit so entwickelte, wie sie bekannt ist.

Durch das Fallbeispiel und das Vier-Säulen-Analysemodell konnte exemplarisch gezeigt werden, welche sechs Eigenschaften von digitalen Spielen besonders prägnant sind, um virtuelle Realität zu inszenieren, darunter auch die vergangenen Zeiten von Historienspielen. Eine zum Setting passende glaubwürdige audiovisuelle Repräsentation der Handlungsorte schafft erstens die Voraussetzung dafür, dass sich der Spieler in das in der Erzählung Erklärte hineinversetzen kann – selbst wenn es nichts mit dem ihm bekannten Alltag gemein hat. Dieser Prozess trägt zweitens dazu bei, dass er seine Rolle im Geschehen begreifen kann und sich mit dieser, den Motiven seiner Stellvertreter und ihren Beziehungen zu anderen Akteuren vertraut machen kann. Damit gehen drittens Erkenntnisse für den Spieler über seine Beziehung zu dem interaktiven System einher, die ihn verstehen lassen, was ihm für Möglichkeiten gewährt und welche Grenzen ihm gesetzt werden. Eng verbunden sind hiermit viertens die Eigenschaften des Mediums, die es erforderlich machen, die Spielwelten, auch wenn sie sich an realen Vorbildern orientieren, in berechenbare Faktoren zu übersetzen, wobei Bekanntes teils mit neuen Bedeutungen belegt wird, die vom Spieler zunächst verstanden werden müssen, bevor er umfassender aktiv sein kann. Einen wichtigen Teil bei diesem Vermittlungsprozess nehmen fünftens #Feedbacks ein, durch die der Nutzer erfährt, wie er Veränderungen auslösen kann und welche Folgen sein Handeln hat, so dass er mit der Zeit immer größere Herausforderungen meistern kann. Dieser Lernprozess betrifft schließlich sechstens nicht nur eine Wissensvermittlung bezüglich der Interaktionsmöglichkeiten mit einem Computerprogramm, sondern insbesondere auch die buchstäblich spielerische Vermittlung von konkreten Inhalten und Kontexten zu den jeweiligen Szenarien, zu denen auch historische zählen.

Gerade anhand der *Assassin's Creed*-Reihe konnte hierbei anschaulich erläutert werden, wie es Spielern ermöglicht wird, sich neben dem Spielerfolg zusätzlich mit Erkenntnissen und Wissen zu belohnen. Anstatt die Aktivitäten der Protagonisten vor austauschbaren historischen Kulissen zu platzieren, werden konkrete zeitspezifische Handlungsorte, Ereignisse und Persönlichkeiten einbezogen und mit der fiktionalen Rahmenhandlung der Reihe verknüpft,

.....
1667 Siehe die Fußnote 1664 auf der vorangegangenen Seite.

um den Protagonisten Raum einzuräumen. Zusammen mit der Möglichkeit zur Entdeckung von verborgenen Schätzen und Geheimnissen in vielen Nebenaufgaben, wird die Vergangenheit in dem Fallbeispiel nicht nur aufgewertet, sondern auch in eine für Spieler ohne geschichtswissenschaftlichen Hintergrund verständliche Form übersetzt. Neben Erwähnungen in Dialogen zwischen Charakteren sind es gerade die innerhalb der Spiele abrufbaren Datenbankeinträge, die hierfür hilfreich sein können, weil sie historische Details oft weiter kontextualisieren, als dies während des Spielablaufs geschieht.

Könnte Historienspielen durch den oft zu beobachtenden selektiven Umgang mit der Vergangenheit leicht vorgeworfen werden, Themen derart zu vereinfachen, dass Kontexte verfälscht werden, so ignoriert diese verkürzte Betrachtung den Entwicklungsaufwand, der bei umfangreichsten Nachbildungen zu einem beträchtlichen Recherche- und Entwicklungsaufwand führen würde. Anhand exemplarischer Beispiele wurde erläutert, dass hierbei nicht nur wirtschaftliche Erwägungen bezüglich der Entwicklungskosten, sondern insbesondere auch die Balance zwischen etwaigen Ansprüchen einer umfangreichen Nachbildung und der Spielbarkeit eines Titels relevant sind, weil jedes Element in das bestehende Werk eingepasst werden muss und häufig weitere beeinflusst.

Kann diskutiert werden, ob die in vielen digitalen Spielen eingenommenen Rollen und Handlungsmöglichkeiten dem behandelten Thema stets angemessen sind – dies betrifft gerade kriegerische Szenarien mit dem Spieler als Feldherren oder Soldaten, aber die auch Zugehörigkeit zu einem Ordens von Attentätern, wie im Fallbeispiel – so ist ebenfalls zu akzeptieren, dass sich über den kommerziellen Erfolg bestimmte Muster bei den Darstellungen etabliert haben und deshalb gleichwertig untersucht werden müssen. Der Grund liegt in dem spezifischen Angebot digitaler Spiele in virtuellen Welten nach eigenen Vorlieben aktiv sein zu können, von Nachbildungen klassischer Gesellschaftsspiele bis zu den gewaltigen #Open Worlds vieler aktueller #AAA-Titel mit potentiell hunderten Stunden Spielzeit. Es wurde gezeigt, dass es dem Medium durch seine Interaktivität wie keinem anderen gelingt, Menschen zu begeistern und eine unüberschaubare Zahl an Szenarien zu inszenieren. Die für die umfassende Auseinandersetzung mit dem Medium und seinen einzelnen Werken notwendigen fundierten Informationen stellen eine unverzichtbare Grundlage für Erkenntnisse dar. Für ihre Erlangung und Einordnung in übergeordnete Kontexte kann das Vier-Säulen-Analysemodell einen wichtigen Beitrag leisten.

8.2. Ausblick und offene Fragen

In dieser Arbeit ist ausführlich erläutert worden, wodurch sich der Umgang mit digitalen Spielen als anspruchsvoll gestaltet. Einer der Hauptgründe hierfür ist – neben den skizzierten Eigenschaften des Mediums – die Präsenz sich widersprechender Erwartungen vieler Akteursgruppen, die nachfolgend bewusst plakativ umrissen werden sollen, um sie leichter abgrenzen zu können. Spieler suchen in erster Linie Unterhaltung und finden sie teilweise auch in Titeln, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Pädagogen erwarten fundierte und eher sachliche Darstellungen, statt einer Glorifizierung von bestimmten Akteuren oder Themen. Historiker sorgen sich um eine Verklärung der Vergangenheit durch mediale Darstellungen, die oft mehr auf Showeffekte, Emotionen und Vereinfachungen, als differenzierte Darstellungen setzen. Gedenkstätten erhoffen sich, dass die über Jahrzehnte gewachsene Auseinandersetzung mit den behandelten Themen, wie dem Holocaust, berücksichtigt wird. Eltern möchten nicht, dass ihre Kinder schlechten Einflüssen und Vorbildern ausgesetzt sind. #Entwickler möchten einen Titel gestalten, der gute Unterhaltung bietet und als Spiel funktioniert, während #Publisher sich erhoffen, dass er international erfolgreich ist und viel Geld einspielt. Um die Potentiale des Mediums besser ausschöpfen zu können, gilt es gerade die sich teils kaum vereinbaren Perspektiven zu überwinden. Dies ist wichtig, denn über die jährlichen Erhebungen der Nutzerzahlen und Umsätze ist bereits erkennbar, dass die Präsenz des Mediums im Alltag stetig zunimmt. Auch wurde in dieser Arbeit ausführlich erläutert, wie komplex Wechselwirkungen zwischen digitalen Spielen und zahllosen anderen Bereichen sind.

FREYERMUTHS Forderung nach der Überwindung von Schismen zwischen akademischen Disziplinen sowie den Disziplinen einerseits und den Spiele-Erschaffenden andererseits,¹⁶⁶⁸ ist daher zuzustimmen, weil nicht nur die Auseinandersetzung mit einem Medium, das interaktiv genutzt wird, durch den offenen und vorurteilsfreien Austausch gewinnt. Aus Sicht von Historikern scheinen hierbei besonders Fragen nach den Quellen für die Darstellungen in Historienspielen und die Prägung von Geschichtsbildern durch sie interessant. Auch wenn es durch zahlreiche Einflussfaktoren auf diese wohl schwierig sein dürfte, exakte Auswirkungen eines einzelnen Spieles nachzuweisen, so lassen sich auch hier neue Erkenntnisse vermuten, die neben den Spielerzählungen besonders auf die -mechaniken zurückzuführen sind. Indem etwa historische Kriege in virtuelle Welten übersetzt werden, besteht durch Themenauswahl und Schwerpunkte die Gefahr der Fragmentierung von Geschichtsbildern, bei der relevante Aspekte, wie politische oder zivile Perspektiven, fehlen.

Gleichwohl kann auch eine Auswahl wichtige Einblicke in eine vergangene Zeit bieten, die Spielern Rückschlüsse dazu erlaubt, warum etwa die Schlachtordnung der römischen Legi-

.....
1668 Vgl.: Freyermuth: Games, S. 248–250.

onen Gegnern oft überlegen war und den Aufbau des antiken Weltreiches beeinflusste oder wie das Aufkommen von Feuerwaffen die Kriegsführung veränderte. In solchen und ähnlichen Fällen können Historienspiele folglich Einblicke in Themen geben, die in Unterricht oder Geschichtsstudium normalerweise weniger behandelt werden, obwohl militärische Siege oder Niederlagen ebenfalls großen Einfluss auf den Verlauf eines Krieges und die beteiligten Akteure hatten. Gerade entsprechende taktische und technikgeschichtliche Themen werden jedoch zahlreich in Historienspielen abgebildet und können dadurch als hilfreiche Ergänzung von didaktischen Ansätzen dienen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der künftigen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ist ferner in der allgemeinen Anerkennung des Mediums als Kunstform zu sehen. Diese betrifft nicht nur die Akzeptanz, dass sich Titel auch an ein erwachsenes Publikum richten dürfen, sondern auch, dass es nicht pauschal verwerflich sein muss, bestimmte Themen in eine interaktive Form zu bringen. Sicherlich ließe sich diskutieren, ob es angemessen sein kann, ein virtuelles Auschwitz zu programmieren, in dem Spieler als Teil der Wachmannschaften handeln können. Gleichzeitig würde die Anerkennung von Spielen als Kunstform bedeuten, dass auch solche Szenarien möglich sein müssten, weil es sie auch in anderen Medien gibt. Vorstellbar wäre beispielsweise ein #Serious Games, das in Gedenkstätten Verwendung finden könnte, um den Alltag der damaligen Menschen und begangene Verbrechen noch plastischer erlebbar zu machen, indem Spieler gezwungen werden aus bestimmten Perspektiven heraus zu handeln. Auch per VR-Brille begehbare virtuelle Nachbildungen von Konzentrationslagern als Ergänzung zu Videos und Fotos wären entsprechend vorstellbar. Die Ergänzung der Sozialadäquanzklausel in den Bewertungskriterien der USK im August 2018 lässt sich als Teil der weiteren Anerkennung des kulturellen Wertes des Mediums interpretieren, weil es über sie möglich geworden ist, auch in Spielen für den deutschen Markt nationalsozialistische Symbole darstellen zu können, ohne dass ein Verbot droht. Bereits der erste Titel, der hiervon profitierte, *Through the Darkest of Times*, zeigt einen interessanten Ansatz: Der Nutzer erlebt den Zweiten Weltkrieg aus Sicht einer Widerstandsbewegung in Berlin während des „Dritten Reiches“.

Entsprechende unkonventionelle Ansätze scheinen darüber hinaus auch zu zahlreichen weiteren Themen möglich, die bislang nicht oder nur gering spielerisch umgesetzt worden sind, jedoch ebenfalls zentraler Teil anderer künstlerischer Werke sind und darüber zu Diskursen anregen. Zu nennen sind etwa Rassismus, Sexismus und weitere Formen von Diskriminierung, ebenso Ausgrenzung, Flucht und Vertreibung, andere sexuelle Orientierungen,¹⁶⁶⁹

häusliche Gewalt, Produktion und Wirkung von Propaganda oder die Abkehr von moralisch

1669 Ist diese insbesondere in Mainstream-Produktionen bislang kaum verbreitet, so diskutiert eine Sonderausgabe von Game Studies, Vol. 18, Heft 3 aus Dezember 2018, Beispiele für den Umgang mit „Queerness and Video Games“.

klar umrissenen Rollen in Kriegsdarstellungen über die Hinwendung zu zivilem Leid und Kriegsverbrechen. All diese und viele weitere Themen ließen sich ebenfalls differenziert in digitalen Spielen abbilden, finden sich bisher jedoch, wenn überhaupt, vor allem in Werken der #Indie-Szene. So muss der Spieler in *This War of Mine* das Überleben von Zivilisten in einem Bürgerkriegsgebiet gewährleisten, wofür er oft zwischen dem eigenen Überleben und dem Anderer wählen muss. Auch *Beholder* und *Papers, Please* erfordern ambivalente Entscheidungen zwischen dem Wohlergehen der Familien der Protagonisten und dem Schicksal von Mietern bzw. Einreisenden in einem autokratischen Staat.¹⁶⁷⁰

Die Entwicklung solcher unkonventioneller Titel kann als wichtiger Entwicklungsschritt des Mediums insgesamt angesehen werden, wie auch ihre offene Diskussion jenseits der Fachpresse, die viel zu seiner weiteren Akzeptanz beitragen kann. Gleichwohl leisten auch Titel für den Mainstream, darunter die erfolgreichen *Assassin's Creed*-, *Call of Duty*-, oder *Grand Theft Auto*-Reihen, wichtige Beiträge, etwa indem sie die audiovisuelle Qualität der Inszenierung oder die Größe und Komplexität der #Open Worlds in Fortsetzungen immer weiter verbessern. Dies kann als wichtiger Faktor für den technischen Fortschritt in der IT-Branche gelten, die neue Prozessoren, Grafikkarten und Speichermedien entwickelt, die auch jenseits der Spieleszene zum Einsatz kommen.

Als zentrale Quelle für viele Erkenntnisse zum Medium werden auch künftig nicht nur die Spiele und ihre #Entwickler bzw. #Publisher, sondern insbesondere die Nutzer dienen. Ihre Gedanken zu Werken, die sie teils seit vielen Jahren intensiv kennen, lassen sich als besonders wichtig ansehen, weil sie nicht nur Vorlieben und Abneigungen entwickelt haben, sondern vor allem durch ihre persönlichen Erfahrungen neue Perspektiven zu vermeintlich Bekanntem beitragen können. Die Schlüsselrolle der Nutzer bei der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen offenbart hierbei auffällige Gemeinsamkeiten mit einem zentralen Angebot unzähliger Titel: Dem Abenteuer des Unbekannten. Ähnlich der neuen Galaxie in *Mass Effect: Andromeda*,¹⁶⁷¹ den unentdeckten Welten in *Sid Meier's Civilization* bis zu dem Bereich

1670 Der Protagonist von *Beholder* ist Hauswart in einem Mietshaus im Auftrag des Staates und hat seine Mieter auf illegale Handlungen und verbotenen Besitz zu überwachen. In *Papers, Please* steuert der Spieler dagegen einen Grenzbeamten, der ständig zunehmende Vorschriften einhalten muss. In beiden Fällen werden die Protagonisten belohnt, wenn sie im Sinne des Staates gehandelt haben und bestraft, sofern sie Fehler machen. Die knappen Einnahmen werden für die Versorgung der Familie benötigt, wodurch Korruption eine reizvolle finanzielle Entlastung bieten kann, jedoch sehr risikoreich ist, z.B. wenn Regimegegnern zur Flucht verholfen wird oder diese gegen eine Bestechung einreisen wollen.

1671 Das Spiel behandelt die Erkundung und Besiedlung der weit entfernten Andromeda-Galaxie durch Auswanderer der Milchstraße, wo ein großer Krieg mit Maschinenwesen, den Reapern, bevorsteht, der alles Leben zu auszulöschen droht. Durch unvorhergesehene Ereignisse treten zahlreiche Probleme auf, allen voran die Unwirtlichkeit der geplanten Kolonieplaneten und die schlechte Versorgung mit Nahrungsmitteln und Rohstoffen. Der Protagonist ist einer der so genannten Pathfinder, deren Aufgabe es ist neue geeignete Welten zu entdecken, Außenposten zu gründen, diplomatische Beziehungen zu den Bewohnern der Galaxie zu beginnen und viele weitere Herausforderungen zu meistern.

außerhalb des Sichtfeldes von *Assassin's Creed*, gilt es ein für Viele noch unbekanntes Medium zu entdecken und nutzbar zu machen. Die Rolle der Pathfinder des erstgenannten Titels wird dabei von den Nutzern eingenommen, die sich bei ihren Erkundungen der interaktiven Welten ein enormes Wissen aneignen und dies im Austausch mit Gleichgesinnten stetig erweitern. Durch die Übernahme von Verantwortung bei der Zusammenarbeit mit weiteren Akteuren und Institutionen können sie dazu beitragen, das Verständnis des Mediums entscheidend zu fördern und praxisnahe Antworten auf viele der noch offenen Fragen zu finden.

9. Anhang

9.1. Glossar spielbezogener Fachbegriffe

Das folgende Glossar dient dem Verständnis themenrelevanter Fachbegriffe die in dieser Arbeit mit „#“ markiert worden sind. Basieren die Beschreibungen wesentlich auf einer gedruckten Quelle, so ist diese am Ende des jeweiligen Begriffs angegeben.

AAA Alt.: Triple A. Gängige Bezeichnung für sehr teure, arbeitsaufwendige und technisch anspruchsvolle Produktionen. Sie sind insoweit riskant, weil sie hohe Verkaufszahlen erfordern, um sich zu rentieren. Die *Assassin's Creed*-Reihe ist ein Beispiel für ein AAA-Werk.

Abandonware Software für die der ursprüngliche Hersteller seit längerer Zeit keine technische Unterstützung mehr anbietet. Obwohl in der Regel noch dem Urheberrecht unterliegend, sind viele ältere Spiele auf spezialisierten Webseiten kostenlos abrufbar und bleiben mit **Emulatoren** weiterhin nutzbar.

Achievement Form des **Feedbacks** und Gradmesser für das Erreichen bestimmter vordefinierter Erfolge in einem Spiel. Meist sind die erforderlichen Leistungen angegeben, so dass diese gezielt absolviert werden können oder zu alternativen Spielweisen anregen.

Action-Adventure Ein Genre bei dem eine Kombination aus Action, Geschicklichkeit und erzählter Handlung geboten wird, die auf einen Protagonisten zentriert ist. Beispiele: *Tomb Raider*, *Assassin's Creed*.

Add-on, s. Erweiterung.

Adventure Ein Genre mit einem starken Fokus auf einer progressiven Erzählung, die durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben vorangetrieben wird. Üblich ist die Interaktion mit **NPCs** und Objekten in vielen miteinander verbundenen Räumen. Ein verbreitetes Subgenre ist das **Point-and-Click-Adventure**, das seinen Namen durch das typische Gameplay erhielt: Mit dem Mauszeiger auf etwas zeigen und dann anklicken. (WOLF: Encyclopedia, S. 12–15). Beispiele: *Monkey Island*, *Myst*.

Arcade-Automat Bezeichnung für eine frühe Form digitaler Spiele, die über Münzeinwurf an Automaten genutzt wird, z.B. in Arcades, einer besonders in den USA lange beliebten Form der Spielhalle. Im Unterschied zu späteren digitalen Spielen, ist jeder Automat technisch auf das jeweilige Spiel zugeschnitten, etwa durch spezielle Eingabegeräte (WOLF: Encyclopedia, S. 28–34). Beispiele: *Donkey Kong*, *Pac-Man*.

Aufbausimulation, s. Simulation. Fokus auf der Errichtung von insbesondere Städten.

Avatar Alt.: Player Character. Gängige Bezeichnung für den Stellvertreter des Nutzers in einem Spiel. Ist er in vielen Genres vordefiniert, so erlauben insbesondere **Rollenspiele** die individuelle Erstellung und Anpassung, was das Spielerlebnis stärker personalisiert. Player Character wird auch als Abgrenzung zu **NPCs** verwendet (WOLF: Encyclopedia, S. 60–62).

Boss Starker Typ von Gegner in vielen Action-Spielen (z.B. **Shooter**, **Rollenspiele**), der im Gegensatz zu gewöhnlichen Widersachern in der Regel nur einmal vorkommt und für Fortschritte überwunden werden muss. **Endgegner** lassen sich als Variante der Bosse ansehen. Sind sie vorhanden, schließt ihre Überwindung meist ein Spiel ab, erfordert jedoch nochmals gesteigerte Anstrengungen vom Spieler.

Bot Variante von **NPCs**, die in digitalen Spielen das Verhalten von Menschen nachahmen soll und sich oft in **Mehrspieler**-Titeln bzw. -Modi findet, wenn keine menschlichen Teilnehmer präsent sind oder sie als Trainingspartner fungieren sollen.

Browserspiel Variante von **Onlinespielen**, die allein über den Browser genutzt wird und keine lokale Installation eines Spiels erfordert. Beispiele: *Forge of Empires*, *Farmville*.

Casual Game Allgemein leicht zu erlernende Titel mit wenig komplexem **Gameplay**, die sich durch kurze Abschnitte besonders für eine spontane Nutzung eignen. Sie sind nicht an bestimmte Plattformen oder Genres gebunden, aber häufig als **Mobile Game** auf tragbaren Geräten, als **Browserspiel** und in sozialen Netzwerken anzutreffen (WOLF: Encyclopedia, S. 94–97). Beispiele: *Moorhuhn*, *Angry Birds*.

Cheaten Eigennützige Verhaltensweise, die auf in einem Spiel präsente Möglichkeiten zurückgeht (z.B. geheime „Cheatcodes“) oder die auf unzulässige Vorteile zu Lasten von Mitspielern abzielt. Teilweise werden auch bestimmte Verhaltensweisen als unfair angesehen. So agieren „Camper“ in **First-Person-Shootern** wie Heckenschützen und vermeiden die übliche aktive Auseinandersetzung. Durch die Wahl der Position auf der **Karte** und einer starken Waffe, meist ein Scharfschützengewehr, nutzen sie Möglichkeiten zum eigenen Vorteil. (WOLF: Encyclopedia, S. 104–106).

Cut Scene Gängiges narratives Element innerhalb eines Spiels. Im Gegensatz zu parallel zum **Gameplay** stattfindenden narrativen Elementen, unterbrechen Cut Scenes die Interaktivität kurzfristig durch eine filmische Sequenz, um die Aufmerksamkeit auf die Erzählung zu lenken und diese so gezielt zu entwickeln (WOLF: Encyclopedia, S. 151–154).

Developer Diary Verbreitetes Mittel der Vermarktung, bei denen sich Entwickler in kurzen Videos über bestimmte Aspekte eines kommenden Spiels äußern.

Downloadable Content („DLC“), s. Erweiterung.

Easter Egg Innerhalb digitaler Spiele versteckte und oft unterhaltsame Extras. Art um Umfang variieren stark und reichen von Bildern und Notizen bis zu Minispielen. So kann etwa auf einem Computer innerhalb der Welt von *Day of the Tentacle* der Vorgänger *Maniac Mansion* gespielt werden (WOLF: Encyclopedia, S. 177f).

Echtzeitstrategiespiel, s. Strategiespiel.

Editor Kleines Programm zur **Modifikation** eines Spiels, das es ermöglicht, bestehende Inhalte zu verändern oder neue hinzuzufügen. Einige Editoren bieten sogar den **Entwicklern** vergleichbare Möglichkeiten und erlauben es, umfangreiche eigene Welten zu erstellen und diese dann in ein bestehendes Spiel einzubinden.

Einzelspieler Der Nutzer spielt allein mit bzw. gegen computergesteuerte Akteure wie **NPCs** oder **Bots**.

Emulator Ein Programm, das es erlaubt, ein altes Spiel auf einem modernen System zu nutzen, indem relevante Eigenschaften früherer Hard- und Software nachgebildet werden. Emulatoren sind u.a. für **Abandonware** notwendig, da hier sowohl aktuelle Hard- als auch Software meist viele Jahre zuvor mit den ursprünglichen Systemanforderungen der Titel inkompatibel geworden sind.

Endgegner, s. Boss.

Engine Zentrale Software für die Spielentwicklung, die unter anderem bestimmt, wie Daten von **Texturen**, 3D-Modellen, Sound, uvm. gespeichert, berechnet und nutzbar werden. Sie ist ebenfalls notwendig, damit ein fertiges Spiel dargestellt werden kann. Teilweise finden mehrere spezialisierte Engines Verwendung, etwa für Grafik und physikalische Effekte. **Editoren** lassen sich vereinfacht als **Interface** für eine Engine begreifen (WOLF: Encyclopedia, S. 228–230).

Entwickler Auf die Entwicklung von Software spezialisiertes Unternehmen, das von einem einzelnen bis mehreren hundert Mitarbeitern reichen kann. Teilweise findet ein Fokus auf bestimmte Plattformen oder Genres statt. Meist arbeiten Entwickler eng mit **Publishern** zusammen, welche die Finanzierung und Vermarktung verantworten, während Entwickler die Ausgestaltung der Spiele übernehmen. Wurde unabhängig von einem **Publisher** entwickelt, wird oft von einer independent Produktion („**Indie**“) gesprochen.

Erfahrungspunkte Zentrale Spielmechanik von **Rollenspielen** und zudem als ergänzende Mechanik in Titeln vieler weiterer Genres präsent. Sie bilden Lernprozesse nach, indem die Erledigung von Aufgaben oder die Nutzung von Fähigkeiten des **Avatars** mit Erfahrungszuwächsen belohnt wird. Mit der Zeit erlauben es diese so dessen Können zu verbessern oder neue Möglichkeiten freizuschalten.

Erweiterung Separat vom Hauptspiel angebotene optionale und meist kostenpflichtige Zusatzinhalte. Art und Umfang variieren stark und umfassen sowohl kleine Ergänzungen wie ein neues spielbares Volk bis zu gänzlich neuen Handlungssträngen an neuen Orten mit vielen Stunden weiterer Spielzeit. Früher meist als größeres zusammenhängendes **Add-on** im Handel erhältlich, sind heute **Downloadable Contents (DLC)** die Regel, bei denen Zusatzinhalte auch einzeln über Plattformen wie **Steam** bezogen werden können.

Fahrzeugsimulation, s. Simulation. Fokus auf der detailgetreuen Nachbildung von Fahrzeugen und ihren jeweiligen technischen Eigenschaften.

Feedback Zentrales ludisches Element, um dem Spieler Rückmeldungen zu den Auswirkungen seiner Handlungen innerhalb der Spielwelt zu geben. Feedbacks können Details umfassen, wie Schrittgeräusche, oder auch den Ausgang eines **Levels** oder einer **Karte** und werden meist dynamisch über verschiedene Kanäle vermittelt.

First-Person-Shooter, s. Shooter.

Flow Gewollter Zustand der Absorption in eine Handlung, darunter auch Spiele. Verbreitet ist eine gestörte Wahrnehmung von Zeit und Ort während der Dauer in der man hochkonzentriert in einer Tätigkeit aktiv ist. Er tritt besonders dann auf, wenn eine Balance zwischen vorhandenen Herausforderungen und dem eigenen Können besteht. Flow wird oft mit **Immersion** gleichgesetzt, wird jedoch in dieser Arbeit als psychischer Zustand verstanden, der durch immersive Spielelemente begünstigt werden kann. (WOLF: Encyclopedia, S. 311f).

Flugsimulation, s. Simulation. Fokus auf der detailgetreuen Nachbildung von Fluggeräten.

Fraktion Übliche deutsche Übersetzung des in zahlreichen Spielen präsenten englischen Begriffs „faction“. Er bezeichnet Akteursgruppen innerhalb der Spielwelt mit einem gemeinsamen Ziel, z.B. eine Nation oder eine Kriegspartei.

Free-2-Play Teils als Pay-2-Win kritisiertes Bezahlmodell bei vielen **Browser-** und **Online-spielen** sowie **Mobile Games**. Anders als bei Pay-2-Play, sind entsprechende Titel kostenlos und damit ohne den einmaligen Kauf oder regelmäßige Gebühren nutzbar, bieten jedoch gegen echtes Geld exklusive Inhalte oder Vorteile gegenüber Nicht-Zählern.

Highscore Variante des **Feedbacks** vor allem in auf Wettkampf ausgerichteten Spielen. In der Regel wird am Ende einer Partie eine Punkteliste ausgegeben. Die Umrechnung in Punkte macht die eigene Leistung mit der anderer Spieler vergleichbar.

Immersion Oft als Synonym für **Flow** verwendet, in dieser Arbeit jedoch als spielseitiger Faktor verstanden. Verschiedene Elemente bieten Potentiale sich in ein Spiel zu hineinzusetzen. Hierzu zählen unter anderem die Bereitstellung konstanter Herausforderungen, die Präsentation einer glaubwürdigen Welt, die den Eindruck fördert, ein Teil von ihr zu sein und die Möglichkeit, sich mit Inhalten intensiv auseinanderzusetzen und nach dabei erlangten Erkenntnissen handeln zu können (WOLF: Encyclopedia, S. 311f).

Indie Gängige Kurzform für independent. Sie meint meist Spiele, die unabhängig von **Publishern** in kleinen Teams, teils sogar von Einzelpersonen, entwickelt worden sind. Beispiele: *Stardew Valley*, *Rimworld*.

Interface Verschiedene Formen von verständlichen Elementen, die es erlauben, die darunter liegenden abstrakten Systeme zu manipulieren oder **Feedback** zu Auswirkungen des Handelns auszugeben. Vereinfacht steht das Interface zwischen dem Code eines Spiels und dem Spieler und wird so „über“ der Spielwelt auf dem Bildschirm ausgegeben. (WOLF: Encyclopedia, S. 324–327).

Intro / Outro Zentrale narrative Elemente, die in Form von filmischen Sequenzen in die Handlung einführen bzw. ihren Ausgang am Ende des Spiels skizzieren.

Jump'n'Run Ein Genre bei dem die Navigation der Spielwelt buchstäblich über springen und rennen erfolgt. In der Regel müssen zudem verschiedene weitere Herausforderungen gemeistert werden. Anders als in **Action-Adventures** ändert sich das **Gameplay** nur wenig und hat oft eine schwächer ausgeprägte Erzählung. Viele Titel dieses Genres sind zu **Side-Scrollern** zu zählen. Beispiele: *Super Mario Bros.*, *Ori and the Blind Forest*.

Karte Alt.: Map. Allgemeine Bezeichnung für die Topografie der Spielwelt in vielen Genres. Häufig finden sich Darstellungen dieser in Form von aufrufbaren Übersichtskarten wieder, die zeigen, wo sich der Spieler befindet, welche Bereiche bereits entdeckt und welche noch unerforscht sind. In **Mehrspieler**-Partien von **Shootern**, **Strategiespielen** und einigen anderen Genres zudem die Bezeichnung für das jeweils ausgewählte Spielfeld.

Leben Klassischer Begriff für die Zahl der Versuche, die ein Spieler bis zum endgültigen Ableben seiner Figur zur Verfügung hat, **Spielstände** nicht eingeschlossen. Sind alle **Trefferpunkte** verbraucht, so verliert die Figur ein Leben. Durch andere **Trefferpunkt**-Systeme finden Leben nur noch in wenigen Genres Verwendung, so z.B. in **Jump'n'Runs**.

Let's Play Oft kommentierte Aufzeichnung des eigenen Spielprozesses, die auf gängigen Videoplattformen bereitgestellt wird oder live mitverfolgt werden kann, so etwa bei twitch.tv. Sie erlauben unmittelbare Einblicke in ein Spiel, in ihm präsente Inhalte und mögliche **Immersions-** und **Flow**erlebnisse, gerade wenn der Spieler und seine Reaktionen ebenfalls aufgezeichnet werden.

Level a) Eine klassische Form der Einteilung unterschiedlicher, in chronologischer Beziehung zueinanderstehender Abschnitte der Spielwelt, in deren Verlauf oft **Bosse** oder **Endgegner** besiegt werden müssen. Zum Abschluss eines Levels muss in der Regel der Levelausgang gefunden werden. **b)** Stufen der **Avatar**-Entwicklung in **Rollenspielen** und Spielen mit **Rollenspiel**-Elementen. Höhere **Level** werden durch die Sammlung von **Erfahrungspunkten** erreicht.

Machinima Kunstwort aus Machine und Cinema. Es bezeichnet Filme, die mithilfe von Spielen oder spielbezogenen Mitteln wie **Editoren** erstellt wurden. Sie ähneln damit in ihrer Darstellung dem ursprünglichen Spiel, verwenden aber filmische Gestaltungstechniken. Ein Beispiel für eine kommerzielle Nutzung wäre die *South Park* Folge *Make Love not WarCraft* (WOLF: Encyclopedia, S. 367–369).

Mehrspieler Je nach Umfang, ein Modus von einem **Einzelspieler**-Titel bis zu einer vollwertigen eigenen Art von Spiel. Wesentliches Merkmal ist das gemeinsame Spiel mit anderen Menschen statt **Bots** und **NPCs**. Typische Formen sind die gemeinsame Nutzung an einem Gerät über mehrere Eingabegeräte, die lokale Verbindung von Computern in einem LAN oder weltweit über das Internet, u.a. in **MMOs**.

MMO Massively Multiplayer Onlinegame. Variante von **Onlinespielen**, bei der sich zahlreiche Nutzer in persistente Welten eines Spiels einloggen und mit anderen Nutzern teilweise über mehrere Jahre gemeinsam spielen. Verbreitet ist die Zusammenarbeit in Gilden und weiteren Formen der Organisation, um auch **Quests** lösen zu können, die für einzelne Spieler unlösbar sind. (WOLF: Encyclopedia, S. 383–387; zu Rollenspielen). Beispiele: *EVE Online*, *World of WarCraft*.

Mobile Game Häufig **Casual Games**, die dafür entwickelt worden sind auf Mobiltelefonen oder vergleichbaren Plattformen, wie Tablets, gespielt zu werden. In der Regel sind sie als **Free-2-Play** Titel konzipiert und finanzieren sich über Werbung oder Mikrotransaktionen. (WOLF: Encyclopedia, S. 413–415). Beispiele: *Angry Birds*, *Wort Guru*.

Modding, s. Modifikation.

Modifikation Die Veränderung bestehender oder die Ergänzung neuer Inhalte zu einem Spiel durch seine Nutzer. Art und Umfang variieren stark. Einfache Fehlerkorrekturen sind ebenso anzutreffen, wie neue **Karten** mit gänzlich neue Welten und eigenen Inhalten (**Total Conversions**), die umfangreichen professionellen **DLCs** ähneln. Zentrales Hilfsmittel für Modifikationen sind **Editoren** (WOLF: Encyclopedia, S. 235–238).

Musikspiel Ein Genre bei dem der Rhythmus von Musik eine zentrale Bedeutung für das Gameplay hat. Oft finden sich Stücke bekannter Musiker, die mit Instrumenten nachempfundenen Eingabegeräten möglichst genau „gespielt“ werden müssen. Weitere Eingabegeräte sind unter anderem Tanzmatten und Mikrofone. (WOLF: Encyclopedia, S. 534–536). Beispiele: *Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution*.

Non Player Charakter Alt.: NPC. Allgemeine Bezeichnung für alle Arten von Figuren in digitalen Spielen, die nicht von Menschen gesteuert werden. NPCs dienen somit als Abgrenzung zu **Avataren** bzw. Player Charakteren. Eine Variante sind **Bots** (WOLF: Encyclopedia, S. 464–468).

NPC, s. Non Player Charakter.

Onlinespiel Spielart die zusammen mit anderen Menschen über das Internet gespielt wird, z.B. als **MMO** oder **Browserspiel** (WOLF: Encyclopedia, S. 469f).

Open World Alt. Sandbox. Art von Spielwelt, die durch ihre Größe wesentlich mehr Handlungsmöglichkeiten bietet, als Titel die auf stärker begrenzten **Karten** oder in Schlauch-ähnlichen **Leveln** ausgeführt werden. Typisch für viele Open World-Titel ist die implizite Aufforderung den präsentierten Ort eigenständig zu erkunden und so eigene Abenteuer jenseits vorgegebener Handlungsstrukturen zu erleben.

Patch, s. Update.

Perspektive Blickwinkel aus dem die Geschehnisse innerhalb von Spielen erlebt werden. Beispiele wären die **First-Person**-Perspektive durch die Augen des Protagonisten oder die **Third-Person**-Perspektive, die den **Avatar** teilweise oder ganz zeigt. **Strategiespiele** und **Aufbausimulationen** wählen dagegen meist eine Vogelperspektive, die einen umfassenderen Überblick erlaubt, statt auf einen Ort beschränkt zu sein.

Point-and-Click-Adventure, s. Adventure.

Polygon Ein Vieleck, das unter anderem bei Computergrafiken verwendet wird, um dreidimensionale Objekte, Figuren und Oberflächen zu modellieren. Je höher die Zahl an Polygonen in einem Objekt ist, desto realistischer kann es wirken, benötigt jedoch auch mehr Rechenkapazität für die Darstellung.

Publisher Spielefirma, die mit **Entwicklern** zusammenarbeitet und wesentlich die Finanzierung und Vermarktung eines Titels übernimmt, dafür aber den Großteil der Einnahmen erhält.

Quest Gängige Bezeichnung für zu erledigende, oft mehrstufige, Aufgaben in vielen Spielen. In Anlehnung an Heldensagen und Pen-and-Paper-**Rollenspiele** findet sich die zu lösende Aufgabe des Helden, das Quest, auch in digitalen Spielen wieder. Die Liste mit allen Aufgaben innerhalb eines Spiels wird meist als **Questlog**, eine Unteraufgabe als Sub- und eine optionale Aufgabe als Nebenquest bezeichnet.

Questlog, s. Quest.

Quick-Time-Event Element, das eingesetzt wird, um insbesondere **Cut Scenes** interaktiv zu ergänzen. Meist müssen in einem sehr engen Zeitfenster angezeigte Tasten gedrückt werden, damit die Szene wie intendiert weiter geht. Scheitert der Spieler, hat dies negative Folgen.

Retail Klassische Form des Vertriebs von digitalen Spielen. Ein Titel wird in einer Verpackung bei einem Händler angeboten, die Datenträger mit der Software sowie meist ein Handbuch und etwaige weitere Dokumente enthält. Seit der stärkeren Verfügbarkeit von Breitbandinternet etablierten sich zunehmend digitale Vertriebsplattformen, wie **Steam**, als Alternative.

Rollenspiel Alt.: RPG („Role-playing Game“). Genre mit Ursprüngen in Pen-and-Paper-Brettspielen wie *Dungeons & Dragons*. Umfangreiche rahmende narrative Universen, innerhalb derer die Spieler handeln und dabei mit zahlreichen **NPCs**, **Avataren** oder anderen Spielern interagieren, sind verbreitet. Üblich ist zudem eine komplexe Spielmechanik mit zahlreichen, das Können des Avatars bestimmenden, Attributen und Fertigkeiten. Auch Inventare finden umfangreich Verwendung, u.a. zur Aufbewahrung von Rüstungen, Waffen und diverser

weiterer Ausrüstung, die ebenfalls Attribute der **Avatare** beeinflussen können. Rollenspiele bieten durch diese Vielseitigkeit meist einen hohen Wiederspielwert (WOLF: Encyclopedia, S. 540–544). Beispiele: *Fallout*, *The Elder Scrolls*.

Rundenbasiertes Strategiespiel, s. Strategiespiel.

Sandbox s. Open World.

Schadenspunkte Gegenstück zu **Trefferpunkten**. Waffen, Zaubersprüche und viele weitere Elemente erlauben es, **Trefferpunkte** aktiv zu senken, bis ein Gegner getötet oder ein Objekt zerstört worden ist. Meist werden Folgen von **Schadenspunkten** mit audiovisuellem **Feedback** ergänzt.

Schwierigkeitsgrad In zahlreichen Titeln verbreitete Mechanik, die bestimmt, wie fordernd das Gameplay ist. Die oft zu Spielbeginn mögliche Wahl des Schwierigkeitsgrades erlaubt es, die Herausforderung an das eigene Können anzupassen, ohne auf ein anderes Spiel ausweichen zu müssen. Beispiele für Anpassungen betreffen etwa die **Trefferpunkte** von **Avatar** und **NPCs**, angerichtete Schäden und die Wirkungsstärke von Hilfsmitteln.

Season Pass Verbreitete Form alle **DLCs** für ein Spiel zu einem Fixpreis zu erhalten. Meist wird eine gewisse Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf von **DLCs** geboten, jedoch mit dem Risiko auch für Inhalte zu bezahlen, die nicht gefallen.

Serious Game Ein Genre dessen Titel weniger mit dem Ziel der bloßen Unterhaltung, als der Vermittlung von Informationen zu andernfalls wenig beachteten oder für Spiele als ungeeignet angesehenen Themen entwickelt werden. Gleichwohl finden oft etablierte **Gameplays** Anwendung, um die Bereitschaft zu fördern, sich auch mit vermeintlich weniger unterhaltensamen Themen zu befassen. Beispiele: *Peacemaker* zum Konflikt zwischen Israelis und Palästinensern und *Energetika* zu einer nachhaltigen Energieversorgung (WOLF: Encyclopedia, S. 564f).

Shoot'em up Älteres Genre bei dem der Spieler versuchen muss, eine stetig zunehmende Zahl an Gegnern oder Objekten zu zerstören, dazu jedoch nur sehr eingeschränkte Bewegungs- und Handlungsfreiheiten hat. Sie werden oft in Form von **Side-Scrollern** präsentiert. Beispiele: *Space Invaders*, *River Raid*.

Shooter Weit verbreites und in einigen Kreisen umstrittenes Genre, bei dem über den Einsatz von Waffen Ziele erreicht und Gegner überwunden werden müssen. Verbreitet sind militärische oder paramilitärische Szenarien, bei denen der reaktionsschnelle Waffeneinsatz das wesentliche Mittel der Interaktion mit der Spielwelt darstellt. Verschiedene Subgenres werden unter anderem über die **Perspektive** definiert. So wird das Geschehen in **First-Person-Shootern** durch die Augen des Protagonisten, in **Third-Person-Shootern** dagegen über eine Kamera hinter ihm erlebt (WOLF: Encyclopedia, S. 569–572). Beispiele: *Call of Duty*, *Far Cry*.

Side-Scroller Klassische **Perspektive** bei der die Spielwelt aus einer festen Kameraeinstellung von oben oder von der Seite betrachtet wird. Je nach Titel verschiebt sich die Ansicht automatisch oder mit der Bewegung der Figur (WOLF: Encyclopedia, S. 550–552). Beispiele: *Super Mario Bros*, *River Raid*.

Simulation Oberbegriff für verschiedene Subgenres, die gemein haben, dass sie komplexe dynamische Systeme aus der Realität nachbilden. Über den Fokus auf bestimmte Themen lassen sich etwa **Aufbau- Fahrzeug-, Wirtschafts- und Sportsimulationen** unterscheiden. Üblich ist die Simulation zahlreicher Faktoren die gleichzeitig berücksichtigt werden und den Ausgang von Abläufen prägen, was sie teils sehr komplex macht und eine intensive Auseinandersetzung mit dem **Interface** erfordert (WOLF: Encyclopedia, S. 581–586).

Speedrun Kompetitiver Spielstil, der darauf abzielt, in möglichst kurzer Zeit das definierte Spielende, z.B. den Abspann, zu erreichen. Durch u.a. umgehen aller nicht notwendigen Abschnitte und der Ausnutzung von Programmierfehlern lassen sich dutzende Stunden lange Spiele so teils in unter einer Stunde abschließen. Als Nachweis dient in der Regel der Mitschnitt des eigenen Spiels, der die Leistung mit der anderer Nutzer vergleichbar macht. (WOLF: Encyclopedia, S. 616).

Speichern / Laden In den meisten Spielen präsen- te Funktion, die es über **Spielstände** erlaubt, von einem zuvor erreichten Punkt aus fortzufahren, statt bei jedem Spielstart von vorne beginnen zu müssen. Dies erlaubt u.a. eine zeitunabhängigere Nutzung und längere Partien (WOLF: Encyclopedia, S. 549f).

Spielstand, s. Speichern / Laden.

Sportsimulation, s. Simulation. Genre mit einem Fokus auf verschiedenen Sportarten.

Steam Nutzerstärkste digitale Vertriebsplattform für Computerspiele, die zudem eine Kopierschutzfunktion erfüllt, da zahlreiche Titel dort vor der Installation registriert werden müssen.

Strategiespiel Meist militärisch geprägte Szenarien, in denen Einheiten so taktisch bzw. strategisch eingesetzt werden müssen, dass der Erfolg über die Gegner eintritt. Zentrale Spielmechaniken des Genres lassen sich auf Brett- und Planspiele zurückführen, darunter etwa Schach. Weitere Subgenres entstanden aus Unterschieden im Gameplay. So erfordern **Echtzeitstrategiespiele** ununterbrochene Eingaben und sind meist dramatischer als **rundenbasierte Strategiespiele**, die dagegen Pausen für Planungen einräumen. (WOLF: Encyclopedia, S. 627–631). Beispiele: *Sid Meiers Civilization*, *Age of Empires*.

Textur Oberflächengrafik eines sonst einfarbigen dreidimensionalen **Polygonmodells**, die dem entspricht, was später innerhalb der Spielwelt sichtbar ist. Tapeten stellen eine aus dem Alltag bekannte Analogie dar. Mit Hilfe ergänzender grafischer Techniken lassen sich u.a. verschiedene Oberflächenarten nachbilden statt diese zuvor zeitintensiv im Detail dreidimensional modellieren zu müssen.

Third-Person-Shooter, s. Shooter.

Total Conversion, s. Modifikation.

Trefferpunkte Gegenstück zu **Schadenspunkten**. Elementarer Bestandteil der Zustandsmechaniken unzähliger Spiele, etwa in Form von Schäden, Verfall oder Verletzungen. Trefferpunkte entsprechen dem Zustand eines Objekts oder einer Figur und werden meist mit weiteren Eigenschaften und audiovisuellen **Feedback** kombiniert. So kann ein Haus in einer **Aufbausimulation** seine Trefferpunkte durch einen Brand langsam verlieren bis es schließlich zu einem Haufen Trümmern zusammenfällt. Letztere wären Grafikeffekte, die in

Abhängigkeit von der Zahl der Trefferpunkte dargestellt werden. Wird das Haus gelöscht, so endet der Verlust und eine Reparatur lässt sie wieder steigen.

Trigger Ein wichtiges Schalterelement innerhalb von Spielmechaniken, das Wenn-Dann Beziehungen nachbildet und oft an das Verhalten des Spielers gekoppelt ist. Beispiel: Wenn der **Avatar** einen Raum betritt, dann soll das Licht eingeschaltet werden.

Tutorial Frühe, oft sogar erste Form der Vermittlung des **Gameplays** und der Erzählung nach dem **Intro**, bei der Grundlagen zu Steuerung, Spielmechaniken und weiteren wichtigen Inhalten vermittelt werden. In einer meist sicheren Umgebung dienen sie dazu den Spieler zu befähigen anschließend eigenständig handeln zu können. Häufig werden im Spielverlauf weitere Minitutorials ergänzt, die später hinzugekommene Möglichkeiten zunächst knapp erläutern.

Update Alt.: Patch. Bezeichnung für ein von den **Entwicklern** bereitgestelltes Hilfsprogramm, das Programmierfehler in einem Spiel behebt, neue Funktionen ergänzt oder bestehende verändert.

Vogelperspektive, s. Perspektive.

Wirtschaftssimulation s. Simulation. Meist auf wirtschaftlichen Erfolg ausgerichtetes Genre.

9.2. Glossar zentraler Figuren der Assassin’s Creed-Reihe

Das folgende Glossar dient als Hilfestellung, um die zahlreichen in dieser Arbeit genannten Figuren der untersuchten Teile der *Assassin’s Creed*-Reihe einordnen zu können. Hierbei werden lediglich die zentralen Akteure und Attentatsziele beschreiben, mit welchen die Protagonisten im Verlauf ihrer Abenteuer interagieren. Für weitere Figuren bietet sich das bereits mehrfach genutzte Wiki zur Reihe an. Für die folgenden Beschreibungen wird es neben der *Assassin’s Creed Encyclopedia 2.0* als Quelle dienen. Durch diese Quellen, werden neben den fiktionalen Figuren auch historische Akteure nach ihrer Darstellung in den Spielen beschrieben. Dies gilt auch für die Schreibweise von Namen. Zur besseren Übersicht wurde entschieden, die Einträge nach Epochen sowie nach Verbündeten und Feinden der Protagonisten zu trennen. Fett-Druck verweist auf weitere Einträge im Glossar.

Assassin’s Creed: 11.–12. Jahrhundert

Altaïr Ibn-La’Ahad Assassine. Er wurde in den Orden bei Masyaf hineingeboren und früh zu einem Meisterassassinen. In jungen Jahren war er dadurch sehr arrogant, was zum Scheitern eines wichtigen Auftrags führte. Hierfür wurde er von seinem Mentor **Rashid ad-Din Sinan** (in *Assassin’s Creed* zunächst nur **Al Mualim** genannt) degradiert und musste sich seinen früheren Status durch Attentate auf neun Akteure während des Dritten Kreuzzugs erneut verdienen. Im Verlauf von diesen erlangte er Erkenntnisse, die offenbarten, dass sich **Sinan** tatsächlich den Templern angeschlossen hatte. In der folgenden Konfrontation tötete er diesen und übernahm dessen Amt. Um die Bedrohung durch die Mongolen zu ergründen, verließ er Masyaf mit seiner Ehefrau **Maria Thorpe** und fand es bei der Rückkehr unter der Kontrolle von **Abbas Sofian** vor. Bei der Auseinandersetzung mit dem Putschisten starb **Maria** und **Altaïr** floh ins Exil. In den folgenden Jahrzehnten verfasste er dort seinen Kodex durch Studien des von **Sinan** erlangten Apple of Eden der **Ersten Zivilisation**. Bei der Rückkehr nach Masyaf gelang es ihm **Abbas** zu töten und den Kodex zu vollenden. Er übergab ihn **Niccolò** und **Maffeo Polo**, die mit ihm die Grundlage für den neuen Assassinen-Orden schaffen sollten, da er zu alt war, um sich dieser Aufgabe noch zu widmen.

Verbündete

Darim Ibn-La’Ahad Assassine. Sohn von **Maria** und **Altaïr**. Er führte nach dessen Tod die Reform des Ordens und seine Ausbreitung in andere Regionen fort.

Maffeo Polo Entdecker, Assassine und Onkel von Marco Polo. Er besuchte mit seinem Bruder **Niccolò** Masyaf und erhielt dort den Kodex von **Altaïr** sowie eine Grundausbildung zum Assassinen. Etablierte einen Ableger des Ordens in Konstantinopel.

Malik Al-Sayf Assassine. Kamerad **Altaïrs**, der dessen arrogantes Verhalten zunächst verachtete, insbesondere weil der gescheiterte Auftrag zum Tod seines Bruders und seiner eigenen Verstümmelung geführt hatten. Mit dem Wandel **Altaïrs** entstand neuer Respekt zwischen beiden, wobei Malik zu **Altaïrs** Stellvertreter in Masyaf wurde. Als **Abbas** in **Altaïrs** Abwesenheit einen Coup anzettelte wurde Malik ermordet.

Maria Thorpe Ursprünglich Templerin, später Assassinen, Ehefrau **Altaïrs** und Mutter der gemeinsamen Söhne **Darim** und Sef. Zunächst als Double von Templer-Großmeister **Robert de Sable** verkleidet, lernten sich Maria und **Altaïr** später näher kennen und lieben, nachdem sie begann, die Motive der Templer zu hinterfragen. Sie und starb schließlich unbeabsichtigt, als **Altaïr Abbas Sofian** zur Rede stellte und in einem Wutanfall mit seinem Apple of Eden versuchte, den Mörder seines Sohnes Sef zu zwingen sich selbst zu töten.

Niccolò Polo Entdecker, Assassine und Vater von Marco Polo. Begleitete seinen Bruder **Maffeo** auf dessen Reisen, u.a. nach Masyaf.

Feinde

Abbas Sofian Assassine. Fanatischer Ordensbruder **Altaïrs**, den er verachtete. Als dieser mit **Maria** und **Darim** aufbrach, um die mögliche Bedrohung durch die Mongolen zu untersuchen, inszenierte er einen Coup in Masyaf, bei dem Sef ermordet und **Altaïr** bei dessen Rückkehr ins Exil getrieben wurde, nachdem auch **Maria** umgekommen war. Der Niedergang des Ordens unter seiner Leitung endete erst, als **Altaïr** zurückkehrte und es schaffte Abbas zu töten.

Abu’l Nuqoud Templer. Händler der den Kreuzzug durch gezielte Investitionen verlängerte und von ihm profitierte. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Al Mualim, s. Rashid ad-Din Sinan.

Garnier de Naplouse Templer und Großmeister der Hospitaliter. Gab vor, armen Bewohnern Akkons helfen zu wollen, führte jedoch medizinische Experimente an ihnen durch, um die Wirkung des Apple of Eden auf den menschlichen Geist nachzuahmen. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Jubair al Hakim Templer und oberster Gelehrter von Damaskus. Sah das geschriebene Wort als Auslöser für Konflikte an und ließ deshalb zahllose Bücher und Schriftrollen verbrennen. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Majd Addin Templer und selbsterklärter Regent von Jerusalem, der jedes aus seiner Sicht fehlerhafte Verhalten drakonisch bestrafte und Gefangene teils selbst hinrichtete. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Rashid ad-Din Sinan („Al Mualim“) Mentor der Assassinen in Masyaf, jedoch heimlich ein Templer. Unterstützte diese, um an einen Apple of Eden zu gelangen und ließ neun potentielle Konkurrenten durch **Altaïr** töten. Nach Aufdeckung seiner Pläne wurde auch er von diesem getötet.

Robert de Sable Großmeister der Templer und Vertrauter von König Richard I. Wollte das durch die Kreuzzüge ausgelöste Chaos in Palästina nutzen, um die neue Weltordnung der Templer zu etablieren, wurde dabei jedoch von **Sinan** verraten. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Sibrand Templer und Großmeister des Deutschen Ordens. Sollte den Hafen von Akkon blockieren, sobald die Templer ihren Umsturz begannen, um den anderen Kreuzfahrern Nachschub zu verwehren. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Talal Templer und Sklavenhändler. Verkaufte zahlreiche Menschen als Sklaven, um ihnen nach eigener Darstellung zu helfen. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Tamir Templer und Waffenhändler, der beide Seiten des Konfliktes belieferte, um den Kreuzzug zu verlängern und so die Machtübernahme der Templer gegenüber ihren dann geschwächten Feinden zu begünstigen. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

William of Montferrat Templer und strenger Regent von Akkon. Ließ tausende sarazenische Gefangene hinrichten und die Wehrpflicht einführen, um Akkon auf die Übernahme durch die Templer vorzubereiten und Richard I. als Herrscher über die Stadt abzusetzen. Eines der neun Attentatsziele von **Altaïr**.

Assassin’s Creed II, -Brotherhood und Revelations: 15.–16. Jahrhundert.

Ezio Auditore Assassine. Sohn von **Giovanni** und **Maria Auditore**. Er wusste lange nichts von der Zugehörigkeit seiner Familie zu den Assassinen und wuchs sorglos in Florenz auf. Sein Leben änderte sich durch den Verrat **Uberto Albertis** an seiner Familie radikal. In einem Schauprozess wurden **Giovanni** und seine Brüder **Federico** und **Petrucchio** hingerichtet. Mit seinem Erbe konfrontiert und von Verbündeten unterstützt, darunter von seinem Onkel **Mario Auditore**, **Niccolò Machiavelli**, **Lorenzo de’Medici**, **Caterina Sforza** und **Leonardo da Vinci**, widmete sich Ezio zunächst der Aufklärung des Verrats und musste bald erkennen, dass dieser über die **Borgia**-Familie bis in die obersten Kreise des Vatikans reichte. Er entdeckte **Altaïrs** Kodex und setzte dessen Erkenntnisse bei seiner Arbeit als Mentor des Ordens in Italien um. Nach Jahrzehnten im Kampf gegen die Templer und durch Botschaften von Vertretern der **Ersten Zivilisation**, **Minerva** und **Jupiter**, die ihn von der Präsenz der modernen Assassinen um **Desmond Miles** und eine drohende zukünftige Katastrophe informierten, entschloss sich Ezio schließlich zu einer Reise in den Osten zu den Ursprüngen seines Ordens. Auf der Suche nach Antworten zu drängenden Fragen fand er in Konstantinopel nicht nur die Schlüssel für die Bibliothek **Altaïrs** in Masyaf, sondern traf auch seine spätere Ehefrau **Sofia Sartor**. Nach der gemeinsamen Rückkehr nach Italien, zog sich Ezio aus dem Orden zurück und lebte mit seiner Frau und den gemeinsamen Kindern Flavia und Marcello bis zu seinem Tod auf einem Gut nahe Florenz.

Verbündete

Antonio de Magianis Assassine und Leiter der Diebesgilde in Venedig. Ähnlich wie später **Gilberto** in Rom, half er **Ezio** mit Informationen und logistischer Unterstützung. Er spielte eine zentrale Rolle bei der Beendigung der Herrschaft der **Barbarigo** und der Aufdeckung der Templer-Verschwörung um das Amt des Dogen.

Bartolomeo d’Alviano Assassine und Söldnerführer. Als solcher unterstützte er die Assassinen um **Ezio** bei der Befreiung von Venedig und Rom mit seinen Truppen und war später auch an weiteren Orten Italiens gegen die **Borgia** und ihre Verbündeten aktiv. Der Kampf der mit den **Borgia** verbündeten französischen Streitkräfte unter **Octavian de Valois** stellte einen wichtigen Abschnitt in seinem Wirken dar.

Caterina Sforza Gräfin von Forlì und Verbündete der Assassinen. Sie ließ ihren Ehemann wegen dessen Unterstützung der Templer von den **Orsi**-Brüdern töten, die allerdings insgeheim für **Rodrigo Borgia** arbeiteten, der nach der Kontrolle über Forlì strebte. Sie begann eine kurze Affäre mit **Ezio**, um sich die Unterstützung des Ordens zu sichern und ihre durch die **Borgia** bedrohte Macht zu sichern. Sie wurde bei der Eroberung Monteriggionis durch **Cesare Borgia** gefangen genommen und verlor ihre Titel und Ländereien. Zwar wurde sie von **Ezio** befreit, konnte ihre verlorene politische Macht aber nicht mehr wiederherstellen.

Claudia Auditore Assassinin und Schwester **Ezios**. Wie **Ezio** durch den Verrat an der Familie aus dem friedlichen Leben in Florenz gerissen, wurde sie zu einer wichtigen Ratgeberin für ihn. Über das von ihr geleitete Bordell in Rom, das Rosa in Fiore, erlangte sie Zugang zu wichtigen Informationen der oft hochrangigen Besucher.

Cristina Vespucci Jugendliebe **Ezios** in Florenz, die entstand, als er sie vor **Vieri de’Pazzi** rettete. Ihre Beziehung endete wenig später, als die **Auditores** verraten wurden und fliehen mussten. Als sie sich Jahre später erneut begegneten wurden Cristina und ihr Ehemann von fanatischen Anhängern **Girolamo Savonarolas** angegriffen, wobei sie so schwer verletzt wurde, dass sie in **Ezios** Armen starb.

Domenico Auditore Assassine und Ur-Urgroßvater **Ezios**. Als einfacher Seefahrer geboren, wurde er von den Assassinen Marco Polo und Dante Alighieri ausgebildet. Er sollte **Altaïrs** Kodex nach Spanien bringen, wurde jedoch auf dem Weg von Piraten im Dienst der Templer überfallen. In Italien angeschwemmt, studierte er mit finanzieller Unterstützung von Marco Polo und gab sich als Adliger aus, wobei er den Namen **Auditore** annahm.

Federico Auditore Assassine und älterer Bruder **Ezios**, der diesem erste Kampf- und insbesondere Klettertechniken beibrachte. Er wurde mit seinem Vater **Giovanni** und seinem jüngsten Bruder **Petrucchio** hingerichtet.

Gilberto („La Volpe“) Assassine und Anführer der Diebesgilden von Florenz und Rom. Wichtige Quelle für Informationen bei **Ezios** Kampf gegen die **Borgia** und sein Ausbilder im Feld der Spionage. Er half dabei, das Leben von **Lorenzo de’Medici** bei der **Pazzi**-Verschwörung zu retten und baute in Rom ein Spionagenetzwerk auf. Auch gewährte er den Assassinen nach der Eroberung von Monteriggioni Unterschlupf.

Giovanni Auditore Oberhaupt der Familie **Auditore** zu Beginn von *Assassin’s Creed II*, Ehemann von **Maria**, Vater von **Federico**, **Ezio**, **Claudia** und **Petrucchio** und erfolgreicher Bankier in Florenz. Er pflegte enge Kontakte mit den **Medici** und erlangte bei einem gescheiterten Attentat auf **Rodrigo Borgia** Informationen über die geplante Ermordung des Herzogs von Mailand. Als seine weiteren Nachforschungen von **Uberto Alberti** entdeckt wurden, ließ dieser ihn, **Federico** und **Petrucchio** hinrichten, um sich die Unterstützung der Templer zu sichern. **Ezio** war zum Zeitpunkt der Verhaftung nicht zu Hause.

La Volpe, s. Gilberto.

Leonardo da Vinci Erfinder, Wissenschaftler, Maler und ältester Freund **Ezios**. Reparierte die beschädigte versteckte Klinge von **Giovanni Auditore** für dessen Sohn mithilfe einer Seite von **Altaïrs** Kodex. Fasziniert von dem Werk, brachte Ezio ihm weitere, die er ebenfalls entschlüsselte und nutzte, um die fortschrittlichen Erfindungen zu konstruieren, die **Altaïr** durch seine Studien des Apple of Eden beschrieben hatte. In Unkenntnis seiner Beziehung zu **Ezio** wurde er später von **Cesare Borgia** gezwungen Kriegsmaschinen für dessen Feldzüge zu entwickeln, über die er jedoch seinen Freund informierte, so dass **Ezio** die Prototypen und Pläne zerstören konnte.

Lorenzo de’Medici Staatsmann und enger Verbündeter der **Auditores**. Als Gegner der Templer wurden er und sein Bruder Giuliano Opfer der **Pazzi**-Verschwörung. Über die Ermordung zentraler Medici und ihrer Unterstützer, versuchten die Verschwörer um **Rodrigo Borgia** die Macht in Florenz zu übernehmen. Zwar kam **Ezio** zu spät, um Giuliano zu retten, jedoch wehrte er zusammen mit Lorenzo die verbleibenden Angreifer ab. Bei den folgenden Untersuchungen wurden alle Verschwörer getötet und **Ezio** entdeckte, wie der Verrat an seiner Familie mit weiteren Ereignissen in Zusammenhang stand.

Maria Auditore Assassinin, Ehefrau von **Giovanni** und Mutter von **Federico**, **Ezio**, **Claudia** und **Petrucchio**. Nach dem Verlust von drei Angehörigen bei dem Verrat **Uberto Albertis**

wurde sie mehrere Jahre stumm und erholte sich erst, als **Ezio** ihr ein besonderes Geschenk machen konnte. Anschließend unterstützte sie ihre Tochter **Claudia** bei der Organisation der römischen Kurtisanen, die als Spione für die Assassinen tätig waren.

Mario Auditore Assassine, Söldnerführer, Oberhaupt des Ordens und Stadtherr von Monteriggioni. Nachdem sein Bruder **Giovanni** und seine Neffen **Federico** und **Petruccio** hingerichtet worden waren, gewährte er den verbleibenden **Auditores** Schutz vor ihren Verfolgern. Er überzeugte den zögernden **Ezio** Assassine zu werden und lehrte ihn die Prinzipien des Ordens und Kampftechniken. Später unterstützte er ihn im Bestreben einen Apple of Eden von **Rodrigo Borgia** zu erlangen und die geheime Kammer der **Ersten Zivilisation** unter dem Vatikan zu finden, die **Altaïr** in seinem Kodex erwähnt hatte. Kurz nach ihrer Rückkehr nach Monteriggioni wurde die Stadt von Truppen unter **Cesare Borgia** angegriffen, der Mario hinrichtete.

Medici, s. Lorenzo di‘Medici.

Niccolò Machiavelli Assassine, Politiker, Philosoph und hohe Führungspersönlichkeit im Orden. Er unterstützte **Ezio** bei dessen Kampf gegen die **Borgia** und wurde insbesondere in politischen Fragen sein Mentor. Seine differenzierte teils nicht gänzlich kritischen Betrachtungen, insbesondere von **Cesare Borgia**, ließen einige Ordensbrüder, darunter **Gilberto**, zeitweise an seiner Loyalität zweifeln. Auch nach der Ernennung von **Ezio** zum neuen Mentor des Ordens in Italien blieb er dessen wichtigster Berater.

Paola Assassinin und Bordellbesitzerin in Florenz. Sie half **Maria**, **Ezio** und **Claudia** gemeinsam mit ihrer Schwester Annetta, die im Haus der Familie **Auditore** arbeitete, als die Familie verraten wurde. Sie lehrte **Ezio**, wie er sich unbemerkt in einer Menge bewegen konnte.

Petruccio Auditore Jüngerer kränklicher Bruder **Ezios**. Er wurde mit seinem Vater und seinem ältesten Bruder hingerichtet.

Piri Reis Assassine und osmanischer Seefahrer. Als Vertrauter von **Yusuf Tazim** widmete er sich in seiner Werkstatt in Konstantinopel nicht nur der Kartografie, sondern auch dem Bombenbau, der auch für **Ezio** mehrfach wichtig wurde, weil er ihm neue Vorgehensweisen erlaubte.

Rosa Assassinin und Mitglied der venezianischen Diebesgilde unter **Antonio de Magianis**. Als sie versuchte, in das Anwesen von **Emilio Barbarigo** einzubrechen, wurde sie schwer verletzt. **Ezio** bemerkte dies und rettete sie, worauf hin sie ihm später mehrfach half, u.a. indem sie ihm eine besondere Klettertechnik zeigte.

Sister Teodora, s. Teodora Contanto.

Shao Jun Ehemalige Konkubine des chinesischen Kaisers Zhengde und später Assassinin. Als ein Nachfolger des Kaisers zusammen mit einer Gruppe Templar versuchte, den Orden in China auszulöschen, reiste Jun nach Italien, um Rat bei **Ezio** zu suchen. Anfangs abweisend, willigte er schließlich ein sie zu unterweisen. Nach ihrer Rückkehr gelang es ihr schließlich, ihren Ableger des Ordens wiederherzustellen und die lokalen Templar zu besiegen.

Sofia Sator Venezianische Buchhändlerin und später Ehefrau **Ezios**. Betrieb ein Geschäft in Konstantinopel, das auf Ruinen eines Handelspostens von **Niccolò** und **Maffeo Polo** stand. Sie freundete sich mit **Ezio** an, der Bücher suchte, in denen die Schlüssel für **Altaïrs** Biblio-

thek versteckt waren. Aus der gemeinsamen Suche nach den versteckten Büchern erwuchs schließlich Liebe. Sie reisten gemeinsam zur Bibliothek in Masyaf, heiraten nach ihrer Rückkehr in Florenz und bekamen zwei Kinder, Flavia und Marcello.

Suleiman Prinz des Osmanischen Reiches, in späteren Jahren Sultan Suleiman I. Er begegnete **Ezio** inkognito bereits bei dessen Überfahrt nach Konstantinopel. An der Politik und dem Fortbestand des Reiches interessiert, erfuhr er, dass Gefahr nicht nur von dem Machtkampf zwischen seinem Vater Selim und seinem Onkel **Ahmet**, sondern auch von den Templern drohte. Diese versuchten einen Nachfahren der byzantinischen Herrscher, **Manuel Palaio-logos**, durch Intrigen auf den Thron zu bringen. **Suleiman** vertraute niemandem aus seiner Familie und wandte er sich an **Ezio**, der mit der Zeit zu einem guten Freund wurde und half, die Verschwörer zu enttarnen.

Teodora Contanto („**Sister Teodora**“) Assassinin und Bordellbesitzerin in Venedig. Sie half **Ezio** bei seinen Aktivitäten in der Lagunenstadt auf ähnliche Weise wie **Claudia** in Rom. Ihr Spitzname ging auf ihre Zeit im Kloster zurück, in das sie in jungen Jahren verbannt worden war. Im Bordell beschäftigte sie ausschließlich ehemalige Nonnen, da sie meinte, dass die göttliche Liebe nur über die Liebe zwischen Menschen erreichbar sei.

Yusuf Tazim Leiter der Assassinen in Konstantinopel. Er arbeitete eng mit **Ezio** zusammen, als dieser in der Stadt nach den Schlüsseln für die Bibliothek von Masyaf suchte und brachte ihm die kulturellen Besonderheiten der Stadt und ihre Politik näher. Hierzu zählte besonders das Verhältnis zwischen den Osmanen und Unterstützern der ehemaligen byzantinischen Herrscher unter **Manuel Palaiologos**.

Feinde

Ahmet Templer-Großmeister, designierter Thronfolger von Sultan Bayezid II. und Onkel von **Suleiman**. Er schloss sich den Templern an, um seine Macht zu stärken und wollte dazu das in **Altaïrs** Bibliothek vermutete Wissen zur **Ersten Zivilisation** erlangen. Er wollte seinen Vater stürzen und die Region gleichzeitig im Sinne der Templar reformieren. Durch sein Handeln verlor er jedoch die Unterstützung der Janitscharen, die stattdessen seinen Bruder Selim unterstützten. Dieser tötete Ahmet schließlich für dessen Verrat am Reich und übernahm dieses schließlich, indem er die Abdankung Bayezids II. erzwang.

Antonio Maffei Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Er machte die **Medici** für die Plünderung seiner Heimatstadt Volterra durch florentinische Söldner verantwortlich. Als Mönch half er zudem **Uberto Alberti** die Untersuchungen von **Giovanni Auditore** zu behindern.

Bernando di Bandino Baroncelli Templer und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Der Bankier der **Pazzi** schloss sich der Verschwörung aus Rache an den **Medici** an, die seinen Cousin hatten verbannen lassen.

Carlo Grimaldi Templer, Ratsmitglied und venezianischer Verschwörer. Er war sehr machtgierig und erlangte hohe Positionen durch Loyalität gegenüber den Mächtigsten, während er andere Akteure verriet. Als die Templar um **Rodrigo Borgia** ein Attentat auf den amtierenden Dogen Giovanni Mocenigo planten, um ihn durch einen der ihren zu ersetzen, bot er bereitwillig an, den Dogen zu ermorden, dessen Vertrauen er sich zuvor erschlichen hatte. Obwohl **Ezio** intervenierte, kam er zu spät um den vergifteten Mocenigo zu retten.

Cesare Borgia Templer-Großmeister nach dem Tod seines Vaters **Rodrigo**. Durch dessen Einfluss schnell in der Kirchenhierarchie aufgestiegen (er wurde von ihm bereits mit 18 Jahren zum Kardinal ernannt), verfügte er bereits früh über große Macht. Statt der geistlichen, strebte er nach militärischer Macht, die sein Vater jedoch seinem Bruder **Juan Borgia dem Jüngeren** anvertraut hatte. Er ließ diesen ermorden und erhielt notgedrungen dessen Amt von seinem Vater, woraufhin seine Feldzüge in Italien begannen. Er eroberte Monterrigioni, tötete **Mario Auditore** und nahm mit seinem Verbündeten **Octavian de Valois Caterina Sforza** gefangen. Viele seiner Erfolge waren jedoch durch seine Grausamkeit kurzlebig. Mehrfach erhoben sich Unterworfenen und eigene hohe Offiziere gegen ihn. Als die Assassinen um **Ezio** seine Machtbasis in Rom angriffen, schwand sein Einfluss schließlich. Als ihm sein **Vater** weitere Unterstützung versagte und versuchte, ihn zu vergiften, tötete er diesen selbst. Diese Tat führte zu seinem Niedergang und Papst Julius II. ließ **Cesare** u.a. der Inzucht mit seiner Schwester **Lucrezia** anklagen, ihn verhaften und seine Ländereien konfiszieren. In einem letzten Versuch seinen alten Einfluss wiederherzustellen, griff er unterstützt durch König Juan III. de Albret die Festung Viana an, wo er schließlich von **Ezio** gestellt und getötet wurde.

Checco Orsi Söldner und Verbündeter der Templer. Mit seinem Bruder **Ludovico** erwarb er sich den Ruf eines fähigen Auftragsmörders, der u.a. von **Caterina Sforza** beauftragt wurde, ihren Ehemann Girolamo Riario zu töten. Später wurden sie von **Rodrigo Borgia** beauftragt, die Aufzeichnungen Riarios zu **Altaïrs** Kodex zu stehlen. Während des Angriffs auf die Stadt Forlì entführten sie zwei von **Caterina Sforzas** Kindern, um Ezios Apple of Eden zu erpressen, was jedoch durch das Eingreifen des Assassinen misslang.

Dante Moro Templer und venezianischer Verschwörer. Ehemals der Hauptmann der Stadtwache, erlitt er einen Hirnschaden, als **Marco Barbadigo** versuchte ihn töten zu lassen, weil er dessen Frau begehrte. Durch sein nun eingeschränktes Urteilsvermögen stimmte er nicht nur der Scheidung von seiner Frau zu, sondern wurde von **Barbadigo** als Leibwächter angestellt und zu dessen loyalen Vollstrecker.

Emilio Barbarigo Templer und venezianischer Verschwörer. Er war als Mitglied der reichen **Barbarigo**-Familie schnell politisch aufgestiegen. Sein Erfolg als Händler gründete sich auf sein tyrannisches Verhalten durch das er zum de facto Herrscher des Händlerviertels von Venedig geworden war. Die von ihm finanzierte Stadtwache nutzte er regelmäßig zur Unterdrückung unliebsamer Konkurrenz.

Francesco de’Pazzi Templer, Vater von **Vieri de’Pazzi** und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Er verachtete die **Medici** und unterstützte die Templer, um die verlorene Macht der eigenen Familie wiederherzustellen. Er tötete Giuliano de’Medici bei dem Angriff vor dem Dom von Florenz und versuchte kurz darauf den Verwaltungssitz der Stadt, den Palazzo della Signoria, einzunehmen, wurde dort aber von **Ezio** getötet.

Francesco Salviati Templer, Erzbischof von Pisa und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Er schloss sich der Verschwörung an, nachdem der Schwager von **Lorenzo de’Medici** das von ihm angestrebte Amt des Erzbischofs von Florenz erhalten hatte.

Girolamo Savonarola Dominikanischer Bußprediger. Erlangte mithilfe des von Ezio gestohlenen Apple of Eden die Kontrolle über Florenz, nachdem der französische König Piero de’Medici vertrieben hatte. In der Folgezeit ließ er in den „Fegefeuern der Eitelkeiten“ alles verbrennen, was zu der aus seiner Sicht bestehenden Dekadenz der Stadt geführt hatte. Die Zerstörungen endeten erst mit dem Eingreifen der Assassinen, darunter **Ezio**, **Gilberto**, **Paola** und **Niccolò Machiavelli**.

Jacopo de’Pazzi Templer, Onkel von **Francesco de’Pazzi** und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Wie **Francesco**, strebte er nach der Wiederherstellung der früheren Macht seiner Familie. Er sollte durch sein Ansehen in Florenz die Bürger der Stadt von der Notwendigkeit des Attentats auf die **Medici** überzeugen. Als es scheiterte, floh er aus der Stadt, wurde jedoch wenig später von **Rodrigo Borgia** getötet, der **Jacopo** für das Scheitern der Verschwörung verantwortlich machte.

Juan Borgia der Ältere Templer, Kardinal und Verwandter von **Rodrigo Borgia**. Wichtiger Verbündeter von **Cesare Borgia**, der insbesondere die Finanzierung von dessen Feldzügen organisierte. Er neigte zu einem dekadenten Luxusleben mit ausschweifenden Feiern.

Juan Borgia der Jüngere Templer und ältester Sohn von **Rodrigo Borgia**. Von diesem zum Befehlshaber der päpstlichen Truppen ernannt, wurde er ein Opfer von dem Neid seines Bruders **Cesare**, der ihn töten ließ, um selbst zum Befehlshaber zu werden.

Leandros Templer. Anführer eines Regiments von byzantinischen Templern, das in Masyaf die Bibliothek **Altaïrs** entdecken und öffnen sollte. Bevor weitere Versuche unternommen werden konnten, erreichte **Ezio** die alte Festung. Leandros Männern gelang es zunächst ihn zu überwältigen, jedoch konnte er fliehen und den Templer schließlich stellen und besiegen. Bei ihm fand er das Tagebuch von **Niccolò Polo**, das ihn nach Konstantinopel führte.

Lucrezia Borgia Templerin und Tochter von **Rodrigo Borgia**. Zwar ähnlich machtbewusst wie die männlichen Mitglieder ihrer Familie, war sie durch ihr Geschlecht vor allem Teil der Ränke von **Rodrigo** und **Cesare**. Mit letzterem pflegte sie zeitweise ein inzestuöses Verhältnis, bei dem dieser versprach, sie nach seinem Sieg über die italienischen Kleinreiche und Stadtstaaten zu seiner Königin zu machen. Mehrfach verheiratet, um politische Bündnisse zu besiegeln, starben ihre Ehemänner oft zeitnah, sobald jene Bündnisse an Bedeutung verloren hatten. Nach der Ermordung ihres Vaters durch **Cesare** sagte sie sich von ihm los und ließ sich mit ihrem jüngsten Ehemann nieder, Herzog Alfonso d’Este von Ferrara.

Ludovico Orsi Söldner und Verbündeter der Templer, s. **Checco Orsi**

Manuel Palaiologos Templer und Angehöriger der letzten byzantinischen Herrscherdynastie. Er strebte nach der Wiederbelebung des Byzantinischen Reiches mithilfe der Templer. Vermeintlich zum Islam konvertiert und seinen Thronanspruch aufgebend, nutzte er die Einwanderungspolitik von Sultan Bayezid II., um viele byzantinische Partisanen in das Osmanische Reich zu bringen und so heimlich ein großes Templerheer für den Umsturz aufzustellen. Seine Pläne scheiterten jedoch durch das Eingreifen der Assassinen um **Ezio**.

Marco Barbarigo Templer und venezianischer Verschwörer. Wurde von **Rodrigo Borgia** als Nachfolger des von **Carlo Grimaldi** ermordeten alten Dogen Giovanni Mocenigo bestimmt und durch Manipulation gewählt. Er wurde zunehmend paranoid, als es **Ezio** gelang, mehrere seiner Vertrauten zu töten.

Micheletto Corella Templer und Söldnerführer. Treuer Gefolgsmann von **Cesare Borgia**, für den er zudem als persönlicher Henker fungierte. Er versuchte u.a. einen Liebhaber von **Cesares** Schwester **Lucrezia** zu ermorden, was knapp von **Ezio** vereitelt werden konnte. Später unterstützte er **Cesares** Ausbruch aus der Haft und half bei der Aufstellung einer Armee, was jedoch bald von den Assassinen unterbunden wurde. Wütend über diesen Fehlschlag tötete **Cesare** seinen langjährigen Weggefährten.

Octavian de Valois Befehlshaber der französischen Truppen in Italien und Verbündeter der Templer. Wichtiger Unterstützer von **Cesare Borgia**, um der Bedrohung durch die Söldner unter **Bartolomeo d’Alviano** zu begegnen, mit denen er um die Kontrolle über Rom rang. Um die Pattsituation zu beenden und **Bartolomeos** Kapitulation zu erzwingen, entführte er dessen Frau Pantasilea. Während der vorgetäuschten Kapitulation des Söldnerführers wurde er von **Ezio** getötet.

Rodrigo Borgia („Papst Alexander VI.“) Templer-Großmeister. Hatte das Ziel Italien zu vereinen, indem er u.a. Konkurrenten töten ließ, die sich ihm widersetzten. Er verlangte zudem nach einem Apple of Eden, um ein geheimes Gewölbe der **Ersten Zivilisation** unterhalb des Vatikan öffnen zu können. Er war der Drahtzieher hinter den **Pazzi**- und venezianischen Verschwörungen sowie am Verrat an den **Auditores**. Über seinen Onkel Alonso de Borja stieg er schnell in der Kirchenhierarchie auf und erlangte schließlich das Papstamt, das ihm enorme Macht gewährte. Er ließ Feinde und ehemalige Verbündete ermorden, darunter **Jacopo de’Pazzi**, dem er die Schuld für das gescheiterte Attentat auf **Lorenzo de’Medici** gab. Nachdem er seinen Apple of Eden in einem Duell mit **Ezio** verloren hatte und besiegt worden war, konzentrierte er sich stärker auf den Erhalt seiner Macht. Als er schließlich versuchte, seinen immer despotischeren Sohn **Cesare** zu töten, wurde dieser jedoch von dessen Schwester **Lucrezia** gewarnt. **Cesare** griff seinen Vater an und zwang ihn den für ihn bestimmten vergifteten Apfel zu essen.

Shahkulu Templer. Er schloss sich dem Orden an, nachdem er durch einen osmanischen Überfall auf sein ostanatolisches Dorf zu einem Waisen geworden war. Als Stratege und Heerführer bekannt, sollte er die byzantinischen Truppen unter **Manuel Palaiologos** führen, wurde jedoch vor Beginn des Umsturzes von **Ezio** getötet.

Silvio Barbarigo Templer und venezianischer Verschwörer. Wie mehrere seiner Verwandten, strebte auch Silvio nach Macht. Als oberster Inquisitor Venedigs ließ er u.a. die erwachsenen Mitglieder einer rivalisierenden Familie ermorden, die gegen seine Familie intrigiert hatten und tötete später seinen eigenen Onkel, der wiederum Silvios Vater ermordet hatte. Er beschaffte das Gift, das **Carlo Grimaldi** einsetzte.

Stefano da Bagnone Templer, Mönch und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Von den Templern in Foltertechniken ausgebildet und als Sekretär von **Jacopo de’Pazzi** tätig, schloss er sich der Verschwörung aus nicht genannten Gründen an und verletzte **Lorenzo de’Medici** schwer.

Tarik Barleti Befehlshaber der Janitscharen. Er erfuhr von einer byzantinischen Verschwörungen gegen das Osmanische Reich und ging dieser nach, indem er sich vermeintlich den Templern um **Manuel Palaiologos** anschloss, um den Standort ihres Hauptquartiers zu erfahren. Dies wurde von Prinz **Suleiman** entdeckt und irrtümlich als Verrat interpretiert. Vor seinem Tod gestand er **Ezio** seine tatsächlichen Absichten.

Uberto Alberti Florentiner Jurist und später Verbündeter der Templer. Lange **Lorenzo de’Medici** und **Giovanni Auditore** unterstützend, verbündete er sich mit den Templern, als die **Medici**-Bank das Haus seiner Familie pfänden ließ. Mit dem Versprechen von Geld und Macht bewogen die Templer ihn, den geplanten Mord an **Lorenzo de’Medici** und dem Herzog von Mailand geheim zu halten und stattdessen die **Auditores** mit diesen Verbrechen zu belasten.

Vieri de’Pazzi Templer, Sohn von **Francesco de’Pazzi** und Teil der **Pazzi**-Verschwörung. Er entwickelte in seiner Jugend eine starke Rivalität mit **Ezio Auditore** und versuchte die-

sen sowie **Claudia** und **Maria** nach deren Flucht aus Florenz zu töten. Nach dem Attentat auf **Lorenzo de’Medici** und seinen Bruder wurde er von **Ezio** bei einem durch Söldner von **Mario Auditore** unterstützten Angriff auf San Gimignano getötet. Bei ihm gefundene Dokumente offenbarten **Ezio** die Ziele der Templer und überzeugten ihn, sich den Assassinen anzuschließen.

Assassin’s Creed III: 18. Jahrhundert

Ratonhnhaké:ton („Connor“) Assassine. Sohn des Templers **Haytham Kenway** und der Mohawk **Kaniehtí:io**. Im Dorf seiner Mutter aufgewachsen, erlebte er bereits in Kindertagen die Bedrohung, die von den europäischen Siedlern ausging, als eine Gruppe unter **Charles Lee** sein Dorf angriff. Hierbei verlor er seine Mutter und entwickelte einen starken Wunsch nach Rache an **Lee**. Mit 13 Jahren erklärte ihm Clanmutter **Oiá:ner** die besondere Beziehung seines Dorfes zu dem Tal, in dem es sich befand, über eine von **Juno** erzählte Vision von der Zukunft: Es schütze mit den Assassinen den großen Tempel der **Ersten Zivilisation**. Ein Scheitern würde nicht nur diesen, sondern auch sein Volk gefährden. Ratonhnhaké:ton suchte die Aufnahme in die Assassinen unter **Achilles Davenport**, der ihm seinen Zweitnamen **Connor** gab. Während der Ausbildung, bei der **Achilles** auch die politische Situation in den Dreizehn Kolonien erläuterte, begann er mit der Jagd auf die Templer um **Kenway** und **Lee**, die er als Bedrohung für den Frieden und für sein Dorf ansah. Lange Zeit versuchte er durch seine Taten zwischen seinem Volk und den Siedlern zu vermitteln, was jedoch ultimativ fehlschlug: Zwar erreichte er mit der Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien und dem Sieg über die Templer wichtige Erfolge, scheiterte jedoch daran sein Dorf zu schützen. Es hatte sich ohne sein Wissen, und manipuliert durch die Templer, den die Briten angeschlossen und stand nach dem Krieg auf Seite der Verlierer, die dessen Umsiedlung erzwangen.

Verbündete und neutrale Akteure

Achilles Davenport Assassine und Mentor **Ratonhnhaké:tons**. Bis zum Verrat von Shay Cormac am Orden war er Anführer eines starken Ablegers der Assassinen in Nordamerika. In der folgenden Auseinandersetzung wurden die Assassinen unter Achilles dezimiert. Desillusioniert zog er sich zurück und begann Jahre später nur widerwillig mit der Ausbildung von **Ratonhnhaké:ton**. Er brachte seinen Schützling u.a. mit **Samuel Adams** Kontakt und unterstützte ihn mit Informationen zu Aufenthaltsorten und Zielen der Templer, war jedoch durch eine Verletzung nicht mehr in der Lage selbst einzugreifen. Zwar kam es immer wieder zu Differenzen mit **Ratonhnhaké:ton** zur Rolle von dessen Volk im Konflikt und über das angemessene Vorgehen gegen die Templer, jedoch offenbarte er ihm in den letzten Worten, dass er großen Respekt für ihn empfunden habe.

Benjamin Franklin Als u.a. Wissenschaftler, Erfinder, Diplomat und Autor war er einer der zentralen Vordenker der Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien, jedoch weder mit den Assassinen noch den Templern verbündet.

George Washington Politiker und Oberbefehlshaber der Kontinentalarmee. Als britischer Offizier führte er in jüngeren Jahren u.a. Strafexpeditionen gegen Dörfer der Native Americans durch, darunter auch gegen jenes von **Ratonhnhaké:ton**, der die Verantwortung dafür irrtümlich bei **Charles Lee** sah. Auch war er an der Expedition von **Edward Braddock** gegen die Native Americans und Franzosen im Siebenjährigen Krieg beteiligt. Im Unabhängigkeitskrieg wurde er zum Oberbefehlshaber der Kontinentalarmee ernannt und zu einer wichtigen Symbolfigur für die Kolonisten. **Ratonhnhaké:ton** verhinderte ein Attentat des Templers **Thomas Hickey** auf ihn und half ihm bei verschiedenen Gelegenheiten. Nachdem offenbart

wurde, dass Washington viele Male gegen Dörfer der Native Americans vorgegangen war, misstraute **Ratonhnhaké:ton** seinen Motiven zunehmend und weigerte sich schließlich im weiter zu helfen.

Gilbert du Motier, Marquis de Lafayette, s. Lafayette.

Israel Putnam Offizier in der Kontinentalarmee. Führte die Streitkräfte u.a. in der Schlacht von Bunker Hill, wo er von **Ratonhnhaké:ton** unterstützt wurde, der dort den britischen Befehlshaber **John Pitcairn** tötete.

Kanen'tó:kon Mohawk. Engster Freund von **Ratonhnhaké:ton** aus Kindertagen mit dem er sich jedoch langsam entfremdete, als er durch das umfangreiche Engagement für die Assassinen nur noch selten in seinem Dorf war. Aus Sorge davor, dass die Kontinentalarmee unter **George Washington** sein Volk angreifen würde, begannen Kanen'tó:kon und weitere Dorfbewohner, manipuliert durch **Charles Lee**, die Briten zu unterstützen. **Ratonhnhaké:ton** konnte zwar die von **Washington** angeordnete Strafexpedition gegen das Dorf verhindern, musste seinen Freund jedoch in Notwehr töten, der **Lees** Behauptungen von einem angeblichen Verrat **Ratonhnhaké:tons** mehr glaubte, als seinem alten Freund.

Kaniehti'io Mohawk und Mutter von **Ratonhnhaké:ton**. Sie wurde von **Haytham Kenway** aus britischer Gefangenschaft befreit und lernte ihn mit der Zeit näher kennen, als sie im Auftrag ihres Dorfes als eine Art Botschafterin mit Siedlern verhandelte. Als sich abzeichnete, dass diese die Lebensräume der Native Americans bedrohten, arbeite sie mit **Kenway** zusammen, der im Gegenzug Informationen über den großen Tempel der **Ersten Zivilisation** suchte. Mit weiteren Natives überfielen sie die Expedition von **Edward Braddock** und töteten diesen. Die Liebe zwischen beiden währte nur kurz und endete, als Kaniehti'io von seiner Zugehörigkeit zu den Templern erfuhr, während ihr Dorf die Assassinen unterstützte.

Lafayette Französischer Adliger und Offizier in der Kontinentalarmee. Besonders nach dem Bruch zwischen **George Washington** und **Ratonhnhaké:ton** wurde er ein wichtiger Verbündeter des Assassinen. Durch dessen Unterstützung in verschiedenen Schlachten entstand gegenseitiger Respekt, der es **Ratonhnhaké:ton** schließlich erlaubte, Lafayette davon zu überzeugen Fort George anzugreifen, wo er **Charles Lee** vermutete.

Oiá:ner Mohawk und Clan Mutter. Sie teilte **Ratonhnhaké:ton** sein Schicksal mit und erklärte ihm zudem die Aufgabe, der sich das Dorf seit Generationen verschrieben habe: Der Schutz des großen Tempels der **Ersten Zivilisation**.

Paul Revere Mitglied der „Sons of Liberty“. Er trat für die Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien ein, war an der Boston Tea Party beteiligt und warnte die Bewohner von Lexington zusammen mit **Ratonhnhaké:ton** bei einem nächtlichen Ritt vor den anrückenden britischen Soldaten.

Peg Leg Ein alter Matrose, der nahe Davenport Manor lebte und **Ratonhnhaké:ton** im Austausch für von ihm gesuchte Gegenstände Briefe des Piraten William Kidd übergab, die ihn schließlich zu der Insel führten, wo der Schatz Kidds versteckt war.

Robert Faulkner Assassine und erster Offizier der *Aquila*. Durch seine Zeit in der Royal Navy und der Handelsmarine sehr erfahren, wurde er von **Achilles Davenport** und der *Aquila* gerettet, auf der er wenig später anheuerte. Während der weitgehenden Auslöschung der Assassinen wurde die *Aquila* schwer beschädigt und konnte erst viele Jahre später mit der

Unterstützung von **Ratonhnhaké:ton** repariert werden. Faulkner bildete den jungen Assassinen zum Kapitän des Schiffes aus und diente ihm fortan als erster Offizier.

Samuel Adams Mitglied der „Sons of Liberty“, Politiker und Unterstützer der Assassinen. Er wurde zu einem frühen Partner von **Ratonhnhaké:ton** bei dessen Bestreben, die Unabhängigkeit der Kolonien zu voranzutreiben, auch wenn er den Schutz von dessen Volk nicht näher unterstützte. Zusammen mit ihm und weiteren Beteiligten, darunter **Paul Revere**, waren sie u.a. bei der Boston Tea Party aktiv.

Feinde

Benjamin Church Templer und Arzt in der Kontinentalarmee. Unterstützte er zunächst den Unabhängigkeitskrieg, so fing er zunehmend an sich zu bereichern und medizinische Güter und Informationen an die Briten zu verkaufen. Sahen die Templer dies zunächst als Versuch, die Führung der Kontinentalarmee zu destabilisieren, so erkannten sie, dass er tatsächlich nur aus Eigennutz handelte, was durch eine Zusammenarbeit von **Haytham Kenway** und **Ratonhnhaké:ton** beendet wurde.

Charles Lee Templer und Offizier zunächst in der britischen und später der Kontinentalarmee. Fanatischer Helfer von **Haytham Kenway**, den er nach dessen Tod als Großmeister der Templer beerbte. Während dieser in Europa war, war Lee an einer Strafaktion gegen Dörfer der Native Americans beteiligt, bei dem er auf den jungen **Ratonhnhaké:ton** traf. Als dieser sein Dorf zerstört vorfand, machte er Lee verantwortlich. Im Verlauf der Jahre entstand so eine regelrechte Vendetta zwischen beiden. Lee versuchte mehrfach **George Washington** zu diskreditieren, um ihn als Befehlshaber der Kontinentalarmee abzulösen und ersann schließlich eine Verschwörung zu seiner Ermordung durch **Thomas Hickey**. Beides scheiterte am Eingreifen der Assassinen und schließlich gelang es **Ratonhnhaké:ton** Lee zu töten, wodurch er seine Rache vollstreckt hatte.

Edward Braddock Templer und General der britischen Truppen in Nordamerika. Ursprünglich ein Gefolgsmann von **Haytham Kenway**, begann dieser Braddock für dessen Skrupellosigkeit zu verachten. Während des Siebenjährigen Krieges führte Braddock eine Expedition gegen die Native Americans und Franzosen an, was **Kenway**, **Kaniehti'io** und Unterstützer aus verschiedenen Stämmen ermöglichte, ihn und seine Truppen in einem Hinterhalt zu locken und zu töten.

Haytham Kenway Templer-Großmeister und Vater von **Ratonhnhaké:ton**. Als Sohn des Meisterassassinen Edward Kenway, sollte er ursprünglich seinem Vater nachfolgen. Dieser wurde jedoch bei einem Überfall auf dessen Haus in London ermordet, durch den seine Mutter in einen Schockzustand verfiel. Haytham wuchs bei Reginald Birch auf, einem Vertrauten seines Vaters, der jedoch offenbar ohne dessen Wissen der Großmeister der britischen Templer war. Er bildete Haytham aus und sandte ihn schließlich nach Nordamerika, wo er nach dem großen Tempel der **Ersten Zivilisation** suchen sollte. Dort rekrutierte er einige Mitstreiter, darunter **Charles Lee**, und erfuhr schließlich über die Bekanntschaft mit **Kaniehti'io** wo sich der Tempel befand, konnte diesen jedoch nicht öffnen. Seinen Sohn **Ratonhnhaké:ton** lernte er erst kennen, als dieser bereits zum Assassinen ausgebildet worden war. Ähnlich wie Birch bei ihm, versuchte er ihn von den Zielen der Templer zu überzeugen, scheiterte jedoch. Trotz kurzzeitiger Zusammenarbeit kam es schließlich zum Bruch, als **Ratonhnhaké:ton** erkannte, dass er von Haytham manipuliert worden war. Als dieser seinen Vater statt dem erwarteten **Lee** in Fort George vorfand, kam es zum Kampf, bei dem Haytham besiegt wurde.

John Pitcairn Templer und britischer Offizier. Zu Beginn des Unabhängigkeitskrieges war Pitcairn eine wichtige britische Führungsfigur, die versuchen sollte, den aufkommenden Konflikt schnell zu beenden und führende Akteure, wie **Samuel Adams**, festzunehmen. Als dies durch die Unterstützung von **Ratonhnhaké:ton** misslang, führte er im folgenden Jahr die Schlacht von Bunker Hill an, wurde dort jedoch getötet.

Nicholas Biddle Templer und Kapitän in der Kontinentalmarine. Als ehemaliger Offizier der Royal Navy verfügte er über Erfahrung in der Seefahrt. Er sollte die Küste patrouillieren und britische Schiffe angreifen, was er zunächst auch tat. Allerdings behielt er, ähnlich einem Piraten, einen Teil der eroberten Fracht für sich. Als sich abzeichnete, dass die Templer der von den Assassinen unterstützten Unabhängigkeit der Dreizehn Kolonien bewusst schadeten, wurden **Ratonhnhaké:ton** und seine *Aquila* ausgesandt, um Biddle und seine *Randolph* zu stoppen.

Thomas Hickey Templer und zunächst Soldat in der britischen und später der Kontinentallarmee. Über seine Kontakte unter den Bostoner Dieben unterstützte er **William Johnson** mit Informationen bei der Suche nach dem großen Tempel. Seine Zusammenarbeit mit den Templern blieb jedoch vor allem finanziell motiviert. Er wurde Mitglied der Leibgarde von **George Washington**, was er nutzte, um geheime Informationen an die Templer weiterzugeben. Seine Position ermöglichte es ihm zudem **Ratonhnhaké:ton** die Verschwörung zur Ermordung von **Washington** anzulasten, die tatsächlich von den Templern ausging und von ihm ausgeführt werden sollte.

William Johnson Templer und britischer Verantwortlicher für „indianische Angelegenheiten“. Unter dem Vorwand sie besser schützen zu können, kaufte er umfangreich Land von den Native Americans, schwächte sich aber unbewusst selbst, als er im Vertrag von Fort Stanwix mehr Land erwarb, als die Briten autorisiert hatten. Obwohl **Ratonhnhaké:ton** bei der Boston Tea Party eine wichtige Finanzquelle für die Käufe Johnsons zerstörte, konnte er durch das Vermögen der Templer weiter Land erwerben. Seine durch den Vertrag geschwächte Position führte zu Konflikten mit mehreren Irokesenstämmen, die seine Motive durchschauten.

Spiel-Gegenwart

Desmond Miles („Subject 17“) Assassine und Nachfahre von u.a. **Altaïr Ibn-La’Ahad**, **Ezio Auditore** und **Ratonhnhaké:ton**. Ursprünglich in einer Assassinensiedlung in South Dakota aufgewachsen, kam es durch das harte Überlebenstraining und die strengen Regeln im Alltag zu einer Entfremdung mit seinen Eltern und dem Orden. Er verließ die Siedlung, wurde jedoch schließlich von den Templern um **Warren Vidic** entdeckt und entführt. Sie zwangen ihn in den Animus, um über seine genetischen Erinnerungen die Standorte der von ihnen gesuchten Pieces of Eden zu entdecken. **Lucy Stillman**, die undercover bei den Templern arbeitete, gelang es, Desmond zu befreien und ihn in ein Versteck der Assassinen zu bringen, wo er **Shaun Hastings** und **Rebecca Crane** kennenlernte. Nach den Erlebnissen bei den Templern nahm Desmond sein Erbe an und half den Assassinen Pieces of Eden zu finden, damit sie nicht in die Hände der Templer gelangten. Auf ihren Erkundungen seiner genetischen Erinnerungen entdeckten sie den Ursprung der Artefakte in der **Ersten Zivilisation** und Botschaften von dieser, die auf eine baldige globale Katastrophe hindeuteten. Bestrebt diese zu verhindern, sammelte Desmond mit seinen Verbündeten Informationen und entdeckte schließlich den Standort des großen Tempels und wie dieser zu aktivieren war. Die Rettung der Menschheit erforderte jedoch ein Opfer: Sein eigenes Leben.

Verbündete

Clay Kaczmarek („Subject 16“) Assassine. **Desmonds Miles**‘ Vorgänger im Animus von Abstergo, der aus den gleichen Gründen wie er von den Templern entführt worden war. Durch lange Animussitzungen verlor er den Verstand und war nicht mehr in der Lage, simulierte Vergangenheit und Realität zu unterscheiden. Durch seine Programmierkenntnisse gelang es ihm Forschungsdaten von Abstergo zu stehlen und diese, zusammen mit einer digitalisierten Fassung seiner Persönlichkeit und seinen Erinnerungen, im Animus zu verstecken. So lebte er nach seinem Selbstmord innerhalb des Animus weiter, wo er Botschaften hinterließ, die nur von seinem Nachfolger gefunden werden konnten. Zu den dabei gewonnenen Erkenntnissen zählte auch die Aufdeckung der wahren Loyalität von **Lucy Stillman**. Als **Desmond** zeitweise ins Koma fiel, gelang es Clays digitaler Persönlichkeit ihn zu erreichen und zu retten.

Lucy Stillman Assassinin und Templerin. Sie arbeite verdeckt bei der Templer-Firma Abstergo Industries als Assistentin von **Warren Vidic**. Vom Selbstmord **Clay Kaczmareks** schockiert, setzte sie sich dafür ein, den Animus schonender einzusetzen, um die Versuchspersonen nicht zu gefährden. Sie befreite Desmond und brachte ihn in ein Versteck der Assassinen. Dort half sie bei der Auswertung der erschlossenen genetischen Erinnerungen, wobei sie und ihre Mitstreiter auf Warnungen der **Ersten Zivilisation** vor dem bevorstehenden Weltuntergang stießen. Sie begab sich mit **Desmond**, **Shaun** und **Rebecca** zu dem Ort, wo **Ezio Auditore** seinen Apple of Eden versteckt hatte. Dort angekommen, griff jedoch **Juno** ein und übernahm **Desmonds** Körper. Sie zwang ihn Lucy zu erstechen, nachdem **Juno** erkannt hatte, dass sich diese tatsächlich den Templern zugewandt hatte, weil sie diesen größeren Erfolg bei der Verhinderung der drohenden Katastrophe zutraute.

Rebecca Crane Assassinin. Technikspezialistin der modernen Assassinen um **Desmond Miles**. Sie konstruierte einen eigenen Animus auf Basis von erbeuteten Plänen, stellte für seine Außeneinsätze an anderen Orten mehrfach hilfreiche Technik bereit und hackte sich in Sicherheitssysteme. Anders als die meisten ihrer Kameraden, blieb Rebecca meist zuversichtlich und sah Probleme eher als Herausforderungen statt Stolpersteine.

Shaun Hastings Assassine. Historiker der modernen Assassinen um **Desmond Miles**. Wie **Rebecca Crane**, hatte auch Shaun eine konkrete Aufgabe im Team und zwar die Beschaffung und Einordnung von Informationen. Auch verstand er sich auf die Entschlüsselung von Rätseln und kryptischen Botschaften. Er stand den Methoden der Assassinen oft skeptisch gegenüber, sah sie jedoch im Vergleich zu den Templern als das kleinere Übel an. Fasziniert von den Möglichkeiten des Animus für die Geschichtsforschung kommentierte er regelmäßig **Desmonds** Erlebnisse in der Spiel-Vergangenheit.

William Miles Assassine und Vater von **Desmond Miles**. Er übernahm nach dem Tod von **Lucy Stillman** die Leitung der Gruppe um seinen Sohn, was jedoch nicht unproblematisch war, da dieser ursprünglich u.a. wegen dessen autoritärem Verhalten und seiner emotionalen Distanz die Assassinensiedlung verlassen hatte. Die früheren Konflikte setzten sich auch im großen Tempel fort und führten zu mehrern heftigen Auseinandersetzungen. Erst das Einwirken von **Shaun Hastings** und **Rebecca Crane** half dabei, dass Vater und Sohn zumindest eine Arbeitsbeziehung entwickeln konnten. Als William bei einem Einsatz von **Warren Vidic** gefangen genommen wurde, eilte sein Sohn zur Rettung und tötete dabei **Vidic** mit jenem Apple of Eden, den dieser für die Freilassung von William erpressen wollte.

Feinde

Daniel Cross Templer. Ein Schläferagent, der in die modernen Assassinen eingeschleust worden war, um den Mentor des Ordens zu töten. Nachdem dies vollbracht war, kehrte er zu Abstergo zurück und wurde zu einem wichtigen Agenten von **Warren Vidic**. Seine Kenntnis der Assassinen durch die lange Suche nach dem Mentor, half Abstergo viele geheime Assassinen-Zellen aufzudecken und unzählige Assassinen zu töten. Später nahm er **Desmond Miles** gefangen und versuchte mehrfach ihn nach seiner Flucht zu stellen. Als dieser schließlich selbst die Abstergo-Einrichtung betrat, um **William Miles** zu befreien, löste **Desmonds** Apple of Eden eine alte Psychose bei Cross aus, der daraufhin Wahnvorstellungen erlitt, die es **Desmond** erlaubten, ihn zu töten.

Warren Vidic Templer. Hochrangiger Mitarbeiter von Abstergo Industries und strenger Leiter der Forschungsabteilung zu genetischen Erinnerungen, zu der auch das Animus-Projekt gehörte. Er ließ **Desmond Miles** gefangennehmen, zwang ihn in den Animus und konnte nur widerwillig von **Lucy Stillman** dazu bewogen werden, ihm Pausen einzuräumen, wohl wissend, was mit **Clay Kaczmarek** passiert war. Seine Erfahrung bei der Suche nach **Desmond** half ihm schließlich auch dabei, dessen Vater **William Miles** gefangen zu nehmen, um den Apple of Eden des Sohnes zu erpressen. Als dieser jedoch in der Forschungseinrichtung eintraf, zwang dieser die nahen Wachen mit jenem Artefakt zunächst dazu Vidic und dann sich selbst zu erschießen.

Zeitübergreifende Akteure

Erste Zivilisation Eine antikes und äußerst hochentwickeltes, mittlerweile jedoch ausgestorbenes Volk. Es schuf die Menschen nach ihrem Abbild, jedoch ohne die eigenen Kräfte, als Arbeitssklaven. Als Adam und Eve, zwei Mischwesen aus Erster Zivilisation und Menschen, einen Apple of Eden stahlen, brach ein Aufstand der Menschen los. Trotz der enormen zahlenmäßigen Überlegenheit der Sklaven, dauerte er ein Jahrzehnt und endete erst durch eine massive Sonneneruption, die Toba-Katastrophe, die 75.000 v. Chr. fast alles Leben auf der Erde auslöschte und auch die beiden Völker dezimierte. Drei Wissenschaftler, **Juno**, **Jupiter** und **Minerva**, hatten zuvor vergeblich versucht die Folgen der Sonneneruption abzuwenden. Ihre Erkenntnisse wurden später von den modernen Assassinen um **Desmond Miles** im großen Tempel entdeckt. Zwar versuchten beide Völker den gemeinsamen Wiederaufbau, jedoch starb die Erste Zivilisation durch ihre zu wenigen Überlebenden bald aus.

Juno Wissenschaftlerin der Ersten Zivilisation. Sie arbeitete mit **Jupiter** und **Minerva** vermeintlich an Methoden, die Folgen der Sonneneruption abzuwenden, verfolgte jedoch eigene Ziele. Sie versuchte den Ausgang der Bestrebungen ihrer Kollegen so zu manipulieren, dass sie selbst die Herrscherin über die Welt werden würde. Als **Jupiter** und **Minerva** dies entdeckten, sperrten sie sie ein, konnten allerdings nicht verhindern, dass ihr überlebendes Bewusstsein zunächst **Ratonnhaké:ton** und später **Desmond Miles** und seine Begleiter kontaktierte. Beide Fälle trugen dazu bei, Junos ursprünglichen Plan doch noch zu verwirklichen, als die Vervollständigung der ursprünglichen Maschine durch die erneute Sonneneruption 2012 (die Spiel-Gegenwart von *Assassin's Creed III*) notwendig wurde.

Jupiter Wissenschaftler der Ersten Zivilisation. Arbeitete mit **Juno** und **Minerva** an Methoden, die Folgen der Sonneneruption abzuwenden. Er kontaktierte **Desmond** und informierte ihn über die vergeblichen Bestrebungen seines Volkes und erklärte ihm, wo der große Tempel zu finden sei, wo alle Erkenntnisse konzentriert worden waren. Auch führte er ihm vor Augen, welche Folgen die neue Katastrophe für die Menschheit haben würde.

Minerva Wissenschaftlerin der Ersten Zivilisation. Arbeitete mit **Juno** und **Jupiter** an Methoden, die Folgen der Sonneneruption abzuwenden. Sie war es, die **Desmond Miles** und seine Kameraden über **Ezio Auditore** zuerst kontaktierte und ihnen die erste Warnung vor einer bevorstehenden globalen Katastrophe übermittelte. In der Folge versuchten die modernen Assassinen mehr über die Art der Katastrophe zu erfahren und wie diese abzuwenden sein könnte. Als **Desmond** schließlich im großen Tempel die Entscheidung zur Rettung der Menschheit treffen musste, warnte sie ihn vor den Folgen, sollte er **Junos** Plan umsetzen. Dieser werde zwar die Menschheit retten, sie jedoch auch ihrer Kontrolle unterwerfen. Der von ihr geforderte Verzicht auf die Rettung werde dagegen nach dem weitgehenden Untergang der Menschheit eine Wiedergeburt unter der Führung der Assassinen einleiten.

9.3. Ergänzende Tabellen

Tab. 9-1: Vollständige Aufstellung zu den im Rahmen des Plots von *Assassin’s Creed II* zu absolvierenden narrativen Abschnitten (inkl. der DLCs *Bonfire of Vanities* und *Battle of Forlì*)

#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
1.		(ohne)	2012, Abstergo	Animus verwenden, Lucy sucht bestimmte Erinnerung.
	1.	(ohne)	1459, Florenz	Geburt Ezios als erstes Tutorial. Tastendruck bewegt Arme, Beine etc.
2.		(ohne)	2012, Abstergo	Flucht aus Abstergo-Einrichtung mit Lucy.
3.		(ohne)	2012, Versteck	Assassinen-Animus verwenden.
	2.	Ignorance Is Bliss	1476, Florenz	Ohne, da Beginn einer neuen Erinnerungssequenz.
	2.1.	Boys Will Be Boys	ebd.	Faustkampf mit Vieri de’Pazzi und seinen Männern.
	2.2.	You Should See the Other Guy	ebd.	Verletzung aus Kampf von einem Arzt behandeln lassen.
	2.3.	Sibling Rivalry	ebd.	Wettrennen gegen Bruder Federico auf einen Kirchturm.
	2.4.	Nightcap	ebd.	Heimlicher Besuch bei Freundin Cristina Vespucci.
	2.5.	Paperboy	ebd.	Brief für Vater Giovanni Auditore ausliefern.
	2.6.	Beat a Cheat	ebd.	Untreuen Freund von Schwester Claudia Auditore besiegen.
	2.7.	Petruccio’s Secret	ebd.	Drei Adlerfedern für Bruder Petruccio Auditore finden.
	2.8.	Friend of the Family	ebd.	Kiste mit Gemälden für Mutter Maria Auditore tragen, die derweil mit da Vinci spricht.
	2.9.	Special Delivery	ebd.	Zwei weitere Briefe für Giovanni ausliefern und einen abholen.
	2.10.	Jailbird	ebd.	Mit verhaftetem Giovanni sprechen.
	2.11.	Family Heirloom	ebd.	Brief mit Beweisen für Unschuld an Alberto Umberti übergeben.
	2.12.	Last Man Standing	ebd.	Nach Hinrichtung von Giovanni, Federico und Petruccio tauchen Ezio, Claudia und Maria unter.
	3.	Escape Plans	1476, Florenz	(ohne)
	3.1.	Fitting In	ebd.	Techniken des Versteckens und Tarnens von Kurtisane Paola lernen.
	3.2.	Ace Up My Sleeve	ebd.	Versteckte Klinge von da Vinci reparieren lassen und ausprobieren.
	3.3.	Judge, Jury, Executioner	ebd.	Anwendung der neuen Fähigkeiten bei Attentat auf Alberto Umberti.
	3.4.	Laying Low	ebd.	Bekanntheitsgrad in Florenz vor Flucht reduzieren durch abreißen von Postern etc.
	3.5.	Arrivederci	ebd.	Mit Maria und Claudia Florenz verlassen.

#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
	4.	Requiescat in Pace	1476, Landstraße	(ohne)
	4.1.	Roadside Assistance	1476, Monteriggioni	Maria und Claudia während Überfall vor Vieri de’Pazzi schützen.
	4.2.	Casa Dolce Casa	ebd.	Monteriggioni kennenlernen und verlorene Ausrüstung ersetzen.
	4.3.	Practice Makes Perfect	1478, ebd.	Ausbildung in Kampftechniken durch Onkel Mario Auditore erhalten.
	4.4.	What Goes Around	1478, San Gimignano	Attentat auf Vieri de’Pazzi.
	4.5.	A Change of Plans	1478, Monteriggioni	Hintergründe des Verrats an Familie und Bedeutung des Kodex erfahren.
	5.	The Pazzi Conspiracy	1478, Florenz	(ohne)
	5.1.	Practice What You Preach	ebd.	Neue Attentatstechniken lernen.
	5.2.	Fox Hunt	ebd.	Anführer der Diebe La Volpe aufspüren.
	5.3.	See You There	ebd.	Mit La Volpe sprechen.
	5.4.	Novella’s Secret	ebd.	Geheimes Treffen von Templer-Verschwörern belauschen.
	5.5.	Wolves in Sheep’s Clothing	ebd.	Lorenzo de’Medici und dessen Familie vor Angriff der Pazzi-Verschwörer schützen.
	5.6.	Farewell Francesco	ebd.	Attentat auf 1. Verschwörer Francesco de’Pazzi.
	6.	Loose Ends	ebd.	(ohne)
	6.1.	Four to the Floor	ebd.	Gespräch mit de’Medici über verbleibende Pazzi-Verschwörer.
	6.2.	A Blade With Bite	ebd.	Giftklinge von da Vinci anfertigen lassen.
	6.3.	Evasive Maneuvers	1478, Monteriggioni	Weitere Kampftechniken von Mario lernen.
	6.4.	Town Crier	1478, San Gimignano	Attentat auf 2. Verschwörer Antonio Maffei.
	6.5.	Behind Closed Doors	1479, Toskana	Attentat auf 3. Verschwörer Francesco Salviati.
	6.6.	Come Out and Play	1478, San Gimignano	Attentat auf 4. Verschwörer Bernardo Baroncelli.
	6.7.	The Cowl Does Not Make the Monk	1479, Toskana	Attentat auf 5. Verschwörer Stefano da Bagnone.
	6.8.	With Friends Like These	1478, San Gimignano	Attentat auf Jacopo de’Pazzi, den 6. und letzten der Pazzi-Verschwörer.
	7.	Rocky Road	1480, Florenz	(ohne)
	7.1.	Road Trip	ebd.	Mit de’Medici sprechen.

Anhang				
#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
	7.2.	Romagna Holiday	1480, Apennin	Da Vinci-Gespann nach Forlì steuern und Angriff von Borgia-Truppen entkommen.
	7.3.	Tutti A Bordo	1481, Forlì	Erlaubnis für Überfahrt nach Venedig durch Rettung Caterina Sforzas erlangen.
4.		(ohne)	2012, Versteck	Erfolg des Bleeding-Effekts (s. folgender Absatz) prüfen, indem schwer zugängliche Sicherheitssysteme im Versteck aktiviert werden.
	8.	The Mechant Of Venice	1481, Venedig	(ohne)
	8.1.	Benvenuto	ebd.	Einen Stadtrundgang absolvieren.
	8.2.	That’s Gonna Leave A Mark	ebd.	Die verletzte Diebin Rosa zum Hauptquartier der Diebe bringen.
	8.3.	Building Blocks	ebd.	Mit Diebesgildenleiter Antonio reden.
	8.4.	Breakout	1481–85, Venedig	Mehrere gefangene Diebe befreien.
	8.5.	Clothes Make the Man	ebd.	Kisten mit Uniformen der Wachen von Emilio Barbarigo stehlen.
	8.6.	Cleaning House	ebd.	Mehrere Verräter unter den Dieben töten.
	8.7.	Monkey See, Monkey Do	ebd.	Rosas besondere Klettertechnik lernen, um schwer zugänglichen Zielort zu erreichen.
	8.8.	By Leaps and Bounds	ebd.	Die zuvor gelernte Klettertechnik erproben.
	8.9.	Everything Must Go	1485, Venedig	Attentat auf Emilio Barbarigo.
	9.	Necessity, Mother Of Invention	1485, Venedig	(ohne)
	9.1.	Birds Of A Feather	ebd.	Templer-Treffen belauschen.
	9.2.	If At First You Don’t Succeed	ebd.	Mögliche Wege in den Dogenpalast mit Antonio auskundschaften.
	9.3.	Noting Ventured, Nothing Gained	ebd.	Testflug mit da Vincis Flugmaschine.
	9.4.	Well Begun’s Half Done	ebd.	Ausgewählte Wachen töten, damit Diebe Feuerstellen errichten können.
	9.5.	Infrequent Flier	ebd.	Flug zum Dogenpalast und Attentat auf Carlo Grimaldi.
	10.	Carnevale	1486, Venedig	(ohne)
	10.1.	Knowledge Is Power	ebd.	Über Kodex-Pläne von da Vinci konstruierte Pistole erproben.
	10.2.	Damsels in Distress	ebd.	Den Mörder einer Kurtisane töten.
	10.3.	Nun the Wiser	ebd.	Planung des Attentats auf Marco Barbarigo.
	10.4.	And They’re Off	ebd.	1. Karneval-Spiel: Wettrennen gewinnen.
	10.5.	CTF	ebd.	2. Karneval-Spiel: Flaggen erobern.
	10.6.	Ribbon Round-Up	ebd.	3. Karneval-Spiel: Bänder von Damen erbeuten.
	10.7.	Cheaters Never Prosper	ebd.	4. Karneval-Spiel: Alle Gegner im Faustkampf besiegen.
	10.8.	Having a Blast	ebd.	Attentat auf Marco Barbargio.
	11.	Force of Majeure	ebd.	(ohne)
	11.1.	An Unpleasant Turn of Events	ebd.	Mit Antonio reden.

Ergänzende Tabellen				
#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
	11.2.	Caged Fighter	ebd.	Söldnerführer Bartolomeo d’Alviano retten.
	11.3.	Leave No Man Behind	ebd.	Söldner von d’Alviano befreien.
	11.4.	Assume the Position	ebd.	Befreite Söldner für Ablenkungsmanöver an Schlüsselstellen Venedigs stationieren.
	11.5.	Two Birds, One Blade	ebd.	Attentate auf Silvio Barbarigo und Leibwächter Dante Moro.
	12.	Alter Egos	1488, Venedig	(ohne)
	12.1.	All Things Come To He Who Waits	ebd.	Boten töten der einen Apple of Eden (AoE) transportiert und dessen Platz einnehmen.
	12.2.	Play Along	ebd.	Erster Versuch Rodrigo Borgia zu töten, offizielle Initiation in den Assassinen-Orden.
	13.	Forlì Under Attack	1488, Romagna	(ohne)
	13.1.	A Warm Welcome	1488, Romagna	Begleitung Niccolò Machiavellis und Caterina Sforzas nach Forlì.
	13.2.	Bodyguard	1488, Forlì	Machiavelli und Sforza bei Angriff auf Forlì beschützen und zur Zitadelle eskortieren.
	13.3.	Holding the Fort	ebd.	Zitadelle verteidigen.
	13.4.	Godfather	1488, Romagna	Sforzas Kinder retten, die von den Orsi-Brüdern entführt worden sind. Attentat auf Ludovico Orsi.
	13.5.	Checcomate	ebd.	Attentat auf Checco Orsi, der zuvor den AoE gestohlen hatte.
	13.6.	Far From the Tree	ebd.	Suche nach einem Mönch (Savanarola), der den AoE nach dem Attentat stahl.
	14.	Bonfire Of Vanities	1497, Florenz	(ohne)
	14.1.	Florentine Fiasco	ebd.	Machiavelli treffen und Plan entwickeln, um Stadt von Savanarolas Einfluss zu befreien.
	14.2.	Still Life	ebd.	1. Attentat auf Anhänger: Künstler.
	14.3.	Climbing the Ranks	ebd.	2. Attentat auf Anhänger: Hauptmann der Wachen.
	14.4.	Upward Mobility	ebd.	3. Attentat auf Anhänger: Adliger.
	14.5.	Last Rites	ebd.	4. Attentat auf Anhänger: Geistlicher.
	14.6.	Port Authority	ebd.	5. Attentat auf Anhänger: Händler.
	14.7.	Surgical Strike	ebd.	6. Attentat auf Anhänger: Arzt.
	14.8.	Hitting the Hay	ebd.	7. Attentat auf Anhänger: Bauer.
	14.9.	Arch Nemesis	ebd.	8. Attentat auf Anhänger: Söldnerführer.
	14.10.	Doomsday	ebd.	9. Attentat auf Anhänger: Prediger.
	14.11.	Power to the People	1498, Florenz	Bei Sturz Savanarolas durch Florentiner Bevölkerung Apple of Eden erlangen.
	14.12.	Mob Justice	ebd.	Erlösung von Savanarola bei dessen Lynchung.
	15.	Veni Vidi Vici	1499, Monteggioni	(ohne)
	15.1.	X Marks the Spot	ebd.	Position des Gewölbes der Ersten Zivilisation über Kodex-Seiten ermitteln.
	15.2.	In Bocca al Lupo	1499, Vatikan	Zweiter Versuch Rodrigo Borgia zu töten, Entdeckung des Geheimnisses im Gewölbe.

#G	#V	Name	Zeit, Ort	Zentrale Aufgabe im Abschnitt
5.		(ohne)	2012, Versteck	Das Assassinen-Versteck wurde von Abstergo entdeckt, die Mitglieder müssen fliehen.

Die Aufstellung umfasst alle obligatorischen Abschnitte und entspricht ihrer Reihenfolge im Spiel. Jahres- und Ortsangaben wurden dem Spiel entnommen. Prolog und Szenen der Gegenwart sind grau unterlegt. Im Spiel definierte Erinnerungssequenzen sind fett unterlegt. Den Abschnitt beendende Aufgaben entsprechen eigenen Beobachtungen, da sich das ursprünglich genannte Ziel teilweise durch neue Erkenntnisse des Protagonisten und seiner Verbündeten ändern.

Tab. 9-2: Vollständige Aufstellung der in Glyphen und Rifts präsentierten Hinweise auf das Wirken von Templern, Assassinen, Pieces of Eden oder der Ersten Zivilisation
(#1–20: Glyphen, #21–30 Rifts)

#	Name von Glyphe bzw. Rift	Templer / Assassinen / PoE / Erste Zivilisation	Art der dargestellten Einflussnahme
1	In The Beginning	PoE	Fünf Bezüge auf Äpfel in der Mythologie, z.B. Apfel bei Adam und Eva tatsächlich ein Apple of Eden.
2	Sixty-Four Squares	PoE	Gemälde von Elisabeth I, Napoleon und George Washington. Alle hätten einen Apple of Eden besessen, der in der Kleidung oder im Reichsapfel versteckt gewesen sei.
3	Descendants	PoE	Fotos von Roosevelt bei Besprechung, Houdini bei Aufführung und Ghandi auf Salz-Marsch, überall mit präsentem AoE.
4	Infinite Know- ledge	PoE	Verschlüsselte Botschaften in Fotos von alliierter Invasion Frankreichs, Unionstruppen im Amerikanischen Bürgerkrieg und frühe bildliche Darstellung einer Feuerwaffe um 900 n. Chr. Lösung für spätere Glyphen-Rätsel.
5	Instruments of Power	PoE	Zehn Beispiele auf bedeutende Anführer (u.a. Johanna von Orleans, König Artus), die mithilfe von Eden-Schwertern oder -Stäben gesiegt hätten.
6	Brothers	PoE	Streit zwischen Kain und Abel sei ein Streit um einen Apple of Eden gewesen.
7	Keep On Seeking, And You Will Find	Templer / PoE	Der Lendenschurz des gekreuzigten Jesus sei ein Piece of Eden gewesen.
8	Martyrs	Templer	Besitz eines Eden-Stabes durch Johanna von Orleans und Zar Nikolaus II von Russland, die durch Templer verraten worden seien, um an die jeweiligen Artefakte zu gelangen.
9	Hat Trick	Templer	Von Templern Ermordete, die im Besitz von PoEs gewesen seien: Houdini, Gandhi und John F. Kennedy.
10	Apollo	Templer	Anspielung auf Kennedys Streben nach Freiheit und Erklärung des Attentats mit Bestreben Vize-Präsident Johnson (Templer) zum Nachfolger zu machen. Außerdem versteckte Templer- und Abstergo-Symbole an Apollo 11.
11	The Inventor	PoE	Nikola Tesla habe mithilfe eines Apple of Eden eine Maschine entwickelt, um Informationen drahtlos zu übertragen.
12	Titans of Industry	Templer	Fortsetzung von Glyphe Nr. 11: Teslas Pläne seien durch Einflussnahme von Templern, darunter Edison, verhindert worden.

#	Name von Glyphe bzw. Rift	Templer / Assassinen / PoE / Erste Zivilisation	Art der dargestellten Einflussnahme
13	I Am Become Death, The Dest- royer of Worlds	Templer	Entwicklung der Atombombe unter Einfluss von Abstergo Industries.
14	Bloodlines	Assassinen	Beschreibung der Assassinen als Kinder zweier Welten: Der Menschen und der Ersten Zivilisation.
15	Guardians	Assassinen	Einige durch Assassinen Getötete: John Wilkes Booth, Francois Duvalier, Francisco Pizarro, Mary I. von England, Tomas de Torquemadar, Kleopatra, Rasputin und Joseph Stalin.
16	The Cavalry	Assassinen	Bitte der Assassinen an Tesla den Eden-Stab des Zaren zu zerstören. Folge: Die Tunguska-Katastrophe von 1908.
17	The Bunker	Templer / Assassinen	Hitler als Verbündeter der Templer, der einen Apple of Eden ausliefern sollte, nachdem er sein Double im Führerbunker tötete. Verhindert durch Assassinen.
18	Synapses	Erste Zivilisation	Im menschlichen Gehirn sei ein bisher unbekannter Neurotransmitter aktiv, der statt der Evolution für die Entwicklung der Menschheit verantwortlich gewesen sein könnte.
19	The Fourth Day	Erste Zivilisation	Keine Einflüsse der Geheimorden, sondern Bezug auf die Sonneneruption welche die Erste Zivilisation vernichtete und damit die bestehende Ordnung zerstört habe.
20	Origin of the Species	Templer	Fortsetzung Glyphe Nr. 18: Bestreben der Templer die tatsächliche Entstehung der Menschheit zu verschleiern, indem gefälschte Skelette in Äthiopien vergraben werden. Grund: Sorge vor Auswirkungen der Entdeckung.
21	(ohne)	Templer	Rückblick auf Niedergang der absoluten Monarchien. Bevölkerung akzeptiere Erbherrscher nicht mehr, sondern verlangte Mitsprache. Ende des klassischen Einflusses der Templer.
22	(ohne)	Templer	Kapitalismus als neue subtile Form der Machtausübung. Bevölkerung arbeitet und konsumiert, stehe aber in Abhängigkeit der Unternehmer, die wiederum Einfluss auf Politik nähmen.
23	(ohne)	Templer	Mehrere J. M. Keynes-Zitate zur Bedeutung der Lenkung der Weltwirtschaft und Menschen durch Geld sowie die Beeinflussung durch eine „invisible Hand“. Zudem Kritik am Anfang des 20. Jhds. entstehenden Marxismus. Informationen zu den Gründungszielen von Abstergo Industries von 1910 und ihrer Evaluierung 1944: Produktive konsumierende Arbeiter als Basis für eine neue Weltordnung nach dem Zweiten Weltkrieg.
24	(ohne)	Templer	Denunziation Alan Turings, da dessen Ansätze zur Computerisierung Arbeitsplatzverluste und weniger konsumierende Arbeitnehmer bedeuten würde.
25	(ohne)	Templer	Diskreditierung von Staatsoberhäuptern und folgende Militärputsche nach Verstaatlichung ausländischer Unternehmen: Mohammad Mossadegh im Iran und Salvador Allende in Chile.
26	(ohne)	Templer	Von Thatcher initiierte Absetzung Gorbatschows durch Jelzin.
27	(ohne)	Templer	Entgrenzung der Wirtschaft und Ausbeutung der natürlichen Ressourcen durch Mitglieder der Regierung von George W. Bush und Legitimierung dieser nach Umbesetzungen am obersten Gerichtshof.

Anhang			
#	Name von Glyphe bzw. Rift	Templer / Assassinen / PoE / Erste Zivilisation	Art der dargestellten Einflussnahme
28	(ohne)	Templer / PoE	Versuche der Nachahmung der Wirkung der PoEs durch Abstergo. Ziel: Unendlicher Kreislauf aus Produktion und Konsum ohne störende Einflüsse (z.B. Kriege). Überwachung der Haushalte über Elektrogeräte beginnt durchzusickern.
29	(ohne)	Templer	Buchautor entdeckt umfangreiche Vernetzung von Abstergo mit Unternehmen und Politik und will Erkenntnisse aufdecken. Am Ende des abgehörten Telefonats werden Maßnahmen gegen Sicherheitsleck angedeutet.
30	(ohne)	Templer / Assassinen	Überwachung und Kontrolle durch Geld stoßen an ihre Grenzen, da eine neue globale Krise drohe. Kontrollverlust für Templer / Abstergo und erneuter Aufstieg der Assassinen über protestierende Bürger, die andere Politik fordern.

Quelle: Assassin's Creed II und -Brotherhood, Ergänzungen über assassinscreed.wikia.com

9.4. Literaturverzeichnis

„Green Ninja“: Familien gegen „Killerspiele“ ist ein Reinfall, 18.10.2009, online: <http://www.gamersunity.de/killerspiele/familien-gegen.t9427.html> (13.04.2020).

„Green Ninja“: Fernsehpolizisten machen Jagd auf „Killerspiel“-Schmuggler, 05.02.2010, online: <http://www.gamersunity.de/killerspiele/fernseh-polizisten-machen-jagd-auf.t10690.html> (13.04.2020).

Aarseth, Espen: Computer Game Studies, Year One, in: Game Studies 1.1 (2001), o. S.

Aarseth, Espen: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997.

Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let’s Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns (Neue Perspektiven der Medienästhetik), Wiesbaden 2017.

Adams, Ernest; Rollings, Andrew: Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design (New Riders Games, 2), Indianapolis 2003.

Adams, Ernest: Fundamentals of Game Design, Berkeley 2014.

Allen, Robert C.: The Industrial Revolution in Miniature. The Spinning Jenny in Britain, France, and India, in: The Journal of Economic History 69.4 (2009), S. 901–927.

Andreas Stiller: Triumph der Treppenwitze - 30 Jahre PC und DOS, in: c’t 2011.18, S. 47.

Appel, Daniel; Huberts, Christian; Raupach, Tim; Standke, Sebastian (Hg.): Welt | Kriegs | Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?, Boizenburg 2012.

Archibald, Edward Hunter Holmes: The Fighting Ship in the Royal Navy. AD 897 - 1984, Poole 1984.

Ashuri, Tamar: (Web)sites of memory and the rise of moral mnemonic agents, in: New Media & Society 29.08.2011 (2011), S. 1–16.

Assmann, Aleida (Hg.): Medien des Gedächtnisses (Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, 72.1998, Sonderheft), Stuttgart 1998.

Assmann, Aleida: Druckerpresse und Internet, in: Archiv und Wirtschaft 1 (2003), o. S.

Assmann, Aleida: Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung (Krupp-Vorlesungen zu Politik und Geschichte am Kulturwissenschaftlichen Institut im Wissenschaftszentrum Nordrhein-Westfalen, 6), München 2007.

Assmann, Aleida: Kultur als Lebenswerk und Monument, in: Dies.; Harth, Dietrich (Hg.): Kultur als Lebenswelt und Monument (Fischer-Taschenbücher, 10725), Frankfurt am Main 1991, S. 11–25.

Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (Beck’sche Reihe, 1307), 6. Auflage, München 2007.

Au, Wagner James: Triumph of the Mod, 16.04.2002, online: <http://www.salon.com/2002/04/16/modding/> (13.04.2020).

Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens, Bielefeld 2016.

Bartels, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies (Hamburger Hefte zur Medienkultur, 5), Hamburg 2007.

Bartol, Vladimir: Alamut, Ljubljana 1992.

Bartoniczek, Andre: Medien des Erinnerns. 12. Bilder, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 202–216.

Basinger, Jeanine: The World War II Combat Film. Definition, in: Eberwein, Robert (Hg.): The War Film (Rutgers depth of field series, New Brunswick 2005, S. 30–51.

Basinger, Jeanine: Translating War. The Combat Film Genre and Saving Private Ryan, in: Perspectives on History. Oktober (1998), o. S.

Bauer, Manuel: Kickstarter. Eindrucksvoller Jahres-Rückblick 2013, 10.01.2014, online: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Kickstarter-Eindrucksvoller-Jahres-Rueckblick-2013-9125712.html> (13.04.2020).

- Baumgart, Reinhard: Der lange Film zum kurzen Abschied. „Paris, Texas“ von Wim Wenders: Endlich in Deutschland im Kino, 11.01.1985, online: <http://www.zeit.de/1985/03/der-lange-film-zum-kurzen-abschied/komplettansicht> (13.04.2020).
- Baur, Stefan: Historie in Computerspielen: „Anno 1602 - Erschaffung einer neuen Welt“, in: WerkstattGeschichte 23 (1999), S. 83–91.
- Beil, Benjamin; Bonner, Marc; Hensel, Thomas (Hg.): Computer | Spiel | Bilder, Glückstadt 2014.
- Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa (Hg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse (Bild und Bit Studien zur digitalen Medienkultur, 3), Bielefeld 2014.
- Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel (Medienwelten, 14), Münster 2010.
- Beil, Benjamin: Game Studies und Genretheorie, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 29–69.
- Bender, Steffen: Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden. Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?, in: Schwarz (Hg.): Pestverseuchte Kühe, S. 123–148.
- Bender, Steffen: Erinnerung im virtuellen Weltkrieg. Computerspielgenres und die Konstruktion von Geschichtsbildern, in: Flacke, Monika; Haslinger, Peter; Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Schulze Wessel, Martin (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen (Veröffentlichungen des Collegium Carolinum, 121), München 2011, S. 93–116.
- Bender, Steffen: Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen (Histoire, 23), Bielefeld 2012.
- Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen (Studien zur visuellen Politik, 5), Berlin 2007.
- Bergmeyer, Winfried: Computerspiele. Die Herausforderungen des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums, in: Letourneur, Ann-Marie; Mosel, Michael; Raupach, Tim (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen, Glückstadt 2015, S. 143–164.
- Biedermann, Edwin A.: Empfehlungsmarketing. Konsumenten-Netzwerke, Springe 2015.
- Böcking, Saskia; Wirth, Werner; Risch, Christina: Suspension of Disbelief. Historie und Konzeptualisierung für die Kommunikationswissenschaft, in: Gehrau, Volker; Bilandzic, Helena; Woelke, Jens (Hg.): Rezeptionsstrategien und Rezeptionsmodalitäten. Formen der Nutzung, Aneignung und Verarbeitung von Medienangeboten (Reihe Rezeptionsforschung, 7), München 2005, S. 39–58.
- Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie (Medienwelten, 19), Berlin 2014.
- Bojaryn, Jan: AAA-Indie-Games. Mit kleinen Spielen Großes machen, 28.09.2014, online: <https://www.golem.de/news/aaa-indie-games-mit-kleinen-spielen-grosses-machen-1409-109160.html> (13.04.2020).
- Bojic, Tatjana; DPA: Wegen Winnenden. Bündnis will öffentlich „Killerspiele“ vernichten, 16.10.2009, online: <https://www.welt.de/vermischtes/article4872008/Buendnis-will-oeffentlich-Killerspiele-vernichten.html> (13.04.2020).
- Bopp, Matthias; Wiemer, Serjoscha; Nohr, Rolf F. (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung (Medienwelten, 12), Münster 2009.
- Borchers, Detlef: Hätten wir dich so vermisst? Der PC wird 25, 12.08.2006, online: <https://www.heise.de/meldung/Haetten-wir-dich-so-vermisst-Der-PC-wird-25-151448.html> (13.04.2020).
- Borrego, Nick: The Dragonborn Comes. An Interview with Popular YouTube Musician Malukah, (o. Tag und Monat) 2015, online: <http://gametyrant.com/news/the-dragonborn-comes-an-interview-with-popular-youtube-musician-malukah> (13.04.2020).
- Bösch, Frank: Bewegte Erinnerung. Dokumentarische und fiktionale Holocaustdarstellungen im Film

- und Fernsehen seit 1979, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 39–61.
- Bösch, Frank: Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust“ zu „Der Untergang“, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 55.1 (2007), S. 1–32.
- Bowden, Oliver: Assassin's Creed. Brotherhood, London 2010.
- Bowden, Oliver: Assassin's Creed. Forsaken, London 2012.
- Bowden, Oliver: Assassin's Creed. Renaissance, London 2009.
- Bowden, Oliver: Assassin's Creed. Revelations, London 2011.
- Bowden, Oliver: Assassin's Creed. The Secret Crusade, London 2011.
- Boyne, John: Der Junge im gestreiften Pyjama. Eine Fabel, Frankfurt am Main 2008.
- Bradley, James; Powers, Ron: Flags of our Fathers. Heroes of Iwo Jima, New York 2001.
- Brokaw, Tom: The Greatest Generation, New York 1998.
- Broszat, Martin: Holocaust und die Geschichtswissenschaft, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 27 (1979), S. 285–293.
- Bösch, Frank: Film, NS-Vergangenheit und Geschichtswissenschaft. Von „Holocaust“ zu „Der Untergang“, in: Vierteljahreshefte für Zeitgeschichte 55.1 (2007), S. 1–32.
- Brunn, Inka; Dreier, Hardy; Dreyer, Stephan; Hasebrink, Uwe; Held, Thorsten; Lampert, Claudia; Schulz, Wolfgang: Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht, 28.06.2007, Hamburg 2007.
- Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond. From Production to Produsage (Digital formations, 45), New York 2008.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: „Doom“ aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen, in: BPjM-Aktuell 3.2011, S. 11–17.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Entscheidung Nr. 5698 vom 07.01.2010 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 16 vom 29.1.2010, Bonn 2010.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 3433 vom 13.12.1984 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984, Bonn 1984.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 4956 (V) vom 13.03.1996 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 30.03.1996, Bonn 1996.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Entscheidung Nr. 5172 vom 6.03.2003 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 62 vom 29.03.2003, Bonn 2003.
- Bundesverband der Musikindustrie: Umsatz 2018, (ohne Datum), <https://www.musikindustrie.de/markt-bestseller/musikindustrie-in-zahlen/umsatz-1> (13.04.2020).
- Bürger- und Ordnungsamt Kiel: Kieler Zahlen 2015. Statistisches Jahrbuch – Statistischer Bericht Nr. 245, Kiel 2016.
- Burrell, Robert S.: The Ghosts of Iwo Jima (Texas A&M University military history series, 102), College Station 2006.
- Bushnaief, Jasin; Czatrowski, Przemysław: Solving Visibility and Streaming, Präsentation bei der GDC 2014, online: http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/GDC2014/Presentations/Bushnaief_Jasin_Solving_Visibility_In.pdf (13.04.2020).
- Caillois, Roger: Man, Play, and Games, New York 1961.
- Caillois: The Definition of Play. The Classification of Games, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge 2006, S. 122–155.
- Cam, Shae: Assassin's Creed: Brotherhood Review, 16.11.2010, online: <http://www.ign.com/articles/2010/11/16/assassins-creed-brotherhood-review> (13.04.2020).
- Campbell, Joseph; Koehne, Karl: Der Heros in tausend Gestalten (Insel-Taschenbuch, 4073), Berlin

- 2011.
- Castronova, Edward: Virtual Worlds. A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader, S. 814–863.
- Chambers, David Sanderson; Pullan, Brian S.; Fletcher, Jennifer (Hg.): Venice. A Documentary History, 1450-1630, Oxford 1992.
- Chapman, Adam; Foka, Anna; Westin, Jonathan: Introduction. What is Historical Game Studies?, in: Rethinking History 21.3 (2017), S. 358–371.
- Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (Routledge Advances in Game Studies, 7), New York 2016.
- Chapman, Adam: The History beyond the Frame. Off-screen Space in the Historical Strategy Game, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 87–96.
- Cherney, Max A.: This violent videogame has made more money than any movie ever, in: Market Watch, 09.04.2018, <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06> (13.04.2020).
- Chick, Tom: Shoot Club. The Doom 3 Review, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader, S. 156–172.
- Classen, Christoph: Medien und Erinnerung, 26.08.2008, online: http://www.bpb.de/themen/7JPEDZ,0,0,Medien_und_Erinnerung.html (13.04.2020).
- Clausewitz, Carl von: Vom Kriege. Vollständige Ausgabe, 7. Aufl., Hamburg 2014.
- Clearwater, David: What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide, in: Loading 2.3 (2008), S. 29–49.
- Cohan, Steven; Shires, Linda M.: Telling Stories. A Theoretical Analysis of Narrative Fiction, London 1988.
- Craig, William: Enemy at the Gates. The Battle for Stalingrad, New York 1973.
- Crawford, Chris: The Art of Computer Game Design, 1982, online: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf (13.04.2020).
- Cruz, David: „It's Almost Too Intense“. Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2, in: Loading 1.1 (2007), o. S.
- Csikszentmihályi, Mihaly: Flow. The Psychology of Optimal Experience, New York 1990.
- Csikszentmihályi, Mihaly: Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention, New York 1996.
- Delabar, Pepe: Einbalsamieren für Anfänger, in: taz vom 01.11.2017, S. 13.
- DeStatis: 13. koordinierte Bevölkerungsvorauserechnung für Deutschland, (ohne Tag und Monat) 2018, online: <https://service.destatis.de/bevoelkerungspyramide/#!y=2018> (13.04.2020).
- Detlef Borchers: 30 Jahre PC - Ein Tramp erobert die Welt, 12.08.2011, online: <http://www.heise.de/ct/meldung/30-Jahre-IBM-PC-Ein-Tramp-erobert-die-Welt-1322168.html> (13.04.2020).
- Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Die virtuelle Ikone der Mediengesellschaft, in: Paul, Gerhard (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band II: 1949 bis heute (Sondersausgabe für die Bundeszentrale für politische Bildung, 734), Göttingen 2009, S. 646–653.
- Deutscher Bundestag: Drucksache 16/7116, 14.11.2007, online: <https://deutscher-computerspielpreis.de/preis/bundestagsantrag> (13.04.2020).
- Deza, Michel Marie; Deza, Elena: Encyclopedia of Distances, 2. akt. u. überarb. Auflage, Berlin 2010.
- Dillmann, Claudia; Möller, Thomas (Hg.): Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm, München 2001.
- Dittmayer, Matthias: Stigma-Videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland, 01.01.2015, online: http://www.stigma-videospiele.de/stigma_v1_003.pdf (13.04.2020).

- Domsch, Sebastian: Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games (Narrating futures, 4), Berlin 2013.
- Donecker, Stefan; Hausar, Gernot: Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der Civilization-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften, in: Historische Sozialkunde 43.4 (2013), S. 23–28.
- Donecker, Stefan: Pharao Mao Zedong and the Musketeers of Babylon. The Civilization Series between Primordialist Nationalism and Subversive Parody, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle-upon-Tyne 2014, S. 105–122.
- Dornik, Wolfram: Internet: Maschine des Vergessens oder globaler Gedächtnisspeicher? Der Holocaust in den digitalen Erinnerungskulturen zwischen 1990 und 2010, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre (Dachauer Symposien zur Zeitgeschichte, 10), Göttingen 2010, S. 79–97.
- Dostojewski, Fjodor Michajlovic: Die Brüder Karamasow. Elftes Buch: Der Bruder Iwan Fjodorowitsch, München 2008.
- Drinot, Paulo: Website of memory. The War of the Pacific (1879–84) in the global age of YouTube, in: Memory Studies 4.4 (2010), S. 370–385.
- Dülffer, Jost: Über-Helden – Das Bild von Iwo Jima in der Repräsentation des Sieges, in: Zeithistorische Forschungen 3.2 (2006), online: <http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40208650/default.aspx> (13.04.2020).
- Ebbrecht-Hartmann, Tobias: Geschichtsbilder im medialen Gedächtnis. Filmische Narrationen des Holocaust, Bielefeld 2011.
- Eberwein, Robert (Hg.): The War Film (Rutgers depth of field series), New Brunswick 2005.
- Echterhoff: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 4. Das kommunikative Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, 102–108.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction, Third Edition, New York 2016.
- Eippert, Viktor: Assassin's Creed: Revelations im Test für PC. Ein tolles Abenteuer, allerdings mit wenigen Innovation, 01.12.2011, online: <http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Revelations-PC-236835/Tests/Assassins-Creed-Revelations-im-Test-fuer-PC-Ein-tolles-Abenteuer-allerdings-mit-wenigen-Innovation-Ab-sofort-im-Handel-856751/2/> (13.04.2020).
- El-Nasr, Magy Seif; Al-Saati, Maha; Niedenthal, Simon; Milam, David: Assassin's Creed. A Multi-Cultural Read, in: Loading 2.3 (2008), S. 1–32.
- Ellroy, James: L.A. Confidential, USA 1990.
- Ellroy, James: The Big Nowhere, USA 1988.
- Ellroy, James: The Black Dahlia, USA 1987.
- Erll, Astrid; Nünning, Ansgar (Hg.): Medien des kollektiven Gedächtnisses. Konstruktivität - Historizität - Kulturspezifität (Media and Cultural Memory / Medien und kulturelle Erinnerung, 1), Berlin, New York 2008.
- Erll, Astrid; Nünning, Ansgar; Young, Sara B. (Hg.): A Companion to Cultural Memory Studies, Berlin 2010.
- Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung, 3. erw. u. akt. Auflage, Stuttgart 2017.
- Erll, Astrid: Memory in Culture (Palgrave Macmillan Memory Studies), Houndmills 2011.
- Ermi, Laura; Mäyrä, Frans: Fundamental Components of Gameplay Experience. Analysing Immersion, in: Digital Games Research Association (Hg.): Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference. Changing Views: Worlds in Play. Proceedings of DiGRA Conference 2005, Vancouver 2005, o. S.
- Ernst, Stefanie: Stefanie Ernst interviewt Rainer Pöppinghege, Daniel Pickert und Alexander Schmeding. Ist Geschichte in Spielen nur ein Verkaufsargument?, in: Zimmermann, Olaf; Geißler,

Anhang

Theo (Hg.): Streitfall Computerspiele. Computerspiel zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (Aus Politik und Kultur, 1), Berlin 2008, S. 87–90.

Eskelinen, Markku: The Gaming Situation, in: Game Studies 1.1 (2001), o. S.

Etges, Andreas: The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkriegs in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von „The Best Years of Our Lives“ und „Saving Private Ryan“, in: Chiari, Bernhard; Rogg, Matthias; Schmidt, Wolfgang (Hg.): Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts (Beiträge zur Militärgeschichte, 59), München 2003, S. 163–178.

Fahlenbrach, Kathrin; Schröter, Felix: Game Studies und Rezeptionsästhetik, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 165–208.

Farber, Matthew; Gee, James Paul: Game-based Learning in Action. How an Expert Affinity Group Teaches with Games (New literacies and digital epistemologies, 80), New York 2018.

Farca, Gerald: Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player’s Aesthetic Response (Studies of Digital Media Culture), Bielefeld 2018.

Ferguson, Niall (Hg.): Virtual History. Alternatives and Counterfactuals, London 2011.

Feuchtwang, Stephan: Loss. Transmissions, Recognitions, Authorisations, in: Radstone; Hodgkin (Hg.): Memory Cultures, S. 76–90.

Fine, Gary Ellen: Frames and Games, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Theory Reader, S. 578–601.

Fischer, Martin: Heftige Kritik am Deutschen Computerspielpreis. Nicht korrekt, nicht fair, unsaubere Wahl, 28.04.2017, online: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Heftige-Kritik-am-Deutschen-Computerspielpreis-Nicht-korrekt-nicht-fair-unsaubere-Wahl-3699861.html> (13.04.2020).

Folman, Ari; Polonski, David: Das Tagebuch der Anne Frank. Graphic diary, Frankfurt am Main 2017.

Franck, Georg: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, in: Maresch, Rudolf; Werber, Niels (Hg.): Kommunikation, Medien, Macht (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1408), Frankfurt am Main 2000, S. 35–58.

Frasca, Gonzalo: The Sims. Grandmothers are Cooler Than Trolls, in: Game Studies 1.1 (2001), o. S.

Freeman, Guo: Multiplayer Online Games. Origins, Players, and Social Dynamics, New York 2018.

Freistaat Bayern: Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG), Drucksache 76/07, dem Bundesrat vorgelegt von Edmund Stoiber, online: <http://www.bundesrat.de/SharedDocs/drucksachen/2007/0001-0100/76-07.pdf> (13.04.2020).

Freyermuth, Gundolf S.: Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung (Edition Medienwissenschaft, 19), Bielefeld 2015, S. 95–113.

Friedmann, Joachim: Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game, Konstanz 2016.

Fritsch, Manuel; Cherdchupan, Michael; Raumer, Daniel: IM1399. Le Brunch - PLAY15 - Festival für kreatives Computerspielen, 27.09.2016, online: <http://insertmoin.de/im1399-le-brunch-play15-festival-fuer-kreatives-computerspielen/> (13.04.2020).

Fritz, Jürgen (Hg.): Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt/Main 1988.

Fritz, Jürgen: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten (Medienpädagogik), Bonn 2003.

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.): Handbuch Medien, Computerspiele, Bonn 1997.

Fritz, Jürgen: Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, 671), Bonn 2008.

Fritz, Jürgen: Spiele als Spiegel ihrer Zeit. Glücksspiele - Tarot - Puppen - Videospiele (Edition Psychologie und Pädagogik), Mainz 1992.

Fritz, Jürgen: Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung

Literaturverzeichnis

von Bildschirmspielen (Juventa-Materialien), Weinheim 1995.

Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten (Schriftenreihe Medienforschung der LfM, 67), Berlin 2011.

Frølund, Lisbeth: Machinima Filmmaking as Culture in Practice. Dialogical Processes of Remix, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 491–507.

Fuchs, Mathias: „Ruinensehnsucht“. Longing for Decay in Computer Games, in: Transactions of the Digital Games Research Association 3.2 (2017), S. 37–56.

Fuller, John: Taylor Davis Brings Together Violin Music and Video Games, 25.01.2013, online: <https://web.archive.org/web/20170918154156/http://techzwn.com/2013/01/taylor-davis-brings-together-violin-music-and-video-games/> (13.04.2020).

Fyne, Robert: World War II: Feature Films, in: Rollins, Peter C. (Hg.): The Columbia Companion to American History on Film. How the Movies Have Portrayed the American Past, New York 2003.

GAME: 9 Prozent im Plus: Deutscher Games-Markt wächst 2018 deutlich, 28.03.2019, online: <https://www.game.de/9-prozent-im-plus-deutscher-games-markt-waechst-2018-deutlich/> (13.04.2020).

GAME: Der durchschnittliche Gamer in Deutschland ist 35 Jahre alt, 07.06.2016, online: <https://www.game.de/der-durchschnittliche-gamer-in-deutschland-ist-35-jahre-alt/> (13.04.2020).

GAME: Deutscher Games-Markt 2019, 28.01.2020, online: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2019/> (13.04.2020).

GAME: Deutscher Games-Markt mit deutlichem Wachstumssprung, 09.04.2018, online: <https://www.game.de/deutscher-games-markt-mit-deutlichem-wachstumssprung/> (13.04.2020).

Game Studies: Special Issue. Queerness and Video Games, 18.3 (2018), online: <http://gamestudies.org/1803> (13.04.2020).

GamerProblems: 17 Most Expensive Video Games Ever Created, 10.12.2017, online: <http://gamerproblems.net/17-expensive-video-games-ever-created> (13.04.2020).

GameStar Redaktion; LA: Empire Earth, 24.01.2002, online: https://www.gamestar.de/artikel/empire_earth,1330138.html (13.04.2020).

Gapp, Christian: Hitler ohne Hakenkreuz, 09.04.2005, online: <https://www.heise.de/tp/features/Hitler-ohne-Hakenkreuz-3439299.html> (13.04.2020).

Gee, James Paul: Cultural Models. Do You Want to Be the Blue Sonic or the Dark Sonic?, in: Salen; Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader, S. 610–639.

Gee, James Paul: Good Video Games + Good Learning. Collected Essays on Video Games, Learning, and Literacy (New literacies and digital epistemologies, 27), New York 2007.

Gee, James Paul: What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy, Basingstoke 2007.

Gersmann, Gudrun: Schöne Welt der bunten Bilder. Kritische Anmerkungen zur Geschichtsdarstellung in den neuen Medien, in: Gemmeke, Claudia; John, Hartmut; Krämer, Harald (Hg.): Euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie ; [Tagungsband zur gleichnamigen Veranstaltung des Fortbildungszentrums Abtei Brauweiler/Rheinisches Archiv- und Museumsamt und des Heinz-Nixdorf-MuseumsForums, Paderborn, am 28.–29.09.1998] (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement, 10), Bielefeld 2001, S. 105–120.

Gierke, Sebastian: Das Vermächtnis des Aylan Kurdi. Vor drei Monaten ertrank der Dreijährige. Das Foto des toten Jungen ging um die Welt. Hat es sie auch verändert?, in: Süddeutsche Zeitung vom 08.12.2015, online: <https://www.sueddeutsche.de/politik/fluechtlinge-das-vermaechtnis-des-aylan-kurdi-1.2771791> (13.04.2020).

Gieselmann, Hartmut: Activision Blizzard ruft Wolfenstein zurück, 22.09.2009, online: <http://heise.de/-789680> (13.04.2020).

Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel (Kultur und Gesellschaft, 5), Hannover 2002.

Gieselmann, Hartmut: Microsoft kauft Minecraft-Entwickler Mojang für 2,5 Milliarden US-Dollar, 15.09.2014, in: Heise Online, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Microsoft-kauft->

- Minecraft-Entwickler-Mojang-fuer-2-5-Milliarden-US-Dollar-2391574.html (13.04.2020).
- Gilberton Publications (Hg.): Classic Comics Nr. 9: Les Misérables, USA 1941.
- Glassner, Andrew S.: Interactive storytelling. Techniques for 21st century fiction, Natick 2004.
- Gnade, Mike: What Exactly is an Indie Game?, 15.07.2010, online: <https://web.archive.org/web/20110713025948/http://www.indiegamemag.com/what-is-an-indie-game/> (13.04.2020).
- Goettle, Gabriele: Headshot. Geballer. Die Medienpädagogin Sabine Schiffer kritisiert Gewalt in Computerspielen, in: Taz vom 28.04.2014, Onlineausgabe, <http://www.taz.de/!359036/> (13.04.2020).
- Goldfarb, Andrew: GTA 5 Sales Hit \$1 Billion in Three Days, 20.09.2013, online: <http://www.ign.com/articles/2013/09/20/gta-5-sales-hit-1-billion-in-three-days> (13.04.2020).
- Goldie, Janis L.: The Operation Victory Video Game, in: Keren, Michael; Herwig, Holger H. (Hg.): War Memory and Popular Culture. Essays on Modes of Remembrance and Commemoration, Jefferson 2009, S. 166-184.
- Goldstein, Hillary: Assassin's Creed Review, 13.11.2007, online: <http://www.ign.com/articles/2007/11/13/assassins-creed-review> (13.04.2020).
- Golem.de: Themenseite Deutscher Computerspielpreis, online: <https://www.golem.de/specials/deutscher-computerspielpreis/> (13.04.2020).
- Granshaw, Lisa: Malukah's journey from YouTube musician to ‚Skyrim‘ siren, 26.12.2013, online: <http://www.dailydot.com/gaming/gamer-covers-video-game-music> (13.04.2020).
- Green, Michael D.: The Expansion of European Colonization to the Mississippi Valley, 1780-1880, in: Trigger, Bruce G.; Washburn, Wilcomb E. (Hg.): The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas. Volume 1: North America, Part 1 (The Cambridge history of the Native Peoples of the Americas, Cambridge 1996, S. 461–538.
- Greis, Andreas: Das World Wide Web als Menschheitsgedächtnis. Zum Unterschied zwischen Speichern und Erinnern, in: Forum Medienethik.2 (1999), S. 70–77.
- Grelczak, Gebhard: „Retro-Spektive“. Computerspiele und ihr Archiv, in: Paidia, 10.02.2014, o. S.
- Grellert, Marc: Erinnerungskultur im immateriellen Raum. Potenziale digitaler Technologien für die Erinnerung an zerstörte Synagogen, in: Meyer, Erik; Leggewie, Claus (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 113–144.
- Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht (Wochenschau Geschichte, 2), Schwalbach 2002.
- Grossman, Dave; DeGaetano, Gloria: Stop Teaching our Kids to Kill. A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence, New York 1999.
- Gudehus, Christian; Eichenberg, Ariane; Welzer, Harald (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2010.
- Gudehus, Christian; Eichenberg, Ariane; Welzer, Harald: Medien des Erinnerns, in: Dies. (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 127–128.
- Guins, Raiford: Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife, Cambridge 2014.
- Habich, Irene: Mit Killerschach gegen die Totschlagargumente, in: der Freitag vom 26.07.2009, online: <https://www.freitag.de/autoren/irene-habich/mit-killerschach-gegen-die-totschlagargumente> (13.04.2020).
- Halbwachs, Maurice: Das kollektive Gedächtnis (Fischer Wissenschaft, 7359), Frankfurt am Main 1985.
- Handrahan, Matthew: This War of Mine covered its costs in two days, 28.11.2014, online: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-28-this-war-of-mine-covered-its-costs-in-two-days> (13.04.2020).
- Hans Jürgen Wulff: s.v. „Mise-en-scène“, in: Ders: Das Lexikon der Filmbegriffe, online: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4741> (13.04.2020).

- Hanson, Ben: Building The Assassin's Creed Universe, 09.03.2012, online: <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/03/09/building-the-assassin-39-s-creed-universe.aspx> (13.04.2020).
- Harrer, Sabine: Games and Bereavement. How Video Games Represent Attachment, Loss, and Grief (Media studies, 55), Bielefeld 2018.
- Hartmann, Oliver: PC PowerPlay eingezogen: Hakenkreuz Schuld?, 30.07.2007, online: https://www.spieletipps.de/n_11539/ (13.04.2020).
- Hassler, Chelsea Adelaine: Minecraft Boss Helen Chiang on Her New Role, Breaking Records, and What's in Store For 2018, in: Popsugar, 19.01.2018, online: <https://web.archive.org/web/20190203155034/https://www.popsugar.com/news/New-Microsoft-Minecraft-Head-Helen-Chiang-Interview-44513067> (13.04.2020).
- Hein, Dörte: Erinnerungskulturen online. Angebote, Kommunikatoren und Nutzer von Websites zu Nationalsozialismus und Holocaust, Konstanz 2009.
- Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika; Haslinger, Peter; Schulze Wessel, Martin (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen (Veröffentlichungen des Collegium Carolinum, 121), München 2011.
- Heinemann, Monika; Maischein, Hannah; Flacke, Monika; Haslinger, Peter; Schulze Wessel, Martin (Hg.): Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch. Konstruktionen historischer Erinnerungen (Veröffentlichungen des Collegium Carolinum, 121), München 2011.
- Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures, 8), Bielefeld 2012.
- Helbig, Jörg; Schalleger, René Reinhold (Hg.): Digitale Spiele (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5), Köln 2017.
- Hellwig, Johann Christian Ludwig: Das Kriegsspiel. Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen. Braunschweig 1803.
- Hellwig, Johann Christian Ludwig: Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels. Von zwey und mehrern Personen zu spielen, Leipzig 1780.
- Hennig, Jörg; Tjarks-Sobhani, Marita (Hg.): Wörterbuch zur technischen Kommunikation und Dokumentation, Lübeck 1998.
- Münkler, Herfried; Münkler, Marina: Lexikon der Renaissance, München 2000.
- Heßler, Martina: „Der Mond ist ein Ami“. Bilder der Mondlandung und die Inszenierung der Wissenschaft, in: Paul (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder, S. 394–401.
- Hodgson, Marshall Goodwin Simms: The Venture of Islam. Volume 2: The Expansion of Islam in the Middle Periods, Chicago 2009.
- Holding, Dennis Harry: Principles of Training (The Commonwealth and International Library. Psychology Division), Oxford 1965.
- Höllger, Jan: Test 360 Assassins Creed, 19.11.2007, online: <http://www.spieletipps.de/artikel/239/1/> (13.04.2020).
- Holmes, Richard (Hg.): The Oxford Companion to Military History, Oxford 2001.
- Hoskins, Andrew (Hg.): Digital Memory Studies. Media Pasts in Transition, New York 2018.
- Houghton, Robert: It's What You Do With It That Counts. Factual Accuracy and Mechanical Accuracy in Crusader Kings II, 30.09.2014, <http://www.publicmedievalist.com/ckii-houghton/> (13.04.2020).
- Hoverbeck, Christoph Ernst von: Das preußische National-Schach, Breslau 1806.
- Huber, Simon: The Remediation of History in Assassin's Creed, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Early Modernity in Video Games, S. 162–174.
- Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Rowohlts deutsche Enzyklopädie), bibl. erg. Neuausg. d. F. v. 1956, Reinbek bei Hamburg 2009.

- Hust, Christoph (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik (Edition Kulturwissenschaft, 145), Bielefeld 2018.
- Ip, Barry: Narrative Structures in Computer and Video Games. Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings, in: Games and Culture 6.2 (2011), S. 101–134.
- Ip, Barry: Narrative Structures in Computer and Video Games. Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes, in: Games and Culture 6.3 (2011), S. 203–244.
- Irrational Games: Announcing 1999 Mode, 19.01.2012, online: <https://irrationalgames.ghoststorygames.com/insider/announcing-1999-mode/> (13.04.2020).
- Jacques-Belletête, Jonathan; Dubeau, Martin; Davies, Paul: The art of Deus Ex Universe, London 2016.
- Jenkins, Henry; Squire, Kurt: The Art of Contested Spaces, in: King, Lucien (Hg.): Game on. The History and Culture of Videogames, London 2002, S. 64–75.
- Jenkins, Henry: Game Design as Narrative Architecture, in: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat; Crumpton, Michael (Hg.): First person. New media as story, performance, and game, Cambridge 2004, S. 118–130.
- Johnson, Charles: A General History of the Robberies and Murders of the most notorious Pyrates, Großbritannien 1724.
- Johnson, Steven: Everything Bad Is Good For You. How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter, New York 2005.
- Jung, Carl Gustav; Jaffé, Aniela (Hg.): Erinnerungen, Träume, Gedanken, 19. Auflage, Düsseldorf 2016.
- Jung, Carl Gustav: Gesammelte Werke, Solothurn 1995.
- Juul, Jesper: Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in: Game Studies 1.1 (2001), o. S.
- Kakehashi, Kumiko: So Sad to Fall in Battle. An Account of War Based on General Tadamichi Kuribayashi's Letters from Iwo Jima, New York 2007.
- Kallio, Kirsi Pauliina; Mäyrä, Frans; Kaipainen, Kirsikka: At Least Nine Ways to Play. Approaching Gamer Mentalities, in: Games and Culture 6.4 (2011), S. 327–353.
- Kansteiner: Medien des Erinnerns. 13. Film und Fernsehen, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 218–221.
- Keilbach, Judith: Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im bundesdeutschen Fernsehen (Medienwelten, 8), Münster 2010.
- Kelly, Andrew: The Greatness and Continuing Significance of All Quiet on the Western Front, in: Eberwein, Robert (Hg.): The War Film (Rutgers depth of field series), New Brunswick 2005, S. 23–29.
- Kelly, Brian; Oppenheim, Charles: Empowering users and their institutions. A risks and opportunities framework for exploiting the potential of the Social Web, in: Cirinnà, Chiara; Lunghi, Maurizio (Hg.): Cultural Heritage on line. Empowering users: An active role for user communities. Proceedings of the Cultural Heritage Online Conference, Florence 2009, S. 60–64.
- Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World, New York 2001.
- Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle-upon-Tyne 2014.
- Kerschbaumer, Florian; Winnerling, Tobias (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven (Historie, 50), Bielefeld 2014.
- Kilic, Sinem Derya: Homo homini ludus? Vom Spiel in der Philosophie der Neuzeit zur Philosophie im Videospiel Assassin's Creed, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 159–180.
- Kingsepp, Eva: Fighting Hyperreality With Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games, in: Games and Culture 2.4 (2007), S. 366–375.

- Kingsepp, Eva: Immersive Historicity in World War II Digital Games, in: Human IT 8.2 (2006), S. 60–89.
- Kirkpatrick, Graeme: The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981 – 1995 (Palgrave pivot), Basingstoke, New York 2015.
- Koabel, Greg: Simulating the Ages of Man. Periodization in Civilization V and Europa Universalis IV, in: Loading 10.17 (2017), S. 60–76.
- Koenitz, Hartmut; Ferri, Gabriele; Haahr, Mads; Sezen, Diğdem; Sezen, Tonguç İbrahim (Hg.): Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice (Routledge studies in european communication research and education, 7), New York 2015.
- Kohler, Berthold: Das tote Kind, in: FAZ vom 04.09.2015, S. 1.
- Köstlbauer, Josef; Pfister, Eugen; Winnerling, Tobias; Zimmermann, Felix (Hg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen (Expansion, Interaktion, Akkulturation, 33), Wien 2018.
- Kowert, Rachel; Quandt, Thorsten (Hg.): New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming. Multiplayer 2 (Routledge Advances in Game Studies, 8), London 2017.
- Kowert, Rachel; Quandt, Thorsten (Hg.): The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games, New York 2016.
- Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und als Apparat, in: Dies. (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien, Frankfurt am Main 2000, S. 73–94.
- Kubetzky, Thomas: Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III, in: Schwarz (Hg.): Pestverseuchte Kühe, S. 75–106.
- Kücklich, Julian: Invaded Spaces. Anmerkungen zur interdisziplinären Entwicklung der Game Studies, in: SPIEL. Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft 23.2 (2004), S. 285–303.
- Kücklich, Julian: Precarious Playbour. Modders and the Digital Games Industry, in: The Fibreculture Journal 5 (2005), o. S.
- Lacan, Jacques: The mirror stage as formative of the function of the I as revealed in psychoanalytic experience, in: Malpas, Simon; Wake, Paul (Hg.): The Routledge companion to critical theory, London 2006, S. 57–62.
- Lachmund, Maren: Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling? Realismus in Computerspielen durch ihre Verortung in Geschichte und kulturellem Kontext, in: Appel; Huberts; Raupach; Standke (Hg.): Welt | Kriegs | Shooter, S. 35–40.
- Lambert, Peter; Weiler, Björn K. U. (Hg.): How the Past was Used. Historical Cultures, c. 750-2000 (Proceedings of the British Academy, 207), Oxford 2017.
- Lammes, Sybille: On the Boarder. Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in Civilization III Play the World, in: Copier, Marinka; Raessens, Joost (Hg.): Level up. Digital Games Research Conference, 04.–06.11.2003 Utrecht University, Utrecht 2003, S. 120–129.
- Lange, Andreas: Pacman im Archiv. Computerspiele als digitales Kulturgut, in: Helbig, Jörg; Schallegger, René Reinhold (Hg.): Digitale Spiele (Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5), Köln 2017, S. 77–86.
- Langenbruch, Anna (Hg.): Klang als Geschichtsmedium. Perspektiven für eine auditive Geschichtsschreibung, Bielefeld 2019.
- Ledder, Simone: Computerspiele, in: Heesen, Jessica (Hg.): Handbuch Medien- und Informationsethik, Stuttgart 2016, S. 269–273.
- Lee, Dave: Papers, Please. The ‚boring‘ game that became a smash hit, 12.03.2014, online: <http://www.bbc.com/news/technology-26527109> (13.04.2020).
- LeGoff, Jacques: Geschichte und Gedächtnis (Historische Studien, 6), Frankfurt am Main 1992.
- Leogue, Joe: This is Ireland's most successful indie musician and you've probably never heard of him,

- in: Irish Examiner vom 02.03.2015, online: <http://www.irishexaminer.com/ireland/this-is-irelands-most-successful-indie-musician-and-youve-probably-never-heard-of-him-315429.html> (13.04.2020).
- Letourneur, Ann-Marie; Mosel, Michael; Raupach, Tim (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen, Glückstadt 2015.
- Levy, Daniel: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 3. Das kulturelle Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 93–101.
- Lindemann, Thomas: Jury-Entscheidungen. Peinliche Posse um Deutschen Computerspielpreis, in: Die Welt vom 28.04.2010, online: <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article7376422/Peinliche-Posse-um-Deutschen-Computerspielpreis.html> (13.04.2020).
- Lipkin, Nadav: Examining Indie's Independence. The Meaning of „Indie“ Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation, in: Loading 7.11 (2013), S. 8–24.
- Littlejohn, Stephen W.; Foss, Karen A.: Theories of Human Communication, Long Grove 2011.
- Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten (Praxis Film, 69), Konstanz 2014.
- Locke, Chris: Digital Memory and the Problem of Forgetting, in: Radstone, Susannah (Hg.): Memory and Methodology, Oxford 2000, S. 25–36.
- Lohoff, Markus: Das neue Gesicht des Krieges. Cockpit- und Raketenbilder im Zweiten Persischen Golfkrieg, in: Paul (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder, S. 598–605.
- Lorenz, Maren: Wikipedia als „Wissensspeicher“ der Menschheit - genial, gefährlich oder banal?, in: Meyer, Erik; Leggewie, Claus (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 207–236.
- Lüküslü, Demet: „To be a Child in the 1980s“ in Turkey. Construction of Generational Memory and Nostalgia Through Cyberspace, in: Akdenizli, Banu (Hg.): Digital Transformations in Turkey. Current Perspectives in Communication Studies, Lanham 2015, S. 65–75.
- Machiavelli, Niccolò: Vom Staate. Der Fürst. Kleine Schriften, Hamburg 2014.
- Makuch, Eddie: Assassin's Creed Unity Players Will Get Free DLC in Wake of Rocky Launch, 26.11.2014, online: <http://www.gamespot.com/articles/assassin-s-creed-unity-players-will-get-free-dlc-i/1100-6423844/> (13.04.2020).
- Maley, Bianca: Hinrichtungsvideos im Internet. „Grausamkeit wird als Konsumgut normal“, in: Spiegel-Online vom 19.08.2014, online: <https://www.spiegel.de/politik/deutschland/is-psihiater-besser-ueber-die-wirkung-von-bildern-einer-hinrichtung-a-986641.html> (13.04.2020).
- Martines, Lauro: April Blood. Florence and the Plot Against the Medici, Oxford 2003.
- Mashey, John R.: The Long Road to 64 Bits, in: acmqueue 4.8 (2006), S. 26–35.
- Mauger, Vincent: Interface, in: Wolf; Perron (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies, S. 32–40.
- McDonnell, Michael A.; Corbould, Clare; Clarke, Frances M.; Brundage, W. Fitzhugh (Hg.): Remembering the Revolution. Memory, History, and Nation Making from Independence to the Civil War (Public history in historical perspective), Amherst 2013.
- Merschmann, Helmut: Protest gegen Spiele-Verbot. Killerschach am Potsdamer Platz, in: Spiegel-Online vom 01.04.2007, online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/protest-gegen-spiele-verbot-killerschach-am-potsdamer-platz-a-475054.html> (13.04.2020).
- Meyer, Erik (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009.
- Miklaucic, Shawn: God Games and Gouvernmentality. Civilization II and Hypermediated Knowledge, in: Bratich, Jack Z.; Packer, Jeremy; McCarthy, Cameron (Hg.): Foucault, Cultural Studies, and Governmentality, Albany 2003, S. 317–335.
- Miracle of Sound: Level 6 Track by Track, 18.12.2015, online: <https://web.archive.org/web/20180721031555/http://miracleofsound.net/2015/12/level-6-track-by-track/> (13.04.2020).

- Mitgutsch, Konstantin: Learning Through Play – A Delicate Matter. Experience-Based Recursive Learning in Computer Games, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 571–584.
- Moller, Sabine: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 2. Das kollektive Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 85–92.
- Marsiske, Hans-Arthur: Das Internet als kollektives Gedächtnis, 29.05.2001, online: <https://www.heise.de/tp/features/Das-Internet-als-kollektives-Gedaechtnis-3448822.html> (13.04.2020).
- Morran, Chris: EA Makes Worst Company In America History, Wins Title For Second Year In A Row!, 09.04.2013, online: <https://web.archive.org/web/20180307054748/https://consumerist.com/2013/04/09/ea-makes-worst-company-in-america-history-wins-title-for-second-year-in-a-row/> (13.04.2020).
- Morran, Chris: Is EA Due For A Third Worst Company In America Crown?, 30.12.2013, online: <https://web.archive.org/web/20181128091735/https://consumerist.com/2013/12/30/is-ea-due-for-a-third-worst-company-in-america-crown/> (13.04.2020).
- Mukherjee, Souvik: Egoshooting in Chernobyl. Identity and Subject(s) in the S.T.A.L.K.E.R. Games, in: Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht 2012, S. 219–231.
- Münker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.): Was ist ein Medium? (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1887), Frankfurt am Main 2008.
- Murray, Janet Horowitz: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace, 4. Auflage, Cambridge 2001.
- Nakazawa, Keiji; Kirchmann, Hans: Barfuß durch Hiroshima. Eine Bildergeschichte gegen den Krieg (Rororo aktuell, 4722), Reinbek bei Hamburg 1982.
- Neiger, Mordechai (Hg.): On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age (Palgrave Macmillan memory studies), Basingstoke 2011.
- Nied, Markus: Assassin's Creed Revelations - Der alte Hund hat noch Zähne, 14.11.2011, online: <http://www.spieletipps.de/artikel/3664/2/> (13.04.2020).
- Nietzsche, Friedrich; Colli, Giorgio; Montinari,azzino (Hg.): Nachgelassene Fragmente 1884–1885 (Kritische Studienausgabe, 11), München 1999.
- Nietzsche, Friedrich: Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral (Kritische Studienausgabe, 5), München 1999.
- Nieuwdorp, Eva: The Pervasive Interface. Tracing the Magic Circle, in: Digital Games Research Association (Hg.): Changing Views. Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference 2005, S. 1–12.
- Niewerth, Dennis: Dinge - Nutzer - Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen (Edition Museum, 30), Bielefeld 2018.
- Nohr, Rolf F.; Böhme, Stefan; Sandkühler, Gunnar: Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johannn C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel, Braunschweig 2009.
- Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel (Medien'welten, 10), Münster 2008.
- Nohr, Rolf F.: Game Studies und Kritische Diskursanalyse, in: Sachs-Hombach; Thon (Hg.): Game Studies, S. 373–397.
- Nohr, Rolf F.: Raumfetischismus. Topographien des Spiels, in: Bartels; Thon (Hg.): Computer / Spiel / Räume, S. 61–81.
- Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medien'welten, 9), Berlin 2008.
- Nünning, Ansgar: Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion, Trier 1995.
- O. A.: Aktionsbündnis organisiert Entsorgung von so genannten Killerspielen - Update: Betrugsvorwurf gegen ZDF, 15.–19.10.2009, online: <http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/>

News/Killerspiele-697426/ (13.04.2020).

O. A.: Bioshock Infinite: 1999-Modus für hartgesottene Zocker, 24.01.2012, <https://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-PS3-Xbox-360-Bioshock-Infinite-1999-Modus-Schwierigkeitsgrad-Hardcore-7185464.html> (13.04.2020).

O. A.: Die traurige Geschichte des Aylan Kurdi, in: FAZ (Onlineausgabe) vom 03.09.2015, online: <http://www.faz.net/aktuell/politik/fluechtlingskrise/toter-fluechtlingsjunge-die-traurige-geschichte-des-aylan-kurdi-13783344.html> (13.04.2020).

O. A.: PC PowerPlay Zeitschrift aus dem Handel genommen, 02.08.2007, online: <https://www.demonews.de/games/news/pc-powerplay-zeitschrift-aus-dem-handel-genommen> (13.04.2020).

O. A.: Poor Richard’s Almanack, (ohne Datum), online: <http://www.departments.bucknell.edu/History/Carnegie/franklin/poorrichard.html> (13.04.2020).

O. A.: The Making Of: Assassin’s Creed, in: Edge Magazine, 27.08.2012, online: <http://web.archive.org/web/20150224160846/http://www.edge-online.com/features/making-assassins-creed/> (13.04.2020).

O. A.: Zwitter und Zombies. Können aggressive Videospiele aus Kindern gemeingefährliche Kriminelle machen?, in: Der Spiegel 51 (1993), S. 105f.

Oertel, Matthias: Test: Assassin’s Creed 2, 04.03.2010, online: http://www.4players.de/4players.php/procontra/Allgemein/Test/Fazit_Wertung/Allgemein/14848/67498/purpopup (13.04.2020).

Oertel, Matthias: Test: Assassin’s Creed 3. PC Test, 20.11.2012, online: http://www.4players.de/4players.php/procontra/PC-CDROM/Test/Fazit_Wertung/PC-CDROM/29807/78667/purpopup (13.04.2020).

Oertel, Matthias: Test: Assassin’s Creed, 14.11.2007, online: http://www.4players.de/4players.php/dispatch/360/Test/8145/6009/4/Assassins_Creed.html (13.04.2020).

Oertel, Matthias: Test: Assassin’s Creed: Revelations, 15.11.2011, online: http://www.4players.de/4players.php/dispatch/Allgemein/Test/26873/73472/3/Assassins_Creed_Revelations.html (13.04.2020).

Oertel, Matthias: Test: Assassin’s Creed 3. Xbox 360 Test, 30.10.2012, online: http://www.4players.de/4players.php/dispatch/Allgemein/Test/29807/75907/0/Assassins_Creed_3.html (13.04.2020).

Olick, Jeffrey K.: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 5. Das soziale Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 109–114.

Owens, Trevor: Yes, The Library of Congress Has Video Games. An Interview with David Gibson, 26.09.2012, online: <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (13.04.2020).

Paul, Gerhard (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band I: 1900 bis 1949, Göttingen 2009.

Paul, Gerhard (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder. Band II: 1949 bis heute, Göttingen 2009.

Paul, Gerhard: Bilder des Krieges - Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges, Paderborn 2004.

Paul, Gerhard: BilderMACHT. Studien zur „Visual History“ des 20. und 21. Jahrhunderts, Göttingen 2013.

Paul, Gerhard: Holocaust - Vom Beschweigen zur Medialisierung. Über Veränderungen im Umgang mit Holocaust und Nationalsozialismus in der Mediengesellschaft, in: Ders.; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 15–38.

Pearce, Celia: The Player with Many Faces. A Conversation with Louis Castle, in: Game Studies 2.2 (2002), o. S.

Peckham, Matt: At 20 Million Copies Sold, Skyrim Is in the Top 20 Bestselling Games of All Time, 27.01.2014, online: <http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-bestselling-games-of-all-time/> (13.04.2020).

Peckham, Matt: Everything Sony Told Us About the Future of PlayStation, 05.06.2017, online: <http://time.com/4804768/playstation-4-ps4-pro-psvr-sales/> (13.04.2020).

Peñate Domínguez, Fede: “Heute gehört uns die Galaxie”. Music and Historical Credibility in Wolfenstein: The New Order’s Nazi Dystopia, in: GAME: The Italian Journal of Game Studies 6.1 (2017), o. S.

Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson 2016.

Pias, Claus: Computer Game Worlds, Zürich 2017.

Pias, Claus: Computer Spiel Welten, Zürich 2010.

Pias, Claus: Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch und Maschine, in: Kunst + Unterricht 274/275 (2003), S. 58–69.

Piefke, Martina; Markowitsch, Hans J.: Grundlagen des Erinnerns. 1. Neuroanatomische und neurofunktionale Grundlagen von Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung. S. 11–21.

Pietraß, Manuela: Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen (BLM-Schriftenreihe, 105), Baden-Baden 2017.

Pleitner, Berit: Living History, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62.3/4 (2011), S. 220–233.

Plutchik, Robert: The Nature of Emotions, in: American Scientist 84.4 (2001), S. 344–350.

Poblocki: Becoming State; Reichert, Ramón: Government-Games und Gouvernainment. Das Global-strategiespiel Civilization von Sid Meier, in: Nohr; Wiemer (Hg.): Strategie spielen, S. 189–212.

Pohl, Rüdiger: Was ist Gedächtnis / Erinnerung? 1. Das autobiografische Gedächtnis, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 75–84.

Poladian, Charles: Ubisoft’s ‚Assassin’s Creed Syndicate‘ Disappoints, ‚Watch Dogs 2‘, New Property Announced, 11.02.2016, online: <http://www.ibtimes.com/ubisofts-assassins-creed-syndicate-disappoints-watch-dogs-2-new-property-announced-2303972> (13.04.2020).

Pöppinghege, Rainer: Ballern für den Führer. Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel, in: Steinberg, Swen; Meißner, Stefan; Trepsdorf, Daniel (Hg.): Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis (Impulse, 1), Berlin 2009, S. 105–120.

Pöppinghege, Rainer: Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielen, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62.7+8 (2011), S. 459–468.

Prensky, Marc: Digital Game-based Learning, St. Paul 2007.

Prensky, Marc: What Kids Learn That’s POSITIVE From Playing Video Games, (ohne Tag und Monat) 2002, online: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20What%20Kids%20Learn%20Thats%20POSITIVE%20From%20Playing%20Video%20Games.pdf> (13.04.2020).

Propp, Vladimir: Morphology of the Folktale, Austin 1979.

Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (Hg.): Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming (Routledge Studies in European Communication Research and Education, 3), London 2014.

Radstone, Susannah; Hodgkin, Katharine: Proping the Subject, in: Dies. (Hg.): Memory Cultures. Memory, Subjectivity and Recognition, New Brunswick 2006, S. 55–60.

Raupach, Tim: Towards an Analysis of Strategies of Authenticity Production in World War II First-Person Shooter Games, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Early Modernity and Video Games, S. 123–139.

Regan, Tom: Valiant Hearts. Why the industry needed a war game without violence, 08.09.2014, online: <http://www.themetropolist.com/tech-play/latest-play/valiant-hearts-interview-industry-needed-war-game-without-violence/> (13.04.2020).

Reichel, Peter: Vergangenheitsbewältigung in Deutschland. Die Auseinandersetzung mit der NS-Diktatur in Politik und Justiz (Beck’sche Reihe, 1416), 2. Aufl., München 2007.

Reißwitz, Georg Leopold von: Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles, Berlin 1824.

Remo, Chris: Analysis: Valve's Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises, 03.12.2008, online: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319 (13.04.2020).

Reparaz, Mikel: Assassin's Creed The Ezio Collection Announced to PS4, Xbox One, 13.09.2016, online: <https://web.archive.org/web/20171201033027/http://blog.ubi.com/assassins-creed-ezio-collection-announced-ps4-xbox-one/> (13.04.2020).

Reuter, Dirk: Verbotene Symbole. Eine strafrechtsdogmatische Untersuchung zum Verbot von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in § 86a StGB (Strafrecht in Deutschland und Europa, 13), Baden-Baden 2005.

Richardson, Mike; Tucker, Ian; Mitton, Sébastien: The Art of Dishonored 2, Milwaukie 2016.

Rodewald, Vera Marie: Pro Computerspiele als Kulturgut. Das spannendste Medium unserer Zeit, in: kju - Magazin der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg 1.2016, S. 18.

Rosenfelder, Andreas: Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele (KiWi-Paperback, 1020), Köln 2008.

Roys, Matthew: An Interview with Miracle of Sound, 11.04.2016, online: <https://pixelfanggaming.com/2016/04/11/an-interview-with-miracle-of-sound/> (13.04.2020).

Rüdiger, Mark: „Goldene 50er“ oder „Bleierne Zeit“? Geschichtsbilder der 50er Jahre im Fernsehen der BRD, 1959 - 1989 (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 13), Bielefeld 2014.

Ruiz Zafón, Carlos: Der Schatten des Windes, Frankfurt am Main 2004.

Runciman, Steven: Geschichte der Kreuzzüge (dtv, 4670), München 1995.

Rutten, Ellen; Fedor, Julia; Zvereva, Vera (Hg.): Memory, Conflict and New Media. Web Wars in Post-Socialist States, London 2013.

Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noël (Hg.): Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of narrative), Lincoln 2014.

Ryan, Marie-Laure: Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, in: Game Studies 1.1 (2001), o. S.

Ryan, Nick: Gold Trading Exposed: The Developers. The Carrot and the Stick?, 09.04.2009, online: <https://www.eurogamer.net/articles/gold-trading-exposed-the-developers-article> (13.04.2020).

Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspiel-forschung, Köln 2015.

Salen, Katie; Zimmerman, Eric (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology, Cambridge 2006.

Salen, Katie; Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals, Cambridge 2004.

Salisbury, John Hamon; Tomlinson, Penda: Reconciling Csikszentmihalyi's Broader Flow Theory with Meaning and Value in Digital Games, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.2 (2016), S. 55–77.

Salisbury, Neal: Native People and European Settlers in Eastern North America, 1600-1783, in: Trigger, Bruce G.; Washburn, Wilcomb E. (Hg.): The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas. Volume 1: North America, Part 1 (The Cambridge history of the Native Peoples of the Americas, Cambridge 1996, S. 399–460.

Sandkühler, Gunnar: Der Zweite Weltkrieg im Computerspiel. Ego-Shooter als Geschichtsdarstellung zwischen Remediation und Immersion, in: Meyer, Erik (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Kommemorativ Kommunikation in digitalen Medien (Interaktiva, 6), Frankfurt am Main 2009, S. 55–66.

Schapira, Esther: Die Gegenwart der Vergangenheit im Dokumentarfilm, in: Dillmann, Claudia; Möller, Thomas (Hg.): Die Vergangenheit in der Gegenwart. Konfrontationen mit den Folgen des Holocaust im deutschen Nachkriegsfilm, Tagung der Arbeitsgruppe „Cinematographie des

Holocaust“, 02.–04.12.1999 in Frankfurt am Main 2001, S. 48-53.

Schell, Jesse: Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln (Safari Tech Books Online), Frechen 2016.

Schmid, Harald (Hg.): Geschichtspolitik und kollektives Gedächtnis. Erinnerungskulturen in Theorie und Praxis (Formen der Erinnerung, 41), Göttingen 2009.

Schmid, Harald: Von der „Vergangenheitsbewältigung“ zur „Erinnerungskultur“. Zum öffentlichen Umgang mit dem Nationalsozialismus seit Ende der 1970er Jahre, in: Paul, Gerhard; Schoßig, Bernhard (Hg.): Öffentliche Erinnerung und Medialisierung des Nationalsozialismus. Eine Bilanz der letzten dreißig Jahre, Göttingen 2010, S. 171–202.

Schmidt, Jan-Hinrik: Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0 (Kommunikations-wissenschaft), 2. überarb. Aufl., Konstanz 2011.

Schmidt, Kirstin: Freundschaft mit einem Holocaustopfer – Möglichkeiten und Grenzen der Erinnerungskultur in den neuesten Medien und am Beispiel Facebook, 09.12.2011, online: <https://web.archive.org/web/20140805164322/http://www.nmuk2011.de/programm/freundschaft-mit-einem-holocaustopfer-%e2%80%93-möglichkeiten-und-grenzen-der-erinnerungskultur-in-den-neuesten-medien-und-am-beispiel-facebook/> (13.04.2020).

Schmitz, Petra: Assassin's Creed im Test - Die Offenbarung? Nein, aber toll ist es trotzdem, 09.04.2008, online: http://www.gamestar.de/spiele/assassins-creed/test/assassins_creed,43282,1944262,fazit.html (13.04.2020).

Schröder, Lutz: Computerspiele als ein neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War, 13.06.2012, online: <http://www.spielbar.de/neu/2012/06/computerspiele-als-ein-neuer-zugang-zu-geschichtsthemen/> (13.04.2020).

Schröder, Lutz: Modding als Indikator für die kreative und kritische Auseinandersetzung von Fans mit Historienspielen, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S 141–158.

Schröder, Lutz: Research the Spinning Jenny, Gain +8% Wealth by Textile Industries. The Transformation of Historical Technologies into the Virtual World of Empire: Total War, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Early Modernity and Video Games, Newcastle-upon-Tyne 2014, S. 76–90.

Schröter, Felix: My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters, in: Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson, North Carolina 2016, S. 32–52.

Schueller-Piroli, Susanne: Die Borgia-Dynastie. Legende und Geschichte, München 1982.

Schuiszill, Darius: PS4 und Abwärtskompatibilität: Sony übt harsche Kritik, 07.07.2017, online: <https://www.netzwelt.de/sony-playstation-4/155521-ps4-abwaertskompatibilitaet-sony-uebt-harsche-kritik.html> (13.04.2020).

Schwarz, Angela: Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels, in: Beil, Benjamin; Bonner, Marc; Hensel, Thomas (Hg.): Computer | Spiel | Bilder, Glückstadt 2014, S. 219–255.

Schwarz, Angela: Computerspiele - ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Dies. (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“, S. 7–28.

Schwarz, Angela: Erzählen vom Ersten Weltkrieg – Erinnern im Computerspiel? Narrative Elemente in Valiant Hearts, in: Schleper, Thomas (Hg.): Erinnerung an die Zerstörung Europas. Rückblick auf den Großen Krieg in Ausstellungen und anderen Medien, Essen 2016, S. 95–102.

Schwarz, Angela: Game Studies und Geschichtswissenschaft, in: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, S. 398–447.

Schwarz, Angela: Geschichte als „Action-Adventure“. Populäre Geschichtsdarstellungen im Medium des Computerspiels, in: Barricelli, Michele; Becker, Axel; Heuer, Christian (Hg.): Jede Gegenwart hat ihre Gründe. Geschichtsbewusstsein, historische Lebenswelten und Zukunftserwartung im frühen 21. Jahrhundert. Hans-Jürgen Pandel zum 70. Geburtstag (Forum historisches Lernen, Schwalbach 2011, S. 72–87.

Schwarz, Angela: Geschichte im Computerspiel. Ein „interaktives Geschichtsbuch“ zum Spielen,

- Erzählen, Lernen?, in: Oswalt, Vadim; Pandel, Hans-Jürgen (Hg.): Handbuch Geschichtskultur, Schwalbach 2020 (im Druck).
- Schwarz, Angela: Grenzenloser Krieg? Der Erste Weltkrieg in Computerspielen, in: Kuhn, Bärbel; Windus, Astrid (Hg.): Der Erste Weltkrieg im Geschichtsunterricht. Grenzen - Grenzüberschreitungen - Medialisierung von Grenzen (Historica et didactica Fortbildung Geschichte, 7), St. Ingbert 2014, S. 105–115.
- Schwarz, Angela: „Join us in Making History“. Muster von Geschichtsinszenierung im Computerspiel, in: Geyken, Frauke; Sauer, Michael (Hg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungsformen, Schwalbach 2019, S. 41–61.
- Schwarz, Angela: Neue Medien – alte Bilder? Frauenfiguren und Frauendarstellungen in neueren Computerspielen mit historischen Inhalten, in: Alavi, Bettina (Hg.): Historisches Lernen im virtuellen Medium (Schriftenreihe der Pädagogischen Hochschule Heidelberg, 54), Heidelberg 2010, S. 31–53.
- Schwarz, Angela: Tapferkeit transnational? Die etwas andere Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Computerspiel, in: Fenn, Monika; Kuller, Christiane (Hg.): Auf dem Weg zur transnationalen Erinnerungskultur? Konvergenzen, Interferenzen und Differenzen der Erinnerung an den Ersten Weltkrieg im Jubiläumsjahr 2014 (Wochenschau Geschichte) Schwalbach 2016, S. 182–205.
- Schwarz, Angela: Wie der Geheimagent seiner Majestät auf der Titanic den Ausbruch des Ersten Weltkrieges vereitelte. Kontrafaktische Gedankenexperimente im Computerspiel, in: Kranz, Isabel (Hg.): Was wäre wenn? Alternative Gegenwart und Zukunftsprojektionen um 1914, Paderborn 2017, S. 181–204.
- Schwarz, Angela: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“. Geschichte im Computerspiel, in: Korte, Barbara; Paletschek, Sylvia (Hg.): History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen, 1), Bielefeld 2009, S. 313–340.
- Schwarz, Angela (Hg.): „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (Medienwelten, 13), Münster, 2012.
- Senior, Tom: Modern Warfare 2 designer explains the thinking behind No Russian mission, 09.08.2012, online: <http://www.pcgamer.com/2012/08/09/modern-warfare-2-designer-explains-the-thinking-behind-no-russian-mission/> (13.04.2020).
- Shannon, Claude E.; Weaver, Warren: The Mathematical Theory of Communication, Urbana 1998.
- Simek, Rudolf: Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie (Beck'sche Reihe, 1663), München 2005.
- Sloan, Robin J. S.: Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism, in: GAME: The Italian Journal of Game Studies 5.1 (2016), o. S.
- Smith, Harvey; Worch, Matthias: What Happened Here? Environmental Storytelling, (ohne Tag und Monat) 2010, online: <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (13.04.2020).
- Spiegelman, Art: Die vollständige Maus. Die Geschichte eines Überlebenden (Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung, 1026), Bonn 2010.
- SPIO: Kinos 2018, (ohne Tag).02.2019, online: <http://www.spio.de/?seitid=26&tid=3> (13.04.2020).
- SPIO: Video 2018, (ohne Tag).05.2019, online: <http://www.spio.de/?seitid=27&tid=3> (13.04.2020).
- Spokes, Matthew: „War...War never changes“. Exploring Explicit and Implicit Encounters with Death in a Post-Apocalyptic Gameworld, in: Mortality 23.2 (2017), S. 135–150.
- Squire, Kurt; Jenkins, Henry: Video Games and Learning. Teaching and Participatory Culture in the Digital Age, New York 2011.
- Squire, Kurt: Cultural Framing of Computer/Video Games, in: Game Studies 2.1 (2002), o. S.
- Stamm, Malte: Konfliktsimulationen. Counterfactual History oder Infotainment, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 127–140.

- Statistische Ämter des Bundes und der Länder: Bevölkerung in Deutschland insgesamt, 05.03.2019, online: <https://www.statistikportal.de/de/deutschland-insgesamt/bevoelkerung> (13.04.2020).
- Steinberg, Swen; Meißner, Stefan; Trepdorf, Daniel (Hg.): Vergessenes Erinnern. Medien von Erinnerungskultur und kollektivem Gedächtnis (Impulse, 1), Berlin 2009.
- Steinlechner, Peter: Computerspielpreis. CDU/CSU kritisieren Nominierung des „Killerspiels“ Crysis 2, 25.04.2012, online: <http://www.golem.de/news/computerspielpreis-cdu-csu-kritisieren-nominierung-des-killerspiels-crysis-2-1204-91398.html> (13.04.2020).
- Steinlechner, Peter: Deutscher Computerspielpreis: Anno 1404 gewinnt das Doppel. Aufbauspiel von Bluebyte ist bestes deutsches und internationales Spiel, 29.04.2010, online: <http://www.golem.de/1004/74834.html> (13.04.2020).
- Stenger, Daniel: Virale Markenkommunikation. Einstellungs- und Verhaltenswirkungen viraler Videos (Marken- und Produktmanagement), Wiesbaden 2012.
- Stevens, Colin: We Happy Few No Longer Banned in Australia, 03.07.2018, online: <http://www.ign.com/articles/2018/07/03/we-happy-few-no-longer-banned-in-australia> (13.04.2020).
- Stöcker: Koalition will „Killerspiele“ verbieten, in: Spiegel-Online vom 14.11.2005, online: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html> (13.04.2020).
- Stuckey, Helen; Swalwell, Melanie; Ndalianis, Angela; Vries, Denise de: Remembering & Exhibiting Games Past. The Popular Memory Archive, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.1 (2015), o. S.
- Suter, Beat; Kocher, Mela; Hartung, Heike (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the „Magic Circle“ (Edition Medienwissenschaft, 53), Bielefeld 2018.
- Sweetser, Penelope; Johnson, Daniel; Wyeth, Peta, Ozdowska, Anne: GameFlow Heuristics for Designing and Evaluating Real-Time Strategy Games, in: Cermak-Sassenrath, Daniel; Walker, Charles; Tan, Chek Tien (Hg.): Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment. Playing the System, New York 2012, o. S.
- Sweetser, Penelope; Johnson, Daniel; Wyeth, Peta: Revisiting the GameFlow Model with Detailed Heuristics, in: Journal of Creative Technologies 3 (2012), o. S.
- Sweetser, Penelope; Wyeth, Peta: GameFlow. A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games, in: Computers in Entertainment 10.3 (2012), S. 1–24.
- Thieme, Hans: Historische Computerspiele. Geschichtliches Lernpotential oder politisch-ethische Desorientierung?, in: Geschichte, Politik und ihre Didaktik 23.1/2 (1995), S. 97–108.
- Thomas, Tim Paul: In-house publishing and competition in the video game industry, in: Information Economics and Policy 32 (2015), S. 46–57.
- Thompson, J. Mark: Defining the Abstract, 2000, online: <http://www.thegamesjournal.com/articles/DefiningtheAbstract.shtml> (13.04.2020).
- Thompson, Kristin: Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis, Princeton 1988.
- Thon, Jan-Noël: Narrative Comprehension and Video Game Storyworlds, in: Perron, Bernard; Schröter, Felix (Hg.): Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion, Jefferson 2016, S. 15–31.
- Thon, Jan-Noël: Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture (Frontiers of narrative), Lincoln 2016.
- Tiews, Alina Laura: Fluchtpunkt Film. Integrationen von Flüchtlingen und Vertriebenen durch den deutschen Nachkriegsfilm 1945-1990, Berlin 2018.
- Tortello, Rebecca: Lewis Hutchinson. The Mad Master, in: Jamaica Gleaner vom 06.11.2002, online: <https://web.archive.org/web/20150127042527/http://jamaica-gleaner.com/pages/history/story0036.htm> (13.04.2020).
- Transcript Verlag: Autor_inneninterview ...mit Steffen Bender, 20.09.2012, online: <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2186-0/virtuelles-erinnern/> (13.04.2020).

- Tulard, Jean; Favier, Jean (Hg.): Geschichte Frankreichs. Band 4: Frankreich im Zeitalter der Revolution 1789–1851, Stuttgart 1989.
- Tulving, Endel: Episodic Memory and Autonoesis. Uniquely Human?, in: Terrace, Herbert S.; Metcalfe, Janet (Hg.): The Missing Link in Cognition. Self-Knowing Consciousness in Man and Animals, New York 2005, S. 3–56.
- Ubisoft: Assassin's Creed Encyclopedia 2.0, o. O. 2012.
- Ubisoft: Assassin's Creed Unity. Abstergo Entertainment Mitarbeiter-Handbuch. Fallakte 44412: Arno Dorian, Stuttgart 2014.
- Uhl, Alois: Papstkinder. Lebensbilder aus der Zeit der Renaissance (Serie Piper, 4891), München 2008.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Elternratgeber Computerspiele, Berlin o. J.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Kinder und Jugendliche schützen, Berlin 2013.
- USK: Erstes Spiel unter Berücksichtigung der Sozialadäquanz gekennzeichnet, 15.08.2018, <https://usk.de/erstes-spiel-unter-beruecksichtigung-der-sozialadaequanz-gekennzeichnet/> (13.04.2020).
- USK: USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz, 07.08.2018, [https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/\(13.04.2020\)](https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/(13.04.2020)).
- VanOrd, Kevin: Assassin's Creed 3 Review, 13.10.2013, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-iii-review/1900-6399036/> (13.04.2020).
- VanOrd, Kevin: Assassin's Creed II Review, 17.11.2009, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-ii-review/1900-6240415/> (13.04.2020).
- VanOrd, Kevin: Assassin's Creed Review. PC review, 08.04.2008, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-review/1900-6188960/> (13.04.2020).
- VanOrd, Kevin: Assassin's Creed Review. Xbox 360 Review, 13.11.2007, online: <http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-review/1900-6182793> (13.04.2020).
- Veale, Kevin: Affect, Responsibility, and How Modes of Engagement Shape the Experience of Videogames, in: Transactions of the Digital Games Research Association 2.1 (2015), S. 129–163.
- Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos (Zweitausendeins Edition), Frankfurt am Main 2010.
- Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers, Third Edition, Studio City 2007.
- Volland, Ernst: Die Flagge des Siegers. Die Rote Fahne auf dem Reichstag, in: Paul (Hg.): Das Jahrhundert der Bilder, S. 714–721.
- Voorhees, Gerald A.: I Play Therefore I Am. Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito, in: Games and Culture 4.3 (2009), S. 254–275.
- Warr, Philippa: Grand Theft Auto V by the numbers, 03.10.2013, online: <http://www.wired.co.uk/news/archive/2013-10/03/gtav-by-the-numbers> (13.04.2020).
- Weis, Martin Isaac: The Ahistorical in the Historical Video Game, in: Kerschbaumer; Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 117–126.
- Weiß, Alexander: Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires and Civilization, in: Bevc (Hg.): Computerspiele und Politik, S. 77–98.
- Welzer, Harald; Moller, Sabine; Tschuggnall, Karoline: „Opa war kein Nazi“. Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis (Fischer Die Zeit des Nationalsozialismus, 15515), Frankfurt am Main 2015.
- Welzer, Harald: Das kommunikative Gedächtnis. Eine Theorie der Erinnerung, München 2017.
- Welzer, Harald: Erinnerung und Gedächtnis. Desiderate und Perspektiven, in: Gudehus; Eichenberg; Welzer (Hg.): Gedächtnis und Erinnerung, S. 1-10.
- Wendler, Lutz: Schwerpunkt Computerspiele. Creative Gaming – Neue Levels der Kreativität erobern, in: kju - Magazin der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg 1.2016, S. 4–5.

- Wesener, Stefan: Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt, in: Bevc (Hg.): Computerspiele und Politik, S. 141–164.
- Whitehead, Dan: Assassin's Creed: Director's Cut Edition, 11.04.2008, online: <http://www.eurogamer.net/articles/assassins-creed-directors-cut-edition-review?page=3> (13.04.2020).
- Wiemer, Serjoscha: Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation, in: Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels (Medienwelten, 9), Berlin 2008, S. 213–248.
- Wiley, Peter: Eagle's Nest. Ismaili Castles in Iran and Syria (Ismaili heritage series, 10), London 2005.
- Williams, Alan: Is a Radical Genre Criticism Possible?, in: Quarterly review of Film Studies 9.2 (1984), S. 121–125.
- Wilms, Markus: Serious Games. Digitale Spiele in den Anwendungsgebieten Training, Bildung und HealthCare, Hamburg 2015.
- Woger, Martin: Miracle of Sound. Interview mit Gavin „Gav“ Dunne, 19.07.2012, online: <https://www.eurogamer.de/articles/2012-07-19-miracle-of-sound-interview-mit-gavin-gav-dunne> (13.04.2020).
- Wolf, Mark J. P. (Hg.): Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming, Santa Barbara 2012.
- Wolf, Mark J. P. (Hg.): The Medium of the Video Game, Austin 2001.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): The Routledge Companion to Video Game Studies, New York 2014.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader, New York 2003.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader 2, New York 2009.
- Wolf, Peter: Der Traum von der Zeitreise. Spielerische Simulation der Vergangenheit mit Hilfe des Computers, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 47.9 (1996), S. 535–547.
- Wolf, Peter: Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 44.10 (1993), S. 665–670.
- Wolf, Peter: Historismus auf dem Bildschirm? Überlegungen zu Computerspielen mit historischer Thematik, in: Bergbau- und Industriemuseum Ostbayern; Haus der Bayerischen Geschichte Augsburg (Hg.): EDV-Tage Theuern 1997, Tagungsbericht, Kammersbrück 1998, S. 68–74.
- Young, Georgina: Art and This War of Mine. An Interview with 11 bit Studios, 13.04.2015, online: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios> (13.04.2020).
- Zaitsev, Vassili: Notes of a Russian Sniper. Vassili Zaitsev and the Battle of Stalingrad, London 2009.
- Zak, Robert: The games that paved the way for COD: WWII and Battlefield 1's depictions of war, 02.01.2018, online: <https://www.pcgamesn.com/videogames-confront-war> (13.04.2020).
- Zimmermann, Olaf; Geißler, Theo (Hg.): Streitfall Computerspiele. Computerspiel zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (Aus Politik und Kultur, 1), Berlin 2008.
- Zöllner, Frank: Leonardo da Vinci. 1452–1519, Band I: Sämtliche Gemälde, Köln 2012.
- Zöllner, Frank; Nathan, Johannes: Leonardo da Vinci. 1452–1519, Band II: Das zeichnerische Werk, Köln 2011.
- Zurschmitt, Christof: Die Zone als Ort der Erinnerung und des freien Sprechens? S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl: Der Versuch eines Computerspiels als Erinnerungsmedium, in: Appel; Huberts; Raupach; Standke (Hg.): Welt | Kriegs | Shooter, S. 160–183.
- Zusak, Markus: Die Bücherdiebin, Frankfurt am Main, Zürich, Wien 2008.
- Zych, Kamila: Die teuersten Videospiel-Produktionen aller Zeiten, 15.02.2018, <https://www.giga.de/extra/die-besten-spiele/gallery/die-teuersten-videospiel-produktionen-aller-zeiten> (13.04.2020).

Anhang
9.5. Onlinequellen Dieses Verzeichnis enthält alle Onlinequellen, die nicht zur Literatur zu zählen sind, also beispielsweise Modifikationen, Webprojekte, Wikis, Musik, Videos und Satiren. Da viele Werke aus den gleichen Quellen stammen, wurde entschieden, diese nicht einzeln aufzuführen. Stattdessen werden die Datenbanken genannt, aus denen sie stammen. Datenbanken / Plattformen: Abandonia: http://www.abandonia.com/ (13.04.2020). Amazon.co.uk: https://www.amazon.co.uk (13.04.2020). Amazon.com: https://www.amazon.com (13.04.2020). Amazon.de: https://www.amazon.de (13.04.2020). Assassin's Creed Wiki: https://assassinscreed.fandom.com/wiki (13.04.2020). BioShock Wiki: https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Wiki (13.04.2020). Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien: http://www.bundespruefstelle.de (13.04.2020). deJure: http://dejure.org (13.04.2020). Deus Ex Wiki: https://deusex.fandom.com/wiki/Deus_Ex_Wiki (13.04.2020). Encyclopædia Britannica Online: https://www.britannica.com (13.04.2020). Entertainment Software Rating Board (ESRB): http://www.esrb.org (13.04.2020). Gesetze im Internet: http://www.gesetze-im-internet.de (13.04.2020). Home of the Underdogs: http://homeoftheunderdogs.net/ (13.04.2020). Internet Movie Database: http://www.imdb.com (13.04.2020). Kickstarter: https://www.kickstarter.com (13.04.2020). Mass Effect Wiki: https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (13.04.2020). Metacritic: http://www.metacritic.com (13.04.2020). Mobygames: https://www.mobygames.com (13.04.2020). Nukapedia: https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki (13.04.2020). Pan-European Game Information (PEGI): http://www.pegi.info (13.04.2020). Schnittberichte: http://www.schnittberichte.com (13.04.2020). Steam: http://store.steampowered.com (13.04.2020). The Elder Scrolls Wiki: https://elderscrolls.fandom.com (13.04.2020). The Internet Archive: http://archive.org (13.04.2020). The Legacy: https://web.archive.org/web/20161230193751/http://www.thelegacy.de/ (13.04.2020). The Witcher Wiki: https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki (13.04.2020). Tomb Raider Wiki: https://tombraider.fandom.com/wiki/Tomb_Raider_Wiki (13.04.2020). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): http://www.usk.de (13.04.2020). Wookieepedia: https://starwars.fandom.com/wiki/Main_Page (13.04.2020). Audiovisuelle Werke: 1972 Magnavox Odyssey promotional film, http://www.youtube.com/watch?v=jLGBtkKPj2U (13.04.2020). Assassin's Creed: Intro, https://www.youtube.com/watch?v=tdZpoQ3OCdQ (13.04.2020). Assassin's Creed: Launch Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=9ILkoZC5vnI&co (13.04.2020).

Onlinequellen
Assassin's Creed II: „Assassin's Creed 2“, HD walkthrough (100% completion), Sequence 4: The Pazzi Conspiracy, https://www.youtube.com/watch?v=CuiEt5wbFCw (13.04.2020). Assassin's Creed II: „Assassin's Creed 2“, HD walkthrough (100% completion), Sequence 5: Loose Ends, https://www.youtube.com/watch?v=d6O3xkBTbfs (13.04.2020). Assassin's Creed II: All 20 glyphs locations + all solutions, https://www.youtube.com/watch?v=mLSiKSrmLic (13.04.2020). Assassin's Creed II: Assassin's Creed 2 Walkthrough Part 24 - Romagna Holiday, https://www.youtube.com/watch?v=G089nT55i8Q (13.04.2020). Assassin's Creed II: E3 Cinematic Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=nL6chDa7T8Q (13.04.2020). Assassin's Creed II: Intro, https://www.youtube.com/watch?v=7RpdVeDztbM (13.04.2020). Assassin's Creed II: Launch Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=R20-MOOZPpY (13.04.2020). Assassin's Creed II: The Truth, https://www.youtube.com/watch?v=A-bibDtnQE (13.04.2020). Assassin's Creed: Revelations: Assassin's Creed: Revelations - Sequence 1 - Mission 1 - The Hangman, https://www.youtube.com/watch?v=9gsIb4ryGjs&index=2&list=PLxEDY-427CMHzp0bsRyboJgarmf86Iu6X (13.04.2020). Assassin's Creed: Revelations: Intro, https://www.youtube.com/watch?v=GKWicEnJHzo&list=PLxEDY-427CMHzp0bsRyboJgarmf86Iu6X (13.04.2020). Assassin's Creed: Revelations: Launch Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=ZqEWW4Hzb8M&list=PLA56A321202562D57&index=2 (13.04.2020). Assassin's Creed III: Launch Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=z_o49YwWZUY&list=PLB08C329A11AEA33D (13.04.2020). Assassin's Creed III: Wii U Developer Interview, https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=B5S_AraLYjo (13.04.2020). Assassin's Creed Leap Of Faith: https://www.youtube.com/watch?v=23vs6e9AFs8 (13.04.2020). Assassin's Creed Obstacle Course: https://www.youtube.com/watch?v=co70R3FRDQo (13.04.2020). Assassin's Creed: Assassin's Creed 1 FULL Game Walkthrough - No Commentary Part 1 of 2, https://www.youtube.com/watch?v=ayHuWDw6Hw4 (13.04.2020). Assassin's Creed: Assassin's Creed Part 33-Anyone Can Write A Book, https://www.youtube.com/watch?v=WtXXSwxo3Ec (13.04.2020). Assassin's Creed: Brotherhood: All 10 Glyphs locations, https://www.youtube.com/watch?v=z6-QFWok9Oc (13.04.2020). Assassin's Creed: Brotherhood: Enter Rome Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=BU3lLlALCuk (13.04.2020). Assassin's Creed: Brotherhood: Intro, https://www.youtube.com/watch?v=7CU74LFG_rw (13.04.2020). Assassin's Creed: Brotherhood: Launch Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=ZOrnWtRdrX4&index=1&list=PLB7EF5577945B4129 (13.04.2020). Austin Wintory: The Banner Saga, https://austinwintory.bandcamp.com/album/the-banner-saga (13.04.2020). Brothers in Arms: Hell's Highway: Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=T9HMN4L0Hs4 (13.04.2020). Brothers in Arms: Road to Hill 30: Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=TS0SIIAs7nM (13.04.2020). Call of Duty: E3 Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=sbaO9_DIdeY (13.04.2020). Commandos 2: Men of Courage: deutsches und englisches Intro: https://www.youtube.com/watch?v=LxzejPpLPELw; https://www.youtube.com/watch?v=phNIONNCRrA (beide: 16.03.2019). Commandos 2: Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=ubOOE0jl8FY (13.04.2020).

Anhang
Crusader Kings II: Launch Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=qzkVTDFxIUI (13.04.2020). DavinSuperTramp: Assassin's Creed 3 Meets Parkour in Real Life, https://www.youtube.com/watch?v=Py-yRjM0le8 (13.04.2020).
DavinSuperTramp: Assassin's Creed 4 Meets Parkour in Real Life, https://www.youtube.com/watch?v=bYP4wKD-6J8 (13.04.2020).
DavinSuperTramp: Assassin's Creed Syndicate Meets Parkour in Real Life, https://www.youtube.com/watch?v=HFRscoOkkb8 (13.04.2020).
DavinSuperTramp: Assassin's Creed Unity Meets Parkour in Real Life, https://www.youtube.com/watch?v=S8b1zWOgOKA (13.04.2020).
DavinSuperTramp: YouTube Kanal, https://www.youtube.com/user/devinsupertramp (13.04.2020).
Deus Ex: Human Revolution: Deus Ex: Human Revolution [BLIND] - E01 – Cliffhanger, https://www.youtube.com/watch?v=0pB4N59-uBc&index=1&list=PLj_Goi54wf0d0MWIuLHh9fwD63Z1tfyHv (13.04.2020).
Empire: Total War: Naval Battles Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=NQcTrA2uAfc (13.04.2020).
Extra Credits: Because Games Matter, https://www.youtube.com/channel/UCCODrTcd5M1JavPCOr_Uydg (13.04.2020).
Extra Credits: Please Support Extra History on Patreon!, https://www.youtube.com/watch?v=sZPT-sCSFq0 (13.04.2020).
Extra Credits: Please Support Extra History on Patreon!, https://www.youtube.com/watch?v=sZPT-sCSFq0 (13.04.2020).
Extra Credits: Romantic Dilemmas - How Witcher 3 Builds Character through Choice, https://www.youtube.com/watch?v=A6PUReOuHVw (13.04.2020).
Extra Credits: Rome: The Punic Wars - I: The First Punic War, https://www.youtube.com/watch?v=EbBHk_zLTmY (13.04.2020).
Extra Credits: The Battle of Kursk - Operation Barbarossa , https://www.youtube.com/watch?v=C-UvLZSK3CI (13.04.2020).
Extra Credits: YouTube Kanal, https://www.youtube.com/channel/UCCODrTcd5M1JavPCOr_Uydg (13.04.2020).
Fallout 3: Let's Play Fallout 3 #001 - Geburt einer Legende, https://www.youtube.com/watch?v=ggkTORWriJE (13.04.2020).
Fallout 3: Let's Play Fallout 3 #002 - Flucht aus Vault 101, https://www.youtube.com/watch?v=ngZeTT975T4 (13.04.2020).
Fallout 4 Beaten in Under 40 Minutes, https://www.youtube.com/watch?v=MjstV8qlQQA (13.04.2020).
Fallout 4: Speedrun Tutorial, https://www.youtube.com/playlist?list=PLoiGRjr9BAVh6qYtYDtadb1Jd7rzFvDxj (13.04.2020).
Flags of our Fathers: Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=FUjyJjMcNIU (13.04.2020).
FreddieW: YouTube Kanal, http://www.youtube.com/user/freddiew (13.04.2020).
How It Should Have Ended: How Assassin's Creed Should Have Ended, https://www.youtube.com/watch?v=1VaTBklX408 (13.04.2020).
Jessica Nigri and Danger Dawn talk cosplay and Assassin's Creed: https://www.youtube.com/watch?v=REGJUwWJPmM (13.04.2020).
Lara6683: Lara and Taylor play the Assassin's Creed 3 Theme, https://www.youtube.com/watch?v=0HJwpsneKdg (13.04.2020).
Lindsey Stirling: Assassin's Creed III, https://www.youtube.com/watch?v=MOg8Cz9yfWg&t=31s (13.04.2020).
LindseyTime: Assassin's Creed: Behind the Scenes, https://www.youtube.com/watch?v=tm41FW5cFgg (13.04.2020).

Onlinequellen
Malukah without Reverb: https://www.youtube.com/user/malufenix2/videos (13.04.2020).
Malukah: Rise from the Dark – Destiny Tribute Song, https://www.youtube.com/watch?v=lc_3vcv8IDI (13.04.2020).
Malukah: The Dragonborn Comes – Skyrim Bard Song, https://www.youtube.com/watch?v=4z9TdDCWN7g (13.04.2020).
Malukah: Twitch Seite, https://www.twitch.tv/Malukah (13.04.2020).
Malukah: YouTube Kanal, http://www.youtube.com/user/malufenix (13.04.2020).
Mass Effect 3: „Mass Effect 3“, HD walkthrough (Insanity, Soldier, Paragon only), Part 1 – Prologue Earth, https://www.youtube.com/watch?v=7b3TuNPzxSY (13.04.2020).
Mass Effect 3: Extended Cut Interview, https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3y7xk1_x8ko (13.04.2020).
Mass Effect 3: Mass Effect 3 walkthrough part 1 let's play gameplay – Prologue, https://www.youtube.com/watch?v=rclulDm7XB0 (13.04.2020).
Medal of Honor: Allied Assault: Trailer, http://www.youtube.com/watch?v=NnmGQTQeAzU (13.04.2020).
Miracle of Sound Gaming: https://www.youtube.com/channel/UCPUsDsPuEWuj5_HM5hD9SaQ (13.04.2020).
Miracle of Sound: Lady of Worlds, https://www.youtube.com/watch?v=43FnCO1DkOU (13.04.2020).
Miracle of Sound: YouTube Kanal, http://www.youtube.com/user/miracleofsound (13.04.2020).
Monkey Island 2: Monkey Island 2 (Special Edition) - No Commentary Play Through, https://www.youtube.com/watch?v=rpBShSvEkmc (13.04.2020).
Napoleon Total War: Dokumentation The Battle of Waterloo, Teil 1-2: http://www.youtube.com/watch?v=AymjXNY2R-g . Teil 2-2: http://www.youtube.com/watch?v=H70s-ej-Z44 (13.04.2020).
Smooth McGroove: YouTube Kanal, http://www.youtube.com/user/SmoothMcGroove (13.04.2020).
Smosh Games: Assassin's Creed 4 (Honest Game Trailer), https://www.youtube.com/watch?v=Hgts9u56ZS8 (13.04.2020).
Smosh Games: Assassin's Creed Unity (Honest Game Trailer), https://www.youtube.com/watch?v=c0tAgd-aP2U (13.04.2020).
Smosh: Assassin's Creed 3 – Extras and Deleted Scenes!, https://www.youtube.com/watch?v=aT4mETaCxZ8 (13.04.2020).
Smosh: Fallout 4 (Honest Game Trailers), https://www.youtube.com/watch?v=Y90uj8hs78c&index=13&list=PLImKFecYFCzKacBAZGzcJEVm9OWN1PFZ (13.04.2020).
Smosh: Ultimate Assassin's Creed 3 Song, https://www.youtube.com/watch?v=12PWq22E9CQ (13.04.2020).
Taylor Davis: Assassin's Creed 3 Theme - Taylor Davis and Lara (Violin and Piano Cover), https://www.youtube.com/watch?v=ZhakHVnSA4w (13.04.2020).
Taylor Davis: Assassin's Creed Syndicate Medley, https://www.youtube.com/watch?v=b_MI8WeUKns (13.04.2020).
Taylor Davis: Behind the Strings: https://www.youtube.com/channel/UCy9UJBnAfkGQFWe3R2JenzA/videos (13.04.2020).
Taylor Davis: Ezio's Family (From Assassin's Creed 2) Violin Cover, https://www.youtube.com/watch?v=tc1eirTkIMI (13.04.2020).
Taylor Davis: YouTube Kanal, www.youtube.com/user/violintay (13.04.2020).
The Witcher III: Wild Hunt: Mr. Odd - Let's Play The Witcher 3: Wild Hunt - Part 1, https://www.youtube.com/watch?v=6O8qgBuWDbk (13.04.2020).
Tomb Raider (1996): Tomb Raider 1 Walkthrough - Lost Valley, https://www.youtube.com/watch?v=vYC4Sbrre4s (13.04.2020).

Anhang
Tomb Raider (2013): Mr. Odd - Let's Play Tomb Raider [BLIND] - Part 27, https://www.youtube.com/watch?v=fo9NLL2gdMo (13.04.2020).
Tomb Raider 4 The Last Revelation: Walkthrough [No Meds] - Part 1 Angkor Wat, https://www.youtube.com/watch?v=7tz9cwrn-eE (13.04.2020).
Tomb Raider Anniversary: Tomb Raider Anniversary HD Walkthrough - Peru - The Lost Valley pt 2, https://www.youtube.com/watch?v=tipHYF-p-Pc (13.04.2020).
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai: Imperial Intro, https://www.youtube.com/watch?v=XkguDNTCZw0 (13.04.2020).
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai: Shogunate Intro, https://www.youtube.com/watch?v=2VvY04AxQeg (13.04.2020).
Velvet Assassin: Let's Play Velvet Assassin #020, https://www.youtube.com/watch?v=DwAZwa9wn_w (13.04.2020).
Wayside Creations: YouTube Kanal, http://www.youtube.com/user/WaysideCreations (13.04.2020).
World in Conflict: World in Conflict Total Playthrough: Mission 1 Part 1, https://www.youtube.com/watch?v=d9csE3vlzG0 (13.04.2020).
Schriftliche und bildliche Werke
Age of Empires II HD: AoC Advanced Noob Guide-v2.9, https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=137161998 (13.04.2020).
Assassin's Creed Fanon: http://assassinscreedfanon.wikia.com (13.04.2020).
Assassin's Creed: Offizielle Webseite, https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/ (13.04.2020).
Assassin's Creed II: Offizielle Webseite, https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-2/ (13.04.2020).
Assassin's Creed II: Prüfbericht BBFC, http://www.bbfc.co.uk/releases/assassins-creed-2-2009-0 (13.04.2020).
Assassin's Creed: Brotherhood: Offizielle Webseite, https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-brotherhood/
Assassin's Creed: Revelations: Offizielle Webseite, https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-revelations/ (13.04.2020).
Assassin's Creed III: Offizielle Webseite, https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed-3/ (13.04.2020).
Assassin's Creed III: Assassin's Creed 3 Wiki Guide, http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-3 (13.04.2020).
Assassin's Creed III: FAQ/Walkthrough: http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65195 (13.04.2020).
Assassin's Creed III: Multiplayer Guide: http://www.gamefaqs.com/pc/662288-assassins-creed-iii/faqs/65301 (13.04.2020).
Assassin's Creed Wiki Fanon: http://acwfanon.wikia.com (13.04.2020).
Beholder: Offizielle Webseite, https://beholder-game.com/ (13.04.2020).
BioShock: Infinite: How to (easily) beat the Game in 1999 Mode, https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=140563315 (13.04.2020).
Cam, Jorge: Les (Really) Miserables. Grad School Edition, 12.12.2012, http://www.phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1543 (13.04.2020).
Cam, Jorge: Les (Really) Miserables. Grad School Edition. Part II, 12.12.2012, http://phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1544 (13.04.2020).
Cam, Jorge: Les (Really) Miserables. Grad School Edition. Part III, 12.12.2012, http://phdcomics.com/

Onlinequellen
comics/archive.php?comid=1545 (13.04.2020).
Cam, Jorge: Les (Really) Miserables. Grad School Edition. Part IV, 12.12.2012, http://phdcomics.com/comics/archive.php?comid=1546 (13.04.2020).
Combat in Assassin's Creed III: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=343493309 (13.04.2020).
Creative Gaming: Offizielle Webseite, www.creative-gaming.eu (13.04.2020).
DarthMod Empire v8 Platinum, Modifikation für Empire: Total War, Changelog, http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=430213 (13.04.2020).
DarthMod Empire v8 Platinum, Modifikation für Empire: Total War, Pläne, http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=235196 (13.04.2020).
Deutsche Post: Personenbezogene Zustellvorgaben, https://www.dhl.de/de/geschaeftskunden/paket/leistungen-und-services/services/service-loesungen.html#identcheck (13.04.2020).
Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm: http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB& (13.04.2020).
Divinity: Original Sin: Kickstarter Seite, https://www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin (13.04.2020).
E3 Expo: Besucherzahlen 2018, https://www.prnewswire.com/news-releases/69-200-attendees-close-successful-e3-2018--300666802.html (13.04.2020).
Empire: Total War: Beschreibung der Collector's Edition: http://collectorsedition.org/game-db/empire-total-war-collectors-edition-collectors-edition-pc-dvd-rom (13.04.2020).
Empire: Total War: DarkSideHome's Economy Guide to Empire: Total War (ETW community guide), https://wiki.totalwar.com/w/DarkSideHome%27s_Economy_Guide_to_Empire:_Total_War_(ETW_community_guide) (13.04.2020).
EVE Online: Abo Kosten, https://support.eveonline.com/hc/de/articles/203599091 (13.04.2020).
EVE Online: The Council of Stellar Management, https://community.eveonline.com/community/csm/ (13.04.2020).
Extra Credits: Historical Games, https://www.youtube.com/watch?v=l8yl09GcI48 (13.04.2020).
Fallout 4 Honest Game Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=Y90uj8hs78c (13.04.2020).
Fallout 4: Überblick Speedruns, https://www.speedrun.com/Fallout_4 (13.04.2020).
Fallout Answers: http://fallout.answers.wikia.com/wiki/Fallout_Answers (13.04.2020).
Fallout: Equestria: https://falloutequestria.fandom.com/wiki/Fallout:_Equestria (13.04.2020).
Fallout: Fanfiction: https://falloutfanfic.fandom.com/wiki/Fallout_Fanfiction_Wiki (13.04.2020).
Fallout: Gravel Pit: https://fallout-gravel-pit.fandom.com/wiki/Fallout_Gravel_Pit_Wikia (13.04.2020).
Fallout: New California: https://project-brazil.fandom.com/wiki/Fallout:New_California (13.04.2020).
Fallout: Sandbox: https://falloutsandbox.fandom.com/wiki/Fallout_Sandbox_Wiki (13.04.2020).
Fallout: Tranquility Lane: https://falloutfanon.fandom.com/wiki/Fallout_Fanon_Wiki (13.04.2020).
GamesCom: Besucherzahlen 2017: http://issuu.com/km_nm/docs/gamescom_2017_report_a4_de_web?e=6028094/55890913 (13.04.2020).
GameWare: FAQ zum Versand, http://www.gameware.at/info/space/Gameware+FAQs#V1 (13.04.2020).
Goethe-Wörterbuch: http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=GWB& (13.04.2020).
Kickstarter.com: Most funded Video Games on Earth, https://www.kickstarter.com/discover/advanced?category_id=35&woe_id=0&sort=most_funded&seed=2588174&page=2 (13.04.2020).
Kickstarter.com: Statistiken, https://www.kickstarter.com/help/stats?ref=global-footer (13.04.2020).
Kingdom Come: Deliverance: Offizielle Webseite, https://www.kingdomcomerpg.com (13.04.2020).
Letters from Iwo Jima: Offizielle Beschreibung, https://www.warnerbros.com/movies/letters-iwo-jima/

Anhang
(13.04.2020).
Library of Congress: The Moving Image Genre-form Guide, https://www.loc.gov/rr/mopic/migintro.html#intro%20https://www.loc.gov/rr/mopic/migintro.html#intro (13.04.2020).
Machinima: Über Machinima, https://web.archive.org/web/20121102111830/http://www.machinima.com/about (13.04.2020).
Malukah: Facebook Seite, https://www.facebook.com/Malukah7 (13.04.2020).
Microsoft Flightsimulator X Insider: https://fsxinsider.com/ (13.04.2020).
Microsoft: Zubehör für Xbox One, https://www.xbox.com/de-DE/xbox-one/accessories (13.04.2020).
Miracle of Sound: Bandcamp Seite, http://miracleofsound.bandcamp.com/ (13.04.2020).
Miracle of Sound: Facebook Seite, https://www.facebook.com/MiracleOfSound (13.04.2020).
Miracle of Sound: Twitter Seite, https://twitter.com/miracleofsound (13.04.2020).
Nexus Mods: Verfügbare Spiele, http://www.nexusmods.com/games/? (13.04.2020).
Nintendo: Zubehör für Nintendo Switch, https://www.nintendo.de/Nintendo-Switch/Zubehor/Zubehor-1183144.html (13.04.2020).
Nintendo: Zubehör für Nintendo Wii, https://www.nintendo.de/Wii/Zubehor/Zubeh-ouml-r-Wii-Nintendo-Deutschland-626430.html (13.04.2020).
Play-Festival: Offizielle Webseite, http://hamburg.playfestival.de (13.04.2020).
Pong Story: http://www.pong-story.com (13.04.2020).
Reddit: Why doesn't Ubisoft support a modding community for Assassins Creed?, https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/1cp6lm/why_doesnt_ubisoft_support_a_modding_community (13.04.2020).
Reddit: AC mods (AC4 specifically), https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/3lx4r3/ac_mods_ac4_specifically (13.04.2020).
S.T.A.L.K.E.R.-Reihe: Offizielle Webseite, https://www.stalker-game.com/en/ (13.04.2020).
Sid Meier's Civilization: Forschungsbaum, http://www.civfanatics.com/civ1/refcharts/tech.htm?s=b9b7d32f03a5109d82829a59604a7bdc (13.04.2020).
Silent Hunter 4: Das Addendum zum ultimativen inoffiziellen Handbuch zu Silent Hunter 4, http://www.mediafire.com/download/bdck3o4ax4bh94r/Addendum_07.pdf (13.04.2020).
Silent Hunter 4: Das ultimative inoffizielle Handbuch zu Silent Hunter 4, https://workupload.com/file/WcMgRg3l (13.04.2020).
Silent Hunter 4: Überblick Modifikationen, http://www.subsim.com/radioroom/downloads.php?do=cat&id=5 (13.04.2020).
Silent Hunter Wiki: http://silenthunter.wikia.com/wiki/Silent_Hunter_Wiki (13.04.2020).
Sony: Zubehör für Playstation 4, https://www.playstation.com/de-de/explore/ps4/accessories (13.04.2020).
Spielbar.de: Lexikon Spielbegriffe, https://www.spielbar.de/ratgeber/wissen/ (13.04.2020).
StarCraft 2: Überblick Rassen, https://starcraft2.com/en-us/game (13.04.2020).
Statista: Most expensive video games made worldwide as of 2016, 2019, https://www.statista.com/statistics/461864/most-expensive-video-games/ (13.04.2020).
SubSims: Forum, http://www.subsim.com/radioroom/index.php (13.04.2020).
Taylor Davis: Facebook Seite, https://www.facebook.com/TaylorDavisViolin (13.04.2020).
Taylor Davis: Patreon Seite, https://www.patreon.com/taylordavis (13.04.2020).
Taylor Davis: Twitter Seite, https://twitter.com/ViolinTay (13.04.2020).
The Elder Scrolls V: Skyrim: All Daedric Artifacts, https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=271384500 (13.04.2020).

Onlinequellen
The Elder Scrolls V: Skyrim: Unterschiede Klingenwaffen, https://web.archive.org/web/20170718172225/http://www.tes-5-skyrim.de/listen/waffen/klingenwaffen.html (13.04.2020).
Tomb Raider (2013): Offizielle Webseite, https://crystald.com/projects/tomb-raider (13.04.2020).
Total War Center: Überblick zu Mod-Projekten, http://www.twcenter.net/forums/downloads.php (13.04.2020).
Total War: Shogun 2: Offizielle Beschreibung, https://web.archive.org/web/20181020185246/https://www.totalwar.com/total_war_shogun_2 (13.04.2020).
US Bureau of Labor Statistics: Verluste von E.T.: The Extra-Terrestrial in heutiger Kaufkraft, https://data.bls.gov/cgi-bin/cpicalc.pl?cost1=536&year1=198312&year2=201812 (13.04.2020).
Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler: Offizielle Webseite, https://vdvc.de/wiki/%C3%9Cber_uns (13.04.2020).
Wikipedia: Aubrey–Maturin series, https://en.wikipedia.org/wiki/Aubrey-Maturin_series (13.04.2020).
Wikipedia: Horatio Hornblower, http://en.wikipedia.org/wiki/Horatio_Hornblower (13.04.2020).
Wikipedia: Raising the Flag at Ground Zero, http://en.wikipedia.org/wiki/Raising_the_Flag_at_Ground_Zero (13.04.2020).
World of Tanks: Übersicht zu Premiuminhalten, http://eu.wot-economics.com/en/ ; https://eu.wargaming.net/shop/wot/main/ (13.04.2020).
World of WarCraft: Abo Kosten, https://eu.shop.battle.net/de-de/family/world-of-warcraft?blzcmp=blizzard_hp_WorldofWarcraft_card (13.04.2020).
Modifikationen:
Assassin's Breed, Modifikation für Assassin's Creed, http://www.nexusmods.com/assassinscreed/mods/4/? (13.04.2020).
Beards, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28363 (13.04.2020).
Climates Of Tamriel - Weather - Lighting - Audio, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/17802 (13.04.2020).
DarthMod Empire v8 Platinum, Modifikation für Empire: Total War, Downloadseite, http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=1126 (13.04.2020).
Dual Wield Parrying, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9247 (13.04.2020).
Enderal, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/77868 ; http://sureai.net/games/enderal (13.04.2020).
Falskaar, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37994 (13.04.2020).
Fores New Idles in Skyrim, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/11811 (13.04.2020).
Giantess, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/87576 (13.04.2020).
Immersive Armors, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/19733 (13.04.2020).
Napoleonic Total War II, Modifikation für Rome: Total War, http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?154308-NEW-RELEASE-Napoleonic-Total-War-II-version-1-0 (13.04.2020).
New Bard Songs, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9366 (13.04.2020).
Realistic Boat Bobbing, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/52694/? (13.04.2020).

Anhang

Run For Your Lives, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/23906> (13.04.2020).

Safety Load, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/46465> (13.04.2020).

Sounds of Skyrim: The Wilds/The Dungeons/Civilization, Modifikationen für The Elder Scrolls V: Skyrim, <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/89394> (13.04.2020).

Third Age: Total War, Modifikation für Medieval II: Total War, <https://www.moddb.com/mods/third-age-total-war> (13.04.2020).

Ultimate Combat, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/36006> (13.04.2020).

Unofficial Skyrim Legendary Edition Patch, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/71214> (13.04.2020).

Warzones 2015 - Civil Unrest, Modifikation für The Elder Scrolls V: Skyrim, <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9494> (13.04.2020).

Erinnerungsprojekte:

A Letter to the Stars, online: <http://www.lettertothestars.at> (13.04.2020).

Einestages: <https://web.archive.org/web/20190830010739/https://www.spiegel.de/geschichte/> (13.04.2020).

Gedächtnis der Nation, online: <https://web.archive.org/web/20160221070305/http://www.gedaechtnis-der-nation.de/> (13.04.2020).

Von Zeit zu Zeit, online: <https://web.archive.org/web/20170925120508/http://von-zeit-zu-zeit.de/> (13.04.2020).

Zeitzeugen-Portal, online: <https://www.zeitzeugen-portal.de/> (13.04.2020).

Zeitzeugengeschichte, online: <http://metaversa.de/web/projekte/zeitzeuginnen/zeitzeugengeschichte-de/> (13.04.2020).

Spielverzeichnis

9.6. Spielverzeichnis

In der folgenden Aufstellung sind sämtliche Titel genannt, die in dieser Arbeit näher behandelt worden sind. Nicht aufgeführt sind Werke, die in Tabellen, Fußnoten oder von Autoren lediglich einmalig erwähnt werden. Informationen zu ihnen sind in der Datenbank Mobygames abrufbar. Wurde ein Titel ausführlicher diskutiert oder von mir selbst gespielt, so werden zusätzlich installierte #Erweiterungen, #Modifikationen und das System erwähnt, auf dem dies stattfand.

Quelle: mobygames.com

Age of Empires II HD Edition: Windows, Microsoft Studios (Publisher, P), Ensemble Studios, Hidden Path Entertainment (Entwickler, E), 2013.

Air Force Commander: Impressions Games (P / E), 1992.

American McGee’s Alice: Electronic Arts (P), Rogue Entertainment (E), 2000.

Anno 1404: Windows, Ubisoft (P), Blue Byte Studio, Related Designs Software (E), 2009.

Anno 1602: Windows, Sunflowers Interactive Entertainment Software (P), Max Design (E), 1998.

ArmA II: IDEA Games (P), Bohemia Interactive (E), 2009.

Assassin’s Creed Director’s Cut: Windows, Ubisoft (P / E), 2008.

Assassin’s Creed: Altaïrs Chronicles: Ubisoft (P), Gameloft (E), 2008.

Assassin’s Creed II: Windows, Ubisoft (P / E), Erweiterungen: Battle of Forlí, Bonfire of Vanities, 2009.

Assassin’s Creed: Brotherhood: Windows, Ubisoft (P / E), Erweiterung: The Da Vinci Disappearance, 2010.

Assassin’s Creed: Revelations: Windows, Ubisoft (P / E), Erweiterung: The Lost Archive, 2011.

Assassin’s Creed III: Windows, Ubisoft (P / E), Erweiterungen: The Tyranny of King Washington - The Infamy, TToKW - The Betrayal, TToKW - The Redemption, 2012.

Assassin’s Creed: Liberation: Ubisoft (P / E), 2012.

Assassin’s Creed IV: Black Flag: Windows, Ubisoft (P / E), 2013.

Assassin’s Creed: Unity: Windows, Ubisoft (P / E), Erweiterung: Dead Kings, 2014.

Assassin’s Creed: Rogue: Windows, Ubisoft (P / E), 2015.

Assassin’s Creed: Syndicate: Ubisoft (P / E), 2015.

Assassin’s Creed Chronicles: China: Ubisoft (P), Climax Studios (E), 2015.

Assassin’s Creed Chronicles: Russia: Ubisoft (P), Climax Studios (E) 2016.

Assassin’s Creed: Odyssey: Ubisoft (P / E), 2017.

Assassin’s Creed: Origins: Ubisoft (P / E), 2018.

Axis & Allies: Windows, Hasbro Interactive (P), Meyer Glass Interactive (E), 1998.

Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall: Revolution Software (P / E), 2013.

Battlefield 1942: Electronic Arts (P), Digital Illusions (E), 2002.

Battlefield 1943: Electronic Arts (P), EA Digital Illusions (E), 2009.

BattleZone: Atari (P / E), 1980.

Beholder: Windows, Alawar Entertainment (P), Warm Lamp Games (E), 2016.

BioShock: Windows, 2K Games (P / E), 2007.

BioShock: Infinite: Windows, 2K Games (P), Irrational Games, (E), 2013.

Borderlands: Windows, 2K Games (P), Gearbox Software (E), 2009.

Braid: Microsoft Game Studios (P), Number None (E), 2008.

Anhang	Spielverzeichnis
Broken Sword: The Shadow of the Templars (alt.: Baphomets Fluch 1): Virgin Interactive Entertainment (P), Revolution Software (D), 1996.	Dishonored 2: Windows, Bethesda Softworks (P), Arkane Studios (E), 2016.
Brothers in Arms: Road to Hill 30: Windows, Ubisoft (P), Gearbox Software (E), 2005.	Divine Divinity: CDV Software Entertainment (P), Larian Studios (E), 2002.
Brothers in Arms: Hell’s Highway: Windows, Ubisoft (P), Gearbox Software (E), 2008.	Divinity: Original Sin II: Windows, Larian Studios (P / E), 2016.
Call of Duty: Windows, Activision Publishing (P), Infinity Ward (E), 2003.	Doom: id Software (P / E), 1993.
Call of Duty: World at War: Windows, Activision Publishing (P), Treyarch (E), 2008.	Doom II: Hell on Earth: GT Interactive Software (P), id Software (E), 1994.
Call of Duty: Modern Warfare 2: Windows, Activision Publishing (P), Infinity Ward (E), 2009.	E.T.: The Extra-Terrestrial: Atari (P / E), 1982.
Call of Duty: Modern Warfare 3: Windows, Activision Publishing (P), Infinity Ward, Sledgehammer Games (E), 2011.	Edna bricht aus: Windows, Daedalic Entertainment (P / E), 2008.
Call of Duty: Black Ops II: Windows, Activision Publishing (P), Treyarch (E), 2012.	Elite Forces: WWII - Iwo Jima: ValuSoft (P), Third Law Interactive (E), 2001.
Call of Juarez: Gunslinger: Windows, Ubisoft (P), Techland (E), 2013.	Empire Earth, Windows, Sierra On-Line (P), Stainless Steel Studios (E), 2001.
Call to Arms: Sirius Software (P), k.A. (E), 1982.	Empire: Total War: Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), Erweiterungen: Elite Units of the West, Elite Units of the East, Elite Units of America, Special Forces Units & Bonus Content, 2009.
Carmageddon: Reincarnation: Stainless Games (P / E), 2014.	Europa Universalis IV: Paradox Interactive (P / E), 2013.
Castle Crashers: The Behemoth (P / E), 2008.	EVE Online: Crucial Entertainment (P), CCP Games (E), 2003.
Chess: International PC Owners (P) k.A. (E), 1981.	EverQuest: 989 Studios (P), Verant Interactive (E), 1999.
Chess Titans: Windows, Microsoft (P / E), 2009.	F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0: MicroProse Software (P), MPS Labs (E), 1991.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot: Windows, Virgin Interactive Entertainment (P), Westwood Studios (E), 1996.	F-15 Strike Eagle III: MicroProse Software (P), MPS Labs (E), 1992.
Command & Conquer: Generäle: Electronic Arts (P / E), 2003.	Fahrenheit: Windows, Atari (P), Quantic Dream (E), 2005.
Command & Conquer: Generals: Windows, Electronic Arts (P / E), 2003.	Fallout 3: Windows, Bethesda (P / E), Erweiterungen: Broken Steel, Mothership Zeta, Operation Anchorage, Point Lookout, The Pitt, 2008.
Commandos: Behind Enemy Lines: Windows, Eidos Interactive (P), Pyro Studios (E), 1998.	Fallout 4: Windows, Bethesda (P / E), 2015.
Commandos 2: Men of Courage: Windows, Eidos Interactive (P), Pyro Studios (E), 2001.	Fallout: New Vegas: Windows, Bethesda (P), Obsidian Entertainment (E), Erweiterungen: Dead Money, Gun Runners‘ Arsenal, Honest Hearts, Lonesome Road, Old World Blues, 2010.
Computer Space: Nutting Associates (P), Syzygy (E), 1971.	Far Cry 3: Windows, Ubisoft (P / E), 2012.
Counter-Strike: Windows, Sierra On-Line, (P), Valve (E), 2000.	Flower: Sony Computer Entertainment (P), thatgamecompany (E), 2009.
Crusader Kings II: Windows, Paradox Interactive (P / E), 2012.	Fonz: Gremlin Industries (P), Sega (E), 1976.
Crysis 2: Electronic Arts (P), Crytek (E), 2011.	Galaxy Game: Computer Recreations (P / E), 1971.
Dance Dance Revolution: Konami (P / E), 1998.	Geheimakte: Tunguska: Windows, Deep Silver (P), Fusionsphere Systems (E), 2006.
Darfur is Dying: k.A. (P), USC Interactive Media (E), 2006.	Gemini Rue: Windows, Wadjet Eye Games (P), Joshua Neurnberger (E), 2011.
DayZ: Bohemia Interactive Studio (P / E), 2013.	Grand Theft Auto: San Andreas: Windows, Rockstar Games (P / E), 2005.
Defender: Sears, Roebuck and Co. (P), Williams Electronics (E), 1981.	Grand Theft Auto IV: Windows, Rockstar Games (P / E), Erweiterungen: The Ballad of Gay Tony, The Lost and Damned, 2008.
Delta Force: Black Hawk Down: NovaLogic (P / E), 2003.	Grand Theft Auto V: Windows, Rockstar Games (P / E), 2013.
Der Patrizier II Gold Edition: Windows, Temi Publishing (P), Ascaron Entertainment (E), Enthält: Patrizier II: Geld und Macht und Erweiterung Aufschwung der Hanse, 2002.	Gran Track 10: Atari (P / E), 1974.
Desert Storm Command Deluxe: MVP Software (P), Pod Bay (E), 1994.	Guitar Hero: RedOctane (P), Harmonix Music Systems (E), 2005.
Desert Strike: Return to the Gulf: DOS, Gremlin Interactive (P), Electronic Arts (E), 1994.	Gun: Activision (P), Neversoft Entertainment (E), 2005.
Deus Ex: Windows, Eidos Interactive (P), Ion Storm (E), 2000.	Half-Life: Windows, Sierra On-Line (P), Valve (E), Erweiterungen: Blue Shift, Opposing Force, 1998.
Deus Ex: Invisible War: Windows, Eidos (P), Ion Storm (E), 2003.	Half-Life 2: Windows, Vivendi Universal Games (P), Valve (E), Erweiterungen: Episode One, Episode Two, 2004.
Deus Ex: Human Revolution Limited Edition: Windows, Square Enix (P), Eidos (E), Erweiterungen: Explosive Mission Pack, Tactical Enhancement Pack, 2011.	Halo 2: Microsoft Game Studios, Bungie Studios, 2004.
Deus Ex: Mankind Divided: Windows, Square Enix (P), Eidos (E), inkl. Season Pass mit allen Erweiterungen, 2016.	Heros over Europe: Ubisoft (P), Transmission Games (E), 2009.
Die Siedler: DOS, Blue Byte Software (P / E), 1995.	Indiana Jones and the Fate of Atlantis: DOS, Lucasfilm Games (P / E), 1992.

Anhang
Indiana Jones and the Infernal Machine: Windows, LucasArts (P / E), 1999.
Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure: DOS, Lucasfilm Games (P / E), 1989.
Iwo Jima: Personal Software Services (P), k.A. (E), 1986.
Jack Keane: Windows, 10tacle Studios (P), Deck 13 Interactive (E), 2007.
Jane’s Combat Simulations: USAF: Windows, Electronic Arts (P), Pixel Multimedia (E), 1999.
K-1 Tank: Taff System (P / E), 1994.
Kingdom Come: Deliverance: Windows, Warhorse Studios (P / E), 2018.
L.A. Noire: Windows, Rockstar Games (P), Team Bondi (E), 2011.
League of Legends: Riot Games (P / E), 2009.
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Sierra On-Line (P / E), 1987.
Leisure Suit Larry Reloaded: Replay Games (P), nFusion Interactive (E), 2013.
Les Misérables: The Game of the Book: Enter the Story (P / E), 2009.
Life is Strange: Windows, Square Enix (P), DONTNOD Entertainment (E), 2015.
M.U.L.E.: Electronic Arts (P), Ozark Softscape (E), 1983.
Maniac Mansion: DOS, Lucasfilm (P / E), 1987.
Mario Kart: Wii, Nintendo (P / E), 2008.
Mass Effect: Windows, Electronic Arts (P), Bioware (E), 2008.
Mass Effect 3: Windows, Electronic Arts (P), Bioware (E), Erweiterungen: Alternate Appearances, Citadel, From Ashes, Omega, 2012.
Mass Effect: Andromeda: Windows, Electronic Arts (P), Bioware (E), 2017.
Medal of Honor: Allied Assault: Windows, Electronic Arts (P), 2015 (E), 2002.
Medal of Honor: Pacific Assault: Windows, Electronic Arts (P), Electronic Arts, TKO Software (E), 2004.
Medieval II: Total War: Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), 2006.
Metro 2033: Windows, THQ (P), 4A Games (E), 2010.
Microsoft Flugsimulator X: Microsoft Game Studios (P / E), 2006.
Middle-Earth: Shadow of Mordor: Warner Bros. Interactive Entertainment (P), Monolith Productions (E), 2014.
Minecraft: Mojang (P / E), 2010.
Missile Command: Atari (P / E), 1980.
Monkey Island 2: LeChucks Revenge Special Edition: Windows, LucasArts (P / E), 2010.
Napoleon: Total War - Emperor: Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), Erweiterungen: Coalition Battle Pack, Heroes of the Napoleonic Wars, Imperial Eagle Pack, The Peninsular Campaign, 2010.
New Super Mario Bros.: Wii, Nintendo (P / E), 2009.
Operation Blitzsturm: City Interactive (P / E), 2008.
Pac-Man: Namco (P / E), 1980.
Papers, Please: Windows, 3909 (P / E), 2013.
Periscope: Sega (P / E), 1967.
Playerunknown’s Battlegrounds (alt.: PUBG): Bluehole (P / E), 2017.
Pong: Atari (P / E), 1972.
Portal: Windows, Valve (P / E), 2008.

Spielverzeichnis
Portal 2: Windows, Valve (P / E), 2011.
Quake: id Software (P / E), 1996.
Quake II: Windows, Activision (P), id Software (E), 1997.
Quake III: Arena: Activision (P), id Software (E), 1999.
Remember Me: Windows, Capcom (P), DONTNOD Entertainment (E), 2013.
Resonance: Windows, Wadjet Eye Games (P), xii Games (E), 2012.
Rimworld: Windows, Ludeon Studios (P / E), 2018 (Early Access 2016).
Rise of the Tomb Raider: Windows, Square Enix (P), Crystal Dynamics, Eidos, Nixxes (E), 2015.
River Raid: C64, Activision (P / E), 1982.
Rock Band: MTV Games (P), Harmonix Music Systems (E), 2007.
Rollercoaster Tycoon: Hasbro Interactive, MicroProse Software (P), Chris Sawyer Productions (E), 1999.
Rome: Total War Gold Edition: Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), Enthält: Rome: Total War und Erweiterung Barbarian Invasion, 2006.
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat: Windows, bitComposer Games (P), GSC Game World (E), 2009.
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky: Windows, Deep Silver (P), GSC Game World (E), 2008.
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl: Windows, THQ (P), GSC Game World (E), 2007.
Sea Wolf: Midway Mfg (P), Dave Nutting Associates (E), 1976.
Shadow of the Tomb Raider: Windows, Square Enix (P), Eidos (E), 2018.
Sid Meier’s Civilization: MicroProse Software (P), MPS Labs (E), 1991.
Sid Meier’s Civilization IV: 2K Games (P), Firaxis Games (E), 2005.
Sid Meier’s Civilization V: Windows, 2K Games (P), Firaxis Games (E), 2010.
Silent Hunter III: Windows, Ubisoft (P / E), 2005.
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific Gold-Edition: Windows, Ubisoft (P / E), Enthält Silent Hunter 4 und Erweiterung U-Boat Missions, installierte Modifikation: Fall of the Rising Sun, 2008.
Space Invaders: Taito Corporation (P / E), 1978.
Space Wars: Vectorbeam (P), Cinematronics (E), 1977.
Splatoon: Nintendo (P / E), 2015.
Star Wars: Empire at War: Windows, Activision (P), Petroglyph Games (E), 2006.
Star Wars: Knights of the Old Republic: Windows, LucasArts (P), BioWare (E), 2003.
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords: Windows, LucasArts (P), Obsidian Entertainment (E), 2005.
Star Wars: The Old Republic: Electronic Arts (P), BioWare (E), 2011.
StarCraft: Windows, Blizzard Entertainment (P / E), 1998.
StarCraft II: Wings of Liberty: Windows, Blizzard Entertainment (P / E), 2010.
StarCraft II: Heart of the Swarm: Windows, Blizzard Entertainment (P / E), 2013.
StarCraft II: Legacy of the Void: Windows, Blizzard Entertainment (P / E), 2015.
Stardew Valley: Windows, Chucklefish (P), Concerned Ape (E), 2016.
Super Mario Bros.: Nintendo (P / E), 1986.
System Shock 2: Windows, Electronic Arts (P), Irrational Games, Looking Glass Studios (E), 1999.
Tank Commander: Creative Sparks (P), k.A. (E), 1984.
Tetris: GameBoy, Nintendo (P), Bullet-Proof Software (E), 1989.

Anhang
The 7th Guest: Virgin Games (P), Trilobyte (E), 1993.
The Banner Saga: Windows, Versus Evil (P), Stoic (E), 2014.
The Banner Saga 2: Windows, Versus Evil (P), Stoic (E), 2016.
The Battle of the Bulge: Tigers in the Snow: Strategic Simulations (P), Tactical Design Group (E), 1981.
The Elder Scrolls Online: Bethesda Softworks (P), ZeniMax Online Studios (E), 2014.
The Elder Scrolls V: Skyrim: Windows, Bethesda Softworks (P / E), Erweiterung: Dragonborn, 2011.
The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Nintendo (P / E), 1998.
The Legend of Zelda: The Wind Waker: Nintendo (P / E), 2003.
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar: Midway Home Entertainment (P), Turbine (E), 2007.
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II: Electronic Arts (P / E), 2006.
The Lord of the Rings: The Two Towers: Electronic Arts (P), Electronic Arts, Stormfront Studios (E), 2002.
The Secret of Monkey Island: DOS, Lucasfilm Games (P / E), 1990.
The Sims: Windows, Electronic Arts (P), Maxis Software (E), 2000.
The Sims 2: Electronic Arts (P), Maxis Software (E), 2004.
The Sims 3: Electronic Arts (P), The Sims Studio (E), 2009.
The Sims 4: Electronic Arts (P), The Sims Studio (E), 2014.
The Vanishing of Ethan Carter: Windows, The Astronauts (P / E), 2014.
The Witcher III: Wild Hunt: Windows, CD Projekt RED (P / E), Erweiterungen: Hearts of Stone und Blood and Wine, 2015.
The Wizards Castle: Joseph R. Power (E), 1979.
Theme Park: DOS, Electronic Arts (P), Bullfrog (E), 1994.
Thief: The Dark Project: Windows, Eidos Interactive (P), Looking Glass Studios (E), 1998.
This War of Mine: Windows, 11bit Studios (P / E), 2014.
Tomb Raider: Windows, Eidos (P), Core Design (E), 1996.
Tomb Raider: Windows, Square Enix (P), Crystal Dynamics (E), 2013.
Tomb Raider: Anniversary: Windows, Square Enix (P), Crystal Dynamics (E), 2007.
Tomb Raider: The Last Revelation: Eidos (P), Core Design (E), 1999.
Total War: Rome II - Emperor Edition: Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), Erweiterungen: Baktria Faction, Imperator Augustus Campaign Pack, Seleucid Empire Faction Pack, 2013.
Total War: Shogun 2: Limited Edition, Windows, Sega (P), The Creative Assembly (E), Erweiterungen: Blood Pack, Dragon War Battle Pack, Hattori Clan Pack, Ikko Ikki Clan Pack, Sengoku Jidai Unit Pack, Fall of the Samurai (FotS), FotS - Obama Faction Pack, FotS - Saga Faction Pack, FotS - Sendai Faction Pack, FotS - Tsu Faction Pack, Rise of the Samurai, 2011.
Turning Point: Fall of Liberty: Codemasters Software Company (P), Spark Unlimited (E), 2008.
Ultima Online: Electronic Arts (P), Origin (E), 1997.
Under a Killing Moon: Access Software (P / E), 1994.
Valiant Hearts: The Great War: Windows, Ubisoft (P / E), 2014.
Velvet Assassin: SouthPeak Interactive (P), Replay Studios (E), 2009.
Wasteland: Electronic Arts (P), Interplay Productions (E), 1988.
Wasteland 2: Deep Silver (P), Interplay Productions, inXile Entertainment (E), 2014.
Watch Dogs: Windows, Ubisoft (P / E), 2014.

Spielverzeichnis
We Happy Few: Gearbox Publishing (P), Compulsion Games (E), 2018.
Wing Commander III: Heart of the Tiger: Origin Systems, (P / E), 1994.
Wolfenstein: Activision Publishing (P), Raven Software (E), 2009.
Wolfenstein 3D: Apogee Software (P), id Software (E), 1992.
World in Conflict: Complete Edition: Sierra Entertainment (P), Massive Entertainment (E): Enthält Erweiterung: Soviet Assault, 2009.
World of Tanks: Windows, Wargaming.net (P / E), 2011.
World of WarCraft: Blizzard Entertainment (P / E), 2004.
World War II Combat: Iwo Jima: Groove Games (P), Direct Action Games (E), 2006.
X3: Reunion: Windows, Deep Silver (P), Egosoft (E), 2005.
X3: Terran Conflict: Windows, Deep Silver (P), Egosoft (E), 2008.
Zak McKracken and the Alien Mindbenders: Lucasfilm Games (P / E), 1988.

Quelle: metacritic.com

America's Army: True Soldiers: Ubisoft (P), Red Storm Entertainment (D), 2007.
Operation Victory: k.A. (P), Breakthrough New Media (E), 2005.
Through the Darkest of Times: HandyGames (P), Paintbucket Games (E), 2019.

Quelle: pong-story.com

OXO: Alexander Shafto Douglas (E), 1952.
Spacewar!: Martin Graetz, Stephen Russell undWayne Wiitanen (E), 1961.
Tennis for Two: William Higinbotham (E), 1958.

9.7. Film-, Serien- und TV-Verzeichnis

Die Angaben in der folgenden Liste entstammen der Internet Movie Database.

- All Quiet on the Western Front: Regisseur: Lewis Milestone, USA 1930.
- Apocalypse Now: Francis Ford Coppola, USA 1979.
- Assassin’s Creed: Lineage: Patrice Désilets, Corey May, Jade Raymond, Frankreich, Kanada 2009.
- Assassin’s Creed: Ascendance: Laurent Bernier, Frankreich, Kanada 2010.
- Assassin’s Creed: Embers: Laurent Bernier, Frankreich, Kanada 2011.
- Assassin’s Creed: Justin Kurzel, USA, Frankreich, et al. 2016.
- Band of Brothers: Tom Hanks, Steven Spielberg, USA 2001.
- Beverly Hills Cop: Martin Brest, USA 1984.
- Borgia: Tom Fontana, Frankreich, Deutschland, et al. 2011–2014.
- Das Boot: Wolfgang Petersen, Westdeutschland 1981.
- Das Geheimnis von Pearl Harbor, 1941: Guido Knopp, Deutschland 2011.
- Der Untergang: Oliver Hirschbiegel, Deutschland 2004.
- E.T.: The Extra-Terrestrial: Steven Spielberg, USA 1982.
- Enemy at the Gates: Jean-Jacques Annaud, Großbritannien, Frankreich, et al. 2001.
- Flags of our Fathers: Clint Eastwood, USA 2006.
- Futurama: David X. Cohen, Matt Groening, USA 1999–2004; 2011–2013.
- Geheimnisse des Dritten Reichs: Tim Versteegen, USA, Deutschland 2011–2013.
- Großstadtrevier: Folge „Anna’s Einsatz“, Philipp Osthus, Deutschland 2010.
- Holocaust: Marvin J. Chomsky, USA 1978.
- Inglorious Basterds: Quentin Tarantino, Deutschland, USA 2009.
- Les Misérables: Richard Boleslawski, USA 1935.
- Les Misérables: Shōjo Cosette: Yoshiyuki Ichihashi, Hiroaki Sakurai, et al., Japan 2007.
- Les Misérables: Tom Hooper, Großbritannien, USA, Frankreich 2012.
- Letters from Iwo Jima: Clint Eastwood, USA 2006.
- Los Borgia: Antonio Hernández, Spanien 2006.
- My Little Pony: Jules Bacal, Tom Griffin et al., USA 1986–1987.
- Operation „Crossbow“: Guido Knopp, Deutschland 2011.
- Panzerkreuzer Potemkin: Sergei M. Eisenstein, Sowjetunion 1925.
- Pixels: Chris Columbus, USA 2015.
- Prince of Persia: The Sands of Time: Mike Newell, USA 2010.
- Robocop: Paul Verhoeven, USA 1987.
- Saving Private Ryan: Steven Spielberg, USA 1998.
- Schindler’s List: Steven Spielberg, USA 1993.
- Star Wars: A New Hope: George Lucas, USA 1977.
- Star Wars: Return of the Jedi: Richard Marquand, USA 1983.
- The Borgia: Neil Jordan, USA, Ungarn, et al. 2011–2013.
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring: Peter Jackson, Neuseeland, USA 2001.

- The Lord of the Rings: The Two Towers: Peter Jackson, Neuseeland, USA 2002.
- The Pacific: Tom Hanks, Steven Spielberg, Gary Goetzman, USA 2010.
- The Simpsons: James L. Brooks, Matt Groening, Sam Simon, USA 1989–heute.
- The War: Ken Burns, Tom Songer, USA 2007.
- The Wizard of Oz: Victor Fleming, USA 1939.
- Unsere Mütter, Unsere Väter: Philipp Kadelbach, Deutschland 2013.
- Wreck-It-Ralph: Rich Moore, USA 2012.

Anhang	
9.8. Abbildungsverzeichnis Unterbrechungen in der Nummerierung entfallen auf Tabellen und Grafiken mit eigenen Quellenangaben unterhalb der jeweiligen Darstellungen. Ich habe versucht, die Bildrechte nach bestem Wissen zu ermitteln. Sollte ich unbeabsichtigt urheberrechtlich geschützte Bilder verwendet haben, so bitte ich um einen Hinweis, damit ich das betreffende Werk austauschen kann.	
Abb. 2-1:	1) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e0/Nagasakibomb.jpg (13.04.2020). 2) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/84/Hindenburg_burning.jpg/1280px-Hindenburg_burning.jpg (13.04.2020). 3) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f9/Raising_the_Flag_on_Iwo_Jima_by_Joe_Rosenthal_retouched_2.jpg/1280px-Raising_the_Flag_on_Iwo_Jima_by_Joe_Rosenthal_retouched_2.jpg (13.04.2020).
Abb. 2-3:	1) http://www.mobygames.com/images/covers/l/20097-pac-man-atari-2600-front-cover.jpg (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/covers/l/189490-super-mario-galaxy-2-wii-front-cover.png (13.04.2020). 3) http://www.mobygames.com/images/shots/l/705133-half-life-linux-screenshot-the-title-and-main-menu.png (13.04.2020). 4) http://www.mobygames.com/images/covers/l/594-tomb-raider-dos-front-cover.jpg (13.04.2020). 5) https://vignette.wikia.nocookie.net/elderscrolls/images/4/43/Dovahkiin_downs_a_dragon.jpg/revision/latest?cb=20140427113108&format=original (13.04.2020). 6) https://www.mobygames.com/images/covers/l/325415-bioshock-playstation-3-front-cover.jpg (13.04.2020). 7) https://vignette.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/6/66/ACI-Ezio.png/revision/latest?cb=20131014134656 (13.04.2020). 8) http://vignette1.wikia.nocookie.net/fallout/images/c/c0/VaultBoyFO3.png/revision/latest?cb=20110809182235 (13.04.2020). 9) https://vignette.wikia.nocookie.net/witcher/images/a/a0/Tw3_Geralt_of_Rivia_newest_render.png/revision/latest?cb=20170606064646 (13.04.2020).
Abb. 2-5:	1) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/09/Zug-zum-hambacher-schloss_1-1200x825.jpg (13.04.2020). 2) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/ba/Attaque_du_parc_de_Bruxelles.jpg/1280px-Attaque_du_parc_de_Bruxelles.jpg (13.04.2020). 3) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/Eug%C3%A8ne_Delacroix_-_La_libert%C3%A9_guidant_le_peuple.jpg (13.04.2020). 4) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Maerz1848_berlin.jpg (13.04.2020).
Abb. 2-6:	1) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Cosette-sweeping-les-miserables-emile-bayard-1862.jpg (13.04.2020). 2) https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMTAzOTg1MDc2NjleQTJeQWpwZ15BbWU3MDU1MTQyNDE@._V1_.jpg (13.04.2020). 3) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fc/2017_London_-_Queens_Theatre_-_Les_Miserables.jpg/800px-2017_London_-_Queens_Theatre_-_Les_Miserables.jpg (13.04.2020). 4) https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMTQ4NDI3NDg4M15BMl5BanBnXkFtZTcwMjY5OTI1OA@@._V1_SY1000_CR0,0,674,1000_AL_.jpg (13.04.2020).

Abbildungsverzeichnis	
	5) http://www.phdcomics.com/comics/archive/phd121212s.gif (13.04.2020).
Abb. 2-8:	Eigener Screenshot von Call of Juarez: Gunslinger.
Abb. 3-3:	https://www.mobygames.com/images/shots/l/123550-m-u-l-e-commodore-64-screenshot-production.png (13.04.2020).
Abb. 3-7:	Eigener Screenshot von The Witcher III: Wild Hunt.
Abb. 3-9:	Eigene Screenshots aus dem Machinima-Film „The Battle of Waterloo“, Teil 1: http://www.youtube.com/watch?v=AymjXNY2R-g . Teil 2: http://www.youtube.com/watch?v=H70s-ej-Z44 (beide: 17.03.2019).
Abb. 3-10:	1) https://vignette.wikia.nocookie.net/witcher/images/7/7c/Ciri_gamescom_2014_render_ultra_hq_by_scratcherpen.jpg (13.04.2020). 2) https://www.deviantart.com/astoralexander/art/The-Witcher-Wild-Hunt-Modern-616772843 (13.04.2020). 3) https://f4.bcbits.com/img/a1132167683_16.jpg (13.04.2020). 4) https://www.deviantart.com/blizzardterrak/art/F17-Ciri-714384558 (13.04.2020).
Abb. 3-11:	1) https://www.mobygames.com/images/shots/l/380233-tomb-raider-dos-screenshot-a-close-up-of-our-heroine.png (13.04.2020). 2) Eigener Screenshot von Tomb Raider (2013).
Abb. 3-13:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/471521-mafia-ii-windows-screenshot-outside-of-joe-s-house-one-of.jpg (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/shots/l/469438-minecraft-windows-screenshot-marshland-s.png (13.04.2020). 3) http://www.mobygames.com/images/shots/l/266319-indiana-jones-and-the-fate-of-atlantis-dos-screenshot-a-nazi.png (13.04.2020). 4) http://www.mobygames.com/images/shots/l/567237-resonance-windows-screenshot-inside-the-laboratory-s-main.png (13.04.2020).
Abb. 3-17:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/39834-river-raid-atari-2600-screenshot-a-game-in-progresss.gif (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/shots/l/24657-doom-dos-screenshot-reloading-the-shotguns.gif (13.04.2020).
Abb. 3-18:	1) https://m.media-amazon.com/images/M/5BOTJiNDEzOWYtMTVjOC00ZjlmLW/E0NGMrZmE1OWVmZDQ2OWJhXkEyXkFqcGdeQXVyNTIzOTk5ODM@._V1_SY1000_SX675_AL_.jpg (13.04.2020). 2) Eigens Foto des Covers von Inglorious Basterds, DVD-Fassung.
Abb. 3-19:	1) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/4013/unzen_indy_ber_swa1.jpg (13.04.2020). 2) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/4013/zen_indy_ber_swa1.jpg (13.04.2020). 3) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975598/flag_us_2.jpg (13.04.2020). 4) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975598/flag_de_2.jpg (13.04.2020).
Abb. 3-20:	1) https://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975616/goebbels.jpg (13.04.2020). 2) https://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975616/goebbelsc.jpg (13.04.2020). 3) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975593/schild02.jpg (13.04.2020). 4) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975593/schild02x.jpg (13.04.2020). 5) https://www.schnittberichte.com/www/SBs/4652/hit1i.jpg (13.04.2020). 6) https://www.schnittberichte.com/www/SBs/4652/kidsi.jpg (13.04.2020). 7) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/4225/civ4_fascism_english.jpg

Anhang	
	(13.04.2020).
	8) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/4225/civ4_fascism_german.jpg (13.04.2020).
Abb. 3-21:	1) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975577/10seq01.jpg (13.04.2020). 2) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975577/10seq01x.jpg (13.04.2020). 3) http://www.schnittberichte.com/www/SBs/5975577/pfarrerdl.jpg (13.04.2020). 4) c (13.04.2020).
Abb. 4-1:	1) Eigener Screenshot vom Film Enemy at the Gates, DVD-Fassung. 2) http://www.mobygames.com/images/shots/l/53937-call-of-duty-windows-screenshot-soviet-propaganda-is-used-to.jpg (13.04.2020). 3) Eigener Screenshot vom Film Enemy at the Gates, DVD-Fassung. 4) http://www.mobygames.com/images/shots/l/53938-call-of-duty-windows-screenshot-one-soldier-takes-the-rifle.jpg (13.04.2020).
Abb. 4-2:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/698518-sid-meier-s-civilization-dos-screenshot-orders-lists.png (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/shots/l/22339-1602-a-d-windows-screenshot-s.jpg (13.04.2020). 3) Eigener Screenshot von Total War: Shogun 2. 4) Eigener Screenshot von Total War: Shogun 2. 5) http://www.mobygames.com/images/shots/l/223564-super-mario-bros-nes-screenshot-starting-a-new-games.png (13.04.2020). 6) Eigener Screenshot von Monkey Island 2: LeChucks Revenge, Special Edition. 7) Eigener Screenshot von Tomb Raider (2013). 8) Eigener Screenshot von Far Cry 3.
Abb. 4-3:	Eigener Screenshot von Empire: Total War.
Abb. 4-6:	Eigener Screenshot von Chess Titans.
Abb. 4-7:	Eigener Screenshot von StarCraft II: Legacy of the Void.
Abb. 4-8:	1) Eigener Screenshot von Half-Life 2. 2) Eigener Screenshot von BioShock: Infinite. 3) Eigener Screenshot von Anno 1404. 4) Eigener Screenshot von Kingdom Come: Deliverance. 5) http://www.mobygames.com/images/shots/l/606129-the-legend-of-zelda-the-wind-waker-gamecube-screenshot-the.png (13.04.2020). 6) Eigener Screenshot von Brothers in Arms: Road to Hill 30.
Abb. 4-9:	Eigener Screenshot von Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific.
Abb. 4-10:	1) http://vignette1.wikia.nocookie.net/fallout/images/b/b7/VATS.jpg/revision/latest?cb=20070704223216 (13.04.2020). 2) http://vignette3.wikia.nocookie.net/fallout/images/7/73/Pip-Boy_3000.png (13.04.2020).
Abb. 4-13:	1) http://vignette1.wikia.nocookie.net/masseffect/images/2/27/ME3_Husk.png (13.04.2020). 2) https://vignette.wikia.nocookie.net/masseffect/images/1/1b/ME3_Cannibal.png (13.04.2020). 3) https://vignette.wikia.nocookie.net/masseffect/images/9/90/ME3_Brute.png

Abbildungsverzeichnis	
	(13.04.2020).
	4) https://vignette.wikia.nocookie.net/masseffect/images/e/eb/ME3_Banshee.png (13.04.2020).
Abb. 4-15:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/672583-pac-man-pc-88-screenshot-let-s-take-a-power-pills.png (13.04.2020). 2) https://www.mobygames.com/images/shots/l/42603-the-legend-of-zelda-the-wind-waker-gamecube-screenshot-outset.jpg (13.04.2020).
Abb. 4-17:	https://de.wikipedia.org/wiki/Mastermind_(Spiel)#/media/File:Mastermind.jpg (13.04.2020).
Abb. 4-18:	Eigener Screenshot von Sid Meier's Civilization V.
Abb. 4-19:	Eigene Screenshots von Empire: Total War.
Abb. 4-22:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/223564-super-mario-bros-nes-screenshot-starting-a-new-games.png (13.04.2020). 2) Eigener Screenshot von The Elder Scrolls V: Skyrim. 3) Eigener Screenshot von Assassin's Creed. 4) Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Revelations.
Abb. 4-23:	Eigene Screenshots von Anno 1404.
Abb. 4-24:	Eigene Screenshots von Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Special Edition.
Abb. 4-25:	Eigener Screenshot von Empire: Total War.
Abb. 4-26:	1) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5b/Dance_Dance_Revolution_Extreme_arcade_machine_left_side_stage.png/712px-Dance_Dance_Revolution_Extreme_arcade_machine_left_side_stage.png (13.04.2020). 2) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/64/InterAct_V-Thunder_Racing_Wheel_for_GameCube.JPG/770px-InterAct_V-Thunder_Racing_Wheel_for_GameCube.JPG (13.04.2020). 3) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/Guitar-hero-controller.png (13.04.2020). 4) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/10/Manx_TT_Super_Bike_Cabinet.jpg/800px-Manx_TT_Super_Bike_Cabinet.jpg (13.04.2020). 5) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f3/Taiko_no_Tatsujin_5_arcade.jpg (13.04.2020). 6) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Namco-GunCon-PS1.jpg (13.04.2020). 7) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ca/Ace_Combat_6_-_Ace_Edge.jpg (13.04.2020).
Abb. 4-28:	Eigene Screenshots von The Elder Scrolls V: Skyrim.
Abb. 5-1:	Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures, 8), Bielefeld 2012, S. 118.
Abb. 5-2:	Eigene Screenshots von Tomb Raider (2013).
Abb. 5-3:	1) Eigener Screenshot von Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Special Edition. 2) Eigener Screenshot von Tomb Raider (2013). 3) https://vignette.wikia.nocookie.net/witcher/images/2/20/Tw3_journal_baron.png (13.04.2020).
Abb. 5-4:	1) https://vignette.wikia.nocookie.net/witcher/images/a/a6/Tw3_journal_dandelion.png (13.04.2020).

Anhang	
	2) https://vignette.wikia.nocookie.net/witcher/images/f/f3/Tw3_journal_mirrorman.png (13.04.2020).
Abb. 5-5:	https://de.wikipedia.org/wiki/Emotion#/media/File:Plutchik-wheel_de.svg (13.04.2020).
Abb. 5-6:	Eigene Screenshots von Tomb Raider (2013).
Abb. 5-7:	1) http://www.mobygames.com/images/shots/l/616540-lego-the-lord-of-the-rings-windows-screenshot-group-photo.jpg (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/promo/l/1138-star-wars-empire-at-war-screenshot.jpg (13.04.2020). 3) Eigener Screenshot von Fallout: New Vegas. 4) Eigener Screenshot von Empire: Total War.
Abb. 5-8:	1) Eigener Screenshot von Fallout: New Vegas. 2) Eigener Screenshot von BioShock: Infinite. 3) Eigener Screenshot von Monkey Island 2: LeChucks Revenge, Special Edition.
Abb. 5-9:	1) https://www.mobygames.com/images/shots/l/4082-under-a-killing-moon-dos-screenshot-tex-murphy-pondering-evil.gif (13.04.2020). 2) https://www.mobygames.com/images/shots/l/319660-under-a-killing-moon-dos-screenshot-tex-hopes-to-find-some.png (13.04.2020). 3) http://www.mobygames.com/images/shots/l/155750-praetorians-windows-screenshot-video-cutsceen.jpg (13.04.2020). 4) https://www.mobygames.com/images/shots/l/155751-praetorians-windows-screenshot-my-new-troop.jpg (13.04.2020). 5) Eigener Screenshot von Tomb Raider (2013). 6) Eigener Screenshot von Tomb Raider (2013).
Abb. 5-10:	1) Eigener Screenshot von Fallout: New Vegas. 2) Eigener Screenshot von BioShock: Infinite. 3) Eigener Screenshot von The Elder Scrolls V: Skyrim.
Abb. 5-11:	1) Eigener Screenshot von Assassin's Creed II. 2) Eigener Screenshot von World in Conflict: Complete Edition. 3) Eigener Screenshot von The Elder Scrolls V: Skyrim.
Abb. 5-12:	Vogler, Christopher: The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers, Third Edition, Studio City 2007, S. 9.
Abb. 5-14:	1) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Bbeard_Sword.jpg/473px-Bbeard_Sword.jpg (13.04.2020). 2) http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/83/Treasure_Island-Scribner%27s-1911.jpg/417px-Treasure_Island-Scribner%27s-1911.jpg (13.04.2020). 3) http://pics.mobygames.com/images/covers/large/1096716014-00.jpg (13.04.2020). 4) http://pics.mobygames.com/images/covers/large/1293469741-00.jpg (13.04.2020).
Abb. 5-15:	1) http://www.mobygames.com/images/covers/l/38359-axis-allies-windows-front-cover.jpg (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/covers/l/126967-panzer-general-iii-scorched-earth-windows-front-cover.jpg (13.04.2020).
Abb. 6-1:	1) http://www.creative-gaming.eu/wp-content/uploads/2014/08/digitale_trifft_auf_real.jpg (13.04.2020). 2) https://www.flickr.com/photos/creativegaming/23071970811/ (13.04.2020). 3) Eigenes Foto.

Abbildungsverzeichnis	
	4) https://www.flickr.com/photos/creativegaming/20896111284/in/photostream/ (13.04.2020).
	5) Eigenes Foto.
	6) Eigenes Foto.
	7) Eigener Screenshot vom Video „Fallout 4 (Honest Game Trailers)“, online: https://www.youtube.com/watch?v=Y90uj8hs78c (13.04.2020).
	8) Eigener Screenshot vom Video „Historical Games“ von Extra Credits, online: https://www.youtube.com/watch?v=l8yl09GcI48 (13.04.2020).
Abb. 6-4:	1) http://vignette1.wikia.nocookie.net/fallout/images/a/ac/Sole_Survivor.png/revision/latest?cb=20151108062748 (13.04.2020). 2) http://vignette2.wikia.nocookie.net/falloutequestria/images/a/a9/Fo_e_littlepip_cleaned_up_by_rhodarein-d4qerji.png/revision/latest?cb=20130307050126 (13.04.2020).
Abb. 6-7:	Screenshot eines Twitter-Beitrags von Taylor Davis vom 04.02.2016, online: https://twitter.com/violintay/status/695315600529297408 (13.04.2020).
Abb. 7-3:	Ubisoft: Assassin's Creed Encyclopedia 2.0, o. O. 2012, S. 78f (Kreuzzüge), 86f (ital. Renaissance), 112f (Konstantinopel), 144f (Nordamerika).
Abb. 7-4:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed I.
Abb. 7-5:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed II.
Abb. 7-6:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.
Abb. 7-7:	1) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Aldrin_Next_to_Solar_Wind_Experiment_-_GPN-2000-001211.jpg/1024px-Aldrin_Next_to_Solar_Wind_Experiment_-_GPN-2000-001211.jpg (13.04.2020). 2) Eigener Screenshot von Assassin's Creed II. 3) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/95/Washington_Crossing_the_Delaware_by_Emanuel_Leutze%2C_MMA-NYC%2C_1851.jpg/1024px-Washington_Crossing_the_Delaware_by_Emanuel_Leutze%2C_MMA-NYC%2C_1851.jpg (13.04.2020). 4) https://awesomewallpapers.files.wordpress.com/2017/11/am10n4p.jpg (13.04.2020).
Abb. 7-10:	Eigene Screenshots von Rezensionen zu Assassin's Creed bei Steam.
Abb. 7-11:	Eigene Screenshots von Assassin's Creed III.
Abb. 7-12:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Revelations.
Abb. 7-13:	Eigene Screenshots von Assassin's Creed III.
Abb. 7-14:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed II.
Abb. 7-16:	1) Eigene Screenshots von Assassin's Creed. 2) Eigene Screenshots von Assassin's Creed III.
Abb. 7-17:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Revelations.
Abb. 7-18:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed II.
Abb. 7-19:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.
Abb. 7-22:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.
Abb. 7-23:	1) Eigener Screenshot von Assassin's Creed. 2) Eigener Screenshot von Assassin's Creed. 3) Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Brotherhood. 4) Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Revelations. 5) Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.

Anhang	
Abb. 7-26:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.
Abb. 7-28:	Eigene Screenshots aus dem Intro von Assassin's Creed.
Abb. 7-30:	Eigene Screenshots von Assassin's Creed II.
Abb. 7-33:	Eigene Screenshots von Assassin's Creed III.
Abb. 7-34:	1) http://pics.mobygames.com/images/covers/large/1280391950-00.jpg (13.04.2020). 2) http://www.mobygames.com/images/covers/l/359664-assassin-s-creed-brotherhood-windows-other.jpg (13.04.2020). 3) http://www.mobygames.com/images/covers/l/322669-assassin-s-creed-revelations-special-edition-windows-front-cover.jpg (13.04.2020).
Abb. 7-35:	1) Eigener Screenshot von Assassin's Creed. 2) Eigener Screenshot von Assassin's Creed II. 3) Eigener Screenshot von Assassin's Creed III. 4) Eigener Screenshot von Assassin's Creed III.
Abb. 7-36:	Eigene Screenshots von Assassin's Creed II.
Abb. 7-37:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed II.
Abb. 7-40:	1) Eigener Screenshot vom Kurzfilm „Assassin's Creed: Lineage“. 2) Eigener Screenshot vom Kurzfilm „Assassin's Creed: Lineage“. 3) Eigener Screenshot von Assassin's Creed III. 4) Eigener Screenshot von Assassin's Creed: Brotherhood 5) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2b/Lorenzo_de%27_Medici-ritratto.jpg/800px-Lorenzo_de%27_Medici-ritratto.jpg (13.04.2020). 6) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/54/Pinturicchio_%E2%80%93_Alexander_VI.png/412px-Pinturicchio_%E2%80%93_Alexander_VI.png (13.04.2020).
Abb. 7-41:	Eigene Screenshots aus dem Kurzfilm „Assassan's Creed: Ascendance“.
Abb. 7-42:	http://www.ign.com/maps/assassins-creed-3/frontier (13.04.2020).
Abb. 7-46:	Eigener Screenshot von Assassin's Creed II.
Abb. 7-47:	1) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed 3 meets Parkour in Real Life“, online: https://www.youtube.com/watch?v=Py-yRjM0le8 (13.04.2020). 2) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed 4 meets Parkour in Real Life“, online: https://www.youtube.com/watch?v=bYP4wKD-6J8 (13.04.2020). 3) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed Unity meets Parkour in Real Life“, online: https://www.youtube.com/watch?v=S8b1zWOgOKA (13.04.2020). 4) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed Syndicate meets Parkour in Real Life“, online: https://www.youtube.com/watch?v=HFRscoOkkb8 (13.04.2020).
Abb. 7-48:	Eigener Screenshot von „How Assassin's Creed Should Have Ended“, online: https://www.youtube.com/watch?v=1VaTBklX408 (13.04.2020).
Abb. 7-49:	Eigener Screenshot vom „Ultimate Assassin's Creed 3 Song“, online: https://www.youtube.com/watch?v=12PWq22E9CQ (13.04.2020).
Abb. 7-50:	1) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed 3 Theme - Taylor Davis and Lara“, online: https://www.youtube.com/watch?v=ZhakHVnSA4w# (13.04.2020). 2) Eigener Screenshot vom Video „Assassin's Creed III - Lindsey Stirling“, online: https://www.youtube.com/watch?v=MOg8Cz9yfWg (13.04.2020).

9.9. Aus dieser Arbeit hervorgegangene Veröffentlichungen

Schröder, Lutz: Develop the spinning jenny, get +8% wealth by textile industry. The transformation of historical developments into the virtual world of Empire: Total War, in: Winnerling; Kerschbaumer (Hg.): Early Modernity and Video Games, S. 76–90.

Schröder, Lutz: Modding als Indikator für die kreative und kritische Auseinandersetzung von Fans mit Historienspielen, in: Winnerling; Kerschbaumer (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiel, S. 141–158.

Schröder, Lutz: Computerspiele als neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War, 13.06.2012, online: <https://www.spielbar.de/fachartikel/146044/computerspiele-als-zugang-zur-geschichte-das-beispiel-empire-total-war> (13.04.2020).

9.10. Kurzfassung meiner Dissertation

Meine Dissertation befasst sich mit der Frage, inwieweit digitale Spiele erkenntnisreiche geschichtswissenschaftliche Quellen sein können. Als Teilmenge dieses seit rund 40 Jahren existierenden, sehr populären und wirkmächtigen Mediums werden hierfür Historienspiele betrachtet – Titel, die Geschichtsthemen in verschiedenen Formen inszenieren. Zunächst werden die Spiele definiert. Für die Arbeit mit ihnen wird anschließend das Vier-Säulen-Analysemodell entwickelt, das Methoden der vier zentralen Bereiche in sich vereint, die für die Bearbeitung des Themas besonders relevant sind. Erstens ist dies die historische Quellenkritik, die es erlaubt, wichtige Fragen zur Entstehung von Spielen zu beantworten und Einflussfaktoren auf diese zu identifizieren. Zweitens wird mit der Ludologie eine Methodik der Game Studies verwendet, die es ermöglicht, die Eigenschaften des Mediums, ihre Auswirkungen auf die interaktive Inszenierung von Inhalten und das Spielerlebnis der Nutzer zu untersuchen. Hieran anknüpfend wird drittens mit der Narratologie eine weitere Methodik der Game Studies einbezogen, durch die die oft abstrakten ludischen Inhalte in für die Spieler verständliche Formen übersetzt werden. Sie trägt ebenfalls dazu bei, die Einbindung in die virtuelle Welt zu fördern und eine Perspektivierung von Geschichtsthemen vorzunehmen. Die vierte Säule befasst sich schließlich mit der kreativen Auseinandersetzung der Spieler mit den von ihnen genutzten Titeln und gibt damit Einblicke in Fankulturen.

Um das Vier-Säulen-Analysemodell zu evaluieren, wird es auf die Assassin's Creed-Reihe angewandt, an der sich zudem eine beliebte Form der Inszenierung von Geschichte anschaulich erläutern lässt. Auch erlaubt es dieses Fallbeispiel alle Aspekte des Analysemodells zu diskutieren, weil sie durch ihr langes Bestehen, zahlreiche Veröffentlichungen und über 100 Millionen verkaufte Einheiten ständig weiterentwickelt wurde. Durch Einbeziehung vieler Quellen, darunter Interviews mit den Entwicklern, wird gezeigt, welche Motive hinter Erzählungen und Gameplays stehen und wie übergreifende Hintergrundgeschichten in Historienspielen mit fiktionalen Elementen verwoben werden. Ebenfalls wird dargelegt, welche Geschichtsvorstellungen präsent sind, wie diese in die virtuelle Umgebung des Fallbeispiels übersetzt werden und in welchen Formen sich Nutzer mit dem Gezeigten auseinandersetzen.

Zusammen mit dem Fallbeispiel wird mit dem Vier-Säulen-Analysemodell gezeigt, wie sich digitale Spiele aus früheren Unterhaltungsformen zu einer neuen eigenständigen entwickelt haben. Die detaillierte Aufschlüsselung und Einordnung zentraler Elemente zeigt, wie erkenntnisreich die ganzheitliche Beschäftigung mit dem Medium sein und wo sie neue Einblicke in mediale Spezifika liefern kann. Zu nennen sind hier die Bereiche Wirtschaft, Technik, öffentliche Diskurse, Fankultur, Geschichte und mediale Erinnerung.

9.11. Abstract of my dissertation

My dissertation explores if and how digital games can be instructive sources for the historical sciences. I focus on history games, a subset of the larger medium. They exist since about 40 years and portray topics of the past in a wide variety of ways. At the core of my thesis stands the Four-Pillar-Analysismodel, which represents the four areas that are most relevant to my topic. The first deals with historical source criticism and allows to answer questions about how games are created and which influences are present within them. Second, I take a look at ludology, a method from game studies, to analyze the properties of the medium, their effects on the interactive staging of contents and above all the users experience while playing. The third pillar deals with narratology and also ties in with game studies. It is an important method for understanding the process of contextualizing of contents, which makes the often abstract ludological elements of a game more tangible for players. It also helps players to understand their role within the game's environment and story, as well as its historical perspectives. In the fourth and last pillar, examples of creative works from players are presented to give insights into fandom.

To evaluate the Four-Pillar-Analysismodel, the Assassin's Creed series is chosen because it represents one of the most popular ways to create interactive history. It also gives important insights into the medium in general, because the series has been running for a long time, has many different kinds of releases and sold over 100 million units. Due to its constant development and portrayal of history, it is possible to apply all aspects of the analysismodel to the Assassin's Creed series. By using many different sources, including interviews with the developers, it becomes possible to elaborate on the motives behind stories and gameplays and analyze how the overarching backstory of these history games merges with fictional topics. Present perceptions of history, their transfer into the virtual worlds and players' dealing with them, are discussed.

Case study and Four-Pillar-Analysismodel both show how digital games evolved from earlier forms of entertainment to a unique new one. Detailed studies and categorizations of central elements of digital games show how insightful an integrated discussion of the medium can be and where it offers new perspectives, for instance on economy, technology, public discourse, fandom, history and medial memory.

9.12. Eidesstattliche Versicherung

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich lediglich die genannten Hilfsmittel für die Ausarbeitung dieser Dissertation verwendet habe.

9.13. Kontakt zum Autor

Sie planen Projekte zu Geschichte in bzw. Erinnerung über Medien oder sind daran interessiert, interaktive Werke öffentlich bzw. im Rahmen von Bildungsveranstaltungen zu diskutieren? Sie sind neugierig auf digitale Spiele geworden und würden gerne etwas mit ihnen machen, wissen jedoch nicht, wo Sie beginnen können oder was es zu beachten gilt?

Sprechen Sie mich gern an!

Neben dieser Doktorarbeit, meiner Masterarbeit und verschiedenen Seminarprojekten, verfüge ich ferner über Erfahrung bei der Präsentation medialer Themen zu verschiedenen Anlässen und habe unter anderem in einer Spielefirma gearbeitet.

Sie erreichen mich:

E-Mail: schroeder.lutz@gmx.de

Mobil: 0151 / 266 898 62