



MAGISTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Magisterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Player Characters in Plattform-exklusiven Videospielen“

verfasst von / submitted by

Christof Strauss Bakk.phil. BA BA MA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2019 / Vienna 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Magisterstudium Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

tit. Univ. Prof. Dr. Wolfgang Duchkowitsch

1. Einleitung	1
2. Was ist ein Videospiele	2
3. Videospiele in der Kommunikationswissenschaft.....	3
4. Methodik	7
5. Videospiele-Genres.....	10
6. Geschichte der Videospiele	13
6.1. Die Anfänge der Videospiele	13
6.2. Spielhalle, Videospiele-Crash und Heimcomputer.....	15
6.3. Playstation, Lara Croft, GTA und Half-Life.....	19
6.4. Im neuen Millennium	22
6.5. Die aktuelle Konsolengeneration.....	27
6.6. Videospielegeschichte und ihr Einfluss auf die aktuelle Konsolengeneration	28
7. Exklusivtitel und unterschiedliche Formen von Exklusivität.....	29
7.1. Voll-exklusiv	29
7.2. Plattform-exklusiv.....	29
7.3. Konsolen-exklusiv	30
7.4. Zeitlich exklusiv	30
7.5. Zubehör-exklusiv.....	30
7.6. Der Stellenwert von Exklusivtitel.....	31
8. First-Party oder Third-Party Entwicklerstudio?.....	33
8.1. Wer stellt Exklusivtitel her.....	34
9. Auswahlkriterien	37
10. Ausgewählte Spiele	39
11. Forschungsfragen.....	40
12. Beschreibung der Spiele.....	41
12.1. Killzone: Shadow Fall.....	42
12.2. Knack	45
12.3. Infamous Second Son.....	48
12.4. The Last of Us Remastered	50
12.5. Infamous First Light	53
12.6. SingStar: Ultimate Party.....	55
12.7. Driveclub.....	57

12.8.	LittleBigPlanet 3.....	59
12.9.	The Order: 1886	62
12.10.	Bloodborne	64
12.11.	God of War III Remastered	66
12.12.	Until Dawn	67
12.13.	Tearaway Unfolded.....	74
12.14.	Uncharted The Nathan Drake Collection.....	76
12.15.	Gravity Rush Remastered.....	81
12.16.	Ratchet & Clank.....	82
12.17.	Uncharted 4: A Thief's End	85
12.18.	The Last Guardian	88
12.19.	Gravity Rush 2.....	90
12.20.	Horizon Zero Dawn.....	92
12.21.	Wipeout Omega Collection	94
12.22.	Uncharted: The Lost Legacy	96
12.23.	Everybody's Golf.....	98
12.24.	Matterfall.....	99
12.25.	Knack II	100
12.26.	Gran Turismo Sport	102
12.27.	Shadow of the Colossus	103
12.28.	God of War	105
12.29.	Marvel's Spider-Man.....	107
13.	Beantwortung der Forschungsfragen	110
14.	Fazit.....	122
15.	Literatur	123
16.	Abbildungsverzeichnis	134
17.	Anhang.....	I
17.1.	Datenauswertung.....	I
17.2.	Abstract	II
17.3.	Abstract (Englisch).....	II

1. Einleitung

Die Umsatzzahlen der Videospiegelbranche deuten darauf hin, dass Videospiele längst kein Nischenprodukt sind, das nur wenige Menschen konsumieren. Einer der grundlegendsten Bestandteile aller Geschichten – und somit auch von Videospiele – sind ihre Protagonisten. Bei Videospiele spricht man auch vom Player Character, also jener Figur oder jenem Objekt, welches vom Spieler gesteuert wird und dadurch eine besondere Rolle einnimmt und mit dem sich der Spieler oftmals identifiziert. Vor dem Hintergrund der Identifikation und der Diskussionen rund um Sexismus und Rassismus in der Videospielezene in den letzten Jahren, hat sich der Autor dazu entschlossen, sich in einer komparatistischen, qualitativen Analyse mit quantitativen Elementen mit dem Geschlecht, der Hautfarbe und den Handlungsmöglichkeiten der Player Characters und deren Verteilung in den letzten Jahren auseinanderzusetzen und diese mit demographischen Statistiken der Spieler in Bezug zu setzen.

Untersucht werden dabei die Player Characters der Playstation 4 Plattform, da diese die größte Verbreitung hat. Damit kann auch davon ausgegangen werden, dass die ausgewählten Spiele auch tatsächlich von einer größeren Anzahl an Spielern gespielt werden.

2. Was ist ein Videospiel

Der Begriff Videospiel verfügt über keine eindeutige Definition; zudem werden Ausdrücke wie Computerspiel oder Konsolenspiel häufig synonym verwendet. Im Duden wird das Videospiel als „elektronisches Spiel“ verstanden, welches über einen Monitor läuft und vom Spieler über eine Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert wird.¹ Mit der Verwendung technischer Gerätschaften grenzt sich das Videospiel klar von anderen Formen des Spiels ab; mit seiner Interaktivität auch vom Film.

Jeffrey Wimmer schlägt den Begriff „digitales Spiel“ als Oberbegriff vor; räumt aber zugleich ein, dass im allgemeinen Sprachgebrauch der Begriff Computerspiel synonym für jegliche Form von Unterhaltungssoftware verwendet wird und entscheidet sich daher auch diesen zu verwenden.² Analog dazu wurde für die vorliegende Arbeit der Begriff Videospiel gewählt, da dieser für den Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit am Passendsten erscheint. Gleichzeitig wird an einigen Stellen auf andere Autoren und ihr Verständnis vom Begriff Medium verwiesen; dabei wurde darauf geachtet, die jeweiligen Begrifflichkeiten des jeweiligen Autors beizubehalten, da auch in der Forschungsliteratur sowohl vom digitalen Spiel als auch vom Computerspiel gesprochen wird.

In den Game Studies war die Definition des Terminus Videospiel mit einem vermeintlichen Methodenstreit verbunden: Dabei wurden Videospiele entweder nur als Narration oder ausschließlich als Interaktion, sprich Gameplay, verstanden. Eugen Pfister stellt die beiden Seiten im Methodenstreit vor: Die Narratologen begreifen die digitalen Spiele als neue narrative Form; digitale Medien verstehen die Spiele als Weiterentwicklung der Erzählung und Ludologen begreifen digitale Spiele als neues Phänomen, das sich von bisherigen narrativen Formaten wie Buch und Film unterscheidet: Digitale Spiele genießen als prozedurale und regelbasierte Simulation eine Ausnahmestellung. Pfister merkt an, dass während dieses Streits Ludologen eine Narration nicht grundsätzlich ausschlossen und Narratologen nicht die Ausnahmestellung des Spiels in Zweifel stellten. Pfister zeigt auf, dass einige der Vertreter der Ludologie die eigene Disziplin etablieren wollten und dafür einige Streitschriften nutzten. Er plädiert für eine Kombination der beiden Ansätze und streicht die Bedeutung der Videospiele als wirtschaftliches Produkt hervor, das Marktlogiken

¹ Duden, Vi-deo-spiel, das.

² Wimmer, S. 544.

folgt.³ Bei anderen Autoren wie zum Beispiel Frans Mäyrä findet sich ebenfalls der Hinweis, dass kaum jemand Spiele tatsächlich auf eine der beiden Extrempositionen (Narration oder Ludologie) reduziert hat.⁴

Auch Daniel Martin Feige sieht eine rein narratologische oder ludologische Definition von Computerspiel als gescheitert; für ihn sollte eine Definition nicht an der Praxis vorbeigehen, sondern aus ihr kommen.⁵

In Folgenden soll der Hauptuntersuchungsgegenstand – die Player Characters – rein ludologisch verstanden werden, sofern sie nur eine Spielfigur sind, die keine Hintergrund-Geschichte besitzen, weil sie zum Beispiel nur ein Auto in einem Rennspiel sind. Player Characters, die eine ausgeprägte Hintergrundgeschichte aufweisen, werden hingegen in ihrem narrativen Zusammenhang analysiert.

Der Autor der Arbeit geht von der Prämisse aus, dass Videospiele ein Medium darstellen, welches sich zwischen den beiden Positionen befindet und je nach Kontext des Spiels stärker in die eine oder in die andere Richtung tendiert.

3. Videospiele in der Kommunikationswissenschaft

Der Kommunikationswissenschaftler Friedrich Krotz versteht Computerspiele in Anlehnung an MacMillan als interaktive Kommunikation, die eine Form der Mensch-Maschine-Kommunikation ist. Für Krotz sind Computer kommunikationswissenschaftlich Medien, die unterschiedliche Kommunikationsformen ermöglichen: Es können vorgegebene Inhalte wie Webseiten rezipiert werden, interpersonale Kommunikation mit anderen Menschen oder interaktive Kommunikation zwischen Menschen und Robotern, Schreibprogrammen oder anderen Bedienungsoberflächen stattfinden.⁶

Für Krotz sind Computerspiele Spiele mit dem Computer, bei denen der Computer unter anderem auch die Spielumgebung entwerfen, die Regeln bestimmen, sowie einen Teil der Mitspieler und Feinde simulieren kann. Krotz bezeichnet Computerspiele außerdem als mediale Formen, welche Gemeinsamkeiten mit anderen medialen Formen aufweisen, die –

³ Pfister, S. 63-65.

⁴ Mäyrä, S. 10.

⁵ Feige, S. 55-56.

⁶ Krotz, S. 26.

wie auch Fernsehen und Buch – mehr oder weniger komplexe Weltentwürfe anbieten, auf die sich der Spieler einlassen muss.⁷

Für Krotz gibt es keine ausschließlich passive Mediennutzung und Medienrezeption, dies gilt auch für Bücher oder Fernsehsendungen. Zum Spielen eines Computerspiels muss dieses vom Spieler wahrgenommen und selektiert werden. Weiters ist der Spieler aktiv durch seine Repräsentanz als handelnde Spielfigur und seine aktive Beteiligung verantwortlich für den Spielverlauf.⁸ Diese beiden Besonderheiten des Videospiele – insbesondere der Player Character und seine Handlungsmöglichkeiten – werden in der vorliegenden Arbeit untersucht.

Für Krotz ist das Spielen eine Form sozialen Handelns, welches Kultur und Gesellschaft, soziale Beziehungen und Identität konstituiert. Für ihn tragen Computerspiele auf komplexe Weise zu Wissen und Vorstellung von Wirklichkeit und schlussendlich zur Alltagskonstruktion bei. Gleichzeitig offerieren Computerspiele ihren Nutzern Normen und Werte, Einstellungen und Handlungsweisen, die ihre Architekten darin angelegt haben.⁹

Werden Videospiele als Massenmedien betrachtet, so sind sie laut Wolling/Quandt/Wimmer die Hersteller von Computerspielen als Kommunikatoren zu begreifen. Sie stellen bei der Herstellung des Spiels die Bedeutung her und beziehen sich bei der Entwicklung des Spiels auf den zu erwartenden Umgang der Spieler mit dem Medienangebot, was diese zu den Rezipienten macht.¹⁰

Dieser Umgang der Spieler mit dem Videospiele ist eines der Forschungsinteressen der vorliegenden Arbeit. Annemarie Treiber hat in ihrer nicht repräsentativen Untersuchung im Zuge ihrer Magisterarbeit zu Vielspielerinnen in Form von qualitativen Interviews Spielerinnen nach der Rolle des Geschlechts des Characters gefragt und dabei geprüft, ob das Geschlecht des Characters Einfluss auf die Identifikation der Spielerinnen mit dem Charakter hat. Treiber konnte dabei vor allem feststellen, dass selbst erstellte Spielfiguren zu einer stärkeren Identifikation mit dem Spielcharakter führen.¹¹ Da hier also ein Zusammenhang bereits in der Vergangenheit angedeutet wurde, soll auch im Zuge der vorliegenden Arbeit ein besonderes Augenmerk auf das Geschlecht des Player Characters sowie die Geschlechterverteilung gelegt werden.

⁷ Krotz, S. 27f.

⁸ Krotz, S. 29f.

⁹ Krotz, S. 37.

¹⁰ Wolling, Quandt, Wimmer, S. 14.

¹¹ Treiber, S. 158.

Auch Sabina Misoch verweist in einem Aufsatz auf Identifikationsprozesse von Spielern mit ihrem Avatar; dabei ist laut Misoch die Identifikation auch bei Avataren, die von der Spieleprogrammierung vorgegeben sind, gegeben. Sie beschreibt einen Identifikationsprozess, der dem aus anderen Medienangeboten wie Film und Fernsehen ähnelt: Der Spieler identifiziert sich mit den Eigenschaften oder äußeren Merkmalen einer Person, die nicht verändert oder gestaltet werden kann und deren Verhalten gleichzeitig durch die Spielnarration vorgegeben ist. Misoch verweist dabei auch auf Studien, die nachweisen, dass die Identifikation der Teilnehmenden mit dem Spiel und Spielgeschehen gefördert wird, wenn ein eigener Avatar erstellt werden kann.¹² Die Option eigene Avatare zu erstellen wird auch für die in dieser Arbeit vorgestellten Spielen geprüft.

Misoch stellte weiters fest, dass die Identifikation mit dem Avatar bei Jugendlichen signifikant höher ist als bei Erwachsenen und dass bei der freien Gestaltung von Avataren sehr oft ein erwünschtes oder ideales Selbst erstellt wird.¹³ Davon ausgehend könnte auch der Schluss möglich sein, dass generell die Identifikation mit Player Characters zumindest größer ist, wenn er dem eigenem Geschlecht entspricht, was auch Anna Maria Treiber in ihrer Magisterarbeit beschreibt.

Die vorliegende Arbeit versteht sich als Grundlage für eventuelle Vergleiche mit anderen Plattformen wie zum Beispiel der Xbox oder Nintendo Switch, da diese Plattformen ebenfalls exklusive Spiele aufweisen.

In Bezug auf Identifikation findet sich auch bei Jonathan Cohen der Hinweis, dass eine Ähnlichkeit des Publikums zum Charakter die Wahrscheinlichkeit der Identifikation erhöhen sollte (wenngleich Cohen hier natürlich das Medium Fernsehen meint). Cohen räumt hier jedoch ein, dass es nicht nur demografische Ähnlichkeiten sind, die hier ausschlaggebend sind, sondern auch basierend auf Eigenschaften sind die der Zuseher an sich selbst als ähnlich zum Character einstuft.¹⁴

In der Studie „Gaming in Austria 2017“, welche im Sommer 2017 vom Marktforschungsunternehmen GfK für den Österreichischen Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS) erstellt wurde, spielen in Österreich 4,9 Millionen Menschen Videospiele; davon entfallen 53% auf Männer und 47% auf Frauen. Für diese Studie wurden

¹² Misoch, S. 178f.

¹³ Misoch, S. 180f.

¹⁴ Cohen, S. 258f.

Internet-Nutzer über 13 Jahren via Online-Umfrage befragt; die Studie ist repräsentativ für 7,3 Millionen Personen in Internethaushalten.¹⁵ Für Deutschland liegen ähnliche Zahlen vor: Im Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019 findet sich ein Verhältnis von 48% Frauen zu 52% Männer. Die Daten basieren auf Berechnungen des GfK Consumer Panels (2018/2019; n = 25.000) vom Jänner 2019.¹⁶ Im Zuge der vorliegenden Arbeit soll überprüft werden, ob sich dieses Geschlechterverhältnis auch bei den Player Characters in den zu untersuchenden Videospielen abbildet. Zusätzlich sollt nicht nur das Geschlechterverhältnis untersucht werden, sondern auch die Hautfarbe der Player Characters.

Bei Treiber findet sich der Hinweis, dass sowohl die quantitative als auch die qualitative Darstellung von Frauen in den Medien einen Einfluss auf das Tempo der Emanzipation der Frauen hat.¹⁷ Ausgehend von dieser Beobachtung ist die Frage nach dem Geschlechterverhältnis bei Player Characters relevant; sowie der zeitliche Verlauf und ob hier ein Anstieg oder eine Veränderung im Geschlechterverhältnis zu beobachten ist.

Im Zuge dessen versteht sich die vorliegende Arbeit in der feministischen Theorie verankert, die laut Dorer/Klaus in Rückgriff auf Nagl-Docekal und Ernst nicht durch die Gegenstandsbereiche Frau oder Geschlecht bestimmt wird, sondern Wissen zur Aufdeckung und Transformation von epistemischen und sozialen Geschlechterhierarchien produzieren möchte. Laut der de-/konstruktivistischen Konzeption von Geschlecht ist der Geschlechterdualismus ein Ergebnis sozialer und historischer Prozesse, die eine Differenz zwischen den Geschlechtern als ein sozio-kulturelles Konstrukt versteht und nicht auf einen natürlichen Unterschied zurückführt.¹⁸

Während sich die Kommunikationswissenschaft insgesamt bereits länger mit feministischen Theorien auseinandersetzt, kann dies für den Teilbereich Videospiele nur bedingt festgestellt werden. In Videospielen galten weiße männliche Player Characters lange Zeit als die Norm; eine erste Beschäftigung mit weiblichen Stereotypen als auch der Darstellung von Frauen in Videospielen hat Anita Sarkeesian mit ihrer Videoreihe „Tropes vs. Women in Video Games“ 2013 angestoßen. Danach wurde das Problem des Sexismus in Videospielen zunehmend anerkannt, wenngleich einige Videospiele auf die Videoreihe stark ablehnend reagierten.¹⁹ In der vorliegenden Arbeit wird daher untersucht, ob sich seit 2013 eine Veränderung im Geschlechterverhältnis der Player Characters manifestiert hat.

¹⁵ Övus, „Gaming in Austria 2017“.

¹⁶ Game, Verband der deutschen Games-Branche, „Jahresreport der deutschen Games Branche 2019“.

¹⁷ Treiber, S. 44.

¹⁸ Dorer, Klaus, S. 92,94.

¹⁹ Campbell, „The Anita Sarkeesian story“.

4. Methodik

Für die Untersuchung der Videospiele wird für die vorliegende Arbeit die Videospieleanalyse von Susanne Eichner angewandt. Sie versteht Videospiele wie Filme oder Fernsehsendungen als analysierbare kulturelle Produkte, welche mit ihren Spielern in einen kommunikativen Prozess treten. Videospiele produzieren laut Eichner außerdem Handlungen; die verschiedenen Handlungsprozesse sind durch das Game Design und Interface Design organisiert. Die Videospieleanalyse begreift Repräsentation und Simulation als sinnstiftende Ebenen, die im Gameplay ihr Wirkungspotential entfalten.²⁰

Sofern Videospiele als Kommunikationsmedien begriffen werden, muss laut Eichner auch die Textanalyse die kommunikativen Potentiale und Angebote des Videospieles herausgearbeitet werden, wobei auch die Handlungsebene mit Interaction Design und Gameplay mit einbezogen werden muss. Gleichzeitig sollte beachtet werden, dass die Textualität eines Videospieles dynamischer ist als bei linearen Filmen oder Fernsehsendungen: Videospiele werden nicht gesehen, sondern gespielt; sie benötigen spielerseitige Aktionen, um sich zu konstituieren und materiell zu entfalten. Dieser laut Eichner kommunikative Prozess – also die haptische Aktivität des Spielers und die Auswirkungen davon am Bildschirm – sind Teil der Text-Rezipienten-Kommunikation. Eichner verweist auf die theoretischen Zugänge von Murray und Aersetz, die die Rezipienten als Handlungsträger hervorheben. Dies unterscheidet die Rezipienten von Videospiele von der Rolle der Rezipienten von Filmen, Fernsehsendungen und Büchern, da hier die Trennung zwischen Textproduzent und Textrezipient aufgeweicht wird. Der Rezipient ist dabei ein unmittelbar handelnder Teil des Medientextes selbst und konstituiert sich sowohl als interpretierender Betrachter des medialen Produkts als auch als Agierender im Spiel.²¹

Auch Eichner hebt als Besonderheit für Videospiele die Verknüpfung von ludischen mit narrativen Elementen hervor. Wichtig dabei ist, dass laut Eichner beide Ebenen Gegenstand der Analyse sein müssen, da nur so das Erlebnispotential eines Videospieles für die Rezipienten herausgearbeitet werden kann. Die erzählte Geschichte sowie die Spieleraktionen sind laut Eichner sinnstiftend und bedeutungsvoll für die Rezeption.²²

²⁰ Eichner, S. 524.

²¹ Eichner, S. 524f.

²² Eichner, S. 526.

Für Eichner sind bei der Videospieldanalyse dieselben Arbeitsschritte wie auch bei der Film- und Fernsehanalyse nach Mikos anzuwenden:

1. Beschreiben
2. Analysieren
3. Interpretieren
4. Bewerten²³

Für die Beschreibung und Analyse des Materials muss jedoch nicht nur die Repräsentationsebene mit einbezogen werden, sondern auch die Simulationsebene und die Handlungsmöglichkeiten. Es soll also sowohl die interaktive Ebene als auch die narrative Ebene berücksichtigt werden; welche dieser Elemente bei der Analyse in den Vordergrund rücken, wird durch die jeweilige Forschungsfrage bestimmt.²⁴

Im Zuge der vorliegenden Arbeit liegt das Hauptaugenmerk auf dem Player Character, also der Spielfigur, die vom Spieler aktiv gesteuert wird und den Handlungsmöglichkeiten, die diesem zur Verfügung stehen. Damit wird hauptsächlich die interaktive Ebene untersucht, wenngleich auch die Narration von allen vorgestellten Spielen erwähnt wird, um den Kontext, in dem der jeweilige Player Character handelt, verständlich zu machen.

Um der interaktiven Komponente von Videospiele gerecht zu werden, soll der Player Character in unterschiedliche Kategorien eingeteilt werden. Dies ist vor allem deshalb notwendig, da damit auch klarer wird, ob ein Player Character eher in einem narratologischen oder in einem interaktiven Kontext zu verstehen ist.

Für die Kategorisierung der Player Characters wird die Einteilung von Felix Schröter herangezogen. Er stellt einige Kriterien der Figurendefinition vor, die sich in der literatur- und medienwissenschaftlichen Figurenforschung an mehreren Stellen wiederfinden lassen. Dazu zählt die Fiktivität, die Wiedererkennbarkeit – also identifizierbare Alleinstellungsmerkmale wie Namen oder eine herausgehobene dramaturgische Funktion – sowie die Fähigkeit zur mentalen Intentionalität, also ihre Fähigkeit, auf Objekte Bezug zu nehmen, etwas zu glauben oder zu fühlen. Diese drei Aspekte werden jedoch laut Schröter durch die spezifische Medialität des Videospiele verkompliziert. Immerhin sind Figuren in Videospiele

²³ Eichner, S. 526.

²⁴ Eichner, S. 526.

nicht nur fiktive Wesen, sondern auch Teil einer Spielmechanik beziehungsweise Repräsentationen von Spielern.²⁵

Videospielfiguren können als vom Spieler gesteuerte Player Characters auftreten oder als vom Algorithmus des Spiels gesteuerte Non-Player Characters (NPCs) auftreten. Diese Unterscheidung ist vor allem für das Spielerleben relevant, als auch für die spielbezogenen Aspekte der Figur.²⁶ Schröter unterscheidet zwischen drei Formen des Player Characters:

Fiktive Wesen

Als fiktive Wesen weisen die Figuren körperliche, psychische und soziale Eigenschaften auf. Diese sind entweder stabil wie Körpergröße, mentale Fähigkeiten und sozialer Status oder flüchtig wie zum Beispiel Bewegungen, mentale Erlebnisse, oder Interaktionen mit anderen Figuren. Das fiktive Wesen besitzt Körperlichkeit – also Zustände und Fähigkeiten, konstante Persönlichkeitsmerkmale, die Schröter als Psyche bezeichnet sowie Sozialität also Figurenkonstellationen sowie stabile oder flüchtige Relationen und Positionen.²⁷

Spielfiguren

In diesem Fall rücken die ludischen Eigenschaften der Figur ins Zentrum. Hier lassen sich die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers mit den Figuren beschreiben, aber auch deren spielmechanische Fähigkeiten wie Bewegung, Angriff oder Objektmanipulation, sowie ludischen Eigenschaften wie beispielsweise ihre Geschwindigkeit, aber auch die Spielziele, die um die Figur herum organisiert sind.²⁸

Repräsentation von Spielern

Hier steht die Repräsentationsfunktion von Spielern durch die Figuren im sozialen Raum des Spiels im Zentrum, sowie damit verbundene Formen von sozialer Interaktion und Kommunikation welche durch die Figur ermöglicht wird. Um also zum Beispiel durch Gesten mit anderen Figuren, die ebenfalls durch echte Spieler gesteuert werden, zu kommunizieren.²⁹

Wichtig ist: Diese drei Dimensionen können zwar analytisch voneinander getrennt werden, sie sind jedoch zum Teil eng miteinander verbunden. Daher wird auch für die vorliegende Arbeit in erster Linie geprüft, welche dieser Dimensionen im Vordergrund steht. Laut

²⁵ Schröter, S. 110.

²⁶ Schröter, S. 113.

²⁷ Schröter, S. 113, 115.

²⁸ Schröter, S. 113.

²⁹ Schröter, S. 113.

Schröter können die Spieler ihre Aufmerksamkeit ebenso entweder auf die fiktive Welt des Spiels richten, auf das Handeln oder aber auf den sozialen Kontext. Damit lässt sich auch besser erklären, warum Spieler Player Characters als Repräsentationen fiktiver Wesen wahrnehmen und sogar in ein emotionales Naheverhältnis mit ihnen treten können, jedoch gleichzeitig die Figur als reines Werkzeug behandeln, um Spielziele zu erreichen.³⁰

Mittels der qualitativen Videospieldanalyse sollen zunächst die Eigenschaften der Player Characters der zu untersuchenden Spiele genauer erarbeitet werden. Dies sind dabei nicht nur demografische Daten wie Alter, Geschlecht und Hautfarbe, sondern auch deren Handlungsmöglichkeiten. Die Einteilung nach Schröter hilft, die Player Characters noch weiter zu kategorisieren und wirkt sich auch auf den jeweiligen Player Character aus; handelt es sich um eine reine Spielfigur, treten die physischen, aber auch psychischen Eigenschaften der Figur in den Hintergrund und die ludischen Eigenschaften stehen stärker im Zentrum.

Im Anschluss an die Videospieldanalyse der zu untersuchenden Spiele wird mittels quantitativen Verfahrens die Häufigkeit einzelner Merkmale geprüft und zueinander in Bezug gesetzt.

5. Videospiele-Genres

Alle vorgestellten Spiele in dieser Arbeit werden nicht nur auf die Player Characters untersucht, sondern auch auf ihr jeweiliges Genre. Das Genre meint hier die Klassifizierung von unterschiedlichen Videospiele bezüglich ihrer hauptsächlichen Spielinhalte und -ziele. Für die nachfolgende Übersicht einiger der gängigen Genres wird das Werk „Genres in Computerspielen - Eine Annäherung“ von Benjamin Sterbenz herangezogen. Sein Ziel war es, eine neue Analysemethode zur Klassifikation von Spielen zu entwickeln. Für diese Arbeit wird jedoch seine Aufarbeitung der Genres, wie sie sonst üblicherweise am Markt verwendet werden, herangezogen.

Action

Sehr allgemein gesprochen fallen in das Action-Genre Spiele in denen schnell und unter Druck gehandelt werden muss. Ein Beispiel hierfür wären Spiele, bei denen Feinde abgeschossen werden müssen, aber auch andere Spiele, die eine schnelle

³⁰ Schröter, S. 113, 116.

Reaktionsfähigkeit erfordern fallen in diese Kategorie. Notwendig ist immer Reaktionsvermögen und ein versierter Umgang mit der Spielsteuerung.³¹

Shooter

Als Unterkategorie des Action Genres definieren sich Shooter es sich dadurch, dass Spieler vor allem mit Waffengewalt Gegner besiegen müssen. Dies kann dabei entweder aus der First-Person Perspektive erfolgen, hierbei spricht man vom Ego-Shooter als Unter-Genre, jedoch gibt es auch Shooter auch aus anderen Kameraperspektiven oder in seitlich scrollenden 2D-Welten.³²

Adventure

Bei Abenteuer-Spielen bzw. Adventures liegt der Schwerpunkt auf dem Lösen von Rätseln sowie dem Erleben einer Geschichte. Bei Adventures müssen außerdem oft Gegenstände gesammelt werden, sowie mit anderen Personen gesprochen werden, um Rätsel zu lösen. Dies treibt wiederum die Handlung des Spiels voran.³³

Action / Adventure

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich hier um eine Kombination der beiden Genres Action und Adventure. Dieses gemischte ein Genre ist häufiger auf dem Markt anzutreffen als reine Action oder Adventure Spiele (vor allem zweitere). In Action / Adventures werden verschiedene Spielabschnitte nicht nur zum Beispiel besucht, um zu kämpfen, sondern es müssen auch Rätsel gelöst werden – die Action wechselt sich also mit Adventure-Elementen ab.³⁴

Rollenspiele

Bei Rollenspielen steht die Verbesserung des Spielcharakters im Vordergrund; so werden dessen Eigenschaften durch Kampf und durch das Erfüllen von Spielaufgaben aufgewertet. Oft gibt es dazu auch ein Punktesystem, meist in Form von Erfahrungspunkten, die den Charakterlevel erhöhen. Rollenspiele erzählen außerdem meist eine Geschichte, die es zu erleben gilt, die den Spieler zusätzlich motivieren soll, weiterzuspielen.³⁵ Auch das Rollenspiel-Genre kann mit anderen Genres kombiniert werden, ist zum Beispiel das Kampfsystem sehr Action-lastig, kann auch von einem Action / Rollenspiel gesprochen werden.

³¹ Sterbenz, S. 22, 40.

³² Sterbenz, S. 22-24.

³³ Sterbenz, S. 25, 42.

³⁴ Sterbenz, S. 42

³⁵ Sterbenz, S. 25, 42.

Platformer

Im Zentrum dieser Spiele steht das Erkunden einer Welt durch Springen und Laufen. Der Spieler steuert zumeist eine Figur, die nicht in Abgründe fallen darf und Gegner vermeiden oder besiegen muss. Andere Handlungsmöglichkeiten sind meistens diesem Spielprinzip untergeordnet; das Einsammeln von unterschiedlichen Gegenständen ist beispielsweise ebenfalls oft ein prägender Spielinhalt.³⁶

Sport

Grundsätzlich definieren sich Sportspiele dadurch, dass ihnen eine reale Sportdisziplin wie zum Beispiel Fußball, Basketball, Baseball oder Golf, zu Grunde liegt.³⁷

Racing

Bei Rennspielen, oder Racing-Spielen handelt es sich um Videospiele, in denen das Steuern eines Fahrzeugs im Mittelpunkt steht. Meist werden mit diesen Fahrzeugen Rennen gegen Computer- oder menschliche Gegner gefahren. Dazu kommen dann auch je nach Spiel zusätzliche Funktionen wie das Tunen – also das Modifizieren der Autos hinsichtlich ihrer Schnelligkeit. Hinsichtlich des Realitätsanspruch an solche Spiele gibt es ebenfalls unterschiedliche Ausprägungen: Von Rennspielen, die einen hohen Wert auf Realismus legen und deren Steuerung sehr anspruchsvoll ist bis hin zu Spielen, bei denen vor allem die Zugänglichkeit im Vordergrund steht, also Gas geben und bremsen ausreicht.³⁸

Musik

In das Genre der Musikspiele lassen sich generell Videospiele einordnen, bei denen das Hauptziel das Erzeugen von Musik ist. Dies kann über spielerische Instrumente wie Plastikgitarren mit Knöpfen erfolgen, oder aber auch mit der eigenen Stimme, wie es in unterschiedlichen Karaoke-ähnlichen Videospiele der Fall ist.

³⁶ Sterbenz, S. 41, 58.

³⁷ Sterbenz, S. 45.

³⁸ Sterbenz, S. 59.

6. Geschichte der Videospiele

Im Nachfolgenden sollen einige der wichtigsten Stationen in der noch jungen Geschichte der Videospiele vorgestellt werden. Dabei geht es nicht nur um die Anfänge, sondern auch um den zeitlichen Verlauf und wann zentralen Figuren, Firmen und Videospiele erstmals aufgetreten sind. Gleichzeitig kann es sich hierbei nur um einen kleinen Ausschnitt handeln, der sich vor allem in Hinblick auf die für diese Arbeit relevanten Themen konzentriert. Darunter zählt die Geschichte der unterschiedlichen Konsolenhersteller und eine Auswahl der kanonisch bedeutendsten Videosiele sowie deren Charaktere.

6.1. Die Anfänge der Videospiele

Wann das erste Videospiel entwickelt wurde, wird zum Teil sehr unterschiedlich angegeben und hängt auch stark mit der jeweiligen Definition des Terminus Videospiel zusammen, Winnie Forster setzt dies mit 1959 an. Erschaffen vom Physiker Willy Higinbotham für den Tag der offenen Tür am Brookhaven National Laboratory, konnten Besucher ein interaktives Tennisspiel auf einem Oszillographen spielen. Für Forster handelt es sich hier jedoch nicht im eigentlichen Sinn um ein Computerspiel, da ein Oszillograph eben kein Computer ist.³⁹

Die Webseite www.pong-story.com von David Winter nennt ein früheres Datum der Erfindung elektronischer Spiele: Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann haben bereits 1947 ein Spiel zum Patent gebracht, welches auf einem CRT (Cathode Ray Tube) gespielt wurde. Es handelte sich dabei um eine Simulation, bei der Raketen auf ein Ziel geschossen wurden. Das Spielkonzept war laut Winter inspiriert von Radarschirmen die im zweiten Weltkrieg eingesetzt wurden. Da es sich jedoch dabei technisch nicht um ein Videosignal wie bei TV-Bildschirmen bzw. Monitoren handelt, versteht es Winter zwar nicht als Videospiel, aber dennoch als eines der ersten Spiele, welches spezifisch für einen CRT entwickelt wurde.⁴⁰

1952 hat A.S.Douglas ein Tic-Tac-Toe (Drei gewinnt) Spiel für den EDSAC-Computer entwickelt, hierbei handelt es sich laut Winter um das früheste bekannte grafische Computerspiel.⁴¹

³⁹ Forster, S. 10.

⁴⁰ Winter, "Introduction".

⁴¹ Winter, "Introduction".

Auch Winter nennt das bereits anfänglich angeführte interaktive Tennisspiel von Higinbotham, aber ein wichtiger Titel wird sowohl von Winter als auch Forster genannt: Space Wars. 1961 von den drei MIT Studenten Martin Graetz, Stephen Russell und Wayne Wiitanen entwickelt, handelt es sich um einen Shooter, bei dem sich zwei Raumschiffe gegenseitig mit Torpedos abschießen, wobei sich jedes getroffene Schiff explosionsähnlich in einen Punkthaufen auflöst. Forster bezeichnet es als das erste Computer-Spiel.⁴²

Der nächste wichtige Meilenstein war schließlich die erste Videospielekonsole. Von Winnie Forster, als den „juristischen Vater“ des Videospieles bezeichnet, macht sich Ralph Baer bereits 1951 Gedanken zu Videospiele, die am TV gespielt werden. Da sein damaliger Arbeitgeber mit diesem Konzept nichts anfangen kann, greift Baer diese Idee erst später erneut auf und meldet Golf- sowie Ballspiele 1966 zum Patent an. Laut Forster ist Baer jedoch schwach in der Vermarktung; seine Patente geraten also erst 1970 an die US-Tochter von Philips. Diese veröffentlicht schließlich 1972 die Ur-Konsole „Magnavox Odyssey“.⁴³

Ein weiterer wichtiger Meilenstein in der Anfangszeit der Videospiele ist das Spiel „Pong“. Hierbei handelt es sich um einen Spieleautomat, und somit – im Gegensatz zu Baers Erfindung – um ein Gerät, welches nicht an den TV angeschlossen wird. Vielmehr ist es ein Automat – also eine eigenständige Arcade-Maschine – der zum Beispiel in Bars oder Flipperhallen aufgestellt wird. Um eine neue Runde des Spiels zu starten, muss der Spieler also wie bei einem Flipper eine Münze einwerfen. Konzipiert von Nolan Bushnell wird Pong in ganz Amerika vertrieben. Bushnell gründet außerdem 1972 die erste Videospielefirma: Atari, benannt nach der Drohung im japanischen Brettspiel Go. Pong ist ein derartiger Erfolg, dass bereits 1973 unzählige Pong-Varianten existieren; unter anderem auch aus Japan.⁴⁴

Bei Pong handelt es sich im Grunde um eine relativ einfache Idee basierend auf einem bekannten Konzept: Tennis. Die Spieler steuern jeweils einen Balken links beziehungsweise rechts am Bildschirm. Dieser Balken kann jeweils nur nach oben oder unten verschoben werden. In der Mitte bewegt sich ein rechteckiger Punkt vom linken zum rechten Bildschirmrand; dieser Punkt muss mit dem Balken berührt werden, damit er wieder zum anderen Spieler zurückkehrt. Verpasst einer der beiden Spieler den Punkt, verliert er.

Ein weiteres bedeutendes Spiel für die Anfangszeit der Videospiele stellt sicherlich Space Invaders dar. 1978 von Taito zunächst für die Spielhalle entwickelt, wurde es später auf

⁴² Forster, S. 10f; Winter, „Introduction“.

⁴³ Forster, S. 11f.

⁴⁴ Forster, S. 12.

unzählige Systeme portiert.⁴⁵ Bei diesem nach heutigen Maßstäben immer noch recht simpel gestalteten Spiel steuert der Spieler ein Raumschiff, welches sich am unteren Bildschirmrand nach links oder nach rechts bewegen kann; mit einer Taste kann zusätzlich jeweils ein Schuss abgegeben werden. Am oberen Bildschirmrand bewegen sich mehrere Reihen an Aliens nach unten, immer näher zum Spieler. Die Aufgabe ist es, alle Aliens abzuschießen bevor sie den unteren Bildschirmrand erreichen. Der Spieler hat zusätzlich einen Verteidigungswall vor sich, der ihn vor feindlichen Schüssen zunächst schützt; der Spieler kann also nur zwischen den Lücken des Walls hindurchschießen. Alternativ kann er auch den Wall von unten zerstören, um durchschießen zu können, gleichfalls zerstören die Schüsse der Aliens den Wall. Gegen Ende der Spielrunde bewegen sich die gegnerischen Aliens immer schneller, was eine zusätzliche Herausforderung darstellt. Sind alle Gegner besiegt, beginnt eine neue Runde; gleichzeitig wird auch der Verteidigungswall erneuert.

Auf Seiten der Hardware gibt es neben den Spielautomaten auch weitere Videospielekonsolen. Nach den oben genannten Anfängen und der ersten Spielkonsole 1972 erscheinen in den darauffolgenden Jahren unzählige weitere Systeme: 1977 der Atari VCS, Commodore PET sowie Apple II; 1978 der Philips G7000 und 1980 der Mattel Intellivision, um nur einige wenige Beispiele zu nennen.⁴⁶

6.2. Spielhalle, Videospiele-Crash und Heimcomputer

Die 1980er Jahre beginnen zunächst mit einem ikonischen Videospielehelden. Ein gelber Kreis mit einer fehlenden Ecke (diese fehlende Ecke soll einen Mund darstellen) wird einer der ersten bekannten Videospielecharaktere: Pac-Man. Im Spiel steuert man Pac-Man durch ein Labyrinth und muss möglichst viele weiße Punkte „fressen“, also einsammeln. Gleichzeitig wird der Spieler von vier Geistern verfolgt. Sollte man von diesen erwischt werden, verliert man ein Leben. Zusätzliche Bonusgegenstände geben dem Spieler mehr Punkte oder erlauben es Pac-Man kurzfristig, die Geister „aufzufressen“.⁴⁷

Bei Pac-Man handelt es sich ebenfalls um ein Videospiele, welches zunächst in den Spielhallen als Automat veröffentlicht wurde. Im Mai 1980 als Puck Man in Japan veröffentlicht, wurde der Name vom US-Vertriebspartner Midway auf Pac-Man geändert, um einem gewissen Namensvandalismus an den Automaten beizukommen. Pac-Man wurde und

⁴⁵ Treiber, S.25; Forster, S. 19.

⁴⁶ Forster, S. 240f.

⁴⁷ Treiber, S. 26.

wird jedoch wie auch Space Invaders bis heute für unzählige weitere Plattformen umgesetzt.⁴⁸

Ebenfalls in den Spielhallen fanden weitere bis heute berühmte Videospielecharaktere ihre Geburtsstunde: Donkey Kong und Mario. Zweiterer wurde anfänglich noch Jumpman genannt und erst später von Nintendo zu Super Mario umentwickelt. Im Automaten Donkey Kong, der 1981 erschienen ist, muss der Spieler als Jumpman Fässern ausweichen, die von oben nach unten auf ihn zurollen und Leitern nach oben klettern, um Pauline aus den Fängen des titelgebenden Antagonisten Donkey Kong zu befreien. Wie die bereits genannten Spiele sollten auch hier zahlreiche Umsetzungen sowie Fortsetzungen folgen.⁴⁹

Während in den 1980er Jahren unterschiedliche Spielautomaten sehr erfolgreich sind und bekannte Helden hervorbringen, boomt auch der Markt für Videospiele für zu Hause. 1981 werden mit Videospiele allein in den USA 500 Millionen Dollar verdient; dies steigert sich bis 1983 auf über drei Milliarden. Doch dieser Höhenflug findet ein rasches Ende: Das Geschäft mit Videospiele bricht innerhalb von zwei Jahren auf ein Viertel ein. Neben der Computer-Branche überlebt auch die Automaten-Branche, laut Winnie Forster den Crash zwar angeschlagen, aber kreativ sowie technisch unbeeindruckt.⁵⁰

Annemarie Treiber nennt für den Videospielecrash drei Gründe: Die schlechte Grafik der Heimkonsolen, die fehlende Produktpflege, die sich beispielsweise in fehlenden technischen Neuerungen manifestierte, was wiederum zu drastischen Preissenkungen führte, und drittens der Boom der Heimcomputer.⁵¹

Grundsätzlich muss jedoch ein ausschlaggebender Faktor hervorgehoben werden, den auch Winnie Forster erwähnt: Die große Menge an neuen rasch und billig produzierten Videospiele von geringer Qualität, mit der der Markt überschwemmt wird. Die wenigen Ausnahmen gehen zunehmend in dieser Masse unter. Dazu kommen auch bis heute bekannte Beispiele an Missmanagement; so wurden vom Spiel E.T. passend zum Film mehr Module produziert als es überhaupt Konsolen gab, die dieses Spiel abspielen können. Dieser Überschuss an produzierten E.T. Spielen wurde von Time Warner in der Wüste vergraben. Jedoch nennt auch Forster sinkende Preise bei den Heimcomputern als zusätzlichen Faktor – sie sinken unter 500 Dollar im Anschaffungspreis – und hebt gleichzeitig die Innovationskraft der Spielhallenspiele hervor.⁵² Es muss daher auch bedacht werden, dass

⁴⁸ Partridge, „22 May 1980: Pac-Man hits the arcades“.

⁴⁹ Treiber, S. 26f.

⁵⁰ Forster, S. 50f.

⁵¹ Treiber, S. 27.

⁵² Forster, S. 50f.

nicht alle Bereiche der Videospielebranche gleichermaßen stark vom Videospielecrash betroffen waren.

Obwohl der Videospielecrash und die oben genannten Umsatzrückgänge eine gewisse Zäsur darstellen, darf nicht vergessen werden, dass im gleichen Zeitraum zwei japanische Firmen bereits 1983 durchaus erfolgreiche Videospielekonsolen in Japan veröffentlichten. Zu nennen wäre hier einerseits das Sega SG-1000, aber auch das sehr erfolgreiche Nintendo Famicom, das 1985 als NES, Nintendo Entertainment System auch in den USA bzw. Europa erschien.⁵³ Bis 1985 verkauft Nintendo allein in Japan zehn Millionen Konsolen; insgesamt sollte sich der NES weltweit über 61 Millionen Mal verkaufen und findet sich damit selbst heute noch in den Top 15 der meistverkauften Videospiele Systeme.⁵⁴

Bezüglich Dritthersteller, also Spiele von anderen Firmen, die für den NES entwickelt werden, setzt Nintendo außerdem auf eine relativ neuartige Strategie, das Lizenzmodell. Während Atari für seine Konsolen den Markt nicht regulierte und jeder Spiele dafür veröffentlichen konnte, muss bei Nintendo eine Lizenz erworben werden. Dabei geht Nintendo sogar so weit und greift in die Spielinhalte ein, wodurch Nintendo zum Beispiel jugendgefährdende Inhalte ausschließt.⁵⁵ Gleichzeitig darf dies als Gegenstrategie zu der Marktüberflutung vor dem Videospielecrash verstanden werden: Jedes Spiel für den NES hat einem gewissen Qualitätsstandard zu entsprechen, eine Kontrollinstanz, die bei anderen Plattformen nicht vorhanden war.

Das NES war außerdem die Geburtsstunde für einige auch heute noch sehr bekannte Videospielecharaktere. Der bereits genannte Jumpman, später bekannt als Mario, aus dem Automaten-Spiel Donkey Kong bekommt mehrere Spiele, in denen er der Hauptcharakter ist, das bekannteste dabei sicherlich Super Mario Bros., welches 1985 für den NES erscheint.⁵⁶ Es handelt sich dabei um ein Jump'n' Run (Plattform), also ein Videospiele, bei dem der Spieler vom linken Bildschirmrand nach rechts läuft, um das Ende eines Levels zu erreichen und dabei über oder auf Gegner springen muss, sowie unterschiedliche Hindernisse und Abgründe überwindet. Super Mario sollte über die Jahre zu einem der berühmtesten Videospielecharaktere aufsteigen und landet auch heute noch regelmäßig in den Top 10 der bekanntesten Videospielecharaktere.⁵⁷ Bezeichnend für den Bekanntheitsgrad von Super Mario waren nicht nur unzählige Merchandise Produkte, sondern sogar ein Kinofilm, welcher

⁵³ Forster, S. 82, 86, 88.

⁵⁴ Sirani, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time“.

⁵⁵ Forster, S.50, 88.

⁵⁶ Treiber, S. 27.

⁵⁷ Marchiafava, „Guinness Names Top 50 Video Game Characters Of All Time“.

1993 erschienen ist. Der Film war jedoch ein kommerzieller Misserfolg, wurde von Kritikern abgestraft und selbst die Hauptdarsteller distanzieren sich von dem Film.⁵⁸ Dennoch zeigt die bloße Existenz eines Kinofilms, als auch das damit einhergehende Interesse von Hollywood, dass einige Videospieldarsteller sowie deren Welt bereits Anfang der 90er Jahre bekannt genug waren, um auch für das Kino umgesetzt zu werden.

Ein weiterer bis heute bekannter Videospieldarsteller erlebte am NES sein erstes großes Abenteuer: Link aus The Legend of Zelda. Die Spielereihe, benannt nach der Prinzessin die der Spieler als Link befreien muss, findet 1987 ihren Anfang und wurde in unzähligen weiteren Spielen bis zur Gegenwart fortgesetzt.⁵⁹ In dem Adventure Spiel steuert der Spieler Link aus einer Vogelperspektive durch eine große offene Welt. Dabei gilt es unterschiedliche Gegenstände zu finden sowie neue Fähigkeiten zu erlernen, damit schlussendlich die namensgebende Prinzessin befreit werden kann.

In den 1980er Jahren sollten einige weitere Spielkonsolen folgen, unter anderem der Atari 7800 (1984), die PC-Engine von NEC (1987), das Master System von Sega (1987), der Sega Mega Drive (1989) und das Super Nintendo Entertainment System, kurz SNES, (1989). Dazu kommen auch mehrere Heimcomputer wie der IBM PC (1984), Atari ST (1985) und Commodore Amiga (1985), um auch hier nur einige Beispiele zu nennen.⁶⁰

Ein Handheld (also eine Konsole die einen eigenen Bildschirm besitzt und damit portabel ist) und ein damit einhergehendes Spiel muss jedoch besonders hervorgehoben werden: Der Game Boy von Nintendo, sowie Tetris. 1989 erschienen findet sich die tragbare Videospieldarsteller selbst heute noch in den Top drei der meistverkauften Videospieldarsteller (mit 118.69 Millionen verkauften Geräten, wenngleich in dieser Zahl auch der Nachfolger Game Boy Color inkludiert ist).⁶¹ Das Spiel Tetris wird bis heute noch für unzählige unterschiedliche Systeme veröffentlicht. Das Grundprinzip von Tetris ist sehr einfach: Unterschiedliche Klötze fallen vom oberen Bildschirmrand nach unten; diese haben unterschiedliche Formen und müssen so zusammengesetzt werden, dass sie eine Reihe bilden. Die maximale Anzahl an Reihen die gleichzeitig aufgelöst werden kann ist vier. Gelingt dies, wird das als Tetris bezeichnet.

Ebenfalls noch in den späteren 1980er Jahren erscheint ein Spiel, dessen Held später quasi ikonischen Status erlangen sollte: Metal Gear. 1987 für den MSX2 Heimcomputer erschienen, erzählt Metal Gear die Geschichte von Solid Snake und dem Titelgebenden

⁵⁸ Stuart, „The stench of it stays with everybody!': inside the Super Mario Bros movie“.

⁵⁹ Webster, „30 years of Zelda: a timeline of the legend so far“.

⁶⁰ Forster, S. 243-245.

⁶¹ Forster, S. 132; Sirani, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time“.

Kampfroboter. Der Spieler steuert Snake und muss eine feindliche Basis infiltrieren; aus der Vogelperspektive gilt es, möglichst geschickt Gegner zu vermeiden. Bei Metal Gear steht dabei nicht so sehr der Kampf im Mittelpunkt: Wird der Spieler von Feinden entdeckt, löst dies einen Alarm aus und weitere Gegner kommen ins Spiel und verfolgen Snake. Es handelt sich daher weniger um ein Actionspiel, sondern mehr um ein taktisches Schleichspiel, in dem es wichtig ist, die Gegner zu umgehen und Kämpfe zu vermeiden.⁶²

6.3. Playstation, Lara Croft, GTA und Half-Life

Die 90er Jahre des letzten Jahrtausends sind geprägt von neuen Konsolengenerationen, die jedoch erst relativ spät erscheinen. Während Nintendo und Sega wie bereits oben genannt noch 1989 neue Konsolen veröffentlichen, veröffentlicht Sega 1994 eine neue Konsole, den Sega Saturn. Bei Nintendo dauert dies noch länger: 1995 erscheint der kommerziell nicht erfolgreiche Virtual Boy; 1996 der Nintendo 64. Nennenswerte andere Konsolen wären Neo Geo von SNK (1990), Philips CDi (1991), Commodore CD 32 (1993), Atari Jaguar (1994), Panasonic 3DO (1994) sowie die Playstation von Sony (1994).⁶³

Viele dieser Konsolen repräsentieren auch was Winnie Forster die größeren Neuerungen nennt: Nicht nur der Sprung auf 32-Bit-Hardware, sondern auch der Einsatz von CD-ROM-Technologie und 3D-Echtzeitgrafik. Die CD-ROM ist als Speichermedium sehr wichtig, da nun plötzlich deutlich mehr Speicherplatz zur Verfügung steht, um auch aufwändigere Spiele, zunächst aber vor allem aufwendige Filmsequenzen, abspeichern zu können.⁶⁴

Selbstverständlich entstehen auch im neuen Videospiele-Jahrzehnt einige neue Gaming-Ikonen die bis heute bekannt sind, dazu zählt Sonic von Sega, welcher vor allem gegen Nintendos Super Mario in Stellung gebracht wird. Doch nicht nur neue Ikonen, auch neue Genres prägen die Anfangszeit. Besonders revolutionär war Wolfenstein 3D von id Software: In dem Spiel wird der Charakter aus der Ich-Perspektive gesteuert und muss Gegner abschießen; damit ist das Genre der Ego-Shooter geboren. Beim Thema Ego-Shooter muss jedoch gleichzeitig auch ein weiteres Spiel von derselben Spieleschmiede genannt werden: Doom. 1993 erschienen ist es der nächste wichtige Titel des Genres, welcher in einem Science-Fiction Szenario angesiedelt ist; der Spieler schießt dieses Mal auf Dämonen auf den Marsmonden.⁶⁵

⁶² Stanton, „Metal Gear Solid – everything you need to know about the entire series“.

⁶³ Forster, S. 243, 246-248.

⁶⁴ Forster, S. 148.

⁶⁵ Treiber, S. 28f.

Eine Konsole der 90er Jahre ist besonders markant: Die Playstation von Sony. 1994 erschienen wird sich das System in seiner Lebenszeit über 100 Millionen Mal verkaufen⁶⁶ und legt dabei gleichzeitig den Grundstein für Sonys Videospiegelgeschäft, welches bis heute Rekordzahlen vermeldet. Dabei sticht nicht nur die Hardware hervor. Unzählige Spieleserien finden ihren Anfang auf der Playstation oder bekommen äußerst bekannte oder erfolgreiche Fortsetzungen. Zu nennen wären hier: Final Fantasy VII, VIII und IX, Metal Gear Solid, Castlevania: Symphony of the Night, Tekken, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Gran Turismo, Wipeout, Ridge Racer, Driver, Tony Hawk Pro Skater, Resident Evil und Silent Hill.⁶⁷ Dabei handelt es sich wohlgerne um eine sehr kleine Auswahl der über 3.000 für die Playstation erschienen Spiele.

Ein berühmtes Beispiel ist auch Lara Croft, die Heldin des 1996 erschienenen Spiels Tomb Raider, die sich unter anderem auch in Musikvideos⁶⁸ und später in mehreren Hollywood-Filmen wiederfand. Im Spiel wird Lara Croft aus der dritten Person gesteuert; die Spieler müssen Rätsel lösen, Gegner mit Waffengewalt besiegen und Sprungpassagen meistern und all dies in einer für die damaligen Zeit beeindruckenden 3D-Welt, bei der die Kamera vom Spieler frei bewegt werden konnte. Gleichzeitig dient Lara Croft bis heute als Beispiel für die Darstellung von Frauen in Videospiele.

Das Jahr 1996 war zumindest in Japan auch die Geburtsstunde einer anderen Videospieleserie, die erst zwei Jahre später in den USA erscheinen sollte: Pokémon für den Nintendo GameBoy. In der bis heute erfolgreichen Spieleserie ist es das Ziel, unzählige sogenannte Pocket Monster – die zum Kofferwort Pokémon verschmolzen – zu fangen, aber auch gegen andere Trainer im Spiel zu kämpfen. Die Spielfigur wird dabei aus der Vogelperspektive durch eine große, offene Welt gesteuert, in der die Spieler zufällig auf die jeweiligen Pokémon treffen, die in unterschiedlichen Regionen des Spiels beheimatet sind. Spieler können jedoch auch Pokémon mit anderen Spielern tauschen; selbst Duelle sind möglich.⁶⁹ Obwohl Pokémon mit den GameBoy Spielen begonnen hat, muss auch hervorgehoben werden, dass später eine Anime Serie folgte sowie unzählige Filme und Merchandise Produkte. Der Erfolg, den das Franchise bis heute erreicht hat, sollte dabei ebenfalls nicht unterschätzt werden und kann sogar mit Größen wie Star Wars, Harry Potter

⁶⁶ Sirani, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time“.

⁶⁷ Petite, „The best PS1 games of all time: From Symphony of the Night to Final Fantasy 7“.

⁶⁸ Vgl. Die Ärzte: Männer sind Schweine.

⁶⁹ Allegra, „A timeline of Pokémon's most memorable releases over the last 20 years“.

oder Mickey Maus mithalten.⁷⁰ Ein besonders ikonisches Pokémon ist Pikachu, welches ebenfalls in unzähligen Filmen verewigt wurde und große Bekanntheit genießt.

Ebenfalls 1996 findet eine weitere langlebige sowie erfolgreiche Videospielereihe ihre Geburtsstunde: Resident Evil. Zunächst für die Playstation erschienen, handelt es sich um ein Survival Horror Spiel, bei dem der Spieler aus der dritten Person einen der beiden Charaktere Jill Valentine oder Chris Redfield steuert. Als Besonderheit ist dabei auch die fixierte Kameraperspektive hervorzuheben. Die Hintergründe sind bereits vorberechnet, damit wird gleichzeitig eine deutlich größere grafische Qualität erreicht als in anderen Spielen. Konkret bedeutet dies, dass die Spieler die Figur von einem Spielebildschirm zum nächsten steuern, die Figur jedoch dennoch frei im dreidimensionalen Raum bewegt werden kann. Neben Rätseln erwarten den Spieler auch Zombies sowie andere Monster, die mit Waffengewalt gestoppt werden müssen. Da jedoch Ressourcen sehr selten sind, ist es oft notwendig, die Feinde geschickt zu umlaufen und rasch zu entkommen. Auch diese Spieleserie hat bis heute Bestand; neben unzähligen Fortsetzungen wurde auch bereits sehr früh Merchandise produziert; später folgten mehrere Kinofilme.⁷¹

Die Grand Theft Auto Reihe, kurz GTA genannt, findet ihren Anfang 1997 auf dem PC und 1998 auf der Playstation. Im ersten Teil der Serie steuern die Spieler eine Figur aus der Vogelperspektive durch eine fiktive Stadt und können hierbei Missionen für andere Charaktere erfüllen. Eine der großen Neuerungen des Spiels ist die offene Spielwelt: Die Spieler können theoretisch jedes Fahrzeug stehlen oder übernehmen, daher auch der namensgebende Titel, gleichzeitig kann eine sehr große Spielwelt, basierend auf einer amerikanischen Großstadt, (relativ) frei erkundet werden. Die Spieler übernehmen die Rolle eines Kleinverbrechers; damit erlaubt das Spiel Waffengewalt gegenüber allen anderen Spielfiguren, was jedoch auch von der Polizei und dem Militär im Spiel geahndet wird. GTA bekam über die Jahre unzählige Fortsetzungen und gilt als eine der erfolgreichsten Spieleserien.⁷²

1998 wurde auch Gordon Freeman, der Protagonist in Half-Life, populär. Zunächst für den PC erschienen, handelte es sich bei diesem Spiel um einen Ego-Shooter, der durch die Art und Weise wie er seine Geschichte erzählt das komplette Genre beeinflussen sollte.⁷³ Nicht weniger einflussreich war außerdem eine Multiplayer-Modifikation von Half-Life, die noch

⁷⁰ Elvy, „Pokémon Is Now The Highest Grossing Media Franchise“.

⁷¹ Nix, „IGN Presents the History of Resident Evil“.

⁷² Androvich, „GTA: A History of the Franchise“.

⁷³ James, „‘Half-Life’ Turns 20: The Enduring Legacy of Valve’s Revolutionary First-Person Shooter“.

1999 für den PC gratis veröffentlicht wurde: Counter Strike. Ebenfalls aus der Ego-Perspektive steuern die Spieler entweder die Mitglieder einer Spezialeinheit oder Terroristen. Diese treten in Teams gegeneinander an und müssen das gegnerische Team mit Waffengewalt stoppen, aber auch taktisch schwierige Situationen meistern wie das Entschärfen von Bomben oder das Befreien von Geiseln. Der Erfolg dieses kostenlosen Mods (einer Modifikation die das Originalspiel benötigt, da es Bestandteile davon verwendet) war so groß, dass sogar der Hersteller von Half-Life auf die Entwickler aufmerksam wurde und diese anheuerte. Counter Strike avancierte außerdem zu einem eSports-Titel: Bis heute werden Counter-Strike-Turniere ausgetragen bei denen mitunter hohe Preisgelder winken.⁷⁴

Setzt Half-Life auf einen Erzählstil, der den Spieler aktiv miterleben lässt, was um ihn passiert, stellt das ebenfalls 1998 erschienene Metal Gear Solid das exakte Gegenteil davon dar: In langen Zwischensequenzen wird dem Spieler die Story nähergebracht; das eigentliche Spiel orientiert sich dabei an Metal Gear aus 1987. Die Spieler sind vor allem zum lautlosen und unauffälligen Vorgehen angehalten; wird der Spieler vom Gegner entdeckt, sorgt der damit ausgelöste Alarm für das Auftauchen weiterer Feinde. Gesteuert wird Solid Snake – der Protagonist des Spiels – aus der Third-Person Perspektive; zum Umsehen wechselt man in eine Ego-Perspektive, eine frei bewegliche Kamera ist nur in spezifischen Situationen vorgesehen. Wie viele der vorgestellten Spiele sollte auch die Metal Gear Solid Reihe noch unzählige weitere Titel bekommen, wengleich es sich bei Metal Gear Solid genaugenommen bereits um das dritte Spiel in der Reihe handelt, deren Geschichte jeweils fortgesetzt wurde.⁷⁵

6.4. Im neuen Millennium

Das neue Jahrtausend wurde bereits im Februar mit einem Spiel eingeläutet, dessen weitere Ableger bis heute als äußerst erfolgreich gelten: The Sims. Der Entwickler Will Wright hatte bereits bei der Entwicklung der Städtesimulation Sim City Erfahrungen mit Simulationen gesammelt; die Sims waren jedoch vielmehr eine Lebenssimulation. Im Spiel erstellen die Spieler eine Familie, um deren Bedürfnisse und soziales Leben sie sich im Anschluss kümmern müssen.⁷⁶

Gab es in den 90er Jahren noch eine größere Anzahl an unterschiedlichen Konsolenherstellern, macht sich ab den 2000ern eine Reduktion der verfügbaren Hardware

⁷⁴ Fischer, „20 Jahre Counter-Strike: Von Half-Life-Mod und Killerspiel zum E-Sport-Phänomen“.

⁷⁵ Stanton, „Metal Gear Solid – everything you need to know about the entire series“.

⁷⁶ James, „History Of The Sims: How A Major Franchise Evolved From City-Builder To Life-Simulator“.

bemerkbar. Zu nennen wäre der Abgang von Sega, nachdem die letzte Konsole des Herstellers – der 1998 erschienene Dreamcast – keine hohen Verkaufszahlen erreicht, wird Sega zum reinen Spielentwickler. Sony veröffentlicht 2000 die Playstation 2, eine Erfolgsgeschichte, die es bis dato mit 159 Millionen Stück zur meistverkauften Konsole gebracht hat. Gleichzeitig erscheint 2001 mit der Xbox ein neues System von Microsoft, dessen späterer Nachfolger, die Xbox 360, sehr erfolgreich werden sollte. Nintendos Gamecube, ebenfalls 2001 veröffentlicht, bleibt jedoch was die Verkäufe anbelangt hinter der Konkurrenz; dafür ist der 2004 veröffentlichte Handheld Nintendo DS mit insgesamt 154,02 Millionen Verkäufen ein enormer Erfolg und landet damit knapp hinter der Playstation 2.⁷⁷

Mit dem Launch der Xbox von Microsoft 2001 erscheint ein Spiel, welches in kürzester Zeit große Bekanntheit erlangen sollte, Halo: Combat Evolved. Der gesichtslose – da stets helmtragende – Protagonist Master Chief wird vom Spieler aus der Ego-Perspektive gesteuert und muss feindliche Aliens bezwingen. Das Spiel selbst verwendet dabei Gameplay-Mechaniken wie eine regenerierende Energieleiste bzw. eine eingeschränkte Anzahl an tragbaren Waffen, Spielmechaniken, die von unzähligen Spielen aufgegriffen werden. Der Erfolg der Serie hängt jedoch nicht nur mit dem Singleplayer-Erlebnis zusammen, sondern auch mit dem ausgefeilten Multiplayer-Modus, in dem Spieler gegen andere Spieler antreten.⁷⁸

2003 war die Geburtsstunde eines erfolgreichen Videospiel-Franchise, für welches bis heute jährlich neue Spiele erscheinen: Call of Duty, einen First-Person Shooter, der in der Zeit des zweiten Weltkriegs angesetzt war. Spätere Titel der Reihe handeln deutlich später; manche davon sogar in der Zukunft. Am grundsätzlichen Gameplay hat sich dabei jedoch kaum etwas geändert: Die Spieler steuern einen Soldaten aus der Ego-Perspektive und müssen unzählige Feinde besiegen. Zusätzlich gibt es später eine immer stärker werdende Multiplayer-Komponente, in der Spieler in Deathmatches (jeder Spieler kämpft gegen jeden Spieler) und anderen Modi gegeneinander antreten. Bemerkenswert dabei ist vor allem die Langlebigkeit der Serie, die seit 2003 mit einer Ausnahme jedes Jahr einen neuen Titel hervorgebracht hat und damit zugleich eine enorme Erfolgsgeschichte hingelegt hat, mit mittlerweile über 300 Millionen verkauften Spielen.⁷⁹

⁷⁷ Forster, S. 178, 196, 199f; Sirani, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time“.

⁷⁸ Zsolt, „Das Erbe des Master Chief: Was wird aus Halo?“.

⁷⁹ Makuch, „Call Of Duty Franchise Joins Pokemon In Reaching 300 Million Copies Sold“.

Ebenfalls 2003 wurde der Grundstein für eine digitale Verkaufsplattform gelegt, Steam. Ursprünglich dazu gedacht, einzelne Spiele von Valve, dem Entwickler von Steam, auf dem aktuellsten Stand zu halten – dazu zählte unter anderem das bereits oben erwähnte Counter-Strike – entwickelte sich die Plattform stetig weiter. Schon 2004 musste Steam zwingend genutzt werden, um Half-Life 2 zu spielen. In späteren Jahren entwickelte sich diese Plattform weiter und andere Publisher begannen ihre Spiele ebenfalls via Steam anzubieten. Dies führte über die Jahre zu der bis heute anhaltenden Dominanz als digitale Vertriebsplattform für PC-Spiele.⁸⁰

Auf Nintendos Erfolge im Handheldbereich wurde bereits hingewiesen, sowohl der GameBoy als auch der Nintendo DS konnten einen Verbreitungsgrad erreichen, der alle anderen Hersteller bei weitem überholte. Sonys Handheld Playstation Portable, kurz PSP, war dahingehend einer der wenigen Konkurrenten, welcher einen beachtlichen Erfolg hatte. 2004 erschienen sollte sich der Handheld insgesamt 80 Millionen Mal verkaufen. Selbst große Franchises wie GTA oder Metal Gear Solid bekamen eigene Ableger für den Handheld, die Monster Hunter Reihe war ebenfalls nicht unbeteiligt am Erfolg der Konsole. Für die vorliegende Arbeit relevant ist der (gemessen an den Verkaufszahlen) eher erfolglos gebliebene Nachfolger PS Vita. 2011 erschienen wurden einige ursprünglich für die Vita entwickelte Spiele wie Gravity Rush oder Tearaway später für die Playstation 4 umgesetzt und werden in dieser Arbeit behandelt.⁸¹

Ende 2004 bzw. Anfang 2005 erschien ein Spiel, welches bis heute einen hohen Bekanntheitsgrad genießt, World of Warcraft. Nicht zwingend das erste massive multiplayer online role-playing game (MMORPG), jedoch im Laufe der Jahre das erfolgreichste. Zwölf Millionen Abonnenten konnte WoW zu seinen Spitzenzeiten erreichen, für das Spiel sind nämlich monatliche Gebühren fällig, daher muss ein kostenpflichtiges Abo abgeschlossen werden. Obwohl die Spielerzahlen mittlerweile wieder gesunken sind, hat das Spiel bis heute Bestand und wurde seit seinem Erscheinen mit unzähligen Erweiterungen versehen sowie überarbeitet. Die Prämisse des Rollenspiels ist relativ einfach, die Spieler entscheiden sich für eine der beiden Fraktionen, sowie im Anschluss für unterschiedliche Charakterklassen, hier ist es zunächst vor allem das Rollenspiel, welches sich bemerkbar macht. Als Besonderheit können Spieler jedoch das Spiel auch gemeinsam mit anderen Mitspielern bestreiten, manche Aufgaben benötigen sogar zwingend das Zusammenspiel. Das Ziel ist es

⁸⁰ Plunkett, „Steam Is 10 Today. Remember When It Sucked?“.

⁸¹ Forster, S. 207-209, 228.

den eigenen Charakter hochzuleveln bzw. immer bessere Ausrüstungsgegenstände (Waffen oder Rüstungen) freizuspielen.⁸²

God of War erschien 2005 relativ spät für die Playstation 2, vor allem in Anbetracht dessen, dass die Nachfolgekonsole bereits ein Jahr später erscheinen sollte. Gelobt wurde es damals für seine grafische und technische Qualität. Der Spieler übernimmt die Rolle des Spartaners Kratos und kämpft sich mit unterschiedlichen Nahkampfwaffen durch das mythische Griechenland. Gesteuert wird die Spielfigur aus der dritten Person, die Kamera bewegt sich dabei relativ wenig; in vielen Szenen ist sie fest verankert. Kratos kann nicht unbedingt als klassischer Held bezeichnet werden – immerhin ermordet er im Laufe des Spiels nicht nur unzählige Gegner, sondern auch Götter), dennoch sollten unzählige weitere Spiele mit dem Anti-Helden folgen.⁸³

Mit der Xbox 360 wird 2005 die nächste Konsolengeneration eingeläutet, 2006 folgt Nintendo mit der Wii und Sony mit der Playstation 3. In dieser Konsolengeneration verkauft sich die Playstation 3 insgesamt nur etwas besser als die Konkurrenz Xbox 360 (88 Millionen im Vergleich zu 85 Millionen); Nintendo hingegen schafft es mit über 100 Millionen verkauften Konsolen an die Spitze und kann damit sogar fast die erste Playstation überholen.⁸⁴

Während Sony bzw. Microsoft auf eher traditionelle Videospiele setzen, die mit einem Controller bedient werden, sowie die jeweiligen Vorgänger-Konsolen, setzt Nintendo auf ein neuartiges Prinzip: Die Wii wird mit einem Controller gesteuert, der wie eine Fernbedienung aussieht. Anstatt nur Knöpfe zu drücken, muss dieser Controller bewegt werden. Damit ist es zum Beispiel möglich, den Controller nach vorne zu schwingen, um in einem Spiel eine Bowlingkugel zu werfen; seitliche Schlagbewegungen werden in einem Tennisspiel als Bewegung umgesetzt, um den Schläger zu bewegen. Dass dieses Konzept aufging, lässt sich an den hohen Verkaufszahlen ablesen. Nintendo konnte damit auch Zielgruppen und Menschen für Videospiele begeistern, die bisher nicht von Videospiele angesprochen wurden.⁸⁵

Generell waren etwas unüblichere Steuerungsmethoden für Videospiele zu dieser Zeit sehr erfolgreich, wie beispielsweise in der Guitar Hero Reihe. Ab 2005 spielten Spieler in der Guitar Hero Reihe unterschiedliche Lieder nach; als Eingabemethode wurde dafür eine

⁸² Williams, „How World of Warcraft Was Made: The Definitive Inside Story of Nearly 20 Years of Development“.

⁸³ Knoop, „Ranking the God of War games“.

⁸⁴ Sirani, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time“.

⁸⁵ Forster, S. 216f.

Plastikgitarre mit Knöpfen verwendet; auf Saiten wie bei einer echten Gitarre wurde verzichtet.⁸⁶

Manche Videospielden betreten erst sehr spät die Bühne der Videospieldgeschichte; dazu zählt sicherlich auch Nathan Drake, der Protagonist der Uncharted Spielreihe. 2007 erscheint für die Playstation 3 Uncharted: Drake's Fortune. In der dritten Person steuert der Spieler Nathan Drake durch unterschiedliche Levels; neben Kletterpassagen und Rätsel gilt es auch unzählige Feinde via Waffengewalt auszuschalten. Uncharted sollte in den folgenden Jahren unzählige Fortsetzungen mit Nathan Drake erhalten.⁸⁷

2007 war die Geburtsstunde einer weiteren langlebigen Videospieldreihe: Assassin's Creed von Ubisoft. Von Anfang an für mehrere Plattformen verfügbar, schlüpfen Spieler in die Rolle von unterschiedlichen Assassinen, bewegen sich mit diesen durch eine offene Welt und müssen verschiedene Missionen erledigen. Gesteuert wird zumeist aus der dritten Person; ein weiteres Merkmal sind unzählige bekannte Städte, die in den Spielen erkundet werden, von Rom über Paris bis London.⁸⁸

Mit dem iPhone 2007 und Android ab 2008 kam eine neue Steuerungsmethode für Videospiele auf den Markt, der Touchscreen. Smartphones haben sich seitdem stark weiterentwickelt, doch bereits 2009 waren zwei Drittel des kostenpflichtigen Angebots in Apples digitalen Appstore Spiele. Eine Zahl, die sich seitdem noch einmal deutlich vergrößert hat.⁸⁹ Dazu sei nur auf aktuelle Zahlen aus Deutschland verwiesen, hier ist das Smartphone mittlerweile die beliebteste Spiele-Plattform.⁹⁰

Minecraft wurde erstmals 2009 für den PC veröffentlicht und im Anschluss auf unterschiedliche Systeme portiert. Das offen ohne bestimmtes Spielziel gestaltete Spiel erlaubt es, eigene Welten zu bauen. Selbst komplexe Anwendungen sind dabei möglich. Der Spieler steuert seine Figur aus der Ego-Perspektive, wobei sich die Kamera auch ändern lässt. Er kann dabei Ressourcen in der Welt abbauen und eigene Dinge aufbauen. Ein Alleinstellungsmerkmal ist auch der spezielle Grafikstil des Spiels, welcher blockartige Elemente mit Pixelgrafik verwendet. Berühmtheit erlangt Minecraft dadurch, dass Spieler echte Welten oder Städte in Minecraft nachbauen; diese Welten können dann auch mit

⁸⁶ Taylor, „Guitar Hero Gone: What Went Wrong?“.

⁸⁷ Williams, „Charted: Ranking All The Uncharted Games“.

⁸⁸ Reed, „The best Assassin's Creed games, ranked“.

⁸⁹ Looper, „From Android 1.0 to Android 9.0, here's how Google's OS evolved over a decade“; Forster, S. 224.

⁹⁰ Game, „Smartphones sind die beliebteste Spiele-Plattform“.

anderen Spielern geteilt werden. Minecraft ist mit 176 Millionen verkauften Einheiten eines der am meisten verkauften Spiele.⁹¹

6.5. Die aktuelle Konsolengeneration

2013 haben sowohl Sony als auch Microsoft die neueste Konsolengeneration eingeleitet. Sony setzt dabei auf das bewährte Nummerierungsschema und hat die Playstation 4 veröffentlicht; Microsoft nennt seine neueste Konsole Xbox One. Nintendos Nachfolgekonsole, die Wii U, ist zwar bereits 2012 erschienen und fällt damit in diese Konsolengeneration; seit 2017 ist eine zweite Nintendo Konsole, die Nintendo Switch, auf dem Markt. Diese ist ebenfalls der aktuellen Konsolengeneration zuzurechnen – vor allem in Anbetracht dessen, dass einige Playstation 4 bzw. Xbox One Spiele auch für die Switch umgesetzt wurden.⁹²

Nachdem es in den 1990er Jahren bereits erste Versuche gab, sollte Virtual Reality 2012 wieder mehr Interesse erfahren. Bei Virtual Reality wird ein Headset getragen, dieses sorgt dafür dass Kopfbewegungen 1:1 übernommen werden, da sich ein Bildschirm direkt vor den Augen des Spielers befindet entsteht der räumliche Eindruck mitten im Spiel zu sein. Eine Kampagne auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter für das Headset Oculus Rift war enorm erfolgreich. Nachdem so der erste Prototyp finanziert wurde, folgten in den nachfolgenden Jahren weitere Firmen mit ähnlichen Finanzierungsmodellen.⁹³ Von den Konsolenherstellern hat bisher Sony ein eigenes VR Headset veröffentlicht; die Playstation VR, die 2016 als Zubehör für die Playstation 4 erschien; die Playstation 4 ist somit zwingend notwendig, um die dazu passende Software abzuspielen.⁹⁴

Ein detaillierter Ausschnitt aus der aktuellen Konsolengeneration ist das Forschungsinteresse dieser Arbeit. Untersucht werden dabei Spiele, die exklusiv für die Playstation 4 erschienen sind. Die Auswahl der Titel sowie die dafür gewählten Auswahlkriterien folgt weiter unten.

⁹¹ Makuch, „Minecraft Reaches Massive New Sales Milestone“.

⁹² Forster, S. 229-230; Gilbert, „Here are all the games that will launch on the new Nintendo Switch console“.

⁹³ Sinclair, „Is VR fulfilling its promise this time around?“.

⁹⁴ Sinclair, „Is VR fulfilling its promise this time around?“; Moon „Sony has sold 4.2 million PlayStation VR headsets“.

6.6. Videospiegelgeschichte und ihr Einfluss auf die aktuelle Konsolengeneration

Die hier vorgestellte Videospiegelgeschichte stellt nur einen kleinen Ausschnitt der mittlerweile über 50-jährigen Geschichte der Videospiele dar. Diese Arbeit beschäftigt sich mit einer spezifischen Konsole, der Playstation 4, und den dafür exklusiv entwickelten Spielen. Ausgehend von diesem Forschungsinteresse war es wichtig aufzuzeigen, seit wann es Videospiegelkonsolen gibt, welche Veränderungen es diesbezüglich gab und wer die zentralen Akteure sind (oder waren). Da in dieser Arbeit auch spezifische Spiele näher untersucht werden, war es dabei wichtig, nicht nur die Entwicklung von Videospiegelkonsolen aufzuzeigen, sondern auch einige der einflussreichsten Spiele und die Charaktere dieser Spiele. Auch hier musste eine Auswahl getroffen werden, um nicht den Rahmen der Arbeit zu sprengen. Es sollte jedoch damit auch zugleich aufgezeigt werden, wie wichtig einzelne Spieleserien für sind.

Nintendo ist kaum ohne Super Mario oder Zelda zu denken; Pokémon ist mittlerweile ein Franchise geworden, welches selbst Entertainment-Größen wie Star Wars übertrumpfen konnte, begonnen hat es jedoch als Videospiegel am GameBoy. Andere Spieleserien, die oben vorgestellt wurden, existieren ebenso bis heute, egal ob Tomb Raider, Sonic, Resident Evil oder Pac-Man. Dass es solche langlebigen Figuren bzw. Spieleserien gibt, soll auch noch einmal die Popularität einzelner Spieleserien, aber auch insbesondere Spielfiguren, verdeutlichen und warum eine nähere Beschäftigung mit diesen Player Characters relevant ist.

Die oft genannten Verkaufszahlen einzelner Konsolen sollte dabei nicht nur die wirtschaftliche Komponente von Videospielen hervorheben, sondern in erster Linie den Verbreitungsgrad. Einzelne Konsolen haben sich insgesamt über 100 Millionen Mal verkauft; hier kann also keinesfalls von einem kleinen Nischenpublikum gesprochen werden. Allein in Deutschland spielen laut aktuellen Daten des Game Verbands über 34 Millionen Menschen Videospiele, bei einem Durchschnittsalter von 36,4 Jahren. Für Österreich liegen von 2017 ähnliche Zahlen vor; hier spielen laut einer Studie der GfK 4,9 Millionen Menschen mit einem Durchschnittsalter von 35 Jahren.⁹⁵

Laut dem Historiker Eugen Pfister nehmen digitale Spiele einen fixen Platz im Freizeitverhalten vieler Menschen ein, aber für ihn sind dabei nicht nur die auch hier

⁹⁵ Game, „Smartphones sind die beliebteste Spiele-Plattform“; Övus, „Gaming in Austria 2017“.

genannten wirtschaftlichen Faktoren relevant, sondern auch wie Menschen, die diese Spiele spielen dabei verändert werden. So sind digitale Spiele nicht nur Spielzeug oder Zeitvertreib, sondern sie reflektieren und konstruieren für Pfister auch Politik, Gesellschaft und Kultur und wurden somit zu einem Massenmedium. Für Susanne Eichner sind Videospiele wie Filme oder Fernsehsendungen kulturelle Produkte, welche mit den Spielern in einen kommunikativen Prozess treten.⁹⁶

7. Exklusivtitel und unterschiedliche Formen von Exklusivität

Der Begriff „Exklusivtitel“ würde zunächst vermuten lassen, dass es sich um eine sehr einfache und klare Definition handelt, nämlich um einen Titel, der exklusiv verfügbar ist. Leider wurde jedoch dahingehend bereits in der Vergangenheit von einigen Herstellern bewiesen, dass exklusiv nicht immer exklusiv bedeutet, sondern vielmehr eine große Anzahl an Abstufungen besitzt. Zum Beispiel kündigte Microsoft exklusive Spiele auf der E3 (einer jährlich stattfindenden Videospielemesse) im Jahr 2017 an; diese Titel waren jedoch nur zeitlich oder Konsolen-exklusiv.⁹⁷ Im Nachfolgenden sollen daher zunächst einige unterschiedliche Typen der Exklusivität genannt sowie abschließend näher definiert werden, welche Form von Exklusivität für diese Arbeit herangezogen wird.

7.1. Voll-exklusiv

Dabei handelt es sich um ein Spiel, welches exklusiv für eine spezifische Konsole erschienen ist. Das Spiel ist also in dem Fall zum Beispiel nur für die Playstation 4 erhältlich, oder nur für die Nintendo Switch. Möchte also ein Spieler das jeweilige Spiel spielen, muss er zwingend die passende Konsole erwerben.⁹⁸

7.2. Plattform-exklusiv

Bei dieser Form der Exklusivität ist ein Spiel nur für eine bestimmte Plattform erhältlich, also zum Beispiel nur für die Playstation, oder nur für die Xbox. Während bei der Voll-Exklusivität jedoch nur eine spezifische Konsole gemeint ist, ist es hier vor allem die Plattform, welche relevant ist. Im Fall von Sony war dies vor allem schlagend als Spiele sowohl für die mobile Konsole Playstation Vita erschienen sind als auch für die Playstation 4. Auch Spiele, die

⁹⁶ Pfister, S. 3f; Eichner, S. 524.

⁹⁷ Hamilton, „What A Video Game ‘Exclusive’ Means In 2017“.

⁹⁸ Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“; Hamilton, „What A Video Game ‘Exclusive’ Means In 2017“.

ursprünglich für Vorgängerkonsolen wie zum Beispiel die Playstation 3 erschienen sind und später für die Playstation 4 umgesetzt wurden, fallen in diese Kategorie. Auch hier würde man weiterhin von einer Plattform-Exklusivität sprechen, sofern diese Spiele nicht auch zum Beispiel für die Xbox oder den PC erscheinen.⁹⁹ Für die vorliegende Arbeit muss ein Spiel zumindest dieses Kriterium erfüllen, um in die engere Auswahl zu kommen.

7.3. Konsolen-exklusiv

In diesem Fall ist ein Spiel zwar einerseits exklusiv für eine Plattform erhältlich, also zum Beispiel für die Xbox oder die Playstation, gleichzeitig wurde das Spiel aber auch am PC oder am Smartphone veröffentlicht. Insbesondere bei der Xbox One ist dies öfters der Fall, da hier die Spiele auch am PC spielbar sind. Umgekehrt gibt es einige Fälle, in denen Spiele später zu Smartphones portiert werden; auch hier kann nicht mehr von einer Voll-Exklusivität, bzw. Plattform-Exklusivität gesprochen werden, sondern vielmehr einer Konsolen-Exklusivität.¹⁰⁰

7.4. Zeitlich exklusiv

Alle oben genannten Formen der Exklusivität können auch zeitlich begrenzt sein. Hier erscheint ein Spiel zum Beispiel zunächst für die Xbox One und nach einem bestimmten Zeitraum auch für die Playstation 4 oder den PC. Diese Form der Exklusivität wird zum Teil von den Herstellern vorab kommuniziert; in manchen Fällen erschienen Spiele aber auch einige Jahre später für eine andere Konsole. Dies ist üblicherweise vor allem bei Drittherstellern der Fall. Modernere Spiele sind zudem oft in Teilen zeitlich exklusiv für eine Plattform verfügbar. Hier kann es sich um bestimmte Kostüme für Spielfiguren, Karten im Multiplayer-Modus oder spezifischen Spielgegenständen handeln, die für bestimmte Plattformen exklusiv zugänglich sind.¹⁰¹

7.5. Zubehör-exklusiv

Für diese Spiele wird spezifisches Zubehör benötigt, welches nur für eine bestimmte Konsole verfügbar ist. Dazu zählen einige ältere Beispiele wie Microsofts Kinect System: Manche Spiele benötigen zusätzlich zur Xbox dieses Zubehör, um gespielt zu werden. Ein für diese

⁹⁹ Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“.

¹⁰⁰ Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“.

¹⁰¹ Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“; Hamilton, „What A Video Game ‘Exclusive’ Means In 2017“.

Arbeit relevantes Beispiel ist die Playstation VR. Das Virtual Reality System von Sony wird für eine größere Anzahl an exklusiven PS4 Spielen benötigt. Gleichzeitig gibt es natürlich bei Virtual Reality Spielen auch die oben genannten Abstufungen: Manche waren oder sind nur zeitlich exklusiv für die PS4 erschienen und später für den PC, oder ohnehin gleichzeitig für den PC. Gleichzeitig existiert diese Form von Exklusivität sogar am PC, einer ansonsten tendenziell offenen Plattform, wenn manche Spiele nur mit der HTC Vive bzw. Oculus Rift funktionieren (beides sind konkurrierende Virtual Reality Headsets die es nur am PC gibt).¹⁰²

7.6. Der Stellenwert von Exklusivtitel

Allein die Komplexität sowie Erklärungsbedürftigkeit eines an sich so klaren Begriffes wie „exklusiv“ sollte den Stellenwert für den Videospielektor verdeutlichen. So muss unterschieden werden zwischen der Exklusivität für bestimmte Konsolen oder Plattformen und der zeitlichen Exklusivität. Exklusivität wird als starkes Marketing-Tool verwendet.

Auch im Hinblick auf die Ausgaben für Entwickler wird deutlich, dass exklusiven Spielen ein hoher Wert beigemessen wird. So hat Microsoft 2018 insgesamt sechs Entwicklerstudios aufgekauft: Playground Games, Ninja Theory, Compulsion Games, Undead Labs, Obsidian Entertainment und inXile. 2019 hat sich dieser Trend mit dem Kauf von Double Fine fortgesetzt.¹⁰³ Obwohl einige dieser Entwickler noch alte Projekte für alle Systeme veröffentlichen, darf angenommen werden, dass zukünftige Spiele nur noch für die Xbox erscheinen werden. Blickt man auf andere Hersteller, so fällt auf, dass auch Sony über die Jahre unzählige zunächst unabhängige Entwicklerstudios aufgekauft hat, um die Bindung einzelner Entwickler und derer Spiele zu erhöhen.

In Anbetracht der aktuellen Konsolengeneration, zu der neben der Playstation 4 und der Xbox One auch die Nintendo Switch zählt, wurde die Wichtigkeit von exklusiven Spielen auch von einigen anderen Beobachtern sowie Analysten hervorgehoben.¹⁰⁴ Gleichzeitig ist der Unterschied in den Verkaufszahlen zwischen Xbox One und PS4 in der aktuellen Konsolengeneration nicht nur auf diesen Faktor sondern möglicherweise auch auf einige kontroverse Entscheidungen und Funktionalitäten der Xbox One zum Launch zurückzuführen. Dazu zählt insbesondere der anfänglich geplante Ausschluss von gebrauchten Videospiele, einem Always-Online-Zwang sowie der höhere Verkaufspreis der

¹⁰² Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“; Hamilton, „What A Video Game ‘Exclusive’ Means In 2017“.

¹⁰³ Dring „Why Xbox bought Ninja Theory“; Kuchera, „Microsoft acquires Double Fine Productions“.

¹⁰⁴ Vgl. Campbell, „The Xbox One has a serious exclusive games problem“; Petite, „The winners and losers of the console wars in 2018“.

Xbox One im Vergleich zur Playstation 4.¹⁰⁵ Alles Punkte, die später angepasst wurden, aber möglicherweise die Verbreitung der Konsole beeinflusst haben.

Gleichzeitig hat der Strategiewechsel der Xbox One dazu geführt, dass beide Konsolen sehr ähnlich wurden. War die Xbox One anfänglich noch als Entertainment-Zentrum mit zusätzlicher Sprach- und Bewegungssteuerung konzipiert, wurde die Xbox One somit der PS4 sehr ähnlich. Obwohl technisch etwas unterlegen, war es im Grunde möglich, Spiele in beinahe derselben grafischen Qualität auf beiden Plattformen zu spielen. Größere unabhängige Videospielhersteller (siehe dazu weiter unten den Begriff Third-Party Entwickler) veröffentlichen ihre Titel ohnehin für alle Konsolen sowie den PC. Wer vor dem TV spielen will, hat also nur noch die Auswahl zwischen zwei Konsolen die sich stark ähneln und eine große Zahl an Spielen in beinahe (grafisch) identischer Qualität abspielen. Nintendos neueste Konsole Switch bietet dabei als einzige die Möglichkeit, sowohl am TV angeschlossen zu werden, aber dank integrierten Displays auch portabel zu sein.

In dieser Konstellation kommen exklusiven Inhalten mehr Bedeutung zu: Wer Halo oder Gears of War spielen will, muss zwingend eine Xbox One kaufen. Wer hingegen God of War oder Uncharted spielen will, braucht notwendigerweise eine Playstation 4. Mario und Zelda gibt es nur auf Nintendos Konsole. Weitere Unterschiede sind dann höchstens darin zu finden, welchen Controller man bevorzugt, da die Standardcontroller der jeweiligen Konsole nicht miteinander kompatibel sind. Weiterer Bedeutung kommen die eingebauten Online-Funktionalitäten zu. Wer mit seinen Freunden gemeinsam online spielen möchte, muss dies in den meisten Fällen auf der gleichen Konsole tun; Cross-Plattform ist vorerst noch bei einer einstelligen Anzahl an Spielen vorgesehen.

Damit bleibt zunächst festzuhalten, dass von Seiten der Konsolenhersteller große Investitionen getätigt werden, um sich exklusive Spiele zu sichern, die eine große Bedeutung für die Hersteller haben. Dies lässt zugleich auch Rückschlüsse zu, ob die Spieler ebenfalls an exklusiven Inhalten Interesse haben. Hierzu gibt es zumindest eine Umfrage unter den Teilnehmern einer Videospielemesse in England, welche als den wichtigsten Kaufgrund für eine Konsole exklusive Spiele nennt. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass es sich hierbei sicherlich nicht um eine repräsentative Umfrage handelt, da die Besucher der Messe nur einen Teil der Spielerschaft abdeckt.¹⁰⁶ Aus dem Kaufverhalten der Spieler können ebenfalls zumindest grobe Tendenzen geschlossen werden: Hier landeten bei den Top 10

¹⁰⁵ Gilbert, „Sony is making the same mistake that hobbled Microsoft and almost killed the Xbox“.

¹⁰⁶ Martin, „Exclusive games decide console purchase for UK consumers“.

Spielen im Jahr 2018 gleich zwei Spiele in den Charts die es nur exklusiv auf der Playstation 4 gibt: Marvel's Spider-Man und God of War (also auch auf der Konsole die am weitesten verbreitet ist).¹⁰⁷

In Anbetracht der oben genannten bzw. auch in den nachfolgenden vorgestellten Investitionen von großen Plattformherstellern wie Microsoft oder Sony kann man zurückschließen, dass auch von Seiten der Spieler Interesse an exklusiven Spielen besteht. Des Konsumenten Interesse an exklusiven Inhalten haben beweisen auch die Bemühungen diverser Streaming-Anbieter wie Netflix, HBO oder Hulu. Auch hier handelt es sich um Services, die sich stark ähneln; der Unterschied besteht vor allem in den angebotenen Inhalten.¹⁰⁸ Wollen die Zuseher zum Beispiel Game of Thrones sehen, müssen sie HBO abonnieren; umgekehrt ist Stranger Things nur bei Netflix verfügbar. Diese Eigenproduktionen gibt es auch bei den großen Konsolenherstellern, egal ob Microsoft, Sony oder Nintendo.

8. First-Party oder Third-Party Entwicklerstudio?

Ein weiterer bedeutender Unterschied zwischen Spielen besteht in deren Herkunft: Man unterscheidet hierbei zwischen First-Party und Third-Party Entwicklerstudios. Als ein First-Party Studio bezeichnet man ein Entwicklerstudio, welches zum größten Teil einem Konsolenhersteller gehört oder von diesem aufgekauft wurde. In diesem Fall obliegt auch die Kontrolle über die Spiele, die dieser Entwickler produziert beim jeweiligen Konsolenhersteller, welcher diese dann üblicherweise nur auf seiner Plattform veröffentlicht. Im Gegenzug dazu stehen Third-Party Entwickler, welche unabhängig agieren und ihre Spiele für jede Plattform veröffentlichen können. Gleichzeitig kann natürlich auch ein Third-Party Entwickler exklusive Abmachungen über Spiele oder Spielinhalte mit Konsolenherstellern eingehen.¹⁰⁹

Ein zusätzlich zu erwähnender Sonderfall sind sogenannte Second-Party Studios. Auch diese stellen Spiele her, die nur exklusiv auf einer Plattform veröffentlicht werden, sind jedoch nicht Teil des Plattformherstellers, sondern weiterhin unabhängige Entwickler, die somit auch Spiele für andere Plattformen veröffentlichen. Das Studio Insomniac Games – es war längere Zeit in dieser Kategorie zu zählen – hat auf Twitter den Unterschied zu den

¹⁰⁷ ISFE, „ISFE Key Facts 2019 Brochure“.

¹⁰⁸ Jonah, „The Great Race to Rule Streaming TV“.

¹⁰⁹ Raj, „Why do first party games matter?“.

beiden oben genannten klar hervorgehoben: Bei Second-Party handelt es sich um ein externes Studio, welches ein First-Party Spiel entwickelt oder mitentwickelt.¹¹⁰ In diesem Fall ist diese Unterscheidung besonders relevant, da ein in dieser Arbeit untersuchtes Spiel, Marvel's Spider-Man, von Insomniac entwickelt wurde, als es noch kein First-Party Studio war.

8.1. Wer stellt Exklusivtitel her

Die in dieser Arbeit untersuchten Spiele wurden alle von Entwicklerstudios produziert, die direkt oder indirekt zu Sony gehören sowie von Sony Interactive Entertainment vertrieben wurden. Auf die Relevanz von derartigen Entwicklern und die exklusiven Spiele, welche diese produzieren, wurde bereits weiter oben im Detail eingegangen. Im nachfolgenden sollen einige der wichtigsten Studios kurz vorgestellt und, wo zutreffend, beschrieben werden, wann diese von Sony erworben wurden.

Japan Studio

Laut eigenen Angaben ist das Japan Studio das älteste Sony Interactive Entertainment First-Party Studio. Es wurde bereits 1993 gegründet, gleichzeitig mit der ersten Playstation. Das Studio hat mit seinen unterschiedlichen internen Entwickler-Teams und externen Studios einige der bekanntesten Playstation-Spiele erschaffen. Dazu zählen unter anderem Ico, Shadow of the Colossus, Bloodborne, Hot Shots Golf (Everybody's Golf), Gravity Rush, Knack, Freedom Wars, Puppeteer, Soul Sacrifice, LocoRoco, Ape Escape und The Playroom (von denen einige auch in der vorliegenden Arbeit näher untersucht werden).¹¹¹

London Studio

2002 haben sich Sony Studio Camden und Team Soho zum London Studio zusammengelegt. Der First-Party Entwickler hat seitdem vor allem Spiele entwickelt, die zusätzliche Hardware nutzen: Von Eyetoy, eine Kamera mit deren Hilfe das Spiel gesteuert wird für die Playstation 2 über zu SingStar, bei dem Spieler ähnlich wie bei Karaoke durch Mikrofone Lieder nachsingen müssen, bis hin zu aktuellen Virtual Reality Projekten. Im Zuge dieser Arbeit wird vor allem SingStar für die Playstation 4 besprochen.¹¹²

Guerrilla Games

¹¹⁰ @insomniacgames, „2nd party doesn't really technically exist except to indicate outside studio doing a 1st party game“.

¹¹¹ Playstation, „Japan Studio - About Us“.

¹¹² playstationlondonstudio.com, „A journey of discovery“.

Bei Guerrilla Games handelt es sich um einen ursprünglich unabhängigen Entwickler. Das Studio hat bereits ab der Playstation 2 mit Sony zusammengearbeitet und wurde 2005 von Sony Computer Entertainment gekauft.¹¹³ Seitdem ist Guerrilla Games ein First-Party Studio, welches exklusiv Spiele für die Playstation-Plattform herstellt. Darunter fallen auch die in dieser Arbeit besprochene Titel Killzone Shadow Fall und Horizon Zero Dawn.

Evolution Studios

Sony hat Evolution Studios 2007 erworben. Der Entwickler war vor allem für die Motorstorm Reihe verantwortlich und hat für die Playstation 4 das auch in dieser Arbeit besprochene Rennspiel Driveclub entwickelt. In dieser Zeit war Evolution Studios ein First-Party Entwickler, jedoch wurde das Studio 2014 von Sony geschlossen.¹¹⁴ Damit handelt es sich um einen gewissen Sonderfall, da alle anderen in dieser Arbeit erwähnten Entwickler / Studios bis heute bestehen.

Polyphony Digital

Die Entstehungsgeschichte von Polyphony Digital reicht ebenfalls bis zur ersten Playstation zurück. Kazunori Yamauchi war bei Sony bereits vor dem Launch der ersten Konsole tätig und arbeitete unter anderem an dem Rennspiel Motor Toon Grand Prix und im Anschluss an Gran Turismo. Das Rennspiel war derart erfolgreich, dass Yamauchi innerhalb von Sony sein eigenes Studio bekam, Polyphony Digital. Dieses First-Party Studio arbeitet bis heute an neuen Teilen der Gran Turismo Serie; in dieser Arbeit wird der aktuellste Teil der Serie – Gran Turismo Sport – besprochen.¹¹⁵

Media Molecule

Media Molecule wurde 2006 als unabhängiger Entwickler gegründet; einige der Gründungsmitglieder hatten bereits zuvor mit Sony zusammengearbeitet. Der erste größere Titel, der für Sony von Media Molecule entwickelt wurde, war LittleBigPlanet für die Playstation 3. Nach dem erfolgreichen Launch des Spiels gewann LittleBigPlanet unzählige Preise. 2010 wurde Media Molecule Teil der PlayStation Worldwide Studios, also von Sony übernommen. Seitdem ist der Entwickler ein First-Party Studio und hat an weiteren Teilen von LittleBigPlanet gearbeitet, dessen dritter Teil auch in dieser Arbeit besprochen wird, sowie Tearaway Unfolded.¹¹⁶

¹¹³ Carless, „Sony Acquires Guerrilla Games“.

¹¹⁴ Nordqvist, „Sony announces closure of Cheshire-based Evolution Studios“.

¹¹⁵ Hodges, „With GT Sport on the starting grid, find out how the iconic racing series was born.“.

¹¹⁶ Mediamolecule, „History“.

Naughty Dog

Die beiden Gründer Andy Gavin und Jason Rubin haben bereits in den frühen 1980er Jahren an unterschiedlichen Videospiele gearbeitet. Bereits 1994 beginnt Naughty Dog mit der Arbeit an Crash Bandicoot. Das Spiel, welches 1996 für die erste Playstation veröffentlicht wurde, wurde in mehreren Teilen fortgesetzt, der Hauptcharakter Crash Bandicoot wurde gleichzeitig quasi zu einem Maskottchen für die Playstation. 2001 wurde Naughty Dog schließlich von Sony gekauft und erhielt damit auch den Status First-Party Studio. Im Anschluss hat der Entwickler die Jak and Daxter Reihe entwickelt, die mit insgesamt vier Spielen vor allem auf der Playstation 2 sehr erfolgreich war. Für die Playstation 3 entwickelte Naughty Dog die Uncharted Reihe sowie The Last of Us. Diese Spiele wurden später auch für die Playstation 4 um- und fortgesetzt. In dieser Arbeit werden dabei unter anderem Uncharted: The Nathan Drake Collection besprochen, Uncharted 4 sowie Uncharted The Lost Legacy und The Last of Us Remastered.¹¹⁷

San Diego Studio

San Diego Studio wurde 2001 als First-Party Studio gegründet und arbeitet vor allem an der Baseball-Reihe MLB: The Show. Für die Playstation 4 sind seit 2014 jährlich neue MLB-Spiele erschienen, die in Europa nur als Download veröffentlicht wurden; eine physische Fassung als Disc war unter anderem in Amerika erhältlich.¹¹⁸

Santa Monica Studio

1999 wurde das Santa Monica Studio als First-Party Studio gegründet und hat seitdem hauptsächlich an der God of War Reihe gearbeitet, jedoch auch gleichzeitig als Inkubator andere Videospielestudios beim Entwickeln neuer Spiele unterstützt. In der vorliegenden Arbeit wird die PS4-Umsetzung God of War III Remastered näher besprochen sowie der neueste Titel in der Serie, God of War.¹¹⁹

Sucker Punch

Zunächst ein unabhängiger Entwickler, hat Sucker Punch bereits längere Zeit mit Sony zusammengearbeitet und unter anderem mehrere Sly Cooper Spiele entwickelt und die inFamous Spiele. 2011 wurde Sucker Punch schließlich von Sony erworben und wurde somit

¹¹⁷ Naughty Dog, „30 Years Naughty Dog 1984 - 2014“.

¹¹⁸ Barker, „Guide: All Sony First-Party Studios and What They're Working On“.

¹¹⁹ Santa Monica Studio, „Get to know who we are“.

zu einem First-Party Studio.¹²⁰ Für diese Arbeit werden die beiden inFamous Spiele besprochen, die von Sucker Punch für die Playstation 4 veröffentlicht wurden.

Insomniac Games

Dieser Entwickler war für lange Zeit ein Sonderfall: Insomniac Games hat bereits seit der ersten Playstation mit Sony zusammengearbeitet und Spiele exklusiv für die Playstation-Plattform entwickelt; dennoch blieb Insomniac ein unabhängiger Entwickler.¹²¹ Das Studio hat nach eigener Angabe bisher auch First-Party Projekte wie der in dieser Arbeit besprochene Titel Marvel's Spider-Man oder Ratchet & Clank übernommen.¹²² Im August 2019 erwarb Sony Insomniac Games wodurch es zu einem First-Party Studio wurde.¹²³

9. Auswahlkriterien

Die Auswahl der Spiele für diese Arbeit orientiert sich in erster Linie an der Plattform-Exklusivität. Zunächst wurde geprüft, welche Spiele der Hersteller selbst – in diesem Fall Sony – als exklusive Spiele listet.¹²⁴

Diese offizielle Auflistung wurde mit anderen Listen überprüft,¹²⁵ um eine größere Datensicherheit zu erhalten. Gleichzeitig wurde diese Liste um Titel bereinigt, welche ausschließlich digital erhältlich sind. Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt auf Videospiele, die physisch im Handel erhältlich sind. Trotz der steigenden Bedeutung von digitalen Verkäufen in Form von Downloads hat der Verkauf von Datenträgern weiterhin einen hohen Stellenwert. Eine weitere Einschränkung wurde bei sogenannten PlayLink-Titeln getroffen: Diese blieben außen vor, selbst wenn sie als physische Version veröffentlicht wurden. Eine spezifische Sonderrolle nehmen die MLB: The Show Titel ein. Wie bereits an anderer Stelle angemerkt erscheinen diese jährlich seit 2014, sind jedoch in Europa nur als digitaler Download verfügbar. Aus diesem Grund werden diese Titel nicht in der näheren Auswahl der zu untersuchenden Spiele berücksichtigt.

Die letzte Einschränkung betrifft schließlich Virtual Reality. Obwohl Playstation VR bereits über 4,2 Millionen Mal verkauft wurde und damit eine nicht zu verachtende Marktgröße

¹²⁰ Yoon, „Sony acquires Infamous dev Sucker Punch“.

¹²¹ Davis, „Always Independent: The Story of Insomniac Games“.

¹²² @insomniacgames, „2nd party doesn't really technically exist except to indicate outside studio doing a 1st party game“.

¹²³ Schreier, „Sony Buys Spider-Man Developer Insomniac Games“.

¹²⁴ Vgl. Playstation, „Alle PlayStation 4-Exklusivtitel“.

¹²⁵ Vgl. Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“.

erreicht hat, handelt es sich gleichzeitig um ein Sonderzubehör.¹²⁶ Spieler mussten für das mittlerweile deutlich günstigere Headset ursprünglich 400 Euro bezahlen, was circa dem Preis der Playstation 4 entspricht. Die damit starke Einstiegshürde spricht zunächst schon gegen die Einbeziehung der damit verbundenen Spiele, da diese dadurch eine vergleichsweise geringe Verbreitung erfahren (vor allem gemessen an den insgesamt Verkaufszahlen der Playstation 4). Ebenso sollte eine physische Einstiegshürde nicht unbeachtet bleiben: Virtual Reality kann bei einigen Spielern Gefühle der Übelkeit auslösen, daher spricht auch dies vorerst gegen eine nähere Behandlung.¹²⁷

Ein wichtiges Kriterium war, dass das jeweilige Spiel von einem Sony First-Party Studio entwickelt wurde. Dadurch ist gesichert, dass nur Spiele untersucht werden, die nicht zu einem späteren Zeitpunkt auch für eine andere Plattform umgesetzt werden. Auf diese Art konnte die Plattform-Exklusivität der untersuchten Spiele gewährleistet werden. Weiters finden sich in der Arbeit einige Spiele, die von Second-Party Studios entwickelt wurden, wobei in diesen Fällen durch die Eigentumsverhältnisse der Spielmarke auch eine zukünftige Plattform-Exklusivität gesichert ist.

¹²⁶ Moon „Sony has sold 4.2 million PlayStation VR headsets“.

¹²⁷ Diese Nebenwirkungen konnte der Autor der vorliegenden Arbeit zum Teil selbst nachvollziehen, als auch bei anderen Spielern beobachten.

10. Ausgewählte Spiele

Tabelle 1 dient als Überblick über alle in dieser Arbeit untersuchten Spiele, deren Entwickler, Genre und Erscheinungsdatum.

Tabelle 1: Auflistung aller in der Arbeit untersuchten Spiele

Name:	Entwickler:	Genre:	Datum:
Killzone Shadow Fall	Guerrilla Games	Shooter	11 / 2013
Knack	Japan Studio	Platformer	11 / 2013
Infamous Second Son	Sucker Punch	Action / Adventure	03 / 2014
The Last of Us Remastered	Naughty Dog	Action / Adventure	07 / 2014
Infamous First Light	Sucker Punch	Action / Adventure	08 / 2014
SingStar: Ultimate Party	London Studio	Musik	10 / 2014
Driveclub	Evolution Studios	Racing	10 / 2014
LittleBigPlanet 3	Sumo Digital	Platformer	11 / 2014
The Order: 1886	Ready At Dawn	Action / Adventure	02 / 2015
Bloodborne	From Software	Action / Rollenspiel	03 / 2015
God of War III Remastered	Santa Monica Studio	Action / Adventure	07 / 2015
Until Dawn	Supermassive Games	Action / Adventure	08 / 2015
Tearaway Unfolded	Media Molecule	Platformer	09 / 2015
Uncharted: The Nathan Drake Collection	Naughty Dog	Action / Adventure	10 / 2015
Gravity Rush Remastered	Japan Studio	Action / Adventure	02 / 2016
Ratchet & Clank	Insomniac Games	Shooter	04 / 2016
Uncharted 4: A Thief's End	Naughty Dog	Action / Adventure	05 / 2016
The Last Guardian	Japan Studio	Action / Adventure	12 / 2016
Gravity Rush 2	Japan Studio	Action / Adventure	01 / 2017
Horizon Zero Dawn	Guerrilla Games	Action / Adventure	02 / 2017
Wipeout Omega Collection	XDev, Clever Beans, EPOS Game Studios	Racing	06 / 2017
Uncharted: The Lost Legacy	Naughty Dog	Action / Adventure	08 / 2017
Everybody's Golf	Japan Studio	Sport	08 / 2017
Matterfall	Housemarque	Shooter	08 / 2017
Knack II	Japan Studio	Platformer	09 / 2017
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Racing	10 / 2017
Shadow of the Colossus	Japan Studio	Action / Adventure	02 / 2018
God of War	Santa Monica Studio	Action / Adventure	04 / 2018
Marvel's Spider-Man	Insomniac Games	Action / Adventure	09 / 2018

11. Forschungsfragen

Forschungsfrage 1 - Welche Art von Spielen wird exklusiv für die Playstation-Plattform veröffentlicht und wirkt sich dies auf den Player Character aus?

Das Genre des Spiels hat für die weitere Behandlung in der Analyse einen hohen Stellenwert: Der Player Character und dessen Handlungsmöglichkeiten werden sehr oft durch das Genre vorgegeben. In einem Rennspiel ist der Player Character häufig ein Fahrzeug; die Handlungsmöglichkeiten beschränken sich in diesem Fall auf das Fahren. In Sportspielen gibt die Sportart die Handlungsmöglichkeiten vor, der Player Character ist außerdem notwendigerweise ein Sportler.

Bei Action/Adventures hingegen ist theoretisch als auch praktisch eine deutlich größere Bandbreite an Handlungsmustern möglich, als auch unterschiedlichere Player Characters. Auch die Handlungsoptionen sind in diesem Genre vielfältiger, von pazifistischen Vorgehensweisen zu reiner Waffengewalt sind die Möglichkeiten wie mit der Welt und den darin vorhandenen Feinden interagiert werden kann sehr groß.

Forschungsfrage 2 - Welche Charakteristiken weisen Player Characters in Playstation 4 exklusiven Spielen hauptsächlich auf?

Der Player Character wird vom Spieler aktiv gesteuert. In der vorliegenden Arbeit werden Alter, Geschlecht, Hautfarbe und Art – also menschlich, außerirdisch, tierisch, mechanisch oder anderes – sowie ihre Fähigkeit zu sprechen analysiert, um zu sehen, ob eines der Merkmale besonders prävalent ist sowie in welche Kategorie von Player Characters – fiktive Wesen, Spielfigur oder Repräsentation von SpielerInnen – laut Schröter sie fallen. Kommen bei einem Spiel mehrere Player Characters vor, werden die Daten aller erhoben.

Forschungsfrage 3 - Können die Spieler in einem Spiel mehrere Player Characters steuern?

Die Verteilung der Player Characters soll im Detail geprüft werden, damit sichergestellt ist das nicht nur einzelne Spiele eine große Anzahl an unterschiedlichen/diversen Player Characters aufweisen. Andererseits kann damit auch geprüft werden, in wie viele unterschiedliche Rollen der Spieler innerhalb eines einzelnen Spiels schlüpfen kann.

Während also zum Beispiel in einem Action/Adventure der männliche Abenteurer gespielt wird, kann dies in einem anderen Spiel ein weiblicher Player Character sein. Der Spieler weiß also zumeist vorab wen er spielen wird und es bleibt bei einem spezifischen Player Character. Weist ein Spiel hingegen unterschiedliche Player Characters auf, kann dies dazu führen, dass eventuell stark unterschiedliche Player Characters gespielt werden. In Spielen mit mehreren Player Characters wird daher also nicht nur geprüft ob es mehrere Player Characters gibt, sondern auch wie sich diese voneinander unterscheiden.

Forschungsfrage 4 - Haben männliche und weibliche Player Characters unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten?

Geschlechtsunterschiede hinsichtlich der Handlungsmöglichkeiten der Player Characters werden in der vorliegenden Arbeit innerhalb von Genres vorgenommen, da die Genres bereits eine Palette an Handlungsmustern vorgeben. Zusätzlich wird darauf geachtet, möglichst ähnliche Vertreter des jeweiligen Genres zu wählen und mögliche Unterschiede innerhalb des Genres ebenfalls zu berücksichtigen: Ein Action/Adventure, in dem zum Beispiel ein Superheld gesteuert wird, hat andere Handlungsmöglichkeiten als ein Player Character in einem Spiel, in dem ein Schatzsucher Rätsel lösen muss.

Forschungsfrage 5 - Welche Veränderungen bezüglich Geschlecht und Hautfarbe der Player Characters sind im zeitlichen Verlauf zu beobachten?

Die im Zuge dieser Arbeit untersuchten Videospiele decken einen Zeitraum von 2013 – dem Launch der Playstation 4 – bis 2018 ab, um wie im Kapitel Videospiele in der Kommunikationswissenschaft erklärt zu untersuchen, ob sich die Geschlechterverteilung und die Handlungsmöglichkeiten der Player Characters nach einem Eklat rund um Sexismus in der Videospieleindustrie verändert haben.

12. Beschreibung der Spiele

Im Nachfolgenden werden die zuvor genannten Spiele im Detail hinsichtlich ihrer zeitlichen Einordnung und Story vorgestellt und damit die jeweiligen Player Characters auch in mehr Kontext eingebettet. Außerdem werden die jeweiligen Player Characters und ihre Handlungsmöglichkeiten im Spiel vorgestellt. Jeder Player Character wird dabei durch einen Screenshot zusätzlich vorgestellt, damit das Charakterisieren der Player Characters hinsichtlich Alter, Geschlecht und Hautfarbe auch ohne den Rückgriff auf das jeweilige

Videospiel möglich ist. Alle Screenshots wurden vom Autor dieser Arbeit erstellt; dazu wurde die Screenshot-Funktion der Playstation 4 genutzt, als Bildquelle wird ausschließlich die Primärquelle – also das besprochene Videospiel – herangezogen. Da die Playstation 4 nicht nur den Export dieser Bilddateien erlaubt – sogar ein Veröffentlichen auf diversen Sozialen Medien ist generell ohne Umwege möglich – kann aus urheberrechtlicher Perspektive eine Nutzung im Rahmen der vorliegenden Arbeit als gerechtfertigt gelten.

12.1. Killzone: Shadow Fall

Das Spiel ist zum Launch der Playstation 4 im November 2013 erschienen. Entwickelt wurde Killzone: Shadow Fall wie auch seine Vorgängerspiele vom niederländischen Entwickler Guerrilla Games.¹²⁸

Story

Am Beginn des Spiels versucht der noch sehr junge Lucas Kellan, gemeinsam mit seinem Vater aus der Helghan-Seite der Mauer zu entkommen. Helghan ist ein geteilter Planet, die neu errichtete Mauer trennt die unterschiedlichen Bevölkerungsschichten (Helghast und Vektan), die sich nicht auf der jeweils anderen Seite aufhalten dürfen. Sie treffen auf dem Weg zur Mauer einen Shadow Marshal (ein Angehöriger einer militärischen Spezialeinheit) namens Sinclair. Kurz bevor die Protagonisten ihr Ziel erreichen, wird der Vater von Lucas von Helghast Soldaten erschossen. Sinclair eilt Lucas zu Hilfe und nimmt diesen auf; im Anschluss sieht man in einigen kurzen Sequenzen, wie Lucas in den Rängen des Militärs aufsteigt und ebenfalls ein Shadow Marshal wird.

Lucas wird dabei zunächst als Teil eines Gefangenen-Austauschs gegen den Helghast Agenten Echo von den Feinden zurückgeholt. Er hatte einen Auftrag auf der anderen Seite der Mauer und kehrt nun zurück. Nach diesem Austausch bekommt er von Sinclair den nächsten Auftrag und muss im Zuge dessen ein Forschungsschiff sowie die dort befindlichen Beweise rund um eine Biowaffe zerstören.

Im späteren Spielverlauf wird das VSA Hauptquartier (der Vektan) von einer Terroristengruppe attackiert. Dies sorgt dafür, dass alle Helghast-Bürger auf der Vektan-Seite der Mauer zurück nach New Helghan deportiert werden. Lucas wird im Zuge dessen undercover als Zivilist auf die andere Seite gesendet, wo er herausfindet, dass Jorhan Stahl

¹²⁸ Ter Heide, „Watch the Killzone Shadow Fall Launch Trailer“.

eine Biowaffe so angepasst hat, dass Vektans damit gezielt ausgeschaltet werden. Später helfen die beiden zusammen, um Stahl zu stoppen; die Waffe wird jedoch schlussendlich von Sinclair übernommen. Gleichzeitig erschießt er Lucas und das Spiel endet scheinbar damit.

Während der Abspann mit den Credits läuft, kann der Spieler erneut einen Charakter übernehmen und eine kurze Passage spielen. Am Ende kann der Spieler Sinclair erschießen, an dem Punkt erfährt der Spieler außerdem, dass er Echo steuert, da sie „For Kellan.“ also „für Kellan“ sagt, nachdem der Spieler den Abzug der Waffe betätigt hat.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Killzone: Shadow Fall wird aus der Ego-Perspektive gesteuert; der gesteuerte Charakter ist also nicht direkt sichtbar. Dies trifft auch auf einige Zwischensequenzen und Situationen, in denen der Player Character mit anderen Figuren interagiert zu. Feinde im Spiel werden entweder via Waffengewalt besiegt, oder aber im Nahkampf. Dazu steht dem Spieler ein Messer zur Verfügung, mit dem Feinde lautlos überrascht werden können, sofern sie nicht alarmiert sind. Generell handelt es sich bei dem Spiel um einen Ego-Shooter, das heißt, der Kampf mit der Waffe steht im Mittelpunkt; dennoch gibt es einige Stealth-Komponenten: Der Spieler kann also unbemerkt vorgehen und Feinde überraschen.

Player Character

Zu Beginn des Spiels steuert man den noch jungen Lucas Kellan; im Anschluss verstreichen ca. 20 Jahre, daher muss davon ausgegangen werden, dass Lucas im Spiel Mitte 20 ist (Abbildung 1). Er stammt aus Vektan und ist weiß. Im letzten Kapitel des Spiels steuert man die Agentin Echo (Abbildung 2). Ihre Mutter ist ein Helghast; ihr Vater hingegen ein Vektan. Sie ist ebenfalls um die 20 Jahre alt. Beide Charaktere lassen sich laut Schröter als fiktive Wesen klassifizieren, da sie über eine ausgeprägte Biografie verfügen (die in Form von Lucas auch direkt am Anfang gespielt wird), sprachlich mit anderen Charakteren interagieren und fixe physische Eigenschaften besitzen.

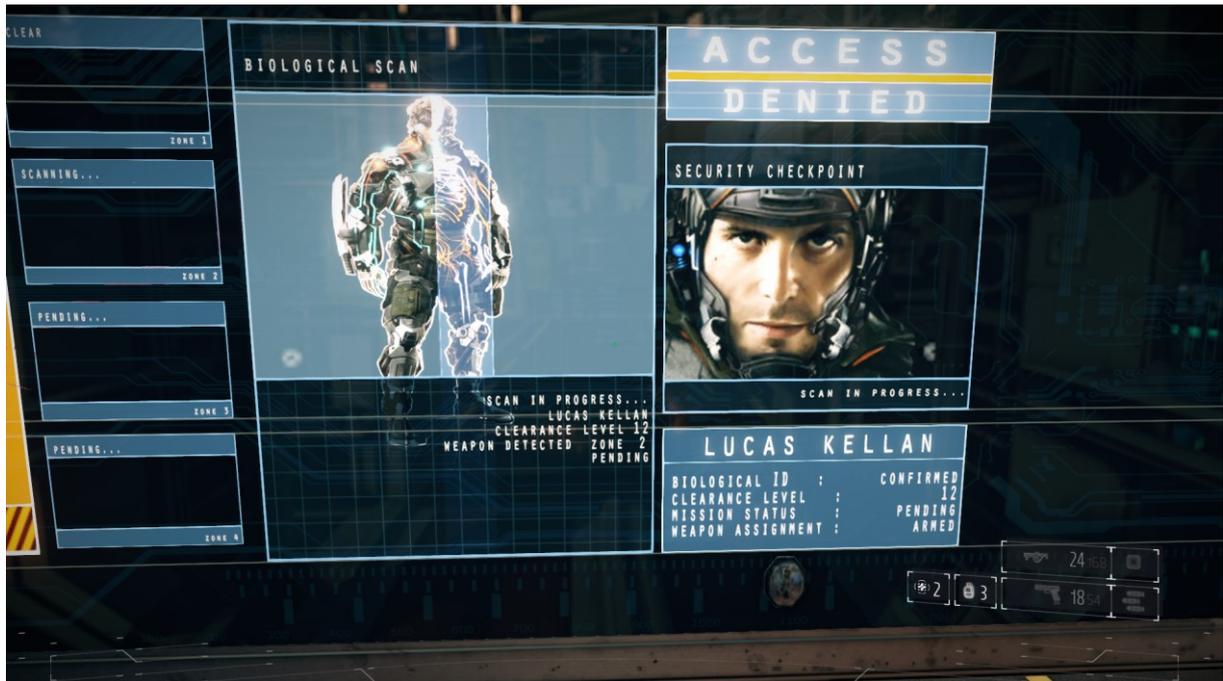


Abbildung 1: Eines der wenigen Bilder von Lucas Kellan, sichtbar wenn im Spiel ein Security-Scanner durchschritten wird.



Abbildung 2: Echo, wenn sie Lucas mit einer Waffe bedroht.

12.2. Knack

Das Spiel wurde von Sonys Japan Studio entwickelt und erschien zum Launch der Playstation 4 im November 2013.¹²⁹

Story

Das Spiel handelt in einer futuristischen Welt, in der Relikte einer alten längst verlorenen Zivilisation zur Energiegewinnung genutzt werden und Kobolde eine Bedrohung für die Menschheit darstellen. Die Menschen haben einst gegen diese Krieg geführt und sie schließlich in die Wildnis vertrieben. Zu Beginn des Spiels wird ein Außenposten der Menschen attackiert; die Goblins nutzen weit entwickelte Waffen, daher soll eine Expedition gestartet werden, um herauszufinden, woher die Goblins diese Waffen haben. Doktor Vargas nutzt diese Situation, um seine neueste Kreation vorzustellen: Ein Wesen namens Knack, welches aus unterschiedlichen Relikten besteht. Er kann zusätzlich seine Größe kontrollieren, indem er weitere Relikte aufnimmt. Teil der Demonstration ist auch, dass Knack gegen Sicherheitsroboter des reichen Industriellen Viktor kämpft, um zu beweisen, dass er für die Mission tatsächlich geeignet ist. Nach dieser Demonstration reist die Gruppe bestehend aus dem Abenteurer Ryder, seinem Neffen Lucas sowie Doktor Vargas und Knack, zu der vermuteten Quelle der Waffen. Knack muss einige stärkere Kobolde besiegen. Dadurch findet die Gruppe schließlich heraus, dass ein Kobold namens Gundahar die Waffen zur Verfügung gestellt hat und dass Viktor andere Pläne hat. Der Doktor und Knack fliegen zu seinem Palast, wo er den beiden eröffnet, dass er ein gigantisches Relikt besitzt und Knack wäre der Schlüssel, um dieses weiter nutzen zu können. Knack attackiert jedoch die Sicherheitsroboter, sodass der Doktor, Knack und der gefangen genommene Lucas entkommen können. Die drei finden schließlich eine Karte, die aufzeigt, wo die Relikte herkommen. In der Mine, aus der sie kommen sollen, befindet sich außerdem ein Tor, welches noch mächtigere Relikte verbergen soll; Knack kann dieses jedoch nicht öffnen. Viktor kehrt ebenfalls zurück, dabei wird jedoch Knack angeschossen und fällt tief nach unten in die Mine. Im Anschluss kann Knack schließlich mit der Hilfe von Ryder den gefangen genommenen Doktor sowie Lucas befreien; Viktor entkommt jedoch.

Als nächstes attackiert eine Kobold-Armee Ryders Heimatstadt. Knack kann diese zwar in die Flucht schlagen, sie können die Kobolde jedoch zu einer Fabrik verfolgen, in der die

¹²⁹ Cerny, „Knack Out Today for PS4“.

Waffen hergestellt werden. Dort stellt sich heraus dass Charlotte – sie hat einst mit dem Doktor zusammengearbeitet und war bei einem Unfall scheinbar verstorben – die Waffen für Gundahar hergestellt hat, da er sie damals gerettet hatte. Der Goblin hat diese Waffen jedoch nicht nur gegen andere Kobolde verwendet, sondern auch gegen die Menschen. Sie bleibt zurück; der Doktor und Knack hingegen machen sich auf, um den Schlüssel zu dem Tor in der Mine zu finden. Viktor bekommt diesen jedoch und kann das Tor öffnen. Ein mächtiges Relikt dahinter kostet ihm jedoch das Leben, während Knack das Relikt bekämpfen muss. Er schafft es schließlich, das Relikt zu zerstören und die Bedrohung zu stoppen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Knack setzt auf eine Third-Person Perspektive, die Kamera ist dabei jedoch fixiert und kann nicht vom Spieler bewegt werden. Im Spiel müssen kleinere Sprungpassagen gemeistert werden; die Gegner werden hauptsächlich im Nahkampf besiegt. Das Gameplay baut vor allem auf die Prämisse auf, dass Knack im Spielverlauf weitere Relikte findet, die dafür sorgen, dass er immer größer wird und dadurch mächtigere Feinde besiegen und kleinere Feinde einfach überrennen kann. Das Spiel ist hauptsächlich als Plattformer einzustufen, in dem auch Sprungpassagen gemeistert werden müssen. Es beinhaltet jedoch auch einige kleinere Rätsel-Elemente und Nahkämpfe. Später im Spiel erhält Knack auch Fähigkeiten für den Fernkampf, wenngleich der Nahkampf mit den Fäusten zentral bleibt.

Player Character

Der Spieler steuert im Spiel den titelgebenden Helden Knack. Er kann unterschiedliche Formen annehmen: In seiner kleinsten Form besteht er nur aus wenigen Teilen (Abbildung 3); wird er hingegen durch das Einsammeln von Relikten größer, besteht er aus deutlich mehr kleinen Teilen. Diese Teile schweben alle um ein zentrales Relikt (Abbildung 4). Später im Spiel kommen noch unterschiedliche Materialien wie Eis, Metall oder Holz dazu. Knack besitzt eine männliche Stimme, daher wird sein Geschlecht als männlich eingestuft. Sein Alter ist nicht näher ausgeführt; der Doktor im Spiel fand das Relikt aus dem Knack besteht jedoch vor 20 Jahren, daher kann damit auch grob das Alter von Knack festgelegt werden (da das Relikt für Knack zentral ist und er quasi aus diesem Besteht). Da er damit auch eine fest gelegte Biografie besitzt, mit anderen Charakteren spricht und interagiert, kann Knack hauptsächlich als fiktives Wesen nach Schröter charakterisiert werden.

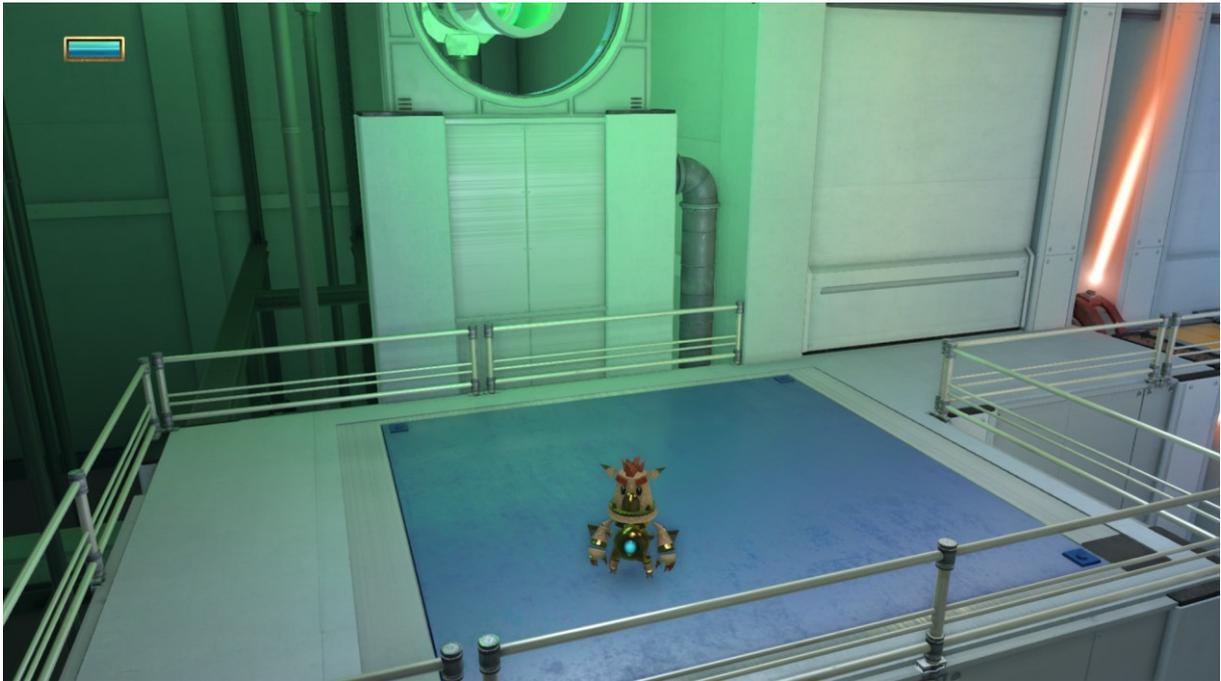


Abbildung 3: Knack in seiner kleinen Form zu Beginn des Spiels.



Abbildung 4: Knack in seiner großen Form, hier besteht er aus mehreren Relikten.

12.3. Infamous Second Son

Das Spiel ist im März 2014 für die Playstation 4 erschienen und wurde von Sucker Punch entwickelt.¹³⁰

Story

Infamous Second Son handelt in einer Welt, in der es Menschen mit Superkräfte gibt. Zuvor erschienen bereits zwei Infamous Spiele für die Playstation 3; Infamous Second Son handelt sieben Jahre nach dem letzten Teil. Diese Menschen mit Superkräfte werden als Conduits bezeichnet und mittlerweile von einer eigens gegründeten Regierungsorganisation gejagt, dem Department of Unified Protection (D.U.P.) mit dem Ziel, die Bevölkerung vor den Conduits zu beschützen.

Das Spiel beginnt mit dem Transport von gefangen genommenen Conduits. Dieser Transporter hat jedoch einen Unfall und die Gefangenen entkommen. Der Hauptcharakter des Spiels, Delsin Rowe, kommt dabei in Kontakt mit einem Conduit und entdeckt dabei, dass er ebenfalls Superkräfte besitzt. Er kann diese zunächst nicht kontrollieren; es stellt sich jedoch heraus, dass er sich scheinbar in Rauch auflösen kann, um zum Beispiel Lüftungsschächte zu benutzen oder durch Hindernisse hindurchzugleiten. Er verfolgt den Flüchtigen in ein Gebäude; am Ende wird er jedoch von Brooke Augustine gestellt, der Leiterin von D.U.P. Sie ist selbst ein Conduit und zementiert den flüchtigen Häftling, da dies ihre Superkraft ist. Delsin hingegen wird schließlich bewusstlos.

Als Delsin wieder aufwacht, erfährt er, dass Augustine die Mitglieder des Indianerstamms, bei dem er lebt, gefoltert hat, um weitere Informationen zu bekommen. Zusätzlich hat sie Betonstücke in ihnen hinterlassen, die langsam zum Tod führen. Delsin beschließt daher, mit seinem Bruder Reggie nach Seattle zu reisen, um Augustine's Superkraft zu absorbieren und damit seinen Stamm zu retten. In Seattle angekommen stellt sich heraus, dass die Stadt unter Kriegsrecht steht. Delsin trifft schließlich noch auf weitere Conduits und erhält damit weitere Kräfte, die er nutzen kann, um am Ende schließlich auch noch Augustine zu besiegen und ihre Superkraft zu bekommen. Basierend auf den Entscheidungen, die der Spieler zuvor getroffen hat, endet das Spiel damit, dass Delsin seinen Stamm rettet, oder aber die Kontrolle über Seattle übernimmt und aus seinem Stamm ausgeschlossen wird.

¹³⁰ Massongill, „This Week in PlayStation: Welcome to Seattle“.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Delsin wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert, die Kamera ist frei beweglich. Der Anfang des Spiels läuft noch sehr linear ab; später in Seattle kann der Spieler jedoch selbst entscheiden, welche Mission er in Angriff nimmt oder ob er sich frei durch die Stadt bewegen möchte. In diesem Spiel liegt der Fokus also sehr stark auf der Offenheit der Welt. Bei den Handlungsoptionen stehen Delsin unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung, die er im Laufe des Spiels dazu bekommt und verbessern kann. Dazu zählen auch unterschiedliche Nahkampfattacken sowie Fernkampfangriffe; dazu verwendet der Charakter seine unterschiedlichen Superkräfte anstatt Waffengewalt. Das Spiel ist im Genre Action / Adventure angesiedelt, welches dem Spieler in einer offenen Welt in Kombination mit vielen unterschiedlichen Fähigkeiten einige Freiheiten lässt. Eine weitere Charakteristik des Spiels sind einige Entscheidungen, die der Spieler treffen muss; dabei werden diese klar als gut oder böse gekennzeichnet. Dies zusammen mit einigen Handlungen, die der Spieler in der offenen Spielwelt setzen kann, führt zu unterschiedlichen Karma-Levels und wirkt sich auf das Ende des Spiels aus.

Player Character

Der Spieler steuert Delsin Rowe (Abbildung 5); er ist Mitte 20 und ein amerikanischer Ureinwohner vom fiktionalen Stamm der Akomish. Er ist laut Schröter ein fiktiver Charakter aufgrund seiner Interaktion mit anderen Charakteren im Spiel und auch aufgrund seiner ausgeprägten Biografie; außerdem weist er einige stabile als auch flüchtige Eigenschaften auf, die ihn eindeutig charakterisieren.



Abbildung 5: Delsin Rowe am Anfang des Spiels.

12.4. The Last of Us Remastered

Das Spiel wurde von Naughty Dog entwickelt und erschien 2013 für die Playstation 3, wurde jedoch im Juli 2014 auch für die Playstation 4 als Remastered Version veröffentlicht. Neben verbesserter Grafik enthält die Remastered Fassung Content zum Download, der in der Playstation-3-Fassung nicht enthalten war sowie zusätzliche Multiplayer-Inhalte.¹³¹

Story

Das Spiel beginnt damit, dass der Spieler ein junges Mädchen namens Sarah durch ihr Haus steuert, bis sie schließlich auf ihren Vater Joel trifft. Scheinbar sind die Nachbarn verrückt geworden; Joel erschießt in Notwehr den Angreifer und bringt seine Tochter zu einem Auto. Nach einer kurzen Autofahrt und einem Autounfall muss Joel seine Tochter tragen und vor den heranstürmenden Menschen und Monstern flüchten. Am Ende dieser Sequenz wird Joels Tochter von einem Soldaten erschossen, der die beiden für eine Bedrohung hält. Wie sich später herausstellt, handelt es sich bei dieser Sequenz um den Beginn einer Infektion von Menschen mit einem mutierten Pilz, welcher sie in aggressive Zombie ähnliche Monster verwandelt, die andere Menschen attackieren.

¹³¹ Hamilton, „Should You Get The Last of Us Again On PS4?“.

Die nächste Spielsequenz spielt 20 Jahre in der Zukunft, wo ab nun das Spiel stattfindet. Joel befindet sich in einer vom Militär kontrollierten Quarantänezone, eine von den wenigen sicheren Orten. Er ist ein Schwarzhändler und soll ein Paket hinausschmuggeln, dessen Inhalt sich als die 14-jährige Ellie herausstellt. Innerhalb von kurzer Zeit lernt Joel, dass Ellie von einem der Infizierten gebissen wurde, jedoch scheinbar immun ist. Die Aufgabe von Joel ist es nun, Ellie zu einem weit entfernten Stützpunkt der Widerstandsgruppe Fireflies zu bringen, damit diese ein Heilmittel finden. Auf der nachfolgenden Reise wird hauptsächlich Joel gesteuert; Ellie unterstützt ihn jedoch zum Teil im Kampf gegen Monster sowie menschliche Gegner. Später im Spiel – bevor es Winter wird – zieht sich Joel eine schwere Verletzung zu. In dieser Winter-Sequenz steuert der Spieler nur Ellie und muss auf diesem Weg menschliche Gegner sowie Monster besiegen.

Gegen Ende des Spiels finden die beiden in Salt Lake City ein Krankenhaus der Fireflies. Es stellt sich jedoch heraus, dass Ellie die erforderliche Operation nicht überleben wird. Joel entscheidet sich, Ellie nicht zu opfern und bekämpft alle Fireflies im Krankenhaus. Das Spiel endet damit, dass Joel und Ellie bei der Siedlung von Joels Bruder ankommen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

The Last of Us besitzt in allen Sequenzen eine frei bewegliche Third-Person Kamera. In der ersten Sequenz des Spiels, in der man Sarah steuert, stehen dem Spieler keine Handlungsmöglichkeiten außer der Interaktion mit einigen Gegenständen offen. Im Hauptteil des Spiels können die Spieler als Joel die Gegner sowohl mit Waffengewalt besiegen als auch durch Nahkampf-Angriffe. Generell ist das Spiel jedoch stärker auf eine vorsichtige Vorgehensweise ausgerichtet; es gibt sogar Feinde, die sehr stark auf Geräusche reagieren. Nutzen die Spieler also Waffengewalt, werden damit alle Feinde in der Umgebung alarmiert. Je nach Spielabschnitt ist es zum Teil auch möglich, die Gegner komplett zu umschleichen. In den späteren Sequenzen, in denen die Spieler Ellie aktiv spielen, stehen ihr größtenteils ähnliche Optionen wie Joel zur Verfügung; dazu zählt auch der Nahkampf oder der Einsatz von Waffen, wenngleich Ellie im Nahkampf im Vergleich zu Joel unterlegen ist. Ausgehend von diesen Optionen kann The Last of Us als Action / Adventure bezeichnet werden.

Player Character

Im Spiel gibt es insgesamt drei verschiedene Charaktere, die vom Spieler aktiv gesteuert werden können. Dazu zählt zunächst Joels zwölfjährige Tochter Sarah (Abbildung 6), weiß und aus Amerika, wie alle spielbaren Charaktere in The Last of Us. Joel (Abbildung 7) wird

die meiste Zeit des Spiels gesteuert; er ist Ende 40. Ellie ist 14 Jahre alt (Abbildung 8). Alle drei Player Characters lassen sich hauptsächlich als fiktive Wesen nach Schröter kategorisieren, die stabile Eigenschaften haben. Außerdem interagieren alle Figuren sprachlich miteinander und, in Form von Zwischensequenzen, auch mit anderen Charakteren.



Abbildung 6: Sarah, Joels Tochter, zu Beginn des Spiels.



Abbildung 7: Joel in einer typischen Spielsituation, links hinten sieht man Ellie.



Abbildung 8: Ellie wenn sie später im Spiel gesteuert werden kann.

12.5. Infamous First Light

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine eigenständige Spielerweiterung zu Infamous Second Son. Es wurde ebenfalls von Sucker Punch entwickelt und ist im August 2014 erschienen.¹³²

Story

Das Spiel handelt vor den Ereignissen von Infamous Second Son und erzählt die Geschichte von Abigail Walker. Sie war eine der ersten neuen Conduits, die vor sieben Jahren nach den Ereignissen der letzten beiden Infamous-Spiele aufgetaucht sind. Nachdem ihre Kräfte zu Problemen führten, lief sie mit ihrem Bruder weg. Beide wurden drogenabhängig; ihr Bruder konnte schließlich mit den Drogen aufhören. Die beiden wollten mit einem Boot nach Kanada entkommen; dieser Plan wird jedoch von der russischen Mafia durchkreuzt und Abigails Bruder entführt. Sie versucht ihn im Anschluss zu finden; dabei wird ihre Geschichte immer wieder in Rückblicken erzählt, denn sie ist eigentlich vom D.U.P. gefangen genommen und soll dort ihre Kräfte demonstrieren. Das Spiel folgt also weiterhin den Ereignissen bis Abigails ihren Bruder findet. Sie wird jedoch von einem Drogenboss hintergangen, der ihren

¹³² Fox, „inFAMOUS First Light Out Today on PS4“.

Bruder entführt hält. Bei der vermeintlichen Übergabe wird sie unter Drogen gesetzt und tötet aus Versehen ihren Bruder. Nach diesem Ereignis wird sie vom D.U.P. gefangen genommen. Sie schafft es schließlich, Rache an dem Drogenboss zu nehmen. Danach wird sie zu einem Gefangenentransport gebracht. Hierbei handelt es sich um den Transporter, der in den Unfall am Anfang von Infamous Second Son verwickelt wird; die Geschichte endet damit, dass Abigail fliehen kann.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Abigail wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert; die Kamera lässt sich dabei frei vom Spieler bewegen. Ihr stehen unterschiedliche Nah- und Fernkampfangriffe zur Verfügung, sowie einige weitere Superkräfte, welche die Fortbewegung erleichtern. Auch hier handelt es sich um ein Action / Adventure wie bei den anderen Infamous Spielen. Einzelne Fähigkeiten können im Laufe des Spiels verbessert werden; auf das Karma-System von Second Son wurde jedoch verzichtet.

Player Character

Gesteuert wird Abigail Walker; sie ist Anfang 20 und amerikanischer Herkunft (Abbildung 9). Sie kann als fiktiver Charakter nach Schröter bezeichnet werden, da sie neben einer längeren Biografie auch sehr stark mit anderen Charakteren interagiert und unterschiedliche Eigenschaften aufweist.

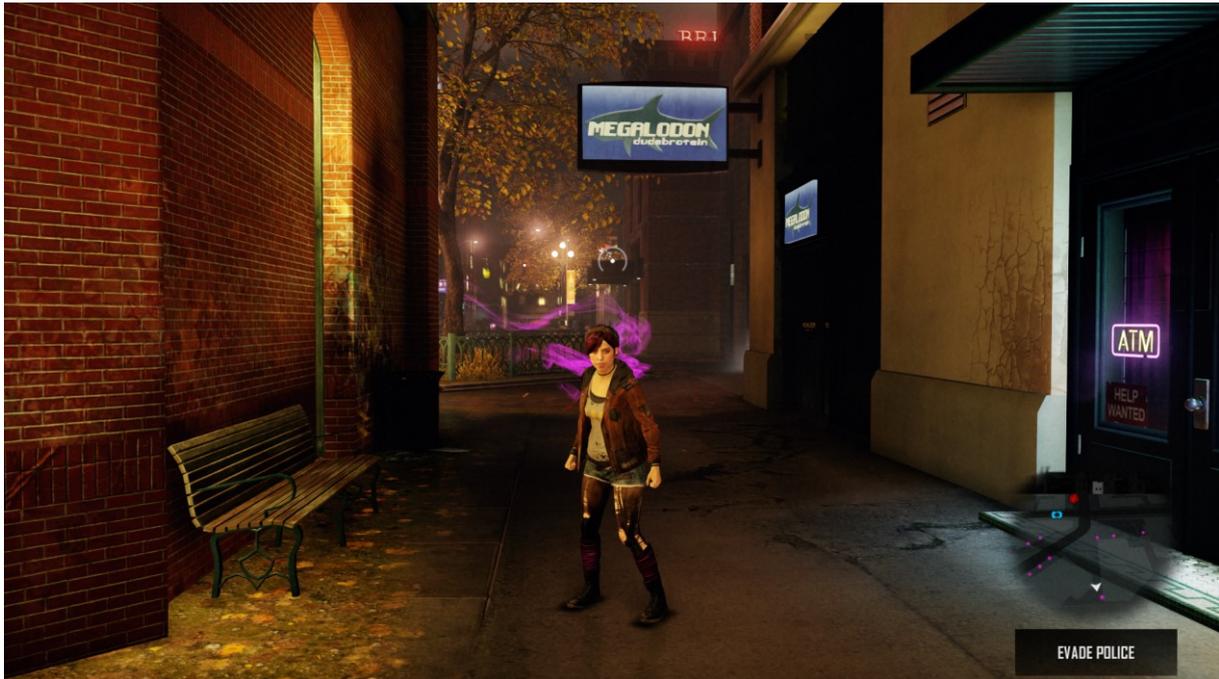


Abbildung 9: Abigail Walker in einer typischen Spielsituation.

12.6. SingStar: Ultimate Party

Das Musikspiel ist im Oktober 2014 für die Playstation 4 sowie für die Vorgängerkonsole Playstation 3 erschienen. Es wurde vom London Studio entwickelt.¹³³

Story

SingStar: Ultimate Party hat keine Story, da es keinen Kampagnen-Modus und keine Geschichte gibt.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Die SingStar Reihe ist mit Karaoke vergleichbar. In jedem Spiel sind unterschiedliche Songs enthalten, die vom Spieler nachgesungen werden. Dazu wird der Text am Bildschirm eingeblendet. Zusätzlich muss der Spieler beim Nachsingen den richtigen Ton treffen. Dies wird durch unterschiedliche Linien angezeigt, die farblich hervorgehoben werden, wenn der Ton richtig getroffen wird. Dafür erhalten die Spieler auch Punkte. Das hebt SingStar von Karaoke ab: Es ist mehr als das reine Nachsingen von Songs; es geht auch darum möglichst viele Punkte zu erreichen. Das Spiel kann dabei sowohl gegen andere Spieler gespielt

¹³³ Fauster, „SingStar: Ultimate Party: Erscheinungsdatum und Titelliste für PS4 und PS3“.

werden oder allein, um einen möglichst hohen Punktestand zu erzielen, der dann auch zum Beispiel online mit anderen verglichen werden kann.

Damit ergeben sich auch die grundsätzlichen Handlungsmöglichkeiten: SingStar ist ein Musikspiel, bei dem Lieder nachgesungen werden.

Player Character

Das Spiel besitzt keinen eigentlichen Player Character, da hier niemand am Bildschirm gesteuert wird. Daher bleibt auch die Kameraperspektive für dieses Spiel außen vor. Präsent im Spiel ist nur die Stimme des Spielers, der versucht, den richtigen Ton zu treffen. Über optionales Zubehör kann der Spieler via Kamera ins Spiel selbst eingebunden werden. Dies geschieht in Form von einzelnen Highlight-Aufnahmen (rechts unten in Abbildung 10). Im Fall von SingStar: Ultimate Party muss also in erster Linie von einer Repräsentation von Spielerinnen und Spielern ausgegangen werden, wobei die Interaktion mit dem Spiel oder gegen andere Spieler im Zentrum steht.



Abbildung 10: Eine typische Spielsituation. Die rosa Einblendung rechts unten ist eine Kamera-Aufnahme, hier würde üblicherweise das Gesicht des Spielers eingeblendet werden.

12.7. Driveclub

Das Rennspiel ist im Oktober 2014 für die Playstation 4 erschienen und wurde von den Evolution Studios entwickelt.¹³⁴

Story

Bei Driveclub handelt es sich um ein Rennspiel, welches keine Handlung besitzt. Das Spiel verfügt jedoch über einen Kampagnen-Modus, bei dem unterschiedliche Rennen in verschiedenen Ländern gefahren werden.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Da es sich bei Driveclub um ein reines Rennspiel handelt, sind sowohl der Spielablauf als auch die Handlungsmöglichkeiten sehr stark von Rennelementen beeinflusst. So können die Spieler grundsätzlich nur Rennen auf vorgegebenen Strecken fahren. Dies kann sowohl gegen ein Zeitlimit erfolgen, als auch gegen andere computergesteuerte oder – im Multiplayer-Modus – gegen menschliche Gegner. Durch das Gewinnen von Rennen schalten die Spieler weitere Rennen sowie bessere Fahrzeuge frei. Die Kameraperspektive ist im Spiel frei wählbar; das Fahrzeug kann also sowohl aus der Ego-Perspektive gesteuert werden als auch von einer Cockpit-Perspektive, in der man die Arme des Fahrers sieht. Eine Third-Person Perspektive ist ebenfalls wählbar; hier sieht man das Fahrzeug von außen in der Verfolger-Perspektive.

Player Character

Im Spiel können unterschiedliche Fahrzeuge aus unterschiedlichen Perspektiven gesteuert werden. Im weiteren Spielverlauf werden unterschiedliche Fahrzeuge freigeschaltet; diese können auch beispielsweise hinsichtlich ihrer Farbe individualisiert werden. Der Spieler kann außerdem den Fahrer im Auto geringfügig individualisieren; dazu stehen verschiedene Hautfarben und Gesichter zur Verfügung (Abbildung 12). Auch das Geschlecht ist frei wählbar. Den Fahrer sieht man im Spiel jedoch kaum: In der Cockpitperspektive sieht man nur die Arme (Abbildung 11); ansonsten konzentriert sich das Spielgeschehen hauptsächlich auf das Auto. Jedoch lässt sich im Spiel die Kamera um das Auto herumbewegen; dadurch

¹³⁴ Clements, „The Drop: New PlayStation Games for 10/7/2014“.

ist auch der Fahrer durch die Fensterscheibe sichtbar. Der Fahrer verändert sich dann jeweils passend zu der vom Spieler getroffenen Auswahl. Driveclub hat eine Spielfigur; im Zentrum steht jedoch die Interaktion des Spielers mit dem Auto, welches in erster Linie spielmechanische Bedeutung hat.



Abbildung 11: Cockpitperspektive, hier sind die Arme des Fahrers sichtbar.



Abbildung 12: Spieleinstellungsbildschirm, hier kann der Fahrer angepasst werden.

12.8. LittleBigPlanet 3

Das Spiel ist im November 2014 für die Playstation 4 und Playstation 3 erschienen und wurde hauptsächlich von Sumo Digital entwickelt.¹³⁵

Story

Am Beginn des Spiels lernt der Spieler, wie unterschiedliche Bewegungen funktionieren. Diese Einführung wird jedoch schließlich von Newton unterbrochen, er bringt den Hauptcharakter des Spiels, Sackboy, in eine Welt namens Bunkum. Newton überredet Sackboy, die Sicherheitsmechanismen die ein Tee-Blechbüchse schützen, zu besiegen. Hier stellt sich jedoch heraus, dass Newton Sackboy nur benutzt hat, um an die Teebüchse zu gelangen und diese zu öffnen; jedoch wird er im Anschluss von den darin befindlichen Titanen besessen.

Nana Pud, Newtons Mutter, taucht nun auf und nachdem sich herausstellt, dass Sackboy ausgetrickst wurde, schlägt sie als Lösung vor, die legendären Helden von Bunkum wieder zu erwecken. Dazu macht sich Sackboy also nun auf und befreit zunächst den Helden Oddsock, als nächstes Toggle und schließlich Swoop. Am Weg müssen die Helden jeweils drei Titanen aus der Teebüchse bekämpfen. Nachdem er nicht mehr von den Titanen besessen ist, wird Newton wieder freundlich. Nachdem der letzte Titan besiegt ist, werden alle von Newtons Vater gerettet. Newton öffnet schließlich ein Tor, damit alle Helden nach Craftworld zurückkehren können.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Wie auch seine Vorgänger ist LittleBigPlanet 3 ein Plattformer. Aus der seitlichen Perspektive wird Sackboy sowie die anderen Charaktere durch eine 2D-Welt gesteuert, in der er unterschiedliche Hindernisse vermeiden, über Abgründe springen und Feinde besiegen muss. Er kann dazu auch auf unterschiedlichen Gegenständen nach oben klettern und nutzt neue Eigenschaften, um zum Beispiel mit einem Föhn-ähnlichen Gegenstand Wind zu erzeugen, womit Schalter aktiviert werden. Neben diesen Möglichkeiten sich durch die Welt zu bewegen ist die LittleBigPlanet-Reihe auch noch dafür bekannt, dass Spieler über einen Level-Editor ihre eigenen Welten bauen und mit anderen Spielern teilen können.

¹³⁵ Sumo Digital, „LittleBigPlanet™ 3“.

Player Character

Am Beginn des Spiels steuert man Sackboy (Abbildung 13); er besteht aus gestrickter brauner Wolle, sein Geschlecht ergibt sich durch den Namen; sein Alter ist jedoch nicht bekannt. Im Laufe des Spiels werden noch weitere Charaktere befreit, die auch spielbar sind. Dazu zählt Oddsock (Abbildung 14, rechts), der auf allen vieren läuft und hier mit einem Hund zu vergleichen ist. Sein Geschlecht lässt sich nicht bestimmen; auch über sein Alter ist nichts bekannt. Yeti (Abbildung 15) kann in Ziggurat (der zweiten Spielwelt) gesteuert werden; hier ändert sich die Perspektive und blickt von oben nach unten auf den Charakter, der über unterschiedliche Plattformen springen muss. Toggle (Abbildung 14, Mitte) ist der zweite legendäre Held des Spiels, der befreit wird. Er kann seine Größe in zwei Ausprägungen – der großen und der kleinen Form – ändern. Der dritte Held des Spiels, den es zu befreien gilt, ist Swoop (Abbildung 14, links), ein vogelähnlicher Charakter, der auch fliegen kann.

Fast allen Charakteren bis auf Sackboy ist gemein, dass sie über keine Biografien verfügen: Alter, Geschlecht und Herkunft bleiben unbekannt. Bekannt ist nur, dass alle aus Wolle gestrickt sind. Sie stehen allesamt weniger als eigenständige Persönlichkeit im Vordergrund, sondern sind in erster Linie Spielfiguren deren jeweilige spielmechanische Fähigkeiten zentral sind. Dazu kommt auch noch, dass keiner der Charaktere spricht; weder durch Sprachausgabe oder durch Texteinblendungen.



Abbildung 13: Sackboy, links im Bild zu Beginn des Spiels, dies zeigt gleichzeitig eine typische Spielsituation.



Abbildung 14: Die drei legendären Helden des Spiels die später auch vom Spieler gesteuert werden können; links Swoop, in der Mitte Toggle und rechts Oddsock.



Abbildung 15: Yeti, die Figur die auf der Balustrade steht.

12.9. The Order: 1886

Das Spiel wurde von Ready at Dawn entwickelt und ist im Februar 2015 exklusiv für die Playstation 4 erschienen.¹³⁶

Story

Das Spiel handelt im London des 19. Jahrhunderts und stellt eine alternative Version des viktorianischen Zeitalters dar, in der es übernatürliche Wesen gibt. Das Spiel beginnt mit einer Folterszene: Der Spielcharakter wird länger unter Wasser gehalten, kann sich jedoch schließlich befreien und entkommen. Die weiteren Ereignisse spielen vor dieser Gefangennahme. Sir Galahad ist Mitglied eines alten Ritterordens, der gegen sogenannte Halblüter kämpft, die halb Mensch und halb Tier sind. Gleichzeitig gilt es, regierungsfeindliche Rebellen auszuforschen, die in Mayfair vermutet werden. Während Galahad diese verfolgt, trifft er im Untergrund auf mehrere Werwolf-ähnliche Kreaturen. Die Aufklärung der Ursache dieser Bedrohung führt Galahad sowie Parceval, einen anderen Ritter des Ordens, nach Whitechapel. Im Hauptquartier der Rebellen findet sich schließlich ein Hinweis auf das nächste Ziel der Rebellen: Ein Luftschiff der United India Company. Dort angelangt explodiert eine Bombe; das Luftschiff stürzt im Hyde Park ab und zerstört den dortigen Crystal Palace. Galhad überlebt, aber Parceval stirbt.

Die Rebellen attackieren als nächstes die Westminster Brücke. Galahad kehrt schließlich nach Whitechapel zurück, um den Anführer der Rebellen zu konfrontieren. Der Anführer stellt sich als die indische Frau namens Lakshmi heraus; durch sie erfährt Galahad, dass die United India Company der eigentliche Feind ist. Dies wird unter anderem dadurch bestätigt, dass die beiden gemeinsam in einem Lagerhaus der Company mehrere Särgen mit Vampiren finden. Gleichzeitig erfährt man auch, dass der Präsident der Company ein Vampir ist. Bevor er diesen jedoch konfrontieren kann, wird Galahad gefangen genommen. Dies bringt die Erzählung wieder an den Anfangspunkt des Spieles zurück.

Nach Galahads Flucht kommt es zu einer Auseinandersetzung mit Sir Lucan, dem Kommandanten des Ordens, der sich bereits vor Galahads Gefangennahme als Werwolf herausgestellt hatte. Die beiden kämpfen schließlich gegeneinander; das Spiel endet damit, dass Galahad Lucan erschießt.

¹³⁶ Lacson, „The Order: 1886 Out Tomorrow, Watch the Launch Trailer“.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel wird aus der Third-Person Perspektive gespielt; die Kamera ist frei um die Spielfigur bewegbar. Die meiste Zeit gilt es gegen unterschiedliche Feinde zu kämpfen; dafür stehen dem Spieler unterschiedliche Schusswaffen zur Verfügung. Wichtig ist es bei diesen Auseinandersetzungen auch in Deckung zu gehen und von dort aus Feinde zu bekämpfen. An manchen Stellen des Spiels ist auch lautloses Vorgehen möglich, bei dem der Spieler nicht entdeckt werden darf; generell ist es jedoch vor allem der Kampf mit den Waffen der im Zentrum der Spielmechaniken steht. The Order: 1886 kann aufgrund der beschriebenen Elemente als Action / Adventure eingestuft werden.

Player Character

Im Spiel steuert man Sir Galahad, über dessen Herkunft nichts bekannt ist, wenngleich er aus England zu stammen scheint. Obwohl er deutlich älter ist – bedingt durch die Heilmittel, die dem Orden im Spiel zur Verfügung stehen – sieht er zumindest rein äußerlich aus als wäre er etwa 40 Jahre alt. Bedingt durch die unterschiedlichen eindeutigen physiologischen Eigenschaften kann hier hauptsächlich von einem fiktiven Charakter (nach Schröter) gesprochen werden, der auch mit anderen Charakteren im Spiel interagiert.



Abbildung 16: Sir Galahad in einer typischen Spielsituation.

12.10. Bloodborne

Entwickelt von From Software ist Bloodborne im März 2015 exklusiv für die Playstation 4 erschienen.¹³⁷

Story

Zu Beginn des Spiels befindet sich ein Hunter auf einem Operationstisch; nach einer kurzen Sequenz kann zunächst der Charakter erstellt werden. Danach entkommt dieser aus dem Krankenhaus. Der erste Gegner, den man trifft, lässt sich nicht besiegen; nach seinem vermeintlichen Tod landet der Hunter in einem Gebiet namens Hunter's Dream, wo man mit Gehrman spricht, einem älteren Hunter, der im Rollstuhl sitzt. Er erklärt, dass man um dem Traum zu entkommen unterschiedliche Monster in der Stadt Yharnam besiegen muss. Hier erhält der Hunter außerdem seine erste Waffe (und es ist damit auch klar, was der Hunter genau jagt, es sind die Monster in der Stadt).

Dies setzt sich auch über den weiteren Spielverlauf fort: Der Hunter erforscht unterschiedliche Teile von Yharnam und umliegende Gebiete, trifft dabei auf einige andere Charaktere, die ihm zum Teil helfen; gleichzeitig gilt es auch, eine große Anzahl an unterschiedlichen Bossen zu besiegen. Das Spiel kann auf unterschiedliche Arten enden: Der Spieler kann gegen Gehrman kämpfen oder aber sich opfern und somit später im scheinbar echten Yharnam aufwachen. Bei Bloodborne wird sehr viel der Geschichte durch im Spiel verstreute Texte erzählt sowie durch optionale Charaktere (die also nicht zwingend vom Spieler angesprochen werden müssen). Es gibt nur sehr wenige Zwischensequenzen, die Geschichte wird durch diese so gut wie nicht erzählt.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert und lässt die Kamera frei bewegen. Die unzähligen Gegner im Spiel können mit einer großen Anzahl an unterschiedlichen Nahkampfwaffen besiegt werden; diese Waffen lassen sich auch im weiteren Spielverlauf verbessern. Dasselbe gilt auch für den eigentlichen Charakter: Jeder besiegte Gegner hinterlässt Blut, dieses kann in Verbesserungen investiert werden. Dazu zählen die Werte für Angriff, Verteidigung oder Magie. Fernkampf ist ebenfalls möglich, jedoch richten diese Waffen zumeist nur äußerst geringen Schaden an. Wird hingegen ein

¹³⁷ Yamagiwa, „Bloodborne Out Now Only on PS4, Let the Hunt Begin“.

Feind im richtigen Moment angeschossen, hält dieser kurz inne. Folgt nun ein Nahkampfangriff, richtet der Spieler bei diesem Feind besonders viel Schaden an; im Spiel wird dies Visceral-Angriff genannt. Bedingt durch die starken Rollenspiel-Elemente gepaart mit dem auf Action ausgelegten Kampfsystem des Spiels kann Bloodborne als Action / RPG (Rollenspiel) bezeichnet werden.

Player Character

Wie bereits erwähnt kann der Spieler zu Beginn einen Charakter erstellen; der Charakter-Editor bietet hierfür sehr viele Freiheiten hinsichtlich Geschlecht, Alter, Hautfarbe, Gesichtsform und Länge der Gliedmaßen. Der Player Character ist in erster Linie eine Spielfigur (nach Schröter), die nicht spricht, sich durch Text mit anderen Charakteren im Spiel unterhält oder mit diesen interagiert; die Interaktion der nicht spielbaren Charaktere im Spiel ist stets einseitig nur auf den Player Character gerichtet.



Abbildung 17: Der Charaktereditor des Spiels mit den unterschiedlichen Auswahlmöglichkeiten.

12.11. God of War III Remastered

Das ursprünglich für die Playstation 3 von den Santa Monica Studios entwickelte Spiel erschien als Remastered Version im Juli 2015 für die Playstation 4.¹³⁸

Story

Das Spielgeschehen setzt direkt nach dem zweiten Teil der Serie ein, Kratos befindet sich am Rücken der Titanin Gaia. Zusammen erklimmen sie den Olymp. Noch am Weg auf den Olymp bekämpft Kratos den Gott Poseidon und tötet diesen im Kampf. Nach diesem Sieg erreichen Kratos und Gaia Zeus; dieser kann die beiden jedoch stoppen. Kratos fällt dabei nach unten, Gaia hintergeht ihn und hilft ihm nicht, da für sie der Kampf der Titanen gegen die Götter wichtiger ist. Kratos landet nach seinem Fall im Styx, wo er den Großteil seiner Kräfte verliert.

Im Anschluss muss Kratos wieder seine Kräfte erlangen. Auf seinem Weg zurück auf den Olymp tötet er einige griechische Götter unter anderem Hermes, Helios, Hades und Hephaistos. Kratos muss schließlich auch noch die Büchse der Pandora öffnen. Am Ende des Spiels kommt es zu einer erneuten Auseinandersetzung mit Zeus, bei der Kratos jedoch dieses Mal gewinnt, wenngleich am Ende des Spiels offenbleibt, ob Kratos überlebt hat.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Kratos wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert, wobei die Kamera jeweils fixiert ist und sich nicht frei bewegen lässt. Für den Kampf gegen die unzähligen mythischen Fabelwesen stehen unterschiedliche Nahkampfwaffen zur Verfügung; später kann Kratos auch einige Fernkampfwaffen wie einen Bogen einsetzen. Einige der Fähigkeiten im Spiel können verbessert werden; dies gilt auch für die Waffen. God of War III lässt sich generell als Action / Adventure einstufen, da auch einige kleinere Sprungpassagen zu meistern sowie Rätsel zu lösen sind; im Zentrum steht jedoch der (Nah-)Kampf gegen die Feinde.

Player Character

Gesteuert wird Kratos aus Sparta. Sein Alter kann auf Mitte 30 geschätzt werden, wenngleich bedingt durch seine bewegte Biografie als Gott sein tatsächliches Alter nicht

¹³⁸ Barlog, „God of War III Remastered Coming to PS4 on July 14th“.

genau zu bestimmen ist. Kratos ist der Hauptcharakter mehrerer Spiele und kann als fiktives Wesen nach Schröter charakterisiert werden. Er weist sowohl unterschiedliche fixe wie auch flüchtige Eigenschaften auf, die ihn eindeutig kennzeichnen. Dazu zählt auch die ausgeprägte sprachliche Interaktion mit anderen Charakteren im Spiel.



Abbildung 18: Kratos zu Beginn des Spiels bevor er alle seine Kräfte verliert.

12.12. Until Dawn

Das Horrorspiel Until Dawn ist im August 2015 für die Playstation 4 erschienen und wurde von Supermassive Games entwickelt.¹³⁹

Story

Zu Beginn des Spiels treffen sich zehn Jugendliche auf einer Berghütte für einen Winterausflug. Dabei spielt die Gruppe einem Mitglied namens Hannah einen Streich. Diese fühlt sich jedoch davon so gedemütigt, dass sie alleine in den Wald läuft. Ihre Schwester Beth läuft ihr hinterher. Als sie ihre Schwester einholt, hören sie einen Schrei und versuchen nun zu entkommen, bis sie am Rand einer Klippe stehen. An dieser Stelle stürzen die beiden in den Abgrund und werden nicht gefunden.

¹³⁹ Chan, „Until Dawn Out Today: New Trailer, Custom Audio Mode“.

Ein Jahr später lädt Josh, der Bruder der beiden Schwestern, die sieben anderen Freunde erneut auf die Berghütte ein. Dabei verfolgt man nun die Geschichte der unterschiedlichen Charaktere, wie sie sich auf dem Weg dorthin machen. Mike und Jessica sind dann auf dem Weg zu einer etwas abgelegeneren Gästehütte, wo Jessica entführt wird. Mike versucht sie zu retten, was jedoch je nachdem wie gut der Spieler die Verfolgung meistert, damit endet, dass sie entweder stirbt oder einen Aufzug hinabfällt. Zwischenzeitlich wechselt das Geschehen zu einigen der anderen Charaktere, die sich in der Berghütte befinden. Hier stellt sich heraus, dass ein Killer im Haus unterwegs ist, der Ashley und Josh gefangen genommen hat. Chris muss entscheiden, wen von den beiden er rettet, da sich eine Apparatur mit einer Kreissäge auf die beiden zubewegt und nur eine Auswahl möglich ist. Auch hier hat die Auswahl weitere Auswirkungen auf das spätere Spielgeschehen. Zwischenzeitlich versuchen Emily und Matt, den Berg über eine Seilbahn zu verlassen, die sich jedoch als verschlossen herausstellt. Die beiden versuchen daher, einen Funkturm zu erreichen; dieser bricht jedoch zusammen und Emily fällt nach unten. Als Mike erforscht der Spieler ein verlassenes Sanatorium. Dort erfährt er, dass es im Berg einen Unfall gab, in dem einige Minenarbeiter eingeschlossen waren. In der Hütte wird Sam vom Psychopathen verfolgt, der Fallen stellt und die Gruppe verfolgt.

Schließlich stellt sich heraus, dass der Psychopath in Wirklichkeit Josh ist; er wollte der Gruppe einen Streich spielen und hat daher alles inszeniert, jedoch nicht die Entführung von Jessica. Mike und Chris fesseln ihn in einer abgelegenen kleinen Hütte. In der Mine trifft Emily auf Wendigos, kann jedoch schließlich entkommen. In der Hütte bei den anderen taucht schließlich ein Einsiedler auf, der die Kreaturen, die sich ebenfalls am Berg befinden, jagt. Die Wendigos sind entstanden als die verschütteten Bergarbeiter angefangen haben, sich gegenseitig aufzuessen und dadurch von bösen Geistern besessen wurden.

Mike macht sich schließlich auf dem Weg zum Sanatorium, um Josh und den Schlüssel für die Seilbahn zu finden. Beim Entkommen wird Josh von einem Wendigo angegriffen. Basierend auf der Tätowierung des Monsters stellt sich heraus, dass es sich dabei um Joshs Schwester Hannah handelt, die scheinbar nur durch Kannibalismus überleben konnte. Der letzte Showdown findet schließlich in der Hütte statt, in der Wendigos auftauchen. Die Überlebenden müssen versuchen, aus der Hütte zu entkommen und können diese mittels eines Gaslecks in die Luft sprengen. Ein Helikopter taucht schließlich auf, um die Überlebenden zu retten.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel wird aus der Third-Person Perspektive gespielt; die Kamera lässt sich dabei frei bewegen. Je nach Situation müssen bestimmte Tasten gedrückt werden, um Interaktionen auszuführen, wie zum Beispiel eine Tür zu öffnen oder ein Feuer zu machen. Die Betätigung der richtigen Tasten ist auch für Zwischensequenzen von Bedeutung, in denen ein Charakter zum Beispiel auf der Flucht ist. Zentral für das Spiel und seine Handlung sind außerdem Spielentscheidungen, wie Wege, die man unterwegs einschlägt. Diese Entscheidungen können mitunter sogar bestimmen, ob ein Charakter überlebt oder stirbt. Until Dawn kann als Action / Adventure bezeichnet werden mit ruhigen Passagen, in denen man den Charakter durch eine Szenerie bewegt, aber auch mit actiongeladenen Zwischensequenzen, in denen sehr rasch Entscheidungen getroffen und die richtige Taste gedrückt werden muss. Im Vergleich zu anderen genannten Spielen gibt es jedoch kaum direkte Kampfsituationen, in denen zum Beispiel auf Feinde geschossen wird. Until Dawn kann als interaktiver Film bezeichnet werden, der sich mit Passagen abwechselt, in denen sich der Spieler mit seinem Charakter frei durch eine stark vorgegebene Welt bewegen kann.

Player Character

Zu Beginn des Spiels kann man kurzfristig Beth steuern (Abbildung 19). Sie ist, wie fast alle Charaktere im Spiel, etwa 20 Jahre alt und stirbt fast gleich zu Beginn des Spiels. Im weiteren Spielverlauf kann man fast jeden Charakter zumindest für kurze Zeit steuern. Dazu zählt Sam (Abbildung 20), sie ist weiblich, weiß und ebenfalls um die 20 Jahre alt, Chris (Abbildung 20), ebenfalls 20, männlich und weiß und Jessica (Jess), 20 (Abbildung 21), weiblich und weiß. Später folgt Emily (Abbildung 22), ebenfalls um die 20 und von asiatischer Herkunft; Matt (Abbildung 23) ist schwarz und um die 20. Mike (Abbildung 24), er ist weiß und auch um die 20, Ashley (Abbildung 25) ist weiß und auch um die 20. Gegen Ende des Spiels kann auch Josh (Abbildung 26) kurz gesteuert werden, der Bruder der beiden Schwestern ist um die 20 und weiß. Für die in dieser Arbeit besprochenen Spiele stellt Until Dawn eine Ausnahme dar, da es mit neun Player Characters das Spiel mit der größten Anzahl an spielbaren Charakteren ist. Alle fallen unter die Kategorie des fiktiven Wesens, da alle Charaktere im Spielverlauf stark miteinander interagieren und sogar durch das Spiel selbst physische und psychische Eigenschaften zugewiesen bekommen.



Abbildung 19: Beth am Anfang des Spiels, dies zeigt auch die übliche Kameraperspektive, wenn ein Charakter frei gesteuert werden kann.



Abbildung 20: Chris (links) und Sam (rechts) in einer Zwischensequenz.



Abbildung 21: Jess. Dieser Bildschirm wird bei jedem Charakter beim ersten Mal wo er auftritt angezeigt inklusive der jeweiligen Charaktereigenschaften.



Abbildung 22: Emily, in einer Zwischensequenz.

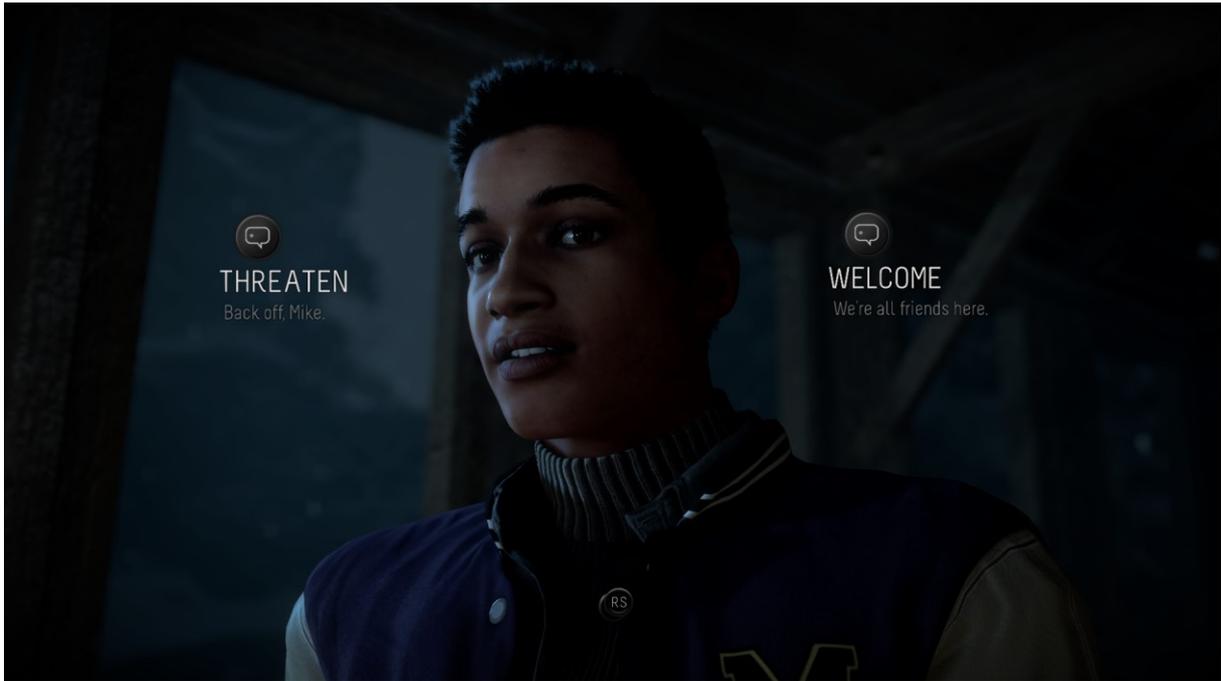


Abbildung 23: Matt. Dieser Bildschirm zeigt zusätzlich die Auswahlmöglichkeiten die der Spieler in einigen Situationen treffen kann.



Abbildung 24: Mike, gegen Ende des Spiels, wenn er vom Spieler gesteuert wird.



Abbildung 25: Ashley, wenn sie das erste Mal vorgestellt wird.



Abbildung 26: Josh, wenn er das erste Mal vorgestellt wird.

12.13. Tearaway Unfolded

Tearaway ist zunächst für die mobile Konsole PS Vita erschienen und wurde schließlich mit dem Namenszusatz „Unfolded“ für die Heimkonsole umgesetzt. Das von Media Molecule entwickelte Spiel erschien im September 2015 für die Playstation 4.¹⁴⁰

Story

Die Geschichte von Tearaway Unfolded handelt von den sogenannten Messengern, welche eine Nachricht zu einem Portal bringen müssen, welches sich mysteriöserweise im Himmel geöffnet hat. Am Weg dorthin stellen sich einige Gegner – Scraps genannt – in den Weg und dringen in die Welt der Messenger ein. Das Ziel ist es, unterschiedliche Welten zu durchwandern und schließlich am Ende das Portal zu erreichen, um die Papierwelt der Messenger zu retten.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Im Spiel steuert man seinen Charakter durch eine Welt, die aus Papier besteht. Diese kann vor allem durch den Spieler selbst beeinflusst werden. So kann durch das Streichen über die Touch-Oberfläche des PS4-Controllers die Welt bewegt werden, aber auch Feinde lassen sich damit beeinflussen. Auch die Bewegungssteuerung des Controllers wird stark genutzt, um Lichtstrahlen am Bildschirm zu steuern und Objekte zu manipulieren. Dazu kann außerdem der Charakter selbst gesteuert werden; auch die Kamera lässt sich frei bewegen. Im Spiel wird die Third-Person Perspektive eingesetzt. Da es hauptsächlich Hindernisse zu überwinden gilt, kann Tearaway Unfolded als Plattformer bezeichnet werden.

Player Character

Zu Beginn des Spiels kann der Spieler zwischen Iota oder Atoi wählen; diese spielen sich identisch und unterscheiden sich nur durch ihr Geschlecht. Iota ist männlich (Abbildung 28), Atoi weiblich (Abbildung 27); davon abgesehen ist über die beiden Charaktere nur wenig bekannt, außer, dass sie aus Papier bestehen. Die beiden Charaktere können in erster Linie als Spielfiguren verstanden werden, da im Spiel vor allem ihre spielmechanischen Fähigkeiten im Vordergrund stehen.

¹⁴⁰ Mediamolecule, „History“.



Abbildung 27: Atoi zu Beginn des Spiels.



Abbildung 28: Iota zu Beginn des Spiels.

12.14. Uncharted The Nathan Drake Collection

Die Uncharted Reihe wurde von Naughty Dog entwickelt; bei der Nathan Drake Collection handelt es sich um eine Kompilation der ersten drei Spiele, welche ursprünglich für die Playstation 3 erschienen sind. Grafisch aufgebessert, aber davon abgesehen weitgehend inhaltsgleich, wurden die drei Spiele als Kollektion im Oktober 2015 für die Playstation 4 umgesetzt.¹⁴¹ Im Unterschied zu anderen Spielen wird für diese Collection jeder Teil besprochen und gleichzeitig auf die Veränderungen sowie Weiterentwicklungen im zeitlichen Verlauf hingewiesen.

Story

Uncharted: Drake's Fortune

Im ersten Teil der Serie beginnt das Spiel auf einem Boot: Der Schatzsucher Nathan Drake hebt gemeinsam mit der Reporterin Elena Fischer den Sarg von Francis Drake aus dem Meer. In dem Sarg befindet sich ein Tagebuch mit Hinweisen zur Goldenen Stadt, also El Dorado. Drake und Fischer werden von Piraten attackiert; der Spieler muss sich mit Waffengewalt zur Wehr setzen bis alle Feinde besiegt sind. Im nächsten Abschnitt ist Drake gemeinsam mit seinem Freund Victor Sullivan unterwegs durch den Dschungel, um den Hinweisen aus Drakes Tagebuch zu folgen. Auch hier gilt es, Feinde am Weg mittels Waffengewalt zu besiegen, außerdem gibt es einige Rätseleinlagen, die mithilfe von Hinweisen aus dem Tagebuch zu lösen sind. Im weiteren Spielverlauf muss Nathan weitere Hinweise zu El Dorado finden; unter anderem in einem gestrandeten U-Boot. Die Antagonisten des Spiels sind ihm dabei jedoch stets dicht auf den Fersen. Sullivan wird im Laufe des Spiels von den Antagonisten gefangen genommen und arbeitet scheinbar mit diesen zusammen; dies stellt sich jedoch als Ablenkungsmanöver heraus, um Drake sowie der wieder dazu gestoßene Elena Fischer mehr Zeit zu verschaffen. El Dorado stellt sich als gigantische Goldstatue heraus, die mit einem Fluch belegt ist. Dieser Fluch ist jedoch eigentlich ein Virus und auch das tatsächliche Ziel des Antagonisten Navarro, der diese biologische Waffe verkaufen will. Am Ende des Spiels folgt ein letzter Showdown: Drake überwältigt Navarro und versenkt ihn gemeinsam mit der Goldstatue im Meer.

¹⁴¹ Totilo, „Uncharted: The Nathan Drake Collection: The Basics“.

Uncharted 2: Among Thieves

Das Spiel beginnt mit einer Kletterpartie aus einem verunglückten Zug, gefolgt von einem Rückblick, der aufzeigt, wie Nathan Drake in diese Situation geraten ist. Dazu steuert der Spieler nun Nathan, der gemeinsam mit Harry Flynn und Chloe Frazer in ein türkisches Museum einbricht, um eine alte Öllampe zu stehlen, die eine Karte vom Standort der verschollenen Schiffsflotte von Marco Polo sowie der mythologischen Stadt Shambala, enthielt. Am Ende des Levels wird jedoch Nathan von Flynn verraten und landet für einige Monate im Gefängnis, bis er schließlich von Victor Sullivan und Chloe freigekauft wird.

In Borneo stellt sich heraus, dass Flynn für den Antagonisten Lazarevic arbeitet. Drake findet in einem alten Bergtempel den nächsten Hinweis, um nach Shambala zu kommen: Einen Dolch. Die Reise geht von hier weiter nach Nepal, wo Nathan auf Elena Fisher aus Uncharted 1 trifft. Sie will die Verbrechen von Lazarevic in Nepal aufdecken. Zu viert, gemeinsam mit Chloe und Elenas Kameramann, machen sich die Protagonisten des Spiels auf zu einem Tempel, um den nächsten Hinweis, wo sich Shambala befinden soll, ausfindig zu machen. Danach wird Drake in einem Zug angeschossen und muss aus dem Wrack nach oben klettern. Ab diesem Zeitpunkt hat der Spieler wieder den ursprünglichen Anfang des Spiels erreicht.

Nathan wird von einem Sherpa gerettet und in ein Dorf gebracht, in dem er erneut Elena trifft. Später wird das Dorf angegriffen; dennoch gelingt es Drake gemeinsam mit Elena, den Eingang von Shambala zu finden. Die beiden werden jedoch gefangen genommen und müssen gezwungenermaßen dem Antagonisten helfen, die Stadt zu betreten. Bei einer Attacke durch die Einheimischen können die Protagonisten erneut entkommen. Es stellt sich heraus, dass in dem Tempel der Baum des Lebens zu finden ist; Lazarevic isst das Harz des Baumes und wird damit scheinbar unbesiegbar. Nathan schafft es dennoch, ihn durch Schüsse auf das explodierende Harz zu verwunden und besiegen. Am Ende kann Drake gemeinsam mit Chloe flüchten; die schwer verletzte Elena wird gesund gepflegt. Zusätzlich wird durch eine weitere Zwischensequenz angedeutet, dass Nathan und Elena ein Paar werden, was später im dritten Teil von Uncharted bestätigt wird.

Uncharted 3: Drake's Deception

Das Spiel beginnt mit einem Deal, der schief läuft: Nathan Drake will den Ring seines Vorfahren Francis Drake verkaufen, wird jedoch von der Käuferin des Rings Katherine Marlowe getäuscht. Dieser Deal war jedoch eigentlich ohnehin nur ein Ablenkungsmanöver, Drake will eigentlich eine Scheibe von Marlowe stehlen, diese enthält Hinweise wo eine verlorene Stadt (Iram) zu finden ist. Nachdem der Deal also zunächst scheinbar scheitert,

Marlowe jedoch eine Fälschung von Drakes Ring erhält, folgt ein Rückblick in Nathan Drakes Jugend. Hier erfährt man, wie Nathan erstmals auf Victor Sullivan trifft und wie er den Ring von Francis Drake aus einem Museum stiehlt. Nach dieser Rückblende setzt die Handlung in der Gegenwart in London fort. Drake, Sullivan, Chloe Frazer und Charlie Cutter finden schließlich gemeinsam das Versteck der Scheibe und eine Karte, die von Lawrence von Arabien stammt, inklusive weiterer Hinweise auf Iram.

Drake und Sully machen sich daraufhin auf nach Frankreich und finden in einem alten Schloss den Teil eines weiteren Artefakts, jedoch verlieren Sie das Artefakt an Talbot und seine Schergen, die das Schloss niederbrennen. Von hier aus geht die Reise weiter nach Syrien, wo sie Chloe und Cutter treffen. Gemeinsam finden sie das nächste Artefakt und damit einhergehend Hinweise, dass sich Iram im Jemen befinden könnte. Nach einem Angriff der Antagonisten trennt sich jedoch die Gruppe: Drake reist gemeinsam mit Sullivan weiter in den Jemen. Am Weg erhalten die beiden Hilfe von Elena Fisher. Als Journalist eingeschleust, findet Drake in Sanaa weitere Hinweise auf Iram, wird jedoch von Marlowe gefangen genommen. Nathan landet in der Gewalt von Piraten, die mit den Antagonisten zusammenarbeiten. Nach seinem Entkommen trifft er erneut auf Elena, die ihm dabei hilft, sich in ein Frachtflugzeug einzuschmuggeln, um auch Sully zu befreien, der sich in der Gewalt von Marlowes Männern befindet. Das Flugzeug stürzt jedoch über der Wüste ab, Nathan wird nach einem Kampf in einer Geisterstadt von einem Wüstenvolk gerettet, das ihm auch dabei hilft, einen Konvoi anzugreifen und Sully zu befreien.

Schließlich erreichen Nathan und Sullivan Iram, dessen Wasser Halluzinationen und Angstzustände bei Menschen auslöst. Marlowe will dieses Wasser nutzen, um die Menschheit mittels Angst zu kontrollieren. Nathan und Sully können jedoch diesen Plan verhindern. Bei der Flucht aus der versinkenden Stadt kämpft Nathan schließlich noch erfolgreich gegen den Antagonisten Talbot, nachdem Marlow im Treibsand versunken war.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Alle drei Titel im Rahmen der Nathan Drake Collection ähneln sich sehr stark. Alle drei Spiele sind in der Third-Person Perspektive mit frei bewegbarer Kamera dargestellt. Auch die verfügbaren Handlungen ähneln sich in allen Spielen: Im Zentrum steht das Erforschen von unterschiedlichen Levelabschnitten; es gibt Requisiten wie Kisten, hinter denen man in Deckung gehen kann, um auf Feinde zu schießen. Für den Fernkampf, dem häufigsten Kampfmodus im Spiel, stehen unterschiedliche Schusswaffen zur Verfügung. In späteren Teilen der Serie kommen auch Schleichpassagen hinzu; Gegner können also lautlos mit einem Schlag aus direkter Nähe ausgeschaltet werden, sofern sie nicht alarmiert wurden.

Dazu kommen in allen Teilen längere Rätseleinlagen, in denen Hebel richtig bewegt und Sprungpassagen gemeistert werden müssen. Dazu kommt ein ausgedehnter Teil, in dem Drake an Objekten hochklettert, sich weiter hangelt und weite Sprünge meistert. Zusammengefasst lässt sich die Uncharted Trilogy daher als Action / Adventure einordnen.

Player Character

In allen drei Spielen steuert der Spieler Nathan Drake. Er ist weiß und im ersten Spiel um die 30 (Abbildung 29); in den späteren Spielen Mitte 30 (Abbildung 30). In Uncharted 3 schlüpft man zusätzlich kurzfristig in die Rolle des 15-jährigen Nathan Drake. Mit seiner ausgefeilten Biografie, die der Spieler über die drei Teile der Spiele kennenlernt, der sprachlichen Kommunikation Nathans mit den anderen Charakteren im Spiel und seinen Kommentaren zu Ereignissen in der Spielwelt ist Nathan Drake nach Schröter als fiktives Wesen zu kategorisieren.



Abbildung 29: Nathan Drake im ersten Teil von Uncharted (rechts ist zusätzlich Victor Sullivan zu sehen)..



Abbildung 30: Nathan Drake in Uncharted 2.



Abbildung 31: Nathan Drake in Uncharted 3, in dieser Szene trägt er einen Anzug (die Outfits ändern sich öfters im Spielverlauf).

12.15. Gravity Rush Remastered

Das Spiel ist im Februar 2016 erschienen und wurde von Sonys Japan Studio entwickelt.¹⁴² Wie auch bei einigen anderen in der Arbeit behandelten Spielen handelt es sich um eine Umsetzung eines bereits zuvor erschienen Spiels: Gravity Rush wurde vor seiner Umsetzung für die Playstation 4 für die PS Vita veröffentlicht.

Story

Zu Beginn des Spiels wacht eine junge blonde Frau neben einer schwarzen Katze in einer schwebenden Stadt auf. Sie kann sich nicht an ihre Identität erinnern, stellt aber fest, dass ihr die schwarze Katze dabei hilft, die Gravitation zu verändern. Damit hilft sie den Menschen in der Stadt, bringt die Teile der Stadt, die weggebrochen sind wieder zurück und kämpft gegen Monster, die als Nevi bezeichnet werden. Von einem Polizisten, mit dem sie viel zusammenarbeitet, bekommt sie den Namen Kat.

Kat reist eine gigantische Säule unter der Stadt Hekseville nach unten, wo sie gegen Raven, eine andere Frau mit denselben Superkräften, kämpft. Weiters entdeckt Kat eine Siedlung mit gestrandeten Kindern und besiegt gemeinsam mit Raven das Monster, das die Rückkehr der Kinder verhindert. In Hekseville hat in dem Jahr ihrer Abwesenheit das Militär den Kampf gegen die Nevi übernommen, verliert jedoch die Kontrolle über eine Geheimwaffe. Kat hilft dabei diese zu besiegen und bekommt dabei Unterstützung von Raven und einigen anderen Charakteren.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Kat wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert. Durch ihre Kraft (bzw. die ihrer Katze), die Gravitation zu steuern, kann sie jedoch auch an senkrechten Wänden nach oben laufen oder weit entfernte schwebende Plattformen anvisieren. Im Kampf gegen die Monster des Spiels helfen diese Fähigkeiten, durch die Luft zu schweben und Angriffe auszuführen. Neben dem Nahkampf kann Kat in der Stadt auch unzählige Nebenmissionen erledigen, auch gilt es an manchen Stellen Sprungpassagen zu meistern. Gravity Rush Remastered wird daher als Action / Adventure eingestuft.

¹⁴² Accordino, „Gravity Rush Remastered Hits PS4 Today with Original Soundtrack“.

Player Character

Gesteuert wird die weiße, etwa 20-jährige Kat (Abbildung 32), die keine Erinnerung an ihre Identität hat. Sie verfügt über einige unterschiedliche fixe als auch flüchtige physische sowie psychische Eigenschaften und interagiert in langen Gesprächen mit anderen Charakteren. Daher ist sie hauptsächlich als fiktives Wesen einzustufen.



Abbildung 32: Kat in einer typischen Spielsituation.

12.16. Ratchet & Clank

Das Spiel ist im April 2016 für die Playstation 4 erschienen und wurde von Insomniac Games entwickelt.¹⁴³

Story

Ein Gefangener namens Captain Qwark erzählt am Anfang des Spiels eine Geschichte, die den Spieler auf den Planeten Veldin bringt. Hier will der Protagonist Ratchet den Galactic Rangers beitreten, schafft auch die Aufnahmeprüfung wird jedoch auf Grund seiner kriminellen Vergangenheit abgelehnt. Auf dem Planeten Quartu baut Dr. Nefarious

¹⁴³ Stevenson, „Ratchet & Clank Launches for PS4 on April 12th, 2016“.

inzwischen eine mechanische Armee für Alonzo Drek; einer der Roboter hat jedoch eine Fehlfunktion und entkommt in einem Raumschiff, das auf dem Planeten Veldin notlanden muss. Der Roboter, der die Galactic Rangers vor der Roboterarmee warnen möchte, wird von Ratchet gerettet Clank genannt. Am Ende treten Ratchet und Clank doch noch den Galactic Rangers bei, erfüllen Missionen für Captain Qwark, und stoppen Drek und Dr. Nefarious.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert. Ratchet stehen unterschiedliche Fernkampfaffen zur Verfügung. Im Spiel gibt es zwar einige Sprungpassagen zu meistern, was unter anderem ein Merkmal für Plattformer wäre; das Spiel ist jedoch hauptsächlich als Shooter einzuordnen, da hauptsächlich Feinde mittels Waffengewalt besiegt werden müssen.

Player Character

Der Spieler steuert hauptsächlich Ratchet (Abbildung 33), einen männlichen Angehörigen der katzenähnlichen Alienart Lombax, dessen Alter nicht näher bekannt ist. Er ist mechanisch geschickt. Der zweite spielbare Charakter ist Clank (Abbildung 34). Er ist ein Roboter, männlich (was sich anhand seiner Stimme zuordnen lässt), unbekanntes Alter. Beide Charaktere sind fiktive Wesen laut Schröter, da sie einerseits miteinander und andererseits auch mit nicht spielbaren Charakteren interagieren und da sie über fixe physische und psychische Eigenschaften verfügen, die beide eindeutig auszeichnen.



Abbildung 33: Ratchet zu Beginn des Spiels.



Abbildung 34: Clank zu Beginn des Spiels, wenn er vom Spieler erstmals gesteuert wird.

12.17. Uncharted 4: A Thief's End

Uncharted 4 wurde wie seine Vorgänger auch von Naughty Dog entwickelt und ist nach mehreren Verschiebungen im Mai 2016 für die Playstation 4 erschienen.¹⁴⁴ Das Spiel ähnelt sehr stark den anderen Teilen der Serie, immerhin wird weitgehend derselbe Protagonist gespielt, der mit bereits bekannten Charakteren aus den Vorgängerspielen interagiert und auch weiterhin dieselben Fähigkeiten wie klettern, springen und schießen besitzt.

Story

Ähnlich wie seine Vorgänger beginnt auch Uncharted 4 mit einer kurzen Sequenz gefolgt von einer Rückblende auf Nathan Drakes Kindheit. In dieser Rückblende spielt man wie auch in Uncharted 3 einen jungen Nathan, der sich gemeinsam mit seinem Bruder Samuel, genannt Sam, aus einem Waisenhaus schleicht. Nach dieser Sequenz springt das Geschehen in die Zukunft; Nathan ist gemeinsam mit seinem Bruder und Rafe Adler in einem Gefängnis in Panama, wo sie den Schatz von Henry Avery (einem legendären Piraten) suchen. Im Gefängnis findet Nathan jedoch nicht die notwendigen Hinweise. Der Versuch, aus dem Gefängnis zu entkommen, ist nur für Nathan erfolgreich; Sam stirbt.

Der letzte Zeitsprung folgt schließlich in die Zukunft, in der Nathan für eine Bergungsfirma arbeitet. Er hat Elena Fischer, die bereits seit dem ersten Teil der Reihe immer wieder im Spiel war, geheiratet. Nun taucht jedoch Nathans Bruder auf, der doch nicht verstorben ist und Nathans Hilfe braucht, um den Schatz zu finden, den sie damals in dem Gefängnis in Panama gesucht hatten. Gemeinsam mit Victor Sullivan machen sie sich nun auf nach Italien, um ein Holzkreuz zu stehlen, welches Hinweise auf einen Schatz enthalten soll. Sie werden dabei fast von Rafe und Nadine Ross erwischt und können nur knapp entkommen.

Die nächsten Hinweise finden die beiden Brüder im schottischen Hochland, wo sie sich vor den feindlichen Schergen (einem Unternehmen namens Shoreline) von Rafe und Nadine verstecken müssen. Es folgt darauf ein Abstecher nach Madagaskar, wo Nathan, Sam und Sullivan einige Türme ausfindig machen, die Hinweise auf weitere Piraten beinhalten, die sich Henry Avery angeschlossen hatten. Nach einer wilden Verfolgungsjagd mit Shoreline können die drei entkommen und treffen auf Elina, die von Nathans Handeln nichts hält. Sowohl sie als auch Sullivan lassen Nathan allein zurück mit seinem Bruder.

¹⁴⁴ Layden, „New Release Date for Uncharted 4: A Thief's End“.

Die beiden setzen allein die Suche fort. Nach einem Sturm, der schließlich die Erzählung wieder dorthin bringt, wo das Spiel begonnen hat, landet Nathan alleine auf einer Insel, auf der er seinen Bruder findet. Gemeinsam entdecken sie die von Piraten gegründete Stadt Libertalia, die verlassen ist und in der sich kein Schatz mehr befinden. Beim Eintreffen Rafes stellt sich heraus, dass Sam ursprünglich mit diesem zusammengearbeitet hat. In einem Handgemenge wird Nathan beinahe angeschossen und fällt eine Klippe hinab. An dieser Stelle setzt erneut eine Erinnerungssequenz ein: Als sich Nathan und Sam aus dem Waisenhaus schlichen, brachen sie in eine Villa ein, in der sich die versteigerten Gegenstände ihrer Mutter inklusive einem Buch, in dem sich Aufzeichnungen über Averys Schatz und Theorien über die Nachfahren von Francis Drake befinden. Die Besitzerin stellt sich als Freundin der verstorbenen Mutter heraus. Ab diesem Zeitpunkt beschließen die Brüder, sich fortan Drake zu nennen anstatt Morgan, dem Familiennamen ihrer Mutter.

Zurück in der Gegenwart wird Nathan von seiner Frau gefunden, der er die Situation erklärt und mit der er beschließt, Nathans Bruder zu retten. Auf einem Schiffsfriedhof können sie den immer noch auf den Schatz versessenen Sam befreien. Nathan folgt seinem Bruder auf ein Schiff, auf dem sich der Piratenschatz tatsächlich befindet. Es kommt zu einem Showdown mit Rafe; nach einem Schwertkampf schafft es Nathan schließlich, Sam zu befreien und die beiden können gemeinsam entkommen.

Der letzte Teil des Spiels handelt weiter in der Zukunft, in der die Spieler Cassie, die Tochter von Nathan und Elena, steuern. Sie findet einen ominösen Schrank und erfährt von der bewegten Vergangenheit ihrer Eltern, die schließlich ebenfalls hinzukommen. Das Spiel endet damit, dass ihr die beiden die ganze Geschichte erzählen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Der Spielablauf von Uncharted 4 ist jenem der Vorgängerspiele gleich: Nathan Drake wird weiterhin aus der Third-Person Perspektive gesteuert und die Kamera ist frei bewegbar. Unterschiedliche Waffen stehen ihm zur Verfügung; zusätzlich gibt es Passagen, die sich auch schleichend erledigen lassen sowie Sprung- und Kletterpassagen. Mittels Greifhaken kann sich Nathan zudem über Abgründe schwingen. Dem Steuern von Fahrzeugen wird im vierten Teil mehr Bedeutung beigemessen. Zuvor war die Spielstruktur zudem linear; in einigen Gebieten im vierten Teil kann der Spieler hingegen größere Bereiche frei erforschen. Ebenfalls typisch für die Serie gibt es einige Rätsel zu lösen mit Hilfe der Notizen und Hinweise, die man zuvor im Spiel findet. Uncharted 4 kann wie auch seine Vorgänger als Action / Adventure bezeichnet werden.

Player Character

Auch im vierten Teil von Uncharted spielt man hauptsächlich Nathan Drake (Abbildung 35), dieser ist jedoch im Vergleich zu den Vorgängerspielen mittlerweile etwa Mitte 30. In einer kurzen Sequenz im Epilog des Spiels steuert man Cassie (Abbildung 36), Nathans Tochter, deren Alter auf ca. 12 Jahre geschätzt werden kann. In einigen der Rückblende-Sequenzen wird hingegen der junge Nathan Drake gespielt, der um die 12 Jahre alt ist. Auch im vierten Teil von Uncharted ist Nathan Drake ein fiktives Wesen nach Schröter; dies gilt auch für seine Tochter.



Abbildung 35: Nathan Drake.



Abbildung 36: Cassie im Epilog des Spiels.

12.18. The Last Guardian

Das Spiel wurde von Sonys Japan Studio entwickelt und ist im Dezember 2016 für die Playstation 4 erschienen.¹⁴⁵

Story

Zu Beginn des Spiels wacht ein kleiner Junge in einer Höhle auf; bei ihm befindet sich außerdem Trico, also ein größeres, geflügeltes und gefiedertes Wesen mit einem gehörnten hunde- oder katzenähnlichen Kopf. Der Junge kümmert sich um den verletzten Trico, zieht Speere aus seinem Körper und befreit ihn schließlich von seiner Kette. Die Flucht aus dem Vulkankrater-ähnlichen Berg mit seinen steilen Wänden gestaltet sich wegen der Verletzungen Tricos schwierig, schweißt die beiden Charaktere jedoch zusammen. Trico hilft dem Jungen, höhere Bereiche zu erklettern bzw. kann dieser sich am Rücken von Trico festhalten, um weiter weg gelegene Plattformen zu erreichen. Das Spiel wird von einem Erzähler, dem älteren Ich des Jungen, kommentiert. Des Weiteren wird durch Rückblenden erzählt, wie der Junge in diese Stadt gelangt ist: Trico, unter dem Einfluss einer seltsamen Macht, hat ihn aus seinem Dorf entführt, wurde dabei von den Dorfbewohnern attackiert und

¹⁴⁵ Yoshida, „An Update on The Last Guardian“.

ist schließlich am Rückweg von einem Blitz getroffen worden, wobei er schwer verletzt wurde.

Am Ende erreichen die beiden den höchsten Turm, auf dem der Junge eine Vorrichtung aktiviert, deren Geräusch weitere Tricos anlockt, die weitere entführte Kinder abliefern. Im Anschluss zerstört der Junge diese Vorrichtung und Trico schafft es, gemeinsam mit ihm zu entkommen und den Jungen zurückzubringen. Nach dem Abspann sieht man den Jungen als älteren Mann, sowie Trico mit seinem Partner.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert; die Kamera lässt sich frei um die Spielfigur steuern. Im weiteren Spielverlauf gilt es einige kleinere Rätsel zu lösen, außerdem müssen unterschiedliche Hindernisse gemeinsam mit Trico überwunden werden. Dazu stehen im weiteren Spielverlauf unterschiedliche Befehle zur Verfügung, damit Trico einem hilft, auf höher gelegene Plattformen zu klettern, Hindernisse zu beseitigen oder auch Feinde zu besiegen. Der Junge selbst kann gegen diese nicht kämpfen; er benötigt die Unterstützung von Trico. Im Gegenzug dazu muss er auch im späteren Spielverlauf Speere von Feinden aus Trico ziehen bzw. kann er Trico streicheln, um Wunden zu heilen. Generell ist das Spiel sehr stark auf die Zusammenarbeit der beiden Charaktere ausgelegt. The Last Guardian ist daher im Kern ein Action / Adventure Spiel.

Player Character

Gesteuert wird ein etwa zehnjähriger Junge (Abbildung 37) asiatischer Herkunft der aus einem kleinen Dorf stammt. Er interagiert im Spiel selbst nur mit Trico; in Zwischensequenzen wird jedoch gezeigt, dass er zuvor in einem Dorf gelebt hat. Auch erzählt er als Narrator in einer Kunstsprache seine Geschichte, wie er mit Trico zusammen entkommen ist. Damit kann er hauptsächlich als interaktive Figur nach Schröter kategorisiert werden.



Abbildung 37: The Boy, im Hintergrund ist Trico zu sehen.

12.19. Gravity Rush 2

Der Nachfolger zu Gravity Rush ist im Jänner 2017 für die Playstation 4 erschienen und wurde wie sein Vorgänger von Sonys Japan Studio entwickelt.¹⁴⁶

Story

Nach den Ereignissen des ersten Spiels wurde Kat gemeinsam mit Syd (dem Polizisten aus dem ersten Teil in eine andere Welt gezogen, wo sie zunächst als Minenarbeiter arbeiten, um über die Runden zu kommen. Das Dorf in dem sie arbeiten, wird jedoch von einem Händler ausgebeutet, der für die Erze möglichst wenig bezahlen will. Kat geht dem auf den Grund und kann das Dorf von der Knechtschaft befreien. Danach kehrt sie wieder nach Hekseville, dem Schauplatz des ersten Spiels, zurück, wo der Wissenschaftler Dr. Brahman ein Verteidigungssystem gegen die Nevi aufgebaut hat. Dieser stellt sich jedoch sehr bald als eigentlicher Antagonist heraus. Kat kann auch ihn und seine Pläne vereiteln; gleichzeitig findet Kat mehr über ihre eigentliche Herkunft heraus.

¹⁴⁶ Toyama, „Gravity Rush 2 Update“.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Der eigentliche Spielablauf orientiert sich sehr stark am ersten Teil des Spiels; auch die Third-Person Perspektive wurde beibehalten. Kat kann weiterhin die Gravitation kontrollieren und damit weit entfernte Plattformen erreichen, an Wänden hochlaufen, aus der Luft auf Feinde zufliegen und zum Beispiel mit starken Tritt-Attacken besiegen. Neben dem Kampf gegen Monster und stärkere Gegner steht auch weiterhin das Erforschen der Welt im Vordergrund sowie das Verbessern von Kats Fähigkeiten. Gravity Rush 2 kann wie auch sein Vorgänger als Action / Adventure eingestuft werden.

Player Character

Der Spieler steuert die weiße, etwa 20-jährige Kat (Abbildung 38), die sich auch im zweiten Teil nicht an ihre Herkunft erinnern kann. Diese deckt sich jedoch im weiteren Spielverlauf auf. Bedingt durch eine große Zahl an unterschiedlichen fixen Eigenschaften und der Interaktion mit anderen Charakteren kann Kat in erster Linie als fiktives Wesen nach Schröter kategorisiert werden. In einem später veröffentlichten (kostenfreien) Zusatzcontent kann außerdem Raven (Abbildung 39) gespielt werden, sie ist ebenfalls um die 20 und weiß.



Abbildung 38: Kat in einer typischen Spielsituation.



Abbildung 39: Raven zu Beginn ihres Abenteuers während einer Kampfszene.

12.20. Horizon Zero Dawn

Das Spiel wurde im Februar 2017 exklusiv für die Playstation 4 veröffentlicht und von Guerrilla Games entwickelt.¹⁴⁷

Story

Das Spiel handelt einige hundert Jahre in der Zukunft: Die Menschen leben in Stämmen organisiert und haben kaum Zugriff auf Technologie; gleichzeitig wird diese Welt von Dinosaurier-ähnlichen Wesen bevölkert. Diese Dinosaurier sind jedoch Roboter und werden von den Menschen für ihre Bauteile gejagt.

Der Hauptcharakter des Spiels – Aloy – wurde von ihrem Stamm ausgeschlossen und wächst bei dem ebenfalls Ausgestoßenen Rost auf. Noch als Kind fällt Aloy in eine Höhle und findet dort ein kleines technisches Gerät namens Focus, ein Headset, das einem sehr weit fortgeschrittenen Augmented Reality Headset entspricht. Der Stamm wird von einem Kult angegriffen, welcher die Kontrolle über einige Maschinen erlangt hat. Diese scheinbar „verdorbenen“ Maschinen sind bereits seit einigen Jahren in der Spielwelt aufgetaucht. Aloy versucht den Kult zu finden, der den Stamm angegriffen hat und so den Grund für den Angriff zu finden.

¹⁴⁷ Hulst, „Horizon Zero Dawn: New Trailer, New Release Date“.

Im weiteren Spielverlauf stellt sich heraus, dass Aloy der Klon der Wissenschaftlerin Dr. Sobeck ist, die zusammen mit anderen Wissenschaftlern dafür gesorgt hat, dass die Menschheit überleben kann. Die Welt in Horizon Zero Dawn ist ein Neuanfang, nachdem die Menschheit in einer fernen Vergangenheit die Kontrolle über besonders aggressive Militärroboter verloren hat. Die Wissenschaftler entwarfen daher einen Plan, wie die Erde nach dem Ende allen Lebens wiederbevölkert werden kann. Die damit einhergehenden Systeme und künstliche Intelligenzen haben sich jedoch zum Teil gegenseitig blockiert, was zum Aufbau jener Zivilisation führte, in der Aloy lebt. Aloy kann schlussendlich den erneuten Ausbruch der alles zerstörenden Roboter verhindern und die fehlerhaften Subsysteme, die dafür verantwortlich waren, stoppen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel handelt die meiste Zeit in einer großen offenen Spielwelt, die vom Spieler frei erkundet werden kann. Gesteuert wird Aloy aus der Third-Person Perspektive; die Kamera kann frei bewegt werden. Der Spieler hat gewisse Freiheiten: feindliche Maschinen können bekämpft oder übernommen werden, um sie gegeneinander kämpfen zu lassen. Menschliche Gegner können entweder behutsam und lautlos besiegt werden, oder aber im direkten Kampf. Für diesen steht Aloy vor allem ihr Bogen zur Verfügung; unterschiedliche Typen von Pfeilen sind dabei jeweils für bestimmte Feinde besonders effektiv. Weiters können Fallen angebracht werden, die bei Feindkontakt explodieren oder elektrischen Schaden anrichten. Alle Gegenstände sowie Aloys Fähigkeiten können außerdem verbessert werden, was Horizon Zero Dawn als Action / RPG kennzeichnet.

Player Character

Zu Beginn des Spiels steuert man Aloy als weißes, etwa achtjähriges Kind. Später im Spiel ist sie 18 Jahre alt und stellt sich als Klon von Dr. Sobeck heraus. Bedingt durch die vielen fixen physischen als auch psychischen Eigenschaften von Aloy (Abbildung 40), sowie der Interaktion mit anderen Charakteren ist sie als fiktives Wesen nach Schröter einzustufen.



Abbildung 40: Aloy in einer typischen Spielsituation.

12.21. Wipeout Omega Collection

Das Spiel ist im Juni 2017 für die Playstation 4 erschienen. Wie der Name „Collection“ bereits vermuten lässt, handelt es sich um eine Kombination von bereits bekannten Inhalten. Dazu zählen die Vorgängertitel Wipeout HD, Fury und Wipeout 2048, welche ebenfalls selbst zum Teil aus älteren Spielen weiterentwickelt wurden. Für die Playstation 4 Version der Omega Collection waren mehrere Studios verantwortlich, unter anderem Clever Beans, EPOS Game Studios und XDev.¹⁴⁸

Story

Das Spiel hat keinen Story-Modus im eigentlichen Sinne, da hier keine übergreifende Geschichte erzählt wird. Es gibt zwar einen Kampagnen-Modus, doch in diesem werden einfach nur unterschiedliche Rennen gefahren, ohne einer Hintergrundgeschichte.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Wipeout ist ein Rennspiel, wobei die Spieler nicht mit Autos die Rennen bestreiten, sondern mit futuristischen Gleitern. Je nach Spielmodus haben diese zusätzlich eine Bewaffnung, die

¹⁴⁸ McAllister, „How the Iconic Wipeout Series Was Born“.

gegen andere Gleiter in den Rennen eingesetzt werden kann. Gesteuert wird das Fahrzeug entweder aus der Third-Person Perspektive; die Kamera kann jedoch wie für das Rennspiel-Genre übrig auch umgeschaltet werden zu einer weiter entfernten Third-Person Perspektive, oder einer First-Person Perspektive. Die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten ergeben sich daher auch aus dem Genre: Es können Rennen gefahren werden, entweder gegen ein Zeitlimit oder gegen andere computergesteuerte Gegner; dazu kommt in einigen Spielmodi noch die Verwendung von Waffen; dennoch bleibt das Spiel grundsätzlich ein Rennspiel, dessen Ziel es ist, eine möglichst gute Platzierung in einem Rennen zu erzielen.

Player Character

Im Spiel steuert der Spieler futuristische Gleiter (Abbildung 41), die die Player Character sind. Je nach Spielfortschritt stehen unterschiedliche Fahrzeuge zur Auswahl, die unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich Geschwindigkeit und Handling aufweisen. Die Gleiter werden daher als Spielfiguren (nach Schröter) eingeordnet, da bei ihrer Steuerung klar ihre spielmechanischen Eigenschaften im Zentrum stehen.

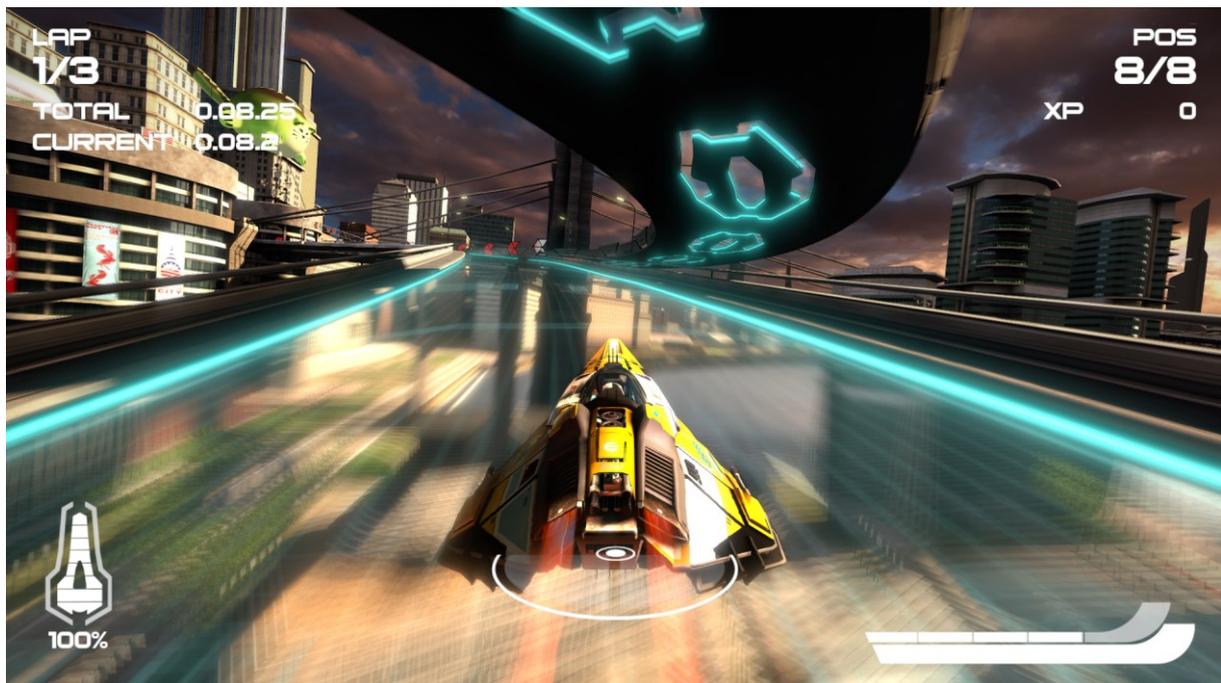


Abbildung 41: Ein Gleiter den der Spieler steuern kann, aus der Verfolgerperspektive.

12.22. Uncharted: The Lost Legacy

Wie alle in dieser Arbeit vorgestellten Uncharted Spiele wurde auch Lost Legacy von Naughty Dog entwickelt; das Spiel ist im August 2017 erschienen.¹⁴⁹ Ursprünglich nur als Erweiterung geplant, ist The Lost Legacy schließlich als eigenständiges Spiel auf Disc erschienen.

Story

Die Handlung dieses Teils der Uncharted Serie ist chronologisch nach dem vierten Teil angesiedelt; gesteuert wird in diesem Teil Chloe Frazer, die zunächst widerwillig mit Nadine Ross aus Uncharted 4 zusammenarbeitet, um den Stoßzahn der Gottheit Ganesha aufzuspüren. Dazu treffen sich die beiden am Anfang des Spiels in Indien, um eine Karte zu dem Artefakt vom Antagonisten Asav zu stehlen. der das Artefakt nutzen möchte, um Indien in einen Bürgerkrieg zu stürzen. Nachdem die beiden die Karte bekommen setzt sich das Spiel in einem offenen Gebiet fort, in dem weitere Hinweise auf den Verbleib des Stoßzahnes gesucht werden müssen. Zwischenzeitlich stellt sich heraus, dass Chloe eigentlich mit Sam Drake – Nathan Drakes Bruder – zusammenarbeitet. Nach einem Disput über diese unerwartete Entwicklung trennen sich Nadine und Chloe kurzfristig, um schlussendlich doch weiter zusammenzuarbeiten. In Belur angekommen werden Chloe und Nadine gefangen genommen. Chloe wird von Asav gezwungen, ihm zu helfen, das Artefakt zu bekommen. Eine Falle wird dabei ausgelöst und er lässt die beiden sowie Sam zurück. Die drei können knapp dem Tod durch Ertrinken entkommen und jagen nun Asav hinterher. Er hat mittlerweile das Artefakt gegen eine Bombe eingetauscht und will diese in einer größeren Stadt zünden. Die drei schaffen es, ihn einzuholen und Asav zu besiegen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Chloe wird, so wie Nathan Drake in den anderen Teilen von Uncharted, aus der Third-Person Perspektive gesteuert; die Kamera ist frei beweglich. Der Spielablauf orientiert sich stark an den Vorgängerspielen: Chloe erledigt Feinde via Waffengewalt oder im Nahkampf; Kletter- und Sprungpassagen, Schleichabschnitte und Rätsel sind ebenfalls wiederkehrende Spielelemente. Zusätzlich haben die Spieler in einigen Gebieten von Lost Legacy größere Freiheiten; in einem größeren Außengebiet kann der Spieler selbst entscheiden, welches

¹⁴⁹ Margenau, „Uncharted: The Lost Legacy is Out Now on PS4“.

Rätsel zuerst gelöst wird; zum Erkunden kann zudem ein Jeep als Fortbewegungsmittel genutzt werden. Daher wird auch dieser Teil der Uncharted-Reihe als Action / Adventure eingestuft.

Player Character

In Uncharted: The Lost Legacy steuert der Spieler Chloe Frazer (Abbildung 42). Sie ist indisch-australischer Herkunft und circa Mitte 30. Als Player Character ist Chloe als fiktives Wesen einzustufen, das eine langjährige Biographie aufweist welche Fans der Serie durch das Spielen der Vorgängerteile kennen. Auch im Spiel selbst erfährt man mehr über Chloe; dazu kommt auch die sprachliche Interaktion mit anderen Charakteren.



Abbildung 42: Chloe Frazer in einer typischen Spielsituation.

12.23. Everybody's Golf

Das Spiel wurde von Sonys Japan Studio entwickelt und erschien im August 2017 für die Playstation 4.¹⁵⁰

Story

Das Ziel des Spiels ist es, unterschiedliche Turniere zu gewinnen; es verfügt jedoch über keine zusammenhängende Geschichte.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Spiel beginnt mit einer Einführung zur Hub-Welt, von der aus die einzelnen Turniere gestartet werden können. Hier kann sich der Spieler frei bewegen, herumspringen oder im Wasser schwimmen; dazu kommt später auch die Fortbewegung via Golf Cart. In der Hub-Welt können außerdem Turniere oder einzelne Wettbewerbe gestartet werden; hier gilt es, Golf zu spielen. Der Spieler kann hier die Stärke des Schlags sowie dessen Richtung bestimmen. Everybody's Golf ist als Sportspiel einzustufen, obwohl es auch eine gewisse Rollenspiel-Komponente hat, da der eigene Charakter sowie einzelne Schlägertypen hochgelevelt werden können. Gesteuert wird das Spiel aus der Third-Person Perspektive; die Kamera lässt sich frei bewegen.

Player Character

Während der Einführung kann der Spieler seinen eigenen Charakter erstellen (Abbildung 43); dazu kann sowohl das Geschlecht gewählt werden, als auch die Hautfarbe und weitere Details. Trotz der großen Freiheit beim Erstellen des Charakters, sowie der Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu verbessern, wird der Player Character als Spielfigur eingestuft, da vor allem die spielmechanischen Eigenschaften im Zentrum stehen.

¹⁵⁰ Kimura, „Everybody's Golf Coming to PS4 on August 29“.

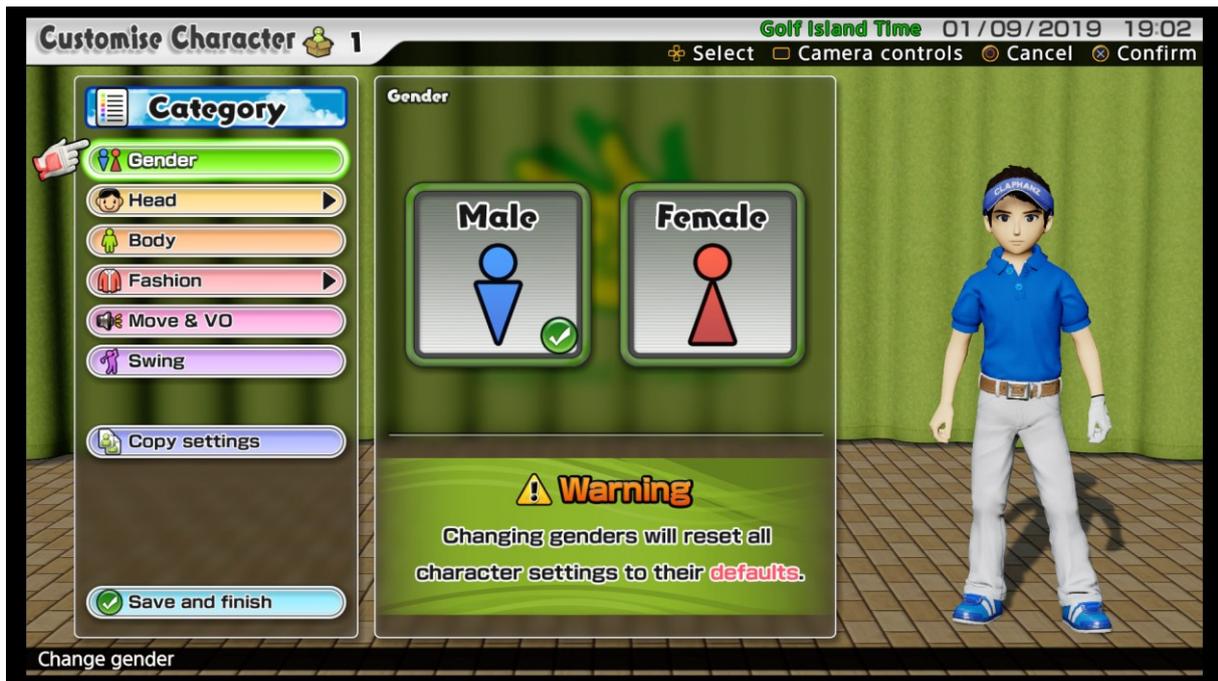


Abbildung 43: Der Charakter-Editor, hier kann der Spieler seinen Charakter selbst gestalten.

12.24. Matterfall

Das Spiel wurde von Housemarque entwickelt und ist im August 2017 exklusiv für die Playstation 4 erschienen.¹⁵¹

Story

In der größten Stadt außerhalb der Erde wird ein Waffenprogramm verfolgt, welches Roboter aus Alien-Materie baut. Während der Evakuierung der Stadt ist es nun die Aufgabe des Spielers, die Monster zu besiegen und Prototyp-Waffen zu beseitigen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Matterfall wird in der Third-Person Perspektive gesteuert; in diesem Fall jedoch als zusätzliche Besonderheit in der seitlichen 2D-Perspektive. Das Ziel ist es, die Stadt von den Feinden zu befreien, indem man diese mit Waffengewalt abschießt. Trotz einiger Sprungpassagen ist das Spiel daher als Shooter einzustufen. Die Fähigkeiten des Charakters lassen sich im Laufe des Spiels zusätzlich verbessern.

¹⁵¹ Clements, „Matterfall launches on PS4 alongside the instant classic Undertale.“.

Player Character

Der Spieler steuert Avalon Darrow (Abbildung 44), die auch das Intro spricht, in dem sie kurz vorgestellt wird. Sie trägt einen Anzug; über ihre Herkunft und ihr Alter ist nichts bekannt; auch eine Einschätzung ist nicht möglich. Sie ist als Spielfigur einzustufen, da im Verlauf des Spiels vor allem ihre spielmechanischen Fertigkeiten, also das Erschießen der Feinde im Mittelpunkt steht und davon abgesehen keine Interaktion mit anderen Charakteren stattfindet.



Abbildung 44: Avalon Darrow in einer typischen Spielsituation.

12.25. Knack II

Der Nachfolger zu Knack ist im September 2017 erschienen und wurde erneut von Sony's Japan Studio entwickelt.¹⁵² Da es sich um den zweiten Teil handelt, werden hier vor allem die Änderungen im Vergleich zum ebenfalls in dieser Arbeit behandelten ersten Teil hervorgehoben.

¹⁵² Cerny, „Knack 2 Hits PS4 September 5, New Trailer & Screens“.

Story

Im zweiten Teil, der nach dem ersten Teil spielt, wird die Stadt New Haven von Titanen attackiert, die Knack stoppt. Das Spiel beginnt mit dem Angriff und schwenkt im nächsten Kapitel in eine Rückblende, die die sechs Monate vor dem Angriff zum Thema hat: Goblins hatten bereits vor sehr langer Zeit Roboter genutzt, um gegen Menschen zu kämpfen. Obwohl die Menschen damals siegreich hervorgingen, erwachen diese alten Roboter erneut. Schließlich stellt sich heraus, dass der eigentliche Antagonist des Spiels der Mönch Xander ist, der großwahnsinnig wird nachdem er die Kontrolle über ein Artefakt bekommt und nun eine neue Welt erschaffen will. Knack zerstört das Artefakt und beendet damit die Bedrohung.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Das Gameplay orientiert sich sehr stark am ersten Teil von Knack und wird aus der Third-Person Perspektive gespielt. Die Kamera lässt sich jedoch weiterhin nicht frei bewegen; damit ist auch die Perspektive in jeder Szene fest vorgegeben. Knack nutzt weiterhin vor allem seine Fäuste, um Feinde zu besiegen, auch einige Kletter- und Sprungpassagen sind Teil von Knack II. Daher wird auch der zweite Teil als Plattformer klassifiziert. Was neu hinzukommt sind zusätzliche Angriffe, die der Spieler nutzen kann, um Feinde zu attackieren. Zusätzlich können einige Fähigkeiten von Knack über einen Eigenschaftens-Baum weiter verbessert werden.

Player Character

Auch im zweiten Teil steuern die Spieler Knack (Abbildung 45). Er kann weiterhin seine Größe verändern, indem er Relikte in unterschiedlichen Variationen und aus unterschiedlichen Materialien einsammelt. Knack besitzt weiterhin eine männliche Stimme; sein Alter kann auf rund 20 Jahre geschätzt werden (basierend auf dem Alter von Knack im ersten Teil der Reihe). Auch die Kategorisierung bleibt damit gleich: Knack ist ein fiktives Wesen.



Abbildung 45: Knack in seiner großen Form am Beginn des Spiels.

12.26. Gran Turismo Sport

Das Spiel ist im Oktober 2017 erschienen und wurde von Polyphony Digital entwickelt.¹⁵³

Story

Bei Gran Turismo Sport handelt es sich um ein Rennspiel, welches keine zusätzliche Story-Komponente bietet. Das Ziel ist es, Rennen zu gewinnen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Wie auch alle anderen in dieser Arbeit behandelten Rennspiele verfügt auch Gran Turismo Sport über eine Auswahl an Kameraperspektiven; dazu zählt neben der Third-Person Perspektive, die das Fahrzeug von hinten zeigt (Abbildung 46), auch eine Cockpitperspektive, in der man die Arme des Fahrer sieht sowie eine reine First-Person Perspektive. Im Spiel kann man nur Rennen fahren; es gibt auch Rennen gegen die Zeit und in einem Kampagnen-Modus lassen sich durch das Gewinnen von Rennen neue Fahrzeuge sowie Optiken für die Autos freischalten.

¹⁵³ Chan, „Gran Turismo Sport Out Today“.

Player Character

Im Zentrum von Gran Turismo Sport steht das jeweilige Fahrzeug, mit dem das Rennen bestritten wird. Im Gegensatz zu Driveclub kann der Fahrer selbst kaum individualisiert werden; sein Helm, Rennanzug und seine Autos jedoch schon. Der Player Character ist also eine Spielfigur, da die spielmechanischen Eigenschaften stark im Zentrum stehen.



Abbildung 46: Verfolgerperspektive von Vorne, links am Steuer sitzt der Fahrer mit Helm.

12.27. Shadow of the Colossus

Shadow of the Colossus ist ursprünglich von Sonys Japan Studio für die Playstation 2 erschienen, wurde später auch für die Playstation 3 umgesetzt und wurde im Februar 2018 ist das Spiel von Bluepoint Games für die Playstation 4 umgesetzt worden.¹⁵⁴

Story

Am Beginn des Spiels sieht man einen Reiter, der eine leblose Person auf seinem Pferd in einen Tempel transportiert. Dort bahrt er die tote junge Frau auf. Nachdem er mit seinem Schwert Schattenwesen in die Flucht schlägt, spricht eine Stimme zu ihm. Diese bietet ihn einen Handel an, wenn er die 16 Kolosse dieser Welt besiegt, hilft sie ihm, das Mädchen

¹⁵⁴ Massongill, „Shadow of the Colossus: Remaking a Masterpiece“.

wieder zum Leben zu erwecken. Der Rest des Spiels beschäftigt sich damit, diese Kolosse zu besiegen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Im Gegensatz zu den anderen in dieser Arbeit besprochenen Spielen müssen im Spiel tatsächlich nur 16 Gegner – Kolosse – besiegt werden. Diese müssen in einer Einöde mittels des reflektierenden Sonnenlichts des Schwerts ausfindig gemacht werden. Jeder Koloss hat eine Schwachstelle, die der Spieler auch kletternd oder sich am Fell des Kolosses festhaltend erreichen kann, um auf sie mit dem Schwert einzustechen und so den Koloss zu besiegen. Gespielt wird das Spiel aus der Third-Person Perspektive; die Kamera lässt sich dabei frei bewegen. Bei Shadow of the Colossus handelt es sich um ein Action / Adventure, die Welt kann frei erkundet werden und Wander kann sowohl klettern als auch mit dem Schwert kämpfen.

Player Character

Die Spieler steuern Wander (Abbildung 47), er ist weiß und lässt sich auf um die 20 Jahre schätzen. Da er am Anfang mit der mysteriösen Stimme spricht und im weiteren Spielverlauf auch mit dieser interagiert, und da er klare psychische und physische Eigenschaften hat, die ihn klar hervorheben sowie die klare Motivation hat, das Mädchen zu retten, ist er als fiktives Wesen einzuordnen.



Abbildung 47: Wander zu Beginn des Spiels in einer typischen Spielsituation gemeinsam mit dem Pferd.

12.28. God of War

Der bis dato neueste Teil der God of War Reihe verzichtet auf eine zusätzliche Zahl oder einen Untertitel. Das Spiel wurde vom Santa Monica Studio entwickelt und ist im April 2018 erschienen.¹⁵⁵

Story

Zeitlich nach God of War III angesiedelt, befindet sich Kratos nicht mehr im antiken Griechenland, sondern in einer schneebedeckten Landschaft der nordischen Mythologie. Das Spiel beginnt mit der Bestattung von Kratos' neuer Frau. Ihr letzter Wunsch war es, dass ihre Asche vom höchsten Berg der neun Welten verstreut wird. Kratos und sein Sohn Atreus stellen sich bei der Erfüllung dieses Wunsches nordische Götter in den Weg; Kratos zunächst distanzierendes Verhältnis zu seinem Sohn entwickelt sich im Laufe der Storyline zu einem innigen Vater-Sohn-Verhältnis.

¹⁵⁵ Shuman, „The Countdown to God of War Begins Today“.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern lässt sich in God of War die Kamera frei bewegen; es wird dabei auf eine Third-Person-Perspektive gesetzt. Kratos besitzt am Anfang des Spiels eine neue Waffe, eine Axt, die er sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf gegen Feinde einsetzen kann; für den Fernkampf wird die Axt geworfen und kann im Anschluss wieder zurückgerufen werden. Später im Spiel erhält Kratos jedoch auch seine Signaturwaffen der Vorgängerspiele zurück, die Chaosklingen: Zwei Schwerter, die über Ketten an Kratos' Armen befestigt sind. Für den Kampf gegen die Feinde stehen dem Spieler somit unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung; gleichzeitig kann Atreos seine Feinde durch Befehle mit seinem Bogen betäuben und im Kampf unterstützend eingreifen. Kämpfe sind nicht zu vermeiden. God of War ist zum Teil als eine offene Spielwelt aufgebaut; der Spieler kann in einigen Gebieten selbst entscheiden, wohin die Reise geht und einige optionale Nebenaufgaben erfüllen. Das Spiel lässt sich generell als Action / Adventure einstufen.

Player Character

Gesteuert wird im Spiel ausschließlich Kratos (Abbildung 48); er ist im Vergleich zu God of War merklich gealtert. Da er weiterhin ein Gott ist, kann sein genaues Alter nicht wirklich bestimmt werden; er sieht allerdings aus, als wäre er in seinen Fünfzigern. Wie auch in God of War III ist Kratos hauptsächlich als fiktives Wesen einzustufen, da er mit anderen Charakteren inklusive seinem Sohn interagiert und er über fixe psychische und physische Attribute verfügt, die ihm eindeutig zuzuordnen sind.



Abbildung 48: Kratos zu Beginn des Spiels.

12.29. **Marvel's Spider-Man**

Das Spiel wurde von Insomniac Games entwickelt und ist im September 2018 für die Playstation 4 erschienen.¹⁵⁶

Story

Spider-Man muss in diesem Spiel eine mysteriöse Dämonenbedrohung stoppen, die gleich am Anfang des Spiels auftaucht, nachdem er den Schurken Wilson Fisk alias Kingpin hinter Gitter bringt. Spider-Mans zweite Aufgabe ist es, den Supervirus, der dem der Bürgermeister der Stadt, Norman Osborn, gestohlen wird, unschädlich zu machen. Gleichzeitig schließen sich mehrere Bösewichte wie Electro, Rhino und Scorpion unter der Führung von Dr. Octavius zusammen.

Spielablauf und Handlungsmöglichkeiten

Spider-Man wird aus der Third-Person Perspektive gesteuert; die Kamera lässt sich frei bewegen, außerdem ist Manhattan Island von New York im Spiel als offene Spielwelt frei erkundbar. Spider-Man kann sich durch die Straßen schwingen, an Wänden hochlaufen,

¹⁵⁶ Intihar „Marvel's Spider-Man Swings Into Stores!“.

Gadgets und Spinnennetze einsetzen und in den Nahkampf treten. Er benutzt keine Schusswaffen, kann jedoch Granaten oder Raketen auf die Gegner zurückwerfen. Lautloses Vorgehen ist in einigen Situationen möglich und manchmal sogar notwendig; Feinde lassen sich lautlos in Spinnennetze einweben oder ablenken, um sie zu betäuben.

Player Character

Gesteuert wird Spider-Man (Abbildung 49), der mit bürgerlichem Namen Peter Parker heißt. Er ist in dem Spiel etwa 20 Jahre alt und weiß. In einigen Abschnitten des Spiels wird auch Mary Jane Watson (Abbildung 50), auch als MJ bekannt, gesteuert; sie ist ebenfalls Anfang 20 und weiß. Als dritten spielbaren Charakter gibt es Miles Morales (Abbildung 51); er ist schwarz und um die 15 Jahre alt. MJ und Miles Morales müssen im Gegensatz zu Spider-Man Feinde fast immer umschleichen; MJ findet jedoch später einen Taser, mit dem sie Gegner attackieren kann. Alle drei lassen sich als fiktive Wesen einstufen, da sie miteinander interagieren und eine Reihe an unterschiedlichen psychischen und physischen Eigenschaften haben, die sie klar auszeichnen.



Abbildung 49: Spider-Man in einer typischen Spielsituation (an anderen Stellen im Spiel ist er auch ohne Maske zu sehen).



Abbildung 50: Mary Jane Watson in einer typischen Spielsituation



Abbildung 51: Miles Morales in einer typischen Spielsituation

13. Beantwortung der Forschungsfragen

Beantwortung Forschungsfrage 1 - Welche Art von Spielen wird exklusiv für die Playstation-Plattform veröffentlicht und wirkt sich dies auf den Player Character aus?

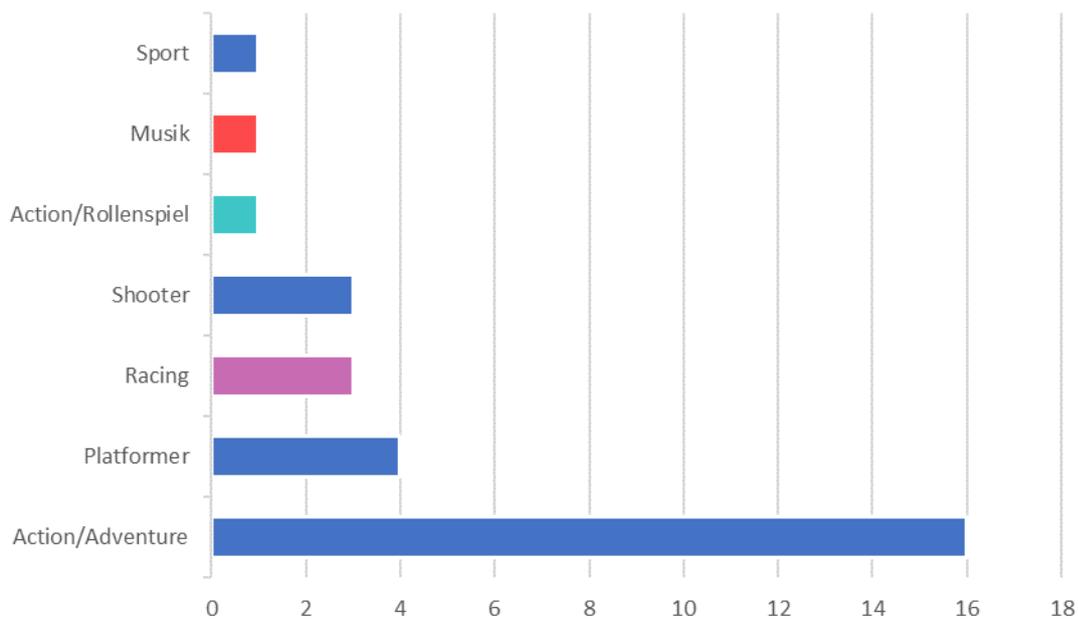


Abbildung 52: Verteilung der untersuchten Spiele auf die jeweiligen Genres. n=29

Abbildung 52 zeigt die Verteilung der Genres über die untersuchten Spiele. Von den 29 untersuchten Spielen waren über die Hälfte dem Genre Action / Adventure zuzuordnen. Hierbei muss natürlich bedacht werden, dass dieses Genre ein größeres Spektrum abdeckt und der jeweilige Action- oder Adventure-Anteil sehr variabel sein kann.

Die Player Character in den untersuchten Spielen weisen eine hohe Diversität an Merkmalen auf: Menschen, Roboter, Alien und Phantasiewesen sind die Protagonisten der untersuchten Action / Adventure Spiele.

Das zweithäufigste Genre mit vier Exemplaren waren Plattformer, in deren Zentrum vorrangig die springende Fortbewegung über unterschiedliche Plattformen. Die Player Characters, allesamt Phantasiewesen aus Wolle, Papier oder Relikten unterscheiden sich in sämtlichen beobachteten Merkmalen stark voneinander.

Drei der untersuchten Spiele waren klassische Rennspiele, was sich auch direkt auf den Player Character auswirkt: Dieser ist immer das Fahrzeug. Bei zwei der Spiele sieht man

auch den individualisierbaren Fahrer, der für das eigentliche Spielgeschehen jedoch irrelevant ist.

Zum Genre Shooter gehörten drei unterschiedliche Spiele: Killzone Shadow Fall ist ein Ego-Shooter, Matterfall ein seitlich scrollender 2D-Shooter und Ratchet & Clank ein Third-Person Shooter. Auch diese drei Player Characters unterscheiden sich deutlich in ihren Eigenschaften.

Mit jeweils nur einem Vertreter sind das Sport- sowie das Musik-Genre vertreten. Das Golfspiel Everybody's Golf sowie SingStar, ein Karaoke-ähnliches Musikspiel bei dem der Spieler singen muss. Bei Everybody's Golf kann der Player Character vom Spieler frei erstellt werden; hier ist also keine Auswirkung vom Genre auf den Player Character feststellbar. Der Player Character von SingStar ist eine spezifische Sonderform, hier ist der Spieler selbst der als quasi Avatar abgebildet wird (in Form seiner Stimme).

Bloodborne ist das einzige Action / Rollenspiel in der untersuchten Grundgesamtheit. Der Player Character kann vom Spieler frei erstellt werden, was im Rollenspiel Genre nicht unüblich ist. Auch hier gilt, durch die geringe Anzahl an untersuchten Vertretern des Genres Action / Rollenspiel ist eine seriöse Kontextualisierung der Ergebnisse aus statistischen Gründen nicht möglich.

Festzustellen ist, dass vor allem das Action/Adventure Genre in der untersuchten Stichprobe zahlenmäßig deutlich prävalent war. Das Genre wirkt sich mit Ausnahme der Rennspiele nicht auf den Player Character aus (siehe auch die Kapitel zu Wipeout Omega Collection oder Gran Turismo Sport).

Beantwortung Forschungsfrage 2 - Welche Charakteristiken weisen Player Characters in Playstation 4 exklusiven Spielen hauptsächlich auf?

Die qualitative Analyse der Player Characters sowie die quantitative Analyse einzelner Charakteristiken der Player Characters war einer der Hauptschwerpunkte der vorliegenden Arbeit. Für die Analyse wurden alle Characters die aktiv vom Spieler gesteuert werden können, herangezogen. In 29 untersuchten Spielen fanden sich 50 unterschiedliche Player Characters.

Alter

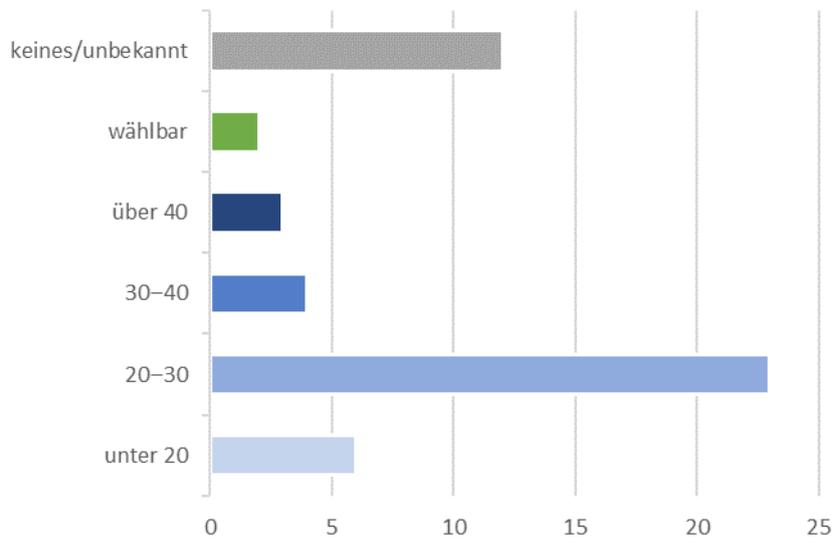


Abbildung 53: Altersverteilung der Player Characters; n=50

Die größte Altersgruppe findet sich mit 46 % im Bereich 20 bis 30 Jahre. Until Dawn hat mit neun Player Characters auf das Ergebnis einen großen Einfluss, da diese alle um die 20 Jahre alt sind und somit in diese am stärksten besetzte Gruppe fallen. Die nächstgrößere Gruppe ist jene mit unbekanntem Alter; hier spielen vor allem die Rennspiele eine große Rolle, da sich in solchen Spielen die Frage nach dem Alter nicht stellt. Ebenfalls in diese Kategorie fallen einige stark fiktive Charaktere, deren Alter sich nicht verlässlich bestimmen lässt. Mit 12 % stellt die Gruppe unter 20 die nächste relevante Größe dar; Characters über 30 waren eher selten. Spiele, in denen sich der Charakter individualisieren lässt, sind in Abbildung 53 als „wählbar“ abgebildet.

Geschlecht

Abbildung 54 bildet die Geschlechterverteilung der analysierten Player Characters (n=50) ab. Diese teilt sich in männlich, weiblich sowie wählbar für individualisierbare Charaktere und keines/unbekannt für Charaktere, deren Geschlecht beispielsweise aufgrund von Sturzhelmen und Anzug nicht möglich war.

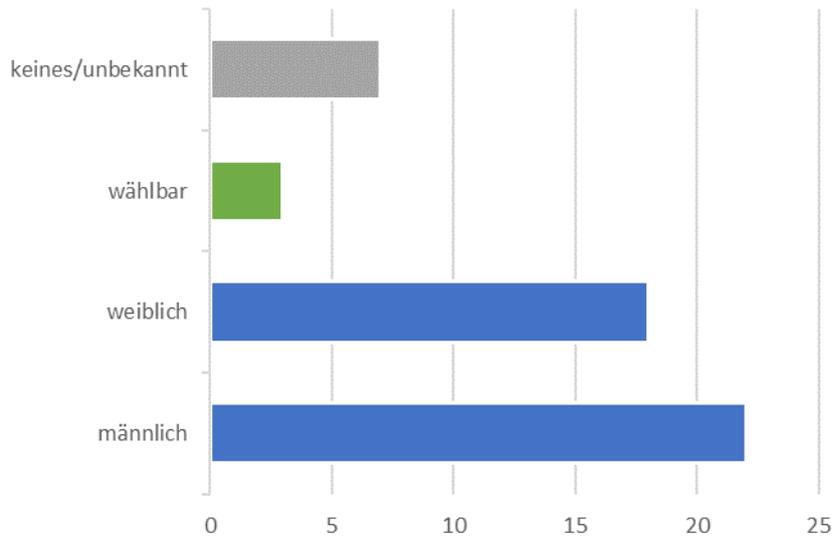


Abbildung 54: Geschlechterverteilung der Player Characters; n=50

Von den untersuchten Charakteren sind 44% immer männlich und 36% immer weiblich. Dazu muss noch erwähnt werden, dass in der Kategorie „wählbar“ der Spieler selbst die Auswahl treffen kann, ob er einen männlichen oder weiblichen Player Character spielt. Obwohl der Spieler also auch hier als weiblich oder männlich spielen könnte, werden diese als gesonderte Kategorie behandelt, da diese Entscheidung dem Spieler vorbehalten bleibt.

Hautfarbe

Die Frage nach der Hautfarbe kann generell nicht für alle Charaktere einwandfrei bestimmt werden; es wurde daher für diese Kategorie eine starke Vereinfachung gewählt, die zwischen weiß und nicht weiß unterscheidet sowie die Kategorien wählbar und keines/unbekannt enthält. Abbildung 55 zeigt, dass mit 52 % die große Mehrheit der Player Characters weiß ist.

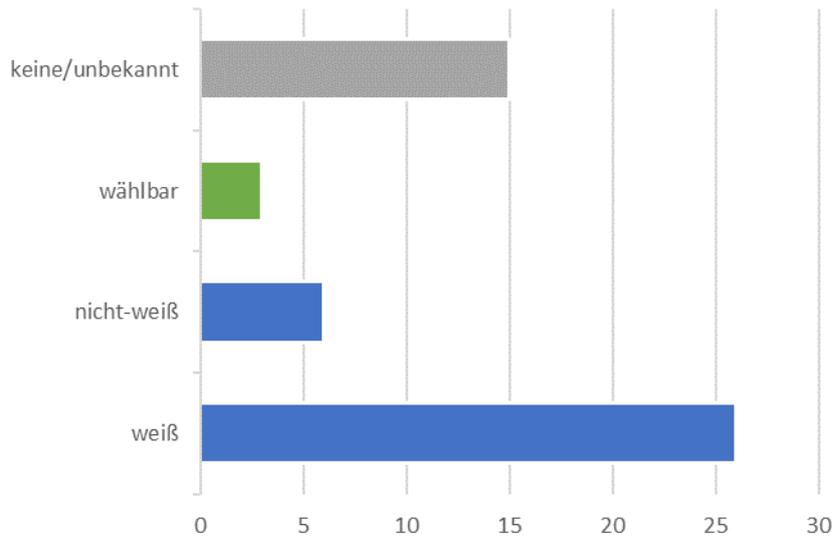


Abbildung 55: Hautfarbe der analysierten Player Characters; n=50

Von den sechs Charakteren, die in die Kategorie „nicht-weiß“ einzuteilen sind, waren zwei Schwarz, einer Native American, einer indisch-australischer Herkunft und zwei asiatisch. Fünfzehn Player Characters wurden als keine/unbekannt eingestuft, hierzu gehörten zum Beispiel Autos in Rennspielen sowie Aliens, Roboter oder Charaktere aus Wolle.

Kann der Player Character sprechen?

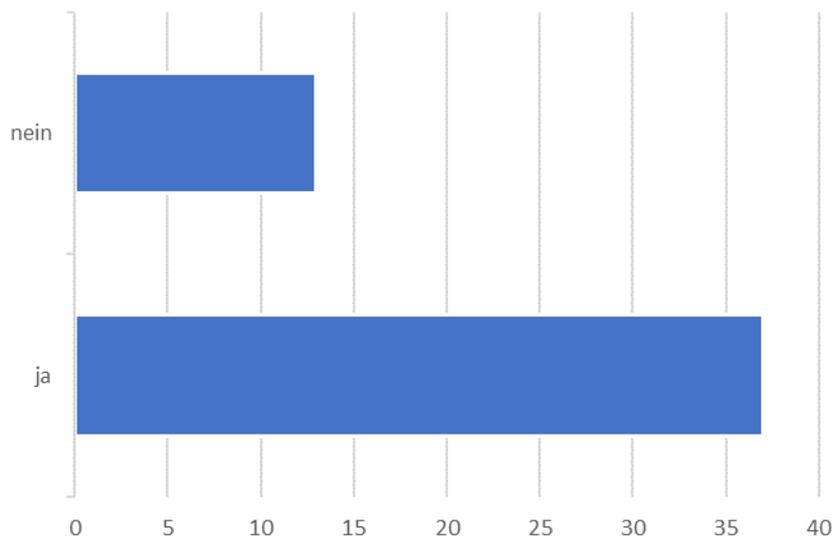


Abbildung 56: Sprachfähigkeit der Player Characters; n=50

Abbildung 56 zeigt, dass mit 74% die Mehrheit der analysierten Player Characters sprechen können. Die Sprachfähigkeit der Player Characters und die Einteilung der Player Characters nach Schröter weisen Trends zu Zusammenhängen auf. Vor allem Charaktere, die als „fiktives Wesen“ kategorisiert werden, verfügen über Sprachfähigkeit. Keine Sprachfähigkeit haben vor allem Charaktere die als Spielfigur bestimmt wurden, mit der Ausnahme von Avalon Darrow in Matterfall.

Player Character Kategorie nach Schröter

Abbildung 57 zeigt, dass die Mehrheit der Player Characters nach Schröter als „fiktives Wesen“ zu kategorisieren waren; 26 % sind Spielfiguren und als Repräsentation von Spielerinnen und Spielern lässt sich nur ein Charakter bestimmen (2%).

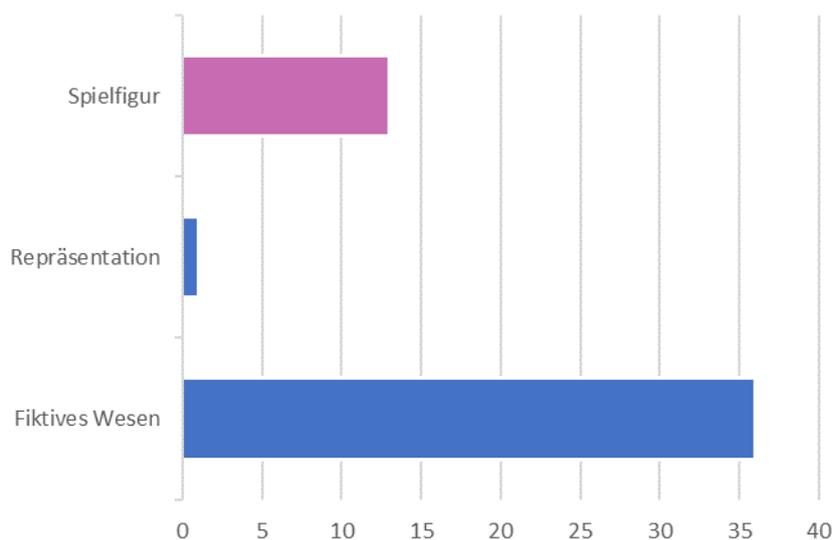


Abbildung 57: Einteilung der Player Characters nach Schröter; n=50

Auffällig ist, dass vor allem sehr stark Story-lastige Spiele Player Characters aufweisen, die sich als fiktives Wesen klassifizieren lassen. Sie haben zumeist auch eine ausgeprägte Biografie, interagieren mit anderen nicht spielbaren Charakteren und machen mitunter auch eine gewisse Entwicklung im Spielverlauf durch.

Demgegenüber stehen Player Characters als Spielfigur; vor allem Fahrzeuge in Rennspielen und die Charaktere ohne nennenswerter Hintergrundgeschichte in LittleBigPlanet 3. Beispiele wie Bloodborne zeigen auf, dass Videospiele durchaus eine ausgeprägte Hintergrundgeschichte besitzen können; der eigentliche Player Character aber ein unbeschriebenes Blatt ist.

Das einzige Spiel welches auch als „Repräsentation von Spielerinnen und Spielern“ gelten kann wäre SingStar, da dort kein Player Character im eigentlichen Sinn vorhanden ist, sondern vielmehr nur der Spieler selbst als Stimme repräsentiert wird.

Welche Player Characters überwiegen?

44 % der Player Characters sind männlich, 52 % der Player Characters sind weiß. Diese Gruppen sind damit am stärksten vertreten. Andere Kategorien sind deutlich weniger repräsentiert: Nur 36% der Player Characters sind weiblich und nur 12% der Player Characters sind nicht weiß, wobei diese Kategorie divers besetzt ist und somit einzelne Ethnien noch viel deutlicher unterrepräsentiert sind. Die Kategorie keine/unbekannt ist noch größer, da hier diverse Aliens und Roboter sowie Fahrzeuge hineinfallen.

Die Geschlechterverteilung (48% weiblich, 52% männlich), unter den Spielern aus dem bereits an anderer Stelle genannten Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019¹⁵⁷ spiegelt sich nicht in der Geschlechterverteilung der Player Characters wieder. Das Verhältnis in den untersuchten Spielen ist zwar relativ nahe beieinander, entspricht aber damit nicht dem Geschlechtsverhältnis für Deutschland bzw. Österreich.

Beantwortung Forschungsfrage 3 - Können die Spieler in einem Spiel mehrere Player Characters steuern?

Nachdem bereits weiter oben festgestellt wurde, dass es mit 50 Player Characters mehr Characters gibt als untersuchte Spiele, war es auch wichtig zu prüfen, ob es eine verstärkte Konzentration an Player Characters auf bestimmte Spiele gibt.

¹⁵⁷ Game, Verband der deutschen Games-Branche, „Jahresreport der deutschen Games Branche 2019“.

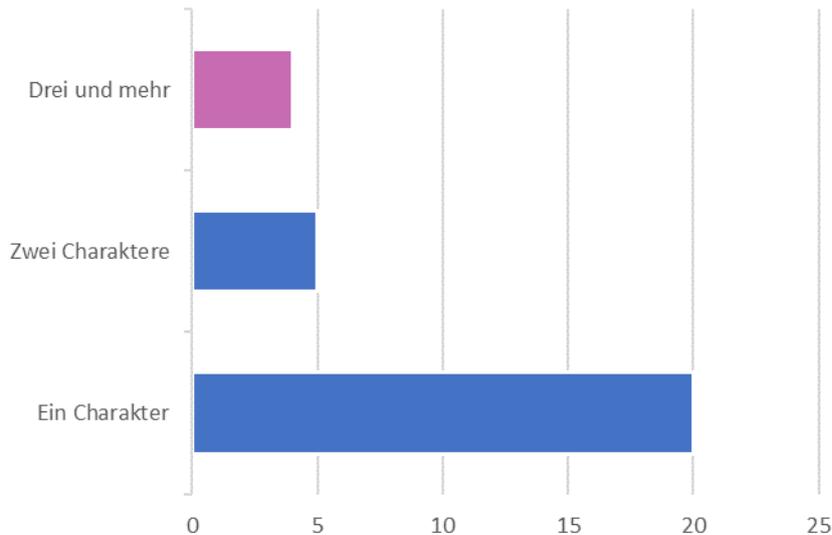


Abbildung 58: Verteilung der Anzahl der Player Characters pro Spiel; n=50

Abbildung 58 zeigt, dass es in 69 % der Spiele nur einen Player Character, in 17% zwei und nur in 14 % mehr als drei Player Characters gibt, wobei in letzterer Gruppe Until Dawn alleine neun Player Characters verzeichnet, Little Big Planet 3 fünf sowie The Last of Us Remastered und Marvel's Spider-Man jeweils drei Player Characters.

In Until Dawn steuert der Spieler insgesamt neun verschiedene, gleich alte Player Characters. Die Geschlechterverteilung ist mit fünf weiblichen und vier männlichen Charakteren nahezu ausgewogen; bezüglich Herkunft überwiegen jedoch die sieben weißen Charaktere.

In LittleBigPlanet 3 weisen die Player Characters kein Geschlecht auf; lediglich Sackboy ist aufgrund seines Namens als männlich bestimmbar. Sie sind als Spielfiguren nach Schröter einzustufen sind, ist hier das Schlüpfen in unterschiedliche Rollen vor allem spielmechanisch motiviert.

Bei Marvel's Spider-Man findet sich die größte Diversität bezüglich der Player Characters: Hier kann sowohl der männliche Spider-Man gesteuert werden, in einigen Spielsequenzen wird hingegen die weibliche Mary Jane Watson gesteuert oder aber der männliche Miles Morales, der jünger ist und schwarz.

The Last of Us Remastered ist bezüglich der Geschlechterverteilung ausgewogen, jedoch sind alle Charaktere weiß: Der Spieler kann sowohl Joel als auch Sarah und Ellie steuern.

Bei Killzone Shadow Fall, Tearaway Unfolded und Uncharted 4: A Thief's End kann der Spieler jeweils einen männlichen und einen weiblichen Player Character steuern; die Charaktere sind entweder weiß oder – im Falle von Tearaway – unbekannter Hautfarbe. Bei Ratchet & Clank werden zwei männliche Player Characters gesteuert; in Gravity Rush 2 kann der Spieler zwei weibliche Player Characters steuern. Bezüglich der Hautfarbe gibt es zu den anderen analysierten Spielen keine nennenswerten Unterschiede.

Abschließend lässt sich damit festhalten, dass in den untersuchten Spielen, die mehr als einen Player Character aufweisen in Bezug auf die Geschlechterverteilung eine eher ausgewogene Verteilung vorzufinden ist. Sehr oft sind es gleich viele männliche als auch weibliche Player Characters die der Spieler steuert. Einzig bei der Herkunft gibt es meistens keine großen Unterschiede, mit der Ausnahme von Marvel's Spider-Man sowie in Until Dawn.

Beantwortung Forschungsfrage 4 - Haben männliche und weibliche Player Characters unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten?

Für diese Forschungsfrage wurden zwecks besserer Vergleichbarkeit zunächst die Unterschiede in den Spielen geprüft, die mehrere Player Characters aufweisen.

Bei Until Dawn konnten keine Unterschiede bei den Handlungsmöglichkeiten festgestellt werden: Alle Player Characters können sich unabhängig von ihrem Geschlecht auf dieselbe Weise fortbewegen und es stehen ihnen je nach Spielsituation dieselben Handlungsmöglichkeiten offen.

Auf einen Vergleich bei LittleBigPlanet 3 wird verzichtet, da wie bereits mehrfach erwähnt eine Einteilung nach Geschlecht für diese Player Characters nicht möglich ist.

In Marvel's Spider-Man hat Mary Jane Watson keine Superkräfte und muss, wie auch Mike Morales, daher Feinde vorsichtig umschleichen. Erst im späteren Spielverlauf bekommt sie einen Taser und kann damit auch aktiv Feinde bekämpfen. Im Fall von Marvel's Spider-Man stehen also durchaus stark unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten bei den Player Characters zur Verfügung. Gleichzeitig muss natürlich erwähnt werden, dass Spider-Man sowie die darin vorkommenden Charaktere auf eine Comic-Vorlage aufbauen, die auch vorgibt welche Fähigkeiten einzelne Charaktere besitzen, was sich damit auch im Spiel niederschlägt.

Bei The Last of Us Remastered wird im Prolog Sarah gesteuert, daher bietet sich ein direkter Vergleich nur zwischen Joel und Ellie an. Während Joel die meiste Zeit über gesteuert wird, kann in späteren Spielabschnitten auch Ellie gesteuert werden. Sie besitzt ähnliche Fähigkeiten wie Joel, kann auch auf Waffengewalt zurückgreifen und Gegner mit einem Bogen attackieren. Eine Einschränkung lässt sich im Nahkampf feststellen, in dem sie bei weitem nicht so stark wie Joel ist, was allerdings daran liegen mag, dass Ellie erst 14 und körperlich weniger trainiert ist.

Killzone Shadow Fall und Tearaway Unfolded unterscheiden nicht zwischen männlichen und weiblichen Player Characters; beide Player Characters in den Spielen besitzen im Grunde dieselben Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten. In Uncharted 4: A Thief's End wird Cassie nur im Epilog des Spiels gesteuert; ihr stehen weniger Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung als ihrem Vater, Nathan Drake, der im Rest des Spiels gesteuert wird. Dabei muss festgehalten werden, dass im Epilog generell nicht viele Handlungsmöglichkeiten angeboten werden.

Im Fall von Nathan Drake in Uncharted bietet sich ein Vergleich zwischen den Uncharted Spielen an, in denen Nathan Drake gesteuert wird, und dem Titel Uncharted: The Lost Legacy, in dem der Spieler Chloe Frazer steuert. Beide Spiele sind im selben Spieluniversum angesiedelt; Chloe ist auch bereits aus älteren Titeln der Reihe bekannt. Im direkten Vergleich zu Uncharted 4 und seinen Vorgängern stehen Chloe Frazer dieselben Handlungsmöglichkeiten wie Nathan Drake zur Verfügung. Sie ist ihm ebenbürtig im Umgang mit Waffen, dem Klettern und Überwinden von Hindernissen sowie im Nahkampf mit Feinden.

Ein weiterer Vergleich bietet sich zwischen Infamous Second Son und Infamous First Light an. Beide Spiele handeln im selben Universum und es wird einmal ein männlicher Player Character, Delsin Rowe, gesteuert und einmal ein weiblicher in Form von Abigail Walker. Beide Player Characters verfügen über Superkräfte, können sich frei durch die Stadt bewegen und Feinde besiegen. Es gibt also keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern.

Die restlichen analysierten weiblichen Charaktere können nicht direkt mit anderen männlichen Charakteren verglichen werden: Kat aus Gravity Rush kann die Gravitation kontrollieren; eine Fähigkeit die sonst in keinem anderen untersuchten Spiel vorkommt. Aloy in Until Dawn lebt in einer Zukunft, in der es nur Pfeil und Bogen gibt und riesige Roboter

leben. Auch dieses sehr spezifische Szenario erschwert Vergleiche. Dennoch kann gesagt werden, dass Aloy Feinde mit Waffengewalt oder im Nahkampf besiegen kann – wahlweise auch lautlos indem sie sich anschleicht. Hinsichtlich der Handlungsmöglichkeiten ist sie also nicht von vergleichbaren Player Characters wie zum Beispiel Nathan Drake in Uncharted zu unterscheiden.

Einer großen Zahl der untersuchten weiblichen Player Characters stehen ähnliche, wenn nicht sogar dieselben Handlungsmöglichkeiten offen, wie ihren männlichen Player Characters. Dies gilt insbesondere innerhalb derselben Spielereihe, zum Beispiel in Uncharted oder Infamous, aber auch innerhalb derselben Spiele wie Until Dawn oder The Last of Us.

Beantwortung Forschungsfrage 5 - Welche Veränderungen bezüglich Geschlecht und Hautfarbe der Player Characters sind im zeitlichen Verlauf zu beobachten?

Für die Betrachtung der Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Player Characters über den zeitlichen Verlauf wurden alle 29 Spiele herangezogen (siehe Abbildung 59).

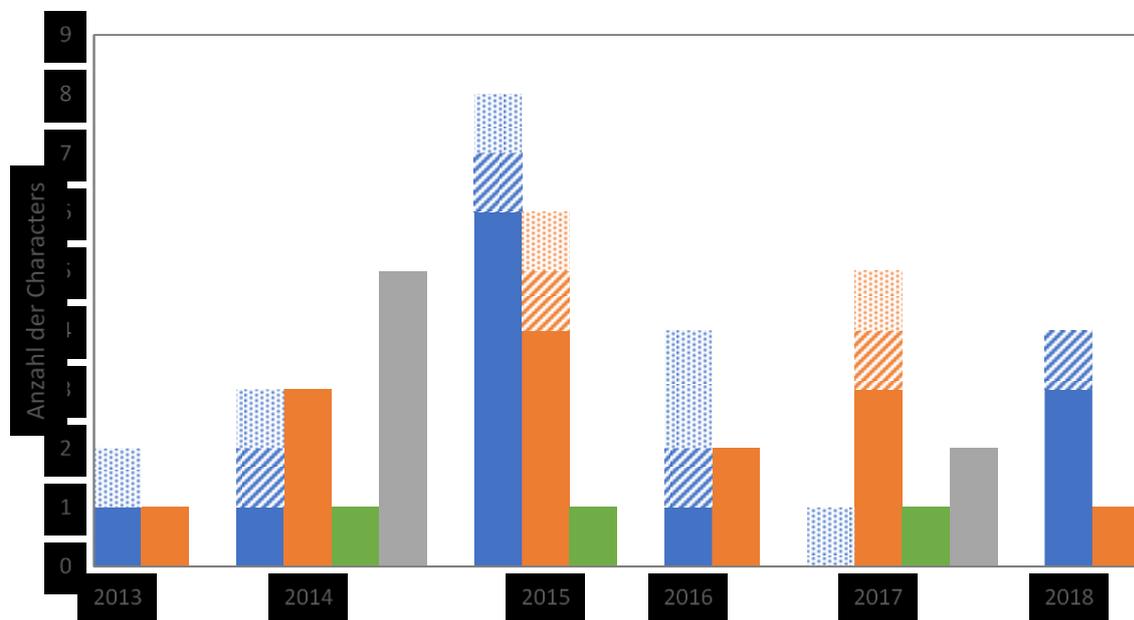


Abbildung 59: Zeitlicher Verlauf der Unterschiede zwischen Player Characters; n=29

Legende:

- Männlich (weiß)
- ▨ Männlich (nicht-weiß)
- ▤ Männlich (keine/unbekannt)
- Weiblich (weiß)
- ▨ Weiblich (nicht-weiß)
- ▤ Weiblich (keine/unbekannt)
- Frei wählbar
- Keine/unbekannt

Im zeitlichen Verlauf wird zunächst deutlich, dass männliche weiße Charaktere im Jahr 2015 besonders dominant waren, wobei hier drei davon auf Until Dawn verfallen. Auch vier der weißen weiblichen Characters stammen aus Until Dawn. Für die beiden nicht-weißen Characters ist ebenfalls Until Dawn verantwortlich, generell lässt sich der stärkere Ausschlag von Player Characters beider Geschlechter für das Jahr 2015 auf Until Dawn zurückführen, da in dem Spiel neun verschiedene Player Characters gesteuert werden können.

Von dieser Anomalie abgesehen zeigt sich jedoch, dass ansonsten die Anzahl an nur männlich weißen Characters relativ gleich bleibt; einzig im Jahr 2018 ist diese stärker angestiegen mit drei Player Characters. Auffällig ist hingegen auch, dass obwohl weibliche Characters insgesamt nur ein Drittel der analysierten Player Characters ausmachen, sie in der jährlichen Gegenüberstellung immer vertreten sind – vor allem in der Kategorie weiblich und weiß.

Player Characters mit unbekannter oder keiner Herkunft und ohne Geschlecht sind vor allem 2014 stärker vertreten; hierbei handelt es sich neben Fahrzeugen auch um vier der Player Characters aus LittleBigPlanet 3, die für eine größere Häufung verantwortlich sind.

Besonders hervorstechend ist 2017: Hier gibt es fast ausschließlich weibliche Player Characters in allen Kategorien, nur Knack II hat hier einen männlichen Player Character, der bedingt durch seinen Status als künstliches Wesen mit unbekannter Herkunft einzustufen ist.

Abschließend lässt sich festhalten, dass die ohnehin relativ nahe beisammen liegende Geschlechterverteilung – 44 % männlich zu 36 % weiblich – im zeitlichen Verlauf für die meisten Untersuchungsjahre ausgeglichen erscheint. Dazu gibt es im Jahr 2017 zusätzlich

ein Jahr in dem fast alle Player Characters weiblich sind, was sich im Jahr 2018 ins Gegenteil verkehrt hat. Generell blieb das Verhältnis zwischen den Geschlechtern relativ konstant, mit Ausnahme der letzten beiden Jahre, in denen es unausgeglichen ist. Gleichzeitig zeigt sich jedoch, dass pro Jahr nur ein Player Character nicht weiß ist, was einmal mehr verdeutlicht, dass die Player Characters in dieser Hinsicht für die untersuchten Spiele eine geringe Diversität aufweisen.

Im Zuge dieser Arbeit wurde auch die Frage aufgeworfen, ob die kontroversiell diskutierte Videoreihe zum Thema Darstellung von Frauen in Videospiele von Anita Sarkeesian, die 2013 große Wellen schlug, Einfluss auf die untersuchten Videospiele zeigt.

Die Frage lässt sich in dieser Arbeit nicht letztgültig beantworten, da sie sich als Vorarbeit zu einer umfassenderen Untersuchung versteht; die Stichprobengröße müsste für eine statistisch valide Aussage weitaus größer gewählt werden; möglicherweise könnten auch die Spiele unterschiedlicher Plattformen zu diesem Zwecke miteinander verglichen werden.

14. Fazit

Die vorliegende Untersuchung hat die Player Characters in Playstation 4 exklusiven Videospiele näher untersucht. Geprüft werden sollte vor allem das Geschlecht und die Hautfarbe des Player Characters. Bei der Geschlechterverteilung konnte festgestellt werden, dass 44 % der Player Characters männlich sind und 36 % weiblich. Hier ist also eine Ungleichheit feststellbar, die auch nicht der Geschlechterverteilung bei den Spielern entspricht, die laut den herangezogenen Umfragen zum deutschen und österreichischen Markt jeweils bei fast 50:50 liegt.

Bei der quantitativen Analyse der Hautfarbe der Player Characters konnte festgestellt werden, dass Charakter mit weißer Hautfarbe überwiegen (52 %). Nur 12 % der Player Characters wiesen eine andere Hautfarbe auf; 30 % waren nicht menschliche Player Characters, wie zum Beispiel Aliens oder Roboter, bei denen sich die Frage nach der Hautfarbe nicht stellte.

In 69 % der untersuchten Spiele können die Spieler nur einen Player Character steuern; bei 17 % sind es zumindest zwei und in nur 14 % der untersuchten Spiele sind es drei oder mehr. Dies ist wichtig, weil es einen Unterschied für die Identifizierung der Spieler mit den Charakteren darstellt, ob ein Spieler in einem Spiel in unterschiedliche Rollen schlüpfen kann

oder muss. Die Geschlechterverteilung unter den Player Characters in Spielen, in denen mit mehr als einem Charakter gespielt werden kann oder muss, ist relativ ausgewogen.

Die Varietät der Handlungsmöglichkeiten – ein Parameter, der Rückschlüsse auf den Grad der Interaktivität des Spiels zulässt – ist in beiden Geschlechtern ähnlich ausgeprägt. Meist stehen Player Characters des männlichen und weiblichen Geschlechts identische oder zumindest ähnliche Handlungsoptionen zur Verfügung.

Bei der Analyse der Geschlechterverteilung im Laufe der Zeit – und insbesondere seit dem Anstoß der Debatte über Sexismus in der Videospielebranche im Jahr 2012 – zeigten sich keine nennenswerten Abweichungen, wie auch in Abbildung 59 ersichtlich. Die ungleiche Geschlechterverteilung in den Jahren 2017 und 2018 kann auf die kleine Stichprobengröße zurückzuführen sein. Um eine statistisch zuverlässige Aussage zu erhalten, müsste in einer weiteren Studie eine größere Anzahl an Spielen, die zum Beispiel auch nicht-exklusive Titel umfasst, analysiert werden.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die Spiele der am meisten verkauften Plattform – der Playstation 4 - zu analysieren. Diese Arbeit ist der Grundstein, auf dem sich Vergleiche mit anderen Plattformen aufbauen lassen. Für einen solchen Vergleich würden sich beispielsweise Videospiele eignen, die exklusiv für die Xbox und die Nintendo Switch erschienen sind.

Die Arbeit illustriert somit, dass sowohl Frauen als auch andere Ethnien in Videospiele, die bis 2018 exklusiv für die Playstation 4 erschienen sind, nach wie vor deutlich unterrepräsentiert sind – daran hat auch die eingangs beschriebene Sexismus-Debatte – noch – nichts geändert.

15. Literatur

Accordino, Nicolo, „Gravity Rush Remastered Hits PS4 Today with Original Soundtrack“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2016/02/02/gravity-rush-remastered-hits-ps4-today-with-original-soundtrack/>, 02.02.2016, 31.08.2019.

Allegra, Frank, „A timeline of Pokémon's most memorable releases over the last 20 years“, Polygon, <https://www.polygon.com/pokemon/2016/2/26/11120098/pokemon-games-list-history-timeline-release-dates>, 26.02.2016, 29.07.2019.

Androvich, Mark, „GTA: A History of the Franchise”, gamesindustry.biz, <https://www.gamesindustry.biz/articles/grand-theft-auto-a-history-of-the-franchise>, 29.04.2008, 29.07.2019.

Barker, Sammy, „Guide: All Sony First-Party Studios and What They're Working On”, Push Square, http://www.pushsquare.com/news/2018/12/guide_all_sony_first-party_studios_and_what_theyre_working_on, 21.12.2018, 18.08.2019.

Barlog, Cory, „God of War III Remastered Coming to PS4 on July 14th”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2015/03/20/god-of-war-iii-remastered-coming-to-ps4-on-july-14th/>, 20.03.2015, 30.08.2019.

Campbell, Colin, „The Xbox One has a serious exclusive games problem”, Polygon, <https://www.polygon.com/2018/1/29/16930892/xbox-one-exclusive-games-analysis-microsoft>, 29.01.2018, 14.08.2019.

Campbell, Colin, „The Anita Sarkeesian story”, Polygon, <https://www.polygon.com/features/2019/6/19/18679678/anita-sarkeesian-feminist-frequency-interview-history-story>, 19.06.2019, 31.08.2019.

Carless, Simon, „Sony Acquires Guerrilla Games”, Gamasutra, https://www.gamasutra.com/view/news/98383/Sony_Acquires_Guerrilla_Games.php, 07.12.2005, 17.08.2019.

Cerny, Mark, „Knack Out Today for PS4”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2013/11/15/knack-out-today-for-ps4/>, 15.11.2013, 27.08.2019.

Cerny, Mark, „Knack 2 Hits PS4 September 5, New Trailer & Screens”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/06/12/knack-2-hits-ps4-september-5-new-trailer-screens/>, 12.06.2017, 28.08.2019.

Chan, Ken, „Until Dawn Out Today: New Trailer, Custom Audio Mode”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2015/08/25/until-dawn-out-today-new-trailer-custom-audio-mode/>, 25.08.2015, 31.08.2019.

Chan, Ken, „Gran Turismo Sport Out Today“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/10/17/gran-turismo-sport-out-today/>, 17.10.2017, 01.09.2019.

Clements, Ryan, „The Drop: New PlayStation Games for 10/7/2014“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2014/10/05/the-drop-new-playstation-games-for-1072014/>, 05.10.2014, 29.08.2019.

Clements, Ryan, „Matterfall launches on PS4 alongside the instant classic Undertale.“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/08/11/the-drop-new-playstation-games-for-8152018/>, 11.08.2017, 01.09.2019.

Cohen, Jonathan, Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters, In: Mass Communication and Society, Vol.4(3), 01 August 2001.

Davis, Justin, „Always Independent: The Story of Insomniac Games“, IGN, <https://www.ign.com/articles/2012/09/28/always-independent-the-story-of-insomniac-games>, 29.09.2012, 18.08.2019.

Die Ärzte, „Männer sind Schweine“, YouTube, <https://youtu.be/404oPn6tudE>, 1998 / 16.06.2008, 15.07.2019.

Dring, Christopher, „Why Xbox bought Ninja Theory“, gamesindustry.biz, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-08-23-why-xbox-bought-ninja-theory>, 23.08.2018, 14.08.2019.

Duden, Vi-deo-spiel, das, duden.de, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel>, 2019, 25.08.2019.

Dorer, Johanne, Klaus, Elisabeth, Feministische Theorie in der Kommunikationswissenschaft, In: Winter, Carsten, Hepp, Andreas, Krotz, Friedrich, Theorien der Kommunikations- und Medienwissenschaft, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Eichner, Susanne, Videospielanalyse. In: Mikos, L. / Wegener, C. (eds.), Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz: UVK/UTB 2005.

Elvy, Craig, „Pokémon Is Now The Highest Grossing Media Franchise“, Screenrant, <https://screenrant.com/pokemon-highest-grossing-media-franchise/>, 28.08.2018, 30.07.2019.

Fauster, Roland, „SingStar: Ultimate Party: Erscheinungsdatum und Titelliste für PS4 und PS3“, PlayStation.Blog, <https://blog.de.playstation.com/2014/09/16/singstar-ultimate-party-erscheinungsdatum-und-titelliste-fur-ps4-und-ps3/>, 16.09.2014, 29.08.2019.

Feige, Daniel Martin, Computerspiele: eine Ästhetik, Berlin: Suhrkamp, 2015.

Fischer, Martin, „20 Jahre Counter-Strike: Von Half-Life-Mod und Killerspiel zum E-Sport-Phänomen“, Heise online, <https://www.heise.de/newsticker/meldung/20-Jahre-Counter-Strike-Von-Half-Life-Mod-und-Killerspiel-zum-E-Sport-Phaenomen-4450983.html>, 16.06.2019, 29.07.2019.

Forster, Winnie, Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2015, Utting: Gameplan 2015.

Fox, Nate, „inFAMOUS First Light Out Today on PS4“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2014/08/26/infamous-first-light-out-today-on-ps4/>, 26.08.2014, 29.08.2019.

Game, Verband der deutschen Games-Branche, „Smartphones sind die beliebteste Spiele-Plattform“, <https://www.game.de/smartphones-sind-die-beliebteste-spiele-plattform/>, 16.07.2019, 30.07.2019.

Game, Verband der deutschen Games-Branche, „Jahresreport der deutschen Games Branche 2019“, https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf, 2019, 25.08.2019.

Gematsu, „PlayStation 4 Exclusives“, Gematsu, <https://gematsu.com/exclusives/ps4>, 2008-2019, 14.08.2019.

Gilbert, Ben, „Here are all the games that will launch on the new Nintendo Switch console”, Business Insider Deutschland, <https://www.businessinsider.de/nintendo-switch-launch-games-full-list-photos-2017-1>, 13.01.2017, 30.07.2019.

Gilbert, Ben, „Sony is making the same mistake that hobbled Microsoft and almost killed the Xbox”, Business Insider Deutschland, <https://www.businessinsider.de/sony-playstation-4-xbox-one-mistakes-2019-1>, 26.01.2019, 14.08.2019.

Hamilton, Kirk, „Should You Get The Last of Us Again On PS4?”, Kotaku, <https://kotaku.com/should-you-get-the-last-of-us-again-on-ps4-1611888103>, 28.07.2014, 27.08.2019.

Hamilton, Kirk, „What A Video Game ‘Exclusive’ Means In 2017”, Kotaku, <https://kotaku.com/what-a-video-game-exclusive-means-in-2017-1796024566>, 12.06.2017, 14.08.2019.

Hodges, Tim, „With GT Sport on the starting grid, find out how the iconic racing series was born.”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/10/13/origin-story-kazunori-yamauchi-shuheiyoshida-look-back-at-gran-turismos-inception/>, 13.10.2017, 18.08.2019.

Hulst, Hermen, „Horizon Zero Dawn: New Trailer, New Release Date”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2016/06/06/horizon-zero-dawn-new-trailer-new-release-date/>, 06.06.2016, 01.09.2019.

@insomniacgames, „2nd party doesn't really technically exist except to indicate outside studio doing a 1st party game”, Twitter, <https://mobile.twitter.com/insomniacgames/status/920025394308268033>, 16.10.2018, 16.08.2019.

Intihar, Bryan „Marvel's Spider-Man Swings Into Stores!”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2018/09/07/marvels-spider-man-swings-into-stores/>, 07.09.2018, 02.09.2019.

ISFE , „ISFE Key Facts 2019 Brochure”, ISFE, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/08/ISFE-Key-Facts-Brochure-FINAL.pdf>, 2019, 28.08.2019.

James, Lucy, „History Of The Sims: How A Major Franchise Evolved From City-Builder To Life-Simulator”, Gamespot, <https://www.gamespot.com/gallery/history-of-the-sims-how-a-major-franchise-evolved-/2900-1623/>, 19.11.2017, 29.07.2019.

James, Matt, „‘Half-Life’ Turns 20: The Enduring Legacy of Valve’s Revolutionary First-Person Shooter”, The Ringer, <https://www.theringer.com/2018/11/29/18116704/half-life-20th-anniversary-valve-fps-black-mesa-xen>, 29.11.2018, 29.07.2019.

Kimura, Tomoyo, „Everybody’s Golf Coming to PS4 on August 29”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/04/20/everybodys-golf-coming-to-ps4-on-august-29/>, 20.04.2017, 01.09.2019.

Knoop, Joseph, „Ranking the God of War games”, Polygon, <https://www.polygon.com/features/2018/4/18/17232234/god-of-war-rankings-best-worst>, 18.04.2018, 30.07.2019.

Krotz, Friedrich, Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten, In: Quandt, Thorsten, Wimmer, Jeffrey, Wolling, Jens, Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008.

Kuchera, Ben, „Microsoft acquires Double Fine Productions”, Polygon, <https://www.polygon.com/e3/2019/6/9/18658708/microsoft-acquires-double-fine-studios-e3-2019-first-party>, 09.06.2019, 14.08.2019.

Lacson, Chuck, „The Order: 1886 Out Tomorrow, Watch the Launch Trailer”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2015/02/19/the-order-1886-out-tomorrow-watch-the-launch-trailer/>, 19.02.2015, 30.08.2019.

Layden, Shawn, „New Release Date for Uncharted 4: A Thief’s End”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2016/03/01/new-release-date-for-uncharted-4-a-thiefs-end/>, 01.03.2015, 27.08.2019.

Looper, Christian de, „From Android 1.0 to Android 9.0, here’s how Google’s OS evolved over a decade”, <https://www.digitaltrends.com/mobile/android-version-history/>, 23.10.2018, 30.07.2019.

Makuch, Eddie, „Minecraft Reaches Massive New Sales Milestone”, Gamespot, <https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reaches-massive-new-sales-milestone/1100-6467021/>, 20.05.2019, 19.08.2019.

Makuch, Eddie, „Call Of Duty Franchise Joins Pokemon In Reaching 300 Million Copies Sold”, Gamespot, <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-franchise-joins-pokemon-in-reaching-3/1100-6466631/>, 30.05.2019, 30.07.2019.

Marchiafava, Jeff, „Guinness Names Top 50 Video Game Characters Of All Time”, Game Informer, <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/02/16/guinness-names-top-50-video-game-characters-of-all-time.aspx>, 16.02.2011, 29.07.2019.

Martin, Matt, „Exclusive games decide console purchase for UK consumers”, gamesindustry.biz, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-11-18-exclusive-games-decide-console-purchase-for-uk-consumers>, 18.11.2013, 15.08.2019.

Margenau, Kurt, „Uncharted: The Lost Legacy is Out Now on PS4”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/08/22/uncharted-the-lost-legacy-is-out-now-on-ps4/>, 22.08.2017, 27.08.2019.

Massongill, Justin, „This Week in PlayStation: Welcome to Seattle”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2014/03/22/this-week-in-playstation-welcome-to-seattle/>, 22.03.2014, 29.08.2019.

Massongill, Justin, „Shadow of the Colossus: Remaking a Masterpiece”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2018/01/26/shadow-of-the-colossus-remaking-a-masterpiece/>, 26.01.2018, 02.09.2019.

Mäyrä, Frans, An introduction to game studies, Sage Publications, 2008.

McAllister, Gillen, „How the Iconic Wipeout Series Was Born”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2017/06/07/how-the-iconic-wipeout-series-was-born/>, 07.06.2017, 31.08.2019

Mediamolecule, „History“, mediamolecule.com,
<https://www.mediamolecule.com/about/history>, 2019, 18.08.2019.

Mikos, Lothar, Film- und Fernsehanalyse. In: Mikos, L. / Wegener, C. (eds.), Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz: UVK/UTB 2005.

Misoch, Sabina, Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten, In: Hugger, Kai-Uwe, Digitale Jugendkulturen, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010.

Moon, Mariella „Sony has sold 4.2 million PlayStation VR headsets“, engadget,
<https://www.engadget.com/2019/03/26/sony-4-2-million-playstation-vr-headset-sales/>,
26.03.2019, 18.08.2019.

Naughty Dog, „30 Years Naughty Dog 1984 - 2014“, naughtydog.com,
<https://www.naughtydog.com/timeline/>, 2014, 18.08.2019.

Nix, Marc, „IGN Presents the History of Resident Evil“, IGN,
<https://www.ign.com/articles/2009/03/11/ign-presents-the-history-of-resident-evil>, 11.03.2009,
29.07.2019.

Nordqvist, Joseph, „Sony announces closure of Cheshire-based Evolution Studios“, Market Business News,
<https://marketbusinessnews.com/sony-announces-closure-cheshire-based/129512/>, 23.05.2016, 17.08.2019.

Övus, „Gaming in Austria 2017“, https://www.ots.at/a/OBS_20171011_OBS0018,
<https://www.ovus.at/news/fast-5-millionen-osterreicher-spielen-videogames/>, 11.10.2017,
31.07.2019.

Partridge, Matthew, „22 May 1980: Pac-Man hits the arcades“, Money Week,
<https://moneyweek.com/392564/22-may-1980-pac-man-hits-the-arcades/>, 22.05.2018,
14.07.2019.

Petite, Steven, „The winners and losers of the console wars in 2018“, Digital Trends,
<https://www.digitaltrends.com/gaming/nintendo-vs-sony-vs-microsoft-which-company-won-2018/>, 29.12.2018, 14.08.2019.

Petite, Steven, „The best PS1 games of all time: From Symphony of the Night to Final Fantasy 7“, Digital Trends, <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-ps1-games/>, 19.07.2019, 25.07.2019.

Pfister, Eugen, Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Junge, Thorsten, Schumacher, Claudia (Hg.), Digitale Spiele im Diskurs. Hagen 2018.

Pfister, Eugen, Narrative und politische Mythen in digitalen Spielen, In: Ingo Börner, Wolfgang Straub, Christian Zolles (Hg.), Germanistik digital, Wien: facultas, 2018.

Playstation, „Alle PlayStation 4-Exklusivtitel“, playstation.com, <https://www.playstation.com/de-at/explore/ps4-exclusives/>, 2019, 18.08.2019.

Playstation, „Japan Studio - About Us“, playstation.com, <https://www.playstation.com/en-gb/footer/about-us/world-wide-studios/sie-japan-studio/>, 2019, 17.08.2019.

playstationlondonstudio.com, „A journey of discovery“, playstationlondonstudio.com, <https://playstationlondonstudio.com/games/>, 2019, 17.08.2019.

Plunkett, Luke, „Steam Is 10 Today. Remember When It Sucked?“, Kotaku, <https://kotaku.com/steam-is-10-today-remember-when-it-sucked-1297594444>, 09.12.2013, 30.07.2019.

Raj, Rahul, „Why do first party games matter?“, Gamasutra, https://www.gamasutra.com/blogs/RahulRaj/20180903/325771/Why_do_first_party_games_matter.php, 09.03.2018, 16.08.2018.

Reed, Ashley, „The best Assassin's Creed games, ranked“, gamesradar, <https://www.gamesradar.com/best-assassins-creed-games/>, 19.12.2018, 19.08.2019.

Santa Monica Studio, „Get to know who we are“, sms.playstation.com, <https://sms.playstation.com/who-we-are>, 2019, 18.08.2019.

Schreier, Jason, „Sony Buys Spider-Man Developer Insomniac Games”, Kotaku, <https://kotaku.com/sony-buys-spider-man-developer-insomniac-games-1837378300>, 19.08.2019, 19.08.2019.

Schröter, Felix, Figur, In: Bei, Benjamin, Hensel, Thomas, Rauscher, Andreas (Hrsg.), Game Studies, Springer VS 2018.

Shuman, Sid, „The Countdown to God of War Begins Today”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2018/04/12/the-countdown-to-god-of-war-begins-today/>, 12.04.2018, 02.09.2019.

Sinclair, Brendan, „Is VR fulfilling its promise this time around?”, gamesindustry.biz, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-31-is-vr-fulfilling-its-promise-this-time-around>, 31.07.2019, 19.08.2019.

Sirani, Jordan, „Top 15 Best-Selling Video Game Consoles of All Time”, IGN, <https://www.ign.com/articles/2019/04/17/top-15-best-selling-video-game-consoles-of-all-time>, 18.04.2019, 14.07.2019.

Stanton, Rich, „Metal Gear Solid – everything you need to know about the entire series”, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2015/sep/07/metal-gear-solid-everything-you-need-to-know-about-entire-series>, 07.09.2015, 29.07.2019.

Stevenson, James, „Ratchet & Clank Launches for PS4 on April 12th, 2016”, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2015/12/05/ratchet-clank-launches-for-ps4-on-april-12th-2016/>, 05.12.2016, 31.08.2019.

Sterbenz, Benjamin, Genres in Computerspielen - eine Annäherung, Boizenburg: vwh, Verlag Werner Hülsbusch 2011.

Stuart, Keith, „'The stench of it stays with everybody': inside the Super Mario Bros movie”, The Guardian, <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/22/super-mario-bros-movie-killing-fields-chariots-fire-video-game>, 22.03.2018, 29.07.2019.

Sumo Digital, „LittleBigPlanet™ 3“, Sumo Digital, <https://www.sumo-digital.com/>, 2019, 30.08.2019.

Taylor, Chris, „Guitar Hero Gone: What Went Wrong?“, Mashable, <https://mashable.com/2011/02/09/guitar-hero-dead>, 09.02.2011, 30.07.2019.

Ter Heide, Steven, „Watch the Killzone Shadow Fall Launch Trailer“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2013/11/12/watch-the-killzone-shadow-fall-launch-trailer/>, 12.11.2013, 28.08.2019.

Totilo, Stephen, „Uncharted: The Nathan Drake Collection: The Basics“, Kotaku, <https://kotaku.com/uncharted-the-nathan-drake-collection-the-basics-1718224929>, 16.07.2015, 27.08.2019.

Toyama, Keiichiro, „Gravity Rush 2 Update“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2016/10/05/gravity-rush-2-update/>, 05.10.2016, 31.08.2019.

Treiber, Annemarie, Das Phänomen der Vielspielerinnen: eine Analyse der Motive weiblicher Computerspieler, sowie der Wahrnehmung von Rollenbildern und virtuellen Weiblichkeitsmodellen in on- und offline Rollenspielen, Magisterarbeit, Wien 2010.

Webster, Andrew, „30 years of Zelda: a timeline of the legend so far“, The Verge, <https://www.theverge.com/2016/2/21/11063982/zelda-30th-anniversary-nintendo-history-link-smash-bros>, 21.02.2016, 29.07.2019.

Jonah, Weiner, „The Great Race to Rule Streaming TV“, The New York Times Magazine, <https://www.nytimes.com/2019/07/10/magazine/streaming-race-netflix-hbo-hulu-amazon.html>, 10.07.2019, 14.08.2019.

Williams, Mike, „How World of Warcraft Was Made: The Definitive Inside Story of Nearly 20 Years of Development“, Usgamer, <https://www.usgamer.net/articles/how-world-of-warcraft-was-made-the-inside-story>, 22.07.2019, 18.08.2019.

Williams, Mike, „Charted: Ranking All The Uncharted Games“, Usgamer, <https://www.usgamer.net/articles/charted-ranking-all-the-uncharted-games>, 28.08.2017, 30.07.2019.

Winter, David, „Introduction“, pong-story.com, www.pong-story.com/intro.htm, 1996-2018, 09.07.2019.

Wimmer, Jeffrey, Computerspiele als Gegenstand qualitativer Forschung in der Kommunikationswissenschaft, In: Averbek-Lietz, Stefanie, Meyen, Michael (Hg), Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft, Springer VS 2016.

Wolling, Jens, Quandt, Thorsten, Wimmer, Jeffrey, Warum Computerspieler mit dem Computer spielen. Vorschlag eines Analyserahmens für die Nutzungsforschung, In: Quandt, Thorsten, Wimmer, Jeffrey, Wolling, Jens, Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008.

Yamagiwa, Masaaki, „Bloodborne Out Now Only on PS4, Let the Hunt Begin“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2015/03/24/bloodborne-out-now-only-on-ps4-let-the-hunt-begin/>, 24.03.2015, 30.08.2019.

Yoon, Andrew, „Sony acquires Infamous dev Sucker Punch“, Shacknews, <https://www.shacknews.com/article/69530/sony-acquires-infamous-dev-sucker-punch>, 02.08.2011, 18.08.2019.

Yoshida, Shuhei, „An Update on The Last Guardian“, PlayStation.Blog, <https://blog.us.playstation.com/2016/09/12/an-update-on-the-last-guardian/>, 12.09.2016, 31.08.2019.

Zsolt, Wilhelm, „Das Erbe des Master Chief: Was wird aus Halo?“, DerStandard, <https://www.derstandard.at/story/1242316774775/webstandard-interview-das-erbe-des-master-chief-was-wird-aus-halo>, 29.05.2009, 29.07.2019.

16. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eines der wenigen Bilder von Lucas Kellan, sichtbar wenn im Spiel ein Security-Scanner durchschritten wird.	44
Abbildung 2: Echo, wenn sie Lucas mit einer Waffe bedroht.	44
Abbildung 3: Knack in seiner kleinen Form zu Beginn des Spiels.	47
Abbildung 4: Knack in seiner großen Form, hier besteht er aus mehreren Relikten.	47

Abbildung 5: Delsin Rowe am Anfang des Spiels.	50
Abbildung 6: Sarah, Joels Tochter, zu Beginn des Spiels.	52
Abbildung 7: Joel in einer typischen Spielsituation, links hinten sieht man Ellie.	52
Abbildung 8: Ellie wenn sie später im Spiel gesteuert werden kann.	53
Abbildung 9: Abigail Walker in einer typischen Spielsituation.	55
Abbildung 10: Eine typische Spielsituation. Die rosa Einblendung rechts unten ist eine Kamera-Aufnahme, hier würde üblicherweise das Gesicht des Spielers eingeblendet werden.	56
Abbildung 11: Cockpitperspektive, hier sind die Arme des Fahrers sichtbar.	58
Abbildung 12: Spieleinstellungsbildschirm, hier kann der Fahrer angepasst werden.	58
Abbildung 13: Sackboy, links im Bild zu Beginn des Spiels, dies zeigt gleichzeitig eine typische Spielsituation.	60
Abbildung 14: Die drei legendären Helden des Spiels die später auch vom Spieler gesteuert werden können; links Swoop, in der Mitte Toggle und rechts Oddsock.	61
Abbildung 15: Yeti, die Figur die auf der Balustrade steht.	61
Abbildung 16: Sir Galahad in einer typischen Spielsituation.	63
Abbildung 17: Der Charaktereditor des Spiels mit den unterschiedlichen Auswahlmöglichkeiten.	65
Abbildung 18: Kratos zu Beginn des Spiels bevor er alle seine Kräfte verliert.	67
Abbildung 19: Beth am Anfang des Spiels, dies zeigt auch die übliche Kameraperspektive, wenn ein Charakter frei gesteuert werden kann.	70
Abbildung 20: Chris (links) und Sam (rechts) in einer Zwischensequenz.	70
Abbildung 21: Jess. Dieser Bildschirm wird bei jedem Charakter beim ersten Mal wo er auftritt angezeigt inklusive der jeweiligen Charaktereigenschaften.	71
Abbildung 22: Emily, in einer Zwischensequenz.	71
Abbildung 23: Matt. Dieser Bildschirm zeigt zusätzlich die Auswahlmöglichkeiten die der Spieler in einigen Situationen treffen kann.	72
Abbildung 24: Mike, gegen Ende des Spiels, wenn er vom Spieler gesteuert wird.	72
Abbildung 25: Ashley, wenn sie das erste Mal vorgestellt wird.	73
Abbildung 26: Josh, wenn er das erste Mal vorgestellt wird.	73
Abbildung 27: Atoi zu Beginn des Spiels.	75
Abbildung 28: Iota zu Beginn des Spiels.	75
Abbildung 29: Nathan Drake im ersten Teil von Uncharted (rechts ist zusätzlich Victor Sullivan zu sehen).	79

Abbildung 30: Nathan Drake in Uncharted 2.....	80
Abbildung 31: Nathan Drake in Uncharted 3, in dieser Szene trägt er einen Anzug (die Outfits ändern sich öfters im Spielverlauf).	80
Abbildung 32: Kat in einer typischen Spielsituation.	82
Abbildung 33: Ratchet zu Beginn des Spiels.	84
Abbildung 34: Clank zu Beginn des Spiels, wenn er vom Spieler erstmals gesteuert wird. ...	84
Abbildung 35: Nathan Drake.....	87
Abbildung 36: Cassie im Epilog des Spiels.	88
Abbildung 37: The Boy, im Hintergrund ist Trico zu sehen.....	90
Abbildung 38: Kat in einer typischen Spielsituation.	91
Abbildung 39: Raven zu Beginn ihres Abenteuers während einer Kampfszene.	92
Abbildung 40: Aloy in einer typischen Spielsituation.....	94
Abbildung 41: Ein Gleiter den der Spieler steuern kann, aus der Verfolgerperspektive.	95
Abbildung 42: Chloe Frazer in einer typischen Spielsituation.	97
Abbildung 43: Der Charakter-Editor, hier kann der Spieler seinen Charakter selbst gestalten.	99
Abbildung 44: Avalon Darrow in einer typischen Spielsituation.	100
Abbildung 45: Knack in seiner großen Form am Beginn des Spiels.	102
Abbildung 46: Verfolgerperspektive von Vorne, links am Steuer sitzt der Fahrer mit Helm.	103
Abbildung 47: Wander zu Beginn des Spiels in einer typischen Spielsituation gemeinsam mit dem Pferd.	105
Abbildung 48: Kratos zu Beginn des Spiels.	107
Abbildung 49: Spider-Man in einer typischen Spielsituation (an anderen Stellen im Spiel ist er auch ohne Maske zu sehen).....	108
Abbildung 50: Mary Jane Watson in einer typischen Spielsituation	109
Abbildung 51: Miles Morales in einer typischen Spielsituation.....	109
Abbildung 52: Verteilung der untersuchten Spiele auf die jeweiligen Genres. n=29	110
Abbildung 53: Altersverteilung der Player Characters; n=50.....	112
Abbildung 54: Geschlechterverteilung der Player Characters; n=50.....	113
Abbildung 55: Hautfarbe der analysierten Player Characters; n=50	114
Abbildung 56: Sprachfähigkeit der Player Characters; n=50.....	114
Abbildung 57: Einteilung der Player Characters nach Schröter; n=50.....	115

Abbildung 58: Verteilung der Anzahl der Player Characters pro Spiel; n=50	117
Abbildung 59: Zeitlicher Verlauf der Unterschiede zwischen Player Characters; n=29	120

17. Anhang

17.1. Datenauswertung

Index	Spiel	Name Charakter	Geschlecht	Alter	Hautfarbe	Sprachfähigkeit	Mehr Charaktere?	Schridr Kategorie	Perspektive	Entwickler	Genre	Datum
1	Kilzone Shadow Fall	Lucas Kellan	m	25 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	first	Shooter	Guerrilla Games	Shooter	Nov-13
1	Kilzone Shadow Fall	Echo	w	20 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	first	Shooter	Japan Studio	Platformer	Nov-13
2	Knack	Knack	m	20 kunstoff	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Nov-14
3	Inferno's Second Son	Delsin Rowe	m	25 native american	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Sucker Punch	Action / Adventure	Mar-14
4	The Last of Us Remastered	Sarah	w	14 weiß	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	Jul-14
4	The Last of Us Remastered	Joel	m	48 weiß	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	Jul-14
4	The Last of Us Remastered	Elle	w	14 weiß	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	Jul-14
5	Inferno's First Light	Abigail Walker	w	20 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Sucker Punch	Action / Adventure	Aug-14
6	SingStar: Ultimate Party	-keiner-	keines	keine	nein	nein	1 Repräsentation	none	none	London Studio	Musik	Oct-14
7	Diveclub	-keiner-	wählbar	keines	wählbar	nein	1 Spielfigur	wählbar	wählbar	Evolution Studios	Racing	Oct-14
8	LittebigPlanet 3	Sackboy	m	keines	keine	nein	5 Spielfigur	third	third	Sumo Digital	Platformer	Nov-14
8	LittebigPlanet 3	Oddsock	keines	keines	keine	nein	5 Spielfigur	third	third	Sumo Digital	Platformer	Nov-14
8	LittebigPlanet 3	Yell	keines	keines	keine	nein	5 Spielfigur	third	third	Sumo Digital	Platformer	Nov-14
8	LittebigPlanet 3	Toggle	keines	keines	keine	nein	5 Spielfigur	third	third	Sumo Digital	Platformer	Nov-14
8	LittebigPlanet 3	Swoop	keines	keines	keine	nein	5 Spielfigur	third	third	Sumo Digital	Platformer	Nov-14
9	The Order: 1888	Sir Galahad	m	45 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Ready At Dawn	Action / Adventure	Feb-15
10	Bloodborne	-keiner-	wählbar	wählbar	wählbar	nein	1 Spielfigur	third	third	From Software	Action / Rollenspiel	Mar-15
11	God of War III Remastered	Kratos	m	35 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Santa Monica Studio	Action / Adventure	Jul-15
12	Unhlll Dam	Behl	w	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Sam	w	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Chrs	m	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Jessica	w	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Emily	w	20 Asiatisch	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Mitt	m	20 schwarz	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Mike	m	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Ashley	w	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
12	Unhlll Dam	Josh	m	20 weiß	ja	ja	9 fiktives Wesen	third	third	Supersmassive Games	Action / Adventure	Aug-15
13	Tearaway Unfolded	Iola	m	keines	keine	nein	2 Spielfigur	third	third	Media Molecule	Platformer	Sep-15
13	Tearaway Unfolded	Atol	w	keines	keine	nein	2 Spielfigur	third	third	Media Molecule	Platformer	Sep-15
14	Uncharted: The Nathan Drake Collection	Nathan Drake	m	30 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	Oct-15
15	Gratly Rush Remastered	Kat	w	20 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Feb-16
16	Ratchet & Clank	Ratchet	m	20 keine (Alien)	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Insomniac Games	Shooter	Apr-16
16	Ratchet & Clank	Clank	m	20 keine (Roodler)	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Insomniac Games	Shooter	Apr-16
17	Uncharted 4: A Thief's End	Nathan Drake	m	35 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	May-16
17	Uncharted 4: A Thief's End	Cassie	w	12 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	May-16
18	The Last Guardian	The Boy	m	10 Asiatisch	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Dec-16
19	Gratly Rush 2	Kat	w	20 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Jan-17
19	Gratly Rush 2	Raven	w	20 weiß	ja	ja	2 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Jan-17
20	Horizon Zero Dawn	Aloy	w	18 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Guerrilla Games	Action / Adventure	Feb-17
21	Wpudout Omega Collection	-keiner-	keines	keine	nein	nein	1 Spielfigur	wählbar	wählbar	DXev, Clever Beans, EPOS Game Studios	Racing	Jun-17
22	Uncharted: The Lost Legacy	Chloe Frazer	w	35 indisch-australisch	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Naughty Dog	Action / Adventure	Aug-17
23	Everybody's Golf	-keiner-	wählbar	wählbar	wählbar	nein	1 Spielfigur	third	third	Japan Studio	Sport	Aug-17
24	Mettefall	Aalon Darow	m	unbekannt unbekannt	ja	ja	1 Spielfigur	third	third	Housenarque	Shooter	Aug-17
25	Knack II	Knack	w	20 kunstoff	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Platformer	Sep-17
26	Gran Turismo Sport	-keiner-	keines	keine	nein	nein	1 Spielfigur	wählbar	wählbar	Polyphony Digital	Racing	Oct-17
27	Shadow of the Colossus	Wander	m	20 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Japan Studio	Action / Adventure	Feb-18
28	God of War	Kratos	m	50 weiß	ja	ja	1 fiktives Wesen	third	third	Santa Monica Studio	Action / Adventure	Apr-18
29	Mandal's Spider-Man	Spider-Man	m	20 weiß	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Insomniac Games	Action / Adventure	Sep-18
29	Mandal's Spider-Man	Mary Jane Watson (MJ)	w	20 weiß	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Insomniac Games	Action / Adventure	Sep-18
29	Mandal's Spider-Man	Miles Morales	m	15 schwarz	ja	ja	3 fiktives Wesen	third	third	Insomniac Games	Action / Adventure	Sep-18

17.2. Abstract

Videospiele erlebten in den letzten Jahren eine enorm große Verbreitung und erreichen mittlerweile unzählige Menschen. Die vorliegende Arbeit untersucht daher einen essenziellen Bestandteil eines jeden Videospieles: Die vom Spieler selbst steuerbaren Protagonisten, die Player Characters, und ihre Veränderungen hinsichtlich Geschlechterverteilung, Ethnie sowie Handlungsmöglichkeiten im zeitlichen Verlauf. Diese Arbeit untersucht ausschließlich für die Playstation 4 erschienene Exklusivtitel, da die Playstation-Plattform die größte Verbreitung hat.

Es konnte dabei festgestellt werden, dass die Verteilung zwischen den Geschlechtern nicht ausgewogen ist: Männliche Player Characters überwiegen im Vergleich zu weiblichen Player Characters deutlich – und dies nahezu im gesamten untersuchten Zeitraum von 2013 bis 2018 mit der Ausnahme von 2017.

17.3. Abstract (Englisch)

Video games have become very popular in recent years and now reach countless people. This thesis examines an essential component of every video game: its protagonist, who is controlled by the player, also known as the player character. The central interest of this work are the player characters' attributes – particularly sex, ethnicity, and options to act –and how they have changed over time.

This thesis focuses solely on games that have been published exclusively for Playstation 4 as the Playstation platform has the largest distribution.

It was found that the distribution between the sexes is not balanced. Male player characters are still more prevalent than female player characters within the whole period from 2013 until 2018 except for the year 2017.