

# Inhalt

- 1      **Vorbetrachtungen** – 008
  
- 2      **Äußere Grenzen** – 012
  - 2.1    Ludologie und Narratologie: Diskussionen zum Oberbegriff von Computerspielen – 013
    - 2.1.1   Linearität – 016
    - 2.1.2   Zeitlichkeit – 019
  - 2.2    Merkmale – 021
    - 2.2.1   Spielregeln – 022
    - 2.2.2   Interaktion – 025
    - 2.2.3   Konflikt und Ergebnisse – 029
    - 2.2.4   Spiel und Realität – 030
  - 2.3    Abgrenzungen – 032
    - 2.3.1   Rätsel – 032
    - 2.3.2   Spielzeug – 035
    - 2.3.3   Simulation – 040
  - 2.4    Play und Game – 044
    - 2.4.1   Bedeutung – 045
    - 2.4.2   Übersetzung – 048
  
- 3      **Innere Grenzen** – 049
  - 3.1    Kategorisierungen – 050
    - 3.1.1   Markantestes Merkmal – 051
      - 3.1.1.1   Geschicklichkeit und Strategie – 055
      - 3.1.1.2   Abenteuer und Rollenspiel – 058
    - 3.1.2   Einheitliches Merkmal – 064
    - 3.1.3   Prototypen – 079
    - 3.1.4   Action – Abenteuer – Strategie – 089
  - 3.2    Typologien – 093

3.2.1	Järvinen: Audiovisualität ~	094
3.2.2	Fritz: Computerspiel-Landschaften ~	100
3.2.3	Klevjer: Vermittlung zwischen Spiel und Spieler ~	107
3.2.4	Game Ontology Project: Darstellung und Bewegung ~	112
3.2.5	Aarseth: Multidimensionalität ~	120
4	<b>Fazit und Ausblick</b> ~	134
5	<b>Nachweise</b> ~	138
	<b>Biographie</b> ~	145