

Inhaltsverzeichnis

Log-In

Inhaltsverzeichnis	ii-iv
Einleitung.....	1

Start

Quest 1: virtual wor(l)ds - *World of Warcraft*

1.1. Überblick: Die Welt von <i>World of Warcraft</i>	4
1.2. Technik und Programmatisches.....	10
1.2.1. Aufbau, Medium und Server	10
1.2.2. Spielmechanik, Spielnatur	11
1.2.3. Steuerung	11
1.3. Erzählwelt - Spielwelt.....	12
1.3.1. Spiel-Ebenen	13
1.3.2. Kommunikation und Text	14
1.3.2.1. Kommunikation und Texte <i>offgame</i>	15
1.3.2.2. Kommunikation und Texte <i>ingame</i>	16
1.4. Theater, Fest und Ritual in WoW	19
1.5. Spiel und Sport in WoW	20
1.5.1. Krieg und Kampf in WoW	21
1.6. Setting, Staffage, Subjekte	21
1.6.1. Raummetapher, Raumbilder, virtuelle Räume.....	21
1.6.2. Objekte, Gegenstände, Dinge.....	22
1.6.3. Subjekte: Figuren in <i>World of Warcraft</i>	23
1.7. Personen in <i>World of Warcraft</i> : Avatare - Charaktere und PCs.....	24

Quest 2: Grenzziehungen

2.1. Definitionen von Spiel und Literatur.....	26
2.1.1. Literatur	27
2.1.2. Spiel	28
2.1.2.1. Definitionen und Klassifizierungen von Spiel.....	30
2.1.2.2. Spiele-Klassifizierungen.....	34
2.1.2.3. Das Computerspiel/en: <i>Games</i>	35

2.1.3. Theater.....	37
2.1.3.1. Die geschlossene Form.....	38
2.1.3.2. Die offene Form	39
2.1.3.3. Theatralität.....	39
2.2. Digitale Literatur	43
2.2.1. Kriterien digitaler Literatur.....	45
2.2.1.1. Konfigurativität und Ergodizität.....	45
2.2.1.2. Multi-Linearität	47
2.2.1.3. Guidance	48
2.2.1.4. Co-Autorschaft	49
2.2.1.5. Netztheater - Cybertheater.....	51
2.3. Computerspiele 2.0.....	54
2.3.1. Spiele-Klassifizierungen - <i>die Zweite</i>	55
2.3.2. Alles agonal - oder was?	55
2.4. Cybertheater – <i>die Zweite</i> : Computerspiel als Kunst.....	58
2.5. Narrative Computerspiele.....	61
2.5.1. Typenkreise & Co.	61
2.5.2. Geschlossene Computerspiele: <i>Spielgeschichten</i>	63
2.5.2. Offene Computerspiele: <i>Spielgeschichten i.e.S.</i>	64
2.6. Das Rollenspiel.....	65
2.6.1. Rollenspielarten.....	65
2.6.1.1. Reallife-Rollenspiel.....	65
2.6.1.2. Computerrollenspiel als <i>Computerspieltheater</i>	67
2.6.1.3. <i>Spieler, Spielfigur, Rollenspieler</i> - Spielen und Gespielt werden.....	68
2.6.2. Rollenspieltheorie.....	70
2.6.2.1. The Big Model / GNS-Theorie	70
2.6.2.2. Spielerkategorien und Spielertypen nach BARTLE und LAWS.....	71

Quest 3: Avataristik

3.1. Allgemeines zum Avatar	72
3.1.1. Avatar-Arten	73
3.2. Klassifizierung ludischer Avatare	73
3.2.1. NPCs / Nebenfigur: <i>Statist</i>	74
3.2.2. Avatare / Hauptfiguren.....	76

3.2.3. Theatrologische Einordnung: <i>Avatar als Rolle</i>	78
3.2.3.1. Narrative, ludische und theatrale Rolle	79
3.3. Computerspiel als Improvisationstheater: <i>Virtuelle Welt als Bühne</i>	80
3.4. Erzähler als Avatar / Avatar als Erzähler	82
3.4.1. Erzähler als Avatar	83
3.4.2. Avatar als Erzähler: <i>Computerspiel als moderner Epos</i>	84
3.4.2.1. Kennzeichen des Epischen und die Welt des Rollenspiels.....	85
3.5. Theatrale Computerspiele	88

Log-Out: <i>Spielstand</i>	93
-----------------------------------	----

Anhang

Anlagen:

Schaubild 1: Ebenen.....	1
Schaubild 2: Schnittmengen	1
Anhang 1: Intro-Texte der <i>Rassen</i>	1
Anhang 2: Questteste - Auszug.....	1-3
Anhang 3: Der Horst rennt / Die Horde rennt (Hegenberg-Songs)	1-2

Quellen:

Quellenverzeichnis.....	1-28
Literaturverzeichnis	
Verzeichnis der Abbildungen, Schaubilder und Anhänge.....	
Erklärung.....	