



GAME FLOW

In den vorherigen Artikeln wurde erklärt, dass Games individuellen subjektive Erfahrungen darstellen welche auf individuellen Vorkenntnissen und Vorlieben basieren. Die Flow Theorie geht noch einen Schritt weiter. Flow (englisch für „fließen, rinnen, strömen“) bezeichnet beglückende Gefühl völliger Vertiefung (Konzentration) und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit („Absorption“), die wie von selbst vor sich geht. Der Glücksforscher Mihály Csíkszentmihályi gilt als Schöpfer der Flow-Theorie, die er aus der Beobachtung verschiedener Lebensbereiche entwickelte und in zahlreichen Beiträgen veröffentlichte. Besonders in der Spielwissenschaft wird die Theorie des Flows häufig erwähnt und angewendet.

Die Grundidee basiert darauf das „Flow“ dann entsteht, wenn sich Spielende in einem Spiel Herausgefordert aber nicht überfordert oder unterfordert fühlen. Das heißt nach dieser Theorie macht es keinen Spaß ein Spiel zu spielen welches als zu schwer oder zu einfach empfunden wird. Das Ziel beim Gestalten von Spielen ist es also Spielende immer wieder neu Herauszufordern beziehungsweise den Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels zu erhöhen. Bei Plattformern kommen bei jedem Level oft neue Hindernisse oder Gegeben hinzu um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Das haben wir uns z.B. auch bei den Spielen „Monument Valley“ und „Contre Jour“ gesehen. Um den Optimalen Flow eines Spiels zu visuelleren findet Ihre eine für Games angepasste Illustration der Flow Theorie in Abbildung 1. Dort wurde auch visualisiert wie die Individuellen Vorkenntnisse Spieler*innen sich auf dem Flow auswirken können.

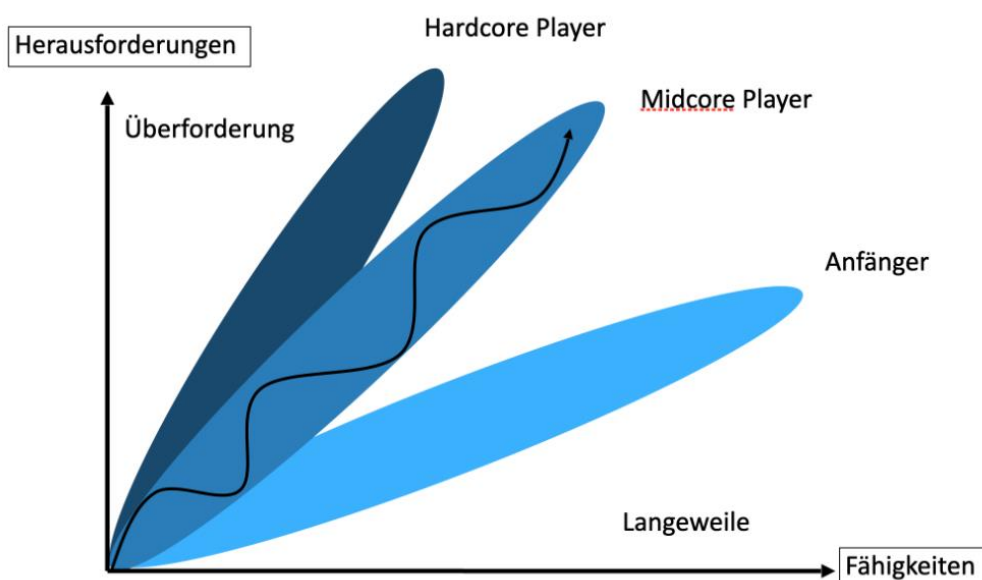


Abbildung 1. Angepasste „Theory of Flow“ von Mihály Csíkszentmihályi

Die Spielerfahrung und das Wissen von Spielern hängen oft von ihren bisherigen Erfahrungen und den erworbenen Fähigkeiten ab. Das bedeutet, dass ein Spieler, der nur selten Jump 'n' Run-Spiele gespielt hat, schneller überfordert ist als ein Spieler, der diese



Art von Spiel 1-2 Mal pro Woche spielt (wir nennen solche Personen Midcore-Player). Eine Person, die solche Spiele mehrmals am Tag spielt, wird wiederum ein schwierigeres Spiel erwarten als ein Midcore-Player. Um Spiele zu entwickeln, die für bestimmte Personen geeignet sind, ist es wichtig zu verstehen, was diese Spieler erwarten. Die Design Patterns helfen uns zu verstehen, welche Art von Interaktion (d.h. die Spielmechanik) unsere Zielgruppe erwartet. Die Fähigkeiten und ob und wie sie als Herausforderung oder Überforderung wahrgenommen werden, können nur durch Playtesting herausgefunden werden. Dazu sollten Sie Personen aus der Zielgruppe (z. B. Klassenkameraden aus Ihrem Kurs) bitten, Ihr Spiel zu spielen und sie dabei zu beobachten, um anschließend zu diskutieren, welche Elemente als leicht oder vielleicht zu leicht oder zu schwer empfunden wurden. Es ist wichtig zu betonen, dass Spieler, die ein Level nicht schaffen oder überfordert sind, nicht als "inkompetent" oder gar "schlecht" angesehen werden sollten. Wenn die Fähigkeiten nicht an den Schwierigkeitsgrad Ihres Spiels angepasst sind, ist dies ein Problem, das gemeinsam gelöst werden sollte; bitte machen Sie aus Ihrem Spieltest keinen Wettbewerb.



AUFGABE „FLOW“ FÜR EUER DEFINIEREN

Hier möchten wir euch bitten, euch zu fragen, wie ihr euer Spiel im Laufe des Spiels schwieriger gestalten könntet, um eine kontinuierliche Herausforderung zu bieten? Wird es später im Spiel mehr und/oder größere Hindernisse geben? Werden die Gegner schwieriger oder muss die Spielfigur mehr oder schneller Gegenstände sammeln, um zu überleben?

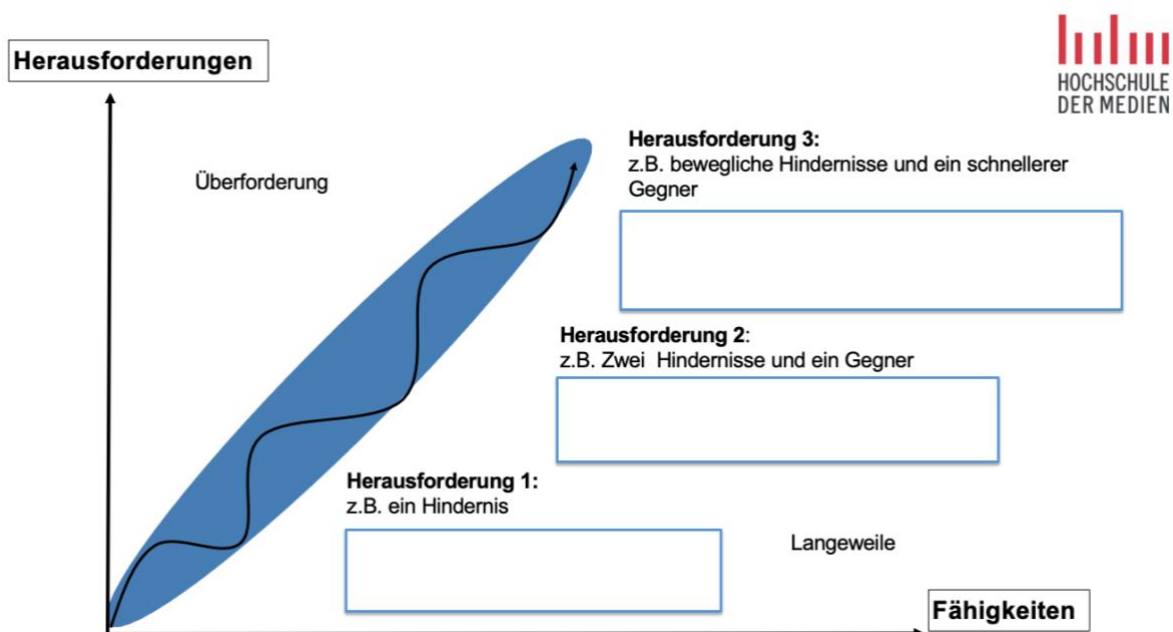


Abbildung 2 Angepasste „Theory of Flow“ von Mihály Csíkszentmihályi