

About the exhibition

RULEZ FOR THE MAGIC CIRCLE

Games are control systems that are exceptionally motivating. From simple motivational techniques such as clearing or aligning game designers develop cybernetic control systems (such as «Tetris») that are gradually getting more complex. The simplest and most complete control system in game mechanics is the continual challenge for the player and his avatar. The game provides the player with a specific challenge: In «Tetris» falling blocks and overflowing containers. And it offers opportunities for action to tackle the problem. In «Tetris» you can move and rotate the blocks. In a next step the game evaluates the player's decision. Correct decisions are rewarded. In «Tetris» a line disappears, you get positive sound, points and more playtime. However the game punishes wrong decisions. In «Tetris» you get an obstructed situation, gloomy sounds, and game over. As a player, if you are perfectly challenged, conservatively punished and well rewarded you may feel like floating through the game («Flow», Csíkszentmihályi / Scheurer).

But games not only differentiate short-term game mechanics (*micro mechanics*), they also define a long-term game mechanism (*macro mechanics*). This macro game mechanics motivates for hours, if not for days or weeks. This is where progression strategy or narrative strategies are often used. It can be in form of new (*visual*) worlds as in games like «Tearaway», «LSD: Dream Simulator» or «Lumino City»; in form of new challenges (*new elements in* «Chips Challenge», *further level development in* «Ikaruga» or «Feist» *and change in game mechanics*); in form of superior comparison (*high score*); and/or story as in «The Witcher», «Lumino City» and «The Last of Us».

By accepting and processing these rules on the computer and via commitment and interaction

of the player, the game and its world become a magical reality. This new reality forms a magic circle where only the rules of the game apply («Huizinga»). In this circle it is possible to fly («REZ»), to save your cities from nuclear missiles («Missile Command»), to destroy worlds («Ikaruga»), or to color worlds («Wizball») – and you can even rise from the dead («Golden Axe»).

It remains uncertain though if the player acquires the rules that were designed for him. The question remains: Does the player encounter the intended game experience or does he awaken entirely different mechanisms to life as in games like «FAR» and «LSD: Dream Simulator»?

Concept:

Beat Suter, René Bauer, Philomena Schwab, GameLab ZHdK

Magic Circle Concept:

Philomena Schwab

Design and Setup:

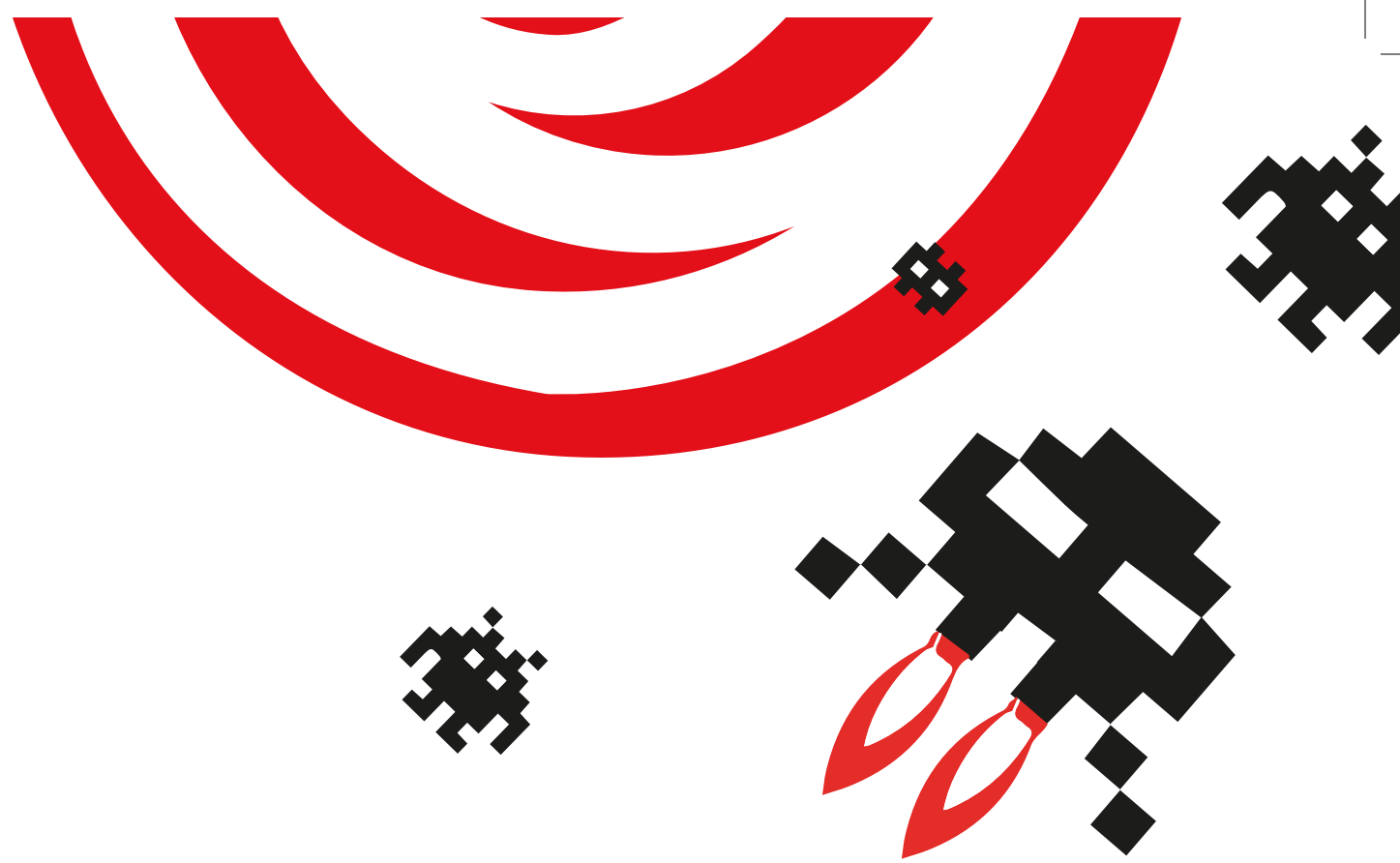
Max Moswitzer, Livio Lunin, MA-Students Game Design ZHdK, BA-Students Game Design ZHdK, GameLab ZHdK

Communication, Graphics, Print:

Maike Thies, Stephanie Stutz

Sponsors:

Swiss National Science Foundation (SNF)
GameLab ZHdK
Game Design ZHdK
Nintendo
Rotmont



Über die Ausstellung

RULEZ FOR THE MAGIC CIRCLE

Spiele sind Regelsysteme mit speziellen Motivationsmechanismen. Game Designer erarbeiten aus Motivationen (wie etwa *Aufräumen / Einordnen*) sich steigernde kybernetische Regelsysteme (wie «*Tetris*»). Das grundlegendste Gamemechanik-Regelsystem ist die stetige Herausforderung des Spielers und seines Avatars: Das Spiel stellt dem Spieler eine Herausforderung («*Tetris*»: *fallende Steine und überquellender Container*) und bietet Handlungsmöglichkeiten zur Lösung des Problems an («*Tetris*»: *Bewegen und Drehen der Steine*). Anschliessend bewertet das Spiel die Entscheidung des Spielers: ‚Richtige‘ Entscheidungen werden belohnt («*Tetris*»: *Linie verschwindet, positiver Sound, Punkte, längeres Spielen*) und ‚falsche‘ Entscheidungen bestraft («*Tetris*»: *verbaute Situation, düstere Sounds, Ausschluss aus dem Spiel*). Perfekt herausgefordert, dosiert bestraft und gut belohnt, schwimmt oder schwebt man geradezu durch das Spiel («*Flow*», *Csikszentmihályi / Scheuerer*).

Spiele differenzieren aber meist nicht nur eine kurzfristige Gamemechanik (*Mikromechanik*), sondern auch eine Langzeitmechanik aus. Diese Makrogamemechaniken motivieren über Stunden, wenn nicht Tage und Wochen. Hier werden oft Progressions- oder Narrationsstrategien eingesetzt wie neue (*visuelle*) Welten («*Tearaway*», «*LSD: Dream Simulator*»); neue Herausforderungen (*neue Elemente* wie bei «*Chips Challenge*», *Levelentwicklung* wie bei «*Ikaruga*», «*Feist*», *Änderung in der Gamemechanik*); übergeordnete Vergleiche (*Highscores*) und/oder Story (etwa bei «*The Witcher*», «*Lumino City*», «*The Last of Us*»).

Durch die Interaktion und das Commitment des Spielers - durch das Akzeptieren und Prozessieren dieser Regeln auf dem Compu-

ter - wird das Spiel zur magischen Realität. Hier im Magic Circle gelten nur die Regeln des Spiels («*Huizinga*»). Hier ist es möglich zu fliegen («*REZ*»), Städte vor Atomraketen zu retten («*Missile Command*»), Welten zu zerstören («*Ikaruga*») oder Welten einzufärben («*Wizball*») – und man kann sogar auferstehen («*Golden Axe*»).

Unsicher bleibt dabei, ob der Spieler sich die für ihn designten Regeln wie geplant aneignet und sich die beabsichtigte Game Experience einstellt oder ob der Spieler vielleicht ganz andere Mechaniken zum Leben erweckt (etwa bei Spielen wie «*Far*» und «*LSD: Dream Simulator*»).

Ausstellungskonzept:

Beat Suter, René Bauer, Philomena Schwab, GameLab ZHdK

Magic Circle Konzept:

Philomena Schwab

Design und Aufbau:

Max Moswitzer, Livio Lunin, MA-Studierende Game Design ZHdK, BA-Studierende Game Design ZHdK, GameLab ZHdK

Kommunikation, Grafik, Print:

Maike Thies, Stephanie Stutz

Sponsors:

Schweizerischer Nationalfonds (SNF)
GameLab ZHdK
Game Design ZHdK
Nintendo
Rotmont

