

Inhalt

Vorwort und Danksagung	5
------------------------------	---

A Einleitung

1 Hinführung	18
2 Erfassung des Untersuchungsgegenstands und zentrale Fragen	19
3 Problemhorizont und Vorgehen	25
4 Forschungsstand: Das Atmosphärische als Desiderat der geschichtswissenschaftlichen Game Studies	27
5 Verortung des Forschungsvorhabens und Aufbau der Arbeit	35

B Heuristik

I Annäherungen an den Atmosphärenbegriff	44
1 Phänomenologie und Neue Phänomenologie	44
2 Neue Ästhetik	49
3 Ursprünge des Atmosphärenbegriffs	53
4 Der ästhetische Atmosphärenbegriff	55
4.1 Eine Definition	55
4.2 Abgrenzungen und Verwandtschaften	58
4.3 Charakteristika	62
5 Das Wahrnehmen von Atmosphären	71
6 Das Machen von Atmosphären	75
7 Atmosphären in virtuellen Welten: ein Forschungsüberblick ..	78

II Authentizitäten, Gefühle und Erlebnisse	91
1 Authentizitätsbedürfnisse in der Spätmoderne	91
2 Erlebnisorientierte Geschichtskultur	95
3 Forschung und Gedanken zum Authentizitätsbegriff	99
3.1 Überblick und kurze Begriffsgeschichte	99
3.2 Geschichtswissenschaftliche Game Studies	103
3.3 Exkurs: Authentizität im Tourismus	114
3.4 Authentizität als Gefühl	116
III Das Digitale Spiel zwischen Distanz und Nähe	124
1 Arbeitsdefinition: Digitale Spiele als ästhetische Medien	124
2 Raum und Welt im Digitalen Spiel	128
2.1 Spielräume zwischen Handlung und Wahrnehmung	128
2.2 Zur Architektonik virtueller Welten	133
3 Überlegungen zu einer atmosphärischen Involvierung	137
3.1 Der Avatar als Bindeglied	137
3.2 Immersion und Involvierung	144
3.3 Telepräsenz und Präsenz	152
IV Zusammenfassung	161
1 Ein Sprechen über Atmosphären möglich machen	161
2 Anforderungen für Methodik und Analyse	166

C Methode und Untersuchungsgegenstände

I Elemente des Methodenmix	170
1 Diskursanalyse	170
2 Inhaltsanalyse	174
3 Close Playing und Ästhetische Feldforschung	175
II Vorstellung des Korpus und Begründung der Auswahl	180
1 Einleitende Bemerkungen	180
2 ANNO 1800	184
3 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE	189
4 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS	192

D Analysen

I ANNO 1800	196
1 Kontextualisierung: Zwischen Aufbauspiel, Wirtschaftssimulation und Kolonialismussimulator	196
1.1 Entstehungsgeschichte	196
1.2 Forschungsstand I: ANNO 1800 als Aufbaustrategiespiel	199
1.3 Forschungsstand II: ANNO 1800 als Wirtschaftssimulation	205
1.4 Forschungsstand III: ANNO 1800 als Kolonialismussimulator	209
1.5 Forschungsstand IV: Glaubwürdigkeit und Gefühl – Strandurlaub in der Welt von ANNO	219
2 Annäherung: Das ANNO-Gefühl als Authentizitätsgefühl	223
3 Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von ANNO 1800	232
3.1 Eine Atmosphäre des Fortschritts: der Kontrast von Alt und Neu	232
3.2 Eine Atmosphäre des Landlebens	236
3.2.1 Erzeugende I: Visuelles Feedback	236
3.2.2 Erzeugende II: Audio Design	240
3.3 Eine Atmosphäre der Industrialisierung	245
3.3.1 Erzeugende III: User Interface	245
3.3.2 Erzeugende IV: Musik	252
3.3.3 Erzeugende V: Architektur	255
3.3.4 Exkurs: Elektrifizierung	263
3.4 Zwischenfazit	266
3.5 Die ›Alte Welt‹ hinter sich lassen: Atmosphären des Abenteurers und der Exotik	268
3.5.1 Erzeugende VI: Expeditionen	268
3.5.2 Erzeugende VII: Mood Slides	271
3.5.3 Erzeugende VIII: Farbgestaltung	275
3.6 Diskussion I: (Das Fehlen der) Sklaverei zwischen Atmosphäre und Authentizität	280
3.7 Diskussion II: Perspektiven für die ANNO-Reihe	290

3.7.1	»Die Passage«	290
3.7.2	»Land der Löwen«	295
4	Zusammenfassung und Fazit	301
II	ASSASSIN'S CREED SYNDICATE	305
1	Kontextualisierung: Zwischen Reiseziel und Lernort	305
1.1	Eckdaten und Prämisse	305
1.2	Forschungsstand I: Von zeitreisenden Mördern und Geschichtstouristen	306
1.2.1	Ahistorisch Handeln	306
1.2.2	Erkunden und Staunen	309
1.3	Forschungsstand II: Lernen mit ASSASSIN'S CREED	313
2	Annäherung: Spezifika von SYNDICATE	318
2.1	Setting und Gameplay von SYNDICATE	318
2.2	SYNDICATE im Reihenkontext	324
3	Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von SYNDICATE	326
3.1	Einführung I: Die Bedeutung des Atmosphären- begriffs im Produktionsprozess	326
3.1.1	Concept Art	326
3.1.2	Recherche und Welttextur	329
3.2	Einführung II: Erwartungen und das gegenwärtige London	332
3.2.1	Lob für London	332
3.2.2	Vergangenheit und Gegenwart verschmelzen	335
3.2.3	Populärkulturelle Bezüge	338
3.3	Die geschichteten Atmosphären der Boroughs	340
3.3.1	Kontrastierung als Prinzip	340
3.3.2	Erzeugende I: Architekturen	341
3.3.3	Erzeugende II: Straßenverkehr und »Crowd Life«	344
3.3.4	Erzeugende III: Musik zwischen Source Music und Underscore	349
3.3.5	Erzeugende IV: Musikalische Begegnungen	353
3.3.6	Erzeugende V: Sound Design	358
3.4	Atmosphären der Industrialisierung, des Fortschritts, Umbruchs, Elends und des Übernatürlichen	363

3.4.1	Erzeugende VI: Schmutz und Verfall	363
3.4.2	Erzeugende VII: Realhistorische Persönlichkeiten	371
3.4.3	Erzeugende VIII: Charles Dickens und der Neo-Viktorianismus	373
3.4.4	Erzeugende IX: Kleidung und Steampunk	380
4	Diskussion: Der Animus als atmosphärische Störung?	387
5	Zusammenfassung und Fazit	398
III	DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS	404
1	Kontextualisierung: First-Person-Perspektive und die Immersive Sim	404
1.1	Forschungsstand I: Überblick	404
1.2	Forschungsstand II: Subjektiver Point of View und der First-Person-Shooter	406
1.3	Forschungsstand III: DISHONORED als Immersive Sim	410
2	Annäherung: Spezifika von DISHONORED	415
2.1	Story und Chaos-System	415
2.2	Stealth und Environmental Storytelling	422
2.3	DISHONORED im Reihenkontext	428
3	Analyse: Pre-Produktion von London bis Dunwall	430
3.1	Ausgangspunkt: Beginn der Entwicklung und Übernahme durch Bethesda	430
3.2	Erzeugende I: London, Edinburgh und die Kunst	433
3.3	Erzeugende II: Ein begehbares Ölgemälde	442
3.4	Erzeugende III: Aus London wird Dunwall – Schicht um Schicht	445
4	Exkurs: Das Atmosphärische und das Fiktive	452
4.1	DISHONORED zwischen dem Historischen, dem (Neo-)Viktorianischen und der Science-Fiction	452
4.2	Atmosphärische Welten	454
5	Analyse: Elemente der Vergangenheitsatmosphäre von DISHONORED	462
5.1	Erzeugende IV: Reichtum und Verfall	462
5.2	Erzeugende V: Schönheit im Schrecklichen: Wetter, Licht und Musik	472
6	Zusammenfassung und Fazit: Neo-Viktorianisch oder Neo-Edwardianisch?	480


E Schluss

I Eine Theorie der Vergangenheitsatmosphären	486
1 Umbrella Term und Atmosphärenprofile	486
2 Geschichte, Vergangenheit und ihre Wirklichkeiten	492
3 Überlegungen zum Spannungsfeld von Vergangenheitsatmosphären und Geschichtsvermittlung	498
4 Abgrenzungen und Verknüpfungen zu Pastness und Aura	508
4.1 Pastness	508
4.2 Aura	511
II Ausblick	516

F Supplemente

I Verzeichnisse	528
1 Literatur und Websites	528
2 Digitale Spiele	567
3 Filme und Serien	569
4 Abbildungen	570
4.1 Abbildungsverzeichnis	570
4.2 Abbildungsnachweise	577
II Entwicklerinterviews	578
1 ANNO 1800: Interview mit Matt Cook (Lead Narrative Designer, Ubisoft) ..	578
2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: Interview mit Marc-Alexis Côté (Creative Director, Ubisoft) ..	581
3 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS: Interview mit Sébastien Mitton (Art Director, Arkane)	584

Die folgenden Anhangskapitel sind aufgrund ihrer Länge nicht in der gedruckten Buchausgabe enthalten, aber bei Interesse in der frei zugänglichen Open-Access-Fassung einsehbar:

 <https://doi.org/10.14631/978-3-96317-881-8>

III Codebücher

- 1 Produktion
 - 1.1 ANNO 1800
 - 1.2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
 - 1.3 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS
- 2 Rezeption
 - 2.1 ANNO 1800
 - 2.2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
 - 2.3 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

IV Codebögen

- 1 Produktion
 - 1.1 ANNO 1800 (E...a)
 - 1.2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE (E...b)
 - 1.3 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS (E...c)
- 2 Rezeption
 - 2.1 ANNO 1800 (U...a)
 - 2.2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE (U...b)
 - 2.3 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS (U...c)

V Reddit-Suchen

- 1 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
- 2 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS