

<p style="text-align: center;">01. German philology master thesis "An Evolution of Language"</p> <p style="text-align: center;"><i>Style: expository, academic, erudite</i></p>	<p style="text-align: center;">01. Germanistik-Masterarbeit "Eine Evolution der Sprache"</p> <p style="text-align: center;"><i>Stil: sachlich, wissenschaftlich, bildungssprachlich</i></p>
<p>3. AN EVOLUTION OF LANGUAGE</p> <p>To understand the ways in which the languages we use guide and misguide our thoughts, to understand, as well, how we got to the point we are at today, it should prove sensible to take a thorough look at the beginnings of man as sound-producing animal.</p> <p>If language is an intrinsic human faculty - as all evidence suggests it is - it must be rooted in the organic reality of the human body which brings it to life. Although birds can sing and some species, like parrots, are able to mimic human speech remarkably well, birds do not speak and cannot utilize language as humans do. To produce speech, consisting of words, an organism requires both a vocal apparatus capable of bringing forth such sounds in the form of words and a brain apt to control said apparatus. It is the deliberate usage of these components which sets us apart from birds.</p> <p>Strangely, neither of these requirements set us apart from human ancestors as early as <i>homo heidelbergensis</i> who, living between 600 and 200 thousand years ago, did not yet write, speak, or think in language. It thus appears that ancestors long antedecent <i>homo sapiens sapiens</i> could have spoken just as we do. They had the necessary tools, but they did not use them to make words.</p> <p>Why, then, did evolution endow them with these features? And how, given these modest beginnings, has language evolved to be able to serve in bringing about such intricate achievements as poetry and science?</p> <p>To answer these questions, the present chapter explores the origins of language in the human species and the divided structure of the human brain, with its distinct, apparently incompatible modes of apprehending the world in which it</p>	<p>3. EINE EVOLUTION DER SPRACHE</p> <p>Um die Mittel zu verstehen, mit denen die von uns verwendeten Sprachen unsere Gedanken lenken und fehlleiten, um überdies zu verstehen, wie wir an den Punkt gelangten, an dem wir heute stehen, sollte es sich als sinnvoll erweisen, einen sorgfältigen Blick auf die Anfänge des Menschen als klangerzeugendes Tier zu werfen.</p> <p>Wenn Sprache eine dem Menschen intrinsische Fähigkeit ist – wofür sämtliche Anzeichen sprechen – so muss sie in der organischen Realität des menschlichen Körpers verwurzelt sein, die sie zum Leben erweckt. Obgleich Vögel singen können und einige Spezies, etwa Papageien, die menschliche Sprache bemerkenswert gut zu imitieren vermögen, sprechen Vögel nicht und können sich Sprache nicht wie Menschen nutzbar machen. Um aus Wörtern bestehende Sprache zu erzeugen, benötigt ein Organismus sowohl einen Stimmapparat, der zum Hervorbringen solcher Laute in Form von Wörtern im Stande ist, als auch ein Gehirn, das in der Lage ist, besagten Apparat zu steuern. Der bewusste Einsatz dieser Komponenten ist es, der uns von den Vögeln unterscheidet.</p> <p>Eigenartigerweise hebt uns keine dieser Anforderungen von solch frühen menschlichen Vorfahren wie dem <i>Homo heidelbergensis</i> ab, welcher, vor 600.000 bis 200.000 Jahren lebend, noch nicht in Sprache schrieb, sprach oder dachte. Es scheint also, dass dem <i>Homo sapiens sapiens</i> weit vorangehende Urahnen genauso hätten sprechen können wie wir. Sie besaßen das notwendige Rüstzeug, verwendeten es jedoch nicht, um Wörter zu bilden.</p> <p>Warum also stattete die Evolution sie mit diesen Fähigkeiten aus? Und wie hat sich Sprache angesichts dieser bescheidenen Anfänge so entwickelt, dass sie dazu beitragen konnte, komplizierte Errungenschaften wie Dichtkunst und Wissenschaften hervorzubringen?</p> <p>Zur Beantwortung dieser Fragen untersucht das vorliegende Kapitel die Ursprünge der Sprache in der menschlichen Spezies und die aufgeteilte Struktur des menschlichen Gehirns mit seinen</p>

exists.	verschiedenartigen, augenscheinlich unvereinbaren Weisen, die Welt, in der es existiert, wahrzunehmen.
---------	--

02. Game Manual "DiveBomb Chomp" <i>Style: expository, casual/slangy</i>	02. Spielanleitung "DiveBomb Chomp" <i>Stil: sachlich, salopp</i>
<p><u>Enemies</u></p> <p>Floaty Gnat type cannon fodder. These harmless "enemies" always remain smaller than Chomp and can be eaten from any direction. size: 1 points: 1</p> <p>Puffy Fat flying puffer fish. A timid creature that slowly tries to flee from Chomp. size: 2-5 points: 10</p> <p>Pokey Akin to Puffy, but fiery red and with spikes that protrude from it's inflated body. These creatures hover idly in place while their spikes emerge and contract rhythmically. Chomp can only eat them when their spikes are contracted. size: 2-4 points: 25</p> <p>Chargey Angry crow that act as homing missiles and explode if contacted. Can still be eaten head-on if Chomp is larger at the time. size: 2-3 points: 50</p> <p>Shakey Bug-eyed tarsier/lemur type creature. Falls into a rage and begins to unpredictably shake around the entire screen. size: 3-4 points: 200</p>	<p><u>Gegner</u></p> <p>Floaty Mückenartiges Kanonenfutter. Diese harmlosen „Gegner“ bleiben stets kleiner als Chomp und können aus jeder Richtung gefressen werden. Größe: 1 Punkte: 1</p> <p>Puffy Fetter, fliegender Kugelfisch. Scheue Kreatur, die langsam vor Chomp zu fliehen versucht. Größe: 2-5 Punkte: 10</p> <p>Pokey Verwandt mit Puffy, aber feuerrot und mit Stacheln versehen, die aus seinem aufgeblähten Leib herausragen. Diese Kreaturen schweben untätig an der Stelle, während ihre Stacheln rhythmisch hervortreten und wieder einschrumpfen. Chomp kann sie nur dann fressen, wenn ihre Stacheln zusammengezogen sind. Größe: 2-4 Punkte: 25</p> <p>Chargey Wütende Krähe, die sich wie ein zielsuchendes Geschoss verhält und bei Kontakt explodiert. Kann dennoch frontal gefressen werden, sofern Chomp gerade größer ist. Größe: 2-3 Punkte: 50</p> <p>Shakey Glubschäugiges koboldmaki-/lemurartiges Wesen. Wird wütend und beginnt, unvorhersehbar über den gesamten Bildschirm zu wackeln. Größe: 3-4 Punkte: 200</p>

Croaky

Flying bullfrog like enemy that occasionally spits out a total of three floaties that lure Chomp right to Croaky's large gaping maw.

size: 4-6

points: 100

Flappy

Albatross type bird with a giant wingspan that fills the screen horizontally. Chomp can either eat its body if big enough or, otherwise, has to dodge its periodic flapping wings.

size: 5

points: 200

Bitey

Fierce, multi-legged centipede. An exclamation mark shows its point of arrival on the top of the screen. Chomp must initially dodge it and then wait until it emerges again at the bottom of the screen, to confront Bitey head-on. This monster has 5 segments and each counts as an individual enemy.

size: 3/segment

points: 25/segment, a total of 125

Scoring

- Each enemy eaten is worth their respective point score.
- 5 eaten enemies in a row activates a multiplier of 2x points.
 - 10 more → 3x points
 - 15 more → 4x points
 - 20 more → 5x points
 - 25 more → 6x points
 - 30 more → 7x points
- In order to achieve and sustain such a score multiplier, the next enemy must be eaten within 2 seconds of the previous one. Otherwise the counter resets.
- Chomp's largest size is called „Super-Chomp“. While in that mode, every creature eaten is worth 8 times its basic points.

Croaky

Fliegender, oxsenfroschartiger Gegner, der gelegentlich insgesamt drei Floaties ausspuckt, welche Chomp genau zu Croakys weit geöffnetem Schlund locken.

Größe: 4-6

Punkte: 100

Flappy

Albatrosartiger Vogel mit einer gigantischen Spannweite, die den gesamten Bildschirm horizontal ausfüllt. Chomp kann mit entsprechender Größe den Körper verspeisen oder muss andernfalls den regelmäßig flatternden Flügeln ausweichen.

Größe: 5

Punkte: 200

Bitey

Grimmiger, vielbeiniger Tausendfüßler. Ein Ausrufezeichen markiert seinen Ankunftsort am oberen Bildschirmrand. Chomp muss ihm zunächst ausweichen und dann auf sein erneutes Auftauchen am unteren Bildschirmrand warten, um Bitey frontal gegenüberzustehen. Dieses Monstrum besteht aus 5 Segmenten, von denen jedes als einzelner Gegner zählt.

Größe: 3/Segment

Punkte: 25/Segment, insgesamt 125

Punkte erzielen

- Jeder gefressene Gegner ist seine jeweilige Punktzahl wert.
- 5 nacheinander gefressene Gegner aktivieren einen Multiplikator für die zweifache Punktzahl.
 - 10 weitere → dreifache Punktzahl
 - 15 weitere → vierfache Punktzahl
 - 20 weitere → fünffache Punktzahl
 - 25 weitere → sechsfache Punktzahl
 - 30 weitere → siebenfache Punktzahl
- Zum Erreichen und Aufrechterhalten eines solchen Punkte-Multiplikators muss der nächste Gegner innerhalb von zwei Sekunden nach dem vorherigen gefressen werden. Andernfalls wird der Zähler zurückgesetzt.
- Chomps größtes Ausmaß wird als „Super-Chomp“ bezeichnet. Innerhalb dieses Modus ist jede gefressene

<p><u>Game Modes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▢ Story Mode: Level based gameplay with bosses after every 3rd area. 11 levels in total. ▢ Freefall: Endless gameplay. All story mode levels appear in sequence and repeat after all 11 are completed. Gameplay steadily gets trickier due to the ever increasing speed. All about the score! 	<p>Kreatur das achtfache ihrer eigentlichen Punktzahl wert.</p> <p><u>Spielmodi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▢ Story-Modus: Level-basiertes Gameplay mit Endgegnern nach je drei Spielgebieten. Insgesamt elf Level. ▢ Freier Fall: Unbegrenztes Gameplay. Sämtliche Level aus dem Story-Modus erscheinen der Reihe nach und wiederholen sich, wenn alle elf abgeschlossen sind. Das Gameplay wird durch die ständig steigende Geschwindigkeit kontinuierlich kniffliger. Hier geht's nur um die Punktzahl!
--	--

<p>03. Fable "The overconfident frog"</p> <p><i>Style: literary, vivid, descriptive</i></p>	<p>03. Fabel "Der übermütige Frosch"</p> <p><i>Stil: literarisch, lebendig, anschaulich</i></p>
<p>The overconfident frog</p> <p>"It would be best if I were king of the animals. The old lion can't even carry the sceptre anymore, and the crown also weighs far too heavy on him, that weakling," the frog croaked so loudly that all the animals heard it; even the lion. "Who do you think you are, you little dwarf," roared the lion, raised his paw and dealt the frog such a powerful blow that he couldn't get up again. The lion laughed: "Pride goes before a fall!"</p>	<p>Der übermütige Frosch</p> <p>"Am besten wäre ich der König der Tiere. Der alte Löwe kann ja nicht mal mehr das Zepter tragen und die Krone ist ihm auch viel zu schwer, diesem Schwächling", quakte der Frosch so laut, dass es alle Tiere hörten; auch der Löwe. "Was glaubst du eigentlich, wer du bist, du kleiner Zwerg?", brüllte der Löwe, hob seine Pranke und versetzte dem Frosch einen so gewaltigen Schlag, dass dieser nicht wieder aufstehen konnte. Der Löwe lachte: "Übermut tut selten gut!"</p>

<p style="text-align: center;">04. Infotext / blurb "The Secret of Monkey Island" (Computer game)</p> <p style="text-align: center;"><i>Style: promotional/informative</i></p>	<p style="text-align: center;">04. Informations-/Werbetext "The Secret of Monkey Island" (Computerspiel)</p> <p style="text-align: center;"><i>Stil: werblich-informativ</i></p>
<p>"The Secret of Monkey Island" (1990) - classic adventure gaming fun at its best</p> <p>In 1990, LucasArts released the first installment of what was to become the biggest "point & click" adventure game franchise of all time. "The Secret of Monkey Island" shook the genre to its very core and provided a real revolution in the way narrative games were dealt with.</p> <p>Set in the Caribbean Sea of old, the player accompanies the unlikeliest of heroes, Guybrush Threepwood, on his quest to become a mighty pirate. The highly innovative interface, mind-blowing puzzles, a compelling story and - possibly the most important ingredient - the timeless sense of humor make the game an experience to behold - even two decades after its initial release.</p>	<p>„The Secret of Monkey Island“ (1990) - Klassischer Adventure-Spielspaß vom Feinsten</p> <p>Im Jahre 1990 veröffentlichte LucasArts den ersten Teil jener Reihe, die zum größten Point-&-Click-Adventure-Franchise aller Zeiten werden sollte. „The Secret of Monkey Island“ erschütterte das Genre in seinen Grundfesten und sorgte für eine regelrechte Revolution im Umgang mit narrativen Spielen.</p> <p>Angesiedelt in der Karibischen See früherer Tage, begleitet der Spieler den unwahrscheinlichsten aller Helden, Guybrush Threepwood, bei seinem Bestreben, ein mächtiger Pirat zu werden. Das hochinnovative Interface, atemberaubende Rätsel, eine fesselnde Geschichte und – die möglicherweise wichtigste aller Zutaten – der zeitlose Humor machen das Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis – selbst zwei Jahrzehnte nach seiner Erstveröffentlichung.</p>

<p style="text-align: center;">05. (Scientific) non-fictional text "Stylistic variations of Bradshaw figures"</p> <p style="text-align: center;"><i>Style: expository/informative, academic</i></p>	<p style="text-align: center;">05. (Wissenschaftlicher) Sachtext "Stilistische Variationen von Bradshaw-Darstellungen"</p> <p style="text-align: center;"><i>Stil: sachlich/informativ, wissenschaftlich</i></p>
<p>The four main stylistic variations of the overall Bradshaw Period were organized in simple nomenclature and were defined in chronological order as:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The early Classic Bradshaw (Realistic and abstract) phase - The Complex Bradshaw phase - The Stylised Bradshaw phase - The Simple Bradshaw (Gwion) phase <p>The oldest identified phase of the various stylistic variations that make up the Bradshaw phases</p>	<p>Die vier Hauptvariationen der gesamten Bradshaw-Periode wurden in eine schlichte Nomenklatur gegliedert und in zeitlicher Reihenfolge definiert als:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die frühe Klassische Bradshaw-Phase (Realistisch und Abstrakt) - Die Komplexe Bradshaw-Phase - Die Stilisierte Bradshaw-Phase - Die Einfache Bradshaw-Phase (Gwion) <p>Die älteste identifizierte Phase der verschiedenen in der Bradshaw-Periode vereinten Stilformen</p>

(based on superimposed evidence, technique and style) is referred to as the Classic Phase while the last and most basic Bradshaw painted figures is referred to as Simple Bradshaw phase.

FIG. 1 The four phases

Early Classic Bradshaw Phase (Realistic and Abstract).

FIG. 3 classical image

The early Classic Realistic Bradshaw figures are confined to the Kimberley coastal river systems and only make up a very small proportion of the Classic figures recorded. Early Classic Abstract figures have a greater spatial distribution, with the artists seeming to move further inland along the river and creek systems.

A distinctive archaeological feature of the Classic Realistic images is that they are almost never found painted on the top of other images, with the artists seeming to prefer a "clean" canvas.

Archaeological evidence also shows that the earliest painters of the Classic phase appeared to be able to paint a naturalistic positioning of the figures with anatomical details highlighting gender differentiation through posture, musculature and posterior size.

The early Classic Bradshaw artists' ability to paint figures facing into the "canvas" as well as the ability to differentiate "gender" through imagery and posture suggests the artists were trained and knowledgeable artists. While the artists painting the Classic Abstract figures were also able to paint figures facing into the canvas and at times produce even more subtle gender differences, the attention to anatomical detail is no longer apparent.

A distinguishing feature of the early Realistic and

(basierend auf Belegen der Überlagerung, Technik und Stil) wird als Klassische Phase, die jüngsten und rudimentärsten Figurenmalereien als Einfache Phase bezeichnet.

Abb. 1 Die vier Phasen

Frühe Klassische Bradshaw-Phase (Realistisch und Abstrakt).

Abb. 3 Klassisches Motiv

Die frühen Klassisch-Realistischen Bradshaw-Abbildungen sind ausnahmslos am küstennahen Gewässernetz des Kimberley anzutreffen und machen nur einen sehr geringen Anteil der bekannten Klassischen Darstellungen aus. Bei Klassisch-Abstrakten Figuren dieses Zeitabschnitts hingegen ist eine weitläufigere räumliche Verteilung festzustellen; ihre Urheber bewegten sich offenbar entlang der Fluss- und Bachläufe landeinwärts.

Ein aus archäologischer Sicht markantes Merkmal der Klassisch-Realistischen Malereien ist, dass sich verschiedene Bilder fast nie überlagern, die Gestalter also "saubere" Arbeitsflächen zu bevorzugen schienen.

Zudem zeigen archäologische Befunde, dass die frühesten Maler dieser Epoche in der Lage waren, ihre Figuren in naturalistischer Position darzustellen und durch anatomische Einzelheiten wie Körperhaltung, Muskulatur und Gesäßumfang Geschlechterunterschiede zu markieren.

Die Befähigung der Schöpfer Klassisch-Realistischer Bradshaw-Motive, ihre Figuren in Richtung der "Leinwand" blicken zu lassen sowie "Geschlechter" durch Bildsprache und Stellung differenziert veranschaulichen zu können, lässt auf Übung und Kenntnisreichtum schließen. Während die Urheber der Klassisch-Abstrakten Abbildungen zwar ebenfalls im Stande waren, besagte Blickrichtung und teils gar noch subtilere Feinheiten bei der Einteilung in Geschlechter abzubilden, ist die Sorgfalt im Umgang mit anatomischen Details nicht mehr erkennbar.

Kennzeichnend für die frühen Realistischen und

<p>Abstract figures is the inclusion of small animals resting directly on either the "hair" or "headdress". Real "hair" depiction is another distinguishing feature of the early Classic painters. Attached "headdresses" started to appear in the Classic Abstract figures and then kept being a dominating element in all later Bradshaw stylistic variations. (Fig. 4)</p>	<p>Abstrakten Motive ist die Einbindung kleiner Tiere, welche unmittelbar entweder auf dem „Haar“ oder dem „Kopfschmuck“ der Figuren ruhen. Abbildungen von echtem „Haar“ sind ein weiteres für die Maler der frühen Klassischen Periode charakteristisches Merkmal. Angefügter „Kopfschmuck“ trat erstmals in den Klassisch-Abstrakten Darstellungen in Erscheinung, um nachfolgend in sämtlichen späteren Bradshaw-Stilphasen als dominierendes Element erhalten zu bleiben. (Abb. 4)</p>
---	---

<p>06. Non-fictional text "Gaming genres"</p> <p><i>Style: expository/informative, journalistic, elevated</i></p>	<p>06. Sachtext "Spielegenres"</p> <p><i>Stil: sachlich/informativ, journalistisch, gehoben</i></p>
<p>Back in the 1960s, when initial lines and dots flickered across then seemingly mythical computer screens and captured merely the odd gamer's imagination, surely nobody expected the triumph that was to follow a few decades later: The simple, marginal footnote grew into a global entertainment industry with countless consumers. Delving into foreign worlds, sports competitions in the domestic living room, hands-on fiction - the basic motivations have always remained the same, whereas the appearance of the products has radically changed. Today's video games are vastly more elaborate than the early prototypes, the genres are diverse. A rundown:</p> <p>Adventure Mental refreshment through solving tricky puzzles and experiencing cinematic storylines caused the classic adventure genre to be the showpiece of the PC gaming industry for a long time, both in terms of quality and sales. Today, however, more intuitive, less intellectual gameplay elements are in favor with the gaming community.</p> <p>Action Interactive participation in fictional stories therefore increasingly shifted into the realm of</p>	<p>Als in den 1960ern erste Linien und Punkte über damals noch mystisch anmutende Computerbildschirme flimmerten und lediglich vereinzelte Spielernaturen begeisterten, rechnete wohl niemand mit dem wenige Jahrzehnte später folgenden Triumphzug: Aus der schlichten Randerscheinung erwuchs eine globale Unterhaltungsbranche mit unzähligen Konsumenten. Das Eintauchen in fremde Welten, der sportliche Wettkampf im heimischen Wohnzimmer, Fiktion zum Mitmachen - die Grundmotivationen blieben stets gleich, das Erscheinungsbild der Produkte aber veränderte sich drastisch. Heutige Videospiele sind weitaus aufwendiger als die frühen Prototypen, die Genres vielfältig. Ein kurzer Überblick:</p> <p>Adventure Geistige Erfrischung durch das Lösen kniffliger Rätsel und das Durchleben filmischer Handlungsstränge machten die Gattung des klassischen Abenteuers lange Zeit zum sowohl qualitativen wie auch verkaufstechnischen Prunkstück der PC-Spielebranche. Heute stehen hingegen intuitivere, weniger kopflastige Spielelemente in der Gunst der Spielergemeinde.</p> <p>Action Die interaktive Teilnahme an fiktiven Geschichten verlagerte sich daher zunehmend in den Bereich</p>

action games. What counts here is rather the player's reaction and dexterity, when he flashily keeps opponents at bay with the help of a diverse arsenal of weapons. The first-person shooter variant in particular - realistic shooting games from the player's perspective - enjoys great popularity.

Role-playing game

Role-playing games, so-called RPGs, go one step further. Here, elements of adventure and action games blend together in front of a lush backdrop: The player roams through mostly monolithic fantasy worlds, interacts with numerous characters and defeats enemies by means of skill as well as strategic planning. As the plot unfolds, the main character's abilities grow and flourish depending on player behavior.

Strategy

The aforementioned planning aspect forms the basis of the strategy genre. Commonly set in a specific war scenario, the main task is to cultivate your own military resources in a race against one or more opponents.

Simulation

Strategic calculation is also required in simulation games. In this type of game, a specific, often economic scenario from the real world is recreated in as much detail as possible. The player takes on the role of a company boss, city planner or even God and is supposed to steer the property entrusted to him towards success through clever economic management.

In times of ever-growing Internet bandwidths, digital gaming activities are increasingly shifting into the online realm, across all genres. By now, locking horns with human opponents from all over the world has cast its spell over millions of people. This is the future of computer gaming - the basic motivations, however, remain unchanged.

des Actionspiels. Hier zählen vielmehr Reaktion und Geschick des Spielers, wenn er sich mit Hilfe eines vielfältigen Waffenarsenals effektiv gegen den Gegner vom Leibe hält. Speziell die Variante des Ego-Shooters - realitätsnahe Schießspiele aus dem Blickwinkel des Spielers - erfreut sich großer Beliebtheit.

Rollenspiel

Einen Schritt weiter gehen Rollenspiele, sog. RPGs. Hier vermischen sich Elemente aus Abenteuer- und Actionspiel vor opulenter Kulisse: Der Spieler durchstreift zumeist monumentale Fantasywelten, interagiert mit zahlreichen Charakteren und besiegt Feinde mittels Geschicklichkeit wie auch strategischer Planung. Im Verlauf der Handlung wachsen und gedeihen die Fähigkeiten des Hauptcharakters je nach Spielerverhalten.

Strategie

Der zuvor erwähnte Planungsaspekt bildet die Grundlage des Strategie-Genres. Gemeinhin in einem bestimmten Kriegsszenario angesiedelt, ist die Hauptaufgabe das Heranzüchten der eigenen Militär-Ressourcen im Wettlauf mit einem oder mehreren Gegnern.

Simulation

Strategisches Kalkül ist auch in Simulationsspielen erforderlich. In dieser Spielart wird ein bestimmtes, oftmals wirtschaftliches Szenario aus der realen Welt möglichst detailgetreu nachgebildet. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Unternehmenschefs, Stadtplaners oder gar Gottes und soll dem ihm anvertrauten Objekt durch geschicktes Wirtschaften zum Erfolg verhelfen.

In Zeiten stetig wachsender Internet-Bandbreiten verlagern sich die digitalen Spielaktivitäten genreübergreifend zunehmend in Online-Gefilde. Mittlerweile zieht das Kräftemessen mit menschlichen Gegenspielern aus aller Welt Millionen in seinen Bann. Hier liegt die Zukunft des Computerspiels - die Grundmotivationen aber bleiben unverändert.

<p align="center">07. Infotext "Suspiria" (film)</p> <p align="center"><i>Style: promotional/informative, elevated</i></p>	<p align="center">07. Informationstext "Suspiria" (Film)</p> <p align="center"><i>Stil: werblich-informativ, gehoben</i></p>
<p>Suspiria (1977) - Italian horror cult classic by Dario Argento</p> <p>Initially, young Suzy Bannion (Jessica Harper) travelled to placid Freiburg to add the finishing touches to her dancing skills at the municipal ballet school. Soon, however, the unsuspecting woman finds herself trapped in an ominous web of death and madness, with seemingly no way to escape...</p> <p>Above all, Dario Argento's magnum opus impresses with its unique visuals. The breathtaking composition of stage design, lighting and use of colour downright drags the viewer into a cinematic nightmare, which won't let him go until the sinister finale. Despite its overall rather thin plot thread, "Suspiria" also offers enough substance on a thematic level and may confidently be included with the big-time cult classics of horror cinema.</p>	<p>Suspiria (1977) - Italienischer Horror-Kultklassiker von Dario Argento</p> <p>Ursprünglich ist die junge Suzy Bannion (Jessica Harper) ins beschauliche Freiburg gereist, um ihren Tanzkünsten an der städtischen Ballettschule den letzten Feinschliff zu geben. Bald jedoch findet sich die ahnungslose Frau in einem unheilvollen Geflecht aus Tod und Wahnsinn wieder, aus dem es kein Entrinnen zu geben scheint...</p> <p>Dario Argentos Opus magnum besticht vor allem durch seine einzigartige Optik. Die atemberaubende Komposition aus Bühnenbild, Beleuchtung und Farbeinsatz entführt den Zuschauer geradezu in einen filmischen Alptraum, der ihn bis zum sinistren Finale nicht wieder loslässt. Trotz seines insgesamt recht dünnen Handlungsstrangs bietet "Suspiria" darüber hinaus auch auf thematischer Ebene ausreichend Substanz und darf getrost zu den ganz großen Kultklassikern des Horrorkinos gezählt werden.</p>

<p align="center">08. Press release "The 13th Doll"</p> <p align="center"><i>Style: expository/informative, journalistic</i></p>	<p align="center">08. Pressemitteilung "The 13th Doll"</p> <p align="center"><i>Stil: sachlich/informativ, journalistisch</i></p>
<p>IOWA CITY, IA (USA) -- <i>The 13th Doll</i> has been successfully funded on Kickstarter. Developed by Attic Door Productions and based on the classic horror adventure <i>The 7th Guest</i>, the game hit its target amount of \$40,000 halfway through the campaign. The Kickstarter will continue until August 27, with the game's full release estimated to be in late 2015 or early 2016.</p> <p><i>The 7th Guest</i> is a horror/puzzle game released in 1992 by Trilobyte, Inc. Groundbreaking within the realm of PC gaming, <i>The 7th Guest</i> was critically as well as commercially successful due to, at least partly, storytelling that used live actors in full</p>	<p>IOWA CITY, IA (USA) -- <i>The 13th Doll</i> wurde erfolgreich auf Kickstarter finanziert. Entwickelt von Attic Door Productions und auf dem klassischen Horror-Adventure <i>The 7th Guest</i> basierend, erreichte das Spiel den Zielbetrag von 40.000 US-Dollar bereits zur Hälfte der Kampagne. Der Kickstarter läuft noch bis zum 27. August; die vollständige Veröffentlichung des Spiels soll voraussichtlich Ende 2015 oder Anfang 2016 erfolgen.</p> <p>Bei <i>The 7th Guest</i> handelt es sich um ein Horror-/Puzzlespiel, das 1992 von Trilobyte, Inc. veröffentlicht wurde. Bahnbrechend auf dem Gebiet der PC-Spiele, war <i>The 7th Guest</i> sowohl bei der Kritik als auch kommerziell erfolgreich, was</p>

<p>motion video - a first for video games at that time. A sequel, <i>The 11th Hour</i> was released in 1995. Unfortunately, Trilobyte went out of business soon afterward. Several attempts have been made to develop a sequel since the closure of the company, but none have been successful.</p> <p>Frustrated by this, a group of fans decided to take matters into their own hands, launching the company <i>Attic Door Productions</i> to produce their own game, called <i>The 13th Doll: A Fan Game of The 7th Guest</i>. The team's passion for this project garnered the attention of the by then reformed original manufacturer, Trilobyte.</p> <p>As the holder of rights to the franchise, Trilobyte eventually offered Attic Door Productions a licensing agreement that allows <i>The 13th Doll</i> to be sold as a retail game. This is an unprecedented, historic deal - many fan projects were created previously, but never has one of those been granted the rights to be sold commercially. If there were ever a Cinderella story in game development history, this is it.</p>	<p>zumindest teilweise auf die Erzählweise mit echten Schauspielern in Full Motion Video zurückzuführen ist – zu damaliger Zeit eine Neuheit für Videospiele. Eine Fortsetzung, <i>The 11th Hour</i>, erschien 1995. Bald darauf allerdings musste Trilobyte das Geschäft aufgeben. Seit der Stilllegung des Betriebs wurden mehrere Versuche unternommen, ein Sequel zu entwickeln, jedoch war keiner erfolgreich.</p> <p>Darüber enttäuscht beschloss eine Gruppe von Fans, die Sache selbst in die Hand zu nehmen und gründete die Firma <i>Attic Door Productions</i>, um ihr eigenes Spiel namens <i>The 13th Doll: A Fan Game of The 7th Guest</i> zu produzieren. Die Leidenschaft des Teams für dieses Projekt erregte bald die Aufmerksamkeit des inzwischen reformierten Originalherstellers Trilobyte.</p> <p>Als Rechteinhaber am Franchise bot Trilobyte Attic Door Productions schließlich einen Lizenzvertrag an, der den Verkauf von <i>The 13th Doll</i> als Retail-Game gestattet. Dies ist ein beispielloser, historischer Deal – viele Fangames wurden zuvor geschaffen, doch nie wurden einem davon die Rechte für den kommerziellen Verkauf eingeräumt. Wenn es in der Historie der Spielentwicklung jemals ein „Aschenputtel-Märchen“ gegeben hat, dann dieses.</p>
--	---

<p>09. Kickstarter campaign text "The 13th Doll" (description)</p> <p><i>Style: expository, descriptive, literary</i></p>	<p>09. Kickstarter-Kampagnentext "The 13th Doll" (Beschreibung)</p> <p><i>Stil: sachlich, anschaulich, literarisch</i></p>
<p>Plot</p> <p>In <i>The 7th Guest</i>, evil-minded toymaker Henry Stauf built a spacious mansion and invited 6 guests. A 7th visitor, Tad, snuck in there and, from then on, was trapped; afflicted by all kinds of mystifying spirits, dolls and the ghosts - until he finally defeated Stauf.</p> <p>The <i>13th Doll</i> ties in with the events of <i>The 7th Guest</i>: A decade after Tad managed to escape the</p>	<p>Handlung</p> <p>In <i>The 7th Guest</i> errichtete der boshafte Spielzeugmacher Henry Stauf ein weitläufiges Herrenhaus und lud sechs Gäste ein. Ein siebter Besucher, Tad, schlich sich dort ein und saß fortan in der Falle; heimgesucht von allerlei rätselhaften Geistern, Puppen und Gespenstern – bis er Stauf schließlich besiegte.</p> <p>The <i>13th Doll</i> knüpft an die Ereignisse aus <i>The 7th Guest</i> an: Ein Jahrzehnt, nachdem Tad die</p>

erie mansion, he is still haunted by the souls, dolls, and Stauf's victims he left behind. By now, the troubled young man even resides in a mental institution - misunderstood, plagued by feelings of guilt and obsessed with one idea only: He must escape his dreary padded cell and return to the site of his innermost fears - to rescue all those he deserted back then, and to put a stop to Stauf's activities once and for all!

Soon, a new doctor by the name of Richmond arrives in the mental asylum. Naive to the terrifying legacy of Henry Stauf, and equally bewildered and intrigued by the fantastic legend, the staunch rationalist plans to take Tad on a joint trip to Stauf's mansion.

Planned as an unconventional therapeutic measure, the excursion rapidly turns into a fateful journey, unravelling Tad and Richmond's contrasting worldviews and leading the ill-matched duo straight into a horrifying vortex of lies, illusions, lunacy and death. And soon enough a blood-curdling question arises: Have the two visitors really made their way to Stauf's horrid residence on their own accord or are they mere pawns in a comprehensive, inescapable scheme?

Game Environment

The 13th Doll features three large, fully navigable 3D environments, each one consisting of numerous rooms, hallways and smaller locations.

The Asylum

Somber corridors, bleak cells and the infamous torture... err... therapy room - this hopeless place is the final destination for all those who want to forget or who have long been forgotten. Here, only two prospects remain: to merely vegetate for

Flucht aus der unheimlichen Villa gelang, verfolgen ihn die von ihm zurückgelassenen Seelen, Puppen und Opfer Staufs noch immer. Mittlerweile hält sich der aufgewühlte junge Mann gar in einer psychiatrischen Anstalt auf - unverstanden, von Schuldgefühlen geplagt und besessen von einer einzigen Idee: Er muss seiner trostlosen Gummizelle entfliehen und zum Ort seiner innersten Ängste zurückzukehren - um all jene zu retten, die er damals im Stich ließ und Stauf endgültig das Handwerk zu legen!

Bald trifft ein neuer Arzt mit Namen Richmond in der Heilanstalt ein. Nichts ahnend von Henry Staufs entsetzlichem Vermächtnis, und von der fantastischen Legende gleichermaßen verwirrt und fasziniert, plant der unerschütterliche Rationalist, mit Tad einen gemeinsamen Ausflug zu Staufs Villa zu unternehmen.

Als ungewöhnliche therapeutische Maßnahme angedacht, gerät der Abstecher rasch zur verhängnisvollen Reise, auf der die gegensätzlichen Weltanschauungen von Tad und Richmond ins Wanken geraten und die das ungleiche Duo geradewegs in einen erschreckenden Strudel aus Lügen, Illusionen, Wahnsinn und Tod führt. Und schon bald stellt sich eine grauenerregende Frage: Haben sich die beiden Besucher wirklich freiwillig in Staufs schauriges Herrenhaus begeben oder sind sie bloße Schachfiguren in einer groß angelegten, ausweglosen Intrige?

Spielumgebung

The 13th Doll bietet drei umfangreiche, frei begehbare 3D-Umgebungen, welche jeweils aus zahlreichen Räumen, Korridoren und kleineren Schauplätzen bestehen.

Die Anstalt

Düstere Flure, trostlose Zellen und das berühmte-berühmte Folter-... ähm... Therapiezimmer - dieser ausweglose Ort ist die Endstation für all jene, die vergessen wollen oder die man längst vergessen hat. Hier verbleiben nur zwei Aussichten: bloßes Dahinvegetieren für eine

an apparent eternity, until the world ultimately darkens for good; or to get away from this forlorn institution as promptly as possible - even if such a rapid escape leads straight into the clutches of your worst enemy...

WonderWorld - Stauf's now abandoned Toy Store

"A Stauf toy is a toy for life" - many a child laid their shining eyes on WonderWorld's official slogan, as they received their special made Stauf creation from the showroom counter. If only the little ones had been able to see through the true, sinister meaning behind these oh so auspicious words and grasped that their live expectancies were to be severely cut short right by this very purchase... Long abandoned, decayed and a relic of bygone, ostensibly tranquil times, it is now time to make a slight detour to Stauf's arcane, almost magical workplace. And in a moody moonlit night, too...

Stauf's Mansion

A place of lost souls and ghostly appearances, crammed full of peculiar inhabitants, grueling games and grim secrets - you are hereby cordially invited to pay an extensive visit to Henry Stauf's luxurious and almost confusingly spacious manor. But be warned: Not many have entered this unearthly edifice - and even fewer have been able to leave...

scheinbare Ewigkeit, bis sich die Welt schlussendlich für alle Zeiten verfinstert; oder dieser tristen Einrichtung so schnell wie möglich zu entfliehen – sogar, wenn eine solch überstürzte Flucht geradewegs in die Fänge deines schlimmsten Feindes führt...

WonderWorld – Staufs inzwischen verlassener Spielzeugladen

„Ein Stauf-Spielzeug ist ein Spielzeug fürs Leben“ - so manches Kind blickte mit leuchtenden Augen auf den offiziellen WonderWorld-Werbeprospekt, während es seine speziell angefertigte Stauf-Kreation vom Ladentisch im Ausstellungsraum entgegennahm. Hätten die Kleinen doch bloß die eigentliche, teuflische Bedeutung hinter diesen ach so verheißungsvollen Worten durchschaut und begriffen, dass ihre Lebenserwartungen gerade durch ebendiesen Einkauf massiv verkürzt werden sollten... Längst stillgelegt, verfallen und ein Relikt vergangener, scheinbar beschaulicher Tage, ist es nun an der Zeit, einen kleinen Abstecher zu Staufs geheimnisvoller, nahezu magischer Werkstätte zu machen. Und in einer stimmungsvollen Mondnacht noch dazu...

Staufs Villa

Ein Ort verlorener Seelen und gespenstischer Erscheinungen, vollgestopft mit absonderlichen Bewohnern, zermürbenden Spielen und düsteren Geheimnissen – ihr seid hiermit herzlich eingeladen, Henry Staufs luxuriösem und geradezu verwirrend weitläufigem Herrenhaus einen ausgiebigen Besuch abzustatten. Doch seid gewarnt: Nicht viele haben dieses schauerliche Gebäude betreten - und noch weniger waren imstande, es zu verlassen...

<p>10. Kickstarter campaign text "The 13th Doll" (Infotext / blurb)</p> <p><i>Style: expository/informative, vivid</i></p>	<p>10. Kickstarter-Kampagnentext "The 13th Doll" (Informations-/Werbetext)</p> <p><i>Stil: sachlich/informativ, lebhaft</i></p>
<p><i>A mesmerizing game experience fraught with haunted places, creepy encounters and mind-boggling puzzles, constantly setting new challenges for the player as the compelling plot unfolds.</i></p> <p>The 7th Guest</p> <p>The 7th Guest was released in 1992. It was a game that captured our imaginations. It was poignant, immersive, and captivating. It scared us. It challenged us. It made us think. It was a brilliant mix of haunted house exploration, spellbinding 1930s style horror atmosphere, fascinating puzzles, and ghostly full motion videos telling an exciting story. The game's main villain - the sinister toymaker Henry Stauf - has long become an iconic figure in computer gaming history.</p> <p>For years, we waited for a sequel. Several attempts were made, but alas, none were crowned with success. Ultimately, we decided to take matters into our own hands! From all around the globe, a group of enthusiasts have come together to create a fan made sequel called The 13th Doll, based on The 7th Guest.</p> <p>Finally, supporters of the groundbreaking original get a chance to return to the place of their childhood fears, while new players will be able to delve into Henry Stauf's ominous world for the first time.</p>	<p><i>Ein faszinierendes Spielerlebnis voller verwunschener Orte, unheimlicher Begegnungen und verblüffender Rätsel, die den Spieler im Verlauf der fesselnden Handlung vor immer neue Herausforderungen stellen.</i></p> <p>The 7th Guest</p> <p>The 7th Guest wurde im Jahr 1992 veröffentlicht. Es war ein Spiel, das uns in seinen Bann zog. Es war ergreifend, eindringlich und mitreißend. Es verängstigte uns. Es forderte uns heraus. Es brachte uns zum Nachdenken. Es war eine großartige Mischung aus Geisterhaus-Erkundung, fesselnder Horroratmosphäre im Stil der 1930er, faszinierenden Puzzles und gespenstischen Full Motion Videos, die eine aufregende Geschichte erzählten. Der Hauptschurke des Spiels - der finstere Spielzeugmacher Henry Stauf - ist längst zu einer Ikone der Computerspielgeschichte geworden.</p> <p>Jahrelang warteten wir auf eine Fortsetzung. Etliche Versuche wurden unternommen, doch leider Gottes war keiner von Erfolg gekrönt. Letztlich entschieden wir uns, die Sache selbst in die Hand zu nehmen! Eine Gruppe von Enthusiasten aus der ganzen Welt ist zusammengekommen, um auf der Grundlage von The 7th Guest ein Fan-Sequel namens „The 13th Doll“ zu schaffen.</p> <p>Endlich bekommen Anhänger des bahnbrechenden Originals die Gelegenheit, zum Ort ihrer Kindheitsängste zurückzukehren, während neue Spieler erstmals in die unheilvolle Welt des Henry Stauf eintauchen können.</p>