

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

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und
Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

Jäger, S.

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

ISBN: 978-3-658-02625-7