

Glücksversprechen im virtuellen Raum? Das Computerspiel 'Fallout: New Vegas' und seine Erzählung von Welt

Plasa, Kenneth

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sonstiges / other

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Plasa, K. (2015). *Glücksversprechen im virtuellen Raum? Das Computerspiel 'Fallout: New Vegas' und seine Erzählung von Welt*. Leipzig. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-46485-7>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-SA Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-SA Licence (Attribution-NonCommercial-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

Universität Leipzig

Fachbereich: Medienwissenschaft und Medienkultur
Studiengang: Kommunikations- und Medienwissenschaft, M.A.
Sommersemester 2015

Glücksversprechen im virtuellen Raum ?

Das Computerspiel *Fallout: New Vegas* und seine
Erzählung von Welt

Hausarbeit

im Seminar

„Narration, Ästhetik und Stilformen der Digitalkultur“

Dozent

J.-Prof. Dr. Florian Mundhenke

vorgelegt von

Kenneth Plasa || Matrikelnummer: 2882222 || E-Mail: kplasa@gmail.com

Leipzig, 4. Januar 2016

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
1 Theoretischer Zugang zum Forschungsfeld	2
1.1 <i>Computerspiele als Teil der gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit</i>	2
1.2 <i>Computerspiele und Narration</i>	3
1.3 <i>Erzählstrukturen in Computerspielen</i>	4
1.4 <i>Kulturindustrie im Kontext der Dialektik der Aufklärung</i>	5
1.5 <i>Zwischenfazit</i>	7
2 Methodik	8
2.1 <i>Begründung des methodischen Vorgehens</i>	8
2.2 <i>Teilschritte der Analyse</i>	9
2.2.1 <i>Denotative Beschreibung</i>	9
2.2.2 <i>Konnotative Interpretation</i>	10
2.3 <i>Untersuchungseinheiten und Sampling</i>	11
3 Durchführung der Analyse	12
3.1 <i>Denotative Beschreibung der Bezugsrealität: Computerspiele im Kapitalismus</i>	12
3.2 <i>Denotative Beschreibung der Werksrealität</i>	13
3.2.1 <i>Makrostruktur</i>	13
3.2.2 <i>Meso- und Mikrostruktur (Detailanalyse)</i>	18
3.3 <i>Konnotative Interpretation</i>	19
4 Fazit	26
5 Literaturverzeichnis	28
6 Liste der im Text genannten Computerspiele	33
7 Anhang	34
7.1 <i>Szenenprotokoll</i>	35
7.2 <i>DVD mit Screenshots der 8 Szenen</i>	68
Erklärung	69

Abkürzungsverzeichnis

AWI	-	Amt für Wissenschaft und Industrie
bzw.	-	beziehungsweise
d. Verf.	-	der Verfasser
KOTOR	-	Knights of the Old Republic
RNK	-	Republik Neukalifornien
RPG	-	Role-Playing Game

Einleitung

In den Personalabteilungen der Unternehmen steigert das Spielen eines Online-Spiels, wie *World of Warcraft*, die Chancen von Bewerbem¹, da sie an „[...] Highscore-Listen, Achievements und Skill-Bewertung gewöhnt sind und sich freiwillig an Arbeitsbedingungen der vernetzten Gegenwart angepasst haben“, argumentiert Huberts (2015) auf *Zeit Online* (Ebd.). Computerspiele² besäßen das Potential eines Leitmediums, arbeiteten sich jedoch an Konzepten der Vergangenheit ab und massierten „die Botschaften der letzten Mediengeneration“ „in die Köpfe ihrer Nutzer“ (Ebd.). Ein Versuch des Städteplaners Williams, die Entwickler von *Cities: Skylines* zu einer Post-Wachstums-Simulation zu überreden, scheiterte (Ebd.).

Die Digitalisierung der Haushalte führte in den vergangenen zwei Jahrzehnten zur großen Verbreitung von Computerspielen. Für viele Menschen sind sie ein wichtiger Teil des Alltags geworden. Kinder lernen heute nicht allein „schon vor dem Lesen“ die Bedienung des Fernsehapparats (Hickethier, 2007, S. 2), sondern ebenso die Bedienung von Spielkonsolen, Smartphones und Computern. Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit ist ein medienwissenschaftliches und soziologisches: Mediales Erzählen von Welt wird mit der gesellschaftlichen Konstruktion sozialer Wirklichkeit verknüpft. Computerspiele sind, wie alle Medien, immer auch Reaktionen auf ihr gesellschaftliches Umfeld, bieten mögliche Deutungsweisen an, vermitteln Normen und Werte. Am Beispiel des Rollenspiels (RPG) *Fallout: New Vegas* (USA, 2010) soll der Frage nachgegangen werden: Welche Geschichte erzählen Computerspiele von der Welt? RPGs sind ein beliebtes Genre und beinhalten komplexe Welten. Sie eignen sie sich besonders für eine narrative Analyse des gewählten Themas.

Im ersten Kapitel soll der theoretische Zugang zum Forschungsthema dargelegt werden. Zentrale Schwerpunkte sind: (1) Perspektiven auf den Zusammenhang zwischen (Computer-)Spielen und Konstruktion von Welt, (2) Diskussion der Narrativität von Computerspielen, (3) ihre mythologische Geschichtenstruktur und narrative Untergliederung sowie (4) die Darstellung von Kernpunkten in der *Dialektik der Aufklärung* geleisteter Kritik an der negativen Kehrseite von bürgerlicher Aufklärung und Kulturindustrie (Horkheimer und Adorno, 2000). In Kapitel 2 wird der Methodenmix aus medienwissenschaftlicher und soziologischer Analyse begründet und die Umsetzung dargestellt. Kapitel 3 beschäftigt sich mit den Analyseergebnissen und ihrer Interpretation. Die Arbeit schließt mit einem Fazit und Ausblick auf mögliche weiterführende Studien.

1 Der besseren Lesbarkeit wegen wird in dieser Arbeit weitgehend die maskuline Form verwendet..

2 Als Minimaldefinition wird der Begriff *Computerspiele* verwendet (Backe, 2008, S. 35f.).

1 Theoretischer Zugang zum Forschungsfeld

Ziel des folgenden Kapitels sind die Verortung der vorliegenden Arbeit in der wissenschaftlichen Forschungslandschaft und theoretische Fundierung der durchzuführenden Analyse.

1.1 Computerspiele als Teil der gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit

Spielen kann als Grundkonstante menschlicher Verhaltens gelten. Kleinkinder lernen spielerisch ihre Umwelt kennen und sich darin zurechtzufinden. Gespielt wird, um sich zu entspannen, Aggressionen abzubauen und mit Anderen zu wetteifern. Spiele reflektieren in allen Kulturen die jeweiligen Befindlichkeiten und den herrschenden Zeitgeist (Huizinga, 2001, S. 82ff.). Sie sind Ausdruck von Machtstrukturen und ökonomischen Faktoren – können aber auch Unordnung und das Begehren nach Wandel ausdrücken. Als Teil der Populärkultur beeinflussen sie Erziehung und Sozialisation. Regeln der Spielwelt, an die sich alle Teilnehmer zu halten haben, bereiten junge Menschen auf ihr Rollenverhalten in der Gesellschaft vor und ermöglichen es, mit unterschiedlichen Identitäten zu experimentieren (Goffmann, 2002, S. 19ff.). Kulturanthropologische Studien untersuchen den Transfer von Handlungs- und Denkweisen zwischen Computerspielen und Alltagskultur: Virtuelle Räume werden aus Elementen der Lebenswelt der Spieler zusammengesetzt – im Spiel vermittelte Werte und Wissen wirken in die Alltagsrealität zurück (Lackner, 2014, S. 17).

Gesellschaftliche Wirklichkeit ist sozial konstruiert. Berger beschreibt sie als Produkt eines langen Prozesses kollektiver historischer, sozialer und kultureller Welterschließung (Berger & Luckmann, 1966). Bereits etablierte Praktiken und Verhaltensmuster bieten als gesellschaftlich geteilter Wissensvorrat Orientierung und sind Bedingung der Möglichkeit sinnhaften kollektiven Handelns (Ebd.). „Zentraler Archivar dieser Erfahrungen“ ist für Peltzer und Keppler (2015) „die Sprache einer Gesellschaft“ (S. 12). An Stelle mythischer und religiöser Überlieferungen tragen heute im Wesentlichen moderne Kommunikationsmedien zur Konstruktion von Wirklichkeit bei. Als historische, kulturelle, soziale und ökonomische Produkte sind sie durch ihr Produktionsumfeld formal und inhaltlich geprägt und wirken gleichzeitig in die Gesellschaft zurück, bieten Verständnisse von Welt an und modifizieren auf diese Weise den Wissenshaushalt und die Werte der Mitglieder sozialer Gemeinschaften (Ebd.). In diesen Gemeinschaften handelnde Akteure lassen sich durch medial (und anderweitig) geprägte Verständnisse „[...] in ihren Praktiken leiten“ (Ebd.).

Öffentlichkeit ist ein allen Gesellschaftsmitgliedern zugänglicher Raum, in dem kommunikatives Handeln stattfindet. Raum kann sowohl physisch als ein konkreter realer Ort als auch ein durch und in Medien geschaffener (virtueller) Raum begriffen werden. Hickehner schreibt, dass Öffentlichkeit sich „[...] aus vielen miteinander konkurrierenden Einzelöffentlichkeiten [...]“ herstellt, die in ihrer Gesamtheit den „Erfahrungshorizont für die Gesellschaft“ bilden (Hickehner, 2007, S. 12). An diesem Ort und innerhalb dieser Teilöffentlichkeiten und Kommunikationsräume werden politische Themen kontrovers be- und ausgehandelt, Meinungen gebildet, Wissen vermittelt und Haltungen erzeugt, verfolgen Individuen wie auch Gruppen und Institutionen jeweils eigene Kommunikationsabsichten (Ebd.). Ein solches Verständnis von Öffentlichkeit „[...] gilt auch für die explizit unterhaltenden Angebote der Medien [...]“ und „fiktionale Formen“ (Ebd., S. 13), zu denen auch Computerspiele gehören.

Sprache ist Träger von Symbolen und Zeichen. Texte tragen Bedeutungen in sich, die Ausdruck der Kultur sind, in der sie entstehen (Hall, 2000, S. 45). Wie alle anderen Medien auch, lassen sich Computerspiele als „kulturelle Texte“ begreifen (Lackner, 2014, S. 51f.). Texte sind Erzählungen über Ereignisse (Rimmon-Kenan, 2002). Neben einzelnen Medienangeboten, z.B. ein einzelnes Computerspiel, lässt sich auch die Gesamtheit aller Computerspiele oder alle aktuellen Titel als eine solche zusammenhängende Erzählung verstehen. (Fiske & Hartley, 1989, S. 80ff.). Monaco schreibt in diesem Zusammenhang von einem (kulturellen) „Bedeutungskontinuum“ (Monaco, 1995, S. 143).

1.2 Computerspiele und Narration

Ob und inwiefern Computerspiele als interaktive Medien überhaupt als Erzählungen verstanden werden können, ist Gegenstand wissenschaftlicher Debatten, welche sich zwischen zwei gegensätzlichen Positionen bewegen (Backe, 2008, S. 100). Narration wird im Allgemeinen als das Erzählen einer Geschichte (Story) mit Ereignissen, Charakteren, Objekten und Settings verstanden, die im gemeinsamen Diskurs und entlang eines Plots auf bestimmte Weise kommuniziert werden (Tomashevski, 1965). Erste wissenschaftliche Untersuchungen zur erzählerischen Dimension von Computerspielen wurden in den Literaturwissenschaften geleistet (Buckles, 1985). Narratologen, wie Murray und Mateas sehen in ihnen nichts anderes als Erzählungen (Murray, 1999). Ludologen, wie Frasca und Aarseth kritisieren an der narratologischen Sichtweise, Interaktivität und Spielcharakter zu negieren (Frasca, 2003; Aarseth, 2004, S. 361ff.). In Computerspielen gäbe es keine Narration, schreibt Eskelinen (2001). Im Rahmen des Forschungszweigs Ludologie werden eigene Theorien entwickelt, die Spielstrukturen, Regeln, Gameplay und Interaktivität in ihren Mittelpunkt stellen (Mateas, 2002).

Wissenschaftler, wie Ryan (2001a) und Jenkins (2004) suchen Vermittlung zwischen beiden Positionen. „[...] we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games“, schreibt Ryan (2001b). Spiele sind für Jenkins und Squire (2002) begehbare Narrationsräume (S. 64). Deren Elemente und Regeln bestimmten das Geschehen in der Spielwelt wie auch die Möglichkeiten des Spielers, durch Interaktion in die Erzählung einzutauchen und sie mitzubestimmen (Ryan, 2001b). Jenkins (2004) Konzept der *Spatial Story* betrachtet Räumlichkeit als wesentlichen Schlüssel für eine Analyse von Computerspielen (S. 118ff.). Er unterscheidet drei Arten räumlicher Narrativität: (1) „enacting stories“ als mittels Ereignissen, Figuren und deren Handlungen improvisierte und dargestellte Geschichten, (2) „embedded narrative“ als vorgenerierte erzählerische Inhalte in Cut Scenes und Hintergrundgeschichte sowie (3) „emergent narrative“, welche – im Rahmen vordesignter Spielabschnitten und gegebenen Regeln - im Verlaufe des Spiels durch Interaktionen des Spielers mit der Spielwelt austritt (Ebd.).

Spiele besitzen unterschiedliche Grade von Narrativität. Fritz unterscheidet Computerspielgenres (Adventures, Simulation, Strategie, Glücksspiele, Rollenspiele, Action, Sport) nach den 3 Dimensionen Geschichten, Denken und Action (vgl. Fritz, 1997, S. 88). Narrative Qualitäten (Charaktere, Ereignisse, Setting) sind besonders bei Adventures und RPGs und ausgeprägt.

1.3 Erzählstrukturen in Computerspielen

Allgemein lässt sich zwischen einer *mythologischen* und einer *gnoseologischen Geschichtenstruktur* unterscheiden: Spieler bzw. die von ihnen geführten Spielfiguren werden vor ein klar definiertes Ziel gestellt, das den Endzustand der Erzählung/des Spiels darstellt (mythologisch), oder sie müssen im Verlauf des Spiels – oft mit Rückbezügen zur Vergangenheit - nach einer Bedeutung suchen (Todorov, 1971, S. 37ff.). In Computerspielen mit stark ausgeprägten narrativen Strukturen begeben sich ein oder mehrere vom Spieler gesteuerte Protagonisten auf eine virtuelle *Heldenreise*: Der Held wird durch ein Ereignis aus seinem Alltagsleben herausgerissen und begibt sich auf eine Abenteuerfahrt, um das sich ihm stellende Problem zu lösen. Im Reich des Bösen muss er sich Gefahren und feindlichen Wesen, stellen und findet Unterstützer. Der Grundkonflikt kulminiert in einem Entscheidungskampf zwischen Protagonist und Antagonist. Der Held trägt in der Regel den Sieg davon und erhält eine Belohnung. Er kehrt in sein Alltagsleben zurück oder wird befördert und lebt sein Leben an einem neuen Ort weiter (Campbell, 2011). Narrative Elemente lassen sich, und auf drei Ebenen finden:

(1) Die der Heldenreise entsprechende Rahmenhandlung liegt in der Regel in einer linearen Narration nach typischer 3-Akt-Struktur vor (Rolling & Adams, 2003): (a) Im ersten Akt erfolgt eine Exposition von Figuren und Setting. Der Hauptkonflikt wird eingeführt. Solche Konfliktsituationen sind oft „archetypisch[e] Kämpf[e] zwischen Gut und Böse“, „Invasionen, Besetzungen und Krieg“ (Gradischnig, 2001, S. 59). Die Vorgeschichte kann bereits Teil des ersten Akts, sein, aber auch im Verlauf der drei Akte erzählt werden. Ein erster Plot-Point führt den ersten Akt hin zum zweiten. (b) Der zweite Akt zeigt die Austragung des Konflikts sowie die jeweiligen Konsequenzen. Verzögerungen unterbrechen den Handlungsverlauf. Ein zweiter Plot-Point stellt eine Wendung im Konflikt dar und steuert die Erzählung auf den dritten Akt zu. (b) Im dritten Akt wird der Konflikt zu seinem Höhepunkt getrieben - die Hauptkontrahenten begegnen sich – und gelöst (Dancyger & Rush, 1995; Lackner, 2014, S. 94f.).

(2) Quests mit eigener erzählerischer Struktur und Konflikten, die nicht deckungsgleich mit der 3-Akt-Struktur sein müssen, untergliedern Computerspiele in unterschiedliche Spielabschnitte. Sie können voneinander abhängig sein, sodass ein Spielabschnitt das Abschließen eines anderen erfordert (z.B. um in der Rahmenhandlung fortzuschreiten), müssen es aber nicht. Bei den meisten Computerspielen, lässt sich auf dieser Ebene eine interaktive Erzählung finden, in deren Rahmen ein Spieler den Plot beeinflussen und verändern kann (Meadows, 2003). Alternative Pfade mit Kreuzungen, Sackgassen und Nebenpfaden innerhalb der Rahmenhandlung sind hier möglich (Murray, 1999).

(3) Auf der dritten narrativen Ebene in Computerspielen befinden sich kleinere Konflikte und einzelner Aufgaben innerhalb eines Spielabschnitts, z.B. soll ein Monster besiegt werden, ein Puzzle gelöst oder ein Schatz gefunden werden. Sie können - aber müssen keinen - Einfluss auf den Fortgang des Spielabschnitts oder die Rahmenhandlung haben (Lindley, 2005). Sie können auch der Entwicklung des Spielcharakters dienen, Erfahrungspunkte, Waffen und Gold als Belohnung bereitstellen, seine Fertigkeiten trainieren, seinen Glauben und Emotionen strukturieren. Auf dieser Ebene lässt sich auch von einer objektorientierten Konstruktion der Geschichte sprechen, hier finden konkrete Interaktionen mit den Objekten der Spielwelt (inklusive Figuren) statt.

1.4 Kulturindustrie im Kontext der Dialektik der Aufklärung

Die in der von Horkheimer und Adorno (2000) in der *Dialektik der Aufklärung* geleistete Kritik der bürgerlichen Aufklärung sowie das darin integrierte Konzept der Kulturindustrie sollen als gesellschaftstheoretisches Grundverständnis der vorliegenden Arbeit in seinen für das Forschungsthema relevanten Grundzügen dargestellt werden. Beide werden als zusammengehörig

gedacht. Aufklärung als zivilisierendes Prinzip und damit Bedingung der Möglichkeit für eine gerechte Welt trägt gleichzeitig das Potential zur Vernichtung (alles Sinnlichem, Natürlichem, Individuellem, Andersartigem, Qualitativem, Musischem, Schönem etc.), Diktatur und Barbarei in sich. Als „Entzauberung der Welt“ (Horkheimer & Adorno, 2000, S. 15), „Herrschaft der Vernunft“, der Abstraktion („[...] die alles in der Natur zu Wiederholbarem macht“) und der Industrie (Ebd., S. 26), über die Natur (welche nicht mehr über „[...] Angleichung beeinflusst, sondern durch Arbeit beherrscht werden“ soll) und über das Subjekt (dessen „Erwachen“ durch „[...] die Anerkennung der Macht als Prinzips aller Beziehungen“ erkaufte wird), instrumentalisiert die Objekte ihrer Herrschaft und führt zur Entfremdung der Subjekte von den Objekten (Natur, Tiere, andere Menschen, sich selbst etc.), über die sie Macht ausüben (Ebd., S. 21, S. 43f.). Das Dogma der Aufklärung, Wissen und Macht seien schrankenlos (Ebd., S. 15), alles berechenbar, in Zahlen ausdrückbar und beherrschbar, verweist auf ihren Verfall in die Mythologie, die sie eigentlich überwinden wollte. In ihrem Totalwerden zieht sich „das reale Unheil“ zusammen: „Was anders ist, wird gleichgemacht“ (Horkheimer & Adorno, 2000, S. 12, 24). Es herrscht ein impliziter Zwang zur Konformität und Marktbezogenheit – demjenigen, der sich ihren Prinzipien entziehen will, droht gesellschaftliche und ökonomische Ohnmacht (Ebd., S. 162). Der Einzelne verschwindet hinter dem technischen Apparat. Ohnmacht und Lenkbarkeit steigen, ungleiche Reichumsverteilung nimmt zu (Ebd., S. 11).

Mythos und Realität der Aufklärung finden ihren Ausdruck in den in den Massenmedien verbreiteten, den gesellschaftlichen Ist-Zustand bejahenden und gleichzeitig verklärenden, Ideologien (Ebd., S. 13) Als wesentlichen Zweck der Kulturindustrie betrachten Horkheimer und Adorno die „Reproduktion zwischen Arbeitsende und neuem Arbeitsbeginn“ - und somit „eine Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus“ (Ebd., S. 166) -, welche sich wiederum in ihren genormten Produkten widerspiegelt (Ebd., S. 162). „Kultur schlägt alles mit Ähnlichkeit“, schreiben Horkheimer und Adorno (Ebd., S. 146). Entwicklungen der „technischen Medien“ bringen inhaltlich und formal uniforme Abbilder des Immergleichen hervor (Ebd., S. 159). Typen von Liedern, Stars und Formate, Stereotypen und Clichés von Figuren werden als vorher-sagbare „starre Invarianten“ präsentiert. Der Effekt (als handwerkliche, technologische Seite) herrsche vor dem Werk (dem Inhalt) (Ebd., S. 151). Inhaltlich werde der „stählerne[n] Rhythmus“ (normierte Verrichtungen der kapitalistischen Produktionsweise, welche die Gesellschaft insgesamt erfasst hat) und der technische Fortschritt gelobt, in Monumentalaufnahmen „die sinnliche Planmäßigkeit der staatenumspannenden Konzerne“ präsentiert, ein Leben in „Arbeit und Vergnügen“ angepriesen (Ebd., S. 146). Ihre standardisierten Produkte rechtfertigt Kulturindustrie technologisch und ökonomisch durch den geschäftlichen Charakter der Bedürfnisbefriedigung der „Millionen“ (Ebd., S. 147). Konsumenten werden zielgruppenspezifisch „mecha-

nisch differenzierte[n] Angebote“ unterbreitet, die sich als „allemaal das Gleiche“ erweisen und affirmative Abbilder der Gesellschaft und ihrer Ideologien präsentieren (Ebd., S. 149ff).

Horkheimer und Adorno konstatieren einen „Zirkel von Manipulation und rückwirkendem Bedürfnis“: Die vermeintlich zu befriedigenden Bedürfnisse ihrer Rezipienten stellt die Kulturindustrie selbst her (Ebd., S. 147). „Ihre Verfügung über die Konsumenten ist übers Amusement [...]“ und jene diesem innewohnende „[...] Feindschaft gegen das, was mehr wäre als es selbst [...]“ vermittelt (Ebd., S. 165). „Vergnügt sein, heißt einverstanden sein“, es lässt das Leiden an der Gesellschaft vergessen und ist weniger Flucht vor der Realität als vor „dem letzten Gedanken an Widerstand“ (Ebd., S. 176). Selbst das Vergnügen ist ein Gebrochenes, da Kulturindustrie die Realisierung dessen vorenthält, was sie verspricht. Sie stelle das Begehrte nur zur Schau - der Gast soll an der Menükarte satt werden -, dessen Erfüllung wird unterdrückt und so der graue Alltag angepriesen (Horkheimer & Adorno, S. 170). Der während der Zeit der liberalen Expansion des Kapitalismus noch vorhandene „Glaube an die Zukunft“ zerfließt in der nahezu ausschließlichen Betonung einzelner seiner Momente („der prächtige Kerl“, „das tüchtige Mädchel“, „Autos und Zigaretten“ etc.) (Ebd., S. 174).

Entrüstung ist gestattet, solange sie nicht in Widerstand umschlägt und die Grundfesten der Wirtschaftsordnung gefährdet und wird oft selbst zur Ware und zur Nische innerhalb der Kulturindustrie. Niemand soll ausgelassen werden und die „Möglichkeit des Widerstands“ erahnen (Horkheimer & Adorno, S. 172). Dass keiner vergessen wird, suggerieren ebenfalls die Inhalte ihrer medialen Produkte: Ob „hilfsbereite Nachbarn“, „Heimphilosophen“ - „durch gütiges Eingreifen von Mensch zu Mensch“ sollen aus den am System leidenden heilbare Einzelfälle [...]“ gemacht werden (Ebd., S. 189).

1.5 Zwischenfazit

Computerspiele sind kulturelle Texte und tragen als Teil des gesellschaftlichen Wissensvorrates ebenso zu dessen Produktion bei. Im Sinne medialer Teilöffentlichkeiten können sie Grundlagen für interpersonelles Handeln in einer Kultur oder Gemeinschaft legen. Sie schaffen Räume, in denen politische Themen be- und ausgehandelt werden können, Gesellschaft reflektiert und reproduziert und von Neuem konstruiert werden kann, in denen spielerisch Regeln, Normen und Verhaltensweisen erlernbar sind. Auch wenn je nach Genre und konkretem Einzelprodukt unterschiedlich, können Computerspiele als narrative Medien gelten. Sie weisen besondere Spezifika auf, sodass die klassischen Instrumentarien der Film- und Fernsehanalyse auf diesen neuen Gegenstand angepasst und erweitert werden müssen, um angewandt werden zu können. Computerspiele sind kulturindustrielle Produkte, und als solche machen sie bei der Betrachtung

ihres Bedeutungsgehalts hinsichtlich der Frage nach den Welten, von denen sie erzählen, und was diese mit heutigen Gesellschaften zu tun haben, eine kontextualisierende Einbettung in ihre Bezugsrealität erforderlich. Die *Forschungsfrage* wird auf Basis der theoretischen Betrachtungen konkretisiert und erweitert:

F: Welche Geschichte von Welt erzählt das Computerspiel *Fallout: New Vegas*? Was sagt diese über die Verfasstheit der äußeren Welt aus, in der es produziert wurde?

Abgeleitet aus den theoretischen Betrachtungen des Forschungsthemas ergibt sich folgende *Hypothese*:

H1: In der Erzählung des Computerspiels *Fallout: New Vegas* werden keine Alternativen zur äußeren Welt aufgezeigt, sondern selbige wird reproduziert.

Als *Erzählung* wird im Rahmen dieser Arbeit alles dem Spieler sich visuell oder auditiv Zeigendes, Erzähltes oder von ihm bestimmtes Geschehen (Enacting Stories, Embedded und Emergent Narrative) auf den drei narrativen Ebenen (Makro-, Meso- und Mikrostruktur) verstanden. Mit *äußerer Welt* werden die kapitalistischen Gesellschaften der westlichen Welt bezeichnet, in denen eine von bürgerlicher Aufklärung und Kapitalismus geprägte Gesellschaft mit parlamentarischer Demokratie als politisches Regime die Beziehungen der Menschen untereinander sowie zwischen Staat und Gesellschaft bestimmt. Als *Alternativen* werden Gesellschaftsentwürfe gedacht, welche die negative Kehrseite der Aufklärung in ihren Vermittlungsformen reflektieren und an die Stelle von kapitalistischer Produktionsweise und Warentausch eine setzen, welche auf solidarischem Handeln, Orientierung an individuellen Bedürfnissen und Fähigkeiten, Respekt der Menschenwürde und kollektiven Entscheidungen basiert.

2 Methodik

In den folgenden Ausführungen werden das methodische Vorgehen der vorliegenden Arbeit begründet, Analyseschritte vorgestellt und die verwendete Sampling-Methode beschrieben.

2.1 Begründung des methodischen Vorgehens

Für die Analyse von *Fallout: New Vegas* auf Grundlage der gewählten Forschungsfrage werden mediensoziologische und medienwissenschaftliche Film- und Fernsehanalyse verknüpft und auf das Medium Computerspiel angewandt (Peltzer & Keppler, 2015; Hickethier, 2007). Aus medi-

enwissenschaftlicher Perspektive wird das Werk in seinen narrativen Strukturen (Setting, Handlung, Figuren) und ihren Bedeutungsangeboten untersucht. Die soziologische Perspektive fragt danach, welche Aussagen das Werk „über die Verfassung der sozialen Wirklichkeit“ trifft (Peltzer & Keppler, 2015, S. VII). Soziale Wirklichkeit ist Ergebnis von Prozessen intersubjektiven Handelns, welches selbst auf Interpretationen gesellschaftlicher Realität durch die Subjekte einem gemeinsam geteilten Wissensvorrat basiert. Mediale Produkte nehmen teil an der „sozialen Konstruktion von Wirklichkeit“, sie „[...] bieten mit ihren Geschichten und Figuren Weltentwürfe an, die durch ihre Omnipräsenz die Palette der modi operandi von Gesellschaften um- und mitgestalten“ (Ebd., S. 10). Was sie (wie) thematisieren und was sie auslassen, beeinflusst die gesellschaftliche Wahrnehmung von Normalität (Ebd., S. 9).

Um die im betrachteten Computerspiel transportierten Deutungsmuster in Bezug auf das Erzählen von Welt aufzudecken (Flick, von Kardorff & Steinke, 2005, S. 14), ist es erforderlich, es in seiner Gesamtgestalt zu destruieren und auf zu analysierende Einheiten zu reduzieren. Hickethier stellt heraus, dass es sich dabei nicht um eine Rekonstruktion des Produkts handeln kann und auch nicht um eine „erschöpfende Beschreibung“. Vielmehr sollen exemplarisch Computerspiele als „vermittelte und absichtsvoll gestaltete“ ins Bewusstsein gerückt und ihr Beitrag zu unserem Verständnis von Welt kritisch reflektiert werden (Hickethier, 1993, S. 28). Es wird ein hermeneutisches, qualitatives Vorgehen präferiert, da es Computerspielen als „komplexe Artefakte“ angemessen ist und „verborgene Bedeutungen und Sinnpotentiale eines Textes“ interpretativ erschlossen werden sollen (Ebd., S. 32). Das zirkuläre Verfahren der Hermeneutik befragt einen Text aus unterschiedlichen Perspektiven immer wieder von Neuem und konfrontiert ihn mit bereits gefundenen Merkmalen (Ebd., S. 33).

2.2 Teilschritte der Analyse

Zu Beginn der Analyse werden zwei für die Überprüfung der Hypothese relevante Dimensionen, *Bezugsrealität* und *Werksrealität*, nacheinander untersucht und dargestellt (*denotative Beschreibung*). Darauf aufbauend erfolgt die kumulative Interpretation ihrer Bedeutungsangebote (*konnotative Interpretation*).

2.2.1 Denonative Beschreibung

(1) Untersuchung der Bezugsrealität: Im ersten Schritt sollen inhaltlicher und sozialer Kontext des Produktes betrachtet werden: Computerspiele im Kapitalismus, die Anfänge der Geschichte der Computerspiele im Hinblick auf Ideologievermittlung und das Thema Postapoka-

lypse in Computerspielen. **(2) Untersuchung der Werksrealität:** Im zweiten dritten Schritt erfolgt die Analyse narrativer Strukturen des Computerspiels (Lackner, 2014, S. 86). Sie untergliedert sich, wie folgt, in den Großrhythmus (*Makrostruktur*) des medialen Produktes sowie die Analyse ausgewählter Szenen (Detailanalyse) und – wo möglich - deren Kontextualisierung in übergeordneten Quests Bezug (*Meso- und Mikrostruktur*) (Backe, 2008, S. 353f.):

a) *Makrostruktur*

Der *Spielraum* eröffnet dem Spieler durch seine einzelnen Elemente die Erfahrbarkeit der Erzählung wie auch die Interaktion mit selbiger bzw. deren Produktion durch Handeln. Er ist eine wesentliche narrative Besonderheit der Welt von Computerspielen. In ihm gelten Regeln des Spielens, der Entwicklung des Hauptprotagonisten, zu kommunizieren und mit anderen Objekten (inklusive Figuren) zu interagieren. Daran anschließend wird, analog zu den in Kapitel 1.3 dargestellten *drei narrativen Ebenen*, die Untergliederung des Computerspiels in Makro-, Meso- und Mikrostruktur untersucht. An eine Betrachtung des *allgemeinen Setting* (Zeit, Orte und Räume, zentrale Figuren) folgt die Vorstellung des *Plot der Rahmenhandlung* der Erzählung entlang einer 3-Akt-Struktur mit wichtigen Plot-Points und Grundkonflikten.

b) *Meso- und Mikrostruktur (Detailanalyse)*

Die denotative Detailanalyse besteht aus dem Anfertigen des Szenenprotokolls auf Grundlage des unter dem Punkt *Untersuchungseinheiten und Sampling* vorgestellten Vorgehens des *Theoretical Sampling*³. Entscheidend für die Aufnahme ins Szenenprotokoll ist die Relevanz für den Forschungsfokus dieser Arbeit. Das angefertigte Protokoll ist Ausgangspunkt für die folgende konnotative Interpretation.

2.2.2 Konnotative Interpretation

Ziel der konnotativen Interpretation ist das Aufdecken der in den beschriebenen narrativen Elementen vorhandenen Verständnisse von Welt – der Bezüge zwischen Signifikanten und Signifikaten (Lackner, 2014, S. 86): Wie sieht die Welt der Erzählung aus? Wie interagieren die Menschen in ihr? Wie wird sie bewertet bzw. was wird als erstrebenswert präsentiert? Welche Normen und Werte werden vermittelt? Welche Alternativen werden aufgezeigt? In welchem Verhältnis steht all dies zu unserer heutigen Welt?

3 siehe Untersuchungseinheiten und Sampling, S. 11f.

Für die Interpretation der ausgewählten Szenen werden Ergebnisse der denotativen Beschreibung von Bezugs- und Werksrealität mit den in Kapitel 1.4 als gesellschaftstheoretisches Grundverständnis dieser Arbeit dargestellten Kernpunkten der *Dialektik der Aufklärung* (Horkheimer & Adorno, 2000) verknüpft. Bei dem Aufdecken verborgener Bedeutungsstrukturen in der Erzählung soll ebenfalls Augenmerk auf „Symbole[n], Metaphern und Exempla“ gerichtet werden, die einerseits „außerhalb vom Film ihren Ort haben“ und andererseits sich im analysierten Computerspiel wiederfinden (Wulff, 2011 S. 227): Architektur kann ein Herrschaftsverhältnis symbolisieren, Kleidung den Status der Person oder den Beruf erkennen lassen, die Frisur die Zuordnung zu einer Subkultur nahelegen (Ebd.). Integriert in die Interpretation werden ausgewählte Charaktere des in den Szenen agierenden Figurenensembles im Hinblick auf ihre Merkmale (Geschlecht, Beruf/Tätigkeit, Status, äußeres Erscheinungsbild, Charaktereigenschaften, innere Werte und Ideale, Ziele und Motive) und verkörperte (Stereo-)Typen (soziale Rollen, Genderidentitäten, Aussehen, Art der Konflikte etc.) näher betrachtet sowie im Kontext ihrer Umwelt beschrieben (Marquez, 2007, S. 24f.; Lackner, 2014, S. 97fff.).

2.3 Untersuchungseinheiten und Sampling

Untersuchungskorpus ist das Computerspiel *Fallout: New Vegas*. Für die Überprüfung der Hypothese relevante Schlüsselszenen werden als Gegenstand der Detailanalyse nach dem offenen Prinzip des *Theoretical Sampling* ausgewählt: Die erste in der Detailanalyse zu betrachtende Szene (gleichzeitig auch der Beginn der Protokollierung der Detailhandlungen des Computerspiels in Form von Screenshots) wird auf Grundlage des Forschungsfokus (Spielwelt mit Regeln, Werten und Verständnissen von Welt sowie darauf bezogene Interaktionen). gewählt. Die weiteren Szenen ergeben sich im Fortgang der durch Aktionen des Spielers (in diesem Fall der Schreiber dieser Arbeit) mitbestimmten Geschichte und des Plots nach den Kriterien der inhaltlichen Sättigung und Kontrastierung (Strauss & Corbin, 1996).

Der Spielablauf wird in Form von Screenshots (sich Anhang, S. 124) festgehalten. Jene dienen als Basis eines zu erstellenden Szenenprotokolls mit den Spalten *Szenennummer und -titel* und (wenn vorhanden) *Zuordnung zu einer Quest, Setting und Figuren, Handlung* und die in Untertiteln angezeigten *Dialoge*. Grund für diese Beschränkung der zu analysierenden narrativen Elemente auf die im Bild sichtbaren sind zum einen forschungspraktische Gründe, da Arbeitsaufwand und erforderliche Seitenzahl reduziert werden können und Einzelbilder sich besser analysieren lassen als filmisches Material. Außerdem sprechen Erfahrungen des Autors dieser Arbeit mit dem Medium Computerrollenspiel dafür, dass die interessierenden narrativen E-

lemente sich vor allem auf der visuellen Ebene wiederfinden lassen. Auch die dialogische Ebene ist in Untertiteln visuell wahrnehmbar.

3 Durchführung der Analyse

Auf Grundlage des beschriebenen methodischen Vorgehens werden im Folgenden die Ergebnisse der Analyse vorgestellt.

3.1 Denotative Beschreibung der Bezugsrealität: Computerspiele im Kapitalismus

Die Ursprünge der wichtigsten Computerspielproduzenten liegen zwar in den alternativen Gegenkulturen der 1960er und 1970er Jahre, jedoch entwickelten sie sich mit steigenden Absatzzahlen zu kommerziellen Unternehmen (Wooley, 1994, S. 18ff.). Ein Großteil der Computerspiele sind für den Markt produzierte und auf dem Markt getauschte Produkte. Sie sind deshalb in der Regel ebensolchen Zwängen ausgesetzt, wie andere Waren auch. Die meisten von ihnen transportieren Normen und Werte, die denen ihrer Finanzgeber entsprechen und oft kongruent mit den gesellschaftlich dominierenden Ideologien sind (Bourdieu, 1998, S. 37ff.). Die Thematisierung kultureller und politischer Konflikte oder alternativer Gegenbewegungen ist für AAA-Titel⁴ der Computerspielindustrie mit einer großen Zielgruppe potentieller Käufer zu riskant. Der Fokus auf Genres und Inhalte, die sich mit großem Gewinn verkaufen, führt eher zu inhaltlichem Stillstand und als zu großen Innovationen.

Arbeits-, Wachstums- und Optimierungsideologien scheinen von Anbeginn eng mit der Ideengeschichte der Computerspiele verknüpft zu sein (Pias, 2002, S. 14): 91 Jahre, nachdem das Publikum die ersten mechanischen Spielhallengeräte bestaunen konnte, erblickte im Jahre 1971 der erste Spielhallencomputer mit den Spielen *Tennis for Two* und *Space Wars* das Licht der Welt (Ebd., S. 63f.). Meist nur mit einem Hebel als Bedienwerkzeug und ähnlich den aus dem „mechanischen Berufsalltag“ bekannten Handlungsabläufen, boten sie für die Arbeiter Zerstreuung und brachten gleichzeitig eine „Verlängerung des Arbeitsalltages“ mit sich, da „[...] ihre Funktion auf die Bewegungsabläufe in den Fabriken abgestimmt war“ (Lackner, 2014, S. 70). Einfache Bedienbarkeit der Computerspiele ist bis heute ein wichtiger Aspekt, um möglichst viele Bevölkerungsgruppen anzusprechen. Mit Punkten als Belohnungen in Highscor-

4 Computerspiele mit hohem Budget und umfangreichen Werbemaßnahmen

re-Listen und der Möglichkeit, gegen den Computer oder andere Spieler im Wettkampf anzutreten, förderten - und fördern sie bis heute - Leistungs- und Konkurrenzdenken.

Auch in der Gegenwart - mit ihren technischen und grafischen Möglichkeiten - sind erweiterte Formen „alter“ kapitalistischer Denk- und Verhaltensweisen anzutreffen: Spieler investieren viel Zeit in die virtuelle Karriere ihrer Charaktere. Ein höherer Status schaltet oft neue Gebiete und weitere Aufgaben frei. Sie verkaufen in Online-Spielen trainierte Charaktere in Börsen; so betrug 2009 der Handel mit Objekten und Figuren ca. 7 Mrd. Dollar (Lackner, 2014, S. 109). Analog zu Hochleistungssportlern liefern sie sich Wettbewerbe in Sport- und Strategiespielen mit stattlichen Preisgeldern und bereits mehrfach aufgetretenen Dopingfällen (Kühl, 2015).

3.2 Denotative Beschreibung der Werksrealität

3.2.1 Makrostruktur

(1) Der Spielraum von *Fallout: New Vegas*: Vor den Augen des Spielers eröffnet sich ein detailreicher 3D-Raum mit unterschiedlicher Geographie, Flora und Fauna, Gebäuden, Monumenten, Fahrzeugen, Menschen und Mutanten. Die gesamte Fläche ist durch den vom Spieler geleiteten Protagonisten beliebig begehbar. Die unterschiedlichen Objekte der Spielwelt können betrachtet und einige eingesammelt, verwendet oder verkauft werden. Nahrung, Waffen, Munition, Kleidung, Medizin etc. lassen sich auch durch das Bewältigen von Aufgaben (Quests), Stehlen, Einschüchtern/Erpressen anderer oder Kauf bei einem Händler beschaffen bzw. erwerben. Das Stehlen von Objekten wie auch Töten von Tieren, die Privateigentum sind, verschlechtert das Karma des Protagonisten, und ihn werden sich in Sichtweite befindende Figuren angreifen. Je negativer der Karmawert in einem Ort oder bezüglich einer Person/Gruppe, desto aggressiver verhalten sich diese Figuren ihm gegenüber sowie vice versa. Eine höhere Stufe der Fertigkeit Schleichen oder die Benutzung eines Schalldämpfers, können Stehlen und Töten unbemerkt gelingen lassen und bringen Erfahrungspunkte. Getötete Tieren geben Haut/Fell und Fleisch zum Herstellen von Kleidung, Verzehr oder Verkauf. Nahezu alle Inventargegenstände (außer Quest-Gegenstände) können bei Händlern verkauft werden.

Interaktionen zwischen Protagonist und anderen Figuren finden meist über ein Menü mit mehreren unterschiedlichen Gesprächsoptionen, die sich nach den spezifischen Berufen/Funktionen, Geschlecht und Gesinnung des Gegenübers (Händler, Arzt, Questgeber, Bandit, Gefährte etc.) richten. Die Figur kann über Hinweise zu Quests, Personen oder Orten verfügen, die sich erfragen lassen. Bestimmte Gesprächsoptionen ergeben sich erst durch Lösen von vorhergehenden Aufgaben, ab einem bestimmtem Karmawert, Zahlen von Geld oder Er-

reichen eines bestimmten Attribut- oder Fähigkeitswerts (Charisma, Sprengstoffeinsatz etc.). Figuren können Questgeber sein und Rahmengeschichte oder Nebenhandlung vorantreiben. In der Regel stehen dem Spieler in solchen Gesprächen moralisch sehr divergente Optionen zur Auswahl, welche von uneigennütziger Hilfe über das Lösen einer Aufgabe gegen Bezahlung oder Überreden durch bestimmte Attribute oder Fähigkeiten bis hin zum Einschüchtern, Androhen von Gewalt oder auch dem Starten eines Kampfes reichen. Bei Angriffen kann der Spieler entweder die vorausgewählte Actionperspektive einnehmen oder eine taktische Ansicht verwenden, indem er über eine spezifische Ansicht eines der Körperteile des Gegners auswählt (welche jeweils mit Prozentwerten der Trefferchancen ausgezeichnet sind). Kritische Treffer werden in speziellen Kameraperspektiven und in Zeitlupe gezeigt. Das Blut der Gegner spritzt und Körperteile fliegen durch die Luft. Auch das Angreifen von Figuren führt zu einem negativen Karmawert, wenn keine lautlose Waffe verwendet wird. Der Protagonist kann in jedem Fall alle Gegenstände, die eine getötete Figur bei sich trug, an sich nehmen.

Ein um den Arm gebundener Minicomputer *Pip Boy 3000* stellt dem Spieler eine Vielzahl von Informationen über die Welt und den Protagonisten zur Verfügung: Die aktuellen und erledigten Quests sind verfügbar, auch eine Karte aller bereits entdeckten Orte und der zu den Quests gehörigen. Eine Übersicht aller Attribute und Fähigkeiten, Informationen zu Gesundheit, Strahlenbelastung (durch Essen und Trinken oder Aufenthalt an bestimmten Orten) und im Kampf abgetrennter Körperteile (die sich wie Krankheiten bei Ärzten und mit Medikamenten wieder heilen lassen). Die Gegenstände im Inventar sind nach Waffen, Kleidung/Rüstung, Hilfsmitteln oder sonstigen aufgelesenen Objekten mit ihrem jeweiligen Verkaufswert und Nutzen katalogisiert. Der Protagonist verfügt über unterschiedliche Attribute und Fähigkeiten, auf welche der Spieler zu Beginn des Spiels, je nach eigener Spielweise, eine bestimmte Anzahl von Punkten unterschiedlich verteilen kann. Im Spielverlauf können Attributen und Fähigkeiten nach einem Stufenaufstieg durch Erreichen einer jeweiligen Anzahl an Erfahrungspunkten weitere Punkte und Spezialisierungen hinzugefügt werden. Zu den verfügbaren Attributen und Fertigkeiten gehören: (1) *S.P.E.C.I.A.L.-System* mit den Attributen Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Beweglichkeit und Glück, (2) *spezialisierte Attribute*, (3) *Fertigkeiten* Waffeneinsatz (Energiewaffen, Nahkampf etc.), aktiv (Schlösser knacken, Verwendung von Medizin, Reparieren etc.) und passiv (Handeln, Sprechen etc.) sowie (4) *Perks/Extras*: Spezialisierungen von Fertigkeiten.

Der Protagonist trifft im Laufe der Spielhandlung auf an unterschiedlichen Orten, auf Figuren, welche durch Auswahl entsprechender Gesprächsoptionen oder auch Lösen einer Aufgabe ihn als Gefährten begleiten können. Sie haben eine Hintergrundgeschichte, die der Spieler im Verlauf der Erzählung über Gespräche erfragen kann. Zu jedem Gefährten gehört

eine, mit der Hintergrundgeschichte verwobene, optionale Nebenquest, welche die Rahmenhandlung aber nicht beeinflusst. Gefährten begleiten die Spielfigur auf ihren Wegen, unterstützen sie beim Kämpfen, kommentieren ab und an das Geschehen, können Gegenstände tragen und benutzen. Der Spieler kann ihnen außerdem die Anweisungen geben, an einem Ort zu warten, sich taktisch defensiv oder offensiv zu verhalten oder einen bestimmten Gegenstand für sie herzustellen/die Umgebung nach Gegenständen abzusuchen.

(2) Narrative Untergliederung in Makro-, Meso- und Mikrostruktur: Die drei Ebenen narrativer Erzählweise in Computerspielen⁵ finden sich auch in *Fallout: New Vegas* wieder: Auf der hierarchisch übergeordneten **1. Ebene** stellt die in 3 Akten erzählte Rahmenhandlung das Geschehen in einen Gesamtzusammenhang (*Makrostruktur*). Sie erzählt die große Geschichte, in die der Spieler eingreifen in eine von ihm präferierte Richtung treiben kann.

Auf der **2. Ebene** untergliedert sich die Handlung in unterschiedliche Abschnitte (Quests). Während die Hauptquest der Rahmenhandlung sich wie ein „roter Faden“ durch das gesamte Spiel zieht, lassen sich ihre Untergliederungen in Subquests, die nicht mit den drei Akten äquivalent sind, als Spielabschnitte verstehen. Bestimmte Subquests müssen nacheinander gespielt werden, andere – vor allem jene, die die Stellung des Protagonisten bei einer von vier Fraktionen beeinflussen können, aber nur für die präferierte abgeschlossen werden müssen - können variabel gelöst werden. Neben der Hauptquest gibt es optionale Nebenquests, welche Erzählung und Erleben der Spielwelt bereichern, aber für die Rahmenhandlung irrelevant sind. Das Questsystem lässt sich als Netzwerkstruktur begreifen, deren Fortgang und Ver- oder Abzweigungen sich durch Subquests der Hauptquest sowie zahlreiche Nebenquests ergeben.

Schließlich finden sich auf der **3. Ebene** die Entscheidungen und Interaktionen des Spielers in Einzelsituationen wieder. Die Handlungsmöglichkeiten sind von den im Spielraum geltenden Normen und Regeln, trainierten Attributen und Fertigkeiten des Protagonisten sowie Motiven und moralischen Präferenzen des Spielers bestimmt. Je nach ihrer Einbettung in eine übergeordnete Subquest oder Nebenquest bestimmen sie den Fortgang der Erzählung.

(3) allgemeines Setting: Vom 22. bis zum 23. Oktober 2077 lieferten sich USA und China ganze zwei Stunden den Großen Krieg mit konventionellen und atomaren Waffen. Vorangegangen waren Kämpfe um Ressourcen, während derer die UNO auflöste, eine Seuche die USA in die Paranoia trieb und Kanada annektiert wurde. Las Vegas blieb, durch einen speziellen Abwehrschirm des technisch begabten Großunternehmers Mr. (Robert) House, weitgehend von Zerstö-

5 siehe Erzählstrukturen, S. 4f.

rungen verschont, und wurde nach dem von House vorangetriebenen Wiederaufbau als New Vegas und der Vertreibung der ärmeren Bevölkerung aus dem Zentrum vor den Augen der anrückenden Truppen der Republik Neukalifornien (RNK) von ihm in Besitz genommen. *Fallout: New Vegas* spielt im postapokalyptischen und retro-futuristischen ehemaligen Nevada des Jahres 2281. Drei große Fraktionen streiten um die Vorherrschaft im Gebiet um New Vegas: Die republikanisch und militärisch geprägte RNK, die Diktatur der Sklavenjäger von *Caesars Legion* und der autoritäre *Mr. House*. Als vierte Fraktion gesellt sich die Möglichkeit für den Spieler, an Stelle von House selbst um die Vorherrschaft in der Region zu kämpfen, hinzu. Die *Stählerne Bruderschaft*, welche sich von der Außenwelt abschottet, des Nachts Wüsten und Orte auf der Such nach Technik durchstreift, um sie vor dem Zugriff der in ihren Augen nicht würdigen Bevölkerung zu sichern, und die *Anhänger der Apokalypse*, welche Bedürftige mit Medikamenten versorgen und Gemeinden beim Wiederaufbau unterstützen, gehören ebenfalls zu den Fraktionen der Spielwelt.

Die Atmosphäre des Spiels lässt sich als die eines Western-Epos innerhalb einer post-apokalyptischen Welt beschreiben. Zwischen Wüstengebieten, Canyons, Eisenbahnstrecken, einer mit Stacheldraht umzäunten Haftvollzugsanstalt, kleineren und größeren Ortschaften thront New Vegas mit seinen unterschiedlichen Distrikten: Freeside ist relativ unabhängig, allerdings von Armut, Verslumung, Obdachlosigkeit, Drogenabhängigkeit, drittklassigen Kasinos, Kneipen, Prostituierten und Gangs geprägt. Der *Strip* im inneren Kern der Stadt ist für die Reichen und von gehobenen Spielhallen, Cabarets, Prostituierten, betrunkenen Soldaten der RNK, einer zum Hotel umgebauten ehemaligen *Vault* geprägt. Camps der RNK erinnern an Gebäude und Truppen der US-Armee aus Kriegsfilmern, Rüstungen und Zelte von *Caesars Legion* an römischen Truppen in Sandalenfilmen. Der von der RNK kontrollierte *Hoover-Damm* versorgt die Gegend um New Vegas mit Energie.

(4) Plot der Rahmenhandlung: *Fallout: New Vegas* erzählt die Heldenreise seiner Protagonistin entlang einer in drei Akte gegliederten Rahmenhandlung. Cut Scenes leiten den **1. Akt** ein. Ein auktorialer Erzähler berichtet über die Vorgeschichte des atomaren Kriegs, der Vaults, nach deren Öffnung die Überlebenden in den Ruinen der Alten Welt Dörfer gründeten und Stämme bildeten. Szenen bei Nacht läuten den Bericht vom großen Grundkonflikt ein: Der hohe Turm des *Lucky 38* auf dem schillernden *Strip*, Spielautomaten, betrunkene RNK-Soldaten vor dem *Gomorra*. Von der Stadtmauer wird ein Späher von *Caesars Legion* erschossen. Legionäre ziehen auf einem Hügel vorüber. Der Konflikt zwischen der für Land und Reichtum nach Osten expandierenden RNK sowie der Sklavenhaltergesellschaft von *Caesars Legion* östlich des Colorado steuert auf eine Eskalation zu. Mr. House und seine bewaffneten Polizeiroboter führen

auf dem nur Wohlhabenden zugänglichen *Strip* ein autoritäres Regime. Auf einem Grabhügel heben Benny und Kämpfer der Großkhane ein Grab für einen abgefangenen Kurier aus - den Protagonisten -, dessen Auftrag, einen Platinchip zu transportieren, eine ungeahnte Wendung nimmt, und der nun aus der Mündung eines Revolvers in Bennys Händen niedergeschossen wird. Diese, den kleinen Grundkonflikt der einleitende, Szene lässt sich als erster Plot-Point des Geschehens verstehen: Der aus seinem Lebensalltag herausgerissene Protagonist begibt sich auf den Weg seiner Heldenreise. Er erwacht im Haus von Doc Mitchell in Goodsprings, einem Ort mit Saloon, Gemischtwarenladen, Kleinfarmen und Ruinen. Der Spieler wählt weibliches Geschlecht und den Namen Shawree für die Protagonistin, vergibt verfügbare Punkte auf ihre Attribute und Fertigkeiten. Die Bewohner des Dorfes vermitteln weitere Informationen zum Setting, zu Antagonisten der beiden Grundkonflikte und Handlungsmöglichkeiten der Spielwelt: Rangerin Sunny Smiles lehrt Umgang mit Gewehr und Herstellen von Heilpulver. Der Saloonbesitzerin wird beim Reparieren eines Radios geholfen. Einige Bewohner werden gewonnen, einem vor den *Pulverbanditen* Geflüchteten mit Waffen zu verteidigen. Im Krämerladen wird Erbeutetes verkauft, Munition und Medikamente werden eingekauft.

Der **2. Akt** beginnt am Ortsausgang mit der Suche nach dem Antagonisten Benny. Er führt die Protagonistin über das von *Pulverbanditen* besetzte Primm (das sie ohne Hilfe der vor den Toren lagernden RNK-Truppen befreit), einen RNK-Außenposten im Ödland mit einem Monument des symbolischen Handschlags zwischen RNK-Truppen und Einheimischen (in dem sie auf Cass trifft, die sich in einer Kneipe mit Kriegspropaganda-Plakaten der RNK betrinkt und ihr rät, sich bei der *Karminroten Karawane* nach Arbeit umzuhören), das durch *Caesars Legion* vom Verbrechen „gesäuberte“ Nipton (fast alle Bewohner wurden exekutiert/gekreuzigt), die kleine Siedlung Novac (in der sie sich ein Zimmer mietet, um Dinge zu verstauen und zur Heilung schlafen zu können), die Ghule auf einem ehemaligen Testgelände (für die sie eine alte Rakete wieder startklar macht), die Großkhane in Boulder City (die sie überzeugt, als Geiseln genommene RNK-Soldaten freizulassen) und schließlich nach New Vegas. Auf ihrem Weg nimmt sie Arbeit an, die als Subquests die Rahmenhandlung fortführen oder eigenständige Nebenquests sind, wird von Banditen und wilden Tieren überfallen, verkauft gefundene Dinge und kauft Ausrüstung. Shawree erhält Hinweise zu neuen Aufenthaltsorten von Benny und den Fraktionen, verbessert ihre Attribute und Fertigkeiten, begegnet am *Handelsstützpunkt 188* Veronica von der *Stählernen Bruderschaft* und gewinnt sie als Gefährtin. Im *Tops-Kasino* auf dem *Strip* treffen Protagonistin und Antagonisten ein zweites Mal zusammen. Statt Sex in seinem Apartment, zu dem sie Benny überredet, hält sie ihm die Mündung einer schallgedämpften Pistole entgegen und rächt sich. Mit dem Auffinden des Platinchips und des im Hinterzimmer stehenden, von Mr. House gestohlenen, *Securitron-Ro-*

boters Yes Man mündet der kleine Grundkonflikt in den großen. Ein innerer tritt hinzu, da sich die Protagonistin im Kampf um die Vorherrschaft in der Region für eine der drei Fraktionen (RNK, *Caesars Legion*, Mr. House) oder für sich selbst als vierte entscheiden muss. Mit Yes Mans Unterstützung und dem Platinchip erlangt sie die Kontrolle über Technik und Roboterarmee. Der über 200-jährige, in einer Lebenserhaltungsmaschine liegende, Mr. House wird vom Computernetzwerk getrennt. Über die guten Kontakte zu Julie Farkas im *Old Mormon Fort*, der sie in mehreren Nebenquests half, sichert sich Shawree die Unterstützung der mildtätigen *Anhänger der Apokalypse*.

Im Mittelpunkt des **3. Akts** steht das Aufeinandertreffen der übrigen drei Fraktionen in der Entscheidungsschlacht am von RNK-Truppen kontrollierten *Hoover-Staudamm*. Der Showdown beginnt mit dem Angriff von *Caesars Legion*. Die Protagonistin kann mit Hilfe von Yes Man und einer durch Überlastung der Stromgeneratoren aktivierten Roboterarmee die Kontrolle erlangen. In Kombination aus technischer Übermacht und Sprachvermögen gelingt es ihr, sowohl den Legaten Lanius der Legion als auch RNK-General Lee Oliver zum Truppenabzug zu bewegen. In den folgenden Cut Scenes berichtet der auktoriale Erzähler vom Ende der Geschichte: In den Straßen von New Vegas herrscht „Anarchie“, da die restlichen Polizeiroboter die Ordnung nur schwer aufrecht erhalten können und auch die RNK abgezogen ist. Das Regime des Mr. House hat ein Ende. Die Protagonistin übernimmt die Leitung des formal unabhängigen New Vegas. Veronica kann trotz ihrer Berichte von blühenden Kulturen in der Wüste die *Stählerne Bruderschaft* nicht von einer Öffnung überzeugen und zieht als ziellose Wanderin durchs Ödland. Zahlreiche neuen Patienten bereiten den *Anhängern der Apokalypse* Ressourcenprobleme. Die Bewohner Novacs, von denen viele bei der Verteidigung gegen die Legion starben, erhalten Unterstützung beim Wiederaufbau. Goodsprings blüht auf, da viele Reisende auf dem Weg nach New Vegas Halt machen. Der Erzähler endet mit den Worten: „In der neuen Welt des Mojave-Ödlands ging das Kämpfen weiter. Blut wurde vergossen [...] genau wie in der alten Welt. Denn Krieg [...] bleibt immer gleich“ (Fallout: New Vegas, 2010).

3.2.2 Meso- und Mikrostruktur (Detailanalyse)

Auf Grundlage des ca. zehnstündigen Spielmaterials, welches in Form von Screenshots aufgenommen worden war, ergaben sich nach den dem Prinzip des *Theoretical Sampling* zugrunde liegenden Kriterien der optimalen Sättigung wie auch Kontrastierung und unter Beschränkung auf eine überschaubare Anzahl acht Szenen, welche in einem Szenenprotokoll⁶ in ihre Elemente Szenentitel, (wenn vorhanden) Zuordnung zu einer Quest (Mesostruktur), des Settings und der

6 siehe Anhang, S. 35fff.

Figuren, der Handlung und der in Untertiteln angezeigten Dialoge zerlegt und festgehalten wurden. Sämtliche ausgewählte Szenen finden im Verlauf des 2. Akts der Rahmenhandlung statt, sind aber nicht Bestandteil derselben. Die Details der Welt, über die spielerisch eine Geschichte erzählt wird, scheinen vor allem in den vielen alltäglichen Begegnungen erfahrbar zu sein.

3.3 Konnotative Interpretation

Die von Horkheimer und Adorno (2000) kritisierte Wiederholung des Immergleichen (S. 170), der „stählerne Rhythmus“ des Alltags (S. 146), findet sich auch im untersuchten Produkt in Form von Betongebäuden und Fabriken, Warenförmigkeit, Lohnarbeitsverhältnissen und Reproduktion durch Amusement wieder.

Die Protagonistin Shawree ist eine junge Frau, die sich ihren Lebensunterhalt mit Kurierdiensten verdient. Sie hält sich ihre schwarzen Haare kurz, damit sie ihr auf den Reisen nicht hinderlich sind. Sie trägt in Brauntönen gehaltene Lederkleidung, die den Bedingungen des Ödlands angepasst ist. Ihre am stärksten ausgeprägten Attribute, die sie im Verlauf der Erzählung weiter aufbessert, sind Stärke, Charisma und Glück. Als eine „Frau der Tat“ ist sie gewandt im Umgang mit Schusswaffen, bei der Reparatur von Dingen aller Art, der Anwendung von Heilmitteln sowie beim Sprechen mit anderen Charakteren. Diese Punkteverteilung legt nahe, dass die Protagonistin friedliche Lösungswege präferiert und gleichzeitig den physischen Gefahren ihrer Arbeit gewappnet ist. Sie zeigt sich anderen gegenüber meist solidarisch und hilft ihnen⁷, ist allerdings, wie alle anderen Figuren auch, den Regeln, Möglichkeiten und Beschränkungen des Spielraums unterworfen.

Lohnarbeit und Warentausch: Arbeit ist ein zentrales Thema im Lebensalltag der Bewohner der *Mojave*-Wüste. Auch die Protagonistin scheint ständig auf der Suche nach Arbeit in Form zu sein – verfügbare Arbeit ist oft eine Gesprächsoption -, um die eigenen Finanzen aufzustocken, sich Nahrungsmittel, Kleidung, Medizin, Waffen und Munition bei Händlern zu kaufen. Der von Horkheimer und Adorno (2000) beschriebene implizite Zwang zu markt-förmigem Verhalten (S. 161) lässt sich auch in der Erzählung finden: Ökonomische Ohnmacht droht den Flüchtlingen, wenn sie sich nicht auf die Suche nach Möglichkeiten des Geldverdienstes begeben. Das Austeilen von Medikamenten und Nahrungsmitteln durch die Anhänger der Apokalypse ist beschränkt durch ihre finanziellen Ressourcen. Auch die Mitglieder der Genossenschaft verkaufen ihre Produkte in einem eigenen Laden, um Dinge, die sie nicht selbst herstellen, über den Markt zu erwerben.

7 Eine Ausnahme stellt Szene 8 dar, für welche bewusst egoistische, sadistische und brutale Charakterzüge angenommen wurden, um die moralische Bandbreite möglichen Handelns aufzuzeigen.

Verlängerung der Arbeit im Spätkapitalismus: Computerspiele können als Produkte der Kulturindustrie unter dem Aspekt der „Verlängerung der Arbeit im Spätkapitalismus“ (Horkheimer & Adorno, 2000, S. 166) für die Spieler betrachtet werden. Das Drücken von Knöpfen auf dem Gamepad zum Bewegen der Protagonistin und zur Interaktion mit ihrer Spielumgebung erfolgt ähnlich der Bedienung moderner Maschinen und Computer in Werkstätten, Fabriken und Büros. Das Erfahren von Anspannung beim kämpferischen Aufeinandertreffen mit einem Gegner der Heldin, die Selbstoptimierung der Protagonistin durch Training ihrer Attribute und Fertigkeiten, Konkurrenzsituationen mit den anderen drei Fraktionen um die Vorherrschaft im *Mojave*-Ödland, die Karriere der Spielfigur von einem Kurier zu einer Präsidentin des unabhängigen New Vegas, Leistungsbelohnung von Erfolgen in den einzelnen Quests mit Geld und anderen Gegenständen sowie das allgemeine Voranschreiten der Handlung durch Leistungen und Erfolge der Protagonistin sind den meisten Spielern aus ihrem Alltag bekannt.

Neoliberale Risikogesellschaft: Die Region New Vegas weist typische Merkmale einer „Risikogesellschaft“ auf: Arbeitsverhältnisse sind in den ärmeren Bevölkerungsschichten oft prekariert, soziale Netze auf Ebene des Staates nicht vorhanden (Mr. House, *Caesars Legion* und RNK kümmern sich nicht um das Wohlergehen der Bewohner) (Beck, 1986 S. 29f.). Der Alte Ben muss nacheinander mehrere, schlecht abgesicherte Jobs annehmen. Familiäre Strukturen sind nur wenige erkennbar, viele sind auf sich allein gestellt (z.B. arbeitssuchende Künstler auf dem Strip; Michael Angelo und seine Schwester Sarah kommunizieren nur per E-Mail, sind aber in ihrem Lebensalltag Singles und jeder für sich dem Willen von Mr. House ausgeliefert; Flüchtlinge im RNK-Camp schlagen sich jeder für sich durch etc.), auf das eigene Vorankommen und die eigene Karriere fixiert und stehen in Konkurrenzverhältnissen zueinander (Dr. Hildern, Benny, Vater des Alten Ben vs. Billigfleisch verkaufender Metzgerkonkurrent etc.). Die Kluft zwischen Arm und Reich ist groß und besonders in New Vegas sichtbar. Von seinem die Stadt überragenden Turm des Casinos *Lucky 38* führt der milliardenschwere, skrupellose Unternehmer und Besitzer des *Strip*, Mr. House, ein autoritäres Regime, das in einem Abkommen mit der RNK legalen Status erlangt hat. Unter Aufsicht seiner Polizeiroboter herrscht eine mit Waffengewalt durchgesetzte Trennung zwischen oberflächlicher Ordnung und „Sauberkeit“ für die Reichen und Mächtigen auf dem *Strip* sowie Verslumung, Gangs und weniger attraktive Vergnügungen in den Außenbezirken. Wer arm ist und es dennoch versucht, ins Zentrum zu gelangen, wird niedergeschossen.

Karrierismus: Dr. Thomas Hildern ist nur ein Beispiel für den in der Spielwelt verbreiteten Konkurrenzkampf um Status und Beförderung. In seinem weißen Kittel, einem graugrünem Hemd in RNK-Farben mit Schlips, gescheitelten kurzen schwarzen Haaren und

einem ernsten Gesichtsausdruck entspricht er dem Typus eines empathielosen Rationalisten, den nur seine Forschungen und Karriere interessieren. Assistenten und ihre Leistungen ausnutzend und wenig Skrupel hinsichtlich der Folgen und „Kollateralschäden“ seiner Experimente zeigend, hofft er, in die Zentrale des AWI befördert zu werden. Mit dem Bergen „seiner“ Forschungsdaten beauftragte Söldner werden besser bezahlt als die eigenen Mitarbeiter.

Rassismus: Die stereotype Darstellung von (a) vielen ärmeren Bewohnern mit mittlerer bis starker Pigmentierung und (b) vieler Figuren mit höherem sozialen Status und einem größeren Geldvermögen mit heller Pigmentierung verweist auf auch in unserer Welt vorhandene rassistische Diskriminierung auf dem Arbeitsmarkt bzw. ebenfalls aus dem kolonialen Erbe westlicher Länder resultierende und nach wie vor bestehende Ungleichheiten. Rassismus von Bewohnern gegenüber „Fremden“, wie er sich gerade auch in den momentanen gesellschaftlichen Auseinandersetzungen um die Aufnahme von Flüchtlingen in Europa wirkungsmächtig wird, findet sich im Beispiel der Behandlung der ankommenden RNK-Siedler durch Bewohner des New-Vegas-Außenbezirks Freeside.

Rationalismus, Beherrschung und Entfremdung: Die Berechenbarkeit der Welt ist ein zentraler Bestandteil der Ideen bürgerlicher Aufklärung. In *Fallout: New Vegas* wird die Persönlichkeit der Protagonistin auf dem *Pip Boy* in Zahlenwerte aufgelöst und die Entscheidung des Erfolgs ihrer Handlungen über Zahlenwerte ihrer Attribute und Fertigkeiten errechnet. Das *Amt für Wissenschaft und Industrie* (AWI) übt die Kontrolle über den das Ödland mit Energie versorgenden *Hoover*-Staudamm aus, verteilt den Energieausstoß und forscht an seiner Produktivitätssteigerung. In einem Nebenprojekt lässt der örtliche Direktor Dr. Hildern Experimente an Pflanzen durchführen, um deren Wachstum in Größe und Geschwindigkeit exponentiell zu steigern. Hildern glaubt an die grenzenlosen Möglichkeiten der Wissenschaft, die Welt zu berechnen und dadurch den Interessen der RNK verfügbar zu machen. Die „ungläubigen“ Ödländer verachtet er als primitiv. Die Kritik an den vom Forschungslabor berechneten und zur Verfügung gestellten Wasserrationen durch die Bauern auf den RNK-Pachtfarmen wird mit dem Argument mangelnder Sparsamkeit zurückgewiesen.

Die negative Kehrseite dieser an einen neuen Mythos grenzenden totalen Erkenntnisfähigkeit über die Welt und des sich daraus ergebenden Willens zu ihrer Beherrschung ist die Herrschaft über die so „entzauberte Natur“, über Flora und Fauna (Adorno & Horkheimer, 2000, S. 16). Den natürlichen Stoffwechselprozess ignorierend und in Experimenten nach Wegen forschend, wie Pflanzen nur mit minimalem Ressourceneinsatz von Wasser zu einem immensen Wachstum gebracht werden können – welcher letzten Endes, über durch Sporen übertragene Mutationen, Monster produziert -, ist im Computerspiel das augenscheinlichste Beispiel für den Versuch der nutzenorientierten, entgrenzten Herrschaft über die Natur. Die be-

schriebene Rationalisierung der menschlichen Bezüge auf die Natur führt zur Entfremdung des Menschen von ihr. Natur wird letztlich nur noch als in Zahlen auflösbares und zu benutzendes Objekt für Wachstum, Fortschritt und Profit betrachtet. Entfremdung und Beherrschung finden ebenfalls zwischen den Beziehungen der Menschen und auch im Bezug des Menschen auf sich selbst statt (Horkheimer & Adorno, 2000, S. 43f.): So dienen die Figuren der Spielwelt der Karriere der Protagonistin. Auch das Handeln der und die Interaktionen mit der Gefährtin sind vor allem auf ihren Nutzen für Shawree ausgerichtet: Der von der *Stählernen Bruderschaft* in ihren (für jene) utopischen Vorstellungen von Öffnung und Austausch nicht ernst genommene, auf die Suche nach alten Technologien geschickte und in sich zerrissene Charakter Veronica Santangelo bleibt meist im Hintergrund des Geschehens. Sie tritt auch in den acht Szenen nur am Rande auf, da sie vor allem die Protagonistin im Kampf unterstützt und Gepäck trägt. Die Möglichkeiten der Unterhaltung zwischen beiden, ihre sporadischen Kommentare zum Geschehen sowie die eigene Nebenquest, gestehen ihr zwar durchaus eine größere Individualität als anderen Figuren zu, nehmen allerdings vergleichsweise wenig Raum ein. Die eigene Beherrschung der Protagonistin erfolgt mittels Selbstoptimierung der eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten und des *Pip Boy*, welcher den „in Mode gekommenen“ *Smart Watches* und Schrittzahlmessern in der neoliberal geprägten Realität der Spieler nicht unähnlich ist. Die Folge ist eine Entfremdung Shawrees von ihrer Persönlichkeit und ihrem Körper: In Zahlen aufgelöst, um die ihr in den Quests gestellten Aufgaben (und damit der zu leistenden Arbeit) noch effektiver bewältigen zu können, repräsentieren diese Wette keine individuellen Qualitäten, rationalisierte, abstrakte Quantitäten zum Nutzen der Protagonistin auf ihrem Karriereweg in der Spielwelt. Die Protagonistin kann besser schießen, hält mehr Kugeln aus, verliert weniger schnell Ausdauer beim Rennen oder im Kampf, ist redegewandter – und kann dadurch an bestimmte Informationen gelangen, andere belügen, ihnen drohen, Geld erpressen und mitunter auch einen friedlichen Ausgang eines Geschehens erreichen -, kann sich besser an andere Figuren anschleichen etc.

Ideologie von Fortschritt und Wachstum: Die RNK, welche, nach militärischer Annexion eines Teils des Ödlands und des für die Stromversorgung essentiellen *Hoover-Damms*, den Ödländern Demokratie bringen möchte, strebt nach Wachstum, Produktivität und Fortschritt auf Grundlage von Militär, Wissenschaft/Technik und Ökonomie. Die *Karminrote-Karawanen-Kompanie* mit ihrer offensichtlichen Monopolstellung, das AWI, dem Kontrolle des Staudamms, Produktivitätssteigerung der Energieversorgung und auch die Pachtfarmen unterstellt sind, wie auch die Truppen der RNK gehören zu den Parteien, welche mit der Expansion nach Osten gleichfalls ihre Einflussbereiche ausdehnen. Die von Dr. Hildern geäußerte Angst gegenüber der *Karminroten Karawane* legt außerdem gegenseitige Abhängigkeiten nahe. Das Wohl der Einheimischen und der militärisch verwalteten, bewachten

Flüchtlinge scheint bei der Erfüllung dieser übergeordnete Ziele weniger von Relevanz zu sein. Bewohner wie auch die mildtätige Fraktion der Anhänger der Apokalypse kritisieren das eigennützige Handeln der RNK.

Gewalt als Mittel der Konfliktlösung: Gewalt ist im Computerspiel von New Vegas ein gängiges Konfliktlösungsmittel: Ob Polizeiroboter arme Menschen vom *Strip* fernhalten, die RNK militärisch nach Osten expandiert – Vieles erinnert an aktuelle Konflikte und deren „Lösungsversuche“ in der realen Welt. Macht und Gewalt, der Kampf um Einfluss, Expansion und Streben nach persönlichem Gewinn, Aufstieg und Karriere sowie das Ausnutzen anderer Figuren sind wesentliche Elemente der Handlung. Es obliegt dem Spieler, ihre Gewichtung im Handeln der Protagonistin überzubetonen oder zurückzustellen, friedliche und sozialere Handlungsalternativen zu wählen oder seine Spielfigur an diesen Handlungen an Gewaltakten teilhaben zu lassen und ein unmoralisches Handeln zu wählen. Es ist dem Spieler überlassen, für welche Fraktion er sich entscheidet, ob er bis zum Spielende unzählige Morde in der Spielwelt begeht, sie erpresst und belügt, mit ihren Ängsten spielt - und trotzdem am Ende als Gewinner dastehen kann. Ein Großteil der Attribute wie auch der Fertigkeiten der Spielfigur scheinen eher Konfliktlösungen durch psychische und physische Gewalt naheulegen. Das Beispiel der gewählten Szene 8 im Atelier von Michael Angelo, verdeutlicht diese Möglichkeit am eindrucksvollsten. Mit Schalldämpfer und (lautlosem) Messer lässt sich auch die Einrichtung eines Karma-Systems umgehen, welches in der Spielumgebung eingerichtet ist, um moralisch problematische Taten negativ zu bewerten.

Unerfüllte Glücksversprechen und traumlose Zukunft: Horkheimer & Adorno (2000) bezeichnen die Produkte der Kulturindustrie als „traumlos“ (S. 169). Der Konsument werde um die Erfüllung des nur angedeuteten Glücksversprechens betrogen, zu Genügsamkeit und Schicksalsergebenheit erzogen (Ebd.). Die Glücksversprechen der Spielwelt liegen darin, durch Arbeit, Glücksspiel, Behaupten in der Konkurrenz, legale und illegale Geschäfte und Verbrechen an ausreichend Geld und Macht zu gelangen und am Luxus und Vergnügungen des *Strip* teilzuhaben. Die Flüchtlinge im RNK-Flüchtlingslager werden um die Erfüllung des von den schillernden Leuchtreklamen der Kasinos auf dem *Strip* ausgesendeten Glücksversprechen betrogen. Sie haben sich auf den Weg gemacht und ihr Geld unterwegs aufgebraucht, an einen Falschspieler im Flüchtlingslager verloren, in den Kasinos ihr Geld verspielt. Die Vergnügungen des *Strip* scheinen nicht für sie, sondern für die Reichen und Mächtigen bestimmt. Ihrer finanziellen Lebensgrundlagen beraubt, müssen sie sich mit dem zufriedengeben, was ihnen die RNK-Truppen im Lager zur Verfügung stellen und mit Hilfsgütern der Anhänger der Apokalypse. Die RNK verwaltet und kontrolliert die Flüchtlinge, Perspektiven bietet sie ihnen nicht. Auf

die Kritik der RNK-Siedler in den Pachtfarmen an der nicht ausreichenden Wasserzuteilung reagiert das AWI mit dem Vorwurf der mangelnden Sparsamkeit.

Entrüstung über den Kapitalismus sei durchaus möglich, schreiben Horkheimer & Adorno (2000, S. 172). Allerdings wird jene (a) selbst zum Produkt und (b) dürfe keine Absage an diesen oder gar Widerstand damit verbunden sein (Ebd.). Selbst wenn eine Kritik an den gesellschaftlichen Verhältnissen in *Fallout: New Vegas* von den Entwicklern beabsichtigt und integriert worden sein sollte – was sich in der Recherche nicht ermitteln ließ –, ist das Spiel als AAA-Titel ein für den Markt produziertes Produkt einer Reihe, deren primäres Kriterium für weitere Fortsetzungen ihr kommerzieller Erfolg ist. Keiner soll vergessen werden und der warentauschenden Gesellschaft entkommen können (Ebd.). Dass niemand vergessen wird, suggerieren auch das mildtätige Wirken der Anhänger der Apokalypse, das RNK-Flüchtlingscamp vor den Toren der Stadt und das in meist solidarische Handeln der Protagonistin. Aus gesellschaftlich produzierten Problemen werden so „heilbare Einzelfälle“ gemacht (Ebd., S. 189).

Die moralischen Werte von Julie Farkas (keine Armut, Frieden, Solidarität, Austausch von Ressourcen und Wissen), der örtlichen Anführerin der *Anhänger der Apokalypse* im *Old Mormon Fort* in Freeside, sind begrüßenswert. Als „Frau der Tat“ kümmert sie sich auch selbst um Verwundete und Kranke im Fort. Die mit ihrem Irokesenschnitt, einfachem grauen T-Shirt und weißem Kittel mit Symbol der Anhänger (rotes Kreuz im Kreis) am linken Ärmel eher unkonventionell wirkende Farkas entspricht dem Typus eines uneigennütziges Mitglieds der Gemeinschaft, das seine Dienste einer wohltätigen Organisation unterstellt, um die Not vor Ort rein praktisch zu lindern – gleichzeitig aber auch um die Grenzen seiner Tätigkeit weiß. In einer Umgebung wie dem postapokalyptischen Ödland ist sie eine Utopistin, die ihre Vorstellungen durch die „Politik der kleinen Schritte“ und in Kompromissen umzusetzen versucht. Allerdings ist das Wirken der Anhänger unter anderem durch die nötigen finanziellen Mittel für Medikamente und Nahrung beschränkt und stößt bereits mit dem Bekämpfen von Symptomen (Drogensucht, Armut, Krankheit, Obdachlosigkeit etc.) an die Grenzen ihrer Kräfte, als dass sie sich um die Veränderung der Ursachen kümmern könnte. Auch die Genossenschaft im New-Vegas-Außenbezirk Westside, in der sich Bewohner mit Unterstützung der *Anhänger der Apokalypse* zusammengeschlossen zu haben, um gemeinsam Nahrung zu produzieren, um sie unter sich aufzuteilen, bewegt sich letztlich inmitten einer marktförmigen Gesellschaft und verkauft ihre überschüssigen Produkte, damit sich ihre Arbeiter andere Güter, welche nicht von ihnen produziert werden, auf dem Markt kaufen können.

Das vom auktorialen Erzähler am Schluss des Computerspiels berichtete Ende der Geschichte spricht nicht für fundamentale Verbesserungen der Lebensverhältnisse der Ödländer. Die Wahl zwischen der RNK, *Caesars Legion*, Mr. House oder formaler Selbstverwaltung ist

eine der politischen Verwaltung, nicht eine der ökonomischen und sozialen Umwälzung und Etablierung einer alternativen Gesellschaftsform. Die zur Auswahl stehenden politischen Regime von Republik, autoritärem Staat oder Diktatur auf dem Boden einer nahezu alle Gesellschaftsbereiche durchdringenden kapitalistischen Ökonomie sind aus Geschichte und Gegenwart bzw. anderen Produkten der Kulturindustrie bekannt. In diesem Sinne wird dem Spieler der eigene graue Alltag angepriesen (Horkheimer & Adorno, 2000, S. 170): Kapitalismus in der RNK oder auch der unabhängigen Republik New Vegas wäre sicherlich auch in der Realität einer Diktatur und Sklavenhaltergesellschaft nach Vorbild von *Caesars Legion* vorzuziehen. Die Begegnung mit Siri im Fort am Colorado gibt Einblicke in das Leben einer der persönlichen Willkür und den Lüsten der Legionäre ausgelieferten Sklavin und verweist implizit auf die Vorteile der RNK. Vor einer grundlegenden Veränderung scheint – wie auch in der Realität des Spielers – mit einem Versinken in die Diktatur gedroht zu werden und damit eine Bejahung des Ist-Zustands zu erfolgen, welcher immer noch besser sei.

Zustimmung übers Amüsement vermittelt: „Vergnügt sein, heißt einverstanden sein“, schreiben Horkheimer und Adorno (2000, S. 165) – möglicherweise trifft dies nicht nur auf die Soldaten auf dem *Strip* zu, die nach Dienstschluss sich den Vergnügungen hingeben oder auf die Flüchtlinge im RNK-Lager von Toren der Stadt, die des Glücksversprechens der Leuchtreklamen wegen weiterhin am Mythos „vom Tellerwäscher zum Millionär“ festhalten, auch wenn sie momentan ihrer finanziellen Lebensgrundlagen beraubt und von den RNK-Truppen nur verwaltet werden. Es könnte auch für die Person hinter dem Abzug der Waffe zutreffen, welche den Knopf auf dem Gamepad betätigt, um einen kritischen Treffer zu landen und sich an einer besonders ästhetischen Darstellung eines Kopfschusses zu erfreuen.

Die in dieser Arbeit untersuchte Hypothese kann aufrecht erhalten werden. Bis auf wenige Ansätze, in denen Ansätze für Alternativen aufgezeigt werden (Genossenschaft in Westside, Anhänger der Apokalypse), finden sich mehrheitlich die dem in einem westlichen Land lebenden Spieler bekannten Verhältnisse der äußeren Welt wieder. Das vorherrschende Menschenbild im Lebensalltag der Figuren, dem sie sich im Rahmen der im Spielraum geltenden Regeln zu fügen haben, um voranzukommen, ist das des *Homo Oeconomicus*: Maximierung des eigenen Nutzens in Interaktionen mit anderen Figuren, Ausrichtung auf den Tauschwert von Objekten in der Spielwelt, Arbeiter und Konsument der angebotenen Waren zu sein sowie in der Unmittelbarkeit des Daseins als von den Gegebenheiten, Zwängen und Regeln des Spielraums Getriebene zu leben (Chomsky & Dieterich, 1996, S. 160f.). *Fallout: New Vegas* erzählt die „alte“ Geschichte vom „Ende der Geschichte“ (Fukuyama, 1992) - von der Alternativlosigkeit des Kapitalismus –, auch wenn dieses, und das ist positiv anzumerken, nicht verklärt dargestellt wird.

4 Fazit

Ausgehend von der These Huberts (2000), dass Computerspiele ihr Potenzial, ein Leitmedium sein zu können, nicht nutzen und stattdessen nur Altes in neuem Gewand reproduzieren, stellte sich die vorliegende Arbeit die Frage, welche Geschichte von Welt im Computerspiel *Fallout: New Vegas* erzählt wird, und was diese über die *äußere Welt* aussagt. Für die Beantwortung der Fragestellung wurde ein Methodenmix aus soziologischer und medienwissenschaftlicher Film- und Fernsehanalyse auf das Medium Computerspiel übertragen. In Bezug auf Narrativität von wurde ein vermittelnde Position zwischen Narratologen und Ludologen eingenommen und Computerspielen ein in unterschiedlichen Graden vorhandener narrativer Charakter unterstellt.

Sich mit dieser Fragestellung einem Forschungsfeld zu nähern, für welches noch kein allgemein anerkanntes Instrumentarium vorhanden ist, erschwerte den wissenschaftlichen Zugang und die Abschätzbarkeit des Aufwands. Das zugrunde liegende Forschungsprojekt war methodisch und analytisch umfangreicher und konnte für den Rahmen der in ihrer Seitenzahl beschränkten Hausarbeit nur gekürzt und in seinen wesentlichen Punkten zusammengefasst wiedergegeben werden. Auf eine Reduktion der Szenenanzahl wurde verzichtet, das dies für die Beantwortung der Forschungsfrage wenig erfolgversprechend schien. Beim Vorgehen nach dem Prinzip des *Theoretical Sampling* konnte festgestellt werden, dass aufgrund der stark reduzierten Szenendramaturgie (im Vergleich zu traditionellen Medien wie Film oder Buch) und der Abhängigkeit der Erzählung von den Interaktionen des Spielers einzelne Szenen durchaus im Kontext mit anderen wichtig sein können, allerdings allein oft wenig interpretierbare Informationen bieten. Screenshots, die während eines insgesamt zehnstündigen Spielens aufgenommen wurden, dienten als Grundlage für die Detailanalyse der acht Szenen und darauf basierende Interpretationen. Die Beschränkung auf narrative Elemente der visuellen Ebene erlaubte dennoch vielfältige Einblicke in die erzählte Welt. Es war festzustellen, dass ein großer Teil der relevanten Informationen in den Dialogen der Alltagsszenen außerhalb der Hauptquest zu finden ist.

Die Welt, von der *Fallout: New Vegas* erzählt, weist viele Ähnlichkeiten zur äußeren auf. Der Spieler muss sich nicht an ein anderes ökonomisches System gewöhnen bzw. ihm werden auch keine alternativen Auswege aus dem ihn umgebenden gesellschaftlichen Verhältnissen aufgezeigt. Der Alltagskultur werden keine grundsätzlich neuen Elemente und dem gesellschaftlich geteilten Wissensvorrat auch kein neues Wissen hinzugefügt, sondern das Wissen um die als ontologisch verklärten Verhältnisse reproduziert und an die jüngeren Generation in ihrer Freizeit weitergegeben. Allerdings ist es nicht einmal eine „schöne neue Welt“, welche in der Erzählung präsentiert wird. Es ist eine düstere Welt mit allerlei Krisensubjekten, die im Kampf

ums eigene Überleben oder auch um der Erfüllung des für die meisten nur angedeuteten – aber unerreichbaren - Glücksversprechens von Reichtum und Amüsement in der Konkurrenz nicht selten zu unlauteren Mitteln und Gewalt greifen. Dass sich daran letztlich nichts zu ändern ist, scheint das Spiel mitteilen zu wollen, und auch, dass auf Dauer nur der gewinnt, der sich am besten gegen alle anderen behaupten kann. Das kann und soll auch Spaß machen, wie die ästhetischen Darstellungen kritischer Treffer und getöter Gegner suggerieren.

Aber, um mit Horkheimer und Adorno (2000) zu argumentieren, wäre diese Schlussfolgerung unzureichend, wenn kritisches Denken nicht ergänzt werden würde, um die „die Parteinahme für die Residuen von Freiheit, für Tendenzen zur realen Humanität, selbst wenn sie heute angesichts des großen historischen Zugangs ohnmächtig erscheinen“ (S. 5). Wie Butler (2001) in Fortführung der Theorie Foucaults (1987, 1993) von der „Bio-Macht“ als Herrschaftszusammenhang bürgerlicher Gesellschaft, die in ihren Institutionen und Medien zur gesellschaftlichen Normierung und Konstruktion bürgerlicher Subjekte beiträgt, ausführt, ist Widerstand (nur) außerhalb des bürgerlichen Subjekts, in den vereinnahmten Teilen des Individuums möglich. In Produktionen von Independent-Entwicklern lassen sich durchaus alternative Erzählungen, Denkweisen und Werte finden. Im Adventurespiel *Life is Strange* (F, 2015) werden spielerisch Rollen und Verhaltensmuster eingeübt, die sich nicht am ökonomischen Erfolg und dem Nutzen anderer Figuren für die Protagonistin messen lassen, sondern Konkurrenzdenken und Eigennutz in Frage stellen, Empathie mit und Solidarität gegenüber den Mitmenschen fördern. Subversive Spiele, wie *Every day the same dream* (USA, 2009), hinterfragen den Sinn von Arbeit im Kapitalismus und kritisieren dessen Leistungsideologie. Im Adventurespiel *Kentucky Route Zero* (USA, 2013 -) machen sich im Krisenkapitalismus arbeits-, obdach- und familienlos gewordene Menschen auf einen Weg mit noch unbekanntem Ziel und Ausgang. Es wird über Aneignung von im Kapitalismus dem Verfall überlassenen Räumen erzählt, von einer gemeinsamen Reise ihrem Schicksal überlassener Subjekte. Auch in *Fallout: New Vegas* sind mit den *Anhängern der Apokalypse* und der Genossenschaft Denkweisen enthalten, welche in ihrem Kern den bestehenden widersprechen und Hoffnungen auf Alternativen aufscheinen lassen.

Eine vergleichende Analyse zwischen solchen, alternative Standpunkte sichtbar machenden, Nischenspielen und AAA-Titeln wäre eine sinnvolle Fortführung der Betrachtungen des Potenzials von Computerspielen ein Leitmedium zu sein und Alternativen zum Kapitalismus und dessen Menschenbild des *Homo Oeconomicus* aufzuzeigen. Aus Gründen des Aufwandes musste darauf in dieser Arbeit verzichtet werden. Die für das Jahr 2017 angekündigte neue *Star-Trek*-Fernsehserie könnte zumindest eine Abkehr der seit einigen Jahren in unterschiedlichen Medien der Kulturindustrie präferierten Szenarien in düsteren Zukunftswelten bedeuten – das *Star-Trek*-Universum transportiert Visionen einer Zukunft, die Hoffnung macht.

5 Literaturverzeichnis

- Backe, H. J.** (2008). *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Aarseth, E.** (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation Response. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.
- Beck, U.** (1986). *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Borsook, P.** (2001). *Schöne neue Cyberwelt*. München: Dtv.
- Bourdieu, P.** (1998). *Über das Fernsehen*. Berlin: Suhrkamp.
- Buckles, M.-A.** (1985). *Interactive Fiction as Literature. The Storygame 'Adventure'*. Dissertation, San Diego: University of California.
- Butler, J.** (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Berlin: Suhrkamp.
- Butler, J.** (2001). *Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung*. Berlin: Suhrkamp.
- Berger, P. & Luckmann, T.** (1966). *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Penguin Books.
- Campbell, J.** (2011). *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp.
- Castranova, E.** (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Chomsky, N. & Dieterich, H.** (1996). *Globalisierung im Cyberspace: Globale Gesellschaft. Märkte, Demokratie und Erziehung*. Berlin: Horlemann.
- Dancyger, K. & Rush, J.** (1995). *Alternative Scriptwriting*. Boston: Focal Press.
- Eskelinen, M.** (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1, Verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [20. 12. 2015].
- Fiske, J. & Hartley, J.** (1989). *Reading Television*. London: Routledge.
- Flick, U., von Kardorff, E. & Steinke, I.** (2005). *Qualitative Forschung: Ein Handbuch*. Berlin: Rowohlt.
- Foucault, M.** (1987). *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit*. Berlin: Suhrkamp.

- Foucault, M.** (1993). *Überwachen und Strafen*. Berlin: Suhrkamp.
- Frasca, G.** (2003). Simulation versus Narrative. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader* (S. 221-235). New York: Routledge.
- Fritz, J.** (1997). Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In J. Fritz & W. Fehr (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (S. 87-97). Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.
- Fukuyama, F.** (1992). *Das Ende der Geschichte. Wo stehen wir?* Reinbek: Kindler.
- Gard, T.**, (2000). Building Character. *Gamasutra* (20. 06. 2000), Verfügbar unter http://www.arts.rpi.edu/public_html/ruiz/egdfall08/readings/Building%20Character.doc [20. 12. 2015].
- Goffman, E.** (2002). *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Gradischnig, T. J.** (2011). *Narrative Strukturen und Funktionen im Computerspiel Fallout 3*. Diplomarbeit, Wien: Universität Wien.
- Günzel, S.** (2013). Raum(bild)handlung im Computerspiel. In A. Strohmaier (Hrsg.), *Kultur - Wissen - Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften* (S. 489-509). Bielefeld: Transcript.
- Hall, S.** (2000). Das theoretische Vermächtnis der Cultural Studies. In S. Hall (Hrsg.), *Cultural Studies. Ein politisches Theorieprojekt*. Ausgewählte Schriften, 3, Hamburg: Argument.
- Huberts, C.** (2015). Noch immer kein Leitmedium. *Zeit Online* (22. 09. 2015), Verfügbar unter <http://www.zeit.de/digital/games/2015-09/videospiele-leitmedium-kultur-gamification> [20. 12. 2015].
- Hickethier, K.** (1996). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Hickethier, K.** (2007). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Hildebrand, K.** (2015). Neue 'Star Trek'-Fernsehserie. Zurück in die schöne Zukunft. *Süddeutsche Zeitung* (06. 11. 2015), Verfügbar unter <http://www.sueddeutsche.de/medien/neue-star-trek-fernsehserie-zurueck-in-die-schoene-zukunft-1.2724593> [20.12.2015].
- Horkheimer, M. & Adorno, T. W.** (2000). *Dialektik der Aufklärung*. Philosophische Fragmente. Frankfurt a. Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

- Huizinga, J.** (2001). *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.
- Jenkins, H. & Squire, K.** (2002). The Art of Contested Spaces. In L. King (Hrsg.), *Gaming On. The History and Culture of Video Game* (S. 64-75). London: King.
- Jenkins, H.** (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (S. 118-130). Cambridge: MIT Press.
- Jung, C. G.** (1948). *Symbolik des Geistes*. Zürich: Rascher.
- Juul, J.** (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Konczak, L.** (2002). *Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis*. Tampere: Tampere University Press.
- Konicz, T.** (2015). Spielend in die Apokalypse. *Telepolis* (06. 09. 2014), Verfügbar unter <http://www.heise.de/tp/artikel/42/42571/1.html> [20. 12. 2015].
- Krützen, M. & Jagau, F.** (Hrsg.) (2006). *Film ab... für die Champions. Die Drehbücher*. München: Hochschule für Fernsehen und Film.
- Kühl, E.** (2015). Wenn Gamer zur Pille greifen. *Zeit Online* (24. 07. 2015), Verfügbar unter <http://www.zeit.de/digital/games/2015-07/esport-doping-kontrolle-esl-adderall> [20.12.2015].
- Lackner, T.** (2014). *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*. Edition Kulturwissenschaft, 3, Bielefeld: Transcript.
- Leighton, Dominique** (2015). Game of the Year 2015: Best Character. Blue butterfly. *The Sixth Axis* (16. 12. 2015), Verfügbar unter <http://www.thesixthaxis.com/2015/12/16/game-of-the-year-2015-best-character/> [20.12.2015].
- Lindley, C. A.** (2005). *Story and Narrative Structures in Computer Games*. Visby: Gotland University.
- Marquez, F. R.** (2007). *Spiel mich – Sympathieträger der 3D-Welt*. Vordiplom, Köln: International School of Design.
- Mateas, M.** (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Dissertation, Pittsburgh: Carnegie Mellon University.
- McLuhan, M.** (1964). The Medium is the Message. In M. McLuhan (Hrsg.), *Understanding Media: The Extensions of Man* (S. 1-18). New York: Gingko Press.

- Meadows, M. S.** (2003). *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*. San Francisco: New Riders.
- Monaco, J.** (1995). *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien*. Reinbek: Rowohlt.
- Murray, J. H.** (1999). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Neitzel, B.** (2014). Narrativity of Computer Games. *the living handbook of narratology* (11. 03. 2014), Verfügbar unter <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games> [20. 12. 2015].
- Peltzer, A. & Keppler, A.** (2015). *Die soziologische Film- und Fernsehanalyse*. Berlin: De Gruyter.
- Pias, C.** (2002). *Computer Spiel Welten*. Inaugural-Dissertation, Weimar: Bauhaus-Universität.
- Rimmon-Kenan, S.** (2002). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Routledge.
- Rolling, A. & Adams, E.** (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. Indianapolis: New Riders.
- Ryan, M.-L.** (2001a). Beyond Myths and Metapher: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1, Verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [20. 12. 2015].
- Ryan, M.-L.** (2001b). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University.
- Ryan, M.-L.** (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Schmidt, K.** (2004): Der Archeplot im Game Silent Hill 2 als klassische Heldenreise. In B. Neitzel & M. Kopp (Hrsg.), 'See? I'm real...'. *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill* (S. 20-40). Münster: Lit Verlag.
- Schmidtke, O. & Schröder, F.** (2013). Soziologische Filmanalyse als Werkanalyse. In C. Steuerwald & F. Schröder (Hrsg.), *Perspektiven der Kunstsoziologie* (S. 179-199). Wiesbaden: Springer.
- Strauss, A. & Corbin, J.** (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Psychologische Verlags Union.

- Thon, J.-N.** (2011). Zu Formen und Funktionen narrativer Elemente in neueren Computerspielen. In J. Sorg & J. Venus (Hrsg.), *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele* (S. 1–22). Bielefeld: Transcript.
- Todorov, T.** (1971). The Two Principles of Narrative. *Diacritics*, 1, S. 37-44.
- Tomashevsky, B.** (1965). Thematics. In L. T. Lemon & M. J. Reis (Hrsg.), *Russian Formalist Criticism. Four Essays* (S. 61–95). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Walter, K.** (2011). *Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games*. Siegen: Universitätsverlag.
- Wooley, B.** (1994). *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Basel: Birkhäuser.
- Wulff, H.** (2011). Filmanalyse. In R. Ajaß & J. Bergmann (Hrsg.), *Qualitative Methoden der Medienforschung* (S. 220-224). Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung.

6 Liste der im Text genannten Computerspiele

Every day the same dream. Entwickler/Herausgeber: La Molleindustria. I: 2009.

Fallout: New Vegas. Entwickler: Obsidian Entertainment. Herausgeber: Bethesda. USA: 2010.

Kentucky Route Zero. Entwickler/Herausgeber: Cardboard Computer. USA: 2013.

Life is Strange: Entwickler: Dontnod Entertainment. Herausgeber: Square Enix. F: 2015.

7 Anhang

7.1 Szenenprotokoll	35
7.2 DVD mit Screenshots der 8 Szenen	68

7.1 Szenenprotokoll *Fallout: New Vegas* (USA, 2010)

Titel und Nr. der Szene, Akt und Quest	Setting und Figuren	Handlung	Dialog
<p>1: RNK-Flüchtlingscamp</p>	<p>Setting:</p> <p>einfache hölzerne Schlafbaracke im ehemaligen Aerotech-Bürokomplex vor der Stadt New Vegas, welcher nun als Flüchtlingscamp der RNK dient</p> <p>draußen: Dunkelheit, spärliche Beleuchtung durch Laternen, andere hölzerne Baracken des Bürokomplexes, RNK-Soldat hält Wache</p> <p>drinnen: spärliche Beleuchtung mit Laternen, einfache Feldbetten mit Matratzen, Stromgenerator, Schreibtisch in der Ecke mit Radio, Regale mit Medikamenten</p> <p>Figuren:</p> <p>Protagonistin Shawree (P)</p> <p>Gefährtin Veronica (G)</p>	<p>Shawree und Veronica betreten die Schlafbaracke eines von der RNK eingerichteten und von ihren Soldaten geleiteten Camp. Sie unterhalten sich mit einigen Flüchtlingen über ihre Schicksale, dem leitenden Captain und einem Helfer der Anhänger der Apokalypse. Da die meisten von ihnen bereits schlafen, weckt die Protagonistin sie zum Gespräch auf. Die Flüchtlinge waren auf dem Weg nach dem Strip von New Vegas, um dort ihr Glück zu suchen, haben allerdings ihr gesamtes Geld auf der Flucht ausgegeben, im kleinen Kasino des Lagers an einen Falschspieler verloren oder New Vegas verspielt bzw. vertrunken und/oder erhalten keinen Zugang zum Strip, da sie nicht über ausreichend Finanzmittel besitzen, um von den Securitron Zugang zu erhalten. Shawree nimmt zwei Nebenquests an, die sie (1) mit der Befreiung von</p>	<p>P: [spricht F1 an]</p> <p>F1: „Man hat uns nie gesagt, wie teuer es ist, auf den Strip zu kommen!“</p> <p>P: [spricht F2 an]</p> <p>F2: „Ihre Freundin passt offenbar nicht wirklich hierher.“</p> <p>P: [spricht F3 an]</p> <p>F3: „Ich heiße Frank Weathers. Ich bin Bauer mit ein paar Hundert Morgen bei Junktown. Tja, ich *war* Bauer. Jetzt bin ich wohl nicht mehr viel.“</p> <p>P: „Warum sind Sie den weiten Weg nach New Vegas gekommen?“</p> <p>F3: „Warum kommt überhaupt jemand hier her? Ich dachte, ich würde an den Spieltischen reich werden und nie wieder einen Pflug anfassen müssen.“</p> <p>Ich wollte doch nur meine Familie versorgen – und jetzt sind sie weg. Alle sind weg. Gott vergib mir...“</p> <p>P: „Was ist mit ihrer Familie passiert?“</p> <p>F3: „Wir durchquerten die Mojave nicht weit von Searchlight, als ein Trupp Sklavenjäger der Legion aus dem Nichts auftauchte und meine Familie entführte.“</p> <p>P: „Tut mir schrecklich leid. Kann ich helfen?“</p>

	<p>Flüchtlinge in langen grauen Hemden und Hosen der Bevölkerung der einfachen Bevölkerung des Ödlandes, die meisten schlafen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - junge, stark pigmentierte Flüchtlingsfrau (F1) - junge mittel pigmentierte Flüchtlingsfrau (F2) - Flüchtling Frank Weathers, in Farmerkleidung und mit Gewehr über der Schulter (F3) - junger Flüchtling, mittel pigmentiert (F4) <p>junger, stark pigmentierter Captain Parker in Uniform der RNK (C)</p> <p>Helfer Ghul Bert Gunnarsson von den Anhängern der Apokalypse mit schwarzem Stirnband (H)</p>	<p>durch Caesars Legion verschleppten Frau und Kindern eines ehemaligen Bauern, (2) der Suche nach aus dem Lager verschwundenen Flüchtlingen und (3) dem Aufdecken des Falschspielers im Lagerkasino beschäftigten.</p>	<p>F3: „Das würden Sie für einen Wildfremden tun? Danke. Die Armee sagt, dass sie keine Leute verfügbar haben – als ob die Stadt wichtiger wäre. Nach dem, was ich von den RNK-Rangern gehört habe, wurden sie wahrscheinlich nach Cottonwood Cove gebracht. Vielleicht sollten Sie da anfangen.“</p> <p>P: „Was wissen Sie über die Legion?“</p> <p>F3: „Sie sind Kannibalen, Sklaventreiber und Schlimmeres. Man munkelt, dass sie bereitstehn, um das Colorado River Valley zu überrennen, und selbst die Armee wird sie nicht aufhalten. Einer der Offiziere hier oder in Camp McCarran kann Ihnen wohl mehr erzählen.“</p> <p>P: [spricht C an] C: „Kann ich Ihnen irgendwie helfen?“ P: „Was genau ist das für ein Ort?“ C: „Hier landen alle, denen das Glück ausgegangen ist. Herumtreiber aus der Republik, Einheimische, die kein Geld haben, Säufer von überallher. Wenn man nicht die Kronkorken hat, um auf den Strip zu kommen, dann stehen die Chancen gut, dass man hier landet.⁸“</p> <p>P: „Hört sich nach einem chaotischen Ort an. Kann ich irgendwie helfen?“</p> <p>C: „Tja, ich bin aktuell unterbesetzt. Ich könnte also etwas Hilfe brauchen.“</p>
--	--	---	---

8 allgemein anerkannte Währung im Mojave-Ödland

		<p>Einige Leute sind in letzter Zeit aus dem Lager verschwunden. Wir haben keine Spuren von Gewalt gefunden oder Streit gehört ... sind einfach weg. Ich muss mich auch um Keith und sein Glücksspiel kümmern – ich weiß, dass das Stinktier Leute um ihr Ersparnes betrügt. Aber die Beweise fehlen.“</p> <p>P: „Was können Sie mir über die Vermissten sagen?“</p> <p>C: „Sie scheinen nicht viel gemeinsam zu haben – deshalb ists niemandem früher aufgefallen. Junge Leute, alte Leute, Männer, Frauen ... alle verschwunden. Ich erinnere mich an eine Familie mit einem blonden Mädchen. Es sagte nicht viel, aber es hatte diesen kleinen ausgestopften Teddy im Arm.“</p> <p>P: „Reden wir über diesen 'Keith'.“</p> <p>C: „Keith ist ein Kleinkrimineller, der in seiner Hütte Glücksspiel betreibt. Der gewinnt viel zu oft, als dass es da mit rechtlichen Dingen zugehen könnte. Vermutlich handelt er auch mit Drogen, aber da habe ich keine Beweise.. Vielleicht finden Sie was – reden Sie mit ihm, stöbern Sie in seiner Hütte, so was.“</p> <p>P: „Wer sind Sie?“</p> <p>C: „Captain Parker. Ich leite das Lager.“</p> <p>P: [spricht F4 an]</p> <p>F4: „Dieser Hurensohn Keith hat mich betrogen! Ich weiß es genau!“</p> <p>P: [spricht H an]</p>
--	--	--

			<p>H: „Willkommen Schwester! Kann ich Ihnen helfen?“</p> <p>P: „Woher kommen denn all diese Flüchtlinge?“</p> <p>H: „Zum Großteil sind das arme verlorene Seelen. Sie dachten, dass sie in New Vegas auf dem Strip ihr Glück finden würden. Aber die Reise ist oft zu lang, und der Eintrittspreis zu hoch. Wer nicht bezahlen kann, endet hier und hofft, die nötigen Mittel beschaffen zu können. Ein paar finden ehrlich Arbeit, aber die meisten verprassen ihre Ersparnisse für Glücksspiel und Fusel. Trotzdem helfe ich ihnen, so gut es geht.“</p> <p>P: „Was machen Sie hier?“</p> <p>H: „Ich helfe und unterstütze, wo ich kann. Dank meiner Zeit bei den Anhängern verfüge ich über medizinische Kenntnisse.“</p> <p>P: „Das ist sehr edel von Ihnen.“</p>
<p>2: Westside-Genossenschaft</p> <p>- Quest: Suche nach den verschwundenen Flüchtlingen -</p>	<p>Setting:</p> <p>Casa Madrid Apartments im New-Vegas-Außenbezirk Westside</p> <p>draußen: Tag, Straßen und Gebäude/Geschäfte des Stadtteils, Zuhälter sitzt auf einem Stuhl vor dem Gebäude, im Flur steht eine „Empfangsdame“, die die</p>	<p>Shawree öffnet die Tür zum Apartment von Tom Anderson. Sie unterhält sich mit ihm über die Genossenschaft in Westside, die durch Unterstützung der Anhänger der Apokalypse vielen Westsidern ausreichend Nahrung und ein gerecht aufgeteiltes Einkommen bereitstellen kann sowie ihre Überschüsse</p>	<p>P: [spricht T an]</p> <p>H: „Tom Anderson. Kann ich Ihnen behilflich sein?“</p> <p>P: „Was machen Sie hier?“</p> <p>H: „Ich unterstütze die Anhänger der Apokalypse und helfe den Westsidern beim Anbau. Im Gegensatz zur RNK erwarten die Anhänger keine Gegenleistung. Der Boden und die heiße, trockene Umgebung machen es einem nicht einfach, aber wir kommen zurecht. Wir haben sogar ein eigenes Lebensmittelgeschäft, die</p>

	<p>drei Prostituierten betreut, die ihre Dienste im Haus verkaufen drinnen: Apartment von Tom Anderson, spärlich beleuchtet einfach eingerichtet mit Bettgestell und Matratze, Computer, Schreibtisch und auf dem Boden verstreuten Müll</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Helfer der Anhänger der Apokalypse Tom Anderson in einfachem, grauen T-Shirt und dunkler Hose, mittel pigmentiert, Pip Boy am linken Arm (H)</p>	<p>– u.a. in einem eigenen Laden - verkauft. Außerdem spricht Tom Anderson die problematische Rolle der RNK, an, welcher nur Wachstum und Produktivität, aber nicht das Wohlergehen der einheimischen Bevölkerung am Herzen läge.</p>	<p>Westside-Genossenschaft, mit einer einfachen Kühlanlage.“</p> <p>P: „Reden wir über die Genossenschaft.“</p> <p>H: „Die Genossenschaft besteht aus Westsidiern unter Führung von Clayton Etienne. Sie produzieren ihre eigenen Lebensmittel und teilen ihren Ertrag auf.“</p> <p>P: „Haben Sie ein Problem mit der RNK?“</p> <p>H: „Ich suche keinen Streit mit ihnen. Sie kümmern sich nicht um das Wohl der Leute. Ganz bestimmt nicht um das der Einheimischen. Der RNK geht es um Produktivität und Wachstum.. Die Politiker in Shady Sands haben keine Ahnung vom Alltag der Leute, die hier leben.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p>
<p>3: Karminrote-Karawanen-Kompanie</p> <p>Quest: Cass ertränkt ihre Sorgen am Mojave Outpost. Ihr Rat? Arbeite für die Karminrote Karawane</p>	<p>Setting:</p> <p>draußen: düster, Lager der Karminroten Karawanen-Kompanie in New Vegas, einer Handelsgesellschaft in der Republik Neukalifornien drinnen: einfache, hölzerne Wachbaracke in spärlichem Licht, Doppelstockbetten-Gerüste mit Matratzen,</p>	<p>Shawree und Veronica begeben sich im Lager der Handelsgesellschaft Karminrote-Karawanen-Kompanie in die Wachbaracke, in der sich die örtliche Geschäftsführerin befindet. Die Protagonistin unterhält sich mit der Geschäftsführerin über die Kompanie – deren</p>	<p>P: [spricht L an]</p> <p>L: „Willkommen bei der Karminroten Karawanenkompanie, Zwei New Vegas. Was kann ich für Sie tun?“</p> <p>P: „Ich würde gern mehr über die Karminrote Karawane erfahren.“</p> <p>L: „Sicher. Was wollen Sie denn wissen?“</p>

	<p>Truhen zum Verstehen von persönlichen Gegenständen</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Angestellte der Kompanie in braunen, ledernen Kampfuniformen laufen umher oder schlafen</p> <p>örtliche Geschäftsführerin Alice McLafferty, schwach pigmentiert, trägt ein feines, schwarzes Kostüm, weißes Hemd und roten Schlips (L)</p>	<p>ökonomische Aktivitäten McLafferty als wesentlichen Faktor für den Fortschritt der RNK wertet - und fragt sie nach Arbeit. Cass, eine ehemalige Angestellte der Kompanie, welche Shawree in einem Mojave-Außenposten der RNK, ihre Probleme im Alkohol ertränkend, angetroffen hat, riet ihr, hier „anzuheuern“. McLafferty gibt ihr eine Nebenquest: einen Kurierdienst für die Kompanie zu Dr. Hildern ins RNK-Camp McCarran.</p>	<p>P: „Wie lange sind sie schon im Geschäft?“</p> <p>L: „Die Karminrote-Karawanen-Kompanie ist seit 130 Jahren im Geschäft und mitverantwortlich für den Fortschritt in der RNK.“</p> <p>P: „Hat die Karminrote Karawane irgendwelche Konkurrenz?“</p> <p>L: „Nun, die Waffenschieber beherrschen den Waffenmarkt und mormonische Händler aus New Canaan kontrollieren den Großteil der nördlichen Routen.“</p> <p>P: „Sie sind gut angezogen für diesen Ort.“</p> <p>L: „Üblicherweise kümmere ich mich um unsere Unternehmungen im Hub in Kalifornien. Aber der New-Vegas-Zweig bleibt zu weit hinter den Erwartungen zurück. Aufgrund der Bedingungen hier ist mir auch klar, warum. Aber das werde ich schon bald genug ändern.“</p> <p>P: „Ich habe keine weiteren Fragen dazu. Sprechen wir über etwas anderes.“</p> <p>L: „In Ordnung. Kann ich Ihnen irgendwie anders weiterhelfen?“</p> <p>P: „Ich suche Arbeit.“</p> <p>L: „Leider haben wir aktuell keine freien Stellen für Karawanentreiber oder Wachen, aber ich bräuchte einen Boten.“</p>
--	---	--	---

			<p>P: „Klingt gut. Was muss ich tun?“</p> <p>L: „Geben Sie Dr. Hildern diese Rechnung. Sie finden ihn im Camp McCarran.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>L: „War mir eine Freude.“</p>
<p>4: Julie Farkas und die Anhänger der Apokalypse</p>	<p>Setting:</p> <p>Old Mormon Fort der Anhänger der Apokalypse im New-Vegas-Außenbezirk Freeside</p> <p>draußen: Tag, steinerner Backsteinbau des Forts mit Zelten für Verwundete und andere Bedürftige drinnen: einfaches und spärlich mit Glühbirnen und Laternen erleuchteter Innenraum, Tisch mit Experimentalapparatur und medizinischem Klemmbrett, Raumteiler mit Krankenbett, Aktenschrank, zwei Kleiderspinden und Gasflaschen</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p>	<p>Shawree und Veronica betreten den Backsteinbau des Old Mormon Fort in Freeside. An einem Tisch in der ersten Etage in ihre Arbeit vertieft, begrüßt Julie die die beiden etwas kurz angebunden und verweist sie auf das Lager für Medikamente im Innenhof, in welchem sie evtl. Spenden abgeben können. Es folgt ein interessantes Gespräch zwischen Shawree während dessen Verlauf sich die lokale Anführerin der Anhänger der Apokalypse auch Zeit für die Konversation nimmt und sich viel freundlicher als zu Beginn gibt. Inhalte des Gesprächs sind: das Nichtwillkommensein von RNK-Siedlern bei der lokalen Bevölkerung, das Gleichgültigkeit der RNK gegenüber dem Schicksal der einheimischen Bewohner,</p>	<p>P: [spricht J an]</p> <p>J: „Wollen Sie medizinische Vorräte abgeben? Lassen Sie sie beim Rest in der Mitte des Innenhofs.“</p> <p>P: „Hier in Freeside scheint es mir recht ruppig zuzugehen.“</p> <p>J: „Das ist untertrieben. Es herrscht verdammt Chaos. Die Freeside-Bewohner legen sich dauernd mit RNK-Zivilisten an. Schläger und Diebe suchen ständig nach Opfern, und die örtlichen Familien lehnen sich einfach zurück und verdienen mit dem Chaos auch noch Geld. Freeside braucht dringend Hilfe, aber niemand hat den Mumm, das zu übernehmen. Die Anhänger können nur bedingt viel gegen diese Lage unternehmen.“</p> <p>P: „Kann ich irgendwie helfen?“</p> <p>J: „Irgendwas muss immer erledigt werden. Ein paar Leute hier aus Freeside könnten viel für die Gemeinschaft tun, wenn sie nur ihre Sucht loswürden. Wir müssen einen regelmäßigen Medikamentennachschub organisieren, aber die Karminrote Karawane verlangt für das, was wir brauchen, viel zu viel.“</p>

	<p>Veronica (G)</p> <p>Julie Farkas, Anführerin der Anhänger der Apokalypse im Old Mormon Fort, am Tisch im Stehen arbeitend (J)</p>	<p>die begrenzten Möglichkeiten des mildtätigen Handels der Anhänger, Drogenabhängigkeit unter den Bewohnern von Freeside, die hohen Preise der Karminroten-Karawanen-Kompanie, die einflussreiche Fraktion der Kings in Freeside, welche die einzige örtliche Wasserpumpe annektiert haben und nun Geld für die Nutzung verlangen (von RNK-Siedlern das Doppelte), das Old Mormon Fort und die Anhänger der Apokalypse selbst.</p> <p>Die Anhänger der Apokalypse geben Bedürftigen kostenlos Nahrung und Medizin, unterstützen die Bewohner von New Vegas und dem Mojave-Ödland beim Wiederaufbau und verkaufen auch Medikamente, um die Anschaffung von neuen Hilfsgütern. Ihr Ziel ist eine Welt ohne Armut, in der alle ihr Wissen und ihre Ressourcen teilen.</p> <p>Die Protagonistin verspricht Julie Farkas, sie beim Aufbau eines regelmäßigen und bezahlbaren</p>	<p>Außerdem verschlimmern sich die Spannungen zwischen Einheimischen und Touristen zusehends. Viele Unschuldige werden unter einer Eskalation leiden.“</p> <p>P: „Wenn ich die Lage in Freeside beruhigen wollte,, wo würde ich anfangen?“</p> <p>J: „Der große Mann hier in der Gegend heißt Der King. Es passiert nicht viel in Freeside, des ihm entgegen würde.</p> <p>Er hat den meisten Einfluss hier, und seine Jungs machen es noch schlimmer, weil sie RNK-Bürger belästigen und doppelt für Wasser zahlen lassen. Einige RNK-Soldaten bringen Nachschub hierher, aber nicht für die Einwohner von Freeside. Ich habe versucht zu vermitteln, aber das nützte nichts.“</p> <p>P: „Sie haben davon gesprochen, dass man den Süchtigen helfen müsste?“</p> <p>J: „Ja, der alte Bill Bronte und Jacob Hoff. Alleine kommen sie von ihrem Stoff nie los.“</p> <p>P: „Reden wir über Bill Ronte.“</p> <p>J: „Bill Ronte ist ein außergewöhnlich begabter Mechaniker. Er könnte das Problem mit den Wasserpumpen in Freeside lösen, wenn er nüchtern wäre.“</p> <p>P: „Reden wir über Jacob.“</p> <p>J: „Als Jacob anfang, für sie zu arbeiten, haben die Garrets ihn von Drogen abhängig gemacht. Ironisch, weil er früher Detox-Mittel hergestellt hat.“</p>
--	--	--	---

		<p>Medikamentennachschubs, zu welchem sie auch Kompromisse mit ihren moralischen Überzeugungen zu schließen bereit ist, durch Gespräche mit Geschäftsleuten in Freeside zu unterstützen. Sie möchte mithelfen, zwei Anhänger der Apokalypse von ihrer Drogensucht zu heilen und auf ihren Reisen durchs Ödland nach Medikamenten Ausschau halten, die sie den Anhängern spenden kann. Shawree spendet drei Päckchen Med-X, welche sie in ihrem Gepäck mit sich führt. Julie bedankt sich für die Hilfe.</p>	<p>P: „Wo sollte ich mit dem Suchen anfangen?“</p> <p>J: „In Freeside sammeln sich die Säufer und Junkies in und um den Atomic Wrangler. Da würde ich anfangen.“</p> <p>P: „Ich würde gerne über etwas anderes reden.“</p> <p>J: „Worüber möchten Sie denn sprechen?“</p> <p>P: „Sie brauchen medizinische Vorräte?“</p> <p>J: „Die Zahl von Verletzungen und Krankheiten in Freeside ist sehr hoch. Vorräte halten nie sehr lang.“</p> <p>P: „Was brauchen Sie?“</p> <p>J: „Freeside braucht Med-X, RadAway und Fixer. Ich kann Sie für Nachschub nicht bezahlen, aber ich gewähre Ihnen gern einen Nachlass auf unsere Dienste.“</p> <p>P: „Scheint, als bräuchten Sie regelmäßige Lieferungen, nicht nur das, was ich für Sie finden kann.“</p> <p>J: „Bisher kommen wir mit der Karminroten Karawane nicht ins Geschäft. Wenn Sie einen Händler überzeugen, uns zu versorgen, kriegen Sie einen Nachlass.“</p> <p>P: „Welche Händler könnten zu solchen Geschäften bereit sein?“</p> <p>J: „Sie können im Mick & Ralphs nachfragen – oder mit den Garrets sprechen, aber die sind wahrscheinlich zu beschäftigt damit, Freeside zu vergiften.“</p>
--	--	---	--

			<p>P: „Okay, abgemacht.“</p> <p>J: „Kommen Sie zu mir, wenn Sie Nachschub abliefern wollen.“</p> <p>P: „Sprechen wir über etwas anderes.“</p> <p>J: „Worüber wollen Sie reden?“</p> <p>P: „Reden wir über Freeside.“</p> <p>J: „Was möchten Sie denn wissen?“</p> <p>P: „Warum die Aufregung wegen der Wasserpumpe?“</p> <p>J: „Bill Ronte hat diese Pumpe vor Jahren, als er noch nüchtern war, installiert. Sie war eine deutliche Verbesserung für die Gemeinde. Aber in letzter Zeit verlangen die Kings an der Pumpe eine Abgabe – von den RNK-Landbesetzern sogar doppelt. Gut wird das nicht enden.“</p> <p>P: „Wer sind die Kings?“</p> <p>J: „ Sie sind seit etwa fünf Jahren Freesides örtliche Gang, seit Mr. House und seine Drei Familien alle anderen aus Vegas hinausgeworfen haben. Sie haben viel Gutes für die Gemeinde getan aber das scheint sich zu ändern. Sie sehen die Flut von RNK-Landbesetzern als Beleidigung. Das erklärt wohl die Sache mit der Wasserpumpe. Normalerweise würde der King nicht zulassen, dass seine Jungs die Einheimischen so einschüchtern.“</p> <p>P: „Was wissen Sie über Mick und Ralph?“</p>
--	--	--	---

			<p>J: „Ich weiß, dass sie eine Menge Waffen verkaufen, - als wenn Freeside das bräuchte. Mick kümmert sich um die Waffen. Keine Ahnung,, was Ralph macht.“</p> <p>P: „Sprechen wir über die Van Graffs.“</p> <p>J: „Ach, die verkaufen Energiewaffen, die bei den besser betuchten Prospektoren, die die Gebäude erkunden, sehr beliebt sind. Halten Sie sich von denen fern. Die Geschwister sind beide Psychopathen. Gloria handelt wenigstens rational, aber Jean-Baptiste mag das Morden.“</p> <p>P: „Was ist das Atomic Wrangler?“</p> <p>J: „Eine Lasterhöhle. Die Garrets tragen ihren Teil dazu bei, dass die Einheimischen betrunken oder high genug sind, um nichts gebacken zu kriegen. Ihre Schläger andererseits sind immer auf Droge, um gefährlich zu bleiben. Warum gibt es in Freeside nur so viele Psychopathen-Teams aus Geschwistern?“</p> <p>P: „Sprechen wir über etwas anderes.“</p> <p>J: „In Ordnung. Was möchten Sie wissen?“</p> <p>P: „Was ist das für ein Ort?“</p> <p>J: „Das Old Mormon Fort dient als örtlicher Knotenpunkt für die Anhänger der Apokalypse. Ich bin die Verwalterin dieser Region.“</p> <p>P: „Wer sind die Anhänger der Apokalypse?“</p>
--	--	--	--

			<p>J: „Wir entstanden von Jahren im Boneyard von Adytum. Wir machten es uns zur Aufgabe, das Ödland wiederaufzubauen und seinen Bewohnern Wissen zu bringen. Wir wollen eine schöne neue Welt ohne Krieg und Armut schaffen, indem wir Wissen und Ressourcen teilen. Unser Hauptziel ist der Austausch von Ideen.“</p> <p>P: „Was machen Sie hier?“</p> <p>J: „Die Anhänger sind nicht nur an Forschung interessiert. Wir sorgen uns um unsere Mitmenschen und tun alles, um der Menschheit zu helfen. Hier in Freeside bieten wir denen, die es brauchen, Nahrung und medizinische Behandlung an. Wir organisieren auch den Wiederaufbau. Durch die Hilfe von Bill Ronte konnten wir eine Wasserpumpe westlich von hier installieren, aber die Kings haben auch diese Pumpe schnell übernommen.“</p> <p>P: „Sprechen wir über etwas anderes.“</p> <p>J: „Worüber wollen Sie reden?“</p> <p>P: „Ich habe ein paar medizinische Vorräte für Sie?“</p> <p>J: „Fantastisch! Was haben Sie denn zu bieten?“</p> <p>P: „Med-X“</p> <p>J: „Wie viel möchten Sie denn spenden?“</p> <p>P: „Drei.“</p> <p>J: „Danke! Sonst noch etwas?“</p>
--	--	--	---

			<p>P: „Das wäre vorerst alles.“</p> <p>J: „Danke für die Spende. Jedes bisschen hilft dabei, Freeside besser dastehen zu lassen.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>J: „...“</p>
<p>5: Am Nordtor des Strip</p> <p>- Quest: Gespräch mit Mr. House, Auftrag von Victor -</p>	<p>Setting: Vor den Toren des Strip von New Vegas</p> <p>Tag, mit Rissen durchzogene, gerade und zentrale Asphaltstraße, welche New Vegas durchzieht; in einer Mülltonne brennt Feuer, Straßenschilder und Straßenlaternen, Häuserruinen säumen beide Seiten der Straße, ein ausgebranntes, rostiges Autowrack auf der Straße, eine nicht mehr genutzte Haltestelle, ein roter Wasserpfosten am Straßenrand</p>	<p>Einer Einladung von Mr. House zu einem ersten Gespräch in dessen Stützpunkt Kasino 38 folgend, sind Protagonistin und Gefährtin unterwegs auf der zentralen Hauptstraße von New Vegas, welche direkt zum Strip führt. Vor dem Nordtor begegnet ihnen der Alte Ben. Ben warnt sie, nicht an den Polizeirobotern vorbeizugehen, ohne mit ihnen zu sprechen, da sie ohne Warnung von der Schusswaffe Gebrauch machen. Shawree kommt mit ihm ins Gespräch, und Ben erzählt über sich und seine Versuche, Arbeit in New Vegas zu finden und sich so den Lebensunterhalt zu</p>	<p>P: [spricht B an]</p> <p>B: „Sie scheinen neu in Freeside zu sein. Deswegen ein kleiner Tipp: Gehen Sie nicht am Nordtor-Begrüßer vorbei, ohne mit ihm zu reden.“</p> <p>P: „Warum sollte ich nicht am Begrüßer vorbeikommen?“</p> <p>B: „Diese Bots sind so programmiert, dass sie jeden vaporisieren, der das eingezäunte Areal ohne Erlaubnis des Begrüßers betritt.“</p> <p>P: „Danke für den kostenlosen Tipp. Wer sind Sie?“</p> <p>B: „Man nennt mich den alten Ben. Ich lebe schon seit meiner Geburt in Freeside.“</p> <p>P: „Erzählen Sie mir von sich.“</p> <p>B: „Auf einiges bin ich sehr stolz, aber ich tue mein Bestes, der Stadt zu helfen, wenn ich kann.“</p>

	<p>Figuren</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Alter Ben, stark pigmentiert, im gestreiften Anzug, weißem Hemd und schwarz-grau gestreiftem Schlips (B)</p> <p>Securitron-Torwächter (S1)</p> <p>Securitron-Torwächter (S2)</p> <p>junger Farmer in weißem T-Shirt und beigefarbener Latzhose, stark pigmentiert (F)</p>	<p>finanzieren. Ben berichtet, dass er selbst Kurier war, aber aufgrund nicht weniger gefährlicher Aufträge den Job „an den Nagel gehangen“ hat. Die Metzgerei seines Vaters musste Konkurs anmelden, da ein Konkurrent für seine Waren nur den halben Preis verlangte. Wie sich später herausstellte, hat der Konkurrent Menschenfleisch verkauft, von dem viele seiner Kunden krank geworden sind. Ein Securitron-Torwächter hält Shawree und Veronica an und führt eine Bonitätsprüfung aus, die negativ ausfällt. Die beiden werden nicht auf den Strip eingelassen und gebeten, mit ausreichend Geld oder einem Passierschein wiederzukommen. Ein stark pigmentierter Farmer (Flüchtling?) rennt auf das Nordtor zu, um durch es in den Strip zu gelangen. Die beiden Securitron-Torwächter schießen den jungen Mann nieder.</p>	<p>P: „Kurier? Ich habe als Kurier gearbeitet, bevor man mir in den Kopf geschossen hat.“</p> <p>B: „Einer der Gründe, warum ich den Job aufgegeben hab. Viel zu viele zwielichtige Gestalten, die jemanden brauchen, um ihre heiße Ware zu transportieren.“</p> <p>P: „Metzger? Wie sind Sie dazu gekommen?“</p> <p>B: „Mein Vater hatte hier eine Metzgerei. Ging alles flöten, als ein anderer Händler seltsames Fleisch zum halben Preis verkaufte.“</p> <p>P: „Das hört sich seltsam an.“</p> <p>B: „Was Sie nicht sagen: Kurz, nachdem der Laden pleite war, starb mein Vater vor Gram und einige Stadtbewohner bekamen ein seltsames Zittern. So ein Zittern kriegt man nur, wenn man Menschenfleisch isst, aber niemand wollte mir glauben. Das kranke Schwein wurde langsam irre und starb auch. Wenig später ist jemand in sein Haus gezogen und fand dort halb vergrabene menschliche Überreste. Dazu habe ich dann mal nichts gesagt.“</p> <p>P. „Auf Wiedersehen.“</p> <p>B: „Bis nächstes Mal.“</p> <p>S: „Unterziehen Sie sich einer Bonitätsprüfung und zeigen Sie Ihren Ausweis, bevor Sie sich dem Tor nähern. Unbefugte werden erschossen.“</p> <p>P: „Bonitätsprüfung? Wozu das denn?“</p>
--	---	---	--

			<p>S: „Für das Betreten des Strip ist ein offizieller Ausweis oder ein Beweis erforderlich, dass Sie das nötige Mindestvermögen bei sich tragen. Durch diese Richtlinien wird der Besuch weniger seriöser Personen verhindert und sichergestellt, dass sich alle Besucher des Strip wohl fühlen.“</p> <p>P: „Ich unterziehe mich der Bonitätsprüfung. <2000 Kronkorken erforderlich.>“</p> <p>B: „Leider erfüllt Ihr Vermögen nicht die Mindestanforderungen.“</p> <p>P: „Was muss ich machen, damit ich reinkomme?“</p> <p>B: „Wenn Sie das erforderliche Mindestvermögen nicht vorzeigen können,, stellt ein offizieller Ausweis eine akzeptable Alternative dar.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>B: „Bitte kommen Sie wieder, wenn Sie über ausreichend Kronkorken oder einen Ausweis verfügen.“</p>
<p>6: Siri - Sklavin von Caesars Legion</p> <p>- Quest: Einladung von Caesar -</p>	<p>Setting:</p> <p>vor einem als Speisekantine genutzten Zelt im Fort von Caesars Legion am Colorado</p> <p>düster, von Holzpalisaden umzäuntes Fort; großes quaderförmiges Zelt aus</p>	<p>Einer Einladung von Caesar folgend, befinden sich Shawree und Veronica in dessen Fort am Colorado. Auf einem Spaziergang durchs Fort treffen die beiden Siri, die sich als Sklavin der Legion zu erkennen gibt. In einem Gespräch mit ihr erfährt die Protagonistin,</p>	<p>P: [spricht S an]</p> <p>S: „Eine freie Frau. Es ist ... eine Weile her, seit ich eine Frau gesehen habe, die nicht versklavt war. Ich vergesse mich – sind Sie verletzt?“</p> <p>P: „Sind Sie Ärztin?“</p> <p>S: „Meine Ausbildung habe ich nie abgeschlossen. Dafür hat die Legion gesorgt, als sie meine Heimatstadt</p>

	<p>Holzstangen und Fellen, ein Holzfass, Krüge, Tassen und Teller aus Porzellan, ein Tisch davor und mehrere drinnen</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Sklavin Siri, stark pigmentiert, hellgraues Kleid mit großem rotem Kreuz darauf (Symbol einer Sklavin?) am Tisch vor dem Zelt stehend (S)</p> <p>Legionsdecanus (Offizier der Legion) in Uniform der Legion, am Tisch vor dem Zelt sitzend (L)</p>	<p>dass Siri vor dem Ende ihrer Ausbildung zu einer Ärztin von Soldaten aus Caesars Legion verschleppt und versklavt worden ist. Auf eine Nachfrage Shawrees, was sie verkauft, antwortet Siri, sie verkaufe nichts, da sie Sklavin sei, könne ihr aber täglich ein paar Heilkräuter geben, wenn sie ein Freund der Legion wäre. Da dies momentan nicht der Fall ist, dürfe sie ihr nichts geben, da ihr sonst die Exekution drohen könnte. Eine erfolgreiche Flucht über den Colorado könnte ihre Freiheit bedeuten. Aus Angst vor der Rache der Legion traut sie sich dies aber nicht. Frauen sind in Caesars Legion den Männern nicht gleich gestellt – nur wer zu jung oder zu alt ist, ist vor dem Zugriff der Legionäre relativ sicher. Einige Soldaten hätten bereits geäußert, sich auch an der Protagonistin „vergreifen“ zu wollen.</p>	<p>überrannt hat. Ich kenne mich mit erster Hilfe aus, aber zur Behandlung von Krankheiten und Verletzungen verwende ich Stammesmittelchen – Pülverchen und so. Xanderwurzel ist immer knapp. Broc-Blumen gibt es aber reichlich.“</p> <p>P: „Haben Sie etwas zu verkaufen?“</p> <p>S: „Zu verkaufen? Ich bin eine Sklavin, kein Händler. Ich kann Ihnen jeden Tag etwas Heilpulver geben, aber dafür Sie müssen ein Freund der Legion sein.“</p> <p>P: „Ich hätte gern etwas Heilpulver.“</p> <p>S: „Das kann ich nur machen, wenn Sie ein Freund der Legion sind. Ich will ja nicht gekreuzigt werden. Gibt es sonst noch was?“</p> <p>P: „Ich hätte ein paar andere Fragen an Sie.“</p> <p>S: „Was wollen Sie denn wissen?“</p> <p>P: „Woher kommen Sie?“</p> <p>S: „Aus einer kleinen Stadt in New Mexico. Die Legion hat sie vor ein paar Jahren. Niedergebrannt – so bin ich hier gelandet.“</p> <p>P: „Wie lange sind Sie schon eine Sklavin?“</p> <p>S: „Schon seit drei Jahren. Käme ich nur über den Fluss, dann wäre ich frei. Aber ich versuchs nicht. Ich weiß, was passiert, wenn man gefangen wird.“</p>
--	--	---	---

			<p>P: „Wie werden Frauen hier behandelt?“</p> <p>S: „Wir sind Eigentum. Wenn man zu jung oder zu alt ist, lassen einen die Männer in Ruhe. Normalerweise. Sie sollten selbst vorsichtig sein. Ich hab gehört. Dass ein paar der Legionäre sie 'ausprobieren' wollen.“</p> <p>P: „Sprechen wir über etwas anderes.“</p> <p>S: „In Ordnung.“</p> <p>P: „Was wissen Sie über Legat Lanius?“</p> <p>S: „Den Legaten sollte man nicht hintergehen, insbesondere als Frau. Mehr will ich dazu nicht sagen.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>S: „Okay.“</p>
<p>7: AWI-Forschungslabor im Camp McCarran</p> <p>- Quest: Die Rechnung der Karminroten-Karawanen-Kompanie zu Dr. Hildern ins Camp McCarran bringen</p>	<p>Setting:</p> <p>Forschungslabor von Wissenschaftlern des Amts für Wissenschaft und Industrie (AWI) im RNK-Camp McCarran,</p> <p>draußen: Tag, Komplex des RNK-Camps McCarran mit Truppen-Fahrzeugen und großem, grau-grünem (Farbe der RNK-Truppen) Gebäude aus Beton drinnen: einfach eingerichtetes Labor mit</p>	<p>Einen Kurierdienst im Auftrag der Karminroten-Karawanen-Kompanie ausführend, haben sich Protagonistin und Gefährtin in das von Dr. Hildern geleitete Forschungslabor im Camp McCarran begeben. Hier kommen sie zunächst mit dessen Assistentin Angela Williams ins Gespräch, die ihnen über das Labor und ihre Tätigkeit als Wissenschaftlerin erzählt. Primäre Aufgabe ist die Kontrolle des Hoover-</p>	<p>P: [spricht W1 an]</p> <p>W1: „Bin gerade ziemlich beschäftigt. Aber reden kann ich.“</p> <p>P: „Was ist das für ein Ort?“</p> <p>W1: „Das hier? Das AWI-Labor. Es kommen selten Leute her. Der Geruch hält sie fern, denk ich. Hat auch keiner je behauptet, dass Wissenschaft nach Rosen duftet. Na ja, man gewöhnt sich dran mit der Zeit.“</p> <p>P: „Sind Sie Wissenschaftlerin?“</p> <p>W1: „Ich kling nicht so, weiß schon. Wer von Brahmin-Züchtern aufgezogen worden ist, wird den Akzent nie los.“</p>

	<p>zwei durch eine offene Tür getrennten Büros, graugrüne Wände, Schreibtische, Computer, Serverschrank, Forschungsapparaturen und Aktenschränken</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Wissenschaftlerin Angela Williams in weißem Kittel und graugrünem Hemd der RNK, mittel pigmentiert (W1)</p> <p>Wissenschaftler Thomas Hildern in weißem Kittel und graugrünem Hemd der RNK, schwach pigmentiert (W2)</p>	<p>Staudamms und dessen Produktivitätssteigerung, um den Strombedarf in der RNK zu gewährleisten. Ihr Ödland-Dialekt würde Dr. Hildern wahnsinnig machen, aber ihre Kenntnisse des Stromnetzes machten sie unentbehrlich. Näheres über ihre Forschungen dürfe sie nicht berichten, aber Hildern könnte ihnen sicherlich Auskunft und auch Arbeit geben.</p> <p>Dieser ist begeistert, Shawree und Veronica zu sehen, da er annimmt, sie wären Söldnerinnen, die ihm „seine“ Forschungsdaten aus der Vault 21 beschaffen könnten. Der Direktor gibt sich als karrierebewusst und akquiriert die Leistungen des Forschungsteams als seine eigenen. Mit einem Leitungsplatz in der Zentrale des AWI scheint er zu liebäugeln. Für Söldnerdienste bezahlt er weitaus mehr als für die eigenen Angestellten. Im Gespräch berichtet er von der unerschöpflichen Möglichkeiten der Wissenschaft, durch</p>	<p>Macht Hildern wahnsinnig. Aber ich kenn jeden Zentimeter des Stromnetzes vom Hoover-Damm bis Shady Sands. Wir versuchen, die Stromerzeugungskapazität des Damms zu optimieren. Ein paar von den anderen arbeiten an einem landwirtschaftlichen Projekt, aber ... ehrlich gesagt kommen sie nicht groß voran. Bis jetzt jedenfalls.“</p> <p>P: „Was ist Ihre Aufgabe hier?“</p> <p>W1: „Forschungsleiterin, hauptsächlich am Damm-Projekt, aber ich helfe auch anderweitig aus, wenn ich gebraucht werde. Man muss flexibel bleiben.“</p> <p>P: „Brauchen Sie bei irgendwas Hilfe?“</p> <p>W1: „Sie meinen ... Ihnen Arbeit geben? Nein, das ist Sache des Administrators. Hildern. Er ist in seinem Büro. Unter uns gesagt, ich glaub nicht, dass er es je verlässt. Aber viele Söldner gehen rein, um ihn zu sprechen.“</p> <p>P: „Söldner? Wofür?“</p> <p>W1: „Kein Kommentar. Wir dürfen nichts über die Forschungsarbeit sagen. Keine Details zumindest. Wenn Sie Interesse haben – er empfängt Sie sicher.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>W1: „War mir ein Vergnügen. Wenn Sie mal was brauchen, ich bin fast immer im Labor.“</p> <p>P: [spricht W2 an]</p> <p>W2: „Ist mir ein Vergnügen, Sie zu sprechen! Ich bin Dr.</p>
--	---	---	--

		<p>Einflussnahme auf die natürlichen Prozesse das Wachstum von Nutzpflanzen in Größe und Schnelligkeit zu potenzieren und gleichzeitig die dafür aufzubringenden Ressourcen an kostbarem Wasser zu reduzieren. Ein Nebenprojekt von ihm, auf welches er, auch um der eigenen Karriere willen, doch große Aufmerksamkeit zu widmen scheint. Datenübergabe und Bezahlung laufen direkt über ihn. Die Menschen des Ödlands sind für Hildern wissenschaftsungläubige Wilde. An den sich aufgrund angeblich unzureichender Wasserzuteilung – ebenfalls ein Aufgabenbereich seines Labors im Camp McCarran – übt Hildern Kritik: Sie würden nicht sparsam damit umgehen. Die wissenschaftliche Assistentin (und Leiterin des AWI-Forschungsprojekts Hoover-Staudamm) Angela Williams spricht Shawree im Gehen nochmals an, und erzählt ihm von Assistentin Keely und Söldnern, die von Hildern ebenfalls angeheuert</p>	<p>Thomas Hildern, operativer Direktor, AWI Ost. Ich vermute, Sie kommen wegen Vault 22.“</p> <p>P: „Kommt drauf an. Wieviel zahlen Sie?“</p> <p>W2: „Ha, ha! Söldner, ja? Sie werden nicht enttäuscht sein. Das Amt für Wissenschaft und Industrie bietet ein höchst interessantes Vergütungspaket. Und externen Vertragsnehmern wie Ihnen bezahlen wir ... wesentlich vorteilhaftere Summen als unseren regulären Angestellten. Aber das sollten wir lieber für uns behalten, nicht wahr? Also, dann werde ich Ihnen mal erzählen, was ich will, und Sie erzählen mir, ob sies tun. Ohne jeden Druck selbstverständlich.“</p> <p>P: „Ich höre.“</p> <p>W2: „Stellen Sie sich nur einen Moment lang vor, das Ödland erblüht ... riesige Kornfelder, aus Samen gezüchtet, die in nur einem Monat heranreifen Obstplantagen, deren Bäume unter der Last fetter, reifer Orangen fast zusammenbrechen. Eine Ernte, die eine Stadt satt bekommt. Oder eine Nation. Und all das ... all das ... erfordert nicht mehr als ein paar Tropfen kostbaren Wassers und die Arbeit einer Hand voll Menschen – Bauern. Unmöglich?“</p> <p>P: „Nichts ist unmöglich.“</p> <p>W2: „Exakt. Die Wissenschaft hat dieses tausend Mal bewiesen, aber wie viele Ödlandwilde glauben daran? Anwesende natürlich ausgenommen. Die erwähnte Wachstumsfülle ist übrigens keine Phantasie: Sie existiert, in primitiver Form, nur wenige</p>
--	--	---	--

		<p>worden wären. Keiner von ihnen sei zurückgekehrt. Williams stellt Hildern als Karrieristen dar, der über wenig Empathievermögen verfügt und andere für sein Fortkommen auszunutzen weiß. Keely und Hildern hätten sich nicht besonders verstanden. Shawree verspricht, nach Keely zu suchen. Auf die Anhänger der Apokalypse ist sie nicht (mehr) gut zu sprechen, diese würden nur noch die RNK unter den Einheimischen schlecht machen. Nach dem Gespräch mit Williams spricht die Protagonistin nochmal Hildern an, welcher die Frage nach den bereits geschickten Söldnern abblockt. Es sei doch für sie eigentlich nicht weiter von Interesse, ob er schon andere geschickt hat. Auf Keely geht er erst gar nicht ein. Mit den vorhandenen Sprachfertigkeiten bringt Shawree den Direktor dazu, die Summe des Honorars bei Erfüllung des Auftrags beträchtlich zu erhöhen und zuzugeben, dass es schwer</p>	<p>Meilen von hier entfernt. Wir brauchen nur zuzugreifen und ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Das ist es, wofür das AWI sie braucht.“</p> <p>P: „Die wissenschaftliche Arbeit ist nie so leicht.“</p> <p>W2: „Ach? Man konzentriert seine Bemühungen – oder die anderer Leute – auf ein Ziel und macht Fortschritte. Alles eine Frage der Motivation, weiter nichts. Ich glaube, die Bewohner von Vault 22 haben das Geheimnis vegetativen Wachstums entschlüsselt. Aus dem Tor wuchern Pflanzen. Keiner kümmert sich um sie. Keiner wässert sie. Trotzdem vermehren sie sich und wuchern in alle Richtungen. Finden Sie den Grund für dieses wunderbare Wachstum heraus, und ich verspreche Ihnen, das AWI wird Sie fürstlich entlohnen.“</p> <p>P: „Na gut. Ich machs.“</p> <p>W2: „Gut, sie brauchen sich nicht an die RNK-Behörden zu wenden, ich kann Ihre Bezahlung aus AWI-Mitteln autorisieren. Vaults haben in der Regel einen Serverraum, auf einer der unteren Ebenen, wo die Forschungsdaten gesichert werden. Einen Computerraum, verstehen Sie? Laden Sie alle Informationen des Zentralservers auf Ihren Pip Boy herunter. Und bringen Sie mir unbedingt alle Notizen oder Proben, die Sie finden.“</p> <p>P: „Ich habe ein paar andere Fragen.“</p> <p>W2: „Oh, welche, wenn ich fragen darf?“</p> <p>P: „Sprechen wir über das AWI.“</p>
--	--	---	---

		<p>ist, Söldner engagieren zu können, welche für ihn die Daten aus dem Ödland beschaffen.</p> <p>Die Protagonistin übergibt Dr. Hildern die Rechnung von McLafferty, welcher direkt und schnell bezahlen will, da die Karminrote-Karawanen-Kompanie ein strenges Regiment führe.</p>	<p>W2: „Das Amt für Wissenschaft und Industrie.. Ein ergiebiges Thema. Ich könnte stundenlang darüber reden, aber das würde Sie gewiss langweilen. Sagen wir mal so: Wir sind die Speerspitze der RNK. Unsere Arbeit dreht sich um praktische Angelegenheiten. Medizin, Technik, Biologie.</p> <p>Der Damm beispielsweise: Das AWI regelt die Energieversorgung der Städte im Westen. Das ist nur einer unserer Verantwortungsbereiche.“</p> <p>P: „Sie erwähnten, dass Sie der Direktor des AWI wären?“</p> <p>W2: „Direktor des gesamten AWI? Wenn ichs nicht besser wüsste, würde ich sagen, Sie versuchen, mich auf seltsame Ideen zu bringen. HA, ha, ha.</p> <p>Nein, ich leite unsere örtlichen Operationen. Meine Aufgabe ist es, die Stromleistung des Damms auf ein bislang unerreichtes Niveau zu steigern.</p> <p>In meiner freien Zeit widme ich mich zudem dem Problem der Nahrungsmittelproduktion. Und ich habe da einige vielversprechende Ansätze.“</p> <p>P: „Sie machen das alles ganz allein?“</p> <p>W2: „Ja. Mit Hilfe meines Teams natürlich.“</p> <p>P: „Wofür ist das Amt sonst noch zuständig?“</p> <p>W2: „ Wir unterstützen einige von der Republik gesponserte Programme mit Pachtfarmen in der Gegend, aber wie ich höre, entwickeln die sich nicht so gut. Es gab Klagen wegen der von uns zur Verfügung gestellten Wassermenge, aber das sind sicher nur</p>
--	--	--	---

		<p>Ausreden, die von mangelnder Sorgfalt ablenken sollen. “</p> <p>P: „Sie kontrollieren von hier aus den Staudamm?“</p> <p>W2: „Direkt? Nein. Aber wir versuchen,, seine Leistung zu maximieren. Sie haben keine Ahnung, wie schwer es ist, eine ganze Nation mit Strom zu versorgen.“</p> <p>P: „Wie sind Ihrer Meinung nach die Chancen der RNK gegen die Legion?“</p> <p>W2: „Um ehrlich zu sein, ich habe keine Ahnung. Das Kämpfen überlasse ich Colonel Hsu, und ich erwarte, dass er die Wissenschaft mir überlässt. Zu viele Leute haben eine Meinung über Dinge, die sie nichts wissen. Und je dümmer die Leute, desto mehr Dinge, zu denen sie eine Meinung haben.“</p> <p>P: „Aus Wiedersehen.“</p> <p>W2: „Ja ... Wiedersehen.“</p> <p>W1: „Hat Dr. Hildern ... geht mich ja eigentlich wahrhaftig nichts an, aber ... hat er Ihnen einen Job gegeben?“</p> <p>P: „Ja, er hat mich gebeten, ein paar Daten aus der Vault 22 zu holen.“</p> <p>W1: „Ich sollte nichts sagen, weiß schon. Aber Sie sind nicht die erste Person, die von Hildern zur Vault geschickt wird. Da waren eine Menge Söldner. Einer nach dem anderen. Keiner kam je zurück. Dann, etwa vor einer Woche, war es eine Wissenschaftlerin. Keely. Ungewöhnlich, nicht die Art</p>
--	--	---

			<p>Mensch, die man erwartet, aber ein echtes Genie, und ... Und hat er sie nicht erwähnt? Nicht mal ihren Namen? Oder die anderen Söldner?“</p> <p>P: „Nein, Hildern hat niemand anderes erwähnt.“</p> <p>W1: „Aber jetzt hat er Sie angeheuert. Das kann zwei Gründe haben: Er hat von Keely gehört, und sie hats nicht geschafft, oder er hat sie abgeschrieben. Hören Sie, ich verdiene nicht übel, aber reich bin ich wirklich nicht. Vielleicht würde mein Honorar einem Durchschnittssöldner eher nicht zusagen. Aber ich bezahle Sie, wenn Sie Keely suchen und zusehen, dass sie in Sicherheit ist. Sie da draußen zu lassen ... weiß nicht mal, ob sie noch lebt.“</p> <p>P: „In Ordnung. Ich werde nach ihr Ausschau halten.“</p> <p>W1: „Ich hatte bei Ihnen ein gutes Gefühl. Schon als Sie hereinkamen. Ernsthaft,“</p> <p>P: „Ich habe ein paar Fragen.“</p> <p>W1: „Aber gern. Fragen Sie.“</p> <p>P: „Können Sie mir noch mehr über Keely sagen?“</p> <p>W1: „Keely ist brillant ... ein absolutes Genie. Sie spielt gern die Böse, aber das ist nur Fassade. Wenn man so lange lebt, wie sie, wird man zurückhaltend gegenüber neuen Leuten. Wer will schon Freunde gewinnen, wenn er weiß, dass er sie überlebt?“</p> <p>P: „Wie alt ist Keely eigentlich genau?“</p>
--	--	--	---

		<p>W1: „Das wollte sie mir nicht sagen. Aber sie erzählte vom Krieg, als die Bomben fielen. - als wäre sie dabei gewesen. Also nehm ich an ... ziemlich alt. Zweihundert Jahre? Vielleicht noch älter.“</p> <p>P: „Wie kommen Keely und Hildern miteinander aus?“</p> <p>W1: „Wie eine Brahmin und eine Todeskralle. Obwohl ich nicht sicher bin, wer da wer ist. Der Vergleich hinkt wohl – auf ihre Art sind beide Todeskrallen. Keely hasst Hildern. Sie sagt, er sei mehr ein Politiker als ein Wissenschaftler und behindere wahre Entdeckungen. Und Hildern hasst Keely, weil ... na, weil sie ihn jedes Mal wie einen Esel dastehen lässt, wenn sie aufeinander treffen. Meist vor anderen Leuten.“</p> <p>P: „Was halten Sie von Dr. Hildern?“</p> <p>W1: „Vom Direktor? Er ist ... sehr wortgewandt. Und ... weiß viel.“</p> <p>P: „[Sprache 25] Er scheint ja vor allem Wert auf Ergebnisse und nicht so sehr auf Menschen zu legen.“</p> <p>W1: „[ERFOLG] Er ist nicht gerade ... warmherzig. Es sei denn, er will etwas von einem. Und dann ist es eine Art kalte Wärme. Ich konzentrier mich meist auf die Wissenschaft und versuche, ihn zu vergessen. An der Arbeit beteiligt er sich ja nicht, Obwohl er was anderes sagt.“</p> <p>P: „Dr. Hildern brüstet sich also mit ihrer Arbeit?“</p> <p>W1: „Allerdings. Jeder weiß das. Ich muss diesen Job</p>
--	--	---

		<p>halt einfach durchziehen, bis das Projekt abgeschlossen ist.</p> <p>Aber Keely im Stich zu lassen, das ging zu weit. Sich mit fremden Federn zu schmücken,, na ja ... aber jemanden im Ödland in den Tod schicken ...</p> <p>Wenn Hildern versucht, einen Söldner anzuwerben, werde ich sie warnen. Was kann er mir schon tun? Ich bin die Einzige, die das Labor führen kann.“</p> <p>P: „Hildern hat die Anhänger der Apokalypse erwähnt ...“</p> <p>W1: „Mein Vater hat gut von ihnen gesprochen, aber das ist Jahre her ... als sie noch Bauern und Viehzüchter unterrichteten, über Pflanzenwechsel und so. Inzwischen haben sie sich geändert. Sie tun, was sie können, um dem Ansehen der RNK zu schaden und uns bei den Einheimischen schlecht zu machen. Dr. Hildern wurde vor Jahren von ihnen ausgebildet. Ich allerdings nicht. Bin ein echtes AWI-Mädel.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>W1: „Jep, passen Sie auf sich auf.“</p> <p>P: [spricht W2 an]</p> <p>W2: „Ja? Brauchen Sie sonst noch was?“</p> <p>P: „Ich bin nicht die erste Person, die Sie zur Vault 22 geschickt haben ... oder?“</p> <p>W2: „Das habe ich auch nie behauptet. Sie haben mit Williams gesprochen, richtig?“</p> <p>P: „Ich stelle hier die Fragen, Dr. Hildern.“</p>
--	--	---

			<p>W2: „Na gut. Mit Verlaub, ein wenig fühlt sich das jetzt schon an wie ein Verhör. Nein, Sie sind nicht die erste Person, die ich zur Vault geschickt habe. Tut mir leid, dass ich es zu sagen vergaß, aber was wäre daran so wichtig?“</p> <p>P: „[Sprache 40] Ich will doppelt so viele Kronkorken, sonst erzähle ich allen, dass sie nur Scheiße im Kopf haben.“</p> <p>W2: „[ERFOLG] Also gut. Ich gebe zu, es war schwer, jemanden zu finden, der gewillt war, in die Vault zu gehen. Und ich brauche schnellstmöglich die Daten. Also abgemacht. Ich verdopple Ihre Belohnung, wenn Sie mir die Daten bringen. Aber mehr erlaubt mein Budget nicht.“</p> <p>P: „Ich habe eine Rechnung für Sie von Alice McLafferty.“</p> <p>W2: „Von Alice? Ich werde ihr die Bezahlung direkt zukommen lassen. Die Karminrote Karawane führt ein strenges Regiment, auch hier im Ödland. Man sollte sie nicht warten lassen.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>W2: „Ja ... Wiedersehen.“</p>
8: Morde in Michael Angelos Werkstatt	Setting: Michael Angelos Werkstatt auf dem Strip von New	Protagonistin und Gefährtin haben sich bei ihrem Besuch auf dem Strip aus Neugier in die Werkstatt Michael	<p>P: [spricht A1 an] „Was ist das für ein Ort?“</p> <p>A1: „Sie haben unser Schild am Eingang gesehen, nicht wahr? Hier werden die wunderschönen Reklameschilder</p>

	<p>Vegas</p> <p>draußen: Strip von New Vegas; großes graues Fabrikgebäude aus Beton drinnen: große, hohe Halle mit Gittergerüsten aus Metall und angrenzendem offenem Atelier von Michael Angelo, in welchem sich mehrere Werkbänke, Werbeschilder, Arbeitsmaterialien, Bett und Computer befinden; alles relativ hell ausgeleuchtet</p> <p>Figuren:</p> <p>Shawree (P)</p> <p>Veronica (G)</p> <p>Künstler Michael Angelo im blau-gelben Vault-Overall, schwach pigmentiert, in seinem Atelier(K)</p> <p>Assistentin Kate in rotem Overall, schwach pigmentiert, am Atelier von Michael Angelo (A1)</p> <p>Assistentin im kurzen schwarzen Kostüm und</p>	<p>Angelos begeben, der mit bürgerlichem Namen Sheldon Weintraub heißt. Am Eingang zum Atelier von Angelo treffen sie dessen Assistentin Kate. Freundlich begrüßt sie die beiden Gäste, lobt die Kreativität des Künstlers und erzählt von seiner Arbeit als Designer aller Werbeschilder auf dem Strip. Kate möchte bald wieder im Ödland umherziehen, um dessen Bewohnern mit Wärme und Freundlichkeit Hoffnung zu geben.</p> <p>Michael Angelo befindet sich unweit des Einfangs in seinem Atelier arbeitend. Er hat Angst vor seinem Auftraggeber Mr. House, da sein aktueller Auftrag noch nicht fertig ist.</p> <p>[Für diese Szene wurde der Charakter von Shawree gewechselt, um die mögliche Bandbreite der Spiel- und Handlungsmöglichkeiten darzustellen] Mit Hilfe ihrer ausgebildeten Sprachfertigkeit belügt Schwarz den Künstler: Sie sei im Auftrag von Mr. House anwesend und droht im, sein</p>	<p>des Strip Wirklichkeit. Entspringt alles Michael Angelo Fantasie. Wir legen da und dort auch Hand an, klar, aber das wahre Genie ist er.“</p> <p>P: „Wer ist Michael Angelo?“</p> <p>A1: „Er ist der Grund, warum der Strip wie ein Stern am Himmel von New Vegas strahlt. Mike hat jedes Schild, jede Plakattafel und jedes Licht der Gegend entworfen.“</p> <p>P: „Wo kann ich Michael Angelo finden?“</p> <p>A1: „Schauen Sie hinterm Laden., dort arbeitet er normalerweise.“</p> <p>P: „Wie lange arbeiten Sie schon hier?“</p> <p>A1: „Ich bin jetzt seit über einem Jahr hier. Obwohls mich eigentlich nie lange an einem Ort hält. Ich plane, später ein wenig im Ödland herumzuziehen. Die Leute dort brauchen Wärme und Freundlichkeit, da draußen gibt es zu viel Furcht und Leid.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>P: [spricht K an]</p> <p>K: „Oh ... hallo, ich bin Michael Angelo. Wie kann ich - Ähm, Moment mal. Bringen Sie weitere Plakataufträge? Sagen Sie mir bitte, dass Sie kein Bote von Mr. House sind.“</p> <p>P: „[Sprache 40] (Lüge) Natürlich stehe ich in Diensten von Mr. House. Warum sollte ich sonst hier sein?“</p>
--	---	---	--

	<p>langen schwarzen Strümpfen, schwarzen Lederhandschuhen, schwach pigmentiert, und am Atelier von Michael Angelo (A2)</p>	<p>Scheitern an seinen Auftraggeber zu verraten, außer Angelo würde sich erkenntlich für ihr Schweigen zeigen. Auf sein Bestürzen, beschwichtigt sie ihn, sie würde nur Witze machen. Die Protagonistin spielt mit dem Künstler, aus Spaß, ihn leiden zu sehen und sich über seine Angst lustig zu machen.</p> <p>Angelo erzählt ihr, dass er das sein zu Hause, den Atomschutzbunker Vault 21, auf der Suche nach Inspiration verlassen hatte, und Mr. House ihn aufgrund seines Talents in diese Fabrikhalle auf den Strip zurückgeholt habe, um Werbeschilder für die Region New Vegas zu designen und produzieren. Die kalte und riesige Halle – sowie vermutlich auch die Eintönigkeit der einen Künstler unbefriedigenden Arbeit – hätten Angelo krank gemacht (Agoraphobie), sodass er sich nicht mehr auf den Strip und in die Weite des Ödlands traue. Während der Künstler nach Möglichkeiten für neue</p>	<p>K: „[ERFOLG] Tut mir leid, ich wollte Ihnen nicht zu nahe treten. Die Plakate sind noch nicht fertig ... Bitte, ich brauche mehr Zeit, mehr Material!“</p> <p>P: „[Sprache 45] Ihr elendiges Scheitern wird Mr. House nicht gefallen. - es sei denn, Sie können mich überreden.“</p> <p>K: „[ERFOLG] Ich verstehe. Womit könnte ich ... Sie zum Schweigen überreden, bis ich mit der Arbeit für Mr. House fertig bin?“</p> <p>P: „Entspannen Sie sich. Ich mach nur Witze. Warum haben Sie solche Angst vor Mr. House?“</p> <p>K: „Tatsächlich? Okay.. Einen Augenblick dachte ich, dass Sie nur nachtreten wollen ... so wie alle anderen hier.“</p> <p>P: „Nein, ich bin nicht wegen so etwas hier. Wer sind Sie?“</p> <p>K: „Das höre ich sehr gerne, wirklich. Ich bin Sheldon aus Vault 21. Hier bin ich jedoch unter meinem Künstlernamen 'Michael Angelo' bekannt. Also was bringt Sie hierher?“</p> <p>P: „Ein Künstler, so was sieht man selten. Erzählen Sie mir doch von sich!“</p> <p>K: „Na ja, ich, äh, da gibt es eigentlich nicht viel. Vault 21 war mein Zuhause, mein liebstes Zuhause. Ich verließ es, um die Außenwelt zu erkunden. Anfangs war sie ein echtes Wunder. Meine Inspiration</p>
--	--	--	---

		<p>Inspirationen sucht, empfiehlt Shawree ihm, neben neuen Wanderungen durchs Ödland, mehrjährige Therapie durch einen Psychologen oder gar die Behandlung durch eine Trepanation. Auf die Bitte des Künstlers, auf ihren Reisen Fotos von Bauwerken des Ödlands mit einer alten Kamera aufzunehmen, die ihm neue Inspirationen verschaffen könnten, erpresst sie durch ihre Sprachgeschick 150 Kronkorken pro Foto. Ihrem Spiel mit den Gefühlen des Künstlers überdrüssig, erklärt sie ihm, dass sie keine Lust habe, durchs ganze Ödland zu ziehen, um für ihn Fotos zu knipsen, sondern ihn jetzt hier auf der Stelle töten werde. Seinem Flehen zum trotz, erschießt sie den Künstler mit einer schallgedämpften Pistole und der Hilfe von Veronicas Stahlfaust, die ihr zur Unterstützung eilt. Dem toten Künstler nimmt die Protagonistin sämtliche Gegenstände ab und verstaut sie in Veronicas Gepäck, da</p>	<p>sprudelte und machte Mr. House auf mich aufmerksam. So bin ich an diesem ... Ort gelandet.“</p> <p>P: „Klingt, als ob es Ihnen hier nicht gefällt. Was stimmt denn nicht?“</p> <p>K: „Ich fühle mich von etwas Schrecklichem heimgesucht. Von diesem gewaltigen Atelier kriege ich Gänsehaut ... ich komme nicht mal vom Strip weg!“</p> <p>P: „Diese Angst vor der Außenwelt entzieht Ihnen also die Inspiration?“</p> <p>K: „Ich glaube ja ... aber ich bitte um Schweigen darüber. Ohne Inspiration bin ich so wertlos wie ein Sandkorn im wüsten Ödland.“</p> <p>P: „[Medizin 55] Michael Angelo, Sie zeigen deutliche Symptome einer Agoraphobie. Ich kann Ihnen helfen.“</p> <p>K: „[ERFOLG] Ah, ein gebildeter Zeitgenosse? Fast so selten zu finden wie wahre Kunst! Also, wie können Sie mir helfen, meine Inspiration wiederzufinden?“</p> <p>P: „Einige Jahre Psychotherapie und ein paar tausend Kronkorken im Monat werden helfen.“</p> <p>K: „Was, ist das Ihr Ernst? Ich bin Künstler! Ich brauche Inspiration, keine Therapie!“</p> <p>P: „Mickey ... reißen Sie sich mal zusammen! Gehen Sie raus in die Welt und finden Sie Inspirationen!“</p> <p>K: „Ich ... was hat das mit meinen – egal! Ich kann nicht einfach rausgehen, kapiert? Es muss eine andere</p>
--	--	--	---

		<p>sie selbst nicht mehr ausreichend Platz in ihrem hat. Eine vor dem Atelier stehende zweite Assistentin in schwarzem Kostüm (A2) drängt sie in eine Ecke des Ateliers und tötet sie mit einem Messer. Da beide Morde lautlos geschehen, haben sie keine negativen Auswirkungen auf das Karma der Protagonistin, sie erhält Erfahrungspunkte und die Wertgegenstände der beiden Toten.</p> <p>Shawree liest auf Angelos Computer zwei E-Mails. Aus der E-Mail seiner Schwester Sarah geht hervor, dass beide den Weisungen von Mr. House unterstehen, da sich ihre ehemalige Vault 21 auf dem Strip befindet und nun ein Hotel ist, welches Sarah leitet. Sie befürchtet, dass House ihren Bruder und sie einfach auf die Straße setzen könnte, wenn er sie nicht mehr braucht. Sie fragt sich, ob die RNK nicht das kleinere Übel wäre. Ihrem Bruder möchte Sarah Mut machen. Angelos schreibt seiner</p>	<p>Möglichkeit geben.“</p> <p>P: „Ich kenne diesen Kerl in Freeside, der richtig gut bei Trepanationen ist. Sie wären erstaunt, wie ...“</p> <p>K: „Hören Sie auf! ... Tut mir leid, aber mit meinem Gehirn stimmt alles. Ich brauche etwas, das meine Arbeit wieder mit Ideen inspiriert.“</p> <p>P: „Ich könnte Sie ins Ödland eskortieren. So übel ist es nicht, wenn man erst mal da ist.“</p> <p>K: „Danke für das Angebot, aber ich glaube nicht, dass ich ... Moment mal, ich habs! Ich muss ja nicht unbedingt vor Ort sein.“</p> <p>P: „Was soll das heißen?“</p> <p>K: „Ja ... ja ... das ist es. Ich habe eine Kamera! Sie ist alt, funktioniert aber noch. Könnten Sie mir Bilder inspirierender Sehenswürdigkeiten bringen?“</p> <p>P: „Mickey ... die Fotografie ist ein riskantes Geschäft. Das wird teuer ... sehr teuer.“</p> <p>K: „Es gibt immer eine Möglichkeit, Geld zu verdienen, was? Auch wenn man arme Schlucker ausnehmen muss. Okay, Sie Gauner, 150 Kronkorken pro gutem Bild.“</p> <p>P: „Ich bin froh, dass wir uns verstehen. Hatten Sie an bestimmte Sehenswürdigkeiten gedacht?“</p> <p>K: „Ich wollte schon immer den Dinosaurier mit seinem Thermometer in Novac sehen. Und das berühmte Bison-Steve-Schild.“</p>
--	--	---	---

		<p>Schwester, dass diese kalte Betonhalle seine Inspirationen abtöte und ihn in einen tiefen psychischen Abgrund fallen lasse. Er schreibt, dass er sie sehr vermisse und bald besuchen möchte, wenn er wieder mehr Kraft habe und den Auftrag von Mr. House erledigt habe.</p>	<p>Die Schilder von McCarran Airfield und Helios One wären interessant für meine Arbeit – genau wie die Flasche des Stammsitzes von Sunset Sarsaparilla.“</p> <p>P: „Mal überlegen: durch die halbe Welt laufen oder Sie jetzt vertrimmen ... Mickey, Sie verlieren.“</p> <p>K: „Was?! Nein, bitte nein Hier, nehmen Sie die Kronkorken, aber tun Sie mir bitte nichts!“</p> <p>P: „Betteln stiftet mich immer zum Schlimmsten an – das wird mir richtig Spaß machen!“</p> <p>K: „Aaaaaahhh – Hilfe!“</p> <p>P: [spricht G an] „Wir sollten Ausrüstung tauschen.“</p> <p>P: „Auf Wiedersehen.“</p> <p>G: „Wir sehen uns.“</p> <p>---</p> <p>[P LIEST E-Mail VON MICHAEL ANGELOS SCHWESTER SARAH WEINTRAUB]: Was geht ab, mein cooler Bruder! Es wird dich freuen zu hören, dass unsere Vault voll ist und alles bestens läuft! Trotz dieser fiesen Legionäre sind immer noch eine Menge RNK-Leute hier. Sie sind putzmunter und scheinen kein Problem damit zu haben, dass Caesar an jeder Ecke Streit sucht. Vielleicht ist die RNK doch stärker, als wir dachten, hm? Keine Ahnung ... Denkst du, wir können ihnen mehr vertrauen als Mr.</p>
--	--	---	---

			<p>House? Ich bin immer noch stinksauer darüber, was er unserem Zuhause angetan hat! Ich meine, klar ist es gut, dass wir einen Teil unserer Vault behalten durften, aber ich werde das Gefühl nicht los, dass er mich eines Tages einfach rauswirft, wenn er uns nicht mehr braucht. Ich sage dir, wir hätten seine Herausforderung nie annehmen dürfen. Dieser Betrüger hat uns doch ganz bestimmt übers Ohr gehauen!</p> <p>Na ja, das hast du alles schon mal gehört. Ich wollte dich nur zum lächeln bringen. Sei nicht so griesgrämig, Großer! Du fehlst mir!</p> <p>Sarah.</p> <p>[P LIEST E-Mail VON MICHAEL ANGELOS AN SEINE SCHWESTER SARAH WEINTRAUB]:</p> <p>Hey, kleine Schwester!</p> <p>Wie läuft es so? Ich vermisse dich so sehr, Sarah! Dieser Ort weckt täglich den Wunsch in mir, wieder nach Hause zu laufen. Ich musste Dir einfach schreiben, damit ich mich ein wenig wärmer fühle. Die kalte Luft im Lagerhaus lastet so schwer auf mir wie der Beton, den Mr. House in unsere Vault gekippt hat. Er soll in der Hölle schmoren!</p> <p>Ja, so einen Gefühlsausbruch hättest du von deinem „coolen Bruder“ wohl nicht erwartet, aber für mich ist hier bald Endstation. Leere ist meine Muse; Zweifel ist meine einzige Herrin. Alles, was meine Kunst früher inspiriert hat, sinkt langsam zurück ins Nichts, in ein tiefes Loch, in dem ich weder Licht finde noch sein Strahlen den Frühling in meiner Seele sucht.</p> <p>Pah, höre ich mich nicht furchtbar an? Du musst Dir keine Sorgen machen, kleine Schwester. Ich wünsche mir nur, dass ich im Moment bei Dir sein könnte.</p>
--	--	--	--

			<p>Vielleicht wage ich mich auf den Strip und besuche dich, sobald ich meine Kraft wiederfinde, sobald ich mit dem aktuellen Vorschlag für Mr. House fertig bin. In Gedanken bin ich bei dir, mein kleiner Hitzkopf!</p>
--	--	--	--

7.2 DVD mit Screenshots der 8 Szenen

In der Druckversion dieser Arbeit wird eine DVD mit den Screenshots der 8 Szenen beiliegen. In der digitalen PDF-Version befindet sich an dieser Stelle ein Link zu einem Ordner mit den Screenshots auf der Online-Festplatte des Verfassers dieser Arbeit.

Link:

<https://drive.google.com/folderview?id=0B6vUNV8RRWosbzIMT3JJTkM0N0U&usp=sharing>

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Hausarbeit in allen Teilen selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Alle wörtlich oder sinngemäß übernommenen Textstellen habe ich als solche kenntlich gemacht,

Name: Kenneth Plasa

Matrikelnummer: 2882222

Leipzig, den 04. 01. 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Kenneth Plasa', is written on a light-colored rectangular background. The signature is cursive and somewhat stylized.

.....
Unterschrift