

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
#01 ZwischenWelt: <i>Seedling</i>	23
Spiel als besondere Form der Atmosphäre	25
<i>Zur konzeptuellen Beziehung der Phänomene Spiel und Atmosphäre</i>	
<i>von Nina Grünberger</i>	
Wo bin ich? Das Computerspiel als Heterotopie	41
<i>Oszillierende Subjektivität zwischen realem und virtuellem Raum</i>	
<i>von Vera Marie Rodewald</i>	
#02 ZwischenWelt: <i>Lifeless Planet</i>	59
Nil Players Stare at Alienated Landscapes	61
<i>For an Aesthetic Experience in Games</i>	
<i>by Xavier Belanche Alonso</i>	
Ankunftsmomente: Die Vermittlung von Atmosphäre	
in Rollenspielen am Beispiel der <i>Elder Scrolls</i>-Reihe	71
<i>von Robert Baumgartner</i>	
#03 ZwischenWelt: <i>Home</i>	115
Vom Helden zum Mörder?	
<i>Zur Herstellung einer ‚Atmosphäre des Mordens‘</i>	
<i>in The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	
<i>von Markus Engelns</i>	
„And we’re stayin’ alive“ – Atmosphären in	
Horror- und Musikspielen zwischen Design und Interaktion	153
<i>von Felix Raczkowski und Sabine Schollas</i>	
#04 ZwischenWelt: <i>Year Walk</i>	171

Musikalische Atmosphären <i>von Yvonne Stingel-Voigt</i>	173
Klangorte. Akustische Räume in Computerspielen <i>Ein Affektbericht</i> <i>von Annika Becker</i>	189
#05 ZwischenWelt: <i>Canopus</i>	207
Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum <i>Über das affektive Erfahren des Spielers und den Transfer von Atmosphären gebauter Wirklichkeiten</i> <i>von Marc Bonner</i>	209
Dive! Dive! Dive! <i>Virtuelle (Unter-) Wasserwelten zwischen Beklemmung, Tiefenrausch und Umsetzbarkeit</i> <i>von Dennis Niewerth</i>	223
#06 ZwischenWelt: <i>Cradle</i>	265
Gestörte Atmosphären Atmosphären der Störung <i>Zur Wahrnehmung von Störfällen in Computerspielen</i> <i>von Philipp Bojahr</i>	267
Sprachregeln und Spielregeln <i>Von Computerspielen und ihren Programmierfehlern</i> <i>von Stefan Höltgen</i>	295
#07 ZwischenWelt: <i>SturmMOD</i>	317
Atmosphären in kompetitiven Multiplayer-Spielen <i>Eine Annäherung an DayZ in 18 Fragmenten</i> <i>von Gunther Rehfeld</i>	319
Sprich „Freund“ und tritt ein <i>Walter Benjamins Begriff der Aura am Beispiel der FIFA-Serie und der zweiten Kreisklasse im Herrenfußball</i> <i>von Martin Spieß</i>	365

#08 Zwischen Welt: „Die Raummaschine 6“	373
Herausgeber- und Autorenverzeichnis	375