

Modul 4: Regeln, Thematiken und Komplexität

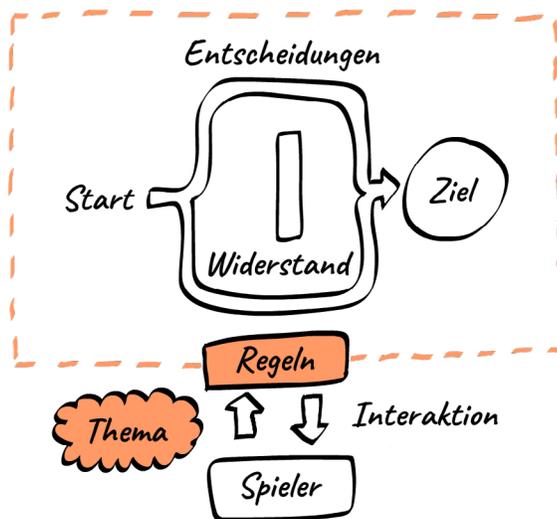


Große Ideen



Zweck

Dieses Modul **befasst sich mit den Regeln und Thematiken** des Game-Design-Frameworks. Zu den Regeln gehören auch Elemente wie Spielmechaniken und Spielsysteme. Sie sind Richtlinien für die Funktionsweise des Spiels, anhand derer das Gameplay entwickelt wird.



Dauerhaftes Verständnis

Thematiken ermöglichen es, die Mechaniken einfach zu erklären und die Immersion durch Resonanz zu erhöhen.

Übersicht



Inhalte

Lektion 1 – Resonanz, Thematiken und Komplexität

- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Leitfaden für Thematiken (20 min)
- Übung zu den Thematiken (40 min)

Hausaufgaben

- Abschnitt „**Regeln und Thematiken**“ des Game-Design-Frameworks
- Dokumentation eines Thematiken-Brainstormings
 - Liste aus Thematiken, die durch ein Brainstorming erstellt wurde, und Begründung der Thematik-Auswahl



Materialien

Materialien des Vortragenden

- Computer/Projektor
für externe Links

Materialien der Schüler

- Papier/Stift

Lektion 1

Kontext des Vortragenden: Thematik

5-MINÜTIGE VORLESUNG

THEMATIK

Eine Thematik ist ein verbindendes Element, das in den Mechaniken, der Geschichte, dem Sound, den visuellen Effekten und im Stil eines Spiels wiedererkennbar ist.

Eine starke Thematik, die sich in all diesen Komponenten widerspiegelt, hilft dabei, durch Resonanz eine Immersion zu erzeugen.

Hier sind ein paar Beispiele für Thematiken in Spielen:

- Mittelalter mit High Fantasy (z. B. Drachen)
- Weltraum
- Moderne
- Zukunft

RESONANZ UND DISSONANZ

Hierbei geht es darum, ob ein Spiel beim Spieler bewusst intensive und gefühlsbetonte Reaktionen hervorrufen kann (diese können positiv oder negativ sein).

Resonanz muss nicht immer positive Emotionen wecken. So rufen Spiele mit einem Horror-Setting beispielsweise eine starke Resonanz hervor, obwohl sie Angst und Schrecken auslösen.

Eine thematische Dissonanz führt in der Regel dazu, dass die Spieler aus der Immersion gerissen werden und den Bezug zum Spielerlebnis verlieren.

Ein Beispiel: Ein Stil, der auf ein jüngeres Publikum ausgelegt ist, führt im Zusammenhang mit einem komplexen Gameplay meistens zu einer Dissonanz. Das Gleiche passiert, wenn man ein Horror-Spiel mit fröhlicher Musik untermalt.

KOMPLEXITÄT

Bei der Komplexität handelt es sich um die Anzahl an Informationen, **die ein Spieler kennen muss**, um eine Entscheidung treffen zu können. Oder vereinfacht gesagt: Es handelt sich um die Anzahl an Sätzen, die man benötigt, um zu erklären, wie man das Spiel spielt oder eine Aktion ausführt (wie kompliziert es ist).

Die Komplexität wird häufig mit dem Schwierigkeitsgrad verwechselt. Obwohl Inhalte mit einer höheren Komplexität in der Regel auch schwieriger sind, meinen Designer nicht den Schwierigkeitsgrad, wenn sie über die Komplexität sprechen.

Die Komplexität in Spielen hat einen Preis, da sie beeinflusst, wie zugänglich ein Spiel ist, wie lange es dauert, bis die Spieler beginnen, Spaß zu haben, und wie viel Zeit die Spieler investieren müssen, um die Konsequenzen des Gameplays zu verstehen.

Eine beliebte Taktik beim Game-Design zur Verringerung der Komplexität besteht darin, sich **am bekanntesten Verhalten eines gewöhnlichen Objekts oder einer Idee zu bedienen** (Huckepack), das Erlernen der Spielregeln zu beschleunigen oder eigenwillige Ereignisse zu erklären.

Zum Beispiel: Jeder weiß, dass sich Feuer ausbreitet. Angenommen, es gibt eine Spielmechanik, die dazu führt, dass Teile des Spielbretts mit der Zeit nicht mehr benutzt werden können, dann wäre Feuer eine großartige Thematik, um diese Mechanik zu erklären, ohne die Komplexität zu erhöhen.

GESCHICHTE

Die Geschichte ist das Bindeglied zwischen dem Gameplay und der Thematik. Sie kann die Motivationen der Charaktere im Spiel erläutern oder das Setting erklären (z. B. „Warum sollte der Drache aus dem oberen Beispiel die Stadt in Brand stecken wollen?“ oder „Warum ist das Spiel an diesem Ort und in dieser Zeit angesiedelt?“).

Zwei Erfahrungen können dieselbe Geschichte haben, sich durch die Thematik aber komplett unterschiedlich anfühlen. Hier sind ein paar Beispiele:

Findet Nemo vs. 96 Hours: Ein überfürsorglicher Vater begibt sich auf der Suche nach seinem entführten Kind in gefährliche Situationen.

Aladin vs. Les Misérables: Eine arme Person stiehlt Brot, wird eingesperrt, erhält Reichtum, rebelliert gegen die Obrigkeit und bringt ihren Erzrivalen schließlich dazu, sich selbst zu besiegen.

Viele Spiele teilen sich dieselbe Prämisse, unterscheiden sich jedoch durch die Handlungen und die Thematik.

Um eine immersive Spielerfahrung zu erschaffen, müssen die Geschichte, die Thematik, der Sound, das Aussehen und Spielmechaniken ineinandergreifen und ein stimmiges Gesamtpaket ergeben.

20 MIN

Leitfaden für Thematiken

- 1. Erkläre den Schülern, dass ihre nächste Aufgabe darin besteht, sich eine neue Thematik für „Wir gegen das Spiel“ auszudenken.**
 - Das Spiel verkauft sich nicht gut und der Publisher hat entschieden, dass die aktuelle Thematik zu maskulin ist und durch eine unparteiischere und zugänglichere Thematik ersetzt werden soll.
 - Dazu müssen **die Geschichte, der Name des Spiels, die Namen der Fähigkeiten** (inklusive der personalisierten Fähigkeiten) und **die Charaktere, die von den Spielern gespielt werden können** (die Panzer), überarbeitet werden. Die Mechaniken des Spiels dürfen jedoch nicht verändert werden.
- 2. Schreibe einige der folgenden Tipps auf die Tafel, um den Schülern dabei zu helfen, die Thematik ihres Spiels zu überarbeiten. Teile außerdem so viele zusätzliche Informationen aus dem „Kontext des Vortragenden“ mit den Schülern wie nötig.**

RESONANZ

Siehe dieses Video ab, um die Punkte unten zu verdeutlichen.



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned
Resonanz ist wichtig

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=466&end=584>

Denke über Resonanz und Dissonanz nach.

- Kann sich der Spieler vorstellen, in eine Rolle zu schlüpfen (so tun, als wäre er einer der Charaktere)?
- Wenn die Thematik „Drache“ ist, die Fähigkeit, die ersetzt werden soll, „Laser“ heißt und sich der Schüler dafür entscheidet, sie durch „Wirf einen Stein“ zu ersetzen, dann ist das thematisch nicht so resonant wie „Feuer speien“ oder „Verschieße einen Feuerball“.
- Durch das Feuerspeien fühlt sich der Spieler wie ein Drache (er kann sich in diesen Charakter hineinversetzen), wohingegen Steinewerfen einfach nur langweilig ist und wahrscheinlich zu keiner Immersion führen wird.
- Resonante Designs verbinden **die Geschichte, das Aussehen, den Sound, die Thematik und Spielmechaniken (Spielregeln)** miteinander, um die Stimmung und die Thematiken zu betonen und eine stärkere Immersion zu erzeugen.
- Bei dissonanten Designs passen die Geschichte, die Thematik und die Mechaniken nicht zusammen, was der Immersion entgegenwirkt.
- Die Spieler stellen Erwartungen an die Thematiken, die sich von Kultur zu Kultur unterscheiden.

So wecken Drachen im Westen und im Osten beispielsweise unterschiedliche Erwartungen beim Publikum.

Ein Drache, der ein feuriges Temperament hat oder gierig ist, könnte Spieler aus dem Osten verwirren, da Drachen bei ihnen im Allgemeinen als glücksverheißend oder fröhlich gelten.

HUCKEPACK

Siehe dieses Video ab, um einige der unten angeführten Punkte zu verdeutlichen:



Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned
Der Einsatz des Huckepacks

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=649&end=790>

Denk über die Motivationen der Charaktere und die übergeordnete Geschichte nach.

- Wenn unsere neue Thematik „Bibliothek“ heißt, dann werden die Schüler mit der Fähigkeit „Laser“ wahrscheinlich nicht viel anfangen können.
- Wenn die neue Thematik „Drachen“ heißt, könnte die Fähigkeit „Laser“ durch „Verschieße einen Feuerball“ ersetzt werden.

MOTIVATIONEN UND GESCHICHTE

Denk über die Motivationen der Charaktere und die übergeordnete Geschichte nach.

- Wer sollte in ein Gebiet einfallen wollen (der Roboter) und wer würde es verteidigen wollen (die Panzer)?
- Vielleicht handelt sie von Revierstreitigkeiten zwischen Katzen und Hunden.
- Wir sollten keine Thematik mit zwei Seiten auswählen, die wahrscheinlich nicht gegeneinander kämpfen würden, da das zu einer **Dissonanz** führen würde (z. B. zwei Dörfer mit Pazifisten, die friedlich nebeneinander leben).

40 MIN

Übung zu den Thematiken

1. Erkläre den Schülern, dass sie im Zuge dieser Aktivität ein Brainstorming durchführen werden.
2. Zeige den Schülern dieses Video, um ihnen bei ihrem Brainstorming zu helfen.



3 MINUTES

Magic the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned
Einschränkungen fördern die Kreativität.

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=3200&end=335410>

BRAINSTORMING: 15 MIN

3. **Die Schüler erstellen eine Liste mit allen Thematiken, die ihnen einfallen.**
 Es gibt keine schlechten Ideen. Ermutige sie, eine Liste mit mindestens 10 Ideen zu erstellen.

EIN PAAR BEISPIELE

- Katzen gegen Hunde
- Gut gegen Böse
- Natur gegen Gesellschaft
- Krankheiten (die Pest) gegen die Menschheit

Ermutige die Schüler, an Erfahrungen zu denken, die ihnen gefallen haben (beliebte Medien usw.)

Wende den Tipp „Einschränkungen fördern die Kreativität“ an und gib den Gruppen vor jedem Brainstorming Einschränkungen:

Wenn die Schüler nicht mehr weiterkommen, könnten einige dieser Thematiken hilfreich sein:

3 Minuten aus den folgenden Kategorien:

- Beliebte Medien, Fantasy, Gesellschaft, Hirnrissige Themen, Sport, Romanze, Genres, Freunde usw.

AUSSCHLUSSVERFAHREN: 10 MIN

4. Die Schüler wählen 1 oder 2 Ideen aus ihrer Liste aus.

Die Schüler sollen die nächsten 10 Minuten damit verbringen, innerhalb der Gruppen über die Ideen zu diskutieren, und jene verwerfen, die anhand der unten genannten Kriterien nicht funktionieren.

CHECKLISTE

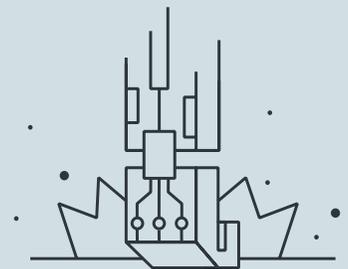
- Ist die Geschichte resonant?
 - Ist ein Konflikt zwischen den beiden Parteien wahrscheinlich?
- Lässt sich die Thematik der Spielmechaniken entsprechend überarbeiten?
- Eignet sich die Thematik für die Charaktere, die von den Spielern gespielt werden (Panzer), und den Hauptcharakter (Roboter)?
- Können neue Fähigkeiten erstellt werden?

FERTIGSTELLUNG: 10 MIN

5. Die Schüler stellen eine der Ideen fertig und achten darauf, dass sie folgende Komponenten beinhaltet:

- Geschichte
- Spielname
- „Robotername“
- „Roboter“ (sollte kein Roboter mehr sein)
- Fähigkeitsnamen
- „Panzer“ (sollten keine Panzer mehr sein)

Wenn eine Gruppe schnell fertig ist, soll sie weitere Thematiken erstellen. Hierbei handelt es sich um eine gute Übung für das Abschlussprojekt.



Hausaufgaben

Arbeitsblatt zum Game-Design-Framework

1. Die Schüler sollen schriftlich festhalten, was sie aus dem Abschnitt „Regeln und Thematiken“ 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.

Dokumentation eines Thematiken-Brainstormings

1. Führe die Thematiken an, die während des Brainstormings erstellt wurden.
2. Beschreibe, warum du dich bei der Auswahl der besten Thematik für die jeweilige Thematik entschieden hast.
3. Welche Thematiken waren in der engeren Auswahl, haben es aber am Ende nicht geschafft? Warum waren sie nicht gut genug?

