

Game Experience Design

01 Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek

25.04.2017



Ausgangsfrage

Wie lässt sich die Erfahrungen, die Spielerinnen und Spieler mit Computerspielen machen, verstehen und gestalten?

Was bisher geschah...



Spiele verstehen



Modul MW2.1: Einführung in die Medienwissenschaft II
Geschichte, Systematik und Ästhetik von Computerspielen

VL „Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II“, Di 9–12 Uhr, H2

+ VL Spielgeschichte, Do 16–19 Uhr

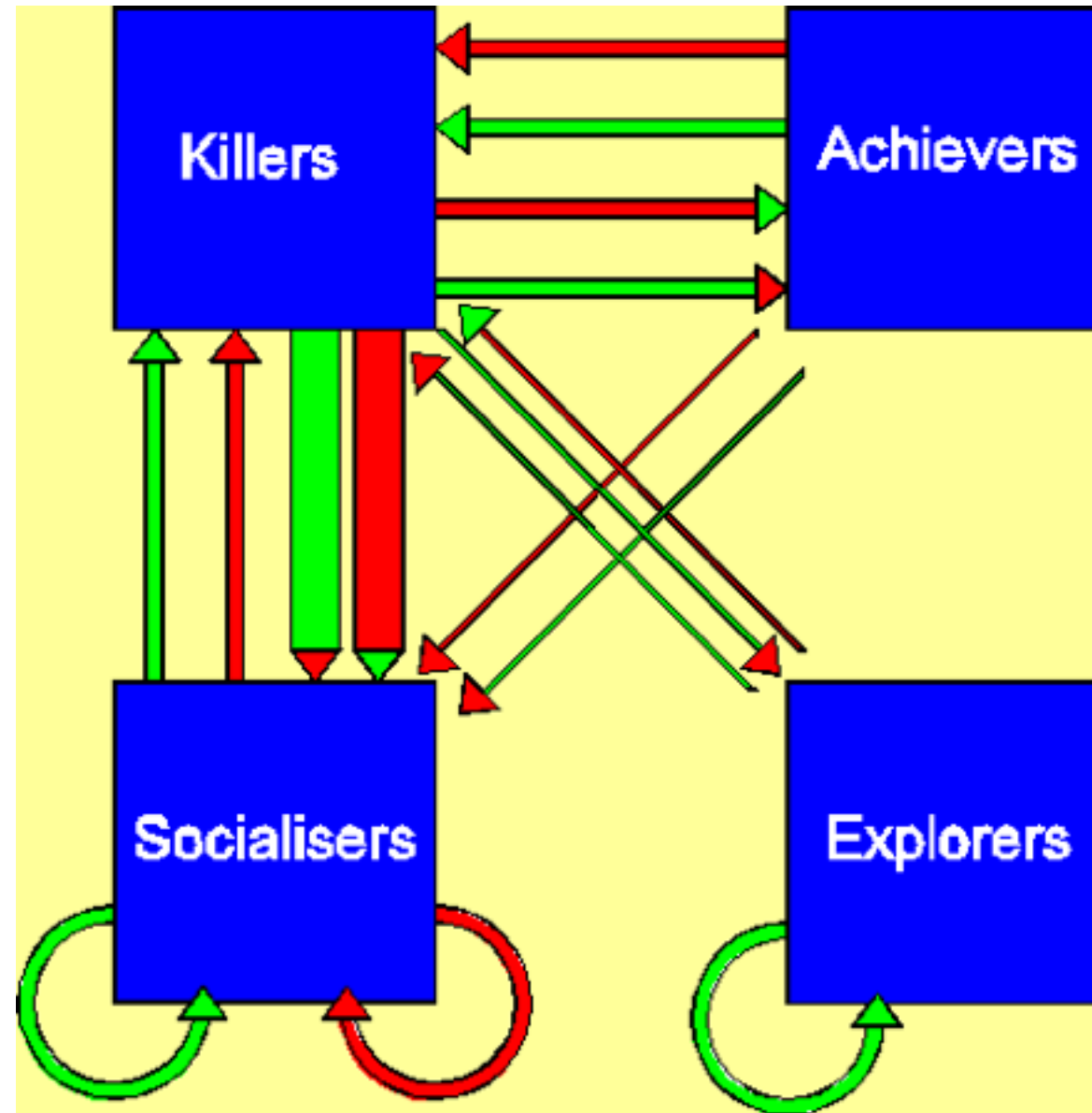
Historische sowie produktions- und werkästhetische Analysen sind wichtige Beschreibungsebenen, um Spiele zu verstehen, sie sagen aber wenig über das Erlebnis der Spieler aus.

Spieler verstehen

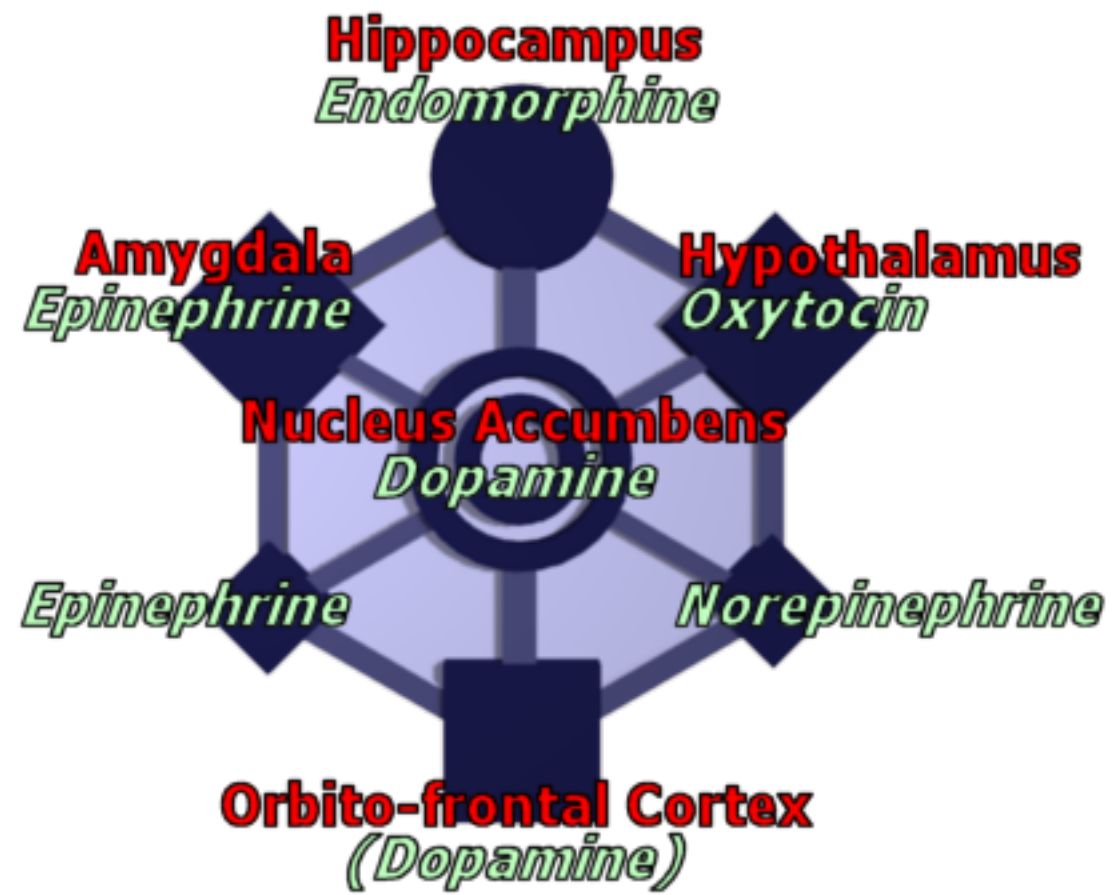
Eine erste Annäherung aus den Game Studies



Players who suit MUDs



Richard Bartle, 1996

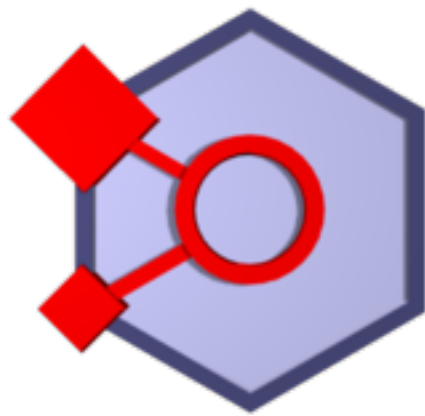


BrainHex

<http://blog.brainhex.com/>



Seeker



Survivor



Daredevil



Mastermind



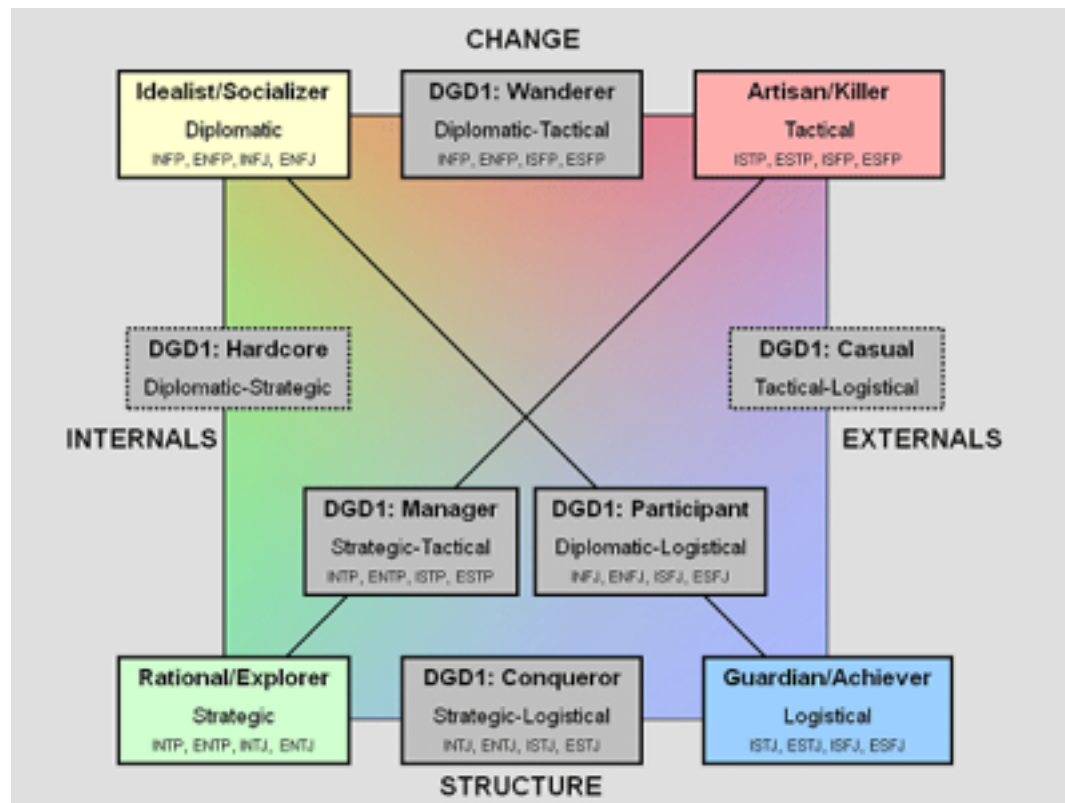
Conqueror



Socialiser



Achiever



Personality and Play Styles

Bart Stewart, 2011

<u>Keirsey</u>	<u>Bartle</u>	<u>Caillois</u>	<u>Lazzaro</u>	<u>GNS+</u>	<u>MDA+</u>	<u>Handy</u>	<u>Gallup</u>	<u>Covey</u>	Motivation	Problem-Solving	Overall Goal
Artisan (tactical)	Killer [Manipulator]	ilinx	serious fun	[Experientialist]	[Kinetics]	Power	Impacting	Power	Power (manipulative sensation)	Performance	Do
Guardian (logistical)	Achiever	agôn	hard fun ("fiero")	Gamist	Mechanics	Role	Striving	Security	Security (competitive accumulation)	Persistence	Have
Rational (strategic)	Explorer	mimesis	easy fun	Simulationist	Dynamics	Task	Thinking	Wisdom	Knowledge (logical rule-discovery)	Perception	Know
Idealist (diplomatic)	Socializer	alea	people fun	Narrativist	Aesthetics	People	Relating	Guidance	Identity (emotional relationships)	Persuasion	Become

http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php?print=1

Spielertypologien

Spieler- und Motivationstypologien sind zwar gute Anhaltspunkte, als Gestaltungsgrundlage sind sie aber deutlich zu grob.

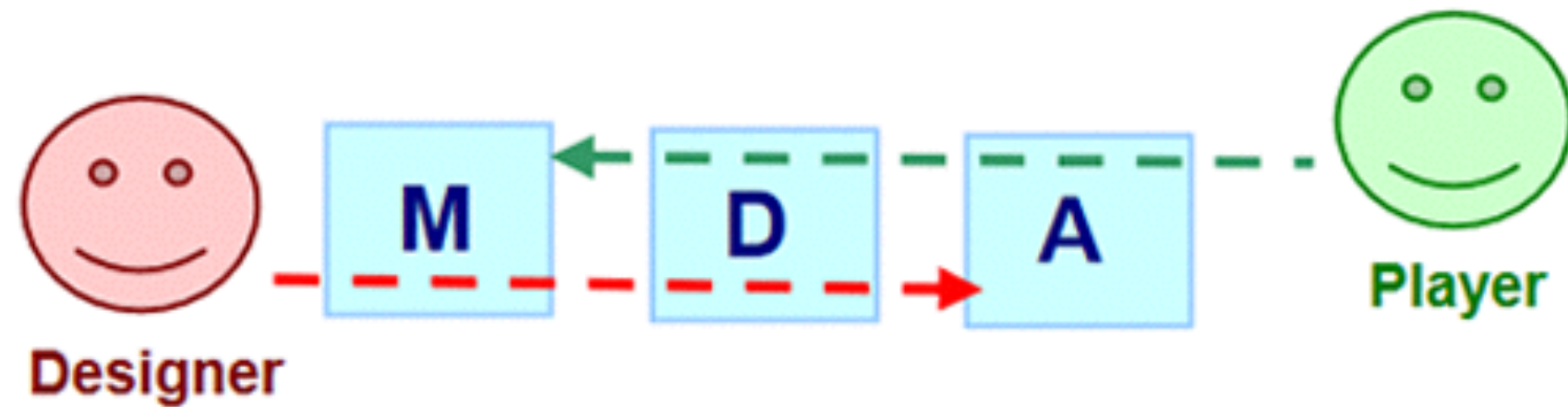
Spielerfahrung verstehen

Eine erste Annäherung aus den Game Studies



MDA

Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek



Mechanics describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms.

Dynamics describes the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time.

Aesthetics describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system.

MECHANICS

The rules or 'verbs' of the game.

Jumping / Collecting / Lighting fires

DYNAMICS

How players use those rules.

Spawn Camping / Plotting/ Lighting every game object on fire

AESTHETICS

How the game makes the player feel.

Zen / Challenged / Like a pyromaniac uber God

Putting it all together

You want your players to feel **challenged** in a first person shooter, so you give them **enemies**, give them **weapons** and let them **respawn** when they **die**. **Sniping, tanking, and camping** are all examples of game Dynamics that come up in this scenario.

Charades

Mechanics: teams, random words, time limit, score, physical gestures, etc...

Dynamics : racing to move, holding up fingers for number of words, constant guessing, etc...

Aesthetics: Fellowship / Challenge / Expression

Tic-Tac-Toe

Mechanics: 3x3 grid, 2 players, alternating turns, 3 in a row to win, can have stalemates, etc...

Dynamics: boxing players in, continuous stalemates, win strategies, misleading opponent, etc...

Aesthetics: Challenge / Fellowship / Submission

Age of Empires

Mechanics: large undiscovered world, AI, able to spend resources for units, cities, alliances, etc...

Dynamics: building armies, backstabbing, hoarding resources , attacking, etc...

Aesthetics: Challenge / Fantasy / Discovery

<https://www.slideshare.net/rebthegreat/alicia-mda>

„Aesthetics“ (nach MDA)



Challenge



Expression



Submission



Sensation



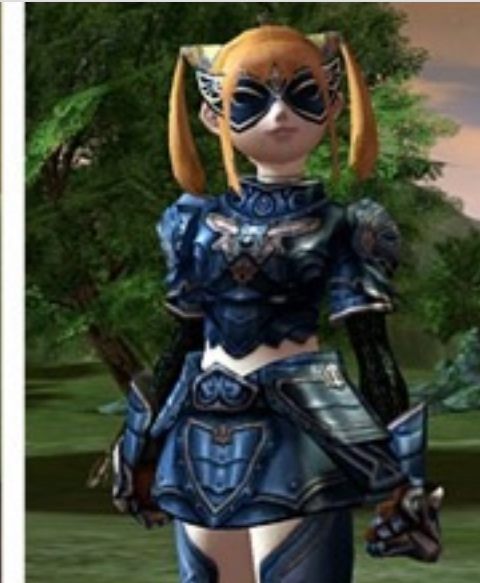
Fellowship



Discovery



Fantasie



Drama

Der Hang der Game Designer und -entwickler zu grobkörnigen Taxonomien (4–6 Spielertypen, 8+ Typen von Spielerfahrung) ist bei der Suche nach einer Antwort unserer Ausgangsfrage wenig hilfreich.

Zur Beschreibung individueller Spielerlebnisse ist daher ein differenzierteres Vokabular erforderlich.

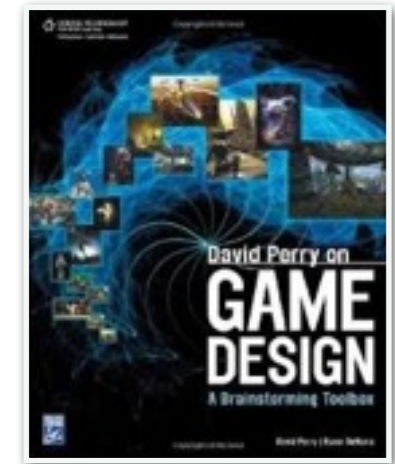
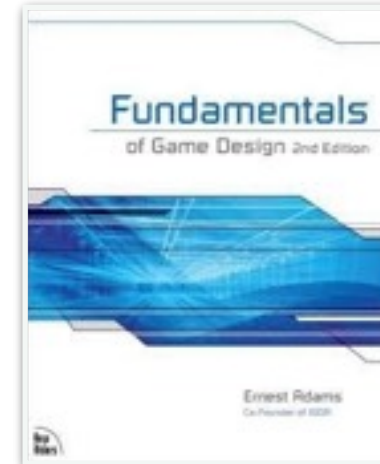
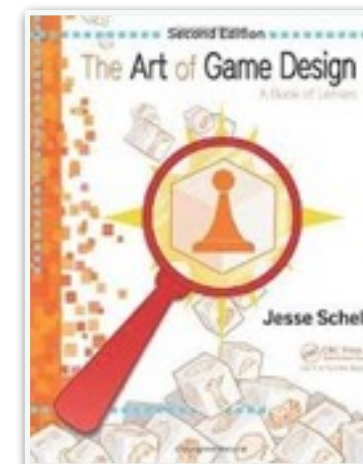
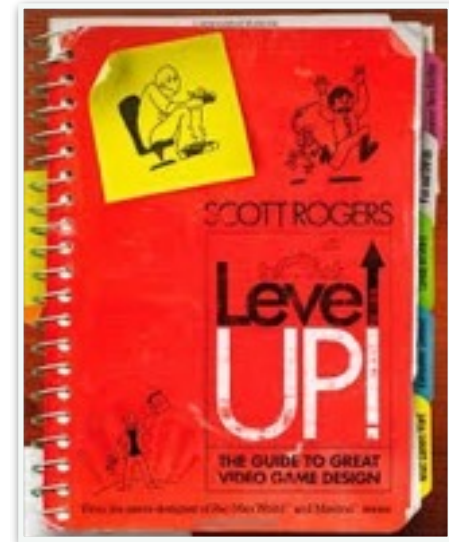
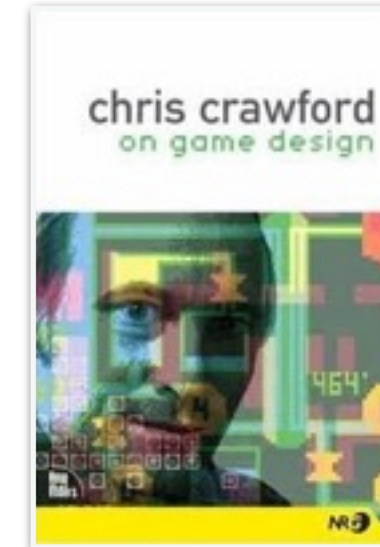
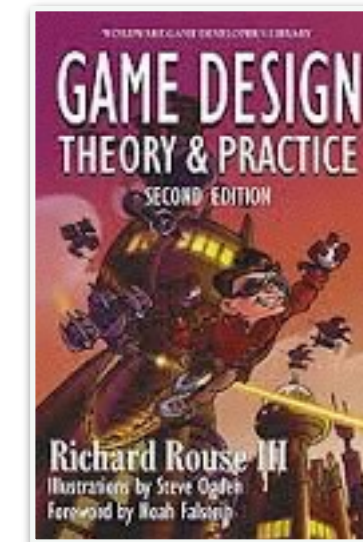


Praktikerwissen

Praktiker liefern idiosynkratisches
Verfügungswissen zwischen primärer
Intermedialität und Einzelmedienontologie

Handelnde	Theoretischer Status	Gegenstandsbereich	
Praktiker Produzenten	Vortheoretische Systematisierung	Medienvergleich	Primäre Intermedialität
Theoretiker anderer wissen- schaftlicher Disziplinen	Theorien	Einzelmedien	Einzelmedienontologien
		Medien- system	Generelle Medientheorien
Medien- theoretiker			Generelle Medienontologien
			Sekundäre Intermedialitätstheorien

Leschke: Medientheorien, S. 30.





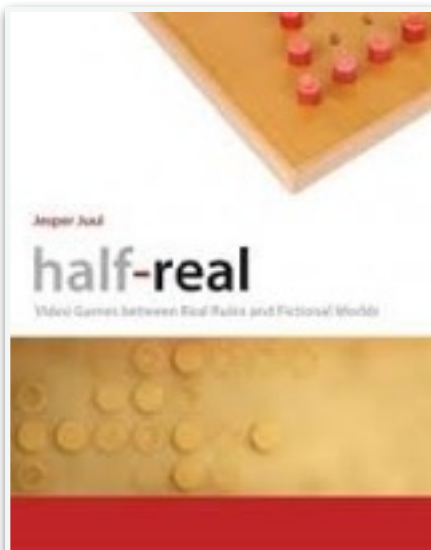
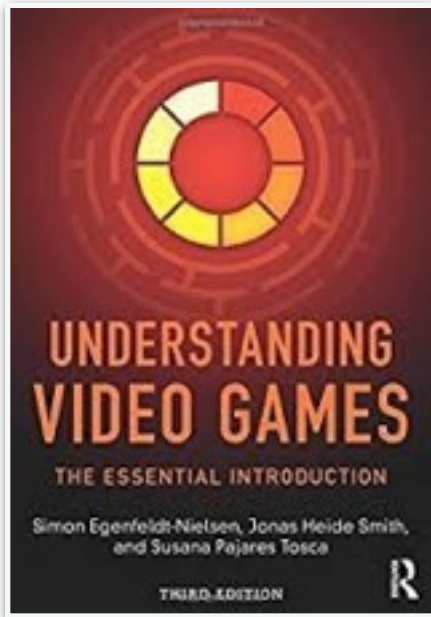
Game Studies

Wissenschaftler sind häufig keine Medienproduzenten.

Ihre Arbeiten liefern daher nicht notwendigerweise für die Praxis relevantes Verfügungswissen.

Stattdessen suchen sie theoriegeleitetes Orientierungswissen unter systematischer Verarbeitung der vorhandenen Literatur.

Durch diese Verknüpfungen vereinheitlicht sich, auf lange Sicht, die Terminologie, mit der wir über Computerspiele sprechen.



In dieser Veranstaltung wird ein *Mittelweg* versucht:

Die vorgestellten Konzepte sollen sich unmittelbar auf die Gestaltungspraxis anwenden lassen.

Eine Theorie wird anhand zahlreicher Versatzstücke in Ansätzen entwickelt.

Sie sich an User experience Design (UxD).



The Disciplines of User Experience Design



User Experience Design

the concept of **user experience** attempts to go beyond the task-oriented approach of traditional HCI by bringing out aspects such as beauty, fun, pleasure, and personal growth that satisfy general human needs but have little instrumental value.

Sari Kujala et al. (2011): UX Curve: A method for evaluating long-term user experience

Usability

Usability is defined by 5 quality components:

Learnability: How easy is it for users to accomplish basic tasks the first time they encounter the design?

Efficiency: Once users have learned the design, how quickly can they perform tasks?

Memorability: When users return to the design after a period of not using it, how easily can they reestablish proficiency?

Errors: How many errors do users make, how severe are these errors, and how easily can they recover from the errors?

Satisfaction: How pleasant is it to use the design?"

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>



USER EXPERIENCE DESIGN PROCESS



Game Experience Design

Game Experience Design ist die Gestaltung von Spielerfahrungen.

Berufsbild

in

2.674 - 4.032 € pro Monat ▼ Berechnungsgrundlage:
2.655 Gehaltsdatensätze ⓘ

[> Detaillierter Gehaltsvergleich](#)

Berufsbild

<https://www.gehalt.de/beruf/game-experience-designer-game-experience-designerin>

<http://www.riotgames.com/careers/10663>

<http://www.develop-online.net/opinions/why-good-user-experience-design-in-games-is-no-longer-a-luxury/0189456>

<https://uxmag.com/articles/the-elements-of-player-experience>

Player Research

<http://www.playerresearch.com/services>

Gliederung

Theorie

Kognition

Emotion

Embodiement

Kommunikation

Subjektkonstitution

Tätigkeitsfelder

Interface Design

Sensory Design

GUI Design

Game Feel

Virtual Reality

Workflows

Vorgehensmodelle

Evaluation

Kognition

Spiele schaffen Wissen



Emotion

Spiele schaffen Gefühle



Embodiment

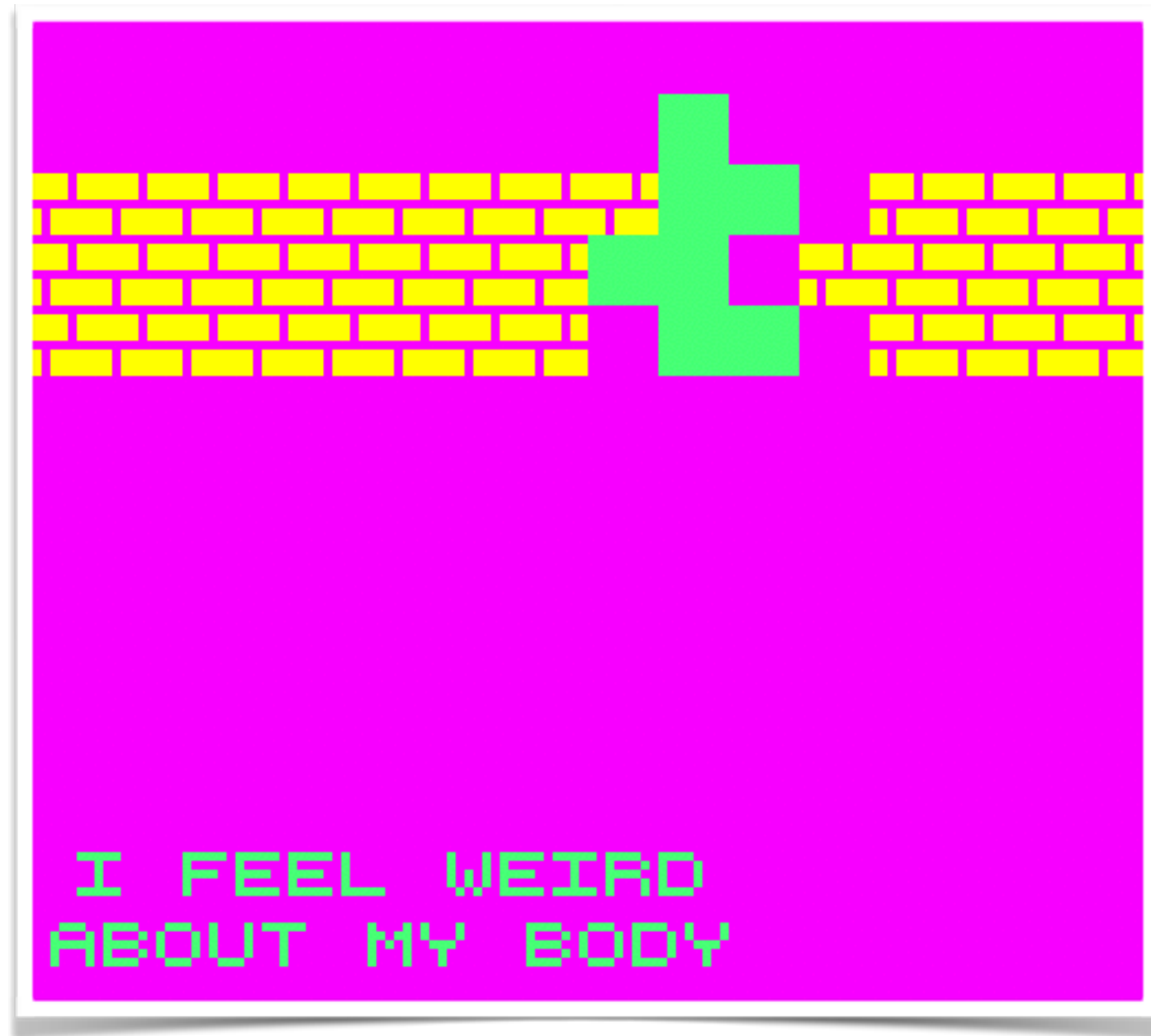
Spiele schaffen Körper



<https://lavreb.wordpress.com/2015/07/03/virtual-embodiment-experiment/>

Kommunikation

Spiele schaffen Bedeutung



Dys4ia

Subjektkonstitution

Spiele schaffen Subjekte



Interface Design

Spieler brauchen Schnittstellen



Deep Sea

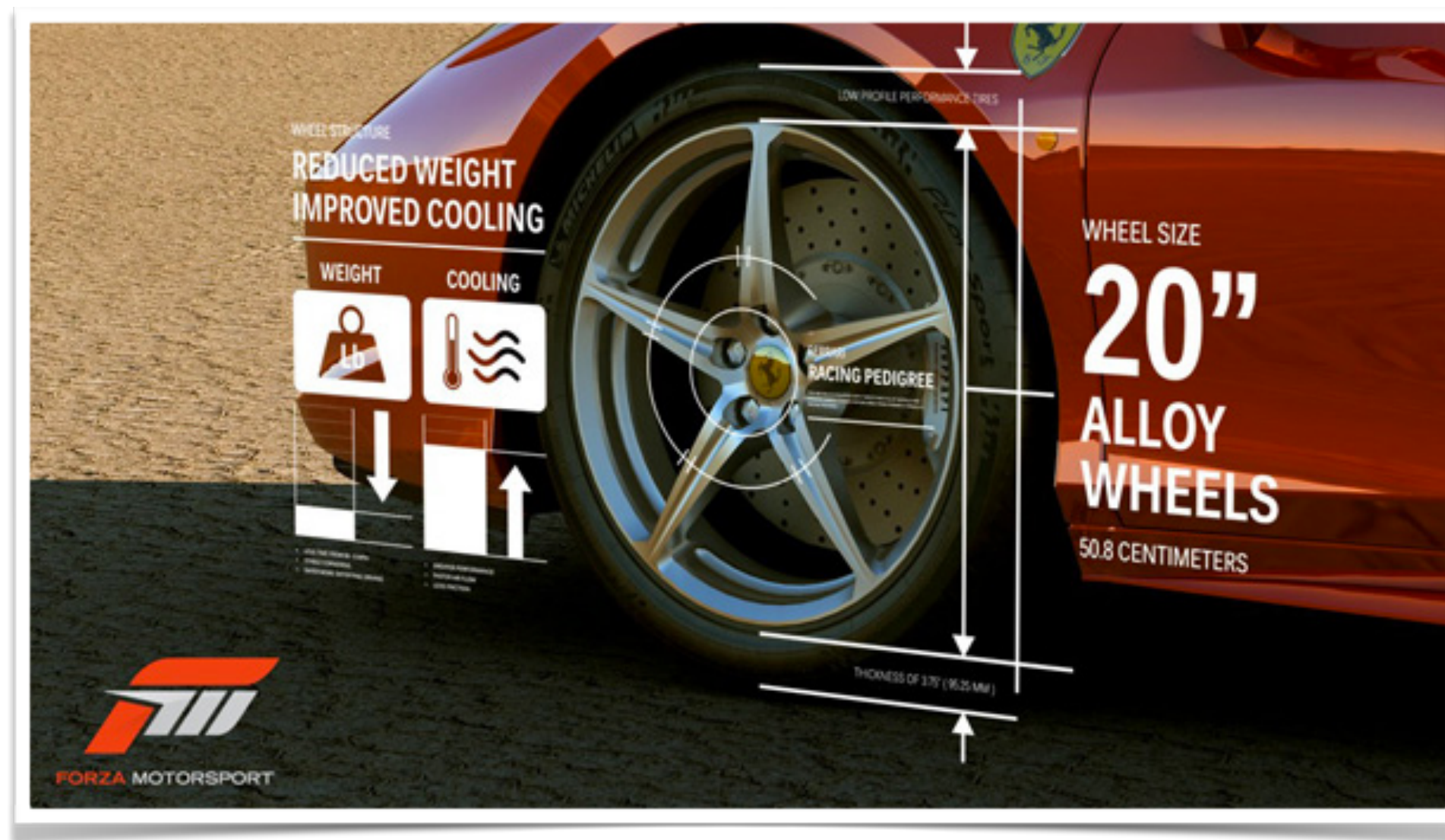
Sensory Design

Spieler brauchen Sinneswahrnehmungen



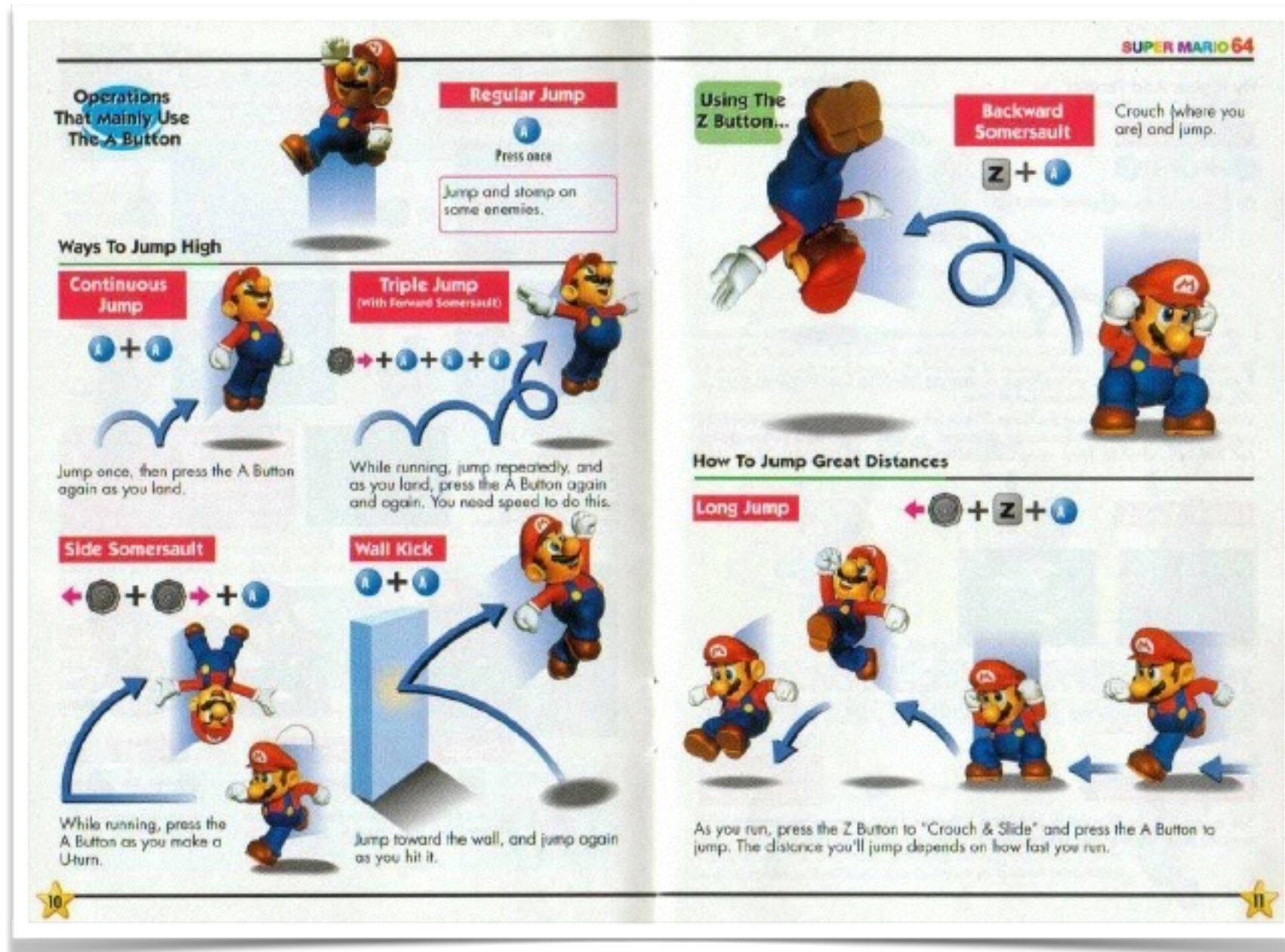
GUI Design

Spieler brauchen Informationen



Game Feel

Spieler brauchen sensorische Dekoration



Virtual Reality

Spieler brauchen Räume



Vorgehensmodelle

Spielentwicklung braucht Methode



Evaluation

Spielentwicklung braucht Feedback





So nehmen Sie das Meiste mit

Schreiben Sie die Fachbegriffe mit.

Verwenden Sie die Begriffe in Diskussionen (die Sie anregen oder an denen Sie sich rege beteiligen).

Üben Sie die Anwendung der Begriffe bei der Beschreibung von Spielerlebnissen.

Die Veranstaltung ist eine erste Iteration: Bringen Sie eigene Beobachtungen, Beispiele, Vorschläge und alternative Sichtweisen ein.



Leistungsnachweis

Für ein **Ludium Generale** im Studiengang CSW benötigen Sie 5 LP.
Dazu sind erforderlich:

Regelmäßige Teilnahme (1 LP)

Vor- und Nachbereitung (1 LP)

Beitrag zur **Exposition of Extraordinary Experiences** (3 LP)

– oder –

Evaluiertes (1 LP) Beitrag zur Exposition of Extraordinary Experiences (2 LP)

Exposition of Extraordinary Experiences



The Stanley Parable



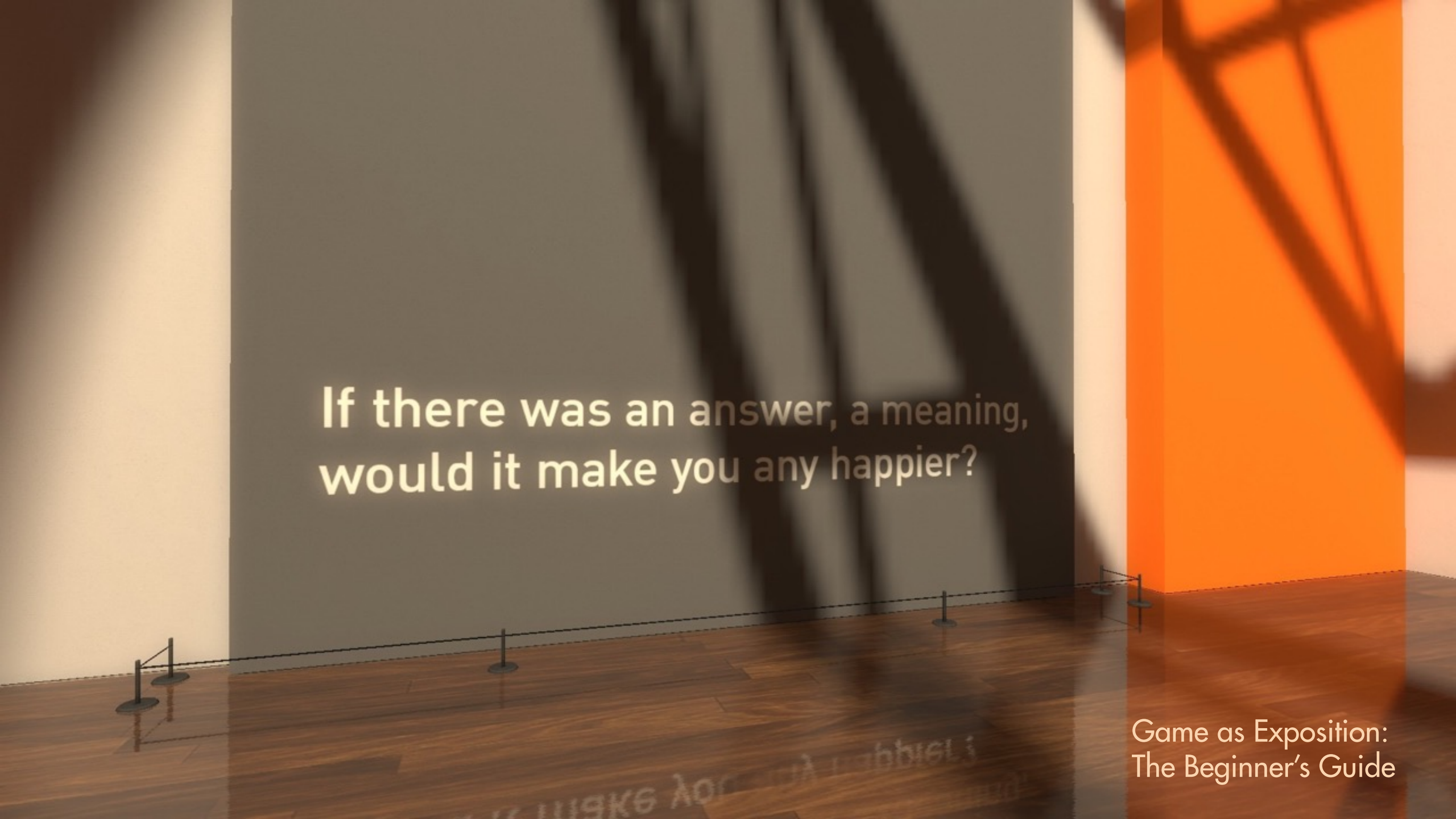
VR Museum of Fine Art

In-Game Museum

Outtake Museum

Kentucky Road Zero :
Limits & Demonstrations



A photograph of a gallery installation. A large, dark, abstract projection of a human figure is cast onto a light-colored wall. The floor is made of dark wood planks. A series of black stanchions connected by a thin black rope runs across the foreground, separating the viewer from the wall. On the right, a bright orange wall is partially visible. The text "If there was an answer, a meaning, would it make you any happier?" is overlaid on the image in a white, sans-serif font.

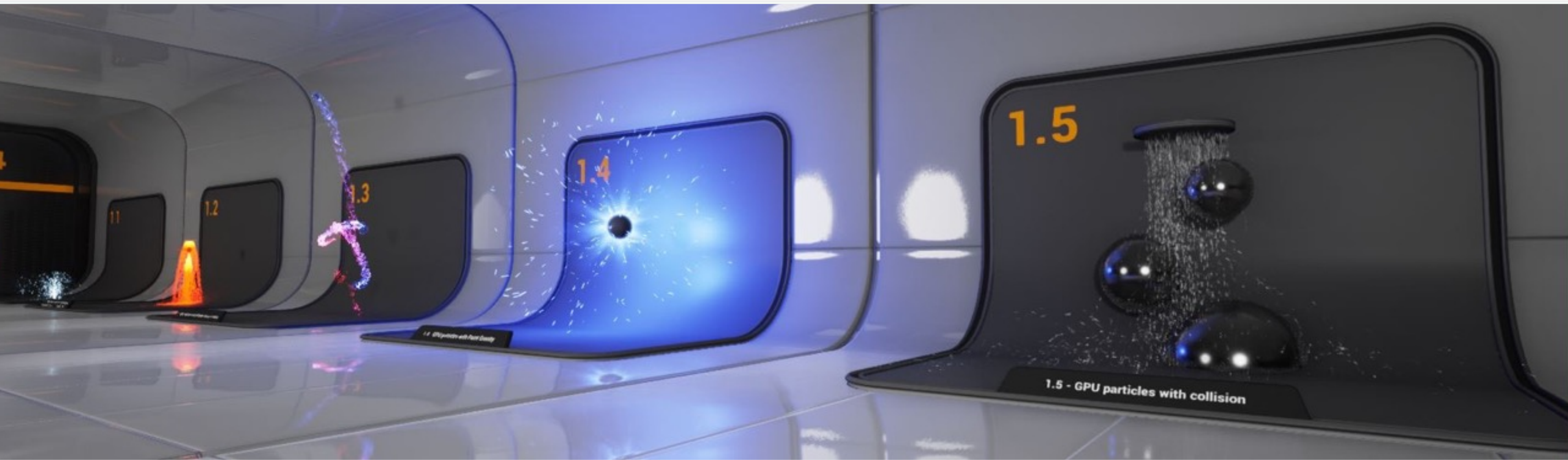
If there was an answer, a meaning,
would it make you any happier?

Game as Exposition:
The Beginner's Guide

Unreal Engine Content Examples

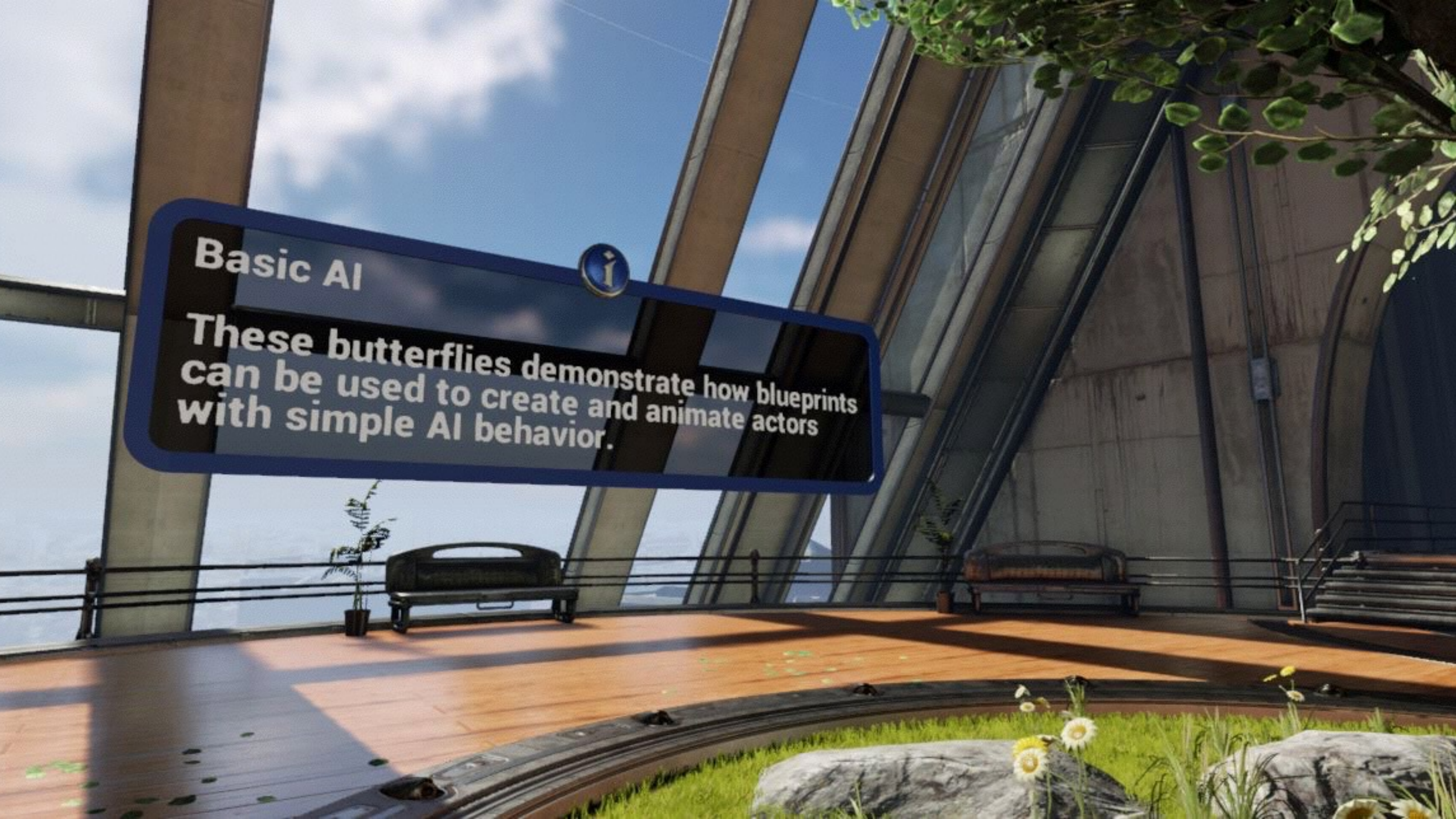


Unreal Engine Effects Gallery



Basic AI

These butterflies demonstrate how blueprints can be used to create and animate actors with simple AI behavior.





In-Game-Kommentare

<https://taigame.org/game/half-life-2-episode-one>



Exposition of Extraordinary Experiences

- Account auf unserem GitLab-Server anlegen:
<https://bth4k16.cult.uni-bayreuth.de:9090/>
- Den Anweisungen im Projekt folgen:
<https://koubek@bth4k16.cult.uni-bayreuth.de:9090/koubek/ex3.git>

EX3 Showroom



<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/76217>

Goodies / Icons



Theorie



Themen für Abschlussarbeiten



Gestaltungshinweise



Exposition



Diskussion / Notizen



Mitarbeiter gesucht

Platzieren Sie möglichst viele Icons in jeder Veranstaltung und gewinnen Sie Einsichten, Themen für Abschlussarbeiten, Anwendungsfelder, Exponate und spannende Diskussionen.