

Modul 3: Bedeutende Entscheidungen und Widersprüche

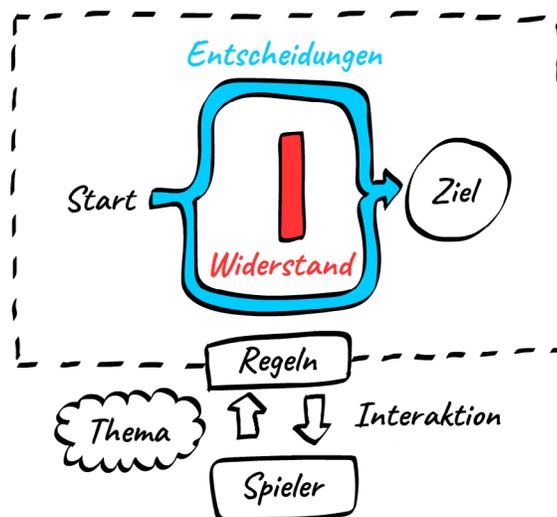


Große Ideen



Zweck

Dieses Modul **konzentriert sich auf Widersprüche und Entscheidungen** im Framework des Game-Designs. Widersprüche sind wichtig, damit die Spieler bedeutende Entscheidungen treffen können. Diese Widersprüche können vom Spieler selbst oder dem Designer stammen.



Ziele für die Schüler

Lektion 1: Problemlösungen und mehrere Versionen

- Schnelle Zyklen mit unterschiedlichen Versionen ermöglichen es, Probleme zu lösen, und sind unerlässlich, um ein qualitativ hochwertiges Spiel zu designen.

Lektion 2: Spielfluss und Kern-Spielschleife

- Der Spielfluss ist wichtig, damit der Spieler in das Spielerlebnis eintauchen kann und so mehr Spaß hat.
- Es gibt viele unterschiedliche Faktoren, die den Spielfluss auf verschiedene Arten beeinflussen.
- Die Entwicklung einer „**Kern-Spielschleife**“ steigert die Immersion und ermöglicht es den Spielern, Fortschritte zu machen und ein Spiel zu meistern.

Übersicht



Inhalte

Lektion 1: Problemlösungen und mehrere Versionen

- „Wir gegen das Spiel“-Aufbau und erster Spieltest (35 min)
- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Diskussion über Problemlösungen und mehrere Versionen (25 min)

Lektion 2: Spielfluss und Kern-Spielschleife

- Zweites Durchspielen (25 min)
- **Kontext des Vortragenden (15-minütige Vorlesung)**
- Diskussion über den Spielfluss (20 min)
- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Diskussion über die Kern-Spielschleife (15 min)

Hausaufgaben

- Abschnitt „**Widerspruch**“ des Game-Design-Frameworks
- Abgeschlossene Evaluierung der 5-Why-Methode
 - Analyse der Ursache für das kaputte Spiel



Materialien

Materialien des Vortragenden

- Computer/Projektor
für externe Links

Materialien der Schüler

- Papier/Stift

„Wir gegen das Spiel“-Materialien (pro Gruppe)

Für jede Gruppe

- 1x Spielbrett
- 1x Aktionsblatt
- 4x Panzer-Spielstein
 - 4 ähnlich aussehende Objekte mit einem „Gesicht“ (z. B. eine kleine Figur).
 - Verwende 4 Münzen und klebe Pfeile darauf (als „Gesicht“), falls keine anderen geeigneten Objekte verfügbar sind.
- 1x Roboter-Spielstein
 - Jedes beliebige Objekt.

Lektion 1

Problemlösungen und mehrere Versionen

Die Schüler erfahren mehr über das Konzept des **Widerspruchs** im Spieldesign, indem sie eine **ausbalancierte** Version von „Wir gegen das Spiel“ „programmieren“.

Das Hauptaugenmerk dieses Moduls liegt auf der Balance des Spiels.

Die Schüler lernen durch das Testen neuer Versionen und das Vornehmen von Anpassungen, wie sie den Zyklus „**Spieltest** > **Analyse** > **neue Version**“ nutzen können, damit die Spieler des Spiels in einen **Spielfluss** kommen (wie unten beschrieben).

35 MIN

„Wir gegen das Spiel“ (Aufbau und erster Spieltest)

AUFBAU (10 MIN)

1. **Gib jeder Gruppe ein anderes Aktionsblatt.**
2. **Jede Gruppe gibt ihrem Roboter einen Namen.**
Das sollte nicht mehr als 1 Minute dauern

ERSTER SPIELTEST (25 MIN)

3. **Erkläre die Spielvoraussetzungen:**

Eine Gruppe von Wissenschaftlern hat einen Riesenroboter darauf programmiert, ihr Dorf vor Eindringlingen zu beschützen. Doch irgendetwas ist schiefgegangen und jetzt stürmt der Roboter auf das Dorf zu und zerstört alles, was ihm in die Quere kommt. Die Spieler müssen zusammenarbeiten und jeweils einen Panzer (insgesamt vier) steuern, um den Roboter daran zu hindern, das Dorf zu erreichen.

Der Roboter und die vier Panzer sind nach der Reihe am Zug und versuchen, zu gewinnen.

4. **Lege die Spielbretter wie im Diagramm ersichtlich aneinander. Platziere die Spielsteine auf ihren Startpositionen und lass die Panzer nach vorne schauen.**

KERN-SPIELSCHLEIFE

5. Der Roboter schließt seine gesamte Sequenz ab, indem er der Reihe nach die Aktionen ausführt, die auf der Aktionsliste angeführt sind.

Der Roboter ist nicht im Team der Spieler, dennoch müssen die Spieler die Aktionen des Roboters der Reihe nach ausführen.

6. Jeder Panzer ist der Reihe nach am Zug.

- Der Roboter ist während der Züge der Panzer nicht an der Reihe.
- Die Panzer können bis zu 3 ihrer Fähigkeiten benutzen (wie auf dem Blatt angegeben) und dabei auch dieselbe Fähigkeit mehrmals einsetzen. Die Spieler sind im Team der Panzer.

7. Wiederhole das Prozedere, bis ein Sieger feststeht.

- Der Roboter gewinnt, wenn er die Ziellinie überquert oder alle Panzer zerstört.
- Die Panzer gewinnen, wenn der Roboter zerstört wird (seine Lebenspunkte 0 erreichen).

Kontext des Vortragenden

5-MINÜTIGE VORLESUNG

Bei der 5-Why-Methode handelt es sich um eine Technik zur Problemlösung, die von Sakichi Toyoda, dem Gründer von Toyota, entwickelt wurde und sehr erfolgreich ist.

Diese Problemlösungsmethode ist den modernen Standards zwar nicht zur Gänze gewachsen, dafür eignet sie sich aufgrund ihres Wiedererkennungswerts und ihrer Einfachheit hervorragend für die Schüler der U.R.F.-Akademie.

Die Bestimmung der Ursache von Problemen ist wichtig, um sicherzustellen, dass die Probleme und nicht nur ihre Symptome bekämpft werden.

Wenn nur die Symptome und nicht die Ursachen bekämpft werden, können dieselben Probleme erneut oder neue Probleme auftreten. In einem professionellen Umfeld kostet das Zeit und Ressourcen.

Die 5-Why-Methode beginnt mit einer ersten Annäherung an das Problem und versucht, die Kernursache dafür zu entdecken.

Sie verwendet die Antworten auf die Frage „Warum?“ als Ausgangspunkt für die nächste Frage. Bei einfachen Problemen müssen nur wenige „Warum?“-Fragen gestellt werden.

Die Schüler werden in der Regel Schwierigkeiten damit haben, die erste Annäherungsantwort auf das ursprüngliche Problem zu finden. Beispiel: Warum hat der Roboter so viel Schaden verursacht?

Hilf ihnen in diesem Fall, indem du sie die ersten Dinge aufschreiben lässt, die ihnen einfallen. Es könnte sein, dass sie 5, 6, 7 ... „Warum?“-Fragen stellen müssen, um dieses Problem zu lösen. Das ist vollkommen in Ordnung. Wenn sie bessere Designer werden, werden sie in der Lage sein, derartige Probleme mit 1, 2 oder 3 „Warum?“-Fragen zu beantworten.

Es gibt nie nur „eine einzige Ursache“ für ein Problem (vor allem dann nicht, wenn die Probleme komplexer werden), aber diese Methode bietet einen guten Ausgangspunkt für die Problemlösung.

25 MIN

Problemlösungen und mehrere Versionen

Dauerhaftes Verständnis (Zweck)

Schnelle Zyklen mit unterschiedlichen Versionen ermöglichen es, Probleme zu lösen, und sind unerlässlich, um ein qualitativ hochwertiges Spiel zu designen.

SCHNELLERES SCHEITERN: 5 MIN

1. Sprich über das schnellere Scheitern und zeige den Schülern das „Fail Faster“-Video (5 min)

Schauen wir uns zuerst ein Video an, in dem eine der wichtigsten Lektionen des Designens beschrieben wird, bevor wir zur Theorie kommen.



Failing Faster - A Mantra for Creative Thinkers von Extra Credits

<https://www.youtube.com/embed/rDjrOaoHz9s?start=0&end=707>

Die Schüler sollen lernen, dass Versagen ein Teil der Lektion ist und Rückschläge nichts Negatives sein müssen. Für jedes erfolgreiche Design, das veröffentlicht wurde, sind zehn Designs gescheitert und im Mülleimer gelandet. Es ist wichtig, aus Fehlern zu lernen und weiter an der Entwicklung des finalen Produkts zu arbeiten.

5-WHY-METHODE: 10 MIN

2. Erkläre den Schülern die 5-Why-Methode und warum die Ursachenanalyse hilfreich ist (die Behebung eines oberflächlichen Problems kann das Kernproblem in der Regel nicht lösen).

HIER EIN PAAR BEISPIELE FÜR DIE ANWENDUNG DIESER LEKTION

Problem: Der Roboter hat verloren

Warum 1: Warum hat der Roboter verloren?

Die Panzer haben den Roboter zerstört.

Warum 2: Warum haben die Panzer den Roboter zerstört?

Der Roboter hat die Panzer nicht zerstört und auch nicht die Ziellinie überquert.

Warum 3: Warum hat der Roboter die Panzer nicht zerstört und auch die Ziellinie nicht überquert?

Der Roboter ist immer wieder in die Mauer gelaufen.

Die Fähigkeiten des Roboters haben ihre Ziele immer wieder verfehlt.

Warum 4: Warum ist der Roboter immer wieder in die Mauer gelaufen?

Er hat immer wieder „Nach rechts schauen“ und „Bewegen“ eingesetzt.

Warum 5: Warum hat er immer wieder „Nach rechts schauen“ und „Bewegen“ eingesetzt?

„Nach links schauen“ und „Bewegen“ waren nicht hilfreich.

Fazit: Ersetze „Nach links schauen“ mit „Panzer anschauen“.

Problem: Die Panzer haben verloren

Warum 1: Warum haben die Panzer verloren?

Der Roboter hat die Panzer zerstört.

Warum 2: Warum hat der Roboter die Panzer zerstört?

Der Roboter hat zu viel Schaden verursacht.

Warum 3: Warum hat der Roboter zu viel Schaden verursacht?

Der Roboter hatte zu viele Fähigkeiten, die Schaden verursachen.

Warum 4: Warum hatte der Roboter zu viele Fähigkeiten, die Schaden verursachen?

Der Roboter braucht nicht so viele Fähigkeiten, die Schaden verursachen.

Fazit: Ersetze eine Fähigkeit, die Schaden verursacht, durch eine Bewegungsfähigkeit oder entferne eine Fähigkeit, die Schaden verursacht.

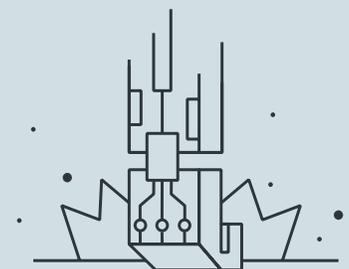
TESTS VON NEUEN AKTIONSREIHENFOLGEN: 10 MIN

Der Vortragende soll klarstellen, dass das Ziel darin besteht, ein „ausbalanciertes“ Spiel zu entwickeln. Ein Spiel ist dann ausbalanciert, wenn niemand vorhersagen kann, ob die Panzer oder der Roboter gewinnen werden.

Erkläre den Schülern, dass sie ihr Spiel so überarbeiten sollen, dass es ausbalanciert ist. **Erkläre ihnen, dass sie alles verändern können, inklusive der folgenden Elemente:**

- Die Anzahl an Aktionen, die der Roboter ausführen kann.
- Die Reihenfolge der Aktionen.
- Die Aktionen selbst.
- Die Anzahl an Aktionen, die die Panzer ausführen können.

Die Zeit wird nicht für einen kompletten Zyklus aus **Spieltest > Analyse > neue Version** ausreichen, die Schüler können die neuen Versionen jedoch auf ihrem Aktionsblatt ausprobieren, um sich so auf die Übung zu Beginn der nächsten Lektion vorzubereiten.



Lektion 2

25 MIN

Zweites Durchspielen

1. Weise die Schüler an, in 25 Minuten so viele Zyklen aus Spieltest > Analyse (5-Why-Methode) > neue Version durchzuführen wie möglich.

Beende das Spiel, wenn offensichtlich wird, dass eine Seite sicher gewinnt, um herauszufinden, warum dem so ist, und erstelle schnell eine neue Version des Spiels.

Erinnerung an die Kern-Spielschleife

- Der Roboter führt seine gesamten Aktionen aus.
- Jeder der 4 Panzer führt seine Runde nach der Reihe aus (**die Runde des Roboters soll nicht während der Runden der Panzer ausgeführt werden**). Die Panzer können bis zu 3 ihrer Fähigkeiten benutzen (wie auf dem Blatt angegeben) und dabei auch dieselbe Fähigkeit mehrmals einsetzen.
- Wiederhole das Prozedere, bis ein Sieger feststeht.

Kontext des Vortragenden:

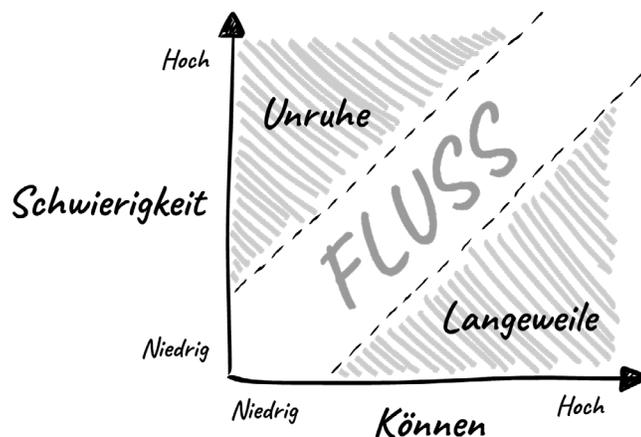
Spielfluss und Schwierigkeitsgrad

15-MINÜTIGE VORLESUNG

Beim Spielfluss geht es darum, dass sich der Spieler „im richtigen Bereich“ befindet. Solange sich der Spieler im Spielfluss befindet, verliert er die Zeit aus den Augen und taucht vollständig in die Erfahrung ein. Im Idealfall versetzen ein Spiel (und seine Kern-Spielschleife) den Spieler immer in einen Spielfluss und erhöhen dadurch seine Bindung zum Inhalt.

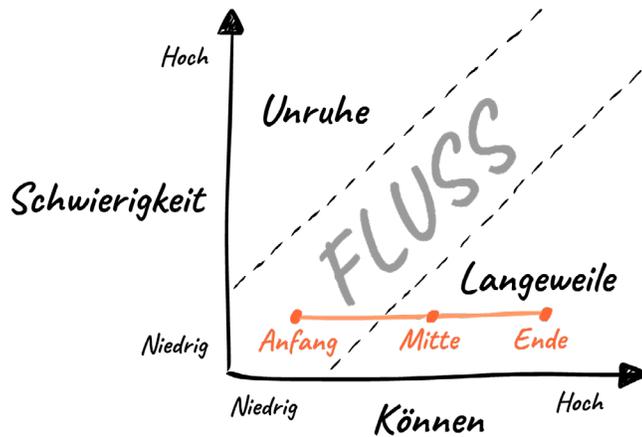
Wenn der Spielfluss verloren geht, beginnen die Erfahrungen den Spieler zu langweilen oder unruhig zu machen. Das schmale Spielfluss-Band, das auf dem Diagramm unten abgebildet ist, zeigt, in welchem Bereich sich der Großteil des Spielerlebnisses abspielen soll.

Jeder Spieler hat ein unterschiedliches Spielfluss-Profil, doch in diesem Kurs konzentrieren wir uns nur auf den Spielfluss des durchschnittlichen Spielers.



Das Diagramm unten zeigt, wie sich das Können eines Spielers und/oder der Schwierigkeitsgrad eines Spiels auf das Spielerlebnis eines durchschnittlichen Spielers auswirken.

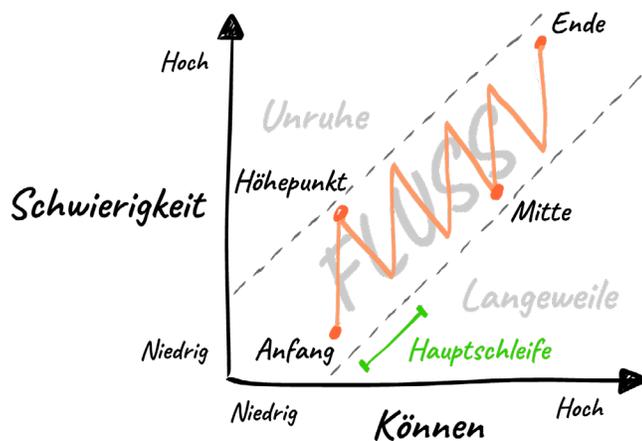
 **Schlechter Spielfluss**



Im obenstehenden Spielfluss-Diagramm ist ein Spiel zu sehen, in dem der Spieler zwar besser wird, der Schwierigkeitsgrad aber immer gleich bleibt. **Die Linie, die Anfang, Mitte und Ende verbindet, stellt die Abweichung vom Spielfluss dar, die im Laufe der Zeit auftritt.**

Im Allgemeinen erhöht sich das Können eines Spielers mit der Zeit. Dadurch beginnt der Spieler auf dem Diagramm oben auch, sich ab der Mitte des Spiels zu langweilen.

 **Guter Spielfluss**



Das Diagramm unten bildet ein Spielerlebnis ab, dessen Schwierigkeitsgrad sich zusammen mit dem Können des Spielers erhöht. Die Linie steigt nicht gerade an. So sieht ein gut entwickelter Spielfluss in der Regel aus. Es gibt jedoch ein paar interessante Dinge zu beachten:

- Der Beginn eines neuen Abschnitts ist immer im unteren Bereich des Spielfluss-Bereichs angesiedelt, um den Spieler mit dem steigenden Schwierigkeitsgrad nicht zu überfordern. Die einzelnen Abschnitte können als Kern-Spielschleifen betrachtet werden (der Vortragende wird in Kürze eingehender über Kern-Spielschleifen sprechen).
- Designer versuchen in der Regel, den Schwierigkeitsgrad bis zum Höhepunkt eines Abschnitts (z. B. ein Bosskampf/ein spannendes Event) zu erhöhen, um dem Spieler anschließend eine Pause zu gönnen, damit er seine neu erlangten Fähigkeiten genießen kann. **Diese Pause ist wichtig, um die Spieler nicht zu ermüden.**
- Die Höhepunkte von Abschnitten erzeugen Spannung und geben dem Spieler im Laufe des Spielerlebnisses immer wieder das Gefühl, etwas erreicht zu haben.
- Sobald der Spieler beginnt, sich durch die Talfahrt des Schwierigkeitsgrads zu langweilen, beginnt ein neuer Abschnitt mit neuen Herausforderungen, die es zu meistern gilt. Das Können des Spielers erhöht sich während des gesamten Prozesses.
- Diese Höhen und Tiefen bei der Intensität sind entscheidend und sorgen dafür, dass sich der Spieler weder langweilt noch überfordert fühlt.

EINFLÜSSE AUF DEN SPIELFLUSS

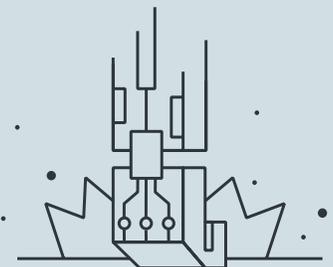
Es gibt mehrere Faktoren, die dazu führen können, dass ein Spieler in Richtung „Langeweile“ abdriftet:

- Das Können des Spielers übersteigt zu lange den Schwierigkeitsgrad des Spiels
- Es gibt zu lange Phasen, in denen nichts passiert (weil der Spieler beispielsweise darauf warten muss, bis er wieder am Zug ist)
- Die Inhalte wiederholen sich und es gibt keine nennenswerten Unterschiede zwischen den Spielerlebnissen

Es gibt mehrere Faktoren, die dazu führen können, dass ein Spieler in Richtung „Unruhe“ abdriftet:

- Der Schwierigkeitsgrad des Spiels übersteigt zu lange Zeit das Können des Spielers
- Das Spiel ist zu komplex (unüberschaubare Spielbretter, lange Regelwerke, überladene Benutzeroberflächen)
- Das Spiel hat keine Pause, weshalb der Stress für den Spieler nie nachlässt
- Zeitdruck.
- Analyse-Paralyse (zu viele Möglichkeiten).
- Natürliche Erschöpfung (Burnout, hohe Intensität über lange Zeiträume)
 - Wenn das Spielerlebnis keine Höhen und Tiefen hat und über längere Zeiträume in den Bereich der „Unruhe“ abdriftet

Ein gut entwickeltes Spiel sorgt dafür, dass sich zusammen mit dem Spieler auch die Widersacher des Spielers (andere Spieler oder das Spiel selbst) weiterentwickeln (z. B. durch einen Algorithmus für die Gegnersuche) oder dass der Schwierigkeitsgrad zusammen mit dem Können des Spielers ansteigt (was vor allem bei Einzelspieler-Spielen der Fall ist).



20 MIN

Diskussion über den Spielfluss

Dauerhaftes Verständnis

- Der Spielfluss ist wichtig, damit der Spieler in das Spielerlebnis eintauchen kann und so mehr Spaß hat.
- Es gibt viele unterschiedliche Faktoren, die den Spielfluss auf verschiedene Arten beeinflussen.

ERKLÄRUNG DES SPIELFLUSSES: 10 MIN

1. **Erkläre den Schülern anhand der Informationen aus dem oberen Abschnitt, was der Spielfluss genau ist.** Die Erklärung sollte Folgendes beinhalten:

- Eine Definition des Spielflusses
- Beschreibungen der Bereiche „Spielfluss“, „Unruhe“ und „Langeweile“
- Beispiele für einen guten und einen schlechten Spielfluss

Wesentliche Fragen

Hast du jemals ein Spiel nicht zu Ende gespielt und wenn ja, warum?

- Spieler beenden Spiele aus unterschiedlichen Gründen vorzeitig:
 - *Schlechter Spielfluss.*
 - *Abneigungen gegen das Genre des Spiels.*
 - *Freunde spielen das Spiel nicht.*
 - *Das Spiel war langweilig*
 - *Das Spiel war zu schwierig*
 - *Das Spiel ist monoton geworden*
- Bei einigen dieser Gründe handelt es sich um erwartete Nachteile von gewissen Design-Entscheidungen.
 - So sind Spieler ohne Mehrspielermodus beispielsweise nicht für Spieler geeignet, die mit anderen zusammenspielen wollen.
- Dennoch sollte man bei der Spieleentwicklung immer darauf achten, dass die Spieler das Spiel nicht aus Gründen beenden, die sich vermeiden lassen (wie ein schlechter Spielfluss).

Hast du jemals ein Spiel über einen längeren Zeitraum gespielt und wenn ja, warum?

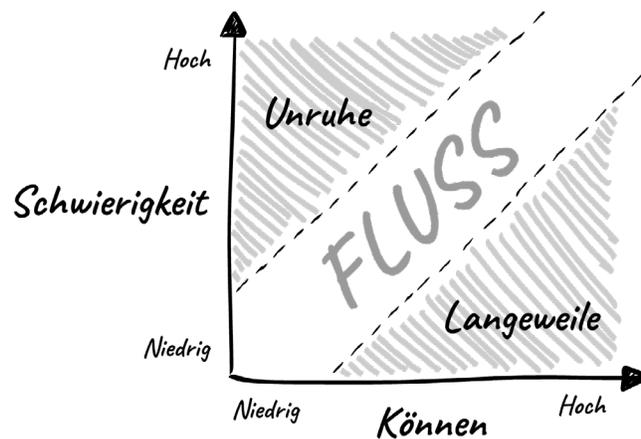
- Im Idealfall versuchen die Designer immer, den Spielspaß zu maximieren und Spieler an ihr Spiel zu binden.
- Wissen die Schüler, was die Designer getan haben, um den Spielspaß zu maximieren?

Gute Antworten auf diese Frage sind unter anderem: die Gegnersuche, ein Mehrspielermodus, ruhige Momente, die lange Spielsitzungen ermöglichen, dynamische Schwierigkeitsgrade oder einfach unterschiedliche Schwierigkeitsgrade für Spieler mit unterschiedlichen Anforderungen an den Spielfluss.

Warum ist es wichtig, in einen Spielfluss zu kommen?

- Um Langeweile und Unruhe zu vermeiden.
- Um den Erwartungen eines Spielers bezüglich des Schwierigkeitsgrads einer Begegnung zu entsprechen.
- So kann es beispielsweise enttäuschend sein, wenn der Boss eines Levels einfach zu besiegen ist.
- Hier noch eine ergänzende Frage: „Sollte ein Boss einfach oder schwierig sein und warum?“

Lass die Schüler die Faktoren sortieren, die sich auf den Spielfluss auswirken (auf der Tafel).



- | | |
|---|---|
| <p>01 Können
Durch die Erhöhung des Könnens des Spielers bewegt sich die Linie um einen Punkt nach rechts.</p> <p>02 Schwierigkeitsgrad
Durch die Erhöhung des Schwierigkeitsgrads bewegt sich die Linie um einen Punkt nach oben.</p> <p>03 Komplexität (Liste der Regeln)
Durch eine Erhöhung der Komplexität bewegt sich die Linie um einen Punkt nach oben (erhöht auch den Schwierigkeitsgrad).</p> <p>04 Pausen (Zeit zwischen Aktionen)
Je länger die Pausen werden, desto stärker nimmt der Schwierigkeitsgrad ab (weil die Spieler mehr Zeit zum Nachdenken haben) und die Linie bewegt sich um einen Punkt nach rechts.</p> | <p>05 Zeitdruck
Je höher der Zeitdruck wird, desto stärker nimmt der Schwierigkeitsgrad zu und die Linie bewegt sich um einen Punkt nach rechts.</p> <p>06 Möglichkeiten
Je mehr Möglichkeiten dem Spieler zur Verfügung stehen, desto stärker nimmt der Schwierigkeitsgrad zu und die Linie bewegt sich um einen Punkt nach oben.</p> <p>07 Monotonie
Wenn ein Spiel monoton ist, bewegt sich die Linie nach rechts.</p> <p>08 Erschöpfung
Erschöpfung entsteht in der Regel dann, wenn sich der Spieler zu lange im Bereich „Unruhe“ befindet. Dadurch bewegt sich die Linie um einen Punkt nach links.</p> |
|---|---|

Warum sollte die Linie innerhalb des Spielfluss-Bereichs oszillieren? (Die gezackte Linie auf dem letzten Kontext-Bild des Vortragenden.)

- Wenn sich der Spieler über längere Zeit in der Nähe der Bereiche „Unruhe“ oder „Langeweile“ befindet, kann das Spielerlebnis in eine der beiden Empfindungen umschlagen, befindet er sich jedoch nur kurzfristig in deren Nähe, kann das motivierend oder entspannend wirken.
- Das ist wichtig, um die Motivation des Spielers hochzuhalten, vor allem bei längeren Spielsitzungen.

Bist du in einen Spielfluss gekommen, während du „Wir gegen das Spiel“ oder das „Spiel mit Zielen“ gespielt hast? Warum bzw. warum nicht?

- Die Möglichkeiten der Panzer sollten beim zweiten Spieltest bereits gut ausbalanciert sein (es gibt so gut wie immer einen optimalen Spielzug, der leicht zu ermitteln ist, andernfalls ist der Roboter zu stark, was unabhängig von den Handlungen des Spielers immer zu einer Niederlage führt).
- Dadurch werden die Spieler in der Regel in die rechte untere Ecken (Langeweile) oder die linke obere Ecke (Unruhe) des Diagramms gedrängt.
 - Das Spiel könnte besser ausbalanciert sein, damit die Panzer nicht so viele Möglichkeiten haben.
 - Die Bewegungen der Panzer könnten überarbeitet werden, damit sie nicht ganz so viele Freiheiten haben. So geben die Aktionen „Drehen“, „Bewegen“ und „Schießen“ den Panzerspielern jede Menge Kontrolle über das Spiel (was zu einem beträchtlichen Teil auch daran liegt, dass die Aktion „Schießen“ eine unbegrenzte Reichweite hat).
- Irgendwann wird „Wir gegen das Spiel“ auch dann langweilig, wenn es gut ausbalanciert ist. Warum?
 - Es gibt nicht genug zu tun (hierbei geht es vor allem um die Tiefe des Gameplays).
 - Das Spiel läuft jedes Mal in etwa gleich ab (die einzelnen Durchläufe unterscheiden sich kaum).

Das Spielfluss-Diagramm eignet sich hervorragend, wie das Können und der Schwierigkeitsgrad in Einzelspieler-Spielen und bei neuen Spielerlebnissen zusammenhängen (die in der Regel eine begrenzte Spielzeit aufweisen). Doch wie lässt es sich auf Mehrspieler-Spiele umlegen? (Die in der Regel keine begrenzte Spielzeit aufweisen.)

- Die Kern-Spielschleife eines Mehrspieler-Spiels folgt in der Regel einem ähnlichen Muster wie die Kern-Spielschleife, die im vorherigen Abschnitt beschrieben wurde.

So ist die Kern-Spielschleife im Basketball beispielsweise der Ballbesitz.

 - In Ballbesitz steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an (man bewegt sich mit dem Ball zum gegnerischen Bereich) und je mehr Zeit verstreicht, desto höher wird er, bis der Ball schließlich das Spiel verlässt und sich alle entspannen.
- Der wichtigste Faktor für einen guten Spielfluss in Mehrspieler-Spielen ist ein faires Match mit gleichwertigen Gegnern (Gegnersuche).
 - Es spielt keine Rolle, wie gut ein Basketballspiel entwickelt ist – ohne Gegner mit einem ähnlichen Können kann bei den Spielern kein richtiger Spielfluss aufkommen.

Welche Änderungen könnten den Spielfluss in „Wir gegen das Spiel“ verbessern?

- Die Reihenfolge (die Aktionen des Roboters und der 4 Panzer) nimmt viel Zeit in Anspruch, was wiederum dazu führen kann, dass die Spieler das Spiel während der Runde des Roboters oder anderer Spieler nicht mehr mitverfolgen.
 - Die Kern-Spielschleife könnte verkürzt werden, indem der Roboter nur noch 5 anstatt 10 Aktionen und die Panzer nur noch 2 anstatt 3 Aktionen ausführen können.
 - Die Designer könnten einen Runden-Timer einführen, der verhindert, dass die Spieler zu viel Zeit mit der Planung ihrer Runde verbringen.
 - Das Erlernen des Spiels nimmt aufgrund seiner Komplexität viel Zeit in Anspruch.
 - Wir könnten die Komplexität verringern, indem wir die Aktionen des Roboters verringern oder die Aktionen einfacher gestalten.

Kontext des Vortragenden

5-MINÜTIGE VORLESUNG

Bei der Kern-Spielschleife handelt es sich um die sich wiederholenden Aktionen, die Spieler im Zuge eines Spiels ausführen.

In *Super Mario Bros* sieht die Kern-Spielschleife beispielsweise wie folgt aus:

- Durchquere das Level.
- Zerstöre Blöcke.
- Sammle Gegenstände.
- Besiege Gegner.
- Erreiche die Flagge, um zum nächsten Level zu gelangen.
- Wiederholen.

Auf der nächsten Stufe (der Abstraktion) würde die Kern-Spielschleife ungefähr so aussehen:

- Level abschließen.
- Level abschließen.
- Level abschließen.
- Boss besiegen.

Durch die bewusste Entwicklung einer Kern-Spielschleife können die Designer ihre Unterziele und Ziele sowie den Schwierigkeitsgrad und das Tempo bewusst einsetzen und strukturieren. Und das wirkt sich wiederum direkt auf den Spielfluss des Spielers aus (wie oben beschrieben).

Auf der nächsten Abstraktionsstufe können die Designer ihre Spielschleifen an bestimmte Perioden (von Moment zu Moment, Spiel zu Spiel, Sitzung zu Sitzung, Monat zu Monat) anpassen, um sicherzustellen, dass das Spielerlebnis befriedigend bleibt.

ZUFRIEDENHEIT

Ein wichtiger Grund für die Entwicklung einer Kern-Spielschleife besteht im **Aufbau von positiven Erwartungen** an das Spiel, die bei Spielern bewusst oder unbewusst erzeugt werden. Die entschiedene und feierliche Erfüllung dieser Erwartungen führt dazu, dass die Spieler mit dem Spiel zufrieden sind. Zum Beispiel durch den Sieg über einen Boss/andere Spieler und den Erhalt einer Belohnung oder einen Stufenaufstieg.

In Videospiele werden Siege über Bosse, das Öffnen neuer Belohnungstruhen oder der Stufenaufstieg häufig gefeiert (hör- und sichtbar), um eine positive Reaktion der Sinne hervorzurufen. Bei Brettspielen erhalten die Spieler meistens konkrete Belohnungen wie Karten, die die Charaktere verbessern, Sammelgegenstände usw.

Wenn es jedoch keine Kern-Spielschleife gibt (z. B. Bosskämpfe), kann es aufgrund der fehlenden Konsistenz schwierig werden, die Vorfreude des Spielers auf diese Belohnungen zu wecken. Ein Beispiel dafür ist, wenn der Spieler zufällig epische Beute findet, die einfach nur herumliegt.

15 MIN

Diskussion über die Kern-Spielschleife

Dauerhaftes Verständnis

- Die Entwicklung einer Kern-Spielschleife ermöglicht es den Spielern, Fortschritte zu machen, das Spiel zu meistern und tief in das Spiel einzutauchen.

Wesentliche Fragen

Was hat es für einen Sinn, eine „Kern-Spielschleife“ zu definieren?

- Wir können sicherstellen, dass das Spiel die Spieler in einen angemessenen Spielfluss versetzt.
- Das erreichen wir, indem wir den Schwierigkeitsgrad des Spiels, sein Tempo, die Verteilung der Unterziele und Ziele, die Zeit, die man für den Abschluss der Unterziele und Ziele benötigt, und das Spielerlebnis der Unterziele und Ziele genau steuern.
- Eine konsistente Struktur, die sich wiederholt (mit unterschiedlichen Inhalten), gibt Spielern die Möglichkeit, sich auf das Spielerlebnis einzustellen, und das kann wiederum dazu beitragen, dass die Spieler das Gefühl haben, Fortschritte zu machen.

Wenn die Spieler beispielsweise damit rechnen können, dass am Ende jeden Aktes ein Boss wartet (mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad), dann bekommen sie eher das Gefühl, etwas zu erreichen, als wenn sich am Ende der Akte nur hin und wieder ein Boss befindet oder der Schwierigkeitsgrad der Bosse zwischendurch viel zu niedrig ist.

Kannst du die Kern-Spielschleifen von „Wir gegen das Spiel“ und „Spiel mit den Zielen“ beschreiben?

Wir gegen das Spiel

- Führe alle Aktionen des Roboters aus.
- Führe alle Runden der Panzer aus.

Spiel mit den Zielen

- Spiele mit einem neuen Ziel, bis ein Gewinner feststeht.
- Der Gewinner vermerkt seinen Sieg, danach wird ein neues Ziel festgelegt.

Wie sieht es mit Kern-Spielschleifen in anderen Spielen aus?

- Im Football besteht die Kern-Spielschleife darin, bei Ballbesitz 4 Downs zu überbrücken. *Jedes Down gilt als Teil dieser Kern-Spielschleife.*

- **In klassischen Mario-Spielen sieht die Kern-Spielschleife wie folgt aus:**

- Durchquere das Level.
- Zerstöre Blöcke.
- Sammle Gegenstände.
- Besiege Gegner.
- Erreiche die Flagge, um zum nächsten Level zu gelangen.
- Wiederholen.

- **Auf der nächsten Stufe (der Abstraktion) würde die Kern-Spielschleife ungefähr so aussehen:**

- Level abschließen.
- Level abschließen.
- Level abschließen.
- Boss besiegen.

Was sind die wichtigsten Komponenten der Zufriedenheit in Hinblick auf die Kern-Spielschleife?

- Die Erwartung einer positiven Erfahrung kann es dem Designer ermöglichen, einen ultimativen „Höhepunktmoment“ zu entwickeln, was für den Spieler sehr befriedigend ist.
- Befriedigende Momente sollten klar erkennbar sein, damit der Spieler immer genau weiß, was gerade geschieht.
- Wenn der Spieler beispielsweise einen Boss besiegt, sich aber nicht sicher sein kann, dass der Boss wirklich besiegt ist, dann kann das den Moment komplett zerstören und dazu führen, dass der Spieler nicht zufrieden ist.
- Die Sache sieht jedoch ganz anders aus, wenn er den Boss besiegt, eine Stufe aufsteigt und begleitet von feierlichen visuellen Effekten und einem triumphalen Soundtrack Beute erhält.
- Dann fühlt sich der Spieler großartig.
- Erwähne die wichtigsten Komponenten der Zufriedenheit bei feierlichen Momenten:
 - Visuelle Komponente, hörbare Komponente, konkrete Belohnung (z. B. Beute, Ausrüstung, Stufenaufstieg), Erwartung.

Wie könntest du nachvollziehen, ob deine „Kern-Spielschleife“ gut entwickelt ist?

- Hierfür gibt es keine bestimmte Formel, es ist jedoch wichtig, die Motivationen, Erwartungen und bevorzugten Kategorien des Spaßes (Modul 1) des Zielpublikums zu kennen.
- So kann es beispielsweise schlecht sein, wenn die Spieler in Spielen, die auf sofortiger Befriedigung basieren, zu viel Zeit im Bereich „Unruhe“ (hoher Schwierigkeitsgrad) verbringen müssen. Diese Spieler suchen in der Regel nicht nach herausfordernden Spielerlebnissen.
- Gleichzeitig ist es nicht gut, wenn dieselben Spieler mit vielen komplexen Regeln oder langen Kern-Spielschleifen konfrontiert werden.
- Wenn die Spieler jedoch sehr engagiert und erfahren sind, tolerieren sie vielleicht längere und komplexere Kern-Spielschleifen mit höheren Schwierigkeitsgraden.
- Es kann also durchaus passend sein, wenn diese Spieler viel Zeit damit verbringen müssen, einen Boss zu besiegen.
- Im Grunde läuft also alles auf das Publikum hinaus, auf das das Spielerlebnis ausgelegt wird.

Hausaufgaben

Arbeitsblatt zum Game-Design-Framework

1. Die Schüler sollen schriftlich festhalten, was sie aus dem Widerspruch-Abschnitt mitgenommen haben (mindestens 3 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.
 - Die Antworten sollen ergebnisoffen sein.

Abgeschlossene Evaluierung der 5-Why-Methode

1. Die Schüler sollen ihr Protokoll mindestens um eine 5-Why-Evaluierung ergänzen.

