
Inhaltsverzeichnis

Computerspiel-Events gestern und heute

Mit dem Science MashUp zurück zu den Wurzeln -- in die Zukunft. . . .	3
Gabriele Hooffacker	
1 Neues Format: Science MashUp.	4
2 Aus einer Vortragsreihe entstanden.	6
3 Games und Games Studies verbinden.	7
3.1 E-Sport.	8
3.2 3D- und VR-Technologien.	9
3.3 Mobile-Gaming	9
3.4 Gamification & App-Entwicklung.	9
4 Warum eine Publikation?	10
Literatur.	11
Transfer der 14. Langen Nacht der Computerspiele in die virtuelle Welt	13
Vanessa Funke und Lisa Herrmann	
1 Bereiche und Arbeitsteams	14
2 Aufbau und Funktion der Kanäle	15
3 Reichweite in Social Media und der Website	17
4 Positive Aspekte der gesamten Umsetzung	21
5 Analyse der verschiedenen Problemstellungen	22
6 Optimierungsvorschläge für die LNC 2021	23
7 Fazit.	24
Abbildungsverzeichnis	24
Literatur.	28

Computer- und Spiele-Veranstaltungen gestern und heute	29
René Meyer	
1 Frühe Messen und Clubs rund um Heimcomputer	30
2 Die ersten Turniere	33
3 Messe Leipzig	35
4 Das große Computertreffen in Böhlen	38
5 Von der CeBIT Home zur Games Convention	41
6 E-Sport-Festival DreamHack Leipzig	46
Literatur	49
Interview mit Jana Reinhardt und Friedrich Hanisch	51
René Meyer	
1 Worum geht es beim Global Game Jam?	51
2 Wie läuft das Wochenende ab?	52
3 Wer nimmt an so einer Veranstaltung teil?	52
4 Wie viele nehmen am Global Game Jam teil?	53
5 Was für Spiele entstehen an einem Wochenende?	53
6 Welche Erfahrungen nehmen die Beteiligten eines Game Jams mit nach Hause?	53
7 Kann man einen Game Jam auch als Schnupper-Wochenende verstehen, ob die Spielebranche einem liegt?	54
8 Gibt es noch andere Jams?	54
Interaktion und Storytelling	
Transmediales Storytelling in der Gaming-Branche	57
Phillip Jacob	
1 Überblick – Was ist Transmedia Storytelling	58
1.1 Die Komponenten des transmedialen Erzählens	58
1.2 Bestandteile eines Transmedia Storytelling Systems	61
2 Games innerhalb eines transmedialen Storytelling-Systems	63
2.1 Transmediales Erzählen am Beispiel „The Witcher“	64
2.2 Chancen für Videospiele innerhalb eines transmedialen Storytelling-Systems	66
Literatur	67

Interview mit Konrad Kunze	69
Gabriele Hooffacker	
1 Beim Science-MashUp haben Sie vorstellt, wie man in virtuellen Welten interagieren kann. Welches sind aktuell die wichtigsten Möglichkeiten?	70
2 Worin liegt die Herausforderung bei den Eingabegeräten (Controllern) für Entwickler?	71
3 Welche Konzepte dafür halten Sie derzeit für am erfolgversprechendsten?	72
4 Wie könnte eine mögliche Standardisierung in diesem Bereich aussehen?	72
5 Sie haben bei IT Sonix gerade die Leipziger Spieleentwicklungen pixelBOT EXTREME! von PlayHeart Games und Potion Party von RP Games auf die PlayStation®4 von Sony gebracht. Was versprechen sich die Spieleentwickler davon?	73
Interview mit Christin Marczinik und Thi Binh Minh Nguyen	75
Benjamin Bigl	
1 Wie wird man Spiele-Entwicklerin?	76
2 Wie entsteht ein Spiel, was ist in der Entwicklung wichtig?	76
3 Wo gibt es auf der technischen oder künstlerischen Ebene Einschränkungen?	77
4 Wie wichtig sind Rollenbilder in der Spielgeschichte?	77
5 Wie sieht Ihr die Zukunft des Gamings?	78
 Sprache und Sound	
Going full-talkie. Der Wettlauf zur Sprachausgabe bei Computerspielen	81
Klaus Rettinghaus	
Literatur.	86
 Gamemusik und Geräusche – eine populäre Allianz für Game Audio Design der Zukunft	89
Björn Redecker und Sonja Ganguin	
1 Gamemusik und musique concrète	90
2 Beispiel: Inside (Playdead 2016)	91
3 Fazit: Die auditive Ebene von Inside als musique concrète	98
Literatur.	99

Entwicklungen der Komposition für Videospiele	101
Maria Schween	
1 Einleitung	102
2 Musik für Videospiele vs. Filmmusik	102
3 Kompositionstechniken im Videospiele	103
3.1 Mood-Technik	103
3.2 Leitmotivtechnik	103
3.3 Underscoring	103
3.4 Dynamische Musik	104
4 Fazit	108
Literatur	109
Interview mit Valentin Spiegel	111
Gabriele Hooffacker	
Trends	
Playful Work, Game Thinking, Gamification – nur Buzzwords?	117
Michael Baur und Stella Schüler	
1 Einleitung	118
2 Motivation und Flow	119
2.1 Von Motivation 1.0 bis 3.0 und Flow: Definitionen und Wirkungen	119
2.2 Voraussetzungen und Bedingungen	121
2.3 Chancen und Nutzen von Games oder Game methodischen Strategien	121
2.4 Gameful Leadership: Hypothese	123
3 Game Thinking	124
3.1 Definition	124
3.2 Kontextualisierung	125
4 Abgrenzung Gamification	126
4.1 Definition	126
4.2 Anwendungsbeispiel: das gamifizierte SAP Community Network (SCN)	128
5 Playful Work	131
5.1 Definition	131
5.2 Anwendungsbeispiel	132
6 Ausblick	133

Glossar	134
Literatur.....	135
Games als Lernort – Offene digitale Quellen als Chance	139
Winfried Bergmeyer	
1 Games	140
1.1 Die Assassin's Creed Discovery Serie	141
1.2 Attentat 1942	143
1.3 Microsoft Flugsimulator 2020	145
2 Neue Möglichkeiten	147
2.1 Öffentliche Kulturportale	148
2.2 Die Zukunft digitaler Informationsverarbeitung	150
2.3 Die Idee des Semantic Web	151
2.4 Linked Open Data	151
2.5 Ein Knotenpunkt: Wikidata	152
3 Schlussfolgerungen	153
Literatur.....	154
Interview mit Thomas Horky	157
Benjamin Bigl	
Zukunft des Gaming	
Gaming quo vadis?	163
Benjamin Bigl	
1 Einleitung	164
2 Status quo der Games-Branche	166
3 Die Games-Branche in Sachsen	170
3.1 Begriffsdefinitionen	170
3.2 Kennzahlen sächsischer Games-Unternehmen	171
3.3 Bedeutung der Region	175
4 Fazit & Handlungsempfehlungen	177
Literatur.....	181
Zukunft im Spiel. Utopische Spielwelten bei Star Trek	185
Sebastian Stoppe	
1 Einleitung	186
2 Utopie und Computerspiel	187
3 Birth of the Federation	188

4	Star Trek: Voyager – Elite Force	193
5	Stage 9.	197
6	Fazit.	201
	Literatur.	201
	Interview mit Felix Falk	203
	Benjamin Bigl	
	Autorinnen und Autoren	207
	Science MashUp 2020 – Überblick Online-Vorträge	215