

Diplomarbeit

„Der Flow im Spiel“ in Theorie und Praxis

im Studiengang Intermedia
an der Fachhochschule Vorarlberg, Österreich

eingereicht bei:
Monika Schnell , Thomas Feuerstein

vorgelegt von:
Michael Auer und Claudio Contini

Dornbirn, August 2006

Inhaltsverzeichnis		Seite		Seite	
1. Abstrakt		6			
2. Dokumentation der praktischen Arbeit					
2.1	Idee	10	3.4.1.2.	Die Spielewelt als Regelsystem	61
2.2	Spielkonzept	12	3.4.2.	Digitale Spielewelten	62
2.3	Gestaltungskonzept	20	3.4.2.1.	Grundzüge der Spielsysteme	62
2.3.1	Formsprache	22	3.4.2.1.1.	Objekte	62
2.3.2	Farbklima	24	3.4.2.1.2.	Inszenierung	63
2.3.3	Spielbrett	26	3.4.2.1.3.	Navigation	64
2.3.4	Spielkarten	28	3.4.2.1.4.	Kommunikation	65
2.3.5	Verpackung	28	3.4.2.1.5.	Haptik	66
2.3.6.	Spielaccessoires	28	3.5.	Conclusio	68
2.5	Conclusio	30	3.6.	Literaturangabe	70
			3.7	Fußnotenverzeichnis	71
3. Der Flow im Spiel			4. Interviews		
3.1.	Einleitung	34			
3.1.1.	Das Spiel allgemein	34			74
3.1.1.1.	Definition	34	4.1	Interview mit Wolfgang Kramer	92
3.1.1.2.	Kulturelle/Soziale Aspekte im Spiel	34	4.2	Interview mit Klaus Teuber	
3.1.2.	Das Brettspiel	36			
3.1.2.1.	Definition	36			
3.1.2.2.	Geschichte	36			
3.1.3.	Das Computerspiel	39			
3.1.3.1.	Definition	41			
3.1.3.2.	Geschichte	41			
3.1.4.	Fragestellung und Methode	41			
3.2	Der Flow-Effekt	56			
3.3	Avatare	57			
3.4.	Das Spiel als Welt	58			
3.4.1.	Analoge Spielewelten	58			
3.4.1.1.	Grundzüge de Spielsysteme	58			
3.4.1.1.1.	Objekte	58			
3.4.1.1.2.	Inszenierung	58			
3.4.1.1.3.	Navigation	59			
3.4.1.1.4.	Kommunikation	60			
3.4.1.1.5.	Haptik	60			

1. Abstrakt

Unsere Diplomarbeit thematisiert die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Brett- und Computerspielen. Diese zeigen sich sowohl in der Gestaltung als auch in den Regelsystemen der Spiele. Im praktischen Teil versuchten wir Computerspiele zu analysieren, ihr Regelwerk medienkonform zu abstrahieren und dieses im Weiteren in ein Brettspiel zu integrieren.

Auch bei der Gestaltung ist auf mediale Divergenzen der Plattformen von Spielen zu achten. So sind Darstellungen, welche am Monitor durch aufwendige Animationen erfolgen, auf einem Brettspiel nicht möglich. Dies stellte nur eine der vielen Herausforderungen dar, welche es zu lösen galt. Unser Hauptaugenmerk lag auf der Qualität des Brettspiels selbst. Damit wurden immer mehr Spielelemente, welche uns anfangs noch als Basis zur Entwicklung unseres Spiels dienten, völlig aus unserem Konzept gestrichen. Welche Elemente ein Spiel zu einem Erlebnis machen, was der Spieler benötigt, um in eine digitale oder analoge Spielwelt einzutauchen, wo die Unterschiede der beiden Plattformen liegen – diesen und anderen Fragen versucht die theoretische Arbeit Antwort zu geben.

Our thesis is about the similarities and differences of board- and computer games, which are relevant for the design and the rules.

In the practical part we tried to analyse the computer games, to abstract the rules and realize them in a board game. If you are designing games you have to mind the differences of the two medias. For example it's not possible to provide animations with a board game. This was one of the difficulties we tried to solve. Our focus was on the quality of our game so we had to discard those elements, which are not compatible to use in board games. In our thesis we try to answer questions like "Which elements are important to experience the game?", "How is it possible to immerse in the game?" and "What are the differences between the two platforms?".

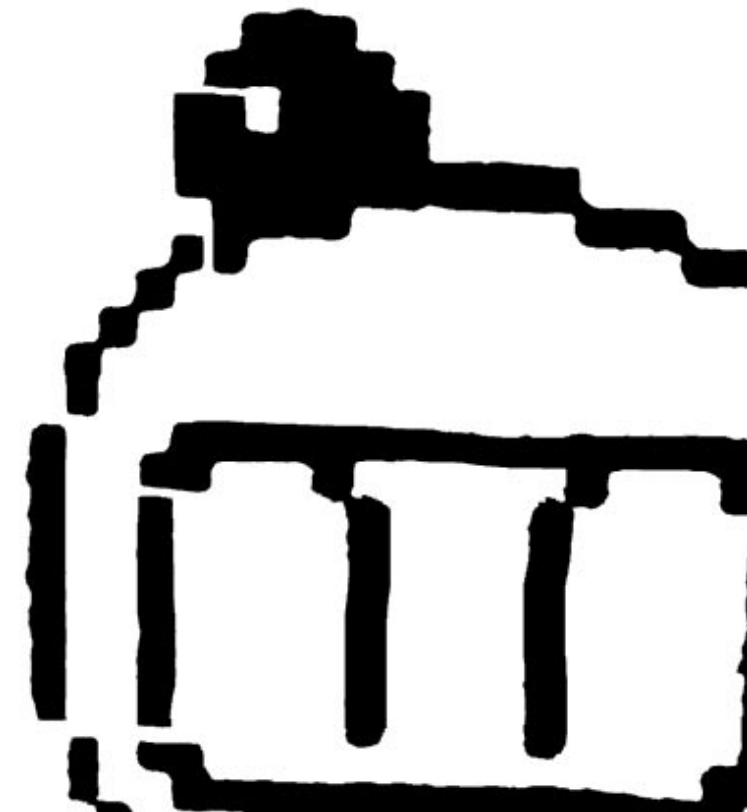
2.1. Die Idee

Das Spielen an sich liegt in der Natur des Menschen, und einige von uns haben sich die Leidenschaft für das Spielen auch als Erwachsene noch erhalten können. Waren es früher ausschließlich Brett- und Kartenspiele, die uns in ihren Bann gezogen haben, so hat sich heute der Spielemarkt mit digitalen Computerspielen um ein Vielfaches erweitert. Viele Spiele, die wir in unserer Kindheit gespielt haben, wurden mittlerweile auf Konsolen oder Computern umgesetzt (z.B. Risiko oder Monopoly). Ihren wahren Reiz entfalten diese Spiele allerdings erst in ausgebreiteter Form vor uns auf dem Tisch. Beide Medien bieten völlig unterschiedliche Möglichkeiten in Darstellung, Steuerung und Ablauf.

Das Brettspiel als Medium bietet nur in beschränktem Ausmaß die Möglichkeit zur grafischen Darstellung von Spieldaten. Insbesondere dabei besitzt ein digitales Spiel fast unbegrenzte Möglichkeiten. Ein Spiel wird von einer Geschichte getragen, in welche sich die Spieler hinein versetzen können. Die Spielumgebung ist maßgebend dafür, ob sich ein Spieler mit seiner Rolle im Spiel identifizieren kann. Das Eintauchen in die Spielwelt ist eine Grundvoraussetzung, für ein von Zweifeln befreites Handeln des Spielers. Dies ist vor allem für die Freude am Spiel und den Aufbau der dazugehörigen Emotionen wichtig.

Nicht jedes Spielkonzept eignet sich für die Umsetzung in ein Brettspiel. Es gibt Spiele, die auf „Echtzeit-Informationen“ zurückgreifen, um den Spieler zu jeder Zeit mit nötigen Informationen zu versorgen. Somit erscheint uns ein strategisch-geprägtes Spiel besser umsetzbar. Dieses würde sich leichter aus seiner Zeitabhängigkeit lösen lassen und ist in seinen Bestandteilen auf das Nötigste reduzierbar. Die besondere Faszination für uns lag in der Tat-

sache, dass durch Brettspiele ganz andere Emotionen erweckt werden. Unser Ziel war es, Lösungen zu erarbeiten, die einen medien-gerechten Transfer eines digitalen Spielkonzeptes erlauben ohne dabei die unverkennbaren Charakteristiken des digitalen Spiels zu vernachlässigen. Wir haben nach visuellen Alternativen zur kommerziellen Spielwelt gesucht, um neben der Zielgruppe der Spielbegeisterten auch ein an-Kultur-interessiertes Publikum erreichen zu können.



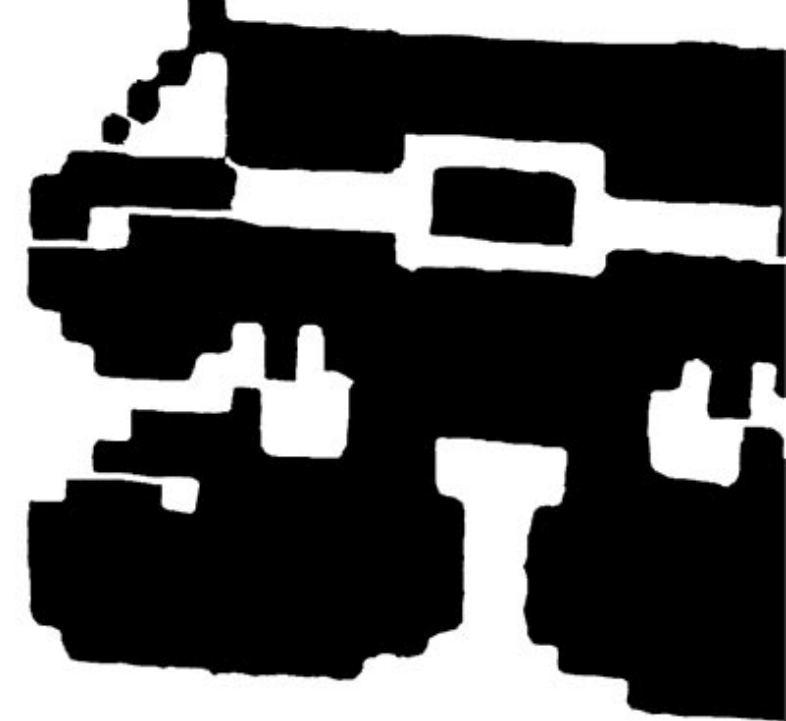
2.2 Spielkonzept

Wir hatten uns zu Beginn unserer Diplomarbeit sehr schnell auf die Umsetzung eines „Konsolenklassikers“ festgelegt. „Bomberman“ (screenshots) hat uns als Kinder stundenlang gefesselt. Die Vorstellung dieses Spielerlebnis auf ein Spielbrett zu transferieren hat uns fasziniert. Es entstanden erste Skizzen und Ideen im Kopf, wie eine Umsetzung möglich wäre. Dabei war uns besonders wichtig, die grundlegenden Handlungsmöglichkeiten des Spiels in der analogen Umsetzung zu erhalten.

Es entstand der Wunsch mit einem variablen Spielbrett zu arbeiten, ähnlich wie beim Spiel „Das verrückte Labyrinth“. Durch Auslegen von Wegekarten baut man zu Beginn das Spielbrett auf, welches somit jedes Mal anders gestaltet werden kann. Unserer Ansicht nach bietet dies zusätzliche taktische Möglichkeiten. Wir waren begeistert von der Idee ein Spielbrett zu haben, das ständigen Veränderungen unterzogen ist. Nach den ersten Ideen für eine Umsetzung von „Bomberman“ zogen wir in Betracht, auch andere Computerspiele in Brettspiele zu transferieren. Bald mussten wir jedoch feststellen, dass wir viele taktische Möglichkeiten des Konsolenklassikers nicht beibehalten konnten. In unseren Augen sollte das Spiel aber nahezu dieselben Möglichkeiten bieten wie sein digitales Vorbild. Dies schien uns besonders wichtig, um einen eindeutigen Zusammenhang zwischen den beiden Spielen zu gewährleisten.

Nach vielen Ideen, noch mehr frustrierenden Erkenntnissen und der Vorahnung das „Bomberman“ sich zwar umsetzen lassen würde, dies aber nicht nach unseren Vorstellungen, kamen wir zu dem Entschluss, nach neuen Konzepten zu suchen. Denn es erschien uns als besonders wichtig, dass der Charme eines Spiels den Medientransfer unbeschadet übersteht.

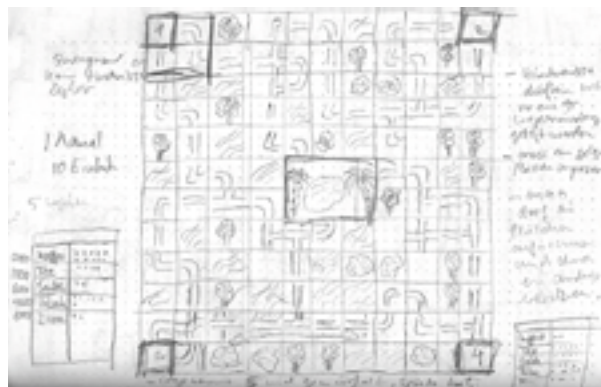
Das Online-Rollenspiel (MMRPG) „Silkroad Online“ brachte uns auf die Idee, ein Spiel zu entwickeln, bei welchem der Spieler als Handelsreisender mit Waren handelt. Das variable Spielbrett sollte auch hier erhalten bleiben. Wir zeichneten erste Skizzen des Spielbretts und machten uns grundlegende Gedanken über Spielinhalte. Ohne es zu bemerken, entfernten wir uns zunehmend davon, ein bestimmtes Computerspiel auf ein Spielbrett zu transformieren, sondern gingen ganz neue Wege. Vielmehr suchten wir nach passenden Komponenten, die transferierbar wären, also grundlegend in das Spielkonzept passen würden, aber nicht zwingend aus nur einem einzigen digitalen Spiel stammen müssen. Wir durchlebten einen Prozess, in welchem unsere Ideen und Ansätze ständig auf die Probe gestellt wurden. Viele Dinge ließen sich einfach nicht übertragen. Beispielsweise lassen sich Echtzeitparameter nicht einfach ins Analoge übersetzen, andere Elemente ebenso wenig. Computerspiele können eine hohe Komplexität erreichen und trotzdem übersichtlich Informationen visualisieren. Bei der analogen Übertragung mussten wir darauf achten, dass wir das Spielkonzept soweit reduzierten, dass es nicht zu komplex wurde und nicht zu viel Spielmaterial anfallen würde. Beides wurde zu einem immer größeren Problem und das ursprüngliche Spielkonzept war nur noch in Grundzügen erkennbar, hatte aber mit dem eigentlichen Spiel nicht mehr viel gemeinsam. Auch die Größe der Spielwelt ist auf einem Spielbrett eingeschränkt und somit auch der Aktionsraum. Schlussendlich mussten wir immer mehr Kompromisse schließen und daraus resultierte, dass die Entwicklung unseres Spiels eher dem eines „klassischen“ Brettspiel glich. Die grundlegende Spielidee eines Handelsreisenden wurde von uns beibehalten, wobei wir uns von den Fesseln eines digitalen Vorbildes völlig lösten. Wir machten uns daran, das Spielkonzept konkre-



In der klassischen Variante besteht das Spielfeld aus einer Matrix von zerstörbaren und unzerstörbaren Wänden. Durch legen von Bomben können immer mehr Bereiche des Spielfelds erschlossen werden. Die Explosion wird durch Feuerstrahlen in alle vier Richtungen des zweidimensionalen Raums dargestellt und bringt andere Bomben zur sofortigen Zündung, was gewisse Taktiken ermöglicht und erfordert.

ter werden zu lassen. Vier Städte sollte unser Spiel enthalten, die als Heimat der Spieler dienen sollten und auf deren Stadtmärkten mit Waren gehandelt werden konnte. Dies funktionierte nach einem vereinfachten, marktwirtschaftlichen Prinzip. Je mehr Waren vorhanden sind, desto billiger ist ihr Einkauf. Umso weniger von einem Rohstoff vorhanden ist, desto teurer wird sein Erwerb. Die Städte sollten durch Straßen miteinander verbunden sein, auf denen die Spieler mit ihrer Karawane – symbolisiert durch Kamele – reisen. Die Wege waren anfangs in drei Farben kodiert. Je nach Gefahrengrad (des zu durchschreitenden Wegabschnitts) waren diese mit den Farben grün, gelb und rot markiert. Kommt ein Spieler auf ein farbiges Feld, muss er eine Ereigniskarte ziehen. Für jede dieser Farben gibt es einen eigenen Kartenstapel. Wir haben seitenweise Ideen für die Spielkarten gesammelt (siehe Seite 13).

Der erste Entwurf eines Spielszenarios. Die Strassen beinhalteten noch die drei Farben



Von diesem Konzept kamen wir jedoch ab, da wir erkannten, dass die Ereigniskarten zu viel Einfluss auf das Spiel nehmen würde.

Der nächste Schritt war, dass wir die Städte in die Ecken setzten, um jedem Spieler gleich lange Wege zu gewähren. In der Mitte sollte eine Oase sein, welche als Handelsmittelpunkt und Lagerungsstätte für Rohstoffe dienen sollte.

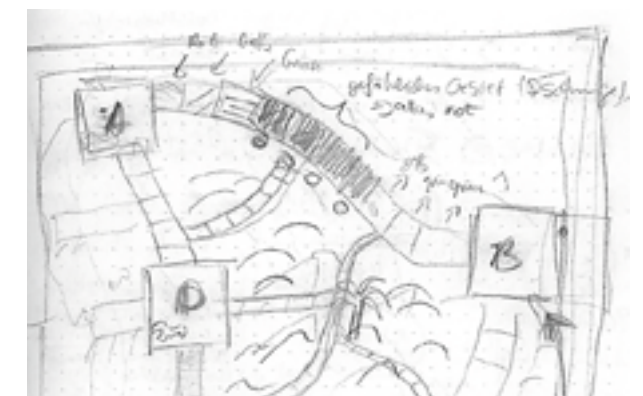
Erste Testspiele zu zweit verliefen überraschend gut. Wir waren erfreut, dass das Spiel auf Anhieb Spaß machte und gravierende konzeptionelle Fehler fielen uns vorerst keine auf. Es war an der Zeit,

das Spiel mit einer größeren Testergruppe zu spielen. Ernüchterung machte sich breit: Das Auslegen der Wegekarten dauerte fast eine dreiviertel Stunde. Das war eindeutig zu lang. Auch im späteren Spielverlauf entdeckten wir Mängel, die an bestimmte Spielsituationen gebunden waren. Zudem kamen wir zu der Erkenntnis, dass unser variables Spielbrett keinen Sinn ergab. Egal, wie man die Straßen auch auslegte, die Variation der Weglänge betrug maximal ein Feld. Ein statisches Spielbrett hätte somit keine nachteiligen Auswirkungen auf das Konzept. Vielmehr konnte somit das Problem des Zeit-aufwendigen Auslegens der Straßen umgangen werden.

Wir führten Wasser als Voraussetzung für das Ziehen mit der Karawane ein. Mit jedem Spielzug (Würfeln) musste eine Ration Wasser abgegeben werden. Das war eine taktische Überlegung, denn bei 15 Stellplätzen einer Karawane musste man sich nun genau überlegen, wie viel Wasser man mitnimmt, um sein Ziel auch zu erreichen. Jede Ration Wasser belegte einen Stellplatz, was bedeutete, dass weniger Rohstoffe transportiert werden konnten. Geht dem Spieler das Wasser vor der Ankunft in einer Stadt aus, muss er eine Runde aussetzen. Aber auch diese Idee verschwand nach weiteren Testspielen wieder aus unserem Konzept.

In unserem nächsten Konzept hielt eine Oase Einzug. Die Oase sollte einen Ort darstellen, der den Spielern zum Handeln aber auch zur Einlagerung von Rohstoffen dient. Die Einlagerung eines Rohstoffs stellte eine Art Handels-Lizenz dar, welche dem Spieler – eine Runde später – den Erwerb des Rohstoffs zum Produktionspreis erlaubte. Erst wenn alle „verlangten“ Rohstoffe eingelagert wurden, konnte der Spieler diese zu den Märkten zurückbringen und damit das Spiel beenden. Gewonnen hätte der Spieler, der am Ende das meiste Geld besitzt.

Skizze eines Spielszenarios. Die Strassen waren hier noch in drei Gefahrengrade unterteilt.



relände durch Stadt für
 vision 2.

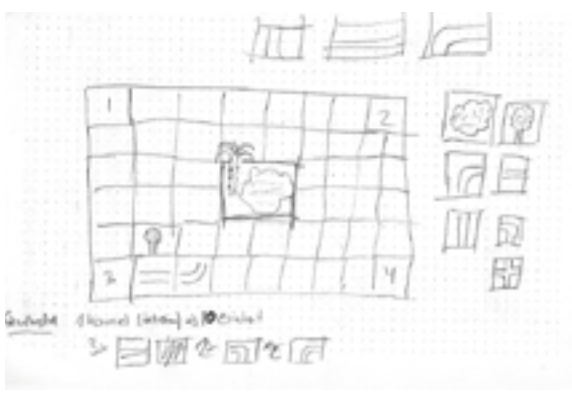
Jeder Spieler hat eine
 Du hast eine Stadt ka
 verantwortlichen für das
 volles

Gold

- 1.) Seidmotten haben
 sich bei dir angemischt.
 Hast du Seide dabei
 verlierst du 1 Einheit.
- 2.) Eine Wüstenschönheit
 verführt dich, Ihre
 massenwerbenden Brüder
 engagieren einen Dieb
 deine Mitspieler entscheiden
 wo sich der Dieb auf die
 Lauer legt (Wüste)

Rot

Du pflückst gegen den Wind
 im Auge ~~die~~ Du
 brauchst. Muss für nächste Ru
 Wüstenschönheit Sandst



Skizze des Spielbrettes und Spielelementen.

Die Produktionsstätten werden nun zu Beginn des Spieles auf dem Spielplan ausgelegt. Jeder Spieler besitzt sechs Zahlenchips, welche er den einzelnen Produktionsstätten zuordnen darf. Wird die Zahl gewürfelt, die auf dem Chip steht, erhält der Spieler eine Rohstoffkarte des dort produzierten Rohstoffs. Handeln untereinander ist grundsätzlich möglich, die erworbenen Rohstoffe werden allerdings nicht mehr verkauft, sondern man setzt sie zum Bau von Gebäuden ein. Die Oase wurde zudem ebenfalls aus dem Spielkonzept gestrichen. So gab es fortan drei Entwicklungsstufen (siehe Seite 14ff), die ein Spieler durchschreiten muss, um das Spiel für sich zu entscheiden.

Zum Bau eines Gebäudes benötigt man je nach Gebäudetyp unterschiedliche Rohstoffe. So muss man zum Beispiel für ein Gebäude der ersten Entwicklungsstufe weniger Rohstoffe bezahlen als für ein Gebäude einer Höheren. Ursprünglich sollten alle Bauteile eine gewisse Höhe aufweisen. Damit hätten wir auf dem Spielbrett eine Pyramidenform der Bauten erreicht, was sicherlich sehr schön gewesen wäre. Das Problem war jedoch die Menge der Bauteile. Aus Verpackungs-technischen Gründen mussten wir leider auch diese Idee verwerfen.

Beispiele für Ereigniskarten

Grün (positiv)

Ein verwirrtes Kamel kreuzt deinen Weg und schließt sich deiner Karawane an!

Du pflückst ein „Vergiss mein nicht“ ! Du behältst das Verkaufsrecht auf einen Rohstoff deiner Wahl. Achtung lass Dir nicht zu viel Zeit ! Nach dem zweiten Spieler in der Stadt verwelkt das „Vergiss mein nicht“.

Du pflückst den falschen Pilz! Deine Vision sagt dir, dass sich in der nächsten Stadt ein Handeltreibender aufhält, der Dir für deinen billigsten Rohstoff 5000 Gold geben wird.

Gelb (positiv/negativ)

Eines deiner Kamele hegt Selbstmordgedanken. Überzeuge es, dass sein Leben noch einen Sinn hat. Würfel einmal! Bei eins, zwei oder drei: Das Kamel ist nicht überzeugt! Du verlierst die geladenen Waren + Kamel. Bei vier, fünf und sechs: Das Kamel ist überzeugt!

Eine Wüstenschönheit verführt dich! Ihre Messerwetzenden Brüder engagieren einen Dieb. Deine Mitspieler entscheiden darüber, wo sich der Dieb auf die Lauer legt. Bei einem Kontakt mit dem Dieb verlierst Du eine Einheit deiner teuersten Ware.

Dich trifft aus heiterem Himmel eine tiefe Depression, die du - falls vorhanden - mit deinem kompletten Weinvorrat zu bekämpfen versuchst. Hast du keinen Wein, dann musst du eine Runde aussetzen.

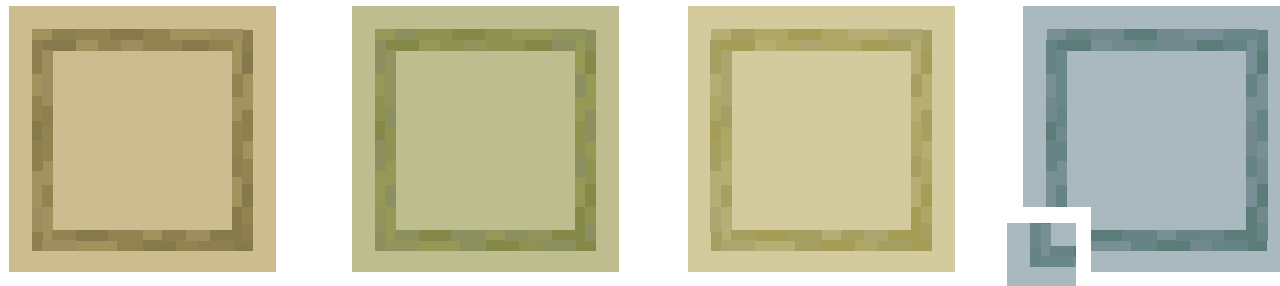
Rot (negativ)

Dein Kamel wird vom Blitz getroffen und geht sofort in Rauch auf! Du musst eine Runde aussetzen bis ein Ersatzkamel da ist.

Dein Kamel brennt durch! Es hat zwei Felder Vorsprung. Versuche es einzuholen bevor es die Stadt erreicht. Ist ein Mitspieler in der Stadt so kann er das Kamel locken (würfelt für das Kamel). Erreicht das Kamel vor dir die Stadt, so wechselt es den Besitzer inklusive Waren.

Magen-Darm-Party! Lass in Zukunft die Finger von Datteln. Du brauchst sofort einen Arzt! Zahle 1000 Gold.

1. Entwicklungsstufe | Stadtmauer, Siedlung



▲
Stadtmauern bestehend aus zwölf Bauteilen. Die Darstellungen entsprechen den komplett zusammengesetzten Mauern.



Um die Stadtmauer zu komplettieren muss der Spieler zwölf Kärtchen zusammenlegen. Erst wenn die Mauer vollständig ist bietet sie Schutz vor möglichen Eindringlingen.

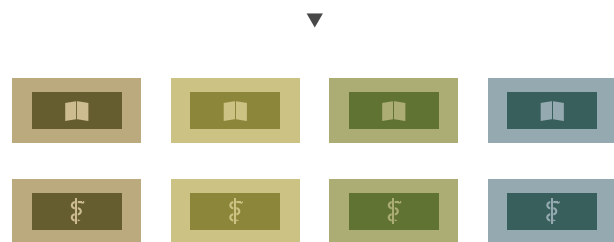
▲
▲
▲
Eine Siedlung besteht aus vier Bauteilen. Die Siedlung ist vollständig, wenn der Spieler vier Siedlungskärtchen zusammengelegt hat.



◀ Siedlungskarten bestehend aus vier Bauteilen.

2. Entwicklungsstufe | Krankenhauses, Bibliothek

Gebäudekarten für Die Bibliothek und das Krankenhaus.
Diese Spielkarten werden über die Karten der ersten Entwicklungsstufe gelegt.



2.3 Gestaltungskonzept

Weshalb werden Brettspiele so gestaltet, wie sie gestaltet werden? Wieso gibt es kaum Ausreißer aus der gestalterischen Monotonie? Fragen, die wir zunächst nicht beantworten konnten. In uns reifte dennoch der Entschluss, etwas Eigenständiges zu erschaffen. Unser Spiel sollte seine eigene visuelle Sprache bekommen, fernab von irgendwelchen Zwängen oder Vorgaben, welche das Brettspieldesign prägen. Wir wollten es anders machen, abstrakter, deutlicher im Endeffekt „einfacher“. Unser Design sollte sowohl Inhalte zweckorientiert darstellen, als auch Informationen strukturieren und organisieren, um somit den Inhalt klarer kommunizieren zu können. Die meisten Autorenspele haben eine ähnliche Ästhetik. Unser erster Ansatz fand noch Anlehnung an der illustrativen Gestaltung, welche in der Regel in den meisten Spielen Anwendung findet. Dies hat auch einen Grund. Die illustrative Gestaltung ist viel mehr in der Lage, Emotionen zu übertragen als es abstrakte Darstellungen vermögen und erlaubt dem Spieler darüber hinaus einen einfacheren Zugang zu der Geschichte des Spieles. Das mag daran liegen, dass detailreichere Darstellungen einen größeren Betrachtungswinkel bieten und dem Spieler eine größere Anzahl von inhaltlichen Assoziationen offen lassen. Offensichtlich ist das auch das, was vom „Durchschnittsspieler“ gewünscht wird. Das geht deutlich aus den Verkaufszahlen der Spiele hervor, die mit abstrakter Gestaltung wesentlich geringeren Erfolg verbuchten als vergleichbare Spielkonzepte mit illustrativem Erscheinungsbild – unabhängig von der Qualität des Spielkonzeptes (vgl. Interview, Wolfgang Kramer).

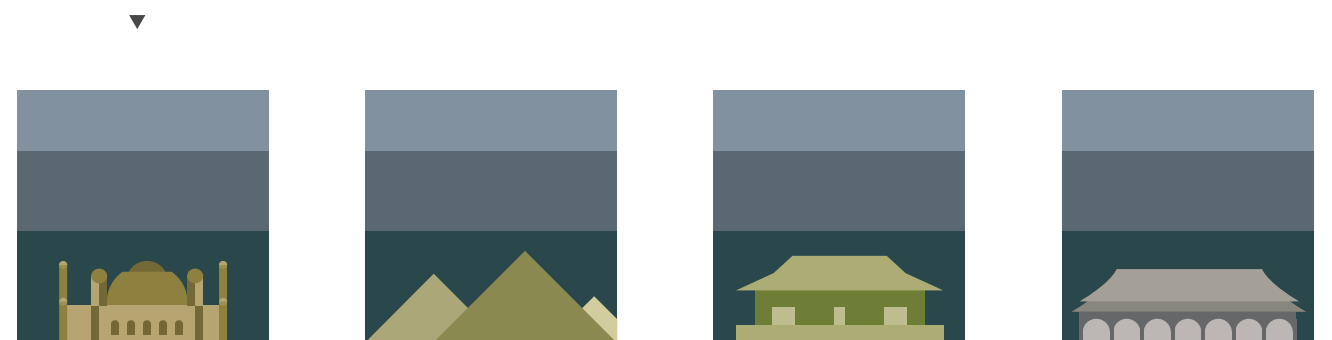
Grundsätzlich kann man sagen, dass sich auch bei der farblichen Orientierung von Brettspielen, Ex-

perimente verbieten. Da sich dies auch in den Verkaufszahlen negativ niederschlagen kann. Der erste Eindruck ist maßgebend. Ist die Verpackung schon zu experimentell, greift der Kunde zu einem anderen Produkt. Erste Entwürfe des Spielbretts, der Kamelkarten sowie des Stadtmarkts entstanden. Das Ganze sollte einen antiken „Touch“ besitzen, um dem thematischen Hintergrund zu entsprechen. Uns wurde schnell bewusst, dass mit dieser Herangehensweise für uns keine zufriedenstellende Visualisierung zustande kommen kann, und wir erarbeiteten einen neuen Ansatz.

Wir teilten das ganze Spielbrett auf ein Raster – von jeweils 4x4cm – auf. Zuerst ohne irgendwelche Spielinhalte (wie zum Beispiel Straßen) zu integrieren

3. Entwicklungsstufe | Monument

Das Monument wird über alle vorherigen Bauten ausgelegt und verhilft dem Spieler zum Sieg.



ren und ohne ein bestimmtes Farbklima zu definieren. Analog zur Darstellung des Spielszenarios in realistischer Form entwickelten wir eine stark abstrakte Grundstruktur, welche auf die Darstellung von realistischen Elementen komplett verzichtet. Wir stellten uns die Frage, ob Assoziationen mittels eines Farbklimas eine ausreichende Basis für das Spielverständnis bilden könnten. Durch das Reduzieren der Gestaltungselemente auf das Wesentliche entfernten wir uns immer mehr von der gängigen Spielästhetik. Die logische Folge davon war, dass wir unsere Zielgruppe maßgeblich eingrenzten. Denn mit der immer abstrakter werdenden Darstellung fällt es nicht mehr so leicht, sich in das Spiel hinein zu versetzen. Das sollte aber für uns kein Hindernis sein, aus der Bildsprache von Brettspielen auszuweichen, die einzig und allein auf kommerziellen Erfolg ausgerichtet ist.

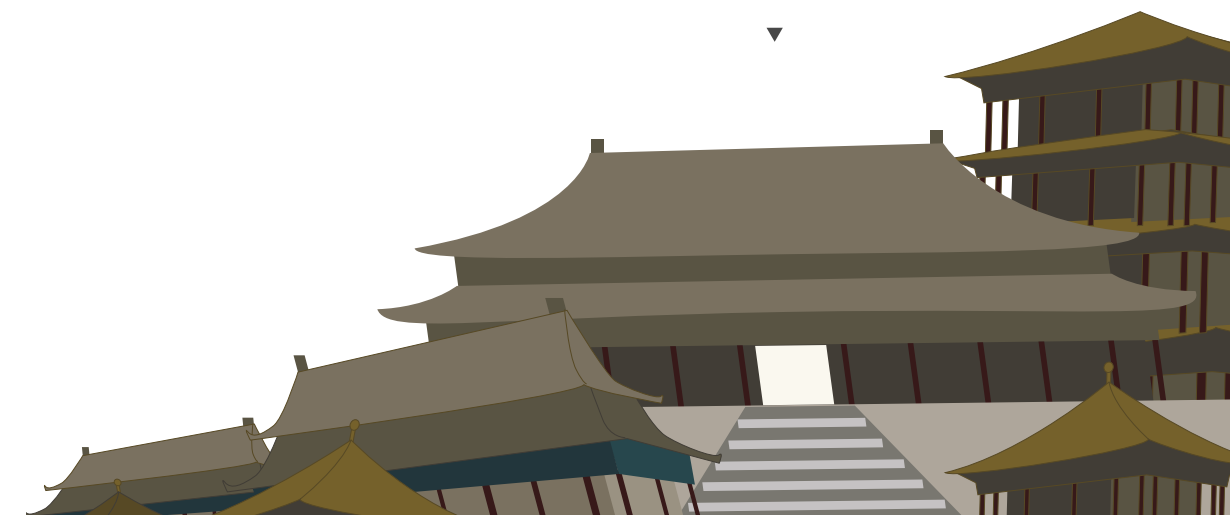
Die Richtung war somit festgelegt, unser Spiel soll abstrakt sein und eine eigene Farbästhetik aufweisen. Der nächste Schritt war die Suche nach einer passenden Formsprache.

2.3.1 Formsprache

Die Inhalte sollen soweit wie irgend möglich vereinfacht werden. Wir fingen an, mit einfachen geometrischen Formen zu arbeiten. Bei der Gestaltung orientierten wir uns an Otl Aichers Arbeiten zu Wilhelm von Ockham.

Es entstanden erste Entwürfe für die vier Städte (siehe unten). Der erste Ansatz war uns nicht abstrakt genug. So haben wir schrittweise die Elemente reduziert. Wir haben außerdem auf jegliche perspektivische Darstellung verzichtet. Die große Herausforderung lag darin, eine einheitliche Bildsprache zu finden, die es vermag die vielen Einzelteile in ein homogenes Gesamtbild zu setzen. Das galt natürlich nicht nur für das Spielbrett sondern auch für alle anderen Komponenten – inklusive Verpackung.

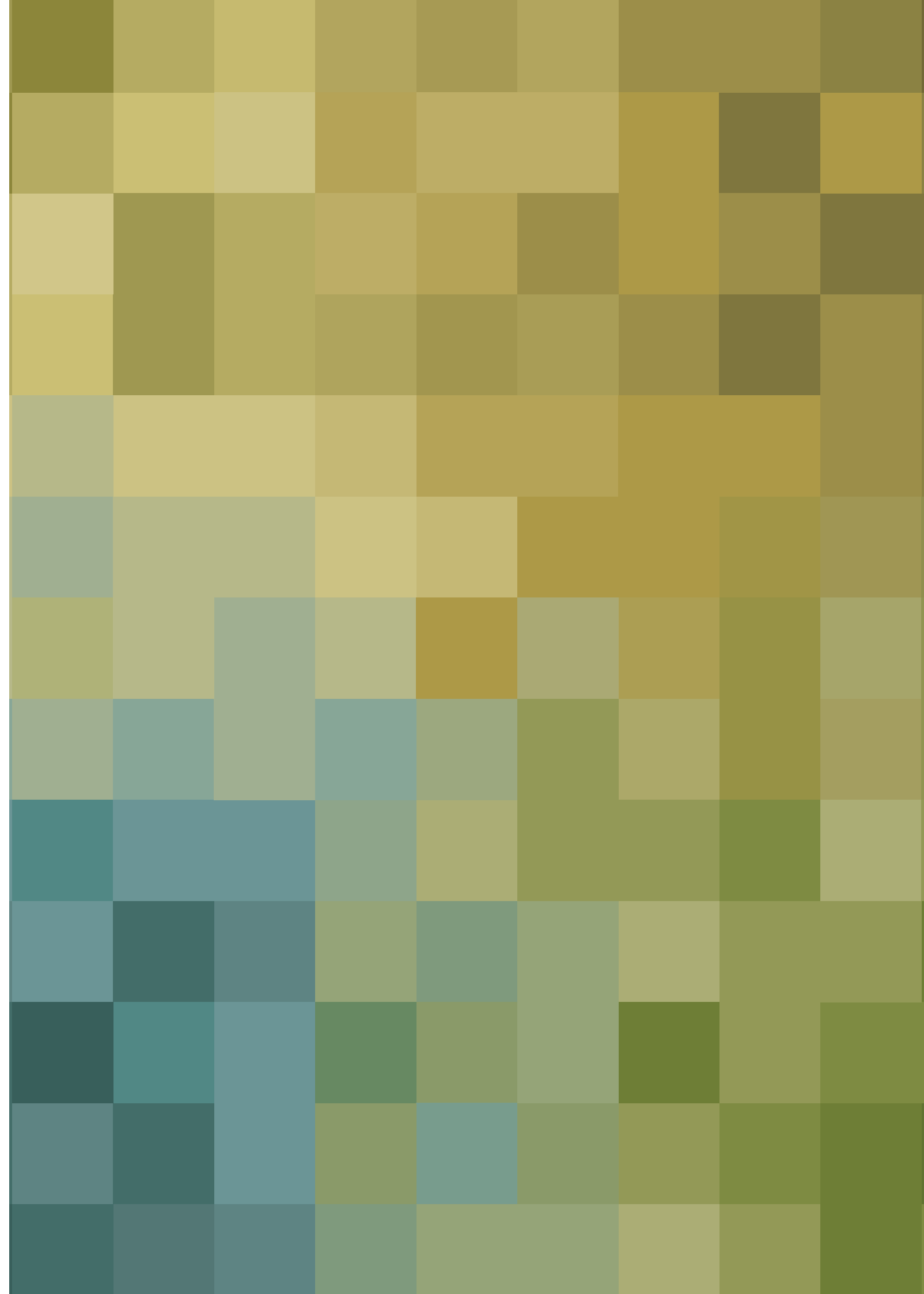
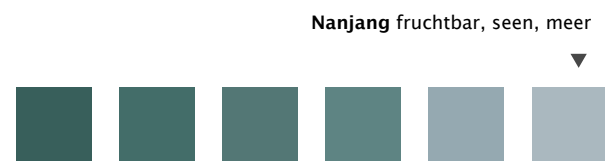
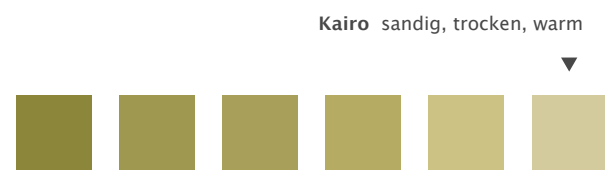
Der erste Entwurf einer Stadt in illustrierter Darstellung. Im Endeffekt war die Formsprache noch nicht abstrakt genug.



2.3.2 Farbklima

Anfangs orientierte sich das Farbklima an dem eines Wüstenbodens. Das Erscheinungsbild war eindeutig zu monoton. Wir haben uns dazu entschlossen, die Farben den örtlichen Gegebenheiten also den Regionen, welche die vier Städte umgeben, anzupassen. Wir haben folgende Farbklimas entwickelt, die – von der Stadt ausgehend – je ein Viertel des Spielbrettes bedecken.

Eine homogene Farbgebung war wichtig, um die visuelle Sprache von Form und Farbe als Einheit wirken zu lassen. Dennoch mussten die vier Bereiche unterscheidbar bleiben, ohne dass ein Teil des Spielbrettes optisch dominiert.



2.3.3 Spielbrett

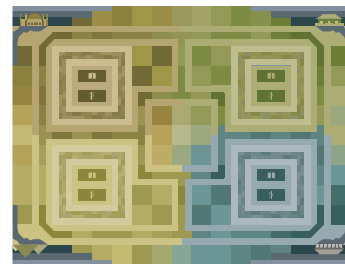
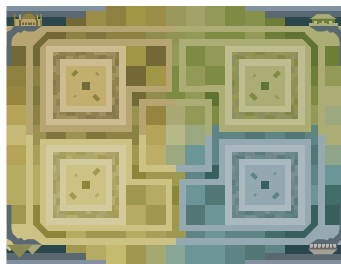
Das Spielbrett (64 x 52 cm) haben wir auf ein Raster von 4 x 4cm aufgeteilt. Das entwickelte Farbklima ergab ein stimmiges Gesamtbild. (vgl. Farbklima). Die Straßen hielten wir zu Beginn einheitlich in einem Branton. Dadurch wirkten sie jedoch wie ein Fremdkörper im Vergleich zur übrigen Bildsprache. Auch der unterschiedlich-starke Kontrast (der von der Hintergrundfarbe abhängig ist) stellte ein Problem dar. Wir unternahmen Versuche, die Straßen angemessen in das Gesamtbild einzufügen. Einige dieser Versuche sind unten abgebildet. Letztendlich teilten wir ein Quadrat in drei gleich große Teile, um den mittleren Teil als Straße zu nutzen. Als Hintergrund für die Straßen diente die hellste Farbe der vier Farbklimas. Damit haben wir eine Verbindung zwischen Städten und Spielbrett geschaffen. Unterstützend dazu verbindet auch der Himmel, der den

Städten als Hintergrund dient, diese mit dem Spielbrett und verhindert somit eine zu starke Abgrenzung.

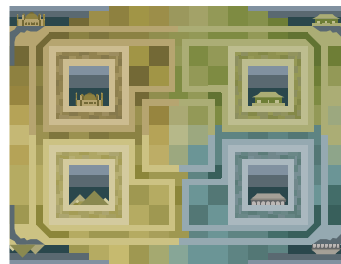


Die Rückseite des Spielbrettes mit Kamel.

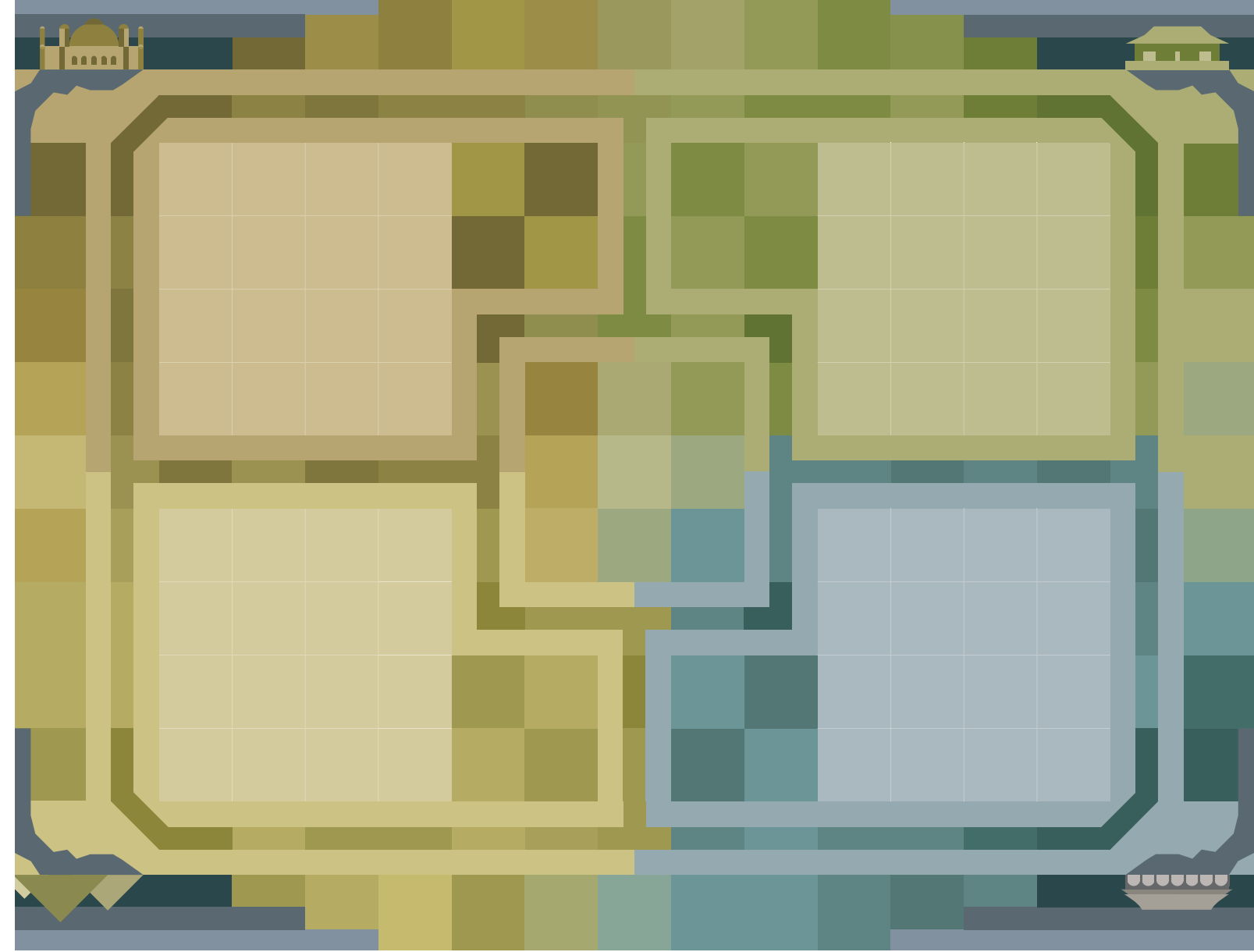
Spielbrett nach abschluss der ersten Entwicklungsstufe



Spielbrett nach abschluss der zweiten Entwicklungsstufe



Spielbrett nach abschluss der dritten Entwicklungsstufe



Ansicht des Spielbrettes vor Beginn des Spieles. Die Bauplätze sind mit einem Linienraster gekennzeichnet, welches es dem Spieler das platzieren der Baukarten erleichtert.

2.3.4 Spielkarten

Die Spielkarten haben ein unübliches Format. Um im Raster zu bleiben haben wir diese auf sechs mal sechs Zentimeter angelegt. Damit wird die einheitliche Formsprache gewahrt und der Zusammenhang zwischen Produktionstätte und Rohstoffkarte bleibt erhalten.

2.3.5 Verpackung

Die Verpackung musste zum ganzen Erscheinungsbild des Spieles passen. Ein herkömmlicher Karton würde die gesamte Spielästhetik vernichten. Es musste eine schlichte Verpackung sein ohne viel Farbe. Bei einem Tischler ließen wir eine Holzkiste aus dunklem, gemasertem Hartholz anfertigen. Auf den Deckel ist ein stark abstrahiertes Kamel (0,5 mm abstehend, zum Ausziehen des Deckels) aufgeklebt. Der dunkle Branton der Holzkiste steht in harmonischer Verbindung mit dem Farbklima und lässt nach dem Öffnen die Farben des Spielbrettes zur Geltung kommen.

2.3.6 Spielaccessoires

Neben dem Spielbrett sind folgende Materialien notwendig: Würfel, Holzfiguren (Kamel in abstrahierter Form), Produktionsstätten sowie Rohstoff- und Ereigniskarten.

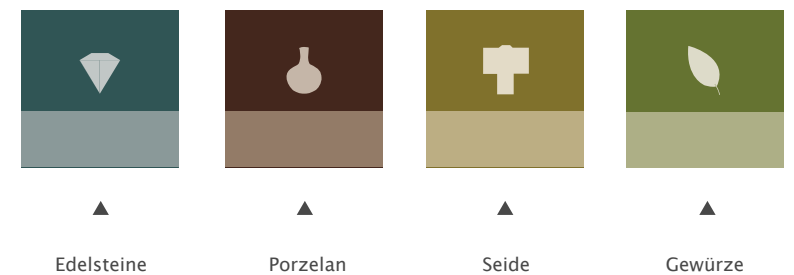
Das Kamel besteht aus Hartholz. Die einfache Form war uns auch hier wichtig. Das Kamel sollte jedoch erkennbar bleiben und durfte deshalb einen gewissen Abstraktionsgrad nicht überschreiten. Dies war eine Gratwanderung, denn es mussten auch die fertigungstechnischen Möglichkeiten der Tischlerei berücksichtigt werden. Ursprünglich wollten wir die Kamele in den Farben der Spieler einfärben lassen. Die Figuren hätten vorbehandelt und mehrfach lackiert werden müssen, was ein langwieriger und kostenintensiver Prozess ist. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Kamele selbst einzufärben.

Die Produktionsstätten enthalten einfache Piktogramme, die den Rohstoff darstellen. Die Plättchen, die auf den Straßen ausgelegt werden, sind in die Optik des Spielbrettes eingebettet. Insbesondere greifen sie die Gestaltung der Straßen wieder auf, indem sie im unteren Drittel einen Balken enthalten.

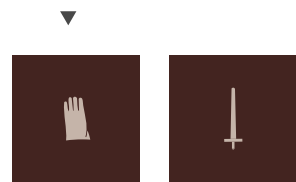
Die Rohstoffkarten nimmt der Spieler auf die Hand.



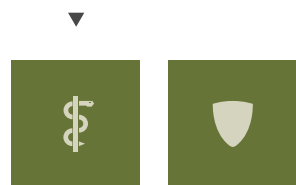
Produktionstätten ▶



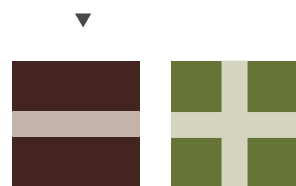
Angriffskarten



Schutzkarten



Linke Abbildung die Rückseite der Angriffskarten, rechte Abbildung die Rückseite der Schutzkarten.



2.5. Conclusio

Der Prozess, den wir durchlebt haben, hat uns viele unterschiedliche Aspekte der Spielgestaltung aufgezeigt, die erst im Laufe der Entwicklung sichtbar wurden.

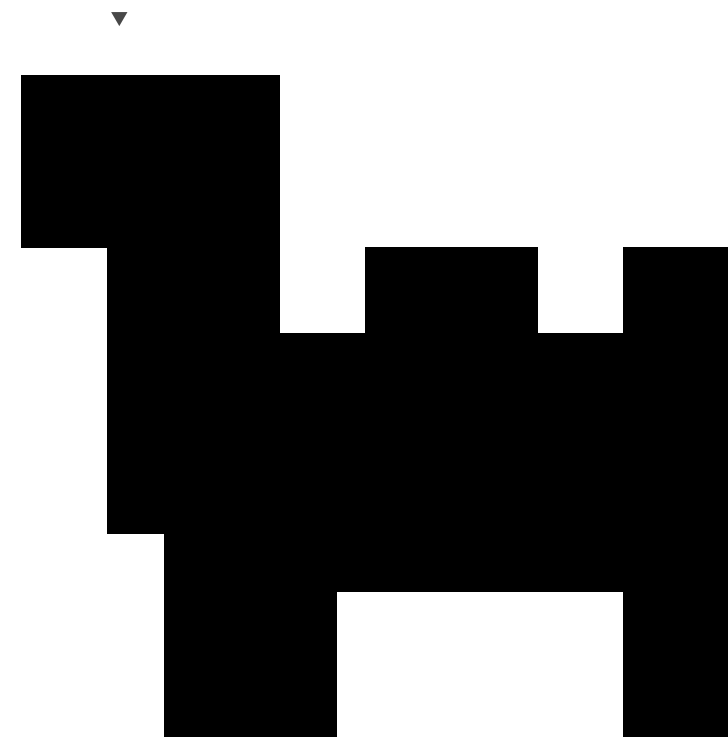
Die unterschiedlichen Darstellungsformen digitaler und analoger Spiele könnten gegensätzlicher nicht sein. Ein Brettspiel muss die Spielregeln klar kommunizieren – im Optimalfall über die grafische Darstellung. Das bedeutet, dass die Gestaltung, wo immer es möglich ist, Spielregeln visuell kommuniziert, um somit die Handhabung des Spieles zu erleichtern.

Der Transfer in ein anderes Medium ist ein gewaltiger Kraftakt und ist ohne einschneidende Kompromisse nicht möglich. Das war der Grund von der Idee des Medientransfers abzusehen und sich der Entwicklung eines eigenständigen Brettspieles zu widmen.

Doch die damit verbundenen Aufgaben wurden keineswegs einfacher. Durch die anfängliche Komplexität unseres Spielkonzeptes mussten wir sehr viel Zeit in die Vereinfachung der Regeln investieren. Jede Veränderung des Konzeptes hatte auch eine grafische Anpassung zur Folge. Das Brettspiel muss im Gesamten stimmig wirken. Das gilt sowohl für die Gestaltung als auch für das Konzept.

Abschließend wäre zu erwähnen, dass die Brettspielentwicklung viel Erfahrung und Backgroundwissen abverlangt. Insofern ist unser Brettspiel als das Ergebnis von Versuchsreihen und einer praktischen Annäherung an das Medium Spiel zu sehen.

Grundriss des Kamels.



3.1 Einleitung

3.1.1 Das Spiel allgemein

3.1.1.1 Definition

Wenn eine Tätigkeit erzwungen ist, d.h. unmittelbar der Pflichterfüllung dient, dann ist es kein Spiel. Die besondere Qualität des Spielens wird durch kreative Aspekte erreicht. Welchen Spieltyp man bevorzugt, hängt von den eigenen Interessen ab. Diese können sich auf inhaltliche Vorlieben, strategische Veranlagung oder abstraktes Denken beziehen, oder man überlässt seine Geschicke einfach gänzlich dem Glück. Eines haben aber dennoch alle Spiele gemeinsam: Spiele folgen einem Regelwerk, dem sich alle Mitspieler unterordnen müssen. Je nachdem, um welche Art des Spieles es sich handelt, stehen unterschiedliche Kommunikationsebenen zur Verfügung, welche sich zu einem komplexen Kommunikationsnetzwerk zusammensetzen können. Wer spielt, begibt sich für eine begrenzte Zeit in eine andere „Welt“. Der Spieler taucht in eine verzerrte Realität ein, gewöhnliche Regeln des Lebens werden aufgebrochen, aufgehoben oder in neue Zusammenhänge gesetzt. Dieses „Anderssein“ ermöglicht „ein Gefühl der Spannung und Freude“ und nicht alltägliche emotionale Erfahrungen.

„Spiel ist eine interaktive Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘. 1

3.1.1.2. Kulturelle und soziale Aspekte im Spiel

Spielen erfüllt meist keinen materiellen Nutzen, es werden keine unmittelbaren Bedürfnisse befriedigt und dennoch besitzt das Spiel eine Fülle an kulturellen und sozialen Funktionen. Huizinga sieht das Spiel nicht als Kunstform an, sondern als eine kulturschaffende Tätigkeit, welche sich für eine bestimmte Zeit in einer abgegrenzten ideellen Räumlichkeit mit einer definierten Ordnung ereignet.

Das Spiel ist für ihn vor allem ein soziales Phänomen. Als Johan Huizinga 1938 Homo Ludens veröffentlichte, war für ihn die Entwicklung des Spiels und dessen Bedeutung im 21. Jahrhundert nicht absehbar. Umso eindrucksvoller wirken seine grundlegenden Einsichten bezüglich der Einflüsse des Spiels auf Kultur und soziales Leben.

Die linguistische Analyse des Wortes Spiel und dessen Derivate dienen Huizinga als eine Grundlage seiner Betrachtungen über die Bedeutung des Spiels in unserem Alltag. Dabei ist im Besonderen hervorzuheben, dass er ausführlich die etymologischen Wurzeln erörtert, die der Begriff des Spiels in verschiedenen Kulturen besitzt, jedoch keine Unterscheidung zwischen dem Spielen als soziale Handlung und dem Spiel als System aus Komponenten und Regeln macht. Dies lässt sich wie folgt erklären: Weder in der deutschen noch in der holländischen Sprache gibt es diese Unterscheidung – ein Spiel wird gespielt – in anderen Sprachen jedoch ist sie vorhanden. Im Englischen bezeichnet „to play“ die spielerische Tätigkeit, jedoch wird für das System, das dem Spiel zu Grunde liegt, das Wort „game“ verwendet. Das Substantiv „Play“ wiederum bedeutet übersetzt „Schauspiel“. Für Huizinga ist die Verhaltensweise des „so tun als ob“, welche eng mit dem Schauspiel aber auch mit kultischen

Handlungen verbunden ist, ein essentielles Muster des Spiels. Die individuelle Auseinandersetzung des Spielers mit dem Regelkonstrukt eines Spieles kann sich auch außerhalb der Spielwelt in seinem Verhalten im Alltag bemerkbar machen. Spielen bedeutet auch zu lernen. Das Spiel in seiner primitivsten Form kann schon in der Tierwelt beobachtet werden. Ein treffendes Beispiel dafür bietet das Verhalten von spielenden Hundewelpen. Bereits in der postnatalen Phase beginnen die Welpen sich gegenseitig zu attackieren. Trotz des ernsthaften Bemühens nach den Ohren der Geschwister zu schnappen und der physischen Möglichkeit das Ohr dabei zu durchbeißen, gehören Verletzungen bei solchen Tollereien eher zur Ausnahme. Weshalb die Welpen sich in ihren Spielen an gewisse Regeln zu halten scheinen, liegt wohl an ihrem instinktiven Verhalten, das dem gesamten Spiel zugrunde liegt. Die Sinnhaftigkeit dessen liegt auf der Hand, denn die heranwachsenden Hunde müssen sich später in das Rudel integrieren und sich auch gegenüber anderen Rudelmitgliedern ständig behaupten. Dieses „so tun als ob“ lässt sich auch im menschlichen Verhalten ständig wieder finden. Gerade im Spiel kann dies als ein fundamentaler Bestandteil definiert werden. Dieses Prinzip weisen sowohl verschiedene Sportarten als auch Brettspiele auf.

Einem Fußballspiel ist – unter rationaler Betrachtung – kaum ein Sinn abzuringen. Dennoch ist für einige Menschen Fußball wichtiger als Politik und in manchen Kulturen übertrifft er sogar den Stellenwert der Religion. Der Ausgang eines Fußballspiels ist nur für jene wichtig, die sich aktiv auf dem Spielfeld oder passiv auf den Tribünen, vor den Fernsehern oder Radios in diese Welt begeben und die dort vorherrschenden Regeln achten. Sie sind freiwillig in diese Fußball-Welt getreten und somit leiden sie mit oder

freuen sich über die Spielhandlungen. Die emotionale Triebfeder dieses und vieler anderer Spiele stellt der Wettkampf dar. Er ist ein in sich geschlossener Prozess und hat nur selten tatsächliche Auswirkungen auf Alltagsprozesse. Wettkämpfe bieten eine Möglichkeit der Selbstdefinition. Die Rückmeldung über die eigene Stellung erfolgt sofort – durch die künstlichen Strukturen von beispielsweise Toren, Spielen oder Tabellen. Diese Qualität der Ordnung lässt sich durch Regeln erzeugen, welche im komplexen Geflecht menschlichen Zusammenlebens unmöglich zu bewerkstelligen wäre. Der Wettkampf ist und war ständiger Begleiter der menschlichen Evolution.

Die Spannung ist ein weiteres Charakteristikum, das Huizinga dem Spiel zurechnet. „Spannung besagt: Ungewissheit, Chance“ 2 , was bedeutet, dass der exakte Spielverlauf sowie der Ausgang des Spiels nicht vorherbestimmt ist und vom Spieler durch Geist, Gewandtheit oder Glück beeinflusst werden kann. Spiele transportieren häufig eine abstrahierte Form der Realität und vermögen es dadurch komplexe Zusammenhänge transparent darzustellen und – wenn auch in reduzierter Form – nachvollziehbar zu machen. Das Spiel auf ein schlichtes Abbild der Realität zu reduzieren, liegt uns jedoch fern. Es ist in seinen höheren Formen als ein Wesen anzusehen, dessen Eigenschaften vielschichtig sind und in seiner Gesamtheit kaum determinierbar scheint.

³ siehe: <http://kramer-spiele.privat.t-online.de/> Vorträge,
Was macht ein Spiel zu einem guten Spiel?

3.1.2 Fragestellung und Methode

Welchen Beitrag kann diese Diplomarbeit zur wissenschaftlichen Aufarbeitung des Begriffes Spiel leisten? Es wäre vermessen, zu behaupten, dass es uns gelingen wird, eine umfassende „Theorie des Spiels“ zu konzipieren. Ebenso wenig kann hier eine Methodik aus den klassischen Geisteswissenschaften als Zugang zur Determinierung des Spiels Erfolg versprechen. Moderne Computerspiele produzieren eine so große Anzahl an Zeichen, dass eine Dekonstruktion mittels semiotischen Analysen unmöglich scheint. Andere Herangehensweisen bergen die Gefahr in sich, nur einzelne Aspekte des Mediums zu beleuchten, dabei aber andere ebenso wichtige gänzlich zu vernachlässigen. Alle Komponenten einer Theorie zum Spiel umfassend zu definieren, wird uns nicht gelingen. Wir versuchen vielmehr einzelne Eigenschaften des Spiels zu beleuchten und welchen Einfluss diese auf seine Wesensart nehmen. Solche Eigenschaften sind aber nicht ausschließlich dem Spiel vorbehalten. In dieser Arbeit versuchen wir interdisziplinäre Schnittmengen aufzuzeigen. Es scheint für uns möglich, die hier gewonnen Erkenntnisse auf andere Medientypen anzuwenden. Der soziokulturelle Kontext in dem sowohl Brettspiele als auch Computerspiele als Medien gelten, lässt sich auf die Produktionsart der medialen Infrastruktur und der Nutzung zurückführen. Um diese Aspekte zu klären, bedarf es einer medien-geschichtlichen Analyse, welche die kulturellen und technologischen Umstände und die dadurch beeinflussten Entwicklungen beleuchtet. Weiters soll das Phänomen der Immersion in Spielen anhand des Flow-Effekts beschrieben werden.

Der Avatar – als ein in den letzten Jahren in verschiedensten Disziplinen der Geisteswissenschaften populär gewordenes Forschungsfeld – bietet den Ausgangspunkt für Allegorien zu anderen Medien-

typen. Im Rahmen einer systematischen Analyse soll dann versucht werden, die grundlegenden Elemente analoger wie digitaler Spielwelten zu definieren. Weiters werden die kybernetischen Möglichkeiten der Regelsysteme im Bezug auf deren medialen Unterschiede geklärt.

3.1.3 Das Brettspiel

3.1.3.1 Definition

Ein Spiel besteht meist aus Spielmaterial und aus einer Spielanleitung, die das Spielziel und den Spielablauf festlegt. Das Material ist die Hardware, die Anleitung ist die Software. Beide können unabhängig voneinander existieren, ergeben dann aber kein Spiel. Das essentielle Element für ein Brettspiel ist das Spielbrett. Es ist der zentrale Ort, an welchem alle Handlungen der Spieler für jeden sichtbar werden. Das Brett ist in seinem Raum begrenzt, dennoch kann es eine Vielzahl unterschiedlichster Interaktionsmöglichkeiten bieten. ³

Eine umfassende Definition von Brettspielen lässt sich wegen der Vielzahl an unterschiedlichsten Typen nicht durchführen. Autorenspiele bestehen meist aus der Spielmechanik und der Geschichte. Als Mechanik wird der Teil des Regelwerks bezeichnet, der den Spielverlauf steuert, die Handlungsmöglichkeiten der Spieler festlegt und einen messbaren Spielstand produziert. Die Geschichte bildet den Rahmen, in dem das Spiel stattfindet; es dient der Identifikation des Spielers mit der Situation, in die er sich versetzen soll. Die Geschichte trägt die Spielwelt, die Mechanik hält sie am Leben. Eine plausible Geschichte unterstützt das rationale

Denken, dass bei vielen Spielzügen benötigt wird. Eine Fantasiewelt kann meist nur dann in einem Spiel verarbeitet werden, wenn davon auszugehen ist, dass die Spieler diese Welt bereits kennen. Dies ist vor allem bei jenen Spielen der Fall, die dem Zweck des Merchandisings dienen (z.B. Herr der Ringe, Harry Potter, Micky Mouse usw.). Mechanik und Geschichte dürfen bei der Entwicklung eines Spiels nicht als getrennte Elemente gesehen werden. Nur ein homogenes Verhältnis zwischen den beiden Elementen lässt für den Spieler eine Welt entstehen, in der er von Zweifeln gelöst agieren kann. Die Herangehensweise an die Entwicklung eines Brettspiels ist von Autor zu Autor verschieden. Dies kann man in den folgenden Ausschnitten aus den Interviews mit Wolfgang Kramer und Klaus Teuber erkennen:

Wir:

Ist bei Ihnen die Geschichte, in der Sie das Ganze einbinden, eigentlich der Startpunkt oder der Mechanismus? – Und dann kleiden Sie den mit einer passenden Story ein?

Kramer:

Beides. Ich mache beides. Manchmal komme ich vom Thema her, zum Beispiel „Auf Achse“ ist ein typisches Themenspiel gewesen. Da war zuerst das Thema da.

Eine Speditionsfirma mit Lkws zu haben, beladen, entladen, Geld zu kriegen. – Und danach kamen erst die Mechanismen. Anders herum ist es aber auch schon oft gewesen. Bei „Heimlich und Co“, da war der Mechanismus zuerst da, auch bei „Big Boss“ war zuerst der Mechanismus da und danach habe ich das passende Thema gesucht.

Wir:

Präferenzen, wie Sie die Sache angehen, haben Sie nicht, oder?

Kramer:

Es hängt natürlich vom persönlichen Typ ab, der Reinhold Gnizia kommt fast zu 100 Prozent immer vom Mechanismus. Ich denke, dass der Klaus Teuber eher vom Thema her kommt. Bei mir ist es unterschiedlich, mal so mal so. Wenn Sie ein reines Volkswirtschaftsspiel machen, kommen Sie natürlich vom Thema her, wobei der Markt natürlich schon Mechanismen hat, da ist – Thema und Mechanismus – schon beides vorhanden.

Klaus Teuber sagte zu diesem Thema folgendes:

Wir:

Sie gehen die Konzeption aus der Idee heraus an?

Teuber:

Aus dem Wunsch. Irgendetwas erleben zu können, das ist mein erster Ansatz.

Später:

Wir:

Sie kommen nie vom Mechanismus zur Geschichte?

Teuber:

Nein niemals, immer von der Geschichte her.

Die Regeln 4

Neben der Mechanik gibt es häufig Regeln, die als Betrugs-Profilachse verstanden werden können. Diese Art von Regeln wirken durch ihre oft restriktive Anmutung auf den Spielspaß abträglich. Eine gute Spielmechanik kann wiederum diese Funktion übernehmen, was Spielern ein Gefühl der Freiheit in ihrem Handeln suggeriert.

Dennoch ist jeder Spielregel unbedingt Folge zu leisten, sobald die Regeln verletzt werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Wer spielt, muss seine Verhaltensweise dem Spiel unterordnen, also Regeln befolgen. Das Regelwerk bestimmt sowohl die Ordnung als auch die Spannung eines Spiels. Diese Ordnung kann (durch Spielverderber oder Falschspieler) gestört beziehungsweise zerstört werden. Der Spielverderber widersetzt sich den Spielregeln und lässt sich damit nicht auf das Spiel ein. Er teilt dies den Mitspielern mit und reißt dadurch auch alle anderen aus dieser Welt. Er enthüllt die Realität und hält den anderen Spielern gleichzeitig die Fragilität der Spielwelt vor Augen.

Der Falschspieler nimmt an dem Spiel teil und versucht den Schein zu erwecken, die Regeln zu achten. Da er den Mitspielern seine Absichten nicht mitteilt, ist für sie die Welt solange existent, bis der Betrug auffällt. Ihm wird trotz allem leichter verziehen als dem Spielverderber, der dem Spiel die Illusion raubt.

Das Material

Auf dem Spielfeld agieren die Spieler mit verschiedenen Materialien und Figuren. Nach einem vom Regelwerk festgelegten Bewertungssystem werden Punkte oder anderes (beispielsweise Geld) verteilt, um Spielstände messbar zu machen.

Ein Spielplan muss nicht unbedingt statisch oder zusammenhängend sein. Ein Beispiel für ein variables Spielfeld wäre „Die Siedler von Catan“, das aus einzelnen Plättchen besteht, die vor Spielbeginn ausgelegt werden. So entsteht jedes Mal ein anderes Spielfeld. „Das Verrückte Labyrinth“ bedient sich eines Spielplanes, der sich während des Spielens mittels verschieben von Spielplättchen ständig verändert. Sogar die Spielverpackung kann – sowie bei dem letztjährigen Spiel des Jahres „Niagara“ – als Teil des Spielbrettes dienen. Die Materialien, die verwendet werden, sind oftmals von der dem Spiel zugrunde liegenden Mechanik abhängig und können komplexe plastische Formen annehmen (z.B. Drehscheiben, Sanduhren, usw.).

Die Gestaltung des Spielmaterials trägt Verantwortung für die Kommunikation der Regeln, die Inszenierung der Spielwelt und die Navigation auf dem Brett. Weiters ist die Haptik – besonders bei Brettspielen – von höchster Bedeutung.

Insofern ist das Brettspiel ein ideales Testfeld für Mediengestalter. Besonders die Wechselwirkungen, die sich bei der Gestaltung eines solchen Mediums ergeben, verlangen eine genauere Analyse. Die gestalterischen Aspekte werden in einem späteren Kapitel genauer erörtert.

Inhalte

Die Inhalte, die ein Spiel verfolgen kann, sind kaum einzugrenzen. Ein Brettspiel kann dem Spieler durchaus moralisch verwerfliche Handlungen abverlangen. Krieg oder Kapitalismus, Intrigen, Mord und Totschlag, Diebstahl, fast alles, was im realen Leben ethisch und moralisch bedenklich scheint, kann in Brettspielen thematisch verarbeitet werden.

Meist finden sich komplexe Spielhandlungen auch in der Realität wieder. Die Regeln, die real existieren, werden soweit abstrahiert, dass ein Regelwerk ohne vernachlässigbare Einflüsse zustande kommt. Bei „Risiko“ zum Beispiel wird der Spieler zum Feldherrn über Armeen. Es gilt entweder eine bestimmte Anzahl von Ländern und Kontinenten zu erobern oder alle Gegner zu vernichten. Man versetzt sich in die Lage eines Staatschefs, welcher seinen „Eroberungswahn“ auslebt, Intrigen strikt, versucht seine Mitspieler hinter Licht zu führen und zu täuschen. Letztendlich gibt es bei Risiko nur begrenzt ein miteinander. Durchaus ist das Schmieden von Bündnisse vorteilhaft, aber auch diese werden früher oder später gebrochen und der Partner wird hintergangen oder gar vernichtet. Ein eigentlich verwerfliches Spielprinzip, aber dennoch ist es sehr erfolgreich. Auf dem Spielbrett bleiben keine Leichen zurück und auch keine leidende Bevölkerung. Das Spiel wird als solches anerkannt. Die Spielhandlungen tangieren nur in Ausnahmefällen die realen, sozialen Verbindungen der Spielgemeinschaft.

In Zeiten der Globalisierung, der viele kritisch gegenüberstehen, gibt es immer wieder Spiele, die rein nach einem kapitalistischen Prinzip funktionieren. Obwohl man vielleicht die sozialen Begleiterscheinungen dieser Entwicklung verteufelt, taucht man in Brettspielen in diese Welt ein und „mutiert“ selbst zum größten Kapitalisten aller Zeiten (Beispiel: Big Boss von Wolfgang Kramer). Stolz fängt man an seine Macht zu genießen, Geld zu horten, Aktien zu verwalten und sein Ersparnis risikofreudig zu investieren, um seinen Größenwahn ausleben zu können, welcher einen im realen Leben mit größter Wahrscheinlichkeit in den Ruin treiben würde. Wer will nicht einmal derjenige sein, welcher andere hinter Licht führt und durch kluges Taktieren im

passenden Moment seinem Gegenüber das letzte Hemd auszieht. Verhaltensweisen, welche im realen Leben häufig ins Abseits führen, können bei manchen Brettspielen den entscheidenden Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

3.1.3.2 Geschichte des Brettspiels

Bereits vor Jahrtausenden haben sich Menschen mit Hilfe symbolhafter Darstellungen dem Spiel gewidmet. Sie feilten um ihr Glück oder maßen ihren taktischen Verstand.

Die Geschichte des Schachspiels und dessen Verbreitung in Europa lässt die Funktion der Brettspiele als bedeutende Kulturträger erkennen.

Das indische Spiel Chaturanga wird als der Urahn des heutigen Schachs angesehen. Erste Anzeichen der Existenz dieses Spiels konnten auf das erste Jahrhundert n. Chr. datiert werden. Dabei standen sich vier Parteien gegenüber, deren Züge mittels Würfeln bestimmt wurden. Der Name Chaturanga leitet sich vom indischen Wort für „vier“ ab. Neben den vier Spielern könnte sich der Name auch auf die vier verschiedenen Einheiten (Elefant, Pferd, Wagen oder Schiff und acht Fußsoldaten), die eine Armee bilden, beziehen. Der König stellte bereits beim Chaturanga die wichtigste Figur dar. Im sechsten Jahrhundert wurde in Persien das Zweischach „Schatrang“ beliebt. Diese Weiterentwicklung des Chaturanga wies mit dem Farsin (Ratgeber des Königs, heute Dame) eine zusätzliche Spielfigur auf. Weiters wurde beim „Shatrang“ kein Würfel mehr benötigt. Dieses – aus dem Gebiet des heutigen Iran stammende – Spiel gilt als der Vorgänger des europäischen Schachs. Von Persien gelangte das Spiel zum einen in das

5 Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Schachgeschichte>

6 Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Dame_%28Spiel%29

7 Vgl. <http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/1900.htm>

8 Vgl. <http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/60.htm>

9 Kramer, Wolfgang: What Is a Game? In: The Games Journal.

A boardgaming monthly [<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatsaGame.shtml>]

10 Kevin Maroney: My Entire Waking Life. In: The Games Journal.

A boardgaming monthly [<http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>]

11 Huizinga, Johan: HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1978(1938) S. 58

oströmische Reich (Konstantinopel), zum anderen verbreitete es sich auch durch die Eroberung Persiens durch die Moslems im gesamten islamischen Raum. Über Konstantinopel gelangte das Spiel mittels Händler nach Russland, wo es im 8. Jahrhundert bekannt wurde. Im 10. Jahrhundert brachten die Mauren das Schachspiel auf die iberische Halbinsel. Durch sephardische Juden fand das Spiel den Weg über Südfrankreich und Italien nach Mitteleuropa. Erste Erwähnungen in der deutschsprachigen Literatur lassen sich auf das Jahr 1050 datieren. Das Schachspiel wurde seit dem 13. Jahrhundert zu den sieben ritterlichen Tugenden gezählt. So genannte Schachallegorien, welche ab dem 14. Jahrhundert erschienen, weisen mittels bildhafter Vergleiche auf verschiedenste Verhaltensweisen hin, welche sowohl dem realen Leben als auch dem Schachspiel zugrunde liegen. Im 15. Jahrhundert entstanden die auch heute noch üblichen Schachregeln. ⁵

Zu den ältesten nachweisbaren Spielen der Menschheitsgeschichte zählt das nach wie vor populäre „Go“ (3000–2000 v. Chr., China). Auch das „Spiel von Ur“ (2.300 v. Chr., Mesopotamien, heute Irak) kann eine ähnlich lange Geschichte aufweisen. Auf einer irischen Grabstätte aus der Bronzezeit fand man Überreste eines rund 4000 Jahre alten Mühle-Spiels. „Pachisi“ (6. Jh., Indien) ist der Vorgänger des „Mensch ärgere Dich nicht!“ (1910, Deutschland). Domino (3. Jh., China) prägte in vielen Kulturen den öffentlichen Raum. Besonders in Asien gehört dieses Spiel zum Alltag vieler Menschen. Das Dame-Spiel (1100, Südfrankreich) ist eine Mischung aus „Alquerque, einem aus dem antiken Ägypten bekannten und von den Mauren in Spanien etablierten Taktikspiel und dem Schachbrett. Die Umbenennung der „ferses“ im Schachspiel zur „Dame“ hatte parallel dazu die Umbenennung des vormals

„Fierges“- genannten Spiel in „Dame“ zur Folge. ⁶

Bis zur Weltwirtschaftskrise (1929) bestand in Mitteleuropa eine breite Spielkultur, welche vor allem von diversen Kartenspielen (Schafkopf, Gaigel, Jass oder Watten) regional dominiert wurde. Gehobene Spiele waren dagegen Bridge und insbesondere Schach, welches als hoch intellektuell galt. Während des zweiten Weltkrieges und auch danach war das Spielen eher den Kindern vorbehalten, weil man mit „wichtigeren Dingen“ beschäftigt war und die für das Spielen aufgewendete Zeit als vergeudet ansah. ⁷

Mitte der 60er Jahre erlebte das Spielen seine Renaissance. Langsam begann man wieder zu spielen. Mit der Zeit entdeckten auch deutsche Hersteller das Potenzial, welches das Spielen bietet und überschwemmten den Markt mit Neuerscheinungen. Die Medien begannen von der erstaunlich gewachsenen Spielwelle zu sprechen.

Heute werden in den meisten Ländern klassische Brettspiele gespielt (Schach, Mühle usw.), im deutschsprachigen Raum etablierte sich eine große Szene um Autorenspele. Die besten Brettspiele eines Jahrgangs werden seit 1980 von einer Spieljournalistenjury mit dem deutschen Kritikerpreis ausgezeichnet. ⁸

3.1.4. Das Computerspiel

3.1.4.1. Definition

Um eine dem Computerspiel entsprechende Einschränkung des allgemeinen Spielbegriffs durchzuführen, muss hier zu Beginn nochmals kurz auf einige Ausführungen von Johan Huizinga eingegangen werden. Der Spieldesigner Wolfgang Kramer benutzt den Begriff des „Regelspiels“ ⁹, um Huizingas Verständnis der „spielerischen Tätigkeit“ einzugrenzen. Sein amerikanischer Kollege Kevin Maroney verwendet folgende Formel, um dasselbe zu tun: „A game is a form of play with goals and structure.“ ¹⁰ Diese einfache Formel dient uns als Ausgangspunkt für unsere Definition des Computerspiels. Neben Zielen und Regelstrukturen führt Kramer auch Wettbewerb und Chancen als definierende Elemente an. „Goals“ also Ziele können entweder erreicht oder verfehlt werden, d.h. die Chancen können genutzt oder vergeben werden, was die Konsequenz hat, ein Spiel zu gewinnen oder zu verlieren. Das Gewinnen macht Huizinga vom „antithetischen Charakter“ ¹¹ des Spiels abhängig. Um gewinnen bzw. verlieren zu können, benötigt man zwei oder mehrere Personen oder Parteien. Huizinga grenzt aus diesem Grund Spiele wie Puzzles oder Patience von der Gruppe der „agonalen“ – am Wettkampf orientierten – Spiele ab. Wie bereits erwähnt, konnte Huizinga 1938 die technischen Möglichkeiten, die uns heute zur Verfügung stehen, nicht erahnen. Das Computer- oder Videospiel, das immer noch mehrheitlich von der Einzelperson gespielt wird, muss dennoch zu der Gruppe der agonalen Spiele gezählt werden. Ihre Regelprogrammierung erfolgt nach Prinzipien der KI-Forschung. Die Programmierung hat das Ziel, kognitiv- und intentional-handelnde Mitspieler zu

simulieren. Des Weiteren bieten die meisten Computerspiele in ihrer Infrastruktur Möglichkeiten des Vergleichs, welcher Ehrgeiz und damit auch Wettkampf erzeugt. Die simpelste Form einer solchen Infrastruktur stellt eine Rangliste dar. Der Unterscheidung zwischen den beiden gebräuchlichsten Termini „Computerspiel“ und „Videospiel“ wird im heutigen Sprachgebrauch kaum noch Bedeutung zugeschrieben. Dennoch werden wir an dieser Stelle die Begrifflichkeit klären, auch wenn diese keine Auswirkung auf unsere Definition hat. Computerspiele werden auf Homecomputern gespielt, während Videospiele auf Computergeräten (Konsolen, digitale Spielautomaten) gespielt werden, deren Aufgabenbereich auf das Abspielen der Spielprogramme reduziert ist. Auf unserer Definition wird diese unterschiedliche Begrifflichkeit deshalb keine Auswirkung haben, da zwischen den Spieltypen kein grundlegender Unterschied gefunden werden kann.

„Computer- und Videospiele sind Regelspiele, deren Regelsystem von einem elektronischen Gerät (PC, Konsole, digitale Spielautomaten) verwaltet wird und deren errechnete Zeichen dem Spieler meist multimedial mittels elektronischer Ausgabegeräte (Monitor, Fernseher, Lautsprecher) vermittelt werden.“

3.1.4.2. Geschichte

Trotz der relativ kurzen Geschichte, die Computerspiele aufweisen können, fällt es schwer, den Erfindungszeitpunkt einem bestimmten Datum zuzuweisen. Im Gegensatz zu anderen jungen Medien wie Film oder Fernsehen können keine Ereignisse gefunden werden, die ein genaues Datum beweisen

lassen. Grund dafür ist vor allem die Tatsache, dass die Nutzung von Computern zu Beginn deren Ära einem kleinen elitären Kreis von Wissenschaftlern vorbehalten war. Diese Personen waren meist in militärischen oder universitären Einrichtungen tätig und hatten dadurch Zugang zu dieser – für Privatpersonen unerschwinglichen – Technologie. Die wenigen Projekte, die am Rande spielerische Aspekte beinhalteten, waren auf konkrete Forschungsvorhaben beschränkt. So wurde beispielsweise versucht, Probleme aus der Ballistik und der (militärisch-ökonomischen) Spieltheorie mit Hilfe des Computers zu lösen und zu veranschaulichen.

Die ersten Computerspiele waren Programme, die klassische Brettspiele simulierten. Beflügelt von den damals neuen Wissenschaftsdisziplinen wie der Kybernetik, galt das Forschungsinteresse primär der Programmierung intelligenten Spielverhaltens. 1952 wurde von Arthur L. Samuels ein Computerprogramm entwickelt, das Dame spielen konnte. Bald darauf folgten die ersten Schachprogramme von verschiedenen Forschern bzw. Gruppen. Die Komplexität des Schachspiels wurde von KI-Forschern in aller Welt als optimales Testbett für ihre Untersuchungen gesehen. Ebenfalls 1952 wurde „Tic-Tac-Toe“ auf Rechnern simuliert, wobei auch in diesem Fall der Computer den Gegenspieler darstellte. Die zunehmende Verbreitung von Computern und Entwicklung neuer Ein- und Ausgabegeräte ließen in den 50er Jahren die Möglichkeit zu, Computer für spielerische Zwecke einzusetzen. 1958 wurde von William Higinbotham eine simple Tennis-Simulation entwickelt. Diese diente zur Unterhaltung der Besucher eines Nuklearforschungsinstitutes. Das Gerät bestand aus einem Oszilloskop (der als Bildschirm fungierte), einem analogen Computer (der die Flugbahn des Balles errechnete), sowie zwei

Steuerungseinheiten (mit denen man die Schläger justieren konnte). Die Besonderheit dieser Apparatur war, dass sie einzig und allein dem Unterhaltungszweck diente. Des Weiteren gilt das Gerät als Urahne aller elektronischen Spielgeräte, welche auf dem Prinzip der direkten Manipulation basieren. Es werden kontinuierlich repräsentierte Objekte bestimmten Operatoren unterworfen; die Manipulation dieser Objekte erfolgt über die Eingabegeräte durch physikalische Handlungen und wird ohne zeitliche Verzögerung am Ausgabegerät sichtbar gemacht.

Das erste Computerspiel, dem weltweite Aufmerksamkeit zuteil wurde, war „Spacewar“ aus dem Jahre 1962. Es wurde von einer Gruppe rund um den MIT-Studenten Steve Russell entwickelt. Das Spiel besteht aus der Repräsentation zweier Raumschiffe, die auf Knopfdruck nach rechts oder links drehen, beschleunigen, sowie eine Lasersalve in Flugrichtung abfeuern können. Das Ziel des Spiels ist es, den Gegner mit dem Laserstrahl zu treffen und damit zu zerstören, ohne dabei mit einem (in der Spielfeldmitte befindlichen) schwarzen Loch zu kollidieren. „Spacewar“ kann als der Urvater der Schießspiele bezeichnet werden.

Nolan Bushnell der bereits 1962 als Student mit Spacewar in Kontakt kam, hatte die Vision, dieses Spiel auf einem kleineren und vor allem billigeren Gerät umzusetzen. Erst 1971 konnte er mit einem Spielautomatenhersteller dieses Projekt realisieren. Mit nur 1.500 verkauften Automaten wurde Computer „Space“ zum Flop. Dennoch kann mit dem Erscheinen des ersten Computer-Space-Automaten in einer Spielhöhle der Beginn des digitalen Arcades bezeichnet werden. Mit späteren Automaten, auf denen Spiele wie „Pong“, „Space Invaders“ usw. abliefen, begannen nach und nach die Computer-

spiele den öffentlichen Raum der Spielhallen zu dominieren. Als zweites Standbein der noch jungen Computerspielindustrie kann ab 1972 das Videospiel bezeichnet werden. Der mittlerweile legendäre Ralph Baer brachte damals mit dem Fernseherhersteller Magnavox das Gerät „Magnavox Odyssey“ auf den Markt. Dieses Gerät inkludierte 16 verschiedene Spiele – unter anderem auch den Vorgänger des später unter Atari berühmt gewordenen Tennispiels „Pong“. 1977 begann die Zeit der Fairchild-Systeme, welche mittels Rom-Modulen arbeiteten. Das erste solche System brachte Atari unter dem Namen Atari VCS (Video Computer System) auf den Markt. Doch wie bereits während der Pong-Manie rief das Erscheinen des neuen Systems eine Unzahl an Konkurrenten auf den Plan. Durch den immer härter werdenden Wettbewerb zwischen Atari, Magnavox und Mattel wurden die Konsolen unter ihrem Herstellungspreis angeboten, um die Kunden an ein Produkt zu binden – eine Praxis die bis heute üblich ist. Der einzige Bereich, in dem noch mit hohen Gewinnspannen zu rechnen war, stellte die ROM-Programmierung dar. Immer mehr Softwareunternehmen wurden gegründet und produzierten neben Umsetzungen bekannter Automaten Spiele wie „Space Invaders“ (1979) und „Pac-Man“ (1982) auch erste „Tie-Ins“ zu bekannten Filmen, Serien und Comics.

Nicht nur das Überangebot und die Mittelmäßigkeit der Konsolenspiele, sondern vor allem der Erfolg der ersten Heimcomputer ließ den Markt 1984 kollabieren. Trotz der großen Präsenz im Spielautomaten- und Konsolenmarkt schienen die Tage von Atari gezählt. 1994 trat Warner das marode Unternehmen, das es 1977 übernahm ab. Spätere Eigentümer hatten nicht mehr Glück, Atari neu zu etablieren. 1996 war die technische Übermacht der neuen Branchen-

stars Nintendo und Sega so eklatant, dass Ataris letzte Konsole (VCS 7800) beim Kunden kaum noch wahrgenommen wurde.

Die Ankunft der Heimcomputer hatte weitreichende Konsequenzen für den Softwaremarkt im Allgemeinen, besonders aber für den Spielmarkt. Der c-64 war wohl der bekannteste Heimcomputer, der sich vor allem für Computerspiele eignete. Nicht zuletzt durch sein PreisLeistungsverhältnis war er leistungsfähigeren aber teuren Computern wie dem Apple 2 an Marktanteilen überlegen. Aus der sich um den c-64 bildenden Subkultur entstanden hunderte kleine Softwarefirmen, welche ihre Produkte meist von zu Hause aus vermarkteten und vertrieben. Neben dem Programmieren wurde vor allem das Raubkopieren von Spielen ein wichtiges Betätigungsfeld der c-64 Userschaft. Das Hauptaugenmerk der Cracker bestand aber weniger an einem finanziellen Gewinn, als an der Programmierung möglichst aufwendig gestalteter „Intros“, welche den „Crackergruppen“ als Visitenkarten und Kommunikationsmedien dienten.

Der große Vorteil der Heimcomputer bestand in der technischen Überlegenheit der Hardware, im Besonderen der des Interfaces. Mit seiner Schreibmaschinentastatur bot der Heimcomputer weit komplexere Möglichkeiten zur symbolischen Interaktion als die Controller der Videospiele. Diese Eingabemöglichkeiten öffneten einem neuem Spielgenre die Türen zu den Haushalten.

Das Textadventure

Auf dem Text basierende Spiele wurden relativ früh auf Großrechneranlagen programmiert. Jedoch sind diese frühen Spiele kaum vom wissenschaftlichen Kontext zu trennen, in dem sie entstanden sind. Als eines der bekanntesten Beispiele für einen solchen frühen Vertreter des Textadventuregenres wird oftmals „Lunar Lander“ bezeichnet. Grund dafür ist aber Ataris Umsetzung des Spielprinzips auf Spielhallenautomaten mit grafischem Interface und der Möglichkeit der direkten Manipulation, welche das Spiel – Jahre nach der ersten Version – erst bekannt gemacht hat. In „Lunar Lander“ muss eine Raumfähre bei begrenzten Treibstoffreserven mittels Steuerdüsen möglichst sanft auf der Mondoberfläche abgesetzt werden.

Ein Textadventure, welches sich von einem wissenschaftlichen Simulationsverständnis abzuheben vermochte, war „Hunt the Wumpus“. Das Anfang der 70er Jahre von Gregory Yob entwickelte Spiel setzt sich vor allem mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit auseinander. Es besteht aus 20 Räumen, wobei jeder Raum mit drei weiteren verbunden ist. In manchen dieser Räume befinden sich tödliche Abgründe in anderen nicht weniger Furcht einflößende Fledermäuse. Ein Raum beherbergt ein Monster, das auf den Namen Wumpus hört. Der Spieler muss den Wumpus mit einem Pfeil aus einem Nebenraum erlegen. Gefahrenhinweise für jeden angrenzenden Raum helfen dem Spieler, die Räume nach dem Monster zu durchsuchen ohne in tödliche Fallen zu tappen. „Hunt the Wumpus“ kommt dabei mit nur zwei Kommandos (m = move und s = shoot) aus und lässt auch jegliche Interaktion mit Objekten vermischen, dennoch kann es als prototypisches Adventure

angesehen werden. Das zentrale Spielsystem ist, wie bei heutigen „Exploration Adventures“, auf die Erforschung einer virtuellen Topologie konzentriert. In den 70er Jahren entstanden einige Ahnen heute populärer Spielgenres. So stellt die textbasierte Wirtschaftssimulation Sumerian durch ihre Thematik und Ressourcenmanagement den Vorläufer von Spielen wie SimCity dar. Die ersten digitalen Umsetzungen von taktischen Brett- und Kriegsspielen dieser Zeit, in denen fiktive Schlachten ausgetragen wurden, können als die Vorläufer der Rollenspiele oder „Role-Playing Games“ (RPGs) gesehen werden. Der nach wie vor bekannteste Vertreter von RPGs ist Gary Gygax „Dungeons & Dragons“, das seit 1974 in ständig neuen Versionen erscheint. Rollenspiele verdanken ihre Popularität vor allem ihrem protostrukturellen Charakter. Der Spieler hat die Möglichkeit seinen Charakter (Avatar) mit verschiedensten Eigenschaften zu belegen und diese weiter zu entwickeln. Doch vor allem die Variationen von elaborierten Abenteuern, Auseinandersetzungen und Umwelten lassen eine solche Spielwelt für den Spieler lebendig und formbar wirken. Der immersive Charakter dieses offenen Spielsystems, in dem meist junge Spieler über längere Zeitperioden hinweg „virtuelle“ Identitäten annahmen, führte in den 80er Jahren zu – teils hitzig geführten – gesellschaftspolitischen Diskussionen.

Die KI-Forschung und Computerspielentwicklung stehen seit ihren Anfängen in einem symbiotischen Verhältnis zueinander. So stellt das Medium Computerspiel ein optimales Versuchsfeld für die KI-Forschung dar. Die heutige Computerspielindustrie treibt die KI-Forschung aus reinem Eigeninteresse immer weiter voran, um die Berechenbarkeit computergenerierter Situationen – vor allem im Einzelspielermodus – zu verschleiern.

Eines der bekanntesten Spiele, die ihren Ursprung der KI-Forschung zu verdanken haben, ist ADVENT. ADVENT (oder Adventure) verdankt seinen Namen der damals restriktiven Zeichenbeschränkung im Dateinamen. Das Spiel, das einem ganzen Genre seinen Namen gab, entstand zwischen 1972 und 1976 aus der Kooperation zweier Programmierer (William Crowther und Don Woods). William Crowther, der damals an der Entwicklung des legendären ArpaNet mitwirkte, war ein begeisterter Höhlenkletterer. Der damals frisch geschiedene Programmierer schrieb eine für seine Töchter bestimmte Computersimulation, der von ihm erforschten Höhlen in Kentucky. Crowthers Töchter gaben die textbasierende Höhlenexploration an ihre Freunde weiter. Das sehr einfach gehaltene Spiel verbreitete sich über das damals noch kleine ArpaNet und so war es auch nicht verwunderlich, dass 1976 Don Woods, ein KI-Forscher an der Stanford University, ADVENT auf einem Mainframerechner fand. Mit Crowthers Zustimmung begann Woods mit der Überarbeitung des Spiels. Er fügte Gegenstände, Puzzles und eine Punktezahlung hinzu. Die Entwicklung der letzten ADVENT-Versionen ist hauptsächlich zwei Komponenten zu verdanken. Kommerzielle Programme stellten zu dieser Zeit die Ausnahme dar; der heute so häufig beanspruchte „OpenSource“-Gedanke wurde damals in seiner reinsten Form praktiziert. Das im Entstehen begriffene ArpaNet bot ambitionierten Programmierern die Möglichkeit der Kollaboration über große räumliche Distanzen. ADVENT brachte dem Medium Computerspiel neue Tiefe, da es das Explorationsprinzip von „Hunt the Wumpus“ mit einer komplexen Datenbank verband. So konnten Objekte, deren Zustände und deren Abhängigkeiten zueinander erfasst werden und ermöglichten ADVENT die Linearität früherer Spiele zu durchbrechen. Findet man in einem Raum eine Taschenlam-

pe, kann man diese einsammeln und jederzeit, auch in einem anderen Raum wieder fallen lassen. Die Taschenlampe kann ein- oder ausgeschaltet sein, die Batterien (eigenes Objekt) der Taschenlampe können leer werden und müssen dann ausgetauscht werden. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe von Rätseln zu lösen, in dem man Objekte manipuliert und im richtigen Raum verwendet. Das Lösen von einem Rätsel kann einem ein neues Objekt beschaffen oder den Zugang zu einem neuen Raum öffnen.

Die Popularität des Spiels wuchs beständig. So ist es auch nicht verwunderlich, dass es nicht lange dauerte, bis das ursprünglich, nur auf einem PDP-10 Mainframe laufende ADVENT, auch für gängige Heimcomputersysteme umgesetzt wurde. Die zahlreichen – auch kommerziellen – Umsetzungen führten zu einem wahren Hype des Adventuregenres. In den folgenden Jahren wurden Unmengen von Textadventures produziert und bald wurde dieses Genre zum bedeutendsten unter den Heimcomputerspielen. Grund dafür war die relativ kurze Produktionszeit eines Spiels. Sobald die Datenbank zur Objektverwaltung und der „Parser“-genannte Textinterpretor auf eines der vielen – inkompatiblen – Computersystemen adaptiert wurde, mussten nur noch die Bezeichnungen der Objekte geändert werden und man hatte ein neues Spiel. Zu Beginn dieser Ära waren Textadventures thematisch kaum mehr als Plagiate des originalen ADVENT. Die Vorteile in der technischen Produktion ließen den Autoren mehr Raum zur Entwicklung der Story. Im Laufe der Jahre emanzipierten sich die Neuerscheinungen immer mehr von ihrem Vorbild. Der literarische Anspruch der Spiele wuchs, so entstand 1984 die Umsetzung des bekannten Romans „A Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ von Douglas Adams. Um der grassierenden Softwarepiraterie Einhalt zu gebie-

ten, vertrieben die Hersteller ihre Originalprodukte mit analogen „Goodies“ wie aufwendig gestalteten Karten der Spieltopologie oder humoristischen Accessoires wie leeren Plastiktüten mit der Aufschrift „Microscopic Space Fleet“ (A Hitchhiker’s Guide to the Galaxy). Diese Beigaben erfüllten zudem den Zweck, das Fehlen von Grafik wettzumachen. Mitte der achtziger Jahre begannen die Spiele-Entwickler, die grafischen Möglichkeiten der (immer besser werdenden) Hardware auszunutzen. So wandelte sich das Aussehen, der vormals auf Text basierenden Adventurespiele, schrittweise zu rein grafischen Anwendungen. Zu Beginn dieser Entwicklung wurde jeder Raum mit einer Illustration versehen, die keine Interaktionsmöglichkeit bot und dem Spieler nur eine vage Vorstellung der Örtlichkeit veranschaulichte. 1986 wurde „Labyrinth“ von Lucasfilm-Games (heute LucasArts) vorgestellt. Mit der Erscheinung dieses Titels ging das allmähliche Verschwinden des reinen Textadventures einher. Das Besondere an „Labyrinth“ war das – nun von grafischen Elementen dominierte – Interface, das völlig ohne Texteingabe auskam. Der Spieler konnte aus einer Liste von Verben einen Befehl wählen, welchen er mittels Cursor aktivieren konnte, anschließend musste der Cursor nur noch auf ein grafisch dargestelltes Objekt bewegt werden und die Eingabetaste gedrückt werden. Dieses „Point-and-Click“-Interface wurde nach und nach zum Standard für dieses Spielgenre. Durch die sich immer schneller entwickelnde Hardware konnten die Spieldesigner immer mehr Text durch Grafik ersetzen. So wurde die Liste von Verben, Dank höherem Auflösungsvermögen, durch eine Reihe von Icons ersetzt. Durch neue Eingabegeräte (wie beispielsweise der Mouse) ließ sich das Prinzip der direkten Manipulation auch auf Adventurespiele anwenden. Durch die höhere Rechenleistung konnten komplexere Al-

gorithmen programmiert werden, welche zum Beispiel die „kontextsensitive Steuerung“ ermöglichte, d.h. ein und derselbe Steuerungsbefehl löst je nach Umgebungsbedingungen unterschiedliche Aktionen aus. Trotz ständiger Weiterentwicklungen blieb das essentielle Prinzip der Datenbankstruktur, in der Objekte ihre Beziehungen zueinander und ihre Zustände gespeichert und verwaltet werden, erhalten.

Ein naher Verwandter der Adventurespiele wurde durch die eben oben beschriebenen Entwicklungen immer bedeutsamer für den digitalen Spielmarkt. Die frühen Computer-Rollenspiele waren zu Beginn ihres Erscheinens stark von ihren analogen Vorbildern geprägt. Diese „Pen-And-Paper“-Rollenspiele wie „Dungeons & Dragons“ beinhalteten einige Merkmale der Adventurespiele, doch neben der Erforschung einer Topologie und dem Sammeln von Gegenständen (Icons), stand hier weniger das Lösen von Rätseln als vielmehr der Kampf gegen Monster im Vordergrund. Die Spielleitung wurde bei den digitalen Umsetzungen vom Computer übernommen, der die komplexen mathematischen Operationen, ohne den Spieler damit zu behelligen, (im Hintergrund) errechnet. Die Computer Roleplaying Games (kurz CRPGs) übernahmen das Berechnungsprinzip von „Dungeons & Dragons“, welche primär auf den „character stats“ beruht. Diese Statistiken beinhalten Parameter wie Angriffskraft, Geschicklichkeit oder Gesundheitspunkte (hitpoints). Die Eigenschaften können durch das Aufsammeln von Gegenständen verbessert werden. Ähnlich wie die Punktwertung bei Adventure, stellen die „Erfahrungspunkte“ einen Parameter für den Spielfortschritt dar. Man erhält die so genannten „experience points“ durch gewonnene Kämpfe, gelöste Rätsel oder das Erfüllen von Aufträgen (Teilziele). Wird eine gewisse Anzahl an Punkten erreicht, verbessern sich die „charakter

stats“, was auch Auswirkungen auf die Beziehung zwischen Spieler und Spielumgebung hat. Der Charakter kann zum Beispiel durch eine erhöhte Angriffskraft schwierigere Gegner bekämpfen oder durch eine bessere Resistenz den Angriffen trotzen. Weiters können durch „spezial items“ zusätzliche Fähigkeiten erworben werden, welche bei einem Kampf des öfteren „das Zünglein auf der Waage“ darstellen können. Solche Gegenstände können beispielsweise Schriftrollen zum Erlernen von Zaubersprüchen oder Fläschchen mit diversen Elixieren sein.

Durch die oben genannten Parameter wird eine so große Varianz in den Möglichkeiten der „Charakterentwicklung“ erzeugt, dass sich der Spieler selten in seinem Handlungsspielraum eingeschränkt fühlt. Dieses Gefühl wird zusätzlich dadurch unterstützt, dass das Verhältnis zwischen Spieler und Spielwelt nicht statisch ist, sondern während des Spielverlaufs andauernden Veränderungen unterworfen ist. Der Spieler muss sich mit Fortdauer des Spiels immer wieder zwischen diversen Möglichkeiten entscheiden, welche die Zukunft seines Charakters im Spiel beeinflussen. Dieses dynamische Prinzip der „Charakterentwicklung“ lässt sich auch in Spielen finden, welche nicht dem Rollenspielgenre zuzuordnen sind. Das Konzept der „Charakterentwicklung“ kann in Kombination mit anderen Elementen den immersiven Charakter eines Spiels verstärken bzw. ausmachen. Eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre verlässt sich komplett auf dieses Konzept. Pokemon Spiele (Nintendo) haben meist nur das Ziel, die Fähigkeiten der „Pocket Monster“ soweit zu entwickeln, um den nächsten Gegner im Spielverlauf besiegen zu können. Einer der frühesten Vertreter der CRPGs ist das 1979 von Richard Bartle und Roy Trubshaw entwickelte

MUD (Multi User Dungeon). Erwähnenswert ist MUD vor allem wegen der damals revolutionären Multiuserfähigkeit. Mehrere Spieler konnten gleichzeitig über ein Netzwerk im selben Spiel miteinander interagieren. In einer beständigen Welt (engl. persistent world), die auf einem Server existiert, können die Spieler durch das Aufsammeln von Gegenständen und dem Erreichen von Erfahrungsstufen ihren Charakter entwickeln. Durch dieses Prinzip sind die Machtbeziehungen zwischen dem Spieler und der Spielwelt aber besonders zwischen den einzelnen Spielern ständigen Veränderungen unterzogen. Dadurch entstehen komplexe Microgesellschaften, welche eine eigene Ökonomie und Hierarchie aufweisen. Obwohl MUD in seiner ersten Fassung grafisch an ein klassisches Textadventure erinnert, erfreute es sich weltweit an einer hohen Popularität. In den letzten 25 Jahren entstanden unzählige Abwandlungen des Originals, welche sich teilweise vom kampfbetonten Spielprinzip lösten, um gänzlich friedliche, kommunikationsorientierte Spielwelten zu erschaffen. Noch heute beherbergen hunderte von MUD-Servern tausende von Spielern. So wie bei den meisten erfolgreichen Spielkonzepten wurden im Zuge des Internet-Booms auch die CRPGs dem kommerziellen Spielmarkt einverleibt. Durch Spiele wie „Ultima Online“ (Origin, 1997), „Everquest“ (1998 Studios, 1999) oder „Asheron’s Call“ (Turbine, 1999) etablierte sich eines der mittlerweile populärsten Spielgenres: Die „Massive Multiplayer Roleplaying Games“ (kurz MMRPGs), dessen derzeit bekanntester Vertreter „World of Warcraft“ (kurz WoW) ist.

WoW (Blizzard Entertainment) stellt mit über sechs Millionen registrierten Spielern die Konkurrenz in den Schatten, obwohl diese mit teils erheblich günstigeren Produkten um Kunden werben. Die

- 12 <http://www.bigbrotherawards.at/2005/Preistraeger>
13 Vgl. <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html>,
6.4. Spielgewohnheiten: Wer spielt wie lange?

nicht zu unterschätzenden Kosten, die bei einem solchen Spiel anfallen können, sind nur einer von vielen Aspekten, die Kritiker weltweit zu bemängeln wissen. Ähnlich wie eine Telefon-Grundgebühr fallen je nach Zahlungsmodalität monatliche Kosten von 11,99 Euro bis 26,99 Euro an. Weiters muss das Spiel selbst für etwa 27,- Euro erworben werden. Um die virtuellen Gegenstände, Charaktere oder Goldeinheiten entstand seit Veröffentlichung des Spiels ein realer Markt, in dem Privatpersonen und spezialisierte Firmen ihre „Waren“ feilbieten (siehe www.ebay.com Suchwort: WoW). Der ohnehin immersive Charakter des Spiels wird durch die unabhängig von der Spieldauer eingehobene Gebühr noch verstärkt, man will schließlich nicht umsonst zahlen. Man kann außerdem einen Account nur für eine gewisse Zeit abmelden, ohne seinen Spielfortschritte zu verlieren. Der Verlust eines solchen Accounts kann mitunter tausend Stunden Spieldauer zu Nichte machen. Weiters sind die restriktiven Vertragsklauseln, die unterzeichnet werden müssen, um das Spiel zu installieren, Grund genug für den Gewinn des „Big Brother Awards“ 2005 in der Kategorie Kommunikation.

Kategorie Kommunikation: Die Hersteller des beliebten Online-Strategie-Spiels „World of Warcraft“ für nachgerade strategisches Vorgehen – gegen die Kunden

Wer so mit seinen Kunden umgeht, wie Blizzard Entertainment mit den Gamern von „World of Warcraft“, soll sich nicht wundern, wenn das mit einem Big Brother Award gewürdigt wird. Wenn Spyware auf dem Rechner Pflicht für Teilnahme an einem Strategiespiel ist, um Schwindler zu erwischen, dann ist das ebenso rigoros wie die Kontrolle der Armee-Laptops in den moderneren Militäreinheiten

ten dieser Welt. Die User stimmen in Paragraf 16 der Nutzungsbedingungen zu, daß das Programm „den Random Access Memory (RAM) und/oder CPU-Prozesse auf die Benutzung von unauthorisierten (sic!) Drittanbieter-Programmen überwachen, die gleichzeitig mit World of Warcraft ausgeführt werden.“ und „bestimmte Identifizierungsinformationen bezüglich Ihrer Computer-Hardware und Ihres Betriebssystems, einschließlich der Identifikationsnummern Ihrer Festplatten, CPU, IP-Adressen und Betriebssysteme zu Identifizierungszwecken zu erhalten, ohne dass Sie darüber eigens informiert werden.“¹²

Das Suchtpotential, das Spielen zugrunde liegt, die mit solchen Eigenschaften wie WoW ausgestattet sind, wird in naher Zukunft auch zu Diskussionen in der breiten Öffentlichkeit führen. Empirische Untersuchungen der Spielgewohnheiten von MMORPG-Spielern kamen unabhängig voneinander auf ähnliche arithmetische Mittel von 20 Stunden pro Woche.¹³ Dabei variiert der Konsum von einzelnen Spielern zwischen wenigen Stunden bis zu über 60 Stunden pro Woche. Eine genaue Analyse, der dadurch entstehenden psychologischen Prozesse, würde den Rahmen dieser Diplomarbeit sprengen. Der angegebene Link bietet dazu einen guten Überblick.

Aktuelle Entwicklungen

Die Differenzierung des Computermarktes aufzulösen, gelang erst durch die in den 90er Jahren fruchtende Kooperation zwischen IBM, Microsoft und Intel. Mit günstigen, modular aufgebauten Komponenten konnte der Konkurrenz (wie Commodore und Atari) stark zugesetzt werden. Aber auch die einst so erfolgreichen Business-Computer von

Apple mussten zusehen, wie ihr Marktanteil unter die 10-Prozent Marke sank. Microsoft versuchte bereits in den 80er Jahren mit ihrem lizenzierbaren Betriebssystem MSX den Heimcomputermarkt zu erobern. Außer auf dem japanischen Markt war dieses Businessmodell nur mäßig erfolgreich, Grund dafür war vor allem die mangelnde Unterstützung der Hardware-Industrie. In den 90er Jahren boten eine Unzahl von Herstellern „IBM-kompatible“ Computer an, was MS-DOS de facto zum Standard im Heimcomputerbereich machte. Bereits zu Beginn des Microsoft-Aufstiegs waren die konkurrierenden Betriebssysteme in vielen Aspekten MS-DOS überlegen.

Die Dominanz der microsoft-unterstützten Systeme ließ MS-DOS und später Windows zur wichtigsten Spielplattform werden. Der zweite große Computerspielmarkt war und ist der Konsolenmarkt. Nach dem Untergang von Atari teilten sich die beiden japanischen Hersteller Nintendo und Sega den Markt auf. Die Unterschiede in der Entwicklung von Spielen (für die verschiedenen Plattformen) bestanden vor allem in der Evolution der Hardware. Während die Heimcomputer kontinuierlich weiterentwickelt werden, sind die Konsolen einem zyklischen Entwicklungsprozess unterworfen. Dies hat konjunkturelle Auswirkungen auf den gesamten Konsolenbereich. Sowohl die Software- als auch die Hardware-Hersteller müssen, mit Bekanntgabe des Erscheinungsdatums einer neuen Gerätegeneration, Umsatzeinbußen hinnehmen. Besonders in der Zeit der 8-bit und 16-bit Konsolen dominierte Nintendo den Markt mit „NES“ (8-bit) und „SNES“ (16-bit), die unkompatible und zudem teure Cartridge-ROMs verwendeten. Die Kunden kauften zu Ende eines Gerätezyklus kaum noch Geräte oder Spiele, sondern warteten auf die neue Generation. Mit dem

Einstieg des Unterhaltungsgiganten SONY in den Konsolenmarkt wurde versucht, dieses Problem zu lösen. Mit der 1995 erschienenen PlayStation wurde die CD auch bei den Konsolen zum Standard. Da CDs heute mit denselben Standards gelesen werden wie damals, können auf der PlayStation 2 auch alle Spiele der ersten Generation gelesen werden. Dieser Umstand konnte zumindest für die Softwarehersteller das Problem der zyklischen Umsatzeinbrüche entschärfen.

Durch die stetigen Leistungssteigerungen der Heimcomputer überholten zunehmend komplexere Strategie- und Simulationsspiele die (bis zu den 90er Jahren dominierenden) Adventures in Sachen Verkaufszahlen. Titel wie „Civilization“ (Microprose, 1991) oder Will Wrights „SimCity“ (Maxis, 1987) sind wohl die bekanntesten Vertreter von Echtzeitsimulationen. In SimCity findet sich der Spieler in der Rolle eines Bürgermeister wieder, der durch Widmung von Stadtteilen – dem damit verbundenen Aufbau der Infrastruktur und dem Verwalten des davon abhängigen Stadtbudgets – diesem urbanen Raum Leben einhauchen muss. Der protostrukturelle Charakter bestimmt in diesem Fall den gesamten Spielablauf. Es gibt keine vom Spiel vorherbestimmten Ziele, keine Levelstruktur, keine Gegner und keine Topologie, die erforscht werden will. Es stellt ein Spielzeug dar, das durch Veränderung von Parametern im Gleichgewicht gehalten werden soll.

Dank des mittlerweile knapp 20-jährigen Erfolgs wurde dieser Titel in unzähligen Neuauflagen und Adaptionen zum echten Kult. Am Beispiel von SimCity und seinen Nachfolgern lässt sich eine typische Eigenschaft des heutigen Computerspielmarkts aufzeigen. Die Produktionskosten von heutigen Spieltiteln können das Budget von Hollywood-

Blockbustern übersteigen. Da einem Spiel meist nur dann Erfolg beschieden ist, wenn mit enormem finanziellen Aufwand, der höchste grafische Standard, der derzeit auf aktuellen Computersystemen möglich ist, erreicht wird, sind die Tage der experimentellen Spielkonzeption Geschichte. So werden erfolgreiche Konzepte nur noch in ein neues Kleid gepackt und ein zumindest kostendeckender Umsatz ist garantiert. In den vergangenen Jahren haben es nur wenige neue Ideen auch zu einem lukrativen Erfolg gebracht. Besonders im PC-Spielemarkt hat sich in jedem Marktsegment ein „Leader“ herauskristallisiert, dessen Fangemeinde nur darauf wartet, bis eine Nachfolgeversion erscheint. Die Sims-Reihe, die mittlerweile von dem Spielgiganten EA (Electronic Arts) produziert wird, ist ein solcher „Leader“.

Divergenzen

Der essentiellste Grund für die Divergenz der Spielgewohnheiten von Konsolen- bzw. PC-Spielern ist der Unterschied des Standardinterfaces der beiden Plattformen. Wie bereits erwähnt, eignen sich Keyboard und Maus vorzüglich, um auf einen bestimmten Punkt am Monitor zu deuten und dabei gleichzeitig eine Vielzahl verschiedenster Steuerbefehle einzugeben. Die Joypads der Konsolen haben eine weitaus geringere Anzahl an Tasten für verschiedene Befehle, was bei einer komplexen Steuerung zu Problemen führt. Dieser Umstand kann sich bei bestimmten Steuerungsmustern allerdings auch vorteilhaft auswirken. Joypads eignen sich vortrefflich zur direkten Steuerung von Spielfiguren, wie es bei den meisten Sportsimulationen (Fußball, Basketball, Rennsimulationen) der Fall ist. Die begrenzte

Zahl von Eingabemöglichkeiten unterstützt die intuitive Steuerung.

Den Unterschied zwischen den beiden Plattformen nur auf die technischen Eigenheiten zu reduzieren, wäre allerdings zu kurz gegriffen. Die sozio-kulturelle Stellung der Konsolen lässt sich eindeutig von der der Heimcomputer unterscheiden. PCs sind meist Arbeitsgeräte, ihr Platz ist das Büro bzw. Arbeitszimmer. Konsolen hingegen sind an Fernsehgeräte gebunden und befinden sich im Wohn- oder Kinderzimmer. Die Konsole bietet schnellstmögliche Unterhaltung, da sie nur darauf ausgelegt wurde. Der Zwei- bzw. Mehrspielermodus, der seit den ersten Geräten fixer Bestandteil der Konsolenidee war, wurde erst durch den Internetboom bei PC-Spielern ebenso populär. Dennoch kann ein Online-Spiel das Nebeneinander von Konsolenspielen nicht ersetzen, eine Situation ähnlich der von analogen Spielen, bei der auf das Verhalten des Gegenübers auch abseits des Spiels geachtet wird. Auch wenn die Zahl der mehrspielerfähigen PC-Spiele die der Konsolenspiele übersteigt, ist alleine die Örtlichkeit (eng nebeneinander vor einem Computermonitor zu sitzen) dem Spaß, den man dabei empfindet, abträglich. Oft stehen am PC auch nicht für alle Spieler die gleichen zum Spiel passenden Interfaces zur Verfügung, um eine Chancengleichheit zu gewährleisten.

Diese Differenzierung der beiden Plattformen wurde durch die polarisierenden Vermarktungsstrategien zusätzlich verstärkt. Wie wichtig die Positionierung eines Produkts – in einem sich ständig verändernden Markt wie dem der Computerspiele – ist, kann an Hand des Beispiels von Sonys Playstation verdeutlicht werden. Die Playstation ist das Resultat einer geplatzten Kooperation mit dem damaligen

Marktführer Nintendo. Der fortgeschrittene Entwicklungsstand des Playstationprojekts veranlasste Sony zum Alleingang. Sonys Vermarktungsstrategie war das Öffnen einer bis dato schwach vertretenen Käuferschicht.

Sony gelang es durch unkonventionelle Marketingmethoden die Generation der 18- bis 25-jährigen anzusprechen. Durch die ersten Spiele, die bei Erscheinen der Konsole erhältlich waren, konnte das kindliche Image, das den Konsolen anhaftete, abgelegt werden. Eines dieser Spiele, das maßgeblichen Anteil am Erfolg dieses Konzeptes hatte, ist „Wipeout“ (Psygnosis, 1995). Diese rasante Rennsimulation erschien zum Verkaufsstart der Playstation in Europa. „Wipeout“ nutzte nicht nur die damals überlegen Hardware der Playstation zur schnellen Manipulation von 3D-Objekten, sondern stellte hinsichtlich der Gestaltung sowie des Soundtracks die Weichen für Sonys erfolgreichen Einstieg in den Konsolenmarkt. Das Design der Verpackung und der In-Game-Menüs übernahm das angesagte Graphikbüro „Designers Republic“. Die Titelliste des Soundtracks liest sich wie das „Who is Who“ der damaligen Clubszene. Um diesem Umstand die gebührende Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, warf Sony gleichzeitig die Wipeout-Audio-CD-Combilation auf den Markt. Statt wie bei der Konkurrenz üblich wurden Sonys Demonstrationsgeräte nicht nur bei Fachmessen sondern auch bei Szeneevents (wie Clubbings und Raves) dem Publikum präsentiert. Aufwendige Werbeschaltungen in den Printmedien wurden in Lifestyle-Magazinen anstatt in Fachpublikationen inseriert. Durch dieses kompromisslose Engagement gelang es Sony bis zum Jahr 2000 weltweit über 70 Millionen Playstations zu verkaufen. Die Konkurrenz wurde vom Neueinsteiger überrumpelt, der millionenschwere

Einsatz des Mediengiganten hatte zur Folge, dass die vielversprechende Konsole Saturn von Sega zum verkannten Ladenhüter wurde. Nintendo hatte es durch seine Führungsposition in der klassischen Zielgruppe leichter, seinen – ein Jahr nach der Playstation erschienenen – Nintendo 64 abzusetzen. Weiters führte Nintendo mit dem GameBoy einen wahren Umsatzgaranten im Programm. Dieser 1989 in Japan erschienen „Handheld“ verkaufte sich laut Hersteller weltweit über 100 Millionen Mal und ist nach wie vor der Marktführer in seiner Nische. Mit dem Erfolg der Playstation verlor die Computerspielkultur ihr bis dato kindliches Image, plötzlich wurde die Spielindustrie als ein wichtiger, umsatzstarker Wirtschaftsfaktor gesehen. Die öffentliche Wahrnehmung wurde zum einen durch das neue Publikum der „Fun Generation“, zum anderen durch den enormen Einsatz großer Konzerne wie Sony (1995) und später Microsoft mit seiner Xbox (2001) geschärft.

Die demographische Struktur des Computerspielpublikums wandelt sich seit den 90er Jahren. Das stetig steigende Durchschnittsalter der Gamer lässt sich hauptsächlich auf zwei Faktoren zurückführen. Die Generation derer, die bereits in der Kindheit Kontakt mit digitalen Medien hatten, ist mittlerweile bis zu 35 Jahre alt. Sie sind den Umgang mit Computersystemen gewohnt und haben neuen Medien gegenüber keine Berührungängste. Ein zweiter Grund liefern die Bemühungen der Hersteller für dieses zahlungskräftige Publikum, thematisch interessante Spiele anzubieten. Viele aktuelle Spielertitel werden und müssen zum Schutz der Jugend einer Indizierung unterworfen werden. Die rund um den Jugendschutz und die Sinnhaftigkeit von beispielsweise gewaltverherrlichenden Spielen geführte Diskussion der letzten Jahre, wird leider oft genug

von Leuten geführt, denen Computerspiele nicht nur fremd sind, sondern auch eine grundsätzliche Abneigung gegenüber diesem Medium haben. Dies erinnert stark an die Jahrzehnte zuvor geführte Diskussion über den negativen Einfluss des Fernsehens. Natürlich ist ein übertriebener Konsum des Mediums bedenklich. Besonders bei Menschen, deren Persönlichkeit noch nicht gefestigt ist, wirken sich bestimmte Spiele negativ aus. Auch das Suchtpotenzial von diversen Spielen ist nicht von der Hand zu weisen. Auf den möglicherweise schadhaften Einfluss von Spielen auf die Psyche des Konsumenten gehen wir in dieser Arbeit nicht ein. Doch soll an dieser Stelle gesagt sein, dass beim Eintauchen in eine Spielwelt Chancen, aber auch Risiken für den Rezipienten entstehen können. Fast alle Spiele fordern dem Benutzer ein mehr oder weniger analytisches, auf das Lösen von Problemen konzentriertes Denken ab. Meist entsteht eine Identifizierung mit dem Spielcharakter, was zur Folge hat, dass auf der emotionalen Ebene eine direkte Beziehung zum Spielgeschehen hergestellt wird.

Eines der umstrittensten Genres ist jenes der „First-Person-Shooter“. Dieser vergleichsweise junge Spieltyp wurde erst durch die (für das Spielprinzip notwendige) Repräsentation eines virtuellen Raumes in drei Dimensionen möglich. Der Name „First-Person“ bezieht sich auf die Position der „Kamera“, durch die der Spieler seine Spielumgebung wahrnimmt. Die Umwelt wird durch die Augen der Spielfigur am Monitor sichtbar. Dies ermöglicht eine intuitive Steuerung und das Festlegen der Schusslinie wird durch ein (in der Mitte des Monitors positioniertes) Fadenkreuz erleichtert. Umstritten ist dieses Genre durch das ihm zugrunde liegende Spielprinzip, welches das vorrangige Ziel des Erschießens möglichst vieler Gegner beinhaltet.

Das Internet und Computerspiele

Durch den – in den 90er Jahren entstandenen – Internetboom wurden den Spielen vermehrt Multiuseroptionen zugefügt. Das diesbezüglich wohl bedeutendste Spiel war der „Ego-Shooter Doom“ (Id-Software, 1993), dessen Erfolg sich auf zwei für heutige Verhältnisse übliche Eigenschaften stützte. „Doom“ bot als erstes Spiel seiner Art im Deathmatch-Modus die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern in Echtzeit zu messen. Wobei die grafische Umgebung, in der die Multiuser-Interaktion stattfand, nicht mit den bereits erwähnten Online Rollenspielen dieser Ära vergleichbar ist. Der zweite Grund für die Popularität von „Doom“ war die (damals unübliche) Freizügigkeit der Entwickler bei der Offenlegung des Quellcodes des Programms. Damit konnten Entwickler rund um den Erdball das Spiel modifizieren und neue Elemente hinzufügen. Es entstanden Editoren, mit denen auch Laien eigene Spielumgebungen (maps) erzeugen und via Internet weitergeben konnten. Aber auch komplette Überarbeitungen des Spiels (Mods) konnten durch Ersetzen der Originaldateien installiert werden. Aus der Gruppe der einfachen Doom-Spieler und den engagierten Enthusiasten wuchs eine Fangemeinde, die einen regen Austausch von Informationen und Dateien über das Internet praktizierte. Dieser Umstand brachte Doom einen so hohen Mehrwert gegenüber anderen Spielen dieses Genres, dass das Interesse an dem Spiel jahrelang anhielt.

Mittlerweile hat beinahe jedes PC-Spiel einen Onlinemodus. Manche Spiele sind ausschließlich für diesen Modus konzipiert worden. Bei solchen Titeln bietet der Einzelspielermodus nur computergenerierte Gegner (Bots) als Ersatz für reale Spieler an.

Erst in den letzten Jahren wird auf Seiten der Konsolenhersteller versucht, die bei PC-Spielen übliche Online-Funktionalität zu integrieren. Grund für diese verzögerte Anpassung an den Markt ist die bereits erwähnte zyklische Evolution im Konsolenmarkt. Die neuen Gerätegenerationen von Nintendo (wii), Sony (Playstation 3) und Microsoft (XBox 360) bieten eine Unzahl an Onlinefeatures, die weit über das reine Onlinespiel hinausgehen.

Plattformkonvergenz

Trotz der erwähnten Onlinefähigkeit aller neuen Konsolen, können Spieler mit unterschiedlichen Geräten (z.B. von Nintendo und Sony) nicht an einem gemeinsamen Spiel teilnehmen. Grund dafür waren die einzelnen Netzwerke, die herstellerabhängige Unterschiede aufwiesen und nicht kompatibel waren. Auch bei den angekündigten, noch nicht erschienenen Geräten wird dieser Umstand dem Onlinespiel auf Konsolen den Stellenwert verbauen, den es bei PC-Spielen seit Jahren hat. Die Heimcomputer waren nie auf eine so enge Funktionalität wie Konsolen ausgerichtet. Der PC steht – wie kein anderes Gerät – für den Trend zum multifunktionellen Allzweck-Medium mit der Tendenz zur Emulierung aller möglichen Medien. Die dabei entstehenden Standards stellen das Fundament für eine technologische Konvergenz dar.

Das Bedürfnis nach multifunktionellen Geräten steigt und wurde von Sony erst mit der Playstation 2 honoriert. Die Idee des Gerätes, das „alles“ kann, ist jedoch nicht neu. Bereits 1989 versuchte Philips mit dem „CD-i“-Standard die Funktionalität von Konsolen mit der von CD-Playern und Videorecordern zu

vereinen. Das Konzept der „Set-top Box“ scheiterte zum einen an der damals noch zu geringen Nachfrage für die Summe der eingebauten Funktionen, zum anderen am Preisdruck der Konkurrenz in der Unterhaltungselektronik. Sowohl Sony als auch Microsoft hatten und haben das Bestreben ihre Konsolen den konzernnahen Sparten anzupassen. So bietet die „Playstation 2“ unter anderem die Funktionalität eines DVD-Players, während die „XBox“ sich an einigen PC-Eigenschaften versucht. Diese Konvergenzbestrebungen haben eine nachvollziehbare Strategie zugrunde liegen, welche jedoch nicht zwangsläufig zu einer plattformübergreifenden Kompatibilität führen müssen.

Wie bereits erwähnt steht das Medium Film mit dem des Spiels in einem symbiotischen Verhältnis. Derzeitig werden nicht nur Filme, sondern auch Comics, Fernsehshows und Bücher von den Spieleherstellern umgesetzt. Eine gängige Praxis, die vor allem auf die Synergien in der Vermarktung zurückzuführen ist. Das Konzept der medienübergreifenden Etablierung von Symbolen und dem Transferieren dieser in die Populärkultur lässt sich am Beispiel von Pokemon demonstrieren. Die inhaltlichen Konvergenzbestrebungen umfassen dabei Merchandising-Produkte, TV-Serien und mehrere Kinofilme, ohne dabei die ikonenhafte Symbolik des Videospieles beizubehalten.

Das soziale Phänomen Computerspiel

Computerspiele nehmen mittlerweile einen beträchtlichen, in vielen Fällen bedenklichen Teil, des Medienkonsums in unserer Gesellschaft ein. Dies beweisen aktuelle Studien, wie die – von der BBC

14 siehe: [bbc_uk_games_research_2005.pdf](#) (auf Datenträger)

15 Beispiel: <http://www.gamestar.de>

16 Beispiel: <http://www.giga.de>

17 Beispiel: <http://www.esl.eu>

18 siehe: <http://www.giga.de/tv/esports/>

00132566_die_topverdiener_2006/

19 siehe: <http://www.worldcybergames.com>

in Auftrag gegebene Untersuchung – der Spielgewohnheiten in England 14 . Digitale Spiele werden mittlerweile nicht nur für die klassischen Plattformen entwickelt, sondern halten Einzug in Geräten wie Sat-Recievern, Fernsehern, Uhren, Handys, Smartphones oder PDAs. Meist werden die Geräte mit bereits vorinstallierten Spielen ausgeliefert und bieten eine Schnittstelle zum Download von weiteren Titeln.

Eine Vielzahl von Fachmagazinen, 15 publizieren wöchentlich Informationen rund um das Thema. Fernsehsender 16 übertragen 24 Stunden täglich alle relevanten Ereignisse in der Szene. Organisationen 17 betreiben für diverse Computerspiele eigene Ligen, welche nach dem Vorbild von Fußballverbänden strukturiert sind. Es werden Preisgelder 18 ausgeschrieben, die denen des Profisports nahe kommen. Die so genannten Pro-Gamer reisen von einem Turnier zum nächsten. Die besten Spieler werden in der Community verehrt und von Sponsoren aus der Computerindustrie mit Gagen gelockt, die es ihnen ermöglichen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. In Ländern wie Südkorea werden erfolgreiche Pro-Gamer wie Popstars gefeiert. Die E-Sportsszene wird von Hardware- wie Software-Herstellern für Promotionszwecke genutzt und gefördert. Das öffentliche Interesse an den Ligen und Turnieren wächst stetig. Die WCG 19 (World Cyber Games) stellen – als offiziell anerkannte Weltmeisterschaft – die größte Veranstaltung dieser Art dar. In der erst fünfjährigen Geschichte dieser Veranstaltung spiegelt sich das globale Phänomen der Computerspiel-Kultur wieder. Im letzten Jahr fanden die WCG in Singapur statt, an der Endrunde nahmen 679 Spieler aus 67 Nationen teil. Vorort verfolgten 55 000 Zuschauer das Geschehen und rund 400 Medienvertreter berichteten (teilweise sogar Live) von den Spielen. Um

an den WCG-Finals teilnehmen zu können, müssen sich die Spieler in den nationalen Vorausscheidungen beweisen. Die Anzahl aller Aktiven lag im Jahr 2005 laut Veranstalter bei 1 250 000 Spielern.

Schlussfolgerung

Die Entwicklung des Computerspiels wurde anhand der Evolution einzelner Plattformen, der Entstehung und Klassifizierung beispielhafter Spiele und der wirtschaftlichen Entwicklungen aufgezeigt. Wir können vier Plattformen unterscheiden, die sich in ihrer Funktionalität, aber im Besonderen durch ihre soziokulturellen Positionen von einander abgrenzen: Spielautomaten, Computersysteme, Spielkonsolen und Handhelds. Die Computersysteme durchliefen seit ihrem Erscheinen, im Bezug auf die Anzahl ihrer Verwendungszwecke, die wohl stärkste Entwicklung. Von den Großrechenanlagen, welche meist nur akademischen Kreisen vorbehalten waren, über die Heimcomputer der 80er Jahre und den sich immer schneller entwickelnden Desktop-PCs der 90er, bis hin zu den multifunktionalen Media-Centern des 21ten Jahrhunderts, deren Leistungssteigerungen in einem noch nicht da gewesenen Tempo fortschreiten.

Die Spielkonsolen weisen bis dato kaum Veränderungen hinsichtlich ihrer Verwendung auf. Trotz den Konvergenzbemühungen der Hersteller lässt vor allem das Konkurrenzverhalten am Markt und die restriktiven Lizenzbedingungen der Branche keine Funktionalitätserweiterung für die gesamte Plattform zu. So werden nach wie vor Alleingänge von einzelnen Herstellern, welche durch ihr hohes finanzielles Risiko erst bei technologisch wie öko-

nomisch sicherer Ausgangslage konkret werden, unternommen. Weiters sind Konsolen an ihr Ausgabegerät gebunden und damit von den Standards der Fernsehgerätehersteller abhängig. Auch die Spielautomaten haben – trotz ihrer über hundertjährige Geschichte – ihre sozio-kulturelle Nische nie verlassen. Die Popularität dieser Plattform schwand, als die anderen Plattformen ein ähnlich hohes Niveau in der grafischen Darstellung erreichten. Auch die immer aufwendiger-gestalteten Bedienapparaturen von Spielautomaten konnten diesen Trend nicht umkehren. Handhelds sind tragbare Geräte, welche mit einem integrierten Monitor ausgestattet sind und während des Spiels in der Hand gehalten werden. Zu dieser Kategorie zählen neben Produkten wie dem „GameBoy“ auch moderne Mobiltelefone und PDAs.

In der Betrachtung der Spieltypen wurde auf eine detaillierte Klassifizierung verzichtet. Grund dafür ist die steigende Zahl an Neuerscheinungen, welche sich nicht eindeutig einem gewissen Genre zuordnen lassen. Die Bemühungen zur Erstellung eines Categorieschemas, wie es bei der Literaturwissenschaft der Fall ist, führen zu keiner beständig gültigen Aussage im Bezug auf den Typus einzelner Spiele. Alleine die Variation in der Mischung von Spiellementen, welche verschiedenen Genres zuzuordnen sind, verlangt ständig neue Definitionen.

Einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Spielkultur hat die Produktionsart von Computerspielen, die sich im Laufe der Jahre mehrmals veränderte. Bis in die 60er Jahre wurde in akademischen Kreisen vor allem auf kollaborativem Wege nicht-kommerzielle Software programmiert. Dies änderte sich schlagartig mit der Markteinführung der ersten Spielkonsolen. Es entwickelte sich eine industriell-

le Produktion, welche monopolistische Züge aufwies. Durch die preisgünstigen Heimcomputer und einer aktiven Subkultur in den 80er Jahren wurde der – einst von wenigen Firmen dominierte – Spielmarkt demokratisiert. In den 90er Jahren wurden durch immer aufwendigere Spiele und die dadurch steigenden Produktionskosten diese Entwicklung gestoppt. Die Produktion von professionellen Computerspielen setzte neben arbeitsteiligen Methoden und ausdifferenzierten Berufsbildern, eine kostenintensive Vermarktung voraus. Die Arbeitsweise heutiger Spieleschmieden gleicht der von Filmstudios.

20 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen. 7.Auflage. Stuttgart:Klett-Cotta, 1999

21 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Seite 43ff

22 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Kapitel 5-8

23 Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Avatara>

24 Vgl. siehe http://www.myzel.net/biophily/text/margarete_jahrmann_de.html

25 Vgl. siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28Internet%29

3.2 Der Flow-Effekt 20

In einer Welt, in der, um Grundbedürfnisse zu stillen, meist Geld von Nöten ist, und die Arbeit, welche einen Großteil des Lebens in unserer Gesellschaft ausmacht, den primären Zweck der finanziellen Absicherung verfolgt, wirken die Thesen von Mihaly Csikszentmihalyi auf den ersten Blick fremd. Der Flow-Effekt wie ihn Csikszentmihalyi versteht, wird nicht durch extrinsischen Motivationen hervorgerufen. Vielmehr steht die Freude an der Tätigkeit selbst im Vordergrund seiner Argumentationen. Warum Menschen sich mit Dingen beschäftigen, die ihnen offensichtlich keinen messbaren Nutzen versprechen, kann auf die subjektiv wahrgenommene – den Handlungsmustern einer Tätigkeit zugrunde liegende – intrinsische Motivation zurückgeführt werden. Diese zu erforschen, stellt die Geisteswissenschaften vor das Problem der Nachweisbarkeit, was zur Folge hat, dass die meisten Untersuchungen sich mit der extrinsischen Motivation beschäftigen. Durch Belohnungen bzw. Bestrafungen wird das Verhalten direkt beeinflusst. Die experimentellen Bedingungen setzen den Einsatz von externen Belohnungen voraus, um eine Motivation für ein bestimmtes Verhalten festlegen zu können. Die Gründe für Handlungen in einem Labor lassen sich (schon durch die situationsabhängige Verhaltensweise der Versuchsperson) nicht eindeutig bestimmen. Außerhalb des Laboratoriums haben die Leute oftmals andere Gründe zum Handeln oder reagieren auf eine gleichartige Situation in unterschiedlicher Weise. Man sieht das Dilemma der Geisteswissenschaften, den Nachweis zu erbringen, dass intrinsische Motivationen die Triebfeder für eine bestimmte Betätigung sind.

Das Spielen kann als eine Handlung angesehen werden, welche aufgrund ihres Selbstzwecks durchgeführt wird. Wie bereits erwähnt, stellt die Freiwil-

ligkeit einen wichtigen Grundsatz in der Definition von Spielen dar. Zwei Eigenschaften (Selbstzweck und Freiwilligkeit), die Voraussetzung für die Freude an einer Tätigkeit sind und eine Umgebung schaffen, die ein Aufgehen in Handlungs- und Denkprozessen erst ermöglicht. Dieses Aufgehen wird von Csikszentmihalyi als das Flow-Erlebnis beschrieben. Dabei ist die Beschaffenheit einer Tätigkeit nicht von Bedeutung. Die subjektive Einstellung des Einzelnen zu einer Tätigkeit stellt den entscheidenden Faktor dar, der ein Flow-Erlebnis entstehen lässt. So kann nicht davon ausgegangen werden, dass bestimmte Tätigkeiten grundsätzlich ein Gefühl der Freude auslösen. Vielmehr kann die Bestimmung von individuellen Neigungen einer Person als die Basis zur Findung einer intrinsisch-belohnenden Betätigung gesehen werden.

Um diese motivierende Charakteristik zu besitzen, muss die Aktivität einige Parameter aufweisen: Wie bereits erwähnt, muss die Person sich aus freien Stücken einer Tätigkeit widmen. Darüber hinaus muss dabei Freude empfunden werden. Der psychologische Prozess, der dadurch entsteht, muss auf einem konkreten Feedback beruhen. Durch die Abwesenheit anderer Belohnungen wird ein Flow-Erlebnis noch zusätzlich verstärkt. 21 Entgegen dem "Alltagsleben" existieren in solchen Aktivitäten weder Formen von Langeweile noch existentielle Sorgen. Die Person kann seine für die Handlung notwendigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und erhält eine klare Rückmeldung. Sie ist Teil eines Systems, welches auf dem Prinzip von Ursache und Wirkung, in einem überschaubaren Umfeld die Möglichkeit einer realistischen Einschätzung der Konsequenzen des eigenen Handelns bietet.

Es bleibt festzuhalten, dass diese Formel nicht den Anspruch einer allgemeinen Gültigkeit besitzt. Viele Menschen sind nur schwer oder gar nicht in der Lage, ein tiefes Gefühl der Freude zu entwickeln. Weiters kann der Flow-Effekt auch bei ungeliebten Aktivitäten entstehen. Die oben genannten Eigenschaften erhöhen nur die Wahrscheinlichkeit eines Flow-Erlebnisses – dies bestätigen die Untersuchungen von Csikszentmihalyi. 22

3.3 Avatare

Das Wort Avatar stammt aus dem Sanskrit (Avatara = der Herabsteigende). Im Hinduismus stellt der Avatara eine Gottheit dar, welche die Gestalt eines Menschen oder Tieres annimmt. Es werden zwei Arten von Avatara unterschieden. Ein Avatara kann durch eine Frau geboren oder elternlos sein. Die meisten hinduistischen Gottheiten werden durch mehrere Avatara verkörpert, die Gottheit Vishnu besitzt zehn Avatara von denen Rama und Krishna wohl die bekanntesten sind. Der Begriff Avatara bezieht sich immer auf den Gott selbst oder seine Kraft, die sich entweder in einem Wesen manifestiert oder zu einer gottgeweihten Seele hinabsteigt. 23

In den 80er Jahren standen viele Hippies auf der Lohnliste von Softwareherstellern. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass dieser hinduistische Begriff Einzug in das Vokabular der MUD-Fans (Multi-User-Dungeon) fand. 24

Der Avatar im heutigen Sprachgebrauch lässt sich als eine virtuelle Persönlichkeit oder als grafischer Stellvertreter in diversen Kommunikationsplattformen (aber vor allem bei digitalen Spielen) definieren.

25 Der Avatar dient dem User zur Selbstdarstellung. Durch die Anonymität im Internet wird er zum Ansprechpartner. Mit ihm kann die Identität verändert und soziale Grenzen überschritten werden. Er dient als Repräsentant eines „Wunsch-Ichs“. Im Kontext von Spielen erweitert sich der Aufgabenbereich des Avatars zusätzlich. Er hat bei Onlinespielen wie MMORPG oder anderen mit einer globalen Punktestatistik eine Lebensgeschichte vorzuweisen. Sie sagt aus, wie erfahren er ist, welche Fähigkeiten ihm zu eigen sind, oder welche Präferenzen er im Bezug auf Spieltaktiken und Spieldauer hat. Der Avatar ist ein Medium, welches es dem Spieler erlaubt, sich in die virtuelle Welt zu integrieren. Wie bereits erwähnt, fungiert er als Stellvertreter, was nicht impliziert, dass die Wesenszüge der realen und der virtuellen Person identisch sein müssen. Diese Freiheit des „virtuellen Andersseins“ gilt auch für das Geschlecht oder das Alter. Der Avatar stellt die Brücke zwischen der realen und der virtuellen Welt dar. Er ermöglicht erst das tiefe Eintauchen in die künstlich geschaffene Gesellschaft. Er ist für den User Kind, Bruder, Begleiter und Selbstbild. In seine Pflege, seine Entwicklung und Lebenserhaltung muss Zeit investiert werden. Er bindet den Menschen an das Medium und will Aufmerksamkeit. Der Avatar kann in anderen Umwelten (Spiele) nicht weiter existieren. Er würde dabei seine Lebensgeschichte verlieren. Er würde wieder zu einem unbeschriebenen Blatt, das von der neuen Umwelt nicht gebührend respektiert wird.

Der Avatar stellte außerdem in den letzten Jahren für Medientheoretiker und Psychologen ein interessantes Forschungsfeld dar. So kann eine zu lange Dauer, in welcher Personen in ein neues Ich schlüpfen, zu einer Persönlichkeitsveränderung führen, welche Auswirkungen im realen Leben haben kann.

3.4 Das Spiel als Welt

3.4.1 Analoge Spielwelten

3.4.1.1 Grundzüge der Spielsysteme

3.4.1.1.1 Objekte

In manchen Fällen ist ein Realitätsverlust bzw. eine Realitätsflucht festgestellt worden. Das virtuelle Leben bietet einem den Komfort, nicht zwangsweise daran teilnehmen zu müssen. Im realen Leben hingegen sind wir mit teils unbeeinflussbaren Gegebenheiten konfrontiert, die uns bewusst machen, dass wir in ein Machtgefüge eingebunden sind, welches uns an einer gänzlich freien Entfaltung hindert. Hier können wir nicht den Stecker ziehen oder uns aus dieser Struktur ausklinken. Von einer virtuellen Gemeinschaft kann man sich zu jedem Zeitpunkt trennen und sich mit ihr wieder verbinden. Man kann manche Teilnehmer stumm schalten, nur mit bestimmten Leuten sprechen oder sich allen Usern mitteilen. Man kann seine Identität auf eine gewünschte soziale Interaktion anpassen. Man kann in eine andere Rolle schlüpfen.

Die Immersion (Eintauchen) in Computerspielen wird laut Richard Bartel in vier verschiedene Ebenen geteilt. Die erste Ebene stellt die des „players“ dar, welcher eine Spielfigur ist und deren Aufgabe die Beeinflussung der Spielwelt ist. Bartel sieht den Avatar in der zweiten Ebene nur als Repräsentation des Spielers in der virtuellen Umgebung. Der Spieler spricht in der dritten Person von ihm. Die dritte Ebene wird als „charakter“ bezeichnet. Der Spieler identifiziert sich in dieser Ebene mit der Spielfigur und spricht in der ersten Person über sie. Die vierte Ebene ist die der „persona“, in welcher die Spielfigur Teil der Identität des Spielers wird. Der Spieler ist selbst Teil der Spielwelt, er ist zur Spielfigur geworden. ²⁶

Als Objekte in analogen Spielen können sowohl die einzelnen Spielutensilien als auch die nicht-sichtbaren Elemente des Spielmechanismus gesehen werden. Spielgegenstände wie Würfel, Spielfiguren, Spielbrett oder Karten haben eine definierbare Funktion sowohl im Bezug auf die – dem Spielkonzept zugrunde liegende – Mechanik als auch der Visualisierung der Spielthematik. Kann ein Objekt keine Funktion aufweisen, ist es – wie auch bei den digitalen Spielen – aus dem System zu entfernen. Objekte müssen jedoch nicht zwangsläufig eine repräsentative Ebene besitzen, so können die einzelnen Elemente eines Spielmechanismus dem Spieler auch verborgen bleiben, wenn sie nicht in direkter Weise von ihm gesteuert oder verändert werden können. An dieser Stelle wollen wir mit Hilfe einer Allegorie mehr Klarheit schaffen: Man stelle sich das Spiel als einen PKW vor, indem der Lenker (Spieler) nur eine gewisse Anzahl an Steuer- und Kontrollelementen (Würfel, Karten, Spielbrett) vor sich hat. Die für den Betrieb des PKWs notwendigen Bauteile, z.B. das Getriebe (Spielmechanismus) und dessen Zahnräder (einzelne Objekte des Mechanismus) sind für den Lenker nur symbolisch in Form des Gangknüppels sichtbar.

3.4.1.1.2 Inszenierung

Die Gestaltung von Autorenspielen stellt eine große Herausforderung an die Designer dar. Dies kann bereits an der Verpackung festgestellt werden. Kunden greifen vor allem zu jenen Spielen, welche durch besondere Illustrationen ihre Phantasie anregen. Gleichzeitig muss der potenzielle Käufer über den tatsächlichen Spielablauf informiert werden. Wenn es dem Verpackungsdesign gelingt „Assoziations-

ketten“, die dem Spiel entsprechen, auszulösen, ist die wichtigste Aufgabe der Verpackung erfüllt.

Die Inszenierung des Spielmaterials wird durch zwei Funktionen bestimmt. Sie soll durch ihre visuelle Sprache die einzelnen Objekte in ein homogenes Gesamtbild rücken, welches in einem nachvollziehbaren Kontext mit der Geschichte des Spiels stehen soll. Ein weiterer Aufgabenbereich ist die visuelle Umsetzung des gesamten Spielsystems. Damit ist unter anderem die Definition von Maßeinheiten, das Verschleiern nicht direkt manipulierbarer Elemente der Spielmechanik oder die Klassifizierung von Objektgruppen gemeint. In unserem Brettspiel könnte man die Produktionsstätten, die einzelnen Gebäudeklassen oder die Rohstoffkarten als Objektgruppen definieren. Die Aufgaben können je nach Spiel unterschiedlich große Bedeutung erlangen. Sie stellen nur Beispiele dar, denn die Vielfalt an Spieltypen und Mechanismen stellt immer neue Anforderungen an die Inszenierung. Die Inszenierung dient dem Spielsystem als Kleid, sollte aber niemals zur Verkleidung werden. Eine Inszenierung zu ihrem Selbstzweck nimmt dem Spieler die Illusion, sich in einer homogenen Spielwelt zu befinden, die Ecken und Kanten einer solchen Welt werden mit Skepsis betrachtet. Skepsis aber führt unweigerlich zum Untergang einer Spielwelt.

3.4.1.1.3 Navigation

Die Navigation dient uns im Zusammenhang mit Autorenspielen nicht nur als Begriff der Standorts- oder Richtungsbestimmung. Vielmehr soll sie für die Beziehung zwischen Spieler und dem Spielsystem stehen. Um ein Konzept spielbar zu machen, bedarf es nicht viel. Jedoch dem Spieler die Möglichkeiten zu geben, ein Spiel zu erleben, ist eine wesentlich schwierigere Aufgabe.

Neben der semantischen Verknüpfung der Darstellungsform mit dem Regelsystem, sollten außerdem die kausalen Zusammenhänge nachvollziehbar sein. Sind die Beziehungen zwischen Handlung und Auswirkung vom Spieler verstanden worden, kann er eigenständige Entscheidungen treffen. Er wird Teil der Spielwelt und glaubt das System zu beherrschen. Um dies zu bewerkstelligen, benötigt er jedoch eine Rückmeldung vom System. Also muss mittels der Darstellung eine Position so festgelegt sein, dass zumindest ein relativer Vergleich (zu der eigenen vorherigen Position und zu der der Mitspieler) gewährleistet wird. Der Spieler verfolgt das Geschehen und hat die Möglichkeit zu agieren bzw. zu reagieren. Er überwacht bis zu seinem nächsten Zug die Veränderungen am Spielbrett und passt seine Taktik an diese an.

Um die Konzentration über die gesamte Spielzeit aufrecht zu erhalten, darf der Spieler nicht durch schwierig zu bedienende Mechanismen abgelenkt werden. Generell ist die Zeitspanne, in der die Spieler keine Aktionen setzen können, so kurz wie möglich zu halten. Eine zu lange Pause zwischen den Aktionen lässt keinen Spielfluss zu, die Spannung

lässt nach und der Spieler wird von der realen Umwelt eingenommen. Das Regelsystem sollte keine Ausnahmen zulassen. Ausnahmen wecken Skepsis, der Spieler verliert das Vertrauen in das System und dadurch kann das Regelwerk wie ein leicht einstürzendes Kartenhaus wirken.

3.4.1.1.4 Kommunikation

Die besondere Bedeutung der Kommunikation bei Brettspielen lässt sich durch ihre soziokulturelle Stellung erklären.

Die direkte Kommunikation wird auf den nativen Ebenen der Sprache, der Gestik und der Mimik praktiziert. Dadurch muss kein Umwandlungsprozess durchlaufen werden, es steht kein Medium zwischen den Spielern. Das Bewusstsein sich zeitweilig in einer Spielwelt zu befinden und das sich Lösen-von-Konventionen, befruchtet die Gespräche. So werden Hoffnungen, Freuden, Ängste oder Bedürfnisse offen ausgesprochen. Man kann sich streiten, ohne dabei die Konsequenzen in die Realität mitzunehmen.

Weiters existiert eine zweite Form der Kommunikation, welche sich durch unterschiedliche Spielsituationen und die Deutung von Handlungen der Mitspieler ergibt. Eine solche Situation kann beispielsweise bei dem bekannten Brettspiel „Risiko“ entstehen: Sichere ich meine Grenzen zu einem verbündeten Spieler ab, so zeugt dies von nicht all zu hohem Vertrauen. Womit auch das Vertrauen des Verbündeten sinkt. Auch er wird in seinem nächsten Zug seine Grenzen absichern wollen. Beide Spieler beteuern aber, dass es sich dabei um reine Prophylaxe handeln würde. Solche Beispiele können in bei-

nahe jedem Brettspiel gefunden werden. Eine dritte Art der Kommunikation besteht zwischen dem System und dem Spieler. Durch Objekte und deren Inszenierung kann das Regelsystem Aussagen generieren (Bsp. „bis hier her und nicht weiter“, „du kannst es dir nicht leisten“, „du bist Führender“, usw.). Dieses Repertoire des Systems erweitert sich mit der Erfahrung bzw. der Spielintelligenz des Menschen. Er kann immer mehr Zeichen interpretieren. Gute Brettspielkonzepte besitzen also eine Art „mentales Modell“ des Spielers, welches als Grundlage für diese System-Kommunikation dient. Das Spiel wirkt dadurch lebendig und weist „wesensähnliche“ Züge auf.

Durch diese drei Arten entsteht ein komplexer Kommunikationsprozess, der vom Spielablauf geprägt wird und durch das System am Leben erhalten wird. Gelingt es dem Spielsystem als Kommunikator nicht, die Spieler an seine Thematik zu binden, ist die Spielwelt in Gefahr. Denn je weiter sich die Gespräche von den Spielinhalten entfernen, umso weniger Aufmerksamkeit erhält das Spiel.

3.4.1.1.5 Haptik

Die Art der physischen Manifestation einzelner Objekte mag nur bedingt eine Rolle für ihre Funktion spielen, doch sind Materialien und Form für den Gesamteindruck, also auch für die Immersion in die Spielwelt von größter Wichtigkeit. Im Gegensatz zu Computerspielen sind die Brettspiele in greifbarer Form vorhanden. Beim Anfassen von Spielutensilien sollte der Spieler eine Art Wertschätzung empfinden. Dies gelingt nur dann, wenn die Form als Repräsentant eines Objekts ihren Wert widerspie-

gelt. Besonders die Spielfiguren müssen dem Spieler schmeicheln. Die Materialien Holz und Kunststoff wecken beim Spieler, unabhängig von ihrer Form, unterschiedlich Empfindungen. Zudem sollte die Form der Spielfiguren mit der der restlichen Objekte in Beziehung stehen. Dabei ist die Thematik des Spiels die Basis dieser Gestaltungsentscheidungen. Ist die Spielgeschichte einer Zeitspanne zuzuordnen, in welcher gewisse Materialien (z.B. Holz) dominierten, sollten diese auch im Spiel verwendet werden. Weiters muss die Größe der Spiel-Accessoires an deren Handhabung angepasst werden.

3.4.1.2 Die Spielewelt als Regelsystem

Simulation

Dem analogen Spiel stehen keine Rechenmaschinen zur Verfügung, um komplexe mathematische Algorithmen zu kalkulieren. Daher stellen Simulationssysteme bei Brettspielen eine stark vereinfachte Realität dar. Der Spielentwickler isoliert den realen Prozess, setzt für die nicht direkt beeinflussbaren Mechanismen Extrapolationen ein und führt eine Dissimilation des Prozesses durch, so dass die Anzahl der Parameter überschaubar wird. Dadurch entsteht eine Spielmechanik, welche die Anmutung eines komplexen Prozesses besitzt, aber eine einfache Handhabung aufweist.

Spielökonomie

Die Ökonomie weist bei analogen und digitalen Spielen eine grundsätzliche Gemeinsamkeit auf: Die Regelsysteme beider Plattformen werden von der Beziehung und dem Potential von Ressourcen bestimmt. Das primäre Ziel von Brettspielen ist die Herbeiführung eines gewissen Systemzustands, welcher durch Akkumulation bzw. dem Verlust von Ressourcen zustande kommt. So stellen die Figuren des Schachspiels die Ressourcen dar. Die Bewegungsmöglichkeiten der Figurtypen sind ihr Potential. Die Beziehung zwischen den Ressourcen stellt sowohl die Position als auch die Anzahl, der sich noch am Spielbrett befindenden Figuren, dar. Die Balance der Wertigkeiten von den Ressourcen ist bei der Brettspielentwicklung von höchster Wichtigkeit für eine funktionierende Spielökonomie. Entdeckt der Spieler ein nicht ausbalanciertes Element im Spiel, das z.B. ein besseres Kosten/Nutzen Verhältnis aufweist, so wird er seine Ressourcen aus Gründen der Effizienz ausschließlich in dieses Element investieren. Ein Alptraum für jeden Spielentwickler.

Konkurrenz und Kooperation

Wie bereits Eingangs erwähnt, ist der Wettkampf eng mit dem Spiel verknüpft. Neben dem Regelsystem sind vor allem soziale Konventionen dafür verantwortlich, den Konkurrenzkampf bei Brettspielen nicht ausarten zu lassen. Das Konkurrenzverhalten wird von der Spielökonomie bestimmt. Bei Brettspielen wird auf Grund ihrer medialen Möglichkeiten ein Ziel definiert, welches als Erster zu erreichen gilt.

Dies führt zu einer relativen Kategorisierung von Sieg und Niederlage. Auch wenn viele Brettspiele die Erstellung einer Rangliste ermöglichen, ist nach Beendigung des Spiels nur die Frage nach dem Sieger von Bedeutung. Durch taktische Elemente kann das Konkurrenzverhalten stimuliert werden. Gibt es die Möglichkeit einer Störung des Gegners, so wird diese meist von unterlegenen Spielern genutzt, um den Spielfortschritt des Führenden einzubremsen.

Bei Brettspielen ist durch eine Mangelökonomie und dem damit verbundenen Kampf um Ressourcen, ein hohes Potenzial für konkurrierendes Verhalten zu erreichen. Ein Mangel an Ressourcen darf allerdings nicht über einen längeren Zeitraum bestehen. Er würde den Spielfortschritt zu stark einschränken. Kooperationen sind bei Brettspielen meist nur durch Effizienz und dem Selbsterhaltungstrieb zu erklären. Obwohl die Gegen- bzw. Mitspieler meist Sympathie füreinander empfinden, ist in der separierten Spielwelt kaum Platz für Samariter.

3.4.2 Digitale Spielwelten

3.4.2.1 Grundzüge der Spielsysteme

3.4.2.1.1 Objekte

Objekte stellen in Computerspielen die Repräsentation des Quellcodes dar. Jedes Objekt ist einer so genannten Klasse zuzuordnen. Klassen besitzen Subprogramme, welche ihre Eigenschaften bestimmen und deren Funktionalität festlegt. Jedes Objekt verfügt weiters über ein eigenes Script, welches seine „physische“ Repräsentation bestimmt. So kann in ein und derselben Klasse beispielsweise

„Licht“ eine blendende Mittagssonne, aber auch ein rot-blinkendes Warnlicht darstellen. Funktionalität und Repräsentation sind also als zwei voneinander unabhängige Teile eines Objekts zu sehen. So kann beispielsweise die Repräsentation einer Pflanze mit der Funktionalität eines Fahrzeugs kombiniert werden. Wenn Objekte ein Script besitzen, aber jegliche Repräsentationsform vermissen lassen, werden sie in der Fachsprache als „Triger“ bezeichnet. Sie sind für den Spieler nicht sichtbar, können aber durch die Interaktion des Spielers mit dem System eine Aktion hervorrufen. Eine Repräsentation, welche keine Funktionalität besitzt, hat hingegen keine Daseinsberechtigung in einer Spielumgebung. Objekte können komplexe Datenstrukturen und darin verborgene Algorithmen aufweisen. Ein Beispiel dafür sind die „Bods“, welche der Klasse der „mobs“ (MobileObjects) angehören. „Bods“ stellen virtuelle Gegner dar, deren Scripte – zumindest in neueren Spielen – ein überaus komplexes Set an Instruktionen für die kognitiven Fähigkeiten der Figur beinhalten. Erst wenn die einzelnen Rohdaten wie Polygon-Modelle, Texturen oder Soundfiles zusammen in einen funktionellen Kontext geschoben werden, kann von einem symbolischen Objekt gesprochen werden. Der Zustand oder die Position von Objekten wird durch verschiedene Variablen definiert. Die Gesamtheit der Zustandsdefinitionen aller Objekte eines Spiels wird „game state“ genannt. Diese können bei vielen Spielen auf Festplatte oder Memory Card gespeichert werden und dienen dadurch der Konservierung und – falls notwendig – der Wiederherstellung des Spielzustandes.

3.4.2.1.2 Inszenierung

Die Inszenierung der Spielwelt übernimmt bei Computerspielen die Engine. Sie ist der wichtigste Teil eines Spielprogramms. Sie setzt auf der Ebene der Objekte auf und fungiert sowohl als Simulations- als auch Repräsentationsgenerator für das gesamte Spielsystem. Deshalb wird von einer Simulations-Engine und einer Repräsentations-Engine gesprochen.

Die Aspekte des Regelsystems werden von diversen Programmteilen übernommen, welche der Simulations-Engine zugehörig sind. Es werden die Variablen aller Objekte abgefragt, welche für die „simulativen“ Berechnungen des Systemzustandes von Bedeutung sind. Diese ständig erfolgenden Berechnungen lassen eine kontextuelle Definition jedes einzelnen Objekts im System zu. Im Falle eines User-Inputs werden die Daten den Variablen der betroffenen Objekte übermittelt und auf ihre Korrektheit (im Bezug auf das den Berechnungen zugrunde liegende Regelsystem) kontrolliert. Je realistischer das Spiel ist, desto mehr Berechnungen fallen an. Die Spielphysik bei aktuellen Autorennspielen muss neben den Positionen und Zuständen der einzelnen Objekte auch Beschleunigung und Aufprallverhalten durch physikalische Algorithmen bestimmen. Diese werden wiederum durch die Zustandsvariablen (Elastizität, Reibung, usw.) anderer Objekte beeinflusst.

In der Repräsentations-Engine werden die mit den Objekten verknüpften Darstellungsanweisungen angefertigt und ausgegeben. Mittels eines Monitors werden die „gerenderten“ Anweisungen dem User sichtbar gemacht. Das „Rendern“ ist – durch die sich ständig steigernde Realitätsnähe der visualisierten

Zeichen – zu einem der rechenintensivsten Prozesse bei Spielen geworden. Aus diesem Grund berechnet die Repräsentations-Engine bzw. die – für das Rendern verantwortlichen – Programmteile nur die im Blickfeld des Spielers befindlichen Objekte und nicht die gesamte Spielwelt. Um dieses Blickfeld zusätzlich einzuschränken, wurden diverse Methoden entwickelt. Zu Beginn der 3D-Darstellung in Computerspielen fand sich der Spieler meist in geschlossenen Räumen wieder (Bsp.: „DOOM“, „Wolfenstein 3D“). Später wurde mit der „draw-distance“ eine Einschränkung der Sichtweite eingeführt, welche allerdings einen „Pop-Up“ oder „Draw-In“ Effekt zur Folge hatte. Das bedeutet, die Objekte werden erst ab einer bestimmten Distanz zur Kamera dargestellt und tauchen dadurch schlagartig im Blickfeld des Spielers auf. In aktuellen Spielen ist die Distanzsicht für die Orientierung (in den oft riesigen Umgebungen) nötig. So werden heute die visualisierten Objekte von der Repräsentations-Engine in verschiedene Gruppen unterteilt, welche eine unterschiedliche „draw distance“ besitzen. Das Terrain ist bis zum Horizont erkennbar, weit entfernte Gebäude wirken wie in Nebel gekleidet und Objekte, die in direkter Nähe zur Kamera stehen, weisen eine Textur auf. Um den „Pop-Up-Effekt“ zu kaschieren, wird einerseits das „Fogging“ (Nebelwand) verwendet, zum anderen wird die Texturgenauigkeit der Distanz zwischen 3D-Objekt und Kamera schrittweise angepasst. Die meisten Spiele bieten dem User die Möglichkeit, die grafischen Einstellungen auf seine Hardware anzupassen, um eine „flüssige“ Darstellung zu gewährleisten. Natürlich stellen nicht nur die technologischen Aspekte hohe Ansprüche an die symbolische Vermittlung. Erst durch den Kontext, in dem die vermittelten Zeichen zum Rezipienten stehen, wird ihnen eine Bedeutung zugeordnet.

„Bedenken Sie bitte, dass das Spielgeschehen nicht das ist, was auf dem Bildschirm manifestiert wird, sondern das, was zwischen dem Spieler und dem Gerät passiert. Ein Schlumpf ist ein Schlumpf (nämlich ein kleiner Mythos, der aus vielen Elementen zusammengesetzt ist), auch wenn er für die Bildschirmgrafik stark vereinfacht wurde. Aber indem ich ihn zum Leben erwecke, erhält er die mythische Form: „Ich gebiete über das Schicksal eines Schlumpfs.“ 27

Die Tendenz zu realitätsgetreuen Spielen auf dem Computerspielmarkt hat zur Folge, dass nur mehr selten Titel erscheinen, welche eine eigenständige Darstellungsform aufweisen können. Ein Beispiel für ein innovatives Konzept mit einer homogen-wirkenden Darstellung findet man im Spiel „Katamari Damacy“. Das Design stammt vom japanischen Spielentwickler Keita Takahashi, der durch den ersten Teil dieses Titels schlagartig zum Shootingstar in der Spielszene wurde. Besonders japanische Spiele sind stärker von der Kultur ihres Herkunftslandes geprägt als europäische oder nordamerikanische. Die Symbolik asiatischer Spiele verweist häufig auf Mythen, Philosophien und religiöse Lehren, in deren Kontext die Zeichen mehr als nur die Summe der dargestellten Pixel sind.

3.4.2.1.3 Navigation

Dem User wird in einem Computerspiel die Navigation durch zwei Komponenten ermöglicht. Die Repräsentation der (vom Programm erzeugten) Zeichen mittels eines dafür geeigneten Mediums (Monitor). Sie bietet dem Spieler eine Rückmeldung auf sein Spielverhalten, sowie die Orientierung für

weitere Interaktionen. Das Interface ist die Schnittstelle zwischen Benutzer und Computer und stellt damit erst die Möglichkeit eines Inputs her. Es repräsentiert durch eine symbolische Verdichtung seine eigene Funktionalität und nicht die Funktionsweise des Spiels. Es wird versucht eine semantische Beziehung zwischen User und Computer zu ermöglichen. Durch die Einschränkung der Anzahl an Symbolen wird es dem Benutzer leichter gemacht, ein mentales Modell der Funktionsweisen des Spiels zu erstellen, auch wenn diese mit den tatsächlichen oft nichts gemein haben. Auch die Simulations-Engine kann durch das am Ziel orientierte Verhalten des Benutzers von gewissen Input-Mustern ausgehen. Damit besitzt also auch das Programm ein mentales Modell vom Benutzer. Das Interface stellt also eine Art Input/Output Kommunikat dar.

Das „Sich-zurecht-finden“ in einer digitalen Welt wird nicht nur durch die Orientierung ermöglicht. Viel entscheidender scheint das Erlernen der virtuellen Motorik zu sein. Wenn Bewegungsabläufe verinnerlicht sind, beginnt der Spieler seine Handlungsmöglichkeiten auszuschöpfen. Aber erst das Erkennen von kausalen Zusammenhängen lässt einen Spieler das System verstehen. Dies ist zwar nicht nötig, um das Spiel zu spielen, aber von unschätzbarem Wert in einem Wettkampf. Wer ständig verliert, weil der Gegner jeden Zug scheinbar im Voraus ahnt, verliert sehr schnell die Lust am Spiel.

3.4.2.1.4 Kommunikation

Mit Kommunikation ist sowohl der Austausch von Informationen zwischen Benutzer und System als auch der zwischen einzelnen Benutzern stattfindende Zeichentransfer gemeint. Die Kommunikation zwischen dem Benutzer und dem System wurde in den vorhergehenden Kapiteln in den Analysen miteinbezogen. Deshalb sei an dieser Stelle unser Augenmerk auf die Interaktion zwischen den Spielern gelenkt. Der kommunikative Aspekt von Computerspielen erlangte durch die ersten MUDs fundamentale Bedeutung für das Spielsystem. So stellt die Kommunikation zwischen den Spielern bei vielen Online-Titeln ein essentielles Element des Spielkonzeptes dar.

Die meisten Computerspiele können (trotz ihrer meist auf eine Sprache konzentrierte Ausgabe) als multilinguale Plattformen bezeichnet werden. Die vom System produzierten Zeichen stehen im Kontext mit dem Regelsystem und der Spielthematik und besitzen semiotisch definierbare Aussagen. Die Benutzer können diese verdichteten Zeichen als solche in ihre textorientierte Kommunikation übertragen, die Semantik spricht in einem solchen Fall von subkulturellen Ausdrücken. Die Userschaft ersetzt immer mehr Wörter durch Textzeichen und kreiert damit eine eigene Sprache, welche keine Grammatik besitzt und durch den globalen Austausch als überall verständlich zu gelten scheint. Einige der Begriffe sind von der gesamten Netzkultur übernommen worden.

Hierzu einige Beispiele: 28

NOOB („Newbie“) oder NAP („Not A Pro“, „Not A Play-

er“):
Wird meist dann verwendet, wenn ein Spieler durch sein Geschick erahnen lässt, dass er über keine Routine verfügt. Wird jedoch meist bewusst als Beleidigung verwendet.

SRY4TK („Sorry for the Teamkill“) oder SRY4TA („Sorry for the Teamattack“):
Wird bei Kampfspielen als Entschuldigung für einen unbeabsichtigten Beschuss der eigenen Partei verwendet.

LOL („Laughing Out Loud“/„Lots Of Laughing“):
Wird meist in Verbindung mit skurrilen Situationen verwendet.

CYA („See Ya“, „See You Again“, „See You All“):
In der ersten Bedeutung wie „CU“, also etwa „bis später“. Ursprünglich eigentlich „Cover your Ass“, ein Begriff aus dem Militärjargon (etwa „Pass auf deinen Arsch auf“)

WTJ („Winning Team Joiner“):
Wer als WTJ bezeichnet wird, steht im Verdacht, bewusst der stärkeren Partei beigetreten zu sein, um das Ungleichgewicht zu seinen Gunsten zu nutzen.

Unter dem unten angegebenen Link sind noch weitere solcher Begriffe zu finden.

Durch gesteigerte Hardwareleistung und dem Ausbau von Breitbandverbindungen wurde immer mehr Usern die verbale Kommunikation ermöglicht. So bietet der VoIP-Standard (Voice over Internet Protocol) in Programmen wie Teamspeak, X-fire, Battlecom oder Skype die Möglichkeit der Internettelephonie und dem Einrichten von Konferenzschaltungen. Weiters hat eine Vielzahl der aktuellen Spiele diese

²⁹ siehe <http://wii.nintendo.com/home.html>

³⁰ Vgl. Baudrillard, Jean: Agonie des Realen, Berlin 1978, S. 15

Funktion bereits eingebaut. Die Spieler nutzen die neue Technologie und übernahmen die Textzeichen in ihren Sprachgebrauch. Statt dem Aufflimmern der Akronyme in einer Textbox am, schallt nun ein von Lachen begleitetes „LOL!“ aus den Lautsprechern. Die Vermischung des normalen Sprachgebrauchs mit dem Computerspieljargon wird vor allem bei Jugendlichen immer häufiger zur Gewohnheit. Auch wenn diese Entwicklung Grund zur Kritik gibt, kann dem Computerspiel trotz allem eine kulturschaffende Funktion zugeschrieben werden.

3.4.2.1.5 Haptik

Seit Jahren beschäftigt sich ein ganzer Forschungszweig mit der Entwicklung von Interface-Hardware. Dabei wird insbesondere die Simulation haptischer Reize forciert. Die Entwicklungen werden jedoch durch die enormen Produktionskosten nie einen bedeutenden Platz im Consumermarkt einnehmen können. So steht den Spielern nur eine geringe Auswahl an brauchbarer Interface-Hardware zur Verfügung. Tastatur und Maus, Joystick und Joypad als auch Lenkräder mit Pedalen stellen das Standardrepertoire dar. Auch wenn durch diverse Techniken wie Vibratoren („Force Feedback“) versucht wird haptische Reize auszulösen, ist eine tatsächlich realitätsnahe Bedienung auch mit zukünftigen Interfaces nicht möglich. Dies wird von den meisten Spielern auch nicht gefordert, da sich für jeden Spieltyp ein Standard-Interface etabliert hat und die Programme darauf optimiert wurden. Die Ausnahme stellt dabei der Konsolenmarkt dar. Hier sind immer wieder neue Steuerungsgeräte vorgestellt worden, deren Vielfalt an Formen von Pistolen bis zu Gitarren reichte. Eine erfolgsversprechen-

de Neuentwicklung stellte Nintendo vor kurzem vor. ²⁹ Der Controller der neuen Nintendo-Konsole („wii“) soll über einen eingebauten Beschleunigungssensor verfügen, weiters kann mittels eines anderen Sensors („Sensor Bar“) die relative Position des Controllers in drei Dimensionen bestimmt werden. Ob diese Innovation Erfolg hat, bleibt abzuwarten. Skeptiker bezweifeln, dass eine präzise Steuerung mit diesem Controller möglich sei. Es bleibt festzustellen, dass in absehbarer Zukunft keine Technik zur Verfügung stehen wird, die alle Aspekte der haptischen Sinneswahrnehmung abdecken kann.

3.4.1.2 Die Spielwelt als Regelsystem

Simulation

Die wohl gängigste Auslegung des Begriffs stammt aus der technischen Betrachtungsweise. Simulation wird dabei als eine durch mathematische Algorithmen erzeugte Nachbildung von Prozessen aus unserem Alltag beschrieben. Einen zweiten nicht weniger aufschlussreichen Ansatz verfolgt die Philosophie. Jean Baudrillard sieht die Simulation als gänzlich abstrahiertes, referenzloses Simulakrum, das auf keine Realität außer sich selbst verweist. ³⁰ Beide Definitionen lassen sich auf verschiedene Regelsysteme anwenden. Die Referenzlosigkeit von Simulationen stellt sich bei Computerspielen dann heraus, wenn diese auf Prinzipien beruhen, welche im Alltag nicht wieder zu finden sind. Die Simulation kann immer nur eine Nachahmung niemals eine vollständige Berechnung eines Prozesses sein. Denn erst durch die Einbeziehung aller Umgebungsbedingungen und deren Abhängigkeiten kann eine tatsächlich, realitätsgetreue Simulation zustande

kommen. Die Komplexität einer solchen Berechnung wird an der Allegorie des Flügelschlags eines Schmetterlings, der weit entfernt einen Orkan auslösen soll, deutlich. Simulationen können reale Prozesse nur in abstrahierter Form darstellen.

Spielökonomie

Wie bereits erwähnt, besitzen die Computerspiele dieselben ökonomischen Prinzipien wie Brettspiele. Beide Plattformen weisen ein grundlegendes Merkmal des Spiels auf. Der Spieler hat Ziele zu verfolgen, welche entweder vom System oder von ihm selbst definiert werden. Besonders Letzteres wird häufig bei Computerspielen durch den Agon hervorgerufen. Der Spieler versucht beispielsweise einen anderen in einer Rangliste zu überholen (selbst definiertes Ziel).

Durch ein erfolgreiches Ressourcenmanagement erlangt der Spieler Macht über das System und seine Kontrahenten. Je größer die Macht ist, desto höher ist die Chance die Ziele zu erreichen. Die Anzahl und Artenvielfalt von Ressourcen in einem Computerspiel ist um ein Vielfaches höher als bei Brettspielen. Bei „Taktik-Shooter Battlefield 2“ müsste erst eine aufwendige Klassifizierung der Ressourcen durchgeführt werden, um ein Beziehungsgeflecht darstellbar zu machen. Wesentlich einfacher kann dies bei frühen Spielen wie „Sace Invadors“ bewerkstelligt werden. Der Spieler muss die Ressource „Leben“ riskieren, um die Ressource „Punkte“ zu erhalten. Weitere Ressourcen sind Schutzschild und Munition. Wobei die Verfügbarkeit der Munition nur in Zeitfenstern gewährleistet wird. Es kann nämlich immer nur 1 Schuss auf dem Bildschirm dargestellt werden.

Der Spieler muss mit dem Abfeuern der nächsten Salve solange warten, bis die Vorherige ihr Ziel trifft oder vom Bildschirm verschwindet.

Der Aufwand, der betrieben wird, um die Spielökonomie in Balance zu halten, steigt mit der Komplexität einer Spielwelt. Eine tatsächliche Balance zu erreichen, stellt eine der am schwierigsten zu lösenden Aufgabe im Spieldesign dar.

Konkurrenz und Kooperation

Das Regelsystem wird vom Computer verwaltet. Er setzt die Regeln in restriktiver Form um und erzeugt einen – durch kausale Zusammenhänge beeinflussten – Systemzustand. Das Regelsystem von reinen Multiplayer-Spielen ist nicht aktiv am Spielverlauf beteiligt. Es stellt nur die Rahmenbedingungen zur Verfügung. In Einzelspielervarianten hingegen simuliert der Computer sehr wohl einen meist gleichstarken bzw. schlagbaren Gegner. Eine andere Form von computergenerierter Konkurrenz können beispielsweise Hindernisse sein, die dem Spieler die Verwendung von Ressourcen abverlangt. Kooperationen zwischen Computerspielern ergeben sich zwangsläufig bei Multiplayer-Spielen, in denen das Regelsystem die Spieler in zwei konkurrierende Parteien einteilt. Aber auch bei Spielen wie „WoW“ werden Kooperationen zum Wohl, der sich daran beteiligenden Spieler, eingegangen. Dabei muss festgehalten werden, dass die Kooperation bei Computerspielen nicht durch soziale, sondern durch rein rationale Beweggründe zustande kommt.

3.5 Conclusio

Die Konsequenzen, die wir aus der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Begriff Spiel ziehen konnten, führten uns bei der Abgrenzung der analogen und digitalen Spielwelten zu einer Übereinstimmung der grundsätzlichen Wesensarten. Die medialen Plattformen und ihre Unterschiede schränken manche dieser Eigenschaften ein, heben jedoch andere hervor. Die Bemühungen der Geisteswissenschaften analoge und digitale Spiele einer tiefgehenden Klassifizierung in Genres zu unterziehen, scheint allein durch die Definition von Huizinga ein undurchführbares Unterfangen zu sein. Die Reduzierung der Kriterien einer solchen Klassifizierung hat unweigerlich die Folge, wichtige Aspekte gänzlich zu vernachlässigen. Alleine durch die Darstellung lassen sich semantische Unterschiede erzeugen, welche neue kognitive Prozesse beim Spieler auslösen.

Kann der Poetik dieser beiden Medien eine entsprechende Ästhetik gegenüber gestellt werden? Ja, denn trotz ihrer Divergenzen besitzen beide Plattformen sowohl kulturtragende als auch kulturschaffende Eigenschaften. Sie werden von ihrem soziokulturellen Raum, in dem sie existieren, geprägt – verändern bzw. beeinflussen diesen aber auch zugleich. Dies trifft im Besonderen auf die digitalen Spiele zu. Die Erkenntnisse, die wir aus dem theoretischen als auch dem praktischen Teil dieser Diplomarbeit gewinnen konnten, führen zur Anwendung dieser in der konzeptionellen Gestaltung anderer Medien. Das Spiel ist als ein Wesen anzusehen, welches sich in seiner Gesamtheit kaum determinieren lässt. Es dient primär dem Selbstzweck, lässt uns aber auch von ihm lernen. Es bietet durch seinen protostrukturellen Charakter die Funktion eines – von Risiken befreiten – Versuchsfeldes für soziale Interaktionen. Durch eine übertriebene Immersion in Spielwelten

kann ein nicht zu unterschätzendes Suchtverhalten provoziert werden. Eine Spielsucht hat viele Nebenerscheinungen wie die der sozialen Abkapslung oder einer eingeschränkten Kommunikationsbereitschaft. Das Interesse der wissenschaftlichen Disziplinen am Forschungsfeld Spiel wird in den nächsten Jahren zunehmen. Vor allem das Computerspiel durchläuft eine rasante Entwicklung und rückt immer mehr ins Blickfeld der Öffentlichkeit.

3.6 Literaturangabe

Bartle, Richard: Designing Virtual Worlds, New Riders 2003, S. 154

Baudrillard, Jean: Agonie des Realen, Berlin 1978, S. 15

Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen. 7. Auflage. Stuttgart:Klett-Cotta, 1999, Seite 34– 159

Cypra, Olgierd: Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern., [http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html], 6.4. Spielgewohnheiten: Wer spielt wie lange?

Huizinga, Johan:HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1987(1938)

Jahrman, Margarete: Only a Dead Avatar is a Good Avatar, [http://www.myzel.net/biophily/text/margarete_jahrman_de.html]

Kramer, Wolfgang: Was macht ein Spiel zu einem guten Spiel? [http://kramer-spiele.privat.t-online.de/], siehe Vorträge

Kramer, Wolfgang: What Is a Game? In: The Games Journal. A boardgaming monthly [http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatsaGame.shtml]

Maroney, Kevin: My Entire Waking Life. In: The Games Journal. A boardgaming monthly [http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml]

Seeßlen, Georg; Rost, Christian: Pacman & Co. Reinbek 1984, S. 188

Websites ohne Autorenangabe:

<http://wii.nintendo.com/home.html>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>

http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28Internet%29

<http://de.wikipedia.org/wiki/Avatara>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schachgeschichte>

http://de.wikipedia.org/wiki/Dame_%28Spiel%29

<http://www.bigbrotherawards.at/2005/Preistraeger>

<http://www.gamestar.de>

<http://www.giga.de>

http://www.giga.de/tv/esports/00132566_die_topverdiener_2006/

<http://www.esl.eu>

<http://www.worldcybergames.com>

<http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/1900.htm>

<http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/60.htm>

[bbc_uk_games_research_2005.pdf](#) (auf Datenträger)

3.7 Fußnotenverzeichnis

1 Huizinga, Johan:HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1987(1938) S. 37

2 Huizinga, Johan:HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1987(1938), S.19

3 <http://kramer-spiele.privat.t-online.de/> Vorträge, Was macht ein Spiel zu einem guten Spiel?

4 Huizinga, Johan: HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1978(1938), S.20

5 <http://de.wikipedia.org/wiki/Schachgeschichte>

6 http://de.wikipedia.org/wiki/Dame_%28Spiel%29

7 <http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/1900.htm>

8 <http://www.spiel-viel.de/holzspielzeug-geschichte/60.htm>

9 Kramer, Wolfgang: What Is a Game? In: The Games Journal. A boardgaming monthly [http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatsaGame.shtml]

10 Kevin Maroney: My Entire Waking Life. In: The Games Journal. A boardgaming monthly [http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml]

11 Huizinga, Johan:HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1978(1938) S. 58

12 <http://www.bigbrotherawards.at/2005/Preistraeger>

13 <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html>, 6.4. Spielgewohnheiten: Wer spielt wie lange?

14 [bbc_uk_games_research_2005.pdf](#) (auf Datenträger)

15 <http://www.gamestar.de>

16 <http://www.giga.de>

17 <http://www.esl.eu>

18 http://www.giga.de/tv/esports/00132566_die_topverdiener_2006/

19 <http://www.worldcybergames.com>

20 Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen. 7. Auflage. Stuttgart:Klett-Cotta, 1999

21 Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Seite 43ff

22 Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow Erlebnis. Kapitel 5–8

23 <http://de.wikipedia.org/wiki/Avatara>

24 http://www.myzel.net/biophily/text/margarete_jahrman_de.html

25 http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28Internet%29

26 Bartle, Richard: Designing Virtual Worlds, New Riders 2003, S. 154

27 Seeßlen, Georg; Rost, Christian: Pacman & Co. Reinbek 1984, S. 188

28 <http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>

29 <http://wii.nintendo.com/home.html>

30 Baudrillard, Jean: Agonie des Realen, Berlin 1978, S. 15

4. Interview

4.1. Interview mit Wolfgang Kramer

Kramer:

Ihre Diplomarbeit geht über Spiele oder ein spezielles Spiel?

Wir:

Die theoretische Arbeit geht über Spiel allgemein; soziale, kulturelle Aspekte, die Spiel ausmachen und eben auch den Vergleich zwischen analogen Spielen und Computerspielen.

Kramer:

Als analoge Spiele bezeichnen Sie die klassischen Brettspiele?

Wir:

Ja, unter analogen Spielen verstehen wir Brettspiele. Unsere praktische Arbeit ist eben ein klassisches Brettspiel. Das ist ein erster Prototyp, der leider noch nicht vollständig ist – zumindestens in grafischer Hinsicht. Das hat eher produktionstechnische Gründe, weil die Herstellung der Karten zu teuer kommen würde. Bevor wir eine endgültige grafische Lösung haben, würde das uns als Studenten zu teuer kommen.

Kramer:

Es gibt auch Blancokarten, auf die man etwas aufkleben kann. Es gibt mehrere Shops im Internet, die das anbieten, gerade Lehrerbedarf oder Autorenbedarf. Ich benütze das natürlich auch. Meistens mache ich das auch so, dass ich eine Karte am Computer entwerfe und dann auf etwas dickeres Papier ausdrücke und ausschneide. Es gibt auch schon

vorgefertigte Blancokarten, auf denen man etwas aufzeichnen kann. Aber man verändert ja ständig etwas, es ist schon besser, es im Computer zu haben. Wenn ich einen Test mache, benutze ich 200 Gramm-Papier. Da muss ich nicht viel kleben. Wenn die Karten fertig sind, nehme ich besseres Papier.

Wir:

Wir möchten Ihnen kurz unser Spiel vorstellen. Erstmal die Geschichte, die das Spiel umgibt, damit man sich da ein bisschen rein denken kann. Als Spieler versetzt man sich in die Lage, dass man Handelsreisender auf der Seidenstraße ist. Es gibt vier Städte: Kairo, Istanbul, Peking und Nanjang.

Kramer:

Kairo, ist das auf der Seidenstraße?

Wir:

Ja, das war der letzte Ausläufer der Seidenstraße, der arabischen..... Es kommt jetzt darauf an, zu welcher Zeit der Seidenstraße das Ganze war. In der Hochblüte haben die Wege bis nach Kairo geführt. Wir haben vier Außenpunkte gebraucht und es ist zumindest dokumentiert worden.

Kramer:

Ja, das ist entscheidend.

Wir:

Man muss im Laufe des Spieles versuchen, in seiner Heimatstadt sein Handlungskönnen, in Form von Monumenten beziehungsweise Bauten, zu ma-

nifestieren. Es gibt drei unterschiedliche Entwicklungsstufen. Die erste Entwicklungsstufe wäre eine Siedlung zu bauen, bestehend aus vier Bausteinen, rundherum kommt eine Stadtmauer. Wenn man diese Entwicklungsstufe abgeschlossen hat, kann man mit der Zweiten beginnen. Die zweite Entwicklungsstufe besteht aus einer Universität und einem Krankenhaus. Beide Gebäude bestehen aus zwei Bausteinen. Die dritte Stufe ist nötig, um letztendlich das Spiel zu gewinnen und dafür müsste man ein Monument bauen.

Kramer:

Aber da steht dann schon das Krankenhaus und die Universität oder werden die anderen Bauwerke dann vom Brett genommen?

Wir:

Das wird aufeinander gelegt. Da liegt zuerst die Siedlung und auf die Siedlung werden dann das Krankenhaus und die Universität gelegt. Die Bauwerke werden mit Rohstoffen bezahlt. Wir haben uns erkundigt, welche Waren auf der Seidenstraße vorrangig gehandelt wurden. Das waren Tee, Gewürze, Seide, Porzellan und Edelsteine. Hier sieht man, wie viel ein Gebäude kosten würde. Das Legen der Produktionsstätten funktioniert so, dass man die Karten durchmischt und verdeckt liegen lässt. Danach würfelt jeder einmal und der, mit der höchsten Augenzahl beginnt. Bei vier Spielern und fünf Produktionsstätten hat derjenige, der beginnt, die Möglichkeit zwei Produktionsstätten zu legen. Die Regel bei der Legung der Stätten ist so, dass man mindestens fünf Schritte Abstand von Städten oder anderen Produktionsstätten halten muss. Des Weiteren darf man eine Produktionsstät-

te auch nicht in sein eigenes Viertel legen. Da ist schon ein kleiner taktischer Aspekt drin, mit jeder gelegten Produktionsstätte grenze ich die weiteren Möglichkeiten ein.

Kramer:

Kann ich die auch einsammeln?

Wir:

Nein, die bleiben liegen. Es gibt sechs Würfeltipps in den Farben der Spieler, das sind diese runden Jetons. Zu Beginn darf man einen Würfeltipp auf eine Produktionsstätte legen. Am Anfang werde ich natürlich schauen, was ich zuerst bauen muss und dementsprechend meinen Würfeltipp platzieren. Meinen nächsten Würfeltipp kann ich erst dann an einer anderen Produktionsstätte legen, wenn ich an dieser Produktionsstätte angekommen bin.

Kramer:

Jeder Spieler hat praktisch alle Zahlen von eins bis sechs ?

Wir:

Genau. Wenn ich jetzt zum Beispiel bei Gewürzen eine sechs platziert habe und sie wurde zweimal gewürfelt, dann habe ich zwei Gewürzrohstoffe geerntet. Die kommen dann ins Lager. Ich kann die Rohstoffe erst abholen, wenn ich mit meinem Kamel vor Ort bin. Auf die Hand kann ich maximal 15 Karten aufnehmen. Es gibt nur eine Möglichkeit, mehr als 15 Karten aufnehmen zu können. Das ist der Fall, wenn ich eine passende Erweiterungskarte erworben habe. Die würde es mir ermöglichen, mehr als

20 Karten aufzunehmen. Ich kann auch Entwicklungskarten erwerben, es gibt welche mit positiven Eigenschaften und negativen Eigenschaften. Ein Beispiel für eine positive Karte wäre die eines Eilboten, das ermöglicht mir sofort zwei Karten aus dem Lager auf die Hand zu nehmen, ohne vor Ort sein zu müssen. Eine für den Mitspieler sich negativ auswirkende Karte wäre zum Beispiel, „Einfallende Horden“. Falls keine Stadtmauer vorhanden ist, wird ein Element der höchsten Gebäudeklasse weggenommen. Also wenn ich nur eine Siedlung besitze, verliere ich eine Einheit von meiner Siedlung. Es gibt aber eben auch positive Schutzkarten, die einen vor negativen Karten schützen. Grundsätzlich ist das Handeln ständig möglich, sobald man am Zug ist. Das Würfeln dient nicht nur dem Ziehen, sondern ist gleichzeitig auch relevant für die Rohstofferte. Mann muss auch regelmäßig seine Rohstoffe abholen, es ist nicht möglich endlos Rohstoffe im Lager zu horten. Fünf Karten kann man aufbewahren, kommt danach noch ein Rohstoff hinzu, verfällt dieser. Die Bauwerke kauft man bei der Bank gegen die notwendigen Rohstoffe. In jeder Entwicklungsstufe gibt es andere Gebäude, die natürlich auch mit einer anderen Zusammensetzung von Rohstoffen gebaut werden müssen. Somit kommt jedem Rohstoff, zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels, eine wichtige Rolle zu.

Kramer:

Das Spiel ist fertig, wenn ich das Monument gebaut habe. Ist mir soweit klar.

Wir:

Das Konzept hat sich ständig gewandelt. Es hat mit der ursprünglichen Idee nicht mehr viel zu tun. Wir

hatten am Anfang vier Stadtmärkte, das Ganze hat nach marktwirtschaftlichen Prinzipien funktioniert. Je mehr Rohstoffe auf dem Markt vorhanden waren, desto billiger wurden sie und umgekehrt. Nach ewiger Zeit sind wir darauf gekommen, dass das Ganze mehr und mehr in einer qualvollen Rechnerei endet. Um diese Transporte durchzuführen, musste man auch Wasser mitführen. So konnte man spekulieren, wie viel Wasser nehme ich mit, denn mit jedem Würfeln musste ich eine Wasserration abgeben. Ist mir das Wasser ausgegangen, musste ich eine Runde aussetzen. Die Kehrseite war, wenn ich weniger Wasser mitgeführt habe, hatte ich mehr Platz, um Rohstoffe mitzuführen.

Kramer:

Bei der Arbeit: Wie stark kommt es drauf an, wie gut das Spiel ist? Spielt das eine große Rolle?

Wir:

Für uns spielt es eine große Rolle. Bei der Benotung geht es mehr um die theoretische Arbeit und die Gestaltung. Wir haben jetzt auch nicht die Dozenten, welche sich mit Spielkonzepten auskennen.

Kramer:

Ich sag mal so, Sie werden damit keinen Verlag finden. Es ist von der Anmutung her schon sehr nah an Siedler. Als Diplomarbeit ist es meiner Ansicht nach okay. Seit Siedler auf dem Markt ist, gibt es viele Spiele, bei denen man Rohstoffe erwirbt und in etwas anderes umändert. Da gibt es mittlerweile zehn, fünfzehn Spiele dieser Art. Ich sage mal, wenn Klaus Teuber das machen würde, dann wäre es okay, denn von ihm stammt das Spiel. Natürlich ist das Spiel

auch schon weit weg. Ich muss bei Siedler nicht herum reisen und wie ich zu Rohstoffen komme und sie nach Hause bringe, haben sie jetzt eine andere Form gefunden. Wobei das mit dem darüber legen mit „Elasund“ gewisse Parallelen aufweist.

Wir:

Obwohl wir beide sehr gerne Brettspiele spielen, haben wir da auch ein bisschen zu wenig Background. Also „Elasund“ kennen wir jetzt nicht. Das ist absolut ungewollt.

Kramer:

„Elasund“, das ist das neueste Spiel von Klaus Teuber. Bei dem ist es auch so, dass man Bauwerke übereinander legt, aber man schmeißt das untere heraus. Jetzt kann man da wieder was drauflegen, was noch größer ist. Von daher scheint es mir für ihre Diplomarbeit jetzt nicht so wichtig, dass das Spiel so gut ist, dass sie auch einen Verlag finden. Ich würde an Ihrer Stelle erstmal mit einem einfachen Konzept anfangen. Das ist ein sehr anspruchsvolles Konzept, dass sie da machen, mit sehr vielen Elementen. Und das dann noch in eine spielerische Form zu bringen, dass es a) spannend ist b) nicht zu langatmig und die Zeitdauer im Rahmen ist. Da ist es besser, wenn sie mit einem Spiel anfangen, das 20–30 Minuten dauert, bevor sie sich an so ein Kaliber wagen. Bei so einer Geschichte kann man sich auch zu Tode entwickeln. Sie wagen sich da dran und haben noch nicht die Erfahrung. Ich habe mich an solche Sachen auch erst herangewagt, nachdem ich 20 einfachere Spiele entwickelt hatte.

Wir:

Wobei das jetzige Konzept im Vergleich mit dem Vorgänger-Konzept schon wesentlich vereinfacht wurde.

Kramer:

Es ist auch so, das gerade viel mit Märkten es schon Wirtschaftsspiele gab. Sowohl auf Handelsbasis als auch auf Produktionsbasis. Zum Beispiel „Big Boss“ oder „Play Boss“. Wobei „Big Boss“ von der Komplexität her einfacher ist als ihr Spiel.

Wir:

Das ist ja das Geniale daran, dass es so einfach ist.

Kramer:

Also „Big Boss“ ist eigentlich kein richtiges Wirtschaftsspiel, wenn man so will. Die Wirtschaft geht rauf und runter. Bei „Big Boss“ geht es praktisch nur nach oben. Aber „Play Boss“ zum Beispiel, das ist ein viel älteres Spiel. Das ist ein reines Wirtschaftsspiel, da ist praktisch jeder Spieler ein Unternehmen, hat auch eine Unternehmertafel, da kann der Spieler Maschinen drauf stellen und Waren produzieren, die dann ins Warenlager kommen und kann sie von dort aus verkaufen. Man kauft dann wieder Rohstoffe, die dann in das Rohstofflager kommen, damit ist ein kompletter Markt entstanden. Wenn der Spieler in den Markt rein verkauft, dann füllt er sich langsam. Wenn man Rohstoffe kauft und es sind viele Rohstoffe da, dann ist der Rohstoff recht billig und je weniger vorhanden, wird es immer teurer. Damals hat der Entwickler es genial gelöst, indem er einfach Felder entworfen hat, auf denen

die Werte stehen. Am Anfang ist das Rohstofffeld bis auf eines voll, da kostet der erste Rohstoff eins, der zweite zwei und so weiter. Immer das, was aufgedeckt wird, was am höchsten ist, zeigt den Wert. Bis am Schluss vielleicht ein Rohstoff 20 kostet. Da muss man dann auch mal sagen, okay ich bin damit eingedeckt, ich kauf jetzt mal nicht mehr ein von dem Rohstoff. Die Fertigwaren kommen wieder in das gleiche Marktsegment, sodass es sich wieder langsam füllt. Das ist schön gelöst. Wenn jetzt das Rohstofffeld relativ abgegrast ist, dann kriege ich auch für meine Fertigwaren mehr. Immer das Doppelte vom Aufgedruckten. Ich habe ja auch sonstige Kosten, Maschinenanschaffung usw. Das sind sehr schöne Mechanismen, die sehr gut funktionieren – auch für ein breiteres Publikum. Da gab es vielleicht in den letzten 30 Jahren gut 30 Spiele dieser Art.

Wir:

Von der Thematik her ist es sehr schwierig, etwas komplett Neues zu machen, was noch nie da gewesen ist. Auch von den Elementen, die vorkommen. Und wenn es nur darum geht, Karten aufzunehmen, als Rohstoffe in der Hand zu halten, oder Entwicklungskarten, alleine diese zwei Wörter bringt man automatisch mit Siedler in Verbindung. Das Ziehen ist schon absolut anders, das Handeln auch.

Kramer:

Sie sollten bei ihrer Diplomarbeit nicht soviel Wert auf ein toll-funktionierendes Spiel legen, eben mehr auf das, was sie dort beurteilen. Klar, die Sache ist die mit dem eigenen Anspruch. Mein Tipp ist, machen Sie erstmal ein kleineres, einfaches Spiel und nicht gleich so ein Komplexes.

Wir:

Unser eigener Anspruch ist gewachsen mit den Spielen, die wir selber spielen. Da begnügt man sich eben nicht mehr mit einem einfachen Spiel, wenn man nur noch Freude an komplexen Spielen hat.

Kramer:

Ja, aber ein einfaches Spiel ist auch nicht leicht. Eine schöne Idee zu haben für ein einfaches Spiel, ist ziemlich schwierig. Mein letztes Spiel zum Beispiel das „Verflixt“-Würfelspiel – ein Einfaches. Aber auf diese Idee habe ich 30 Jahre gewartet, bis mir das eingefallen ist. Es ist nicht so, dass ich sage, ich mache ein einfaches Spiel und dann habe ich eins. Das ist genauso schwierig. Nur ist es dann nachher – in der Entwicklung zum fertigen Spiel – nicht so komplex. Je komplexer es ist, desto schwieriger wird es später. Wenn ich ein komplexes Spiel mache, mache ich immer erst einen Grundmechanismus, der relativ einfach ist und dann kommen weitere Elemente dazu. Also, ich fange nicht gleich mit dem komplexen Spiel an zu arbeiten. Ich arbeite zuerst an dem Grundmechanismus, sprich Hauptmechanismus, bis der gut funktioniert und Spaß macht und dann kommen weitere Elemente dazu. Ich gehe da eher schrittweise vor.

Wir:

Ist bei Ihnen die Geschichte, in dem Sie das Ganze einbinden, eigentlich der Startpunkt oder der Mechanismus und dann kleiden Sie den mit einer passenden Story ein?

Kramer:

Beides. Ich mache beides. Manchmal komme ich vom Thema her, zum Beispiel „Auf Achse“ ist ein typisches Themenspiel gewesen. Da war zuerst das Thema da. Eine Speditionsfirma mit LKWs zu haben, beladen, entladen, Geld zu kriegen. Und danach kamen erst die Mechanismen. Anders herum ist es aber auch schon oft gewesen. Bei „Heimlich und Co“, da war der Mechanismus zuerst da, auch bei „Big Boss“ war zuerst der Mechanismus da und danach habe ich das passende Thema gesucht.

Wir:

Präferenzen, wie Sie die Sache angehen, haben Sie nicht, oder?

Kramer:

Es hängt natürlich vom persönlichen Typ ab, der Reinhold Gnizia kommt fast zu 100 Prozent immer vom Mechanismus. Ich denke, dass der Klaus Teuber eher vom Thema her kommt. Bei mir ist es unterschiedlich, mal so mal so. Wenn Sie ein reines Volkswirtschaftsspiel machen, kommen Sie natürlich vom Thema her, wobei der Markt natürlich schon Mechanismen hat, da ist – Thema und Mechanismus – schon beides vorhanden.

Wir:

Wir haben zunächst einmal geschaut: „Wie haben die Handelstreibenden überhaupt gehandelt, wie ist das abgelaufen?“

Es gab wohl kaum eine Karawane, die von Peking nach Istanbul durchgereist ist – mit ihren ganzen Waren – sondern eher in Etappen. Aber das Ganze ist dann schon schwierig, wenn man Entwicklungsstufen haben möchte.

Kramer:

Das stimmt.

Wir:

Dann haben wir angefangen, die Mechanismen zu ändern, in etwas neuzeitlicheres Denken. Das Ganze wurde einfach viel zu komplex. Für jedes Testspiel konnte man nur begrenzt die Spielparameter verändern, weil wir sonst den Durchblick verloren hätten, was sich nun geändert hat – am Spielablauf und aufgrund mancher Änderungen.

Wir hatten zu Beginn ein variables Spielbrett, die Straßen wurden zu Beginn ausgelegt und das war schon so zäh, dass man gut eine halbe Stunde gebraucht hat, bis die Straßen ausgelegt waren. Am Ende haben wir festgestellt, dass die Entfernungen höchstens um ein oder zwei Plättchen variiert haben. Bis wir darauf gekommen sind, dass es überhaupt keinen Sinn macht, die Straßen auszulegen. Die einzige Möglichkeit das Legen der Straßen zu rechtfertigen, wäre Wegzölle einzuführen gewesen, was es ja bei der Seidenstraße auch gab.

Das Problem wiederum war, dass es nachvollziehbar bleiben muss, wer hat welches Plättchen gelegt, um später sagen zu können, wem der Wegzoll zugesprochen wird. Um es nicht zu einfach zu machen, müssten drei Plättchen von einem Spieler aneinander gelegt worden sein, um einen Anspruch auf Wegzoll zu haben

Das wäre die einzige Motivation gewesen. Dann hätte auch jeder sein eigenes Repertoire an Plättchen haben müssen.

Kramer:

Gut, aber die Plättchen können ja eine Farbe haben.

Wir:

Ja klar, ob es dann überhaupt dazu kommt, dass einer drei Plättchen am Stück legen kann. Denn wenn ich sehe, er braucht nur noch ein drittes Plättchen zu legen, um einen Wegzoll-pflichtigen Weg zu erschaffen, werde ich natürlich mein Plättchen dazwischen hauen, um das zu verhindern.

Kramer:

Dann muss man es halt so lösen, dass man schon bei einem Plättchen Wegzoll verlangen kann. Wenn zwei zusammenhängen, dann wird es teurer und bei drei noch teurer.

Wir:

Das Legen war gar nicht unser Kernmechanismus. Unser Hauptmechanismus war immer noch das Handeln. Aber das Legen an sich war schon so mühsam, selbst ohne den strategischen Charakter von Wegzoll.

Kramer:

Das mit dem Wegzoll habe ich in „Raja“ umgesetzt. Ich habe das folgendermaßen gelöst. Das sind die verschiedenen Städte, da starte ich. Das Ziel ist es,

in den Städten Paläste zu bauen. Um in eine Stadt zu kommen, muss erst einmal der Weg gebaut werden. Das sind dann diese kleinen Häuschen. Ich kann auch zwei bauen. Wenn ich auf diesem Weg ein Haus stehen habe, kann ich von den anderen Spielern Wegzoll kassieren. Stehen zwei Häuser zweier Spieler, dann kassieren auch zwei Spieler Wegzoll. Man kann auch ein Monopol aufbauen, wenn ich die Straße mit zwei Häusern besetze, dann gehen zwei Goldmünzen an mich.

Wir:

Das war auch einmal Ansatzpunkt, wie könnte man weg vom Geld kommen. Bei der Marktwirtschaft hat es sich immer um Geld gehandelt und Geld ist irgendwie ein schlechtes Element. Wir wollten irgendwie ein Punktesystem einführen und ähnlich wie bei „Alhambra“ mit Wertungsrunden werten. Es sollte so geregelt sein, dass wenn eine Wertungskarte gezogen wird, derjenige mit dem meisten Geld die meisten Punkte bekommt. Das war uns dann wiederum zu nah an „Alhambra“. Es hat auch nicht wirklich in die restliche Mechanik gepasst. Es wäre dann ein alleinstehendes Element und nicht gut argumentierbar gewesen.

Kramer:

Ihnen ging es bei dem Besuch jetzt nur darum, Ihr Spiel vorzustellen?

Wir:

Nein, nicht nur, wir haben auch einige allgemeine Fragen. Wenn Sie ihre Arbeit mit drei Adjektiven beschreiben müssten, welche wären diese?

Kramer:

Ich sag mal Kreativität spielt eine wichtige Rolle. Phantasievoll und geduldig zu sein, ist auch wichtig. Die Eigenschaft, dass man etwas zu Ende bringt. Ich sage mal „Durchhaltevermögen“. Wenn sie zum 60-ten Mal ein Spiel spielen, ist nicht unbedingt jedes Mal Spaß dabei. Da ist dann auch Frust. Und wie gehe ich mit dem Frust um, wenn es wieder nicht so hinhaut, wie es soll? Habe ich die Bereitschaft, nochmals von vorne zu beginnen, die Bereitschaft, nochmal was Neues auszuprobieren? Ich denke, das Wichtigste ist die Kreativität. Ich denke auch, dass es sehr wichtig ist, dass man zielstrebig ist, dass man weiß, was man will. Das man das Ziel praktisch auch verfolgt. Vielleicht gehört auch etwas Besessenheit dazu, das möchte ich nicht ganz ausschließen. Leidenschaft, man muss auch brennen, man muss das Gefühl haben, ich muss das machen. Nicht nur ich will, sondern ich muss. Das muss spürbar sein. Dann bin ich eher bereit, mich zu quälen. Egal, was für eine Leistung man vollbringt, es ist immer etwas quälen dabei. Wer den Mount Everest zu besteigen als Ziel hat, der muss sich quälen. Wer ein Unternehmen wie Daimler Benz führen will, der muss sich auch quälen. Das ist nicht immer nur reine Schadenfreude. Oder ein Kanzler! Ich denke mal, der Schröder musste sich auch quälen, die Merkel auch. Die haben sicher auch viele unangenehme Aufgaben, die sie lieber nicht ausführen würden. Aber ihre Besessenheit, Machthunger, die Bereitschaft sich zu quälen ist so gross, dass sie das in Kauf nehmen, sonst würden sie es nicht machen.

Wir:

Sie haben das Hinterfragen der eigenen Konzepte angesprochen. Ist das für Sie Arbeitsmethodik,

das Reskursive, ständig wieder ganz bewusst einen Schritt zurückgehen?

Kramer:

Ja, das ist Arbeitsmethodik. Ich denke mal, viele meiner Kollegen sind zu früh zufrieden. Wenn ein Spiel gut ist, oder auch sehr gut ist, dass man dann nicht aufhört, dass man nicht zufrieden ist, sondern sich fragt, „Wo kann ich es noch verbessern?“ – weiter am Ball bleibt. Es gibt heutzutage keine schlechten Spiele mehr, die auf den Markt kommen. Die sind alle gut.

Es kann sein, dass ein Spiel nicht den persönlichen Geschmack trifft. Jedes Spiel hat schließlich auch seine Zielgruppe. Die Verlage testen schließlich auch und würden nur etwas machen, was dann auch wirklich Spaß macht. Manche Spiele sind eben für Mädchen zwischen zwölf und 14 als Zielgruppe, manche sind für Jungs zwischen acht und elf. Da geht es um kämpfen oder sowas. Zum Beispiel „King Arthur“ würde uns Spielern jetzt keinen Spaß machen, aber einem 8 jährigen macht das Spaß. Aber so soll es ja auch sein. Diese Spiele, die ein Verlag rausbringt, die machen das ja nicht, weil ihnen das selber gut gefällt, sondern weil sie Geld damit verdienen wollen. Und folglich testen sie das auch und richten dann ihr Spiel auf den Markt aus. Es wird versucht das Spiel marktgerecht auszurichten.

Sie überlegen sich die Zielgruppe. Wer ist die Zielgruppe von dem Spiel? Wen wollen wir erreichen? Was gibt es für Konkurrenz in diesem Bereich? Gibt es bereits starke Spiele am Markt? Dann lasse ich die Hände davon. Ich würde zum Beispiel ein Spiel, das ähnlich wie Risiko ist, nicht veröffentlichen, weil es Risiko bereits gibt. Die Verlage genauso wenig. Natürlich versuchen die Verlage auch, das eine oder andere Spiel zu kopieren. „Tabu“ zum Beispiel

ist sehr erfolgreich, also schauen wir, dass wir auch ein Spiel hinkriegen, das ähnliche Qualitäten wie „Tabu“ besitzt, also sehr kommunikativ, sehr einfach in den Regeln und sehr viel Spaß. Das ist mehr oder weniger eine Vorgabe, die sie sich selber stellen und auch prüfen, was könnte man am ehesten für diesen Zweck nutzen. Deswegen kommt es auch häufiger vor, dass Spiele ähnlicher Art bei einem Verlag erscheinen. Zum Beispiel „Trivial Pursuit“. In der Folge gab es dann 20 Quizspiele. Als „Magic“ auf den Markt kam, gab es in der Folge 20 Sammelkartenspiele. Jeder hat versucht ein Sammelkartenspiel zu machen. Und was ist heute noch übrig? „Magic“. Derjenige, der den Trend setzt, der so gut ist, um einen Trend setzen zu können, der bleibt dem Markt erhalten. Die anderen schwimmen eine Zeitlang auf dem Trend mit, können damit auch Geld machen. Wer am schnellsten am Trend dran ist, macht auch Geld, wer zu spät kommt, der hat einen Flop. Ansonsten denke ich, sollte ein Autor immer überlegen, wo kann ich einen Trend setzen, was a) so neu und originell ist, dass es auffällt und b) so gut, dass die Leute es immer wieder spielen wollen. Das ist dann in der Regel ein Trendsetter. Das sieht man immer wieder. „Monopoly“ war ein Trendsetter, „Scrabble“ war ein Trendsetter und so gibt es immer wieder neue Möglichkeiten. Aber auch bei einem vorhanden Trend, es ist nicht so, dass wenn der mal abgestorben ist, irgendwann kommt der mal wieder. Es wird auch immer wieder versucht bei Wortspielen wieder einzusteigen. Es kommt immer mal wieder ein Neues heraus. Vor zehn Jahren hat Haspro ein Wortspiel kreiert, das heißt „Topwords“. Und ich habe das Gefühl, dass es sich nicht in Deutschland, aber im Ausland durchsetzt. Es kann durchaus sein, dass ein Trend der viele Jahre weg war, neu aufgelöst wird durch ein wirklich gutes Produkt.

Wir:

Also „revival-artig“, wie es auch bei der Mode häufiger zu sehen ist.

Kramer:

Ja genau, die kommt auch immer wieder.

Wir:

Was würden Sie sagen, ist der schönste Teil ihrer Arbeit? Und was eher nicht?

Kramer:

Der schönste Teil ist sicherlich an Mechanismen zu arbeiten. Für mich ist das mit das Schönste. Kommt schon fast etwas mit Forschung gleich. Schön ist für mich auch die thematische Umsetzung, auch da spielt Phantasie und Kreativität eine gewisse Rolle. Auch ein bisschen Gespür sollte man haben, Gefühl, was passt zueinander. Ich denke, dass erfolgreiche Spiele wie „Siedler von Catan“ auch deshalb so erfolgreich sind, weil nicht nur der Mechanismus gut ist, sondern auch das Thema sehr gut ist und weil es auch illustrativ wunderschön umgesetzt ist, sehr stimmungsvoll, sehr emotional. Es gibt auch tolle Spiele, die ein abschreckendes Thema haben, zum Beispiel „Müll und Money“. Ist ein tolles Spiel, ein gutes Spiel vom Mechanismus her und so weiter, aber wen reizt das Thema? „Müll und Money“. Wen reizt so ein Thema? Wer will das abends noch spielen? Da hat er „Hans im Glück“ rausgebracht und das war ein totaler Flop. Da wundere ich mich als Autor, dass so ein erfahrener Verleger das gemacht hat. Er war wahrscheinlich vom Spiel so angetan, dass er gesagt hat, „okay, das ma-

chen wir, mal ein Umweltthema. okay, warum nicht, lass uns das probieren.“ Das war ein Flop. Ich denke, das muss einfach rund sein.

Wir:

Die logischen Zusammenhänge, die in einem Thema vorkommen, in der Realität also soweit zu abstrahieren, dass sie wirklich passungsgleich mit der Mechanik des Spiels funktionieren, ist eigentlich der Idealzustand.

Kramer:

Genau, das ist völlig richtig. Das schwierigste ist meiner Meinung nach, die Feinabstimmung, das letzte Rauszuholen, da muss man sich schon quälen. Immer mal wieder einen Schritt zurück, mal was Neues probieren, das Ausloten der verschiedenen Varianten ist auch sehr mühsam. Wenn sie so ein Spiel entwickeln, haben sie immer wieder neue Ideen, wie man es auch machen könnte und das muss man dann halt ausprobieren – ob sie besser sind. Jede einzelne Idee wieder auszuprobieren, kann dann sehr mühsam sein. Aber am mühsamsten ist es, die Spielregeln zu schreiben. So zu schreiben, dass sie einfach klar, kurz und bündig sind, von jedem verstanden werden und am besten das Ganze auf zwei Seiten.

Wir:

Keiner hat Lust ein Buch zu lesen, bevor man anfängt zu spielen.

Kramer:

Bei Spielanleitung machen die Verlage drei, vier

Kreuze. Ich mache ja meine Spielanleitungen selber und schicke sie dann ein. Der Verlag formuliert das vielleicht etwas um und dann wird die überarbeitete Spielregel an mich zurückgeschickt. Dann lese ich es durch, stelle Fehler fest. Mitunter auch, dass der Verlag dachte, dass könnte man so oder so lösen, wo ich dann aber sagen kann, das funktioniert nicht, das habe ich schon getestet. Das wird dann wieder geändert. Und so geht das hin und her, bis das Ding endlich mal verabschiedet wird. Das wird dann schon ziemlich mühsam. Wenn die Spielregel komplex ist und sie haben dann 10 Seiten Anleitung, die sie durcharbeiten müssen und an einer Seite etwas ändern, dann hat das unter Umständen Auswirkung auf andere Sätze. Das ist mit das Mühsamste.

Wir:

Wir haben im Modul schon mal ein Spiel entwickelt und haben uns überlegt, weshalb es kein Fußballspiel gibt.

Kramer:

Gibt es doch, mindestens hundert Stück.

Wir:

Vom Mechanismus sind sie immer von anderen Spielen adaptiert. Sie tragen nur mehr das Kleid des Fußballs. Die Mechanik, die dahinter steckt, kann man sich aus vier Spielen zusammen stricken.

Kramer:

Wenn Sie ein Fußballspiel machen, stehen die Regeln immer im Vordergrund. Sie haben Stürmer,

Mittelfeld, Verteidiger und einen Torwart. Das ist immer gleich. Also ähneln die sich zwangsläufig. Sie können nicht ein Fußballspiel machen wollen und machen dann ein Kricket Spiel. Sie müssen halt ein Fußballspiel machen und haben dann 2 Torhüter. Es gab schon sehr, sehr viele Fußballspiele jeglicher Machart. Also Brettspiele hoch taktisch und dann aber auch mechanische oder mit Karten. Es gab es alles und was ist geblieben? „Tipp Kick“!
Das zeigt, dass eigentlich kein Markt dafür da ist. Jetzt ein Fußballspiel zu machen, ist natürlich sinnvoll bei einer Weltmeisterschaft. Die, die eins gemacht haben, das einigermaßen gut ist, die werden auch Geld damit verdienen. Weil in Deutschland verkauft sich zurzeit alles, was mit Fußball zu tun hat. Oder wenn Charakter- oder Lizenzprodukte gemacht werden, bei denen man z.B. zu einem Film wie „Die wilden Fußballkerle“ ein Fußballspiel entwickelt, dann wird das auch laufen. Das läuft, solange die Serie da ist. Wenn sie dann abgesetzt wird, läuft es nicht mehr. Das ist allerdings für jeden Autor ein Problem, denn er kriegt nicht das normale Honorar, weil der Verlag ja für das Merchandising einiges bezahlen muss. Der Autor kriegt dann in der Regel das halbe Honorar. Wenn dann der Film abgesetzt wird, ist es abrupt aus. Dann kann es sein, dass es sich gar nicht lohnt. Aber mit Merchandising-Produkten kann man ganz schön Geld verdienen – auch als Autor. Der R. Ginzia hat mit „Herr der Ringe“ sicher sehr gut und sehr viel verkauft. Da ist ein Top-Charakter, es gibt auch Charaktere die überschritten sind, z.B Donald Duck oder Mickey Mouse. Gerade Verlage wie Kosmos und Schmidtspiele sind bekannt dafür, dass sie viele Merchandising-Produkte machen. Mal hat man Glück und mal hat man Pech. Da gibt es eine Sendung im Fernsehen über die Entdeckung Amerikas „1492“, der Film. Da ging es darum, wie Kolumbus Amerika entdeckt

hat. Der Film war nicht erfolgreich, aber es gab die Filmmusik zu diesem Film. Die Filmmusik hat sich auch nicht so prächtig verkauft. Dann kam Henry Maske und hat diesen Titelsong für seine Auftritte verwendet. Bei jedem seiner Auftritte ist dieser Song gespielt worden. Das war sein Marken und Erkennungszeichen. Der Song ist dann ein Riesenhit geworden. Alles nur wegen der ständigen Präsenz. Der Song war schon gut – auch vorher – aber dadurch halt noch mehr.

Ein weiteres Beispiel: „Candle in the wind“ hat einen schönen Verkaufshit gehabt und dann ist Charles Frau gestorben. Das Lied wurde einfach umgeschrieben, „Königin der Herzen“ oder so ähnlich, und das war die meistverkaufte Single überhaupt. Da konnten alle Beatles uns so weiter einpacken. Das ging um die Welt. Da sieht man einfach, was Emotionen bewirken können. Deshalb sollten auch in Spielen Emotionen sein. Alle Spiele, die überwiegend über das Denken gelöst werden, haben nicht den Erfolg. Es gibt zwar Schach und auch „Go“. Das sind Weltspiele, aber ein neues Spiel, das sich in der heutigen Zeit aufbaut? Da erreichen sie kaum was über reine Taktik und Strategie. Man muss Emotionen im Spiel drin haben. Das ist ganz wichtig.

Wir:

Wie bringt man Emotionen rein? Mit Wettkampf wäre eine Möglichkeit, also mit Konkurrenz, die kann sich allerdings auch schnell ins Negative verschieben. Wir haben das Problem selber mit unseren Spielkarten erfahren. Eine Streuung des Risikos, dass eine Karte nicht zu große Auswirkungen hat auf den Spielablauf, dass man nicht plötzlich ein spielbestimmendes Element hat, das man gar nicht haben wollte.

Kramer:

Das ist völlig richtig, was Sie sagen. Das ist rein spielerisch strategisch betrachtet. Denken sie an „Monopoly“. Sehen sie sich die Gewichtung an. Die ist „beschissen“. Parkstraße, da zahlen sie sich dumm und dämlich. Aber diese Diskrepanz, diese Disharmonie bringt die Emotionen. Komme ich auf die Bartstraße und zahl da was, das juckt mich nicht, komme ich aber auf die Parkstraße und muss praktisch mein ganzes Geld abgeben, das zerstört mich. Deshalb ist es mitunter sinnvoll in Spielen, die von der Anlage her schon Glück enthalten, so etwas reinzubringen. Ich sage mal, es wäre dumm, so ein Element in einem Spiel wie Schach zu haben, das wäre unsinnig. In ein Würfelspiel, – „Monopoly“ ist ein Würfelspiel – wiederum so ein Element reinzupacken, ist genial. Die Renovierungskarte – ein oder zwei Karten sind im Spiel „Monopoly“ enthalten – da muss ich blechen, bis es nicht mehr geht. Davor hab ich immer Angst, ich denke immer, hoffentlich ziehe ich nicht diese Karte. Das sind die Emotionen. In ein Strategiespiel so etwas reinzubringen, geht natürlich auch. Aber das ist ein andere Element, das sind andere Mechanismen, die man da reinbringen muss. Zum einen, dass ich in einem Zug sehr viel machen will, aber nur sehr wenig machen kann. Vier, fünf gute Sachen, die ich machen kann, muss mich aber für zwei entscheiden. Mist, was mache ich den jetzt und vielleicht gibt es mal eine Karte, die es mir erlaubt, dass ich drei Sachen machen kann. So bringt man Emotionen rein, es darf nicht gewinnbringend sein, dieses Element, weil das ganze strategisch-taktisch ausgelegt ist. Aber es muss irgendwo drinnen sein, damit ich selber Höhen und Tiefen erlebe.

Wir:

Ich muss im Spiel immer eine Varianz, Spannung drin haben, die es mir nicht erlaubt zu erahnen, wie sich das Spiel entwickelt.

Kramer:

Wenn ich die Möglichkeit habe einen tollen Zug zu machen. Ich muss den Spieler diese Möglichkeit geben. Das er sagen kann, Mensch das habe ich jetzt hingekriegt oder aufgebaut, dann hat er ein Hochgefühl. Deshalb kann z.B. ein Spiel wie „Reverse“, das ein gutes Spiel ist, nie diese Emotionen entstehen lassen. Ein wunderschönes taktisches Spiel hat aber nicht diese Emotionen und ist deshalb auch nicht so erfolgreich. „Go“ ist da anders, wenn ich da jemandem anderen durch Einschließen die ganze Steine wegnehmen kann – das erzeugt Emotionen. Ich hab selber schon „Go“ gespielt, habe einen Freund im „Go“-Club. Der hat mir immer sechs Steine vorgegeben, dann erst durfte er seinen ersten Stein setzten. In der ersten halben Stunde dachte ich immer „Super, diesmal packe ich ihn“ und am Ende war von mir nicht mehr viel da.

Wir:

Sie haben extrem viele Spiele gemacht!

Kramer:

30 Jahre!

Wir:

Wirklich gute Spiele, wir können es nicht wirklich abschätzen, weil wir nicht alle Ihre Spiele kennen. Arbeiten Sie mit einem modalen System?

Kramer:

Nein.

Wir:

Sie entwickeln jedesmal komplett neu?

Kramer:

Ja.

Wir:

Wenn Sie z.B Rohstoffe produzieren wollen, dann ist das jedes mal wieder neu. Dann gibt es nicht so etwas wie, „ich habe fünf Mechanismen“...?

Kramer:

Es kommt natürlich vor, dass ich in manchen Spielen einen Mechanismus wiederhole, den ich in einem anderen Spiel schon hatte.

Wir:

Nur wenn er perfekt passt.

Kramer:

Nur wenn er perfekt passt und wenn ich das Gefühl habe, das Spiel ist bereits schon so originell – ohne

diesen Mechanismus, dass es nichts schadet, wenn ich schon einen vorhandenen oder bekannten Mechanismus verwende.

Ich denke, das macht jeder Autor, dass er dann sagt, weshalb muss ich das Rad nochmals erfinden. Es gibt in Spielen sehr viele Mechanismen. Es gibt einen Mechanismus, wer Startspieler ist. Schon dieser Reihenfolge-Mechanismus kann hochinteressant sein. Bei manchen Spielen ist es eben der Clou, dass ich nicht reihum spiele, sondern dass ich das von anderen Dingen abhängig mache. „El Grande“ hat diesen Mechanismus, bei welchem ich eine Karte ausspiele und wenn sie sehr hoch ist die Karte, dann darf ich als Erster spielen, kriege aber sehr wenig Nachschub. Das zwingt manchmal auch dazu, niedrig zu spielen, weil ich Nachschub benötige. Wenn ich ein Spiel habe, das wirklich sehr originell ist und ich möchte nicht, dass es reihum geht, kann ich sagen, ich mache was Ähnliches wie bei „El Grande“. Hohe Karte, der darf als Erster, dafür hat er aber Nachteile. Das hab ich übrigens auch im Spiel „Raja“ drin. Jeder Spieler kriegt am Anfang eine Charakterkarte. In dem Fall ist es jemand, der den Spieler unterstützt. Der mit der Karte „eins“ ist der Startspieler. Diese Karte hat allerdings dann keine Zusatzfunktion. Die Karte „zwei“ ist Kaufmann und kriegt jedes mal ein Goldstück. Bei Karte „drei“ muss ich keinen Wegzoll bezahlen usw.

So einen Mechanismus zu finden, das kostet seine Zeit und ist in der Form wahrscheinlich auch nur einmal verwendbar. Vielleicht noch ein zweites Mal. Reinhold Gnizia dreht das Ganze um, um ein Spiel zu gewinnen. Man sagt, es gewinnt der Spieler, der die wenigsten Rohstoffe von einer Sorte besitzt. Habe ich zwei Holz und 20 Gold, bringt mir das ganze Gold überhaupt nichts, weil mein schwächster Rohstoff gewinnt. Das ist eine tolle Siegbedin-

gung. Diesen Mechanismus hat er in „Euphrat und Tigris“ zum ersten Mal verwendet und in „Einfach Genial“ jetzt ein zweites Mal. Also er hat sich praktisch selber kopiert.

Wir:

So ein Konzept lässt sich auch gut adaptieren.

Kramer:

Der Mechanismus, wie kann ich ohne Geld auskommen. Ich habe häufig um das Spielfeld eine Leiste zur Spielstandanzeige verwendet – andere auch. Da brauche ich keine Punktechips und nichts aufschreiben und kein Geld. So verwende ich das als Zählmechanismus. So gibt es Mechanismen, die immer wieder vorkommen. Ereigniskarten kommen zum Beispiel häufiger vor, oder Würfel als Zufallsgenerator, Karten als Bewegungsmöglichkeit. Da werden Mechanismen immer wieder verwendet, sodass es mehr oder weniger zum Allgemeingut wird.

Ich erinnere mich, dass Klaus Teuber einen Mechanismus hatte, der mir auch sehr gut gefallen hat. Wenn ich eine Karte will, kann ich nicht die Oberste nehmen. Er hat die ganzen Karten aufgeteilt in sechs Stapel, ich darf mir einen Stapel nehmen und durchsuchen. Ich suche mir eine heraus und lege den Stapel dann wieder hin. Das hat er einmal verwendet und danach immer wieder. Das finde ich, ist ein sehr schöner Mechanismus, da ist das Glück deutlich eingeschränkt, weil ich immer aus fünf, sechs, sieben Karten eine raus suchen kann.

Wir:

Vor allem kann es ja sein, dass bei einem Stapel, den ich beim ersten Mal wähle, eine Karte dabei ist,

die ich zu der Zeit nicht gebrauchen kann, aber zu einem späteren Zeitpunkt. Dann merke ich mir den Stapel und wähle ihn, wenn ich eine Karte daraus verwenden kann.

Kramer:

Genau, oder umgekehrt. In dem Stapel ist nichts für mich dabei, dann wähle ich das nächste Mal einen anderen Stapel. Das sind schöne Mechanismen, die gar nicht so honoriert werden, weil viele das gar nicht merken.

Kennen Sie „Tikal“? Wenn man fragen würde, welche Mechanismen sind neu in diesem Spiel, viele würden nicht wissen, welcher Mechanismus neu sein sollte. Weil die nicht wissen, was da neu ist. Dabei sind da eine ganze Reihe neuer Mechanismen drinnen, die es vorher nicht gab. Also hundert prozentig neu. Ich schau mir fast jedes Spiel an und das seit dreißig Jahren. Ich kauf mir jedes Jahr zirka 70 Spiele. Wenn ich es nicht kaufe, dann habe ich es zumindest mal gespielt.

Wir:

Sind im analogen Spielbereich irgendwelche Entwicklungen absehbar?

Kramer:

Wir haben im Brettspielmarkt einen stagnierenden Markt auf hohem Niveau. Man muss wissen, dass wir in den 60er und 70er Jahren ungefähr ein Drittel oder sogar nur ein Viertel von dem heutigen Umsatz hatten. In den 80er Jahren – bis etwa in die Mitte der neunziger Jahre – hatten wir zweistellige Wachstumsraten. Es geht ein bisschen hoch und ein wenig runter. Wobei das nur für den Gesamtmarkt

gilt. Das gilt nicht, wenn sie einzelne Produkte angucken. Sehr zurückgegangen ist zum Beispiel das Familienspiel. Die haben früher mal gut 60 Prozent ausgemacht und das Erwachsenenspiel vielleicht 5 Prozent. Heutzutage haben die Erwachsenenspiele die Familienspiele wahrscheinlich überholt. Der Markt der Erwachsenenspiele ist sehr stark gewachsen – auch nach 1995 noch. Die Jugendlichen zwischen 9 und 12 Jahren sind uns hingegen sehr weggebrochen. Die spielen kaum noch, also zumindest keine Brettspiele. Die spielen Computer- und Videospiele, die sind – in dieser Zeitspanne – dem Brettspiel verloren gegangen. Die kommen unter Umständen in 20 Jahren wieder zurück zum Brettspiel. Andere hören ganz auf. Der Elektronikmarkt entwickelt sich ja seit den 80er Jahren immens. Der Computerspielmarkt hat den Brettspielmarkt bereits weit überholt. Ich denke, dass wir uns auf einem hohen Niveau halten können. Ich sehe noch immer viele Leute, die gerne spielen. Wir haben ein wachsendes Klientel, das sieht man gerade auf Spielermessen. Auf die Essener Spielmesse kommen jedes Jahr rund 150.000 Leute.

Ich sehe für die Zukunft nichts Negatives, aber auch nichts sehr Positives. Wer auf dem Spielmarkt erfolgreich sein möchte, muss sich international orientieren, denn die Wachstumsmärkte liegen im Ausland. Amerika hat einen gigantischen Markt oder auch China. Da liegt noch viel Potenzial. Computerspiele liegen meiner Ansicht nach erst am Anfang ihrer Entwicklung. Die gibt's jetzt erst zwanzig Jahre, da gibt es auch mit fortschreitender Hardware immer wieder neue Möglichkeiten.

Wir:

Wie gehen Sie eine Spielentwicklung an? Kommen Sie immer von der Story oder entwickeln Sie erst

die Spielmechanik und stricken dann eine passende Story dazu?

Kramer:

Unterschiedlich, mal so mal so. Manchmal steht zuerst die Mechanik. Es gibt aber auch Spiele, bei denen die Idee vorher da war. „Auf Achse“ zum Beispiel ist ein Spiel, bei dem die Idee schon vorher da war. Ich wollte ein Transportspiel machen und habe angefangen im Archiv oder in alten Spielbüchern zu recherchieren. Gab es schon irgendwelche Spiele zum Thema Transport? Ich habe festgestellt, dass es noch kein Spiel mit diesem Thema gab, hab mir dann Bücher besorgt und mich eingelesen, Zeitschriften einschlägige, also Trucker-Zeitschriften, Bildbände. Wenn sie gute Bildbände zu Ihrem Thema haben, das ist ideal. Da können Sie Ihre Sachen raus holen fürs Spiel. Seidenstraße? Da gibt es sicher genügend Bildbände dazu. Da kann man bestimmte Sachen absキャンen und für Spielkarten verwenden.

Wir:

Wir wollten versuchen die klassische Spielästhetik zu hinterfragen. Warum sieht das so aus und nicht anders? Wir wollten das Ganze aufbrechen und etwas Abstrakteres machen. Das Problem ist eben das Fantasie-wecken, was am besten über Illustrationen funktioniert und nicht mit abstrakten Formen. Deshalb ist das Cover der meisten Spiele mit Illustrationen gefüllt und nicht mit Typographie.

Kramer:

Das gab es aber schon.

Wir:

Wird vermutlich aber nicht mehr verkauft.

Kramer:

Ja. Deshalb macht man es auch nicht mehr. Die Versuche sind gemacht worden. Es gab mal ein Cover, das hätte von Mondrian sein können. Sah toll aus. Es war aber ein Flop. Ein anderer hat sein Spiel an Kandinsky angelehnt und hat es auch so genannt. Wunderschön, diese abstrakten Arbeiten von Kandinsky in das Spiel integriert. War aber kein Erfolg. Ich zeige Ihnen eines von diesen Covern. Das war auch sehr künstlerisch und ein Flop. Das ist voll auf Blickfang ausgerichtet, wenn das im Schrank steht, dann fällt das auf, alleine durch die Farben. Hier habe ich noch ein rein abstraktes Spiel. Das Spielkonzept ist in Ordnung. Gefällt es Ihnen?

Wir:

Ja, optisch sehr schön.

Kramer:

Aber ein Flop. Ein totaler Flop. Gewünscht wird einfach was Illustratives. „Torres“ von mir – auch ein Spiel des Jahres – hat sich damals 250 000 Mal verkauft. Vor zwei Jahren haben wir es optisch überarbeitet, weil es für ein Spiel des Jahres schlechte Verkaufszahlen erreichte. Dasselbe Spiel, dieselbe Mechanik, nichts anderes als ein neuer Look. Das macht unglaublich viel aus. Die Neuauflage hat sich bisher schon 500.000 Mal verkauft.

Der Unterschied liegt einzigst in der Gestaltung, wobei die vorherige Gestaltung sehr schön war, aber halt doch etwas anders als üblich. Und was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht.

Wir:

Wie stark beeinflusst Sie die Tätigkeit von anderen Spielentwicklern?

Kramer:

Beeinflusst ja doch.

Wir:

Hinsichtlich der Thematik oder von der Spielmechanik?

Kramer:

Zunächst mal vom Grundtyp, vom Trend. Klaus Teuber hat gleich von Anfang an, komplexe Spiele gemacht. Da beobachtet man schon, wie die sich am Markt behaupten. Seine haben gute Rezensionen bekommen, aber mengenmäßig waren sie nicht so erfolgreich. Das animiert dazu, ein komplexes Spiel zu machen. Das wurde damals von vier oder fünf Verlagen abgelehnt, weil sie gesagt haben, es sei zu komplex. Da ging es mir genauso wie Klaus Teuber mit „Siedler von Catan“. Das wurde auch gleich von mehreren Verlagen abgelehnt, weil die Komplexität zu hoch sei.

Angefangen Spiele zu entwickeln habe ich 1973. Und 1974 kam mein erstes Spiel heraus. Ich habe von 1974 bis 1995 Spiele entwickelt, die nicht die Komplexität hatten, wie zum Beispiel „El Grande“. „El Grande“ kam 1995 im Herbst heraus, es war mein

erstes komplexeres Spiel. Ich habe bis dahin mehr Familienspiele gemacht. Man sieht auch, dass der Markt sich gewandelt und Familienspiele nicht mehr so gefragt sind. Okay, dann dachte ich mir, machst du auch mal ein komplexes Spiel. Ich habe 15 Jahre neben meinem Beruf Spiele entwickelt. Seit Anfang 1989 habe ich das Ganze dann hauptberuflich gemacht. Dann habe ich als Erstes gesagt, okay, ich habe mehr Zeit. Ich möchte jeden Spieltyp und jede Spielgattung zumindest einmal gemacht haben. Das war so eine Aufgabenstellung und das habe ich dann auch durchgezogen. Ich habe viele unterschiedliche Spiele gemacht z.B: kooperative, kommunikative Spiele, einfache Glücksspiele, hochtaktisch und strategische Spiele, Wortspiele, Gedächtnisspiele, Geschicklichkeitsspiele, Spiele mit Zahlen und so weiter.

Wir:

Das prägt natürlich, wenn man mit Brettspielen aufwächst, wir spielen heute noch sehr gerne und viel, soweit es die Zeit zulässt. Mittlerweile ausschließlich Erwachsenenspiele.

Kramer:

Wenn sie aber jetzt eine Familie haben, dann greifen sie automatisch zu Familienspielen. Werden die Kinder älter, dann spielen sie wieder die Erwachsenenspiele.

Wir:

Die demographische Entwicklung weist eher weg von Familienspielen.

Kramer:

Das stimmt.

Wir:

Wir wären damit auch schon am Ende und bedanken uns recht herzlich für das Gespräch.

Kramer:

Gerne, ich wünsche Ihnen viel Erfolg für ihre Diplomarbeit.

4.2. Interview mit Klaus Teuber

Wir:

Wie Sie wohl schnell feststellen werden, ist unser Spiel....

Teuber:anders als „Catan“.

Wir:

Einige Objekte sind zwar nicht bewusst, aber dann doch irgendwie bei uns eingeflossen. Die Spielmechanik und das Grundkonzept grundsätzlich ist ein anderes. Aber die Rohstoffgewinnung ist ein ähnliches System. Das ist natürlich für uns etwas schwierig. Wir sind seit Februar dran, haben zuerst versucht mit einem komplett variablen Spielbrett zu arbeiten, das hat aber taktisch zu wenig Möglichkeiten geboten. Es hatte keinen Mehrwert, Karten auszulegen. Um darauf zu kommen, braucht man eine Weile. So hat sich das Spielkonzept komplett gedreht. Wir hatten zuerst ein marktwirtschaftliches Prinzip verfolgt. Jede Stadt hat einen eigenen Markt, der auch nach marktwirtschaftlichen Aspekten funktionierte. Umso mehr Rohstoffe vorhanden waren, desto billiger konnte man sie einkaufen und umgekehrt. Es war am Ende nur noch eine Herumrechnung und wurde zu zäh.

Teuber: Das ist jetzt eine Diplomarbeit oder Facharbeit?

Wir:

Eine Diplomarbeit. Unser Ziel war ein Spiel zu entwickeln, das man später auch weiterverwenden kann. Wir wollten was Neues machen. Abstraktere Darstellung, weg von dem üblichen Einheitsbrei der Brettspiele. Wolfgang Kramer hat uns schon erzählt,

dass sich das auf dem Spielmarkt nicht durchsetzen wird. Er hat schon selber schlechte Erfahrungen gemacht mit „Torres“ und wie sich eine andere Darstellungsart auf die Verkaufszahlen auswirken kann.

Teuber:

„Torres“ ist ein total verkanntes Spiel. Es ist eines meiner Lieblingsspiele. Es hat mich sehr gewundert, dass dieses Spiel als „Spiel des Jahres“ bei den Verkaufszahlen eines der Schwächsten war. Woran es lag, weiß man ja jetzt.

Hinter Ihnen sehen sie Entwürfe von meinem neuen Spiel, das im Herbst erscheint. Bei dem linken Entwurf ist das Wasser extrem unruhig. Die Spieler sind nur noch genervt und wissen nicht genau, wo sie hinschauen sollen. Beim Rechten sieht das schon ganz anders aus. Es bringt nichts, wenn man nach einer halben Stunde nicht mehr hinschauen kann, ob es das Handling ist oder die Haptik, viele Faktoren müssen passen. Ich habe 1990 mal ein Spiel gemacht, der „Fliegende Holländer“, das habe ich nach 6 Jahren mal wieder ausgepackt. Soviel Material? Das ist ja viel zu viel Material. Das hat mich ja schon ermüdet, das auseinander zu sortieren. Nach Jahren fällt das einem erstmal auf. Damals war das ja normal und man hat sich darüber nicht den Kopf zerbrochen. „Catan“ ist einfache ein Glücksfall, der in allen Bereichen rund ist. Ich kann nicht sagen, ich könnte noch mal so ein Spiel machen.

Wir:

Schade.

Teuber: (lacht) Wenn ich bloß wüsste, wie es geht.

Wir:

Das Konzept ist sehr neu. So wie jetzt ist unser Spiel noch nicht lange. Es gab sehr viele Variationen. Wir haben Elemente hinzugenommen andere weg gelassen. Auch die Materialmenge hat uns beeinflusst. Man hat beim Testspielen schon auch mal an den Gesichtern gemerkt, dass sich die Mienen mit der Zeit verkrampften, weil es einfach zu mühsam wurde.

Teuber:

Wenn man alleine spielt, geht's ja noch. Irgendwann fängt man dann an, andere Leute damit zu nerven.

Wir:

Wir haben zwar eine kleine Testergruppe, aber eine sehr hilfreiche. Kritik ist wichtig und die haben wir gekriegt. Manche haben dann auch Lösungen im Kopf, wie man es anders machen könnte. Das schreiben wir uns natürlich auf, um das ganze in Ruhe durch zu gehen. Irgendwann hat man nicht mehr den Abstand zum Spiel, um vielleicht auf simple Lösungen zu kommen, weil man schon in so einem festgefahrenen Denkschema drinnen ist. Da sind frische unbefangene Kommentare manchmal Gold wert. Unsere Diplomarbeit sollte am Anfang um Medientransfer gehen – zwischen Brettspielen und Computerspielen. Wo sind die Unterschiede, wo sind Schnittmengen. Welche Konzepte kann man übertragen, welche nicht. Wir sind davon recht zügig abgekommen, weil wir durch unsere Untersuchungen drauf gekommen sind, dass es nur sehr wenige Spiele gibt, die wirklich tadellos am Computer eigenständig existieren können. Also nicht nur

als digitale Form des Brettspieles. Es ist auch wahn-sinnig schwierig, solche komplexe Algorithmen, welche ein besseres Computerspiel hat, halbwegs analog umzusetzen. Es ist nicht leicht, ein komplexes Spiel zu entwickeln.

*Erklärung unseres Brettspieles, vgl. Interview mit Wolfgang Kramer.

Teuber:

So wie es mir zurzeit erscheint, ist ihr Spiel noch ziemlich glücksbedürftig. Längen raus zu kriegen, ist nicht so einfach, dass jeder auch am Anfang ungefähr die gleichen Möglichkeiten besitzt, zum Beispiel von der Rohstoffmenge, ist ein langwieriger Prozess.

Meine ersten Ideen hatte ich erst mit über 30 Jahren. Das hängt auch sicher mit der Lebenserfahrung zusammen. Mehr Eindrücke und Ideen. Man hat zufällig eine Idee und sucht lange die Zusammenhänge. Das Spiel wird eigenständig, wenn man nicht sagt, ich will mal ein Spiel machen, sondern ich muss das, was ich da erlebt habe in einem Spiel erlebbar machen. Man fühlt das dann schon, wenn ich das spielen könnte, das wäre toll. Da kommt dann was ganz Eigenes heraus. Mein erstes Spiel war „Barbarossa und die Rätselmeister“. Ich hatte ein Buch gelesen, das war fantastisch. „Schule der Rätselmeister“. Die Rätselduelle, die dort beschrieben wurden... Zauberer haben sich gegenseitig Rätsel gestellt. Es wäre doch toll, diese Rätselduelle in einem Spiel wieder zu finden. Das war so die Initialzündung. Dann überlegt man, was brauche ich dazu? Irgendein Rätselmedium. Nehme ich ein Stück Papier, auf das ich ein Wort aufschreiben kann? Meine Kinder haben

ständig mit Knete gespielt, das habe ich dann übernommen. Das Problem war, wie gelingt es, dass die Leute, die Rätsel nicht zu schwer machen. So kam es, dass auch die Rätselgestaltung der Spieler bewertet wurden. Ein Rätsel war erst dann gut, wenn es weder zu schwierig noch zu einfach war. Wenn man einen Wunsch hat, kommt man plötzlich ganz eigenständig zu einem Spiel. Es gibt Entwickler, die kommen und sagen, ich möchte in der Branche Geld verdienen. Das ist kein erfolgs-versprechender Ansatz. Das geht nicht, da ist kein Herz dabei. Wie bringe ich Spieler dazu, dass sie das Spiel interessant finden, wie bringe ich sie dazu, das Material ansprechend zu finden? Wie schaffe ich es, dass über das Material sehr viele Regeln erklärt werden, sodass ich über das Material selber keine oder nur sehr wenige Regelerklärungen brauche. Ein Beispiel, wenn ich eine Karte habe mit einem Rohstoff, brauche ich nicht viel Erklärung. Kein Text, den ich erfassen muss, ich habe ein Bild und weiß genau, was es ist. Was brauche ich zum Bau eines Haus? Wenn es sich logisch zusammensetzt, kann man viele Regeln erklären.

Wir:

Das war für uns auch das Interessante an einem Brettspiel. Die Elemente, die gutes Kommunikationsdesign ausmachen, navigieren, kommunizieren, inszenieren von Inhalten, all das ist in einem Brettspiel vorhanden. Das Kommunizieren der Spielregeln, das Erleichtern der Navigation; die Haptik stellte uns vor eine große Herausforderung. Wir würden Ihnen gerne noch ein paar Fragen stellen.

Teuber:

Nur zu.

Wir:

Wenn Sie ihre Arbeit mit drei Adjektiven beschreiben müssten, welche wären diese?

Teuber:

Geduldig sein ist das Allerwichtigste, man muss offen sein, für das was einem täglich begegnet. Die Arbeit muss man lieben. Das sind für mich die drei wesentlichen Eigenschaften. Wenn ich keine Geduld hätte, wäre es nicht möglich. Wenn ich das, was ich tue, nicht lieben würde, wäre es nicht möglich. Wenn ich nicht jeden Tag offen wäre, würde es auch nicht funktionieren. Das sind die drei wesentlichen Adjektive oder besser gesagt Eigenschaften.

Wir:

Was ist der schönste Teil Ihrer Arbeit und was nicht?

Teuber:

Der Moment, wenn ein Spielentwurf Spaß macht. Das ist der schönste Moment. Die Arbeit dahin, die Spannung, wie wird es denn werden, die frische Spielidee – bis zum ersten Spiel. Das Optimieren ist nicht mehr so schön, ist ein bisschen mehr Routine, eher Alltag. Das Spannendste ist, das allererste Schöpfen, im Prinzip erstmal aus dem Nichts heraus. Eine kleine Welt erschaffen mit ihren Regeln und all ihren Dingen, die sie benötigt.

Wir:

Was ist der mühsame Teil Ihrer Arbeit?

Teuber:

Der mühsame Teil kommt dann am Ende. Wie schon gesagt, das Optimieren. Manchmal gibt man es in andere Testgruppen und die sammeln plötzlich ganz andere Erfahrungen als man selber. Dann ist man erstmal bestürzt, wieso denn das? Bei uns war das doch immer ganz anders. Das kommt daher, dass man in seiner Entwicklungsgruppe immer dieselbe Art hat, zu spielen. Dann kommt eine Gruppe, die ganz anders spielt. Sie braucht viel länger, um zu überlegen, geht ganz andere Richtungen, sodass das Spiel viel länger dauert. Das ist so ein Punkt, der sehr frustrierend sein kann, wenn man nochmals anfangen muss, zu überlegen, okay es war bisher ein gutes Spiel, ich muss aber noch mal ganz neu dran. Wie kann ich den Spielzug so verändern, dass Leute, die gerne und viel überlegen, das nicht mehr tun. Das ist dann frustrierend. Klar ist auch, dass es mühsam wird, die Regeln aufzustellen, aber das macht mir auch durchaus Spaß.

Wir:

Welche Entwicklungen wird der analoge Spielmarkt nehmen?

Teuber:

Es gibt immer so Tendenzen. Im Moment geht es ein wenig Richtung abstraktes Spiel. Aber nicht abstrakt im Sinne von Schach, sondern eher hin zu strategischen Komponenten. Wie zum Beispiel „Einfach Genial“. Ich kann nicht prophezeien, wohin es geht. Ich

muss sagen, das interessiert mich auch gar nicht so. Ich mache meine Spiele nicht für irgendeine Zielgruppe oder irgendeinen Zeitgeist. In erster Linie mache ich meine Spiele erstmal für mich. Ich bin erstmal mein eigener potenzieller Kunde. Wenn man sagt, ich möchte was zeitgeistiges machen, dann ist der Zeitgeist schon wieder vorbei. Ich glaube, dass die analogen Spiele auf jeden Fall bestehen werden gegenüber den Computerspielen, allein schon wegen der direkten Kommunikation zu den Mitspielern. Computerspiele sind ein schöner Ersatz, aber eben nicht dasselbe.

Wir:

Wie sehen Sie Ihre persönliche Zukunft? Sie gehen nicht nach Marktbedürfnissen?

Teuber:

Nein, ich gehe nach meinem Gefühl. Völkerwanderung mit „catanischen“ Mitteln umzusetzen, reizt mich ungemein. Da möchte ich auch gerne weitermachen.

Wir:

Sind Sie mit Computerspielen vertraut?

Teuber:

Ja.

Wir:

Welche Computerspiele spielen Sie?

Teuber:

Mein Blutdruck erlaubt mir keine Spiele, bei denen man in Echtzeit irgendwelche Monster tot prügeln muss oder etwas aufbauen, weil man sonst irgend einem Ansturm von Herrhorden nicht gewachsen ist. Ich mag es nicht, wenn man dauernd irgendwo etwas machen muss. Wenn schon dann eher rundenorientierte Spiele, wie „Civilization“. Wobei mir „Civilization 2“ und 3 sehr gut gefallen haben, „Civilization 4“ hingegen war eine Katastrophe, zu überladen. Man steigt nicht mehr durch, was überhaupt noch sinnvoll ist. Rollenspiele mag ich auch, „Gothic“ und „Anno 1592“. Was ich weniger mag, ist so etwas wie „Ages of Empires“, das eigentlich nichts anderes ist als Holz und Blut. Dass man dort seine Festung aufbaut, erntet irgendwelche Dinge. Und irgendwann rennen sich die Gegner die Köpfe an den Mauern ein und dann fließt Blut. Es geht immer darum, wer mehr Gold besitzt oder irgendwie schneller ist, als der andere.

Wir:

Multiplayer Rollenspiele sind auch ein Thema?

Teuber:

Nein, eher nicht. Aber wohl auch aus Zeitgründen. Irgendwie würde es mich schon reizen, aber ich sehe dort auch die Gefahr, den Bezug zum realen Leben zu verlieren. Das will ich mir eigentlich nicht zumuten. Ich mag es, wenn ein Spiel irgendwann mal zu Ende ist.

Wir:

Die „Catan“-Onlinewelt ist ja schon eine digitale Umsetzung von Siedler von „Catan“. Haben Sie auch über andere Umsetzungen nachgedacht oder digitale Spielkonzepte in der Schublade?

Teuber:

Das interessiert mich schon. Ich würde gerne ein Rollenspiel umsetzen, aber das ist noch unkonkret.

Wir:

Die Problematik im Medientransfer kommt Ihnen also bekannt vor.

Teuber:

Mit Anno 1592 habe ich ja schon Eines umgesetzt. Es ist allerdings stark vereinfacht. Manche mögen es, manche nicht.

Wir:

Inwieweit spielen mathematische Simulationen in der Entwicklung eine Rolle für Sie?

Teuber:

Fast gar nicht. Natürlich Wahrscheinlichkeitsrechnung. So etwas muss ich schon beherrschen. Wolfgang Kramer führt sehr viele Statistiken. Ich mache so gut wie keine Statistiken. Ich habe das irgendwo im Gefühl, da muss mehr rein, da weniger. Bei „Siedler von Catan“ zum Beispiel, war der erste Entwurf der Insel derselbe wie beim fertigen Spiel. Die Insel habe ich nicht mehr verändert. Sie hat zufällig oder

von meiner Intuition her gestimmt – vom Anfang bis zum Ende. Wenn ich da vorher mit Statistiken angefangen hätte, das hätte mich nur verwirrt.

Wir:

Machen Sie Ihre Grafiken für Ihre Spiele selber?

Teuber:

Nein. Nur die Zusammenstellung und den Prototyp. Soweit wie es geht. Das übernehmen dann Grafiker für mich. Meine Grafik geht aber schon soweit, dass es recht ähnlich meiner Vorstellung ist.

Wir:

Sie können dann auch sagen, Sie wollen es anders?

Teuber:

Ich habe wahrscheinlich mehr Macht, als jemand der sein erstes Spiel macht, der wird nicht großen Einfluss nehmen können. Ich kann mich schon wehren und sagen, „das geht so nicht“, das sehen die dann auch ein.

Wir:

Kann der Verlag bei der Gestaltung mitreden?

Teuber:

Der Verlag bestimmt die Gestaltung. Bei mir ist das etwas seltsam, weil ich bei TM-Spiele Redakteur bin. Von daher kann ich selber mit der Grafikerin reden. Das ist nicht die Regel. Manchmal wird einem Autor erlaubt, einen Kommentar dazu abzugeben, aber

mehr ist sonst nicht drin.

Wir:

Normalerweise haben Sie doch eine genaue Vorstellung, wie Ihr Spiel visuell aussehen soll, oder?

Teuber:

Ja schon, aber gewöhnlich haben Sie überhaupt keine Chance. Sie gehen mit einem Spiel hinein, dass das Thema Piraten hat und raus kommt die Chinesische Mauer. Dann haben sie auf die Grafik keinen Einfluss mehr. Thema und Grafik bestimmt der Verlag. Ich habe das Glück, dass ich in der Redaktion sitze.

Wir:

Sie gehen die Konzeption aus der Idee heraus an?

Teuber:

Aus dem Wunsch. Irgendetwas erleben zu können, das ist mein erster Ansatz.

Wir:

Welche Werkzeuge sind in der Entwicklung wichtig? So etwas wie Testspielen ist sicher unabdingbar.

Teuber:

Ich lasse mir sehr viel Zeit bis zum ersten Test. Ich will weder meine Familie noch meine Kollegen bei TM zu früh nerven. Gerade der erste Test muss gut durchdacht sein, da kann man nicht etwas halbes spielen lassen. Wenn ein Spiel am Anfang durch

ist – gerade bei Testern – bleibt ein fader Nachgeschmack. Das ist nicht gut.

Wir:

Werden Sie von der Arbeit Ihrer Kollegen beeinflusst?

Teuber:

Nein. Ich spiele gerne Spiele von anderen Autoren, käme aber nie auf die Idee, etwas ähnliches zu machen, weil das gibt's schließlich schon.

Wir:

Sie kommen nie vom Mechanismus zur Geschichte?

Teuber:

Nein niemals, immer von der Geschichte her.

Wir:

Zielgruppen spielen für Sie keine Rolle?

Teuber:

Wenn die Zielgruppe groß ist, freue ich mich natürlich. Aber in erster Linie mache ich die Spiele erstmal für mich selber. Ich hab es aber auch nie professionell gemacht das Entwickeln, das lief so nebenher, neben meinem Dentallabor. Das wurde mir dann aber irgendwann zu stressig. Ich hatte sehr viel Arbeit mit dem Labor und die Ärzte haben es mir auch nicht leicht gemacht. So war das Spieleentwickeln nach der Arbeit für mich etwas, wo ich abtauchen konnte. Ganz alleine meine Sache. Ich wäre heute noch im Dentallabor, wenn „Catan“ nicht

diesen Erfolg eingebracht hätte. Ich habe vier Jahre gewartet und habe dann erst denn Schritt in die Unabhängigkeit gemacht.

Wir:

Eine letzte Frage. Haben Sie ein Lieblingsspiel?

Teuber:

Kann man so nicht sagen. Das kommt zum einen auf die Stimmung an und zum anderen auf die Zusammensetzung der Leute, mit denen man es spielt. Es gibt eine ganze Reihe an Brettspielen die fantastisch sind. Ein Beispiel „Barbarossa“. Hängt brutal von den Leuten ab, mit denen man es spielt. Es kann unglaublich viel Spaß machen, aber kann auch sterbenslangweilig sein.

Wir:

Danke für das Gespräch.

Teuber:

Bitte gerne.

Eidesstattliche Erklärung

Wir erkennen hiermit an Eides statt, dass wir die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt haben. Die fremden Quellen oder indirekt übernommenen Stellen sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Dornbirn, 6. August 2006

Danksagung

Wir bedanken uns bei allen die es uns ermöglicht haben, diese Diplomarbeit zu realisieren. Ein besonderer Dank geht an Monika Schnell und Thomas Feuerstein, Wolfgang Kramer, Klaus Teuber, Horst-Otto Mayer, Miriam Felbar, Familie Auer und Familie Contini.