Lisa Hinterleitner

Here Be (Dungeons and) Dragons

Karte, Welt und Handeln im Computerspiel

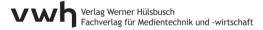


L. Hinterleitner: Here Be (Dungeons and) Dragons

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 2022



www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autorin 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.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-180-0

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	5
1	Einleitung	7
2	Vom magic circle zur spatial story: Spiel, Raum und Narration	13
2.I	Der magic circle und das Computerspiel	13
2.2	Zum Status von Raum, Navigation und Exploration im Computerspiel	17
2.3 2.3.I 2.3.2	Computerspiele als <i>spatial stories</i> Erzählte Welt – gespielte Welt: Die Diegese des Computerspiels Agieren in und mit der Welt	21 22 25
2.4	Kartografische Narration: Erzählen mit und durch Karten	29
3	Forschungsüberblick: Perspektive und Karte im Computerspiel	35
3.I	Perspektive: Point of View und Point of Action	35
3.2	Karten im Computerspiel: Ansätze und Differenzierungsprobleme	40
4	Analyse: Karte, Welt und Handeln im Computerspiel	47
4.I. 4.I.I 4.I.2 4.I.3 4.I.4	Karten (in) der Welt: Der diegetische Status der Karte Extradiegetische Karten Intradiegetische Karten Semi-diegetische Karten Kartenwelten	48 49 54 61 68
4.2	"I'll mark it on your map": Dynamik und Subjektivität des Kartenbildes	72
4.2.I 4.2.2	Spielweltkarten: Signaturen als dynamisches Element Mini-Maps: Die Erweiterung des Blicks 4.2.2.I Globale Mini-Maps 4.2.2.2 Lokale Mini-Maps	72 79 80 84
4.2.3	Die Kartierung des Erfahrungsraumes: Die Subjektivität des Kartenbildes	87
4·3 4·3·I	"Fast travel to": Interagieren mit Karte und Welt Das Tor zur Welt: Interagieren mit der Karte	92 93

6 Inhaltsverzeichnis

4.3.2	Eine Welt entsteht: Interagieren mit der Kartenwelt	99
4.3.3	Die Vermessung der virtuellen Welt: Kartografische Praktiken	103
	4.3.3.1 Die Welt entdecken: Der Fog of War	
	und die digitale Terra incognita	104
	4.3.3.2 Die Welt beschreiben: Inskriptionsprozesse	III
	4.3.3.3 Ende der Karte, Ende der Welt?	112
4.4	Zwischenfazit:	
	Formen und Funktionen der Karte im Computerspiel	115
5	Zusammenfassung und Ausblick	119
	Bibliografie	123
	Spiele	123
	Videomaterial	123
	Literatur	124
	Abbildungsverzeichnis	129