

## Game Writing I

Game Writing I. Strukturen und Möglichkeiten des kreativen Schreibens. Erstellen eines Teamprojekts in Kombination von Dramaturgie und räumlichem Entwurf - zusammen mit dem Modul Spiel: Handlung und Raum.

Handlung, Raum und Bewegung sind essentielle Bestandteile aller Computer Games. Spielobjekte bewegen sich im Spielraum, der selbst durch den Lauf der Handlung im permanenten Wandel ist. In Game-Projekten wird die Dramaturgie des Spiels mit einem funktionierenden räumlichen Vokabular kombiniert. Das Modul verknüpft Grundtechniken des kreatives Schreibens mit denen der dreidimensionalen Raumplanung.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1004.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Writing I
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Zeit	Do 21. November 2019 bis Fr 13. Dezember 2019 / 9 - 17 Uhr 8 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar, Projekt, Teamprojekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Grundlagen von Erzähltechniken, Dramaturgie- und Dialoggestaltung. Praktische Übungen zum kreativen Schreiben. Gezielte Anwendung in Kombination mit dem räumlichen Entwurf. Spiel: Handlung und Raum vermittelt Grundtechniken bei Planung und Umsetzung beweglicher und statischer Objekte und Umgebungen und behandelt grundlegende Entwurfsregeln im dreidimensionalen virtuellen Raum.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crawford, Chris: On Game Design. 2003, Indianapolis, Ind.: New Riders.</li> <li>2. Bateman, Chris: Game Writing: Narrative Skills for Videogames. 2006, Charles River Media.</li> <li>3. Huizinga, Johan: Homo Ludens vom Ursprung der Kultur im Spiel. 1991 (1939), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.</li> <li>4. Martinez, Matias; Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: C.H.Beck 2003.</li> <li>5. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Insel Verlag: Frankfurt a.M. 1999 (1949).</li> <li>6. Howard, Jeffrey: Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives. AK Peters 2008.</li> <li>7. Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. 2000, Zürich: Update Verlag.</li> <li>8. Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. UVK: Konstanz, München 2014.</li> </ol>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeit, 80% Anwesenheit

Termine	21.11.-13.12.2019
Dauer	8 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F