

KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 6



8 CASTLE CRASHERS

20 DEZEMBER 2012

Typen von Multiplayerkonzepten

- lokale Mehrspieler-Konzepte
 - BSP [Das Überleben](#)
- temporäre Online-Mehrspieler-Konzepte
- persistente Online-Mehrspieler-Konzepte
- asynchrone bzw. passive Mehrspieler-Konzepte
- Meta-Mehrspieler-Konzepte
 - z.B. Austausch von Scores, Items etc. über social media-Plattformen (*Farmville* etc.)

Multiplayer als Designprinzip

- Interaktion kann bzw. muss durch Umgebungsgestaltung befördert werden
 - z.b. 3D-Shooter: [Choke Points](#)
- Ducheneaut: [The Social Side of Gaming](#)
 - BEISPIEL *Star Wars: Galaxies*
 - z.B. MMOGs: Cantinas als spielsystemisch notwendige Orte der Spielerinteraktion
 - player interdependencies

Soziale Strukturierung

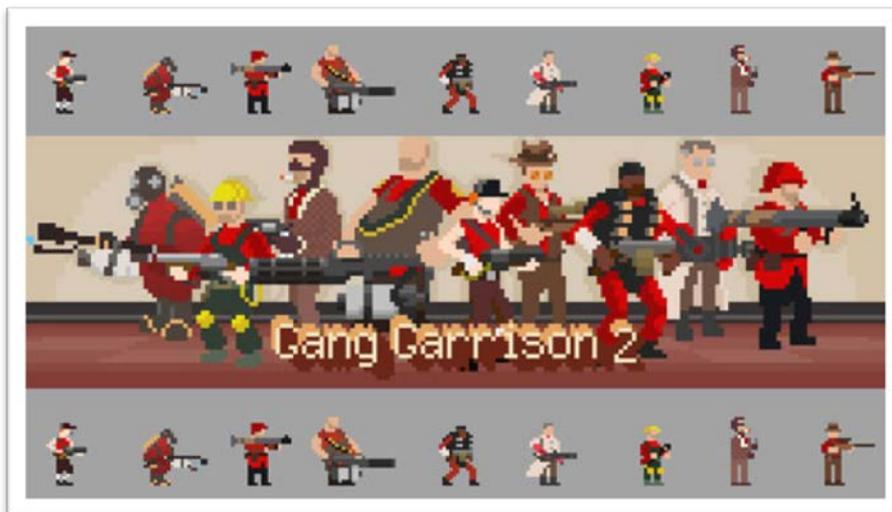
- Kommunikations- und Rollenmuster in virtuellen Umgebungen bzw. Spielen
- W.R. Bion: "Experiences in Groups" (1961)
 - Selbstwahrnehmung von Gruppen- vs. kollektivem Individualverhalten
- Clive Thompson: „socializing doesn't scale“

Ko-opetition

- spieltheoretisches Konstrukt: Wechselspiel von Kooperation und Kompetition
- Ökonomisches Prinzip
 - BSP Facebook + Spotify/Zynga
- Strategisches Verhalten beim Autorennen
 - z.B. gemeinsame Ausnutzung der Aerodynamik
 - übertragbar auf Videospiele: BSP Mario Kart

Demakes populärer Multiplayerspiele

- [Gang Garrison](#) (Team Fortress)
- [Super Smash Land](#) (Super Smash Bros.)



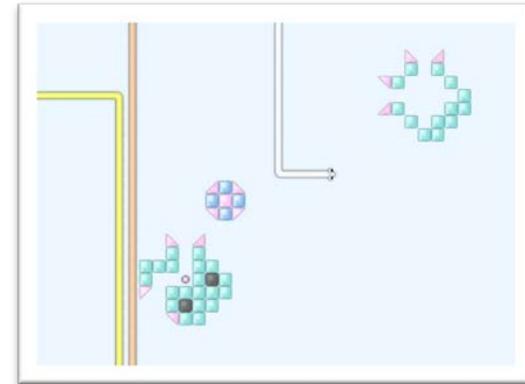
Klone kommerzieller Multiplayerspiele

- [Red Eclipse](#) (vs. Quake III)



Multiplayer als Remixing-Element

- Adaption von Single-Player-Spielen für mehrere Spieler als Form des Remixing
 - [Super Crate Box Versus](#) (Winnitron 1000)
 - [Super Mario Bros X](#) und [mariO](#)
 - antizipiert *New Super Mario Bros. Wii*
 - Crajsh



Remixing als Multiplayerelement

- [Block Towers](#)
 - Remix aus Tetris und Street Fighter
- Remixing als Analyse
 - [Swap Fire](#)
 - variiert und analysiert etablierte Spielerstrategien und Spielmechanismen
 - [Sub Rosa](#)
 - experimentiert mit zirkulär verteilten Spielzielen

Subversion existierender Genres

- Text-Based Multiplayer Shooter



Der Performance-Aspekt in Mehrspielerspielen

- Johann Sebastian Joust
- Spy Party
 - Psychologisierung der Spielerbeziehungen
 - d.h. Psychologie wiederholter Spielrunden wird Teil des Gameplays

Emergente Komplexität

- BEISPIEL [Q-Lat3](#)
- Heuristik zur Minimalisierung von Spielkonzepten



Castle Crashers



Castle Crashers

- entwickelt von The Behemoth
 - Alien Hominid
 - Castle Crashers
 - Battleblock Theater
- kreative Ursprünge im Webspiel-Sektor
 - Tom Fulp Mitgründer von *newgrounds.com* (1995)
 - Alien Hominid ursprünglich Flash-Spiel
 - auch Castle Crashers referenziert die Flash-Ästhetik
 - Musik für CC crowdsourced über *newgrounds.com*
- eines der erfolgreichsten Downloadspiele
 - mehr als 3 Millionen verkaufte Einheiten (XBLA+Steam) (Sep.12)



Castle Crashers - Vorbilder

- River City Ransom (Technos, 1989)
- Golden Axe (Sega, 1989)
- [Dungeon Magic](#) (Capcom, 1994)
- d.h. Ursprünge im Bereich der Spielhallenspiele



Castle Crashers - Gameplay

- Brawler-Gameplay
 - Timing der Angriffe, Raumkontrolle, Taktik
- Kombinationsangriffe (Button Mashing)
- Karte verknüpft die einzelnen Szenen
- Interne Ökonomie
- einfache RPG-Mechaniken
 - Attribute, Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten

Castle Crashers – Multiplayer

- Host-Spieler kontrolliert die Level-Progression (online)
- characterspezifische Magieangriffe
 - Arbeitsteilung
- Direktes Wiederbeleben gefallener Figuren
 - Performance-Aspekt

Verwandte Independentspiele

- Legend of Dungeon (2013)
- Dungeon Fighter Online 2005 (KR)/ 2010 (USA)
 - 300 Millionen registrierte Nutzer (2011)
- Fairytale Fights (2009)

