

GameDesign Übungsblatt 4

4.1

4.1.1

Was ist ein Informationskanal in Videospielen?

Ein **Informationskanal** in Videospielen ist ein Weg, über den Informationen an die Spielenden übermittelt werden. Diese Informationen helfen ihnen dabei, Entscheidungen zu treffen und das Spielgeschehen zu verstehen. Informationskanäle können visuell (z. B. Symbole, Farben, Animationen), auditiv (z. B. Geräusche, Musik, Sprachansagen) oder haptisch (z. B. Vibrationen) sein. Auch Texte, Karten, Statusanzeigen oder HUD-Elemente zählen dazu. Der gezielte Einsatz von Informationskanälen beeinflusst, wie gut und wie schnell Spieler*innen relevante Informationen wahrnehmen und darauf reagieren können.

Aus der VL:

Generell gibt es drei Hauptkategorien:

- Vollständige Information
- Verteilte Information
- Eingeschränkte Information

Informationskanäle

Spiele enthalten oft große Mengen an Information.

Diese müssen an den Spieler kommuniziert werden.

Dabei stellen sich folgende Fragen:

- **Welche** Informationen gibt es im Spiel?
- **Wieviel** Information benötigt der Spieler?
- **Wann** benötigt der Spieler diese Information?
- **Wie wichtig** ist die Information?
- **Wie** wird die Information **präsentiert/kommuniziert**?

Informationskanäle

Um geeignete Wege zu finden Information gut zu präsentieren, helfen die folgenden vier Schritte (nach Jesse Schell)

1. Auflisten und priorisieren der Informationen
2. Auflisten der Kanäle
3. Zuordnung von Informationen zu Kanälen
4. Nutzung von Informationsdimensionen überprüfen

4.1.2

Welche Informationskanäle nutzt das Spiel "Mini Metro" und wofür werden diese verwendet?

In *Mini Metro* kommen hauptsächlich visuelle und auditive Informationskanäle zum Einsatz:

- Visuelle Kanäle:

- Farben: Jede U-Bahn-Linie hat eine eigene Farbe, um sie unterscheidbar zu machen.
- Symbole: Die Stationen sind durch einfache geometrische Formen (Kreis, Dreieck, Quadrat etc.) gekennzeichnet, um schnell zu erkennen, welche Passagiere wohin möchten.
- Bewegung: Die Bewegung der Züge zeigt, wo sich der Verkehr konzentriert und ob es Verzögerungen gibt.
- Skalierung: Wenn Stationen überfüllt sind, erscheinen dort viele wartende Symbole oder ein schwarzer Kreis – ein visuelles Warnsignal.
- Minimale Benutzeroberfläche (HUD): Oben werden verfügbare Ressourcen wie neue Linien, Tunnel oder Züge angezeigt.
- Auditive Kanäle:
 - Ruhige, musikalisch anmutende Geräusche spiegeln das Spieltempo wider.
 - Töne oder musikalische Veränderungen machen auf steigenden Schwierigkeitsgrad oder Stresssituationen aufmerksam.

Diese Informationskanäle ermöglichen es den Spielenden, das Verkehrssystem effizient zu managen, Engpässe zu erkennen und strategische Entscheidungen zu treffen – und das alles ohne Text oder Zahlen.

4.1.3

Wie kann man Schach mit verteilter und unvollständiger Information spielen, und wie verändert das das Spielgefühl?

Verteilte Information bedeutet, dass nicht alle Informationen für alle Spielenden sichtbar oder zugänglich sind. **Unvollständige Information** bedeutet, dass Spieler*innen nicht alle Fakten über das Spiel kennen (z. B. nicht wissen, was der Gegner plant oder besitzt).

Variante mit verteilter Information:

- **Verdeckte Figuren:** Figuren des Gegners stehen verdeckt auf dem Spielbrett – man sieht nur ihre Position, nicht ihre Art. Erst beim direkten Kontakt (z. B. wenn man angreift) wird aufgedeckt, was es war.
- **Auswirkungen:**
 - Das Spiel wird taktischer und risikoreicher.
 - Bluff und Täuschung gewinnen an Bedeutung.
 - Es ähnelt damit eher einem Spiel wie „Stratego“.

Variante mit unvollständiger Information:

- Eingeschränktes Sichtfeld: Man darf nur die Figuren sehen, die sich in einem bestimmten Radius um eigene Figuren befinden – wie „Nebel des Krieges“ in Strategiespielen.
- Auswirkungen:
 - Planung wird schwieriger, weil man nicht weiß, wo der Gegner ist.
 - Es entstehen Überraschungsmomente.
 - Das Spielgefühl wird weniger analytisch und mehr explorativ.

Gesamtwirkung:

Diese Regeländerungen machen aus einem hochstrategischen, analytischen Spiel wie Schach ein Spiel, das stärker auf Intuition, Bluff und Entdeckung setzt. Das Spielgefühl wird spannender und unsicherer, aber auch weniger kontrolliert.

Aufgabe 4.2

In der Vorlesung wurde über verschiedene Kreativtechniken gesprochen. Ein Beispiel davon war

“Wortsammlung”. Nimm dir einen beliebigen Song und schreibe die Verben, Substantive und Adjektive von dem Song auf einen Zettel und sortiere sie nach den Kategorien (Substantive, Verben, Adjektive). Ziehe verschiedene Worte und versuche mithilfe dieser eine Spielidee zu kreieren.

1. Wortarten herausfiltern (Auszug aus dem Songtext)

Substantive

- Stille
- Papier
- Lied
- Gespräch
- Zunge
- Reaktion
- Welt
- Kind
- Mann
- Gedanken
- Zufriedenheit
- Illusion
- Verbrechen
- Augen

- Gehirn
- Existenz
- Leben
- Geschichte
- Buch
- Tinte
- Verbindung
- Sicht
- Wahrheit
- Urteil
- Zuflucht
- Stimme

Verben

- sprechen
- halten
- sehen
- schreiben
- weinen
- geben
- verurteilen
- verstehen
- verbergen
- nehmen
- fallen
- zerstören
- lächeln
- treten
- urteilen
- lesen
- leben
- senden
- idolisieren
- erkennen

Adjektive

- golden
- blind
- still
- verurteilt
- zufrieden
- unschuldig
- wütend
- verloren
- krank
- illusioniert
- vikarisch
- laut
- verletzt
- stark

2. Zufällige Wortauswahl für die Spielidee

- Substantiv: Kind
- Verb: verbergen
- Adjektiv: blind

3. Spielidee: The Hidden Child

Genre:

- Story-getriebenes Adventure
- Puzzle mit Psycho-Horror

Zentrale Schlagworte (aus der Wortsammlung):

- **Substantiv:** Kind
- **Verb:** verbergen
- **Adjektiv:** blind

Setting & Atmosphäre:

- Surreale, graustufenbasierte Traumwelt
- Farben erscheinen nur bei Entdeckung wichtiger Erinnerungen
- Symbolische Spielwelt, die das Unterbewusstsein widerspiegelt

Story (Kurzfassung):

- Du spielst eine **blinde Figur**
- Ziel: Ein **verstecktes Kind** finden und retten
- Das Kind symbolisiert einen verdrängten Teil deiner eigenen Vergangenheit
- Durch das Sammeln von Erinnerungen kehrt Klarheit zurück – visuell und emotional

Gameplay-Elemente:

- **Soundbasierte Navigation:** Orientierung über Geräusche, Musik, Echo, Herzschlag
- **Emotionale Level:** Jedes Level repräsentiert ein Gefühl (z. B. Angst, Wut, Trauer)
- **Erinnerungsfragmente:** Schalten Farben und Sicht temporär frei
- **Dialogentscheidungen:** Beeinflussen Beziehung zum Kind und Spielverlauf

Zentrale Themen:

- Identität und Selbstfindung
- Verdrängte Kindheit / psychische Verletzungen
- Innere Heilung durch Konfrontation
- Isolation und Wiederverbindung

Stil:

- Minimalistische Grafik, starke Symbolik
- Akustischer Fokus statt visueller Überreizung
- Ruhig, intensiv, emotional