

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Raum im Bild</b>	<b>15</b>
2.1	Der Begriff des Raums	16
2.2	Perspektivkonstruktion	21
2.3	Die Entwicklung der Perspektivkonstruktion in der Renaissance	29
2.4	Erwin Panofskys Thesen zur Perspektive: der mathematische Raum	42
2.5	Vom mathematischen Raum zum digitalen Raum	48
<b>3</b>	<b>Handeln im digitalen Raum</b>	<b>73</b>
3.1	Interaktivität	73
3.2	Immersion	77
<b>4</b>	<b>Das Streben des Computerspiels in den Raum</b>	<b>87</b>
4.1	Exkurs: eine kurze Geschichte des Computerspiels	87
4.1.1	Vorgeschichte und die Anfänge der Industrie 1958–1972	87
4.1.2	Die Innovationen japanischer Firmen 1978–1989	92
4.1.3	Von der zweidimensionalen zur dreidimensionalen Raumrepräsentation 1990–2004	98
4.1.4	Neue Konzepte 2004 bis heute	101
4.2	Kategorien der Raumrepräsentation	103
4.2.1	Zweidimensionale Raumrepräsentation	105
4.2.1.1	Beschriebener Raum	105
4.2.1.2	Bildschirmcontainer	107
4.2.1.3	Scrolling	113
4.2.1.4	Isometrie	119
4.2.2	Dreidimensionale Raumrepräsentation	124
4.2.2.1	Erste-Person-Perspektive	127
4.2.2.2	Dritte-Person-Perspektive	135
4.2.2.3	Arbiträre Perspektive	140
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>147</b>

<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>151</b>
<b>Auflösung der Weblinks</b>	<b>161</b>
<b>Spieleverzeichnis</b>	<b>163</b>
<b>Register</b>	<b>165</b>