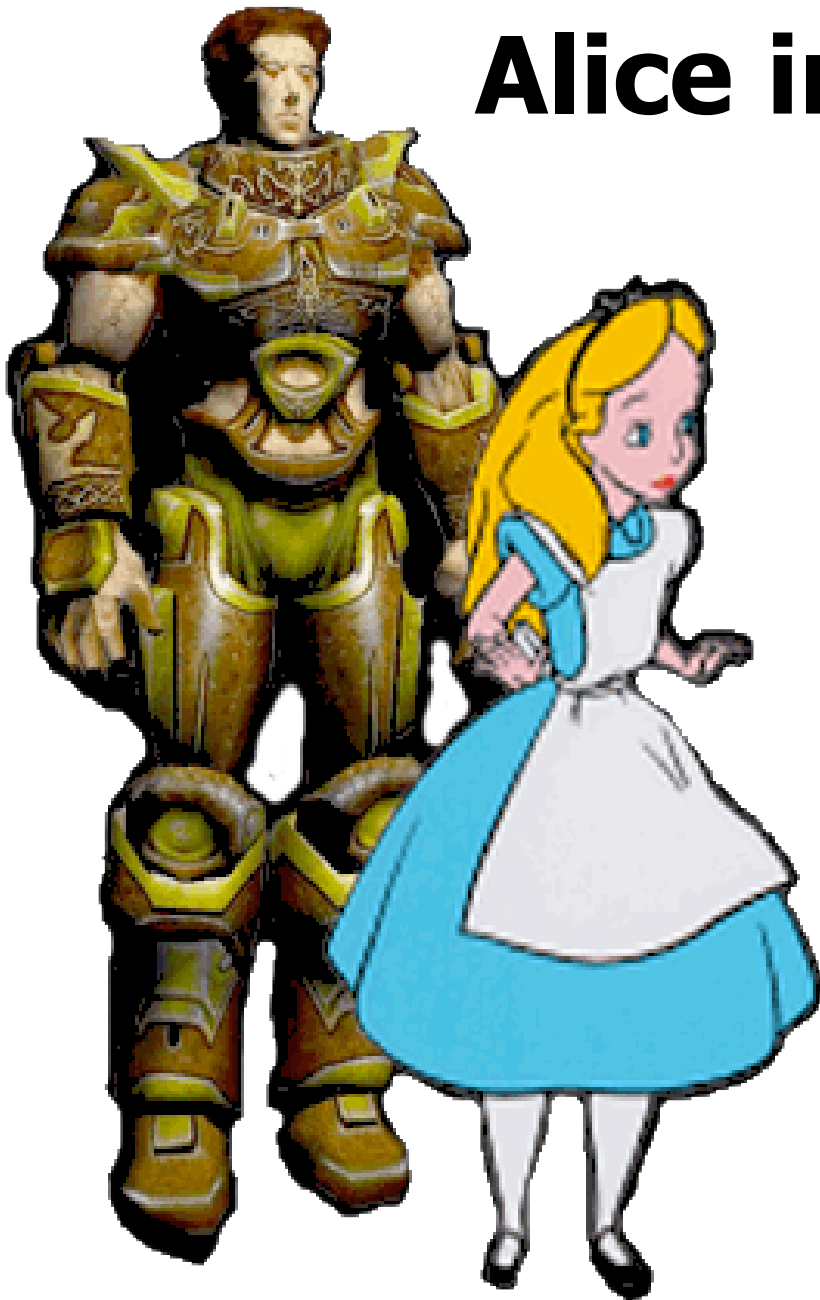


Alice im Ego-Shooter-Land

Messages for a First-Person Perspective



level editing
1 Kunstproject
3 Workshops

Maia Engeli
maia@enge.li
<http://maia.enge.li/gamezone>

HINTERGRUND



digital stories

Architektur des
virtuellen
(Spiel-)Raumes



bits and spaces

Lebendigkeit der
Ego-Shooter of first
person shooters

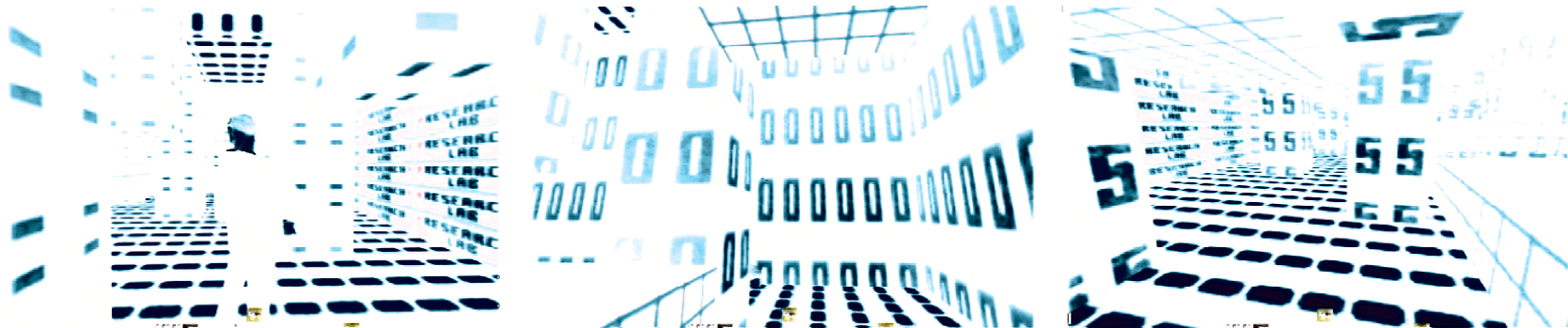
Potenzial für
Lernprozesse und
künstlerische Aussagen

WUNDERLAND

Spiele sind nicht „real“!

Gestaltung jenseits des physisch Möglichen

**Schnelle Grafik . Raum modellieren . Gestaltung des
“Realen” . Multiplayer VR . Reaktionen von Benutzern**



In games, realism is not necessarily the goal. But if the world seems to behave consistently and in ways that the player understands, it seems that the player has less difficulty immersing himself in the environment, suspending his disbelief. In this way, realism in games is related to intuitiveness and player expectation.

Harvey Smith, The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms

POPULARITÄT

- die verbreitetste VR Anwendung im Unterhaltungsbereich
- grosse, vielschichtige Gemeinschaft, die zusammen spielt, Daten und Wissen austauscht, klatscht und Vermutungen anstellt.
- viel Spiele, wie Unreal oder Quake, bieten Editoren für des Kreieren neuer Levels und ermöglichen eine populären kreative Nutzung von VR.
- Grosses Publikum für Künstler, aber vor allem auch Werbung (z.B: America's Army „ Become a member of the world's premier land force ...“)

“MESSAGES” KREIEREN

Eine Aussage besteht aus sichtbaren, hörbaren und interaktiven Elementen in einem dynamischen, digitalen Raum

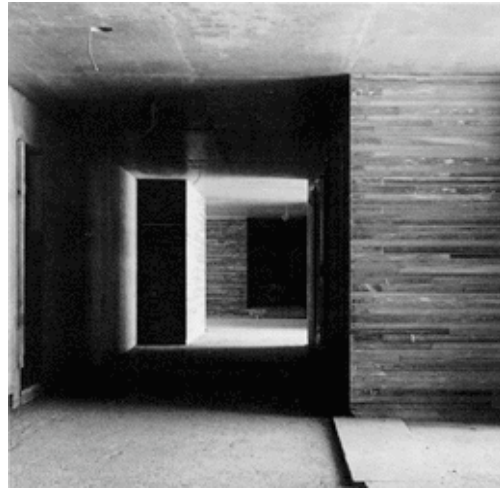
Wahrnehmung durch Interaktion, durch Erleben

Die Aussage ist nicht eindeutig

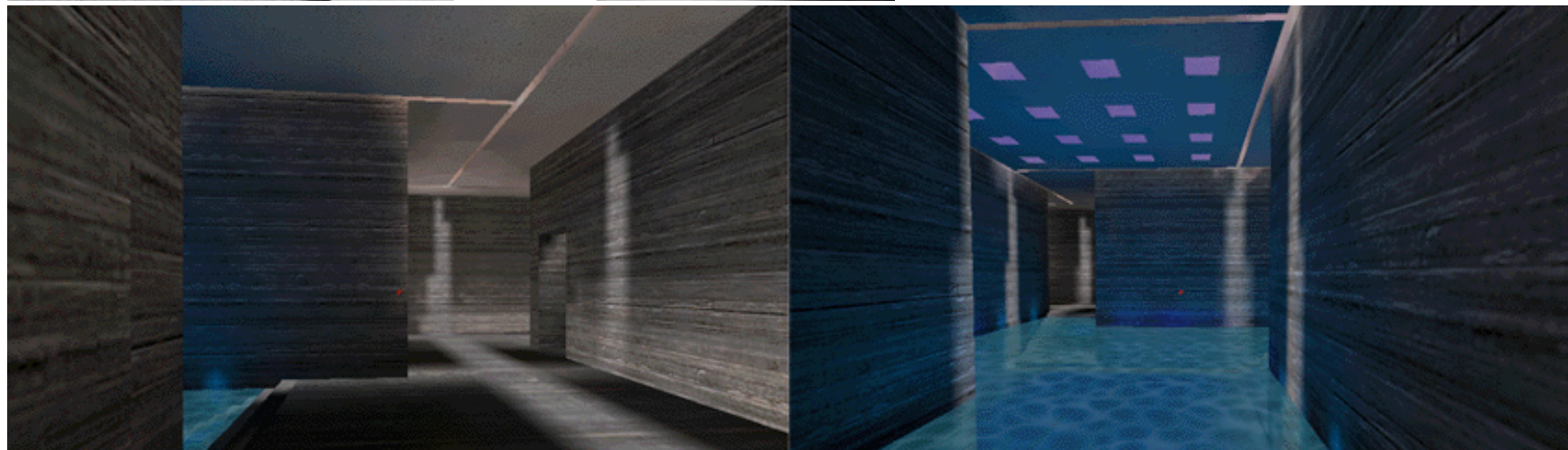
Der “Spieler”, ein wichtiger Typus von Computerbenutzer
(Evolution vom Leser, zum Benutzer, zum Spieler)

LEVEL5

Eric van der Mark, Patrick Sibener, Seminarwoche, 1999, ETH Zurich



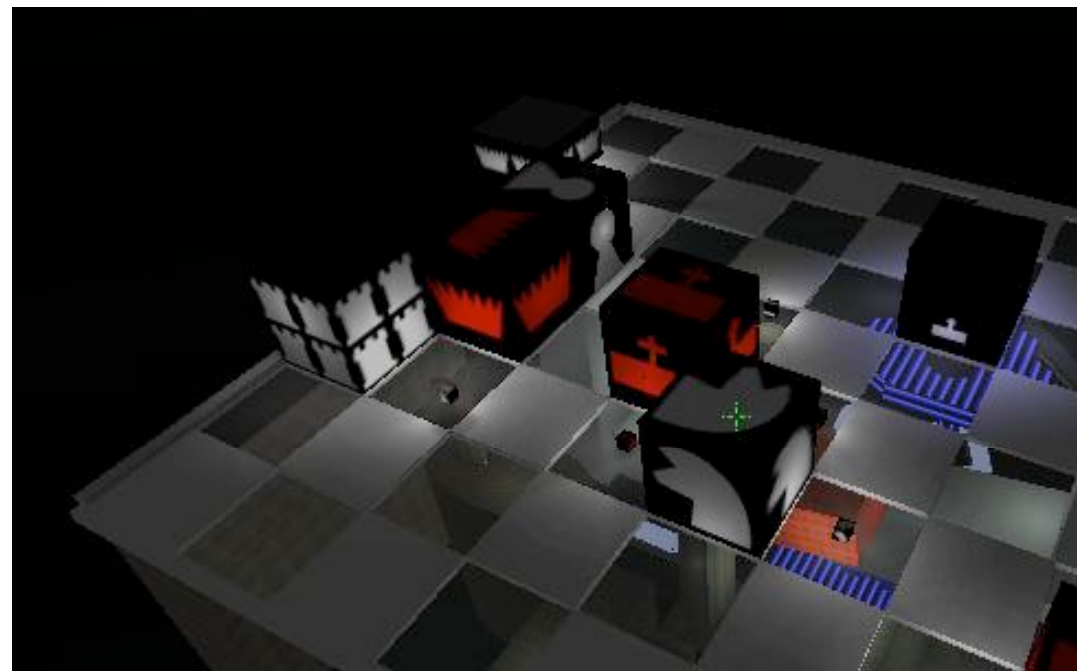
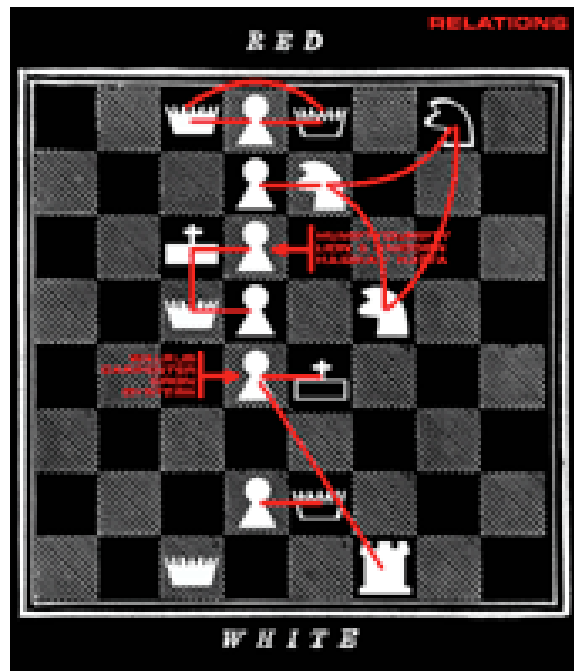
waterworld
count
carmina
fightclub
therme vals



THROUGH THE LOOKING GLASS Lewis Carroll

Miriam Zehnder, Eric van der Mark, Patrick Sibenaler, 2000, ETH Zurich

Untersuchung des Verhältnisses zwischen Erzählung, Spiel und Architektur
Verschiedene Welten für die verschiedenen Figuren
Räumliche Interpretation der Essenz der Geschichte



OUTSIDE-INSIDE-OUT

with Ernst Janssen-Groesbeck, Margit Tamas

FACES



Sven Spiering, Denis Vermeulen

CHANGE



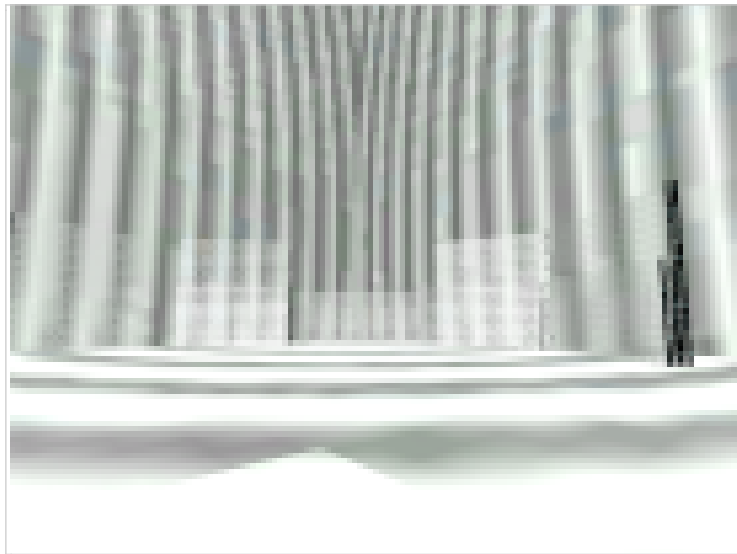
Martijn Hoenderdos, Ilse Karman

Juli 2003, TU Delft, Netherlands

HYPERLEVEL

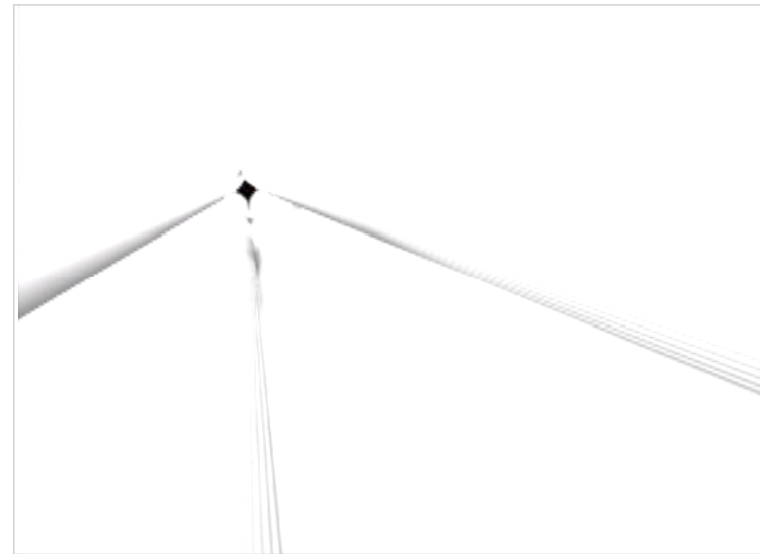
with Miriam Zehnder

GOLDEN CALF



Luca Vincente

STUDIO 7

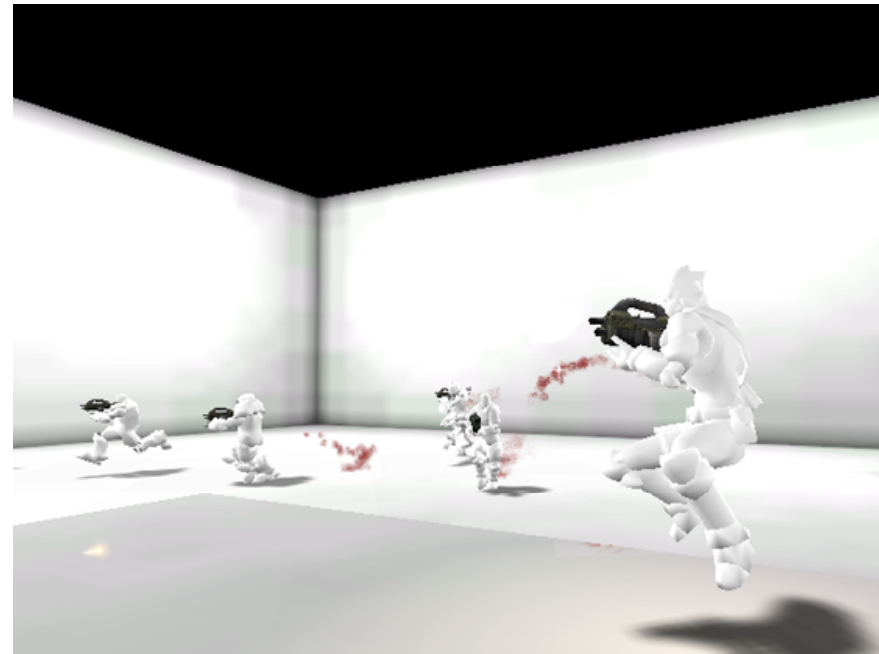
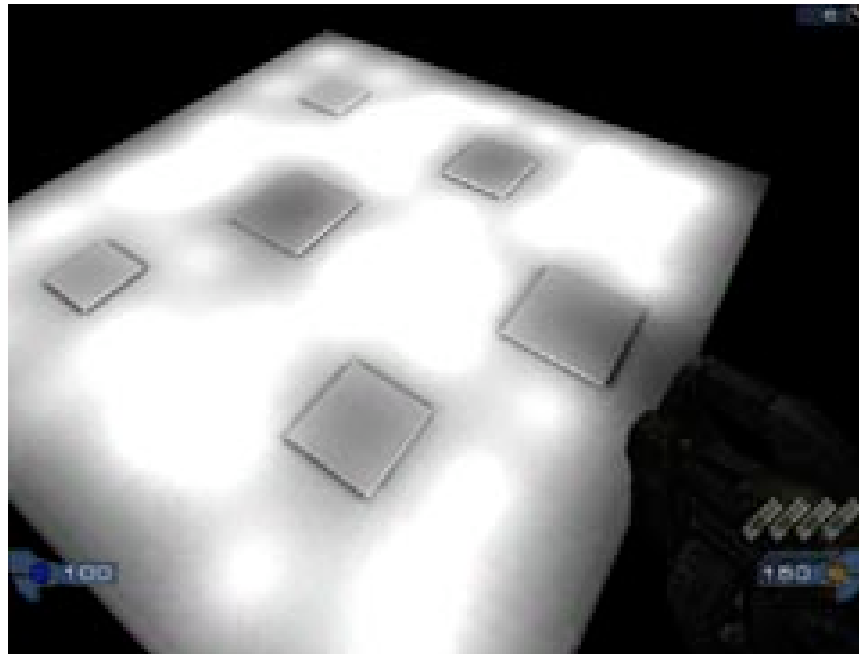


Marc Champion, Matthias Branger

Juni2003, Hyperwerk, Basel, Switzerland
<http://www.hyperwerk.ch/~hyperdat/unreal/>

MEDIEVAL UNREALITY

with Nina Czegledy



September 2003, Cultural Center Lindart Tirana, Albania
http://www.lindart.org/project_info/projekte03/unreal/

<http://maia.enge.li/gamezone>