

# **Under the Surface**

**Digital Game**

# Anxiolytic

"If one has no fear, he has no imagination" Erich Kästner

"Have courage for courage, instead of fear for fear." Gildamere

"Fear has he who is afraid to show his fear." Hassan Mohsen

In addition to direct sports games, platform games such as Mega Run also promote confidence in one's own body as well as the ability to overcome obstacles on a mental basis. Jumping power, speed and the like can only be trained in real life, but fears in this regard decrease the more often the like could be seen and at the same time manipulated independently.

Batophobia - fear of heights, fear of large buildings

Catapedaphobia - fear of jumping off something

Acrophobia / Altophobia / Hypsophobia - Fear of heights

Basiphobia / Basophobia - Fear of not being able to walk, of falling.

Chronophobia - fear of time, duration

Cremnophobia - fear of abysses

Bathophobia - fear of depth, fear of vertigo

Atelophobia - fear of imperfection

Thanatophobia - fear of dying, death

Alarmism

Fear Appeal

Freedom instead of fear

Concern

Fall

Death

Obstacles

Head start

Rescue

Anxiety dream

Pessimism

Panic

Distance

Fallen

Tracking

Loss

go astray

Purposeful

Anxiety disorder

Cowardice

Rigidity of fear

Jump

Depth

Opponents

Time trouble

Dead end

Friends

# Child's game

"In play we betray whose brainchild we are." Ovid

"Man plays only where he is man in the full meaning of the word, and he is only fully man where he plays." Friedrich von Schiller

Friendly capitalism in its most beautiful and cute form.

The joy of beautiful things and their value, peacefulness, life and friendship are also promoted in real life with a cute low-target real-time life simulation game like Animal Crossing.

Habitat	Feierabend	Entertainment
Free	Fun	Relax
Pastime	Pleasure	Put feet up
Distraction	Freedom	Take a breath
Own world	Colorful world	Luck
Reward	Break	Achieve goals
Social life	Flower care	Animal Science
Herbalism	Archaeology Knowledge	Friends
Luck	Peace	Gifts
Shopping	Market economy	Earn <del>money</del> -staris
Seasons	Holidays	Season
Building	Set up	Communication
Music	Work	Maintain
Life	Laughter	Love
Learning		

# Case of Emergency

"We all play, he who knows is wise." A. Schnitzler

"It's a strange game. The only winning move is not to play. How about a nice game of chess?" From WarGames

Like all computer games, first-person shooters like Medal of Honor strongly form neurons and synapses.

The brain hardly distinguishes between real and played experiences.

How this plays out in real life depends on the mental connection used in the game: You become what you think.

War

War Habituation

War School

Politics

Self defense

Help

Humanity

Abreact

Combat training

Maneuvering exercises

Pride

Masculinity

Freedom

Retaliation

Glorification of war

War cunning

Friend-foe

Justice

Self-defense

Rescue

Humanitarian operations

Battle

Exercise remote controlled warfare operations

Honor

Joy

Fatherland

Revenge

Reaction

# Building blocks

"When you build, there are many ways. When you destroy, only one." Sir Yehudi Menuhin

"Show me how you build and I'll tell you who you are." Christian Morgenstern

"All inner development takes time." Dalai Lama

Complex, sublime world architecture with overview printing.

Construction games like Anno are outstandingly good training for successful multitasking in real life.

Economy	Highscore	Competition
Performance pressure	Profit	Profit
Greed	Proceeds	Competition
Market	Survival	Prosperity
Wealth	Success	Envy
Resentment	Shares	Foundation
Ideas	Trade	Tradition
Exchange	Acts of peace	Contract
Trust	Currencies	Credit
Marketplace	Stock Exchange	Dividend
Values	Hanse	Thaler
Development	Progress	Search
Find	Organization	Overview

# Bare Playing around

"In play you can get to know a person better in an hour than in conversation in a year." Plato

"The source of all good lies in play." Friedrich Wilhelm August Froebel

Professor Layton is the perfect man. He has education, is cultured and perceptive, can fight and play the piano, is just, helpful and exceptionally polite.

An excellent role model for players of the puzzle-adventure game who want to track down the secrets and the great, lovingly told story.

Few are up to the full puzzle challenge, but it encourages curiosity and logical and analytical thinking at all levels.

Think	Act	Search solutions
Rates	Taste	Heroism
Travel	Communication	Question
Search	Find	Rules
Order	Balance	Explanations
Clarification	Coping	Deus ex machina
Layton cylinder	Ways and means	Patent solutions
Patent remedies	Find solutions	Way out
Reveal	Resolution	Secret reveal
See through	Discover	Unveil
Decipher	Explore	Fathom
Explain	Open	Eruieren
Get out	Decrypt	Illuminate
Charm	Gallantry	Joy

# Unter der Oberfläche

**Digitales Spiel**

# Anxiolytikum

„Wenn einer keine Angst hat, hat er keine Phantasie“ Erich Kästner

„Habe Mut zum Mut, statt Angst vor der Angst.“ Gildamere

„Angst hat der, der Angst hat, seine Angst zu zeigen.“ Hassan Mohsen

Neben direkten Sportspielen fördern auch Jump'n'Runs wie Mega Run das Zutrauen in den eigenen Körper sowie die Überwindbarkeit von Hindernissen auf mentaler Basis. Sprungkraft, Schnelligkeit und ähnliches lassen sich zwar nur im wahren Leben trainieren, aber diesbezügliche Ängste sinken, je häufiger dergleichen gesehen und zugleich eigenständig manipuliert werden konnte.

Batophobie - Höhenangst, Angst, vor großen Gebäuden

Catapedaphobie - Angst, von etwas herunterzuspringen

Akrophobie / Altophobie / Hypsophobie - Höhenangst

Basiphobie / Basophobie - Angst, nicht gehen zu können, zu fallen

Chronophobie - Angst vor Zeit, Dauer

Cremnophobie - Angst vor Abgründen

Bathophobie - Tiefenangst, Angst vor Schwindel

Atelophobia - Angst vor Unvollkommenheit

Thanatophobie - Angst vor dem Sterben, Tod

Alarmismus

Furchtappell

Freiheit statt Angst

Sorge

Sturz

Tod

Hindernisse

Vorsprung

Rettung

Angsttraum

Pessimismus

Panik

Abstand

Fallen

Verfolgung

Verlust

vom Weg abkommen

Zielstrebig

Angststörung

Feigheit

Angststarre

Sprung

Tiefe

Gegner

Zeitnot

Sackgasse

Freunde

# Kinderspiel

„Im Spiel verraten wir, wes Geistes Kind wir sind.“ Ovid

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Friedrich von Schiller

Freundschaftlicher Kapitalismus in schönster und putzigster Form.  
Die Freude an den schönen Dingen und deren Wert, der Friedfertigkeit, dem Leben und der Freundschaft werden mit einem niedlichen zielarmen Echtzeit-Lebenssimulationsspiel wie Animal Crossing auch im realen Leben gefördert.

Lebensraum	Feierabend	Entertainment
Frei	Spaß	Relaxen
Zeitvertreib	Genuss	Füße hochlegen
Ablenkung	Freiheit	Durchatmen
Eigene Welt	Bunte Welt	Glück
Belohnung	Pause	Ziele erreichen
Sozialleben	Blumenpflege	Tierkunde
Pflanzenkunde	Archäologiewissen	Freunde
Glück	Frieden	Geschenke
Einkaufen	Marktwirtschaft	<del>Geld</del> Sternis verdienen
Jahreszeiten	Feiertage	Saison
Bauen	Einrichten	Kommunikation
Musik	Arbeiten	Pflegen
Leben	Lachen	Lieben
Lernen		

# Ernstfall

„Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug.“ A. Schnitzler

„Ein seltsames Spiel. Der einzig gewinnbringende Zug ist, nicht zu spielen. Wie wäre es mit einer netten Partie Schach?“ Aus WarGames

Wie alle Computerspiele bilden Egoshoooter wie Medal of Honor stark Neuronen und Synapsen aus. Das Gehirn unterscheidet kaum zwischen realen und erspielten Erfahrungen.

Wie sich das im echten Leben auswirkt, kommt auf die mentale Verbindung an, die beim Spiel eingesetzt wird: Du wirst, was Du denkst.

Krieg	Kriegsverherrlichung
Kriegsgewöhnung	Kriegslist
Kriegsschule	Freund-Feind
Politik	Gerechtigkeit
Selbstverteidigung	Notwehr
Hilfe	Rettung
Menschlichkeit	Humanitäre Einsätze
Abreagieren	Kampf
Kampftraining	Übung ferngesteuerter Kriegseinsätze
Manöverübungen	Ehre
Stolz	Freude
Männlichkeit	Vaterland
Freiheit	Rache
Vergeltung	Reaktion

# Bauklötzchen

„Wenn man aufbaut, gibt es viele Möglichkeiten. Wenn man etwas zerstört, nur eine.“ Sir Yehudi Menuhin

„Zeige mir wie du baust und ich sage dir, wer du bist.“ Christian Morgenstern

„Jede innere Entwicklung braucht ihre Zeit.“ Dalai Lama

Komplexe, erhabene Weltenarchitektur mit Übersichtsdruck.

Aufbauspiele wie Anno sind herausragend gute Trainings für ein erfolgreiches Multitasking im wahren Leben.

Wirtschaft	Highscore	Wettbewerb
Leistungsdruck	Profit	Gewinn
Gier	Erlös	Konkurrenz
Markt	Überleben	Wohlstand
Reichtum	Erfolg	Neid
Missgunst	Aktien	Gründung
Ideen	Handel	Tradition
Tausch	Friedenshandlungen	Vertrag
Vertrauen	Währungen	Kredit
Marktplatz	Börse	Dividende
Werte	Hanse	Taler
Entwicklung	Fortschritt	Suche
Finden	Organisation	Überblick

# Bloße Spielerei

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“ Platon

„Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“ Friedrich Wilhelm August Fröbel

Professor Layton ist der perfekte Mann. Er verfügt über Bildung, ist kultiviert und scharfsinnig, kann kämpfen und Klavierspielen, ist gerecht, hilfreich und ausnehmend höflich.

Ein hervorragendes Vorbild für Spieler des Rätsel-Adventure-Spiels, die den Geheimnissen und der großen, liebevoll erzählten Geschichte auf die Spur kommen wollen.

Der vollständigen Rätselherausforderung sind nur wenige gewachsen, sie fördert aber auf jedem Niveau die Neugier sowie das logische und analytische Denken auf allen Ebenen.

Denken	Handeln	Lösungen suchen
Raten	Probieren	Heldenhaftigkeit
Reisen	Kommunikation	Hinterfragen
Suchen	Finden	Regeln
Ordnen	Gleichgewicht	Erklärungen
Klärung	Bewältigung	Deus ex machina
Zylinder des Layton	Mittel und Wege	Patentlösungen
Patentrezepte	Lösungen finden	Ausweg
Aufdeckung	Auflösung	Geheimnis lüften
Durchschauen	Entdecken	Entschleiern
Entziffern	Erforschen	Ergründen
Erklären	Erschließen	Eruieren
Herausbekommen	Entschlüsseln	Erleuchten
Charme	Galanterie	Freude