

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-2002.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Analysis II: Spielregeln - Spielräume
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Ulrich Götz
Zeit	Fr 1. April 2022 bis Fr 3. Juni 2022 9.5 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
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 Videospiele. Analyse der Rückwirkungen dieser Festlegungen auf die Spielhandlung. Verständnis von Regelwerken als grundlegende Entwurfparameter im Game Design.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	[1] How to Disappear. Directed by Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf. 2000; Austria: total refusal, 2000. [2] Rendgen, Sandra. Wiedemann, Julius (Hrsg.). Information Graphics. Köln: Taschen, 2012. [3] Bruno Girveau, Roger Diederer (Hg.), 2008. Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst, Ausstellungskatalog zur Ausstellung der Hypo-Kulturstiftung, München 19.9.2008–25.1.2009. Die „Multiplane-Camera“, S. 124-125. Hirmer: München. [4] Caillois, Roger. Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Übersetzt von Peter Geble. Berlin: Matthes & Seitz, 2017. [5] Sullivan, Louis H. (1896). "The Tall Office Building Artistically Considered". Lippincott's Magazine (March 1896): 403–409. [6] Götz, Ulrich. (2018). Rules Shape Spaces, Spaces Shape Rules. In: Suter, B. / Kocher, M. / Bauer, R. (eds.). Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle", pp. 259-265. transcript: Bielefeld. [7] Götz, U. (2019). From Asteroids to Architectoids. Close Encounters between Architecture and Game Design. In: Gerber, A., Götz, U. (Eds.). Architectonics of Game Spaces. The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real, pp. 201-214. transcript: Bielefeld.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Seminararbeiten, min. 80% Anwesenheit
Termine	1.4.-3.6.2022
Dauer	9 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F