**Entstehung neuer Genres:**

**Survivor-Like und Autobattler**

Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?

**Bachelorarbeit**

an der Hochschule Macromedia

vorgelegt von Laurin Loewe

Erstprüfer: Prof. Ephraim Wagner

# 1. Zusammenfassung

Videospiele sind ein immer größer werdender Teil der modernen Pop-Kultur (Koster, 2014). Es gibt sie schon seit über 50 Jahren (Nebel, Beege, Schneider, & Rey, 2020), trotzdem ist der Begriff Videospiel sehr vage und unpräzise. Zunächst möchte ich diesen genauer betrachten und definieren.

# 1. Motivation

Videospiele sind ein immer größer werdender Teil der modernen Pop-Kultur (Koster, 2014). Es gibt sie schon seit über 50 Jahren (Nebel, Beege, Schneider, & Rey, 2020), trotzdem ist der Begriff Videospiel sehr vage und unpräzise. Zunächst möchte ich diesen genauer betrachten und definieren.

Inhalt

[1. Zusammenfassung 2](#_Toc164853432)

[1. Motivation 2](#_Toc164853433)

[1. Was sind Videospiele? 4](#_Toc164853434)

[1.1. Unterschied zu Filmen oder Simulationen 5](#_Toc164853435)

[1.2. Entscheidungen bewerten und kategorisieren 5](#_Toc164853436)

[2. Zielgruppenentwicklung: Gaming für den Mainstream 6](#_Toc164853437)

[2.1. Einfluss von Filmen auf Spiele 6](#_Toc164853438)

[2.2. Anpassung von Spielen 6](#_Toc164853439)

[3. Aufkommen zweier neuer Genres: Survivor-Like und Autobattler 6](#_Toc164853440)

[3.1. Autobattler 6](#_Toc164853441)

[3.2. Survivor-Like 6](#_Toc164853442)

[3.3. Trend zur Reduktion der Entscheidungen 6](#_Toc164853443)

[4.1. Analyse 6](#_Toc164853444)

[4.2. Ergebnisse 6](#_Toc164853445)

[Literaturverzeichnis 7](#_Toc164853446)

# 1. Was sind Videospiele?

Videospiele sind ein immer größer werdender Teil der modernen Pop-Kultur (Koster, 2014). Es gibt sie schon seit über 50 Jahren (Nebel, Beege, Schneider, & Rey, 2020), trotzdem ist der Begriff Videospiel sehr vage und unpräzise. Zunächst möchte ich diesen genauer betrachten und definieren.

Schon von klein an spielen Kinder mit verschiedenen Gegenständen, dadurch lernen sie motorische Fähigkeiten, Grundlagen der Logik und wie die Welt um sie herum funktioniert (Koster, 2014). So etwa werden einfache Bausteine zu Türmen konstruiert, verschieden förmige Gegenstände in passenden Öffnungen gesteckt oder simple Rollenspiele wie „Räuber und Gendarmen“ gespielt.

Wenn sie älter werden, lernen Kinder neue Konzepte kennen, angefangen bei simplen Spielen wie Tic Tac Toe. Die vorher gehenden Spiele werden langweilig und uninteressant, aber auch die neuen Spiele werden irgendwann liegen gelassen und vergessen. Im Falle von Tic Tac Toe liegt das meistens daran, dass die Kinder verstanden haben, wie man jede Runde zu einem Unentschieden führt. In kurzer Zeit haben sie die Muster und Regeln von simplen Spielen sehr schnell verstanden (Koster, 2014).

Die Spiele, die danach folgen, haben allesamt eins gemeinsam, es sind Konstrukte, die auf Regeln und Vorgaben gebaut sind, die nur dann funktionieren, wenn alle Beteiligten sich an diese halten. Dies gilt für Videospiele und Brettspiele.

Dementsprechend ist ein Videospiel, ein digitales Unterhaltungsmedium, dass mehrere Regeln und Muster aufweist, denen man folgen muss, um das Spiel zu spielen. Während des Spielens lernt der Spieler wie die einzelnen Vorgaben und Regeln miteinander interagieren, ebenso wie die Gegenstände der dargestellten digitalen Welt. In Spielen geht es um das Lernen und Erkennen von Mustern (Koster, 2014).

# Unterschied zu Filmen oder Simulationen

Eine andere Herangehensweise, um etwas zu definieren, ist festzustellen, wo der Begriff endet und ab wann ein anderer Begriff passender wäre.

Im Falle von digitalen Unterhaltungsmedien ist es naheliegend Filme und Videospiele zu vergleichen. In beiden Medien verfolgt man künstliche Welten an den Seiten Hauptcharaktere und nimmt passiv am Geschehen Teil. Ebenso verfolgt man oft eine Geschichte, die einem durch diese Welt führt. Die Grenze zwischen diesen beiden Medien identifiziert Sid Meier darin, dass Spiele eine Reihe an interessanten Entscheidungen sind (Meier, 2024). Während man einen Film schaut, muss man selten bis nie eine Entscheidung treffen, im Vergleich dazu gibt es einige Spiele, bei denen man pro Sekunde mehrere Entscheidungen treffen muss.

Ein anderes Medium, welches Videospielen nahe liegt, sind Simulationen. Insbesondere künstlerische Simulationen, die in der Öffentlichkeit ausgestellt werden, sind Videospielen sehr nahe. Beides mal gibt ein Computer die Regeln vor und das Publikum darf sich an dem Ergebnis ergötzen. Ob es nun eine Soundinstallation, der man zuhören kann oder ein ausgestelltes Videospiel ist, beides mal gibt es den gleichen Ausgangspunkt. Aber auch hier wieder, liegt der Unterschied in der Interaktion. In Simulationen hat man keinen Einfluss mehr, sobald sie gestartet sind, während man in Videospielen immer wieder eingreifen kann, und aufgefordert wird mit dem Spiel zu interagieren (Koster, 2014).

An beiden Grenzen der Videospiele sieht man, dass das Videospiel durch ihre Interaktion mit dem Publikum, so wie den Entscheidungen, die die Spieler treffen, einzigartig sind. Natürlich gibt es auch hier einige Ausnahmen für Spiele, die zwischen den Grenzen der verschiedenen Medien liegen. So etwa ist What Remains of Edith Finch ein Spiel, das primär auf eine Story fokussiert ist und die Mechaniken und Interaktionsmöglichkeiten dem Untergeordnet sind (Sparrow, 2017). Die Grundlagen sind die eines Videospieles, jedoch wirkt die Umsetzung mehr wie ein interaktiver Film.

Aus der oben beschriebenen Eingrenzung folgt die Frage, wie sich das Spielerlebnis verändert, wenn sich Spiele mehr anderen Medien annähern. Also was würde passieren, wenn man Entscheidungen aus einem Spiel entfernt und den Spielern weniger Interaktionsmöglichkeiten gibt. Anders formuliert: „Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?“

# Entscheidungen bewerten und kategorisieren

Zuvor wurde beschrieben, dass Entscheidungen der entscheidende Aspekt an Spielen sind, dass diese von anderen Medien abgrenzt. Als nächstes möchte ich diesen Entscheidungen genauer analysieren und identifizieren, wodurch sich diese zusammensetzten und wie man diese Kategorisieren kann. Ebenso möchte ich anreißen, welche Auswirkungen die verschiedenen Ausführungen der Entscheidungen auf ein Spiel haben, dazu aber mehr im Absatz zu meinem Prototyp.

Wir spielen Videospiele, um Spaß zu haben, dabei gibt es verschiedene Wege dies zu erreichen, sei es nun durch eine mitreißende Story, das Gefühl eines Sieges, das Treffen einer interessanten Entscheidung oder durch zwischenmenschliche Interaktion (Koster, 2014). Dies ist für Entscheidungen insofern relevant, dass oft interessante, immersive und spannende Entscheidungen ein sehr guter Katalysator sind für ein spaßiges Spielerlebnis (Meier, 2024).

Typische Eigenschaften von interessanten Entscheidungen sind Kompromisse, Situationsabhängigkeit, ein persönlicher Zugang und/oder langfristige Auswirkungen (Meier, 2024).

Kompromisse werden in Spielen oft dargestellt dadurch, dass einer positiven Option negative Konsequenzen angehängt werden. Beispielsweise wenn man in einem Rennspiel die Wahl zwischen einem schnellen Auto mit schlechter Steuerung oder einem langsameren Auto mit guter Steuerung hat. Beides mal gibt es verschiedene Hauptargumente eine der beiden Optionen zu wählen, jedoch sind auch an beiden negative Effekte angehängt.

Interessante Entscheidungen können sehr situationsabhängig sein. Das bedeutet, dass die Entscheidung die Immersion des Spieles nicht bricht und darauf aufbaut. In dem Rennbeispiel von oben könnte so etwa vor der Autoauswahl angesagt werden, ob die nächste Rennstrecke kurvig oder grade wäre, wodurch man einen anderen Zugang zu der Bedingung der Steuerung hat. Ebenso kann es auch bedeuten, dass eine Wahloption einer Entscheidung nur in einer Situation sehr gut sind und in den meisten anderen suboptimal.

Ein persönlicher Zugang zu einer Entscheidung kann in der Form von Spielertypen entstehen. Das bedeutet, dass die verschiedenen Optionen einer Entscheidung gezielt auf verschiedene Spieler abgestimmt werden. Grundlegend ist dieses Konzept in allen Spielen mit verschiedenen auswählbaren Charakteren vorhanden, solange sich diese etwas unterschiedlich verhalten. Dadurch können Spieler genauer sich mit ihrem digitalen Avatar identifizieren und ihren Spielstil stärker repräsentieren. Ein anderes Beispiel für persönliche Entscheidungen lässt sich in vielen Strategiespielen finden, dort gibt es meist die Option aggressiv anzugreifen und Konflikte mit den Computergegnern oder den Mitspielern zu suchen. Alternativ könnte man sich auch auf seine eigene Verteidigung fokussieren und den Gegenspielern aus dem Weg gehen.

Der letzte Aspekt, den ich hier thematisieren möchte, sind die langfristigen Auswirkungen einer Entscheidung. In dem man einer Entscheidung permanente Konsequenzen anheftet denken die meisten Spieler länger drüber nach und versuchen die richtige Wahl zu treffen. So etwa in dem Beispiel von verschiedenen Rennautos, wäre eine langfristige Implementierung der Auswahl der Autos umsetzbar, in dem man das gewählte Auto für mehrere Rennen benutzen muss und nicht nach einer Strecke wechseln kann. Jedoch ist es insbesondere bei dieser Art von Entscheidungen wichtig, dass die Spieler vor der Entscheidung wissen, dass die Konsequenzen der Entscheidungen langfristig sind (Meier, 2024).

Um Entscheidungen genauer beurteilen zu können, hilft es diese in Gruppen zu unterteilen und dementsprechend zu bewerten. Sid Meier definiert folgende fünf Arten von Entscheidungen: Risk versus Reward, Kurz- versus Langfristig, Playstyle und Persönlichkeit, Zielorientiert, und Customization/Personalisierung (Meier, 2024).

Als erstes stellen Risk versus Reward Entscheidungen die Spieler auf die Probe, ob sie ein Risiko für eine große Belohnung eingehen wollen oder können, oder ob sie lieber die sichere, aber weniger lukrative, Lösung wählen. Ein Beispiel aus dem oben erwähnten Rennspiel könnte eine schwierig zufahren Abkürzung sein. Auf der einen Seite kann man einen Vorsprung erhalten, wenn man es schafft die Strecke richtig zu fahren. Auf der anderen Seite könnte man sich verfahren oder einen Unfall bauen, wodurch man weiter nach hinten fallen würde. Als Kontrast dazu gibt es die sichere Option einfach die normale Strecke zufahren, ohne Aussichten auf eine Vergrößerung eines Vorsprungs.

Einige Entscheidungen stellen langfristige Belohnungen gegenüber kurzfristigen Vorteilen. So etwa könnte in einem Strategiespiel es die Option geben schnell eine kleine Armee aufzubauen, oder die Ressourcen zu verwenden, um langsam einen Verteidigungsturm zu bauen. Eine der beiden Optionen hat direkte Auswirkung, während die andere eine Investition für die Zukunft ist.

Playstyle- und Persönlichkeits-Entscheidungen ermöglichen den Spielern ihren eigenen Stil und Interessen zu verkörpern und darzustellen. Typisch ist es für diese Art Entscheidung, dass es kein „Richtig“ oder „Falsch“ gibt, sondern die Optionen sehr spielerabhängig sind. Beispielsweise fällt die Wahl eines Charakters in einem Fighting Game in diese Kategorie. Idealerweise sind die Optionen ähnlich stark und die Spieler entscheiden sich für ihre persönliche Präferenz.

Eine andere ähnliche Art der Entscheidungen sind die diese, welche mehrere verschiedene Wege und Ziele gegeneinanderstellen. Insbesondere in Strategiespielen gibt es oft Situationen, bei denen man mehrere Strategien und Pläne verfolgen könnte und sich für einen entscheiden muss. Zum Beispiel könnte man sein Imperium entweder durch aggressive Expansionen erweitern, oder in dem man eine stabile Verteidigung aufbaut und sich unangreifbar macht.

Die letzte Art der Entscheidungen sind die der Customization oder Personalisierung des Aussehens. Das kann beispielsweise durch verschiedene Outfits für spielbare Charaktere geschehen. Dadurch können Spieler wieder mehr ihre persönlichen Interessen und Vorlieben zur Show stellen.

Um Entscheidungen bewerten zu können, kann man sie an verschiedenen Kriterien messen und dann darauf basierend sie einstufen. Hierbei ist es wichtig, zu bedenken, dass nicht alle Entscheidungen gleichwertig sind und gleichwertig sein müssen. So etwa sind die Auswirkungen einer großen Entscheidung in einem Story-basierten Spiel langfristig relevanter, als welchen Gegner man in einem Shooter als nächstes angreift (Meier, 2024).

Für ein erfüllendes Spielerlebnis ist es wichtig, dass die Spieler durch die Entscheidungen nicht überfordert sind, aber auch nicht gelangweilt sind durch die Abwesenheit von Entscheidungen (Csikszentmihalyi, 1975). Um dies zu erreichen, kann man eine Balance der verschiedenen Entscheidungen anstreben, dazu gibt es verschiedene Herangehensweisen, um Entscheidungen relevanter und interessanter zu gestalten.

Eine Möglichkeit ist es mehrere Entscheidungen zu einer größeren und relevanteren zusammen zu führen. Beispielsweise in einem Rollenspiel könnte man anstelle fünf verschiedener Ausrüstungsgegenstände zu haben, alle diese in einer Rüstung zusammenfassen. Dadurch müsste man nicht bei jedem Ausrüstungsgegenstand abwägen, ob er sich lohnen würde, sondern hätte eine fokussierte und einflussreichere Entscheidung (Meier, 2024).

Um Entscheidungen leichter zu machen, kann man die Menge der Informationen, die die Spieler haben anpassen. So etwa ist es leichter in einem Strategiespiel eine Einheit zu bewegen, wenn man nicht das gesamte Spielfeld und alle möglichen Optionen kennt. In vielen Spielen wird sogenannter „Fog of War“ verwendet, um gegnerische Einheiten zu verstecken, bis die Spieler sie selbst finden, dadurch sollen die Spieler am Anfang einer Partie nicht durch die Menge der Informationen überfordert werden. Natürlich kann man dieses Prinzip auch in die andere Richtung auslegen und mehr Informationen den Spielern zur Verfügung um die Entscheidung schwerer und komplizierter zu gestallten (Meier, 2024).

Die letzte große Maßnahme, die man vorgehen kann, um die Entscheidung an die Spieler besser anzupassen, ist die Zeit, die die Spieler haben, um die Entscheidung zu treffen, anzupassen. Dadurch kann im Extremfall das Genre des Spieles bestimmt und verändert werden. Zum Beispiel hat man in einem Stealth-Spiel mehr Zeit, um sich fortzubewegen und seine Gegner zu eliminieren, während man in einem Action-Shooter deutlich weniger Zeit für sehr ähnliche Entscheidungen hat (Meier, 2024). Ein Beispiel dafür ist das 2016 veröffentlichte Superhot, welches im Grunde eine Action-Shoot ist, jedoch hat man zwischen Bewegungen und Schüssen deutlich mehr Zeit, als es bei herkömmlichen Action-Shootern der Fall ist. Dadurch spielt es sich mehr wie ein Strategie- oder Stealth-Spiel.

# 2. Zielgruppenentwicklung: Gaming für den Mainstream

# 2.1. Einfluss von Filmen auf Spiele

# 2.2. Anpassung von Spielen

# 3. Aufkommen zweier neuer Genres: Survivor-Like und Autobattler

# 3.1. Autobattler

# 3.2. Survivor-Like

# 3.3. Trend zur Reduktion der Entscheidungen

3.4. Analyse von Beispielen

4. Umsetzung

# 4.1. Analyse

# 4.2. Ergebnisse

5. Fazit

5. Ausblick

# Literaturverzeichnis

Abuhamdeh, S., & Csikszentmihalyi, M. (2012). The Importance of Challenge for the Enjoyment of Intrinsically Motivated, Goal-Directed Activities. *Personality and Social Psychology Bulletin, 38*(3), S. 317-330.

Alexander, J., Sear, J., & Oikonomou, A. (2013). An investigation of the effects of game difficulty on player enjoyment. *Entertainment Computing, 4*(1), S. 53-62.

Chen, Y. (2019). Exploring Design Guidelines of Using User-Centered Design in Gamification Development: A Delphi Study. *International Journal of Human-Computer Interaction, 35*(13), S. 1170-1181.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play.* Jossey-Bass Publishers.

Dagmara, D., & Wojciech, W. (2018). Approaches to Measuring the Difficulty of Games in Dynamic Difficulty Adjustment Systems. *International Journal of Human-Computer Interaction, 34*(8), S. 707-715.

Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design* (2. Aufl. ed.). California: O'Reilly Media.

Kremers, R. (2009). *Level design: concept, theory, and practice.* Natick, Massachusetts: A K Peters.

Liu, C., Agrawal, P., Sarkar, N., & Chen, S. (2009). Dynamic Difficulty Adjustment in Computer Games Through Real-Time Anxiety-Based Affective Feedback. *International Journal of Human-Computer Interaction, 25*(6).

Liu, P., & Li, Z. (2012). Task complexity: A review and conceptualization framework. *International Journal of Industrial Ergonomics, 42*(6), S. 553-568.

Nebel, S., Beege, M., Schneider, S., & Rey, G. (2020). *Competitive Agents and Adaptive Difficulty Within Educational Video Games.* Von Frontiers in Education: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2020.00129/full abgerufen

Pato, V., & Delgado-Mata, C. (2013). Dynamic difficulty adjusting strategy for a two-player video game. *Procedia Technology, 7*, S. 315 – 321.

Shakhova, M., & Zagarskikh, A. (2019). Dynamic Difficulty Adjustment with a simplification ability using neuroevolution. *Procedia Computer Science, 156*, S. 395–403.

Thirslund, A. (18. Juni 2022). *Difficulty in Video Games - Game Design.* Von YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=bxp4G-oJATM abgerufen

Yun, C., Shastri, D., Pavlidis, Z., & Deng, Z. (2009). O' game, can you feel my frustration?: improving user's gaming experience via stresscam. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, S. 2195–2204.