

# GAMING



Alexander Lieder

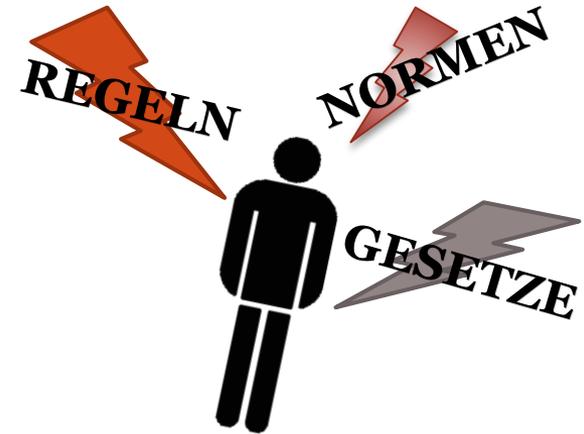
Falco Kirchner

Sebastian Günther

# Was ist Gaming?

- erste bekannte Erwähnung 1501
- „The playing of games, especially video games.”
- Im Deutschen ausschließlich im Bezug auf Computerspiele genutzt

# Warum spielen wir?



- „Weil es Spaß macht!“
  - Restriktiver Alltag durch Regeln, Gesetze, Normen
  - Erfolgserlebnisse im Spiel
  - Ablenkung
  - Aufarbeitung des Alltags
  - Spaß mit Freunden
  - „Abenteuerdrang“
  - Grafik, Faszination für Technik
- Aber auch:
  - Erfolgsdruck: Highscore, Browsergames

# Was ist Sandboxgaming?

- exakte Definition existiert nicht
- spezifische Eigenschaften lassen sich finden

# Gliederung

- Was ist Gaming?
- Sandboxgaming: Eigenschaften
  - Spielwelt, Story und Quests
  - Umwelt
  - Spielerinteraktion
  - Charakterentwicklung
  - Kill-or-die-Prinzip
- Motivation für Spieler
- Kritik von Spielern
- Verteidigung
- Vertreter

# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Spielwelt, Story, Quests)

- offen
- Freies agieren
- Zu beginn blockierte Inhalte sind untypisch
- meiste keine Story oder Quests

# Sandboxgaming: Eigenschaften (Umwelt)

- Einflussnahme auf physische Umwelt
  - Rohstoffabbau
  - Crafting
  - Gebäudebau
- Einflussnahme auf soziale Umwelt
  - Freier Handel
  - Städtebau
  - Gilden/Allianzen, Gildenverbunde
  - vorimplementierte geografische Einheiten (Länder, Kontinente)
  - Vorimplementierte rassische Einheiten

# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Spielerinteraktion)

- PvP
  - Open-World-PvP (Jeder gegen Jeden)
  - Gilden-PvP
  - Und ähnliches (Race-PvP, Realm-PvP)
- Allianzen (Gilden, Gildenverbunde)
- Handel (Händlerverbunde, Handelsabkommen)
- Zusammenarbeit ist in allen Bereichen hilfreich

# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Charakterentwicklung)

- Leveling
  - In einigen Sandboxgames möglich
  - Bei jedem Level-Up können Statuspunkte vergeben werden
    - z.B. auf Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit, etc.
    - Punkte können nach Belieben vergeben werden
    - Bestimmt Verteilungen machen mehr Sinn als andere
  - Klassen und statische Punktverteilung eher untypisch

# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Charakterentwicklung)

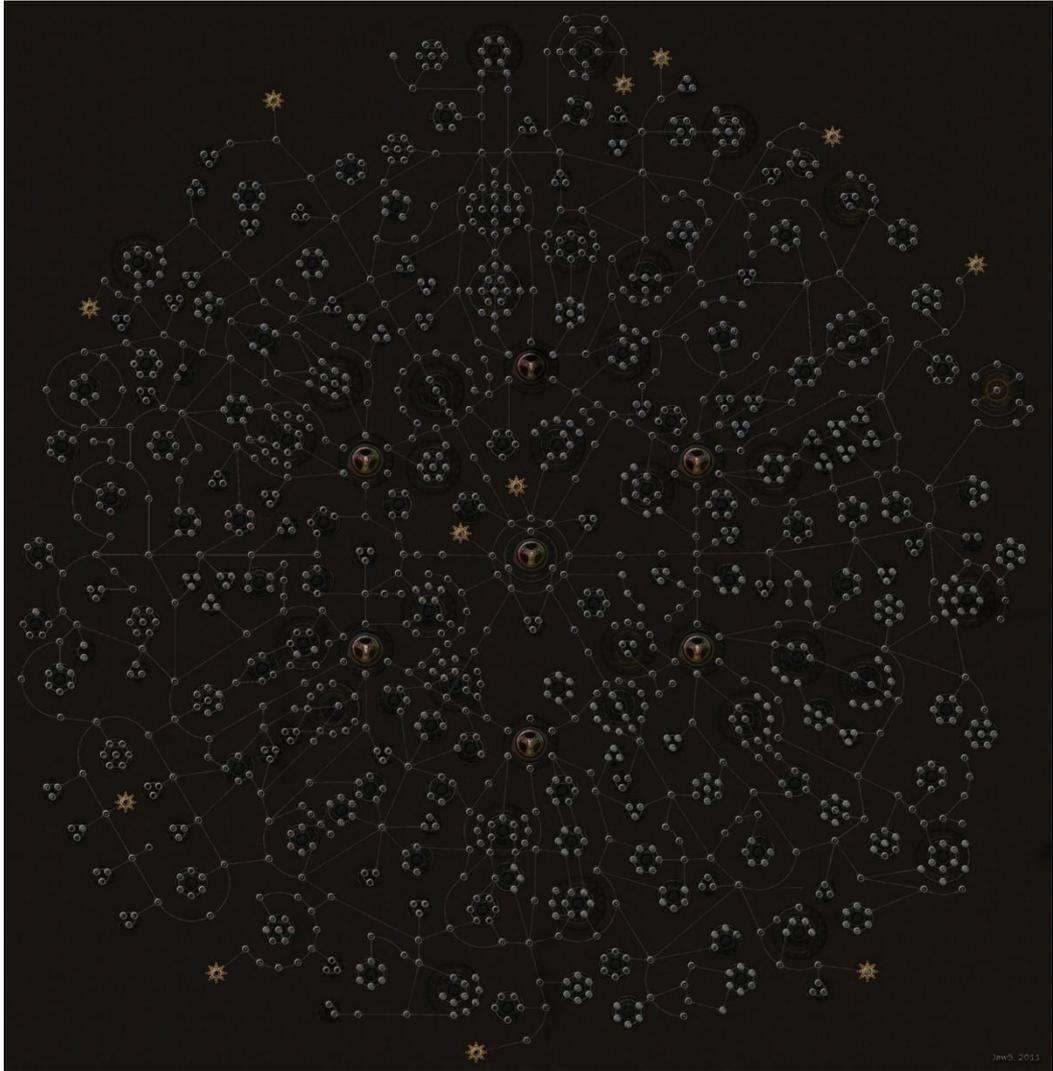
- **Ausrüstung**
  - Waffen und Kleidung anlegen
  - verbessern Charakterwerte (Rüstung, Lebenspunkte, Stärke, etc.)
  - in Sandboxgames meist selbst gecraftet
  - können verbessert werden

# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Charakterentwicklung)

- Skilltrees
  - oft verbunden mit Leveling
  - Skillpunkte können frei vergeben werden (Baumhierarchie)





# Sandboxgaming: Eigenschaften

(Charakterentwicklung)

- **Jobs**
  - Unterscheidensich in Craftinggebieten
    - z.B.: Ackerbau, Erzabbau, Schreinerei, Jagen, etc.
- **Erscheinungsbild**
  - oft das Einzige, das vor Betreten der Spielwelt angepasst werden kann
  - aber auch während des Spiels veränderbar
    - z.B. durch Kostüme, Färbemittel, etc.

# Sandboxgaming: Eigenschaften (Kill-or-die-Prinzip)

- Sozialer Kit
- Voraussetzung: PvP
- extremer Gewinn/Verlust beim Töten/Sterben
- oft verliert man alles, was man bei sich trägt beim Tod
  - Motivation für PvP → Gilden → Gilden-PvP → Gildenzusammenschlüsse →...

# Sandboxgaming: Motivation für Spieler

- Aktive Teilnahme an interaktiver Umwelt
- oft Start ganz unten → viele Erfolgsmomente
- Zusammenarbeit mit anderen Spielern
- Spricht viele Spielertypen an

# Sandboxgaming: Kritik von Spielern

- Warum komplexe Skilltrees?
- Warum freie Statuspunkte?
- Warum keine Klassen?
- Warum immer mehr Genres vermischen?

# Sandboxgaming: Verteidigung

- Nicht alle Spieler streben bester Punkteverteilung an
- Punktverteilung ist kreativer Moment, man muss nachdenken
- LvL-Up scheint sinnlos ohne Belohnungen
- Klassen auch in Sandboxgames möglich (hybride Verteilung)

# Sandboxgaming: Motivation für Hersteller

- Story und Quests nicht notwendig
- Grafik muss nicht sehr aufwendig sein
- Nur offene Spielwelt muss bestehen
- Nutzung der Kreativität der Spieler
- In alpha-Phase vermarktbar

# Sandboxgaming: Vertreter

- neues Genre
- Nicht viele Vertreter, die voll ins Schema passen
  - (Minecraft, Albion online, ArchAge)
- Einige Spiele enthalten Bestandteile (Gilden, freier Handel)
  - WoW, andere MMORPGS
  - Ikarian, Travian, andere Browsergames

# Simulationsähnliche Open World-Rollenspiele

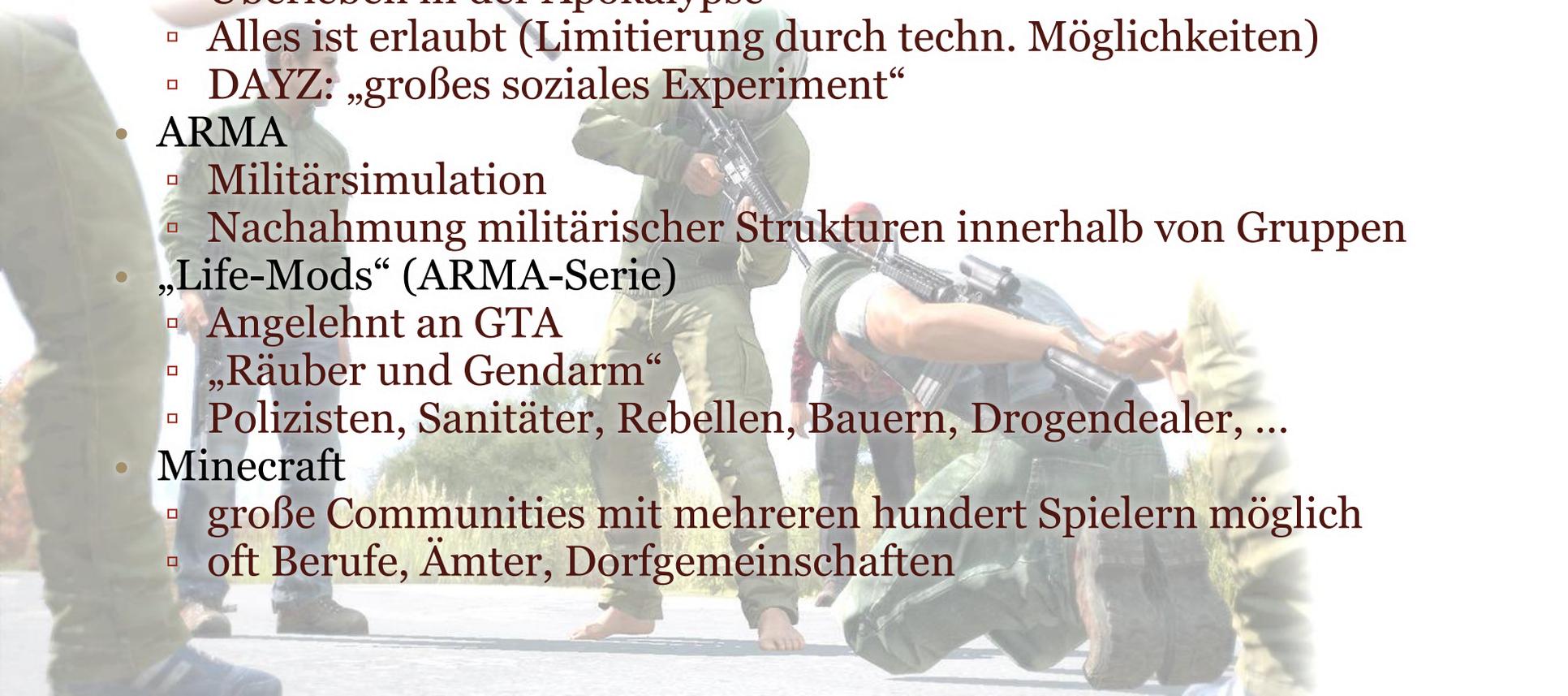
- Simulationsähnlich:
  - Spielwelt als realitätsnahes Abbild
  - Menschenähnlicher Charakter
  - Charakter hat Eigenschaften
  - Egozentrierte Perspektive
- Open World:
  - Spieler hat Handlungsfreiheit
  - i.d.R. keine feste Story
  - Grenzen: technische Limitierungen
- Rollenspiel: Spieler spielt eine Rolle *frei*

# Auswirkungen auf den Spieler

- Rollenwechsel
- Eintauchen in die Spielwelt
  - Es gelten z.T. andere Regeln!
- Gleiche Voraussetzungen/Möglichkeiten
  - eigenes Verhalten kann einfacher reflektiert werden
- Erlangung von Fähigkeiten
  - z.B. Teamleiter, Übernehmen von Aufgaben/Verantwortung
  - Kritikfähigkeit trainieren
- Förderung sozialer Kompetenzen
- Förderung von Hand-Augen-Koordination, Kreativität, räumlichen Denkens, Kombinatorik, ...

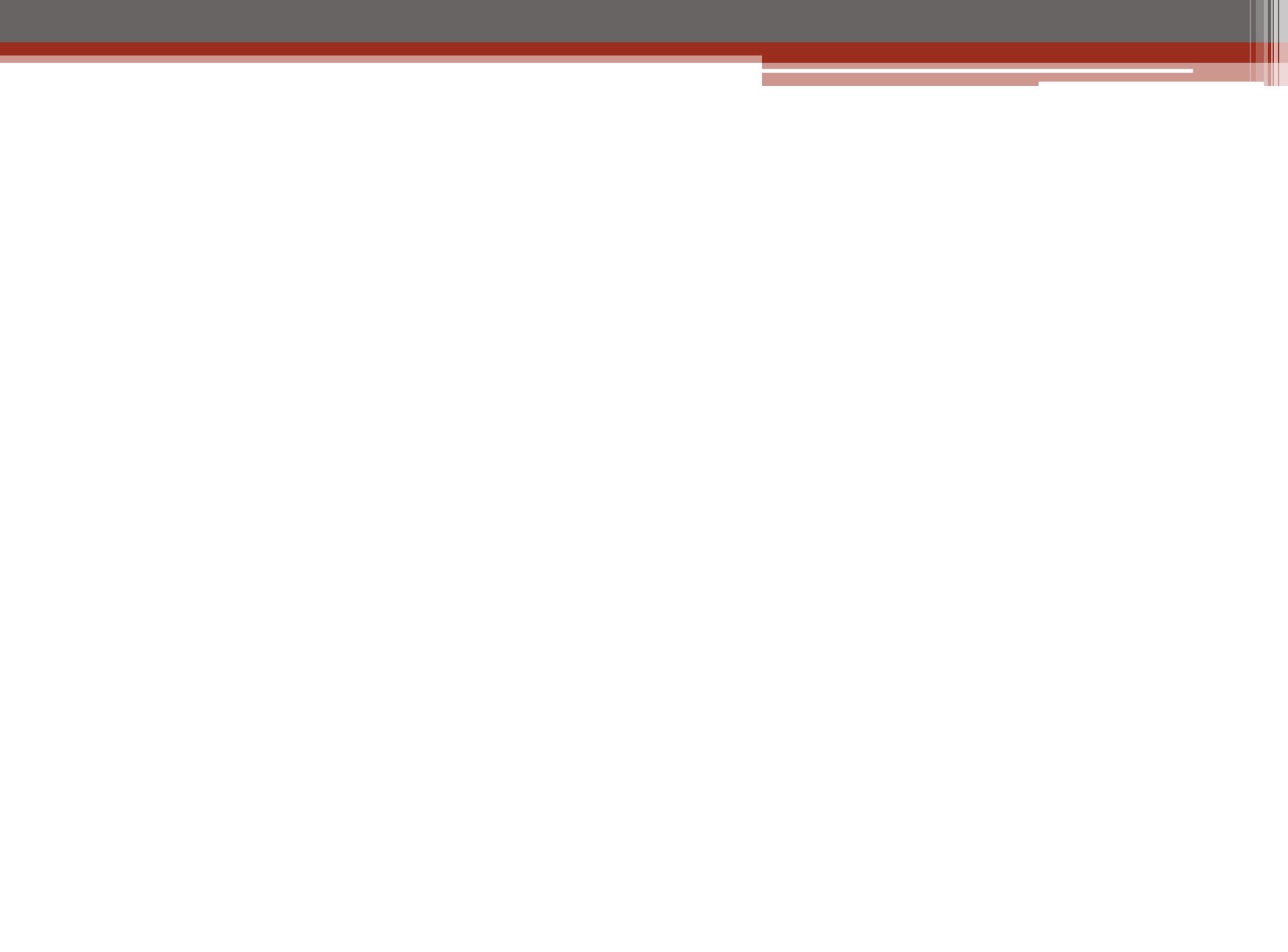
# Beispiele

- DAYZ, H1Z1 („Zombie-Survival-Games“)
  - Überleben in der Apokalypse
  - Alles ist erlaubt (Limitierung durch techn. Möglichkeiten)
  - DAYZ: „großes soziales Experiment“
- ARMA
  - Militärsimulation
  - Nachahmung militärischer Strukturen innerhalb von Gruppen
- „Life-Mods“ (ARMA-Serie)
  - Angelehnt an GTA
  - „Räuber und Gendarm“
  - Polizisten, Sanitäter, Rebellen, Bauern, Drogendealer, ...
- Minecraft
  - große Communities mit mehreren hundert Spielern möglich
  - oft Berufe, Ämter, Dorfgemeinschaften



# Praktische Anwendung

- AD(H)S: Unaufmerksamkeit, Impulsivität, (Hyperaktivität)
  - Lernen sich zu fokussieren
  - Erlangen von mehr Selbstkontrolle
- Therapie schwer erziehbarer Kinder/Jugendlicher
  - Entwicklung sozialer Kompetenzen
  - Anerkennung von gesellschaftlichen Normen
- Verhaltensforschung
  - Viele Menschen (Multiplayer) können gleichzeitig beobachtet werden



- 
- **Re-Mission** (HopeLab) ist ein 3-D-Shooter-Spiel für krebskranke Kinder und Jugendliche: Sie steuern als schwerbewaffneter Nanoroboter Roxxi durch ihren Körper und schießen mit Medikamenten böse Krebszellen ab. Die Evaluation ergab eine signifikant höhere Konzentration von Chemotherapeutika und Antibiotika im Blut der Teilnehmer, das heißt eine größere Adhärenz der medikamentösen Therapie. Ebenso verbesserten sich das krankheitsrelevante Wissen, die Selbstwirksamkeitserwartung und in der Folge die Lebensqualität ([www.re-mission.net](http://www.re-mission.net); [www.hopelab.org/our-research/re-mission-outcomes-study](http://www.hopelab.org/our-research/re-mission-outcomes-study)).

# Quellen

Bild DayZ:

<http://www.game-2.de/dayz-spieler-wuenschen-sich-friedliche-weihnacht/>

Skilltree Borderlands:

<http://nowgamer.com/wp-content/uploads/2013/05/359028.jpg>

Skilltree PoE:

<http://static.giantbomb.com/uploads/original/13/130632/2669286-2871.jpg>

Wikipedia:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Open-World-Spiel>

Gaming:

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/gaming>