

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	11
1.1	Verwendeter Leitbegriff.....	12
1.2	Quo vadis <i>game studies</i> ?.....	13
1.3	Erzählen im Computerspiel.....	14
1.4	Bearbeitetes Mittelalterbild.....	16
1.5	Technische Hinweise	16
2	Computerspiel und Forschung	19
2.1	Möglichkeiten und Restriktionen wissenschaftlicher Disziplinen zur Erforschung des Computerspiels.....	24
2.2	Gespielte Geschichten oder Geschichten erzählende Spiele? Überlegungen zur Position und Funktion einer Erzählung.....	29
2.3	Auf der Suche nach dem Text	36
2.3.1	Fixierte Elemente als Textersatz	37
2.3.2	Selektion nach narrativem Genre	40
2.3.3	Programmcode als Textbasis.....	41
2.4	Strukturmodell eines Computerspiels.....	42
3	Computerspiele und Historisches	51
3.1	Historische Computerspiele.....	56
3.2	Kollektives (Mittelalter-)Wissen	61
3.3	Fantasy und Mittelalter: Eine erfolgreiche Mesalliance.....	66
3.3.1	Einender gemeinsamer Ursprung: Mittelalter	69
3.3.2	Die <i>gothic novels</i>	70
3.3.3	Sekundäre Welten als das perfekte Mittelalter	71
4	Narrativer Horizont: Mittelalter	77
4.1	Mittelalter als Kulisse: Die <i>Assassin's Creed</i> -Reihe	80
4.1.1	Geschichte als Marke.....	80
4.1.2	Gestaltung spezifischer historischer Umgebungen.....	85

4.2	Mittelalter als Universum	88
4.2.1	Mittelalterliche Historie als Inspiration für sekundärweltliche Geschichtsschreibung.....	90
4.2.2	Beispiel 1: Übertragung von kulturellen Ähnlichkeiten..	92
4.2.2.1	<i>Ferelden</i> als England.....	93
4.2.2.2	<i>Orlais</i> als Frankreich	94
4.2.2.3	Der Einfall der Normannen als historischer Referenzpunkt.....	96
4.2.3	Beispiel 2: Die Vermischung von historischen Ereignissen	97
5	Vorbilder aus der mittelalterlichen Literatur	101
5.1	Schlagworte und Begriffsimport.....	102
5.1.1	Entlehnung und Adaptierung von Begriffen, die ihre ursprüngliche Semantik in ihrer neuen Position weitgehend behalten	103
5.1.1.1	Mjöllnir in <i>Guild Wars 2</i>	103
5.1.1.2	Bekannte literarische Figuren in <i>Guild Wars 2</i>	104
5.1.1.3	Fafnir in <i>Spellforce</i>	105
5.1.1.4	Der Wald von Breziljån in <i>Dragon Age: Origins</i>	106
5.1.1.5	Die Walküre aus <i>World of Warcraft</i>	107
5.1.2	Primärbedeutungsverschiebung durch Attributgemeinsamkeiten.....	107
5.1.2.1	Bifröst in <i>Guild Wars 2</i>	108
5.1.2.2	Der Minnesänger in <i>Guild Wars 2</i>	109
5.1.2.3	Askalon in <i>Guild Wars 2</i>	110
5.1.2.4	Der Wächter des Totenreichs und die Nornen in <i>Guild Wars 2</i>	112
5.1.2.5	Unterstützung anderer Techniken durch entsprechende Namen	113

5.2	Bekannte literarische Szenen	114
5.2.1	<i>Hildebrandslied</i> : Das Gegenüberstehen von Vater und Sohn.....	114
5.2.2	<i>Nibelungenlied</i> : Das Bad im Blut des Drachen.....	115
5.2.3	Prolog des <i>Iwein</i> : Kalogreant und der Waldschrat	117
5.2.4	Prolog des <i>Iwein</i> : Der Brunnenritus	118
5.2.5	Artussage: Exkalibur und die Herrin im See.....	120
5.3	Aspekte höfischer Gesellschaftsideale	121
5.3.1	Minne und Minnedienst in <i>Dragon Age</i>	123
5.3.2	Ritterlicher Wettstreit: Turnier und Buhurt.....	126
5.3.2.1	Tornei in <i>Dragon Age: Origins</i>	128
5.3.2.2	Buhurt in <i>Dragon Age: Inquisition</i>	129
5.4	Literarische Motive	133
5.4.1	Traum- und Visionsmotivik.....	133
5.4.2	Vorausdeutende Erzählerkommentare	136
5.4.3	Genealogiemotivik.....	137
5.4.4	Anderweltmotivik.....	139
5.4.4.1	<i>STAR WARS: The Old Republic</i> : Der Tempel der dunklen Seite und die Gräber von Korriban	141
5.4.4.2	<i>Dragon Age: Inquisition</i> -Erweiterung: der Abstieg .	142
5.5	Äventiure als Vorbild für eine narrative Makrostruktur.....	145
5.5.1	Die Initialstörung, die zur Äventiuresuche führt	147
5.5.2	Der Weg des Helden.....	150
5.5.3	Ein Retter kommt nicht zu spät	152
5.5.4	Helden und ihr Wetter	155
6	Conclusio	159
7	Glossar: Spezialbegriffe zum Computerspiel	167

8 Medien- und Quellenverzeichnis	181
8.1 Spielverzeichnis.....	181
8.2 Literaturverzeichnis.....	182
8.2.1 Primärliteratur.....	182
8.2.2 Sekundärliteratur.....	182
8.3 Verzeichnis der Websites.....	188
8.4 Bildverzeichnis	188
8.5 Videoverzeichnis.....	190