
Inhaltsverzeichnis

1 Theoretische Grundlagen und Modelle für das Kreative Volumen	1
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 Erfahrungs Wissen (Polanyi 1967) und reflexive Praxis (Schön 1983)	23
Literatur	26
2 Das Kreative Volumen	27
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
3 Entwicklung und Gestaltung: Neun Spielkomponenten im Kontext des kreativen Volumens	41
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	Fallbeispiele	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
5	Ein Leitfaden für Game Designer:innen: Das kreative Volumen als holistischer Designansatz	117
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	Schlussbetrachtungen, transdisziplinäre Anwendung und zukünftige Forschungsfelder.....	139
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