

# 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

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

## 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.....	