

Nutzt Begriff "digitales Spiel" syn. "Game"

S.13 Eric Zimmerman: Manifesto for a
21st century structurally Affinität
fundamentales Erfordernis von
digitaler Technologie und Spielen.

→ "computers didn't create games, games
created computers"

- Software ist transmedial und interaktiv
- linearer Zeitpfad aufgelassen
- USA mehr Konsole, wenig PC, anders Deutschland
- "Demokratisierung des Game Designs aufgrund
zugänglicher Entwicklungsumgebungen,
Finanzierungsmöglichkeiten, anderer
Anwendungsfelder, Vertrieb

Games

• Was ist ein Spiel?

- systematische Definition schützt vor der Realität digitaler Spiele und dem Stand ästhetischer Theorie

Denn analoge wie digitale Spiele sind ästhetische Konstruktionen, deren Inhalte sozialgen und deren Formen kulturellen Wandel unterliegen.

- Digitale Spiele sind das spezifische Andere von sowohl analogen Spielen, als auch linearen Audiovisionen

- Crawford: Spiel ist älter als der Mensch

- Harry Pross "Medienforschung"

- Primäre Medien → keine technischen Hilfsmittel
 - bei Spiel z.B. Fangen, Scher / Stein / Papier

- Sekundäre Medien → über ein Gerät
 - bei Spiel z.B. Schach, Blackjack

- Tertiäre Medien → Empfangsbrauchen Geräte

addition - Quartäre Medien → Bidirektional, Empfangsaktiv

- Juul: Games are not tied to a specific set of material devices, but to the processing of rules

- Bogost: This ability to execute a series of rules fundamentally separates computers from other media.

- Juul: A video game is a set of rules as well as a fictional world

- Hypertextuelle Spiele: Etablierung komplexer Erzählstrukturen im Medium digitaler Spiele

- Jenkins: spatial exploration over plot development

- Hyperrealistische Spiele: Erlebnis-Bildgenerierung

- Autoren diskutieren zwischen Games als Weiterentwicklung analoger Spiele und völlig neuem Medium

Game Design

- Das Game-Design-Dokument enthält keine fixierten Handlungsabläufe, sondern die physikalischen, funktionalen und ästhetischen von Handlungsräumen, sowie die Regeln und Konditionen möglichen Handelns.
- virtuelle Gestaltung und prozedurale Konstruktion kompletter hypertextueller audiovisueller Welten. In ihnen lässt sich eine Vielzahl von Handlungen durchspielen, sowohl während des immersiven Designprozesses selbst als auch später im fertigen Produkt von den Spielern.
- ... Herstellungsprozess, in dessen Zentrum eine zyklische Iteration von Prototypen steht...
- Gamedesigner entwerfen und gestalten Systeme und präfigurieren ihren Gebrauch.
- Salen / Zimmerman: The game designer only indirectly designs the player's experience, by directly designing the rules.
- Design hat sich entwickelt von Mustrentwurf (Dessin) zur allgemeinen Kompetenz der Problemlösung und Bedeutungsproduktion.
- Varianten prototypischer Parteilichkeit
 - horizontal: alles ab & groß
 - vertikal: klein & Teil ab & detailliert
 - funktional: ohne Gestalt, aber Funktion
 - ästhetisch: ohne Funktion, aber Gestalt
- Fulleran: part engineer, part tanner, mathematician, social director and, most of all, universal translator
- 3 Ansätze
 - core / shell
 - mechanics / dynamics / aesthetics
 - mechanics / story / aesthetics / technology
- Chavetve: in wie weit
 - vordefiniert oder konfigurierbar
 - fremd- oder selbstgesteuert

Ablauf der Spieleentwicklung

- Ideenfindung
 - ältere Spiele oft Rohmaterial für neue
 - wo Spiele designen will, muss Spiele spielen
 - Vielzahl diverser kultureller Einflüsse
- Spielmechanik (nach Schell)
- Handlungsraum
- Objekte
- Aktionen
- Regeln (wie wirkt sozies zusammen)
- Ziele