

Spass. Jede, jede Menge SPASS!

Cynecophali Funfarenträger

03.03.2020

Aufgabe 1: Vier Arten von FUN!

Hard Fun (Frustration / Fiero, Stolz)

Dark Souls 3

Auch wenn People Fun wichtig ist, für mich ist Hard Fun am wichtigsten. Beispiel Dark Souls 3: Der Spieler muss sich von Beginn des Spiel an verschiedensten Herausforderungen stellen (schwere Gegner, tückische Umgebung, horrenden Bosskämpfe) und ihm wird kein Erfolgserlebnis geschenkt. Nur mit Übung und Strategie kann er bereits die anfänglichen Gegner meistern, wird dabei aber stets von Frustration und Wut begleitet, da Sterben an der Tagesordnung ist. Bei jedem Tod verliert der Spieler auch seine gesamte «Währung» und muss sich alles wieder erarbeiten (ausser er schafft es, seine «Währung» an seinem Todesort wieder einzusammeln). Desto grösser ist dann die Freude bzw. der Stolz (Fiero), wenn der Spieler einen Abschnitt (fast) problemlos meistert oder sogar einen Boss bezwingt und dafür entsprechend belohnt wird. Der Weg dahin ist hart, benötigt viel Strategie und Übung, doch umso grösser ist die Freude, wenn er dies schlussendlich geschafft hat.

GRID-Serie

Ich spiele gerne halb-realistische Rennspiele, z.B. diejenigen der GRID-Serie (Race Driver GRID, GRID 2, GRID Autosport). Mir ist wichtig, dass das Fahrverhalten grundsätzlich den Gesetzen der Physik gehorcht, das Spiel aber dennoch zugänglich bleibt und etwa mit einem Gamepad (oder zur Not mit der Tastatur) noch gut spielbar ist.

Hard Fun spielt eine wichtige Rolle, da ich das Rennen gegen einigermaßen fair eingestellte KI-Gegner mit mehr oder weniger fairen Mitteln spielen will. Die eigenen Rundenrekorde motiviert sehr stark. Auch kann es Freude bereiten, wenn man die sogenannten Mutproben des Motorsports (die Eau-Rouge/Radillon in Spa-Francorchamps mit Vollgas durchfahren) erfolgreich meistert.

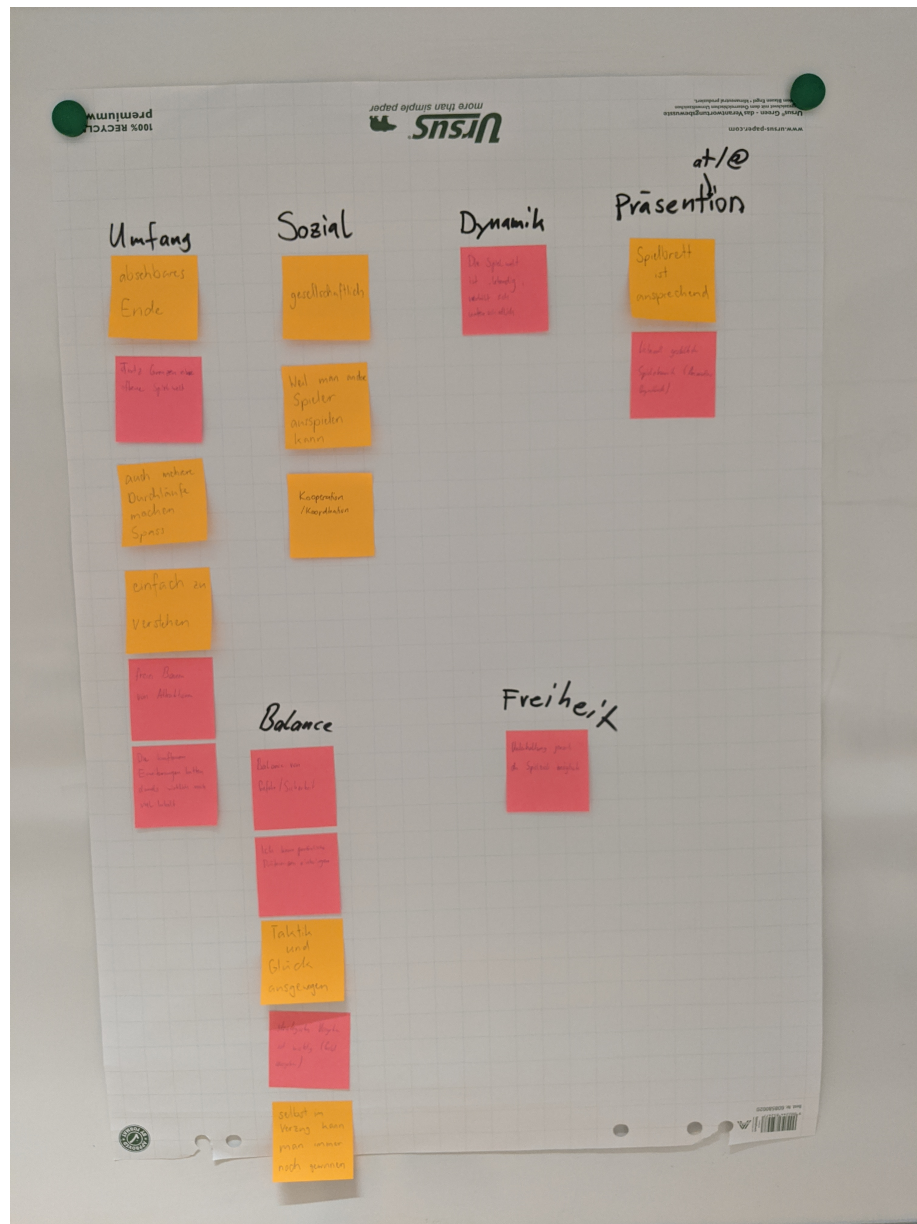
Easy Fun spielt eine untergeordnete Rolle. Abwechslungsreiche Unfall-Animationen und herumfliegende Wrackteile geben dem Spiel eine gewisse Tiefe,

ohne viel zum eigentlichen Spielmechanismus beizutragen.

Altered States gibt es bei diesen Rennspielen dann, wenn man eine schwierige Aufgabe nach vielen misslungenen Anläufen dennoch schafft, z.B. eine vorgegebene Strecke in einer Mindestzeit abzufahren. Fürs reale Leben konnte ich so lernen, dass es manchmal besser ist, eine schwierige Aufgabe über Nacht ruhen zu lassen, und am anderen Tag noch einmal zu versuchen. So konnte ich schwierige Aufgaben am nächsten Tag oft bereits im ersten Anlauf meistern.

Der People Factor spielt in diesem Spielerlebnis kaum eine Rolle, da ich in der Regel nur alleine spiele. Bei andere Rennspielen, wie z.B. Mario Kart, steht dieser jedoch im Vordergrund, zumal gute Rennskills einem in diesem Spiel nur beschränkt weiterhelfen.

Aufgabe 2: Aes(s)thetics in Games



Aesthetics der Gruppe 4

(Brändi Dog / Rollercoaster Tycoon)

(*Kursiv* werden alle Post-Its des hundsverlocheten Brändi Dog markiert. Es lebe der Rollercoaster Tycoon Wahn!)

- **Sensation (game as sense-pleasure)**
 - *Auch mehrere Durchläufe machen Spass*
 - *Spielbrett ist ansprechend*
 - Liebevoll gestaltete Spielwelt (Kotze, Sadismus und dergleichen)
- **Fantasy (game as make-believe)**
 - Freies Bauen von Attraktionen
- **Narrative (game as drama)**
 - *** An diesen Spielen ist nichts narratives! ***
- **Challenge (game as obstacle course)**
 - Die Spielwelt ist “lebendig”, verhält sich unterschiedlich
 - Balance von Gefahr / Sicherheit
 - Taktisches Vorgehen ist wichtig (Geld ausgeben oder Sachen rechtzeitig abbrennen)
- **Fellowship (game as social framework)**
 - *Gesellschaftlich*
 - *Weil man andere Spieler ausspielen kann*
 - *Kooperation / Koordination*
 - *Taktik und Glück ausgewogen*
 - *Selbst im Verzug kann man immer noch gewinnen*
- **Discovery (game as uncharted territory)**
 - Trotz Grenzen eine offene Spielwelt
 - Unterhaltung jenseits der Spielwelt möglich
- **Expression (game as self-discovery)**
 - Die kaufbaren Erweiterungen hatten damals wirklich noch viel Inhalt
 - Ich kann persönliche Präferenzen einbringen
- **Submission/Abnegation (game as pastime, to “zone out”)**
 - *Absehbares Ende*

Um ehrlich zu sein: Wahrscheinlich passen die meisten Post-It’s in keine der zugeordneten Kategorien. Unsere Post-It’s waren auch einfach Müll.

Aufgabe 3: All diese Arten von Spass

Hotline Miami

- **Clearing:** Das Ziel jedes Levels ist das «Clearing» jedes Levels – bedeutet, es von jeglichen Gegnern zu befreien und alle Collectibles im Level zu finden und aufzusammeln.
- **Goal-Completion:** Dem Spieler wird zwar ein (fast immer) offenes Level dargelegt, ihm ist jedoch klar, dass er dieses «aufräumen» und alle Gegner besiegen muss. Hat er dies erreicht, wird ihm dies akustisch mitgeteilt und er kann das Level daraufhin auch wieder verlassen.
- **Obstacle:** Jedes Level bringt eine einzigartige Challenge mit sich, welche der Spieler auf viele verschiedene Arten angehen kann und dieses schlussendlich überkommen muss.
- **Sensation:** Einfach nur der nackte Wahnsinn. Wortwörtlich. In einem dunklen Raum mit Kopfhörern bietet sich dem Spieler ein einziger Psychotrip der Extraklasse ab – dies akustisch durch feinste Musikuntermalung und knalliger 2D-Pixel-Grafik. Und von den blutig süßen Animationen fangen wir gar nicht erst an.
- **Victory:** Ist der letzte Gegner besiegt und die Musik schwingt in's Gemütliche über, man weiss man erhält eine neue Maske mit besonderen Fähigkeiten am Ende von fast jedem Level – man ist dem Ziel und dem Sieg über das Spiel immer näher.

Jagged Alliance 2

- **Clearing:** Das Hauptziel des Spiels ist es, einen Inselstaat von der Armee der Diktatorin zu befreien. Dabei geht man Sektor für Sektor vor, die nacheinander “gesäubert” werden.
- **Collection:** Nach den eigentlichen Kämpfen ist man oft lange damit beschäftigt, den gesäuberten Sektor nach neuen Gegenständen abzusuchen. Gegner lassen oft starke Waffen oder andere wertvolle Gegenstände fallen, die Side-Quests eröffnen.
- **Creation:** Das eigene Söldnerteam wächst mit der Zeit an, indem man Rebellen in befreiten Sektoren rekrutiert. So kann man sich mehrere Teams von bis zu sechs Söldnern aufbauen, in denen jeder Söldner seine Rolle hat (Scharfschütze, Lastenträger, Nahkämpfer).
- **Discovery:** Es gibt viele versteckte Sektoren, z.B. Folterkeller in Gefängnissen. In jedem Raum gibt es Schränke, die möglicherweise interessante Gegenstände enthalten, oder einfach nur ein paar Geldscheine, die auch durchaus nützlich sind.
- **Diversions:** Es ist oft hilfreich, wenn man sich zwischendurch eine Stunde Zeit nimmt um die Inventare der Söldner neu zu ordnen, Munition umzuverteilen, und beim Waffenhändler eine Bestellung aufgibt, die dann am Flughafen abgeholt werden muss. Diese Teile des Spiels sind nicht schwierig, aber dennoch fordernd genug, dass sie nicht wie Arbeit wirken.

- **Expectation:** Wenn man gut verteidigte Gebäude endlich erobert hat, kann man sich auf eine reiche Ausbeute von Gegenständen freuen. Manchmal trifft man sogar weitere NPCs im befreiten Gebäude an, die das Spiel in eine neue Richtung führen.
- **Experience:** Der Spieler kann in die Rolle vergleichbar mit derjenigen des “A-Teams” schlüpfen, und dort in Kooperation mit lokalen, unterdrückten Bevölkerungsgruppen die Bösewichte besiegen.
- **Expression:** Man kann seinen eigenen Söldner erstellen und diesen in verschiedene Richtungen trainieren lassen. Das Ausfüllen eines Psychologie-Fragebogens am Anfang kann dabei zu unerwartetem Verhalten führen. So ballern psychopatische Charaktere gerne mal ein Serienfeuer ab, wo der Spieler von ihm nur einen einzigen gezielten Schuss verlangt hat.
- **Fellowship:** Man begleitet seine Söldnergruppe länger als die meisten Charaktere in einer Filmtrilogie.
- **Goal-completion:** Die Karte zeigt einem genau an, wie viele Städte und Sektore man schon gesäubert hat. Wenn man die Diktatorin umgebracht hat, ist das Hauptziel erreicht, man kann aber noch ziellos weiterspielen.
- **Investment:** Die Söldner werden mit der Zeit stärker. Stirbt einer, lädt man lieber einen alten Spielstand nach, statt den Söldner endgültig zu verlieren.
- **Narrative:** Das Thema der unterdrückten Bevölkerungsgruppe in einem fiktiven Kleinstaat ist zwar nicht besonders originell, es ist vielmehr ein Archetyp eines Szenarios, in das sich jeder Spieler schnell einlebt.
- **Obstacle:** Der schwer bewaffnete Türsteher am Bordell (und seine befreundeten Schergen) ist ein schwer überwindbares Hindernis, wenn man die Schwester eines NPCs aus diesem Bordell retten will. Mit Geschick kann man ihn jedoch ausser Kraft setzen, ohne seine Freunde zu mobilisieren.
- **Sensation:** Schiesst man einem Gegner aus nächster Nähe mit einer starken Waffe in den Kopf, bekommt man eine Splatter-Animation zu sehen, die für das Ende der 1990er-Jahre doch recht attraktiv ist.
- **Victory:** Das Besiegen der Diktatorin am Ende des Spiels ist der Lohn nach mehreren Wochen des Spielens.