Google Drive

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition)

Julian Wenzel

Download now

Click here if your download doesn"t start automatically

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition)

Julian Wenzel

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) Julian Wenzel Studienarbeit aus dem Jahr 2007 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Note: 1,7, Technische Universität Chemnitz, Veranstaltung: Neue Medien - Neue Kommunikationsformen, 32 Quellen im Literaturverzeichnis, Sprache: Deutsch, Abstract: Alles begann mit dem Pen-&-Paper-Rollenspiel, was eine Mischung aus Brettspiel und Geschichtenerzählen ist. Dieses Prinzip wurde später in Form der MUD, was für Multy User Dungeon steht, virtuell umgesetzt. Diese virtuellen Räume liefen anfangs nur auf Basis von Texten ab und folgten meistens dem Regelwerk des Brettspiels Dungeons & Dragons, was als Begründer des Fantasy-Rollenspiels gilt. Anfangs konnten hauptsächlich nur Studenten in diese Welten eintauchen, da sie die schnelle Internetverbindung der Universität nutzen konnten und es blieb der breiten Masse verwährt. Doch dies änderte sich mit der rasanten Verbreitung des Internets und das Massively Multiplayer Online Role Playing-Game, kurz MMORPG, wurde geboren.

Durch das ständige Voranschreiten der Technik entstehen neue und immer komplexere Medien. Unter anderem ist inzwischen auch das Internet dem Durchschnittsbürger zugänglich, da die schnellen Verbindungen bezahlbar sind und das Netzwerk ein enormes Potential an Unterhaltung und Wissen bietet. Die rasante Verbreitung des Internets ist ein Grund für den kommerziellen Erfolg von MMORPGs wie World of Warcraft.

Durch die technische Evolution wird ein immer tieferes Eintauchen in den Cyberspace möglich und nicht nur die Kommunikation in virtuellen Welten wird immer realitätsnäher. Zum Beispiel die Spielkonsole Wii von Nintendo, welche seit Ende 2006 auf dem Markt erhältlich ist, bietet eine technische Innovation. Der schnurlose Controller verfügt über Sensoren, welche die Position und Bewegungen des Steuergerätes registrieren und die Steuerung einer Spielfigur oder eines anderen Elementes auf dem Bildschirm umsetzen. Bei dem Name wird auf das englische Wort „we“ angespielt. Nintendo legte schon seit dem N64 Wert auf Mehrspieler-Fähigkeiten. Doch diesmal wird durch den verfügbaren Internetanschluss auch das online spielen gegen und mit vielen Spielern möglich.

Ein weiteres Beispiel ist die digital 3D-Welt Second Life, wo virtuelle Realität stärker im Vordergrund steht als klassische Rollenspiel-Elemente. Bei diesem Internetprojekt ist sich das Gesetz nicht einmal sicher, ob es sich tatsächlich um ein Spiel handelt (vgl. PC Games 04/07, S.16). Bei Second Life ist es möglich, ein zweites sehr realitätsnahes Leben zu führen. Der Spieler kann Land kaufen, einer Arbeit nachgehen oder Dinge selbst entwickeln. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. „[Der Entwickler; J.W.] Linden Lab selbst spricht nicht von einem Spiel, sondern von einer “virtuellen 3D Online Plattform, mit eigenem Wirtschaftsraum"“(Schmitz 2007, www.sueddeutsche.de). Bekannte Firmen wie Adidas sind Verträge eingegangen und bieten ihre Produkte virtuell zum Verkauf in Second Life an. „Für 270 Linden-Dollar [, der Währung in Second Life, ; J.W.] gibt es zurzeit einen echten amerikanischen Dollar“(Schmidt 2007, www.faz.net).

Solche Produkte, welche ich in den Beispielen beschrieben habe, lassen viel Raum für Spekulationen und wecken zusammen mit der voranschreitenden Technik immer größere Hoffnungen auf komplexe Gemeinschaften und kreative Einflussmöglichkeiten für den Nutzer.

Download Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von Wor ...pdf

Read Online Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von W ...pdf

Download and Read Free Online Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) Julian Wenzel

---

From reader reviews:

Catherine Scott:

Book is to be different for every grade. Book for children until adult are different content. We all know that that book is very important for us. The book Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) seemed to be making you to know about other know-how and of course you can take more information. It is quite advantages for you. The reserve Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) is not only giving you a lot more new information but also to be your friend when you really feel bored. You can spend your current spend time to read your publication. Try to make relationship together with the book Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition). You never feel lose out for everything in case you read some books.

Micheal Mata:

The book Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) has a lot associated with on it. So when you read this book you can get a lot of gain. The book was compiled by the very famous author. The writer makes some research prior to write this book. This specific book very easy to read you may get the point easily after reading this article book.

Margaret Thompson:

Do you have something that you prefer such as book? The reserve lovers usually prefer to select book like comic, brief story and the biggest an example may be novel. Now, why not seeking Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) that give your satisfaction preference will be satisfied by reading this book. Reading routine all over the world can be said as the means for people to know world far better then how they react toward the world. It can't be claimed constantly that reading practice only for the geeky particular person but for all of you who wants to always be success person. So , for every you who want to start reading as your good habit, you may pick Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) become your personal starter.

Manuel Pina:

Is it an individual who having spare time subsequently spend it whole day simply by watching television programs or just laying on the bed? Do you need something new? This Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) can be the respond to, oh how comes? It's a book you know. You are therefore out of date, spending your spare time by reading in this fresh era is common not a nerd activity. So what these textbooks have than the others?

Download and Read Online Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) Julian Wenzel #GQKD1YS39RM

Read Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel for online ebook

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel books to read online.

Online Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel ebook PDF download

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel Doc

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel Mobipocket

Spielen in virtuellen Welten - Am Beispiel von World of Warcraft (German Edition) by Julian Wenzel EPub