

Martin Hennig/Hans Krah (Hrsg.)

Spielzeichen II

Raumspiele/Spielräume

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Hennig/H. Krah (Hrsg.): Spielzeichen II

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2018

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Herausgeber bzw. Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-127-5

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig und Hans Krah

Raum im Computerspiel / Räume des Computerspiels 7

Raumästhetik und -struktur

Tim Raupach

**Computerspielräume zwischen
spektakulärem und ikonischem Realismus** 34

Peter Podrez

Schleifen spielen 59
Der Loop als Grundform von Games

Raumfunktionen

Michael Mosel

**Formationen von Leveldesign-Patterns
als Brücken zwischen Spezifität und Beliebigkeit** 86
Oder: Wieso wir mehr über Leveldesign reden sollten

René Bauer und Hiloko Kato

Der spektakuläre Raum 104
Regeln und Leitsysteme irrationaler Computerspielräume

Bernhard Runzheimer

„Unendlich Munition im nimmervollen Beutel“ 133
Die Auswirkungen unendlicher Raumstrukturen
auf die diegetische Logik digitaler Spiele

Kerstin Raudonat

Von definierten Spielräumen zur Entstehung kommunikativer Räume in Online-Rollenspielen **154**

Zur Bedeutung der Gestaltungsentscheidungen von Spielentwickler/inne/n im Kontext von Kommunikation und Interaktion in MMORPG-Gruppen

Lars Bülow und Sven Stephan

WoW-Chaträume als Sprachräume – eine pragmalinguistische Analyse **174**

Raumsemantik

Tobias Unterhuber, Johanna Lindner und Franziska Ascher

Der Raum des Computerspiels als Wissensformation **204**

Marcel Schellong

Räume als Formationen des Wissens am Beispiel von *The Stanley Parable* **228**

Christian Nibler

War Never Changes ... but Space **246**

Der Raum als Handlungselement in der postapokalyptischen Dystopie

Nils Gelker

Tageszeiten und Räumlichkeiten **271**

Zur Korrelation von Raum- und Zeitrepräsentation im Videospiele

Raumkontexte

Britta Neitzel

Andere Orte **292**

Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videospiele Arcades

Liste der Autorinnen und Autoren **319**