

# EDV & Multimedia Interaktionsdesign

04 – Spiele

Prof. Dr. Jochen Koubek

14. November 2011



# Spiel

Spielen ist für eine abgegrenzte Zeit das freiwillige so-Tun, als ob eine Spielwelt die echte Welt wäre.

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel ... eine freie Handlung nennen, die als ´nicht so gemeint´ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.“

(Huizinga, Homo Ludens)

# Magic Circle



Boxring und Stadion als materialisierter Magic Circle

...the term [magic circle] is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game.

Salen / Zimmerman: Rules of Play

# Computerspiele

Die Geschichte der Computerspiele ist (auch) eine Geschichte der Ausdehnung des Magic Circles

Die Spielwelten werden größer

Die Spielwelten werden komplexer

Die Zugänge zu Spielwelten werden ubiquitär

Der Körper des Spielers wird zum Interface

Die Spielgemeinschaften werden größer

Die Darstellungen werden realistischer

Die Spielwelten werden autonom (persistent)

Die Spielzeit wird länger



# Pervasive Games

	<b>Playful Mindset</b>	<b>Pretending Mindset</b>	<b>Serious Mindset</b>
<b>Playful Context</b>	Classic play	Participants of Big Brother, doped-up professional athletes	Instrumental play
<b>Fabricated Context</b>	Playful investigators of lonelygirl15, witnesses to flash mobs	Scambaiters, scam-baited scammers, show wrestling, playing the stock market	Targets of Candid Camera, Vem gråter or surprise parties
<b>Ordinary Context</b>	Pervasive play	Candid Camera actors, political spin doctors, PR agencies	Ordinary life

Pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play socially, spatially or temporally.

Räumliche

Zeitliche

Soziale Erweiterung



# Pervasive Games

Die Bezeichnung »Pervasive Games« wird als Oberbegriff für »Augmented Reality Games«, »Ubiquitous Computing Games« und ortsbezogene »Mobile Games« verwendet. Diese Spielarten werden von Teilnehmern ausgeführt, die sich mit mobilem Equipment bewegen.

Th. Dreher: Pervasive Games: Interfaces, Strategien und Spielzüge  
<http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAPG.html>



# Historische Einflüsse



Das Millionenspiel (1970)

The Last of Sheila (1973)

The 10<sup>th</sup> Victim (1975)

Midnight Madness (1980)

Running Man (1985)



THE  
GAME

David Fincher, 1995





# Spielgenres

Treasure Hunt

Killerspiele

Life Action Role Playing Games

Alternate Reality Games

Smart Street Sport

Playful Public Performance

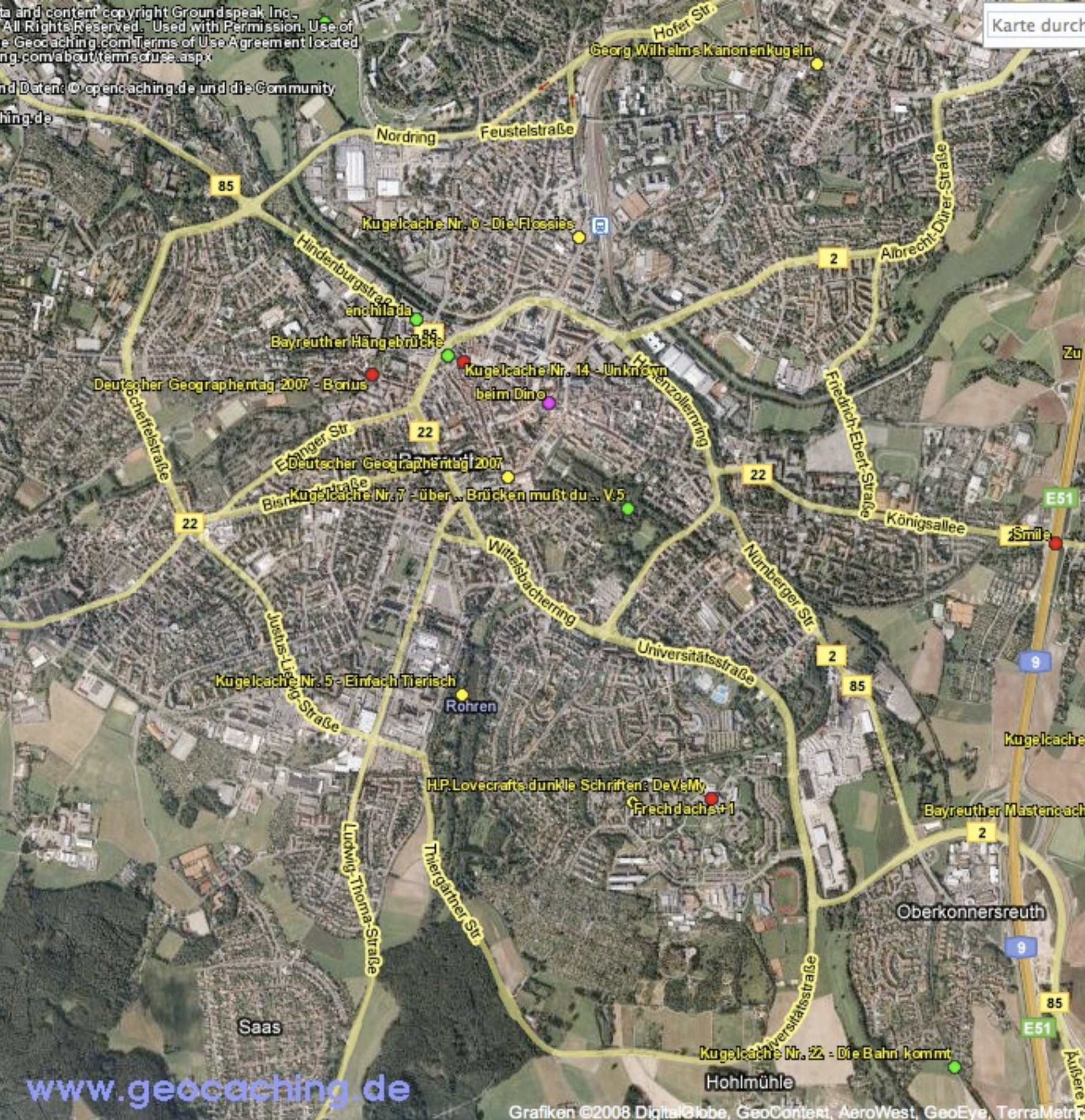
Urban Adventure Games

Reality Games

Fallout LARP

<http://sdmobile.livejournal.com/19621.html>

# Treasure Hunt



# Geocaching

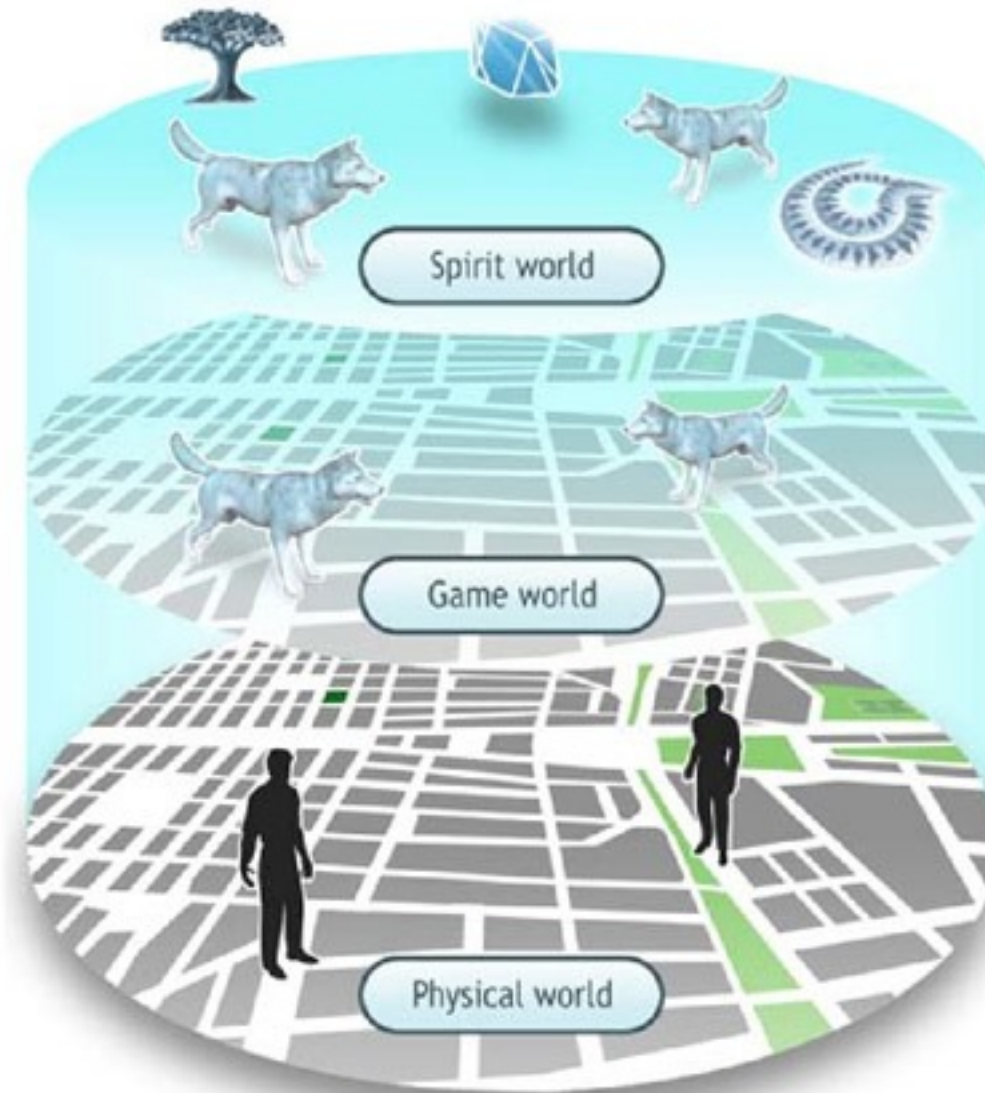


# Shelby Logan's Run

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



# Songs of North

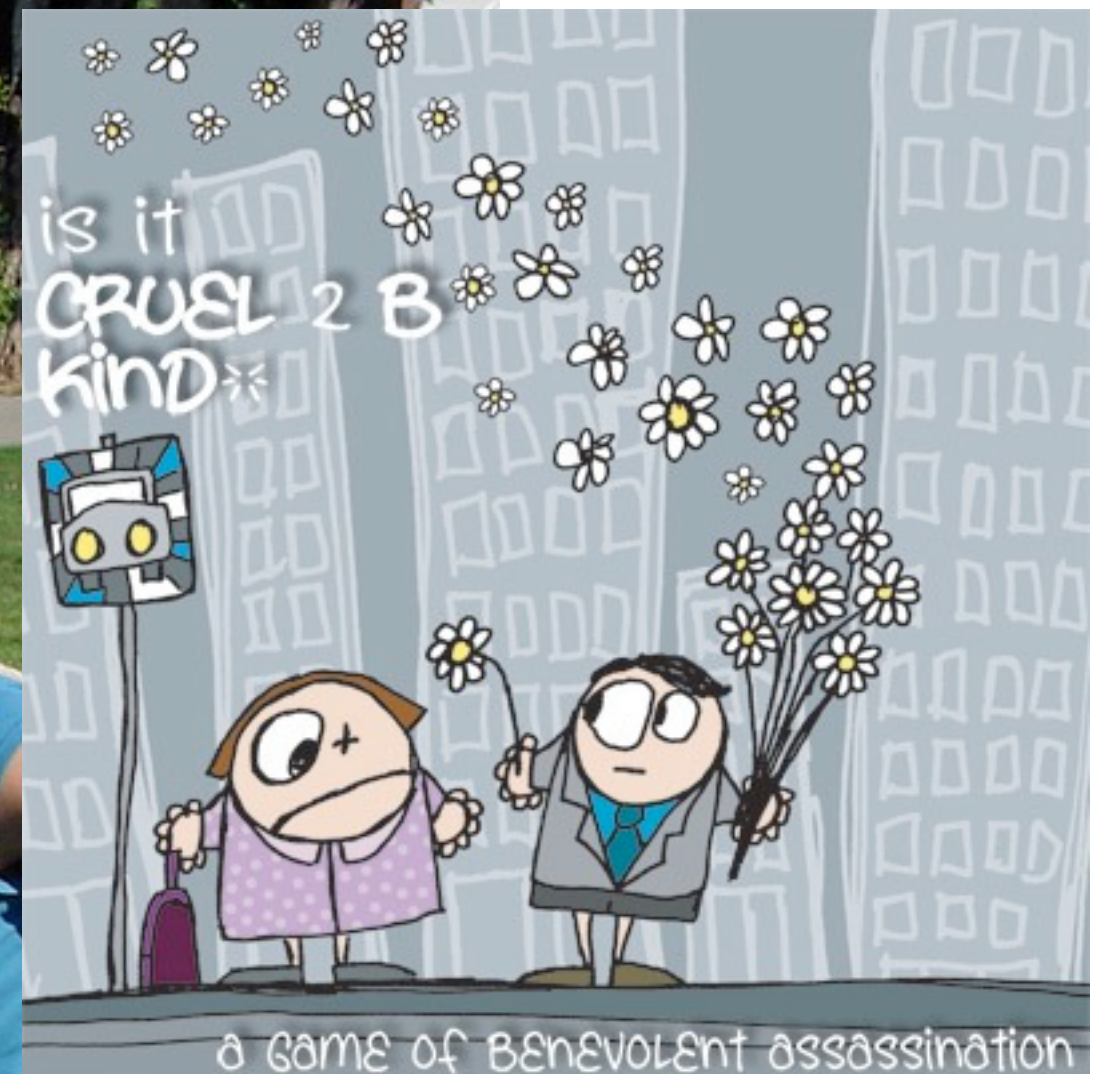


# Killerspiele



# Steve Jackson: Killer

Cruel 2 B Kind



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



# Shoot me if you can (2005)



Camera phone + First Person Shooting Game

+ MMS

Participatory urban game

(Collaboration: INP media art team)



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



# Paintball

# Life Action Role Playing Game

# Momentum



<http://momentum.sics.se/>



# Helsingin Camarilla (Masquerade)

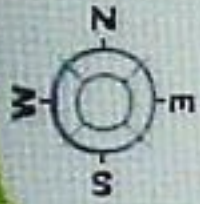
<http://camarilla.white-wolf.com/>

# Alternate Reality Games

v0.6.44  
2D mode : click to jump to 3D  
streaming 3D data...

# Uncle Roy All Around You

[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_uncleroy.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html)



チャット    メール    イベントリ    総合ランキング

コレクション	#	pls
秋の葉	4/6	40
お月さま	7/10	85
タイム	8/6	465
にぎり寿司	15/15	988
太陽系の惑星	10/10	686
宝石	10/10	561
果物	10/10	337
花	10/10	315
国旗	11/11	609
自然	4/4	170



## モクイ

### アイテムバント



午前  
重複 x 5

# belladerma

your fount of beautiful companionship!

Belladerma is the world-leader in the design, construction, and presentation of high - end and customized companions. Belladerma creations are not just perfect associates and attendants; they are also astonishingly realistic works of intelligent art. With thousands of satisfied clients worldwide and almost 60 years of experience, Belladerma joins together artist, craftsman, engineers, and scientist that can bring your ideal companion to life.

We invite you now to tour our gallery of elegant, artistic creatures. Enjoy the delightful examples of our work. Of course we tailor each companion to the customer's specific tastes, needs and desires. Each Belladerma product - regardless of costs - is unique. Belladerma . . .

**LOMBARDI QUIDEM ARTEM  
AMATORIAM INVENERUNT**



Belladerma provides a full range of companions for individuals, corporations, and governments. We offer over 300 proprietary designs, each of which can be customized and modified to fit your unique needs. Please use the navigation links at the top of this page to familiarize yourself with what we have to offer, then work with our talented customer associates to customize your tastes.

For specific sales and acquisition information - including prices and confidential requests - contact one of customer service representatives.



- BELLADERMA'S COMPANIONS
- THE MILANO GALLERY
- GALLERY OF PETS
- STATUARY HALL
- TOPIARY HALL
- BELLADERMA CATALOG
- OPTION MENU
- CONTACT US

# The Beast

<http://www.42entertainment.com/beast.html>





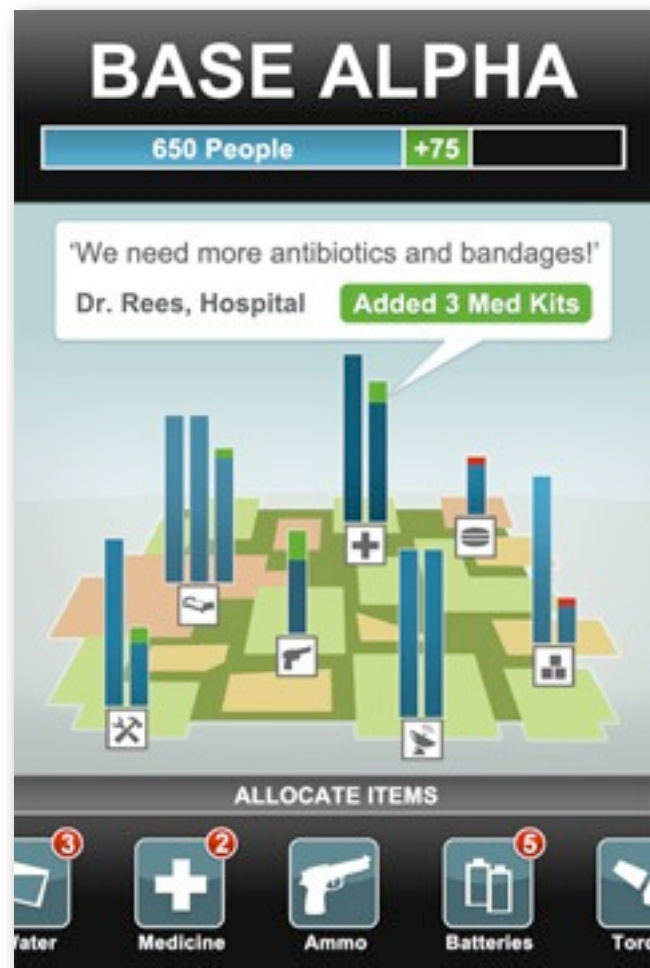


# I Love Bees

<http://www.42entertainment.com/bees.html>

Smart Street Sport

# Zombies, Run!

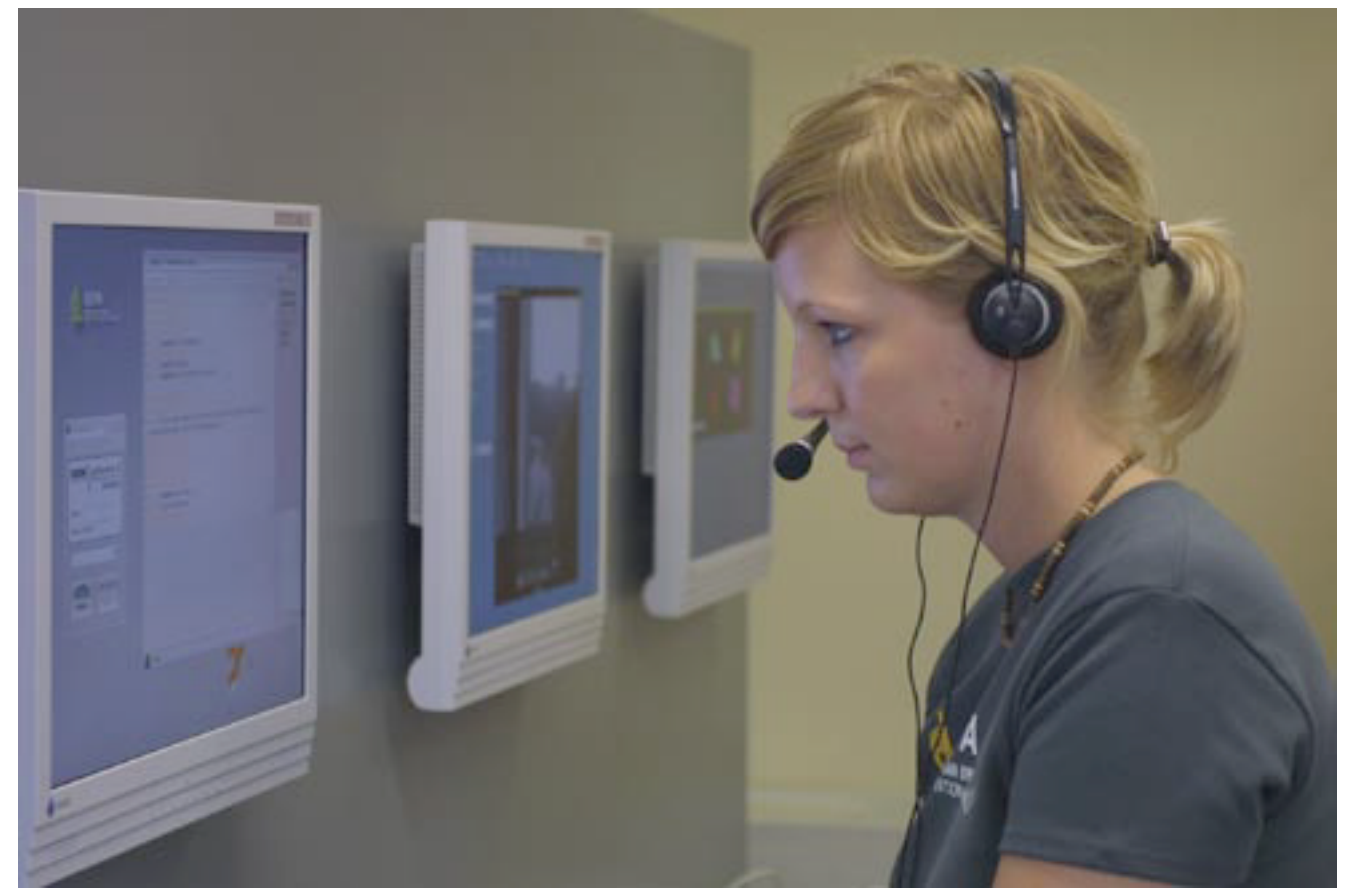


<http://www.zombiesrungame.com/>



# Epidemic Menace

<http://www.youtube.com/watch?v=CWhZhB2crH8>



# Playful Public Performance

# Human Blackjack



# Big Urban Game

<http://www.decisionproblem.com/bug/bug2.html>



# Rimini Protokoll

[http://www.rimini-protokoll.de/website/de/projects\\_date.php](http://www.rimini-protokoll.de/website/de/projects_date.php)



Sonde Hannover, 2002



Call Cutta in a Box, 2008.



Cargo Sofia-X, 2006





# Blast Theory

<http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php>

Can You See Me Now, 2001-2005

[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html)



# Pac Manhattan

<http://pacmanhattan.com/>



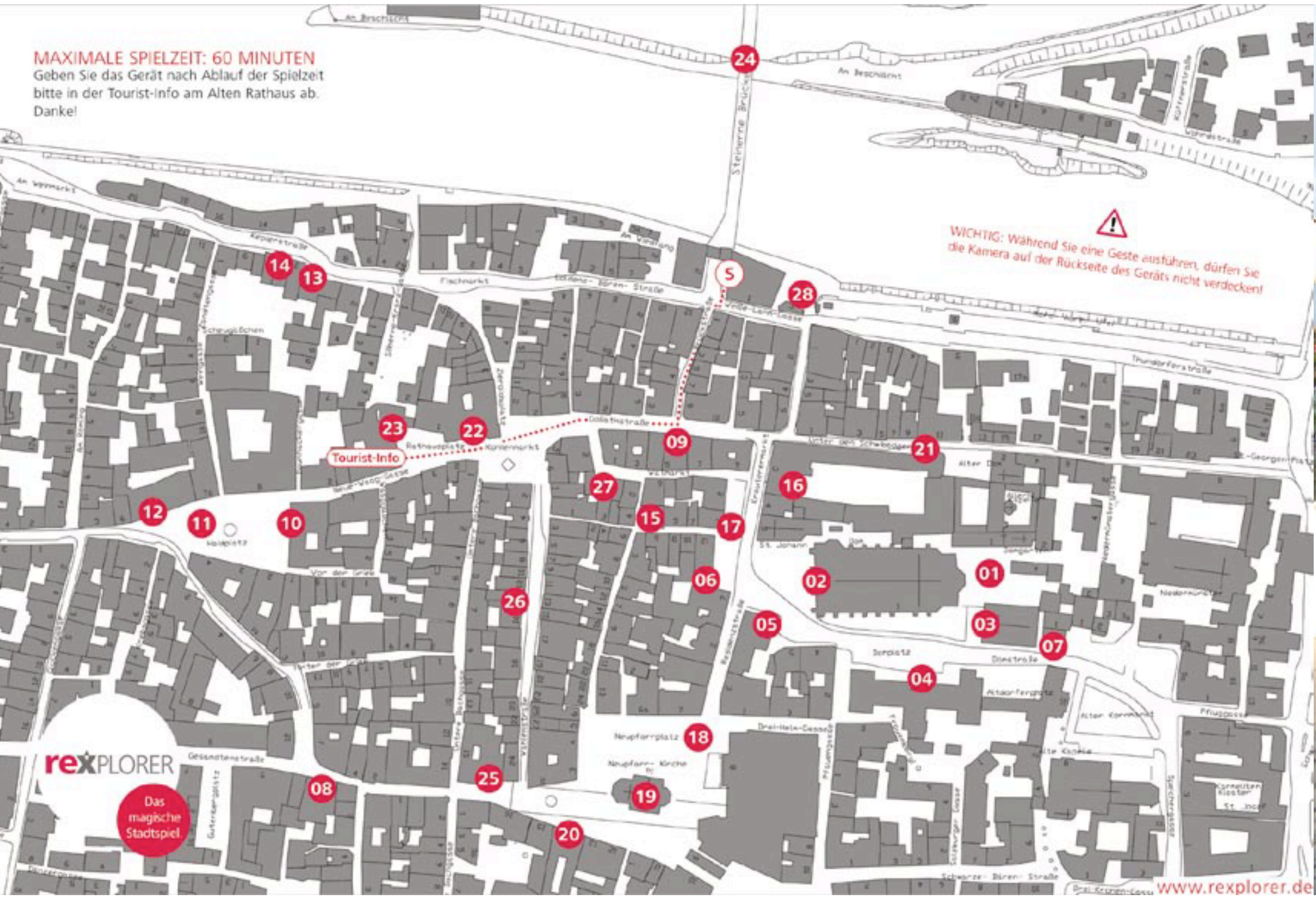
# Urban Adventure Games

# Insectopia



# REXplorer

<http://locmedia.wordpress.com/2008/03/09/play-rexplorerregensburg/>



# 7 Scenes

<http://7scenes.com/>

