

Bachelor Thesis

Wie hängt Geschlossenes und Offenes Worldbuilding im Bezug zum Charakter-Konzept zusammen?

Worldbuilding als Tool für Charakter-Konzepte

Autor:	Nicolas Vogelbusch
Matrikel Nummer:	39614742
Institution:	University for Applied Sciences Europe
Programm:	Game Design
Abgabe Datum:	13.10.21
Erster Betreuer:	Prof. Sebastian Stamm
Zweiter Betreuer:	Torben Bökemeyer

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG / STATEMENT OF AUTHORSHIP

Vogelbusch

Nicolas

Name | Family Name

Vorname | First Name

39614742

Wie hängt Geschlossenes und Offenes Worldbuilding im Bezug zum Charakter- Konzept zusammen?

Matrikelnummer | Student ID
Number

Titel der Examsarbeit | Title of Thesis

Ich versichere durch meine Unterschrift, dass ich die hier vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst habe. Ich habe mich dazu keiner anderen als der im Anhang verzeichneten Quellen und Hilfsmittel, insbesondere keiner nicht genannten Onlinequellen, bedient. Alles aus den benutzten Quellen wörtlich oder sinngemäß übernommene Teile (gleich ob Textstellen, bildliche Darstellungen usw.) sind als solche einzeln kenntlich gemacht.

Die vorliegende Arbeit ist bislang keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Sie war weder in gleicher noch in ähnlicher Weise Bestandteil einer Prüfungsleistung im bisherigen Studienverlauf und ist auch noch nicht publiziert.

Die als Druckschrift eingereichte Fassung der Arbeit ist in allen Teilen identisch mit der zeitgleich auf einem elektronischen Speichermedium eingereichten Fassung.

With my signature, I confirm to be the sole author of the thesis presented. Where the work of others has been consulted, this is duly acknowledged in the thesis' bibliography. All verbatim or referential use of the sources named in the bibliography has been specifically indicated in the text.

The thesis at hand has not been presented to another examination board. It has not been part of an assignment over my course of studies and has not been published. The paper version of this thesis is identical to the digital version handed in.

12.10.2021, Berlin

Datum, Ort | Date, Place



Unterschrift | Signature

Inhaltsverzeichnis

1 Abstrakt	S. 4
2 Was ist Worldbuilding?	S. 6
2.1 Was ist Geschlossenes Worldbuilding?	S. 8
2.2 Was ist Offenes Worldbuilding?	S. 10
2.3 Offene und Geschlossene Charaktere	S. 13
3 Spieleridentifikation	S. 15
3.1 Avatar Theorie	S. 17
3.2 Wo sind die Zusammenhänge zum Charakter-Konzept?	S. 18
4 Narrative Konsistenz und Kohärenz	S. 24
5 Wo bricht das Konzept vom Worldbuilding?	S. 27
6 Schlussbemerkung	S. 29
7 Quellenangabe	S. 31

1 Abstrakt

Immer schon war ich ein begeisterter Leser, Zuschauer und Spieler von komplexen Fantasywelten. Es begann mit simplen Büchern, wie der „Spiderwick“¹ Bücherreihe, bis hin zu J.R.R. Tolkien's „The Silmarillion“². Über die Jahre und mit technologischen Fortbildungen ist diese Passion dann von Büchern und Filmen zu Videospiele gewechselt. Spiele wie „Skyrim“³ oder „The Witcher“⁴ haben mich seit jeher fest im Griff. In dieser Bachelorarbeit möchte ich über den Teil reden, der mich am meisten interessiert: das Worldbuilding und die dazugehörigen Charaktere.

Ich werde zwei neue Definitionen und Herangehensweisen des Worldbuildings definieren, anhand deren es möglich ist, verschiedene Arten des Worldbuildings zu unterscheiden und zu analysieren.

Worldbuilding ist ein immer präsenteres Thema im Kopf eines jeden Game- und Charakter-Designers. Ich werde die Einflüsse, die Worldbuilding auf das eigentliche Kreieren von Welten und auf Charakter-Designs hat, genauer unter die Lupe nehmen und definieren, wie und wo diese das Design stärken oder dagegen arbeiten. Da wir das Medium Spieler natürlich nicht außer Acht lassen dürfen, werden wir die Identifikation des Spielers mit dem Avatar ebenfalls behandeln.

¹ Holly Black, Tony DiTerlizzi, Anne Brauner - Die Spiderwick Geheimnisse, Eine unglaubliche Entdeckung – cbj – 9 November 2009

² J.R.R. Tolkien - The Silmarillion 29. Auflage - Ballantine Books - New York 1982

³ The Elder Scrolls Skyrim – Bethesda Game Studio – Xbox One · Xbox 360 · Microsoft Windows · PlayStation 3 · PlayStation 4 · Nintendo Switch- 11 November 2011

⁴ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

Nachdem die Grundlagen aufgebaut sind, werde ich Vergleiche von Offenen und Geschlossenen Welten in Spielen, sowie Büchern und Filmen analysieren,, um Beispiele zu den verschiedenen Definitionen zu geben.

2 Was ist Worldbuilding?

„If you wish to make an apple pie from scratch, you must first invent the universe.“ – Carl Sagan⁵

Worldbuilding ist heutzutage ein allgegenwärtiges Konzept. Man kann es in vielen verschiedenen Bereichen finden, von funktionalen Geschichten bis hin zu modernen Medien. Wenn man jedoch über Worldbuilding redet, kann man den Urvater des Worldbuildings nicht vergessen, J.R.R. Tolkien. Seine Werke, die er bereits in den 1930ern veröffentlichte, sind ein Paradebeispiel des Worldbuildings. China Miéville beschreibt Tolkiens Schreibweise als „rückwärts“, also als eine Geschichte, die zuerst den Rahmen definiert, bevor die eigentliche Handlung erzählt wird, im Gegensatz zu dem bis dahin bekannten Konzept des Geschichtenschreibens. *“comes first, and then, and only then, things happen – stories occur – within it”⁶* schreibt er in einem Blogpost über Tolkiens Herangehensweise zum Worldbuilding und Storytelling.

In China Miévilles Zitat liegt der springende Punkt des heute weit verbreiteten Worldbuildings. Bis hin zu Tolkiens Worldbuilding waren Magie-Systeme, Feinheiten der Zivilisation, Religion usw. immer an zweiter Stelle zum Plot. Mit Tolkiens Umkehr dieses Konzeptes haben sich die Werkzeuge und Herangehensweisen des Geschichtenerzählens von Grund auf geändert. Wenn man Worldbuilding heutzutage als Konzept anspricht, wird es oft mit scheinbar endlosen Tabellen und Listen unterlegt. Die Listen sollen als roter Faden dienen, um eine kohärente Welt aufzubauen und ein Fundament für ein immersives Universum darzustellen.

Was ist Worldbuilding? Worldbuilding ist das Erschaffen einer Welt, bevor man den Plot und Protagonisten einfügt.

⁵ Carl Sagan – Cosmos – Ballantine Books – 10 December 2013

⁶ China Miéville - Weird Fiction Author China Miéville on J.R.R. Tolkien -Tolkienlibrary.com – 15.09.2021

Um bei Tolkien zu bleiben, nehmen wir sein bekanntestes Werk, die „Herr der Ringe“⁷ Trilogie. Bevor Tolkien diese Bücher geschrieben hat, hatte er Jahre damit verbracht, seine Welten, seine Ideen und seine Visionen aufzubauen. Er hat Jahre lang Worldbuilding so betrieben, wie wir es heutzutage als erstrebenswert ansehen. Bevor Tolkien überhaupt angefangen hat an den eigentlichen Geschichten zu schreiben, die der normale Spieler heutzutage immer noch kennt und liebt, hat er die Welten aufgebaut und dessen Feinheiten so behandelt und überdacht, dass bereits eine Welt existiert, bevor er konkretere Charaktere erfindet. Bevor Tolkien beispielsweise über Aragon spricht, hat er ganze Stammbäume und Historien über das Volk *Númenors* verfasst. Er hat Machenschaften von lang verstorbenen Königen und politischen Intrigen unter ihnen aufgebaut, und all dies lange bevor die Idee, einen Charakter wie Aragons zu erschaffen, überhaupt existierte. Diese Vorgehensweise, eine Welt aufzubauen und erst dann den Plot einzufügen, ist die Quintessenz des Worldbuildings.

⁷ J.R.R. Tolkien – The Lord of the Rings The Fellowship of the Ring / The Two Towers / The Return of the King – Harper Collins Publ. UK – 1 Januar 2007

2.1 Was ist Geschlossenes Worldbuilding?

“The most important things to remember about back story are that (a) everyone has a history and (b) most of it isn’t very interesting.” - Stephen King⁸

Jeder Autor, jeder Narrativ-Designer, jede Person, die eine Geschichte schreiben möchte, hat einen eigenen Weg und eigene Methoden, wie diese Hürde bewältigt werden sollen. Wenn wir nun Geschichten im Allgemeinen analysieren, kann man sie alle in zwei große Oberkategorien einordnen. Das Geschlossene und das Offene Worldbuilding.

Da Tolkiens Lebenswerk wohl das bei weitem bekannteste und wohl möglicherweise auch das detailreichste, Geschlossene Worldbuilding ist, soll es hier ebenfalls als Beispiel verwendet werden.

Geschlossenes Worldbuilding definiert die Rahmenbedingungen, in der die Handlung oder die Geschichte abläuft, bevor man sich an den eigentlichen Plot der Geschichte macht. Wie bereits gesagt, Tolkien hat Jahre damit verbracht Subkreationen zu erschaffen. Das wohl bekannteste Beispiel hierfür ist die Sprache der Elben. Da Tolkien seine Anfänge in der Philologie hatte, haben Sprachen und im größeren Umfang auch Geräusche einen enormen Einfluss auf seine Arbeit genommen. Die Sprache der Elben ist nicht nur, so wie es in den meisten Fantasiewerken der Fall ist, eine abstrakte Form der Sprache. Tolkien hebt sich somit von anderen Autoren ab, indem er eine eigene Grammatik, Alphabete und eine komplette Syntax zusammengestellt hat. Eben diese Besessenheit zum Detail macht Tolkiens Welten zu Geschlossenen Welten. Jedes Volk, jede Sprache hat einen Grund, wieso, weshalb und warum die handelnden Personen so aussehen, reden und laufen wie sie es tun.

⁸ Stephen King – On Writing: A Memoir of the Craft Twentieth Anniversary Edition with Contributions from Joe Hill and Owen King – Hodder Paperbacks – 11 October 2012

Da Worldbuilding heutzutage ein allgegenwärtiges Werkzeug in der Videospiel- und Narrativ-Industrie ist, wird oft von Listen und Tabellen gesprochen. Diese sollen dem Worldbuilding-Verantwortlichen helfen und die Grundlagen festlegen – z.B. Sprache, Religion, Geographie etc. Wenn man nun Geschlossenes Worldbuilding an diese Tabellen anpassen würde, dann wären alle Punkte zu Grunde gelegt und es müssen noch mehr hinzugefügt werden. Jeder mögliche Blickwinkel, jedes noch so scheinbar unwichtige Detail, ist bis auf dessen Grundwerte erforscht und dokumentiert.

2.2 Was ist Offenes Worldbuilding?

“The purpose of a storyteller is not to tell you how to think, but to give you questions to think upon.” - Brandon Sanderson, *The Way of Kings*⁹

Um Offenes Worldbuilding beschreiben zu können müssen wir von Tolkiens Büchern Abstand nehmen und andere Welten in Betracht ziehen. Wenn wir beim Geschlossenen Worldbuilding alles definiert haben, dann ist das Offene der Gegensatz dazu. Der Designer lässt bewusst und willentlich offene Stellen. Es ist der Versuch als Autor, Neugier im Konsumenten hervorzurufen. Der Autor oder Designer möchte erreichen, dass der Konsument mehr wissen will.

Ein sehr passendes Beispiel hierfür wäre der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“¹⁰. Hayao Miyazaki, der Direktor und Schöpfer, kreiert oft Welten, die genau diesen Freiraum lässt, damit der Zuschauer seine eigene Fantasie mit einbringen kann.

*„I do believe in the power of story. I believe that stories have an important role to play in the formation of human beings, that they can stimulate, amaze and inspire their listeners.”*¹¹

Der Zuschauer soll sich Fragen stellen, inspiriert werden und selber Teile des Puzzles zusammenfügen, welche ihm vorgelegt werden.

Des Weiteren gehört zu Offenem Worldbuilding natürlich auch, dass der Designer noch nicht den gesamten Weg kennt. Wenn er die ersten Seiten schreibt, weiß er möglicherweise noch nicht, was, wie, oder wo genau die Geschichte hinführen wird.

⁹ Brandon Sanderson – *The Way of Kings* – Macmillan USA – 26 July 2011

¹⁰ *Chihiros Reise ins Zauberland* - Hayao Miyazaki – Studio Ghibli – 20 Juli 2001

¹¹ Hayao Miyazaki - <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/> - 23.09.2021

Die „Harry Potter“^{12/13} Bücher, geschrieben von J.K. Rowling, sind zum größten Teil Offenes Worldbuilding. J.K. Rowling hat sich die Flexibilität des Offenen Worldbuilding zu Nutze gemacht und hat mit jedem Buch neue Teile hinzugefügt. Die „Mysteriums Abteilung“ oder das „Gefängnis von Askaban“ sind zwei große Beispiele hierfür. Sie wurden erst später beim Schreiben des dritten und fünften Buches hinzugefügt, um die Geschichte so glaubwürdig und spannend wie möglich zu machen. Das heißt nicht, dass der Designer keine Idee oder Ahnung von dem Verlauf der Geschichte hat. J.K. Rowling war sich durchaus einiger wichtiger Aspekte bewusst, in die sie die Welt dirigieren wollte, aber die meisten davon waren vom Plot aus getrieben und nicht aus dem Worldbuilding heraus.

Hier liegt wohl die größte Stärke des Offenen Worldbuildings. Es erlaubt dem Designer eine große Flexibilität. Er ist nicht an die festgelegte Welt gebunden und hat die Freiheit, Neues zu erfinden, mit Ungenauigkeiten Spaß zu haben und somit das Worldbuilding an den Plot anzupassen, ohne die Immersion oder die Atmosphäre der Welt zu zerstören.

Diese Herangehensweise an das Worldbuilding birgt jedoch einige Gefahren, die J.K. Rowling nur zu gut kennt. Fängt man an, zu viele Lücken offen zu lassen, kann es zu Immersionsbrüchen führen, welche man vermeiden muss. Wenn wir dem Konsumenten nicht regelmäßig Anstöße für das Worldbuilding geben, kann es sein, dass er die offenen Stellen nicht als Möglichkeit erkennt, seiner Fantasie freien Lauf lassen zu können, sondern er nimmt sie als Handlungslücken wahr.

Von hier ist es nur ein kleiner Sprung in die Falle des Offenen Worldbuildings, welche J.K. Rowling seit Jahren versucht zu umgehen bzw. sich herauszuwinden. Ein Autor ist immer in der Versuchung solche Lücken zu füllen. Somit besteht die Gefahr, dass er die besten Qualitäten, die Individualität und Flexibilität des Offenen Worldbuildings, zerstört, indem man retrospektiv die Welt befüllt. Jeder Leser, jeder Zuschauer, jeder

¹² J.K. Rowling - Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – Pottermore Publishing – 8 Dec 2015

¹³ J.K. Rowling - Harry Potter and the Order of the Phoenix – Pottermore Publishing – 8 Dec 2015

Spieler hat zu diesem Zeitpunkt bereits eine eigene Vision der Welt. Die Schönheit des Offenen Worldbuildings kollidiert jedoch häufig am Ende mit der dargestellten Version des Autors. Wenn diese Version letztendlich nicht deckungsgleich mit den Vorstellungen des Spieler ist, wird dieser frustriert auf die aufgezwungenen Lösungen reagieren.

2.3 Offene und Geschlossene Charaktere

„Sometimes, you start with the drawing and then the gag comes to you in the middle of it. That is when you start working on the solution of the gag, which is composition, placing, equilibrium, and character design.“ - Sergio Aragones¹⁴

Alle Charaktere in einer Welt kann man in zwei Kategorien einteilen, die Offenen und die Geschlossenen Charaktere.

Ein Geschlossener Charakter ist ein Design, welches sich aus den Worldbuilding - Bekanntschaften entwickelt hat. Die Grundlage des Charakters kommt vollkommen aus der Welt und wurde vom Designer erschaffen. Ein Charakter wie z.B. Aragon ist nicht nur ein Mensch, der zufällig in der Geschichte auftaucht. Es gibt Vorgeschichten und Überlieferungen seiner Abenteuer mit Gandalf, bevor die eigentliche Handlung überhaupt beginnt. Diese erklären, warum er an jenem Tag in der Taverne in Bree als Streicher auf Frodo trifft. Es gibt ganze Kapitel mit Beschreibungen seiner Kleidung und seines Benehmens, seiner Eigenschaften, wie z.B die Sprache. Sie berichten über seine Kindheit in Bruchtal und erklären, dass der Ring an seiner Hand ihn als Nachkomme *Númenors* ausweist. Selbst der Ring hat eine Hintergrundgeschichte, denn er ist ein Erbstück seiner Vorfahren und kennzeichnet ihn als rechtmäßigen König Gondors. All diese Punkte machen ihn als Charakter nicht nur zu einem Geschlossenen Design, sondern verbinden die Geschlossene Welt Tolkiens perfekt mit einem geschlossenen Protagonisten.

Ein Offener Charakter ist schwieriger zu finden, zumindest in Büchern, daher wenden wir uns nun an einige Videospiele. Ein Beispiel für einen Offenen Charakter in einer

¹⁴ Sergio Aragones - <https://sergioaragones.com/ask-sergio/> - 15.09.2021

geschlossenen Welt ist V aus *Cyberpunk2077*¹⁵. Dem Spieler wird ein komplexer Character-Creator vorgesetzt, bei dem man allerlei Möglichkeiten hat, den Charakter in verschiedene Richtungen zu leiten, von groß bis klein, von Frau bis Mann, alles ist vorhanden. Dem Spieler wird so viel Freiheit wie nur möglich entgegengebracht. Es ist während des Spielverlaufs merkbar, dass dem Charakter V ein Worldbuilding gegeben wurde, jedoch ist dies nur sehr vage und dient mehr als Einleitung zu verschiedenen Quests. Beispielsweise kann der Spieler zu Beginn aus drei verschiedenen Herkünften wählen und somit das Tutorial und die Anfangssegmente des Spiels beeinflussen. Jedoch hat all dies weiterhin im Spiel kaum Einfluss darauf, wie sich die Geschichte oder *Gameplay* entwickelt. Hier und da erkennt er verschiedene Dinge oder der Spieler erhält Dialogoptionen, die auf seiner Herkunft basieren. Jedoch hat der Spieler die Freiheit, den Charakter so zu spielen und sich so zu verhalten, wie er möchte. Er kann gut oder böse sein, ehrgeizig oder faul. Alle Wege stehen ihm offen. Die Designer geben gerade genug Hintergrundgeschichte, dass der Spieler einen immersiven Einstieg in die Welt erhält, lassen aber genügend Handlungsfreiraum offen, dass er seine Ideen selbst einbringen kann. Die Flexibilität, den Avatar so zu beeinflussen wie der Spieler es möchte, macht V zu einem Paradebeispiel eines Offenen Charakters, obwohl er in einer geschlossenen Welt lebt.

¹⁵ Cyberpunk 2077 – CD Projekt RED - CD Projekt RED, Bandai Namco Entertainment, Warner Bros. Interactive Entertainment, Spike Chunsoft - Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, GeForce Now, Google Stadia, PlayStation 5, Xbox Series – 10 Dezember 2020

3 Spieler Identifikation

“*Lord, we know what we are, but not what we may be.*”¹⁶ - William Shakespeare

Der Spieler ist die unbekannt Variable, die man in Videospiele nicht umgehen kann. Jeder Spieler hat andere Vorlieben und Geschmäcker, jeder Spieler wird andere Wege einschlagen und den Spielverlauf unterschiedlich gestalten. Diese Freiheit ist ein Segen und ein Fluch zugleich für jeden Narrativ- und Charakter-Designer.

Spieleridentifikation existiert seit es Spiele gibt. „*Dungeons and Dragons*“¹⁷ oder das Tabetop Spiel „*Warhammer Fantasy*“¹⁸ basieren stark auf guter Spieleridentifikation. In *Dungeons and Dragons* kreiert man seinen eigenen Charakter in seiner eigenen Welt und erlebt spannende Geschichten, durch welche der Spieler sich, den Avatar, und das Worldbuilding verbinden kann und ein immersives Worldbuilding-Erlebnis hat. Wenn man als *Dungeon Master* spielt, ist es ausschließlich sein Job, das Worldbuilding zu spielen. Er ist derjenige, der alle Regeln der Welt, in welcher die Spieler spielen sollen, festlegt und erfindet. Er nimmt aber keinen Einfluss auf die Charaktere und deren Entscheidungen.

Warhammer bietet u.a. seinen Spielern die Freiheit, die eigenen Armeen so auszuwählen, zusammenzustellen und zu bemalen, wie sie es sich vorstellen. Jeder Spieler hat somit ein Unikat, niemand sonst hat eine Armee, die so aussieht oder sich so spielt lässt, wie die eigene. Über die Hunderten von Schlachten, die man ausspielt, entwickelt der Spieler Beziehungen zu den Miniaturen und entwickelt eine eigene Geschichte, wieso und weshalb die verschiedensten Kriege entstanden sind.

¹⁶ William Shakespeare - Hamlet – Act 4 scene 5 – 1603

¹⁷ Dungeons and Dragons - Wizards of the Coast, Tactical Studies Rules – 1974

¹⁸ Warhammer – Games Workshop, Citadel -1983

Hierin liegt der Ursprung der Spieleridentifikation: Die Möglichkeit, sich Selbst in den Charakteren wiederzufinden.

In *“Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment”*¹⁹ von Dorothee Hefner, Christoph Klimmt und Peter Vorderer, erklären die Autoren, dass die Gebundenheit des Spielers an den Avatar auch andere Vorzüge haben kann. *“In addition to the personal appeal of the character-role, the dimension of performance and competence is relevant to the identification experience. Deci and Ryan declare >competence< one of the three fundamental needs of human beings (alongside >relatedness< and >autonomy<). Computer games may serve as an ideal area to experience this feeling of competence since their interactivity allows action, solving problems, etc. and thus the experience of self-efficacy”*²⁰

Die Macht, Dinge zu vollenden, die man im echten Leben nicht vollbringen kann, stärken und ermutigen den Spieler und unterstützen ihn, Hürden zu überwinden und möglicherweise langsamere Teile des Spiels auf die gleiche Art und Weise zu durchleben, wie die spannenderen. Die intrinsischen Schübe, den Avatar weiter und weiter zu treiben, spielen eine große Rolle in den meisten Videospielen. In Spielen wie *„World of Warcraft“*²¹ bzw. dem Großteil der MMORPGs sind die ersten Level pur von intrinsischer Motivation, den Charakter zu entwickeln, getrieben, bevor man in das *Late Game* einsteigen kann. Man erhält einen Einblick in die Welt und die Geschichte und danach wird, bis man das *Level/Cap* erreicht hat, muss der Spieler eine Vielzahl unwichtiger kleiner Nebenquests erfüllen. Alles nur, um endlich stark genug zu werden, um die eigentliche Geschichte zu erleben.

¹⁹ Dorothee Hefner, Christoph Klimmt, und Peter Vorderer - Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment - January 2007

²¹ World of Warcraft - Vivendi, Activision Blizzard – PC- 23 November 2004

3.1 Avatar-Theorie

Wenn man über Charaktere in Videospielen spricht, kommt oft der Begriff Avatar vor, genau wie er in dieser Arbeit einige Male bereits gefallen ist. Der Avatar unterscheidet sich zum Charakter, dass er eine spielbare Manifestation des Charakters ist. Das Konzept des *Dovahkiin* ist existent als Charakter, auch wenn das Spiel *The Elders Scrolls Skyrim*²² es nicht ist und im Umkehrschluss kann der *Dovahkiin* als Avatar nicht existieren, da die Rolle des Spielers noch nicht angenommen werden kann.

Ein Avatar kann nur in einem Spiel mit einem Spieler als sein Pilot existieren. Dem einhergehend wird er somit zur Darstellung des Spielers im virtuellen Raum.

²² The Elder Scrolls Skyrim – Bethesda Game Studio – Xbox One · Xbox 360 · Microsoft Windows · PlayStation 3 · PlayStation 4 · Nintendo Switch- 11 November 2011

3.2 Wo sind die Zusammenhänge zum Charakter Konzept

*The Witcher 3: Wild Hunt*²³ – *Gerald Of Rivia*

Gerald, der Protagonist aller „*Witcher*“²⁴ Spiele, ist ein Paradebeispiel für einen geschlossenen Charakter, welcher so immersiv in das Worldbuilding passt, dass der Spieler vom ersten Moment an weiß, wer Gerald ist, wo er sich befindet und wie er sich zu verhalten hat.

Es wird ein scheinbar alter Mann mit weißem langen Haar, Dreck überströmt und mit Narben übersät, beschrieben. Diese Charakteristiken könnten auf viele verschiedene Personen zutreffen. Kombiniert man diese aber mit zwei Langschwertern, eine Waldläuferrüstung, magischen Medaillons und orangen Katzenpupillen, verändert sich der Charakter direkt in ein ganz anderes Konzept. All diese Akzente gehören voll und ganz zum Worldbuilding, die Narben ein Zeichen langvergänger Kämpfe. Das Medaillon, die Haare, die zwei Schwerter und die Augen sind ein klares Erkennungsmerkmal für einen Witcher. Wenn wir uns die beiden Schwerter genauer ansehen, sehen wir Runen und Wappen in der Form des Witcher Wolfs, und auch die Erläuterung zu den Silber- und Stahl-Schwertern, Silber für Monster, Stahl für Menschen, ist von großer Bedeutung. Es verändert und vollendet den Charakter voll und ganz und bettet ihn in eine Welt, die der Spieler versteht und in der er sich zuhause fühlt, denn man ist bereits Teil davon.

Wenn man nun vom Äußeren absieht und auf den Charakter Gerald übergeht, so wirkt dieser konstant erschöpft, gleichgültig den meisten Dingen gegenüber und will sich, so weit wie es geht, von Menschen und ihren Problemen fernhalten. Diese Eigenschaften werden jedoch nicht nur durch innere Monologe und Worldbuilding-Anekdoten unterstrichen. Der Avatar eckt so ziemlich mit jedem NPC an und hört erst einmal eine

²³ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

²⁴ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

Handvoll Schimpfwörter und Beleidigungen. Hierdurch wird dem Spieler die soziale Hierarchie, in der er sich befindet, klargemacht. Dies unterstreicht seine Gefühle den Menschen gegenüber. Die Welt reagiert auf den Charakter und wir auf ihn. Es ist ein ewiges Katz-und-Maus-Spiel, welches die Immersion und Vollkommenheit des Charakters stärkt.

All diese Punkte führen dazu, dass der Charakter Gerald von Rivia, eine perfekte Darbietung eines Geschlossenen Charakters ist. Der Spieler versteht ihn und findet mehr über ihn heraus, je weiter der Plot getrieben wird. Er ist tief im Worldbuilding verankert, auch außerhalb der Hauptgeschichte. Gerald von Rivia ist ein Charakter, der außerhalb seines Universums fehl am Platz ist, in seinem jedoch eine perfekte Rolle spielt.

Divinity 2: Ego Draconis²⁵ – Drachentöter / Drachenritter

Das *Divinity*-Worldbuilding ist ebenfalls ein sehr geschlossenes Konstrukt. Der Spieler erhält hier die Möglichkeit einen Drachentöter, der recht schnell zum Drachenritter und schlussendlich zum Drachen wird, zu spielen. Als Worldbuilding für den Avatar erfährt man jedoch nur, dass man sein Leben auf diesen Moment, die Initialisierung in den hoch angesehenen Eliteorden der Drachentöter einzutreten, hintrainiert hat. Das Fehlen von externen Emotionen und Worldbuilding lässt den Charakter lange Zeit unvollständig erscheinen. Man fühlt sich weder wie ein Drachentöter noch wie ein Elitesoldat, da man von Beginn an Probleme hat, einfache Wildschweine und kleine Goblins zu töten. Es führt dann dazu, dass Handlungslücken entstehen, welche den Charakter zumindest zu Beginn des Spiels als sehr unbefriedigend dastehen lässt.

Die ikonischen blauen Augen der Drachentöter sind das einzige Merkmal, welches dem Charakterdesign vorgegeben wird. Alles andere, wie man sich verhält, wie man kämpft, bis hin zum weiteren Aussehen, ist dem Spieler scheinbar überlassen. Es ist ein offener Charakter ohne den Drang, mehr über dessen Herkunft oder das Worldbuilding herausfinden zu wollen, da die Handlung so allgegenwärtig ist, dass jede Information, die den individuellen Avatar hervorheben würde, überschattet wird.

²⁵ Divinity 2: Ego Draconis – Larian Studios – dtp entertainment – Windows -Xbox360 – 24 September 2009

Jegliches Worldbuilding, dass nicht mit der Handlung zu tun hat, wird verdrängt oder in den Hintergrund geschoben.

Es führt dazu, dass alle externen Einflüsse, die bei Gerald in „Witcher“²⁶ so vollkommen funktionieren, den Drachentöter bei „Divinity“²⁷ nur als unbefriedigend erscheinen lassen. Das intrinsische Verlangen, das Spiel weiter zu spielen, stammt nicht mehr aus der Hoffnung eine tiefere Beziehung mit dem Avatar aufzubauen, sondern erst mal eine zu finden.

Wiggles²⁸ – Das Volk der Wiggle

Gehen wir nun zum Offenem Worldbuilding über. Es handelt sich um eine Welt, welche nicht alle Kriterien definiert hat, wo Erfindungskraft und die Fantasie des Spielers anregen werden sollen. *Wiggles*²⁹, und die darin spielbaren Wiggle, sind zwergartige Humanoide. Sie rauchen Pfeife, buddeln Höhlen, tragen Mützen und sind im allgemeinen Zwerge, nur etwas kleiner. Das Worldbuilding besteht zum Großteil aus der Nordischen Mythologie. Odins Hund, Fenris, hat sich von seiner Kette losgerissen und ist geflohen. Finde die Stücke der Kette, repariere die Kette und fange Fenris.

Die Auswirkung, die das Worldbuilding auf die kleinen Wiggle hat, liegt jedoch nicht unbedingt in ihrem Aussehen. Sie sind kleine, kurzbärtige Zwerge, die in ihrem Verhalten, ihren Arbeiten und wie sie diese verrichten, nicht sehr aussagekräftig sind.

Die simulationsartigen Eigenschaften des Spiels und dessen Mechaniken begeistern den Spieler. Selbst die Plot-getriebene Belohnung basiert auf der Grundlage, dass wir das Konzept von Zwergen bereits kennen und diese immer lange Bärte haben. Wiggle jedoch, haben nur Schnurrbärte oder fleckige Kinnbärte. Wenn sie Fenris fangen und zu Odin zurückbringen, erhalten sie zur Belohnung einen schönen langen Vollbart. Die Technik, dem Spieler bekannte Konzepte wie Zwerge oder der Nordirischen

²⁶ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

²⁷ Divinity 2: Ego Draconis – Larian Studios – dtp entertainment – Windows -Xbox360 – 24 September 2009

²⁸ Wiggles – SEK GmbH – Innonics – Windows – September 2001

²⁹ Wiggles – SEK GmbH – Innonics – Windows – September 2001

Mythologie als Grundlage vieler verschiedener Worldbuilding-Aspekte zu geben, ist durchaus weit verbreitet und führt oft zu einem einfacheren Einstieg in eine Welt, da der Spieler nicht erst verstehen muss, wo er ist oder wie alles funktioniert.

Vom Buddeln bis hin zum Bauen und Erfinden neuer Gebäude und Werkzeuge, alles was der Spieler den Wiggle befiehlt, ist ein Akt des Erkundens. Der Spieler will suchen, finden und erforschen. Somit sind die kleinen Wiggle, welche keine besonderen Merkmale haben, der perfekte offene Charakter für ein so simulationsstarkes Spiel. Der Spieler lernt sie kennen, baut Stammbäume auf, trainiert sie in verschiedenen Fähigkeiten und lebt und stirbt mit ihnen. Die Menge an verschiedenen Avataren und Gleichheit in Persönlichkeiten macht die Menge an Wiggle zu einem recht uninteressanten Konzept, wenn man es im Einzelnen und unabhängig betrachtet. Verbindet man aber dieses mit der Natur des Simulationsspiels, passen sie perfekt. Der Spieler identifiziert sich jedoch mit ihnen, obwohl er zugleich weiß, dass keiner von ihnen die gesamte Spielzeit überdauern wird, da regelmäßig Wiggle an Altersschwäche oder Verletzungen sterben. Zugleich bindet man sich an seinen Clan und will, dass dieser erfolgreich ist. Es ist eine brillante Kombination aus offenem Charakter-Design und intrinsischer Motivation.

Spore³⁰ – Spezies

Sand Box Games haben per Definition keinen starken Plot und sind von sich aus durch die Neugier des Spielers getrieben und bieten die Möglichkeit, seine Persönlichkeit im Spiel wiederzuspiegeln zu lassen.

³⁰ Spore – Maxis – EA Games – Windows – 4 September 2008

„Enter in a World without limits“³¹. Dieser Boxart Marketing Slogan von *Minecraft* sowie der *Spore* Marketing Spruch *“How will you create the Universe?”*³² spiegeln die Freiheit des Genres perfekt wieder.

Wenn wir uns das Worldbuilding in *Spore* anschauen, ist es, zumindest für die ersten vier Abschnitte des Spiels, so offen wie es nur sein kann. Dem Spieler wird kein Worldbuilding abseits eines außerirdischen Planeten, Fleisch-, Pflanzenfresser oder Omnivore vorgegeben. Ebenfalls wird kein Plot dargeboten, lediglich überlebe und entwickle dich weiter.

Wenn wir uns den Charakter-Creator anschauen, und hier ziehe ich die Gebäude- und Raumschiff-Creators mit ein, könnte die Freiheit und Flexibilität des Spielers nicht offener sein. Es wird dem Spieler über Knochenstruktur bis hin zu Händen, Augen, Armen, Beinen usw. alles offen angeboten und jede mögliche Option ist machbar. Somit entwickelt jeder Spieler eine persönliche Geschichte. Es entsteht ein Worldbuilding von Anfang an, da der Spieler beim Nullpunkt beginnt und das Worldbuilding selbst in der Hand hat.

*„And so from that, I've always been fascinated with the idea that complexity can come out of such simplicity.“*³³ -Will Wright

Die Freiheit, sich und somit seine eigene Spezies so zu entwickeln wie man möchte, die Wege einzuschlagen, die selbst die Entwickler nicht vorhersehen können, macht Spiele und somit Avatare wie die *Spore* Spezies so immersiv, wie sie sind.

³¹ Minecraft – Mojang Studios, Xbox Game Studios, 4J Studios, Other Ocean Interactive – Mojang Studios, Microsoft Studios - Java, Java-Applet, iOS, Android, Fire OS, Samsung Gear VR, Xbox One, PlayStation 4, Windows Phone, Windows 10, Windows 10 Mobile, Amazon Fire TV, Nintendo Switch, Apple TV, New Nintendo 3DS, PlayStation 3, PlayStation Vita, Raspberry Pi, Wii U, Xbox 360 – 17 Mai 2009

³² Spore – Maxis – EA Games – Windows – 4 September 2008

³³ Will Wright - <https://citatiss.com/a24977/2658ef/> - 01.10.2021

„Players like to know that they've discovered things that even the designers didn't know were in the game.“³⁴ - Will Wright

Das Gefühl, seine eigene Welt geschaffen zu haben, in Kombination mit einer eigenen Spezies, ist der Inbegriff der Spieleridentifikation. Diese Art des Offenen Worldbuildings im Zusammenspiel mit solch einem Offenen Charakter kann nur in Spielen wie *Spore*³⁵ funktionieren. Bringt man nun jedoch zu viel Worldbuilding ins Spiel, wird die Individualität der Spezies automatisch eingeschränkt und die Freiheit zu tun, was man will, wird immer überschattet werden von der Welt, in welcher man keinen Anschluss findet.

³⁴ Will Wright - <https://citatiss.com/a24977/0657c5/> - 01.10.2021

³⁵ Spore – Maxis – EA Games – Windows – 4 September 2008

4 Narrative Konsistenz und Kohärenz

“Consistency is the last refuge of the unimaginative”³⁶ – Oscar Wilde

Wenn wir über narrative Konsistenz und Kohärenz reden, dann spricht man von Worldbuilding, Handlungen, sowie Charakterzüge, die nicht im Laufe der Geschichte wahllos verändert werden dürfen. Gerald von Rivia beispielsweise würde niemals anfangen einen Pinsel aufzunehmen, um kleine, süße, bunte Einhörner zu malen, weil er plötzlich Kinderbuchautor werden möchte. Dies würde gegen die Narrative gehen, die um ihn herum aufgebaut wurde.

Das Problem entsteht jedoch allzu oft, wenn wir dieses Konzept der narrativen Konsistenz und Kohärenz im Bezug zu Videospiele ansehen. In Videospiele existiert immer und unweigerlich die bereits angesprochene unbekannte Spielervariable und somit immer ein Risiko, dass eine narrative Dissonanz entsteht. Das Schöne an Spielen ist die Freiheit und grenzenlose Möglichkeit, dem Worldbuilding den Charakter des Spielers zu geben, beinhaltet aber gleichzeitig die Gefahr, das Worldbuilding zu zerstören. Natürlich kann man dem Spieler solche Möglichkeiten vorenthalten und ihn zwingen auf dem richtigen Pfad zu bleiben, wie in *Divinity 2: Ego Draconis*³⁷. Der Drachentöter hat zwar die Illusion, Entscheidungen treffen oder verschiedene Pfade einschlagen zu können, wenn man das Spiel jedoch zum zweiten oder dritten Mal spielt, merkt man, dass jede Entscheidung in entweder „Ja“ oder „Nein“ endet, wobei die Option des Verweigerns oft auch nicht existent ist. Jedes „Ja“ passt zum Worldbuilding genau, wie jedes „Nein“. So kontrollieren die Designer die möglichen Abschweifungen, indem sie die Freiheit aus dem Spiel herausnehmen. Diese Art des Gameplays ist jedoch sehr riskant. Wenn der Spieler dies bemerkt, kann die Immersion und Verbindung zum Spiel verloren gehen, und somit eine langweilige, wenn nicht

³⁶ Oscar Wilde -The Relation of Dress to Art," The Pall Mall Gazette 28 Februar 1885

³⁷ Divinity 2: Ego Draconis – Larian Studios – dtp entertainment – Windows -Xbox360 – 24 September 2009

sogar schlechte Erfahrung kreieren. Wenn der Drachentöter beispielsweise Untertanen für seinen Drachenturm auswählt, gibt es bei jedem offenen Posten, insgesamt fünf, zwei Kandidaten zwischen denen er wählen muss. Diejenigen, die nicht erwählt werden, sterben. Diese unumgängliche Quest ist jedoch absolut redundant, sobald man das Spiel ein zweites Mal spielt und merkt, dass alle möglichen Untertanen gleich gut bzw. gleich schlecht sind. Beim ersten Spielen fällt dies nicht auf, da wir die Kehrseite der Untertanen noch nicht kennen, und auch die Dialoge rufen die Illusion hervor, dass eine der Optionen besser ist als die andere. Beim Verzauberer bringen wir die beiden Kandidaten dazu, eine Verzauberung gegeneinander herzustellen, wobei der bessere den Posten gewinnt. Dieses Verzauberungsturnier gibt uns die Illusion, dass einer besser ist als der andere. In Wahrheit sind beide genau gleich gut. Wenn der Spieler dies jedoch vorher schon wüsste, ist die gesamte Gewichtung aus der Entscheidung genommen und zerstört somit die Narrative.

Aus der Charakter-Design-Perspektive sind Skins oder zu komplexe Character-Creators oft ein Problem. Diese sind oft nur des Spaßes halber im Spiel und dienen mehr dem Marketing und dem nicht allzu ernstgemeinten Worldbuilding. Andernfalls bricht die Immersion erneut und zerstört diese komplett. Würden wir nun, wie es in vielen Online-Spielen der Fall ist, lustige Cartoon Skins in „*The Witcher*“³⁸ einbauen z.B. beim Friseur die Option geben, Gerald's Haare blau zu färben oder ihm rosa High Heels anzuziehen, würde hier ebenfalls die Narrative, wenn nicht sogar die gesamte Immersion, brechen.

Natürlich kann man auch mit dieser narrativen Dissonanz spielen und diese zum Vorteil nutzen. Spiele wie „*Saints Row IV*“³⁹ spielen beispielsweise mit der Idee,

³⁸ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

³⁹ Saints Row - Volition – THQ, Deep Silver – Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, Microsoft Windows, Linux, Mobile Phone, Nintendo Switch, Stadia, Luna – 20 August 2013

scheinbar wirre und narratologisch unpassende Konzepte in den Spielverlauf einzubauen.

5 Wo bricht das Konzept von Worldbuilding?

“Everyone breaks a little sometimes. That doesn't make you weak. It makes you wounded.”⁴⁰ - J. Kenner

Worldbuilding ist solch ein großes und allumfassendes Thema, dass man das Konzept beinahe überall verwenden kann. Gibt es also Spiele und Konzepte, die Worldbuilding brechen würden?

Die Optionen, wo und wie man Worldbuilding verwenden möchte, sind grenzenlos. Nehmen wir beispielsweise Sandbox Games. Spiele, wie „*Minecraft*“⁴¹, haben dieses Worldbuilding zum Spielkonzept gemacht. Ist das reine Spielen, das Verwenden der eingebauten „Bau“-Mechaniken ausreichend, um Worldbuilding als korrekten Titel zu verwenden? Ist das Konstrukt des Überlebens Worldbuilding oder ist dieses im Kontext von *Minecraft* Teil der Handlung?

Geschlossenes Worldbuilding ist das Herangehen an eine Welt, die man bis auf das kleinste, noch so unwichtigste Detail vorbereitet und geplant hat, bevor man die Handlung oder jegliche Mechaniken des Spiels in Erwägung gezogen hat. Ein Sandbox Spiel hat jedoch keine zentrale Handlung bzw. keine, die den Spieler besonders treiben soll. Der Drang, das Spiel zu spielen, ist voll und ganz intrinsischer Natur. Alles, was der Spieler macht, tut er, um seine eigene Welt und Geschichte zu erzählen. In Spielen wie diesen ist es sehr schwer, den Finger auf das Worldbuilding zu legen oder es mit anderen zu vergleichen. Das gesamte Worldbuilding, das uns als

⁴⁰ J. Kenner – Release Me – Bantam – 1 Januar 2013

⁴¹ Minecraft – Mojang Studios, Xbox Game Studios, 4J Studios, Other Ocean Interactive – Mojang Studios, Microsoft Studios - Java, Java-Applet, iOS, Android, Fire OS, Samsung Gear VR, Xbox One, PlayStation 4, Windows Phone, Windows 10, Windows 10 Mobile, Amazon Fire TV, Nintendo Switch, Apple TV, New Nintendo 3DS, PlayStation 3, PlayStation Vita, Raspberry Pi, Wii U, Xbox 360 – 17 Mai 2009

Spieler gegeben wird, sind Dinge, die wir kennen und somit uns automatisch packen und weitertreiben, weil wir wissen, was als nächstes kommt. Baue eine Hütte aus Erde, dann aus Holz, dann aus Stein usw. bis wir als Spieler glücklich sind und unsere eigene Form des Worldbuildings auf das Spiel geprägt haben. Die Mechanik und Worldbuilding wird somit zur Handlung umfunktioniert, weil es alles ist, was der Spieler als Anhaltspunkt hat. Dadurch wird jedoch die gesamte Worldbuilding-Struktur untergraben, wenn nicht sogar aus dem Bild genommen. Wenn das Worldbuilding die Handlung ist und Worldbuilding alles ist, was vor der Handlung geschehen ist, dann gibt es kein Worldbuilding. Wir haben weder eine geschlossene Welt noch eine, in welcher der Spieler Anstöße an das Worldbuilding erhält. Denn er macht jedes Fünkchen Worldbuilding parallel zum eigentlichen Spiel.

6 Schlussbemerkung

“Human stories are practically always about one thing, really, aren't they? Death. The inevitability of death. . .

. . . (quoting an obituary) 'There is no such thing as a natural death. Nothing that ever happens to man is natural, since his presence calls the whole world into question. All men must die, but for every man his death is an accident, and even if he knows it he would sense to it an unjustifiable violation.' Well, you may agree with the words or not, but those are the key spring of The Lord Of The Rings”⁴² - J.R.R. Tolkien

Je länger man das Thema Worldbuilding betrachtet, umso mehr stellt man fest, dass Worldbuilding ein enorm großes Thema ist. Jedes noch so kleine Detail ist möglicherweise wichtig für das Entstehen eines vollkommenen Charakter-Designs und doch kann man sagen, je mehr man nur andeutet und/oder sogar weglässt, umso interessanter und spannender macht es das Design. Es ist eine feine Linie, die jeder für sein Worldbuilding treffen muss.

Geschlossene Welten, Offene Welten, Geschlossene Charakter-Designs und Offene Charakter-Designs, alle hängen von zwei Fragen ab:

Wo fängt Worldbuilding an?

Wo setzt der Designer die eigene Grenze?

Dies führt zu der weiteren Überlegung, wann man existierende Konzepte, wie beispielsweise Evolution als Worldbuilding nimmt und wann nicht? In „Spore“⁴³ ist es

⁴² J.R.R. Tolkien - <https://www.goodreads.com/quotes/554822-human-stories-are-practically-always-about-one-thing-really-aren-t> - 09.09.2021

⁴³ Spore – Maxis – EA Games – Windows – 4 September 2008

definitiv Worldbuilding, genauso im „*Witcher*“⁴⁴-Universum. Die Kenntnisse und Weiterentwicklungen von Kreaturen und wie man sie bekämpft, ist schließlich das, was Gerald von Rivia zu dem macht, was er ist. Bedeutet dies jedoch, dass alle Konzepte, die uns als Mensch bekannt sind, Teil des Worldbuilding sind? Ist atmen oder reden Worldbuilding? Sind Menschen im allgemeinen bereits Worldbuilding? All diese Fragen sind Fragen, welche der Designer oder Autor sich stellen muss, bevor er anfängt, eine Welt zu erstellen, denn nur dann weiß er, wie sie zu füllen ist. Nur wenn er weiß, welchen Pfad des Worldbuildings er einschlagen möchte, kann er sich korrekt vorbereiten, die richtigen Wege einschlagen und ein Worldbuilding mit konsistenten Charakteren füllen.

Wie hängt Geschlossenes und Offenes Worldbuilding im Bezug zum Charakter-Konzept zusammen?

Die klare Antwort auf die Frage: so sehr oder wenig wie der Autor es möchte.

Je aktiver er jedoch vorher sich die richtigen Fragen stellt, umso mehr verbindet er Worldbuilding und Charakter.

⁴⁴ The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4 - Microsoft Windows - Xbox One - Nintendo Switch - PlayStation 5 -18 Mai 2015

7 Quellenangaben

Zitate

China Miéville - Weird Fiction Author China Miéville on J.R.R. Tolkien -
Tolkienlibrary.com – 15.09.2021

Hayao Miyazaki - <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/> -
23.09.2021

Sergio Aragones - <https://sergioaragones.com/ask-sergio/> - 15.09.2021

J.R.R. Tolkien - <https://www.goodreads.com/quotes/554822-human-stories-are-practically-always-about-one-thing-really-aren-t> - 09.09.2021

Will Wright - <https://citatis.com/a24977/2658ef/> - 01.10.2021

Will Wright - <https://citatis.com/a24977/0657c5/> - 01.10.2021

Spiele

The Elder Scrolls Skyrim – Bethesda Game Studio – Xbox One, Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Nintendo Switch - 11 November 2011

The Witcher 3: Wild Hunt – CD Projekt Red – PlayStation 4, Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 5 -18 Mai 2015

Dungeons and Dragons - Wizards of the Coast, Tactical Studies Rules – 1974

Warhammer – Games Workshop, Citadel -1983

World of Warcraft - Vivendi, Activision Blizzard – PC- 23 November 2004

Cyberpunk 2077 – CD Projekt RED - CD Projekt RED, Bandai Namco Entertainment, Warner Bros. Interactive Entertainment, Spike Chunsoft - Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, GeForce Now, Google Stadia, PlayStation 5, Xbox Series – 10 Dezember 2020

Divinity 2: Ego Draconis – Larian Studios – dtp entertainment – Windows, Xbox360 -
24 September 2009

Wiggles – SEK GmbH – Innonics – Windows – September 2001

Minecraft – Mojang Studios, Xbox Game Studios, 4J Studios, Other Ocean
Interactive – Mojang Studios, Microsoft Studios - Java, Java-
Applet, iOS, Android, Fire OS, Samsung Gear VR, Xbox One, PlayStation
4, Windows Phone, Windows 10, Windows 10 Mobile, Amazon Fire TV, Nintendo
Switch, Apple TV, New Nintendo 3DS, PlayStation 3, PlayStation Vita, Raspberry
Pi, Wii U, Xbox 360 – 17 Mai 2009

Spore – Maxis – EA Games – Windows – 4 September 2008

Saints Row - Volition – THQ, Deep Silver – Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S,
PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, Microsoft Windows, Linux, Mobile Phone,
Nintendo Switch, Stadia, Luna – 20 August 2013

Literatur

Holly Black, Tony DiTerlizzi, Anne Brauner - Die Spiderwick Geheimnisse, Eine
unglaubliche Entdeckung – cbj – 9 November 2009

J.R.R. Tolkien - The Silmarillion 29. Auflage - Ballantine Books - New York 1982

J.R.R. Tolkien – The Lord of the Rings The Fellowship of the Ring / The Two Towers
/ The Return of the King – Harper Collins Publ. UK – 1 Januar 2007

Brandon Sanderson – The Way of Kings – Macmillan USA – 26 July 2011

Carl Sagan – Cosmos – Ballantine Books – 10 December 2013

Stephen King – On Writing: A Memoir of the Craft Twentieth Anniversary Edition with
Contributions from Joe Hill and Owen King – Hodder Paperbacks – 11 Oktober 2012

Dorothee Hefner, Christoph Klimmt, und Peter Vorderer - Identification with the
Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment - January 2007

Greg M. Smith - What Media Classes Really Want to Discuss – A Student Guide –
Routledge – 30. Juli 2010

J.K. Rowling - Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – Pottermore Publishing – 8
Dec 2015

J.K. Rowling - Harry Potter and the Order of the Phoenix – Pottermore Publishing – 8
Dec 2015

Narnia Worth -Players and Avatars: The Connections between Player Personality,
Avatar Personality, and Behaviour in Video Games - Department of Psychology
BROCK UNIVERSITY St. Catharines, Ontario – Juni 2015

Mark J.P Wolf - Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation –
Routledge – 5 December 2012

J. Kenner – Release Me – Bantam – 1 Januar 2013

Todd Howard - Worldbuilding in Tamriel and Beyond – Bloomsbury Academy – 24
December 2020

Gundolf S. Freyermuth - Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung –
Transcript – 1 Februar 2015

Oscar Wilde -"The Relation of Dress to Art," The Pall Mall Gazette 28 Februar 1885

Filme

Chihiros Reise ins Zauberland - Hayao Miyazaki – Studio Ghibli – 20 Juli 2001