

Interactive Storytelling II

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 3. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-3006a.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Interactive Storytelling II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Studienvertiefung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Studienvertiefung Game Design, 3. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Analyse interaktiver Handlungsabläufe in Video Games. Entwicklung eines Verständnisses für Erzählstrukturen, textuelle Handlungsmuster und interaktive Storylines in narrativen Games.
Inhalte	Theorien und Übungen zu Storytelling in Video Games. Analyse unterschiedlicher narrativer Mechaniken sowie experimenteller Techniken des dynamischen Storytellings. Entwerfen immersiver und interaktiver Handlungsabläufe für Player Charaktere und Nicht-Player Charaktere (NPCs). Kritische Auseinandersetzung mit dem Zusammenspiel von Interaktivität und Narration in verschiedenen Game-Genres sowie dem Erstellen von KIs als NPCs in Open World Games. Gutes Erzählen ist eine der wichtigsten Zutaten für eine wahrhaft immersive Erfahrung. Virtuelle Welten brauchen gutes und dynamisches Storytelling mit glaubwürdigen Charakteren, spannenden Dialogen und narrativ gestalteten Umgebungen.
Bibliographie / Literatur	1. Laurel, Brenda. Computers as Theatre. 1991 2. Aarseth, Espen. Cybertext. 1997 3. Murray, Janet. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. 1997 4. Crawford, Chris. on Interactive Storytelling. New Riders: Berkeley 2004. 5. Glassner, Andrew. Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction. A K Peters 2004. 6. Lebowitz, Josiah and Chris Klug: Interactive Storytelling for Video Games. Elsevier: Amsterdam, Boston 2011. 7. Heussner, Tobias (ed.): The Game Narrative Toolbox. Routledge 2015. 8. Short, Tanya X. and Tarn Adams (ed.). Procedural Storytelling in GameDesign. AK Peters/CRC Press, 2nd edition, 2019. 9. Suter, Beat, Bauer, René and Mela Kocher (eds): Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life. Transcript: Bielefeld 2021.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Mitarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	18.10.; 26.10.; 2.11.; 9.11.; 16.11.; 23.11.; 30.11.2022
Bewertungsform	Noten von A - F