

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Einleitung | 13 |
| 1.1 | Motivation und Ziel | 13 |
| 1.2 | Was sind virtuelle Spielfiguren? | 14 |
| 1.2.1 | Definition | 14 |
| 1.2.2 | Bedeutung der Spielfigur | 15 |
| 1.3 | Die Evolution der Spielfigur - Ein historischer Rückblick | 16 |
| 1.3.1 | Erste Figuren in der Heim-Computer-Ära | 16 |
| 1.3.2 | Digitale Superhelden erobern unsere Welt | 22 |
| 1.3.3 | Die Revolution der Antihelden | 41 |
| 1.3.4 | Zusammenfassung | 52 |
| 2 | Der Spieler | 55 |
| 2.1 | Spielertypen | 55 |
| 2.1.1 | Der Freizeitspieler | 56 |
| 2.1.2 | Der Gewohnheitsspieler | 58 |
| 2.1.3 | Der Intensivspieler | 60 |
| 2.1.4 | Der Fantasiespieler | 61 |
| 2.1.5 | Der Denkspieler | 63 |
| 2.1.6 | Zielgruppenanalyse | 64 |
| 2.1.7 | Zusammenfassung | 68 |
| 2.2 | Geschlecht | 70 |
| 2.2.1 | Gender Gaps | 70 |
| 2.2.2 | Geschlechtsspezifische Unterschiede digitaler Spielfiguren | 71 |
| 2.2.3 | Vergleich des Spielverhaltens | 72 |
| 2.2.4 | Spielvorlieben von Männern | 73 |
| 2.2.5 | Spielvorlieben von Frauen | 75 |
| 2.2.6 | Motivation: Modifikation | 77 |
| 2.2.7 | Spielerinterviews | 80 |
| 2.2.8 | Internet-Umfrage | 84 |
| 2.2.9 | Zusammenfassung | 86 |
| 2.3 | Kultur | 87 |
| 2.3.1 | Lokalisierung von Spielfiguren | 88 |
| 2.3.2 | Subkulturen | 98 |
| 2.3.3 | Politische Botschaften und ideologische Prägung | 101 |
| 2.3.4 | Zusammenfassung | 102 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 3 | Visuelle Konzeption | 107 |
| 3.1 | Attraktivität | 108 |
| 3.1.1 | Der Halo-Effekt | 109 |
| 3.1.2 | Attraktivitätsstereotypen | 112 |
| 3.1.3 | Die Durchschnittshypothese: \emptyset = schön | 114 |
| 3.1.4 | Symmetrie und Proportionalität | 119 |
| 3.1.5 | Asymmetrie: Der Goldene Schnitt | 122 |
| 3.1.6 | Die Phi-Maske | 125 |
| 3.1.7 | Körperproportionen | 132 |
| 3.1.8 | Variationen | 137 |
| 3.1.9 | Zusammenfassung | 138 |
| 3.2 | Stereotypen | 139 |
| 3.2.1 | Ursache und Wirkung | 140 |
| 3.2.2 | Geschlechtsspezifische Unterschiede | 141 |
| 3.2.3 | Bekannte Stereotypen | 143 |
| 3.2.4 | Stereotypen entkräften | 145 |
| 3.2.5 | Zusammenfassung | 147 |
| 3.3 | Trends | 148 |
| 3.3.1 | Die alternde Spielfigur | 148 |
| 3.3.2 | Realismus und dessen Folge | 150 |
| 3.3.3 | Modetrends | 160 |
| 4 | Charaktermerkmale | 165 |
| 4.1 | Geschichte | 165 |
| 4.1.1 | Lebensmotivation | 167 |
| 4.1.2 | Persönlichkeit | 172 |
| 4.2 | Der Name | 178 |
| 4.3 | Körpersprache | 180 |
| 4.3.1 | Die Mimik | 180 |
| 4.3.2 | Die Gestik | 189 |
| 4.3.3 | Haltung und Bewegung | 191 |
| 4.4 | Stimme | 201 |
| 4.4.1 | Emotionen | 202 |
| 4.4.2 | Lippensynchronisation | 204 |
| 4.4.3 | Synchrone Sprecher | 207 |
| 4.4.4 | Kleiner Leitfaden | 210 |
| 5 | Einzelanalyse | 213 |
| 5.1 | Zielgruppe | 213 |
| 5.2 | Visuelle Konzeption | 215 |
| 5.3 | Charaktermerkmale | 222 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 6 | Entwicklung der Spielfigur in 3D | 231 |
| 6.1 | Software | 231 |
| 6.2 | Modellierung | 231 |
| 6.2.1 | Warum Polygone?..... | 231 |
| 6.2.2 | Was man beachten sollte..... | 233 |
| 6.2.3 | Gesichtsmodellierung | 235 |
| 6.2.4 | Körpermodellierung | 239 |
| 6.2.5 | Unwrapping | 241 |
| 6.2.6 | Skelettanimation | 247 |
| 6.2.7 | Mimik mit Morphing Targets | 252 |
| 6.2.8 | Gestik | 254 |
| 7 | Fazit..... | 257 |
| | Literaturverzeichnis | 261 |
| | Abbildungsverzeichnis | 275 |
| | Tabellenverzeichnis | 279 |
| | Quelltextverzeichnis | 281 |



<http://www.springer.com/978-3-658-02625-7>

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und
Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

Jäger, S.

2013, XII, 269 S. 149 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-02625-7