

# DER ZUSAMMENHANG VON ANFÄNGEN UND SERIALITÄT IN COMPUTERSPIELEN

Wie die konzeptionelle Serialität von Computerspielen  
Erwartungshaltungen gegenüber ihren Anfängen determiniert

Ilona Mader

## 1 EINLEITUNG

Wenn im Zusammenhang mit Computerspielen von Anfängen die Rede ist, werden meist Fragen aus historischer Perspektive gestellt. Dabei wird nach den technischen Veränderungen und damit einhergehenden neuen Möglichkeiten gefragt (vom 2D-„Pixelspiel“ zum hyperrealistischen 3D-Spiel) ebenso wie nach der Veränderung in der Praxis von Computerspielen (von Arcade-Games in Spielhallen hin zu PC- und Konsolen-Spielen zuhause sowie Spielen auf Handhelds, Smartphones und Tablets für unterwegs)<sup>1</sup> und nach der Veränderung in der Wahrnehmung und Bewertung des Computerspiels innerhalb der Gesellschaft (vom vermeintlichen Nerd- und Nischen-Produkt hin zur Verbreitung über alle Alters-, Gender- und Gesellschaftsgruppen).<sup>2</sup> Hier sollen entsprechende Fragen jedoch nicht gestellt werden, denn es wird nicht um die Anfänge *von*, sondern vielmehr um Anfänge *in* Computerspielen gehen – auch wenn sich diese beiden Aspekte, wie sich zeigen wird, nicht immer trennscharf voneinander unterscheiden lassen.

Doch nicht nur der tatsächliche Spielbeginn soll hier interessieren, vielmehr soll es im Folgenden um verschiedene Varianten des Begriffs ‚Anfang‘ gehen, die sich in Computerspielen finden. Die erste These, die die folgenden Überlegungen leiten wird, ist, dass die verschiedenen Anfänge in Computerspielen, wie sie im Laufe dieses Aufsatzes differenziert

---

1 Vgl. u.a. Beil 2013, 7-11; Feige 2015, 25-37.

2 Vgl. u.a. Beil 2013, 11-13; Pias 2010; Rauscher 2012, 9-21.

werden, vor allem durch je unterschiedliche Formen von Serialität determiniert werden. Um diese These ausführen zu können, wird erläutert, welche Formen von Serialität<sup>3</sup> dabei jeweils mit welchem Verständnis von Anfängen einhergehen. Die zweite leitende These lautet, dass diese Serialitätsspezifika die Erwartungshaltung der Spieler:innen gegenüber diesen verschiedenen Formen von Anfängen sowie den Strukturelementen des Computerspiels wie Genre, Figuren, Handlung, Kampfsystem oder Schwierigkeitsgrad bestimmt.

Grundsätzlich lässt sich beobachten, dass Computerspiele (im Vergleich zu anderen Medien) ausgesprochen häufig seriell produziert werden, wie auch Alexander Schlicker feststellt: „Die Computerspiel-Kultur ist genuin seriell zu denken und nur so adäquat in ihrer medienhistorischen Einbettung zu erfassen.“<sup>4</sup> (Schlicker 2017) Dies ist vor allem insofern eine erwähnenswerte Beobachtung, als sich diese Serialität zudem auf verschiedene Weisen äußert, für die es nicht in allen Varianten vergleichbare Strukturen in anderen Medien gibt und die direkt mit verschiedenen Formen von Anfängen in Computerspielen verknüpft sind. Deshalb wird im Folgenden zwischen vorverlagerten, tatsächlichen und selbst gewählten Anfängen unterschieden und danach gefragt, wie diese Anfänge jeweils einerseits seriell zu fassen sind und welche Erwartungen sie andererseits bei den Spieler:innen wecken.

---

3 Zu verschiedenen Formen von Serialität im Computerspiel bietet die Forschungsliteratur bereits fruchtbare Ansätze, auf die zurückgegriffen werden kann, um das Phänomen des seriellen Anfangs in den Blick zu nehmen, ohne dafür noch Grundlagenfragen hinsichtlich der Serialitätsvarianten von und in Computerspielen stellen zu müssen. Vgl. u.a. Harth 2017; Schlicker 2017. Im Rahmen dieses Aufsatzes ist es nicht möglich, den Begriff der Serie genauer zu bestimmen und ihn von ihm nahestehenden Begriffen wie etwa der Reihe abzugrenzen. Der Begriff wird hier deshalb vereinfacht als aus mehreren Teilen bestehendes Gefüge, das durch inhaltliche und/oder formale Aspekte miteinander verbunden ist und stets durch weitere Teile erweitert werden kann, verstanden.

4 Dies trifft zumindest auf sehr viele Computerspiele seit der Entwicklung von Konsolen und PCs und in weiterer Folge auf die massenmediale Verbreitung von Computerspielen zu. Da Arcade-Automaten lediglich ein Spiel beherbergen konnten, wäre eine serielle Weiterführung eines Spiels wenig sinnvoll gewesen. Die serielle Produktion von Computerspielen macht entsprechend erst Sinn, nachdem sich eine Vielzahl verschiedener Spiele und Genres entwickelt hat.

## 2 SERIELL PRODUZIERTE COMPUTERSPIELE<sup>5</sup>: VORVERLAGERTE ANFÄNGE

Bei der ersten Form von Serialität handelt es sich um die gemeinhin verwendete Wortbedeutung als Verbindung einzelner Spiele auf Basis „ganz abstrakt gedacht[er] formale[r] wie inhaltliche[r] Beziehungen“ (Schlicker 2017) Diese Verbundenheit von Spielen kann völlig unterschiedlich ausfallen. In wenigen Fällen entsteht diese Verbindung zwischen einzelnen Spielen auf inhaltlicher bzw. chronologischer Basis, wodurch einzelne Spiele stark aufeinander aufbauen.<sup>6</sup> Beispiele hierfür sind etwa die METAL GEAR- oder die RESIDENT EVIL-Reihen, in denen die einzelnen Spiele unterschiedliche Figuren, die miteinander in Beziehung stehen, über längere Zeit hinweg begleiten. Zumeist fällt diese Verbindung jedoch vager aus und erfolgt bspw. über das erneute Auftreten derselben Figuren wie bspw. Mario in der MARIO-Reihe oder ganzer Völkergruppen wie die Gorgonen bzw. die Zora in THE LEGEND OF ZELDA (im Folgenden durch ZELDA abgekürzt).<sup>7</sup> Noch freier miteinander verbunden ist bspw. die FINAL FANTASY-Reihe, in der zwar Figuren immer wieder denselben Namen tragen (bspw. Cid), diese Figuren aber außer ihres Namens keinerlei Zusammenhang aufweisen; zusätzlich stehen die einzelnen Spielwelten in keiner (chronologischen oder inhaltlichen) Verbindung zueinander.<sup>8</sup> Diese Form der

---

5 Hier wird bewusst nicht von seriell konzipierten Computerspielen gesprochen, da dies implizieren würde, dass bestehende Computerspiel-Serien ursprünglich als solche geplant waren. Tatsächlich dürfte sich diese Produktionsweise jedoch erst im Laufe der Zeit entwickelt haben.

6 Hier könnten Genreüberlegungen angeschlossen werden, da eine solche inhaltliche bzw. chronologische Verbindung nur bei stark narrativen Genres funktionieren dürfte.

7 Weitere Beispiele für auf diese Weise seriell miteinander verbundene Computerspiele sind etwa Jump'n'Runs wie die SONIC- oder die CRASH BANDICOOT-Serie. Ähnlich wie in der ZELDA-Serie kehren auch bspw. in der XENOBLADE-Reihe Völkergruppen wieder, hier etwa die Nopons. Das bislang letzte Spiel dieser Serie, XENOBLADE CHRONICLES 2, setzt mit zwei Updates (Version 1.5.0 und 1.5.2) jedoch auch auf spezifischere, inhaltliche Verknüpfungen, indem einige der Hauptfiguren der früheren Spiele der Serie innerhalb eines begrenzten Raums des Spiels erneut auftreten und auch gespielt werden können. Vgl. [https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade\\_Chronicles\\_2](https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_2) [01.05.2019].

8 Damit sind nicht die jeweiligen Fortsetzungen eines Spiels der Reihe wie FINAL FANTASY XIII 1-3 gemeint. Allerdings gilt es hier zu erwähnen, dass es Theorien von Spieler:innen gibt, dass die einzelnen Spiele der Final Fantasy-Reihe zum Teil auch

Serialität kann sogar *noch* vager ausfallen, wie es etwa in der (DARK) SOULS-Reihe der Fall ist, in der die Verbindung weder durch die Figuren noch durch die Spielwelt oder eine chronologische Struktur, sondern einzig und allein durch das Kampf- sowie das Figurenentwicklungssystem und das Setting bzw. die Komplexität zustande kommt.<sup>9</sup> Die SOULS-Reihe steht hier exemplarisch für eine Reihe von Computerspiel-Serien, die durch ihr spezifisches Gameplay miteinander verbunden sind.

Im Zusammenhang mit dieser Form von Serialität kann man auch von *vorverlagerten* Anfängen sprechen, denn Nachfolgespiele werden durch ihre Vorgängerspiele nicht nur einfach beeinflusst, sondern diese Vorgängerspiele können vielmehr auch als Anfänge verstanden werden, die dem Nachfolgespiel vorgelagert sind. Diese vorverlagerten Anfänge beeinflussen die Erwartungshaltung und damit den Umgang mit und die Bewertung von (in dieser Weise seriell produzierten) Spielen. Michelle Herte spricht hier in Anlehnung an Rolf F. Nohr auch von ‚Anschlusswartungen‘ (vgl. Herthe 2017) und Reto Schölly stellt fest, dass „sich gerade seriell angelegte Erzählungen ganz besonders über die Eigenschaft, in den [...] SpielerInnen [...] Erwartungen zu provozieren“ (Schölly 2017), auszeichnen. Schlicker stellt deshalb zu Recht die Frage: „Wie prägt Serialität das Com-

---

inhaltlich Zusammenhänge aufweisen. Vgl. u.a. <https://www.youtube.com/watch?v=LvU8xNgiafM> [24.08.2018].

9 Man kann diese Form der Serialität und ihre spezifische Umsetzung im Computerspiel mit filmischen Anthologieserien (dieser Begriff ist ausgesprochen problematisch, was an dieser Stelle jedoch nicht weiter ausgeführt werden kann), wie sie in den vergangenen Jahren immer häufiger entstanden sind, vergleichen, in denen ebenfalls entweder einzelne Staffeln zwar eine zusammenhängende Erzählung enthalten, die Staffeln in Relation zueinander aber nicht mehr inhaltlich, sondern nahezu ausschließlich durch ein Dachkonzept miteinander verbunden sind (Bsp. FARGO), oder in denen die Episoden inhaltlich in sich geschlossen sind und durch ein gemeinsames Konzept (etwa thematisch oder aufgrund der Verwendung spezifischer filmischer Mittel) miteinander verbunden werden (Bsp. BLACK MIRROR). Es stellt sich hierbei die Frage, warum das Computerspiel und auch immer häufiger filmische Produktionen auf diese Form der vagen, aber doch eindeutig vorhandenen Serialität zurückgreifen. Michelle Herte spricht hier von einem „Spannungsfeld von Endlichkeit und Endlosigkeit“ (Herte 2017), das den Reiz dieser seriellen Verbundenheit ausmacht. Daneben betont sie aber auch, dass die „Fortsetzung eines Computerspiels als Serie [...] in der Regel primär von ökonomischen Interessen motiviert“ (Herte 2017) sei.

puterspiel sowie dessen Rezeption [...]?" (Schlicker 2017) Es ist entsprechend wenig ergiebig, lediglich eine Erwartungshaltung festzustellen, sondern es muss darüber hinaus untersucht werden, wodurch sich diese Erwartungen auszeichnen. Sehr verallgemeinernd kann festgestellt werden, dass Spieler:innen aufgrund dieser seriellen Verbundenheit einerseits Gemeinsamkeiten erwarten, zugleich aber auch Änderungen bzw. Aktualisierungen. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass diese Erwartungen (in den allermeisten Fällen) gerade nicht auf den Inhalt bezogen sind, sondern auf das Gameplay. Denn die Handlungen der meisten Spiele sind, auch wenn sie Teil einer Serie sind, zumeist abgeschlossen oder die Teile einer Serie weisen kaum oder keine narrativen Strukturen auf. Daraus lässt sich jedoch nicht ableiten, dass die Erwartungen, die mit der seriellen Verbundenheit einzelner Spiele einhergehen, ausschließlich oder auch primär auf Genre-Konventionen<sup>10</sup> aufbauen, denn Spiele einer Serie können sehr wohl auch ihre bisherigen Genre-Grenzen sprengen.

Zur Verdeutlichung dieser Überlegungen lässt sich erneut ZELDA als Beispiel anführen. Durch die Kontinuität der Handlung (in irgendeiner Weise muss Link Prinzessin Zelda und / oder Hyrule vor Ganon(dorf) retten) und Figuren, des Kampfsystems, der darin verwendeten Waffen und der Weltstruktur der Serie wissen Spieler:innen, was sie zu erwarten haben, wenn ein neues Spiel der Serie erscheint (auch wenn sie vorher noch nie ein Spiel der Serie gespielt haben, da das Wissen darüber längst Teil des kollektiven Gedächtnisses der Computerspiel-Welt geworden ist). So zum Beispiel Dungeons, in denen sich Gegenstände finden, die für die Bewältigung eben dieses Dungeons besonders bedeutsam sind. Dabei handelt es sich einerseits um Items, die immer wiederkehren (bspw. Pfeil und Bogen oder eine Bombentasche) und andererseits variierende Gegenstände, die sich in dieser Form lediglich in *einem* Spiel der Serie finden (bspw. der Kopierstab oder der Gleiter in TWILIGHT PRINCESS). Man erwartet Zwischen-Bosse, die besiegt werden müssen, um exakt diese besonderen Gegenstände zu erhalten, sowie einen Boss am Ende jedes Dungeons,

---

10 Rauscher spricht hierbei von Standardsituationen, die in den ersten Arcade-Spielen entwickelt wurden und später zur Ausprägung einzelner Genres geführt haben. Vgl. Rauscher 2012, 10, 25, 53-54, 57.

dessen Bezwingung einen Herzcontainer mit sich bringt. Und man erwartet am Ende einen Kampf gegen Ganon(dorf), um Prinzessin Zelda bzw. das Königreich Hyrule zu retten oder zu befreien.

Zusammengefasst bedeutet dies, dass die Erwartungshaltung der Spieler:innen einerseits im Wiederkehren bereits bekannter Strukturen besteht, andererseits in der Variation und (minimalen) Umgestaltung einzelner Elemente – man kann also von variierender Wiederholung sprechen, wie sie für Computerspiele prägend ist. (Vgl. Schlicker 2017)

Dass eine reine Wiederholung alleine nicht ausreicht, sondern auch Veränderungen notwendig sind, um ein angemessenes und erfolgreiches Maß zwischen dem Erfüllen und dem Bruch der Erwartungen der Spieler:innen zu finden, lässt sich besonders deutlich am aktuellsten Spiel der ZELDA-Serie, BREATH OF THE WILD, verdeutlichen. Hier wurden einige gravierende Veränderungen vorgenommen, die dieses Spiel von seinen (direkten) Vorgängern unterscheiden.<sup>11</sup> So ist die gesamte Spielwelt – zumindest theoretisch – ab dem Moment, in dem man den Paragleiter erhält (d.h. nach der ersten, länger andauernden Übungssequenz, die auch als umfangreiches Tutorial verstanden werden kann), vollkommen frei zugänglich. Das bedeutet, dass man die Richtung, in die man gehen möchte – und das meint nicht nur die Himmels-, sondern auch Höhenrichtungen –, frei wählen kann.<sup>12</sup> Und nicht nur das: Welcher der vier Hauptdungeons<sup>13</sup> (der *Divine Beasts*) oder welcher der 120 Schreine in welcher Reihenfolge besucht wird und welche ihrer Rätsel gelöst werden, ist vollkommen den Spieler:innen überlassen. Am Ende der vier Hauptdungeons, die im Gegensatz zu den Schreinen in die Hauptstoryline integriert sind, findet

---

11 Vergleicht man BREATH OF THE WILD jedoch mit dem ersten Spiel der Zelda-Reihe, finden sich weniger gravierende Unterschiede, da dort ebenfalls ein open world-Prinzip vorherrschte.

12 Theoretisch können die Spieler:innen durch jeden Fluss schwimmen und jeden Berg besteigen, auch wenn das praktisch vielfach erst zu einem späteren Zeitpunkt mit weitaus mehr Stamina möglich ist. Zudem müssen die Spieler:innen Türme besteigen, um Gebiete auf der Karte freizuschalten, was vielfach ebenso wenig (ohne größere Hürden) von Anfang an möglich ist.

13 Mit dem ersten DLC vom Juni 2017 wurde ein fünfter Dungeon hinzugefügt. Vgl. <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/news/the-champions-ballad-new-trailer/> [01.05.2019].

sich jeweils ein komplexerer Bosskampf, der allerdings nicht wie in den älteren Spielen der Serie mit einem Herzcontainer, sondern mit einer spezifischen Fähigkeit belohnt wird, die mit einem besonderen Item, wie man sie in den früheren Spielen findet, vergleichbar ist, die es in dieser Form jedoch in keinem früheren Spiel der Serie gibt. Daneben gibt es eine Fülle an Sidequests, die für die Reihe ebenso untypisch sind. Es ist sogar möglich, den Endboss direkt nach Abschluss des einführenden Tutorials zu bekämpfen und zu besiegen und dabei alle anderen Funktionen und Möglichkeiten des Spiels zu überspringen bzw. völlig auszulassen. Hinzu kommt ein weiterer Aspekt, den es zu berücksichtigen gilt. Denn mit *BREATH OF THE WILD* vollzieht die *ZELDA*-Serie einen Genrewandel vom bisherigen (primär dominanten) Action-Adventure mit Puzzle- und Geschicklichkeitselementen hin zu einem Open-World-Konzept. Sobald diese Konzeption mit Beginn des Spiels erkannt wird, entstehen weitere Erwartungen, die dem konkreten Spiel zwar ebenfalls vorgelagert sind, sich aber auf von der jeweiligen Serie unabhängige, andere Spiele stützen. D.h. es werden Genreerwartungen geweckt. Während also einerseits aufgrund der seriellen Verbundenheit Erwartungen gebrochen werden, werden andererseits zugleich durch Erfahrungen mit verschiedenen Genres neue Erwartungen evoziert.

All diese Entscheidungsfreiheiten (die mit dem Genrewandel einhergehen) finden sich in den bisherigen *ZELDA*-Spielen nicht in dieser Intensität und scheinen dementsprechend zunächst wie grundlegende Veränderungen. Tatsächlich aber bestehen die zentralen Momente, die die *ZELDA*-Serie auszeichnen, auch weiterhin: Link muss Prinzessin Zelda dabei helfen, Ganon(dorf) zu besiegen und Hyrule von ihm zu befreien. Dazu müssen bzw. können die Spieler:innen in Dungeons (in diesem Fall Schreinen) Rätsel lösen und erhalten dafür am Ende eine Belohnung (sog. *Spirit Orbs*), die, wenn man möchte, in einen Herzcontainer (oder in mehr Stamina) umgetauscht werden kann.

Die Erwartungshaltung, die wir seriellen Spielen gegenüber entwickeln, entsteht also bereits lange vor dem Beginn des eigentlichen Spiels, d.h. mit dem Spielen eines früheren, damit seriell verbundenen Spiels. Die Erwartungshaltung der Spieler:innen wird also gerade dadurch geprägt,

dass den einzelnen Spielen schon andere Spiele, die eindeutig einer durch ludische Elemente verbundenen Serie angehören, vorgelagert sind, die dementsprechend als vorverlagerte Anfänge verstanden werden können.

Bei vielen Spielen, die auf diese Weise seriell miteinander verbunden sind, lässt sich sogar eine erhöhte Erwartungshaltung bei den Spieler:innen beobachten, denn entsprechend produzierte Spiele müssen nicht nur als selbstständige Spiele, sondern darüber hinaus auch neben ihren Vorgängerspielen überzeugen. Dies führt zuweilen dazu, dass einzelne Nachfolgespiele, selbst wenn es sich dabei um gelungene Spiele handeln mag, negativ bewertet werden. Denn in Relation zu ihren Vorgängerspielen weisen sie u.U. Mängel auf, die von der Spieler:innen-Community negativ aufgenommen werden. Ein Beispiel hierfür ist MASS EFFECT, dessen erste beiden Teile sehr erfolgreich waren; das Ende des dritten Teils hat jedoch dazu geführt, dass viele Spieler:innen die gesamte Serie im Nachhinein negativ bewertet haben. Immer wieder finden sich entsprechend drastische Äußerungen von Spieler:innen, indem sie bspw. behaupten, nie wieder ein Spiel dieses Produzenten spielen zu wollen oder gar auf Facebook ein neues Ende für den dritten Teil der Serie verlangen. (Vgl. Orland 2012) Ein ähnliches Beispiel liefert der Flop von TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS. Der Vergleich dieser beiden Beispiele zeigt, dass die durch die Vorgängerspiele evozierten Erwartungen durch unterschiedliche Aspekte gebrochen werden können. Denn während dies bei MASS EFFECT die Story und damit die narrative Ebene betrifft, liegt die Ursache für den Misserfolg von THE ANGEL OF DARKNESS im Gameplay, insbesondere der trägen und verspäteten Reaktion der Spielfigur sowie neu eingeführten Fähigkeiten, die im Kontext des Spiels vielfach überflüssig oder sogar absurd erscheinen und der Computerspielen inhärenten Logik widersprechen.<sup>14</sup> Darüber,

---

14 Vgl. hierzu folgende Rezensionen und Kritiken: <https://www.gameswelt.de/tomb-raider-the-angel-of-darkness/test/seite-1,4121> [01.05.2019]; <https://www.ign.com/articles/2003/06/24/tomb-raider-the-angel-of-darkness> [01.05.2019]; <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-the-angel-of-darkness-review/1900-6070883/> [01.05.2019]. [https://www.eurogamer.net/articles/r\\_tombraideraod\\_ps2](https://www.eurogamer.net/articles/r_tombraideraod_ps2) [01.05.2019].

ob diese beiden Spiele auch gefloppt wären, wenn es keine Vorgängerspiele geben würde, kann lediglich spekuliert werden. Allerdings ist die Annahme, dass dies unmittelbar mit der seriellen Verortung, d.h. mit der aufgebauten und gebrochenen Erwartungshaltung zusammenhängt, aufgrund der Reaktionen der Spieler:innen plausibel. Auf andere Weise verhält es sich bspw. bei HALF LIFE, denn hier wird das dritte Spiel der Serie schon seit Jahren erwartet. Der Grund dafür, dass das Spiel bislang jedoch nicht erschienen ist und wahrscheinlich auch in Zukunft nicht produziert wird, hängt nicht zuletzt (neben vielen anderen Gründen) mit der hohen und daher kaum zu erfüllenden Erwartungshaltung der Spieler:innen zusammen.<sup>15</sup>

### 3 SERIALITÄT AM SPIELBEGINN: TATSÄCHLICHE ANFÄNGE

Die konzeptionelle Serialität von Computerspielen geht noch weiter, indem Serialität nicht nur als Verbindung *verschiedener* Spiele, sondern auch als Serialität *innerhalb eines* Spiels verstanden werden kann. Bevor hier jedoch genauer auf die Serialität von Anfängen einzelner Computerspiele eingegangen und gefragt wird, welche Erwartungen hierbei entstehen, soll zunächst ein kurzer Blick auf die Entwicklung von Anfängen in Computerspielen geworfen werden. Zwar wurde eingangs bewusst keine historische Perspektive eingenommen, an dieser Stelle kann sie jedoch hilfreich sein, denn es mag zwar viele verschiedene Formen von Anfängen in Computerspielen geben, sie weisen jedoch historische Kontinuitäten auf. So fällt besonders auf, dass Anfänge in gegenwärtigen Computerspielen – spätestens seit sie als populäres Medium gelten, das von einer breiten und heterogenen Masse konsumiert wird – insbesondere eines bedeuten: Tutorials.

---

15 „Doch warum ist ein dritter Solo-Teil so unwahrscheinlich? Das hängt laut Insidern damit zusammen, dass sich die Entwickler nicht auf eine bestimmte Richtung einigen können und zudem die Fans nicht enttäuschen wollen. Es solle schlichtweg eine ‚George Lucas-artige‘-Situation vermieden werden. Die Erwartungen seien bereits jetzt extrem hoch und müssten erfüllt werden.“ <https://www.giga.de/spiele/half-life-3/news/half-life-3-wird-moeglicherweise-niemals-veroeffentlicht/> [24.08.2018]. Mittlerweile ist dieser Umstand zu einem Running Gag geworden, da es auch andere Reihen von Valve Software gibt, die nie einen dritten Teil erhalten haben, wie etwa PORTAL oder LEFT 4 DEAD.

Es lässt sich mithin beobachten, dass Anfänge in Computerspielen heute weitaus zugänglicher sind, als sie es etwa noch in den 1980ern waren.<sup>16</sup> Das bedeutet im Umkehrschluss allerdings nicht, dass Computerspiele früher einfacher waren und deshalb keiner entsprechenden Erläuterungen bedurften, ganz im Gegenteil waren sie z.T. erheblich komplexer – und nicht zuletzt gerade aufgrund fehlender Erläuterungen und Übungssequenzen. Das Spiel selbst wurde in seinen Anfängen offenbar in seiner Gesamtheit als Übungssequenz, als Simulationsraum verstanden und konzipiert, es wurden keine separat vorgelagerten Sequenzen, wie wir sie heute in Form von Tutorials u.ä. kennen, eingesetzt<sup>17</sup>

Nun soll es hier aber nicht nur um die Einsteigerfreundlichkeit von Computerspielen gehen, die sich schon zu Beginn eines jeden Spiels abzeichnet, sondern vielmehr um die in vielen Spielen vorhandene Möglichkeit, zum tatsächlichen Anfang des Spiels zurückzukehren, um Entscheidungen, die getroffen wurden, nicht nur rückgängig zu machen, sondern andere zu treffen und damit den Fortgang des Spiels von Anfang an zu verändern. Dies ist ein Alleinstellungsmerkmal des Computerspiels (das aufgrund seiner viel zitierten und diskutierten Interaktivität zustande

---

16 Vgl. z.B. FLASHBACK. In vielen Spielen der letzten Jahre lässt sich jedoch eine enorme Häufung von Tutorials erkennen, die nicht nur zu Beginn des jeweiligen Spiels zu finden sind, sondern sich über das gesamte Spiel erstrecken. Vgl. z.B.: XENOBLADE CHRONICLES 2. Das Update zu Version 1.5.0. dürfte für viele Spieler:innen erst nach Beendigung der Storyline veröffentlicht worden sein (denn das Spiel wurde ursprünglich im Dezember 2017 veröffentlicht, dieses Update aber erst im Juni 2018), wodurch sich die entsprechenden Tutorials erst am Ende oder gar nach Beendigung der Storyline finden. Vgl. Harth 2017.

17 Dies ist eine Feststellung, die nicht nur für Anfänge von Computerspielen, sondern insgesamt auf die Entwicklung von Computerspielen zutrifft. Vgl. Beil 2013, 14f. Durch Tutorials, erweiterte Speicherfunktionen, unendliche Leben, jederzeit verstellbare Schwierigkeitsgrade etc. werden Computerspiele immer zugänglicher. Dies hängt einerseits mit sich entwickelnden technischen Möglichkeiten zusammen. Vgl. Harth 2017. Andererseits bestehen die Ursachen aber auch im notwendig finanziellen Interesse vieler Computerspielproduzenten. Nicht zuletzt deshalb wurden etwa Spiele wie jene der (DARK) SOULS-Serie konzipiert, die dieser Entwicklung bewusst entgegneten und für Hardcore-, nicht aber in erster Linie für Casual Gamer gedacht sind. Hier entsteht die Komplexität nicht nur durch den hohen Schwierigkeitsgrad, sondern zudem durch das Prinzip des Autosaves, das es nicht mehr zulässt, dass Spieler:innen neu laden und Entscheidungen rückgängig machen können. Zugleich ist seit einigen Jahren „ein stetig wachsender Trend zum sog. Retro Gaming“ (Beil 2013, 13) zu beobachten, wodurch wieder häufiger Spiele zugänglich gemacht werden, die einen hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen.

kommt).<sup>18</sup> Es handelt sich demnach nicht um Entscheidungen, die im Spielverlauf getroffen werden und die die weiteren Möglichkeiten beeinflussen, sondern um Entscheidungen, die direkt am oder sogar noch vor Beginn des eigentlichen Spiels getroffen werden müssen und die das gesamte Spiel von Anfang an in die eine oder andere Richtung lenken.

Allerdings findet sich diese Form von Serialität nicht (in derselben Intensität) in allen Spielen bzw. Genres. Vielfach können Spieler:innen das Spiel neu starten bzw. zum Anfang zurückkehren, um minimale Änderungen vorzunehmen, d.h. vereinzelt andere Wege zu gehen. Dennoch gibt es eine Fülle an Computerspielen, die auf diesem Moment aufbauen und in denen die Spieler:innen gleich zu Beginn bestimmte Entscheidungen treffen müssen, die das spätere Gameplay – und zuweilen sogar die Narration – beeinflussen. Dies ist etwa der Fall, wenn Spieler:innen zu Beginn aus verschiedenen Rassen oder Klassen wählen können bzw. müssen, wie es in MMORPGs wie *WORLD OF WARCRAFT* der Fall ist, wodurch das Spiel an verschiedenen Orten und demnach auch unter jeweils verschiedenen Voraussetzungen beginnt – auch wenn sich diese auf den Anstieg des Schwierigkeitsgrads nicht auswirken. Ähnlich verhält es sich in *SALT AND SANCTUARY*, wenn die Spieler:innen zu Beginn bspw. die Klasse *Chef* wählen können und dadurch unter gänzlich anderen Bedingungen das Spiel beginnen, als wenn sie bspw. einen *Mage* oder *Knight* gewählt hätten, da diese Klasse mit weitaus niedrigeren Stats und Waffen bzw. Skills ausgestattet ist und dadurch das Gameplay von Anfang an mehr spielerisches Geschick voraussetzt. Ein weiteres Beispiel ist *DARK SOULS*, in dem man zu Beginn den *Master Key* wählen kann (u.U. ohne zu wissen, welche Funktion dieses Item erfüllt), der es den Spieler:innen erlaubt, bestimmte Gebiete wie *Blight Town* viel früher im Spiel zu betreten, als dies der Fall ist, wenn der *Master Key* erst später gefunden wird. Der Unterschied zwischen diesen Beispielen besteht in den Auswirkungen, die diese anfänglich getroffenen Entscheidungen auf den Verlauf des Spiels haben. Denn

---

18 Ob Computerspiele nun interaktiv sind oder nicht, kann und soll hier nicht thematisiert werden. Lediglich eine Anmerkung sei erlaubt: Wie so häufig, scheint auch im Falle dieser Diskussion der Streitpunkt darin zu bestehen, wie (weit oder eng) der Begriff gefasst wird – je nachdem lassen sich Computerspiele eindeutig als (nicht) interaktiv bezeichnen. Vgl. dazu u.a. Neitzel 2012, 80-82; Mertens 2004, 272-288.

während in WOW zwar unterschiedliche Spielräume zugänglich sind, wird dies in DARK SOULS noch intensiviert, insofern die Erkundung der Spielwelt völlig andere Erfahrungen eröffnet. In SALT AND SANCTUARY bewirkt diese oben beschriebene Entscheidung sogar ein völlig anderes Spielerlebnis, insofern der Schwierigkeitsgrad stark angehoben ist, was auf die anderen beiden Beispiele nur bedingt zutrifft.

All diese Beispiele stehen für Computerspiele, in denen die Wahl zu Beginn über das Gameplay entscheidet. Es gibt jedoch auch solche Entscheidungen zu Beginn eines Spiels, die zusätzlich die Narration beeinflussen, wie es bspw. in FARCRY 4 der Fall ist. Denn hier entscheidet die zu Beginn des Spiels gewählte Verhaltensweise darüber, wie das Spiel weiterverläuft, insofern man es ohne weitere Umstände direkt zum Abschluss bringen und dadurch die gesamte Storyline überspringen kann. Besonders ausgeprägt sind diese Veränderungen in stark narrativen RPGs, die intensiv an ihren vortechnischen Ursprung der Pen & Paper anzuknüpfen versuchen. Ein in dieser (wenn auch nicht in technischer) Hinsicht besonders gelungenes Beispiel ist VAMPIRES: THE MASQUERADE – BLOODLINES.<sup>19</sup> Hier beeinflusst die zu Beginn des Spiels gewählte Vampirklasse nicht nur die zugänglichen Räume der Spielwelt, sondern in weiterer Konsequenz auch das Gameplay und den Schwierigkeitsgrad.<sup>20</sup>

In manchen Spielen ist dieses Spezifikum des Computerspiels bereits in die Storyline implementiert, wie es etwa in MAJORA'S MASK der Fall ist. Hier kehren die Spieler:innen nach dem Ablauf von drei Ingame-Spieltagen unweigerlich an den Anfang des Spiels zurück. Dass die Spieler:innen dabei bestimmte Errungenschaften beibehalten und diese Anfänge somit

---

19 Vgl. bspw. die Rezensionen von Spieler:innen auf Steam: [https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire\\_The\\_Masquerade\\_\\_Bloodlines/#app\\_reviews\\_hash](https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire_The_Masquerade__Bloodlines/#app_reviews_hash) [01.05.2019].

20 Der veränderte Schwierigkeitsgrad betrifft aber nicht etwa das Kampfsystem, sondern die Zugänglichkeit und Verständlichkeit von Ereignissen. So ist es die Kommunikation mit NPCs für den Clan der Malkavians enorm erschwert. Den Nosferatu ist es andererseits zwar möglich, die gesamte Spielwelt zu betreten, doch aufgrund ihres abstoßenden und beängstigenden Äußeren ist es, um im Spiel voranzukommen, sinnvoller, sich primär in der menschenleeren Kanalisation zu bewegen. Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=wFLdh7g9dBU&app=desktop> [01.05.2019].

immer wieder anders ausfallen, auch wenn sie auf den ersten Blick identisch erscheinen, erinnert an die Funktion des *New Game Plus*, wie sie insbesondere für das Genre des RPGs besonders prägend ist.<sup>21</sup> Dadurch erhalten die Spieler:innen nach Beendigung der Storyline die Möglichkeit, erneut zum Anfang zurückzukehren, allerdings unter veränderten Bedingungen und Voraussetzungen. Zumeist nehmen die Spieler:innen bestimmte Fähigkeiten mit in das ‚neue alte‘ Spiel, gleichzeitig erhöht sich zumeist aber auch der Schwierigkeitsgrad. Damit wird das Spiel von Beginn an zu einem neuen.

Der tatsächliche Spielbeginn ist in all diesen Fällen besonders entscheidend, da er die einzige Konstante darstellt, von der aus unterschiedliche Wege beschritten werden können – abhängig von der Entscheidungsfreiheit, die das jeweilige Spiel bereitstellt. Um Veränderungen vorzunehmen, müssen die Spieler:innen somit das Spiel vollkommen neu starten und von Beginn an andere Entscheidungen treffen. In dem Moment, in dem Spieler:innen gänzlich zum Anfang eines Spiels zurückkehren und das Spiel erneut spielen, kennen sie jedoch das gesamte Spiel bereits. Sie kennen die Welt, das Kampfsystem, die Figuren, die Gegner – und sie kennen die Handlung. Zumindest gilt dies für die meisten Spiele. Manche jedoch bieten die Möglichkeit, ein völlig neues Gameplay oder sogar eine völlig neue Handlung zu erleben, indem Entscheidungen verändert werden. Auch hier kommt es demnach wieder zu einer Kombination aus Bekanntem und Neuem, wodurch die Erwartungen der Spieler:innen erfüllt werden (oder eben nicht).

#### 4 SERIALITÄT ALS WIEDERHOLUNGSSTRUKTUR IM SPIEL: SELBST GEWÄHLTE ANFÄNGE

Die dritte Form von Anfängen in Computerspielen entsteht durch Speicherfunktionen und besteht „in den Mikrostrukturen der Spielpraxis selbst“. (Harth 2017) Sie ist mithin ebenso wie die zweite Form spezifisch

---

21 Bei der Möglichkeit des *New Game Plus* handelt es sich um eine Funktion, die viele frühe Konsolen-Spiele bereits besaßen, um die damals noch vergleichsweise kurze Spieldauer zu verlängern.

und einzigartig für das Medium Computerspiel, insofern beide Formen direkt miteinander verbunden sind. Jonathan Harth spricht hierbei von „ludische[r] Serialität“ (Harth 2017) und meint damit Anfänge in Form von Savepoints, die im Verlauf des Spiels mehr oder weniger frei gesetzt werden können, wodurch Serialität im Sinne von wiederholten Handlungen entsteht. Harth stellt aufgrund dieser Spezifik fest, dass „die *kulturellen Praktiken des Spielens* selbst als Serialität begriffen werden können“, da „die Möglichkeit zum Reload [...] geradezu per se dazu auf[fordert], gleiche Spielsituationen auf unterschiedliche Weise zu lösen“. (Harth 2017)

Dass natürlich auch andere Medien nicht durchgängig und ohne Unterbrechung rezipiert werden, steht außer Frage. Lesebändchen und Lesezeichen sind in der Literatur Ausdruck dieses Umstands, Filme können pausiert und zu einem späteren Zeitpunkt vom gewählten Moment an fortgesetzt werden. Für die Rezeption des Computerspiels ist diese Form der unterbrochenen Rezeption jedoch anders als in anderen Medien aufgrund des Umfangs, der Zirkularität und der in vielen Spielen nicht auf ein Ende ausgelegten Form in einem weitaus höheren Maße konstitutiv.<sup>22</sup> Zudem handelt es sich bei der fortgesetzten Rezeption von Literatur und Filmen nicht um wiederholte Neustarts, wie dies im Computerspiel der Fall ist. Relevant ist hierbei, dass mit jedem Laden eines zu einem früheren Zeitpunkt beendeten Spielstands ein neuer und (nicht so in älteren, sehr wohl aber in aktuelleren Spielen) frei gewählter Anfang entsteht, der wiederum durch die Möglichkeit des Saves und Replays bereits er- und gespielter Situationen entsteht: „Gleichsam von außen [...] wird es qua Reload möglich, die in der Praxis des Spielens aufscheinenden Serien von Aktionen und Reaktionen neu zu kombinieren.“ (Harth 2017) Es geht also weniger um die Fortsetzung des Spiels, nachdem es pausiert wurde, sondern um die Möglichkeit, durch die Speicherfunktion immer wieder zu einem frei gewählten oder vom Spiel festgelegten Anfang zurückzukehren,

---

22 Hinzu kommt, dass Unterbrechungen in Computerspielen über einen längeren Zeitraum weitaus problematischer sind als in anderen Medien, da fortgeschrittene Spielprozesse nicht nur Wissen über die Handlung, sondern ebenso über die Spiel- oder die Tastenfunktionen voraussetzen.

um immer wieder dieselben Handlungen auf unterschiedliche Weise auszuüben, d.h. um „das erneute Laden eines Spielstands ohne vorheriges Speichern“ (Harth 2017)

Auch hierdurch wird die Erwartungshaltung der Spieler:innen geprägt, indem dieselbe Stelle immer wieder wiederholt wird: „[D]urch die Wiederholung einzelner Spielsequenzen bilden sich Erwartungsstrukturen an eine ‚Identität‘ des Spiels aus, die in einem immer feineren Bild des darunter liegenden Mechanismus münden.“ (Harth 2017) In einfacher Form finden sich diese Anfänge, die durch die Funktion des Reload neue Möglichkeiten eröffnen, in allen Spielen. Am deutlichsten wird dies am Beispiel von Genres mit Levelstrukturen. Hier wird der Beginn des Levels (nach jedem Tod) als Point-of-Entry angesteuert. Dies ist vergleichbar mit Bosskämpfen, die in besonderer Weise zu wiederholtem Spielen auffordern, da viele Bosse nicht beim ersten Versuch besiegt werden (können). Noch bedeutsamer ist diese Möglichkeit zur Veränderung jedoch, wenn die Entscheidungen (vergleichbar mit den oben beschriebenen am Beginn eines Spiels) den weiteren Verlauf des Spiels verändern und nur rückgängig gemacht werden können, indem zu einem früheren Spielstand zurückgekehrt wird und von dort aus andere Entscheidungen getroffen werden.<sup>23</sup> Beispiele hierfür gibt es in jüngerer Zeit immer mehr. Dass es zu einer entsprechenden Häufung kommt, zeigen etwa die Mitglieder der PAIDIA-Redaktion, wenn sie vom sogenannten *Decision Turn* sprechen, wie er sich in Spielen wie THE WALKING DEAD, UNDERTALE oder THE STANLEY PARABLE äußert. Damit ist gemeint, dass Entscheidungen in vielen Spielen nicht nur immer zentraler werden, sondern dass sie sich darüber hinaus von ökonomischen Strategien hin zu moralischen und handlungsbestimmenden entwickeln. (Vgl. Unterhuber/Schellong 2016, 15-27) Hierbei haben Spieler:innen die Möglichkeit, bestimmte Entscheidungen auszuprobieren und rückgängig zu machen, indem sie darauf verzichten zu speichern und zu einem früher gesetzten Spielstand zurückkehren.

---

23 Die Diskussion darüber, ob Computerspiele einerseits absolute Freiheit generieren oder andererseits lediglich Freiheit ‚vorgaukeln‘, während sie die Spieler:innen vielmehr in ein enges und eindeutig vorgegebenes Korsett an Regeln zwingen, kann und soll an dieser Stelle nicht erörtert werden. Vgl. dazu u.a. Huberts 2014.

Einige besonders komplexe und schwierige Spiele lassen dies jedoch nicht zu, indem bspw. eine Autosave-Funktion vorhanden ist, die keine selbst gewählten Anfänge erlaubt. Um Entscheidungen rückgängig zu machen, muss in entsprechenden Spielen demnach zum tatsächlichen Spielanfang zurückgekehrt werden. Ein Beispiel hierfür ist erneut DARK SOULS, da man hier bspw. NPCs töten kann, wann immer man möchte, diese Handlung aber aufgrund der Autosave-Funktion des Spiels nicht rückgängig gemacht werden kann.<sup>24</sup>

## 5 FAZIT

Warum sind Anfänge so entscheidend? Und warum sind Anfänge in Computerspielen sogar noch entscheidender als in den meisten anderen Medien? Wie beschrieben, treten Anfänge in Computerspielen in mehrfacher Form auf: Erstens als vorverlagerte Anfänge, insofern seriell produzierte Spiele durch ihre Vorgängerspiele geprägt sind und Spieler:innen einem Nachfolgespiel bereits mit einer gewissen Erwartungshaltung begegnen. Zweitens als tatsächliche Spielanfänge, die die einzige Konstante in jenen Spielen darstellen, die Entscheidungsmöglichkeiten bereitstellen, und die durch ihre potenzielle Wiederholungsstruktur als seriell bezeichnet werden können. Und drittens als frei gewählte Anfänge, die durch die immer komplexer werdenden Speichermöglichkeiten entstehen und es den Spieler:innen erlauben, Anfänge an jedem beliebigen Punkt des Spiels zu implementieren, wodurch ebenfalls Serialität entsteht. Insofern Anfänge demnach in derart vielfältiger Weise das Computerspiel als Medium auszeichnen, ist ihre Bedeutung nicht von der Hand zu weisen.

Zugleich sind Anfänge in Computerspielen noch weitaus entscheidender als ihr Ende. Und zwar nicht nur, weil es nicht wie in anderen Medien die Möglichkeit gibt, das Ende gleich einzusehen – etwa wie in der Literatur, in der zum Ende des Buches geblättert, oder wie im Film, in dem zum

---

24 Dies bringt einerseits Vorteile mit sich, da bestimmte Items nur auf diese Weise erlangt werden können, was andererseits aber zu späteren Zeitpunkten des Spiels den Nachteil hat, dass NPCs nicht mehr erscheinen, was wiederum die Handlung beeinflusst, und sie auch nicht mehr als Unterstützung bei Bosskämpfen genutzt werden können.

Ende gespult werden kann.<sup>25</sup> (Das ist im Computerspiel lediglich über Umwege möglich, indem man das Ende etwa in Online-Videos anschaut – allerdings gilt es dabei zu berücksichtigen, dass das Ende bereits von jemandem erspielt und aufgezeichnet worden sein muss, und dass es zu einer passiven Rezeption des Spielens einer anderen Person kommt.) Zudem sind Anfänge in Computerspielen noch entscheidender als Enden, da sie aufgrund der „empirisch nicht zu leugnenden Tatsache, dass Computerspiele trotz der menschlichen Bedürfnisse, Spiele zu gewinnen, sowie das Ende einer Geschichte zu kennen, gar nicht erst beendet werden“; da „die meisten Spieler das Ende eines Spiels gar nicht erst erreichen, unabhängig davon, ob es ihnen gefällt oder nicht“.<sup>26</sup> (Herte 2017) Doch nicht nur das: Computerspiele sind durch immer wieder implementierte Updates und DLCs innerhalb eines Spiels oder durch seriell produzierte Spiele, die Spiele in der ein oder anderen Form weiterführen, prinzipiell unabschließbar bzw. unendlich.

## 5 QUELLEN

### LITERATUR

- Beil, Benjamin (2013): *Game Studies – eine Einführung*. Berlin: W. Hopf.
- Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt / New York: Campus Verlag.
- Feige, Daniel M. (2015): *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.
- Harth, Jonathan (22.03.2017): Save, Load & Reload- Über den Umgang mit Kontingenz und Serialität in der Praxis des Computerspielens. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder*

---

25 Diese Möglichkeit ist, ähnlich wie beim Computerspiel, beim Film aber auch erst im Laufe seiner technischen Entwicklung entstanden.

26 Steam ermöglicht den Zugriff auf Spielestatistiken, die eindeutige Rückschlüsse auf diesen Umstand zulassen. Vgl. bspw. die Statistik zu DARK SOULS: <https://steamcommunity.com/stats/211420/achievements/> [24.08.2018].

- Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: [http://www.paidia.de/?page\\_id=9550](http://www.paidia.de/?page_id=9550) [24.08.2018].
- Herte, Michelle (22.03.2017): „The end ... or is it?“ – Das Verhältnis von Endlichkeit und Endlosigkeit in Computerspielserien. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: [http://www.paidia.de/?page\\_id=9550](http://www.paidia.de/?page_id=9550) [24.08.2018].
- Huberts, Christian (2014): *Freiheitsillusion: Kontrolle und Überwachung in Computerspielen*. In: <https://www.spielbar.de/fachartikel/147119/freiheitsillusionen-kontrolle-und-ueberwachung-in-computerspielen> [24.08.2018].
- Mertens, Matthias (2004): *Computerspiele sind nicht interaktiv*. In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt / New York: Campus Verlag, S. 272-288.
- Neitzel, Britta (2012): *Involvierungsstrategien des Computerspiels*. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Orland, Kyle (2012): <https://arstechnica.com/gaming/2012/03/protests-over-ending-of-mass-effect-3-show-fan-investment-in-story-control/>, [24.08.2018].
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Zürich: diaphanes 2010.
- Rauscher, Andreas: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen*. Marburg: Schüren 2012.
- Redaktion PAIDIA (Hg.) (2016): „I'll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Schabel, Marco (2017): *Half-Life 3: Wird möglicherweise niemals veröffentlicht*. Online: <https://www.giga.de/spiele/half-life-3/news/half-life-3-wird-moeglicherweise-niemals-veroeffentlicht/> [24.08.2018].
- Schölly, Reto (22.03.2017): *Ethos, Charakter und Selbstbezüglichkeit in The Walking Dead – Eine Analyse der Persönlichkeitsentwicklung des*

Charakters Clementine und seinen Reflexivitäten mit dem Ethos der SpielerInnen. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: [http://www.paidia.de/?page\\_id=9550](http://www.paidia.de/?page_id=9550) [24.08.2018].

Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel (2016): Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen. In: Redaktion PAIDIA (Hg.): „I'll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Werner Hülsbusch, S.15-31.

[https://www.eurogamer.net/articles/r\\_tombraideraod\\_ps2](https://www.eurogamer.net/articles/r_tombraideraod_ps2)  
[01.05.2019].

<https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-the-angel-of-darkness-review/1900-6070883/> [01.05.2019].

<https://www.gameswelt.de/tomb-raider-the-angel-of-darkness/test/seite-1,4121> [01.05.2019].

<https://www.ign.com/articles/2003/06/24/tomb-raider-the-angel-of-darkness> [01.05.2019].

<https://steamcommunity.com/stats/211420/achievements/>  
[24.08.2018].

[https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire\\_The\\_Masquerade\\_\\_Bloodlines/#app\\_reviews\\_hash](https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire_The_Masquerade__Bloodlines/#app_reviews_hash) [01.05.2019].

[https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade\\_Chronicles\\_2](https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_2)  
[01.05.2019].

<https://www.youtube.com/watch?v=LvU8xNgiafM> [24.08.2018]

<https://www.youtube.com/watch?v=wFLdh7g9dBU&app=desktop>  
[01.05.2019].

<https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/news/the-champions-ballad-new-trailer/> [01.05.2019]

## SPIELE

26 Keys Productions/The Littlefield Company/FX Productions (2014):  
FARGO.

Bandai Namco Games/From Software (2011-2016): DARK SOULS I-III.

Blizzard Entertainment (2004): WORLD OF WARCRAFT.

Konami (1987): METAL GEAR.

Microsoft Game Studios (2007): MASS EFFECT.

Monolith Soft/Nintendo (2017): XENOBLADE CHRONICLES 2.

Nintendo (1986): THE LEGEND OF ZELDA.

Nintendo (2000): THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA`S MASK.

Nintendo (2006): THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS.

Nintendo (2017): THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD.

Sega (1991): SONIC.

Ska Studios (2016): SALT AND SANCTUARY.

Sony/Vivendi/Sierra Entertainment (1996): CRASH BANDICOOT.

Square Enix (1987): FINAL FANTASY.

Square Enix (2009): FINAL FANTASY XIII.

Square Enix (2012): FINAL FANTASY XIII-2.

Square Enix (2013): FINAL FANTASY XIII LIGHTNING RETURNS.

Troika Games/Activision (2004): VAMPIRES: THE MASQUERADE -  
BLOODLINES.

Ubisoft (2014): FAR CRY 4.

US Gold (1992; 2018): FLASHBACK.

Valve Software/Electronic Arts (2007): PORTAL.

Valve/Electronic Arts (2008): LEFT 4 DEAD.

Zeppotron/Channel 4/Gran Babiaka (2011): BLACK MIRROR.