

Lisa Hinterleitner

Here Be (Dungeons and) Dragons

Karte, Welt und Handeln im Computerspiel

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

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

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

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 <i>Fog of War</i> und die digitale Terra incognita	104
4.3.3.2	Die Welt beschreiben: Inskriptionsprozesse	111
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