
Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

Zwischen Medienkonvergenz und transmedialem Erzählen

Josefa Much¹ 

¹ Universität Rostock

Zusammenfassung

Dieses einleitende Kapitel führt in die Fragestellung, Relevanz und den Gegenstandsbereich der Dissertation ein. Ausgehend von der Beobachtung, dass Geschichten in der gegenwärtigen Medienlandschaft zunehmend über mehrere Medien hinweg erzählt werden und komplexe transmediale Storyworlds entstehen, wird das Forschungsinteresse der Arbeit entwickelt. Im Zentrum stehen zwei Leitfragen: Wie werden biografische Erzählungen in Comics und Videospielen dargestellt? Und welche Lern- und Bildungspotenziale lassen sich daraus im Sinne der Strukturalen Medienbildung ableiten? Zur Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands werden die Medien Comic und Videospiel begrifflich bestimmt und ihre jeweiligen medialen Eigenlogiken erläutert. Daraufhin werden die Konzepte Medienkonvergenz, Transmedia Storytelling und Storyworld theoretisch eingeführt und voneinander abgegrenzt, wobei insbesondere auf die Arbeiten von Henry Jenkins und Marie-Laure Ryan Bezug genommen wird. Als Analysegegenstand wird das Tomb Raider-Franchise vorgestellt: ein langjähriges, figurenzentriertes Medienuniversum rund um die Protagonistin Lara Croft, das seit 1996 Videospiele, Comics und Filme umfasst. Der Fokus der Arbeit liegt auf der sogenannten Survivor-Storyworld (2013–2019), die erstmals den Versuch einer zusammenhängenden transmedialen Erzählung über Videospiele und Comics hinweg unternimmt. Das Kapitel schliesst mit einer Übersicht über den Aufbau der Arbeit.

Between Media Convergence and Transmedia Storytelling

Abstract

This introductory chapter presents the research question, relevance, and subject matter of the dissertation. Starting from the observation that stories in contemporary media landscapes are increasingly told across multiple media platforms, giving rise to complex transmedial storyworlds, the chapter develops the study's research interest. Two central questions guide the inquiry: How are biographical narratives represented in comics and video games? And what learning and educational potentials can be derived from them in the sense of Structural Media Education? To delineate the field of study, the media forms

of comics and video games are conceptually defined and their respective medial logics explained. The concepts of media convergence, transmedia storytelling, and storyworld are then theoretically introduced and differentiated, with particular reference to the work of Henry Jenkins and Marie-Laure Ryan. The Tomb Raider franchise is introduced as the object of analysis: a long-standing, character-centered media universe revolving around the protagonist Lara Croft, encompassing video games, comics, and films since 1996. The study focuses on the so-called Survivor Storyworld (2013–2019), which represents the first sustained attempt at a coherent transmedial narrative spanning both video games and comics. The chapter concludes with an overview of the dissertation's structure.

1. Einleitung

«Everything not saved will be lost» (Nintendo Quit Screen).

Geschichten werden heutzutage nicht mehr ausschliesslich innerhalb eines Mediums erzählt,¹ beispielsweise in einem Buch. Stattdessen werden multimediale Erzählungen einer Geschichte immer häufiger miteinander verknüpft. Jedes Medium und jede Interaktionsebene bringt einen eigenen Zugang mit sich, der für die Konstruktion komplexer *Storyworlds*² genutzt werden kann (Ryan 2013). Die Konvergenz betrifft nicht nur die technische, wirtschaftliche und inhaltliche Annäherung mehrerer Einzelmedien, sondern auch die medienübergreifende Rezeption und neue Formen der Partizipation in der sogenannten *Convergence Culture* (2006). Diese stellt auch die Grundlage für das Phänomen des *Transmedia Storytelling* dar: Es gibt nicht nur ein singuläres Produkt, das auf ein weiteres übertragen wird, sondern einzelne Geschichten werden mit einem *Franchise* versehen. Das Ziel vorliegender Forschungsarbeit besteht darin zu untersuchen, wie verschiedene Medien miteinander verknüpft sind und wie über mehrere Medien hinweg eine komplexe (Lebens-)Geschichte erzählt werden kann. Die erziehungswissenschaftliche Medienforschung bzw. Medienpädagogik fokussiert sich auf die Art und Weise, wie (Medien-)Geschichten erzählt werden. Es wird angenommen, dass sich dadurch besondere Lern- und Bildungspotenziale sowie neue Orientierungshorizonte eröffnen lassen. Als bildgestützte Medien werden Comics und Computerspiele exemplarisch herangezogen und auf der Basis eines neoformalistischen Ansatzes vergleichend

1 In Anlehnung an Rechert-Young (2017), der sich mit den Transmedia-Begriff von Jenkins beschäftigt, wird für den Medienbegriff eine Unterteilung in vier Ebenen vorgenommen:

1. *Kommunikationsinstrumente*, die über ein Set materieller Zeichen verfügen,
2. *Medien-Techniken* für die Herstellung, Verbreitung und Nutzung von Medien-Angeboten,
3. *Institutionen*, die Medien-Techniken organisieren, verwalten und finanzieren, wie etwa Fernsehen,
4. *Medien-Angebote* wie Bücher, Games und TV-Serien, als Resultat des Zusammenwirkens der drei anderen Ebenen.

2 Storyworlds sind «Geschichtswelten» oder auch «Erzählwelten», also eine Welt in der eine Erzählung spielt oder abgehandelt wird – weitere Ausführungen dazu im Kapitel 2.3 und 2.4.2

analysiert, um ihre Bedeutung sowie Deutungs- und Reflexionsangebote im Sinne der Strukturalen Medienbildung Marotzkis zu ergründen. Zu diesem Zweck werden die spezifischen Darstellungs- und Narrationsformen von Biografien und Biografisierungsprozessen in Videospielen und Comics analysiert. Dabei soll insbesondere auf das formale und inhaltliche Zusammenspiel zwischen diesen beiden Medien eingegangen werden. Die Ergebnisse sollen Ansatzpunkte für die praktische medienpädagogische Arbeit liefern.

Die verschiedenen Medien bieten in diesen Storyworlds nach Jenkins (2011) unterschiedliche Zugangspunkte. Betrachtet man kommerziell erfolgreiche Storyworlds wie Star Wars, Marvel Cinematic Universe (MCU), Game of Thrones, Pokémon oder Disney Princesses, so lässt sich eine Tendenz zu umfassenderen und vielseitiger gestalteten Storyworlds feststellen. Dies bedeutet, dass die Geschichten, die in diesen Welten erzählt werden, nicht nur in einem Medium, sondern durch mehrere Medien hindurch eine einheitliche Storyworld bilden. Dieses Phänomen hat mein Interesse geweckt und bildet den Ausgangspunkt für mein Dissertationsvorhaben. In einer ersten Annäherung wurden verschiedene Storyworlds und die für die Erzählungen verwendeten Medien in ihrem Zusammenspiel betrachtet. Eine Beobachtung in diesem Kontext ist, dass diese Geschichten immer komplexer werden und zudem Versuche unternommen werden, fiktive biografische Geschichten zu entwerfen und glaubhaft umzusetzen. Geschichten verbleiben daher zumeist nicht auf einem Medium, sondern unterliegen einem Medienwechsel. Dies impliziert, dass Medieninhalte heutzutage nicht mehr lediglich in einzelnen, spezifischen medialen Formaten präsentiert werden, sondern vielmehr über verschiedene Medienkanäle hinweg. So gibt es nicht nur einen Film, sondern ganze Filmreihen, die über Jahrzehnte hinweg neue Geschichten in einem kohärenten Universum produzieren. Das Matrix-Universum ist eine der wenigen Storyworlds, in denen ein im Prinzip lückenloses Erzählen versucht wurde. Diese Reihe ist das Beispiel, mit dem sich Henry Jenkins in seinem Buch «Convergence Culture» (Jenkins 2006) auseinandergesetzt hat. Gleichzeitig ist dies einer der Startpunkte für das hier bearbeitete Dissertationsthema, sofern ab diesem Zeitpunkt Storyworlds in den Fokus wissenschaftlicher Betrachtung rückten. Medienwelten wie *The Matrix* werden nicht nur durch ihre Filme bestimmt, sondern auch durch Anime-Serien (*The Animatrix*), eigene Matrix-Comics oder Videospiele (*Enter The Matrix*, *Path of Neo*), und sind bis heute präsent (2021 *The Matrix Resurrection* und Entwicklung eines neuen Matrix-Spiels). Diese Beobachtung lässt sich in ähnlicher Weise auf Filmreihen wie *Star Wars*, *Star Trek* oder *James Bond* übertragen. Für Bücher, die in andere Medien transformiert werden, lässt sich dies ebenfalls feststellen, jedoch nicht für Videospiele, die ganze Serien umfassen und wiederkehrende Elemente, Spielweisen und Charaktere beinhalten, wie zum Beispiel in *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* oder *Pokémon*. Das gilt auch für TV-Serien, die eigene Ableger produzieren, sogenannte *Spin-offs*, wie zum Beispiel *Breaking Bad* mit der Serie *Better Call Saul* oder *Doctor Who*, eine der langlebigsten TV-Serien aller Zeiten, mit Spin-offs wie *Torchwood*, *Class* oder *The Sarah Jane Adventures*. Viele beliebte Filme und (Animations-)Serien basieren ebenfalls

auf Comicserien. Die in den 1930er-Jahren erfundene Comic-Figur Batman lebt nicht nur in einer fortlaufenden Comicserie, sondern auch in TV-Serien, Spielfilmen, Computerspielen, Actionfiguren und Büchern weiter. Das Batman-Universum wird ständig erweitert, indem zum Beispiel Geschichten von Nebencharakteren erzählt und eigene Adaptionen erstellt werden.

Es gibt nicht nur Fortsetzungen oder Erweiterungen von Geschichten, sondern auch Neuauflagen, Game-Remaster-Serien, deren Texturen an aktuelle Systeme angepasst werden (wie z. B. *Final Fantasy XII – The Zodiac Age* 2017) oder sogenannte Remakes, bei denen ein Film oder ein Computerspiel von Grund auf neu erschaffen wird. Beispiele hierfür sind die aktuellen *Dune*-Filme von Denis Villeneuve oder das *Final Fantasy VII Remake*. Letzteres enthält ein neues Kampfsystem, Erzählelemente und angepasste Grafiken und wird in mehreren Teilen veröffentlicht.

Es ist erstaunlich, wie langlebig und präsent «Storyworlds» (Ryan 2013) oder «Franchises» (2007) sind. Sie sind bereits seit vielen Generationen Teil der Lebenswelt sehr unterschiedlicher Menschen: *Star Wars* beispielsweise startete 1977, die X-Men Comics 1963 – diese Storyworlds haben eine lange Geschichte und sind immer noch relevant. Die Integration neuer Medien in die Storyworlds ermöglicht eine komplexere und differenziertere Erzählweise. Zum Beispiel werden regelmässig Comics hinzugefügt, wie bei *Assassin's Creed* oder der Videospiel-Reihe *Horizon*, sowie Medien des 21. Jahrhunderts wie Webanwendungen oder interaktive Comics (z. B. Marvel AR) genutzt.³ Hier wird gezeigt, wie Medien genutzt werden, um komplexe Geschichten zu erzählen. Und diese immer wieder erzählten Geschichten (Campbell 2011) stellen eigene Charaktere in den Mittelpunkt. Hier wird der Versuch unternommen, mediale Entwürfe fiktiver Lebensgeschichten zu erzählen, teilweise über mehrere Medien hinweg.

1.1 Relevanz der Arbeit

Die Strukturelle Medienbildung hat sich in den letzten Jahren weiterentwickelt. Mit ihrem Überblicksband «Medienbildung – eine Einführung. Theorie – Methode – Analysen» boten Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki (2009) eine erste umfassende Analyse von Film, Bild, Fotografie und Internet bzw. sozialen Netzwerken. Die vorliegende empirische Analyse ist kein Selbstzweck, sondern steht im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienbildung. Diese Theorie der Erziehungswissenschaft befasst sich mit der Bedeutung von Medien im Bildungskontext (vgl. Jörissen und Marotzki 2009). Die vorliegende Untersuchung befasst sich mit der Bedeutung von Medien als strukturelem Element in Bildungskontexten. Dabei wird für eine reflektierte Medienbildung in wandelnden gesellschaftlichen Strukturen plädiert, in denen tradierte Muster aufgebrochen werden und

3 Es lässt sich eine offensichtliche Korrelation zwischen der Ausweitung der Storyworld und kommerziellen Interessen feststellen. Diese Interessen müssen jedoch ebenfalls durch die Lieferung erfolgreicher und interessanter Geschichten aufrechterhalten werden, damit die Geschichten überhaupt konsumiert werden und das Interesse bestehen bleibt. Aus einer kapitalistischen Perspektive ist dies von entscheidender Bedeutung.

neue Orientierungskontexte entstehen. Die Strukturelle Medienbildung basiert auf der Strukturalen Bildungstheorie von Winfried Marotzki aus dem Jahr 1990. Diese befasst sich mit der Struktur und Organisation von Bildungssystemen, wobei der Biografiearbeit eine wesentliche Bedeutung zukommt. 2014 ergänzten Johannes Fromme und Christopher Könitz diesen Medienkanon um eine neoformalistische Computerspielanalyse und lieferten damit einen erziehungswissenschaftlichen Zugang zum Themenfeld Videospiele. Videospiele als Medienphänomene werden nicht nur isoliert wahrgenommen, sondern können auch Teil eines grösseren Ganzen sein. Um transmediales Erzählen und erziehungswissenschaftliche Ansätze analysieren zu können, bedarf es eines entsprechenden Modells. Die Strukturelle Medienbildung verfügt bereits über ein umfangreiches Repertoire zur Medienanalyse:

- die neoformalistische Filmanalyse (Jörissen und Marotzki 2009),
- die Online-Ethnografie (Jörissen und Marotzki 2009, Jörissen 2011),
- die bildungstheoretisch-strukturelle Bildinterpretation (Jörissen und Marotzki 2009),
- die Serien-Analyse (Kleibrink 2014),
- die neoformalistische Computerspielanalyse (Fromme und Könitz 2014),
- den Entwurf einer Strukturalen Comic-Analyse (Much 2022).

Die Verschmelzung verschiedener Erzählwelten ist Teil der medialen Alltagswelt und durchdringt diese. Dies zieht sich durch alle Altersgruppen: von der Buchlektüre über Hörbücher bis hin zu Serien, Merchandising mit deren Figuren, Filmen, Internetseiten etc. Auch Comics erfahren in jüngster Zeit immer mehr Aufmerksamkeit, abzulesen beispielsweise an ihren steigenden Verkaufszahlen (vgl. Statista 2024). Dies dürfte nicht zuletzt auf den grossen Erfolg der Marvel-Comic-Verfilmungen (MCU) in den letzten Jahren zurückzuführen sein: Ein Jahre umspannendes Cinematic Universe mit unterschiedlichen Phasen zieht sich seit 2008 durch die Pop-Kultur und ist bis jetzt bis in das Jahr 2027 geplant.⁴ Auch Videospiele gewinnen zunehmend an Relevanz und gesellschaftlicher Akzeptanz. So wird immer mehr Geld für Videospiele ausgegeben (Bitkom 2023). Darüber hinaus bildet die steigende Spielzeit in der Bevölkerung einen aussagekräftigen Indikator. Wie die Studie des Verbands der deutschen Games-Branche game zeigt, spielen sechs von zehn Deutschen Computerspiele, Frauen und Männer zu gleichen Teilen. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei knapp 38 Jahren (game 2022, Abb. 1).

⁴ Es gibt eine Vielzahl von grafischen und tabellarischen Übersichten z. B.: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/mcu-timeline-how-to-watch-all-23-marvel-movies-in-the-perfect-order/> (Stand: Juni 2025)

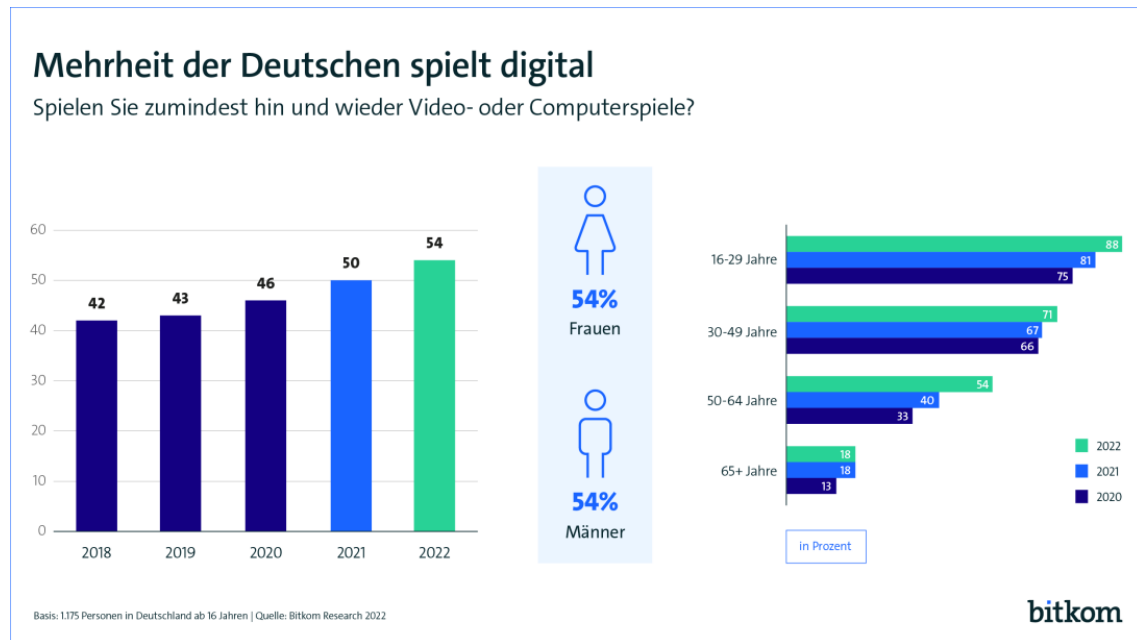


Abb. 1: Über die Hälfte der Männer und Frauen spielt Computerspiele.
Quelle: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022>

Die Veränderung des Medienalltags von Jugendlichen und Heranwachsenden durch Videospiele und Comics lässt sich anhand der Grafik deutlich erkennen. Diese Entwicklung zeigt sich auch bei Erwachsenen, die zunehmend Videospiele nutzen. Entwickler- und Comicstudios integrieren Erwachsene als relevante und wichtige Zielgruppe.

1.2 Erkenntnisinteresse und Herleitung der Forschungsfrage

Die beschriebenen Beobachtungen, wonach es immer mehr Entwicklungen von Medien-Franchises und Erzählwelten gibt und dass immer mehr Medien dafür eingesetzt werden und versucht wird, Geschichten anders und teilweise komplexer zu erzählen, lassen sich wie folgt zusammenfassen:

1. Geschichten werden nicht mehr nur innerhalb eines Mediums erzählt.
2. Es kommt zur Entwicklung von Erzählwelten/Franchises.
3. Geschichten werden komplexer erzählt.
4. Es können alle Altersklassen bedient werden.

Aus diesen Beobachtungen ergibt sich das Forschungsinteresse dieser Arbeit. Zum einen sind neben der zunehmenden Medienkonvergenz insbesondere die Fragen von Interesse, wie diese für die Rezipierenden handhabbar ist, wie die Geschichten in diesen Welten erzählt werden und wie sie in den einzelnen Medien dargestellt werden. Von besonderem Interesse bzw. eine Auffälligkeit bei den im Vorfeld betrachteten Storyworlds

ist, dass es sich häufig um die Geschichte einzelner Charaktere handelt. Aus der inhaltlichen und formalen Ebene der Medienanalyse ergibt sich daher folgende Fragestellung:

Wie werden biografische Erzählungen in Comics und Videospielen dargestellt?

Da keine rein medienwissenschaftliche Betrachtung vorgenommen, sondern im Zentrum eine Medienbildungsperspektive aufgespannt werden soll, also zudem eine erziehungswissenschaftliche Ableitung und ihr nahestehende Lesarten Beachtung finden, wird die Fragestellung um folgende Unterfrage ergänzt:

Welche Lern- und Bildungspotenziale lassen sich daraus ableiten?

1.3 Aufbau der Arbeit

Für eine zweckmässige Untersuchung und gewinnbringende Beantwortung der aufgeworfenen Forschungsfragen wurden mehrere Gegenstände bearbeitet bzw. identifiziert. Kapitel 2 nähert sich den Ausgangsmedien Comic und Videospiel und definiert diese Gegenstände der Untersuchung. Weiters wird eine Definition des Phänomens *Transmedia Storytelling* erarbeitet und werden die damit verbundenen Begriffe eingeordnet. Um diese Gegenstände anhand eines Beispiels bearbeiten zu können, wurde für die Arbeit das figurenzentrierte Medienfranchise um Lara Croft bzw. Tomb Raider ausgewählt. Bevor die zu analysierende Storyworld vorgestellt wird, folgen ein historischer Überblick und eine Einordnung. In Kapitel 3 wird der Forschungsstand zum Thema dargestellt und die bestehende Forschungslücke konkretisiert. Kapitel 4 widmet sich den relevanten theoretischen Grundlagen der Strukturalen Medienbildung. Darauf folgt die Darstellung des Forschungsdesigns in Kapitel 5: Zuerst wird der methodologische Ansatz des Neoformalismus erläutert und dann die *Grounded Theory* als Forschungsstil vorgestellt. Anschliessend wird die Adaption des Forschungsdesigns erläutert und die Datenauswertung in Form der neoformalistischen Computerspielanalyse, der Comicanalyse und des Codierens nach Strauss und Corbin dargestellt. Die Anwendung des Codiervorgangs ermöglicht die Bildung von Kategorien, welche auf Basis der Codierung entsprechend zugeordnet werden. Die Analyse in Kapitel 6 vergleicht Comic und Videospiel *Tomb Raider* und stellt die gewonnene Kategorie und die Schlüsselkategorie vor. Aus den vorgestellten Analysen werden die Erkenntnisse der Dominanten und Muster vorgestellt, die Teil der Neoformalistischen Analyse sind. Um die gewonnenen Erkenntnisse einordnen zu können, erfolgt eine beispielhafte bildungstheoretische Kontextualisierung anhand konkreter Schlüsselszenen. Die Arbeit schliesst mit einem zusammenfassenden Fazit und einem Ausblick (Kapitel).

2. Gegenstände

Abzielend auf ein systematisches Verständnis der anstehenden Analyse und des Forschungsprojekts werden im Folgenden die Gegenstände der Arbeit vorgestellt. Zudem erfolgt eine Abgrenzung des Forschungsbereichs von *Transmedia Storytelling* und Medienkonvergenz. Mit Blick auf die Storyworld von Tomb Raider ist eine Übersicht über relevante Fachbegriffe verbunden, eine Zusammenfassung der Videospiele und Comics, eine Darstellung des Medienuniversums sowie eine Vorstellung der diversen Storyworlds.

2.1 Comics

Comics haben die unterschiedlichsten Formen und Farben, können in Umfang und Stil erheblich variieren, bedienen sehr viele Genres und bieten eine beträchtliche Themenvielfalt. Doch was genau sind Comics? Sind es Bildgeschichten? Ist ein Comic eine Aneinanderreihung von Bildern? Müssen Comics realistisch sein? Müssen sie überzeichnet sein?

Sich verwehrend, dass Comics eine hybride Mischung aus Kunst und Literatur seien, konstatiert der Film- und Kulturwissenschaftler Martin Barker: «Ein Comic ist ein Comic.» (Gundermann 2007, 9). Es lässt sich feststellen, dass der Gegenstand auf unterschiedliche Weise erfasst wird. Eine Möglichkeit der Betrachtung des Comics besteht darin, ihn als Hybrid verschiedener Bestandteile zu definieren, eine andere ist, seine Eigenständigkeit zu betonen. Er kann als eine Kombination aus gezeichneter und geschriebener Geschichte betrachtet werden (Groensteen 2013, 36). In den letzten Jahrzehnten wurde die Frage nach der Definition von Comics genauer untersucht. Zwar herrscht Konsens hinsichtlich einiger grundlegender Eigenschaften von Comics, jedoch liegt keine statische Definition vor und der Begriff zeigt sich als weitgreifend und vielfältig.

Scott McCloud beschäftigte sich zu Beginn der 1990er-Jahre in einigen Bänden mit der Definition und Bedeutung von Comics. In seinem Werk «Comics verstehen», das selbst als Comic gestaltet ist, definierte er Comics folgendermassen (2001, 21): «Comic ('komik; amerik.) der; -s, s: I. Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.» Will Eisner (2008) fasst noch kürzer als «Sequenzielle Kunst» zusammen. Comics können als serielles Medium eingeordnet werden, da sie unabhängig von ihrem Umfang eine episodische Geschichte erzählen. Dittmar (2011, 44) erweitert diese Beschreibung: «Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dazu in räumlicher Folge (zumeist in direktem Nebeneinander) gezeigt werden.» Die von Dittmar im Zitat aufgeführte räumliche Komponente ist insofern von Bedeutung, als die Bilder, von denen er spricht, einen gewissen Raum einnehmen, da man sich durch Bilder hindurchbewegt. Beim Film schaut man permanent auf dieselbe Leinwand, beim Comic müssen diese Räume überwunden

werden, damit er gelesen und gesehen werden kann. McCloud ergänzt diesen Vergleich zum Medium Film: «Raum ist für den Comic, was Zeit für den Film ist» (2001, 15).

In einem verfeinernden Schritt kann Comic demnach als räumlich-sequenzielle visuelle Kunst definiert werden. Die sequenzielle Anordnung gilt als etwas Besonderes und Charakteristisches (McCloud 2001). Das Besondere am Comic ist, dass Lesende zwischen den Bildern hin- und herwechseln und zu jedem Zeitpunkt eigene Schlüsse ziehen können. Auch die Vielfalt der Genres im Comic zeigt, warum es Definitionsschwierigkeiten geben kann: Neben *Funnies*, die eher kurze, lustige Geschichten erzählen, und Action- oder Superhelden-Comics gibt es auch Mischformen wie die *Graphic Novel* oder die *Bande Dessinée*. Doch

«darüber hinaus ist die Gleichzeitigkeit der Bilder im Comic ein wesentliches Merkmal: Jedes Element des Comics steht permanent in einem räumlichen Verhältnis zu allen anderen Elementen des Comics, vergleichbar einer Landkarte» (McCloud 2001, 215).

Dittmar betont, dass «Erfahrung und Vorstellungen der Leser, die sie im Umgang mit der eigenen Lebenswirklichkeit gesammelt haben, [...] auf die im Comic dargestellte Welt und deren Funktionsweise übertragen» (Dittmar 2011, 9) werden können. Comics sind strukturell komplex: Ihre Rezeption erfordert eine spezifische Literalität, die durch Aneignung erworben werden muss. Diese Literalität kann beim Umgang mit dem Medium nebenbei erlernt werden. Eine weitere Besonderheit sind die *Panels*. Diese «Aneinanderreihung von Bildern» ist ein Schlüsselement im Comic, denn um «ihre Sequenz und Logik zu verstehen, müssen die visuellen Lücken zwischen den einzelnen Panels kognitiv rekonstruiert werden» (Kübler 2018, 91). Auch der Raum zwischen den Panels, die sogenannten *Gutters*, erfüllt einen besonderen Zweck. Diese bewusste Auslassung gibt Raum für Lesende, Autor:innen, Zeichner:innen und kreative Projektionen (McCloud 2001, 27). Stein (2018, 26) ergänzt dazu den Aspekt:

«Auch wenn Comics durchaus ›literarische‹ Qualitäten besitzen, verfügt das Medium dennoch über ein ganz eigenes – man möchte fast sagen einzigartiges – Füllhorn erzählerischer Mechanismen, das in der Verschränkung von Schrift und Bild, der sequentiellen Staffelung von Erzählschritten und der häufig seriellen Taktung von Geschichten seine Begründung findet [...]»

Comics und Mediensozialisation

Wie andere neue Medien wurden Comics zunächst verpönt, ähnlich wie Videospiele: als «beliebtes Kinder- und Jugendmedium, mit dem sich Kinder und Jugendliche von anerkannten Lektürekanon meist heimlich abgrenzen konnten» (Kübler 2018, 81). Comics waren lange negativ behaftet und ihnen wurde unterstellt, Leseunfähigkeit zu fördern. In den 1950er- und 1960er-Jahren wurden sie auch als «Schundhefte» bezeichnet (Kübler 2018, 88). Comics können demnach als erste «mediale Jugendkultur» gelten (Abel und

Klein 2016, 12; Knigge 2016, 12; Kübler 2011). Durch den *Iconic Turn* der 1990er-Jahre wurde der Comic sogar zu einer Kunstform erhoben:

«Comics wurden nun als spezielles Bild-Text-Medium mit eigener Spezifik, Tradition und Ästhetik anerkannt, ja als Kunstprodukt geadelt, das auch für Erwachsene und ein intellektuelles Publikum interessant wurde. Seine besondere Medialität wurde nun für vielerlei Erzählungen und Themen erprobt, weit über die traditionellen Abenteuer- und Funny-Geschichten hinaus [...]» (Kübler 2018, 82).

Die durch Merchandise und Serienverfilmungen erweiterte Comic-Szene kann auch als mediale (Jugend-)kultur bezeichnet werden. Aus dieser Entwicklung entstanden Szene-Läden wie Comicläden sowie weltweit bekannte Messen wie die San Diego Comic-Con. Comics genießen mittlerweile einen besseren Ruf und bedienen sehr unterschiedliche Genres. Sie werden von Kindern wie Erwachsenen gelesen, sei es in seriell erscheinender Heftform, als gebundene Ausgabe oder als *Graphic Novel*, die erwachsenere Inhalte vermitteln sollen und meist eine abgeschlossene Geschichte darstellen.

2.2 Videospiele

Computerspiele vs. Videospiele – Begriffsklärung

In der Literatur über Videospiele liegt keine eindeutige Abgrenzung zwischen «Videospiel» und «Computerspiel» vor. Uneinigkeit herrscht darüber, welcher Begriff verwendet werden soll und ob damit alle Spiele abgedeckt werden. Computerspiele, Videospiele oder internationaler und zusammenfassender: *Games* oder *Video games*. Der Begriff «Video games» ist international gebräuchlich. Bei Computerspielen besteht die Gefahr, auf PC-Spiele beschränkt zu werden. Videospiele oder Video Games umfassen jedoch alle *PC- und Konsolenspiele*.⁵ Andreas Rauscher bewertet in der Einleitung zum Game-Studies-Band die Definition von Computerspielen als keine einfache Sache: «Einen umfassenden Spielbegriff zu finden, der zugleich den zahlreichen Besonderheiten der Spielformen und Spielkulturen gerecht wird, lässt sich nicht zufriedenstellend realisieren [...]» (Beil, Hensel, und Rauscher 2018, 7). An dieser Stelle betonen die Autoren, dass dies nicht unbedingt als Schwachstelle ausgelegt werden sollte, sondern als Chance. Es wird gezeigt, wie viele Perspektiven und Möglichkeiten in der noch jungen Disziplin *Game Studies* vorhanden sind. Es gibt mittlerweile sehr viele Fachrichtungen, da das Computerspiel als hybrides Medium schwerlich in einzelne Komponenten zergliedert werden kann. Ähnlich wie bei Comics ist es schwierig, das Medium eindeutig zu definieren. Die gleiche Problematik tritt auf, wenn Videospiele eine weitere Komponente bekommen,

5 In dieser Arbeit wird der Begriff «Videospiele» als Oberbegriff verwendet, um sich an den internationalen Sprachgebrauch anzulehnen.

wie es zum Beispiel bei narrativen Videospielen der Fall ist. Eine einheitliche Definition erweist sich als schwierig, wie Hans-Joachim Backe zusammenfasst:

«Die Existenz der wissenschaftlichen Disziplin *narrative gaming studies* suggeriert, daß ein Konsens über die Natur des Forschungsgegenstandes bestünde, doch sucht man vergeblich nach aussagekräftigen Definitionen von erzählenden Computerspielen» (Backe 2008, 17, Herv. i. O.).

Um den Begriff des Videospiels zu erläutern, sei zunächst der Spielbegriff definiert. Johann Huizinga verweist in seinem «Homo Ludens» auf die grosse Bedeutung des Spiels im Leben. Das Spiel sei allgemein bekannt und benötige keinen bestimmten Kulturbegriff oder ein «allgemeines Begriffswort» (Huizinga 2017, 11): «Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.» (ebd.)

Das Spiel kann also auch eine Möglichkeit sein, intentional unvernünftig zu handeln. Dies lässt sich nicht nur auf Spiele übertragen, die uns direkt bewusst sind, wie das Fussballspielen, sondern ist eine soziale Struktur, die das menschliche Zusammenleben durchdringt (Huizinga 2017, 12). Somit kann das Spiel auch ein Faktor für Kultur sein.⁶ Das Spiel an sich ist für erwachsene, verantwortungsbewusste Menschen etwas scheinbar Überflüssiges. Spiele und Wettkämpfe können ernsthaft sein, wie man bei den Olympischen Spielen oder bei *Serious Games* sehen kann (die den «Ernst» sogar im Titel tragen). Huizingas Werk enthält drei grundlegende Erkenntnisse, die zur Definition des Spiels beitragen: (1) Spiel ist abgeschlossen und begrenzt. Es kann beliebig oft wiederholt und weitergegeben werden, wodurch es auch eine Kulturfunktion erlangt. Die Begrenztheit bezieht sich auch auf Zeit und Raum. Das Spiel findet in einem bestimmten Gebiet statt, in dem besondere Regeln gelten, wie zum Beispiel auf Spielplätzen, aber auch auf der Filmleinwand oder der Bühne (Huizinga 2017). (2) Spiel stellt in seiner Form eine freie Handlung dar. Sobald es zum Zwang oder Befehl wird, kann es nicht mehr als Spiel betrachtet werden. Es ist uneigennützig und nicht an materielle Werte gebunden. (3) Als abgeschlossene Handlung schafft Spiel Ordnung und Vollkommenheit, unterstützt durch eigene Spielregeln. Das Spiel generiert eine eigenständige Welt sowie eine eigene, vom Alltag losgelöste Ordnung. Herausforderungen werden gebildet, um den:die Spieler:in auf die Probe zu stellen. Während des Spiels haben die Regeln des «normalen Lebens» keine Bedeutung und das Spiel ist aus der übrigen Lebenswelt herausgelöst (Huizinga 2017). Diese drei Charakteristika sind nach Huizinga ausschlaggebend für das Spiel und lassen sich, wie im Folgenden zu zeigen sein wird, auch auf Videospiele anwenden.⁷

6 Gemäss Huizinga hat sich menschliche Kultur aus spielerischen Tätigkeiten entwickelt. Der Begriff «Kultur» umfasst demnach alle Phänomene, die über das Naturwesen Mensch hinausweisen (z. B. Politik, Wissenschaft, Religion, Musik etc.). Das zweckfreie Spiel kann folglich als Instrument zur Förderung kultureller Fähigkeiten genutzt werden.

7 Hierzu siehe auch: (Aufenanger 2008): Homo Ludens – Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiel.

(1) Videospiele sind abgeschlossen und begrenzt in Zeit und Raum. Nach der Installation beginnt das Spiel in einem digitalen Raum mit eigenen Regeln und Grenzen. Diese Grenzen richten sich sowohl an die Hardware (z. B. Computer oder Spielekonsole) als auch an die Spielregeln, die in den meisten Fällen durch eine Karte (*Map*) angezeigt werden. Je nach Spielgenre bewegt man sich entweder in einer virtuellen, offenen Welt (z. B. bei Open-World-Spielen oder Sandbox-Spielen wie *Minecraft* oder gross angelegten Rollenspielen wie der Final-Fantasy-Reihe oder *Horizon: Zero Dawn*) oder durch sehr begrenzte Räume, in denen man agieren kann (z. B. in Shootern wie *Counter-Strike* oder *Call of Duty*). Das Besondere an Videospiele ist, dass diese Räume je nach Level oder Spielaufbau erweitert oder begrenzt werden können. So ändert sich bei dem besonders unter Jugendlichen beliebten bunten Shooter *Fortnite* die Karte, auf der agiert werden kann: Zu Beginn werden die Spielenden auf einer Karte abgesetzt, die eine Insel darstellt. Sie haben 20 Minuten Zeit, um ihre Mission zu erfüllen. Mit fortschreitender Zeit wird die Karte immer kleiner und somit auch der Aktionsraum der Spieler:innen. Zu Beginn gibt es viele Möglichkeiten, sich vorzubereiten und zu verstecken. Mit der Verkleinerung der Karte wird dies jedoch immer schwieriger. Am Ende heisst es dann Spielende gegen Spielende – der:die letzte Verbliebene hat das Spiel gewonnen. Dieses Spielprinzip ähnelt dem von Battle-Royale-Spielen, wie z. B. *PuBG* oder *Call of Duty: Warzone*. Die Spielrunde wird durch eine Zeitanzeige begrenzt, anders als das bei *Action Adventures* der Fall ist. Eine Spielrunde kann entweder selbst eingeteilt oder durch Speicherung der Punktezahl unterbrochen werden. Zudem ist das Videospiele beliebig oft wiederholbar.

(2) Das Spielen von Videospiele ist ebenfalls freiwillige Handlung. Dies gilt zumindest für den Freizeitbereich. Anders verhält es sich möglicherweise, wenn spezielle Lernspiele oder *Serious Games* als Teil einer Unterrichtseinheit eingesetzt werden.⁸

(3) Videospiele haben in der Regel eine abgeschlossene Handlung, in deren Verlauf diverse Spielziele erreicht werden. Insbesondere bei narrativen Videospiele decken Spielende nach und nach eine Handlung auf. Jedes Videospiele hat je nach Genre, Komplexität sowie Soft- und Hardware unterschiedliche Regeln, die meist in einführenden Tutorials erklärt werden. Zu Beginn von Spielen wird oft die Steuerung erläutert.⁹ Diese kann sehr einfach sein, wie zum Beispiel bei Spielen des Genres «Interaktiver Film», die meistens mit einfachen Tasteneingaben auskommen. Beispiele hierfür sind *Beyond: Two Souls*, *Detroit: Become Human* (beide von Quantic Dream) oder *Life is Strange* (Dontnod Entertainment). Diese Spiele zeichnen sich durch ihre Geschichte und die Entscheidungen aus, die die Spielenden treffen müssen. Anders verhält es sich beispielsweise bei actionlastigen Spielen wie *Horizon: Forbidden West* (Guerilla Games) oder *Uncharted* (Naughty Dog). Hier müssen bestimmte Gegner auf unterschiedliche

8 Oder auch im professionellen Gaming Bereich wie e-Sports.

9 In Bezug auf die Eigenschaften von Videospiele im Vergleich zu analogen Spielen lässt sich eine weitere wesentliche Eigenschaft feststellen, nämlich die Relevanz der Steuerung. Die Steuerung ist eine grundlegende Voraussetzung für die Realisierung digitaler Spiele, da diese ohne ein Interface nicht möglich sind (Fromme und Könitz 2014).

Art und Weise mit einer Vielzahl von Waffen und Hilfsmitteln besiegt werden. Wenn eine Mehrspielerkomponente hinzukommt, können auch soziale Regeln sowie Kommunikations- und Teamregeln eine Rolle spielen. Bei Ego-Shootern wie *Counter-Strike* oder *Call of Duty* sind diese Aspekte besonders wichtig. Einige Einstellungen können von den Spieler:innen vorab festgelegt und umgesetzt werden. Auf einigen Servern ist es beispielsweise möglich, «friendly fire» zu aktivieren oder zu deaktivieren. Diese Einstellung ist hilfreich, um versehentliche Schüsse ungestraft zu lassen. Bei einer Aktivierung kann das Spiel jedoch komplexer werden. Die Entscheidung darüber trifft in der Regel der:die Serveradministrator:in. An dieser Stelle ist hervorzuheben, dass den Spielenden bewusst ist, dass es sich um ein Videospiel handelt, und Spielhandlungen sowie Regeln von der eigenen Lebenswelt losgelöst sind. Dies gilt insbesondere für Spiele, die Gewalt thematisieren, was bedeutet, dass z. B. Spielende die Figuren im Spiel als eben solche Spielfiguren bzw. Gegner oder Antagonisten wahrnehmen, nicht als echte Menschen. Hier besteht das Potenzial, sich mit solchen Themen, Regeln und Moralvorstellungen auseinanderzusetzen¹⁰. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die wesentlichen formalen Merkmale des Spiels, wie Huizinga sie beschrieben hat, auch auf das digitale Spiel zutreffen. Das Videospiel ist abgeschlossen und begrenzt, da man sich, sobald das Spiel startet, in die für dieses Spiel geschaffene Umgebung begibt und deren Regeln folgt. Es ist freiwillig und hat eine abgeschlossene, freie Handlung. Die Videospielwelt ist insofern losgelöst von der eigenen Lebenswelt, sobald man in eine digitale Welt eintritt. Ausserdem ist immer ein Bewusstsein für das Spiel vorhanden, auch bei Videospielen. Die Spielwelt wird durch verschiedene Interfaceelemente überdeckt, zum Beispiel Kompass, Lebens-, Mana¹¹- und Munitionsanzeige. Dies ist wichtig für das Spiel selbst, wenngleich Spielende dadurch nicht vollständig in die Spielwelt integriert werden. Ausserdem ist auch der Faktor Kultur zu erwähnen, den Huizinga beschreibt (Huizinga 2017, 13).¹² Der Deutsche Kulturrat erkennt Videospiele seit 2009 als Kulturgut an (Deutscher Kulturrat 2024).

Es gibt zahlreiche heterogene Videospieldefinitionen. Erste Typisierungen oder medienpädagogische Auseinandersetzungen mit Computerspielen enthalten erste begriffliche Annäherungsversuche. Wolfgang Fehr und Jürgen Fritz sprechen 1993 von einem *lebendig werdenden Bilderbuch* (Ernst 1993, 48). Eine etablierte Herangehensweise bei der Definition von Computerspielen ist die Beschreibung der Hardware, gefolgt von einer Beschreibung der Software (Fritz und Fehr 1999, 81; Fromme und Könitz 2014,

10 In Videospielen werden Komponenten der realen Welt mitunter mit anderen Bedeutungen versehen. Die Behandlung des Themas Gewalt in Videospielen unterscheidet sich signifikant von der in der realen Welt. Dies verdeutlicht, dass die Spielwelt die Möglichkeit bietet, sich beispielsweise mit moralischen und ethischen Fragen von Gewalt ohne realen Handlungsdruck auseinanderzusetzen.

11 Mana wird in Videospielen häufig als Magie-Anzeige verwendet.

12 Huizinga dazu (2017, 13): «Beseht man aber den üblichen Vergleich des Lebens mit einem Theaterstück genauer, dann stellt sich heraus, daß er, auf platonischen Grundlagen konzipiert, seine Tendenz fast ausschließlich im Moralischen hat. Er war eine Variation des alten Vanitas-Themas, ein Stoßseufzer über die Eitelkeit alles Irdischen, und nicht mehr. Daß Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind, war in diesem Vergleich nicht anerkannt oder nicht ausgedrückt. Jetzt dagegen handelt es sich darum, dass echte, reine Spiel als eine Grundlage und einen Faktor der Kultur zu erweisen».

241–244.). Zunächst wird die Symbiose zwischen Computer und Spiel beschrieben. Mit der vorhandenen Hardware des Computers und den Bedienelementen wie Maus, Tastatur oder Joystick ist es möglich, in eine virtuelle Spielewelt einzutauchen (Software). Laut Jeffrey Wimmer und Thorsten Quandt, Herausgeber des Buchs «Die Computerspieler», handelt es sich bei Computerspielen um «massenmediale Angebote» und «Plattformen zur Realisierung interpersonaler Kommunikation» (Quandt et al. 2009, 14). Unterscheidungsmerkmale wie Single- oder Multiplayer, First- oder Third-Person-Perspektive, Spielgenres und Plattformen können anhand ihrer USK-Einstufung bestimmt werden (Warkas 2009, 50–55; Fromme 2017, 74–75). Computerspiele gewinnen in unserer Lebenswelt immer mehr an Bedeutung und sind nicht mehr nur einfache Ablenkungen im Alltag. Es gibt Messen wie die Gamescom, Turniere und sogar eine eigene Sportart (E-Sport) für Videospiele. Mittlerweile kommt jede:r mit ihnen in Berührung, sei es nur durch das Mini-Game auf dem Smartphone oder Tablet.

Aus den genannten Publikationen lassen sich wesentliche Merkmale digitaler Spiele zusammenfassen:

Videospiele bieten die Möglichkeit zur sozialen Interaktion und zur Bildung von Gemeinschaften. Dabei vernetzen sich die Spielenden über Multiplayer- und Online-Spiele und tauschen sich beispielsweise in Foren, sozialen Medien, Clans und Gilden aus (Quandt, Wimmer, und Wolling 2009). Des Weiteren integrieren Spiele verschiedene Medienformen wie Text, Bild, Audio und Video, wodurch eine immersive Erfahrung ermöglicht wird. Digitale Spiele sind durch spezifische Regeln und Ziele definiert, welche das Spielerlebnis strukturieren und die Spielenden herausfordern (Quandt, Wimmer, und Wolling 2009; Fromme 2006; Fromme und Könitz 2014). Darüber hinaus integrieren digitale Spiele narrative Elemente, interaktive Gestaltung sowie ästhetische Aspekte. Ausserdem bieten sie eine komplexe Geschichte sowie eine visuelle Darstellung, wodurch das Eintauchen in die Spielwelt möglich wird (u. a. Fritz und Fehr 1999; Fritz 2004). Die Möglichkeit, durch Interaktivität und Partizipation in das Spielgeschehen einzugreifen und den Spielverlauf zu beeinflussen, stellt ein wesentliches Merkmal digitaler Spiele dar – und unterscheidet sie somit von anderen Medienformaten (Ecarius et al. 2020; Fritz 2003; Fromme 2006). Des Weiteren werden Aspekte des Lernens und der Bildung thematisiert, da Videospiele als Lernwerkzeug dienen, indem sie kognitive, motorische und soziale Fähigkeiten fördern (u. a. Fromme 2006). Darüber hinaus kommt Videospielen kulturelle Bedeutung sowie kultureller Einfluss zu. Sie haben sich zu einem festen Bestandteil der Populärkultur entwickelt und tragen zur Entstehung neuer kultureller Praktiken und Ausdrucksformen bei (Fromme und Unger 2012; Fromme, Jörissen, und Unger 2008). Da sie Teil der Medienlandschaft sind, beeinflussen sie andere Medien wie Film und Musik. Zugleich bieten Spiele pädagogisches Potenzial, indem sie spielereiches Lernen fördern und kritische Medienkompetenz entwickeln. Dies erfordert eine Reflexion über ihren Einsatz in Bildungsprozessen (Fromme 2006; Fromme, Jörissen und Unger 2008). Des Weiteren kann festgestellt werden, dass die Gaming-Branche häufig

eine Vorreiterrolle bei der Implementierung neuer Technologien einnimmt. Ausserdem stellt die Spieleindustrie einen bedeutenden Wirtschaftszweig mit Einfluss auf Technologien, Implementierungen sowie das Konsumverhalten dar. Daher sind Entwicklung und Vertrieb von Spielen global vernetzt und von hoher Relevanz (Warkas 2009).

2.3 Medienkonvergenz und transmediales Erzählen

«In the world of media convergence, every important story gets told, every brand gets sold, and every consumer gets across multiple media platforms» (Jenkins 2006, 3).

Konvergenz beschreibt sowohl eine industrielle und technologische Komponente als auch eine kulturelle und soziale Funktion (Jenkins 2006, 2). Dies bezieht sich nicht nur auf verschiedene Einzelmedien, sondern auch auf medienübergreifende Rezeptionen und neue Formen der Partizipation, die in der «Convergence Culture» (Jenkins 2006) aufgenommen werden. Dabei werden nicht nur die Medien selbst, sondern auch dadurch entstehende neue Formen des Erzählens betrachtet – das transmediale Erzählen (oder auch *Transmedia Storytelling*):

«Each of us constructs our own personal mythology from bits and fragments of information extracted from the media flow transformed into resources through which we make sense of our everyday lives.» (Jenkins 2006, 4)

Henry Jenkins hat den Begriff des *Transmedia Storytelling* 2006 in seinem Buch «Convergence Culture – Where Old and New Media Collide» eingeführt und definiert. Er erläutert diesen Begriff am Beispiel von *The Matrix*, einer Filmreihe mit einem eigenen Kosmos der Wachowski-Geschwister, die 1999 mit dem gleichnamigen Film begann. Neben den drei Filmen (*The Matrix* 1999, *Matrix Reloaded* 2003, *Matrix Revolutions* 2003) wurden weitere mediale Produkte erstellt. Dazu zählen die Animationsserie *The Animatrix*, in der Geschichten in verschiedenen Erzähl- und Zeichenstilen von mehreren Autoren erzählt werden, sowie Comics und mehrere Videospiele. Wenn man alle Medienangebote chronologisch analysiert und untersucht, erhält man eine umfassende Geschichte, die auf den gezeigten Elementen aufbaut und die Lücken zwischen den Medien sinnvoll schliesst. Das Matrix-Franchise ist allerdings auch eines der wenigen, wo dieses lückenfüllende oder lückenlose Vorgehen möglich ist. Besonders ist an *The Matrix*, dass die beiden Autorinnen Lana und Lilly Wachowski bei den meisten Medien, die im Matrix-Universum spielen, mitgewirkt haben. Die Autorinnen haben somit das gesamte Universum im Blick und auf Konsistenz geprüft (Jenkins 2006, 113). Bei grossen Franchises wie Star Wars verhält es sich anders. Hier gibt es viele Medien mit unterschiedlicher Autorschaft, die nicht zwangsläufig kanonisch sind und somit nicht in die eine Star-Wars-Geschichte fallen. Stattdessen entwickelt sich eine eigene transmediale Dynamik (Rauscher 2013, 77).

Transmedia Storytelling

Vor dem Hintergrund dieser zwei Beispiele für *Transmedia Storytelling* kann die Definition des Begriffs gut erschlossen werden. *Transmedia* bedeutet ‹über Medien hinweg› und kann in Verbindung mit Begriffen wie ‹Konvergenz› und ‹kulturelle Praktiken› betrachtet werden (Jenkins 2011).

Aus Storytelling-Perspektive definiert (Sammer 2017): ‹Transmedia Storytelling: Diese Art des Storytellings hält sich nicht strikt an den Originaltext, sondern erschafft eine Art ‹Story-Universum› mit der Ur-Geschichte im Zentrum.› Jenkins fasst seine Erkenntnisse zu Transmedia Storytelling und Konvergenzkultur weiter zusammen:

«A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption» (2006, 96–97).

Hierauf Aufbauend ergänzt er in seinem akademischen Blog (Jenkins 2007):

«Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channel for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story».

Ein verbindendes Konzept der verbreiteten Begriffe ‹Transmedia Worlds› (Tosca und Klastrup 2020), ‹Transmedia Storytelling› und ‹Transmedia Narratology› (Ryan und Thon 2014) sind die sogenannten Storyworlds.

Storyworlds

Storyworlds, also Erzählwelten, entstammen konzeptionell der Literaturwissenschaft und wurden bereits Anfang der 1990er-Jahre von Ryan definiert. Die Autorin bringt den Begriff wiederum in Zusammenhang mit Medienwelten.¹³ Es geht um umfangreiche gro-sse Geschichten die über verschiedene Medien hinweg erzählt werden. Beispiele sind die Geschichten *Herr der Ringe* oder *Game of Thrones*. Solche Geschichten können auch als Storyworlds bezeichnet werden. Beim Transmedia Storytelling erfolgt die Organisation des Erzählens von Geschichten über verschiedene mediale Formate. Storyworlds (Ryan 2013) fokussieren nicht nur auf eine Figur oder eine kleine Figurengruppe als Protagonist:innen einer Geschichte, von denen ein bestimmtes Medium, beispielsweise

13 Siehe dazu Ryan 2004, 2013, 2014b.

Film, erzählt. Vielmehr kann abseits eines bestimmten Mediums auf weitere Medienformate zurückgegriffen werden, um komplexe Geschichten zu erzählen. Die Welt, in der sich dieses transmediale Erzählen oder Transmedia Storytelling vollzieht, ist eine Storyworld. Sie ist gefüllt mit Charakteren, Ereignissen, eigenen Orten und Einstellungen, Sagen- und Märchengut, eigenen Regelsystemen, Normen und Werten (Thon 2016, 46; ausführlich Tosca und Klastrop 2020, 27).

Eine Storyworld besteht nicht zwangsläufig aus mehreren Medien und kann beispielsweise ausschliesslich auf Filmen oder Serien basieren. Allerdings besteht sie aus Formaten, die sich Zeit nehmen, komplexe und längere Geschichten zu erzählen.¹⁴ In einem Film kann eine Person im Mittelpunkt der Erzählung stehen, während sich eine auf dieser Geschichte basierende Serie mit den Problemen, Gefühlen und Ansichten der Nebencharaktere beschäftigt. Die Möglichkeit des transmedialen Erzählens erlaubt, zusätzliche Perspektiven und komplexere Hintergründe zu berücksichtigen und somit neue Reflexionsanlässe zu schaffen. In diesem Zusammenhang eröffnen sich durch transmediales Erzählen neue Potenziale. Jedes Medium, wie zum Beispiel Videospiele oder Comics, bietet unterschiedliche Erzählformate. In der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung besteht auch in Bezug auf Lern- und Bildungspotenziale sowie Transmedia Storytelling Erweiterungsbedarf (Much 2022). Besonders hervorzuheben sind die eigenen Beiträge zur Storyworld, die bei Jenkins als «points of entry» (2007) bezeichnet werden. Diese *Points of Entry*, also Einstiegspunkte, dienen der Erweiterung der Storyworld (siehe Abb. 2) und bieten unterschiedliche Zugänge zu ihr. Sie treiben die Geschichte voran und bedienen unterschiedliche Zielgruppen. Ausserdem bieten sie die Möglichkeit, sich über andere Medien mit der Storyworld zu beschäftigen (ebd.).

Die Konstruktion, Erweiterung und Ausdifferenzierung der Storyworld wird ebenfalls durch die Integration neuer Erzählungen in den bestehenden Kontext beeinflusst. Die meisten transmedialen Entwürfe erfüllen als Erweiterung folgende Funktionen (Jenkins 2011):

- Hintergrundgeschichten zu Charakteren,
- Darstellung von Weltkarten,
- alternative Sicht auf die Handlungen der Charaktere,
- Bindung des Publikums.

Jenkins betont am Ende seines Artikels, es gebe keine eindeutige «transmedia formula», die ein klares transmediales Vorgehen definiere. Stattdessen hänge dies immer vom Kontext, von den Ressourcen und dem Zielpublikum ab. Eine umfassendere Definition kann jedoch zu einem reichhaltigeren transmedialen Erzählen führen. Thon (2016,

14 Die Vielfalt der transmedialen Erzählformen ist gross. Beim Transmedia Storytelling werden einzelne Medienangebote zu einer Erzählung verknüpft, wobei die Verknüpfung auf unterschiedliche Weise erfolgen kann. Innerhalb eines Storyuniversums können alle Geschichten aus unterschiedlichen Storyworlds vereint sein.

55) ergänzt, dass keine objektive Beschreibung einer «einzig wahren» Storyworld existiere, da immer die subjektive Perspektive der Rezipierenden einflüsse.

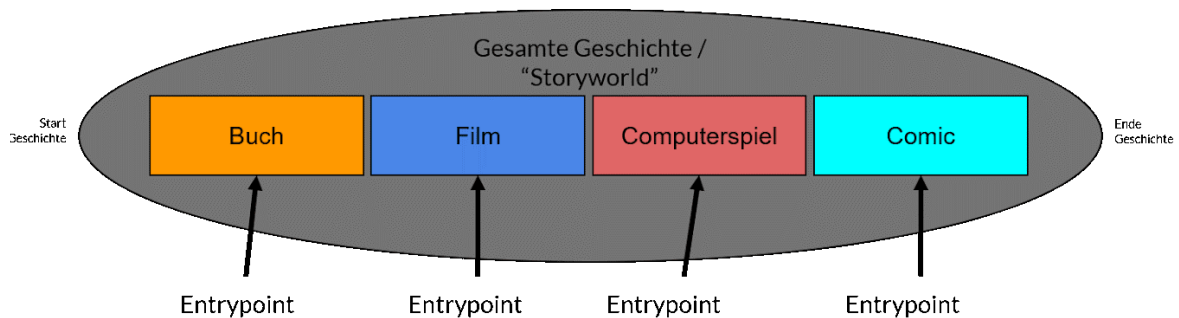


Abb. 2: Veranschaulichung von Storyworld und Entrypoint.
Quelle: eigene Grafik

Beim transmedialen Erzählen handelt es sich um eine Form des Erzählens, bei der innerhalb einer Storyworld diverse kleine und in unterschiedlichen Medienformaten realisierte Geschichten erzählt werden, die sich zu einer grossen Geschichte zusammenfügen können.

2.4 Transmediales Erzählen, Comics, Videospiele und Tomb Raider

Tomb Raider stellt ein langjähriges, umfassendes Medien- und Storyuniversum dar, dessen Geschichten rund um die Figur Lara Croft in wiederholter Variation neu erzählt werden. Seit der Gründung des «Tomb Raider»-Franchises im Jahr 1996 sind nahezu drei Jahrzehnte vergangen, in denen eine Vielzahl an Medienprodukten veröffentlicht wurde, darunter Videospiele, Comics, Bücher und Filme. Diese Medienprodukte bilden jeweils neue Storyworlds, wobei die Geschichte von Lara Croft entweder neu interpretiert oder auf andere Weise erzählt wird. Dies kann der Fall sein, wenn die Videospielreihe neu gestartet oder ein neues Medium erschlossen wird, beispielsweise der Comic oder der Film. Das Tomb Raider Franchise ist von einer signifikanten Faszination geprägt, die sowohl historische als auch aktuelle Relevanz besitzt. Einerseits stellt die Figur Lara Croft die erste weibliche Hauptfigur mit einer langjährigen Geschichte in einem Videospiel dar, andererseits hat sie eine loyale Fanbase aufgebaut, die für den Erfolg des Franchises von entscheidender Bedeutung ist. Tomb Raider hat somit einen festen Platz in der Popkultur eingenommen und ist aus dem Gaming-Markt nicht mehr wegzudenken. Tomb Raider hat einen signifikanten Einfluss auf die Popkultur und ist aktuell wie nie zuvor, da seit 2013 der Versuch unternommen wird, eine moderne Darstellung einer jungen Frau zu präsentieren, die Abenteuer erlebt. Dabei werden aktuelle Gaming- und narrative Trends verarbeitet. Die Figur der Lara Croft kann als eine der prominentesten und

langlebigsten Figuren in der Geschichte der Videospiele bezeichnet werden. Ihre ikonische Bedeutung geht über die Grenzen der Gaming-Community hinaus und hat auch in anderen Bereichen der Popkultur nachhaltige Spuren hinterlassen. Diesbezüglich sei auf die Studien und Artikel von Wolf und Perron (Wolf und Perron 2023) und Arsenault (Arsenault 2014) verwiesen. Sie hat die Wahrnehmung und Darstellung von Frauen in Videospielen nachhaltig geprägt (Kennedy 2002; Engelbrecht 2020). Die narrative Tiefe der Spiele wird durch das Setting zusätzlich erweitert, indem Mythen, Geschichten und Fiktion miteinander neben der «biografischen» Geschichte der Hauptfigur vermischt werden. Des Weiteren hat sie den Bereich der Action-Adventure-Spiele massgeblich geprägt (King 2019; Jansz und Martis 2007; Much 2021). Ebenso stellt die Figur der Lara Croft eine der ersten Gaming-Figuren dar, die bereits ein Jahr nach der Videospiegelveröffentlichung eine eigene Comic-Reihe erhielt (Tomb Raider/Witchblade, 1997). Die TR Survivor Storyworld zeichnet sich insbesondere durch zwei Aspekte aus. Einerseits stellt sie ein vollständiges Reboot der Serie dar, indem Lara als junge Erwachsene dargestellt wird. Andererseits unternimmt sie den Versuch, eine durchgehende transmediale Geschichte zu erzählen, wobei in der vorliegenden Studie exemplarisch auf die Comics und Videospiele eingegangen wird. Im Gegensatz zu den vorherigen Storyworlds wird hier eine tiefgründigere, emotionalere Erzählung präsentiert, die eine intensivere und persönlichere Wirkung erzeugt als in den Vorgängermedien. Dies verleiht der Storyworld eine tiefere emotionale Resonanz. Des Weiteren ist ein deutlich düsterer und realistischerer Ton in der Reihe zu verzeichnen, welcher sich in der Darstellung von Gewalt, moralischen Dilemmata und Überleben äussert. Ausserdem wird in dieser Storyworld die Umgebung detailreich und realistisch gestaltet, was zur Immersion der Erzählung beiträgt. Ebenso manifestiert sich bei den Spielmechanismen die ausgeklügeltste und umfangreichste Version der Tomb-Raider-Teile. Des Weiteren wurden das Crafting von Gegenständen, komplexe Kletter- und Bewegungsabläufe in das Spiel integriert. Die Survivor-Storyworld präsentiert eine zusammenhängende Erzählung, die sich über mehrere Spiele erstreckt (siehe hierzu am Kapitelanfang). Die Handlung sowie die getroffenen Entscheidungen innerhalb eines Spiels und Comics beeinflussen die weiteren Fortsetzungen, wodurch eine fortlaufende und kohärente Erzählung gewährleistet wird.¹⁵ Ausserdem wird die Hintergrundgeschichte der Figur Lara Croft in einer bislang nicht dagewesenen Intensität beleuchtet. Dies verleiht der Figur mehr Tiefe und macht sie für die Spielenden und Lesenden interessanter und besser nachvollziehbar. Die Neukonzeption und Modernisierung der Storyworld zielt darauf, sowohl langjährige als auch neue Mediennutzende anzusprechen.

¹⁵ Damit ist nicht gemeint, dass Spielende diese Entscheidungen treffen.

2.5 Lara Croft: Tomb Raider – Eine Bestandsaufnahme

«[...] even those who have never played Tomb Raider are likely to at least have heard of Lara Croft» (Newman 2004).

Seit der Einführung von Lara Croft in der Tomb-Raider-Spielreihe 1996 ist die Gaming-Industrie ohne sie kaum vorstellbar. Die popkulturelle Bedeutung von Videospiel-Figuren, in diesem Fall Lara Croft, ist nicht nur für die Gaming-Industrie von Relevanz, sondern darüber hinaus durch die Erweiterung des Charakters auf Action-Figuren, Cosplay, Musik und Auftritte in anderen Medien. Betrachtet man das Tomb-Raider-Franchise genauer, findet man viele verschiedene Videospiele für unterschiedliche Plattformen, drei Actionfilme, sechs Romane und zahlreiche Comics (chronologische Übersicht siehe Tab. 1).

Veröffentlichung		Titel
1996		Tomb Raider I
11/1997		Tomb Raider II: Starring Lara Croft
12/1997		Tomb Raider/Witchblade
1998		Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
03/1999		Tomb Raider Dark Aeon (OneShot)
11/1999		Tomb Raider IV: The Last Revelation
11/1999		Start: Tomb Raider: The Series
2000		Tomb Raider (Handheld)
2000		Tomb Raider V: The Chronicles
2001		Fluch des Schwerts
01/2001		Start: Tomb Raider Journeys
06/2001		Lara Croft: Tomb Raider
2002		The Prophecy
05/2003		The Osiris Codex
05/2003		Ende: Tomb Raider The Journeys
06/2003		Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness
08/2003		TR Cradle of Life
12/2003		Amulett of Power
05/2004		Quest for Cinnabar
08/2004		The Lost Cult
10/2004		Elixir of Life

12/2004		Man of Bronze
03/2005		Ende: Tomb Raider The Series
2006		Tomb Raider Legend
2007		Tomb Raider Anniversary
2008		Tomb Raider Underworld
2010		Lara Croft and the Guardian of Light
05/2013		Tomb Raider Prelude
05/2013		Tomb Raider: A Survivor's Born
10/2014		Ten Thousand Immortals
03-07/2014		Start: Vol. I Season of the Witch
12/2014		Lara Croft and the Temple of Osiris
08/2014-01/2014		Vol. I: Secrets and Lies
02-07/2015		Vol. I: Queen of Serpents
05/2015		Relic Run
08/2015		Lara Croft: GO
10/2015-02/2016		Lara Croft and the Frozen Omen
12/2015-01/2016		Rise of the Tomb Raider
02-06/2016		Vol. II: Spore
06/2016		Lara Croft and the Blade of Gwennyver
11/2017-04/2018		Vol. III: Survivor's Crusade
03/2018		Tomb Raider (Film)
06-10/2018		Vol. IV: Inferno
09/2018		Path of the Apocalypse
09/2018		Shadow of the Tomb Raider
10/2018-04/2019		Shadow of the Tomb Raider DLC

Tab. 1: Übersicht über das Tomb Raider Franchise. Legende (Medium):

12 Hauptgame	8 Handeheld	3 Filme	100+ Comics	6 Bücher	2 Lara Croft Reihe/ Spin-Off
-----------------	----------------	------------	----------------	-------------	---------------------------------

Bereits kurz nach Veröffentlichung des ersten Spiels *Tomb Raider – featuring Lara Croft* im Jahr 1996 erschien die erste Comic-Version. Der US-amerikanische Publisher Top Cow veröffentlichte ein Crossover mit seiner eigenen Comic-Heldin Sara Pezzini, auch bekannt als The Witchblade. Dadurch entstand *Tomb Raider/Witchblade* (Turner

1997, 1998). Im Zuge der Veröffentlichung ist etwas sehr Interessantes geschehen: Lara Croft wurde in ein neues Universum neben dem eigenen Spiel und somit in eine neue (eigene) Storyworld eingeführt. Sie wurde Teil des Top-Cow-Universums, als beide Franchises miteinander verbunden wurden. Nur zwei Jahre später erhielt Tomb Raider eine eigene Stand-Alone-Comic-Serie. Die Serie konzentriert sich nicht nur auf Laras Abenteuer, sondern auch auf ihre persönlichen Gedanken und «biografischen» Hintergründe. Ausserdem werden verschiedene Charaktere und Freunde von ihr vorgestellt. Dies wird später in der Serie genutzt, um weitere Crossover-Events zu initiieren. Da eine Einzelserie nicht ausreicht, wurde eine weitere Tomb-Raider-Comicserie eingeführt. *Tomb Raider Journeys* (2001–2003) ist eine weitere Serie rund um Lara Croft mit neuen Geschichten, die eine eigenständige Storyworld erschaffen. Die Geschichte von Tomb Raider wurde also bereits früh erweitert, die Figur in verschiedenen Medien dargestellt und ihre Geschichte sukzessive ausgebreitet. Die Comics spielen im Tomb-Raider-Franchise je nach Reihe eine unterschiedliche Rolle. Vor dem ersten *Reboot* dienten die Comics in erster Linie als weiterer Einstiegspunkt in die Geschichte von Tomb Raider. Dies war nicht nur kommerziell sehr erfolgreich, sondern erhielt auch eine eigene Fanbase. Fans der Comic-Serie waren von ihr so fasziniert, dass es neben zahlreicher Fan Art auch eine von Fans erstellte Comic-Serie rund um Lara Croft gab. Diese Serie *Tales of Lara Croft* konnte damals kostenlos im Netz betrachtet werden und wurde von den Gaming-Publishern als ein Projekt mit den Rechten an der Figur geduldet. Zum jetzigen Zeitpunkt existiert das Projekt *The Croft*, ein von verschiedenen Künstler:innen erstellter Fan-Comic. Beteiligte Künstler:innen erhalten jeweils die beiden vorherigen Seiten und setzen die Geschichte auf dieser Grundlage fort. Die Welt von Tomb Raider umfasst insgesamt sechs Storyworlds,¹⁶ die von Fans generierten Welten nicht inbegriffen. Im Fazit (Kap. 9) wird auf den partizipativen Ansatz der Fans kurz eingegangen. Im Folgenden erfolgt eine Übersicht über die sechs Storyworlds von Tomb Raider, welche die Grundlage für die einzelnen Medientitel bilden. Des Weiteren werden die Aspekte von Genre, Storyworld und Narrationsstruktur im Tomb-Raider-Franchise bzw. Tomb-Raider-Universum erörtert.

2.5.1 Genre-Einordnung der Tomb-Raider-Comics

Laut Dark Horse, dem Verlag, der derzeit die Tomb-Raider-Comics veröffentlicht, kann der Comic dem Genre Action/Adventure zugeordnet werden. Weitere Zuordnungen sind Female-Focused und Gamers (Dark Horse 2021). Der deutsche Publisher Panini Comics ordnet ihn dem Fantasy-Genre zu (Panini Comics 2021). Abel und Klein (2016) definieren

16 Die Bezeichnung «Storyworld» wird verwendet, um die Gesamtheit der Erzählungen in einem fiktiven Universum zu beschreiben. Im Falle von «Tomb Raider» umfasst dies sechs separate Erzählungen, die jeweils eine eigene Welt darstellen. Diese stehen allerdings in Verbindung zueinander, da sie von den gleichen Charakteren und Ereignissen handeln. Lara Croft stellt darin das verbindende Element dar. Diese Eigenschaft ist nicht auf die «Tomb Raider»-Reihe beschränkt, sondern findet sich auch in anderen Storyuniversen wie «Star Wars» oder «Marvel». Sobald die Möglichkeit besteht, auf vorangegangene Ereignisse Bezug zu nehmen, wird eine neue Storyworld generiert. Die folgenden Abschnitte verdeutlichen dies.

Abenteuercomics als Geschichten, in denen die Held:innen, die einen aussergewöhnlichen Charakter haben und sich in risikoreichen Unternehmungen oder gefährlichen Situationen bewähren müssen. Der:die Held:in begibt sich auf eine Reise, meist in eine ungewohnte exotische Umgebung, die voller Gefahren steckt. Der Ausgangspunkt des Abenteuers ist oft eine Bedrohung oder Störung einer positiv konnotierten Ordnung. Das Ziel der Handlung besteht entsprechend im Schutz oder in der Wiederherstellung dieser Ordnung (Baumgärtner 1979, 48; Abel und Klein 2016, 196). Überdies tritt die:der Held:in mindestens einer:m Widersacher:in entgegen. Der Einsatz von Gewalt gegenüber dieser:m Widersacher:in wird meist als unproblematisch angesehen. Abenteuercomics zeichnen sich durch einen realistischen Stil aus und vermischen geografische und historische Räume. Abel und Klein bieten folgende Definition des Fantasy-Genres an:

«Das Fantasy-Genre wirft in der Regel einen Blick zurück in eine fiktive (irdische) Vergangenheit – entweder in eine archaisch-prähistorische Welt, die durch urwüchsige Natur geprägt ist, oder in eine mit märchenhaften-mittelalterlichem Dekor. Das Wunderbare ist ein natürlicher Bestandteil dieser erzählten Welt, übernatürliche oder magische Phänomene spielen eine wesentliche Rolle. Menschen können wie selbstverständlich von Fabelwesen umgeben sein und müssen sich als Krieger oder Ritter in Kämpfen mit vormodernen Waffen gegen ihre Feinde behaupten» (Abel und Klein 2016, 212).

Diese Definition des Genres erfasst die Tomb-Raider-Comics, abgesehen von der Tatsache, dass Übernatürliches eine Rolle spielt und in die Welt integriert ist, eher nicht. Die Welt der Tomb-Raider-Comics ähnelt mit Ausnahme der übernatürlichen Elemente unserer Realität. Daher wird der Tomb-Raider-Comic in der vorliegenden Arbeit dem Genre *Abenteuer* bzw. *Action/Adventure mit Fantasy-Elementen* zugeordnet. Da auch das Tomb-Raider-Spiel in die Kategorie Action-Adventure eingeordnet wird, erscheint diese Genre-Ordnung schlüssig.

2.5.2 Storyworlds und Timelines

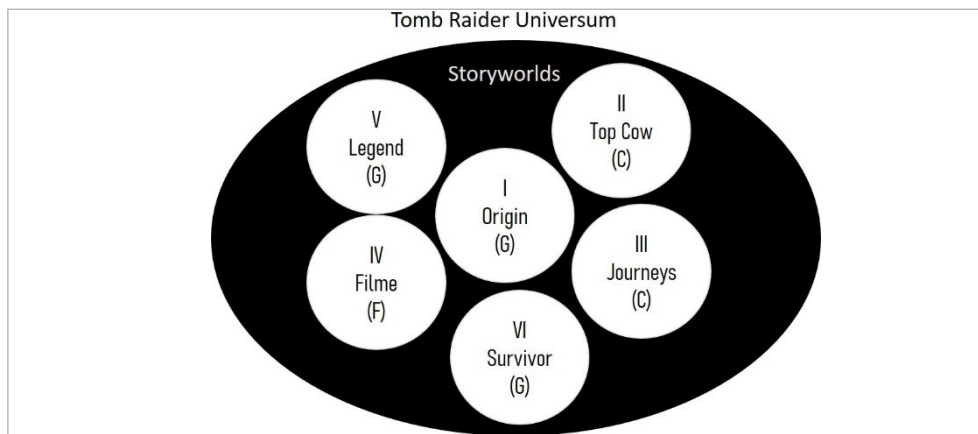


Abb. 3: Die Tomb-Raider-Storyworlds (F = Film; G = Game; C = Comic).

Quelle: eigene Grafik

Insgesamt gibt es sechs Storyworlds, die mit Tomb Raider und Lara Croft assoziiert werden können (siehe Abb. 3), zusammengefasst als Tomb-Raider-Universum. Die Storyworlds haben viele Gemeinsamkeiten; die offensichtlichste und präsenteste ist die Hauptprotagonistin jeder Storyworld, Lara Croft. Jede Storyworld enthält konstante Faktoren. Lebenslauf und Hintergrund von Lara Croft werden jedoch jedes Mal verändert und an die aktuelle Welt angepasst. Diese Informationen sind entweder in den Booklets der Spiele oder auf offiziellen Internetseiten und Fanwebsites zu finden. Der Umfang variiert je nach Storyworld. Neben Namen und Nationalität werden im Folgenden Geburtsdatum, Wohnort, Blutgruppe, Grösse, Gewichte und Masse sowie Hobbys und Vorlieben zu Film und Musik angegeben (Marie 2016, 22). Im Folgenden werden die Storyworlds in der Chronologie ihres Erscheinens charakterisiert, um Entwicklung und spätere Vergleiche nachvollziehen zu können.

Storyworld I: Origin (1996–2004)

Erscheinungszeit	Titel
1996	Tomb Raider I
11/1997	Tomb Raider II: Starring Lara Croft
1998	Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
11/1999	Tomb Raider IV: The Last Revelation
2000	Tomb Raider (Handheld)
2000	Tomb Raider V: The Chronicles
2001	Fluch des Schwerts

Erscheinungszeit	Titel
2002	The Prophecy
05/2003	The Osiris Codex
06/2003	Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness
12/2003	Amulett of Power
05/2004	Quest for Cinnabar
08/2004	The Lost Cult
10/2004	Elixir of Life
12/2004	Man of Bronze

Tab. 2: Chronologie der in Storyworld I veröffentlichten Medien

Die Storyworld Origin ist die umfassendste Welt im Franchise mit insgesamt 15 Medienprodukten: sechs Computerspiele, sechs Handheld-Spiele und drei Bücher. Als Grundlage für die Storyworld dienen die Computerspiele *Tomb Raider Featuring Lara Croft*, *Tomb Raider II: Starring Lara Croft*, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*, *Tomb Raider IV: The Last Revelation*, *Tomb Raider V: The Chronicles* und *Tomb Raider: Angel of Darkness*. In der Regel beginnt jedes Spiel mit einer Einführung in ein sagenumwobenes Artefakt, das Lara im Verlauf des Spiels durch Lösung verschiedener Rätsel zu erlangen versucht. Ebenso wird zu Beginn ein Antagonist eingeführt, gegen dessen Scherg:innen Lara im Spielverlauf kämpft. Am Ende des Spiels kommt es dann zu einem grossen Bosskampf, bevor das gesuchte Artefakt in die Hände von Lara Croft übergeht. Lara reist im Spiel an aussergewöhnliche Orte. In den letzten Teilen der Reihe wurde erstmals versucht, mit einem transmedialen Konzept zu arbeiten. Am Ende von *Tomb Raider: The Last Revelation* schafft es Lara nicht rechtzeitig zum Ausgang der Pyramide und wird verschüttet. Im Folgeteil *The Chronicles* gibt es eine Sequenz, in der Werner von Croy, eine wichtige Nebenfigur im Spiel und ihr ehemaliger Mentor, Laras Rucksack entdeckt und glaubt, Lara gefunden zu haben. Dies geschieht nach den Abenteuern von Lara, die vor dem vierten Teil stattfinden. Im sechsten Teil der Videospielreihe versuchten die Entwickler:innen einen kreativen Wandel und präsentierten mit *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness* eine wesentlich düsterere Version. Hier trifft Lara ihren ehemaligen Mentor Werner von Croy wieder, der kurz nach ihrem Zusammentreffen tot in seiner Wohnung aufgefunden wird. Lara gilt fortan als Hauptverdächtige und versucht, den Mord an von Croy aufzuklären. Dabei gerät sie in die dunklen Machenschaften eines uralten Kults. Ausserdem ist es hier erstmals möglich, einen weiteren Charakter im Spiel zu spielen. Kurtis Trent wurde als männlicher Counterpart eingeführt, der ähnliche Ziele wie Lara Croft verfolgt. In den drei nachfolgenden Büchern wird unter anderem erläutert, wie Lara es geschafft hat zu überleben. Auch bekannte Charaktere wie Werner von Croy werden wieder eingeführt. Die Comic-Hefte waren kurzzeitig mit dem Videospiel verknüpft, wie weiter unten

noch erläutert wird. *Angel of Darkness* erschien drei Jahre nach der letzten Videospiel-Veröffentlichung. Es versucht, alle Lücken in der Geschichte durch transmediale Events aufzulösen, einschliesslich drei Büchern (Gardner 2005; Knight 2004; Resnick 2004). Ziel ist es, die *Plotholes* zwischen *Tomb Raider IV: The Last Revelation* und *Angel of Darkness* abzudecken. Diese düstere Version von Lara Croft war jedoch kommerzieller erfolglos. Ein grosser Teil der Zielgruppe ignorierte das zusätzliche Story-Material. Zudem war das Spiel fehlerbehaftet, zur Veröffentlichung unfertig und mit schwierigem Gameplay ausgestattet. Laut Rauscher (2012, 175) war dies einer der Gründe für das Scheitern des Spiels.

Storyworld II: Top-Cow-Comics: Tomb Raider the Series (1997–2005) und Storyworld III: Tomb Raider Journeys (2001–2003)

Die Top-Cow-Comics drehen sich um die Ursprungsgeschichte von Lara Croft, sind jedoch von der Erzählung losgelöst und präsentieren eine eigene Version. Die Comic-Macher:Innen hatten freie Hand, abgesehen von einigen Eckdaten, die in die Geschichte eingebunden werden sollten, wie zum Beispiel der Flugzeugabsturz von Laras Eltern und ihrem Verlobten sowie ihre wohlhabende Herkunft (Marie 2016). Die Serie begann 1999 nach der Veröffentlichung des vierten Tomb-Raider-Teils und wurde bis 2005 mit dem letzten Teil der Origin-Story *Angel of Darkness* fortgesetzt. In dieser Zeit wurden insgesamt 50 reguläre Ausgaben veröffentlicht. Es gab diverse Crossover mit anderen Helden aus dem Top-Cow-Universum wie *Witchblade*, *The Darkness*, *Fathom* oder *The Magdalena*. Hier trifft Lara auf diverse Bekannte und Freund:innen, auch werden Beziehungen genauer beleuchtet und erklärt. So tauchen nicht nur alte Freund:innen immer wieder auf, sondern auch ehemalige Liebschaften. Anders als in den Videospielen erhalten Lesende durch die Ich-Perspektive im Comic tiefere Einblicke in das Seelenleben von Lara Croft. Das Grundprinzip von Tomb Raider bleibt jedoch unverändert: Lara reist zu aussergewöhnlichen Orten, um Artefakte zu finden und im besten Fall vor sinistren Dritten zu schützen, die deren Macht ausnutzen wollen. Interessanterweise wurde in der regulären Serie erstmals 2003 ein direkter Bezug zwischen Comic und Videospiel hergestellt, als *Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness* veröffentlicht wurde. Sowohl die Comic-Cover als auch Story-Elemente aus der Videospiel-Storyworld werden übernommen. Lara Croft stirbt in einem grossangelegten Top-Cow-Crossover (Tomb Raider #25 2002, *Witchblade* #60 2002 und *Evo* #1 2002 bilden den Story-Arc *Endgame*), was Auswirkungen auf insgesamt drei Comic-Serien hat. Anders als im Videospiel stirbt Lara nicht unter den Trümmern einer Pyramide (*Tomb Raider IV*), sondern wird von einer übernatürlichen Macht besessen und später von deren Energie scheinbar getötet («Endgame» Crossover, *Evo* #1 2003). Anschliessend landet sie in einer ägyptischen Unterwelt, wo sie sich für ihre Grabschuld verantworten muss (Tomb Raider #26–28, Story-Arc *Abyss*, 2003). Hier findet sich eine Parallele zum Tomb-Raider-IV-Spiel, das weitestgehend in Ägypten spielt. Ebenfalls wird der männliche Counterpart aus *Angel of Darkness*, Kurtis Trent, eingeführt, und er begleitet Lara für eine kurze Zeit. Allerdings endet die Comic-Serie im Unterschied zum Videospiel nicht an dieser Stelle, sondern läuft noch weitere zwei Jahre.

Storyworld III: Tomb Raider journeys

Ausserdem gab es die Mini-Serie *Tomb Raider Journeys*, die in nur zwölf Heften eine eigene Geschichte rund um Lara erzählt. Während die reguläre Serie und das Crossover einen Kanon bilden, weicht die Journeys-Serie ab, indem sie ein alternatives Universum darstellt. Lara Croft begibt sich in Abenteuer, um die aussergewöhnlichsten Schätze der Welt zu finden, zum Beispiel die spanische Armada. Ein grosser Unterschied zur regulären Storyworld besteht darin, dass Lara Croft ihrem Mentor geschworen hat, niemals zu töten. Dieses Dilemma wird weiter ausgeführt, als sie Kenntnis von dessen Mörder erlangt.

Storyworld IV: Tomb-Raider-Filme (I) (2001–2003)

Die Filme *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) und *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003) bilden eine eigenständige Storyworld. Lara Croft wird von Angelina Jolie verkörpert. Die britische Herkunft, der Pferdeschwanz, die *Dual Pistols* und enge Bekleidung wurden beibehalten, ebenso Laras besondere athletische Fähigkeiten. Einige Originalbewegungen aus dem Spiel wurden in den Film übertragen, zum Beispiel die Rückwärtsrolle. Auch der familiäre Hintergrund wurde angepasst: Laras Vater gilt als verschollen und der erste Teil dreht sich um geheime Hinterlassenschaften und Rätsel, die Lara finden bzw. lösen muss, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Die Vater-Tochter-Beziehung spielt eine zentrale Rolle in diesem Film, auch wenn einige Fans und Kritiker:innen dies als kitschig empfanden (Marotzki 2004, 371). Der zweite Teil ist stärker actionorientiert und handelt davon, die Büchse der Pandora zu finden, um die Welt vor einer lebensbedrohlichen Pandemie zu bewahren.

Storyworld V: Tomb Raider Legend (2006 bis jetzt)

Erscheinungszeit	Titel	
2006		Tomb Raider Legend
2007		Tomb Raider Anniversary
2008		Tomb Raider Underworld
2010		Lara Croft and the Guardian of Light
12/2014		Lara Croft and the Temple of Osiris
05/2015		Relic Run
08/2015		Lara Croft: GO
10/2015–02/2016		Lara Croft and the Frozen Omen
06/2016		Lara Croft and the Blade of Gwenyver

Tab. 3: Chronologie der in Storyworld V veröffentlichten Medien

Nach dem finanziellen Flop des letzten Tomb-Raider-Teils *Angel of Darkness* entschied der Publisher Eidos, das Franchise von Core Design zu Crystal Dynamics zu verlagern, um der Tomb-Raider-Welt neues Leben einzuhauchen. In der Legend-Storyworld wurde Lara stärker emotionalisiert als in den vorherigen Teilen. Dies stellt eher ein Soft-Reboot dar, verbunden mit erheblichen Umstrukturierungen. Die Entwickler:innen orientierten sich an den vorherigen Spielen und versuchten nun, das Storytelling in diesem actionbasierten Spiel zu intensivieren. Daher griffen sie Laras zuvor nur wenig erwähnte Familiensituation auf (Marie 2016, 78). Die neue Richtung der Geschichte beschrieben die Entwickler:innen als: «a mixture of archaeological background and history, plus action and conflict unfolding in the present [...]» (ebd.)

Lara erhielt Unterstützung durch ein Team, bestehend aus Zip, einem Techniker, und Allister, einem Historiker, die ihr per Funkkontakt zusätzliche Informationen liefern. In der Version von Crystal Dynamics aus dem Jahr 2006 stürzte Lara in jungen Jahren mit ihrer Mutter über dem Himalaya ab. Obwohl beide den Absturz überlebten, öffnete Laras Mutter in einem verlassenen Kloster ein Portal und verschwand. Lara beschäftigt sich im Erwachsenenalter mit den Geschehnissen und versucht, ihre Mutter zu finden. Die Videospielteile sind miteinander verknüpft und über drei Teile entwickelt sich eine konstante Narration mit gleichbleibenden Antagonist:innen. Auch der zweite Teil der Installation *Tomb Raider: Anniversary* wird dort eingebunden, obwohl es sich um ein Remake des ersten Tomb-Raider-Teils von 1996 handelt. Nach Abschluss dieser Trilogie wurden die Titel dieser Storyworld unter dem Franchise Lara Croft veröffentlicht, anstelle von Tomb Raider. Da diese Storyworld parallel zur aktuellsten Storyworld Survivor verläuft, soll damit Verwirrung ausgeschlossen werden. Hier werden *Lara Croft and the Guardian of Light* und *Lara Croft and The Temple of Osiris* veröffentlicht. Beide Spiele können erstmals im Co-Op-Modus mit mehreren Spieler:innen gespielt werden. *Lara Croft Go* und *Relic Run* sind Smartphone-Adaptionen der Storyworld. Ebenso basierend auf den Lara-Croft-Spielen wird nach langer Zeit wieder ein Comic zur Spielreihe veröffentlicht: *Lara Croft and the Frozen Omen* (2015). Bis jetzt bleibt es in der Legend-Storyworld bei dieser Mini-Serie mit fünf Ausgaben. Für diesen Anlauf wurde auch Laras Lebenslauf angepasst und ihr der Adelstitel Gräfin von Abbingdon verliehen um hervorzuheben, dass sie aus einem wohlhabenden Familienumfeld stammt. Ihr allgemeiner Steckbrief wurde drastisch gekürzt, sodass keine Informationen über ihre Lieblingsfilme, -musik etc. mehr vorhanden sind. Ihrem Geburtsdatum 14.02. wird kein Jahr mehr zugeordnet. Ebenso werden BMI, Blutgruppe usw. nicht mehr erwähnt. Mit der Übernahme von Core Design durch Crystal Dynamics ist der ursprüngliche Verlauf der Origin-Storyworld hinfällig.

Storyworld Tomb Raider Survivor (2013 bis jetzt)

Erscheinungszeit		Titel
05/2013		Tomb Raider Prelude
05/2013		Tomb Raider: A Survivor's Born
10/2014		Ten Thousand Immortals
03-07/2014		Start: Vol. I Season of the Witch
08/2014-01/2014		Vol. I: Secrets and Lies
02-07/2015		Vol. I: Queen of Serpents
12/2015-01/2016		Rise of the Tomb Raider
02-06/2016		Vol. II: Spore
11/2017-04/2018		Vol. III: Survivor's Crusade
03/2018		Tomb Raider (Film)
06-10/2018		Vol. IV: Inferno
09/2018		Path of the Apocalypse
09/2018		Shadow of the Tomb Raider
10/2018-04/2019		Shadow of the Tomb Raider DLC

Tab. 4: Timeline Tomb Raider Survivor

Mit der Veröffentlichung von Tomb Raider im Jahr 2013 erhielt das Franchise rund um Lara Croft einen Neustart. Die Storyworld von *Tomb Raider Legend* kann als leichtes oder Soft-Reboot angesehen werden, bezieht sich aber nach Aufmachung, Grafik und Hintergrund von Lara sehr stark auf die Origin-Storyworld. Dies änderte sich mit dem 2013er Reboot. Lara Croft ist in diesem Spiel noch keine erfahrene Grabräuberin, die mit Waffen jeglicher Art umgehen kann und nicht davor zurückschreckt, ihre Ziele mit Gewalt durchzusetzen. Die neu etablierte Lara Croft ist eine 21-jährige britische Archäologin. Neben ihrem Studium arbeitete sie unter anderem in Bars, um sich etwas dazuzuverdienen. Ihre Interessen sind Klettern, Wandern, Forschen, Lesen und Bogenschiessen. Der Steckbrief in der Survivor-Storyworld ist im Vergleich zu anderen Storyworlds stark reduziert, zum einen da Lara mit 21 Jahren noch relativ unerfahren ist, zum anderen sollen die Spielenden ihre Ursprungsgeschichte gemeinsam mit der Hauptdarstellerin im Verlauf des Spielgeschehens erleben (Marie 2016, 122). Survivor als Name für Storyworld und Timeline ergibt sich aus dem Hauptthema der neuen Spiele: «A Survivor is Born». Die neue Storyline soll dazu beitragen, dass Lara Croft menschlicher wirkt und somit für neue Spielende zugänglicher wird (Marie 2016, 113). Ausserdem ist Lara keine gefühlsarme Einzelgängerin mehr, sondern hat enge Freund:innen und Bekannte in ihrem Umfeld. Dieses

Reboot hat nicht nur eine einzigartige Ursprungsgeschichte, die von Anfang an erzählt wird, sondern auch eine eigene (kanonische) transmediale Welt, die in den vorherigen Storyworlds nur angedeutet wurde. Die Storyworld umfasst insgesamt drei Videospiele, 39 Comics, zwei Bücher und einen Film. Der Film (2018) mit Alicia Vikander in der Hauptrolle ist zwar eine grobe Nacherzählung des ersten Spiels *Tomb Raider* (2013), eröffnet jedoch eine autonome filmische Storyworld, da in dieser Version beispielsweise noch Laras Vater lebt, wenngleich er neben eigenständigen Elementen an die ersten beiden Spiele *Tomb Raider* (2013) und *Rise of the Tomb Raider* (2016) anlehnt (WikiRaider 2020). Das erste Buch *Ten Thousand Immortals* erzählt eine Geschichte nach dem Videospiel, weicht jedoch stark von den Geschehnissen in Comics und Spiel ab. Daher können diese beiden Titel als ausserkanonisch bezeichnet werden (die sich aber aller Elemente der Survivor-Storyworld bedienen). Das letzte Buch *Path of Apocalypse* beschäftigt sich mit den Geschehnissen im dritten Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Da in dieser Buchgeschichte nur ein sehr kurzer Zeitraum von circa zwei Tagen betrachtet wird, in dem es lediglich zu Feindkontakt kommt und keine neuen Erkenntnisse zur Story oder zu Lara gewonnen werden, wird das Buch nicht weiter einbezogen. Eine kanonische Betrachtung¹⁷ der Storyworld und von Lara Croft erfolgt anhand der veröffentlichten Spiele und Comics.

2.5.3 Die Narrationsstruktur der Spiele

Im Folgenden wird die Storyworld VI vorgestellt, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit untersucht werden soll. Die Grundstruktur der Erzählung und der Ereignisse ist spieleübergreifend übereinstimmend aufgebaut, weitet sich jedoch von Spiel zu Spiel aus. Die Hauptprotagonistin ist Lara Croft und sie bleibt im Hauptspiel auch die einzige spielbare Spielfigur. Die Einheimischen sind menschliche Figuren, die das Land bewohnen, auf dem das Spiel stattfindet. Die uralten Kräfte ähneln Menschen und beschützen das Artefakt mit ihrem Leben. Sie kämpfen meist mit antiken Waffen, sind sehr gross und werden als grausam empfunden. In *Tomb Raider* werden sie als Oni-Ritter bezeichnet, in *Rise of the Tomb Raider* als Unsterbliche und in *Shadow of the Tomb Raider* als Yaaxil. Sie haben oft eine persönliche Beziehung zu den Artefakten und leben seit ihrer Entstehung von der Zivilisation zurückgezogen. Die Narrationsstruktur¹⁸ vollzieht sich durchweg in folgenden Schritten:

1. Lara ist in einer Gruppe unterwegs (TR: Crew der Endurance; RotTR: Jonah, Jacob; SotTR: Jonah).
2. Durch einen Zwischenfall wird sie von der Gruppe getrennt (TR: Schiffbruch/Überfall; RotTR: Kletterabsturz in den Bergen; SotTR: Naturkatastrophe/Flugzeugabsturz).

17 Kanon in der Fiktion bzw. kanonisches Erzählen oder betrachten: «Bei fiktionalen Werken stellt der Kanon jenes Material dar, welches als offiziell gültig für das fiktive Universum anerkannt wird.» (wikipedia.org/wiki/Kanon_(fiktion)). Hier kann als synonym auch Storyworld genutzt werden.

18 Im Folgenden wird die konkrete Narrationsstruktur der untersuchten Medienangebote Comic und Videospiel erörtert. Im Rahmen der Untersuchung der einzelnen Medien wurden Ähnlichkeiten und wiederkehrende Elemente und Muster identifiziert, die im Folgenden aufgeführt und zusammengetragen werden. Dies erfolgt ebenso für die gesamte Narrationsstruktur der Geschichte dieser Storyworld.

3. Lara trifft auf feindliche Truppen, bekämpft diese und kann fliehen (TR: Solarii; RotTR + SotTR: Trinity).
4. Lara findet zur Gruppe oder zu Mitgliedern der Gruppe zurück.
5. Die Gruppe teilt sich auf.
6. Lara trifft auf Einheimische. Diese sind ihr zunächst feindlich gesonnen, doch infolge der Identifizierung des gemeinsamen Feinds (feindlicher Trupp) beschliessen Lara und die Einheimischen, zusammenzuarbeiten (RotTR: Die Verbliebenen; SotTR: Bewohner:innen Paititis).
7. Lara trifft das erste Mal auf uralte Beschützer:innen. Diese werden bei der ersten Begegnung nur schemenhaft angedeutet (TR: Oni-Krieger:innen; RotTR: Die Unsterblichen; SotTR: Yaaxil).
8. Lara dringt in einheimische Lager vor und wird dort aufgenommen, indem sie das Vertrauen der Einheimischen gewinnt. Dies bildet nun einen Schutzraum (RotTR: Geothermales Tal; SotTR: Paititi).
9. Das einheimische Lager wird von feindlichen Truppen überrannt.
10. Lara bekommt die Erlaubnis, das versteckte Artefakt zu suchen, nachdem sie sich in Prüfungen bewiesen hat. Es wird offenbar, dass die Einheimischen das Versteck kennen (TR: Himiko; RotTR: Die göttliche Quelle; SotTR: Schatulle von Ix Chel).
11. Auf dem Weg zum Artefakt wird Lara von uralten Beschützer:innen konfrontiert.
12. Die uralten Beschützer:innen bekämpfen die feindlichen Truppen.
13. Die uralten Beschützer:innen verbünden sich mit Lara (nur SotTR).
14. Möglichkeit des Rückzugs (die Spielenden haben die Möglichkeit zu leveln und noch nicht erledigte Spielmissionen nachholen).
15. Aufbruch in den Endkampf.
16. Zerstörung des Artefakts.

In *Tomb Raider* gibt es noch keine Einheimischen, mit denen man sich verbunden fühlen kann, da die Insel unbewohnt ist und nur von Schiffsbrüchigen besiedelt wird. Erst ab *Rise of the Tomb Raider* kommen Einheimische hinzu. Die uralten Mächte werden beim ersten Kontakt nur angedeutet und beschützen mit aller Macht das Artefakt. In *Shadow of the Tomb Raider* verbünden sich die uralten Mächte mit Lara und den Einheimischen, um gegen den feindlichen Trupp zu kämpfen. Im Verlauf der Geschichte wird die Narration erweitert. Auch die Artefakte und damit verbundenen Themen der Teile steigern sich. In *Tomb Raider* geht es beispielsweise um die Kontrolle des Wetters und die Manifestierung von etwas Göttlichem durch die Himmelsgöttin Himiko. In *Rise of the Tomb Raider* wird die Geschichte eines Propheten erzählt, der mit dem Artefakt der «unsterblichen Quelle» verbunden ist. Im letzten Teil wird genauer auf die Mythen der Inka und Maya eingegangen, deren Welten durch eine Schatulle und einen Dolch wiederbelebt werden sollen. Das dominante Thema der Geschichte ist Unsterblichkeit.

2.5.4 Die Narrationsstruktur der Comics

Die Narrationsstruktur der Comics (der Storyworld VI) erstreckt sich über 37 Comics in insgesamt vier *Volumes*, einschliesslich einer Vorgeschichte, die das erste Hauptspiel einleitet – eine übersichtliche Zusammenfassung ist daher erschwert. Allerdings verlaufen die Geschichten insgesamt sehr ähnlich und die Elemente werden bis zum zweiten *Volume* erweitert. Das dritte und das vierte *Volume* enthalten eine wesentlich kürzere Narration. Im Verlauf der Veröffentlichung der Comics werden die Ausgaben immer kürzer (siehe Übersicht). Auffällig ist, dass die Handlung häufig anhand von Flashbacks und Traumsequenzen erzählt wird. Die emotionale Bindung zu Laras Freund:innen steht im Mittelpunkt der Erzählung. Für die ersten beiden *Volumes* kann folgende Narrationsstruktur herausgearbeitet werden:¹⁹

1. Prolog: Abbildung Alltag, Einleitung durch Flashback oder Traum.
2. Freund:in in Gefahr.
3. Antritt zur Rettung.
4. Hilfe von aussen wird hinzugeholt.
5. Weitere Hilfe von Freund:innen.
6. Feindkontakt.
7. Flucht vor Feind.
8. Durch Flashbacks und Bilder wird die persönliche Bindung und Bedeutung der:s zu rettenden Freund:in offenbart.
9. Aufbruch Rettung Freund:in.
10. Gefangennahme Feind.
11. Erneute Flucht vor Feind und Rettung von Freund:in.
12. Scheinbare Sicherheit – Rückkehr zum Alltag.
13. Beseitigung der letzten verbliebenen Gefahr.
14. Epilog.

Im zweiten Volume variiert dies in dem Handlungsbogen von *Secrets & Lies*: Lara wird konkret um Hilfe von aussen gebeten und eilt einer:m Freund:in zur Rettung. Im dritten (*Survivor's Crusade*) und vierten (*Inferno*) Volume fällt die Narrationsstruktur kürzer aus:

1. Verfolgung des Feinds.
2. Zerwürfnis mit Freund:innen/Abwendung von Freund:innen.
3. Training neuer Fähigkeiten.
4. Endkampf.
5. Epilog.

19 Es kann als wenig überraschend bezeichnet werden, dass diese Erzählung starke Ähnlichkeiten zu Joseph Campbells «Heros in tausend Gestalten» (Campbell 2011) hat.

Narrationsstruktur in *Inferno*:

1. Verfolgung Feinde.
2. Lara gerät in Gefangenschaft.
3. Geschichte vom Feind wird erzählt; Gegenüberstellung Protagonistin und Antagonistin.
4. Offenbarung.
5. Hilfe von Freund.
6. Gemeinsames Bekämpfen mit Freund.
7. Wiedervereinigung Freund & Epilog.

Comics und Videospiele bauen aufeinander auf und beziehen sich innerhalb des jeweiligen Mediums aufeinander.

2.5.5 Die Geschichte der Survivor-Storyworld

Die Geschichte kann chronologisch erzählt werden, beginnend mit der Veröffentlichung der jeweiligen Medien. Die Vorgeschichte wird im Comic *The Beginning* erzählt und dann abwechselnd durch Videospiel und Comic fortgesetzt. Im Folgenden die Handlung der Survivor-Storyworld rekonstruiert (siehe Abb. 4). An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass der Fortgang der Geschichte bei Videospielen an die Spielenden gebunden ist und daran, wie welche Aufgaben bewältigt werden müssen. Die Geschichte verändert sich nicht in Abhängigkeit von den Entscheidungen der Spielenden. Die Videospiele und die Comics sind in einer linearen Narration angelegt.

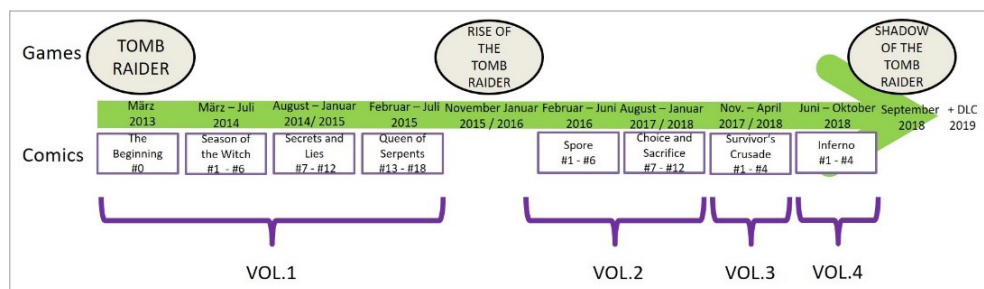


Abb. 4: Veröffentlichungen in der Survivor-Storyworld: Comics und Videospiele.
Quelle: eigene Grafik

Tomb Raider: The Beginning

Der erste Comic in der Storyworld *The Beginning* spielt unmittelbar vor den Ereignissen des Videospiels *Tomb Raider*. Hier werden alle Charaktere vorgestellt, die im Spiel und in weiteren Comics sowie wiederholt in der Erzählung in Erscheinung treten. Auch die Beziehungen der Charaktere untereinander werden erstmals vorgestellt. James Whitman führt seit Jahren durch die erfolgreiche Archäologie-Fernsehsendung «Whitman's World». Nun plant er eine weitere Expedition auf der Suche nach dem sagenumwobenen Yamatai. Als

Kapitän arbeitet er mit Conrad Roth zusammen, der für die Expedition seine eigene Crew zusammenstellt. Diese besteht unter anderem aus Angus «Grim» Grimaldi, Joslin Reyes und Lara Croft. Gemeinsam begeben sie sich auf das Schiff «Endurance» und erleben im Verlauf der Geschichte spannende Abenteuer. Die Charaktere erzählen in Rückblenden, wie sie zueinandergefunden haben. Roth und Grim waren seit Langem befreundet und erlebten gemeinsam Abenteuer. Reyes und Roth haben sich bei einer Kneipenschlägerei in New York kennengelernt. Lara Croft ist die Tochter eines verstorbenen Freunds von Roth. Reyes ist eine ehemalige Polizistin und alleinerziehende Mutter von Alisha, die ebenfalls Roth und Lara kennt. Nachdem ihr Partner im Dienst umgekommen war, kündigte sie ihren Dienst und arbeitet nun als Mechanikerin auf der «Endurance». Im Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass die Sendung von Dr. Whitman nicht so erfolgreich ist, wie er behauptet, und aufgrund schlechter Einschaltquoten abgesetzt werden soll. Um die Expedition dennoch durchführen zu können, versucht Whitman verzweifelt, Geld aufzutreiben, indem er illegal Kunstartikel an zwielichtige Untergrundorganisationen verkauft. Bei einer Übergabe gerät Whitman in Schwierigkeiten und Jonah, der von Roth beauftragt wurde, hilft ihm aus der prekären Lage. Es stellt sich heraus, dass Jonah, der Schiffskoch, maorische Wurzeln hat. Überraschenderweise taucht Alex auf der «Endurance» auf, der ebenfalls Probleme hat und kurzfristig einen Unterschlupf sucht. Er wird kurzerhand als Crew-Mitglied eingestellt und versucht als Gegenleistung, Geld aufzutreiben. Als auch dieser Versuch scheitert und die Expedition mangels Finanzierung kurz vor dem Scheitern steht, ruft Lara ihre Freundin Sam Nishimura an. Sams Onkel hat zuvor bereits Expeditionen von Roth finanziert und gibt nun sein Einverständnis, die restlichen Kosten zu übernehmen, wenn er am Gewinn mit 60% beteiligt wird. Sam übernimmt daraufhin die Rolle der Dokumentarfilmerin, da sie als ehemalige Filmstudentin bereits viel Erfahrung in diesem Bereich hat. Kurze Zeit später bricht die «Endurance» zum Drachen-Dreieck auf.

*Story-Arc:*²⁰ *Videospiel Tomb Raider (2013)*

Tomb Raider 2013 beginnt damit, dass Lara Croft entgegen Whitmans Rat direkt ins Drachen-Dreieck steuert, da sie dort das verlorene Königreich Yamatai vermutet. Während eines heftigen Sturms erleidet Lara mit der «Endurance» und ihrer Crew Schiffbruch. Das Schiff bricht mitten auf See auseinander und Lara fällt nach einem missglückten Sprung ins Meer. Die restlichen Crewmitglieder haben sich bereits am Strand zusammengefunden, als Lara ebenfalls angespült wird. Bevor sie sich bemerkbar machen kann, wird sie bewusstlos geschlagen. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich kopfüber in einer von Kerzen beleuchteten Höhle und ist in Stoff eingewickelt. Es gelingt ihr, sich zu befreien, jedoch nicht ohne Verletzungen. Auf ihrer Flucht aus der Höhle, die mit Totenschädeln, Leichen, Kadavern und merkwürdigen Wandgemälden gefüllt ist,

20 Um die Nachvollziehbarkeit und Übersichtlichkeit zu gewährleisten, wird im Folgenden der Begriff «Story-Arc» verwendet, welcher einen Handlungsbogen im jeweiligen Medium bezeichnet.

wird Lara mehrmals von Männern in zerfetzten Gewändern angegriffen, kann jedoch entkommen. Anschliessend findet sie Spuren ihrer Freund:innen und Crewmitglieder, darunter Sams Kamera und ein Funkgerät, mit dem sie eine Kontaktaufnahme versucht, was jedoch fehlschlägt. Während ihrer Suche nach Nahrung findet sie an einem Toten einen provisorischen Bogen und versucht, damit etwas zu jagen. Dabei erinnert sie sich an die Lektionen, die sie von Roth gelernt hat. Lara entdeckt, dass die Insel bewohnt ist: Sie findet Schriftzeichen, Leichen und Hinweise auf menschliches Leben. Nachdem Roth per Funk Kontakt mit Lara aufnehmen konnte, begibt sie sich durch die alten Ruinen der Insel auf eine Position in den Bergen, wo sie auf Sam trifft. Jedoch ist Sam nicht allein, Mathias ist bei ihr, der ebenfalls ein Schiffsbrüchiger zu sein scheint. Während Lara erschöpft am Lagerfeuer einschläft, erzählt Sam Mathias die Legende von Himiko. Als Lara wieder aufwacht, ist Sam mit Mathias verschwunden. Kurze Zeit später treffen Jonah, Reyes, Whitman und Alex bei Lara ein. Sie teilen sich auf: Lara und Whitman gehen zu Roth, die anderen suchen nach Sam. Auf dem Weg zu Roth finden Whitman und Lara heraus, dass die Bewohner:innen der Insel die Wettergöttin Himiko anbeten. Dies bedeutet, dass sie sich tatsächlich auf Yamatai befinden. Als die beiden einen Schrein zu Ehren von Himiko entdecken, werden sie von den Bewohner:innen der Insel gefangen genommen. Sie werden zu den anderen Überlebenden der «Endurance» gebracht. Bei einem Fluchtversuch wird einer der Überlebenden erschossen und die restlichen nun gesucht. Lara gelingt es, sich zu verstecken, wird aber kurze Zeit später entdeckt und angegriffen. Lara wehrt sich und in Notwehr tötet sie das erste Mal. Bewaffnet mit Bogen und Pistole gelingt Lara die Flucht zu Roths Position, wo er verletzt von Wölfen angegriffen wird. Er teilt Lara mit, dass sie seinen Rucksack haben, in dem sich der Sender für das Rettungssignal und Verbandszeug befinden. Nachdem Lara den Rucksack zurückgeholt hat, versorgt sie Roth. Dieser bittet sie dann, auf die Spitze des Bergs zu klettern, um das Notrufsignal zu senden. Nach mehreren Feindbegegnungen gelingt es Lara, das Notrufsignal abzusetzen. Dies wird tatsächlich von einem Flugzeug empfangen, das die Überlebenden einsammeln möchte. Allerdings gerät auch das Flugzeug, ähnlich wie die «Endurance», in einen plötzlichen Sturm und stürzt auf der Insel ab. Einer der Piloten überlebt und Lara versucht, ihn in der Nähe eines alten Klosters zu retten. Allerdings wird sie von Mathias und den Inselbewohner:innen aufgehalten und Mathias befiehlt, sie zu töten. Lara wird niedergeschlagen und kommt kurz darauf wieder zu Bewusstsein. Sie erlebt, wie eigenartige, menschenähnliche Kreaturen, von den Inselbewohner:innen als «Oni-Wächter» bezeichnet, angreifen und töten. Lara verliert erneut das Bewusstsein und erwacht in einer Kammer voller gehäuteter und an Haken aufgehängter Leichen. Dort findet sie auch die Leiche des Piloten, den sie zu retten versuchte. Lara gelingt die Flucht und sie entdeckt immer mehr mumifizierte Leichen, einige aus Epochen vor dem Zweiten Weltkrieg. Währenddessen findet sie immer mehr Hinweise auf Himiko und ihre sogenannten Sturmwatchen. Lara zieht immer mehr Rückschlüsse auf den alten Mythos um die Sonnengöttin und erkennt, dass darin mehr

Wahrheit stecken könnte, als ihr lieb ist. Sie findet das Grab und die Leiche von Himiko und ist sich nun sicher, sich in Yamatai zu befinden. Zudem entdeckt sie alte Wandmalereien, die ein Aufstiegsritual beschreiben. Nach einer weiteren Flucht vor den Inselbewohner:innen, die sich selbst als «Solarii, Kinder der Sonnenkönigin» bezeichnen, gelingt es Sam, Kontakt zu Lara über das Funkgerät aufzunehmen. Es hat sich herausgestellt, dass sie in der Festung der Solarii gefangen gehalten wird und ein Feueritual mit ihr geplant ist. Lara und Roth begeben sich dorthin, da sie vermuten, dass der Rest der Crew ebenfalls dort festgehalten wird. Auf dem Weg erleidet Lara schwere Verletzungen und wird von Grim und Roth unterstützt. Grim stirbt, während er Lara schützt. Letztlich gelingt es Lara, bis in die Festung der Solarii vorzudringen und das Feueritual zu unterbrechen, bei dem Sam geopfert werden soll. Sie wird dann von den Männern von Mathias überwältigt. Das Ritual wird fortgesetzt, aber Sam wird nicht verletzt, da im letzten Moment plötzlicher starker Wind die Flammen erlöschen lässt. Überzeugt davon, dass dies ein Zeichen ist, dass es sich bei Sam um die rechtmässige Erbin von Himiko handelt, wird sie in den Thronsaal gebracht. Lara gelingt erneut die Flucht und sie findet dabei auch ihre gefangenen Freund:innen. Es gelingt ihr, Jonah, Reyes und Alex zu befreien. Die Flüchtenden verlassen den Tempel, während Lara versucht, Whitman und Sam zu retten. Sie trifft auf Whitman, der sich frei bewegen kann, da er mit den Solarii etwas ausgehandelt hat. Lara gelingt es auch, Sam zu befreien, nachdem Mathias ihr erklärt hat, welche wichtige Rolle Sam für das Übergangsritual mit der Sonnengöttin spielt. Währenddessen eilt Roth zu Hilfe und bringt einen weiteren Hubschrauber unter Kontrolle, der das Notrufsignal erhalten hat, um sie zu befreien. Nachdem Lara erlebt hat, was mit dem ersten Rettungsflugzeug passiert ist, als sie flüchten wollten, beauftragt sie Sam, über Land zu flüchten. Da es für Lara keinen anderen Ausweg gibt, muss sie den Helikopter zur Flucht mit Roth nutzen und versucht, den Helikopter unter Androhung von Gewalt zur Landung zu bringen. Sie stürzen ab, wobei Lara beinahe getötet wird. Roth gelingt es, Lara wiederzubeleben. Allerdings tauchen daraufhin Mathias und ein Teil der Solarii auf, die versuchen, beide zu töten. Roth opfert sich, indem er ein Beil abfängt, um Lara zu retten. Kurze Zeit später trifft auch der Rest der Crew – Jonah, Reyes, Sam und Alex – bei Lara ein. Nachdem die Gruppe Roth an einem sicheren Ort beerdigt hat, beschliesst Reyes, ein Boot am Strand wieder fahrtüchtig zu machen, um von der Insel zu flüchten. Lara versucht, die Gruppe davon zu überzeugen, dass dies nicht funktionieren wird, stösst jedoch auf wenig Gehör. Sie findet heraus, dass die Ursache für den Ursprung der Stürme in der Ritualkammer des Klosters liegen muss. Anschliessend kehrt sie zur Gruppe zurück, die sich bereits am Strand aufhält, und versucht, das Boot zu reparieren. Dabei stösst auch Dr. Whitman wieder auf ominöse Weise dazu. Lara äussert ihre Bedenken gegenüber Whitman und vermutet, dass dieser mit den Solarii zusammenarbeitet. Sie stösst jedoch erneut auf taube Ohren. Um sich Luft zu verschaffen, will sie zu Alex aufrücken, der Reyes' Werkzeug von der «Endurance» holen will. Auf dem Weg dorthin stösst sie erneut auf Widerstand von den Solarii

und findet Alex in der «Endurance» eingeklemmt zwischen Wrackteilen. Es gelingt Lara nicht, Alex zu befreien, bevor die Solarii weiter auf das Schiff vordringen. Daraufhin opfert sich Alex und löst eine Explosion aus, um Lara Zeit für ihre Flucht zu verschaffen. Lara entdeckt einen alten Bericht über eine militärische Erkundung Japans aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs, in dem versucht wird, die Stürme als Waffe zu benutzen. Sie beschliesst, ein Grab in der Nähe der Klippen weiter zu erkunden, da sie sicher ist, dass die Solarii dort etwas hüten, was ihnen Kontrolle über die Stürme geben könnte. Daraufhin entdeckt sie die Überreste eines Samurai der Sturmwatch, der rituellen Suizid begangen hat. Bei ihm findet sie eine Notiz, die das Rätsel um die Stürme löst: Die ausgewählte Nachfolgerin der Sonnengöttin nahm sich vor dem Ritual das Leben, um nicht die Macht von Himiko zu übernehmen. Dadurch blieb die Seele von Himiko in ihrem verwesenden Körper gefangen, und ihre Wut äussert sich in den Stürmen. Lara schliesst daraus, dass die einzige Möglichkeit, lebend von der Insel zu entkommen, darin besteht, den von ihr schon entdeckten Leichnam der Sonnenkönigin zu zerstören. Auf dem Rückweg zum Strand wird die Gruppe erneut überfallen. Daraufhin entführt Whitman Sam und bringt sie zu den Solarii. Überzeugt davon, dass Lara Whitman richtig eingeschätzt hat und sie vielleicht auch mit den Stürmen richtig liegen könnte, erkennt Reyes, dass sie die Insel nicht verlassen können, ohne den Leichnam von Himiko zu zerstören. Sie fahren nun landeinwärts, um Sam zu retten und die Quelle der Stürme zu vernichten. Lara versucht, Sam zu finden, und wird Zeugin, wie Whitman von den Oni getötet wird. Lara entdeckt im Kloster eine weitere Kammer, die Himiko gewidmet ist. Dort erkennt sie, dass Himikos Seele immer wieder in einen neuen, als Gefäss dienenden Körper übertragen wird. Die Rolle von Sam wird nun auch klar: Sie soll als neuer Körper für Himikos Seele dienen. Lara kämpft sich daraufhin durch die Sturmwatchen auf die Spitze des Klosters, wo Mathias bereits das Übergangsritual eingeleitet hat. Auf dem Weg zu Mathias wird Lara von den verbliebenen Solarii angegriffen, kann jedoch nicht gestoppt werden. Sie tötet Mathias mit zwei Pistolen, woraufhin sein Körper in den Abgrund stürzt. Bevor das Übergangsritual beendet werden kann, zerstört Lara die Überreste von Himiko und rettet damit Sam. Die Stürme ziehen sofort danach ab und Lara, Sam, Reyes und Jonah können mit dem Boot die Insel verlassen. Kurze Zeit später werden sie von einem Transportschiff aufgenommen. Lara erkennt, dass sie Antworten auf die grossen Mysterien der Welt benötigt, und hinterfragt ihr eigenes Wissen sowie das Wissen ihres Vaters.

Story-Arc: Comic Season of the Witch #1-#6 (2014)

- #1: Survivor's Guilt
- #2: Over the Edge
- #3: Haunted by the Past
- #4: Haunted by Shadows
- #5: Sacrifice for a Friend
- #6: On the Brink of Madness

Wochen nach den Ereignissen auf Yamatai leiden Lara, Jonah, Reyes und Sam unter dem «Überlebensschuld-Syndrom» (*Survivor's Guilt*). Dies äussert sich bei Lara in vielen Alpträumen und Flashbacks. Jonah und Reyes haben das Gefühl, von sogenannten Hütern verfolgt zu werden. Nach einigen seltsamen Ereignissen – beispielsweise einer Flutwelle im Grand Canyon und Jonahs Suizidversuch – hinterfragt Lara ihre eigene Wahrnehmung insbesondere in Bezug auf das, was sie auf der Insel Yamatai gesehen hat. Lara, Jonah, Reyes und Sam besitzen jeder ein Artefakt von Yamatai, können sich jedoch nicht daran erinnern, wie sie jeweils in dessen Besitz gelangt sind. Lara holt sich Hilfe von einem Geschichtsprofessor, um mehr über die Artefakte zu erfahren. Bald wird eine neue Organisation alle vier verfolgen, um die Artefakte zurückzuerlangen. Reyes und Lara entkommen der Organisation nur knapp mithilfe eines Unbekannten. Zu allem Überfluss wird Sam erneut entführt und nach Yamatai verschleppt. Die verbliebenen Freund:innen begeben sich zu Sams Rettung und erleben dabei einen Teil ihres Alptrauums erneut. Es stellt sich heraus, dass Sam als Köder für Lara dient und später für das Fortsetzen des Übergaberituals benötigt wird, um aus Sam die Sonnengöttin Himiko zu erschaffen. Nach der Gefangennahme Laras offenbart sich die unbekannte Organisation als die «Vier Hüter», die Mathias von den Solarii huldigen. Lara ist die vierte Hüterin und wird benötigt, um Mathias wiederzubeleben. Das Ritual gelingt, aber Lara vernichtet Mathias im letzten Moment mithilfe von Danny, dem unbekannten Helfer. Während sie gemeinsam aus einer einstürzenden Höhle fliehen, enthüllt Danny seine wahren Motive: Er ist der Drahtzieher hinter den Artefakten und dem Ritual und will Lara wieder gefangen nehmen, um das Ritual zu wiederholen. Lara überlistet Danny, der durch die Explosion einer Handgranate stirbt. Anschliessend gelingt ihr die Flucht und sie findet zu Sam, Reyes und Jonah zurück.

Story-Arc: Comic Secrets & Lies #7–#12 (2014/2015)

- #7: Losing Her Grip
- #8: A Sinister Truth
- #9: Lost and Found
- #10: The Hunt is On
- #11: A Ghost at Rest
- #12: Fall of the Curtain

Lara versucht, ihre Beziehung zu Reyes zu verbessern, die ihr gegenüber seit den Ereignissen von Yamatai immer verschlossener geworden ist. Lara leidet noch immer unter den Ereignissen von Yamatai, bricht während des Ausflugs zusammen und haluziniert. Eine scheinbar von den Toten auferstandene Person in Erscheinung von Alex bittet Lara darum, nach ihrer Schwester Kaz zu suchen. Kaz' Mutter vermutet, dass sie sich in der Ukraine aufhält, hat seit einer Woche aber keinen Kontakt mehr zu ihr gehabt. Lara möchte gemeinsam mit Sam nach Kaz suchen, bittet sie aber, zu Hause zu bleiben,

um sie zu schützen. Kaz' Spur führt Lara nach Prypjat, Tschernobyl, wo Kaz sich mit Hilfe einiger Bewohner:innen versteckt hält. Es stellt sich heraus, dass Kaz von ihrem ehemaligen Arbeitgeber verfolgt und von einer mysteriösen Organisation namens Trinity bedroht wird. Nach einem spektakulären Kampf mit Truppen von Trinity und dem scheinbaren Tod des Agenten Mr. Cruz, dem Kaz schon lange auf den Versen war, kehren Lara und Kaz sicher nach Grossbritannien zurück. In vermeintlicher Sicherheit zu Hause bittet Lara Jonah, in seinem Theaterstück mitzuspielen. Kurz vor der Premiere erhält Lara einen Brief, demzufolge Mr. Cruz Kaz erneut in seine Gewalt gebracht hat. Lara bricht daraufhin auf, um Kaz zu retten. In einem weiteren spektakulären Kampf zwischen Lara, Mr. Cruz und Trinity-Truppen in der Londoner U-Bahn gelingt es Lara, Mr. Cruz endgültig zur Strecke zu bringen. Sie rettet Kaz und gemeinsam schaffen sie es zur Premiere von Jonahs Theaterstück. Auf der Bühne schliesst Lara mit den Worten «The show must go on. And so must I.»

Story-Arc: Comic Queen of Serpents #13–#18 (2015)

#13: The Watchers

#14: Dark Waters

#15: Of Myths and Monsters

#16: Nest of Vipers

#17: Grim Times

#18: Cold Light of Day

Dieser Handlungsbogen zeigt, wie Lara, Jonah und Sam ihren Alltag bestreiten. Lara arbeitet in einem Museum und nutzt es abends für Parkour-Übungen. Jonah hat als Koch in einem gehobenen Restaurant angefangen und Sam verfolgt weiterhin ihre Regiekarriere. Alle drei werden von verummten Personen aufgesucht. Jonah erhält ein Paket, Lara und Sam eine Videokassette. Auf dieser befindet sich ein Hinweis, dass Grim noch am Leben sein könnte. Dies wird durch den Inhalt des Jonah-Pakets bestätigt: die Mütze, die Grim immer getragen hat. Kaz, die nun bei Jonah wohnt, findet heraus, dass die Aufnahmen aus Mexiko stammen. Gemeinsam brechen Lara, Sam, Jonah und Kaz nach Mexiko auf, um getarnt als Dokumentarfilmteam nach Grim zu suchen. Lara und Sam leiden weiterhin unter Albträumen und Flashbacks. Sam zeigt zwischenzeitlich selbstzerstörerisches Verhalten und kann sich später nicht mehr daran erinnern. Das Team erhält Hilfe von den Bewohner:innen eines mexikanischen Dorfs im Dschungel, die von der Königin der Schlangen erzählen, der Anführerin einer Guerilla-Gruppe im Dschungel von Mexiko. Lara gelingt es, dorthin vorzudringen, sie wird jedoch gefangen genommen. Es stellt sich heraus, dass die Königin der Schlangen Laras Vater Richard Croft kennt. Sie half ihm, einige Ruinen im mexikanischen Dschungel zu finden, und hatte eine kurze Liebesbeziehung mit ihm. Durch ihn kennt sie Lara und verfolgt seitdem ihre Geschichte. Die Königin der Schlangen weiss, dass Lara von ihrem Vater ein

grosses Vermögen geerbt hat und auch Sams Familie wohlhabend ist. Sie will ihre Entführungen nutzen, um Geld für eine Guerilla-Gruppe zu erpressen. In Gefangenschaft trifft Lara nun scheinbar endlich auf Grim – doch er stellt sich als dessen Zwillingsbruder heraus. Während der gemeinsamen Flucht erzählt Grims Bruder Cuddy, wie sehr er seinen Bruder vermisst und wie sie gemeinsam aufgewachsen seien. Cuddy und Lara treffen wieder auf Jonah, Kaz und Sam und versuchen gemeinsam, per Boot aus dem Dschungel zu flüchten. Sie werden fortwährend von einem Guerilla-Trupp verfolgt. Sam tötet eine:n Kämpfer:in, was sie schockiert. Allen gelingt die Flucht auf das Boot, doch Lara macht sich weiterhin Sorgen um Sam, die nun apathisch wirkt. Eine Nebensequenz zeigt, wie Sam sich im Spiegel betrachtet und nicht sich selbst, sondern die Sonnengöttin Himiko sieht. Zurück in London gehen alle wieder ihrem Alltag nach. Lara versucht, zu Sam durchzudringen, die sich in letzter Zeit ihr gegenüber sehr abweisend verhalten hat. Auf dem Heimweg wird klar, dass Lara selbst noch nicht alle Ereignisse verarbeitet hat und allerorten Gefahr vermutet. Nach einem weiteren Zusammenbruch zieht sich Lara in ihr Zuhause zurück. Nachdem Kaz und Jonah sie ein wenig aufgemuntert haben, erhält Lara einen Anruf: Sam sitzt im Gefängnis. Schockiert von dem Anruf besucht Lara sie dort. Wie sich herausstellt, hat Sam willkürlich jemanden auf der Strasse angegriffen und stellt nun eine Gefahr für sich und andere dar. Lara versucht, Sam zu beruhigen, und verspricht, ihre Kaution aufzutreiben. Sam spricht von sich selbst in der Wir-Form. Nachdem Lara erwähnt hat, dass sie vielleicht London verlassen wird, wendet sich Sam von ihr ab. Lara ist von den Ereignissen überwältigt und beschliesst, London zu verlassen. Nach einem Moment der Reflexion beruhigt sie sich jedoch und beginnt, die zurückliegenden Ereignisse aufzuschreiben. Dabei wird ihr bewusst, dass sie auf Yamatai etwas gesehen hat, das mit Unsterblichkeit zu tun hat.

Story-Arc: Videospiel Rise of the Tomb Raider (2016)

«Was lässt jemanden die Grenzen der menschlichen Erfahrung überschreiten? Sich dem Unbekannten stellen? Als Kinder stellen wir die Welt um uns infrage; wir lernen, wir akzeptieren – und dabei verlieren wir die Fähigkeit zu staunen. Aber einige nicht. Die Forscher, die Wahrheitssuchenden, es sind diese Pioniere, welche die Zukunft der Menschheit formen» Rise of The Tomb Raider Spieleröffnungssequenz 2016.

Das Spiel beginnt mit diesen Sätzen, die von Laras Vater gesprochen werden. Lara und Jonah stehen in einer verschneiten Berglandschaft und blicken auf einen grossen Berg. Jonah informiert Lara darüber, dass der Trupp, mit dem sie bis hierhin gekommen seien, nicht weiter durch die vor ihnen liegenden Bergketten gehen würde. Lara möchte unbedingt weiter, da sie glaubt, dass sich hinter den Bergen die «verlorene Stadt» befindet. Jonah und Lara brechen zu zweit auf, werden jedoch beim Erklimmen des Bergs in unwegsamem Gelände durch Schneelawinen voneinander getrennt. Die Geschichte

springt nun zwei Wochen zurück nach London. Lara ist auf dem Weg zu ihrer Wohnung, als sie von aussen sieht, dass jemand mit einer Taschenlampe drinnen ist. Als Lara in ihre Wohnung geht, bemerkt sie, dass das Fenster offen steht und ein Tonband ihres Vaters abgehört wurde. Kurz darauf versucht jemand, durch die Tür zu gelangen. Es stellt sich heraus, dass es Ana ist, die Freundin von Laras verstorbenem Vater. Ana möchte Lara Gesellschaft leisten, weil Lara wieder auf der Titelseite eines Klatsch-Magazins gelandet ist. Laras Wohnung ist voll mit Nachforschungen über Yamatai, Syrien, Unsterblichkeitsmythen und die alten Aufzeichnungen ihres Vaters. Lara informiert Ana, dass sie endlich das «Grab des Propheten» gefunden habe und nun die Reise dorthin antreten wolle. Sie erklärt auch, dass ihr Vater nicht verrückt gewesen sei, sondern kurz davorgestanden habe, das Grab zu finden, welches das Geheimnis zur Unsterblichkeit in sich trage. Ana ist besorgt über Laras Besessenheit und Paranoia und versucht, sie davon abzuhalten, da dieses Verhalten sie an den zuletzt verwirrten und ähnlich von Unsterblichkeitsmythen besessenen Vater erinnert.

Szenenwechsel.

Lara befindet sich bereits in Syrien und ist auf der Suche nach einem Grab. Sie ist mit einem ortskundigen Fahrer in einem Auto unterwegs. Es stellt sich heraus, dass der Fahrer Laras Absichten verraten hat, und sie werden angegriffen. Lara kann fliehen und erreicht schliesslich die Gegend des Grabs. In einer nahegelegenen Höhle findet Lara Hinweise darauf, dass sich das Grab in unmittelbarer Nähe befindet. Zudem entdeckt sie Wandmalereien, die von einem Propheten sprechen, der heilende Wunder vollbracht hat, Armeen dazu bewegte, die Waffen niederzulegen, und ein Volk durch die Wüste zu einer Oase führte. Lara erfährt auch, dass der Prophet und seine Anhänger vom Trinity-Orden ermordet wurden. Sie findet durch einen geheimen Eingang Zugang zum verlorenen Grab des Propheten. Dort entdeckt sie in alten Aufzeichnungen und Wandgemälden weitere Informationen über Trinity und den Propheten. Trinity ist ein kirchlicher Orden, der den Propheten der Ketzerei beschuldigt, da dieser behauptet, den Tod besiegt zu haben. Trinity ist auch auf der Suche nach etwas, das die göttliche Quelle genannt wird. Je weiter Lara in das Grab vordringt, desto näher kommen Trinity-Truppen. Sie erreicht schliesslich den Sarg des verlorenen Propheten, der jedoch leer ist. Kurz darauf stürmen Trinity-Soldaten unter der Führung von Konstantin das Grab. Lara versteckt sich im Sarg des Propheten vor Trinity. Als dieser erneut geöffnet wird, bedroht Lara Konstantin mit einer geladenen Waffe. Konstantin will von ihr wissen, wo sich das Artefakt befindet, da sie ihn dorthin geführt hat. Lara behauptet, weder eine Leiche noch ein Artefakt gefunden zu haben. Konstantin zweifelt an ihrer Aussage und plant, sie zu töten. Bevor es jedoch dazu kommt, löst Lara die von Trinity gelegten Sprengfallen aus und kann sich in Sicherheit bringen.

Nach diesem Vorfall kehrt Lara zurück nach Croft Manor, wo sie weitere Nachforschungen anstellt. Unter anderem untersucht sie die Symbole, die sie in Syrien entdeckt hat. Eines dieser Symbole, ein eigenartiges Kreuz, findet Lara in einem der Bücher ihres Vaters wieder. Jonah besucht sie und fragt sie nach den Ereignissen in Syrien. Ausserdem zeigt ihm Lara, dass das Symbol mit einer mysteriösen verschollenen Stadt namens Kitesch verknüpft ist, die sie in Sibirien vermutet. Lara glaubt, dass sich die «göttliche Quelle» an diesem Ort befindet – das Artefakt, nach dem ihr Vater so lange gesucht hat. Sie hofft, dass die Entschlüsselung des Geheimnisses der Unsterblichkeit dazu führen wird, dass es keine Krankheiten, keinen Tod und kein Leiden mehr auf der Welt geben wird. Jonah ist besorgt um Lara und zweifelt an ihrer psychischen Gesundheit. Er hat Angst, sie aufgrund ihrer Besessenheit zu verlieren. Kurz darauf wird Lara von einem Attentäter von Trinity angegriffen und wichtige Informationen werden gestohlen. Lara erkennt, dass sie Trinity erneut zu ihrem Ziel geführt hat. Aus Sorge um Lara beschliesst Jonah, mit ihr nach Sibirien zu reisen.

Es folgt ein Sprung zurück zum Beginn des Spiels, als Lara von einer Lawine erfasst wurde. Jonah funkt sie an und teilt ihr mit, in Sicherheit zu sein. Sie bittet ihn umzukehren, da sie denkt, es allein schaffen zu können. Über das Funkgerät hört Lara mit, dass Konstantin bereits zu den Ruinen in den Bergen vorgedrungen ist, allerdings stossen sie auf Widerstand der «Hinterbliebenen». Kurze Zeit später beobachtet Lara, wie zwei Hinterbliebene von Trinity gejagt werden, wobei einer von ihnen getötet wird. Lara kämpft sich durch das abgelegene und verschneite Gebiet und überlistet dabei mehrere Trinity-Soldaten und einen Bären, durch dessen Höhle sie einen Ausweg zu finden glaubt. Infolge eines Sturzes wird Lara bewusstlos und es werden Flashback-Szenen aus Laras Kindheit gezeigt.

Als Kind bewundert sie ihren Vater. Sie fleht ihn an, mit zur nächsten Expedition kommen zu dürfen, bei der sie seine Assistentin sein möchte. Laras Vater hält die Aktivität für zu gefährlich, ist sich jedoch sicher, dass Lara in der Welt grosse Erfolge erzielen und ihn stolz machen wird. Auch wird erwähnt, dass ihr Vater dem Propheten auf der Spur war. Nach einem aufwühlenden Telefonat, das Lara mithört, ist sie besorgt um ihren Vater. Er versichert ihr, dass sie es eines Tages verstehen würde. Lara teilt ihm mit, es nicht verstehen, sondern ihren Vater zurückhaben zu wollen. Sie dringt durch ein komplexes, vereistes Höhlensystem zu einer alten sowjetischen Anlage vor. Dort wird sie von einer der Hinterbliebenen angegriffen, die sie zuvor gesehen hat. Lara versucht, sie davon zu überzeugen, dass sie auf derselben Seite stehen, doch die Hinterbliebene rät ihr umzukehren. Solange Lara ebenfalls nach dem Artefakt sucht, bleibt sie ihre Feindin, verschont aber ihr Leben. Lara dringt immer weiter in die alte sowjetische Anlage vor und findet heraus, dass viele der Hinterbliebenen von Trinity bis zum Tod gefoltert wurden, um das Versteck der göttlichen Quelle zu enthüllen. Lara belauscht ein Gespräch von Konstantin, in dem er erfährt, dass sie jemanden gefangen genommen haben, der mehr über den Aufenthaltsort der göttlichen Quelle weiss. Während sie weiter in die

kalte Schneelandschaft vorrückt, hilft sie immer wieder Hinterbliebenen gegen Trinity. Über das Funkgerät erfährt Lara, dass der Gefangene vermutlich der Anführer der Hinterbliebenen ist. Lara dringt ins Gefängnis ein und findet Konstantin, der gerade mit einem Anführer von Trinity spricht. Beim Lauschen wird Lara erwischt und von einem Söldner niedergeschlagen. Als sie wieder zu Bewusstsein kommt, ist sie an einen Stuhl gefesselt im Gefängnis und sitzt Ana gegenüber, die ebenfalls gefesselt ist. Lara fragt Ana, was sie hier mache, aber Ana gibt vor, sich nicht erinnern zu können, und ist verängstigt. Konstantin stösst zu ihnen und versucht, von Lara zu erfahren, wo sich die göttliche Quelle befindet, indem er Ana foltert. Nach kurzer Zeit fordert Ana Konstantin auf aufzuhören, da Lara wirklich nichts wisse. Ana enthüllt daraufhin die Wahrheit über sich selbst: Sie gehört ebenfalls zu Trinity und ist nur mit ihrem Vater zusammengekommen, um an das Geheimnis der göttlichen Quelle zu gelangen. Ana macht Lara das Angebot, sich Trinity anzuschliessen, um einen Sinn in ihrem Leben zu finden. Da Lara weiss, wie Trinity arbeitet, lehnt sie ab. Lara wird in eine Zelle gesperrt, aus der sie sich schnell befreien kann. Ein Gefangener bittet sie, ihn ebenfalls zu befreien. Lara misstraut ihm zunächst, aber nachdem er enthüllt hat, tatsächlich zu wissen, wonach sie und Trinity suchen, befreit Lara den Mann. Er stellt sich als Jacob vor und gibt an, sehr ortskundig zu sein. Lara bedankt sich bei ihm und gibt ihm für den Fall, dass sie sich verlieren, ein Funkgerät. Während ihres Ausbruchs erfährt Lara, dass in diese Region viele Sowjets gebracht wurden, um in den Minen nach alten Artefakten zu graben. Jacob und Lara fliehen gemeinsam aus dem Gefängnis und Jacob rettet Lara vor dem Ertrinken.

In einem weiteren Flashback sieht man, wie Lara ihren Vater tot in seinem Büro findet, nachdem sie einen Schuss gehört hat.

In einem versteckten Unterschlupf fragt Jacob Lara nach ihren Motiven für die Suche nach der göttlichen Quelle. Lara erklärt, dass ihr Vater zuletzt von Unsterblichkeitsmythen besessen gewesen sei und sie sich vor seinem Suizid gestritten haben. Sie dachte, ihr Vater sei verrückt geworden. Seit sie jedoch in Yamatai etwas Übernatürliches gesehen habe, glaube sie, dass ihr Vater möglicherweise nicht verrückt, sondern etwas Grösserem auf der Spur gewesen sei. Lara teilt Jacob ebenfalls mit, zu glauben, dass die göttliche Quelle, falls sie echt sei, erforscht werden müsse und nicht versteckt gehalten werden dürfe. Jacob fragt Lara ausserdem, ob Trinity die göttliche Quelle bekommen solle, was sie verneint. Daraufhin bittet er sie, gemeinsam mit den anderen Hinterbliebenen Trinity und Konstantin zu bekämpfen, damit die göttliche Quelle weiterhin geschützt werden könne. Lara stimmt zu, ihnen zu helfen, will aber nach wie vor die göttliche Quelle finden. Lara erfährt von einem versteckten Dorf hinter dem alten Bahnhof aus Sowjetzeiten, in dem sich Jacobs Leute aufhalten. Sie hofft, dass sie Jacob helfen kann, sein Volk gegen Trinity zu verteidigen, um mehr über die göttliche Quelle zu erfahren. Der Treffpunkt ist eine alte Kupfermine, von der aus sie zum Dorf gelangen können. Auf dem Weg dorthin wird Lara von Trinity-Truppen angegriffen und muss sich erneut ihren Weg zur Kupfermine erkämpfen. Während Trinity in der Mine weitere Bohrungen durchführt,

um zu beenden, was die Sowjets begonnen haben, werden sie durch einen Erdbeben getrennt. Jacob weist Lara an, Sofia zu finden und sein Volk zu warnen. Lara dringt immer weiter in das Innere der Mine vor und findet schliesslich, wonach die Sowjets und nun auch Trinity gegraben haben: Überreste der mystischen Stadt Kitesch. Es gelingt Lara, in einen Teil der Stadt vorzudringen und dort mehr über den unsterblichen Propheten zu erfahren. Die Wandmalereien zeigen den Exodus des Propheten und seiner Gefolgschaft in Syrien sowie den Bau einer Stadt in einem Tal namens Kitesch. Anschliessend wird der Aufbau einer Armee dargestellt, die die Stadt und den Propheten beschützen soll. Ausserdem wird enthüllt, dass die Krieger dieser Armee dem Propheten einen Atlas schenken, der die Geheimnisse der Stadt zeigt. Lara vermutet nun, dass dieser Atlas eine Karte der Stadt ist und zeigt, wo sich die göttliche Quelle befindet. Über die Ruinen gelangt Lara ins Tal von Jacobs Dorf, wo sie von den Verbliebenen, einschliesslich Sofia, umstellt wird. Kurz bevor sie getötet werden soll, erscheint Jacob und versichert allen, dass Lara eine Freundin sei und nicht zum Feind gehöre. Er informiert sie jedoch auch darüber, dass Trinity auf dem Vormarsch sei. Lara hilft nun bei verschiedenen Aufgaben im Tal, um das Gebiet auf die bevorstehende Auseinandersetzung vorzubereiten und das Vertrauen der Verbliebenen zu erlangen. Kinder und Kampfunfähige werden in die Katakomben evakuiert. Wenig später dringt Trinity mit Hubschraubern in das Tal ein und es kommt zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. Trinity kann mithilfe von Lara und kampffähigen Hinterbliebenen vorerst aber zurückgedrängt werden. Lara erfährt mehr über den Atlas und die göttliche Quelle. Nach einer Legende soll die göttliche Quelle ein Fragment aus Gottes Seele enthalten und jeder, der die Quelle erblickt, erlangt Unsterblichkeit. Da Lara zusammen mit den Verbliebenen gegen Trinity gekämpft hat, vertraut ihr nun auch Sofia und möchte sich revanchieren. Sie verrät den Aufenthaltsort des Atlas unter einer Kathedrale in den Archiven. Allerdings betont sie sofort, dass sie Lara dorthin nicht begleiten werde, da dort «Andere» leben, nämlich die Unsterblichen, die jeden Eindringling töten. Lara dringt zur Kathedrale vor, jedoch ist Trinity bereits vor Ort. In der Kathedrale trifft Lara auf Ana, die einen Trinity-Trupp ins Archiv geschickt hat, um den Atlas zu bergen. Lara kann sich aus dieser Situation befreien und dringt weiter ins Archiv vor. Dort findet sie den Atlas, muss jedoch vor den Trinity-Truppen und den Unsterblichen fliehen, die sie daran hindern wollen, mit dem Atlas zu entkommen. Währenddessen meldet sich plötzlich Jonah bei Lara über Funk. Er ist ihr gefolgt und wurde von Jacobs Leuten in der Tundra aufgelesen.

Im Observatorium stösst Lara wieder zu Jacob und Jonah. Das Geheimnis des Atlas wird enthüllt und Lara kennt nun den Aufenthaltsort der göttlichen Quelle sowie den Zugang zur verlorenen Stadt. Bevor sie aufbrechen kann, stürmt Trinity das Observatorium und entführt Jonah mit dem Atlas. Lara begibt sich erneut zum Gefängnis in der alten sowjetischen Anlage, da sie dort Jonah vermutet und ihn nicht zurücklassen möchte. Sie spürt ihn dort auf, als er gerade von Konstantin gefoltert wird. Es gelingt ihr, Konstantin zu vertreiben, aber nicht bevor er Jonah schwer verletzt. Mithilfe der

restlichen Überlebenden schaffen sie es, Jonah zurück ins Tal zu bringen, und hoffen darauf, dass Jacob ihnen helfen kann. Und tatsächlich: Nachdem er seine Hände auf Jonahs Wunde gelegt und ein Stossgebet gesprochen hat, sind Jonahs Wunden geheilt. Lara wird nun klar, dass Jacob der unsterbliche Prophet ist. Er offenbart ihr, dass es die göttliche Quelle gebe und sie Unsterblichkeit verleihe. Allerdings ist sie kein Artefakt von Gott oder göttlich, sondern etwas anderes. Jacob hat über Generationen hinweg seine Gefolgsleute belogen, um sie zu schützen. Dabei schuf er auch die Unsterblichen, eine unsterbliche Armee, um die göttliche Quelle und Kitesch zu beschützen. Allerdings wurden Tausende Bewohner:innen von Kitesch geopfert, um die Quelle zu schützen. Jacob bereut dies zutiefst und will nicht, dass sich solches Leid wiederholt. Trinity kennt infolge der Entführung von Jonah und dem Atlas die Position der göttlichen Quelle und dringt in den Gletscher ein, unter dem sich die Quelle befindet. Lara versucht erneut, Jacob davon zu überzeugen, dass es besser wäre, wenn sie die Quelle vor Trinity findet, und bittet ihn darum, ihr den geheimen Zugang zu Kitesch zu zeigen. Dieses Mal lenkt Jacob ein und öffnet einen Geheimgang. Er und Sofia wollen die Trinity-Truppen so lange wie möglich aufhalten. Jacob verspricht, sich während Laras Abwesenheit um Jonah zu kümmern. Lara gelingt es, über den geheimen Pfad an den Unsterblichen vorbei, die sich bereits zum Kampf vorbereiten, die verlorene Stadt Kitesch zu erreichen. Um in den Turm in Kitesch zu gelangen, wo Lara die göttliche Quelle vermutet, muss sie ebenfalls gegen die Armee der Unsterblichen kämpfen. Trinity schafft es nach einiger Zeit ebenfalls, durch den Gletscher zu brechen, und rückt zum Artefakt vor. Trinity-Soldaten kämpfen nun gegen die Unsterblichen, während die Hinterbliebenen versuchen, ihren Teil beizutragen, um Trinity zurückzudrängen. Im finalen Kampf mit Konstantin enthüllt dieser, dass sich Laras Vater nicht umgebracht hat, sondern auf Anweisung von Trinity getötet wurde. Nach einem langen Kampf gegen Trinity-Soldaten und der finalen Konfrontation mit Konstantin gelingt es Lara endlich, in die Kammer der Seelen vorzudringen. Dort findet sie Ana, die bereits die göttliche Quelle entdeckt hat. Lara bittet Ana, das Artefakt zurückzulassen, da sie erkannt hat, dass die Welt noch nicht bereit für die göttliche Quelle ist und der Tod zum Leben gehört. Um Unsterblichkeit zu erlangen, blickt Ana in die göttliche Quelle, umgeben von den Unsterblichen und den Hinterbliebenen. Lara gelingt es, das Artefakt zu bekommen. Sie zerstört es daraufhin, auch wenn dies bedeutet, dass Jacob sterben muss.

Ein Zeitsprung nach Croft Manor zeigt, wie Lara die Bänder ihres Vaters abhört und Jonah ihr zustimmt, dass es richtig gewesen sei, die göttliche Quelle zu zerstören. Jonah bittet Lara, sich zu beeilen, weil bereits ein Flugzeug warte, und man sieht, wie die beiden gemeinsam gehen. Die Kamera schwenkt noch über eine Karte in Südamerika, was den Ort der Handlung für das folgende Spiel andeutet. Nach dem Abspann folgt eine Rückblende, die zwei Wochen zuvor in Sibirien spielt. Dort laufen Ana und Lara durch die Tundra. Ana bestätigt, dass Laras Vater sich nicht umgebracht habe, sondern Opfer eines Auftragsmords geworden sei. Bevor Lara Ana weitere Fragen stellen oder ihre Wut

an ihr auslassen kann, wird Ana erschossen. Lara sucht Deckung und eine Stimme aus dem Off fragt: «Erledigt. Und was ist mit Croft?». Darauf antwortet eine andere Stimme: «Noch nicht.»

Rise of the Tomb Raider DLCs

Insgesamt gibt es fünf Erweiterungen für RotTR:

- Endurance Mode,
- Baba Yaga: der Tempel der Hexe,
- Kalte Finsternis erwacht,
- Laras Albtraum,
- Blutsbande.

Der Endurance-Modus ist eine Spielerweiterung, bei der es darum geht, in der sibirischen Wildnis so lange wie möglich zu überleben. Dabei muss sich Lara immer wieder gegen Angriffe wehren. Ausserdem müssen regelmässig Ressourcen gesammelt und sich an einem Lagerfeuer aufgewärmt werden.

Kalte Finsternis erwacht und *Laras Albtraum* sind zwei ähnliche Spielmodi, in denen Lara in einer sibirischen Forschungsanlage und in Croft Manor gegen Feinde kämpft. Der Baba Yaga DLC wird innerhalb des Spielgeschehens von «Rise of the Tomb Raider» aktiviert und beschäftigt sich mit der Sage der Hexe Baba Yaga. Da Lara hier unter Drogen gesetzt wird, halluziniert sie gelegentlich. Zusätzlich verarbeitet sie die Sehnsucht nach ihrem Vater und das schlechte Gewissen, ihm jahrelang nicht geglaubt zu haben. *Blutsbande* spielt während der Zeit zwischen Syrien und Sibirien, in der Lara sich ihren Anspruch auf Croft Manor zurückholt. Sie muss das Anwesen nach dem Testament ihres Vaters durchsuchen und die sterblichen Überreste ihrer Mutter finden. In diesem story-basierten Zusatzinhalt erfährt man mehr über das Verhältnis von Lara zu ihren Eltern und deren Ehe.

Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 2: Spore #1–#6 (2016)

Lara nimmt zusammen mit Jonah an einer Archäologie-Konferenz in den USA teil. Allerdings ist sie schnell vom akademischen Alltag gelangweilt und besucht Reyes, die ihr angeboten hat, mit ihr und einer Freundin namens Dana zu trainieren. Dana hat aufgrund ihres nach und nach verlorenen Augenlichts individuellere Trainingsmethoden entwickelt, die sie nun auch Lara beibringt. Dabei nutzt sie unter anderem ihr Gehör und vermittelt Lara diese neue Kampftechnik. Als Lara zurück in ihr Hotel geht, wird sie von Todd Bellamy angesprochen. Bellamy handelt im Auftrag von Professor Robert Demur, der auf der Konferenz einen Vortrag gehalten hat. Bellamy möchte sich mit Lara treffen und sie als Assistentin einspannen, um den Pilz der Unsterblichkeit zu finden. Lara lehnt höflich ab und legt sich schlafen. In der Nacht wird Feueralarm ausgelöst und Lara findet die Leiche von Todd Bellamy. Lara entschliesst sich, das Gespräch

mit Professor Demur zu suchen. Dieser informiert sie über einen geheimnisvollen Pilz, der in China wächst und angeblich Unsterblichkeit verleiht. Da Lara in diesem Bereich Erfahrungen habe, würde er sie gerne für diese Forschung anwerben. Lara ist sich nicht sicher, ob sie dieser Spur nachgehen will. Kurze Zeit später werden sie und Professor Demur von unbekannten Feinden angegriffen, die sich selbst die «Knights of the Spore» nennen. Die Organisation versucht, Professor Demur gefangen zu nehmen, um von ihm den Weg zu den sagenumwobenen Pilzen zu erfahren. Zusammen mit Lara und Jonah flieht der Professor vor der Organisation und sie versuchen, vor ihr die Pilze zu finden. Lara gelingt dies, aber Jonah und der Professor werden gefangen genommen. Sie kann beide befreien und überlässt den Pilz Professor Demur. Kurz darauf wird er tot in seinem Hotelzimmer gefunden, wo er versucht hat, den Pilz einzunehmen. Bei einem letzten Gefecht gelingt es Lara, die «Knights of the Spore» zu besiegen. Anschliessend reisen Jonah und Lara aus China ab.

Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 2: Choice and Sacrifice #7–#12 (2016/2017)

Lara und Jonah erfahren, dass Sam in eine Nervenheilstation in Schweden verlegt wurde. Lara begibt sich sofort dorthin, um ihre Freundin zu besuchen. Allerdings erfährt sie, dass Trinity bereits Experimente an Sam durchgeführt hat, da vermutet wird, dass Sam der Schlüssel zur Wiederherstellung der göttlichen Quelle ist. Es hat sich herausgestellt, dass bei den Ereignissen auf Yamatai ein Teil von Himikos Seele auf Sam übergegangen ist. Durch die Experimente von Trinity wurde Himikos Seele in Sam geweckt und hat nun Besitz von ihrem Körper ergriffen. Sam flieht aus der Nervenheilstation und hinterlässt eine Spur der Zerstörung quer durch Europa. Sie scharft Anhänger:innen um sich, die die Sonnengöttin Himiko anbeten. Währenddessen versucht Lara gemeinsam mit Jonah, die alte Sam zurückzugewinnen und Himiko aufzuhalten. Sie erfährt von einem alten Spiegel, der Himikos Seele einfangen kann. Nach einem Wettlauf gegen Zeit und Trinity gelingt es Jonah und Lara, Sams Seele zu retten und sie endgültig von Himiko zu befreien.

Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 3: Survivor's Crusade #1–#4 (2017/2018)

Da Trinity Lara mehrfach in die Quere gekommen ist, nicht nur sie, sondern auch ihre Freund:innen in grosse Gefahr gebracht hat und für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist, beschliesst Lara, Trinity zu jagen. Jonah wendet sich von ihr ab, da er nicht mehr weiss, wie er ihr helfen soll. Lara reist im Laufe eines Jahrs um die Welt, um zu trainieren und die Beziehung zu ihrem Vater aufzuarbeiten. Am Ende des Story-Arc findet sie heraus, dass Trinity eine geheime Basis in der Antarktis errichtet hat.

Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 4: Inferno #1–#4 (2018)

Trinity schlägt Alarm in der Antarktis, als bemerkt wird, dass Lara vor Ort ist, um der Organisation zu schaden. Lara trifft auf ihre ebenbürtige Gegnerin Nadija, die früh von Trinity rekrutiert wurde. Lara wird überrascht, wie gut Trinity auf ihren Angriff vorbereitet

war und wird wieder einmal gefangen genommen. Nadija zeigt Lara den aussergewöhnlichen historischen Fund, den Trinity in der Antarktis gemacht hat: den Baum Edens. Nadija versucht, Lara für Trinity zu rekrutieren, da sie denkt, dass Lara ihr von Nutzen sein könnte. Ausserdem zwingt sie Lara dazu, ein Stück Rinde des Baums zu essen, deren chemische Zusammensetzung starke Halluzinationen verursacht. Nadija erklärt ihr, dass dies nicht viele überleben, und versteht dies als Prüfung für Lara. Daraufhin durchlebt Lara ihre schlimmsten Erinnerungen: den Tod ihres Vaters, das Alleinsein als Kind, den Tod ihrer Mutter und ihrer Freund:innen sowie das Gefühl, sie im Stich gelassen zu haben. In den letzten Jahren hat sie sich von Schuldgefühlen treiben lassen und über die Ereignisse auf Yamatai nachgedacht. Nun schliesst Lara Frieden mit sich und ihrer Vergangenheit. Kurz darauf wird sie von Jonah gefunden, der ihr hilft, sich zu befreien. Lara dachte, dass Jonah nichts mehr mit ihr zu tun haben wollte. Doch er enthüllt, dass es zu Beginn so gewesen sei, er sich dann aber auf die Suche nach Lara begeben habe. Zusammen gelingt es ihnen, vor Trinity zu fliehen.

Story-Arc: Videospiel Shadow of the Tomb Raider (2018)

Lara und Jonah erkunden in Mexiko einige Ruinen, die in den Aufzeichnungen von Laras Vater erwähnt werden. Sie entdecken dort einige Hinweise und Steineinkerbungen, die Lara fotografiert. Bevor sie den Ort weiter erkunden können, aktivieren sie einen Sprengsatz, der mutmasslich von Trinity dort angebracht wurde. In Cozumel können Lara und Jonah die Hinweise entschlüsseln und gelangen zu dem Schluss, dass die Hinweise auf eine verborgene Stadt in Peru deuten. Vor Ort befindet sich auch Dr. Pedro Dominguez, einer der Anführer von Trinity. Lara und Jonah möchten herausfinden, was er vor Ort plant, ohne erneut so viel Chaos zu verursachen wie bei der Zerschlagung der letzten Trinity-Zelle (siehe Handlungsstrang *Inferno in der Antarktis*). Sie entdecken, dass Trinity in einen verborgenen Tempel im Dschungel von Mexiko eindringen will. Lara will zuvorzukommen und findet einen alternativen Eingang zu diesem Tempel. Im Inneren entdeckt Lara die Wandmalerei einer silbernen Schatulle mit der Inschrift «Die silberne Schatulle von Ix Chel». Es handelt sich um einen Maya-Mythos, der den Gott der Schöpfung und Zerstörung Kukulcan beschwört. Ausserdem sind auf der Wandmalerei Katastrophen abgebildet: ein Tsunami, ein Sturm, ein Erdbeben und ein Vulkanausbruch. Nachdem Lara den Tempel durchsucht hat, findet sie einen zeremoniellen Dolch namens «Der Schlüssel von Chak Chel». Darunter befindet sich die Inschrift «Der Schlüssel zu Ix Chels Herz leitet sie zur Säuberung». Dies ist das Artefakt, nach dem Trinity sucht. Lara nimmt es an sich, um zu verhindern, dass es in die Hände von Trinity gerät. Als Teile des Tempels daraufhin beginnen zusammenzufallen, ist Lara sich nicht sicher, ob dies eine gute Idee war. Sie flüchtet aus dem Tempel, wird aber bald von Trinity und Dr. Dominguez gestellt. Er verlangt von ihr die Schatulle, die sich jedoch nicht in Laras Besitz befindet. Dominguez klärt Lara darüber auf, dass mit dem Schlüssel und der Schatulle eine neue Welt ohne Leid, Krankheiten, Sünde und Schwäche geschaffen werden könne. Wenn der

Schlüssel jedoch ohne die Schatulle aus seinem Versteck genommen und schnellstmöglich mit der Schatulle zusammengeführt werde, drohten «der Tod der Sonne» und somit die Apokalypse. Da plötzlich ein Tsunami auf Mexiko zusteuert – die erste auf dem Wandgemälde im Tempel beschriebene Katastrophe –, scheint er Recht zu haben. Nachdem der Tsunami die Stadt erreicht hat, gelingt es Lara, sich in Sicherheit zu bringen und Jonah zu finden. Nachdem Lara realisiert hat, dass Trinity nun den Dolch besitzt, und angesichts der Verzweiflung darüber, was sie getan hat, möchte sie sofort nach Peru aufbrechen. Jonah versucht, sie zu beruhigen, und erklärt ihr, dass sie einen Weg finden würden, nach Peru zu kommen und Dominguez aufzuhalten. Zunächst müssten sie sich jedoch um die verletzten Menschen vor Ort kümmern. Lara behauptet, dass sie die Einzige sei, die Trinity aufhalten könne. Dadurch gerät sie in einen Streit mit Jonah, der ihr erklärt, dass sie dies nicht wissen könne und anderes im Moment wichtiger sei als die Hinweise und offenen Rätsel. Einige Zeit später brechen Jonah und Lara mit einem gecharterten Flugzeug nach Peru auf. Auf dem Weg zur verborgenen Stadt bricht plötzlich die zweite vorhergesagte Katastrophe über sie herein: ein verheerender Sturm. Das Flugzeug stürzt mitten im peruanischen Dschungel ab, Lara wird von Jonah und dem Piloten getrennt. Sie durchquert den dichten Dschungel und entdeckt schliesslich einen Teil des Flugzeugwracks sowie ein Funkgerät, über das sie ein Hilfssignal an den Piloten sendet. Sie begibt sich auf die Suche nach ihm, doch als sie ihn findet, ist es bereits zu spät: Er wurde von zwei Jaguaren angegriffen und ist tot. Kurz darauf wird auch Lara von Raubkatzen attackiert, kann sie jedoch erfolgreich vertreiben. Dann findet sie auch Jonah und gemeinsam machen sie sich auf den Weg aus dem Dschungel und die Suche nach Zivilisation. Für eine Nacht errichten sie ein Lager im Dschungel, um sich auszu-ruhen. Lara träumt von ihrer Kindheit: Sie spielt ein von ihr erdachtes Spiel in Croft Manor, klettert durch das Anwesen und dringt in abgeschlossene Bereiche vor. Dabei findet sie unter anderem das Atelier und den Schmuck ihrer Mutter. Plötzlich hört sie einen Schuss und eilt zum Arbeitszimmer ihres Vaters, wo sie ihn tot vorfindet. Als Lara aufwacht, ist Jonah bereits aufgestanden und sie setzen ihre Reise fort. Nach einiger Zeit erreichen sie eine kleine Dschungelstadt namens Kuwaq Yaku, wo sie auf Abby treffen, die die einzige Unterkunft betreibt. Abby erzählt ihnen von Ruinen in der Nähe, die Lara sich genauer ansieht, während Jonah und Abby ihr Gespräch vertiefen. Auf dem Weg zu den Ruinen lernt Lara die Stadt und ihre Einwohner:innen kennen. Sie erfüllt einige kleine Aufträge, um ihnen zu helfen. Bei den alten Ruinen entdecken Lara und Jonah einen versteckten Zugang zum «Pfad der Lebenden». Lara dringt weiter in das Gebiet vor und trifft dort auf Trinity. In einem Tempel entdeckt Lara weitere Hinweise auf die verborgene Stadt. Von Abby wissen sie, wo sie mit der Suche beginnen müssen. Auf dem Rückweg zu Jonah und Abby beobachtet Lara, wie Trinity-Soldaten von seltsamen Kreaturen angegriffen werden. Zurück bei Jonah und Abby erforschen sie weiter die Inka-Ruinen, werden jedoch durch eine Falle voneinander getrennt. Lara dringt immer tiefer in den Dschungel vor und muss mehrere Prüfungen bestehen. Nachdem

sie erfolgreich die Prüfung der Spinne und des Adlers bestanden hat, gelangt sie in ein Dorf und vermutet, dass sie sich der verborgenen Stadt nähert. Dort findet sie einen gefesselten Jungen und versucht, ihn zu befreien. Allerdings wird sie dabei von einer Person in einem Gewand mit dem Logo von Trinity angegriffen. Lara kann den Angreifer töten und den Jungen befreien. Kurz darauf wird der Junge von einer Gruppe in Empfang genommen, seine Mutter ist Teil der Gruppe. Diese Gruppe möchte wissen, wie Lara an diesen Ort gefunden hat. Lara wird mitgenommen und in ein Versteck gebracht. Dort offenbart sie, dass sie hinter Trinity her sei und das Abzeichen des angreifenden Manns erkannt habe. Trinity ist hier als «Der Kult» bekannt. Die Frau, die sich selbst Unuratu nennt, enthüllt ausserdem, dass Lara sich in Paititi befindet, der verborgenen Stadt. Unuratu vermutet, dass Lara und sie dasselbe Ziel verfolgen: Trinity aufhalten. Lara teilt Unuratu mit, dass sie auf der Suche nach einer Schatulle sei und diese an einem bestimmten Ort in Paititi vermute. Unuratu erklärt ihr, dass der gesuchte Ort der Tempel des Todes sei. Ausserdem haben Unuratus Leute Jonah gefunden, mit dem Lara nun wieder vereint ist. Unuratu zeigt Lara den Weg zum Tempel, behält Jonah jedoch als Geisel für den Fall, dass Lara lügt. Auf ihrem Weg durch die Stadt erklärt Unuratu, die rechtmässige Erbin und Königin von Paititi zu sein. *Der Kult* hingegen sieht jemand anderen für den Thron vor. Bei einem feierlichen Zug des *Kults* durch die Stadt erfährt Lara, um wen es sich handelt: Dr. Dominguez. Dieser präsentiert seinen Anhänger:innen den Dolch, den er Lara abgenommen hat. Unuratu erklärt Lara, dass seine Anhänger ihn bereits Kukulkan nennen, obwohl er eigentlich Amaru heisse. Er stammt ursprünglich aus Paititi, wurde jedoch von Fremden aufgezogen. Etzli führt Lara zum Tempel des Todes, der vom *Kult von Kukulkan* und damit von Trinity bewacht wird. Lara soll über das alte Abwassersystem flüchten. Im Tempel dringt Lara tiefer vor und findet viele von Trinity veranlasste Menschenopfer. Nachdem Lara mehrere Rätsel gelöst hat, findet sie eine silberne Schlange im Inneren des Tempels. Lara entkommt über das Abwassersystem, wird aber kurz darauf Zeugin, wie Etzli von Anhänger:innen des Kults entführt wird. Lara kehrt zu Jonah zurück, wo Unuratu bereits auf sie wartet. Unuratu erklärt ihr, dass die silberne Schlange ein Schlüssel sei, dessen Schloss sie im Bergtempel vermute. Auch äussert sie, dass sich die Schatulle direkt neben der Kaserne befinde, in der Etzli gefangen gehalten werde. Da der *Kult* den Tempel besetzt, könnte die Schatulle dort sein. Gemeinsam gelingt es ihnen, Etzli zu befreien. Allerdings wird Unuratu dafür gefangen genommen. Lara entdeckt den Zugang, zu dem der Schlüssel passt, hinter dessen Tür ein geheimer Eingang zu einem unbekannten Dschungelgebiet liegt. Dort befindet sich «das Auge der Schlange», eine weitere Tempelanlage, die in den von Lara gesammelten Informationen als Fundort der Schatulle genannt wird. Obwohl es Lara gelingt, in den Tempel einzudringen, trifft sie auf massiven Widerstand von blutrünstigen, menschenähnlichen Wesen, die sie daran hindern wollen, ins Innere des Tempels zu gelangen. Dort angekommen, erfährt Lara anhand weiterer Wandgemälde, dass es sich bei den dortigen Göttinnen um die Yaaxil handelt, die für den Schutz der Schatulle verantwortlich sind,

bis die Sonne erneuert wird. Somit hat Lara endlich den richtigen Ort erreicht. Sie findet einen Altar, der für die Box vorgesehen ist, jedoch ist dieser leer. Aufgrund eines weiteren Erdbebens muss Lara den Tempel fluchtartig verlassen und kehrt mit leeren Händen nach Paititi zurück. Während ihrer Abwesenheit haben die Rebellen die Befreiung von Unuratu geplant. Lara soll bei der Befreiungsaktion mitwirken und verkleidet sich als Kukulkan-Kultistenwache, um in das Gefängnis eindringen zu können. Sie schafft es und belauscht ein Gespräch zwischen Amaru bzw. Dr. Dominguez und Unuratu, in dem Unuratu versucht, ihn zu überreden, Trinity den Rücken zu kehren. Lara erfährt auch, dass Amaru bereits weiss, dass die Schatulle verschwunden ist. Sie wurde vor 400 Jahren von Andres Lopez, einem Missionar, gestohlen. Lara gelingt es, Unuratu zu befreien, und auf der gemeinsamen Flucht erklärt Unuratu ihr, warum es so wichtig ist, dass sie die Auferstehung der Sonne einleitet: Bei der nächsten Sonnenfinsternis wird die Schatulle mithilfe des Dolchs, der wie ein Schlüssel funktioniert, geöffnet und hat dadurch grosse Macht. Unuratu erklärt ihr, dass diese Macht ihr eine einfache Lösung für all ihre Probleme bieten werde – aber das seien nur ihre eigenen Wünsche und nicht das, was im Interesse der Menschheit liege. Sie hat sich jahrelang darauf vorbereitet, dieser Macht zu widerstehen. Amaru hingegen hat die Schatulle noch nicht einmal gesehen und fühlt sich bereits von ihrer Macht angezogen, die Paititi zerstören würde. Lara fragt Unuratu, wie sie der Macht widerstehen wolle, und Unuratu räumt ein, es nicht zu wissen, sie im Zweifel aber vom «Purpurfeuer» geführt werde. Am Grab des letzten Kaisers vermutet sie weitere Hinweise. Dort findet Lara einen Hinweis von Lopez: Das Herz der Schlange befindet sich in der Schale. Doch bevor Lara weitere Nachforschungen anstellen kann, findet der *Kult des Kukulkan* Unuratu und Lara. Lara muss mit ansehen, wie Unuratu von Commander Rourke erschossen wird. Sie kämpft sich erneut durch die feindlichen Truppen und findet einen Ausgang, an dem Etzli und Jonah bereits auf sie warten. Lara teilt Etzli mit, dass seine Mutter getötet wurde. Sie und Jonah verlassen Paititi mit einem Boot, um weiter nach der Schatulle zu suchen. Auf dem Weg flussabwärts gehen Lara und Jonah das neue Rätsel durch und versuchen, es zu lösen, als sie plötzlich von Trinity angegriffen werden. Lara landet in der Nähe einer von Trinity-Soldaten bewachten Ölraffinerie. Sie kämpft sich durch das Gebiet, als plötzlich ein weiteres Erdbeben einsetzt. Über Funk erfährt sie von Commander Rourke, dass Jonah tot ist. Durch das Erdbeben wird ein Teil der Ölraffinerie zerstört und geht in Flammen auf. Immer noch von Trinity bekämpft stürzt Lara ins Wasser und durchlebt einen kurzen Flashback. Wütend kehrt sie an Land zurück und beginnt, die übrigen Trinity-Soldaten zu töten. Als ihr klar wird, was sie angerichtet hat, und Jonah plötzlich auftaucht, bricht sie zusammen.

Jonah prüft noch einmal die Hinweise auf die Schatulle und bemerkt den christlichen Charakter von Andres Lopez' Notiz, demzufolge die «Schlange im Kelch» ein Hinweis auf den heiligen Johannes ist. In der Nähe von Paititi gibt es nur *ein* christliches Gotteshaus, die Mission von San Juan. Mit Abbys Hilfe gelangen sie zu einer alten Missionskirche, die ein grosses unterirdisches Gewölbe verbirgt, in dem sich die sterblichen Überreste von

Andres Lopez und die Schatulle befinden. Der Boden unter Jonah und Lara gibt nach und sie werden wieder getrennt. Als Lara den Weg zurück zur alten Kirche findet, sind Trinity und Dr. Dominguez bereits eingetroffen und halten Jonah als Geisel. Lara bietet die Kiste als Sicherheit für Jonah an, da sie nicht noch einen Freund verlieren möchte. In einem weiteren Gespräch wird Lara klar, dass Dominguez die Erschiessung von Laras Vater angeordnet hatte. Jonah kann sich losreißen und flieht mit der Schatulle. Auf der Suche nach Jonah muss sich Lara erneut durch Trinity-Posten kämpfen, während plötzlich ein Vulkan auszubrechen beginnt – die letzte der vier Katastrophen vor Beginn der Apokalypse. Lara findet Jonah, der gerade aus einem Hubschrauber gestiegen ist, und die beiden sind wieder vereint. Sie kehren nach Paititi zurück, um Etzli, der nun offiziell Nachkomme von Unuratu und damit König von Paititi ist, zu berichten, dass Dominguez alias Amaru im Besitz der Schatulle sei. Etzli will mit den Rebellen ein letztes Mal versuchen, Amaru aufzuhalten, und gemeinsam ziehen sie in den Kampf.

Vor Ort trifft Lara erneut auf die Yaaxil und erkennt nun in den Worten Unuratus das Gebot, zusammenzuarbeiten. Gemeinsam schaffen sie es, Lara zu Dominguez zu bringen, der das Artefakt bereits mit dem Schlüssel aktiviert und damit göttliche Macht erlangt hat. Lara vermag, Dominguez zu überlisten, und die ganze Macht der Schatulle an sich zu reißen – in einer Vision wird Lara ein Leben gezeigt, in dem sie glücklich mit ihren Eltern wiedervereint ist. Lara widersteht der Versuchung und wendet sich von der Vision ab. Sie ist nun bereit, das Opfer zu bringen, um die Apokalypse zu verhindern, und wird von der Yaaxil-Priesterin mit einem Dolch entmacht. Ein gleissendes Licht geht von Lara aus, dann folgt die Einblendung «Zwei Tage später»: Lara und Jonah nehmen an der Beerdigung von Unuratu teil. Jonah beschliesst, in Peru zu bleiben und Zeit mit Abby zu verbringen, während Lara in Paititi bleibt. Nach einem weiteren Zeitsprung sitzt Lara in dem nun aufgeräumten und bewohnbaren Croft Manor am alten Schreibtisch ihres Vaters und plant lächelnd neue Abenteuer.

Literatur

- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2>.
- Arsenault, Dominic. 2014. «Action (Routledge Companion to Video Game Studies)». *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, eds.). https://www.academia.edu/7274527/_2014_Action_Routledge_Companion_to_Video_Game_Studies_?utm_source=chatgpt.com.
- Aufenanger, Stefan. 2008. «Homo Ludens – Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiel». In *Spielend die Zukunft gewinnen*, herausgegeben von Arnold Picot, Said Zahedani, und Albrecht Ziemer, 13–23. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-78717-4_2.

- Baumgärtner, Alfred Clemens. 1979. *Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium*. 1. Aufl. Kamps pädagogische Taschenbücher Bd. 84: Rote Reihe, Praktische Pädagogik. Bochum: Kamp.
- Beil, Benjamin, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, Hrsg. 2018. *Game Studies*. SpringerLink. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-13498-3>.
- Benjamin Jörissen. 2011. «Transritualität im Social Web: Ritualisierte Ästhetisierungen des Alltags auf "Twitter"». In *Rituale der Kunst*, 75–86. https://www.researchgate.net/publication/273129734_Transritualitat_im_Social_Web_Ritualisierte_Asthetisierungen_des_Alltags_auf_Twitter.
- Bitkom. 2023. «Gaming: Am liebsten werden Strategie-, Management- und Aufbauspiele gezockt». *Bitkom e. V.*, 2023. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Strategie-Management-Aufbauspiele-gezockt>.
- Campbell, Joseph. 2011. *Der Heros in tausend Gestalten*. Nachdr. Insel-Taschenbuch: Kulturgeschichte 2556. Frankfurt am Main: Insel-Verl.
- Dark Horse. 2021. «Tomb Raider Omnibus Volume 1 TPB: Profile: Dark Horse Comics». <https://www.darkhorse.com/Books/3005-302/Tomb-Raider-Omnibus-Volume-1-TPB>.
- Deutscher Kulturrat. 2024. «Kulturgut Computerspiele | Deutscher Kulturrat». <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft mbH.
- Ecarius, Jutta, Burkhard Schäffer, Micha Brumlik, Ingrid Miethe, Rudolf Tippelt, Christine Wiezorek, Sylke Fritzsche et al., Hrsg. 2020. *Typenbildung und Theoriegenerierung: Methoden und Methodologien qualitativer Bildungs- und Biographieforschung*. 2. Auflage. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/j.ctvtxw2zx>.
- Engelbrecht, Janine. 2020. «The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*». <https://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.
- Ernst, Tilman, Hrsg. 1993. *Computerspiele: Bunte Welt im grauen Alltag; ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, Jürgen. 2004. *Das Spiel verstehen: Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Grundlagen-texte soziale Berufe. Weinheim, München: Juventa.
- Fritz, Jürgen, und Wolfgang Fehr, Hrsg. 1999. *Handbuch Medien: Theorie, Forschung, Praxis*. Unveränd. Nachdr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22.–24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfred Kaminski. München: kopaed.
- Fromme, Johannes. 2017. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik*, herausgegeben von Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, und Christine Dallmann. 6. Auflage. München: kopaed.

- Fromme, Johannes, Benjamin Jörissen, und Alexander Unger. 2008. «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten | Computer- and Videogames in Formal and Informal Educational Contexts». *MedienPädagogik* 15 (Computerspiele und Videogames): 1–23. https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.
- Fromme, Johannes, und Alexander Unger, Hrsg. 2012. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerLink Bücher. Dordrecht: Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9>.
- game. 2022. «Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter». *game – Verband der deutschen Games-Branche*, 16. Juni 2022. <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/>.
- Gardner, James Alan. 2005. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Der Mann aus Bronze / James Alan Gardner. Ins Dt. übertr. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Groensteen, Thierry. 2013. *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi. <https://mississippi.universitypressscholarship.com/view/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001/upso-9781617037702>. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001>.
- Gundermann, Christine. 2007. *JENSEITS VON ASTERIX: Comics im geschichtsunterricht; comics im geschichtsunterricht*. 1., Aufl. Methoden Historischen Lernens. [S.l.]: Wochenschau Verlag. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734410406>.
- Huizinga, Johan. 2017. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Erstauflage 1958*. Unter Mitarbeit von Andreas Flitner. 25. Auflage. rororo 55435. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Jansz, Jeroen, und Raynel G. Martis. 2007. «The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games». *Sex Roles* 56 (3–4): 141–48. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0733/2006007358-b.html>.
- Jenkins, Henry. 2007. «Transmedia Storytelling 101». *Henry Jenkins*, 22. März 2007. https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html?rq=transmedia.
- Jenkins, Henry. 2011. «Transmedia 202: Further Reflections». *Henry Jenkins*, 1. August 2011. https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html?rq=202.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Kennedy, Helen W. 2002. «Game Studies – Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis». <https://gamestudies.org/0202/kennedy/>.

- King, Geoff. 2019. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. First edition. London England, London, England: I. B. Tauris & Co. Ltd; Bloomsbury Publishing. https://doi.org/10.5040/9780755695546?locatt=label:secondary_bloomsburyCollections.
- Kleibrink, Ariane. 2014. *Die TV-Serie als Bildungsfernsehen? Eine Untersuchung der Selbst- und Weltbilder in der Quality-Primetime-Serie Mad Men*. Hannover: Ibidem Press. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.24216/9783838265513>.
- Knigge, Andreas C. 2016. «Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics». In *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*, herausgegeben von Julia Abel, und Christian Klein, 3–37. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2_1.
- Knight, E. E. 2004. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Der vergessene Kult / E. E. Knight. Aus dem Amerikan. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Kübler, Hans-Dieter. 2018. «Comics: Rezeption und biografische Zugänge». In *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik*, 81–96: kopaed.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- McCloud, Scott. 2001. *Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst*. 14. Aufl. Carlsen Comics. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH.
- Much, Josefa. 2021. «Creating Lara Croft. The Meaning of the Comic Books for the Tomb Raider Franchise». In *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, herausgegeben von Andreas Rauscher, Daniel Stein, und Jan-Noël Thon. Routledge Advances in Game Studies. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Taylor & Francis.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Newman, James. 2004. *Videogames*. Reprinted. Routledge introductions to media and communications. London: Routledge. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0650/2006295654-d.html>.
- Panini Comics 2021. 2024. «Lara Croft – Tomb Raider 1 – Die verfluchte Insel». <https://paninishop.de/tomb-raider-fantasy-comics/lara-croft-tomb-raider-1-die-verfluchte-insel-ydtomb002>.
- Quandt, Thorsten, Jeffrey Wimmer, und Jens Wolling, Hrsg. 2009. *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrekonzepete in Videospielen*. 1. Aufl. Marburger Schriften zur Medienforschung 31. Marburg: Schüren. Zugl. Mainz, Univ., Habil.-Schrift, 2011. <http://www.schueren-verlag.de/paymate/search.php?vid=2&aid=3089>.

- Rauscher, Andreas. 2013. «A long time ago in a transmedia galaxy far, far away: die Star-Wars-Saga als Worldbuilding». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz (Media Convergence)*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar von Hoff und Matthias Krings, 67–87. Berlin, Boston: de Gruyter.
- Reichert-Young, Patrick. 2017. *Transmedia Storytelling: Über Das Erzählen Transmedialer Welten Und Die Architektur Der Bindung – Storytelling Theorie Und Praxis*. Place of publication not identified: Books on Demand GmbH.
- Resnick, Michael D. 2004. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Das Amulett der Macht / Mike Resnick. Ins Dt. übertr. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Ryan, Marie-Laure. 2013. «Transmediales Storytelling und Transfiktionalität». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz (Media Convergence)*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar Hoff, und Matthias Krings, 88–117. Berlin, Boston: de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.88>.
- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noel Thon, Hrsg. 2014. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sammer, Petra. 2017. *Storytelling: Strategien und Best Practices für PR und Marketing*. 2. Auflage. O'Reillys Basics. Heidelberg: o'Reilly.
- Statista. 2024. «Comics | Statista». <https://de.statista.com/statistik/studie/id/61670/dokument/comics/>.
- Stein, Daniel. 2018. «Unzuverlässiges Erzählen in Superheldencomics». In *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*, herausgegeben von Christine Dallmann, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele. München: kopaed.
- Thon, Jan-Noël. 2016. «Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture». Dissertation. <http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4558816>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastrup. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.
- Warkas, Hartmut. 2009. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis*, herausgegeben von Bernd Schorb, Günther Anfang, und Kathrin Demmler. München: kopaed.
- Wolf, Mark J. P., und Bernard Perron. 2023. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977>.