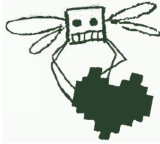
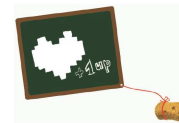


Workshop zum Thema

Spiel vs. Leben

2. Workshop Games als informelle Lerngelegenheiten



BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL



die börse



Jackstädt
Stiftung

Herzlich Willkommen zum zweiten Workshop-Termin, der sich der Frage widmet, inwiefern die Computerspiele – deren Geschichte und Formenvielfalt wir beim letzten Mal kennengelernt haben – als Lerngelegenheiten zu betrachten sind.

Der Workshop insgesamt



Themen & Termine:

- 28.10.2015 Was sind & waren Computer- und Videospiele?
- 25.11.2015 Games als Lerngelegenheiten: Lernt man da?
- **13.01.2016 Games als Lehrmittel: Wie gut lernt man da?**
- **03.02.2016 Gamification & Sucht: Spielen wir uns „zu Tode“?**
- Zusatztermin im März oder April: Ergebnisse der Schülerarbeiten

19.30 - 21.00 Uhr: **max. 40 Min. Impulsvortrag & 50 Min. Diskussion**

25.11.2015

Bevor wir inhaltlich in unser heutiges Thema einsteigen, möchte ich Sie kurz darüber informieren, wie wir mit Ihren Fragen und Interessenbekundungen beim letzten Workshop-Treffen umgegangen sind. Zuallererst möchten wir noch einmal Dank sagen für die ausgesprochen rege Diskussion beim letzten Mal. Sie hat uns motiviert, unser Sitzungskonzept etwas umzugestalten: den Zeitrahmen für den Impulsvortrag möglichst zu verknappten (auf 40 Minuten) und der Diskussion somit noch mehr Raum zu geben.

Orientiert an ihren inhaltlichen Ergänzungswünschen zu unserem Workshop-Plan haben wir zudem unsere Themen des 3. und 4. Treffens verändert. So haben wir den Januar-Workshop nun ganz klar unter die Frage gestellt, wie Computerspiele als Lehr- und Lernmittel in Schule und Unterricht eingesetzt werden können – ergänzt um wissenschaftliche Befunde zur Effektivität und Nachhaltigkeit des Lernens mit Video- und Computerspielen. Das Thema „Spielesucht“ hingegen wollen wir als Diskussionschwerpunkt in den vierten Workshop integrieren, in dem es dann um aktuelle Entwicklungen gehen soll, die Prinzipien des Spielens immer stärker unseren Lebensalltag durchdringen – einerseits als Möglichkeit des mobilen Spielens z.B. auf Smartphones, andererseits als Motivationstechnik in Arbeitswelt, bei der Gesundheitsvorsorge oder bei der Kundenbindung.

Ich hoffe, wir treffen mit diesen Modifikationen Ihre Wünsche und Sie kommen um so lieber auch zu unseren Workshops im Jahr 2016.

Einen letzten terminlichen Hinweis muss ich noch ansprechen: unseren Januar-Workshop haben wir um eine Woche nach hinten verlegt – auf den 13.01.2016, um so auch all jenen eine Teilnahme zu ermöglichen, die die Weihnachtsferien bis zum letzten Tag auskosten wollen.

Der Workshop heute ...

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Impuls 1: Begriff des Lernens (5 Minuten: Rürup)

Games als Lerngelegenheiten: Lernt man da?



Impuls 2: Was lernt man alles bei Far Cry 4?
(35 Minuten: Köppke & Lompe)

25.11.2015

Was erwartet Sie nun heute? Vorgesehen haben wir zwei Impulsvorträge: einen kurzen zum Begriff des Lernens und seiner analytischen Anwendung auf Video- und Computerspiele (das ist meine Aufgaben) und einen längeren zweiten, in dem Frau Köppke und Frau Lompe beispielhaft vorstellen, wie man vorgehen könnte, wenn man ein Computerspiel als Lerngelegenheit analysieren möchte.

Bevor ist mit meinem begrifflichen Impuls starte, aber noch eine Anmerkung zu dem Spiel, dass wir heute als Analysebeispiel herangezogen haben. Beim letzten Workshop hatten wir noch angekündigt, dass wir uns dem derzeit wohl weitverbreitetsten Spiel „Minecraft“ widmen wollen. Allerdings erreichte uns im Nachgang zu dieser Ankündigung ein Feedback, dass uns nachdenklich stimmte. Weichen wir mit „Minecraft“ – einer mehr oder weniger für alle Altersgruppen tauglichen Aufbausimulation mit Strategie- und Rollenspielelementen – nicht der eigentliche Debatte und den wirklichen Konfliktfeldern aus: nämlich der Frage, was uns Egoshouter anderes oder besseres beibringen als Waffenkunde und Tötungstechniken?

Wir haben diese Nachfrage intensiv diskutiert und uns schließlich entschlossen, mutiger zu sein und nicht „Minecraft“ als Analysebeispiel zu nehmen. Unser Wahl fiel stattdessen auf FarCry4, ein Spiel das schon von seiner Altersfreigabe P18 her deutlich macht, dass es zu den problematischen, weil möglicherweise gewaltverherrlichenden und jugendgefährdenden Spielen gehört. Entscheidend dafür, dass wir dieses Spiel genommen haben und kein anderes, war seine Verfügbarkeit im privaten Umfeld von uns Workshop-Organisatoren ... es gab einfach genug erfahrene Spielexperten zu Hause oder unter unseren Freunden, die wir – neben Recherchen in Spielezeitschriften und Onlineforen – konkret zu Rate ziehen konnten, um das Spiel intensiv kennen zu lernen.

Dass das Spiel FarCry4 mit P18 geratet ist, spielt für unseren Vortrag aber selbst keine Rolle: wir haben bei der Auswahl von Bildern und Szenen darauf geachtet, dass keinerlei Elemente enthalten sind, die als problematisch bewertet werden können. Das verändert natürlich auch etwas den Fokus der Spielanalyse. Nicht in den Blick nehmen wir Lern- und Übungsfelder des Tötens, sondern lenken den Aufmerksamkeit darauf, was man noch – darüber hinaus – beim häufigeren Spielen von FarCry4 lernen kann. Dazu dann aber gleich.

Def.: Was ist Lernen?



„Im weiteren Sinne tritt Lernen auf, wenn **Erfahrung** eine relativ dauerhafte **Veränderung** im individuellen **Wissen** und **Verhalten** schafft. Die Veränderung kann beabsichtigt oder unbeabsichtigt, zum Besseren oder Schlechteren, richtig oder falsch und bewusst oder unbewusst sein.“ (Woolfolk, 2008, S. 257)

Kein Lernen sind Verhaltensänderungen durch ‚Reifung‘ oder vorübergehende Veränderungen wie Krankheit, Müdigkeit oder Hunger.

→ **Natürlich lernt man durch Games: Sie sind Erfahrungsräume!**

→ **Offen ist nur: WIE & WAS, wie vorhersehbar & wie folgenreich?**

25.11.2015

Matthias Rürup

Zuvor möchte ich – als Miniimpuls – die Begriffe des Lernens und der Lerngelegenheit, wie sie unserer folgenden Spielanalyse zugrunde liegen, benennen und klären. Das ist ja ein typisches Bedürfnis von Wissenschaftlern: Erst einmal definieren, worüber man redet.

Die Definition des Lernbegriffs, die ich Ihnen mitgebracht habe, kennen die Lehramtsstudenten der Bergischen Universität in- und auswendig. Sie entstammt einem aktuellen Standardlehrbuch und ist – in dieser Formulierung – klausurrelevant. Woolfolk definiert, dass Lernen dann stattgefunden habe, wenn eine Erfahrung eine relativ dauerhafte Veränderung im individuellen Wissen und Verhalten bewirkt habe. Das klingt erst einmal extra abstrakt – aber das schulische Lernen ist in dieser Beschreibung leicht wieder zu erkennen. Gelernt hat man eben etwas, wenn man nach einer gewissen Auseinandersetzung mit Lehrvorträgen und Lehrbuchaufgaben, eine Abfrage in einem Wissenstest nun richtig beantworten kann. Zuvor hätte man diesen Wissenstest mit Zweifeln, mal so, mal so und höchstens zufällig korrekt bearbeitet, nach dem Lernen kann man es bewusst und immer wieder richtig. Zum Lernen zählen – darauf verweist die Definition gerade in ihrer Abstraktheit – aber nicht nur solche typischen Beispiele (von Schule und Unterricht), sondern eben auch viele andere (alltägliche, unterschwellige) Phänomene: man muss ja nur Erfahrungen machen, die relativ dauerhafte Wissens- und Verhaltensveränderungen hervorrufen. Lernen tut man so z.B. auch an der Bushaltstelle, wenn die Verkehrsbetriebe (wie vor zwei Jahren hier in Wuppertal) die Regel einführen, dass neue Fahrgäste immer ausschließlich vorne – beim Fahrer – einsteigen müssen: dann lernt man neu, wie man sich günstig an der Haltstelle zu bewegen und zu positionieren habe, um (allzumal wenn mehrere Busse gleichzeitig eintreffen) einen guten Platz zum schnellen Einstieg zu ergattern.

Wichtig bei der Definition von Woolfolk ist gerade der Nachsatz, dass die Veränderung des Lernens beabsichtigt oder unbeabsichtigt sein könnte (gewollt sei oder einfach passiere). Auch ist Lernen – diesem psychologischen Verständnis nach – ein wertneutraler Begriff: ob das Lernen zum Besseren oder Schlechteren, zu etwas Richtigen oder Falschen führe, sei grundsätzlich erst einmal offen. Abzugrenzen seien lediglich Wissens- und Verhaltensänderungen, die nicht auf Erfahrungen beruhen – wie z.B. die körperliche Reifung eines Menschen im Lebenslauf oder mehr oder weniger andauernde Erschöpfungszustände im Folge von Krankheiten oder Verletzungen.

Insofern ist – aus der Lernpsychologie – für unser heutiges Workshopthema festzuhalten: natürlich sind auch Computerspiele Lerngelegenheiten. Sie bieten Erfahrungsräume – und diese umso mehr und intensiver, umso häufiger man sich ihnen widmet. Die Frage ist also nicht, ob man durch Computerspiele lernt (das tut man, genauso wie beim Spazierengehen), sondern nur: Wie lernt man in ihnen, was für Erfahrungen bieten sie an und – was uns dann beim nächsten Workshop im Januar beschäftigen wird – wie vorhersehbar & wie folgenreich sind diese Wissens- und Verhaltensänderungen durch Computerspiele (insbesondere auch für Verhaltensweisen außerhalb von Spielekontexten – im wirklichen Leben).

Anliegen unseres heutigen Workshops ist es, ein konkretes Spiel als Erfahrungsraum zu analysieren – also der Frage nachzugehen: Was lernt man da (potentiell)!

Wie & Was lehren Spiele?



A) Welche Kompetenzen fördern / fordern Games?

- **Kognitive Kompetenzen**
(Regeln, Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit)
- **Soziale Kompetenzen**
(Kommunikation und Kooperation mit anderen realen Spielern, *aber auch virtuellen „Figuren“*)
- **Motorische Kompetenzen**
(Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit)
- **Affektive Kompetenzen**
(Konzentrationsfähigkeit, Stressregulierung, Frustrationstoleranz)

B) Welche Erfahrungen ermöglichen Games?

- **Modelle von Werten und Normen** (mögliche Verhaltensweisen)
- **Modelle natürlicher & sozialer Gesetze** (erfolgreiche Verhaltensweisen)
- **Modelle von Wissen** (fiktive oder richtige „Welten“, Sachverhalte, Fakten & Theorien)

25.11.2015

Matthias Rürup

Dieser unserer Spielanalyse liegt ein bestimmtes Analyseraster zugrunde, das ich Ihnen – und insbesondere den anwesenden Schülerinnen und Schülern, die demnächst mit eigenen Spielanalysen starten sollen – noch kurz vorstellen möchte.

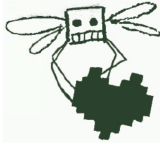
Grundsätzlich, so ist in unserem Analyseraster festgehalten, lassen sich zwei verschiedene Formen des Lernens unterscheiden.

Zum einen eine Behavioristische, demnach Spiele einfach eine Art Lebensumwelt sind, die bestimmte Anforderungen an Fingerfertigkeit, Konzentrationsvermögen oder taktisches Verständnis stellt und somit entsprechende Fähigkeiten eines Spielers systematisch hervorbringt und trainiert. Spiele stellen also kognitive, motorische, soziale oder affektive Reize bereithält, mit denen bestimmte menschliche Verhaltensweise angesprochen, begünstigt und verstärkt werden und andere eben nicht.

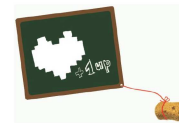
Zum anderen sind Spiele aber deutbar als ergänzende und erweiternde (oder auch bestätigende) Modelle (Vorbilder) von Wirklichkeit – ähnlich wie eben auch Bücher, Filme oder Reisen. Sie vermitteln Eindrücke a la: das kann es auch geben, das kann auch so aussehen oder das kann man so machen. Auch das macht (mir) Spaß! Auch diese (Spiel-)Regeln sind denkbar! Die konkreten Lernerfahrungen, die Spiele hierbei ermöglichen, sind natürlich extrem vielfältig und abhängig vom Genre und Komplexitätsgrad. Beigebracht oder bestätigt werden fiktive oder reale Sachverhalte – also Modelle von Wissen, was es alles an Farben, Formen, Fakten geben kann: man denke nur an die Vielfalt von Pokemon mit ihren vielfältigen Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten oder an die historischen, sozialgeschichtlichen, philosophischen oder religiösen Hintergründe in Action-Rollenspielen zur Französischer Revolution oder zum Geheimwissen der Tempelritter. Präsentiert werden in Spielen aber nicht nur Fakten, sondern insbesondere wenn es sich um interaktiv geschichtenerzählende Spiele handelt (Rollenspiele, Adventures auch Aufbaustrategiespiele), werden in ihnen auch Modelle von möglichen – menschlichen – Lebens- und Verhaltensweisen und vor allem Verhaltensoptionen verdeutlicht: man kann viel eher als im Alltag (aber sicherlich nicht viel anders als in Büchern und Filmen) abweichenden moralischen / ethischen oder schlicht unmoralisch/unethischen Perspektiven begegnen, sich mit ihnen (bzw. ihren virtuellen Protagonisten) auseinandersetzen und sie auch selbst – spielend - erproben. Schließlich bevorzugen Spiele – über ihre Gewinnbedingungen – bestimmte Lebens- und Verhaltensweisen (wenn auch nicht zwingend immer nur eine einzige) als diejenigen, die man in diesem Spiel vorzugsweise anwenden (übernehmen) sollte. Sie sind somit auch Modelle davon, wie man – in diesem Spiel – erfolgreich ist und präsentieren in diesem Sinne natürliche oder soziale Gesetzmäßigkeiten: hier – in diesem Spiel – funktioniert das und das nicht, sind diese Fähigkeiten, diese Strategien, diese taktischen Optionen und Kalküle nützlich, jene schädlich und jene egal. Insbesondere auf Simulations- und Aufbauspiele wie Anno, Civilization oder SimCity mit ihren vielfältigen und zum Teil extrem komplexen städtebaulichen, ökonomischen oder auch ökologischen Regelsystemen wäre hier zu verweisen. Indem man solche Spiele spielt, lernt man – implizit und erst einmal unabhängig davon, ob dies real so stimmt – welche Parameter alles gleichzeitig im Blick und in Balance gehalten werden müssen, um eine Stadt, ein Land kontinuierlich zu Wachstum, Wohlstand und Bevölkerungszufriedenheit zu führen. Aber genug von Definitionen und theoretischen Differenzierungen: Was man mit ihnen sehen und beschreiben kann, das zeigen nur Frau Köppke und Frau Lompe konkret an einem Beispiel; FarCry4.

2. Workshop zum Thema

Spiel vs. Leben

Games als informelle Lerngelegenheit - Analyse -



BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL



die börse



Jackstädt
Stiftung

Far Cry 4¹ - Überblick



- **Genre**
- **Inhalt**
- **Analyse:**
 - A) Kognitive Kompetenzen (exemplarisch)
 - B) Modelle:
 1. Werte & Normen, 2. Gesetze und 3. Wissen
- **Diskussion**

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Es soll zunächst das Genre definiert werden.

Danach fassen wir den Haupterzählstrang der Geschichte des Spiels zusammen.

Im Anschluss wenden wir uns der Analyse zu.

Entsprechend dem Impuls zeigen wir zunächst exemplarisch welche Kompetenzen des Spielers gefördert und gefordert werden.

Wir möchten uns aber detaillierter mit der Frage nach den Erfahrungen, welche man durch eine solche Spielwelt machen kann und welche Hintergründe sich hieraus ableiten lassen.

Zu guter Letzt möchten wir mit den Teilnehmern des Workshops ins Gespräch kommen.

Far Cry 4¹ – Genre



Open-World Action-Adventure Ego-Shooter

- 1) ungehinderte Bewegungsfreiheit
- 2) Rätsel lösen + Geschick
- 3) Ego-Perspektive + (Schuss-)Waffen

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Die Frage nach dem Genre kann bei Far Cry 4 tatsächlich im Grundsatz mit der des Ego-Shooters beantwortet werden.

Wie wir aber bereits im vorherigen Workshop festgestellt haben, sind die meisten Spiele und so auch Far Cry 4 nicht so einfach in eine Schublade zu stecken.

Das Genre ist in diesem Fall dreigeteilt und beinhaltet dementsprechend verschiedene Charakteristika.

Es ist ein Open-World Spiel, da man in den meisten Phasen des Spiels eine ungehinderte Bewegungsfreiheit innerhalb der Spielwelt hat und auch abseits des Main Plots die Welt erkunden kann..

Gleichzeitig gibt es auch verschiedene Rätsel und Geschicklichkeits-Aufgaben, welche dem Action Adventure als Genre entspringen.

Zuletzt ist es auf Grund der Ego-Perspektive und der Verwendung von verschiedenen Schusswaffen, wie bereits erwähnt, der klassische Ego-Shooter.

Far Cry 4¹ – Inhalt

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Bild 1



Bild 2

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

Quelle Bild 1: Driftwood (2014): We previewed Far Cry 4; veröffentl. unter: http://www.gamersyde.com/news_we_previewed_far_cry_4-15953_en.html, 20.11.2015.

Quelle Bild 2: Microsoft Corporation: FAR CRY 4 GOLD EDITION; veröffentl. unter: <https://store.xbox.com/de-DE/Xbox-One/Bundle/FAR-CRY-4-GOLD-EDITION/c97b6daa-18d6-4e7c-848e-3cc0a0ac9c22>, 20.11.2015.

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Um das Spiel zu analysieren wollen wir zunächst einen kurzen Überblick über den Inhalt des Spiels geben.

In der Ego-Perspektive nimmt man die Rolle von Ajay Ghale ein, der als Amerikaner nach Kyrat fliegt um den letzten Wunsch seiner verstorbenen Mutter zu erfüllen. Er soll ihre Asche nach Lakshmana bringen. Das Land Kyrat, aus dem Ajays Eltern stammen ist zerrüttet durch den erbarmungslosen selbst ernannten König Pagan Min und die Rebellen, angeführt von Amita und Sabal. Während des Spiels muss der Spieler mehrfach Entscheidungen treffen, die den Spielverlauf verändern. Auch hinsichtlich des Endes sind die Entscheidungen des Spielers maßgebend für die Auflösung des Spiels.

Welche Kompetenzen fördern / fordern Games?

Kognitiv (exemplarisch) - Orientierungsfähigkeit

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Im Bereich der kognitiven Kompetenzen beschränken wir uns hier auf die Orientierungsfähigkeit die ein Spieler besitzen muss um das Spiel erfolgreich zu spielen. Dabei unterscheiden wir zwischen allgemeiner Orientierungsfähigkeit bei der Menüführung und der In-Game Orientierungsfähigkeit.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Das Hauptmenü des Spiels zeigt dem Spieler unterschiedliche Optionen das Spiel zu spielen. Es kann das Kampagnen-Spiel, das Spielen der eigentlichen Geschichte, oder die Chroniken (Einzelmissionen) ausgewählt werden. Für unsere Analyse wählen wir hier das Kampagnen-Spiel aus. Wir nutzen von einem Spieler bereitgestellte Screenshots. Direkt unter Kampagne stehen in gelb den Fortschritt des Spielers. 46,81% des Spiels wurden in 30 Std. und 38 Min. erspielt und das aktuelle Kapitel heißt "Die Ankunft des Beschützers".

Da es bei diesem Spiel nur einen Speicherstand gibt kann der Spieler nur wählen ob er on- oder offline spielen möchte. Er kann außerdem einen Kooperationsmodus mit anderen Spielern wählen. Unten rechts sieht man die Legende für die Tasten die auf dem Controller gedrückt werden müssen um entsprechende Menüwechsel zu vollziehen. Die helle Schrift zeigt, dass der Spieler "Kampagne" und "(Online) Fortsetzen" ausgewählt hat. Durch drücken von "A" startet der Spieler das Spiel, wie durch das grüne "A" neben der Auswahl angezeigt wird.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Im Spiel ist das Menü in sieben Reiter eingeteilt. Durch diese kann der Spieler über die Tasten LB und RB navigieren. Oberhalb der Reiter sind die Fortschritte des Spielers angegeben. Die violetten Angaben sind Karma-Angaben. KP sind Karma-Punkte. In diesem Beispiel ist der Spieler auf dem Karma-Level 6 (violette Wabe) mit 1485KP. Bei 3000KP wird das nächste Karma-Level erreicht. Rechts daneben sind in gelb die Erfahrungsangaben zu finden. (Siehe Folie 13) In grau ist oben rechts das Vermögen des Spielers angegeben und rechts daneben sieht man, wie voll die Beutetasche derzeit ist.

Unten rechts sind wieder Angaben zum Handling angegeben. Außerdem findet der Spieler hier Informationen zur Tageszeit sowie seine Position auf der Karte, die in Koordinaten angegeben ist.

Der Reiter "Karte" zeigt die Karte von Kyrat. Dort wo Nebel ist, hat der Spieler den Bereich noch nicht freigespielt. Ansonsten ist die Karte so dargestellt wie im echten Leben auch. Sie ist eingenordet, zeigt, Straßen, Flüsse und Berge sowie Burgen und ähnliches. Hier sind außerdem Schätze (als Diamant) angezeigt, gute Beutegründe (Bären, Nebelparder, etc.), besetzte und befreite Stützpunkte und Missionen angezeigt. Durch Einnehmen bestimmter Lager oder Türme kann der Spieler seine Karte immer weiter vergrößern bis er die Karte ganz freigeschaltet hat.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Der Reiter "Fähigkeiten" zeigt alle Fähigkeiten an, die der Spieler erlernt hat oder noch erlernen kann. Das Erlernen von Fähigkeiten bietet dem Spieler Vorteile während des Spiels. Die Fähigkeiten sind eingeteilt in offensive Fähigkeiten ("Der Tiger") und defensive Fähigkeiten ("Der Elefant").

Zum Erlernen der Fähigkeiten benötigt der Spieler Erfahrung. Oben rechts sind in gelb die Erfahrungspunkte angegeben. Erreicht der Spieler genügend Erfahrungspunkte (XP) bekommt er eine gelbe Münze, die er zum Erlernen einer Fähigkeit einsetzen kann. In diesem Beispiel sieht man, dass der Spieler momentan 885 XP besitzt und bei 1875 die nächste Münze erhält.

Die grünen Fähigkeiten sind noch nicht erlernt. Hier ausgewählt ist die Fähigkeit "Tod von unten". Zum Erlernen dieser Fähigkeit muss eine Münze eingesetzt werden. Derzeit hat der Spieler fünf Münzen zur Verfügung. Ob ein Spieler seine Erfahrung primär zur defensiven oder offensiven Fähigkeitssteigerung einsetzt ist ihm überlassen.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Der Reiter "Herstellung" zeigt den Besitz und die aktuelle Ausbaustufe der Utensilien an, die Ajay zur Verfügung stehen. Ausgewählt ist gerade der Munitionsbeutel. Dieser ist auf Stufe 2 von 4. unten stehen in weiß die aktuellen Eigenschaften der Tasche und daneben in grau die Eigenschaften beim nächsten Update. Ganz rechts ist angezeigt, was benötigt wird um das nächste Update herzustellen. In diesem Fall sind dies vier Nebelparderfelle. Zwei Felle hat der Spieler bereits. Möchte er diese Tasche updaten kann er auf der Karte nachgucken, wo Nebelparder üblicherweise zu finden sind und dorthin gehen um Tiere für ihre Felle zu erlegen.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

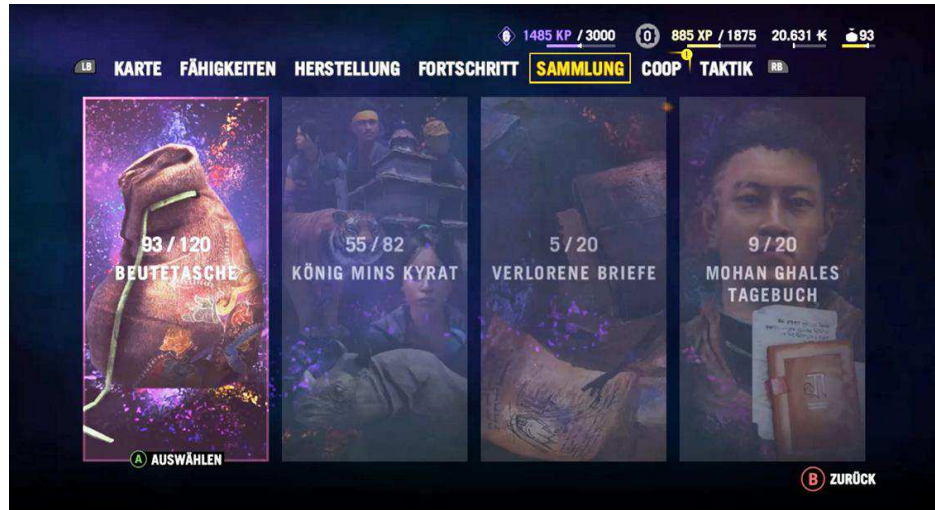
Daniela Köpke & Jana Lompe

Der Reiter Fortschritt zeigt alle Bereiche des Spiels und den jeweiligen Stand des Spielers. Der Screenshot zeigt nur einen kleinen Teil der Bereiche. Durch hoch und runter scrollen können noch andere Bereiche angeschaut werden. Hier sind exemplarisch drei Bereiche gezeigt. Beim spielen erhält man beispielsweise für das erfolgreiche Beenden von Missionen XP und Geld. Beim Karma sieht man, dass es insgesamt 8 Level gibt. Beim Erspielen des sechsten Levels hat der Spieler neben XP auch eine Waffe bekommen. Was hier durch a kleine Waffensymbol an Stelle des sechsten Karma-Levels zu erkennen ist. Bei Missionen können so auch Erfahrungsmünzen erspielt werden die zum Erlernen von Fähigkeiten benutzt werden können.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Der Reiter Sammlung zeigt, welche Dinge der Spieler im Verlauf des Spiels bereits eingesammelt hat. Diese Dinge, zum Beispiel Seiten des Tagebuchs von Ajays Vater sind auf der Karte mit entsprechenden Zeichen markiert. In dieser Sammlung wird jeweils angezeigt, wie viele Teile zu einer Sammlung gehören und wie viele der Spieler bereits gefunden hat. In die Beutetasche gelangen Dinge, die der Spieler beim Durchsuchen von Toten oder in seiner Umwelt finden kann.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

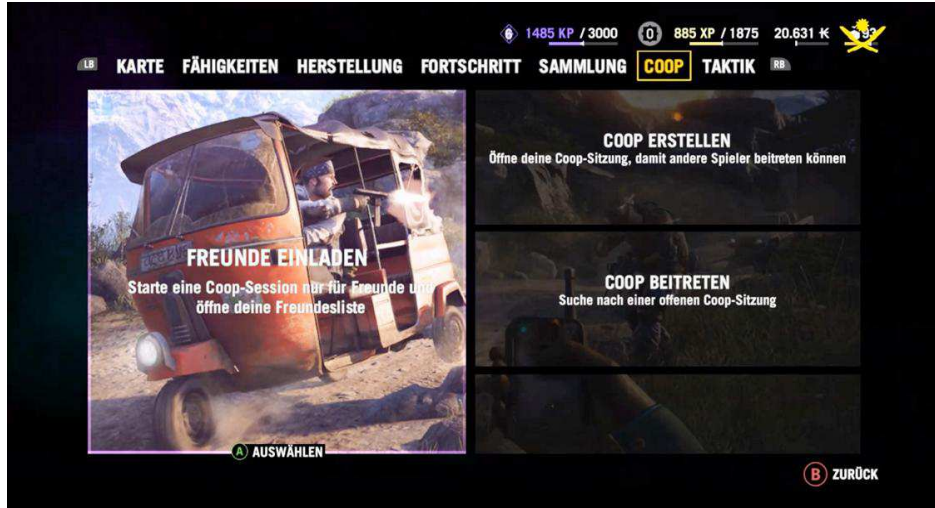
Daniela Köppke & Jana Lompe

Schaut man in die Beutetasche rein, sieht man alle Dinge, die man derzeit dabei hat. Unten steht jeweils die empfohlene Nutzung. Kräuter oder Blätter können beispielsweise für Tränke gebraucht werden. Viele andere Dinge dienen lediglich dem Verkauf.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

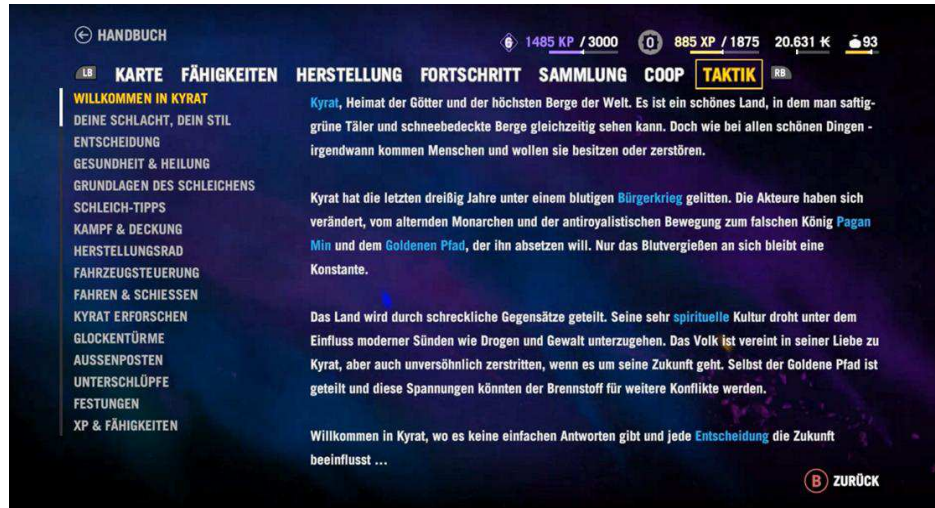
Daniela Köppke & Jana Lompe

Der Reiter Coop ist an die Onlinenutzung des Spiels gekoppelt. Es können sogenannte Coops (Kooperationen zwischen Spielern) erstellt werden und Missionen zu mehreren Menschen gemeinsam gespielt werden. Diese Möglichkeit, das Spiel gemeinsam zu spielen bringt natürlich weitere Möglichkeiten des Erlernens oder Einübens von Kompetenzen mit sich, auf die wir hier jedoch verzichten.

Far Cry 4¹ - Kognitiv



Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

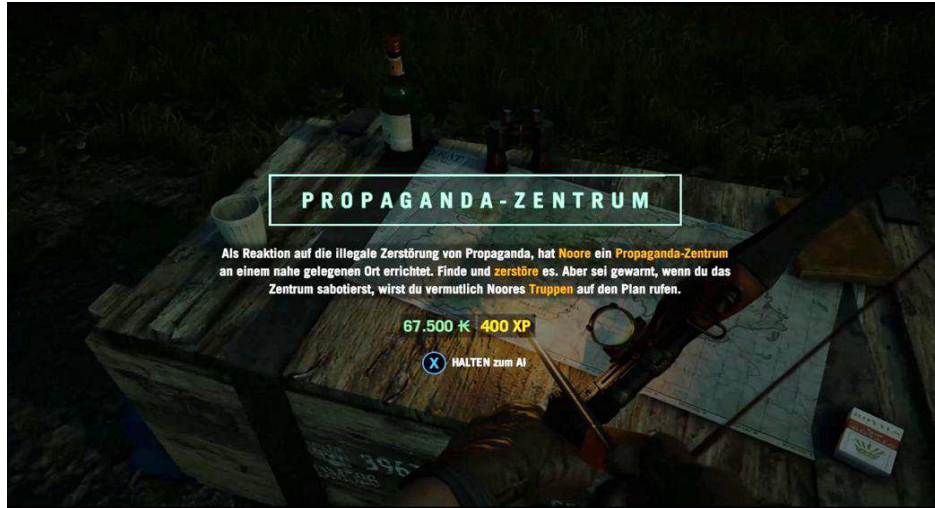
Daniela Köppke & Jana Lompe

Der letzte Reiter beinhaltet eine Übersicht über alle Informationen zum Spiel. Es wird sowohl die Geschichte, als auch alle Bereiche der Spielsteuerung erklärt. Wenn das Tutorial (Übungskapitel) durch gespielt ist, kann ein Spieler hier nachschlagen wie etwas funktioniert oder was etwas bedeutet.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Im Spiel wartet eine andere Form der Orientierungsfähigkeit auf den Spieler. Während er im Menü Zeit hat und alles nacheinander machen kann, muss er im Spiel viele Dinge gleichzeitig tun und wahrnehmen und so eine Orientierungsfähigkeit besitzen, die ihm erlaubt mehrere Dinge sehr schnell abzuwägen und gleichzeitig zu tun.

Für unser Beispiel haben wir drei Folien ausgewählt und ein kurzes Video zusammengeschnitten um einen kleinen Eindruck zu geben. Dieser Screenshot zeigt eine Mission an, die der Spieler annehmen kann. Auf der Karte hat er die Mission angezeigt bekommen. Geht zum Zielort und bekommt an der Kiste die Informationen zur Mission. Ob er diese annimmt liegt an ihm. Unter der Beschreibung steht die Belohnung, die er bei Vollendung der Mission erhält. in diesem Fall 67500 Kyratische Geldeinheiten und 400XP.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

In dieser Ansicht sieht man, wie der Spieler im Spiel seine Waffen wechseln kann. Je nachdem welche Stufe seine Waffentasche hat (Siehe Folie 14) kann er mehr oder weniger Waffen mitnehmen. Da alle Waffen und Gegenstände (beispielsweise auch Schusssichere Westen etc.) etwas wiegen und die Traglast von Ajay endlich ist, muss in Rebellenlagern gewählt werden, welche Waffen mitkommen und welche nicht. In dieser Ansicht sieht man also welche Waffen Ajay in welcher Anzahl dabei hat. Hier trägt Ajay 14 Khukuri Messer, 14 Handgranaten und 14 Molotow Cocktails, einen Stein (zur Ablenkung), einen Bogen und mehrere Schusswaffen bei sich. Unten rechts steht die Munitionszahl für die jeweils ausgewählte Waffe. Für das Wechseln der Waffen hält das Spiel nicht an. Will ein Spieler also in einem Kampf seine Waffe wechseln so muss er sehr schnell sein und genau wissen wo die gewünschte Waffe ist.

Far Cry 4¹ - Kognitiv

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Hier sehen wir den Spieler in einem Kampf. Unten links sehen wir eine Mini-Map. Eine stark vereinfachte Karte auf der Gebäude in gelb, Feinde in rot und man selbst in weiß dargestellt ist. Außerdem sehen wir auf der Karte in weiß auf rotem Grund einen Sendemast, der auch im Spiel direkt hinter dem Kämpfer vor uns durch das Zielfernrohr zu sehen ist. Über der Mini-Map steht mit +6 angegeben über wie viele Spritzen zur Selbstheilung der Spieler verfügt. Unter der Mini-Map zeigt der weiße Balken den Zustand der schusssicheren Weste und die grünen Balken zeigen Ajays Gesundheit an. Unten rechts sehen wir in dem dunkelgrauen Kasten die sofort verfügbaren 14 Handgranaten sowie die Munitionsmenge die noch zur Verfügung steht. Über dem grauen Kasten ist angezeigt, dass Ajay gerade kriecht. Ein Modus in dem er sich hinter niedrigen Mauern oder Büschen verstecken kann. Ein Garant, dass er nicht entdeckt wird ist dies aber natürlich nicht. Schaut man durch das Zielfernrohr sieht man einen der Gegner. Zum einen erkennen wir ihn an seiner rot-grauen Kleidung (Rebellen tragen blau-gelb) zum anderen ist er durch ein rotes Dreieck über dem Kopf markiert. Das rote Zechen über dem Kopf zeigt dem Spieler auch an welche Eigenschaften ein Gegner hat. Es gibt Gegner mit Sprengstoffwesten, Scharfschützen und ähnliche. Die goldene Pfeilspitze nach oben ist das anvisierte Ziel. Den Modus des Heranzoomens durch das Zielfernrohr nutzt der Spieler um einen entfernten Gegner zu erschießen. Die normale Perspektive ist in dem kurzen Video zu sehen.

Welche Erfahrungen ermöglichen Games?

(Werte u. Normen, natürliche u. soziale Gesetze, Wissen)

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Im zweiten Abschnitt der Analyse möchten wir uns mit den Modellen auseinander setzen. Diese gehen über die einfachen Fähig- und Fertigkeiten hinaus und bieten uns einen Einblick in jene Erfahrungen im Spiel, die dem Spieler das Erlebnis einer Spielwelt ermöglicht. Hierbei werden Konzepte von funktionierenden Welten mit all Ihren Gesetzen und Normen vom Spieler erlernt. Wir möchten uns aus diesem Grund ausführlicher mit dem Analyse-Teil B beschäftigen.

Far Cry 4¹ – Werte & Normen

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Moral und Ethik ...



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Im Bereich der Werte & Normen gilt es eine der wichtigsten spielbegleitenden Fragen vom Spieler zu beantworten. Die Rebellenführung, welche Sabal und Amita sich teilen, muss an verschiedenen Knotenpunkten der Story vom Spieler gestützt werden. Hierbei entscheidet man sich für die kommende Spielphase für einen der beiden, welche sehr unterschiedliche Strategien verfolgen. Während Amita modern ist schnell ans Ziel gelangen will und hierzu auch über Leichen geht, verfolgt Sabal eher religiöse, konservative Ziele. Sabal ist anfangs nicht bereit Mitglieder der Rebellen im Falle einer Gefangenschaft zu opfern, trotzdem entwickelt er sich zum Ende des Spiels zu einem Fanatiker der jeden eliminiert, der ihm nicht folgt. Amita hingegen begründet eine moderne staatliche Ordnung, ist aber nicht bereit den Opiumhandel zu unterbinden, um Platz für den Anbau von im Land gebrauchten Lebensmitteln möglich zu machen. Diese Entscheidung entwickelt sich demnach zur Entscheidung zwischen Pest und Cholera. Der Spieler ist nicht nur unterschiedlichen Werten & Normen ausgesetzt, er wird auch dazu verpflichtet selbst Farbe zu bekennen und Entscheidungen zu treffen.

Far Cry 4¹ – Werte & Normen

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

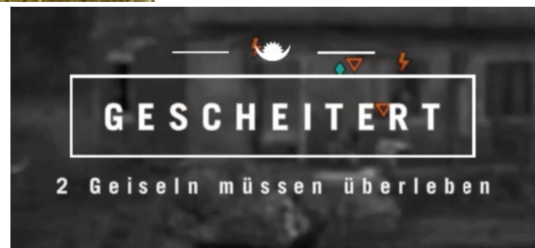
25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

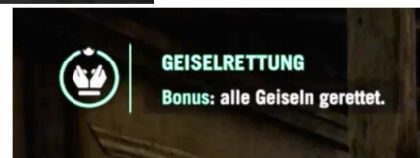
Während des Open-World Spielverlaufs gerät man auch häufiger an die Aufgabe einer Geisel-Rettung. Diese Mission kann auf unterschiedliche Weise gelöst werden, da man auch immer eine Mindestanforderung erfüllen und damit diese Aufgaben schneller lösen kann. Im oben gewählten Beispiel bietet dieser Rebell einem die Mission zur Rettung von 4 Geiseln, um diese Aufgabe zu erfüllen, reicht es 2 Geiseln zu retten. Man erhält zwar nur die einfache Belohnung und verzichtet auf einen möglichen Bonus kann das Spiel aber ansonsten ohne Einbußen weiterführen.

Far Cry 4¹ – Werte & Normen

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



**Hinweis: Affektive Kompetenz
(Konzentration, Stress, Frust)**



Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten sehen genauer betrachtet wie folgt aus:

In der links oben dargestellten Version wurde die Mindestanforderung zur Erfüllung der Mission erreicht. Die Konsequenz daraus ist, dass für den Erfolg die einfache Belohnung ohne jegliche Boni erhalten wird und die Mission endgültig abgeschlossen ist. Das bedeutet, dass eine Wiederholung zur Verbesserung einer Performance ausgeschlossen ist.

Im 2. Fall ist die Mission gescheitert. Dies passiert, wenn die Mindestvoraussetzung für die erfolgreiche Beendigung nicht mehr möglich ist. Im Fall der hier vorliegt ist ein Spielzug, den man als 'taktisches Sterben' bezeichnen kann, vom Spieler ausgeführt worden, d.h. Entweder begeht der Spieler Selbstmord oder er sorgt dafür, dass die Geiseln getötet werden.

Dies dient dazu die Prüfung zurückzusetzen, um die höchstmögliche Zahl der Geiseln zu retten. Hierbei erlangt er wie in Beispiel 3 unten rechts zu sehen, die Belohnung und einen Bonus.

Sobald der Spieler die Mindestanforderung erfüllt hat, wäre es, wie bereits erwähnt, nicht möglich den Ausgang der Mission zu verbessern.

An dieser Stelle kann auch auf die verschiedenen Analyseperspektiven hingewiesen werden, welche im vorliegenden Vortrag bewusst ausgeblendet werden. Diese hier erwähnten Spielphasen können auf die affektive Kompetenz des Spielers hin geprüft werden. Zur Bewältigung dieser Aufgaben muss der Spieler an seiner Konzentration arbeiten und darf sich von Frust oder Stress nicht ablenken lassen, da es ansonsten wahrscheinlich nicht zu einer erfolgreichen Beendigung der Mission kommt.

Far Cry 4¹ – Werte & Normen



Cheats:

- Youtube Videos „Let's play“
- Komplettlösungen
- Entwickler-Modus
 - God-Mode
 - Munition
 - Ghost Mode

Quelle: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Zu den Werten und Normen können außerhalb von In-Game-Spielentscheidungen auch solche thematisiert werden, welche der Spieler zur Lösung des Spiels auch treffen kann.

Die sogenannten *Cheats* (=Betrug, Täuschung) bieten hierzu eine mannigfaltig Bandbreite. Zu den eher harmloseren Unterstützungsformen gehören die Einsicht in Youtube Videos bei denen man einem Spieler bei der Lösung von Aufgaben über die Schulter sehen kann, oder das Lesen von Komplettlösungen, welche einem den schnellen erfolgreichen Weg zur Lösung einer Aufgabe zeigen. Etwas weiterführende Cheats sind beispielsweise der Einsatz des DevModes (Entwickler-Modus). Dieser ist ursprünglich von den Entwicklern des Spiels angelegt und im Quellcode des Spiels versteckt, um während der Entwicklung des Spiels Testläufe durch die Spielwelt durchzuführen. Beispielsweise lassen sich hier God-Mose, endlos Munition und Ghost-Mode einstellen. So kann man unsterblich, mit nie endender Munition und für alle *Bots* (Computergegner) unsichtbar die Welt erkunden ohne wirklichen Herausforderungen zu begegnen.

Far Cry 4¹ – Natürliche & Soziale Gesetze



Naturgesetze (Physik, Biologie, Chemie)

- Ein Baum ist ein Baum
- Dauerhaftes Tauchen
- Die Einnahme von Drogen oder Giften

Soziale Gesetze

- Freunde → Feinde
- Gewinnbedingungen (Leistungserwartung)

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Die Gestaltung der Welt folgt auch verschiedenen Gesetzen, welche man beim erkunden der Welt unweigerlich mitlernt. Hierzu gehören bei Far Cry 4, welches einen hohen Anspruch an die Authentizität grafischer Gestaltung setzt, Naturgesetze. So ist es auch im Spiel nicht empfehlenswert vor einem Baum zu fahren, dauerhaft zu tauchen oder Drogen einzunehmen, da alles den uns bekannten Gesetzen folgt.

Darüber hinaus gibt es auch soziale Gesetzmäßigkeiten. Wenn ich mich den Rebellen anschlieÙe und dann einen von Ihnen umbringe, beeinträchtigt das meine Akzeptanz in der Gruppe und wird durch einen Gegenangriff gerügt. Andererseits verlangt das Spiel dem Spieler ein gewisses soziales Verhalten ab, welche man als Gewinnbedingungen bezeichnen kann. Eine gewisse Leistungserwartung ist nachvollziehbar und ist der Schlüssel, um in dem Spiel weiterzukommen.

Far Cry 4¹ – Wissen



- **Kyrat** → *angelehnt an Nepal*
(Bräuche, Waffen, Landschaft)
- **Politische Systeme und Zusammenhänge**
(Diktatur, Rebellen)
- **Waffeneigenschaften**

Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Far Cry 4 ist wie bereits erwähnt grafisch hochwertig angelegt. Es ist an die Landschaft von Nepal entlang des Himalaya angelehnt. Bestimmte Landschaftsbilder wurden hierzu eins zu eins ins Spiel übertragen und bieten einem damit die Möglichkeit einen genaueren Einblick in die landschaftlichen Gegebenheiten von Nepal zu bekommen. Auch die Waffen wie der Khukuri, ein Dolch welcher als Hieb- und Stichwaffe traditionell von den nepalesischen Ghurka-Kämpfern genutzt wird, wurde im Spiel mit aufgegriffen.

Des Weiteren bietet das Spiel die Chance politische Systeme näher zu verstehen und teilweise am *eigenen, virtuellen* Leib zu erleben.

Und man sollte nicht vernachlässigen, dass auch rudimentäre Kenntnisse über verschiedene Waffen aufgebaut werden. Hierzu lässt sich aber erwähnen, dass eine tatsächliche militärische Waffenausbildung hiermit nicht vergleichbar ist. Man bekommt eher ein grobes Verständnis für Reichweiten und Ausmaß der Zerstörung verschiedener Waffen, ist aber sicher nach dem Spiel nicht in der Lage die Waffen zu nutzen.

Far Cry 4¹ - Mission

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Quelle¹: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

Das Video zeigt eine zusammengeschnittene Mission. Aufgabe des Spielers ist es, alle Propagandageräte zu zerstören. Dabei ist festgelegt, dass der Spieler alle Gegner eliminieren muss, was nicht in jeder Mission der Fall ist. Für unsere Zwecke wurde das Video so geschnitten, dass es keine Gewalt gegen Menschen zeigt.

Es sollte ein Eindruck von der Umgebung und Handhabung gegeben werden. Der Spieler versucht zunächst unbemerkt in das Lager der Gegner zu gelangen, bekommt dann oben rechts den Befehl alle Gegner zu eliminieren und gerät schließlich in den Kampf. Als er entdeckt wird holen die Gegner Verstärkung, die wenig später auf Geländewagen dazu kommt. Das Propagandamaterial wird durch Schusswaffen und Bomben zerstört. Nach erfolgreicher Mission folgt ein kurzer Einspieler der die Szene in Sepiatönen überfliegt und das Spiel geht weiter. Der Spieler kann nun im Open-World Charakter umherlaufen, schwimmt durch einen nahe gelegenen See und fährt auf einem Jet-Ski zu einer Schatzkiste im See.

Was der Spieler als nächstes tut ist ihm freigestellt. Er kann eine weitere Mission machen, Aufgaben von Charakteren im Spiel annehmen oder Schätze und Gegenstände suchen.