

SPEZIAL

## VOLL DIE SEUCHE

16

Die Pest als Mutter aller Infektionskrankheiten im Computerspiel

ARTIKEL

50

Storytelling in Live Service Games



**Liebe Leserinnen und Leser,** lasst mich euch einen Augenblick in das Jahr 1991 entführen, als ich gerade einmal sechs Jahre jung war. Erste Berührungspunkte mit

meiner bis dato größten Passion erfolgten seinerzeit bereits mit »Pong«, dem Game Boy und schließlich dem Master System II. Anschließend hallten nicht selten Nörgeleien meiner Mama von den, mit Postern meiner 8- und 16-Bit-Helden bedeckten, Wänden wider. Ein Ausschnitt von »Mamis Greatest Hits«: »Deine Augen sind schon viereckig!«, »Du vereinsamst noch!«, »Geh' öfters raus in die Natur!« oder mein Favorit »Du verdummst mir noch!«. Vielleicht kommt euch der ein oder andere Satz ja sogar bekannt vor. Zurück in der Zukunft, wir schreiben das Jahr 2019. Das Wichtigste vorweg: Erfreulicherweise blieb mein IQ, entgegen aller Prognosen, stabil. Ein Blick in den Spiegel verrät mir zudem, dass meine Augen sich glücklicherweise nicht unseren Röhren-TV zum Vorbild genommen haben. Ich liebe meine Familie, Freunde, die Natur, das Reisen und die Umwelt, Videospiele sowie das Schreiben. Insbesondere das Schreiben über Videospiele. Durch das Gaming eigne ich mir bis heute autodidaktisch Kenntnisse über Fremdsprachen, Geschichte, Kultur und Technik an. So hat mich die Ausgabe, welche ihr gerade in Händen haltet, einiges über Beziehungen, Diversität, Linguistik, die Pest, Sklaverei, Storytelling oder die beängstigende, japanische Justiz gelehrt. Ich liebe es. Jeden einzelnen Tag. All das darf ich, dürfen wir, dank euch mit GAIN vereinen. Da soll Mama nochmal sagen, unser aller liebstes Hobby würde dumm machen...

**Euer  
Alessandro**

**Herausgeber:** Michal Hejzner GAIN Magazin, Birkbuschgarten 8, 12167 Berlin - Deutschland, Tel. 030 / 91 52 28 71, kontakt@gain-magazin.de **Redaktion:** Michal Hejzner (MH), Ron Kretschmar (RK), Sebastian Werner (SW), Sylvio Konkol (SK), André Dantierre (AD), Josephine Hohberg (JH), Alessandro Saiko (AS), Pascal Wagner (PW), Nora Beyer (NB), Markus Janssen (MJ), Marco Golüke (MG), Christian Juhnke (CJ), Ivan Pavlovic (IP) **Lektorat:** Pascal Wagner & Nora Beyer **Grafiken:** Michal Hejzner **Layout:** Michal Hejzner - www.michalhejzner.de **Fotos:** Publisher & Eigene. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung. 30.06.2019

## SPEZIAL

### A Plague Tale: Innocence

Die wunderschöne Reise durch das Grauen.....08

### Voll die Seuche!

Die Pest als Mutter aller Infektionskrankheiten im Computerspiel.....16

### Mein Irrlicht und ich

Nichtromantische Beziehungen in Spielen.....20

### Interview Kevin Choteau

Lead Designer Asobo Studio .....25

## KRITIKEN

Mortal Kombat 11 .....30

Imperator: Rome .....36

My Time at Portia .....40

World War Z .....42

Risk of Rain 2 .....44

Katana Zero .....46

Effie .....48

## ARTIKEL

### Storytelling in Live Service Games

Warum normale Geschichten nicht mehr funktionieren .....50

### Die Worte hinter den Dingen

Heaven's Vault, verlorene Sprachen und Kolonialerbe .....56

### Das bin nicht ich! Oder vielleicht doch?

Die Identifikation und Bindung des Spielers zum Protagonisten .....62

### Anno 1800

Die soziale Frage .....66

Anno 1800 und der blinde Fleck der Sklaverei .....70

### Die Justiz als Spielwiese

Der Anwalt als Videospieleheld .....80

### Fleischeslust

Pandora's Tower zwischen Mythos und Misogynie ...84

### Kritischer Blick auf die Geschlechterdarstellung

Über heroische Mannes- und dekorative Weibsbilder .....90

## SPEZIAL

### Quo vadis, Adventure-Genre?

Interview mit Jan Theysen .....74



MEHR ALS  
NUR GORE

30

Mortal  
Kombat 11



SPIEL, SPASS  
UND ZOMBIES  
OHNE ENDE!

42

World War Z



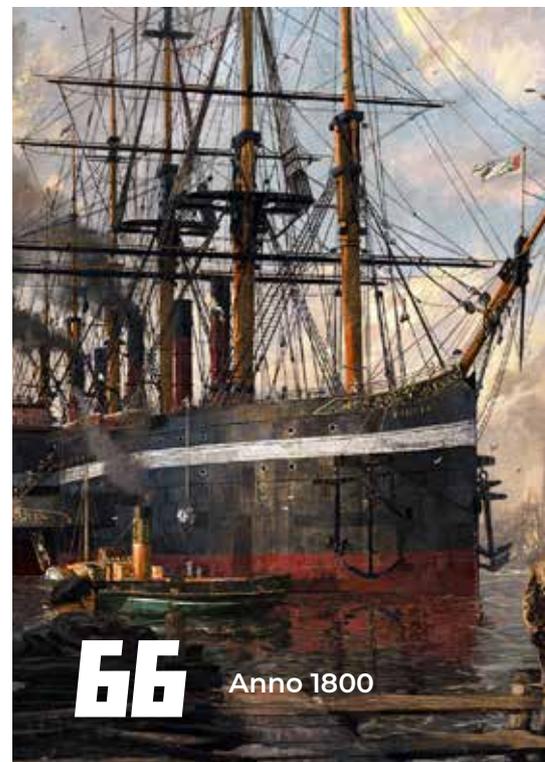
**26**

Kevin Chotau  
Im Interview



**56**

Die Worte hinter  
den Dingen



**66**

Anno 1800