

Game Analysis II: Spielregeln - Spielräume

Analyse der Regelmechanik bestehender Videospiele. Regelwerke als Steuermechanik im Game Design

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-2002.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Analysis II: Spielregeln - Spielräume
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
Zeit	Do 26. März 2020 bis Fr 29. Mai 2020 / 9 - 17 Uhr 9 Tage
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule der Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 2. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Untersuchung der konzeptuellen und regelmechanischen Funktionsprinzipien von Videospielen. Analyse der Rückwirkungen dieser Festlegungen auf die Spielhandlung. Verständnis von Regelwerken als grundlegende Entwurfparameter im Game Design.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	Jürgen Fritz: Das Spiel verstehen, 2004. Claus Pias: Computer Spiel Welten, 2002. Steven Poole: Trigger Happy: The Inner Life of Videogames, 2000. Glonegger, Erwin: Das Spiele-Buch, 1999.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	26.3.-29.05.2020
Dauer	9 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F