

[Read download] 10 Fragen zu Videospiele

## 10 Fragen zu Videospiele

Von Rudolf Thomas Inderst, Daniel Wllner  
\*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



Produktinformation -Verkaufsrang: #1738094 in eBooksVerffentlicht am: 2013-06-08Erscheinungsdatum:  
2013-06-08File Name: B00DAHOMNG | File size: 21.Mb

**Von Rudolf Thomas Inderst, Daniel Wllner : 10 Fragen zu Videospiele** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised 10 Fragen zu Videospiele:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Toll zum QuerlesenVon JemandDas 2009 erschienene Buch ist inspiriert vom englischen Difficult Questions About Videogames. Mit den Namen des groen Vorbildes kann es zwar nicht mithalten, auch ist es schade, dass leider nicht so viele Schaffende zu Wort kommen, Journalisten und Akademiker sind letztendlich doch stark in der berzahl. Dafr gefllt der Fragenkatalog aber im Vergleich zum englischen Titel etwas besser und das Buch kann gerade bei den deutschen Themen gro punkten.Das Buch ist dabei in vier Blcke unterteilt:Grundlagenforschung 1. Was ist ein

Computerspiel? 2. Wie erkennt man ein schlechtes Computerspiel/Videospiel 3. Was verstehen sie unter Gameplay? Hier schwankt die Qualität der Antworten, bei, zugegeben, auch sehr schwierigen Fragen, eine allgemeine Tendenz ist aber relativ oft auszumachen. So wird beispielsweise Gameplay doch relativ oft mit Narration verknüpft, was vor allem heute ein mehr als streitbarer Punkt ist. Hier finden sich allgemein immer wieder interessante Gedanken, oft aber auch Antworten bei denen man etwas das Gesicht verziehen muss. Deutsche Klassiker 4. Gibt es diese Killerspiele tatsächlich? 5. Können Computerspiele/Videospiele Kunst sein? 6. Wie bewerten sie Computerspiele/Videospiele als Erziehungsinstrument? Der interessante Part des Buches, da er vor allem in Deutschland stark diskutierte Themen umfasst. Er sammelt einige interessante Aussagen und Diskussionspunkte, bei denen die Meinungen bei Killerspielen mal auseinander geht, bei Kunst und Serious Games dann aber doch eine große Einigkeit ausstrahlt. Nerdism Daily 7. Welches war dein nachhaltigstes Spielerlebnis? 8. Welche Konsole bot bisher insgesamt das beste Spieleportfolio und warum? 9. Auf welches Computerspiel/Videospielgenre könnte die Welt verzichten? Der Part hat mir etwas weniger gefallen, so ist die Frage nach dem Spielerlebnis sehr stark und zeigt verschiedene erste Kontakte mit Videospielen, die folgenden beiden Fragen sind dann unglücklich gewählt und geben relativ wenig Brauchbares her. Der Blick in die Glaskugel 10. Wo werden Computerspiele/Videospiele in fünf Jahren stehen? Die Vorhersagen, von denen einige überraschend treffend sind, aus heutiger Sicht zu überprüfen, war zum Schluss auch nochmal ganz reizvoll. Das Buch eignet sich hervorragend zum Querlesen. Wer auch 10 Antworten zu Videospielen erwartet, wird etwas enttäuscht sein, wer dagegen 100 Meinungen zu Videospielen und einen kleinen Einblick in die Stimmung der Spieler und Fachwelt von vor fünf Jahren riskieren möchte, dem kann man das Buch empfehlen.

Kurzbeschreibung Was sind Videospiele?, Gibt es diese Killerspiele wirklich? oder Was war Dein nachhaltigstes Spielerlebnis? diese und sieben weitere, vermeintlich einfache Fragen rund um Video- und Computerspiele stehen im Zentrum des vorliegenden Bandes. Den 10 Fragen zu Videospielen stellen sich über 50 Persönlichkeiten aus der Spielebranche, Journalisten und Wissenschaftler. Sie alle verbindet ihre Leidenschaft für digitale Unterhaltungssoftware. Während der Lektüre ihrer Antworten ergibt sich ein gleichermaßen heterogenes, spannendes wie anspruchsvolles Bild des Forschungsgegenstandes Videospiele, das jeden Leser zum Mitdiskutieren herausfordert wird. Kurzbeschreibung Was sind Videospiele?, Gibt es diese Killerspiele wirklich? oder Was war Dein nachhaltigstes Spielerlebnis? diese und sieben weitere, vermeintlich einfache Fragen rund um Video- und Computerspiele stehen im Zentrum des vorliegenden Bandes. Den 10 Fragen zu Videospielen stellen sich über 50 Persönlichkeiten aus der Spielebranche, Journalisten und Wissenschaftler. Sie alle verbindet ihre Leidenschaft für digitale Unterhaltungssoftware. Während der Lektüre ihrer Antworten ergibt sich ein gleichermaßen heterogenes, spannendes wie anspruchsvolles Bild des Forschungsgegenstandes Videospiele, das jeden Leser zum Mitdiskutieren herausfordert wird.