

**Redaktion PAIDIA (Hrsg.)**

**»I'll remember this«**

**Funktion, Inszenierung und Wandel  
von Entscheidung im Computerspiel**

Herausgegeben von:

Franziska Ascher

Robert Baumgartner

Gebhard Grellczak

Maria Kutscherow

Marcel Schellong

Mireya Schlegel

Andreas Schöffmann

Tobias Unterhuber

unter der Mitarbeit von Tobias Eder

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

Redaktion PAIDIA (Hrsg.): »I'll remember this«

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2016

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Herausgeber bzw. Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrekturat: Werner Hülsbusch

Satz/Umbruch: Gebhard Grelczak, Redaktion PAIDIA

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-098-8

„This game series adapts to the choices you make.  
The story is tailored by how you play.“

- *The Walking Dead / The Wolf Among Us / Game of Thrones*

„*Life Is Strange* is a story based game that features  
player choice, the consequences of all your in  
game actions and decisions will impact the  
past, present and future. Choose wisely ...“

- *Life Is Strange*

„This action will have consequences.“

- *Life Is Strange*

„Das Schicksal einzelner Personen und manchmal sogar  
ganzer Gemeinschaften hängt von deinen Entscheidungen ab.“

- *The Witcher 3: Wild Hunt*

„Manchmal hast du nur wenig Zeit, um Entscheidungen  
zu treffen. Beeil dich, sonst entscheidet der Zufall.“

- *The Witcher 3: Wild Hunt*

„Make choices. Face the consequences.“

- *Heavy Rain*

„The smallest decision can dramatically change the future.“

- *Until Dawn*

„It doesn't matter if they are happy,  
it matters that they may choose!“

- *Dragon Age Inquisition*

„Mit der Zeit wird jede nicht getroffene  
Entscheidung eine Entscheidung.“

- *The Elder Scrolls Online*

# Inhaltsverzeichnis

9 ..... **VORWORT** Der Prinz oder der Frosch?

15 ..... **TOBIAS UNTERHUBER / MARCEL SCHELLONG**

Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen

## Vorher

33 ..... **FRANZISKA ASCHER** Preis der Neutralität

Die *Witcher*-Reihe als Seismograf des *Decision Turns*

57 ..... **RAPHAEL STÜBE** »I can't change the past«

Entscheidung und Beschleunigung im Adventure-Genre.  
*Day of the Tentacle, The Wolf Among Us, Life Is Strange*

83 ..... **MATTEO RIATTI** Hypertext in *Deus Ex*

Zur Lesart von Videospielen

105 ..... **CARSTEN LANGE** »Der Freie hat die Wahl, der Sklave

gehört.« – Entscheidungsfreiheit und Determinismus in  
*BioShock* und *BioShock Infinite*

125 ..... **ANDREAS SCHÖFFMANN** »And now you got this little girl to

take care of« – Entscheiden in simulierter sozialer Interaktion

## Moment

145 ..... **MARTIN HENNIG** »This game series adapts to the choices

you make.« – Eine raumsemantische Typologie von  
Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Er-  
zählens in aktuellen Episodenspielen

167 ..... **HILOKO KATO / RENÉ BAUER** Der Spieler als Marionette?

Sichtbar gemachte Entscheidungen als Herausforderung für  
Computerspiele

- 193** ..... **NINA KÖBERER / PATRICK MAISENHÖLDER / MATTHIAS RATH**  
 Der *homo narrans* und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen
- 215** ..... **MARIA KUTSCHEROW** Moral in der Apokalypse?  
 Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post-) apokalyptischen Computerspielen
- 235** ..... **TOBIAS EDER** The (In)visible Hand. Entscheidungsstrukturen und Entscheidungsprozesse in neueren Strategiespielen
- 253** ..... **ROBERT BAUMGARTNER** »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.«  
 Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel

## Nachher

- 275** ..... **JULIAN REIDY** »There are so many choices!«  
 Zur Entscheidungssituation im Computerspiel
- 291** ..... **MARKUS ENGELNS** »I'll decide.«  
 Videospiele zwischen Entscheidungsfreiheit und Konsumwünschen
- 311** ..... **MARCEL SCHELLONG** »Sorry, but you're in *my* story now«  
 Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in *The Stanley Parable*
- 335** ..... **TOBIAS UNTERHUBER** »If only I could turn back time«  
 Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in *Life Is Strange*
- 355** ..... Beiträgerinnen und Beiträger dieses Bandes
- 359** ..... *Credits*
- 361** ..... Register der behandelten Spiele

This book will adapt to the choices you make.