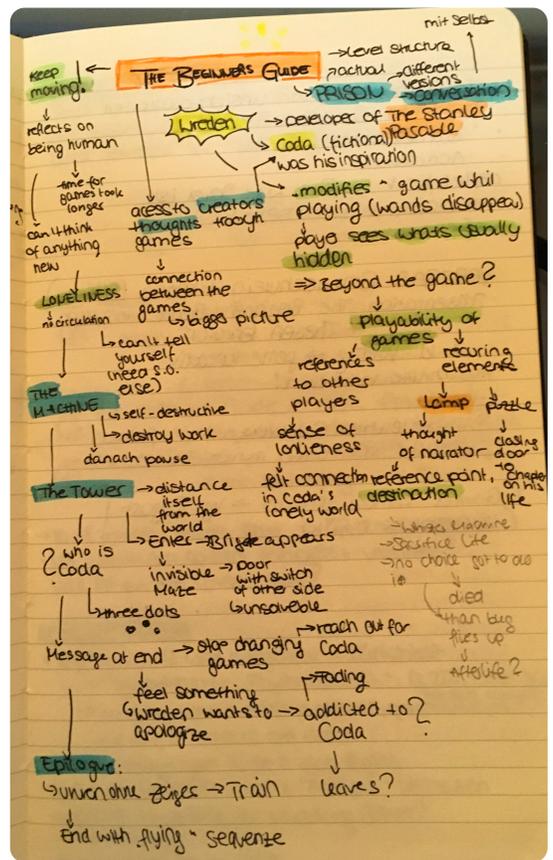


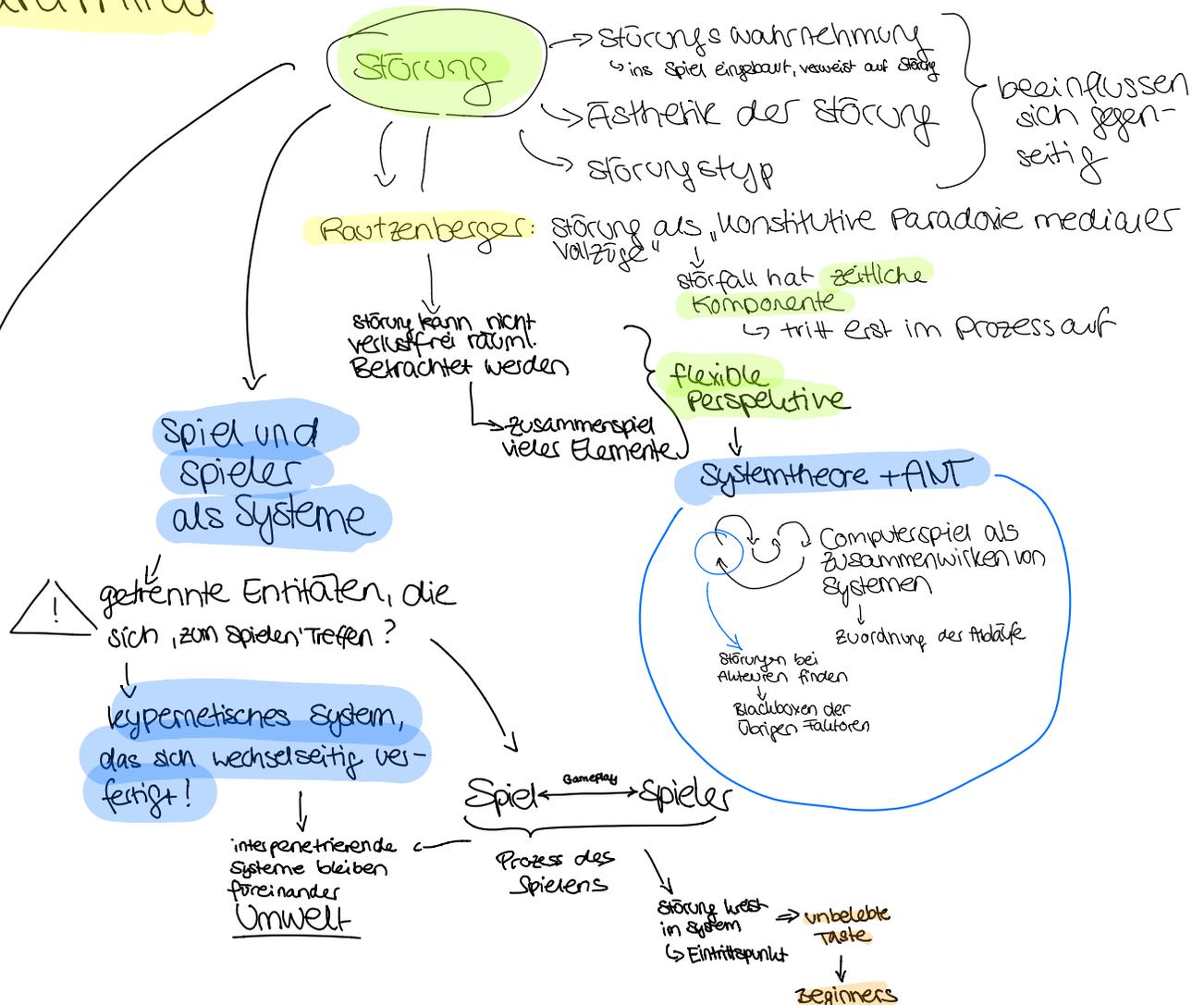
Fallbeispiel des Semesters (sofern möglich)

- Sichtbarmachung von Unsichtbarkeiten (reflektiert darüber was Spiel ist → definiert sich selbst)
- Spiel reflektiert über versch. Kunstformen & versucht sich unter ihnen zu verorten
- Games without stories (vgl. Bogost)
- ↳ ästhetische Objekte



Beginners Guide Eindrücke zum Spiel

Philipp Bogost: zwischen Unfall und Unanimität



was macht eine Störung aus?

→ muss sich im Gameplay manifestieren
 Spieler als letzte Wertungsinstanz

Guide, Level, Backwards



Level Backwards

2. Öffnung: Entwickler als Erzähler

→ immersierter Spieler

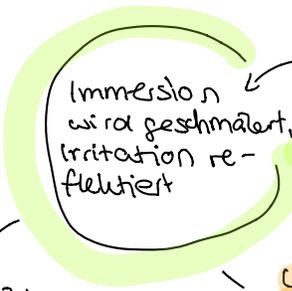
vs.

→ reflektierter Spieler

gibt Tipp, die Immersion teilweise brechen

selbstregulierender Vorgang

Grad der Intention



wird von Fehler initiiert

zeigen im Nicht zeigen

Level Whisper in BG

| Herkunft | System Spiel | Gameplay | System Spieler | Intention |
|----------|---|-----------------------------------|---|------------------------|
| | Bug | Cultural Noise | Badenfehler | akzidentell |
| | Imitation einer Störung | klassisch / Exploit | Hacks / Game enhancer | intendiert |
| | Etabliertes Stilmittel / Abbild einer Störung | Easter Egg / modern / Chief Codes | Modding | unan/nm |
| | | Cheating | Umdenkungen / klassisch / entwicklungsunterstützt | User Generated Content |

Abb. 4: Kategorisierung der Störfälle des Computerspiels

Aisthesis zu Semiosis
 Übergang
 wechselspiel stören & Entstören

Bug verstößt gegen etablierte Normen

↳ was ist mit Spieler die das Bewusst wachen

Whisper

↳ kugeln aber keine Gegner

reflektierter Spieler

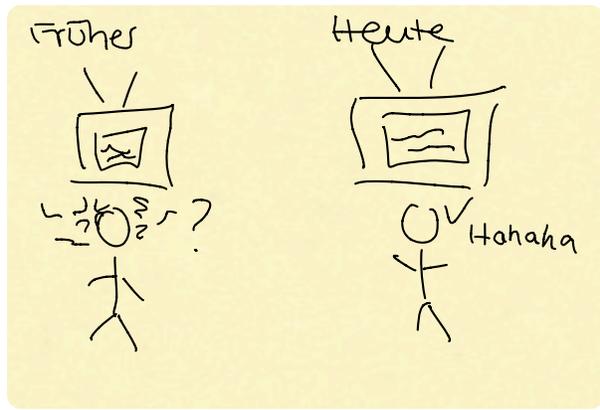
↳ eigenes Spielen als Blackbox

ANT = Anti-Programm

ist das so einfach? Darstellbar

Satman: Arkham Asylum

↳ Imitation eines Absturzes
 ↳ genuiner Störfall
 nur ein System darf von Geplantheit wissen



Störung muss erst kulturell etabliert werden, bevor sie zur Reflexionsebene werden kann --> Vgl. Stanley Parable