

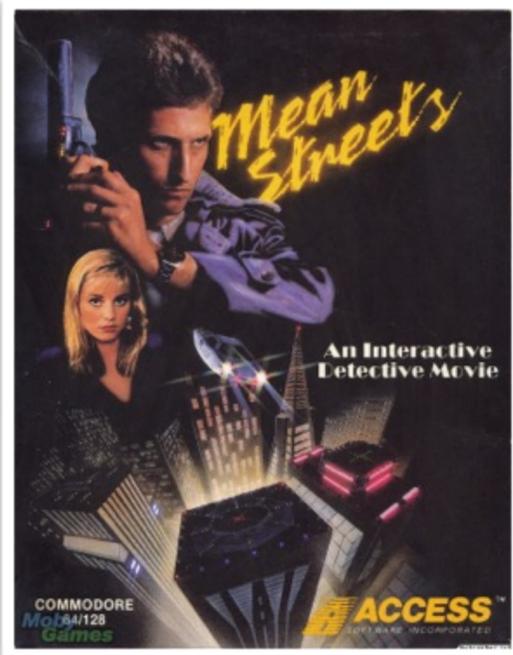
KLASSIKER DER
SPIELEGESCHICHTE



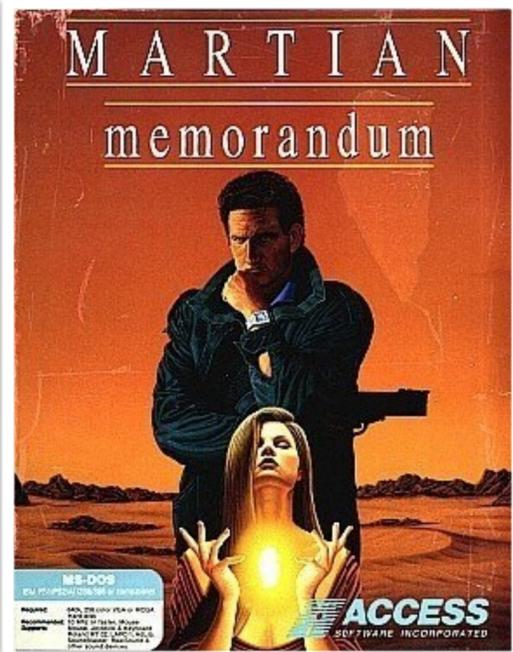
TEX MURPHY: TESLA EFFECT

17. JANUAR 2015

Tex Murphy

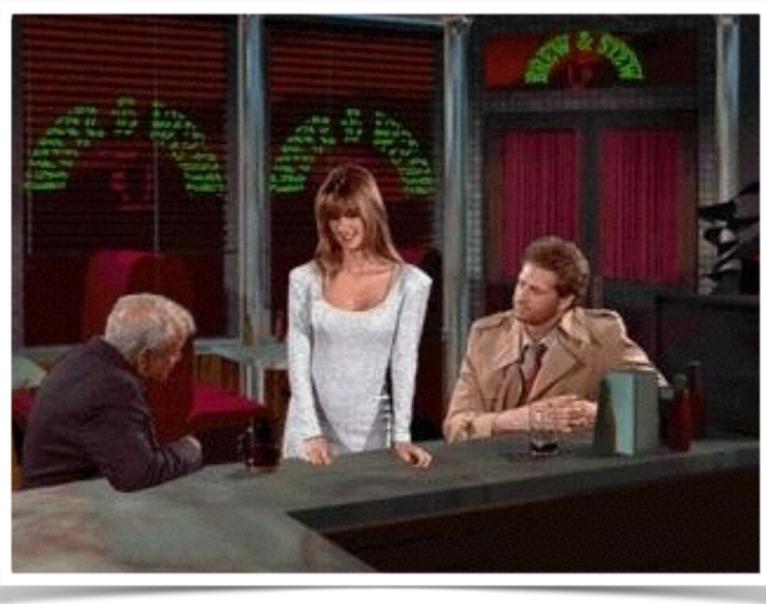


Mean Streets (1989)

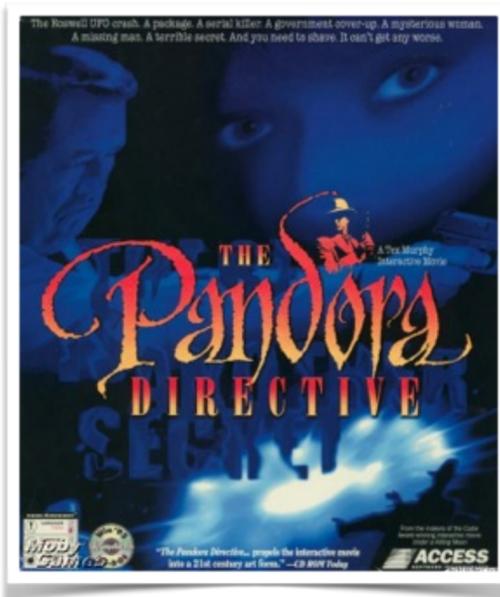


Martian Memorandum (1992)





Under a Killing Moon (1994)



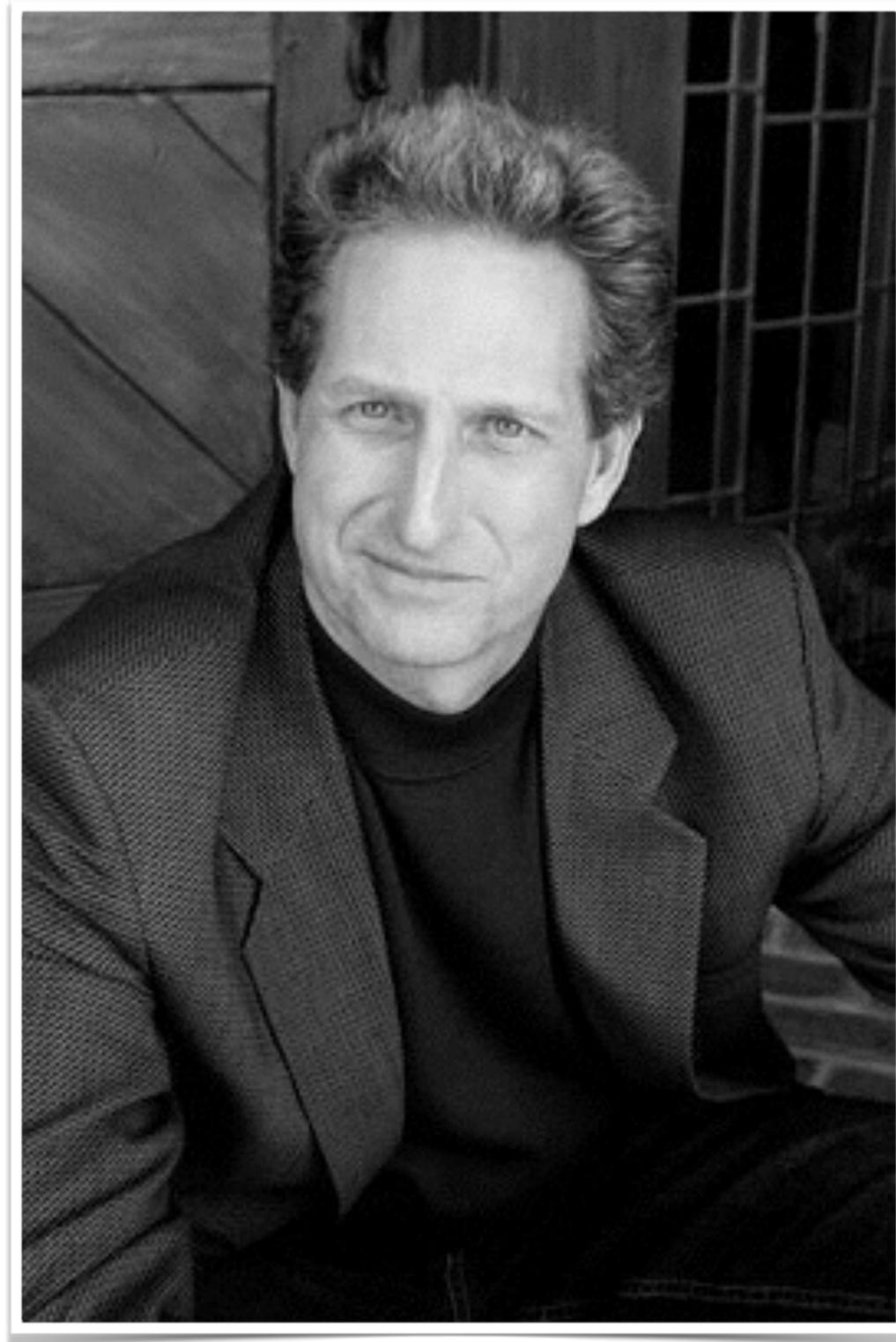
The Pandora Directive (1996)



Tex Murphy: Overseer (1998)

Access Games / Indie Built / Big Finish Games

- 1982 Gründung von Access Games
- 1999 Kauf durch Microsoft, Umbenennung in Salt Lake Game Studio
- 2003 Umbenennung in Indie Games
- 2004 Kauf durch Take-Two Interactive, Umbenennung in Indie Built
- 2006 Auflösung
- 2007 Neugründung als Big Finish Games



Christopher Jones

<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,1089/>

Writer

Game Design

Production

Video / Cinematics

Quality Assurance

Creative Service

2000

Love Story
Star Strike
The Exterminators

2001

Point of View

2003

Conspiracies

2004

The Guy Game

2005

Doctor Who: Attack of the Graske
Fahrenheit
School Days

2006

Railfan: Chicago Transit Authority Brown Line
Yoomurjak's Ring original Hungarian release

2007

Railfan: Taiwan High Speed Rail
The Act

2008

Casebook
Mystery Case Files: Dire Grove

2010

Darkstar: The Interactive Movie
Heavy Rain
Mystery Case Files: 13th Skull

2011

Asuras Wrath
Conspiracies II – Lethal Networks
I Am Playr
Jurassic Park: The Game
Take This Lollipop

2012

The Oogieloves in the Big Balloon Adventure
The Silver Nugget
The Walking Dead

2013

Bear Stearns Bravo
Beyond: Two Souls
Hero of Shaolin
The Walking Dead: Season Two
The Wolf Among Us

2014

A Bird Story
Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure
Tales from the Borderlands
Game of Thrones
Contradiction
Cloud Chamber

Tex Murphy: Tesla Effect

»For newcomers to the series who are searching for the pinnacle of FMV games, they can find no better exemplar than what is offered here.«

<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/reviews/856/>

- Filmästhetik
- Filmzitate
- CD / DVD-Spiel
- Puzzles
- B-Movies
- Non-linear Storytelling
- Schauspieler
- Serie
- Noir
- Fan-Service

Mediale Bezüge

Transmedialität

Medienunspezifische Phänomene, die in verschiedensten Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.

Intramedialität

Phänomene,
die nur ein Medium involvieren.

Intermedialität

Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren.

Intermediale Bezüge

Verfahren der Bedeutungskonstitution eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt (= Einzelreferenz) oder das semiotische System (= Systemreferenz) eines konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit den dem kontaktnehmenden Medium eigenen Mitteln; nur letzteres ist materiell präsent. Bezug genommen werden kann auf das fremdmediale System als solches oder aber auf ein (oder mehrere) Subsystem(e) desselben, wobei letzteres *per definitionem* auch ersteres impliziert.

z.B.: Bezüge eines literarischen Textes auf einen bestimmten Film, ein filmisches Genre oder auf den Film *qua* System; entsprechend Bezüge eines Films auf die Malerei, eines Gemäldes auf die Literatur usw.

Medienwechsel

Transformation eines medienspezifisch fixierten Produkts bzw. Produkt-Substrats in ein anderes, konventionell als distinkt wahrgenommenes Medium; nur letzteres ist materiell präsent.

z.B.: Literaturverfilmung bzw. -adaption.

Medienkombination

Punktuelle oder durchgehende Kombination mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener Medien, die sämtlich im entstehenden Produkt materiell präsent sind.

z.B.: Photroman, Klangkunst, Oper, Film.

Rajewsky: Intermedialität

Cyberpunk



Selbsthistorisierung





Retro

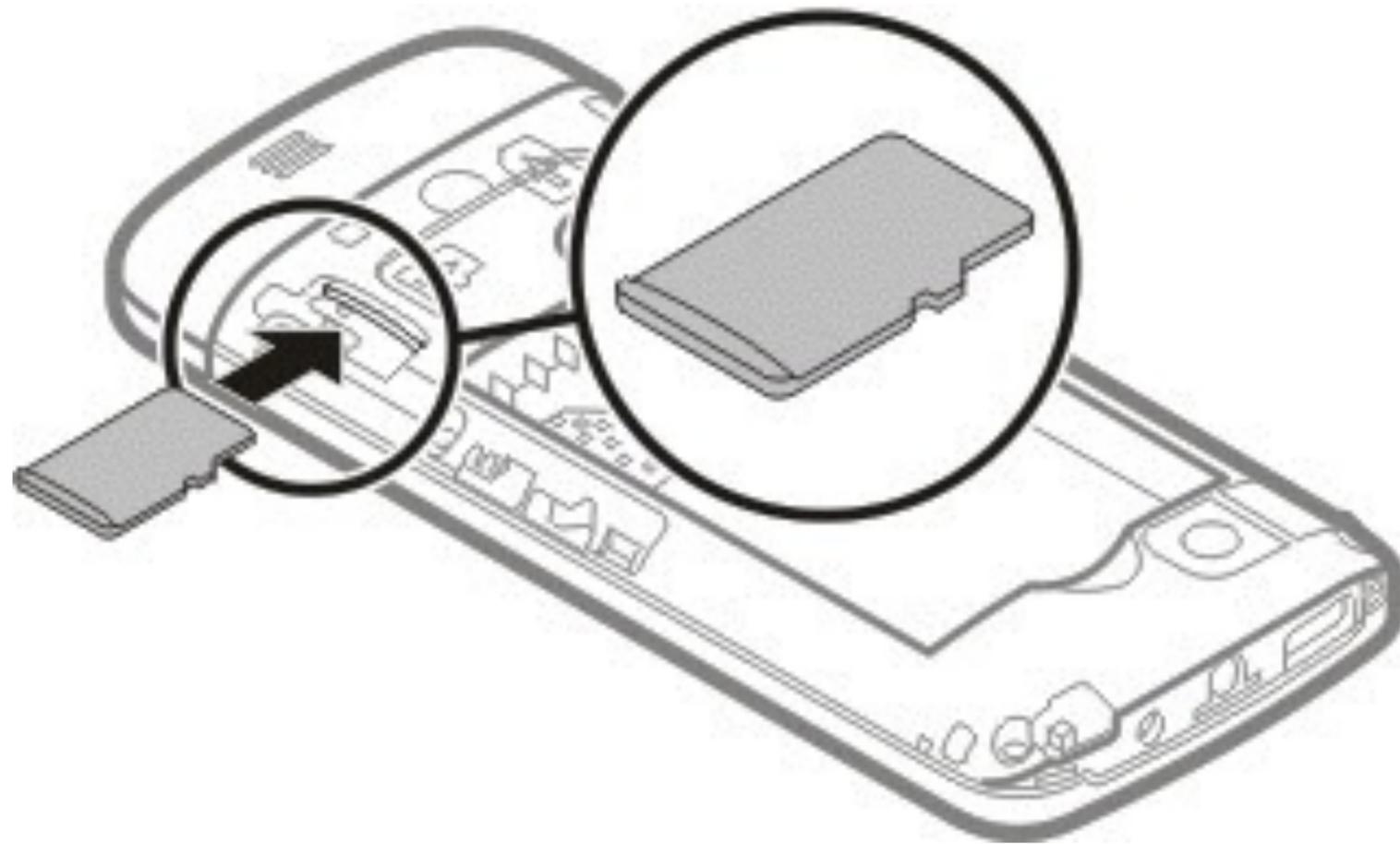
Identitätsbildung

Computerspiele sind Teil der eigenen Selbstwerdung



„our peak preferences tend to attach themselves to things we encounter when we are in the neighborhood of twenty years old.“
(M. Holdbrook)

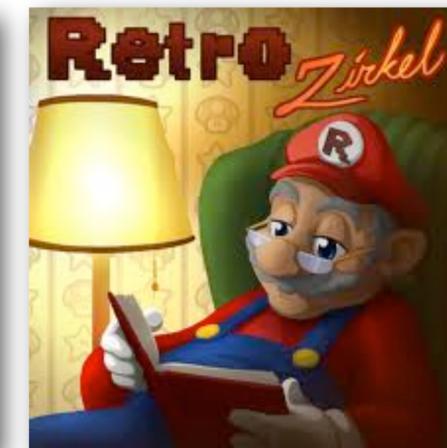
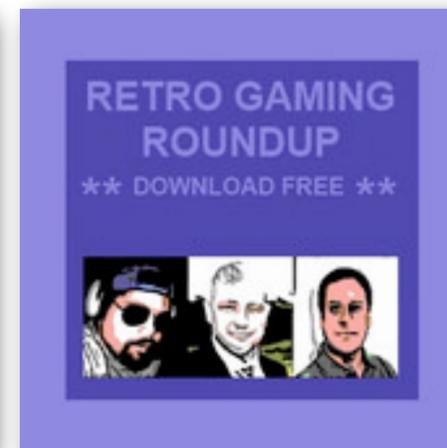
Nostalgie



Insert Memory

“On a more complex level, recalling these experiences makes us feel a stronger sense of social connectedness with others. We’ve done some research looking at what people usually describe as a ‘typical nostalgic experience’ and find that people typically think about positive experiences in which the self is the protagonist, but they are surrounded and interacting with close others [....] when asked to describe nostalgic memories, most people recalled social contexts and good relationships with others.”

Erinnerungskultur



Good Old Games

BUY SERIES

~~€30.56~~ €21.26

You save €9.30 (30%)

 ADD TO CART



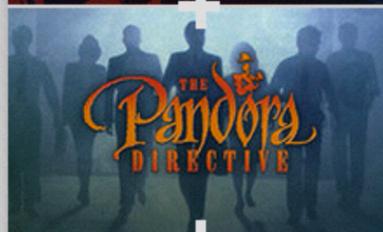
TEX MURPHY: MEAN STREETS + MARTIAN...

  1991, Adventure



TEX MURPHY: UNDER A KILLING MOON

  1994, Adventure



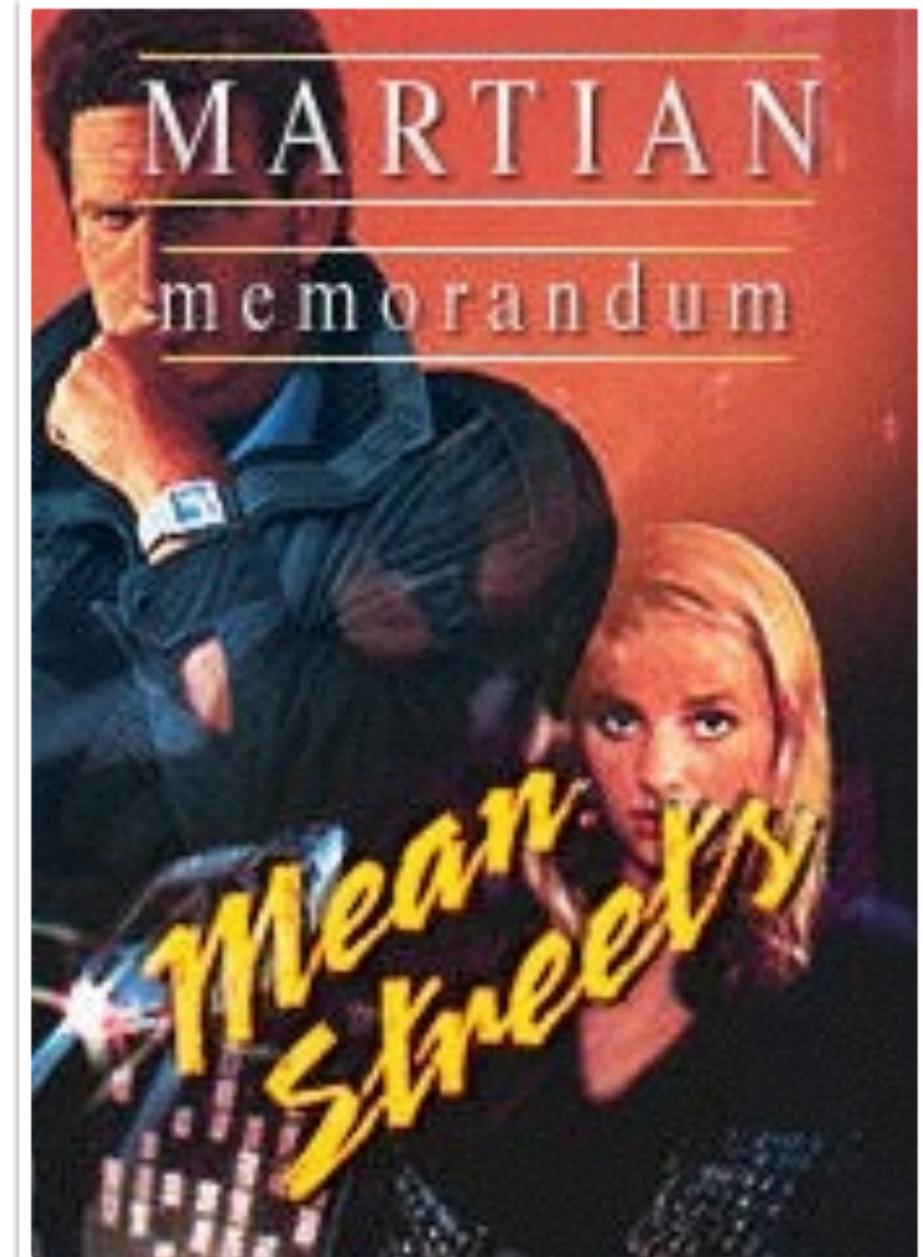
TEX MURPHY: THE PANDORA DIRECTIVE

  1996, Adventure



TEX MURPHY: OVERSEER

 1998, Adventure



http://www.gog.com/game/tex_murphy_1_2

Crowdfunding Fan Favorites



<https://www.kickstarter.com/projects/139513174/contradiction>

- Star Citizen
- Torment: Tides of Numenera
- Mighty No. 9
- Project Eternity
- Double Fine / Broken Age
- Wasteland 2
- Elite: Dangerous
- Shroud of the Avatar
- Shadowrun Returns
- Dreamfall Chapters: The Longest Journey
- Obduction
- Broken Sword : The Serpent's Curse
- Leisure Suit Larry
- Carmageddon
- Tex Murphy: Tesla Effect