

Gameplay Pong Szene Sprecher kommt nach 10 Sekunden eingebildet	PAC-MAN ein simples Spiel . Eine Arena, Ein Avatar 4 Gegner. Sammle alle Punkte und lass dich nicht von den Geistern fangen. So simpel PAC- MAN auch sein mag, so einfach seine Regeln sind. So trägt auch PAC-MAN in sich die Fragen, die die Game Studies noch bis heute beschäftigen. Wie lässt sich die Interaktion des Spielenden mit dem Regelwerk Spiel beschreiben und analysieren und insbesondere wie findet die Interaktion mit der Künstlichen Intelligenz des Spieles statt	Vlt lieber PAC-MAN https://www.youtube.com/watch?v=dScq4P5gn4A
Stock ähnliche Bilder aus anderen Videospielen und Chat GPT und DALLE	Künstliche Intelligenz in Spielen ist schon in den frühesten Videospielen zu finden. Im Regelfall ist diese künstliche Intelligenz aber nicht eine Intelligenz vergleichbar mit einer allgemeinen künstlichen Intelligenz oder generativen neuronalen Netzwerken wie DALLe oder ChatGPT. Stattdessen handelt es sich bei Künstlicher Intelligenz in Videospielen um einen mal mehr, mal weniger komplex gehaltener Algorithmus.	https://www.youtube.com/watch?v=MU4psw3ccUI https://www.youtube.com/watch?v=rYNMatF5hcU https://www.youtube.com/watch?v=p0ddYTTnGv0
Spin Round Video Pong Paddle Dann zu NPC aus anderem Spiel	Diese Algorithmen und ihre Entscheidungen werden im Computerspiel durch sogenannte nicht Spieler Charaktere dargestellt (NPC). Hierbei handelt es sich um Avatare, welche der Spielende nicht kontrollieren kann, die sich aber gesteuert durch das Regelwerk des Spiels	https://www.youtube.com/watch?v=9daabrLZ5a0

	durch den gleichen repräsentierten Raum bewegen wie der Avatar des Spielenden. Hierdurch wird die Interaktion des Spielenden mit der K. I des Computerspiels nicht nur ermöglicht, sondern in fast jedem Spiel zum immanenten Bestandteil der Spielerfahrung selbst.	
Bild Radosav und Pfahler Mit clockwork solider dishonored Übersicht der Drei Diagramme Karte mit Punkt A B Pong Übersicht Mit KI Sicht auf Wohin es Muss Strategiespiel Titan mit Laufbefehlen Finite State Mashine Grafik Finite State in Wolfenstein Behaviour Tree Grafik aus Tripple A Spiel Vielleicht Flow Chart Artiges Abfliegen	Doch um welche technischen Artefakte handelt es sich konkret bei diesen Algorithmen. Die Algorithmen im Computerspiel lassen sich nach Radosav Majstorovic & Johannes Pfahler in 3 Kategorien aufteilen. 1. Pathfinding Algorithmen Pathfinding Algorithmen haben das Ziel den bestmöglichen Weg zwischen Punkt A zu Punkt B im virtuellen Raum zu finden. Hierbei handelt es sich zwar um eine mathematisch simple Aufgabe, aber auch grundlegende Aufgabe für jeden NPC. Während in Pac Man vier Geister koordiniert den Spieler jagen. So müssen in Strategie spielen zum Teil Tausende von NPC koordiniert	

	durch den virtuellen Raum bewegt werden. 2. Einen komplexeren Algorithmus stellt die Finite State Maschine dar. Hierbei gibt es für den NPC eine festgelegte Menge verschiedener Zustände, in denen er sich befinden kann. Je nach Zustand verhält sich der NPC anders. Durch Veränderungen im repräsentierten Raum, kann sich der Zustand und somit das Verhalten des NPC ändern und von Zustand zu Zustand wechseln. 3. Aufbauend auf dem Konzept der Finite State Maschine gibt es den Behaviour Tree. Hierbei handelt es sich, wie der Name schon impliziert, um eine Baumähnliche Struktur von Zuständen. Diese Zustände sind zwar im Grunde genommen konzeptuell gleich mit den Zuständen der Finite State Maschine. Während es bei	
--	--	--

	den Finite State Mashines jedoch nur eine lineare Abfolge der Zustände gibt, so gibt es beim Behavioral tree Algorithmus Knoten welche eine zwischen mehreren verschiedenen Zuständen zulassen. Und somit eine non lineare Abfolge von Zuständen zulassen	
Game Breaking Bugs Compilation	Diese algorithmischen Strukturen liegen zwar jedem Spiel zugrunde. Sind für den Spieler nicht offengelegt, sondern werden gezielt unsichtbar gemacht. Diese wie Fresca sie nennt Programmeigenschaften oder nach Galloway Mashine Acts fallen dem Spielenden erst auf, wenn sie nicht wie intendiert funktionieren oder man sie gezielt modifiziert.	
BuchCover der Microwork Arbeiten, Soziale Netzwerke, Plattform Ökonomie. Ominöse Schwarze Box mit Nachdenkenden Personen	Das Unsichtbar machen von Algorithmen ist im Geisteswissenschaftlichen Diskurs nicht unbekannt. Wie Nick Seaver in seinem Text "Knowing Alghorithms" beschreibt, herrscht in diesem Diskurs die vermeintliche Dichotomie zwischen denjenigen, welche vor dem Vorhang sitzen und die genauen Rechenweisen der Algorithmen nicht verstehen, aber dennoch auf Ihre Ergebnisse angewiesen sind. Und jenen, welche die	

	Experten sind und diese Algorithmen programmieren. Und genau wissen, wie diese bis ins kleinste Detail funktionieren. In Wahrheit, so Seaver hat aber niemand ein Verständnis dafür, wie Algorithmen funktionieren. Sie sind für alle Beteiligten eine Black Box. Deren unverständlichkeit nicht ein Symptom mangelnder Expertise oder Transparenz ist. Sondern vielmehr seine Ursache darin findet, wie wir Algorithmen konstruieren, oder anders gesagt Ideen in Code umwandeln und wie wir entscheiden die so entstandenen Algorithmen einzusetzen.	
Selbe Graphik Wissenschaftler Brillen Playtesting Setup Bugfixing setups Gamplay aus Youtube Video	Nach Seaver sind Algorithmen intrinsisch unverständlich. Dennoch kann man in allen von Algorithmen geprägten Bereichen feststellen, dass Praktiken angewandt werden, mit dem Ziel Erkenntnisse über die Funktionsweise der Algorithmen zu gewinnen. Diese sogenannten Black Boxing Praktiken zeigen sich auch bei Computerspielen. Zum einen auf der Seite der Entwickler in der Form von Bug und Playtesting. Also dem ausprobieren der Spiele mit Spieltestern vor dem Release. Und auf Seite der Spielenden in Form von Gameplay. Also ihren Handlungen im Spiel und den Erfahrungen die sie	

	dabei sammeln. Laut dem Artikel „Understanding the User Experience of AI Through the Lens of Game Studies“ von Henrik Warpefelt, und Magnus Johansson ist das Ziel einer jeden Spielentwicklung, dass die Entwickler die Algorithmen so programmieren, dass der Spieler sie auf die korrekte Art und Weise versteht. Dass sich also beide Seiten, der Entwickler und der Konsument der Black Box annähern und zu denselben Erkenntnissen zu ihrer Funktion gelangen. Eine der Kernaussagen des Artikels ist, dass dieses Verständnis somit essenziell für jedes Spiel ist, da wenn die Annäherung an den Algorithmus auf nur einer Seite fehlschlägt, wird als Konsequenz die komplette Rezeption des Spiels beeinträchtigt beziehungsweise nicht wie vom Entwickler oder Spieler gewünscht ablaufen.	
Einblöenden Komando :before Videos BodyBuilder Half Life Alyx Video Am Ende Schnitt Auf Poison Apple Video	Doch wie lassen sich diese Erfahrungen analysieren. YouTube ist eine Plattform auf der zahlreiche Nutzende Inhalte Hochladen die Videomaterial davon zeigen, wie sie Computerspiele spielen. Hierbei werden auch die Interaktionen der Spielenden mit den NPC aufgezeichnet. Mithilfe des Operator :Before	https://www.youtube.com/watch?v=bXIDtVLdBgc https://www.youtube.com/watch?v=pBRSQGSyo9s

	lassen sich auf YouTube die Suchergebnisse nach ihrem Erscheinungsjahr filtern. Bei der Suche auf YouTube mit diesem Filter nach dem Wort NPC findet man im Gründungsjahr der Plattform 2005 zumeist Videos von Bodybuildern Welche sich in Wettkämpfen des National Physique Comittee Messen. Zwar findet man auch bereits vereinzelt Videos die als Ihren Inhalt Videospiele haben jedoch keines mit dem Wort NPC im Titel das sich unter den Top Ergebnissen befindet. Das erste Suchergebniss für ein Video mit NPC im Titel ist aus dem Jahr 2006, also ein im zweiten Jahr der Plattform Hochgeladene Video „HL2- Npc's that were cut“ Das am 23.08.2006 hochgeladene Video thematisiert NPC welche aus dem Spiel Half Life entfernt wurden bevor dieses erschien. In den Weitem Suchergebnissen ist der Content ein mix aus Bodybuildern und der Selbstdokumentation von Spielenden wie sie mit NPC interagieren. Aus diesen Suchergebnissen sticht jedoch ein Ergebnis deutlich heraus Das Am 14.04.2006 veröffentlichte Video „Poison Apple in Oblivion“ mit 2,4 Millionen Aufrufen hast es deutlich mehr Aufrufe als die anderen Ergebnisse. Ein Virales Video.	
--	---	--

Elemente des Videos die wir später auch in den Compilations finden werden	beobachtet man die NPC im Video kann man das folgende feststellen. Sie haben Probleme mit der Navigation der Umwelt. Sie halten stur Blickkontakt zu Fixpunkten im Raum oder dem Spieler selbst sowie anderen NPC. Sie zeigen Ignoranz gegenüber gravierenden Ereignissen. Wie zum Beispiel den Tod ihres Sitznachbarn. Oder auch anderen meist komplett absurden Umständen. All dies wird nicht nur von ihren repetitiven und meist kontextlosen Aussagen untermalt, sondern auch durch den Soundtrack des Spieles. Was in diesem 38. sekundigen Clip zu sehen ist, ist die Vorlage für ein virales Meme welches insbesondere Anfang der 2010er Jahre große Popularität erlangen wird diese Memes sind Videos, welche häufig unter dem Titel NPC Compilation hochgeladen werden.	
Die NPC Compilations	Diese Compilations zeigen meistens die NPC aus dem Spiel Oblivion welche ähnlichen Verhaltensmuster wie im Video Poison Apple aufzeigen.	

Kommentare Einblenden Compilation Einblenden mit Upload Datum und Viewcount Comments Einblenden	Diese NPC Compilations werden zu einem viralen Trend auf YouTube mit bis zu 6,8 Millionen Aufrufen. Im Jahr 2016 kommt eine neue Komponente zum Trend hinzu. Statt digitalen Avataren zeigen die Videos Menschen, untermauert mit der Musik aus dem Spiel Oblivion. Diese Häufig durch Dialog geprägten Clips werden zu einem Viralen Trend auf YouTube. Die Menschen in den Videos zeigen ähnliche Verhaltensweisen wie die NPC im Spiel. Auch bei ihnen zeigen sich wiederholende Phrasen. Das Kontextlose Ansprechen der Filmenden. Ignoranz gegenüber dem Geschehen um sie herum. Auch in den Diskussionen der User unter den Videos werden die Menschen immer und immer wieder im Bezug zum Spiel Oblivion und seinen NPC gesetzt.	https://www.youtube.com/watch?v=YGRWwEuBgnM Skyrim Funny Moments 2013 6,8 mio https://www.youtube.com/watch?v=wm6FpvcOvC8 Autisten dialog video 2016 Comments Einblenden https://www.youtube.com/watch?v=r_qk3CbzpoA ryan raynolds https://www.youtube.com/watch?v=r_qk3CbzpoA mann auf straße https://www.youtube.com/watch?v=MyQn2ic2Wzw workers https://www.youtube.com/watch?v=MXqWdtsFqsc
	All dies beschreibt die Praktiken der Black Boxing Practices. Nach Bourdieu lässt sich	Erst Buch dann Zitat Wieder Einblender der NPC Clips Wiedereinblender der Video Clips

	hier der Habitus Der Black Boxing Praktiken beobachten. Der Habitus meint So wie Joseph Jurt in seinem Text über die Habitus Theorie von Pierre Bourdieu darlegt nicht das körperliche Verhalten der NPC oder User. Sondern der Habitus beschreibt die <i>individuellen Erkenntnisst kategorien einer spezifischen Gruppe</i> Die aktiv ihre Umgebung Wahrnehmen und Strukturieren. Vgl Seite 6 Für diese Konkrete Gruppe also jene Menschen die diese NPC Videos auf Youtube anschauen. Ließe sich der Habitus der Wissensgenerierung grob so Zusammenfassen. Die User Beobachten die NPCs in Oblivion. Nicht nur in ihrer eigenen Spielerfahrung, sondern auch im Kollektiven Austausch innerhalb ihrer durch die Plattform YouTube geformten Gruppe. Und sie erkennen Verhaltensmuster der NPC , welche sich durch Interaktion im Spiel offenbaren. Diese kollektive Wissensgenerierung mündet darin, dass	vc
--	---	-----------

	sie dieses Verhalten ebenfalls in anderem found footage oder eigenen Aufnahmen wiederfinden. Somit wird auch ein Sinn für Humor erstellt welchen nur an jene verstehen welche auch an den Black Boxing Practices beteiligt sind.	
	Interessanterweise legt dieser Habitus allerdings keinen Fokus auf die Generierung von Erkenntnis auf die Mathematische oder Codebasierte Funktionsweise von NPC. Sondern es generiert vor allem Wissen über das Körperliche Verhalten von NPC.	Ab 2016 people like npc viral Vielleicht war meine suchanfrag beim ersten mal mit compilation
NPC Video Gameplay Spieler wie NPC	Dieses körperliche Wissen wird aber auch auf einer abstrakteren Ebene produziert. Ebenfalls seit 2016 gibt es virale Videos in denen die menschlichen Darsteller gezielt das Verhalten von NPCs imitieren. Hierbei kann man zwei Richtungen Unterscheiden zum einen gibt es Videos in denen Menschen so tun als wären sie nicht Spieler Charaktere in einer Spielwelt. Ein Beispiel hierfür ist die Video Reihen Mit dem Titel NPC Man. In einem	Was ich jetzt finde ist die videoreihe ab 2016 https://www.youtube.com/watch?v=Vyw6n1EKlww nice day for fishing Gta video npc pretend https://www.youtube.com/watch?v=aevio4SE6ls

	Mittelalterlichen Setting geben Menschen Vor NPC in einer Spielwelt zu sein. Zum anderen in der Form von Videos in dem sich Spieler im Spiel mit ihren Avataren so Verhalten als wären sie NPCs. In Online Spielen hat dies zum Beispiel den Vorteil für Sie, dass andere echte Spieler sie unterschätzen, da sie sie für NPC halten.	
Tik Tok Streamer	Dieser Trend erlebte im Jahr 2023 ein regelrechtes Blowup auf der Plattform Tik Tok. Hier setzt sich der Trend fort in Form von Content Produzenten, die auf gewissen Geldspenden Symbole mit den immergleichen Phrasen und Bewegungen reagieren. Diese Videos fanden als Best of Compilations wieder den Weg zurück auf Youtube.	8 https://www.youtube.com/watch?v=eRUEITtr8Q
Taste Making	Durch dieses gezielte Nachstellen von NPC erweitert sich der Habitus der Wissensgenerierung in das Feld des Taste Makings. Die User bewerten die Fähigkeiten anderer User einen NPC darzustellen. Gerade durch dieses bewertende Moment präzisiert es noch einmal mehr das	

	körperliche Wissen über NPC.	
Jugendwort NPC Tutorials Aufrufe Zeigen Clip über NPC Diffamierung s Erklärung	Die von uns Beobachtete Wissensgenerierung beruht auf Black Boxing Praktiken Diese führen aber eher zu einem besseren Verständnis des Körperlichen Verhaltens der NPC als ihrer abstrakteren codehaften Basis. Natürlich gibt es auch zahlreiche Tutorials, die beschreiben, wie genau man einen NPC in verschiedenen Spiele Engines coden kann. Oder video Compilations die die einzelnen Zustände und Verhaltensmuster der NPC zeigen. Diese Videos zeigen auch einen eigenen Habitus der Wissensgenerierung über NPC. Haben aber im Vergleich zu dem im Essay Behandelten Videos eine Signifikant geringere Aufrufzahl. Hieraus kann man schließen, dass im breiten öffentlichen Verständnis eher das körperliche Habituelle Wissen über NPC vorhanden ist anstatt das abstrakte Codehafte Verständnis. Dies geht so weit, dass selbst von Personen welche vielleicht	https://www.youtube.com/watch?v=CUal1uAmlKA joe roagan

	noch nie ein Spiel gespielt haben das Wort NPC als politischer Kampfbegriff gegen und als Diffamierung genutzt wird. Oder auch dieses Jahr das Wort NPC wieder als Jugendwort zur Wahl Stand	
Zeit zum zitieren dann pacman watawata und schluss	Pac Man Quote	

Mega Cut Alle Video Quellen	Im Folgenden werden einige Ausschnitte aus Gamplay Videos verschiedener Spiele analysiert, hierdurch sollen nicht nur die einzelnen Kategorien genauer aufgeteilt, sondern insbesondere soll die Theorie bestätigt werden, dass verschieden Spielgruppen die Affordanzen gezielt unterschiedlich interpretieren.	
	AB HIER MUSSTE ICH NEUE BEISPIEL RAUSSUCHEN DESHALB IST DIESER TEIL NOCH NICHT IM FINALEN FLIEßTEXT AUSGESCHRIEBEN	
	Affordanzen basierend auf dem Charakter zeichnen sich dadurch aus, dass wir mit Artefakten interagieren, basierend auf Eigenschaften, welche wir ähnlichen Objekten zuschreiben würden und aus frühen Interaktionen mit diesem kennen	Beispiel Portal erstes Portal als Tür Speedrunner die sich rausbuggen um schneller weiterzukommen
	Affordanzen durch Narration zeichnen sich dadurch aus, dass dem Spieler nicht nur durch die eigentliche „Story“ des Spiels, sondern durch das gesamte Suyuzhet des Spiels die korrekte Interaktion mit den Algorithmen des Spiels beigebracht werden soll. Hierbei gilt es auch insbesondere die durch Jenkins postulierten Emergent narratives welche einem Spiel innewohnen zu beachten.	Händler und Räume in Open World Spielen Fallout