

# Inhaltsverzeichnis

---

1	<b>Grundlegende Game-Begriffe</b> .....	1
1.1	Computerspiel, Game und Videogame .....	2
1.2	Spielentwicklungskette .....	2
1.3	Gamespezifische Berufe .....	4
1.4	Zitierweise von Games .....	6
	Literatur .....	8
2	<b>Einteilungskriterien von Computerspielen</b> .....	9
2.1	Einteilung nach Zentralhardware .....	12
2.2	Einteilung nach Eingabesystem .....	13
2.3	Einteilung nach Ausgabesystem .....	14
2.4	Einteilung nach Betriebssystem .....	16
2.5	Einteilung nach Internetanbindung .....	16
2.6	Einteilung nach Grafikschnittstelle .....	17
2.7	Einteilung nach Spieleranzahl .....	17
2.8	Einteilung nach Funktion .....	19
2.9	Einteilung nach Vertriebsart .....	20
2.10	Einteilung nach Zielgruppe .....	21
2.11	Einteilung nach Dimension .....	23
2.12	Einteilung nach Perspektive .....	26
2.13	Einteilung nach Bildwechsel .....	26
2.14	Einteilung nach Fähigkeiten .....	28
2.15	Einteilung nach Aktualität .....	29
2.16	Einteilung nach Anmutung .....	30
2.17	Einteilung nach Stimmung .....	38
2.18	Anwendung der Einteilungskriterien .....	38
3	<b>Game-Genres</b> .....	41
3.1	Erzählspiele .....	42
3.2	Sportspiele .....	44
3.3	Denkspiele .....	45
3.4	Musikspiele .....	46
3.5	Rollenspiele .....	47
3.6	Planspiele .....	48
3.7	Flug- und Fahrsimulationsspiele .....	51
3.8	Flippersimulationsspiele .....	53
3.9	Schießspiele .....	53
3.10	Plattformspiele .....	56
3.11	Parallelweltspiele .....	57
	Literatur .....	59
4	<b>Entwicklungswerkzeuge und Effekte bei Games</b> .....	61
4.1	Szenengraf-Engines .....	62

4.2	<b>Middleware-Engines</b> .....	63
4.3	<b>Genre-Engines</b> .....	63
4.4	<b>Funktionsumfang</b> .....	64
4.5	<b>Grundsätzliche Features</b> .....	64
4.6	<b>Features zur Steuerung von Ein- und Ausgabegeräten</b> .....	65
4.7	<b>Geometrirepräsentationsfeatures</b> .....	65
4.8	<b>Rendering-Features</b> .....	68
4.9	<b>Performanzfeatures</b> .....	68
4.10	<b>Lichtfeatures der Engine</b> .....	73
4.11	<b>Material- und Texturfeatures</b> .....	73
4.12	<b>Features für die Erzeugung eines Game-Levels</b> .....	75
4.13	<b>Postprocessing-Features</b> .....	76
4.14	<b>Modellierungsfeatures</b> .....	76
4.15	<b>Animationsfeatures</b> .....	81
4.16	<b>Übersicht über den Funktionsumfang exemplarischer Engines</b> .....	83
	Literatur .....	91
5	<b>Historische Spieldiskurse</b> .....	93
5.1	<b>Spieldiskurse der Antike</b> .....	94
5.2	<b>Spieldiskurse der Renaissance</b> .....	95
5.3	<b>Spieldiskurse von der Romantik bis zum Zweiten Weltkrieg</b> .....	96
5.4	<b>Diskurse über Flow, Spielkriterien und -definitionen nach 1945</b> .....	98
	Literatur .....	101
6	<b>Spielverhalten im Laufe der Evolution</b> .....	103
6.1	<b>Spielverhalten im Tierreich</b> .....	104
6.2	<b>Darwin'sches Spieleparadoxon</b> .....	107
6.3	<b>Sozialer Nutzen des Spielens</b> .....	108
6.4	<b>Kognitiver Nutzen des Spielens</b> .....	109
6.5	<b>Psychiatrischer Nutzens des Spielens</b> .....	109
6.6	<b>Kreativer Nutzen des Spielens</b> .....	111
	Literatur .....	113
7	<b>Funktionen des Spielens</b> .....	115
7.1	<b>Lernfunktion</b> .....	116
7.2	<b>Sozialfunktion</b> .....	119
7.3	<b>Rauschfunktion</b> .....	126
7.4	<b>Therapiefunktion</b> .....	128
7.5	<b>Leibesfunktion</b> .....	130
7.6	<b>Kreativfunktion</b> .....	130
7.7	<b>Kulturfunktion</b> .....	131
	Literatur .....	132
8	<b>Vergleich zwischen Echtlebens- und Computerspielen</b> .....	137
8.1	<b>Physiologische Aspekte</b> .....	138
8.2	<b>Soziale Aspekte</b> .....	139
8.3	<b>Gesundheitliche Aspekte</b> .....	141
8.4	<b>Psychische Aspekte</b> .....	142

8.5	<b>Zeitaspekte</b> .....	145
8.6	<b>Einsatzgebiete</b> .....	147
	Literatur.....	149
9	<b>Das Potential von Computerspielen nutzen</b> .....	151
9.1	<b>Einleitung</b> .....	152
9.2	<b>Emotionen, Motivation und Verhaltensänderungen</b> .....	153
9.2.1	Emotionen .....	153
9.2.2	Motivation .....	154
9.2.3	Verhaltensveränderungen.....	161
9.3	<b>Erwerb von Fähigkeiten und körperliche Aktivität</b> .....	164
9.4	<b>Wissenserwerb und kognitive Fähigkeiten</b> .....	165
9.4.1	Wissenserwerb .....	165
9.4.2	Kognitive Fähigkeiten.....	169
9.5	<b>Computerspiele und Demenz</b> .....	173
9.6	<b>Ausblick</b> .....	176
	Literatur.....	178
	<b>Serviceteil</b>	
	Personenverzeichnis .....	189
	Sachverzeichnis .....	191