Vorlesung „Digitale Spiele“

TU Darmstadt, Sommersemester 2008

Klaus P. Jantke

Fraunhofer Institut Digital Medientechnologie (IDMT)

Leiter der Projektgruppe Kindermedien

Ehrenbergstr. 31
98693 Ilmenau

Hirschlachufer 7
99084 Erfurt

klaus.jantke@idmt.fraunhofer.de

IDMT

Fraunhofer Institut Digitale Medientechnologie

Meme Media Laboratory
Hokkaido University, Sapporo, Japan

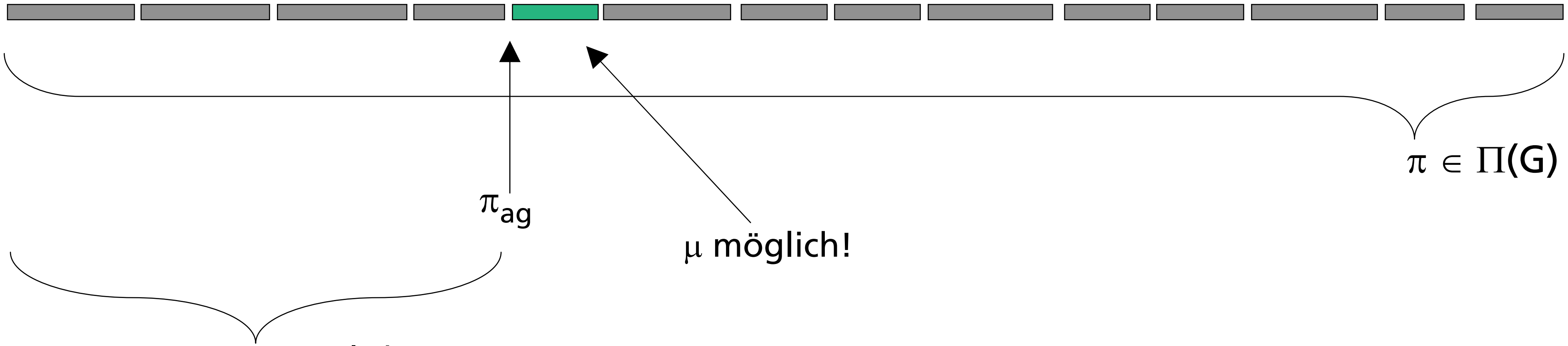
FIT Leipzig

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

Was soll es bedeuten, an einer Stelle π_{ag} einen „Ability Gain“ zu erleben?.

- Kann man einen „Ability Gain“ haben, ohne ihn zu „erleben“?
- Kann man nur hinzu gewinnen, was man zuvor nicht besessen hat?
- …?!

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)



Was soll es bedeuten, an einer Stelle π_{ag} einen „Ability Gain“ zu erleben?.

- Kann man einen „Ability Gain“ haben, ohne ihn zu „erleben“?
- Kann man nur hinzu gewinnen, was man zuvor nicht besessen hat?
- …?!

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

Was soll es bedeuten, an einer Stelle π_{ag} einen „Ability Gain“ zu erleben?.

- Kann man einen „Ability Gain“ haben, ohne ihn zu „erleben“?
- Kann man nur hinzu gewinnen, was man zuvor nicht besessen hat?
- …?!

<u>elementarer Ansatz</u>:

$$(\exists \mu \in M)\ (\exists \pi \in \Pi(G))\ \ \pi_{ag}\mu \leq \pi$$

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

<u>elementarer Ansatz</u>:

$$(\exists \mu \in M)\ (\exists \pi \in \Pi(G))\ \ \pi_{ag}\mu \leq \pi$$

Die entscheidende Schwachstelle dieser Begriffsbildung ist, dass diese Eigenschaft trivialerweise für alle $\pi_{ag} < \pi$ gilt.

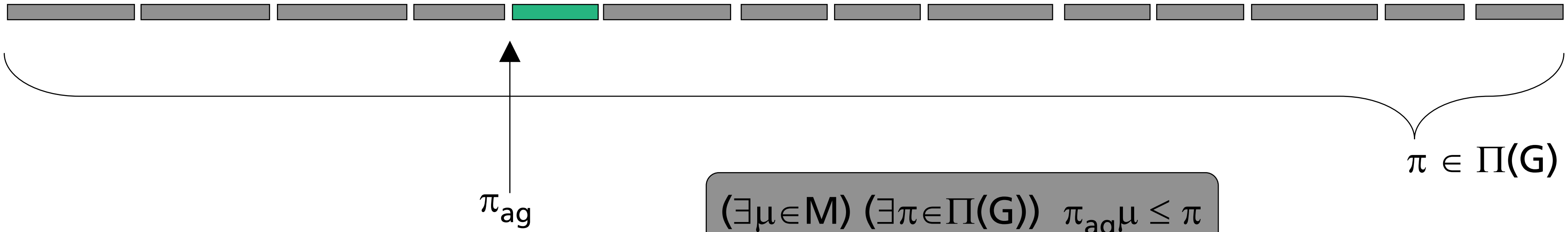
Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

<u>elementarer Ansatz</u>:

$$(\exists \mu \in M)\ (\exists \pi \in \Pi(G))\ \ \pi_{ag}\mu \leq \pi$$

Die entscheidende Schwachstelle dieser Begriffsbildung ist, dass diese Eigenschaft trivialerweise für alle $\pi_{ag} < \pi$ gilt, weil nicht ausgedrückt wird, in welchem Sinne μ „neu“ ist.

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)



$(\exists \mu \in M)\ (\exists \pi \in \Pi(G))\ \ \pi_{ag}\mu \leq \pi$

<u>Zusatzanforderungen der „Neuheit“ von μ</u>:

[i] $(\neg\exists \pi' \in M^*)\ \ \pi'\mu \leq \pi_{ag}$ — Gerade eben wurde μ nicht gespielt.

[ii] $(\neg\exists \pi_1,\pi_2 \in M^*)\ \ \pi_1\mu\pi_2 = \pi_{ag}$ — Bisher ist μ nicht gespielt worden.

[iii] $(\neg\exists \pi_1 \in M^*)\ (\neg\exists \mu_1 \in M)\ (\neg\exists \pi \in \Pi(G))\ \pi_1\, \mu_1 = \pi_{ag} \wedge \pi_1\mu \leq \pi$ — Gerade eben war μ nicht möglich.

[iv] $(\neg\exists \pi_1 \in M^*)\ (\neg\exists \pi \in \Pi(G))\ \ \pi_1 \leq \pi_{ag} \ \wedge\ \ \pi_1\mu \leq \pi$ — Bisher war μ noch nie möglich.

Fraunhofer Institut Digitale Medientechnologie
Meme Media Laboratory Hokkaido University, Sapporo, Japan

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

<u>Eine (vielleicht natürlichste) Definition</u>:

[ag 4] $\boxed{(\exists\mu\in M)\ (\exists\pi\in\Pi(G))\ \ \pi_{ag}\mu \le \pi} \wedge\ (\neg\exists\pi_1\in M^*)\ (\neg\exists\pi\in\Pi(G))\ \ \pi_1 \le \pi_{ag} \wedge\ \pi_1\mu \le \pi$

Anregung für einen Pattern-Begriff bei Björk & Holopainen: „Ability Gain“ (im Buch: „New Ability / New Abilities“)

<u>Zusatzanforderungen der „Neuheit“ von μ</u>:

[i]	$(\neg\exists\pi'\in M^*)\ \pi'\mu \leq \pi_{ag}$	Gerade eben wurde μ nicht gespielt.
[ii]	$(\neg\exists\pi_1,\pi_2\in M^*)\ \pi_1\mu\pi_2 = \pi_{ag}$	Bisher ist μ nicht gespielt worden.
[iii]	$(\neg\exists\pi_1\in M^*)\ (\neg\exists\mu_1\in M)\ (\neg\exists\pi\in\Pi(G))\ \pi_1\ \mu_1 = \pi_{ag} \wedge \pi_1\mu \leq \pi$	Gerade eben war μ nicht möglich.
[iv]	$(\neg\exists\pi_1\in M^*)\ (\neg\exists\pi\in\Pi(G))\ \pi_1 \leq \pi_{ag} \wedge \pi_1\mu \leq \pi$	Bisher war μ noch nie möglich.

Problem: Wird ein Ability Gain <u>erlebt</u>, wenn zwar eine dieser Eigenschaften vorlag, sich der Spieler dessen aber <u>nicht bewusst</u> war.

Thank you very much
for your attention.