



Quelle: Microsoft | gearsofwar.com

CALL FOR ABSTRACTS Game-Studies-Sammelband



“They do not know why we wage this war.”

Interdisziplinäre Perspektiven auf die *Gears-of-War*-Reihe

Der US-Kritiker und Autor Tom Bisell hielt anerkennend 2011 über den ersten Teil der *Gears-of-War*-Digitalspielreihe fest: “The first time I played Gears I [...] was struck by its competence. Gears was so polished it practically gleamed. From the mold and dried blood all over the walls and floor of the prison in which the game opens to the naturalistic voice acting, and from the responsiveness of the controls to the way its enemies behaved under fire, its attention to detail was like nothing I had seen. (Bisell 2011)”

Die fünfteilige *Gears-of-War*-Reihe, erstmals im Jahr 2006 durch den Publisher Epic Games veröffentlicht, kann als wirtschaftlich bedeutende Serie im Bereich der Third-Person-Shooter bezeichnet werden. Die Serie konnte sich weltweit über 41 Millionen Mal verkaufen (Andric 2023). Die durchschnittliche Metascore-Xbox-Bewertung aller fünf Teile liegt bei annähernd 90 Punkten (wobei der erste Teil bei 94 Punkten liegt und damit innerhalb der Plattform-Wertungslogik das 62. höchstbewertete Digitalspiel aller Zeiten darstellt). Dies lässt darauf schließen, dass die Digitalspielfachpresse die Serie durchaus positiv bewertete.

Gears of War kann als ein frühes (wenn auch nicht das erste) Beispiel für das moderne Genre der Cover-Shooter betrachtet werden. Es übte nachhaltigen Einfluss auf die Entwicklung von Digitalspielen aus, insbesondere durch seine Spielmechaniken, insbesondere die Betonung auf kooperative Modi (Sicart 2008, Peters 2015). Die Serie ist eng mit der Geschichte der Xbox-Konsole von Microsoft verknüpft und kann als interessanter Fall für die Untersuchung von Exklusivtiteln in der Konsolenindustrie betrachtet werden. Für den Band sind auch Vorschläge

von Interesse, die eine Auseinandersetzung mit dem *Gears-of-War*-Spielentwickler und -designer Cliff Bleszinski beinhalten. Dessen Beiträge zur Entwicklung und Popularisierung der *Gears-of-War*-Reihe sowie seine Rolle als öffentliches Gesicht des Projekts haben maßgeblich zur Historie und Wahrnehmung der Serie beigetragen. Eine Beschäftigung mit Bleszinski ermöglicht zudem eine vertiefte Einsicht in die kreative Vision, die der Serie zugrunde liegt (Suellentrop 2017).

Die Herausgeber laden daher mit dem vorliegenden **Call for Abstracts / Call for Proposals** zum ersten deutschsprachigen Game-Studies-Sammelband über die Serie –die vorgeblich “couldn't overcome its own noise, its own obsession with blood guns and action heroes (Games as Literature 2015)” – dazu ein, die verschiedenen Dimensionen der *Gears-of-War*-Reihe inklusive ihrer vier Spin-Off-Teile zu analysieren: von ihrer Erzählstruktur, ihren ludischen Systemen, Regeln sowie Mechaniken und gestalterischen Ästhetiken bis hin zu ihrer Bedeutung innerhalb der Digitalspielkultur sowie derer (transmedialen) Paratexte.

In gewisser Weise kann hier eine Parallele zum US-amerikanischen Essayisten Noah Caldwell-Gervais gezogen werden, der zu Beginn des Jahres 2022 noch festhielt, dass er sich von seinem Vorhaben, seine Gedanken und Ausführungen zur *Gears-of-War*-Reihe darzulegen, frustriert abwenden wolle, da die Spiele sich praktisch von selbst durch ihr Gameplay, ihre Tonalität und Ästhetik erklärten. Letztlich legte er jedoch eine dreieinhalbstündige, profunde Spielanalyse vor (Caldwell-Gervais 2022).

Themenbereiche können umfassen, sind jedoch **nicht beschränkt** auf:

- **Militärische Ästhetik und Kriegstheorie in *Gears of War*:** Untersuchung der Darstellung von Militär, Krieg und Waffentypen (z. B. des Lancer, des Hammer of Dawn oder der Impulsion Countermeasure Weapon), einschließlich der Ästhetik der Kriegsführung, der Repräsentation von Soldat*innen und der zugrunde liegenden Kriegstheorien im Spiel.
- **Gender und Männlichkeitskonzepte in der *Gears-of-War*-Reihe:** Analyse der Geschlechterdarstellungen, insbesondere des Konzepts von Männlichkeit, sowie die Rolle von weiblichen Charakteren und deren Entwicklung im Laufe der Serie.
- **Narrative Strukturen und Mythenbildung:** Erforschung der narrativen Techniken, der Welt- und Story-Building-Methoden sowie der Einflüsse von klassischen und modernen Mythen in der Handlung und den Charakterentwicklungen von *Gears of War*.
- **Technologische Dystopie und der Umgang mit dem Anderen:** Analyse der Darstellung von Technologie, Kybernetik und posthumanen Elementen sowie der Darstellung und Interpretation des „Anderen“ – insbesondere in der Repräsentation der Locust und anderer gelesener Feinde.
- **Sozialkritik und politischer Unterbau:** Untersuchung der sozialen und politischen Kommentare, die durch die Storyline und die Welt von *Gears of War* vermittelt werden, einschließlich der Themen Kolonialismus, Rassismus und ökologische Zerstörung.

- **Einfluss von *Gears of War* auf die Videospiegelindustrie und Populärkultur:** Erforschung, wie *Gears of War* die Entwicklung des Third-Person-Shooter-Genres beeinflusst hat und wie die Reihe in der breiteren Populärkultur (transmedial) rezipiert und parodiert wird. *Gears of War* hat außerdem die Unreal Engine maßgeblich bekannt gemacht, indem es deren grafische und technische Stärken eindrucksvoll demonstrierte. Der Erfolg des Spiels zeigte die Leistungsfähigkeit der Unreal Engine 3 und etablierte sie als führende Entwicklungsplattform.
- **Psychologische Dimensionen und Traumata im Krieg:** Analyse der psychologischen Aspekte der Charaktere und ihrer Erlebnisse im Krieg, einschließlich der Darstellung von posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS) und der Bewältigung von Verlusten.
- **Spielmechanik und Innovation im Genre: Die Bedeutung von Koop und Cover-Shooter-Mechaniken:** Untersuchung der spielmechanischen Innovationen von *Gears of War*, insbesondere der Einführung und Weiterentwicklung von Koop-Spielmodi und der Etablierung des Cover-Shooter-Genres. Analyse, wie diese Mechaniken das Gameplay und die Spieler*innenerfahrung beeinflussen und welchen Einfluss sie auf nachfolgende Spiele hatten.
- **Marktexklusivität und Plattformpolitik: *Gears of War* als Schlüsselprodukt für Microsoft:** Analyse der Auswirkungen der Plattformexklusivität von *Gears of War* auf den Erfolg von Microsofts Xbox-Konsolen. Untersuchung der strategischen Entscheidungen, die dazu geführt haben, dass *Gears of War* eine ikonische Exklusivmarke wurde, und der Implikationen dieser Exklusivität für die Verbreitung und Wahrnehmung der Spielreihe. Ebenfalls fallen Überlegungen zur Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) des ersten Titels in Deutschland von 2006 bis 2016 unter diesen Punkt.



Quelle: Microsoft | gearsofwar.com

Richtlinien für Einreichungen:

- Abstracts von 200 bis 300 Wörtern im [APA-7-Zitationsstil](#) (hier: Vorlage der Universität Mainz) einreichen. Wir erbitten darin die Angabe einer Forschungsfrage, eine ungefähre Darlegung der Methodik und einen Ausblick auf zu erwartende Ergebnisse.
- Wir bitten im Sinne gendersensibler Sprache um die Nutzung des „Gender-Sternchens“ (Autor*innen, Spieler*innen etc.)
- Bitte fügen Sie dem Abstract eine Kurzbiografie (ohne Publikationsliste; max. 100 Wörter) der Autor*innen inklusive institutioneller Zugehörigkeit (sofern gegeben) bei.

Wichtige Termine:

- Einreichungsfrist für Abstracts: **01. November 2024**
- Benachrichtigung über Annahme: **15. November 2024**
- Einreichung der vollständigen Beiträge: **31. März 2025**
- Voraussichtliches Erscheinungsdatum des geplanten Sammelbands: **Q3/Q4 2025**

Alle **Abstracts** und (nachfolgende) **Beiträge** sollen an **beide** Herausgeber jacob.birken@gmail.com und rudolf.inderst@googlemail.com gesendet werden.

Bitte teilen Sie diesen Call auch in **geeigneten** Netzwerken.

Über die Herausgeber:

Jacob Birken (Dr.) ist Kultur- und Medienhistoriker. Nach einem Studium an der HfG Karlsruhe arbeitete er an unterschiedlichen Kulturinstitutionen und Hochschulen, darunter dem ZKM Karlsruhe und den Universitäten Heidelberg und Kassel. 2018 promovierte er zu Bildern des Erdbebens in San Francisco 1906. Zu seinen Schwerpunkten gehören die politische Kultur der USA im ‚langen‘ 19ten Jahrhundert und die Geschichte digitaler Bildmedien; aktuell ist er Post-Doc in der Abteilung für Nordamerikanische Geschichte der Universität zu Köln. 2022 veröffentlichte er in der Reihe Digitale Bildkulturen des Wagenbach Verlags den Band *Videospiele*, 2023 den Langessay *Vom Pixelrealismus* zu einer Kunst- und Kulturgeschichte der fotorealistischen 3D-Grafik.

Rudolf Thomas Inderst (Dr. Dr.) hat sein M.A.-Studium der Politikwissenschaft, Neueren Geschichte und Amerikanischen Kulturgeschichte an der Ludwig-Maximilians-Universität München sowie der University of Copenhagen absolviert und anschließend zweifach im Bereich der Digitalspieelforschung promoviert (LMU und Universität Passau). Er ist Professor für Gamedesign an der IU Internationale Hochschule. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf den Gebieten Digital Game Studies, Digitalspieljournalismus sowie Digitalspielpolitologie. Des Weiteren ist er Leiter des Ressorts Digitalspielkultur beim Titel Kulturmagazin, Moderator der Radiosendung Replay Value zum Thema Digitalspielkultur bei LORA München, Herausgeber des wöchentlichen Newsletters DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist sowie Gründer und Gastgeber der internationalen Podcasts Game Studies der Audioplattform New Book Networks. Seine letzte Publikation ist der Game-Studies-Sammelband *Old World Blues. ›Fallout‹ und das Spiel mit der Postapokalypse* (zusammen mit Arno Görgen) im Böhner-Verlag.

VERWENDETE QUELLEN

- Andric, D. (2023, 14. Februar). How many copies did Gears of War sell? – 2024 statistics. Levvvel. <https://levvvel.com/gears-of-war-statistics/>
- Bisell, T. (2011, 12. September). The Art and Design of Gears of War. An exclusive excerpt from Tom Bissell's upcoming book. Grantland. <https://grantland.com/features/the-art-design-gears-war/>
- Caldwell-Gervais, N. (2022, 1. Januar). Gears Through the Years: A Gears of War Campaign Retrospective. YouTube. https://youtu.be/2-gQCZL8VA8?si=8S9pP78sTOt_JmWL
- Games as Literature (2015, 3. September). Gears of War Trilogy - A Literary Analysis (Part 4 - Final Analysis). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4deDtSrFD5Q>
- Peters, Z. (2015, 21. August). The Art of War: Gears of War - Knock Knock. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-art-of-war-gears-of-war--knock-knock>
- Sicart, M. (2008, Dezember). Defining Game Mechanics. Game Studies. <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Suellentrop, C. (2017, 23. Mai). 'Gears Of War' Creator Cliff Bleszinski on His 'Lady Gaga Moment'. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/gears-of-war-creator-cliff-bleszinski-on-his-lady-gaga-moment-128401/>

WEITERFÜHRENDE GEARS-OF-WAR-MEDIEN IM ÜBERBLICK

Digitalspiele

- Epic Games. (2006). Gears of War [Xbox 360]. Microsoft Windows]. Microsoft.
- Epic Games. (2008). Gears of War 2 [Xbox 360]. Microsoft.
- Epic Games. (2011). Gears of War 3 [Xbox 360]. Microsoft.
- The Coalition. (2016). Gears of War 4 [Xbox One, Microsoft Windows]. Microsoft.
- The Coalition. (2019). Gears 5 [Xbox One, Microsoft Windows]. Microsoft.
- People Can Fly, & Epic Games. (2013). Gears of War: Judgment [Xbox 360]. Microsoft.
- The Coalition. (2015). Gears of War: Ultimate Edition [Xbox One, Microsoft Windows]. Microsoft.
- Mediatonic. (2019). Gears Pop! [iOS, Android]. Microsoft.
- Splash Damage, & The Coalition. (2020). Gears Tactics [Microsoft Windows, Xbox One, Xbox Series X/S]. Microsoft.
- The Coalition. (2020). Gears: Hivebusters [Xbox One, Xbox Series X/S, Microsoft Windows]. Microsoft.

Analogspiele

- Koniacka, C. (2011). Gears of War: The Board Game. Fantasy Flight Games.

Romane

- Traviss, K. (2008). Gears of War: Aspho Fields. Del Ray.
- Traviss, K. (2009). Gears of War: Jacinto's Remnant. Del Ray.
- Traviss, K. (2010). Gears of War: Anvil Gate. Del Ray.
- Traviss, K. (2011). Gears of War: Coalition's End. Del Ray.
- Traviss, K. (2012). Gears of War: The Slab. Del Ray.

- Travis, K. (2019). Gears of War: Ascendance. Del Ray.
- Hough, J. M. (2020). Gears of War: Bloodlines. The Coalition.
- Hough, J. M. (TBA). Gears of War: Ephyra Rising. The Coalition.

Comics

- Ortega, J. (Writer), & Sharp, L. (Artist). (2008-2012). Gears of War [Comic]. Wildstorm.
- Ortega, J. (2008). Gears of War: Hollow [Comic]. Wildstorm.
- Ortega, J. (2008). Gears of War: Barren [Comic]. Wildstorm.
- Ortega, J. (2008). Gears of War: Dirty Little Secrets [Comic]. Wildstorm.
- Ortega, J. (2018). Gears of War: The Rise of RAAM [Comic]. IDW Publishing.
- Ortega, J. (TBA). Gears of War: Hivebusters [Comic]. IDW Publishing.
- Wildstorm, DC Comics, & Epic Games. (2009). Gears of War: Book One [Comic]. IDW Publishing.
- Wildstorm, DC Comics, & Epic Games. (2011). Gears of War: Book Two [Comic]. IDW Publishing.
- Wildstorm, DC Comics, & Epic Games. (2013). Gears of War: Book Three [Comic]. IDW Publishing.
- Wildstorm, DC Comics, & Epic Games. (2009). Gears of War: Sourcebook [Comic]. IDW Publishing.



Quelle: Microsoft | gearsofwar.com