

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Ludition

Prof. Dr. Jochen Koubek



Ludische Computerspielelemente

Regeln

Umgebung

Spieler

Ressourcen

Abläufe

Ereignisse

Ziele

Konflikte

Ergebnisse

Grenzen



Regeln

Regeln in Computerspielen sind Algorithmen und Daten.
Sie definieren

Figuren, Umgebungen und Gegenstände

Handlungen, Abläufe und Ereignisse



Space Invaders



Pong



Single Player vs. Game



Multiple Individual Players vs. Game



Player vs. Player



Unilateral Competition



Multilateral Competition



Cooperative Play



Team Competition

auch:
Kombinationseffekte!
(BSP Mario Kart)



Bomberman



Spy vs. Spy



Gauntlet

Spieler

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) Non-Player-Character (NPC)



Half-Life 2

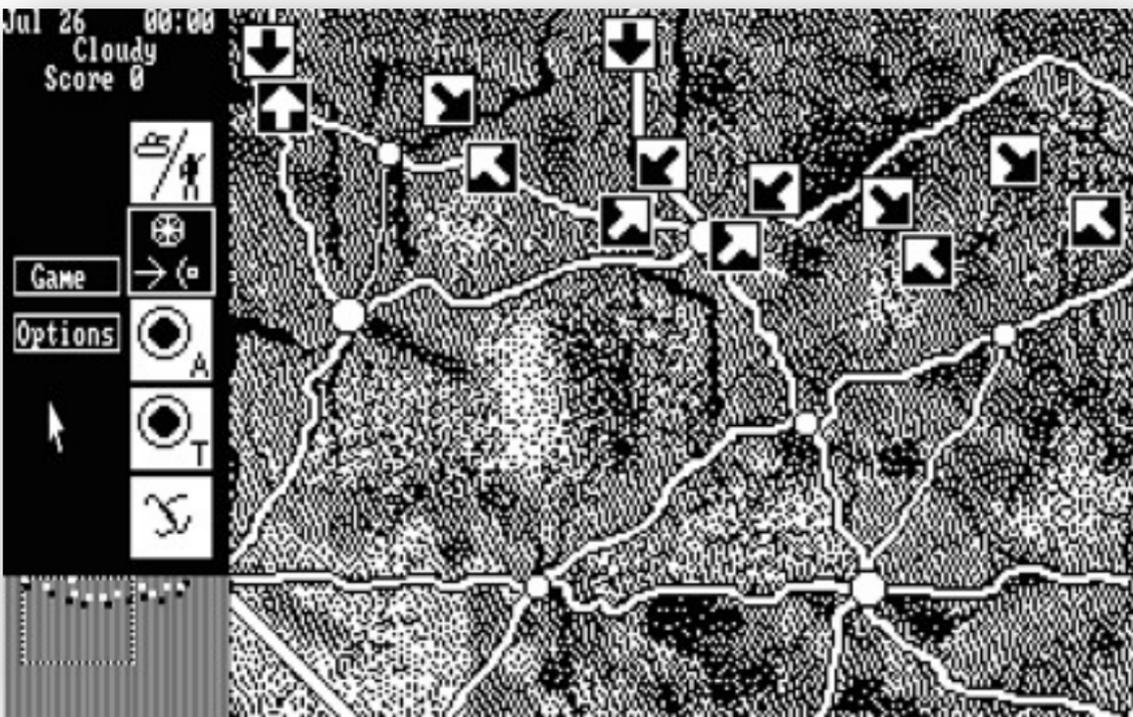


Descent

Portal



Umgebungen (s. VL Grafik)



Patton vs. Rommel

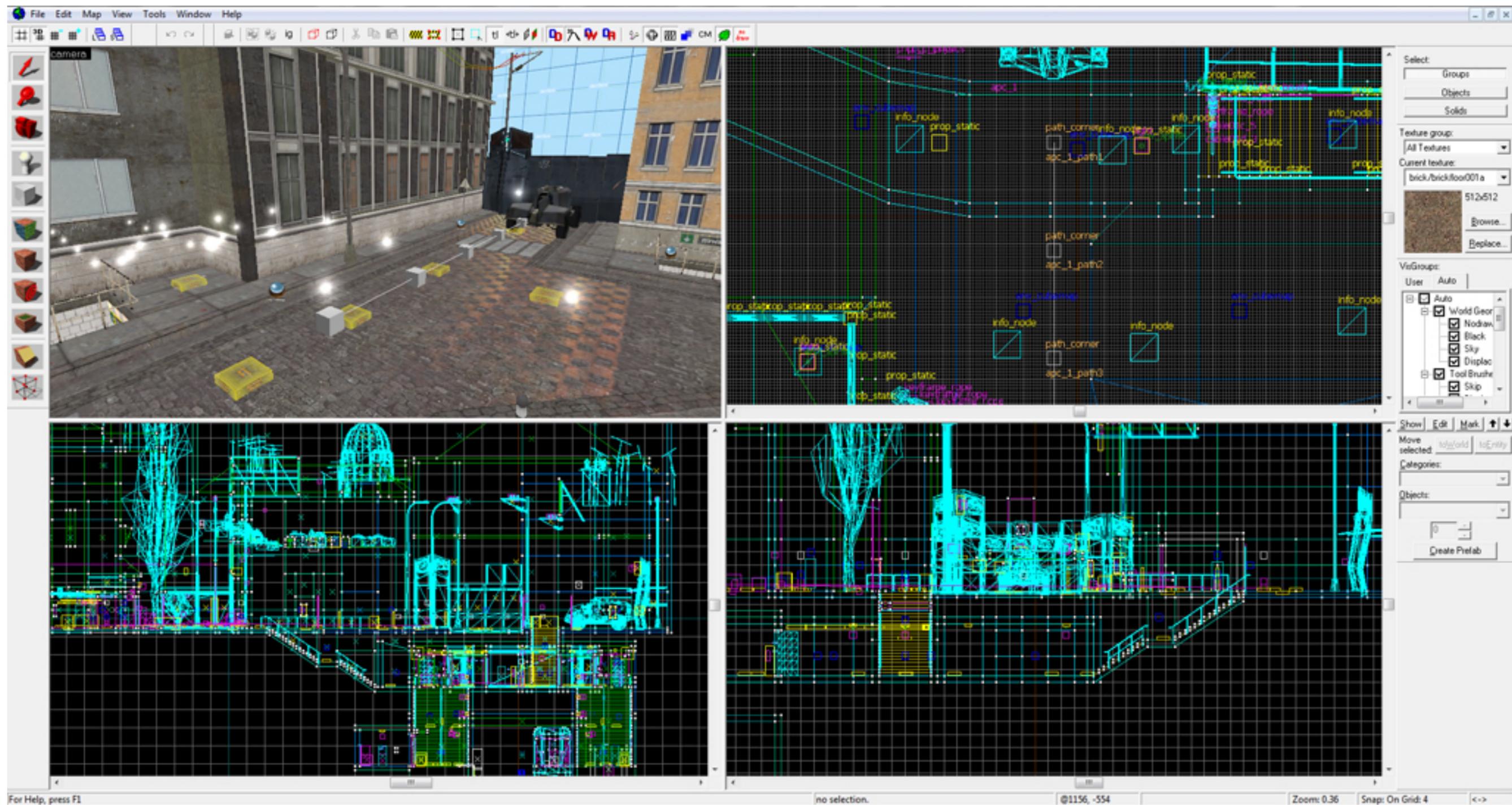
Pool of Radiance



Map / Terrain



Architektur (Kulissen)



Spiel-Objekte



Spezielle Gegenstände (Items)

Leben/Energie/Lebensmittel

Waffenverbesserungen

Munition

Speicherpunkte

Sammelobjekte (Ringe, Sterne etc.)

Währungen

Fähigkeiten-Upgrades

Spezielle Energie (Schild, Mana etc.)

Bewegungs-Upgrades



Inventar



Deus Ex (2000)

Orte

Start- / Endpunkte

Checkpoints

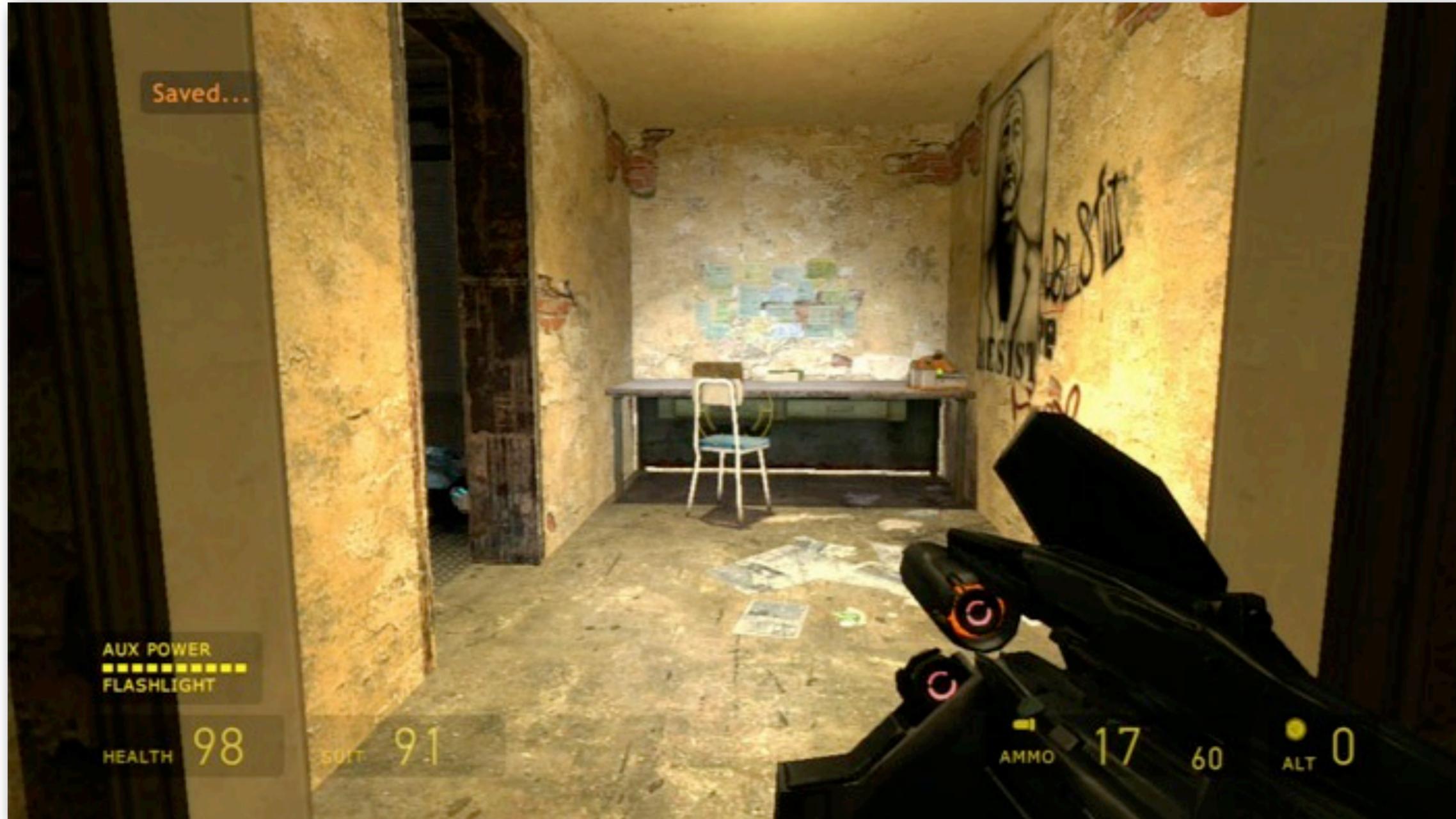
Trigger Zones



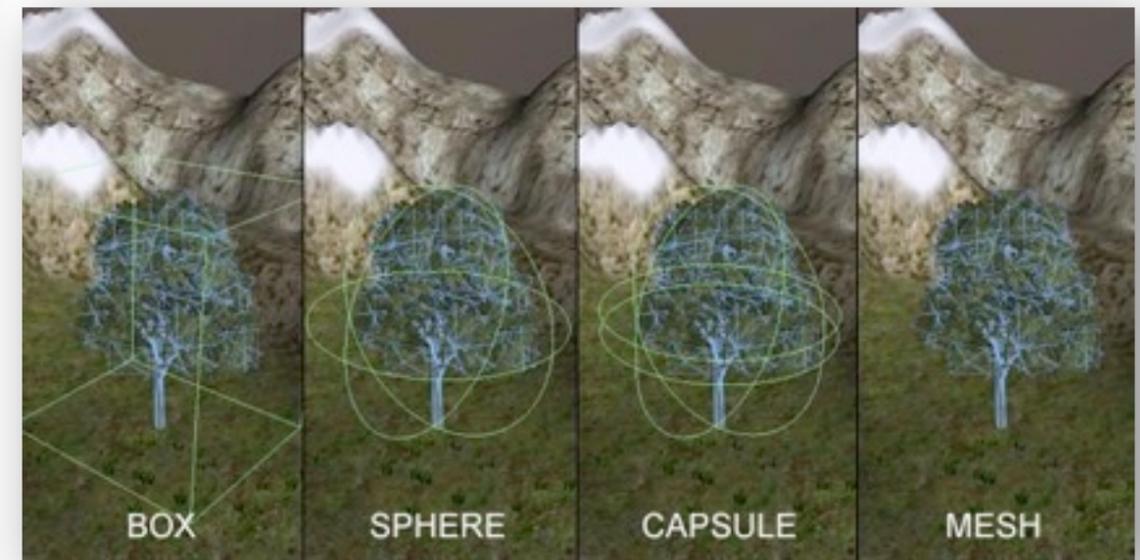
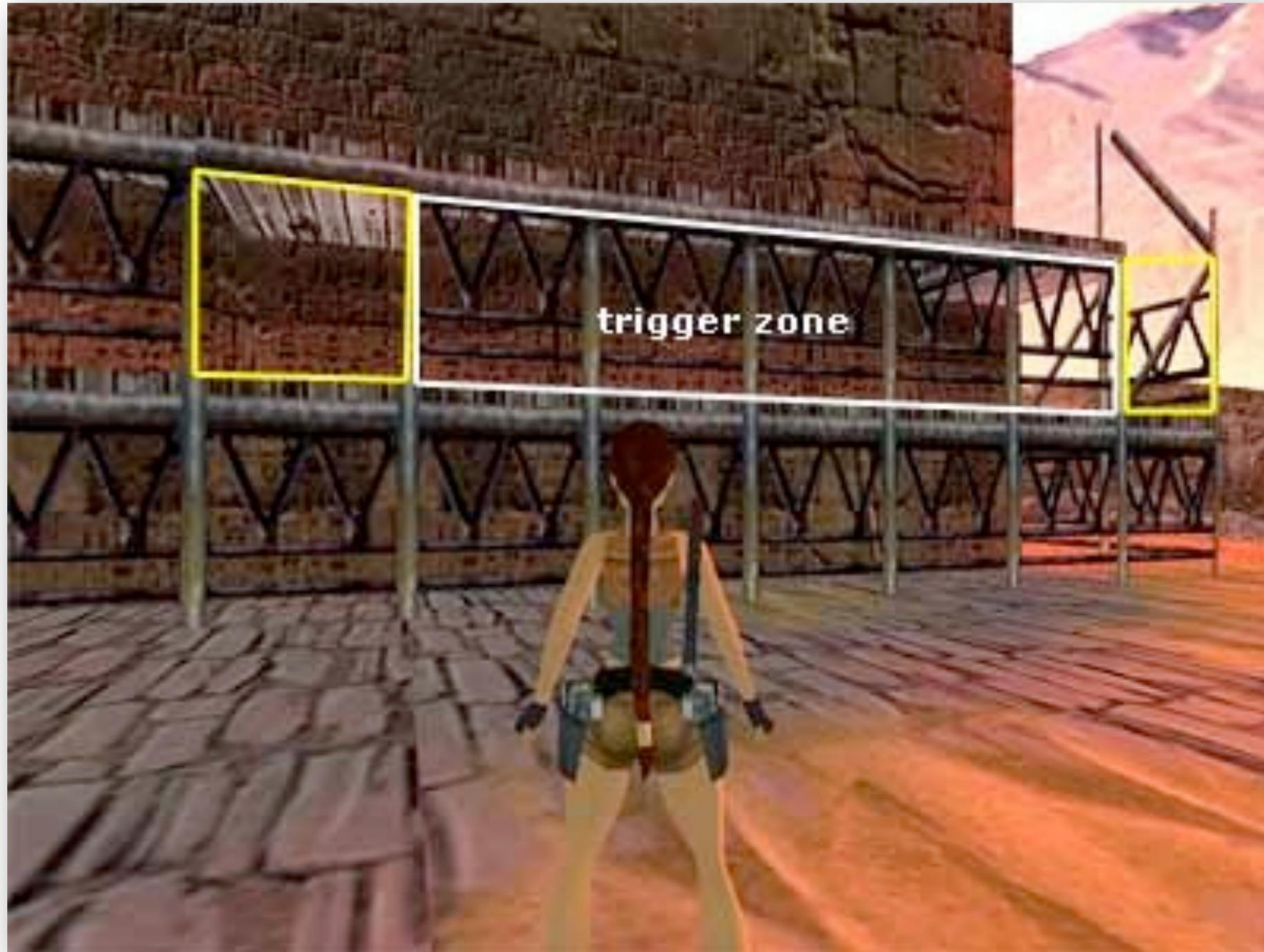
Start- / Endpunkte



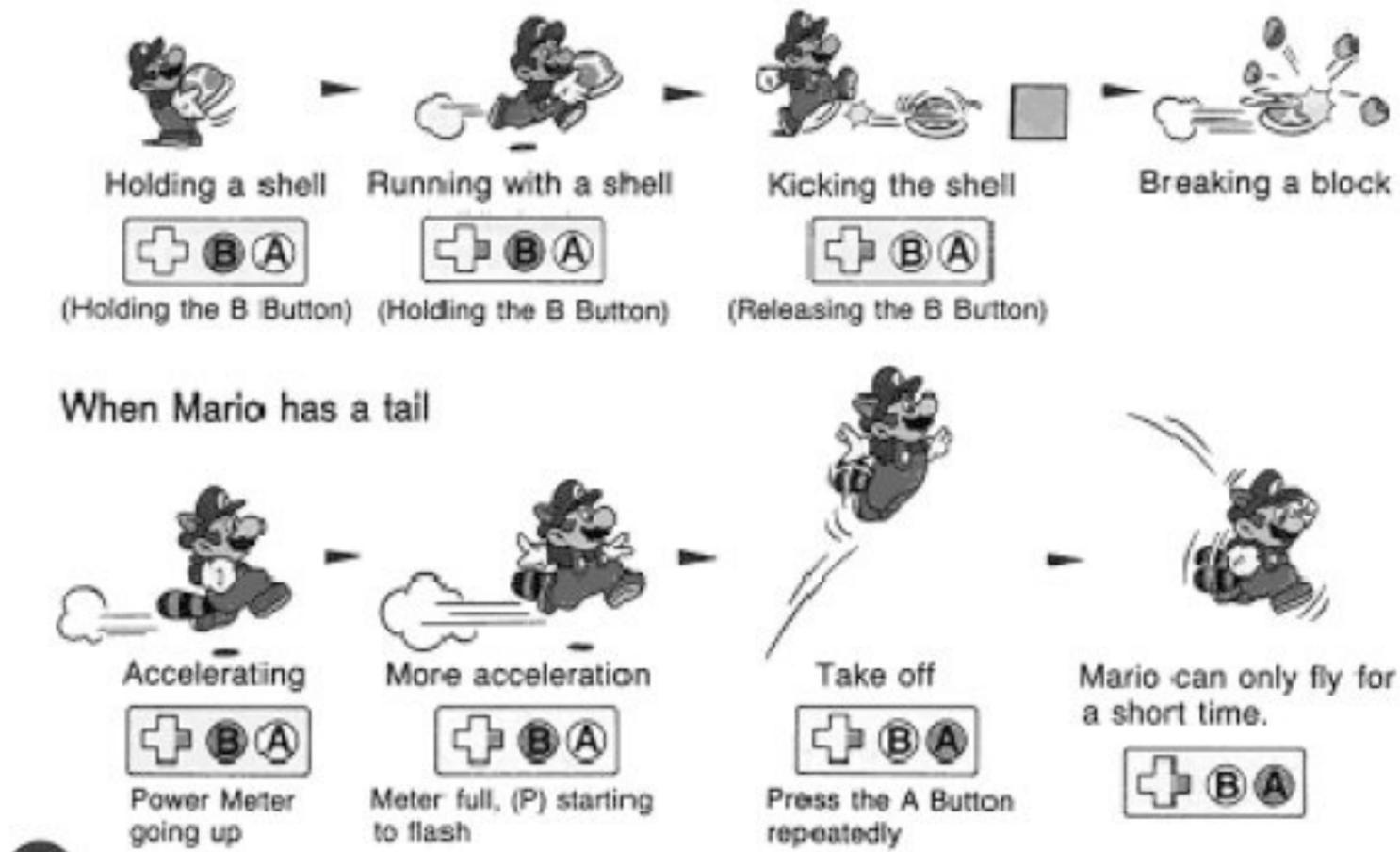
Checkpoint



Trigger Zones



Spieleraktionen



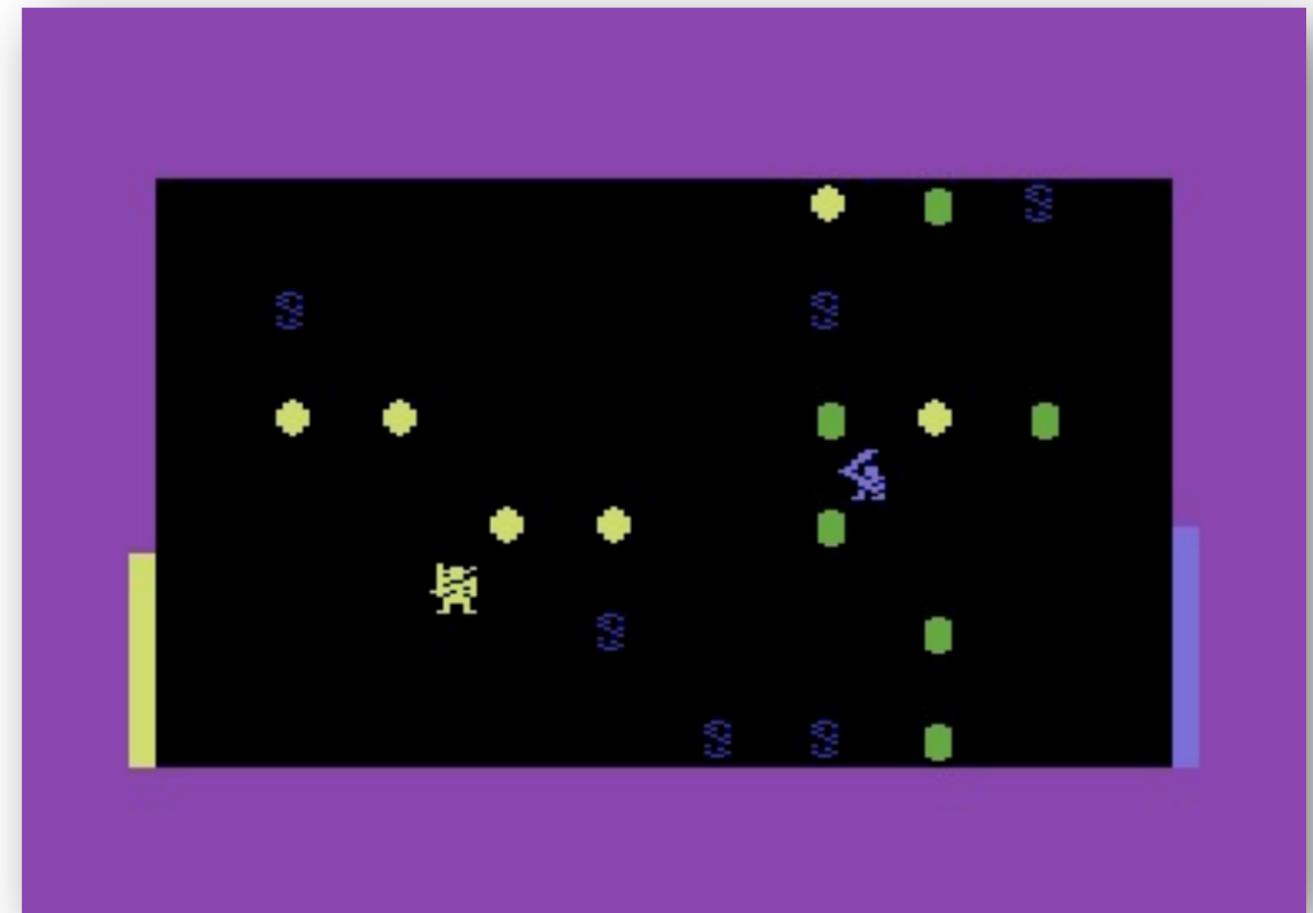
Aktionen in Super Mario Bros. 3



Combos in Street Fighter IV

Spieleraktionen: Bewegungen

Tiled Movement | Continuous Movement



Archon: The Light and the Dark (1983)

1D-, 2D-Bewegung



Arkanoid, 1986

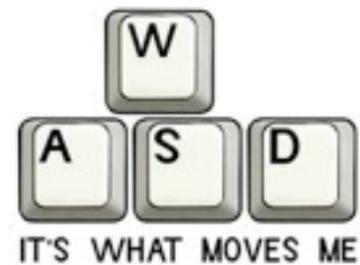


Pengo, 1982

1.5D-, 2.5D-Bewegung



Super Mario Bros, 1986

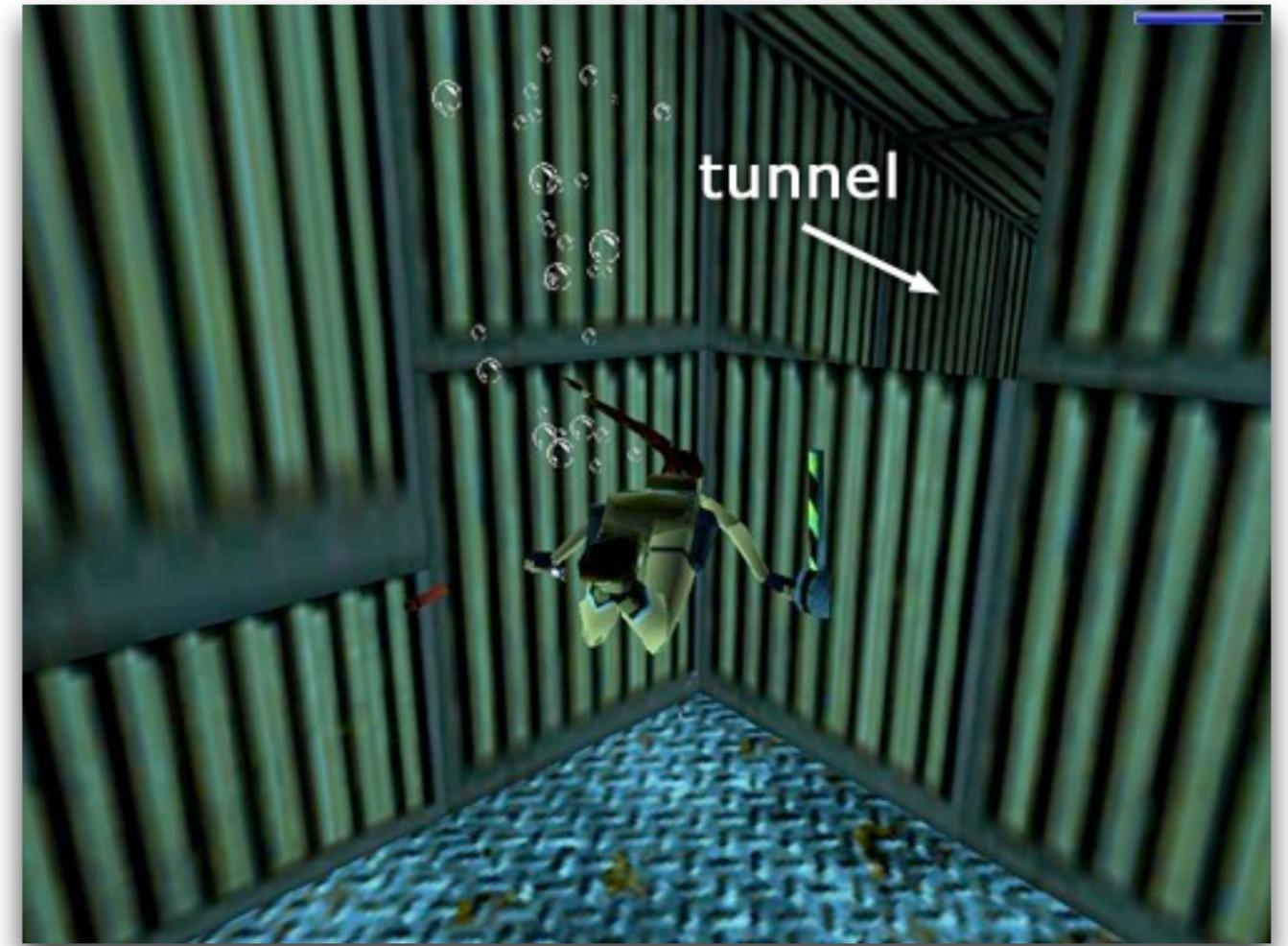


Tomb Raider, 1996

3D-Bewegung



Descent, 1995



Tomb Raider II, 1997

Spieleraktionen: Handlungsverlauf

Echtzeit



Pole Position, 1992



Dune II, 1992

Rundenbasiert

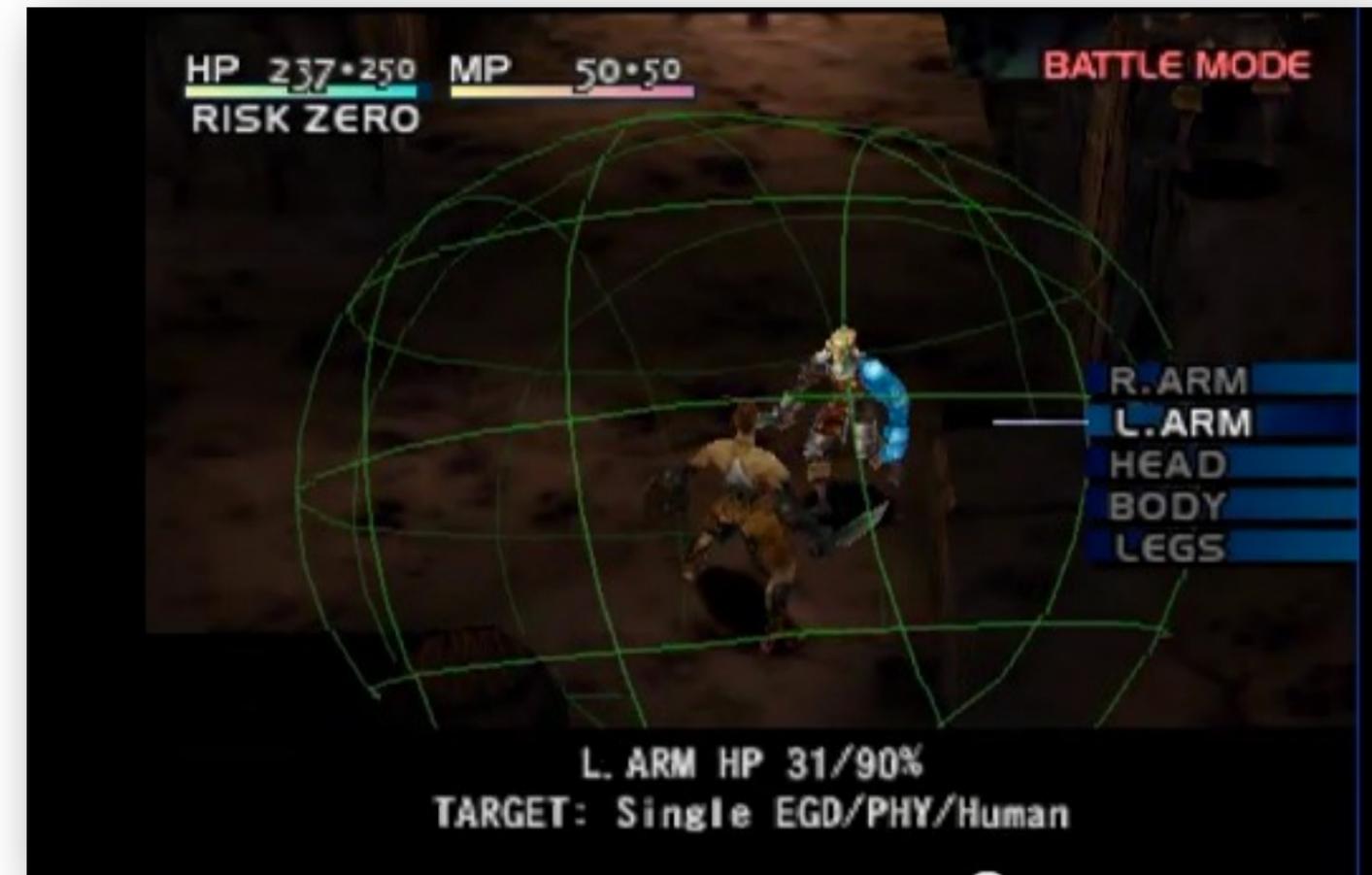


Final Fantasy I (1987)

Smart Pause



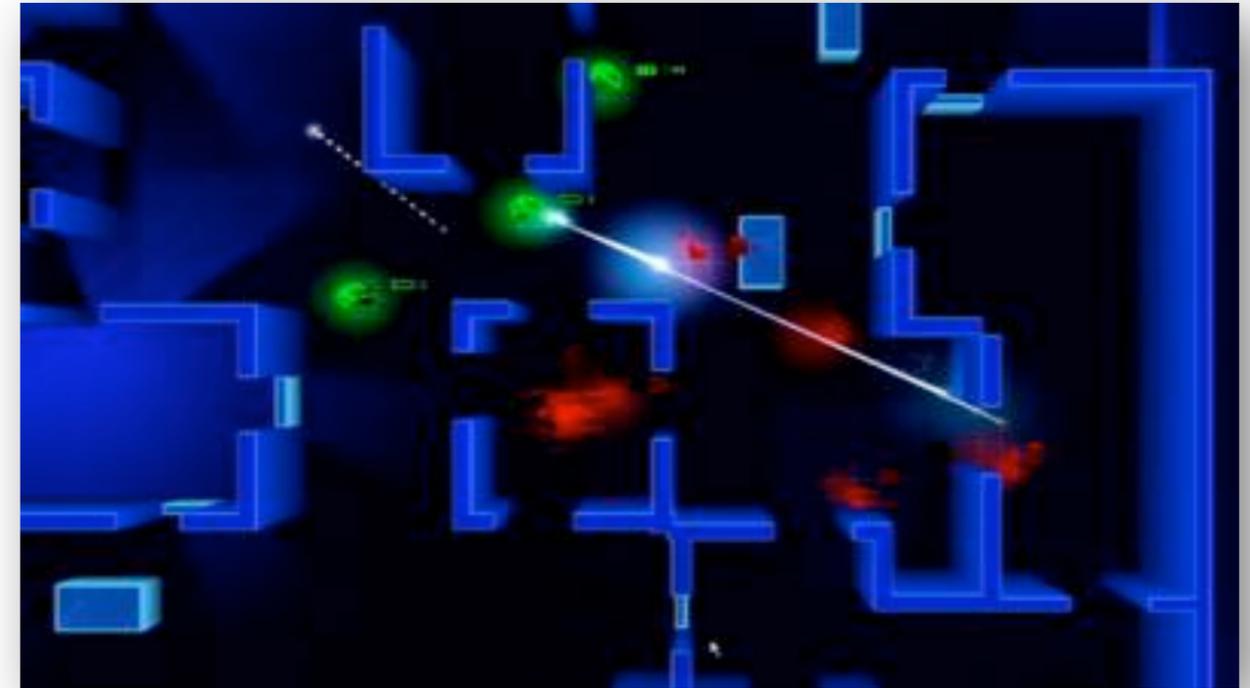
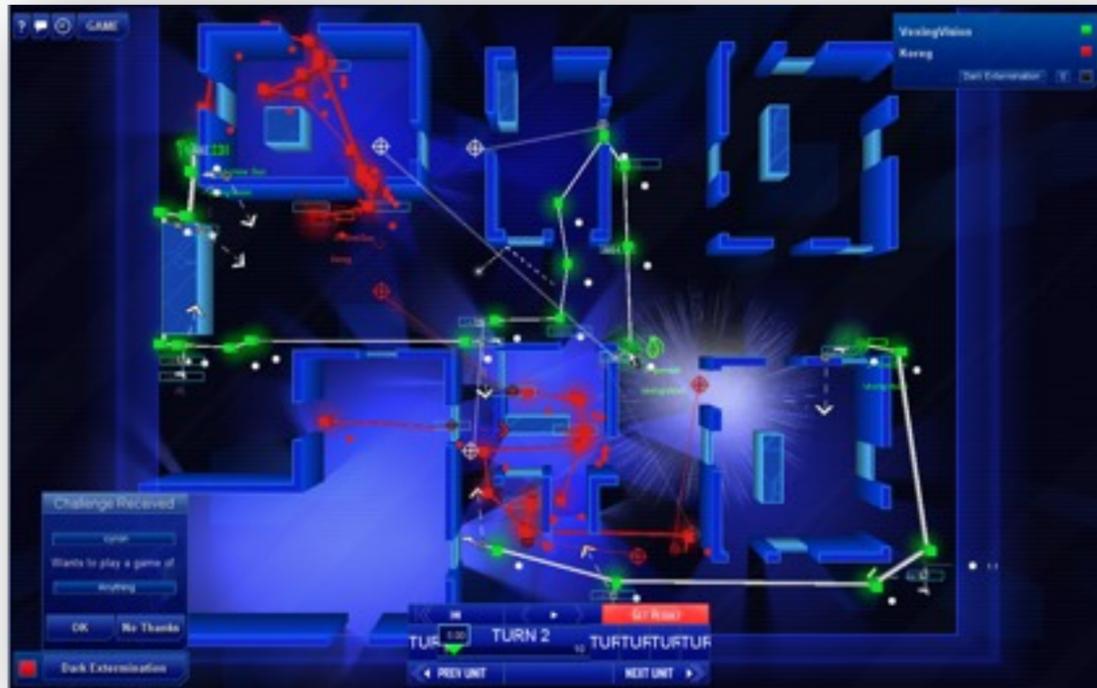
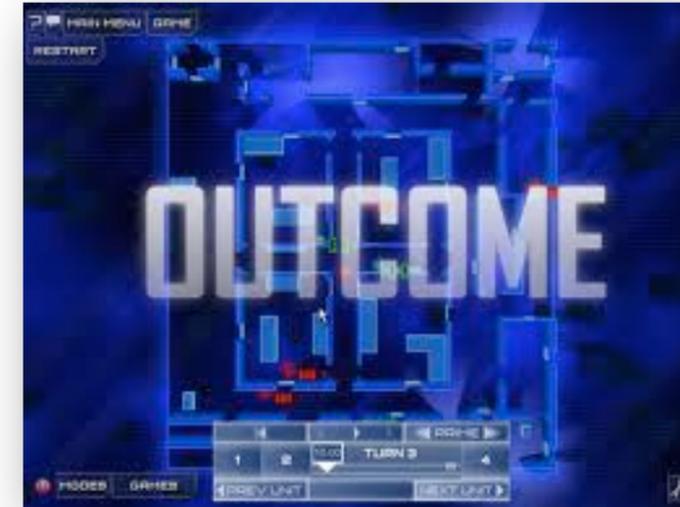
Baldur's Gate (1998)



Vagrant Story, 2000

Phasenbasiert

Frozen Synapse



Spielabläufe: Physik



Little Big Planet 2

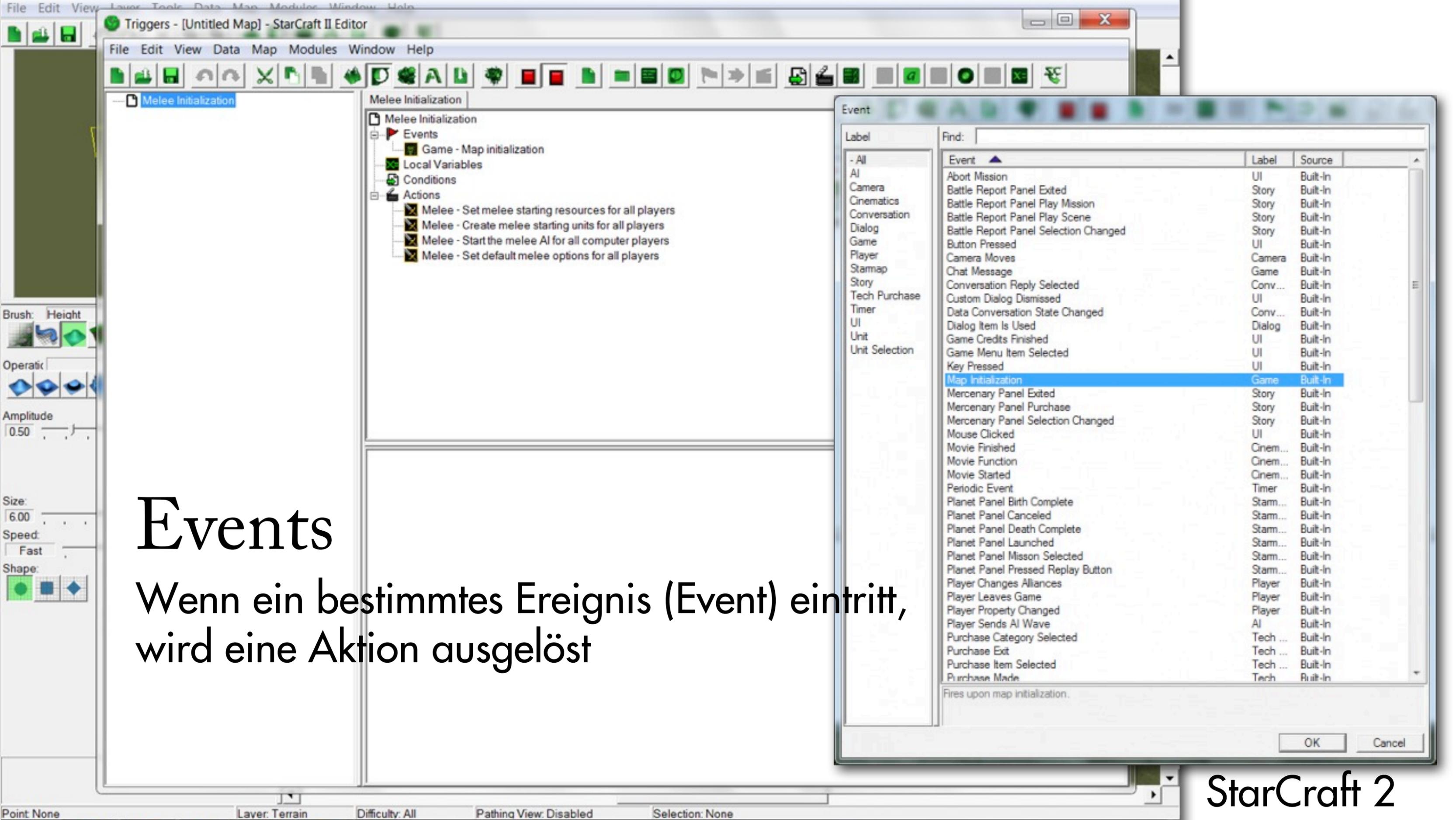
s. Vorlesung Physik

Spielabläufe: Künstliche Intelligenz



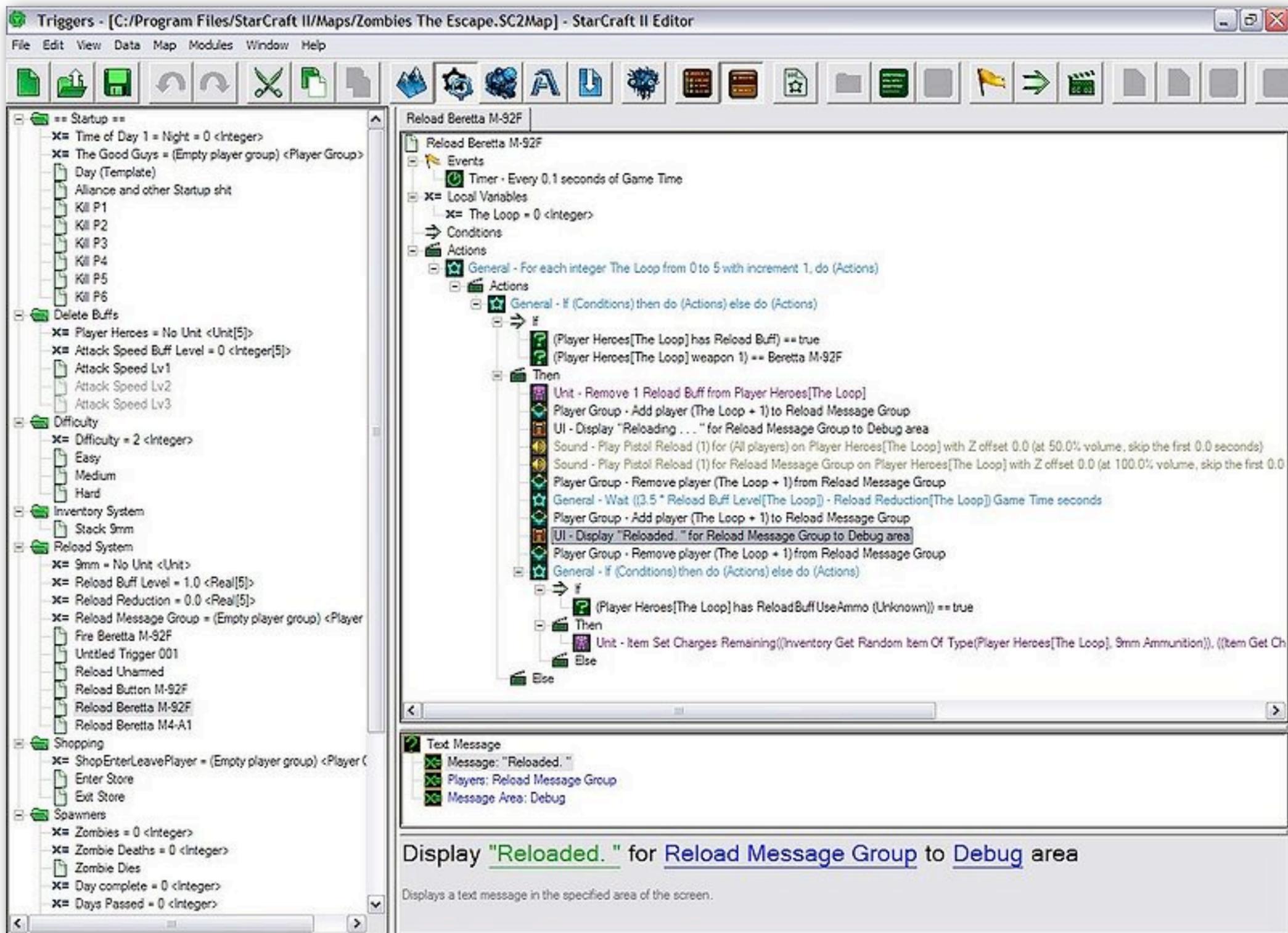
Metal Gear Solid: PeaceWalker

s. Vorlesung Künstliche Intelligenz



Events

Wenn ein bestimmtes Ereignis (Event) eintritt, wird eine Aktion ausgelöst



StarCraft 2 Editor

Spiele

Interaktion ist aufeinander bezogenes Handeln.

Interagieren mit Menschen und mit dem Computer

Menschen kombinieren Symbole zu Narrationen

Symbolische Räume werden gerne audiovisuell dargestellt.

Spielen ist freiwilliges Interagieren in und mit symbolischen Räumen.

Dafür braucht es Räume, Spieler, Handlungen, Ereignisse.

Alles Weitere sind Entscheidungen im Gamedesign.

Computerspiele brauchen Computer, d.h. Technik

Menschliches Handeln ist immer auch Performanz

Ereignisse sind Reaktionen auf die Spielerhandlungen.



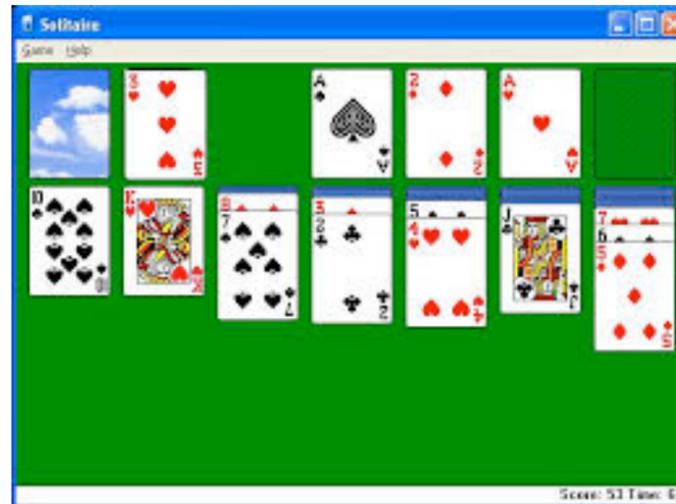
Fangen: Pokemon Ranger



Austricksen: Assassin's Creed



Wettrennen: Outrun



Anordnen: Solitaire



Lösen: Monkey Island



Erkunden: Proteus

Ziele / Siegbedingung

Fangen (Capture)

Jagen (Chase)

Wettrennen (Race)

Anordnen (Alignment)

Fliehen oder Retten (Rescue or Escape)

Konstruieren (Construct)

Kontrollieren (Control)

Verbotene Tat (Forbidden Act)

Erkunden (Exploration)

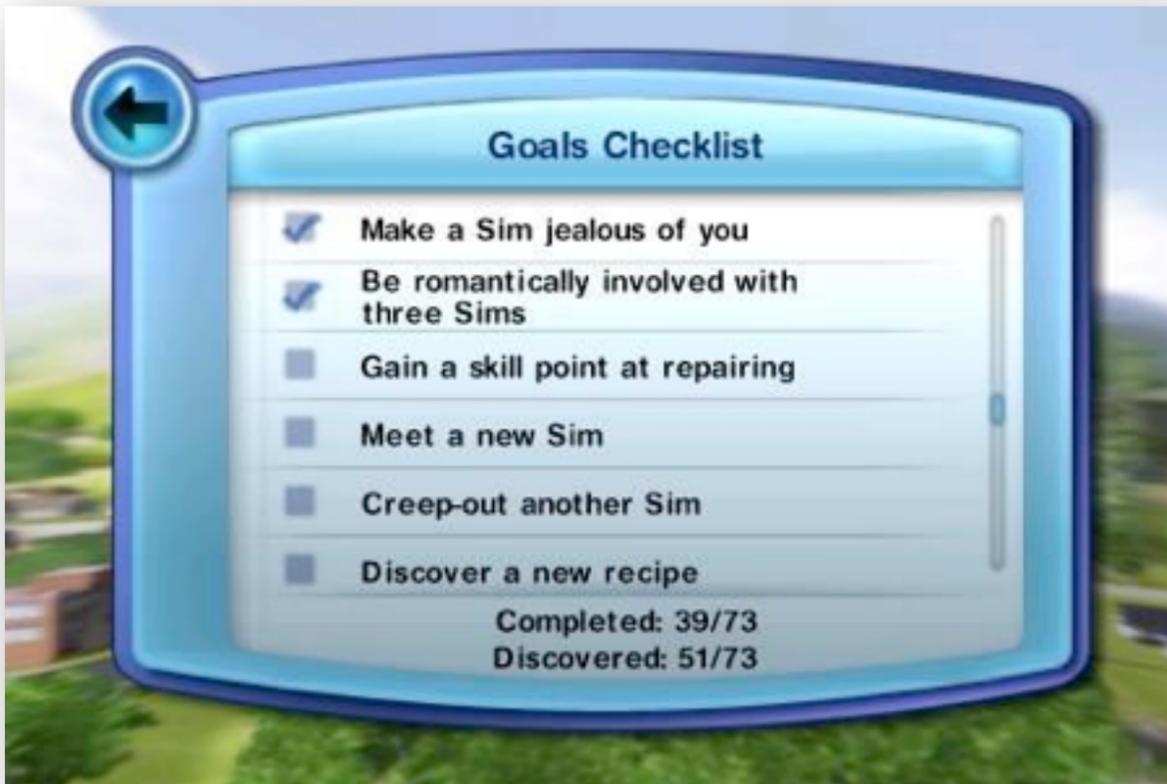
Lösen (Solution)

Austricksen (Outwit)

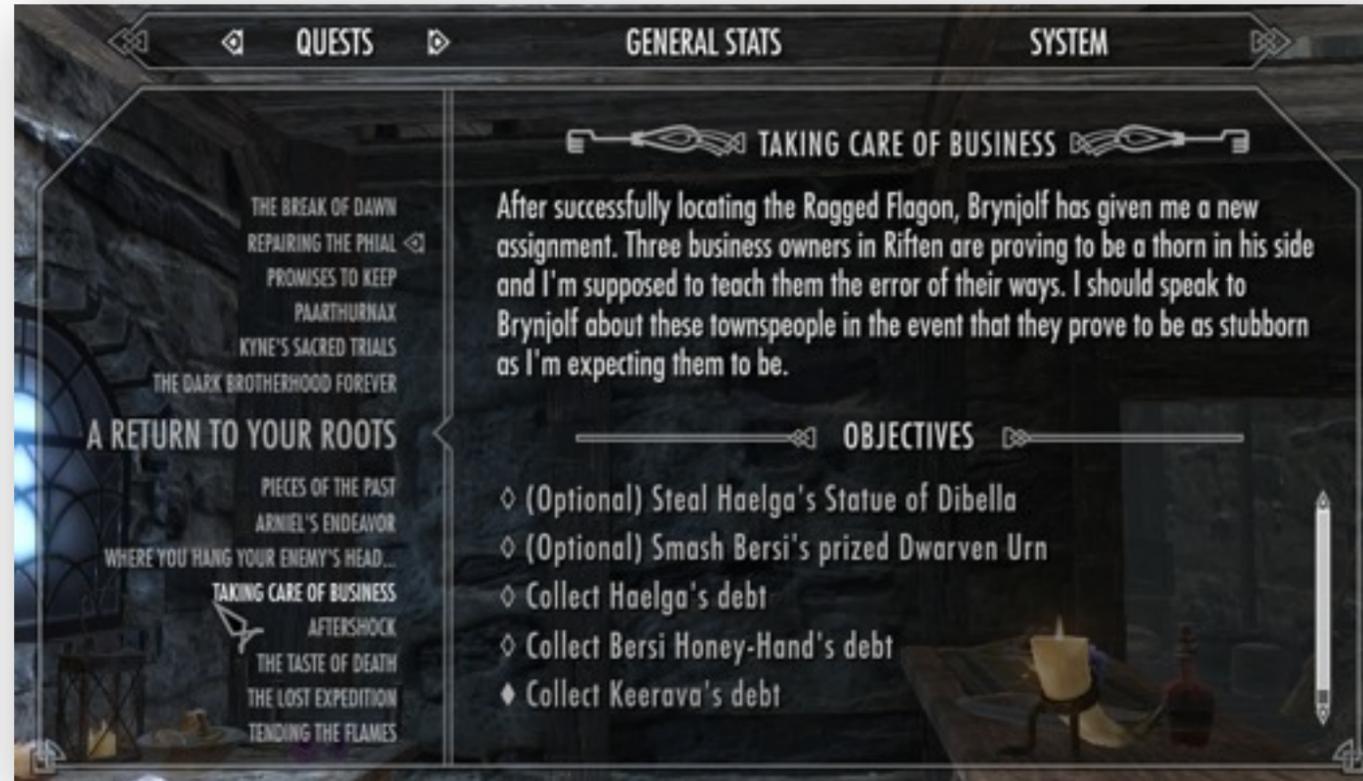


StarCraft II

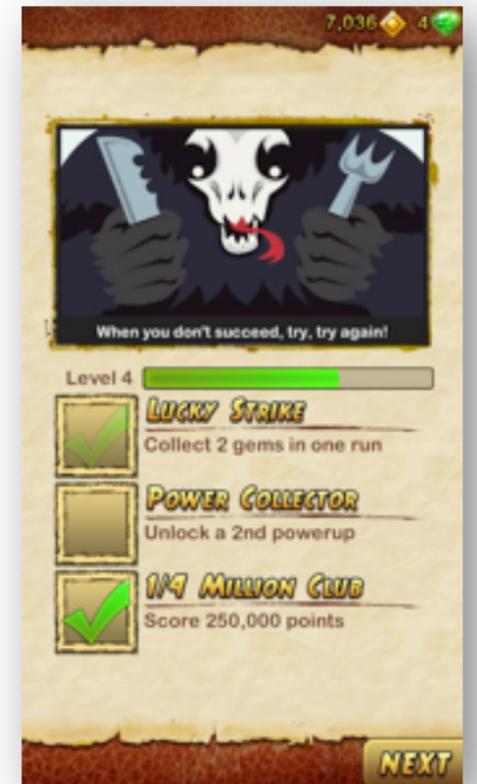
Zielsysteme



The Sims



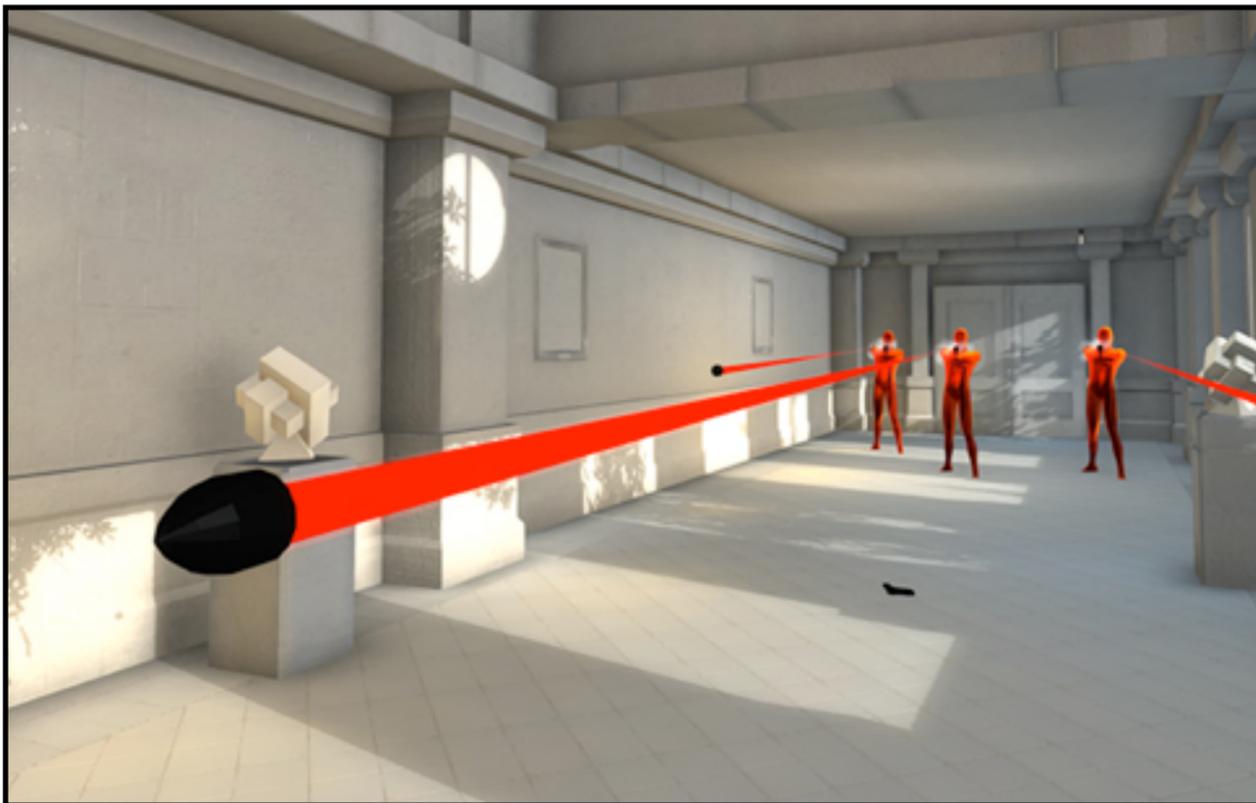
The Elder Scrolls: Skyrim



Temple Run



Gewalthaltige Konflikte, wie hier in *The Witcher 2*, sind nur eine von möglichen Herausforderungen in Computerspielen.



Trotz der martialischen Anmutung ist *Superhot* ein reines Puzzlespiel.

Herausforderungen

Herausforderungen hindern Spieler darin, die Ziele zu erreichen

sensorimotor

spatial reasoning

pattern recognition

sequential reasoning

numerical reasoning

resource management

social reasoning

„The point is the challenge, not the goal.“ (Chris Crawford)
Crawford, Chris (2003): On Game Design

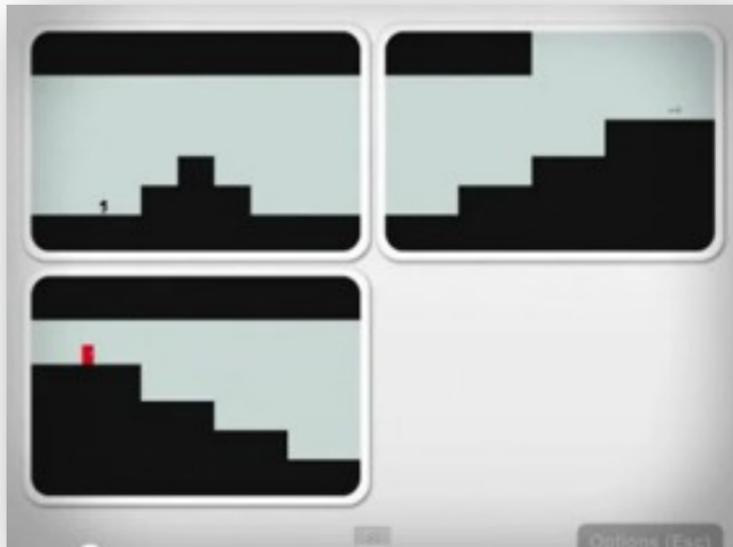


Sensorimotor: Pop'n'Music



Social Reasoning: Drei

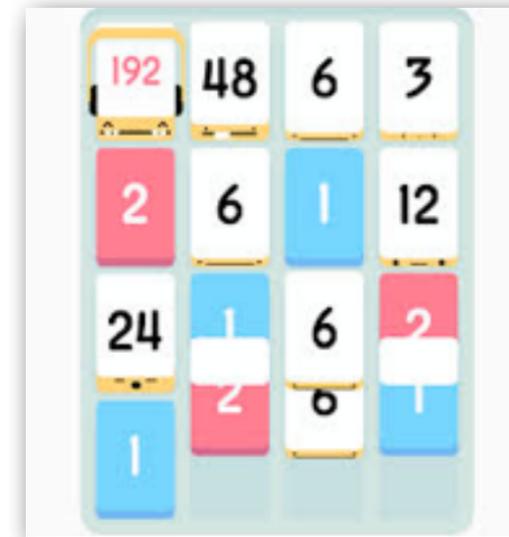
Arten von Herausforderungen



Spatial reasoning: Continuity



Ressource Management: Plants vs. Zombies



Numerical Reasoning: Threes



Sequential reasoning: Sokoban



Pattern recognition: Unfinished Swan



Kombinationen: League of Legends



Zelda : Ocarine of Time

Ergebnisse

Punkte / High Scores / Badges

Gewinner / Verlierer

Ressourcen

Informationsvorsprung für iterierte Spiele



Centipede



Tekken

Grenzen

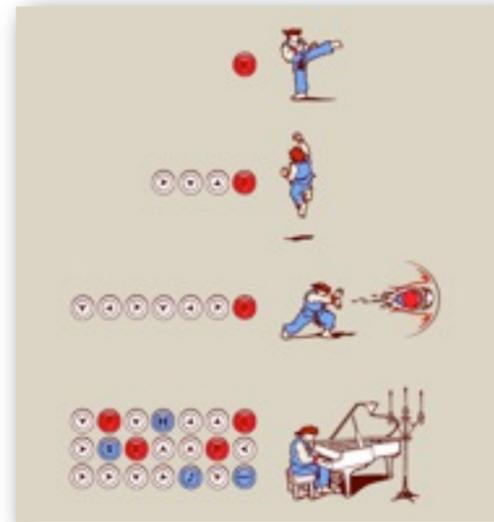
Grenzen trennen das Spiel von allem, was nicht das Spiel ist.



Spielraum: Wizard of Wor



Spielzeit: Hang On



Geschicklichkeit: Street Fighter



Legalität: USK & PEGI



Spiel mit Grenzen: Metal Gear Solid



Lebenszeit: World of Warcraft



Lebensraum: Magnavox Odyssey



Durchbrechen der 4. Wand: The Stanley Parable