

Nöth, Winfried/Bishara, Nina/Neitzel, Britta (2008): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*, Köln: Herbert von Halem Verlag.

Rodewald, Vera Marie (2017): »Die Lust am Vorspielen. Zur theatrale Inszenierung des Computerspiels«, in: Judith Ackermann (Hg.), *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*, Wiesbaden: Springer VS, S. 105–117.

Wiemer, Serjoscha (2014): *Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospieles*, Paderborn: Fink.

## Ludografie


*Life is Strange* (2015), [Videospiel] (PS-Serie, Xbox-Serie, PC, Android, iOS) Dontnod Entertainment, Square Enix.

*What Remains of Edith Finch* (2017), [Videospiel] (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS) Giant Sparrow, Annapurna Interactive.

## Referenzen

Gronkh 2015 #003

Gronkh (2015): *LIFE IS STRANGE [003] – Campusleben Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=Yjd2l8ugpyg> (letzter Zugriff: 02.09.2023).

Gronkh 2017 #02 Gronkh (2017): *EDITH FINCH [02]*  Molly war gerade mal 10, [Let's Play]. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=e1LmshRoCXk> (letzter Zugriff: 02.09.2023).

## C#

*Herausgeber:innen*

Ausdruck informationstechnischer Poesie und von Inkrementierungslogiken. Die Programmiersprache C, die die Weiterentwicklung der Programmiersprache B ist, wurde bereits durch C++ erweitert, wobei ++ die programminhärente Funktion der Inkrementierung darstellt. C# oder auch *C-Sharp* setzt dieses Spiel mit der Inkrementierung fort, indem es auf die musikalische Erhöhung des Tons C um einen Halbton und gleichzeitig auf *scharfes Sehen* anspielt. Im Vergleich zu C und C++ ist C# allerdings weiter entfernt von der Maschinensprache und bedarf deshalb eine *virtuelle Maschine* zur Zwischenübersetzung (→ Multiplizität). Als Default-Scriptsprache der Gaming Engine *Unity* steckt C# heute in zahlreichen AR/VR-Anwendungen, ohne dass deren Hintergrundarbeit, etwa zum Tracking der Nutzung, scharf gestellt ist (→ Reality, virtual, → Reality, augmented).

## Daten

*Herausgeber:innen*

Daten sind nicht gegeben, sondern gemacht (→ Archive, virtuelle, → Behinderungen, virtuelle, → entgegnung, → File, empty, → Hypervisor, → Klappkiste, (→ Roboterliebe), → Spuren, virtuelle, → Text, plain).