

# Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

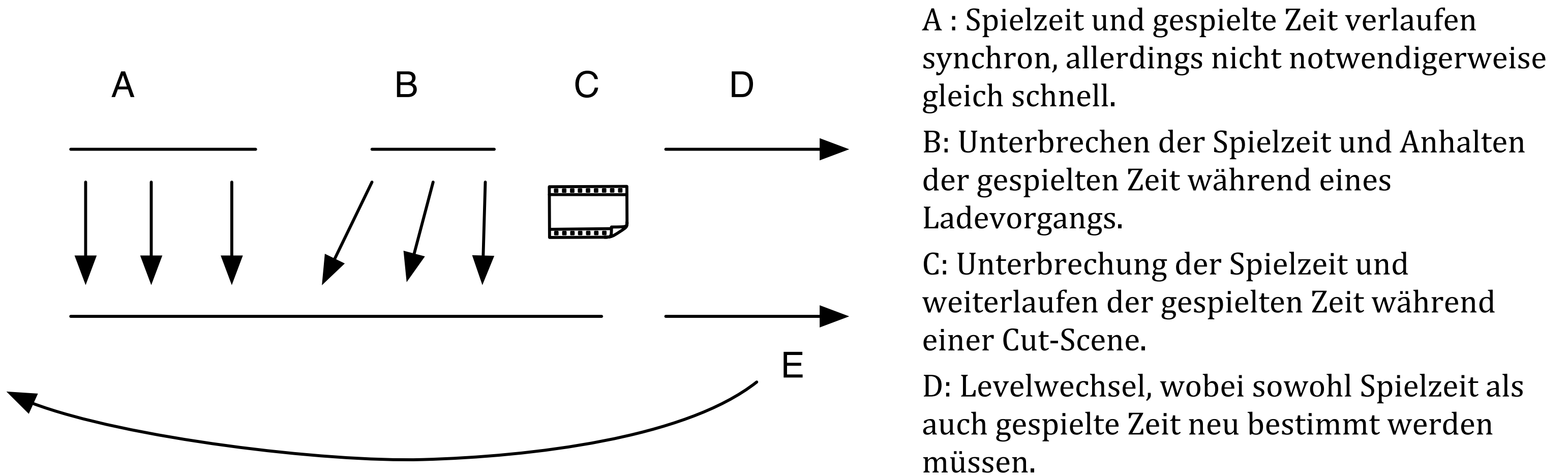
Spielzeit

Prof. Dr. Jochen Koubek



Narrative *Zeit*

# Spielzeit und gespielte Zeit



A : Spielzeit und gespielte Zeit verlaufen synchron, allerdings nicht notwendigerweise gleich schnell.

B: Unterbrechen der Spielzeit und Anhalten der gespielten Zeit während eines Ladevorgangs.

C: Unterbrechung der Spielzeit und weiterlaufen der gespielten Zeit während einer Cut-Scene.

D: Levelwechsel, wobei sowohl Spielzeit als auch gespielte Zeit neu bestimmt werden müssen.

E: Ereignisse, die auf einen Zeitpunkt in der Hintergrundgeschichte verweisen.

Abb.: Juul: Half Real, S. 141 ff.



# Hintergrundgeschichte



Double Dragon

<http://www.youtube.com/watch?v=xb9P0YTeq5Y>



Mass Effect

<http://www.youtube.com/watch?v=2a27ldajHUU>



# Rückblende



Star Craft, 1995

<http://www.youtube.com/watch?v=rkqv639Z0JY>  
8:10



Star Craft II, 2010

<http://www.youtube.com/watch?v=DBR3doYRick>

# Beschleunigung



<http://www.youtube.com/watch?v=K91Lkz4XXFI>




# Kompression



Heavy Rain

<http://www.youtube.com/watch?v=q-oXX3OMs5A>  
10:20



1660  
+125

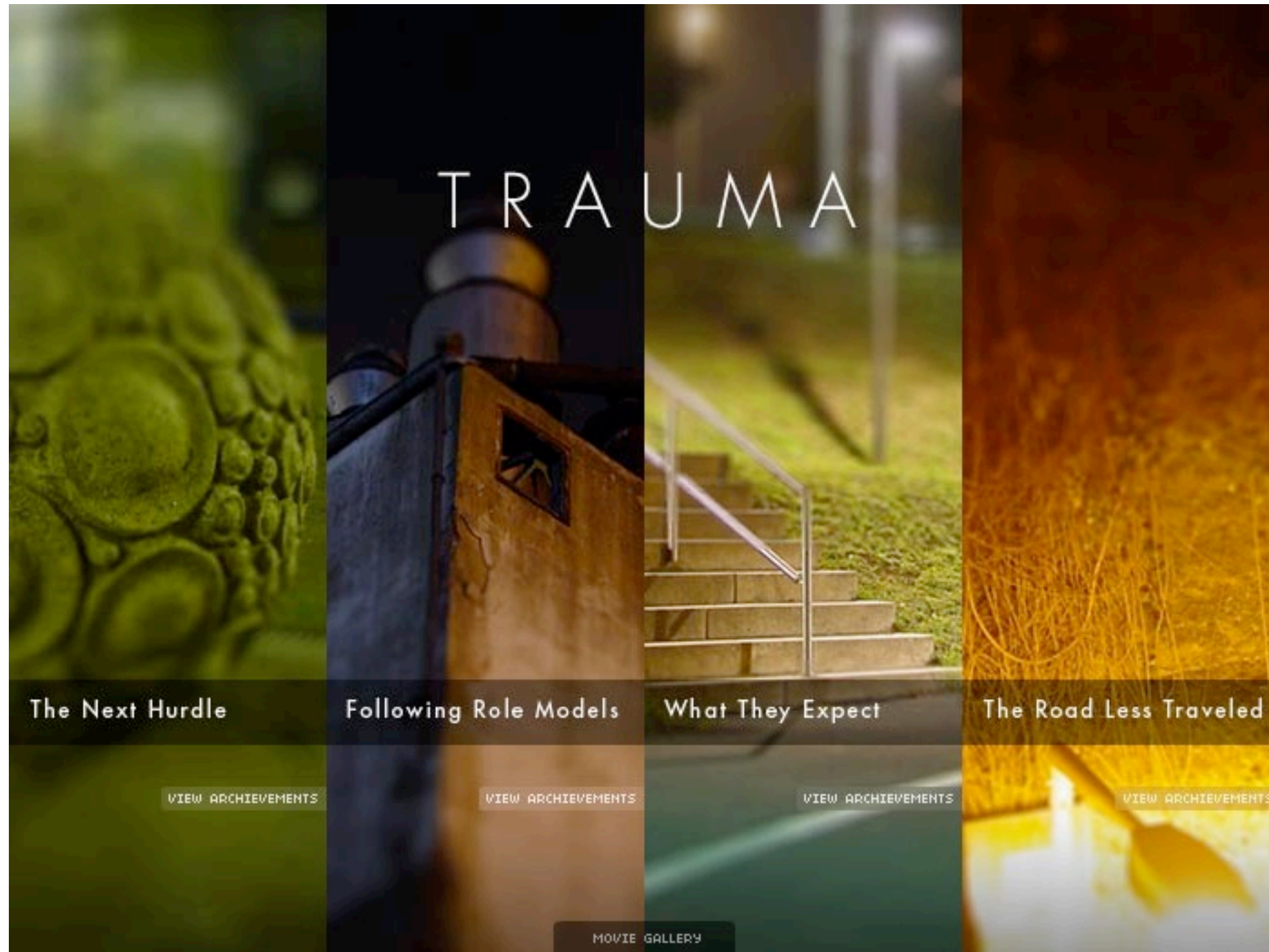
# Liquid Time

<http://www.youtube.com/watch?v=t2dZdVy58Uc>



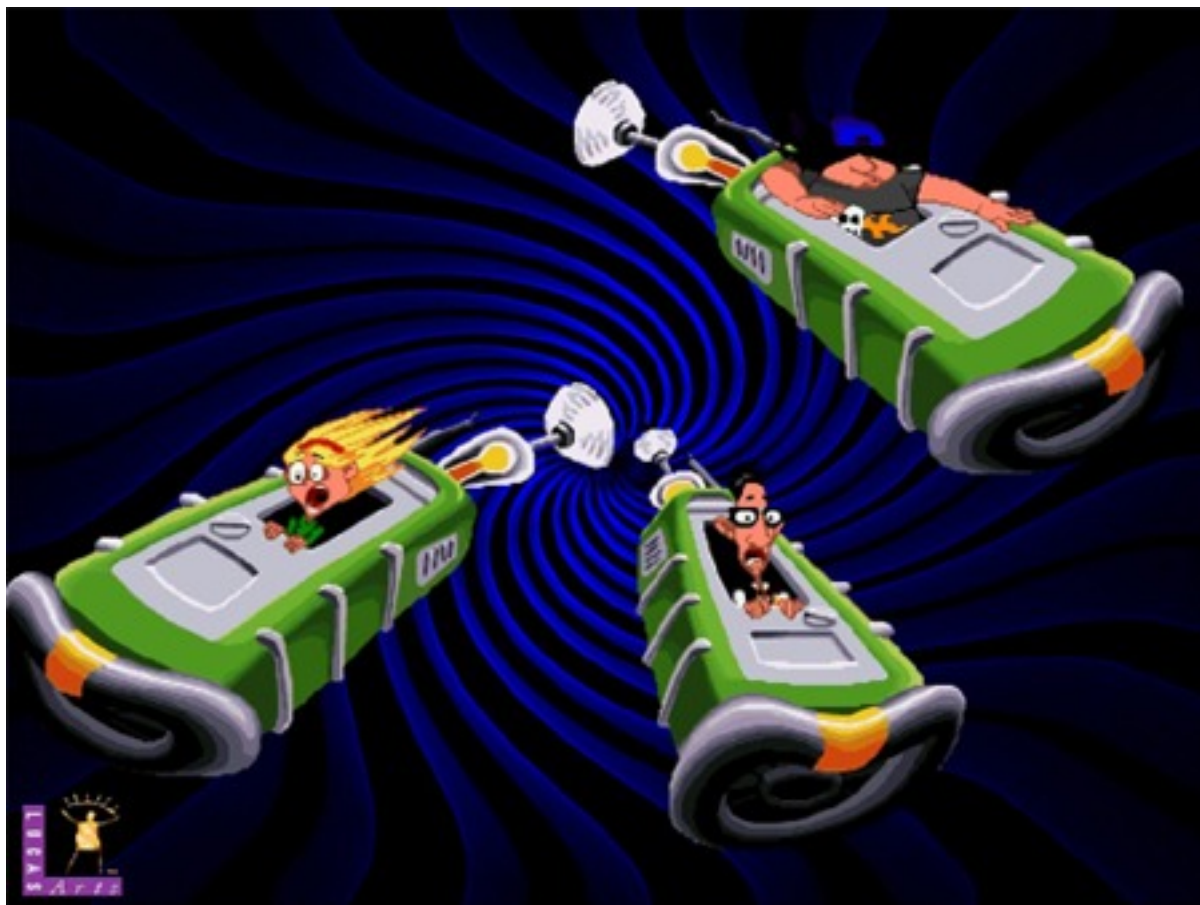


# Pacing





# Zeitsprung



Day of the Tentacle



Chrono Trigger, 1995



# Auslassung



[http://www.molleindustria.org/runjesusrun/run\\_jesus\\_run.html](http://www.molleindustria.org/runjesusrun/run_jesus_run.html)

# Cut Scene



<http://www.youtube.com/watch?v=bTzj94Pbh2s>

The Path







Luditive *Zeit*



# Echtzeit



Pole Position, 1992



Dune II, 1992



# Geschwindigkeit



Beschleunigung  
Dig Dug



Time Compression  
Cake Pirate



# Quick Time Event

**B**

Shenmue

<http://www.youtube.com/watch?v=N9tYrTVSpnM>



# Pause



Battle Chess



Tomb Raider



# Smart Pause



## Vagrant Story, 2000

<http://www.youtube.com/watch?v=l3YTaLg0mTc>  
5:20

# Bullet Time



Max Payne

<http://www.youtube.com/watch?v=pvnJUENVneQ>  
8:30



# Wiederholung



Savegame  
Neuromancer



Checkpoints  
Robot likes

# Rundenbasiert



Final Fantasy I



# Rundenzeit

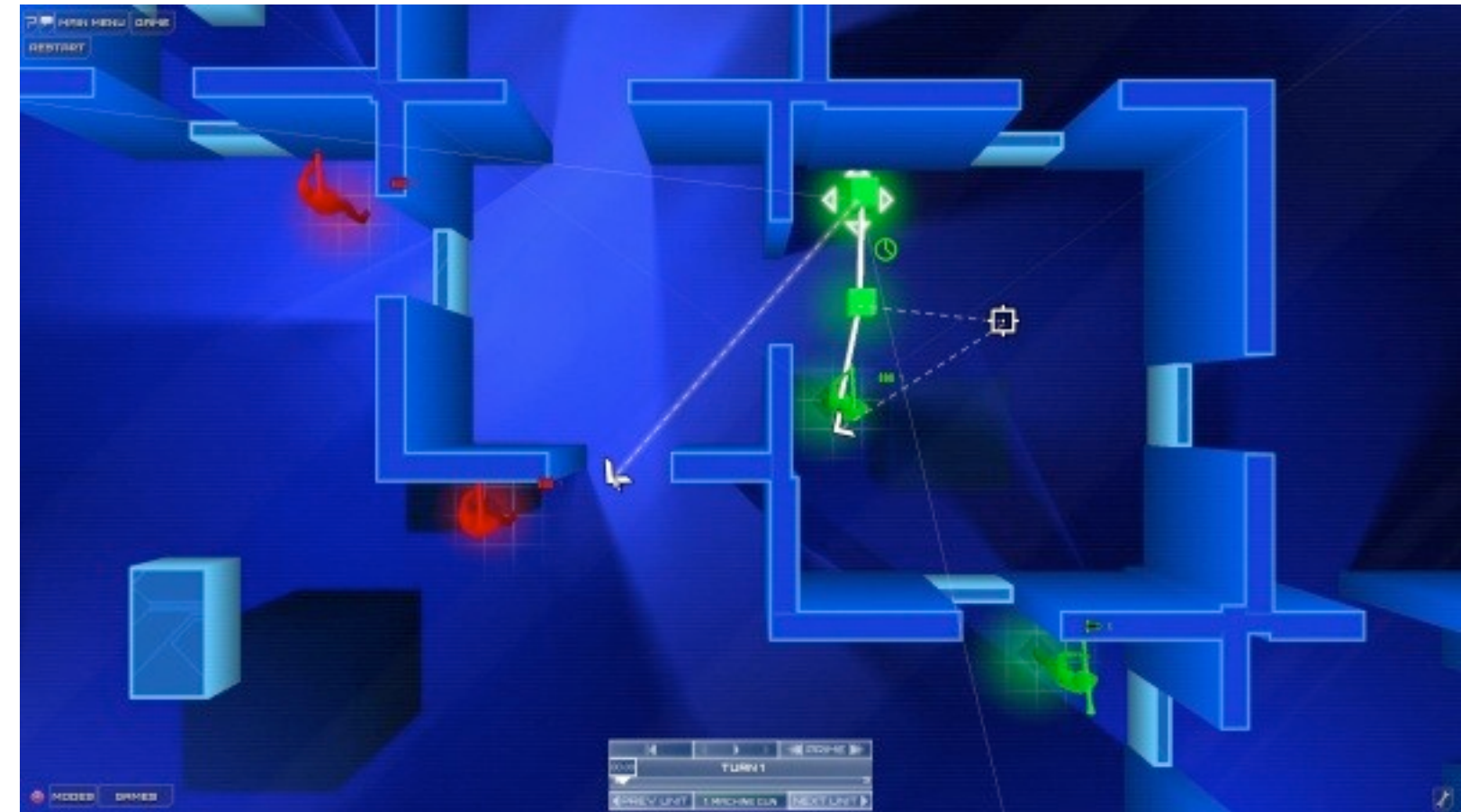


<http://www.youtube.com/watch?v=3xHHw4iOqC0&feature=related>

# Phasenbasiert



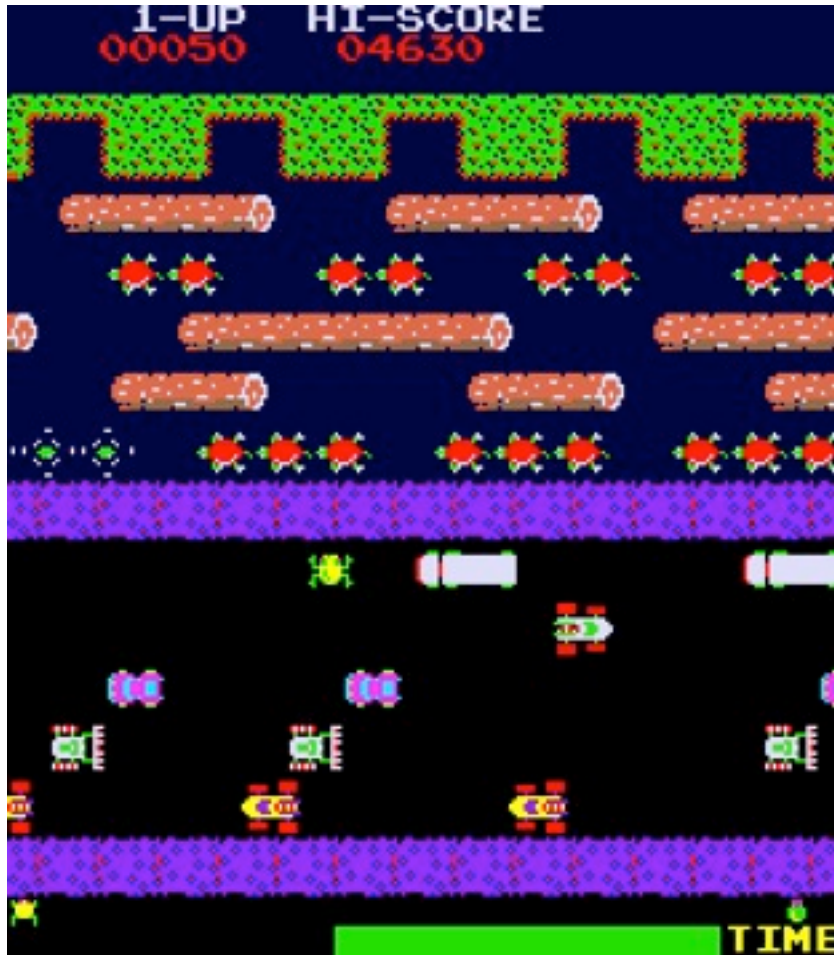
Laser Squad Nemesis, 2003



Frozen Synapse



# Objektzeit



Frogger



Braid



# Persistenz



WoW



Animal Crossing



OGame