

Inhaltsverzeichnis

<i>Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel</i>	
Computer Spiel Bilder	7

01 Interaktive Bilder

<i>Stephan Günzel</i>	
Spiel-bildliche Abhandlung	
<i>Tractatus ludico-imaginarius</i>	21
<i>Stephan Schwingeler</i>	
It's All About Connecting the Dots	
<i>Raum und Perspektive im Computerspiel</i>	25
<i>Britta Neitzel</i>	
Point of View und Point of Action	59

02 Technische Bilder

<i>Jens Schröter</i>	
Die Ästhetik des Nintendo 3DS	91
<i>Pablo Abend</i>	
The Map Becomes the Gamer's Territory	
<i>Kartografische Bildpraktiken des Computerspiels</i>	109

03 Intermediale Bilder

<i>Marc Bonner</i>	
Das (Raum-) Bild als sinngebende Codierung des Computerspiels	
<i>Korrespondierende Bildlichkeit in Stanley Kubricks und Arthur C. Clarkes 2001: A Space Odyssey und dem Cyberpunk-Computerspiel Deus Ex: Human Revolution</i>	145

Andreas Rauscher

Filmische Spielräume

Genre-Settings in Videospielen **179**

Marcus Stiglegger

Kontrolle, Modifikation und der prometheische Impuls

Prolegomena zu einer Seduktionstheorie des Computerspiels **199**

Angela Schwarz

Bunte Bilder – Geschichtsbilder?

*Zur Visualisierung von Geschichte
im Medium des Computerspiels* **219**

04 Jenseits der Bilder

Rainer Leschke

Vom Verspielen der Welt

Zur Morphologie von Computer- und Bildschirmbild **257**

Hanns Christian Schmidt

Do You Like Hurting Other People?

Retro-Reflexivität in Hotline Miami **279**

Autorenverzeichnis **303**