

Der Spieler macht das Spiel

Mechanismen der Autorenrolle in mobilen Spielen

Helmut Eirund, Barbara Grüter, Anna Mielke

Zentrum für Informatik und Medientechnologien
Hochschule Bremen, Flughafenallee 10, 28199 Bremen
{eirund|grueter|amielke}@informatik.hs-bremen.de

Abstract: Mobile Spiele sind Spiele, bei denen sich die Spieler in ihrer Umwelt physisch bewegen und dabei mobile Geräte nutzen. Gegenstand unseres Artikels sind Spiel- und Interaktionsmechanismen für Spieler, die Spielmöglichkeiten für andere entwickeln und insofern als Spieler die Rolle eines Autors übernehmen. Wir untersuchen verschiedene, aus konventionellen Spielen bekannte Autorenmechanismen auf ihre Übertragbarkeit in Computerspiele. Den besonderen Reiz macht dabei die Einbettung in Spielkonzepte für mobile Spiele aus. Mit „Gangs of Bremen“¹ präsentieren wir die Umsetzung einiger speziellen Autorenmechanismen in dem mobilen Spiel, das an der Hochschule Bremen entwickelt wird.

1 Einleitung

Spiele entstehen jeden Tag. Sie werden im Alltag erfunden von Kindern und Erwachsenen. Und sie werden beim Spielen erfunden. Sie werden eine Zeit lang gespielt, abgewandelt und irgendwann ad acta gelegt oder sie werden von anderen aufgenommen und in der Strasse, auf dem Schulhof zur Mode. Bevor es den professionellen Spiel-Autor gab, gab es die Spieler, die Akteure, die ihre Spiele selber erfanden und es gibt sie heute noch. Inzwischen gibt es jedoch auch die Spiele-Industrie, den professionellen Spiele-Erfinder und den Spielautoren. Computerspiele sind gar nicht denkbar ohne die Technologie und die Spielindustrie. Mit gutem Grund denkt man jedoch seit einiger Zeit darüber nach, wie man die Spieler in die Spielentwicklung einbeziehen kann. Spaß am Spiel entsteht mit der Wandelbarkeit des Spiels. In Computerspielen ist die „Spielroutine“ weitgehend automatisiert. Die Spieler können sich ganz auf die Entscheidungsmöglichkeiten des Spiels konzentrieren. Werden die Bewertungsmechanismen des Spiels aber einmal durchschaut, verliert das Spiel schnell seinen Reiz – man spielt nicht mehr in oder gegen eine virtuelle Welt, sondern gegen den Programmierer der Spiel-Intelligenz. Anders ist die Situation, wenn man die Spieler in die (Weiter-)Entwicklung des Spiels einbezieht. Jedes Spiel mit andern Mitspielern produziert neue Spielideen, der Spielspaß bleibt erhalten. In diesem Papier untersuchen wir Autorenmechanismen in Computerspielen. Wir kennzeichnen unser Verständnis von mobilen Spielen und unser Entwicklungsvorhaben „Gangs of Bremen“. Nach einem Überblick über verschiedene Autorenmechanismen zeigen wir die

¹ Das Forschungs- und Entwicklungsvorhaben „Gangs of Bremen“ startete an der Hochschule Bremen im Frühjahr 2003 unter der Leitung von Barbara Grüter in Zusammenarbeit mit Helmut Eirund, Anna Mielke und Richard Sethmann [GM04].

Umsetzung einiger Mechanismen im Spiel „Gangs of Bremen“.

2 Mobile Gaming – Spieler, Gestalter, Forscher

Unter *mobilen Spielen* werden gewöhnlich Spiele verstanden, die mit Handys oder PDAs gespielt werden und Adaptionen von existierenden Computerspielen darstellen. Wurde der Spielverlauf bislang am PC kontrolliert, so wird er jetzt von einem mobilen Gerät aus kontrolliert. Dabei wird erstens vergessen, dass es schon immer mobile Spiele gab, angefangen vom „Räuber & Gendarm“ Spiel bis zum Hüpfspiel „Hinke-Pinke“. Zweitens wird das Spielpotential unterschätzt, das die klassischen Spiele auszeichnet und das sich aufgreifen und weiterentwickeln lässt. Seit einiger Zeit entsteht ein neuer Typ mobiler Spiele, bei dem die physische Bewegung des Spielers zur Grundlage des Spiels wird. Damit ändert sich alles für die Spielentwickler ebenso wie für die Spieler: die Spielfläche, die Logik des Spiels, die Interaktionsmechanismen, die Spielerfahrung und auch die Spieltechnologie. Die Spielfläche in den alten mobilen Spielen ist der physische Raum. Die Spielfläche in den Computerspielen und den Handyspielen alten Typs ist der virtuelle Raum. Bei den mobilen Spielen neuen Typs verschmelzen virtuelle und reale Welt zu einer einheitlichen Spielfläche: Der Spieler bewegt sich physisch in realen Räumen, die mit virtuellen Dimensionen ausgestattet sind [GM04].

Auf den ersten Blick lässt sich die Frage nach *Autorenmechanismen* mit mobilen Spielen nicht verbinden. Mobile Spiele sind Bewegungsspiele. Der klassische Autor ist ein Erzähler. Die Situation des Erzählens und des Zuhörens ist an einen Ort gebunden. Es ist die uralte Tradition an der Feuerstelle vor und nach der Jagd, es ist das antike Theater, es ist das Kino, das Fernsehen, es ist die Situation von Kindern beim Zubettgehen. Die Beteiligten konzentrieren sich auf die Welt, die sich in ihrer Imagination vor ihnen entfaltet. Sie bewegen sich nicht. Der Gegensatz, der sich hier auftut, ist alt und bekannt. Er teilt die Spiele in zwei Spieltypen und die *Gestalter* in zwei Lager, in „Ludologen“ und in „Erzähler“. Die ersten gestalten Spiele durch repetitive, sich wiederholende, Muster (Brettspiele, Hinke-Pinke), Spiele, bei den es auf Reaktionsgeschwindigkeit, Beweglichkeit und Wendigkeit ankommt. Die Erzähler entwickeln ein Spiel, indem sie der Dramaturgie des Spannungsbogens folgen. Lindley [Li02] vergleicht die beiden Spieltypen durch den Anteil von motorisch-perzeptiven und kognitiven Dimensionen des Handelns. Während die narrativen Spiele durch einen hohen Grad an kognitiven Dimensionen und einen geringen Grad an motorisch-perzeptiven Dimensionen gekennzeichnet sind, ist der andere Spieltyp genau umgekehrt durch einen hohen Grad an motorisch-perzeptiven aber durch einen geringen Grad an kognitiven Dimensionen ausgezeichnet. Das Interesse, Computerspiele zu entwickeln, die den Spieler bewegen und anders als die heutigen Computerspiele in der Tiefe berühren, veranlasst Spielentwickler darüber nachzudenken, wie sich beide Gestaltungsstrategien und Spielarten integrieren und miteinander verbinden lassen. Lindley sieht einen Ansatz zur Integration beider Spieltypen bei den LARPs, den Life Action Role Playing Games, und entwickelt auf diesem Hintergrund Ansätze zur Gestaltung von Computerspielen [Li02]. Wir verfolgen hier einen pragmatischen Ansatz der Integration beider Spieltypen und Strate-

gien. Wir suchen nach elementaren Spielkonzepten, die beide Typen in einer Art Funktionsteilung der Spieler miteinander verbinden. Wir gehen weiter davon aus, dass Spieler mobiler Spiele Möglichkeiten entdecken werden, aus denen sich Ansätze zur Vertiefung der Integration ableiten lassen. Von daher ist unsere Strategie mit Gangs of Bremen darauf gerichtet, „Mobile Gaming“ zu initiieren und lokal zu verankern.

Gangs of Bremen sind, der *Spielidee* folgend, Jugendliche, die sich in Gangs organisieren und auf einem Spielfeld bewegen, das aus einem Teil Bremens und seinem virtuellen Abbild besteht. Die Gangs erobern sich ihr Territorium in Bremen und verteidigen es gegen Angriffe der gegnerischen Gangs. Ziel des Spiels ist es, die Basis der gegnerischen Parteien zu erobern, bzw. nach Ablauf der Spielzeit den größtmöglichen Einfluss in der Spielwelt zu haben. Die Spielmechanismen nutzen auf unterschiedliche Weise die Verbindung von realer und virtueller Welt. Die Spieler bewegen sich physisch in der realen Welt, wobei ihre Bewegung in eine virtuelle 2D-Replikation der realen Welt projiziert und durch einen Avatar repräsentiert wird. In der virtuellen Welt finden sich Rohstoffe und Verstecke, die die Spieler durch ihre physische Anwesenheit an dem korrespondierenden realen Ort finden und nutzen können, um diese für ihre Gang einzusetzen. Kämpfe zwischen Gangs finden nur in der virtuellen Welt statt, erfordern aber Kooperation innerhalb der eigenen Gang auch in der realen Welt. Schon während der Entwicklung des ersten Prototypen wurde klar, dass sich die Spannung des Spiels nur erhalten und auf längerer Sicht entwickeln lässt, wenn sich das Spiel mit den Spielern entwickelt. Spiel-Autoren sind nicht die einzigen und nicht die ersten, die Spielmöglichkeiten entwickeln, wie wir einleitend feststellten. Die Spieler, Kinder wie Erwachsene, entdecken Möglichkeiten des Spielens im Alltag ebenso wie beim Spielen. Dies gilt auch für die Spieler von Computerspielen und von mobilen Spielen. Auf diesem Hintergrund treffen wir die Unterscheidung; Spiel-Autoren *entwerfen* Spielmöglichkeiten für Andere, Spieler *entdecken und erfinden* Spielmöglichkeiten. Wir konzentrieren uns hier auf die Autorenmechanismen für Spieler.

3 Autorenmechanismen für Spieler und Gangs of Bremen

Das Computerspiel bezieht Spieler in die Spielentwicklung ein, auch als Autoren. Diese Möglichkeit, aktiv an der Gestaltung der *Spielgeschichte* mit zu wirken, macht einen besonderen Reiz des Computerspiels aus. Wir unterscheiden die Mechanismen nach Art und Reichweite des Einflusses der Spieler auf die Gestaltung des Spielablaufs: I. das unmittelbare Handeln des Spielers, II. das Steuern und Regeln sowie das Nutzen des Spiels für andere Zwecke sowie III. die Funktionsteilung im Spiel.

I. *Der Spieler entwirft seine Spielgeschichte zur Laufzeit.* Die direkte Form Gestaltung des Spielablaufs erfolgt durch das Handeln der Spieler. Faktisch entwickelt der Spieler durch seine Entscheidungen und Aktionen seine Geschichte. Dies kann durch einfache, aber auch durch komplexe Aktivitäten geschehen. Diese Form ist streng genommen keine Autorentätigkeit. Das spielerische Handeln ist aber immer Grundlage und Bezugspunkt der Autorentätigkeit.

II. Eine Form der Einflussnahme im Sinne echter Autorentätigkeit ist die *Steuerung und Regelung* des Spiels. Die Spieler bestimmen die audiovisuelle Umgebung und die Spielparameter *vor und außerhalb des Spiels* durch Level-Editoren (Unreal, Quake, 1st-Person Shooter, Starcraft, Stronghold, Strategie-Spiele), durch die Definition von Spielcharakteren über die Wahl von Sternzeichen oder Nationalitäten (The Sims, Rise of Nations, Age of Mythology oder Civilisation) oder indem sie ganze Spiele mittels einfacher visueller Entwicklungsumgebungen entwerfen [GI03]. Hiervon zu unterscheiden sind Autorenmechanismen der *Steuerung zur Spiel-Laufzeit*: In MMOGs (Massive Multiuser Online Games) übernehmen Spieler mit spezieller Spielerfahrung den Status des Wizzards, der mit speziellen Werkzeugen die Spielwelt erweitert. (Everquest, Dark Age of Camelot). In dem Spiel Zendo bekommt ein Spieler die Rolle des Game-Masters, der Regeln erfindet, die von den anderen Spielern erkannt werden müssen [He99]. In den letzten Jahren hat sich weiter das neue Film-Genre Machinima (machine cinema 2004) entwickelt. 3D-Filme werden mit Hilfe der 3D-Engine eines Spiels produziert. Das Spiel wird damit zum *Werkzeug* für andere Medien. Der Spieler wird zum Filmregisseur. Will Wright beschreibt schließlich eine ganze *Spielerökonomie*, die sich um das Spiel Die SIMS entwickelt hat: Spieler, die selber 3D-Tools entwickeln, Spieler, die diese Tools für das Modeln von Spielcharakteren nutzen, Spieler, die diese Charaktere auf Websites verbreiten und anderen zur Verfügung stellen, und Spieler, die von den Figuren tatsächlich Gebrauch machen. "At this point, more than 90 percent of The Sims' content is produced by the player population. ... This is a completely bottom-up, distributed, self-organizing process." [He02], [SZ04].

III. Bei der *Funktionsteilung* im Spiel zwischen einfachen Spielern und Spielern, die als Autoren agieren, finden wir neben der Ebene des direkten Handelns, die im strengen Sinne keinen Autorenmechanismus darstellt: (A) *Spieler definieren Mechanismen zur Konfliktlösung*: Die Definition von Aufgaben durch Spieler für andere Spieler (Puzzle, Quiz). Um die Formulierung von schwierigen, aber lösbaren Aufgaben für alle attraktiv zu machen, ist dabei ein ausbalancierter Belohnungs-Bestrafungsmechanismus zu beachten. (B) *Spieler bringen lokalisierte Informationen in ein mobiles Spiel ein*: In konventionellen Spielen findet sich eine Vielzahl von mobilen Spielen. Ein typischer Vertreter der Spielklasse, in der Autoren und Spieler beide aktiv am Spiel teilnehmen, ist das Szenario „Schnitzeljagd“. Hierbei geht es um das möglichst schnelle Aufsuchen von Orten, die durch eine Spielpartei vorgegeben wurden, ohne dabei den Weg und die Hinweise zum nächsten Punkt zu verlieren (Verfolgungsjagd, Geschicklichkeitsübung, etc.). (C) *Spieler erzählen Geschichten im Wettbewerb*. Spieler erhalten die Aufgabe zu bestimmten Themen Material zu sammeln und Geschichten zu erfinden. Alle Spieler entscheiden über den Erfolg (The Go Game). Alle drei Mechanismen A-B-C lassen sich kombinieren.

In dem Spiel „Gangs of Bremen“ können Spieler als Autoren sowohl in der Rolle des Spielorganisations als auch in der Rolle des Spielers Einfluss nehmen, wie aus der nachfolgenden Tabelle hervorgeht. In beiden Rollen können sie das Spiel vorbereiten und begleiten. Während die Organisatoren die Infrastruktur des Spiels definieren und beeinflussen können, sind die Spieler damit befasst, die Identität der eigenen Gang zu definieren, Avatare

zu erstellen und die gegnerischen Gangs durch die Definition von Quests herauszufordern.

	Spielvorbereitend	Spielbegleitend
Spiel-organisator	Physikalisches Spielfeld definieren	Eingriff in die bestehende virtuelle Infrastruktur zur Verbesserung der Spielbalance und Aufrechterhaltung der Spannung („Krankenhaus ist abgebrannt“)
	Provinzen aufteilen	
	Spielitems und Homebases verteilen	
	Virtuelle Welt schaffen (Karte, Spielitems, Sounds, etc.)	
Spieler	Identität der eigenen Gang schaffen (Farben, Logos, Geschichte, etc.)	Identität der eigenen Gang stärken (Dokumentation der Entwicklung)
	Avatare schaffen (Player-Character, Non-Player-Character)	Avatare schaffen (bei Weiterentwicklung von PCs und NPCs)
	Quest-Definitionen	Quest-Definitionen

Tabelle: Autorenmechanismen in Gangs of Bremen

4 Zusammenfassung und Ausblick

In diesem Beitrag haben wir die Autorenrolle des Computerspielers insbesondere in mobilen Spielen beleuchtet. Die vorgestellten (und noch zu erweiternden) Mechanismen der Spielgestaltung für Mitspieler ergeben ein neues Spielgefühl. Der Feldeinsatz des „Gangs of Bremen“ Prototypen in der Bremer Innenstadt erlaubt Untersuchungen darüber, welche Spielformen sich aus dem gegebenen Spielgerüst durch die Spieler selber weiterentwickeln werden. Für das noch sehr junge Forschungsfeld „Mobile Gaming“ lassen sich hier aus den Erfahrungen wichtige Hinweise erwarten.

Referenzen

- [GI03] Gleich, C., Game-Baukästen. c't 24/03, Heise Verlag, 2003
- [GM04] Grüter, B., Mielke, A., On the Development of a Mobile Play Mechanics, Proceedings Conference Mobile Entertainment: User-centered Perspectives, Manchester, 2004
- [He02] Herz, J.C., Gaming the System: Multi-Player Worlds Online. In Lucien King (Ed.): Game On: The History and Culture of Video Games. London: Laurence Ling Publishing, 2002, S. 91
- [He99] Kory Heath, Zendo, An Icehouse Game, <http://www.wunderland.com/icehouse/Zendo/index.html>, 1999
- [Li02] Lindley, C. A., The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling, Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, June, Tampere, Finland, 2002
- [SZ04] Salen, K.; Zimmerman, E., Rules of Play, The MIT Press, 2004, S. 539f.