

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Game Hacking: Von der Raubkopie zum Cybercrime</b>	
	<b>Game Hack</b>	1
1.1	Cheat Engines: Künstliche Intelligenz und Black Hats	4
1.2	Exemplarische Darstellung von Game Hacks und Anti-Cheat-Software	8
	Interview: Dr. Andreas Lober kommentiert Game Hacking als Cybercrime	18
	Literatur	21
<b>2</b>	<b>Blockchain, Crypto Assets und Gamer Tokens: Von Pac Man zu Virtual Goods</b>	23
2.1	Blockchain Technology und Bitcoin	31
2.2	Virtual Goods und Crypto Assets: Wertschöpfung mit Gamer Tokens	37
	Interview: Prof. Dr. Swen Schneider – ‚Blockchain und Serious Games‘	44
	Literatur	47

**X Inhaltsverzeichnis**

<b>3</b>	<b>Monetarisierung von Computerspielen:</b>	
	<b>Vom Algorithmus zur KI</b>	51
3.1	Künstliche Intelligenz und Wertschöpfung	70
3.2	Wertschöpfung 4.0: Monetarisierungsmodelle für Games	81
3.3	Topseller und Monetarisierung	93
3.4	Indies und Majors: Monetarisierung und Ressourcen	98
	Literatur	104
<b>4</b>	<b>Crytek Frankfurt: Real-Time Engine und Künstliche Intelligenz</b>	109
	Interview: Pascal Tonecker	110