

Axel Hylla

Kommentar vom WIGGLES-Programmierer Axel Hylla 2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17514>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hylla, Axel: Kommentar vom WIGGLES-Programmierer Axel Hylla. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–1. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17514>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Kommentar vom *Wiggles*- Programmierer Axel Hylla

Von Axel Hylla

Nr. 22 – 04.03.2002

Hallo, Frau Wenz

Ich habe gerade sehr interessiert Ihren Essay über Raum und Zeit in *Wiggles* gelesen. Ich hätte nie gedacht, dass mal eine wissenschaftliche Abhandlung über unser Spiel geschrieben würde. Zwei Punkte möchte ich jedoch ansprechen.

Sie schreiben, das Spiel sei kein 3d-Spiel. Es mag sein, dass der Raum im Spiel nicht 3-dimensional ist. Das ist er meines Wissens nur in sehr wenigen Spielen, unter den moderneren Strategiespielen nur in *Homeworld*. Bei der Kennzeichnung von Spielen ist es aber nicht entscheidend, wie der Raum im Spiel erfahrbar ist. Die Bezeichnung 3d-Spiel bezieht sich eher auf die technische Grundlage der Darstellung. Bei 2d-Spielen wie *Cultures* oder *Age of Empires* wird die Landschaft isometrisch dargestellt. Alle Gebäude und Einheiten, alle Objekte werden aus vorgerenderten flächigen Darstellungen zusammengesetzt, der Blickwinkel ist jeweils vorgegeben und immer derselbe. Das Vorrendern ermöglicht "hübschere" Einzelgrafiken.

3d-Spiele verwenden eine kompliziertere Engine. Die Objekte existieren zunächst als 3d-Objekte. Diese werden vom Spiel dann in Echtzeit je nach Blickwinkel und Ausleuchtung berechnet und dann erst wird die gesamte Szenerie auf dem Bildschirm dargestellt. Dies erfordert mehr Ressourcen des Rechners, ermöglicht jedoch eine ganz andere Erfahrung der Spielwelt.

In der Einleitung zum Essay soll das Spiel *Wiggles* hinsichtlich Raum und Zeit untersucht werden. Im Essay selbst vermisste ich jedoch den Bezug zum Spiel, insbesondere bei der Frage der Zeitwahrnehmung. Ich habe nicht gesehen, wo sich *Wiggles* von anderen Spielen absetzt, ob es sich anders einordnen lässt oder ob es ganz einfach nur ein ganz typisches Spiel ist. Und ich stellte mir als Leser die Frage, warum gerade *Wiggles* untersucht wurde - vor allem, wenn es doch nur ein typisches Spiel ist. Hätten in diesem Fall nicht mehrere Spiele untersucht und verglichen werden müssen, um dieses Typische zu beweisen?

Mit freundlichen Grüßen

Axel Hylla

Programmierer @ SEK