

# 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

<b>I Annäherungen an den Atmosphärenbegriff .....</b>	<b>44</b>
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

<b>II Authentizitäten, Gefühle und Erlebnisse</b> .....	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
<b>III Das Digitale Spiel zwischen Distanz und Nähe</b> .....	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
<b>IV Zusammenfassung</b> .....	161
1 Ein Sprechen über Atmosphären möglich machen .....	161
2 Anforderungen für Methodik und Analyse .....	166

## C Methode und Untersuchungsgegenstände

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

## D Analysen

<b>I ANNO 1800</b> .....	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
<b>II</b>	<b>ASSASSIN'S CREED SYNDICATE</b>	<b>305</b>
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
<b>III</b>	<b>DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS</b> . . . . .	<b>404</b>
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

<b>I Eine Theorie der Vergangenheitsatmosphären</b> .....	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
<b>II Ausblick</b> .....	516

## F Supplemente

<b>I Verzeichnisse</b> .....	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
<b>II Entwicklerinterviews</b> .....	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