

# Testat MDA

*P. Bucher, P. Kiser, M. Thalmann*

## 1 Gewählte Spiele

Die beiden gewählten Spiele – *Theme Hospital* und *Dungeon Keeper 2* – sind beides Strategiespiele mit Aufbau- und Simulationsaspekten. Beide Spiele wurden von *Bullfrog Productions* entwickelt.

### 1.1 Theme Hospital

*Theme Hospital* (GOG) ist eine Krankenhaussimulation aus dem Jahr 1997. Der Spieler beginnt mit leeren Gebäuden, die er mit verschiedenen Räumen (Wartezimmer, Operationssaal, Röntgenraum usw.) ausstatten muss. Es muss entsprechendes Personal (Ärzte, Krankenschwestern, Empfangsdame, Hauswarte) eingestellt werden, um verschiedene reale oder fiktive Krankheiten im Krankenhaus zu managen. Das Budget ist dabei limitiert. Die Spielziele unterscheiden sich je nach Level (Anzahl geheilter Patienten, wirtschaftliche Ziele).

### 1.2 Dungeon Keeper 2

*Dungeon Keeper 2* (GOG) ist eine Dungeonsimulation aus dem Jahr 1999. Zumeist beginnt der Spieler mit einem kleinen Dungeon, der nur aus dem *Herz des Dungeons* besteht. Um weitere Räume (Folterkammer, Friedhof, Schatzkammer) bauen zu können, muss zuerst Erdreich abgetragen werden. Dabei wird auch Gold geschürft, womit Räume ausgestattet und Gegenstände wie Türen und Fallen gekauft werden können. Verschiedene Arten von Spielfiguren kommen auf unterschiedliche Art und Weise in den Dungeon: Die kleinen Imps (zum Graben und Herumtragen von Gegenständen und Leichen) können per Zauberspruch erschaffen werden. Andere Kreaturen benötigen spezielle Räume (Zauberer: Bibliothek, Eiserne Jungfrau: Folterkammer), damit sie zum Dungeon kommen. Tote Kreaturen – eigene oder vom Gegner – können auf dem Friedhof beerdigt werden, und kommen anschliessend als Skelette zum Spieler zurück. Werden die Kreaturen unzufrieden (Gehalt nicht bezahlt, zu wenig Nahrung, kein Schlafplatz), verlassen sie den Dungeon. Ziel der meisten Levels ist es, einen Prinzen oder ähnlichen Charakter der Gegnerpartei ("das Gute") zu töten, und/oder die Basis des Gegners einzunehmen.

## 2 Teil I : Die gemeinsame Mechanik

*Für Teil 1 der Analyse muss eine Mechanik identifiziert werden, die zwar in beiden Spielen auftritt aber in unterschiedlicher Ausprägung, so dass sich das Spielerlebnis jeweils unterscheidet. Diese Mechanik muss dann beschrieben werden, ebenso wie die darauf resultierende Dynamik bzw. Ästhetik; jeweils mit einem Fokus auf die Unterschiede.*

## **2.1 Rastersystem**

Wie bei den meisten Aufbaustrategiespielen kann nicht beliebig frei gebaut werden, sondern nur in einem bestimmten Raster.

### **2.1.1 Theme Hospital**

Bei Theme Hospital beginnt man mit einem oder mehreren Spitalgebäuden. In manchen Levels besteht auch die Option, sich weitere Gebäude dazuzukaufen, sobald man sich das nötige Geld dafür erwirtschaftet hat. Der Platz ist somit begrenzt und muss sinnvoll genutzt werden.

Der Platz wird einerseits für spezielle Räume (Diagnosezimmer, Operationssaal, Pausenraum für Angestellte usw.) verwendet. Der Restplatz wird andererseits für andere mehr oder weniger wichtige Einrichtungen benötigt (Empfangsschreibtisch, Wartebänke, Heizkörper, Getränkeautomaten, Mülleimer usw.). Man muss darauf achten, dass alle Räume mit Türen erreichbar sind, und dass die Gehwege der Ärzte und Patienten möglichst kurz bleiben, um so effiziente Abläufe zu ermöglichen. Manche Räume sind sinnvollerweise am Rand des Gebäudes angeordnet, sodass man Fenster anbringen kann, was sich z.B. bei einem Warteraum positiv auf die Stimmung des Personals auswirkt. In anderen Räumen, z.B. dem Operationssaal oder dem Röntgenzimmer, sind Fenster unnötig. Beim Platzieren der Räume muss also auf mehrere Aspekte geachtet werden.

### **2.1.2 Dungeon Keeper 2**

Bei Dungeon Keeper ist der Platz in jedem Level begrenzt. Vom Herz des Dungeons, und je nach Level ein paar kleinen Nebenräumen, ausgehend, gräbt der Spieler sich durch das Gestein. Manche Gesteinsformationen sind fest und können nicht abgetragen werden. Hinter anderen Gesteinsrastern verbirgt sich die Basis eines Gegners, sodass nach dem Abbauen des jeweiligen Rasters der Krieg mit dem Gegner losgeht. Es gibt auch unterirdische Gewässer, die mit Brücken überbaut und so (mit Einschränkungen) bebaut werden können. Abgebautes Gestein kann nicht wiederhergestellt werden. Es ist jedoch möglich, Türen zur Begrenzung von Räumen einzubauen. Eine sinnvolle Platzierung von Räumen macht die Wege der Kreaturen kurz. Die verschiedenen Kreaturen haben unterschiedliche Ansprüche an Räumen. Fehlen manche Räume, kommen gewisse Kreaturen nicht zum Dungeon. Sind gewisse Räume zu knapp bemessen, werden die Kreaturen dadurch unzufrieden, oder es kann kein weiteres Gold eingelagert werden. Eroberte Bereiche müssen zunächst von den Imps in Besitz genommen werden, bevor sie genutzt werden können.

### **2.1.3 Gemeinsamkeiten**

- Der Platz ist in beiden Spielen begrenzt und kann nur in beschränkter Masse erweitert werden.
- Räume werden in Rastern platziert.
- Es können Gegenstände ausserhalb von Raumstrukturen platziert werden.
- Verschiedene Agenten (Personal bei Theme Hospital; Kreaturen bei Dungeon Keeper 2) haben unterschiedliche Ansprüche für Räume.
- Nicht alle Räume können von allen Arten von Agenten genutzt werden. Verschiedene Agenten haben unterschiedliche Ansprüche an Räumen.

### 2.1.4 Unterschiede

- Bei Theme Hospital ist der Raum von Anfang an gegeben. Bei Dungeon Keeper 2 muss er zunächst frei gemacht werden.
- Bei Theme Hospital kann der Platz (in manchen Levels) durch Zukäufe benachbarter Gebäude vergrößert werden. Bei Dungeon Keeper 2 kann man mehr Platz durch das Abbauen von Gestein und durch Eroberungen schaffen.
- Bei Theme Hospital müssen die Räume einen rechteckigen Grundriss haben. Bei Dungeon Keeper 2 können zusammenhängende Bereiche in beliebiger Form einem Raum zugeordnet werden.

### 2.1.5 Auswirkung auf Dynamik und Mechanik

TODO

## 3 Teil II : Die gemeinsame Ästhetik

*Teil 2 der Analyse beginnt bei einer Ästhetik, die in beiden Spielen vorhanden ist, aber ebenfalls unterschiedlich ausgeprägt. Hier müssen nun die Dynamiken identifiziert werden, die diese Ästhetik hervorrufen und die zugrundeliegenden Mechaniken (erneut jeweils mit Betonung der Unterschiede zwischen den beiden Spielen).*

### 3.1 Gewählte Ästhetik

Ideen:

- Sadismus
- Arten von Einheiten
- Leadership
- verschiedene Einheiten
- Machtgefühl