

Modul 1: Die 8 Kategorien des Spaßes und des Spielgefühls

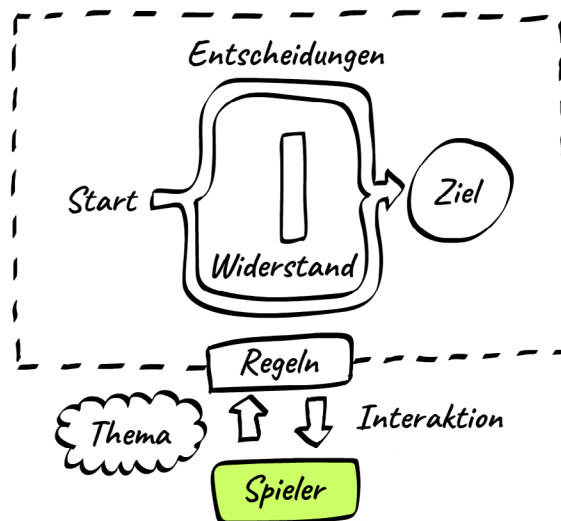


Große Ideen



Zweck

- Dieses Modul **konzentriert sich auf den Spieler** im Framework des Game-Designs.
- Es befasst sich mit der **holistischen Erfahrung** die ein Spiel übermitteln soll, aus der Sicht des Spielers.



Ziele für die Schüler

Lektion 1 – Spielgefühl

- Spiele wecken bei ihrem Publikum Emotionen und Gefühle.
- Ein Spiel so zu entwickeln, dass es **bestimmte Emotionen** weckt, führt in der Regel zu einer zusammenhängenden Erfahrung.
- **Dieselbe Spielerfahrung** kann bei **unterschiedlichen Leuten** jedoch **unterschiedliche Gefühle** wecken.

Lektion 2 – Die 8 Kategorien des Spaßes

- Spaß kann in 8 Kategorien unterteilt werden.
- Bestimmte Kategorien des Spaßes erzeugen in Spielen unterschiedliche Gefühle.
- Die unterschiedlichen Kategorien des Spaßes sprechen unterschiedliche Spieler an.

Übersicht



Inhalte

Lektion 1: Spielgefühl

- Übung zum Thema Spielgefühl (40 min)
- Diskussion zum Thema Spielgefühl (10 min)
- Video zum Thema Spielgefühl (10 min)

Lektion 2: Die 8 Kategorien des Spaßes und der Zufriedenheit

- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Die 8 Kategorien des Spaßes – Einführung (25 min)
- Die 8 Kategorien des Spaßes – Übung (10 min)
- Die 8 Kategorien des Spaßes – Diskussion (15 min)
- Game-Design-Framework (10 min)

Hausaufgaben

- Der **Spieler** im Framework des Game-Designs



Materialien

Materialien des Vortragenden

- Computer/Projektor
(für externe Links)

Materialien der Schüler

- Computer/Handy
- Papier/Stift
- Kartonblätter
- Scheren

Lektion 1

Spielgefühl

In dieser Lektion wird den Schülern die Idee nähergebracht, dass Spiele bestimmte Gefühle bei den Spielern wecken sollen.

Dieser Abschnitt soll den Vortragenden auch ein besseres Gefühl dafür geben, welche Spiele und Spielerlebnisse ihre Schüler mögen.

^{40 MIN} Übung zum Thema Spielgefühl

VORBEREITUNG (15 MIN)

1. **Teile die Schüler in Gruppen zu je 4 Personen auf.**
2. **Erkläre ihnen, dass sie auf 3 unterschiedliche Karten 3 Gefühle (positive und negative) schreiben sollen, die sie beim Spielen empfinden (maximal zwei Wörter).**

Beispiel: Ich fühle mich (gut, erfolgreich, zufrieden, aufgeregt, raffiniert, erstaunt, aufgekrazt, frustriert, wütend, ungeduldig, gelangweilt usw.)

3. **Die Schüler legen ihre Karten mit der Schrift nach unten auf den Tisch.**

DISKUSSION INNERHALB DER GRUPPEN (15 MIN)

4. **Anschließend drehen die Schüler nacheinander jeweils eine ihrer Gefühlskarten um.**
5. **Der Besitzer der jeweiligen Karte erklärt, warum er dieses Gefühl aufgeschrieben hat.**

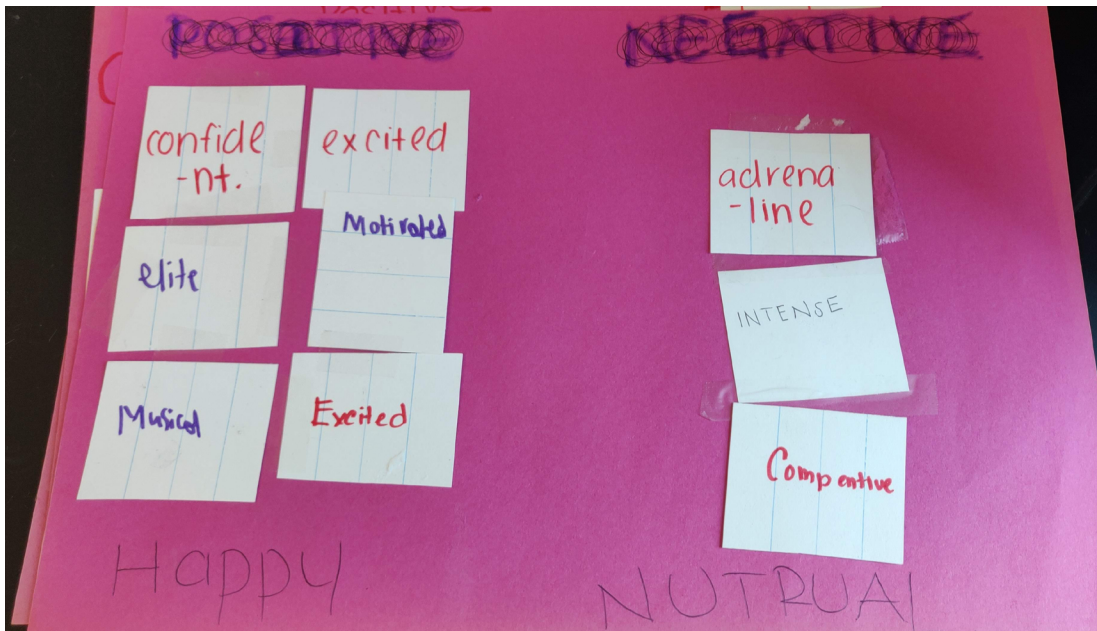
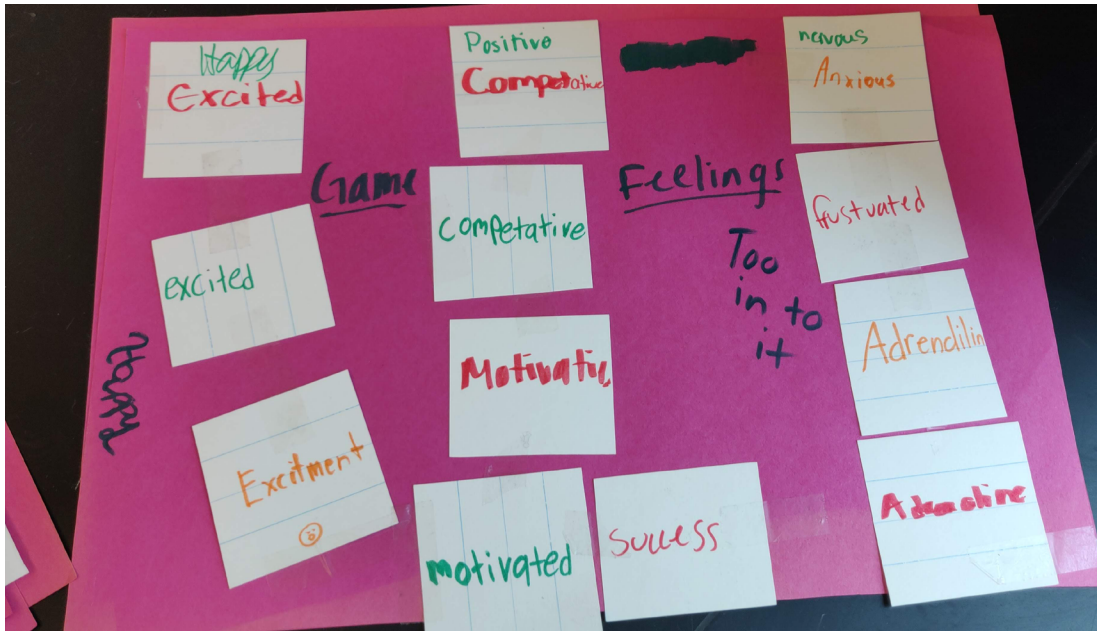
Ermutige ihn dazu, über das Spiel und die Erfahrung zu sprechen, die dazu geführt haben, dass er dieses Gefühl aufgeschrieben hat.

GEFÜHLSKARTEN SORTIEREN (10 MIN)

6. **Zum Abschluss sollen die Schüler gemeinsam Kategorien erstellen, die ihre Karten am besten beschreiben, und die 12 Gefühlskarten in diese Kategorien einordnen.**

Behalte diese Karten, da sie in der nächsten Lektion erneut zum Einsatz kommen.

+ Beispiele



10 MIN

Diskussion zum Thema Spielgefühl

Dauerhaftes Verständnis

- Spiele wecken bei ihrem Publikum Emotionen und Gefühle.
- Ein Spiel so zu entwickeln, dass es **bestimmte Emotionen** weckt, führt in der Regel zur besten zusammenhängenden Erfahrung.
- **Dieselbe Spielerfahrung** kann bei **unterschiedlichen Leuten** jedoch **unterschiedliche Gefühle** wecken.

Wesentliche Fragen

Was hat es für einen Sinn, über Gefühle in Spielen zu sprechen?

- Die Designer können unvergessliche Erfahrungen für ihr Publikum erschaffen, wenn sie sich auf ein bestimmtes Gefühl konzentrieren.

Gibt es interessante Ergebnisse?

- Die negativen Erinnerungen könnten die positiven überwiegen.
- Spiele wecken bei ihren Spielern nicht immer positive Gefühle.
- Es könnte sein, dass die Schüler während des Unterrichts ziemlich ähnliche/einfache Gefühle anfühlen (obwohl sich das von Gruppe zu Gruppe unterscheiden kann). Diese Gefühle drehen sich sehr wahrscheinlich um Meisterschaft, Herausforderung, Begeisterung oder Frustration.

Welche Gruppen haben dieselben Antworten gegeben?

- Die Schüler haben innerhalb ihrer Gruppen wahrscheinlich unterschiedliche Antworten gegeben, weil sie unterschiedliche Spielertypen sind.
- Kein Spieler ist wie der andere. Selbst wenn zwei Spieler dasselbe Spiel spielen, reagieren sie unterschiedlich.

10 MIN

Video zum Thema Spielgefühl

Zusammenfassung der Lektion

Mark Rosewater ist der leitenden Spieldesigner von Magic the Gathering (einer der größten Designer aller Zeiten und eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten).

Er erklärt, warum es wichtig ist, dass ein Spiel Emotionen beim Spieler weckt und wie das bewusste Einsetzen von Emotionen zum bestmöglichen Ergebnis führt.

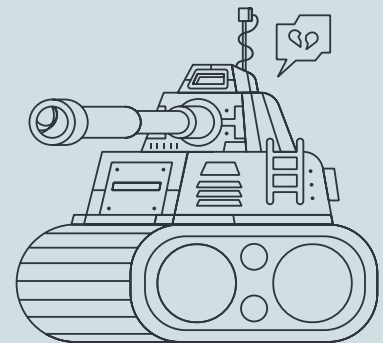
Siehe das folgende Video ab:



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=965&end=1157>

Befasse dich mit diesem Thema nicht zu lange, es sollte den Schülern jedoch ein gutes Verständnis dafür vermitteln, worum es in diesem Modul geht. Erkläre ihnen, dass du in einem späteren Modul noch einmal auf das Spielgefühl zu sprechen kommst, wenn Spielmechaniken im Mittelpunkt stehen.



Lektion 2 – Die 8 Kategorien des Spaßes

Kontext des Vortragenden

5-MINÜTIGE VORLESUNG

Das „MDA Framework“ ist ein Modell, das von Robin Hunicke, Robert Zubek und Marc LeBlanc, dem Designer von Riot Games, verfasst wurde, und das versucht, eine Herangehensweise an Spiel-Design zu formalisieren. Die „8 Kategorien des Spaßes“ sind eine Komponente des Abschnitts „Ästhetik“ dieses Frameworks.

Diese „8 Kategorien des Spaßes“ unterteilen den Spaß in 8 Kategorien. Das liegt daran, dass der Spaß aufgrund seiner Subjektivität als generisches Konzept nicht besonders nützlich ist. Stattdessen lassen sich bessere Ergebnisse erzielen, wenn man mit einer Spielerfahrung auf eine bestimmte Kategorie des Spaßes abzielt.

DIE KATEGORIEN DES SPASSES SIND:

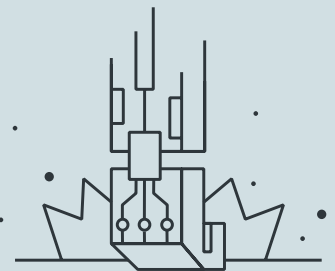
- Empfindung
- Herausforderung
- Geschichte
- Ausdruck
- Gemeinschaft
- Fantasie
- Entdeckung
- Unterwerfung

Hier findest du die Beschreibungen der Kategorien des Spaßes und einige Beispiele aus Videospiele:

https://en.wikipedia.org/wiki/Marc_LeBlanc

Hier findest du den gesamten Artikel, du musst ihn jedoch nicht lesen.

<http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>



25 MIN

Die 8 Kategorien des Spaßes – Einführung

Wie Mark Rosewater bereits in der vorigen Lektion erwähnt hat, konzentrieren sich die Designer vor allem auf die Erfahrungen der Spieler.

Wenn wir wissen, welche Gefühle die Spieler erleben sollen, dann wollen wir auch wissen, welche **Kategorien des Spaßes** diese Gefühle wecken können und **wie** wir diese **Kategorien des Spaßes** in unserem Spiel umsetzen können.

Wir sprechen auch darüber, wie die Kategorien des Spaßes kombiniert werden können, um den Spielern eine zusammenhängende Erfahrung zu bieten.

KATEGORIEN DES SPASSES - THEORIE (25 MIN)

1. **Zeige den Schülern das folgende Video, damit sie noch besser verstehen, wie der Fokus auf eine Kategorie des Spaßes das gesamte Spielerlebnis beeinflussen kann.**



Du willst also Spiele machen??? | Episode 10: Game-Design - Riot Games
<https://www.youtube.com/embed/yYtBFSxoCg?start=119&end=191>

2. **Erkläre den Schülern, wie sich die Kategorien des Spaßes vermischen lassen.**
 Erkläre den Schülern, dass die Kategorien des Spaßes nicht exklusiv sind. Einige Kategorien des Spaßes lassen sich hervorragend mit anderen kombinieren. So können beispielsweise Empfindung, Fantasie und Geschichte ein zusammenhängendes Gesamtpaket bilden, da diese Kategorien alle immersive und nachhallende Erfahrungen erzeugen. Es gibt jedoch auch Kategorien des Spaßes, die nicht gut zusammenpassen. Ein Beispiel dafür sind Herausforderung und Geschichte (wie im Video gezeigt).
3. **Erkläre kurz die 8 Kategorien des Spaßes.**
 Nutze die Liste der Spiele in den Anleitungen für die Lektion unten (**Vorlesungsformat**) oder erstelle zusammen mit den Schülern eine eigene Liste (**interaktives Format**).

Vorlesungsformat

- Erkläre die Kategorien des Spaßes anhand der dir zur Verfügung gestellten Liste und ergänze sie um Beispiele, mit denen die Schüler Erfahrungen gesammelt haben könnten.
- Sprich über bestimmte Beispiele aus den Spielen, in denen die jeweilige Kategorie des Spaßes zum Einsatz kommt.

Interaktives Format

- Beschreibe kurz alle Kategorien des Spaßes.
- Die Schüler überlegen sich für jede Kategorie des Spaßes bestimmte Beispiele und Anekdoten und erstellen damit ihre eigene Liste.

Die 8 Kategorien des Spaßes

01 Empfindung

Some examples of fun derived from the senses:

- **Berührung:** Das Sammeln von Objekten, das Verschieben von Brettspielsteinen.
- **Akustisch:** Musik- oder Audio-Feedback, das beim Spieler zu einer Reaktion führen kann.
- **Visuell:** Grafische Pracht, die Erstaunen erzeugen kann, oder Belohnungen in Form von wunderschönen Grafikeffekten, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Spielbeispiele

Candy Crush (visuelle und akustische Stimulation), Brettspiele mit kleinen Teilen (Berührung), Warhammer (Berührung), Telltale Games (visuelle Geschichten)

02 Gemeinschaft

- Die Spieler arbeiten zusammen, um ein Ziel zu erreichen oder durch das Teilen der Erfahrung Spaß zu haben.

Spielbeispiele

World of Warcraft (das Erstellen von Gilden, Schlachtzugteams), One Night Werewolf (Partyspiele für viele Spieler), Pandemic Legacy (ein kooperatives Brettspiel), Basketball

03 Herausforderung

- Die Spieler treffen bedeutende Entscheidungen, um Herausforderungen zu meistern und mit der Zeit immer schwierigere Hindernisse zu überwinden.

Spielbeispiele

League of Legends (endloses Meistern von Charakteren und dem Spiel selbst), Street Fighter (1-gegen-1-Kampfspiel), Basketball

04 Fantasie

- Das Ausleben einer Spielerfahrung, so als wäre man selbst ein Charakter in dieser Welt.
- Rollenspiele fallen typischerweise in diese Kategorie des Spaßes.

Spielbeispiele

Legend of Zelda (das Ausleben einer Charakterfantasie in einer immersiven Umgebung), Dungeons and Dragons

05 Geschichte

- Die Spieler erleben eine Geschichte, die häufig Elemente der Empfindung und der Fantasie enthält, um die Immersion zu verstärken.

Spielbeispiele

Telltale Games (Spiele, bei denen die Geschichte im Vordergrund steht und die auf The Walking Dead, Guardians of the Galaxy usw. basieren), Filme, die als Vorlage für Spiele dienen (Lego Star Wars)

06 Entdeckung

- Die Spieler suchen versteckte Dinge, finden neue Inhalte/Bereiche/Quests und werden dafür auch belohnt.

Spielbeispiele

God of War (viele versteckte Bereiche in der Welt, die man finden und erkunden kann), Legend of Zelda: Breath of the Wild (nicht linear – der Spieler kann die Welt frei erkunden und das Spiel auf seine Art beenden)

07 Ausdruck

- Die Spieler können Entscheidungen treffen und dabei ihre Kreativität beweisen, um etwas Einzigartiges zu erschaffen oder ihre Individualität auszudrücken.

Spielbeispiele

Minecraft (erschaffe deine eigene Umgebung), League of Legends (viele unterschiedliche Gegenstandskombinationen, die es auszuprobieren gilt)

08 Unterwerfung

- Die Spieler können sich entspannen und die Aufgaben mit minimaler Anstrengung bewältigen.
- Diese Kategorie des Spaßes wird häufig mit der Empfindung kombiniert, um ein Grundmaß an Spaß zu gewährleisten, für das sich der Spieler nicht oder nur kaum anstrengen muss.

Spielbeispiele

Spielautomaten-Spiele (wenn du auf „Spielen“ klickst, macht das Spiel den Rest), Stardew Valley (baue täglich Pflanzen an und gieße sie)

10 MIN

Die 8 Kategorien des Spaßes – Übung

1. Die Schüler bilden wieder dieselben Gruppen wie in Lektion 1 und greifen auf die Karten aus Lektion 1 zurück, um die unterschiedlichen Kategorien des Spaßes der unten angeführten Gefühle zu identifizieren.

Die Schüler sollen die Kategorie des Spaßes auf die Karten schreiben, die sie in Lektion 1 erstellt haben.

15 MIN

Die 8 Kategorien des Spaßes – Diskussion

Dauerhaftes Verständnis

- Spaß kann in 8 Kategorien unterteilt werden.
- Bestimmte Kategorien des Spaßes erzeugen unterschiedliche Spielgefühle.
- Die unterschiedlichen Kategorien des Spaßes sprechen unterschiedliche Spieler an.

Wesentliche Fragen

Was hat es für einen Sinn, Spaß zu kategorisieren?

- Die unterschiedlichen Kategorien des Spaßes ziehen unterschiedliche Design-Entscheidungen nach sich (in Bezug auf Spielmechaniken, Strategie, Komplexität usw.).
- Das Wissen über die Kategorie des Spaßes, die während des Design-Prozesses umgesetzt werden soll, führt zu einem zusammenhängenden Spielerlebnis (z. B. Herausforderung vs. Gemeinschaft oder Herausforderung UND Gemeinschaft). Jedes Teilstück soll dem Ganzen dienen.
- Jedes Spiel wird von unterschiedlichen Spielertypen gespielt. Wenn ein Spiel viele unterschiedliche Spielertypen bedient, ist es in der Regel erfolgreicher.

Wissen die Schüler, auf welche unterschiedlichen Spielertypen ihr Lieblingsspiel ausgerichtet ist?

Mögen alle Spieler dieselben Kategorien des Späßes? Gibt es Gruppen, die zwar dasselbe Gefühl angeführt, es aber mit einer anderen Kategorie des Späßes in Verbindung gebracht haben?

- Alle Spieler sind einzigartig und haben an unterschiedlichen Dingen Spaß.
- Eine Erfahrung, die für einen Spieler frustrierend ist, kann für einen anderen Spieler spaßig sein, weil ihm die Herausforderung gefällt.
- Es kann sein, dass mehrere Schüler dasselbe Gefühl aufgeschrieben haben (z. B. Freude), der Ursprung dieses Gefühls kann jedoch in unterschiedlichen Kategorien des Späßes oder Erfahrungen liegen.
- **Die Kategorien des Späßes sind ein Werkzeug, das das größere Spielerlebnis verbessern soll.**

Einige Schüler haben vielleicht negative Emotionen angeführt. Sind negative Emotionen wie Frustration schlecht?

- Frustration entsteht meist bei Spielen, die auf die **Herausforderung** oder die **Gemeinschaft** ausgelegt sind, da man in solchen Spielen mit Spielern kooperieren muss, die andere Motivationen haben als man selbst.
- Manchmal können Spiele, die wegen ihrer Herausforderungen frustrierend sind, sehr befriedigend sein, wenn man diese Herausforderungen meistert.
- Daher sollten die Designer immer darauf achten, dass ihre Herausforderungen **zwar schwierig, aber nicht unfair sind not unfair.**
- *Optional – Abschnitt über die Frustration*



2 MINUTES

Du willst also Spiele machen??? Episode 10: Game Design - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxoCg?start=119&end=191>

Sind durch die Lektion Kategorien des Späßes erschienen, von denen du ursprünglich nichts wusstest?

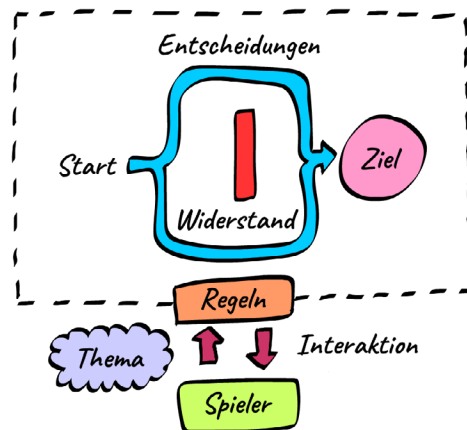
- Die Kategorien Unterwerfung, Empfindung, Ausdruck und Entdeckung werden von den Schülern wahrscheinlich nicht so einfach identifiziert wie die Herausforderung und die Gemeinschaft.
- Da der Zweck dieses Moduls darin besteht, den Schülern die Bandbreite der Erfahrungen zu vermitteln, die ein Spiel bieten kann, kann es sich durchaus lohnen, über die unbekannteren Kategorien des Späßes zu diskutieren.

Zusammenfassung der Lektion

Ein Spiel besteht aus mehreren Kern-Features (wie unten im Diagramm zu sehen ist).

Jedes davon wird im Zuge dieses Kurses behandelt. In den letzten beiden Lektionen haben wir uns mit dem Spieler im Framework befasst. In diesem Kurs sprechen wir über ein paar der wichtigsten Dinge, die es bei der Entwicklung dieser Komponenten zu berücksichtigen gilt.

Die Komponenten sind der **Spieler** (Modul 1), das **Ziel** (Modul 2), **bedeutende Entscheidungen und Widersprüche** (Modul 3), **Regeln und Thematiken** (Modul 4), und die **Interaktion** (Module 5).



Anleitungen für die Lektion

1. Erkläre den Schülern das Diagramm des Game-Design-Frameworks.
2. Erkläre, dass die meisten Spiele diese Eigenschaften haben, sie aber gut entwickelt werden und zusammen funktionieren müssen, damit das Spiel gut wird.
3. Erkläre, dass wir gerade den Spieler-Teil des Frameworks abgeschlossen haben und dass jedes Modul einen anderen Teil des Frameworks abdeckt.
4. Wir werden uns durch den Kurs arbeiten, um unseren Fortschritt festhalten zu können und im letzten Modul ein Spiel designen.

Hausaufgaben

Arbeitsblatt zum Game-Design-Framework

1. Die Schüler sollen schriftlich festhalten, was sie aus dem Spieler-Abschnitt mitgenommen haben (mindestens 3 Punkte, idealerweise 5 Punkte).
 - Sie sollten sich darauf konzentrieren, was sie über Spiele im Allgemeinen gelernt haben oder was ihnen bei der Entwicklung eines Spiels im letzten Modul helfen könnte.

Beispielsweise hilft die Auswahl einer Spaßkategorie dabei, ein zusammenhängendes Spielerlebnis zu erzeugen.

- Die Antworten sollen ergebnisoffen sein.

