

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Theoretische Grundlagen und Modelle für das Kreative Volumen</b>	<b>1</b>
1.1	Leerstellentheorie (Iser 1976)	2
1.2	Ergodische Literatur nach (Aarseth 1997) und „Players Agency“ (Brazie 2024)	4
1.3	MDA-Framework (Hunicke et al. 2004)	6
1.4	Vier Arten von Immersionserfahrungen (Thon 2007)	7
1.5	Projektion und Empathie (Schell 2008)	9
1.6	Der Flow-Zustand (Csikszentmihalyi 1990)	12
1.7	Game Feel und Embodiment (Swink 2008)	13
1.8	Kreatives Kapital und Gaming Capital (Consalvo 2009)	15
1.9	Resonanztheorie (Rosa 2016)	17
1.10	Bildsemiotik (Friedrich, Schweppenhäuser 2017) und Hermeneutik (Gadamer 1975)	20
1.11	Implizites Erfahrungswissen (Polanyi 1967) und reflexive Praxis (Schön 1983)	23
	Literatur	26
<b>2</b>	<b>Das Kreative Volumen</b>	<b>27</b>
2.1	Das Kreative Fundament	29
2.2	Das Kreative Potenzial	31
2.3	Die Kreative Resonanz	32
2.4	Zusammenfassung	34
2.5	Beispiel: Legend of Zelda: Tears of The Kingdom	35
2.6	Zusammenfassung und Diskussion	36
	Literatur	39
<b>3</b>	<b>Entwicklung und Gestaltung: Neun Spielkomponenten im Kontext des kreativen Volumens</b>	<b>41</b>
3.1	Bild und Animation	42
3.1.1	Das Kreative Fundament: Unveränderliche Bild- und Animationsaspekte	44

---

3.1.2	Das Kreative Potenzial: Anpassungsfähigkeit und Interaktivität. . . . .	45
3.1.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen und Community-Inhalte . . . . .	45
3.2	Musik, Sound und Atmosphäre . . . . .	47
3.2.1	Das Kreative Fundament: Unveränderliche musikalische und klangliche Elemente. . . . .	48
3.2.2	Das Kreative Potenzial: Dynamische Klanggestaltung und Interaktivität. . . . .	48
3.2.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen auf Musik, Sound und Atmosphäre . . . . .	49
3.3	Mechaniken und Regeln und Adaption an den Spieler . . . . .	50
3.3.1	Das Kreative Fundament: Feste Mechaniken und Regeln. . . . .	51
3.3.2	Das Kreative Potenzial: Dynamische Mechaniken und Anpassungsfähigkeit . . . . .	52
3.3.3	Die Kreative Resonanz: Reaktionen der Spieler:Innen auf Mechaniken und Regeln . . . . .	52
3.4	Narration, Folklore und Lore . . . . .	53
3.4.1	Das Kreative Fundament: Feste narrative Strukturen . . . . .	53
3.4.2	Das Kreative Potenzial: Dynamische Erzählungen und Spielerinteraktionen. . . . .	55
3.4.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen auf die Erzählstruktur. . . . .	55
3.5	Level-Design und Genres. . . . .	56
3.5.1	Das Kreative Fundament: Feste Level-Design-Prinzipien und Genrezuordnung. . . . .	57
3.5.2	Das Kreative Potenzial: Anpassungsfähigkeit des Level-Designs und Kreative Interaktionen . . . . .	57
3.5.3	Die Kreative Resonanz: Reaktionen der Spieler:Innen auf Level-Design und Genres. . . . .	58
3.6	Künstliche Intelligenz (KI) . . . . .	59
3.6.1	Das Kreative Fundament: Feste Regeln und KI-Mechaniken . . . . .	60
3.6.2	Das Kreative Potenzial: Dynamische Anpassung der KI an die Spieler:Innen . . . . .	60
3.6.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen auf KI-Systeme . . . . .	61
3.7	Benutzeroberfläche (UI) und Benutzererfahrung (UX). . . . .	61
3.7.1	Das Kreative Fundament: Feste Elemente der Benutzeroberfläche . . . . .	62
3.7.2	Das Kreative Potenzial: Anpassung und Individualisierung der Benutzererfahrung . . . . .	63
3.7.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen auf UI und UX. . . . .	64

---

3.8	Multiplayer- und Netzwerkfunktionen. ....	64
3.8.1	Das Kreative Fundament: Feste Mechaniken der Multiplayer- und Netzwerkfunktionen ....	65
3.8.2	Das Kreative Potenzial: Dynamische Interaktionen und soziale Kreativität ....	66
3.8.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen und soziale Interaktionen ....	66
3.9	User Generated Content und Modifikationen ....	67
3.9.1	Das Kreative Fundament: Unterstützende Mechaniken für UGC und Modifikationen ....	68
3.9.2	Das Kreative Potenzial: Freiheit und Individualisierung durch UGC und Modifikationen ....	69
3.9.3	Die Kreative Resonanz: Spielerreaktionen und Community-Beteiligung ....	69
	Literatur. ....	70
4	<b>Fallbeispiele</b> ....	71
4.1	Bewertungsskala und Vorbedingungen ....	72
4.1.1	Punktzahlen von Fundament, Potenzial und Resonanz ....	74
4.1.2	Spinnennetzdiagramm ....	74
4.2	Gris. ....	75
4.2.1	Das Kreative Fundament von Gris. ....	76
4.2.2	Das Kreative Potenzial in Gris. ....	77
4.2.3	Die Kreative Resonanz auf Gris. ....	78
4.2.4	Zusammenfassung und Fazit ....	79
4.3	Sim City ....	81
4.3.1	Das Kreative Fundament von Sim City ....	82
4.3.2	Das Kreative Potenzial in Sim City ....	84
4.3.3	Die Kreative Resonanz auf Sim City ....	85
4.3.4	Zusammenfassung und Fazit ....	85
4.4	World of Warcraft. ....	87
4.4.1	Das Kreative Fundament von World of Warcraft. ....	88
4.4.2	Das Kreative Potenzial in World of Warcraft. ....	89
4.4.3	Die Kreative Resonanz auf World of Warcraft. ....	90
4.4.4	Zusammenfassung und Fazit ....	91
4.5	The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. ....	92
4.5.1	Das Kreative Fundament von Tears of The Kingdom ....	93
4.5.2	Das Kreative Potential in Tears of The Kingdom ....	95
4.5.3	Die Kreative Resonanz auf Tears of The Kingdom ....	97
4.5.4	Zusammenfassung und Fazit ....	98
4.6	Zork ....	100
4.6.1	Das Kreative Fundament von Zork ....	101

4.6.2	Das Kreative Potenzial in Zork .....	101
4.6.3	Die Kreative Resonanz auf Zork .....	102
4.6.4	Zusammenfassung und Fazit .....	102
4.7	Matrizes von Kreativem Fundament, Potenzial und Resonanz .....	104
4.7.1	Matrix Mit 40 Punkten zum Kreativen Fundament .....	104
4.7.2	Matrix Mit 40 Punkten zum Kreativen Potenzial .....	104
4.7.3	Matrix Mit 20 Punkten zu Kreativen Resonanz .....	110
4.7.4	Erläuterung der Matrizes .....	110
4.7.5	Anwenden der Matrizes auf Sim City (1989) .....	114
	Literatur .....	116
<b>5</b>	<b>Ein Leitfaden für Game Designer:innen: Das kreative Volumen als holistischer Designansatz .....</b>	<b>117</b>
5.1	Diskussion der Resultate der fünf Spiele aus den Matrizes .....	119
5.1.1	Kreatives Fundament (World of Warcraft und Zork) .....	119
5.1.2	Kreatives Potential (Gris, World of Warcraft und Zelda: Tears of The Kingdom) .....	120
5.1.3	Kreative Resonanz (World of Warcraft, Zelda und Zork) .....	121
5.1.4	Gris und Sim City (Fundament und Potenzial im Vergleich) .....	121
5.1.5	Zork und Zelda: Tears of The Kingdom (Potenzial und Fundament im Vergleich) .....	122
5.1.6	World of Warcraft und Sim City (Resonanz und Soziale Dynamik) .....	122
5.2	Hypothetisches Verbesserungspotenzial von Games .....	123
5.2.1	Gris .....	123
5.2.2	Sim City .....	124
5.2.3	World Of Warcraft .....	124
5.2.4	Zelda: Tears of The Kingdom .....	125
5.2.5	Zork .....	125
5.3	Das kreative Volumen anwenden .....	126
5.3.1	Das Kreative Fundament Planen: Anforderungen, Ressourcen und Zielvorgaben .....	126
5.3.2	Das Kreative Potenzial der Spieler:Innen Fördern .....	129
5.3.3	Die Kreative Resonanz Gestalten: Langfristige Verbindung und Emotionale Tiefe .....	131
5.3.4	Balance Zwischen Kreativem Fundament, Potenzial und Kreativer Resonanz .....	133
5.3.5	In der Praxis: Der Designprozess und Methodik in der Anwendung .....	134
5.3.6	Zielvorgaben, Ressourcenmanagement, Prozesse Entwerfen, Methodik Wählen .....	135
5.3.7	Iterative Entwicklung und Feedback .....	136

---

5.4	Schlussfolgerung: Kreatives Volumen als Wegweiser für innovative Games.....	137
6	<b>Schlussbetrachtungen, transdisziplinäre Anwendung und zukünftige Forschungsfelder.....</b>	<b>139</b>
6.1	Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse .....	140
6.1.1	Reflexion: Das Kreative Volumen in der Praktischen Anwendung im Game Design .....	141
6.2	Anwendung des kreativen Volumens in den Medienwissenschaften.....	142
6.2.1	Game Studies .....	142
6.2.2	Film- und serienwissenschaften: .....	143
6.2.3	Musikwissenschaft. ....	143
6.2.4	Literaturwissenschaft .....	144
6.2.5	Transdisziplinäre Perspektiven .....	145
6.3	Zukünftige Forschungsmöglichkeiten .....	145
6.3.1	Möglichkeiten der Weiteren Analyse Des Kreativen Volumens Als Brücke von der Designpraxis zur Disziplin der Game Studies .....	146