

UNIVERSITÄT BASEL



SPIELRÄUME

WENN SPIELE NEUE RÄUME EROBERN  
**WORKSHOP SPIELRÄUME**  
17. JANUAR 2013, 13:00-18:00

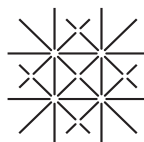
IT-SERVICES INTEGRATION IN STUDIUM UND LEHRE [ITSI]  
MODERNE LERNUMGEBUNG FÜR DEN CAMPUS VON MORGEN



ITSI  
MODERNE LERNUMGEBUNG  
FÜR DEN CAMPUS VON MORGEN



LEARNTECHNET



UNI  
BASEL







# A SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME

## PHASE A: AUFGABE

Hier setzen Sie sich damit auseinander, wie Spiele Informationen organisieren. Dazu erfinden Sie ein möglichst einfaches Spiel mit einer Auswahl an Material. Das Spiel sollte höchstens fünf Regeln haben und bezüglich der Informationssysteme eine Bedingung erfüllen.

Sie haben nicht viel Zeit dafür – eine Viertelstunde. Halten Sie das Ganze also so einfach wie möglich.

- Lesen Sie die allgemeinen Informationen auf Seite 6.
- Würfeln Sie, die Augenzahl bestimmt die Bedingung für Ihr Spiel:

-  erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.
-  erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.
-  erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.
-  erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.
-  Ihre Gruppe darf die Bedingung selbst auswählen.
-  Ihre Gruppe muss noch einmal würfeln.

- Wählen Sie das Spielmaterial aus. Sie sind absolut frei. Es ist z. B. auch erlaubt, nur einen Teil des Kartenspiels zu benutzen.
- Beschreiben Sie Ihr Spiel. Notieren Sie die Regeln und beschreiben Sie, wie das Spiel gewonnen werden kann (Gewinnsituation).



## PHASE B: AUFGABE

Hier setzen Sie sich damit auseinander, wie Spiele Informationen organisieren. Dazu verändern und verbessern Sie das Spiel Ihrer Vorgruppe. Das Spiel sollte höchstens fünf Regeln haben und bezüglich der Informationssysteme eine Bedingung erfüllen.

Sie haben nicht viel Zeit dafür – eine Viertelstunde. Halten Sie das Ganze also so einfach wie möglich.

**Schritt 1:** Lesen Sie die allgemeinen Informationen auf Seite 6.

**Schritt 2:** Lesen Sie die Spielanweisungen Ihrer Vorgruppe. Entscheiden Sie dann, welche der folgenden Aussagen zutrifft.

**A** Ihre Vorgruppe hat ein fertiges oder beinahe fertiges Spiel hinterlassen.

Entscheiden Sie sich für eine der folgenden Aktionen:

- **Weiterentwicklung:** verändern Sie einzelne Regeln und / oder die Gewinnsituation, um das Spiel zu verbessern.
- **Neues Informationssystem:** würfeln Sie neu, um ein neues Informationssystem festzulegen (Schlüssel auf Seite 2). Verändern Sie nun die Regeln / die Gewinnsituation so, dass dieses neue Informationssystem respektiert wird.

**B** Ihre Vorgruppe hat kein fertiges Spiel hinterlassen.  
Es gibt keine klaren Regeln, die Gewinnsituation ist nicht bekannt oder das Informationssystem nicht respektiert.

- **Neuentwicklung:** entwickeln Sie das Spiel so weiter, dass Regeln und Gewinnsituation feststehen und es dem gewählten Informationssystem entspricht. Sie dürfen auch das Spielmaterial neu wählen.

## PHASE B: PUNKTE

### A Weiterentwicklung

- Sie erhalten **10 Punkte**, wenn Sie Regeln und/oder die Gewinnsituation verändern.
- Sie erhalten weitere **10 Punkte**, wenn das ausgewählte Informationsszenario respektiert ist.
- Sie erhalten **10 Punkte** (und Ihre Vorgängergruppe 10 Punkte), wenn das veränderte Spiel gut funktioniert.

### A Neues Informationssystem

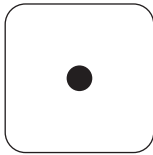
- Sie erhalten **15 Punkte**, wenn Sie Regeln und/oder die Gewinnsituation so verändern, dass das Vorgängerspiel noch erahnbar ist.
- Sie erhalten weitere **15 Punkte**, wenn das neue Spiel dem ausgewählten Informationsszenario entspricht.
- Sie erhalten **10 Punkte** (und Ihre Vorgängergruppe 5 Punkte), wenn das veränderte Spiel gut funktioniert.

### B Neuentwicklung

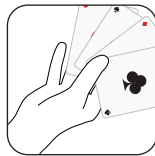
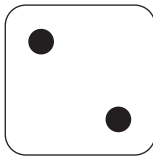
- Sie erhalten **10 Punkte**, wenn Sie Regeln und die Gewinnsituation festhalten.
- Sie erhalten weitere **10 Punkte**, wenn das ausgewählte Informationsszenario klar umgesetzt ist.
- Sie erhalten **10 Punkte**, wenn sie ein konsistentes und funktionierendes Spiel realisieren.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN

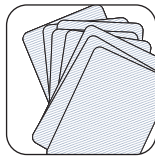
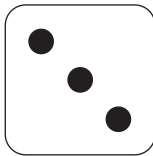
Spiele lassen sich als Systeme begreifen, die Informationen zur Verfügung stellen. Diese Informationen betreffen zum Beispiel die möglichen Spielzüge, den Einblick in die Ressourcen der Mitspielenden oder die Frage, wie genau sich der Verlauf des Spiels aufgrund von Indizien voraussagen lässt. Nach *Celia Pearce*\* gibt es vier Informationssysteme:



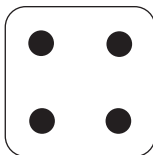
Informationen, die allen Spielern bekannt sind. Im Schach sind dies zum Beispiel der Aufbau des Spielbretts, die Information darüber, wie sich die Spielfiguren bewegen dürfen.



Informationen, die jeweils nur einem Spieler oder einer Spielerin bekannt sind. Das Blatt in den eigenen Händen kennt zum Beispiel in Kartenspielen wie Rommé nur die Spielerin, die es hält.



Informationen, die nur das Spiel als Akteur kennt. Die Abfolge der verdeckten Karten in einem Stapel, zum Beispiel, von dem Spieler und Spielerinnen ziehen, kennt bloss das Spiel als hypothetische Grösse.



Willkürlich generierte Informationen. Dieses Szenario tritt zum Beispiel dann ein, wenn gewürfelte Zahlen einen Einfluss auf den Spielverlauf haben.

Die vier Informationssysteme schliessen sich gegenseitig nicht aus. Gemeinsam generieren sie die Ökonomie der Informationen im Spiel.

\* zitiert nach Salen Katie, Zimmerman Eric: Rules of Play, Game Design Fundamentals. MIT: 2004; Seite 205



## **B** EMISSION IMPOSSIBLE

Emission Impossible ist ein Computerspiel für Landwirtschaftslehrlinge. Das Oeschger-Zentrum der Universität Bern will mit diesem innovativen Unterrichtsmittel junge Landwirte für den Klimaschutz sensibilisieren. Ziel des Spiels ist es, durch clevere Entscheidungen möglichst wenig Treibhausgase auf dem Hof zu produzieren. Dabei darf aber die wirtschaftliche Realität nicht verloren gehen. Gut spielt nur, wer bei seinen Entscheidungen auch ans Portemonnaie denkt. Eine schwierige aber keine unmögliche Mission!

Gespielt werden maximal drei Runden à einem Jahr. Zu Beginn jedes Jahres können Veränderungen am Betrieb vorgenommen werden, welche Auswirkungen auf den Treibhausgas-Ausstoss sowie den finanziellen Erfolg haben. Während des Jahres treten verschiedene Ereignisse ein, auf welche reagiert werden muss.

Zu Beginn jeder Runde gibt das Spiel Auflagen zum Erreichen der nächsten Runde vor. Werden diese nicht erfüllt, ist das Spiel verloren.

Durch Klicken auf die verschiedenen Gebäude können unterschiedliche Faktoren beeinflusst werden (Bauernhaus ⇄ Isolation, Stall ⇄ Vieh, Garage ⇄ Traktoren, Felder ⇄ Anbau).

Tipp: Milchkühe haben einen grossen Einfluss auf den Ausstoss von Treibhausgasen.

### **PUNKTE**

- ⇄ **10 Punkte** erhalten Sie, wenn Sie Runde 2 erreichen.
- ⇄ **15 Punkte** erhalten Sie, wenn Sie Runde 3 erreichen.
- ⇄ **18 Punkte** erhalten Sie, wenn Sie das Spiel erfolgreich beenden haben.
- ⇄ Für jede erhaltene Auszeichnung gibt es einen **Zusatzpunkt**.





## MINT-LAND

MINT-Land richtet sich speziell an Mädchen bis 13 Jahren und hat das Ziel, ihr Interesse für naturwissenschaftliche Themen zu wecken. Im Zentrum des hier spielbaren Prototypen liegt das Thema «Physik».

Das Spiel MINT-Land besteht aus einem einzigen Level, welcher in fünf Minigames unterteilt ist. In jedem der Minigames gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsstufen. Handlungsort von MINT-Land ist eine einsame Insel, welche die SpielerInnen mit Elektrizität ausstatten sollen. Ziel des Spiels ist es, innerhalb der Minigames möglichst viele Energiesterne zu sammeln, denn nur so kann der/die SpielerIn die Insel mit dem Boot verlassen.

Nach der Auswahl einer Spielfigur befindet man sich direkt auf der kleinen Insel und kann sich dort umschauchen. Bewegt wird die Figur mittels der Pfeiltasten. Sobald man sich einem Minigame nähert, kann dieses mit der Maus ausgewählt werden.

In der Mitte der Insel befindet sich ein pilzförmiges Haus, in welchem nachgeschaut werden kann, welche Minispiele bereits gespielt wurden. Da dies jedoch nur informativen Charakter hat und keine weiteren Aktionen im Haus vorgenommen werden können, empfehlen wir aus Zeitgründen, diesen Bereich nicht anzuschauen.



# **D** PERVASIVE GAMES

## AUFGABE

Sie befinden sich am Ort, an dem die neuapostolische Gemeinde Basel seit 1928 ihre Gottesdienste abhielt. Die Kirche wurde 1991 neu gebaut. Seit 2012 dient sie als Arbeits- und Lernraum und wird von der Studierendenorganisation skuba verwaltet.

Ihre Aufgabe ist es, eine Spielidee für diesen Raum zu entwickeln, die seinen Kontext reflektiert. Die Spielidee kann sehr oberflächlich sein, sollte aber die örtlichen Gegebenheiten einbeziehen und mit der Welt des Wissens und Lernens zu tun haben. Ironische Brechungen sind erlaubt. Ihre Idee muss verständlich sein – sie muss aber sicher nicht bis ins Letzte ausformuliert werden. Sie haben für alles bloss 15 Minuten Zeit.

- ➔ Lesen Sie die allgemeinen Informationen auf Seite 13.
- ➔ Überlegen Sie sich Ideen für ein Spiel, das in diesem Lernraum stattfinden könnte und notieren Sie diese.

## PUNKTE

- ➔ Sie erhalten **10 Punkte** für jede in einem kurzen Abschnitt beschriebene Spielidee.
- ➔ Der Schiedsrichter kann **10 Bonuspunkte** für in seinen Augen besonders gute oder tiefe Ideen vergeben.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Informationen sind heute nicht bloss überall abrufbar, sie können theoretisch auch von überall mit der Welt geteilt werden. In Zukunft rücken wohl die Schnittstellen zwischen dem globalen Netz und der physischen Welt vermehrt in den Fokus. Wie helfen diese Technologien, unsere physischen Räume neu zu definieren und zu nutzen? Innovation kann dabei auch heissen, bestehende Räume – im Zusammenspiel mit den Informations- und Kommunikationstechnologien – umzudeuten. Beispiele für solche Anwendungen sind die so genannten Pervasive Games («überall vorhandene Spiele, Spiele die den Raum erobern»).

1965 kam der italienische Science Fiction Film *La decima vittima* ins Kino. Er zeigt eine Zukunftsgesellschaft, die tödliche Spiele veranstaltet. Die Spieler jagen ihnen zugeloste Opfer, während sie selbst Opfer anderer Jäger sind. Wer einen selbst jagte, war dem Opfer unbekannt.



Bald wurde dieses Spiel in amerikanischen Universitäten von Studierenden aufgegriffen. Jeder Jäger war auch Gejagter. Es galt, das Opfer zu überraschen und, möglichst kunstvoll inszeniert, zu «töten» (meist, indem man es mit einer Banane bedrohte).

Dieses Spiel verbreitete sich als *Killer* oder *Assassin* um die Welt. Es kennt verschiedene Varianten. Die Spielenden deuten den öffentlichen Raum zum Jagd- und Spielgrund um. So gehört dieses Spiel zu den so genannten Pervasive Games. Oft handelt es sich bei dieser Spieltypologie um Rollenspiele im öffentlichen Raum, die durch die mobilen und digitalen Geräte noch mehr Auftrieb erhalten. Sei es, das Pacman in die Strassengevierte von New York übersetzt und dort gespielt wird. Sei es, dass eine Schnitzeljagd durch die Geschichte einer Stadt mit einem Rollenspiel verbunden wird und zu Happenings und geheimnisvollen öffentlichen Aufführungen führt.

## BEISPIELE

### PacManhattan

2004 schufen eine Gruppe Studierender der New York University das Spiel, welches das Videospiel Pac-Man von 1980 in das Strassengitter Manhattans übersetzt. Ein Spieler, der als Pac-man verkleidet ist, versucht, virtuelle Punkte auf der Strasse zu «fangen», in denen er an ihnen vorbeirent. Vier verkleidete «Geister» versuchen, ihn daran zu hindern. Alle fünf Spieler sind über Mobiltelefone in ständigem Kontakt mit einer Spielzentrale, in der fünf «Controller» sitzen. Diese informieren die Spieler in den Strassen und steuern sie.

[pacmanhattan.com](http://pacmanhattan.com)

### Prospoeia Bardo 2 «Momentum»

Ein LARP (Live Action Role Play) bezeichnet ein Rollenspiel, in dem die Spieler ihre Spielfigur physisch selbst darstellen. 2006 wurde Stockholm während 36 Tagen zum Schauplatz eines solchen Rollenspiels. 30 Mitspieler versetzten sich in die Rolle toter, historischer Revolutionäre, die als Geister in die Realität zurückkommen, um gegen das Vergessen anzukämpfen. Das Spiel fand rund um die Uhr statt, umfasste Recherchen, öffentliche geheimnisvolle Rituale und weiteres mehr.

[http://iperg.sics.se/iperg\\_games9.php](http://iperg.sics.se/iperg_games9.php); <http://momentum.sics.se/>

### Reverse-Forward

2010 veröffentlichte das New Media Center ein Abenteuerspiel in sechs Teilen, das durch die Geschichte der Wissenschaften führt und in dem die Spielenden auf der Suche nach Indizien auf eine Schnitzeljagd durch die Stadt Basel geschickt wurden. Online und offline galt es, Rätsel zu lösen und Protagonisten einer filmischen Erzählung zu helfen.

<http://reverse-forward.ch>

*Pervasive gaming is embedding gameplay into the environment and everyday objects that would enable people to interact with information-processing devices more naturally and casually than they currently do, and play the game in whatever location or circumstance they find themselves.*

Zitat nach: <http://momentum.sics.se/>

Quelle: Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern: Pervasive Games: Theory and Design.

Taylor&Francis Group, 2009 cf: <http://pervasivegames.wordpress.com>







# F SOCIAL GAMES

## AUFGABE

Hier sollen Sie auf die soziale Interaktion der Spieler und Spielerinnen fokussieren.

Wie verhalten sie sich in ihren Spielzügen? Weshalb spielen Menschen?

Spielen Sie «Little Max» und beobachten Sie sich. Ändern Sie das Spiel dann gemäss den Vorgaben ab.

- ➔ Spielen Sie zwei Runden «Little Max» (Spielregeln auf Seite 20) und beobachten Sie sich selbst.
- ➔ Ziehen Sie beim Schiedsrichter eine Karte. Versuchen Sie, das Spiel so abzuändern, dass es dem Typus auf dieser Karte möglichst viel Spass macht. Sie dürfen mehr Wüfel einsetzen, neue Würfelmkombinationen definieren oder auch neue Regeln erfinden. Beschreiben Sie die Änderungen kurz.

## PUNKTE

- ➔ Sie erhalten **10 Punkte** für jede beschriebene Veränderung, die Sie ins Spiel einführen – und die auf den Spieltyp zutrifft.
- ➔ Der Schiedsrichter kann **10 Bonuspunkte** für sehr elegante Lösungen vergeben.

## FÜR WEN ENTWICKELN WIR SPIELE?

*Richard Bartle\** beschreibt vier Beweggründe, die Menschen beim Spiel beeinflussen. In ihrer Reinform entsprechen sie vier Spielertypen.

- **Achiever:** Leistungsmenschen. Sie spielen, um Punkte zu gewinnen und den nächsten Level zu erreichen. Diesem Ziel ordnen sie alle andern Aktionen unter. Sie erforschen die Spielwelt, um ihre eigenen Leistungen zu verbessern. Sie pflegen den Kontakt zu Mitspielern, um zu entdecken, wie diese Punkte gewinnen. Erlaubt es das Spiel, Mitspieler aus dem Weg zu räumen, tun die leistungsorientierten Spieler dies dann, wenn sie die Rivalen fürchten oder wenn ein immenser Punktgewinn winkt.

Hauptziel: möglichst viele Punkte zu gewinnen.

- **Explorer:** Forschungsreisende. Ihnen geht es darum, die innere Mechanik des Spiels zu begreifen. Sie sind stets auf der Suche nach noch interessanteren Eigenschaften. Alle anderen Aktionen stehen im Dienste dieser Suche. Punkte zu gewinnen dient dem Zugang zu interessanten Aspekten des Spiels. Allerdings greift dieser Spielertypus eher zum Mittel, andere Spieler aus dem Weg zu räumen, wenn dies einfacher und schneller geht. Die Kontakte zu andern Spielern dienen vor allem dazu, Inspiration und neue Ideen zu gewinnen. Das eigentliche Spielvergnügen besteht darin, den Spielraum zu entdecken und in Besitz zu bringen.

Hauptziel: In die Welt des Spieles einzudringen, und mit der Botanisiertrommel voller Beweise und Entdeckungen zurückzukehren.

- **Socializer:** der gesellige Typ interessiert sich für Menschen und was sie zu sagen haben. Das Spiel ist bloss ein Ort, wo Spieler gemeinsam etwas erleben. Auskundschaften mag notwendig sein, um zu verstehen, worüber die andern sprechen. Punkte zu gewinnen ist wichtig, um zu definierten Gruppen mit einem bestimmten Wir-Gefühl auf höheren Spielebenen gehören zu können – und um Status zu erhalten. Eine andere Figur aus dem Weg zu räumen ist für diesen Spieltyp nur zulässig, wenn die aufkochenden Gefühle ob der schlechten Behandlung eines lieben Freundes in aussichtslose Racheakte münden.

Hauptziel: Leute kennen lernen, sie verstehen und gute, langlebige Beziehungen knüpfen. Das Spiel dient der sozialen Interaktion.

- **Killer:** wollen über andere bestimmen. Sie greifen andere Spieler an, um ihre Figuren aus dem Weg zu räumen. Punkte zu erreichen wird als notwendiges Übel betrachtet, Auskundschaften ist notwendig, um neue Wege zu finden, andere Figuren zu eliminieren. Kontakte zu knüpfen dient der Erforschung anderer Spiel-taktiken um strategische Vorteile zu erreichen.

Hauptziel: Gewinnen, damit jemand anderer verliert. Brauchen Bewunderung.

Diese Spieltypen kommen nicht in Reinform vor. Je nach Situation und Spiel kommen unterschiedliche Facetten gleichzeitig zum Zug. Gemäss gewisser Studien handelt ein Spieler ungefähr zur Hälfte als Socializer, in einem Viertel der Fälle als Explorer, in einem Sechstel als Achiever und zu einem Zwölftel als Killer.

Wäre pro Person bloss ein Typus möglich, wären 75% der Leute Socializer, 10% Explorer, 10% Achiever und 5% Killer.

\* Richard Bartle «Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs». Cf. z.B. Salen Katie, Zimmerman Eric: Rules of Play, Game Design Fundamentals. MIT: 2004; Seite 465

## SPIELREGELN

### LITTLE MAX – EIN SPIEL FÜR KLEINE ANGEBER

Ihr Ziel besteht darin, die Mitspieler dazu zu bringen, Ihnen das zu glauben, was Sie über Ihren Wurf erzählen.

- Würfeln sie die beiden Würfel mit dem Becher, schauen Sie sie dann an, ohne dass Ihre Mitspieler sehen, was Sie gewürfelt haben.
- Verkünden Sie Ihren Wurf:



**«Kleiner Max»:** ein Würfel zeigt 1, der ander 2 – das höchstmögliche Resultat. Dieser Wurf sollte von den Mitspielern immer hinterfragt werden.



**Paar:** 2 mal eine Sechs ist das höchste Paar, 2 mal eine Eins das niederste Paar.



**Ziffern:** die höhere Zahl geht voran, so ergeben sich klare Hierarchien:  $5+4 = 54$ , schlägt  $5+3 = 53$ .

- ➡ schieben Sie den Würfelbecher (ohne dass die Würfel gedreht werden) zur Mitspielerin, die zu ihrer Rechten sitzt.
- ➡ Die nächste Person kann ihre Verkündung akzeptieren oder Sie herausfordern.
  - ➡ Wenn sie akzeptiert:

würfelt sie selbst, verkündet ihren (von den anderen nicht gesehenen) Wurf.  
**Dieser muss höher sein, als der vorangegangene.**
  - ➡ Wenn sie Sie herausfordert:

ist Ihr Wurf von kleinerem Wert, als der, den Sie angegeben haben, scheiden Sie aus dem Spiel aus. Die übriggebliebenen Personen beginnen eine neue Runde.
- ➡ ist Ihr Wurf mindestens so hoch wie die Punktzahl, die Sie angegeben haben, scheidet die Person aus, die Sie herausgefordert hat. Die nächste Person startet eine neue Runde.
- ➡ Das Spiel geht so lange weiter, bis nur noch eine Person übrigbleibt. Die Spieler sind übrigens nicht dazu gezwungen, zu würfeln. Sie können den Würfelbecher auch einfach nehmen, und ohne zu würfeln oder nachzuschauen ein Resultat verkünden.



## SCORE

POSTEN	PUNKTE
A Spiele als Informationssysteme	
B Emission Impossible	
C MINT-Land	
D Pervasive Games	
F Social Games	
<b>TOTAL</b>	

---

**Eine Broschüre des LearnTechNet**

**Weitere Informationen:**

**<http://itsi.ltn.unibas.ch>**

**Text, Gestaltung und Produktion:**

**New Media Center der Universität Basel 2013**

**<http://nmc.unibas.ch>**