

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 Asthetische 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 |