

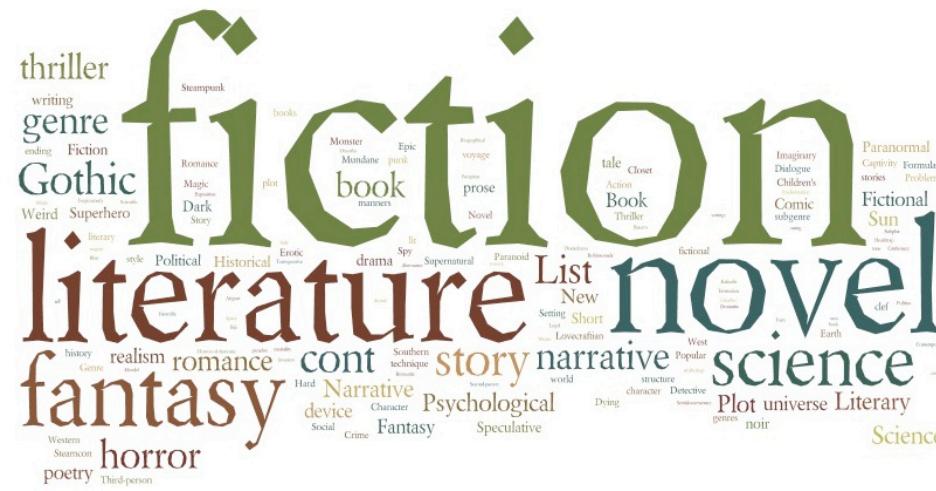
# Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele

Dr. Stefan Werning (Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)



Sitzung 9: Action-Rollenspiele

# Genretheorie und Genrediskurs



- Kategorisierungsmöglichkeiten?
    - Formale Elemente (Techniken)
    - Grundstruktur
    - Setting
    - Thema
    - Zielgruppe
    - Gesellschaftliche Funktion/Status
  - Genres als Diskursmechanismen
    - Hermeneutischer Rahmen
      - Schafft Erwartungen die entweder bedient werden oder nicht
    - Komplexitätsreduktion
    - Beeinflusst sowohl Rezeption als auch Produktion
  - Medienspezifik der Genrebegriffe
    - Spiele, Filme, Musik, Literatur

# Definitionsmerkmale

## Definitionsmerkmale CRPG

- Figurenentwicklung
  - Modulare Ausrüstung
- Starkes Identifikationsverhältnis
- Exploration/Freie Bewegung
  - Handlungs- und Lösungsfreiheit
- Parallele, teils geschachtelte Aufgaben (Quests)
- Wahrscheinlichkeitsverteilungen
  - Bspw. in Kampfsequenzen
- Zufallsbegegnungen bzw. wiederkehrende Gegner
- Langfristige Mustererkennung

## Definitionsmerkmale Actionspiele

- Echtzeit
- Direkte Steuerung der Spielfigur
- Levelstruktur
- Beherrschung des Interfaces → Kinästhetik
- Suchspielaspekte
  - Versteckte ‚Power-ups‘
- Hand-Augen-Koordination
- Priorisierung von Aufgaben bzw. Hindernissen
- Mustererkennung unter Zeitdruck

# Weiterführende Definitionsmerkmale

## „Familienähnlichkeiten“ RPGs

- Chronotop der ‚Dungeons‘ bzw. Labyrinthe
- Magiesystem oder ähnliche Semantik
- ‚Crafting‘-System
- Ressourcenverwaltung
  - Nahrung, Munition, Mana

## „Familienähnlichkeiten“ Action

- Labyrinthische Umgebungen
- Abfolge von Gegner-‘Wellen’
- Mehrere Waffen zur Auswahl
- ‚Endgegner‘ und ‚Zwischengegner‘
- Punktevergleich
- Wettbewerb um die ‚beste Zeit‘

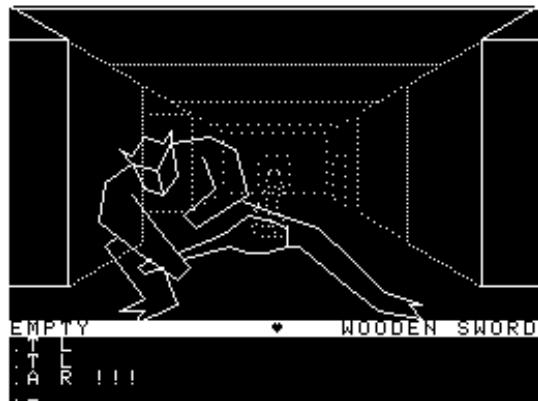
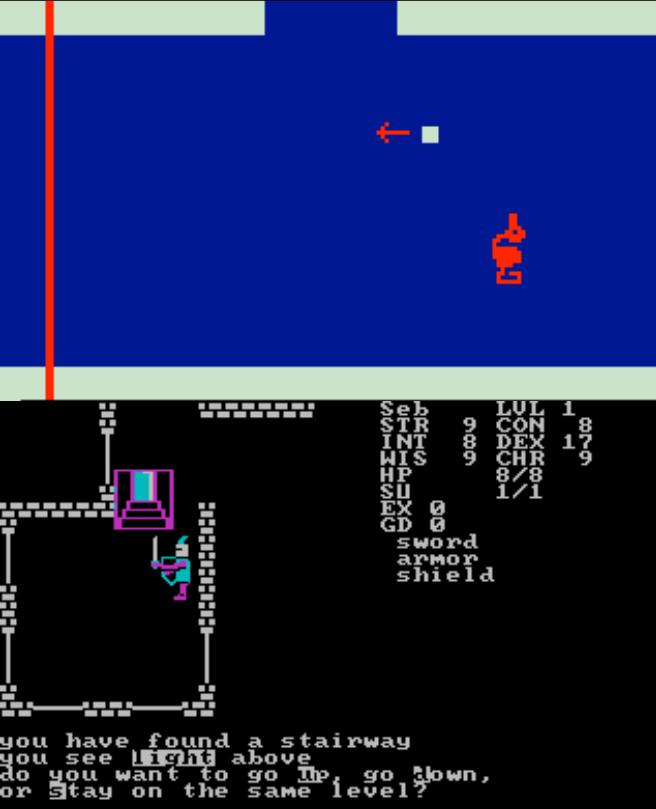
# Actionrollenspiele als ‚produktive Überforderung‘ etablierter Genrediskurse



- Das Beispiel *The Legend of Zelda*
  - Charakteristische Spielelemente
  - [Mögliche Kategorisierung](#)
- Differenzierung zwischen Genre und verwandten Begriffen
  - Gattung und Stil
  - Die Noir-Debatte als Parallelbeispiel



# Historische Entwicklung



## Historische Entwicklungslienien: Vorformen

- **Adventure (1980)**
  - Direkter Einfluss auf die japanische ARPG-Tradition, weniger auf die westliche
  - Exploration, Dungeons, Türrätsel, verschiedene Waffen
- Rundenbasierte Spiele mit Zeit- oder Zuglimit
  - Nahrungsknappheit in Spielen wie *Ultima I*
  - *The Sword of Fargoal*
  - *Telengard*
  - *Dungeons of Daggorath*
    - Herzschlaggeräusch als ‚Pacing‘-Mechanismus

# Historische Entwicklungslinien: Frühformen



- **Gateway to Apshai (1983)**
  - Automatisierte Verbesserung der Eigenschaften
  - Direkte Inspiration für die *Zelda*-Franchise
- **Gauntlet (1985)**
  - Inspiration für *Diablo* (1997) und damit einen großen Teil der westlichen ARPG-Tradition
- **Faery Tale Adventure (1987)**
  - Erstes ‚vollständiges‘ ARPG einschließlich NPC-Interaktion



# Historische Entwicklungslinien: Japanische Frühformen

- *Dragon Slayer*
- *Hydlide* (1984-89)



- *Faxanadu* (1988)
  - Kombiniert mit Plattformspielelementen
  - Magiesystem
  - Stufenerhöhung nur in der ‚Kirche‘
  - Wesentliche gradliniger und damit in den USA/Europa erfolgreicher

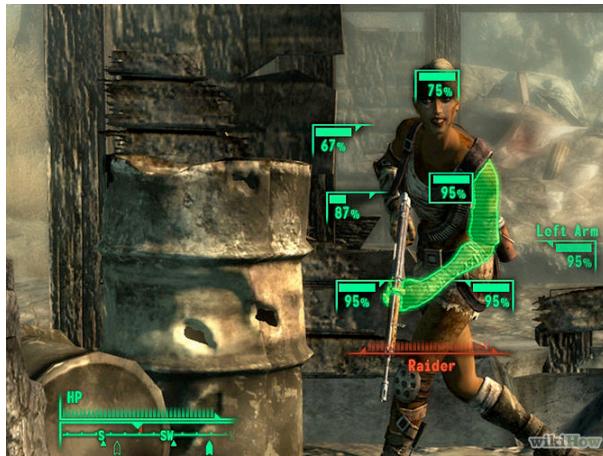


# Historische Entwicklungslinien: Standardisierung



- Intervall-basiertes Kampfsystem aus *Dungeon Master* (1987)
  - Imitiert in Spielen wie *Bloodwyrm* (1989), *Eye of the Beholder* (1991), *Black Crypt* (1992), *Lands of Lore* (1993)
  - Vergleichbar mit dem Active Time Battle-System aus *Final Fantasy*
    - Rundenbasiert
    - Räumliche Erweiterung
    - Indirekte Steuerung
    - Remediation
- Dezidierte „Engine“: *Times of Lore* (1988)
  - Technische und konzeptuelle Grundlage für spätere Origin-RPGs wie *Bad Blood* (1990)
  - Keine Ladezeiten
  - „Rückinspiriert“ durch die Zelda-Franchise (Barton, 182)

# Historische Entwicklungslinien: Kampfsysteme



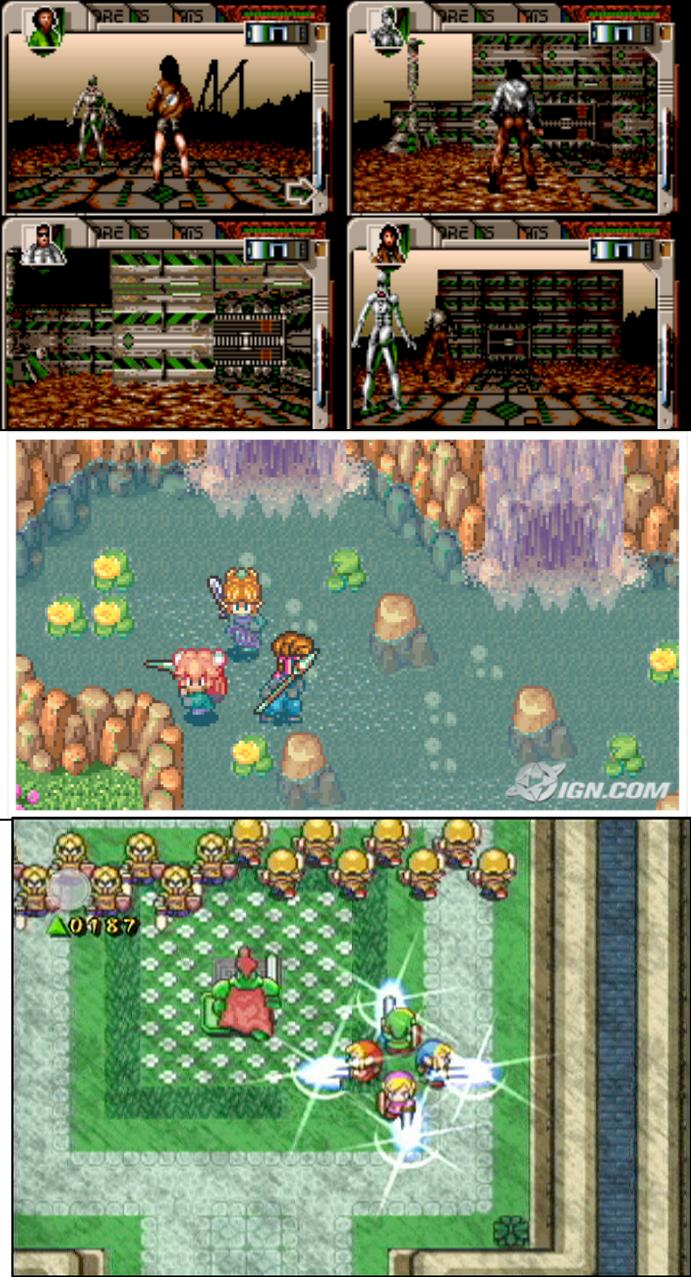
- Das V.A.T.S.-System in *Fallout 3*
- Das Judgement Ring-System in *Shadow Hearts*
- Das Conditional Turn-Based-System in *Mario & Luigi*
  - Angelehnt an QTEs aber flexibler

→ Spezifische Nomenklatur

# Historische Entwicklungslinien: Orientierung an JRPGs



- SSI's *Al Qadim: The Genie's Curse* (1994)
  - Spin-Off der AD&D-Rollenspielreihe
  - Ähnlich den SEGA Mega Drive-ARPGs wie *Beyond Oasis* (1994)
  - Frage des Interfaces
    - Am PC virtuose Bedienung der Maus erforderlich



# Historische Entwicklungslinien: Multiplayer-Rollenspiele

- „Erfordert‘ praktisch Echtzeitgameplay
- ***Hired Guns* (1993)**
  - Synchrone Multiplayerfunktionalität durch Split Screen
- Japanische „Parallele“: ***Secret of Mana* (1993)**
  - Beginnt als Single-Player-Spiel
- ***J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings Volume One* auf dem NES**
  - Fünf Spieler offline simultan
- ***The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (2004/05)**
- ***Wanderlust Rebirth* (2012)**

# Hybridformen



# Hybridformen mit einzelnen Subgenres



- Arcade
  - *Hillsfar* (1989)
    - Mapping charakteristischer CRPG-Elemente auf bekannte Arcade-Spielkonzepte
    - Definiert Konvergenzpunkte zwischen Genres
- Beat'em ups
  - River City Ransom
  - Odin Sphere
- Fighting Games
  - *Moebius: The Orb of Celestial Harmony* (1985) und *Windwalker* (1989)
  - *Conan the Cimmerian* (1991)
  - Dissidia: Final Fantasy (2012)
- Maze Games
  - The Tower of Druaga
    - Ursprünglich für die Spielhalle entwickelt
- Tower Defense
  - [The Keys to Maramon](#)

# Hybridformen mit einzelnen Subgenres

- Platform Games
  - Cadash
  - Castlevania: Symphony of the Night
- Rhythm Action Games
  - [Crypt of the Necrodancer](#)
    - Rhythmus als Grundprinzip
  - [Sequence](#)
    - Rhythmus als Kampfprinzip
- 3D-Shooter Games
  - Strife
  - Borderlands



# Hybridformen mit einzelnen Subgenres

- 2D-Shooter Games
  - [\*RPG Shooter: Starwish\*](#)
- Verwandte Genres
  - Rennspiele
    - [\*Autoduel\*](#) (1985)
    - [\*Final Lap Twin\*](#) (TG16)
    - [\*Car Battle Joe\*](#) (NDS)
  - Sportspiele
    - [\*Inazuma Eleven\*](#)
    - [\*Rogue Hockey\*](#)



# Intermedialer Kontext

## „Action“ in Pen & Paper-RPGs

- Hack&Slash-Kampagnen
  - Ursprünglich in D&D-Rollenspielsystemen
  - Kampf als zentrales Spielprinzip bzw. Universallösung
  - Fokussieren die Differenzierung des Kampfsystems
    - Auswirkungen von Treffern
    - Raumaufteilung
  - Eher repetitives Ausführen gleichförmiger Aktionen
- Einführung des Kampfmanöver-Systems in der vierten Edition von *Dungeons & Dragons*
- Später als Begriff auf MUDs, MMORPGs etc. ausgeweitet

# Beschleunigung in Computerspielen

- Vermeidung von Friktion
  - Erschließt neue Zielgruppen
- Flugsimulationen
  - Simulation (*Gunship*) → Arcade (*Comanche*)
- Strategiespiele
  - Echtzeit (*Command & Conquer*) ⇔ rundenbasiert (*Panzer General*)
- Sportspiele
  - Taktik (*Pro Evolution Soccer*) ⇔ Geschicklichkeit (*Flick Kick Football*)



# Das Paradigma direkter Kontrolle über die Spielfigur



- Haptizität von Eingabesystemen
- Eigenlogik des Springens
  - Suggeriert Handlungsfreiheit obgleich häufig spielsystemisch nicht notwendig
- Die by the Sword
- Simulation virtueller Körperlichkeit
  - Robinson's Requiem

# Bezüge zum Film: Arthouse ⇔ Blockbuster



- Industrielle Wechselbeziehungen
- Übertragung und Adaption stilistischer Elemente
- Das Konzept der Avant-Garde
- Überbietungslogik und Fokussierung einzelner ‚money shots‘
  - BEISPIEL [Dragon Age: Inquisition](#)

# Ausblick/Systematik

# Actionrollenspiele und das Wechselverhältnis von Homecomputer- und Konsolenversionen

- Das Beispiel ***Diablo III*** (2012-14)
  - Regelanpassung zur Beförderung der Echtzeit-/Actionkomponente
- <http://us.battle.net/d3/en/forum/topic/9882708462>

Pacing-spezifische Unterschiede der Konsolenversion von *Diablo III* (Auswahl):

## DROPS

- Less overall drops
- Legendary drops (including plans) drop at a much higher rate
- First-time diablo kill on each difficulty will drop a guaranteed legendary

## SKILLS

- Certain skills have had their cooldowns changed
- Certain buffs are now permanent and don't have to be recast
- No cooldown on skills when swapped

## GAMEPLAY

- Nephalem glory globes added
- Dodge feature added
- Zones will respawn over a given period of time without leaving the game
- Nephalem valor stacks to 3 (instead of 5)
- Easy, medium and hard mode added (provide no bonuses)
- Rare items don't need to be identified
- Ranged skills auto-target
- Choice of resurrection
- Automatic resurrection in multiplayer
- Followers do significantly more damage
- Quick equip menu for gear
- Potions automatically picked up when walked over
- Bodies in the environment are looted by running over them
- Much more stash space when fully upgraded

# „Umkehrung“ der Genre-Präzedenz



- Legend of Grimrock
- Rundenbasierte Spiele werden zur „Ausnahme“
  - U.a. abhängig von technologischen Entwicklungen wie mobilen Plattformen

## Auflösung in immer feinere Genre-Tags

- Macht den Genrebegriff RPG selbst zunehmend obsolet

## „Imitationen“ populärer ARPGs



- BEISPIEL *Torchlight* (2009)
  - Spezieller „Netbook-Modus“
  - Grafikstil angelehnt an Casual Game-Ästhetik
- Ähnlich dem Film:  
kostengünstige und weit  
verbreitete Alternativen  
zu populären Titeln

