

# Inhalt

Vorwort. Zu Aufbau und Genese des Buches .....	7
Danksagung .....	11

## Teil I

### Architektur *in* und *von* digitalen Spielwelten

<b>1 Das mediale Scharnier: Architektur, Architektonik und Welt-Konzept .....</b>	<b>19</b>
1.1 Zur Architektur als medialem Scharnier und zur Architektonik .....	19
1.1.1 Von Scharnieren, Bildern und Algorithmen: Eine Hinführung .....	19
1.1.2 <i>Environmental Storytelling</i> : Gebaute Umgebung als Erzählinstanz .....	35
1.1.3 Exkurs: Architektur und Computerspiel im Spannungsfeld der Branchen .....	56
1.2 Der architektonische Wahrnehmungsmodus .....	66
1.2.1 Zwei aktuelle Tendenzen zur Inszenierung des spielimmanenten Raums .....	66
1.2.2 Alles ist (in) Bewegung: Raum, Navigation und <i>Ergodizität</i> im Game-Studies-Diskurs .....	77
1.2.3 Die drei Kategorien der Regulierung des architektonischen Wahrnehmungsmodus .....	89
1.2.4 Das <i>Skybox</i> -Prinzip .....	98
1.3 <i>Promenade architecturale</i> vs. <i>hôtel particulier</i> : Die Symbiose gegensätzlicher Architekturkonzepte als spielimmanente Analogie zur gebauten Wirklichkeit .....	118
1.3.1 Zu <i>promenade architecturale</i> und <i>hôtel particulier</i> .....	118

1.3.2	Die architektonischen Implikationen der <i>Hitman</i> -Spiele .....	132
1.3.3	Die architektonischen Implikationen in <i>Dishonored 2</i> ...	154
1.4	Welt als Metapher und Denkform .....	162
1.4.1	Über »Welt« und zur »Metapher«: Eine Annäherung ...	162
1.4.2	Multiple Zugänge verschiedener Disziplinen zu Weltenbau und digitalen Spielwelten .....	166
1.4.3	Kritische Zugriffe mittels der Welt-Metapher .....	196
1.4.4	Zur Emergenz und Regulierung der Welt(sicht) .....	201
1.4.5	Eine Definition von »Open World« .....	221
1.5	Exkurs: Unmögliche Architekturen – unmögliche Welten, oder: Von wortwörtlichen Scharnier-Architekturen .....	227
1.5.1	Über singuläre Räume, die Penrose-Treppe und Eschers Bildwelten .....	227
1.5.2	Raumgreifende Entfremdung: Vom Unheimlichen und Schrecklichen als Potenziale unmöglicher Architekturen .....	238
1.5.3	Innerhalb der Scharnier-Architekturen von <i>Portal 2</i> und <i>Manifold Garden</i> .....	246
<b>2</b>	<b>Die Algorithmen des Weltenbaus</b> .....	261
2.1	Technische Aspekte der Architektonik .....	261
2.1.1	Vom <i>Sketchpad</i> zum <i>Terrain Synthesizer</i> , oder: Zwischen »Handarbeit« und prozeduraler Generierung in der Open-World-Gestaltung .....	261
2.1.2	Welthaftigkeit und Datenmanagement: Die Inszenierung der Illusion einer kohärenten Spielwelt .....	285
2.1.3	Exkurs: Parametrische und mereotopologische Architektur: Algorithmen zwischen Gestaltungs- werkzeug und Stil der gebauten Wirklichkeit .....	304
2.2	<i>Low-Poly Brutalism</i> .....	312
2.2.1	Die Architektur des New Brutalism .....	312
2.2.2	<i>Low-Poly Brutalism</i> als technische Notwendigkeit: Frühe Polygonmodelle und Levelgeometrien .....	321
2.2.3	<i>Low-Poly Brutalism</i> als ästhetisches Bedürfnis: Populärkulturelles Phänomen und drei Nutzungsarten in aktuellen Computerspielen .....	344

2.2.4 Zwischen Brutalismus-Megastruktur einer staatlichen Behörde und volumetrischer Wucht des außerordentlich Anderen in <i>Control</i> .....	356
--	-----

## Teil II

### Open-World-Charakteristika

<b>3 Das Prospect Pacing</b> .....	389
3.1 »Theorie der Gartenkunst« und Prospect-Refuge Theory: Grundlegendes zur Gestaltung und Erfahrung von Landschaft .....	389
3.1.1 Hirschfelds Verständnis des englischen Landschaftsgartens .....	391
3.1.2 Appletons Prospect-Refuge Theory .....	406
3.2 Die drei topografischen Grundprinzipien des <i>Prospect Pacing</i> .....	433
3.2.1 Aussichten: Über Horizonte und Blickpunkte .....	433
3.2.2 Vertikalität: Über Türme und Bergerlebnisse .....	477
3.2.3 Wege: Über Gabelungen und Wegfindung .....	512
3.2.4 Definition und kritisches Addendum zum <i>Prospect Pacing</i> .....	535
<b>4 Die weltförmige Halle und die gekerbte Wildnis</b> .....	551
4.1 Weltausstellungen, Weltbilder und Weltenbau: Die <i>weltförmige Halle</i> .....	551
4.1.1 Nicht nur eine Frage von Größe und Komplexität: Von der Höhlenmetapher zur <i>weltförmigen Halle</i> .....	551
4.1.2 Sechs Kernaspekte der medienspezifischen <i>weltförmigen Halle</i> .....	568
4.1.3 Stimmung, Atmosphäre und das Erhabene: Annäherung an das Nicht-Greifbare der Open World ..	598
4.2 Nationalparks, Naturbilder und ökologisches Denken: Die <i>gekerbte Wildnis</i> .....	615
4.2.1 Zwischen Wildnis als Ort und Wildheit als Praxis: Ein Überblick .....	615

4.2.2	Vom Glatten zum Gekerbten und zurück: Momente der Wildheit in der Raumaneynung .....	629
4.2.3	Mensch-Natur-Dichotomie und Open World: Vom Jagen, Sammeln und Crafting als vermeintlich <i>glatten</i> Handlungen und den ökologischen Implikationen der Naturlandschaften.....	648
4.2.4	Definition und kritisches Addendum zur <i>gekerbten</i> <i>Wildnis</i> .....	688
<b>5</b>	<b>Der Open-World-Chronotopos: Machtdifferenzial zwischen Entwicklerinnen und Spielerinnen .....</b>	<b>693</b>
5.1	Der Chronotopos als Spannungsfeld: Abgrenzung über die »Zeit-und-Raum-Beziehungen« .....	693
5.2	»Wie der Raum zu sein«: Die Spielerin als Nomadin .....	719
<b>6</b>	<b>Ausblick .....</b>	<b>741</b>
<b>7</b>	<b>Referenzen .....</b>	<b>749</b>
7.1	Literatur .....	749
7.2	Interviews .....	809
7.3	Computerspiele .....	809
7.4	Filme.....	815
7.5	Serien .....	815
7.6	Abbildungsverzeichnis.....	816