

Inhalt

Vorwort. Zu Aufbau und Genese des Buches	7
Danksagung	11

Teil I

Architektur *in* und *von* digitalen Spielwelten

1 Das mediale Scharnier: Architektur, Architektonik und Welt-Konzept	19
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
2	Die Algorithmen des Weltenbaus	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

3 Das Prospect Pacing	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
4 Die weltförmige Halle und die gekerbte Wildnis	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 medien-spezifischen <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 Raumeignung	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
5	Der <i>Open-World-Chronotopos</i>: Machtdifferenzial zwischen Entwicklerinnen und Spielerinnen	693
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
6	Ausblick	741
7	Referenzen	749
7.1	Literatur	749
7.2	Interviews	809
7.3	Computerspiele	809
7.4	Filme	815
7.5	Serien	815
7.6	Abbildungsverzeichnis	816