

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>#01 Zwischen Welt: <i>Seedling</i></b>	<b>23</b>
<b>Spiel als besondere Form der Atmosphäre</b>	<b>25</b>
<i>Zur konzeptuellen Beziehung der Phänomene Spiel und Atmosphäre</i> von Nina Grünberger	
<b>Wo bin ich? Das Computerspiel als Heterotopie</b>	<b>41</b>
<i>Oszillierende Subjektivität zwischen realem und virtuellem Raum</i> von Vera Marie Rodewald	
<b>#02 Zwischen Welt: <i>Lifeless Planet</i></b>	<b>59</b>
<b>Nil Players Stare at Alienated Landscapes</b>	<b>61</b>
<i>For an Aesthetic Experience in Games</i> by Xavier Belanche Alonso	
<b>Ankunftsmomente: Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der <i>Elder Scrolls</i>-Reihe</b>	<b>71</b>
von Robert Baumgartner	
<b>#03 Zwischen Welt: <i>Home</i></b>	<b>115</b>
<b>Vom Helden zum Mörder?</b>	<b>117</b>
<i>Zur Herstellung einer ‚Atmosphäre des Mordens‘ in <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i></i> von Markus Engels	
<b>„And we’re stayin’ alive“ – Atmosphären in Horror- und Musikspielen zwischen Design und Interaktion</b>	<b>153</b>
von Felix Raczkowski und Sabine Schollas	
<b>#04 Zwischen Welt: <i>Year Walk</i></b>	<b>171</b>

<b>Musikalische Atmosphären</b>	<b>173</b>
<i>von Yvonne Stingel-Voigt</i>	
<b>Klangorte. Akustische Räume in Computerspielen</b>	<b>189</b>
<i>Ein Affektbericht</i>	
<i>von Annika Becker</i>	
<b>#05 Zwischen Welt: Canopus</b>	<b>208</b>
<b>Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum</b>	<b>210</b>
<i>Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären gebauter Wirklichkeiten</i>	
<i>von Marc Bonner</i>	
<b>Dive! Dive! Dive!</b>	<b>224</b>
<i>Virtuelle (Unter-) Wasserwelten zwischen Beklemmung, Tiefenrausch und Umsetzbarkeit</i>	
<i>von Dennis Niewerth</i>	
<b>#06 Zwischen Welt: Cradle</b>	<b>266</b>
<b>Gestörte Atmosphären   Atmosphären der Störung</b>	<b>268</b>
<i>Zur Wahrnehmung von Störfällen in Computerspielen</i>	
<i>von Philipp Bojahr</i>	
<b>Sprachregeln und Spielregeln</b>	<b>296</b>
<i>Von Computerspielen und ihren Programmierfehlern</i>	
<i>von Stefan Höltgen</i>	
<b>#07 Zwischen Welt: SturmMOD</b>	<b>318</b>
<b>Atmosphären in kompetitiven Multiplayer-Spielen</b>	<b>320</b>
<b>Eine Annäherung an DayZ in 18 Fragmenten</b>	
<i>von Gunther Rehfeld</i>	
<b>Sprich „Freund“ und tritt ein</b>	<b>367</b>
<i>Walter Benjamins Begriff der Aura am Beispiel der FIFA-Serie und der zweiten Kreisklasse im Herrenfußball</i>	
<i>von Martin Spieß</i>	

---

<b>#08 Zwischen Welt: „Die Raummaschine 6“</b>	<b>375</b>
<b>Herausgeber- und Autorenverzeichnis</b>	<b>377</b>