

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

01 – Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek



Was erwartet Sie dieses Semester?

Ästhetik sowie Technik-, Kultur- und
Werkgeschichte von Computerspielen

Medialität des Computerspiels

Spiel als technisches Medium

Computerspiele benötigen eine technische Plattform



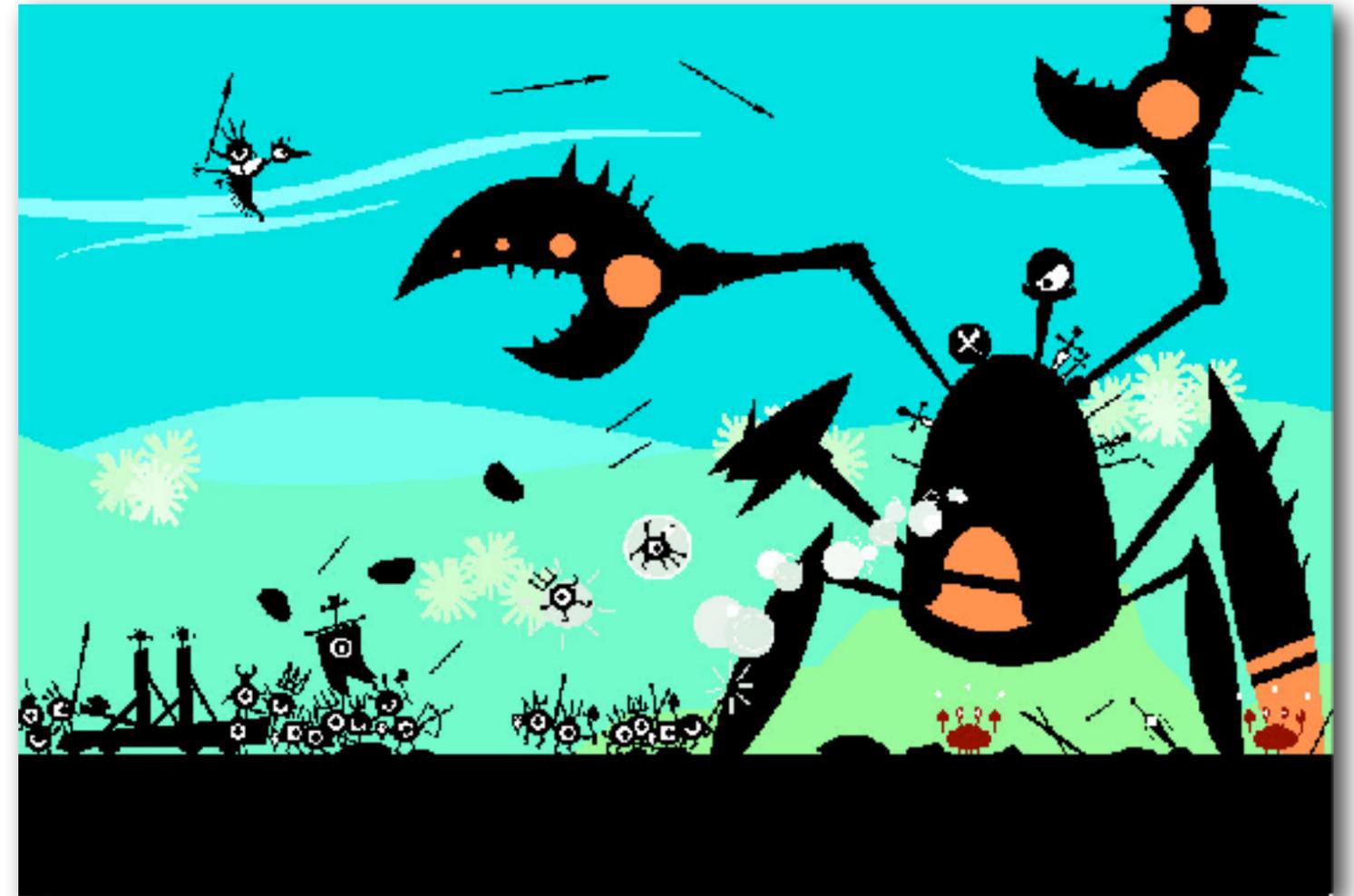
```
response=None
while response not in ("y","n"):
    response=raw_input(question).lower()
return response
def ask_number(question,low,high):
    """Ask for a number within a range."""
    response=None
    while response not in range(low,high):
        response=int(raw_input(question))
    return response
def pieces():
    """Determine if player or computer goes
    go_first=ask_yes_no("Do you require the
    if go_first=="y":
        print "\nThen take the first move.
        human=X
        computer=O
    else:
        print "\nYour bravery will be your
        computer=X
        human=O
```

Spiel als audiovisuelles Medium

Spiele sind interaktive Bild- und Klangwelten



Krystian Majewski (2011): Trauma



SIE (2007): Patapon

Spiel als narratives Medium

Spiele als Erzählräume

```
PAUSE INIT DONE statement executed
to resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(If STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULCH.
```

William Crowther (1976): Colossal Cave Adventure



Naughty Dog (2016): Uncharted 4

Spiel als ludisches Medium

Spiele als komplexe Regelsysteme



Nintendo (2007): Super Mario Galaxy



Firaxis Games (2016): Civilization VI

Spiel als performatives Medium

Spielen ist Interaktion und Ausdruck der Spieler



Just Dance 4



Piano Legends

Computerspiele als generalisierende Medien

BEYOND

TWO SOULS™

10.08.13



THE FIRST EXCLUSIVE PLAYSTATION TITLE
TO BE SELECTED FOR THE TRIBECA FILM FESTIVAL



Only On PlayStation.™

[WATCH TRAILER](#)

Interaktive Filme



BASED ON THE VERTIGO COMIC BOOKS 'FABLES'
BY BILL WILLINGHAM AND PUBLISHED BY DC ENTERTAINMENT

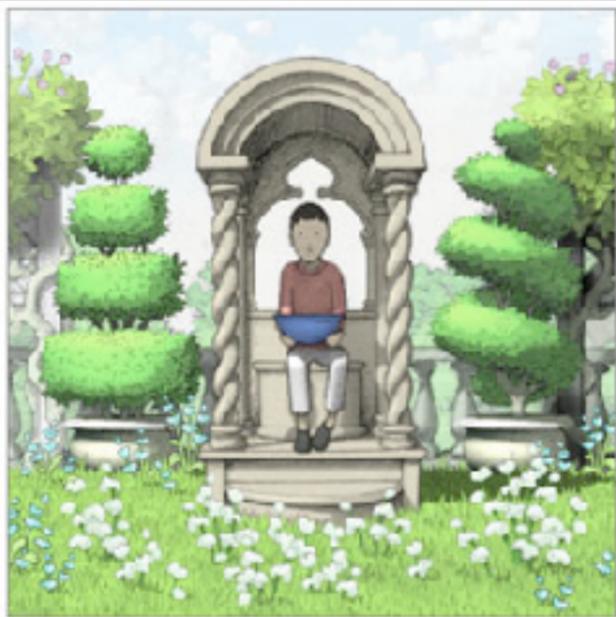
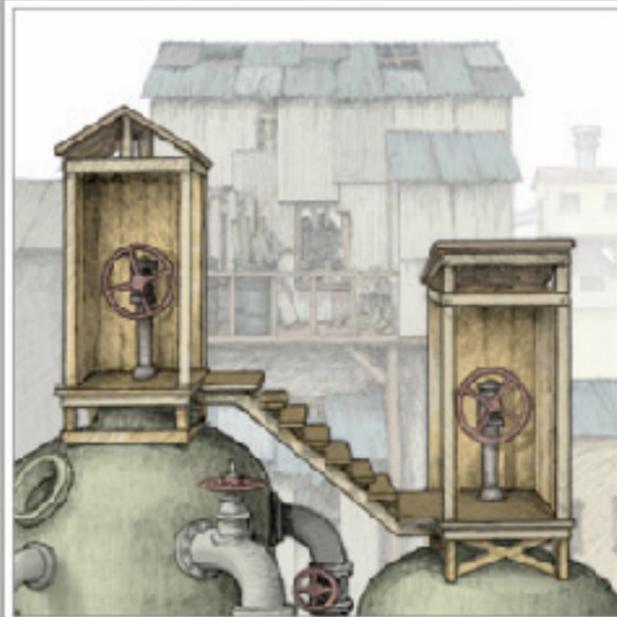
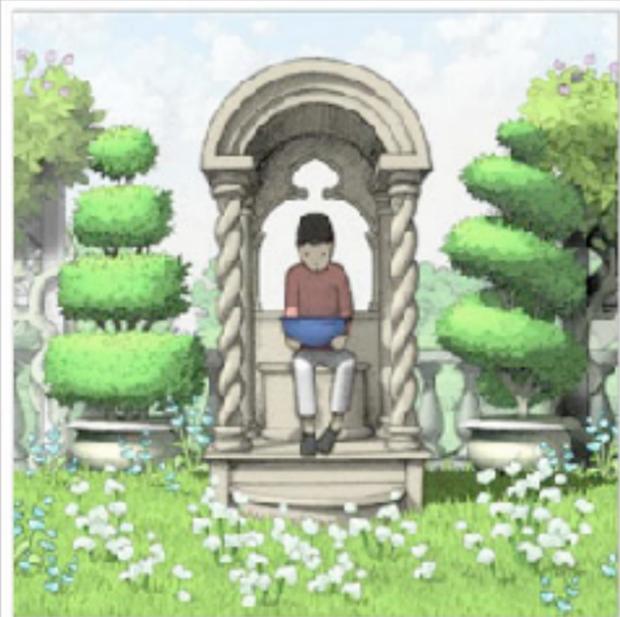
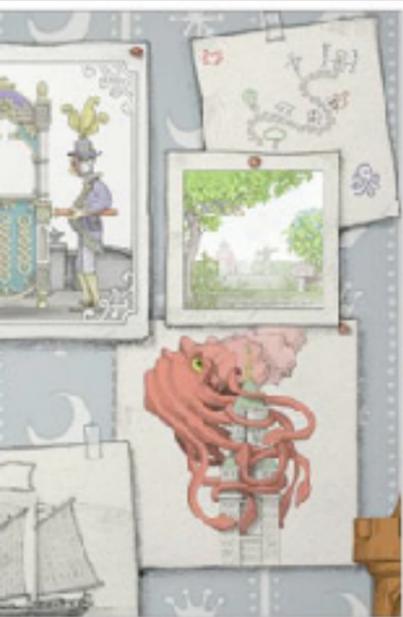
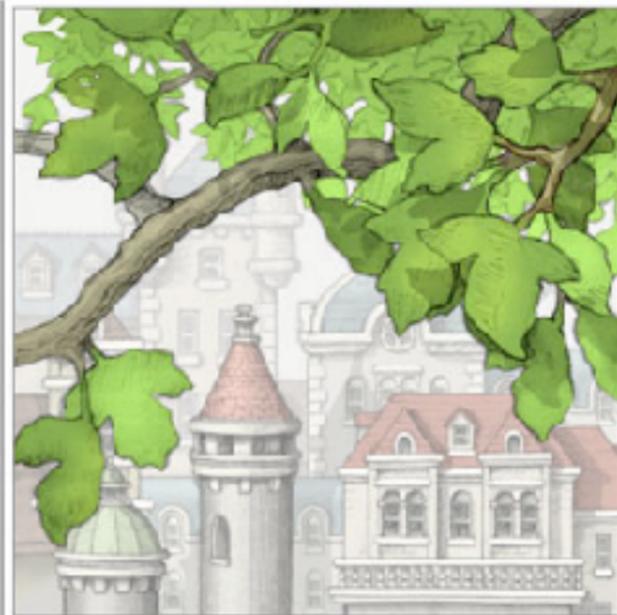
THE WOLF AMONGUS

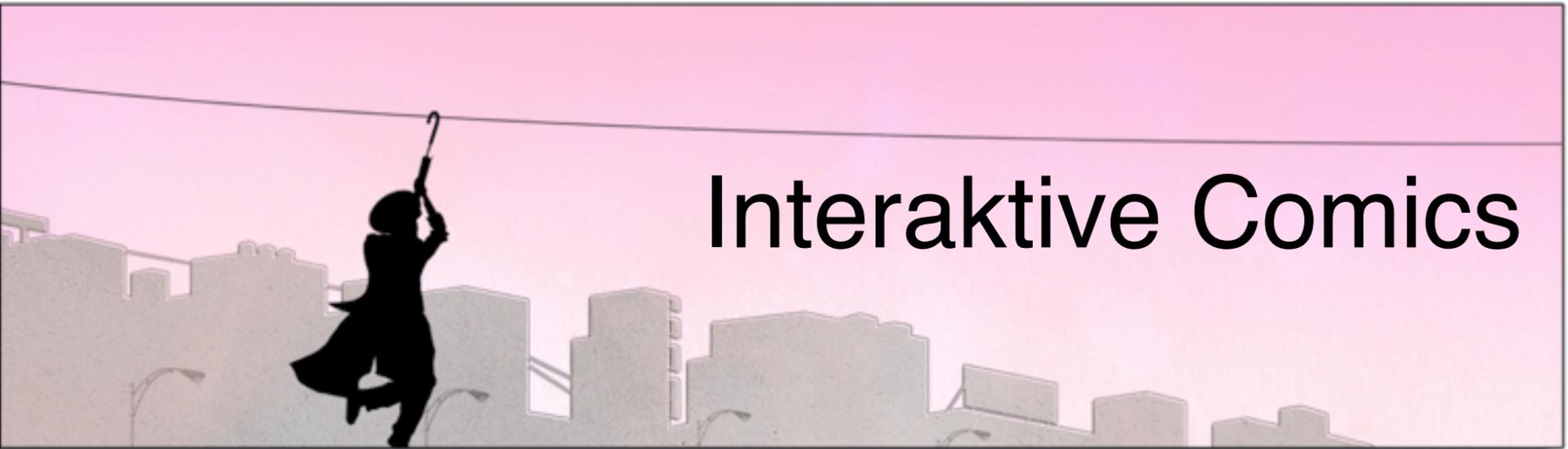
A TELLTALE GAMES SERIES

Interaktive Serien

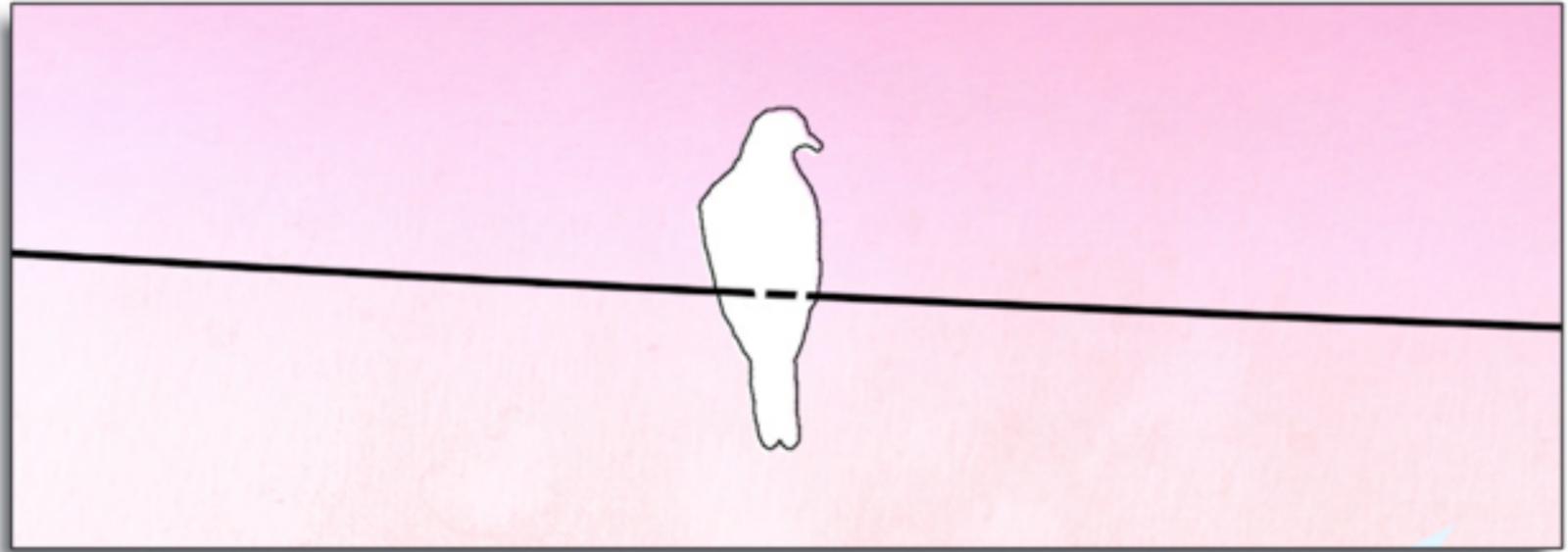


Interaktive Bilder





Interaktive Comics





Interaktive Texte

She browsed the bookshelf. It was full of books about chemistry, mechanics, physics and mathematics. They were all out of date, just like everything else in the room. A calendar on the wall claimed that it was September 1946.

—————→
A museum then?

That would explain a lot.

● She left the room.

Interaktive Musik

00476

00498

S1 S2

This is -- our song

S1 S2

We'll fight a thou -- sand le - gions

ZEIT

00:58

Sing Star

Performanz



CRUSADER KINGS II



A GAME OF THRONES

Interaktive Systeme

New content is now available for purchase

Ruler Designer

Single Player

Multiplayer

Tutorial

Options

Credits

Ingame Store

Quit

CK2 v1.05f (EXOS)



Ästhetik von Computerspielen

Ästhetik von Computerspielen

Was ist Ästhetik?

»Jede Form des audiovisuellen Ausdrucks besitzt eine spezifische, ihr zugrundeliegende und nur ihr eigene Weise der Wahrnehmung. Diese ist nicht identisch mit dem, was gezeigt oder gesagt wird. Sondern sie besitzt ihre Spezifik in der Art und Weise, wie sie die ihr eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, ihre Techniken, ihre Mittel zur Verarbeitung von vorgegebenen oder hergestellten Materialien einsetzt [...] Demnach steht in der Medienästhetik das WIE dieser Wahrnehmung im Mittelpunkt.«

(Schnell: *Medienästhetik*, S. 11)

Ästhetische Analyseformen

1. Urheber-/ Produktionsästhetik

Wie (unter welchen Bedingungen) ist das Werk entstanden?

2. Werk-/ Formästhetik

Wie ist das Werk aufgebaut?

3. Wirk-/ Rezeptionsästhetik

Wie wirkt das Werk auf den Betrachter?

1. Entstehungsanalyse (Produktionsästhetik)

Titel, Urheber

Produktionsbedingungen

Entstehungsjahr und -ort

Größe, Material

Fundstelle, Ort, Besitzer

Zielgruppe

Distributionsformen



Prototypen in der Entwicklung von Plants vs. Zombies

<http://de.slideshare.net/biaodianfu/the-making-of-pop-caps-plants-vs-zombies>

2. Formanalyse (Werkästhetik)



Filmästhetische Merkmale

Bildaufbau (Mis-en-Scène)

Beleuchtung

Ausstattung

Kostüme / Maske

Bewegung und Schauspiel

Einstellung

Schnitt / Montage

Ton

Filmmusik

Narration

Bordwell/Thompson: Film Art

Spielästhetische Merkmale?

Spielästhetische Merkmale

Gliederung der Vorlesung

Technik: Plattformen, Interfaces (-> historischer Teil)

Audiovision: 3D-Grafik, Animation, Filmästhetik, Sound

Narration

Ludition: Regeln, KI, Physik, Ökonomie

Performanz

GUI

Mirror's Edge PS3

Für Fans von Parkour, Geschicklichkeit Schwierigkeit mittel TV-Ausgabe
 Einarbeitungszeit ca. 10 Minuten Spieldauer ca. 6 bis 8 Std. 4:3 VGA
 Speichersystem Speicherpunkte Speicherplatz 1 MB 16:9 HDTV

ACTION

Szenario: Science-Fiction Team-Feature: ja nein
 Spielbare Charaktere: 1 Steuerung: einfach komplex
 Anzahl der Waffen: 3 Geschwindigkeit: langsam schnell
 Anzahl der Level: 8 Fahrzeuge: ja nein

EINZELWERTUNGEN		
GRAFIK	<input checked="" type="checkbox"/> flüssig <input checked="" type="checkbox"/> Animationen <input checked="" type="checkbox"/> Anime-Cutscenes <input checked="" type="checkbox"/> Zeilenverschiebungen <input checked="" type="checkbox"/> wenige Details <input checked="" type="checkbox"/> Kantenflimmern <input checked="" type="checkbox"/> steril	8
SOUND	<input checked="" type="checkbox"/> Effekte <input checked="" type="checkbox"/> gute Sprachausgabe <input checked="" type="checkbox"/> Musik etwas eintönig	9
BEDIENUNG	<input checked="" type="checkbox"/> intuitiv und präzise <input checked="" type="checkbox"/> Wegmarkierungssystem <input checked="" type="checkbox"/> Tutorial	9
GAMEDESIGN	<input checked="" type="checkbox"/> innovatives Spielkonzept <input checked="" type="checkbox"/> intensives Mittendrin-Gefühl <input checked="" type="checkbox"/> alternative Routen <input checked="" type="checkbox"/> auf Dauer monoton <input checked="" type="checkbox"/> viel Trial and Error	8
STORY/SPIELWELT	<input checked="" type="checkbox"/> Science-Fiction-Setting <input checked="" type="checkbox"/> coole Heldin <input checked="" type="checkbox"/> wenige Schauplätze <input checked="" type="checkbox"/> lahme Handlung	7
UMFANG	<input checked="" type="checkbox"/> versteckte Extras <input checked="" type="checkbox"/> Time-Trial-Modus <input checked="" type="checkbox"/> Story-Modus könnte länger sein	7
SPIELSPASS		
Benedikt	Macht trotz nerviger Probier-Passagen viel Spaß.	8
Henry	Schnell, innovativ, kurzweilig!	9
Markus	Ist mir zu steril. Die Stunts sind aber schon cool.	8
Kai	Das Gehüpfe macht Laune: Endlich mal was Neues!	8
FAZIT	Erfrischend innovatives Ego-Gehüpfe mit massig Stunts, fordernden Geschicklichkeitstests und eigenwilliger Ästhetik, dem es auf Dauer allerdings etwas an Abwechslung fehlt.	
GESAMTWERTUNG IN %		81

Das deskriptive Zwischenziel: Spielreview

0. Spielen Sie das Spiel.

1. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale.

2. Optional: Bewerten Sie die Merkmale des Spiels auf einer Skala von 1-10 (bzw. von 7-10)

3. Schreiben Sie einen Review.

Wussten Sie schon: Das *Dispositiv* und *LevelUB* suchen immer nach neuen Redakteuren.

3. Wirkungsanalyse (Rezeptionsästhetik)



Als Analysemethoden bieten sich Semiotik, Narratologie, Spieltheorie, Performanz- oder Diskursanalyse an.

Allerdings nicht in dieser Vorlesung.

Game Experience Design

Universität Bayreuth Angewandte Medienwissenschaft: Digital Media Sommersemester 2017

Game Experience Design



01 Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek

25.04.2017

Di 16–18 Uhr im H2

Game Experience Design ist die Gestaltung von Spielererfahrungen. Sie bedient sich u.a. Erkenntnissen aus Medientheorie, Psychologie, Philosophie und Informatik.

Systematische Einordnung

—> VL: Spielegeschichte, Do 16-19 Uhr

Ein **Genre** wird bestimmt durch eine zusammenhängende Menge ästhetischer Merkmale



Technisches Genre/Dispositiv: Arcade, Konsole, PC, Handheld etc.

Narratives Genre: Abenteuer, Science Fiction, Fantasy etc.

Audiovisuelles Genre/Stil: 8-Bit, Fotorealistisch, Cel-Shading etc.

Ludisches Genre/Spielgenre: Action, Adventure, Rollenspiel, Strategie etc.

Performatives Genre: Sensation, Fantasie, Herausforderung, Exploration etc.

Ein Spiel wie Mass Effect lässt sich nicht eindeutig einem Spiel-Genre zuordnen

Kontext: Mediengeschichte der Computerspiele

Die Mediengeschichte der Computerspiele ist zugleich die Geschichte der digitalen Medien



DECs PDP-1, ein in vielfacher Hinsicht wegweisender Computer.

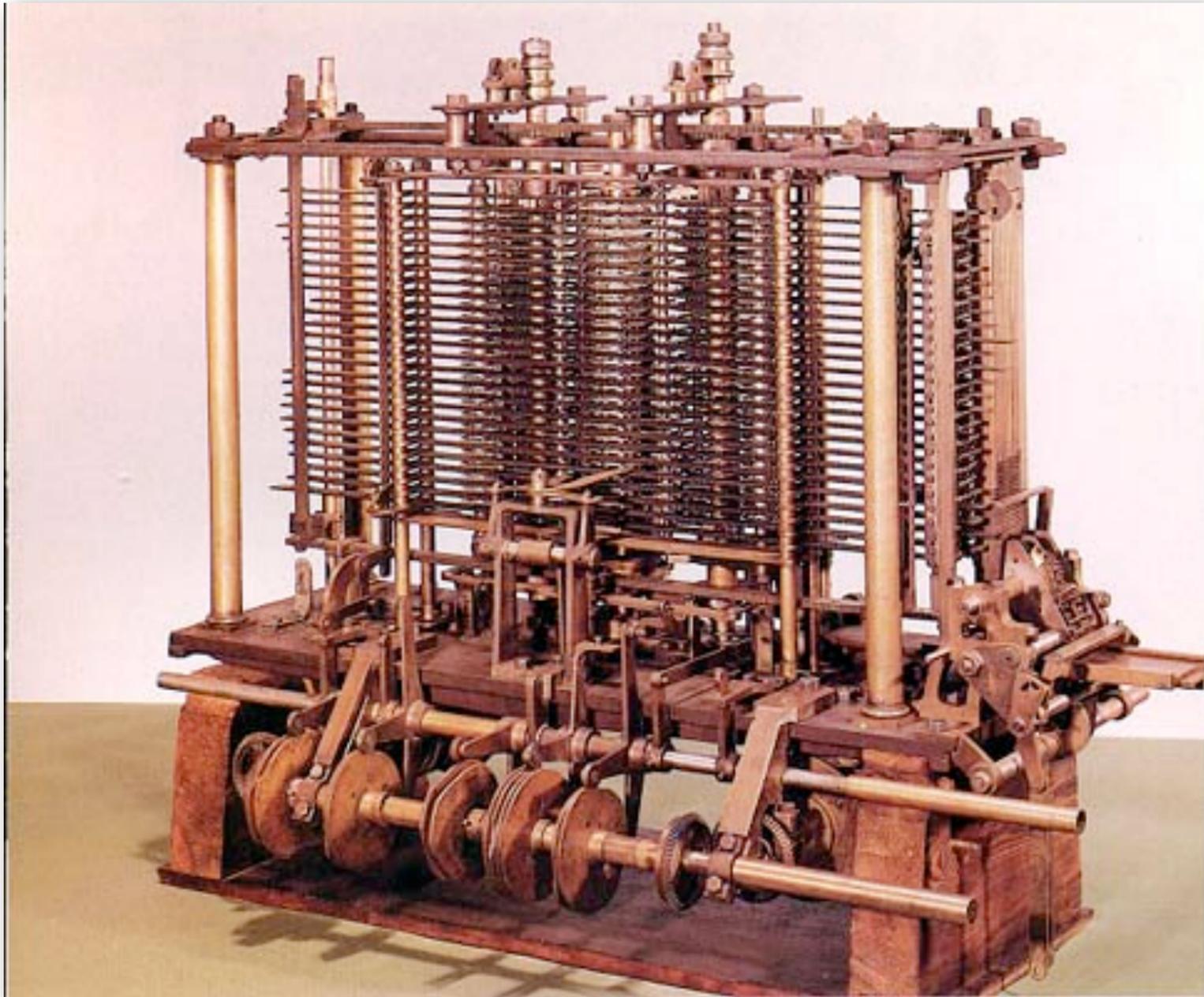
Die Aspekte

- Technik
- Audiovision
- Narration
- Ludition
- Performanz

Gliedern sich historisch in

- Technikgeschichte
- Kulturgeschichte
- Spielgeschichte

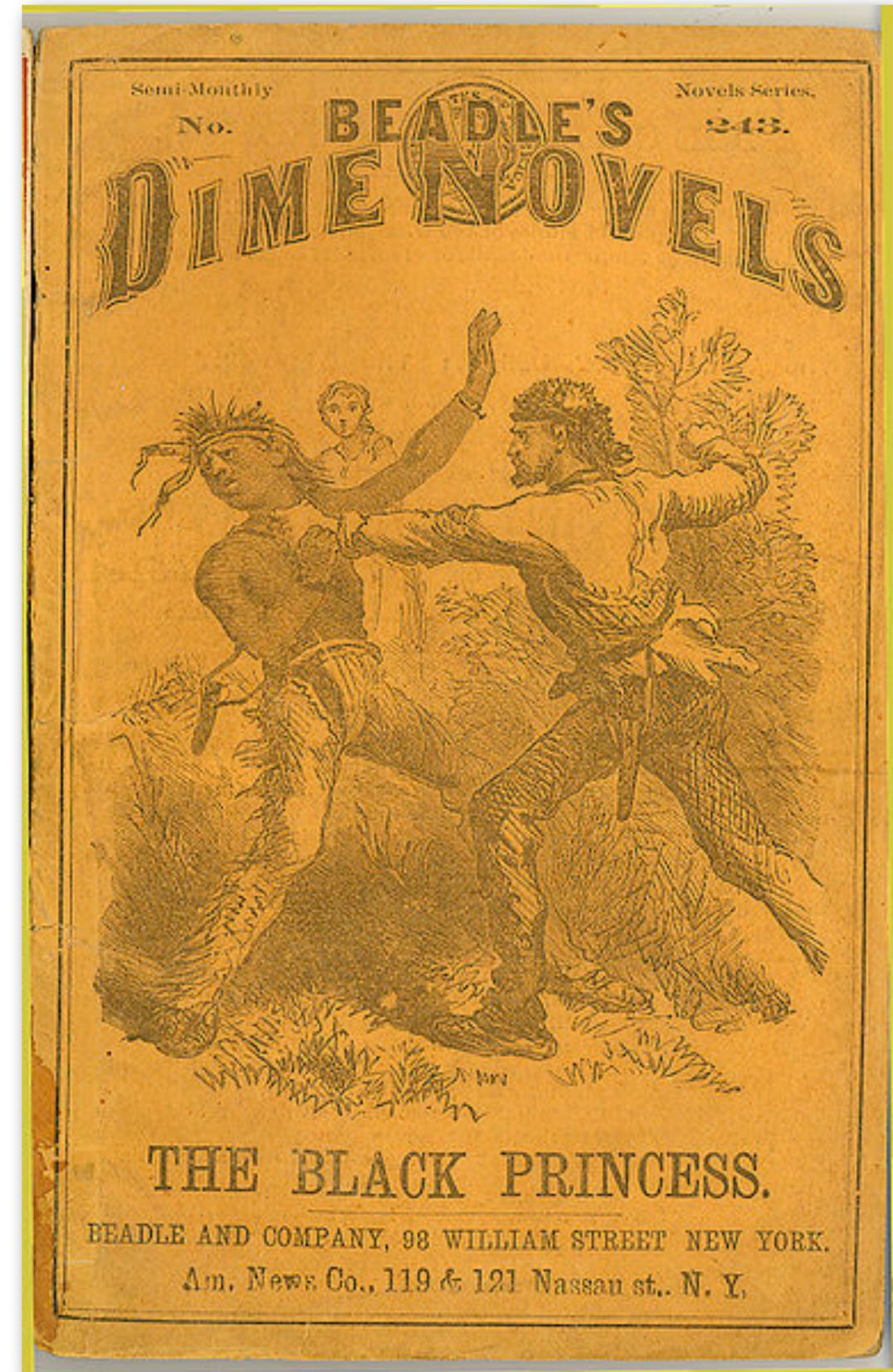
Technikgeschichte



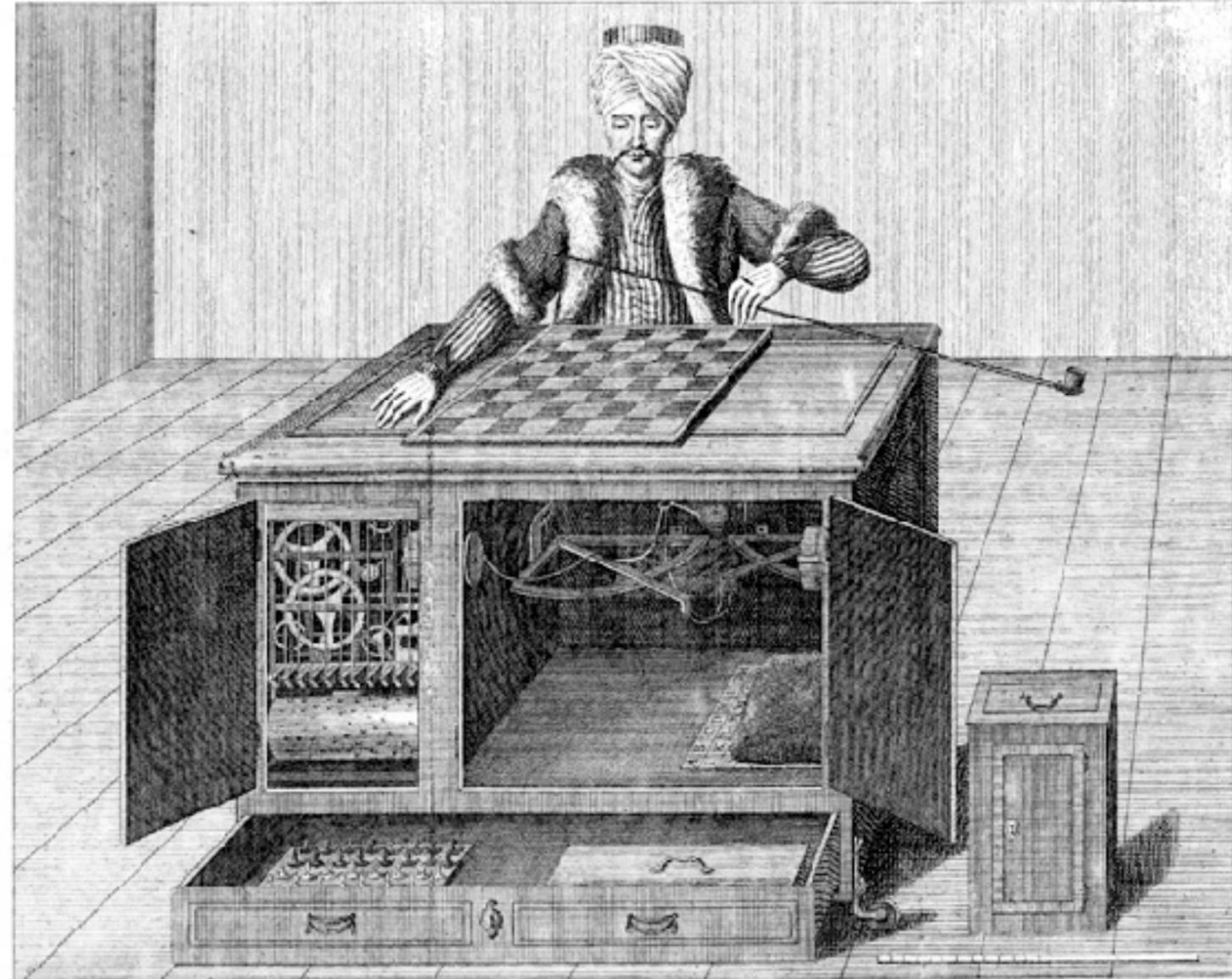
Charles Babbage: Analytical Engine (Fragment)

Kulturgegeschichte

Abenteuergeschichten im
Groschenroman, 19. Jh.

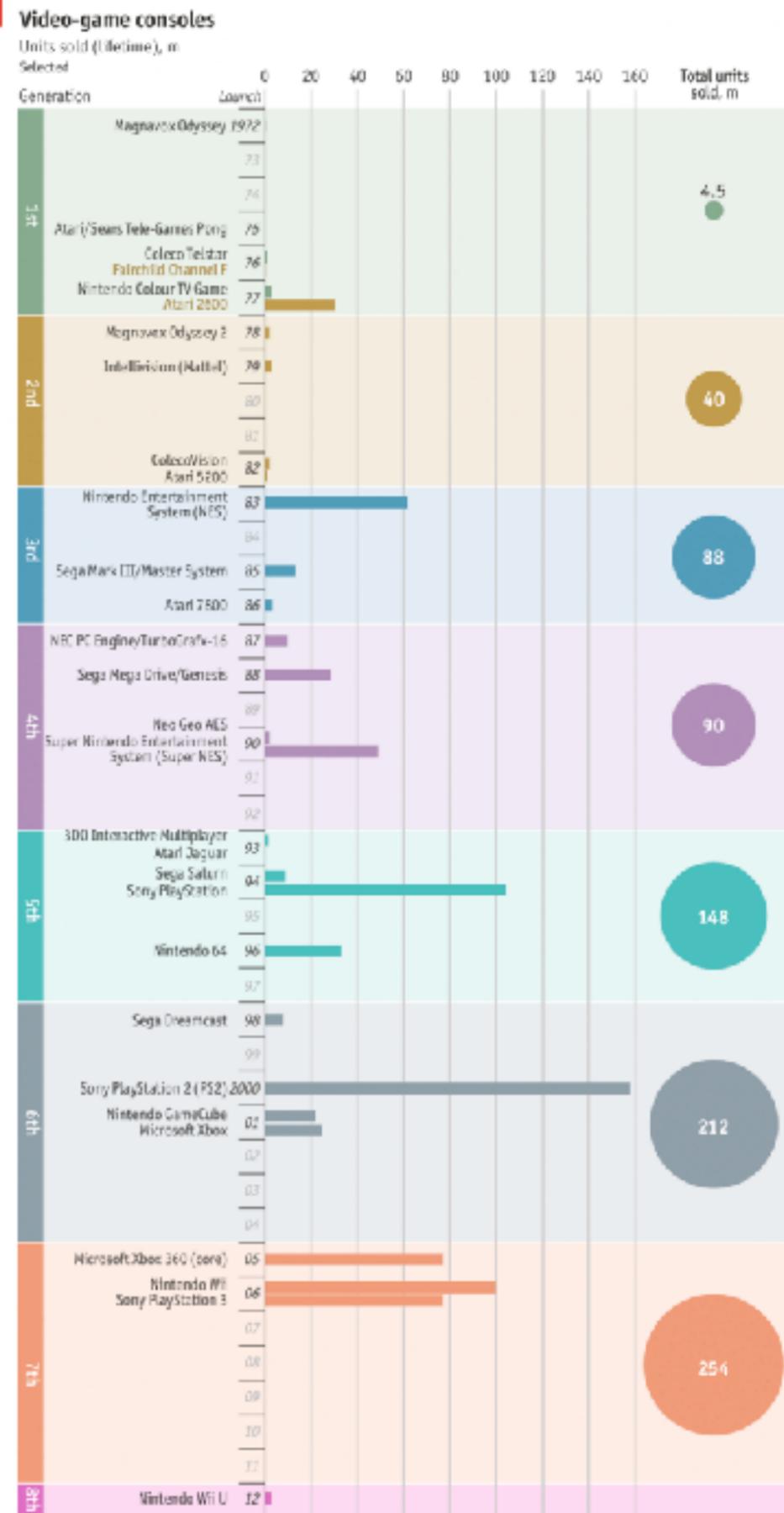


Spielgeschichte



*W. de Kempelen del. Ch. a Mchcl. exaud. Basilea. P. G. Piatz. fecit.
Der Schachspieler, wie er vor dem Spiele gezeiget wird vor dem Le. Joueur d'Échecs, tel qu'on le montre avant le jeu, par devant.*

Wolfgang von Kempelen
Schachtürke
1769



Mediengeschichte der Computerspiele

Geplante Gliederung der Vorlesung, historischer Teil

1800-1945 Ursprünge

1945-1960 Mainframes

1960-1972 Minicomputer

1972-1977 (1. Generation)

1978-1982 (2. Generation)

1983-1986 (3. Generation)

1987-1992 (4. Generation)

1993-1997 (5. Generation)

1998-2004 (6. Generation)

2005-2011 (7. Generation)

2012-heute (8. Generation)

Technikgeschichte

Kulturgeschichte

Spielgeschichte

Sources: videogameconsolelibrary.com; Vicharta.com; Wikipedia; The Esportsist

Spielanalyse

0. Spielen Sie das Spiel.

1. Einleitung: Fassen Sie den (technik-, kultur-, spiel-)historischen und systematischen Hintergrund des Spiels zusammen.

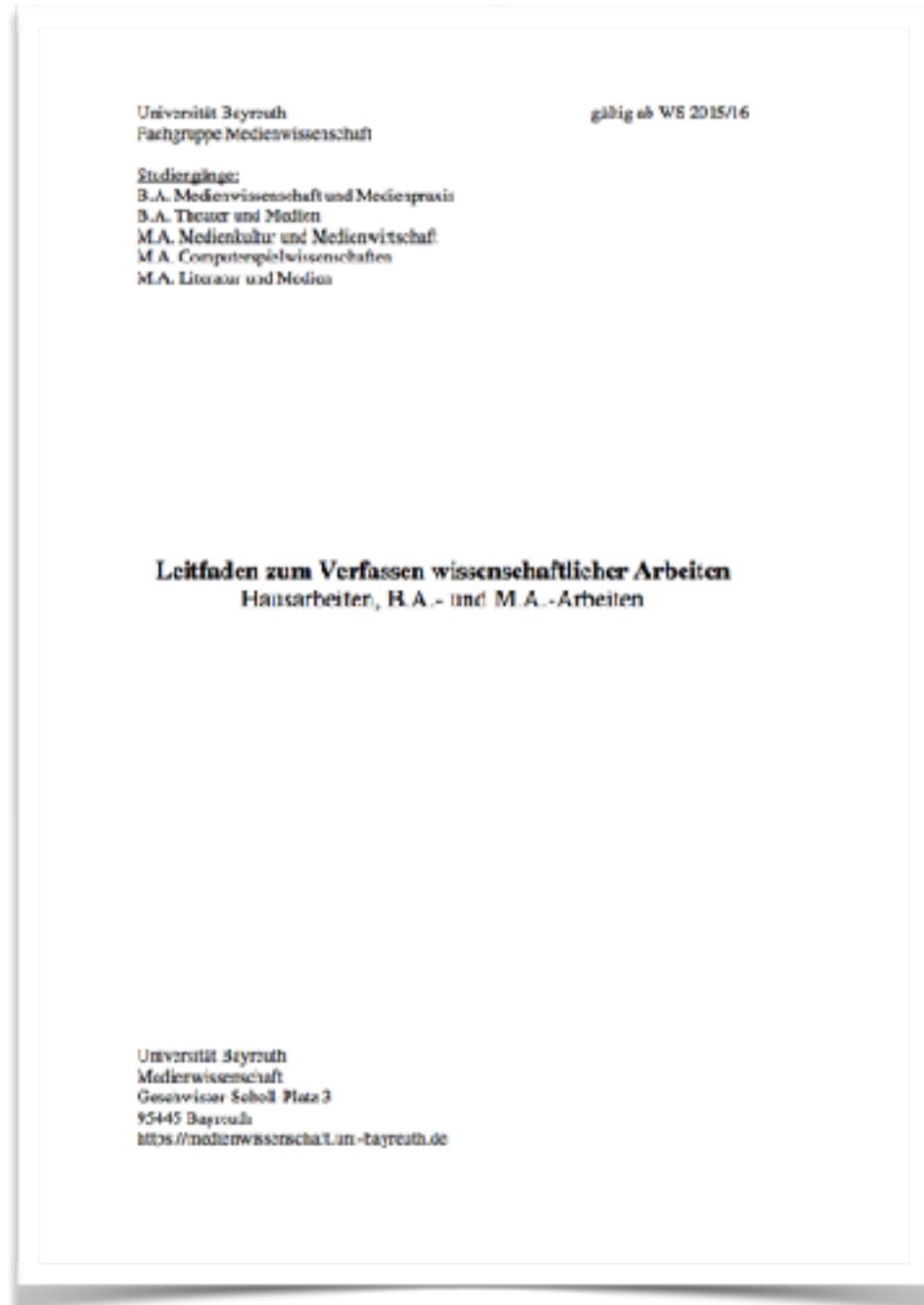
2. These: Formulieren Sie eine zentrale These. Was zeichnet das Spiel aus?, was ist bemerkenswert?, stellt es etwas in besonderer Weise dar?, wie ist der Zusammenhang der narrativen und der ludischen Elemente? Wie ist die Wirkung auf den Spieler? etc.

3. Begründen Sie die These anhand von Beispielen und Vergleichen. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale.

4. Schluss: Wiederholen Sie die These und diskutieren Sie die Konsequenzen.

Wussten Sie schon: Das *Dispositiv* und *LevelUB* suchen immer nach neuen Redakteuren.

Leistungsnachweis



Analysieren Sie ein Spiel Ihrer Wahl nach dem genannten Schema in einer schriftlichen Hausarbeit. Umfang und Inhalt hängen davon ab, wieviele Leistungspunkte Sie erwerben möchten.

Nutzen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Quellen aber vermeiden Sie Plagiate.

Formulieren Sie die Darstellung kompakt und sachlich.

Weitere Details zu Umfang und Inhalt folgen im Laufe des Semesters.

Analyseebenen

Historische Analyse: Ordnen Sie das Spiel technik-, kultur- und spielhistorisch ein.

Systematische Analyse: Ordnen Sie das Spiel seinen Genres zu. Begründen Sie Einflüsse und Wirkungen. Diese Analyseebene bezieht sich auf die Vorlesung „Spielegeschichte“

Ästhetische Analyse: Beschreiben Sie die formästhetischen Merkmale unter Einsatz der in der Vorlesung angesprochenen Fachbegriffe.

Vorbereitung

Besuchen Sie die Vorlesung.

Spielen Sie sich mit einem analytischen Blick durch die Spielgeschichte.

Recherchieren Sie die spielhistorischen Kontexte.

Üben Sie die Anwendung der spielästhetischen Merkmale.

Lassen Sie sich von guten Spielekritikern inspirieren wie Chris Franklin (errant signals), Stephen Bray (antisocialfatman), Matthew Matosis, George Weidman (Super Bunnyhop), James Rolfe (Angry Video Game Nerd), Ben Croshaw (Zero Punctuation), Bobby the Tonge (Mr. BTongue), Clint Basinger (Lazy Game Reviews).

Quellen



http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Video_games

Die englischsprachige Wikipedia bietet teilweise sehr umfangreiche und gut recherchierte Informationen; allerdings ist wenig zu den kulturellen Kontexten verlinkt.



<http://www.mobygames.com/>

Mobygames ist eine nahezu vollständige Datenbank aller Computerspiele, jedoch müssen Sie wissen, wonach Sie suchen.



<http://www.hardcoregaming101.net/>

Eine kleinere aber handverlesene und kommentierte Sammlung klassischer Titel.



<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameTropes>

TV Tropes hat eine lediglich alphabetisch geordnete aber höchst informative Sammlung an wiederkehrenden Mustern in Computerspielen.



Blogs

Verfolgen Sie Spielblogs wie Rock Paper Shotgun, Polygon, Kotaku, Destructoid oder IndieGames.



Spieltagebuch



Beginnen Sie ein Spieltagebuch. Beschreiben Sie nicht nur die äußeren Merkmale des Spiels, gehen Sie vielmehr Ihrem Spiel auf den Grund, Ihren Entscheidungen, den Gedanken und Gefühlen, die mit diesen Entscheidungen einher gingen und die zugrunde liegenden Spielmechaniken, die diese Entscheidungen unterstützen. Gehen Sie ins Detail; suchen Sie nach Gründen für verschiedene Mechaniken des Spiels. Analysieren Sie, warum einzelne Momente des Spiels sich von den anderen abheben.

Schreiben Sie regelmäßig in Ihr Tagebuch, am besten jeden Tag.

Aus: Fullerton, *Game Design Workshop*, 2. Aufl.

-- Pause --