



MINIMALISMUS IN GAMES

Über die Chancen von Beschränkung und
Abstraktion am Beispiel von Mini Metro

Ben Siegenthaler

bensiegenthaler@gmail.com

Hochschule Luzern

Studio Game Extended

Dozenten: Dragica Kahlina, Sebastian Hollstein

HS 2021

5. Semester Digital Ideation

25.11.2021

Inhalt

.....	0
Einleitung.....	2
Spielanalyse von Mini Metro.....	3
Begrifflichkeiten	3
Aktionen	3
Primäraktionen.....	3
Sekundäraktionen	4
Regeln.....	4
Ziele	4
Objekte, Spielraum und Spieler.....	5
Geschichte und Hintergrundinformationen.....	5
Chancen der Beschränkung.....	6
Quellenverzeichnis	7
Abbildungsverzeichnis.....	7

Einleitung

Da ich mich momentan im 5. Semester meines Bachelorstudiums befinde, durfte ich mich in den letzten Wochen ausführlich mit potenziellen Ideen für ein Bachelorprojekt auseinandersetzen. Unter anderem suchte ich mögliche Ideen für ein Game. In diesem Prozess wurde mir bewusst, wie gross die Anzahl von Richtungen ist, welche man für ein solches Projekt einschlagen kann. Oftmals ertappt ich mich dabei, Spielideen zu haben, welche einen enorm grossen Umfang haben. Spiele wie Mini Metro beeindrucken mich deshalb umso mehr, weil sie es schaffen, das Spiel auf das Wesentliche zu reduzieren. In dieser Arbeit möchte ich Mini Metro analysieren und untersuchen, welche Chancen Beschränkungen und Abstraktion bei der Entwicklung eines Spieles bieten.

Spielanalyse von Mini Metro

Mini Metro ist ein Puzzle Strategie Spiel, bei welchem man versuchen muss, verschiedene U-Bahn Stationen mit Strecken zu verbinden und zu verhindern, dass zu viele Personen an einer Haltestelle warten müssen. Der visuelle Style des Spiels erinnert an den schematischen Plan eines U-Bahn Netzes und jede Station hat eine bestimmte geometrische Form. Zudem hat jede Linie eine eigene Farbe. Die Passagiere werden auch als geometrische Formen dargestellt, und müssen zu der passenden Station gebracht werden. Das Spiel bietet verschiedene Level mit unterschiedlichen Gegebenheiten, wobei die Stationen jedes Mal neu generiert werden.



Abbildung 1

Mini Metro verwendet eine Uhr, welche von Montag bis Sonntag die Spielzeit angibt und den Spielenden ein zeitliches Gefühl vermittelt. Zudem kommt es an bestimmten Tagen zu erhöhtem Passagieraufkommen. Das Spiel hat ein sehr interessantes Audiodesign. Laut Wikipedia hat der amerikanische Komponist *Disasterpeace* den prozeduralen Soundtrack geschaffen, welcher Töne aufgrund von verschiedenen Gegebenheiten im Spiel generiert. So habe jedes Level passende Sets von Rhythmen und Sounds, welche sich je nach Grösse und Struktur des U-Bahn Netzes anpassen. («Mini Metro (Video Game)», 2021)

Begrifflichkeiten

Um in dieser Arbeit präzise Begriffe verwenden zu können, verwende ich die zentralen Konzepte des Buches *Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design* (Macklin & Sharp, 2016). Das ermöglicht es mir, die verschiedenen Aspekte von Mini Metro zu analysieren.

Aktionen

Laut Macklin & Sharp sind Aktionen die Dinge, welche Spieler*innen während einem Spiel machen können. (Macklin & Sharp, 2016) Wenn man Mini Metro betrachtet, gibt es unterschiedliche Aktionen, welche getätigt werden können.

Primäraktionen

Unter Primäraktionen verstehe ich die zentralen Aktionen, welche Spielende in allen Levels und von Beginn weg durchführen können. Die Spieler*innen können die verschiedenen Stationen mit Linien verbinden oder vorhandene Linien anpassen. Zudem ist es möglich, zusätzliche Lokomotiven auf bestehenden Linien einzusetzen, sofern noch welche vorhanden sind. Spieler*innen können Waggons an Lokomotiven hängen und damit die Kapazität der Formation erhöhen. Und am Ende

jeder Spielwoche können die Spieler*innen aus einer Auswahl ein nächstes Item auswählen, welches dem Spielinventar hinzugefügt wird.

Sekundäraktionen

Es gibt Aktionen, welche nur in bestimmten Leveln durchgeführt werden können oder erst bei fortgeschrittenem Level eingesetzt werden. So können Spieler*innen Stationen und deren Kapazität vergrössern. In gewissen Leveln können Schnellzüge eingesetzt werden. Und es ist möglich die Zeit zu pausieren oder zu beschleunigen, was den Spielenden ein grosses Mass an Kontrolle über das Geschehen gibt.

Regeln

Laut Macklin & Sharp definieren Regeln, was Spieler*innen machen dürfen und können und was nicht. (Macklin & Sharp, 2016) Die wichtigste Regel in Mini Metro ist, dass an einer Station nicht zu viele Passagiere warten dürfen. Sobald die maximale Anzahl an wartenden Passagieren erreicht ist, fängt die Station an zu pulsieren und ein Indikator gibt an, wie lange die Spieler*innen Zeit haben, um die Situation zu entschärfen. Es ist Spielenden nur erlaubt, neue Züge und Linien zu erstellen, sofern sie noch ungebrauchte im Inventar haben. Hingegen ist es jederzeit möglich, bestehende Linien anzupassen oder komplett neu zu gestalten. Es können auch Züge auf andere Linien verschoben werden, was aber erst möglich ist, sobald sie keine Passagiere mehr befördern. Ich finde den Ansatz, den Mini Metro hier wählt, sehr elegant. In vielen anderen Strategie- oder Aufbauspielen ist der Akt des Bauens zentral und ein schlecht gewählter Bauplatz führt zu negativen Konsequenzen. Mini Metro löst sich hier von der Konvention und stellt den Flow des Netzes ins Zentrum, was Spielenden mehr Raum zum Experimentieren gibt.

Ziele

Macklin & Sharp schreiben, dass Ziele in einem Spiel definieren, was Spieler*innen zu erreichen versuchen. (Macklin & Sharp, 2016) Das naheliegendste Ziel in Mini Metro ist das Verhindern der Überlastung der Stationen. Sobald dies Eintritt hat der Spieler verloren und kann im Endlosmodus weiterspielen. Ich würde aber argumentieren, dass Spielende von Mini Metro noch andere Ziele verfolgen. Macklin & Sharp zeigen in folgendem Zitat schön auf, wie unterschiedlich die Ziele eines Spieles sein können.

“So a goal can be the driving reason to play, as in soccer, or simply a catalyst for a playful experience, like in Exquisite Corpse.” (Macklin & Sharp, 2016)

Ich bin der Ansicht, dass Mini Metro neben der Herausforderung noch andere Ziele zulässt. Der minimalistische Art Style, die Musik, welche sich dem Spielgeschehen anpasst, und das stetig wachsende Volumen an Passagierverkehr schaffen eine Art meditative Erfahrung, welche das eigentliche Ziel des «Überlebens» in den Hintergrund stellt. Mini Metro gibt den Spieler*innen ein grosses Mass an Kontrolle über die Ziele, welche sie während einer Spiel-Session verfolgen wollen. Die Möglichkeit die Zeit anzuhalten, erlaubt es Spieler*innen Kontrolle zu übernehmen, den Game State zu analysieren und strategische Optimierungen zu treffen. Doch genauso können Spielende sich allein auf die audiovisuelle Erfahrung konzentrieren, mit interessanten Streckenführungen experimentieren und den Flow der Passagiere beobachten.

Objekte, Spielraum und Spieler

Die übrigen drei zentralen Elemente eines Spiels sind die Objekte, der Spielraum, «playspace» wird er im Buch genannt, und die Spieler, welche am Spiel teilnehmen.

Die Objekte sind die Dinge, mit welchen wir während eines Spieles interagieren. (Macklin & Sharp, 2016) Sie wurden bereits in den vorhergehenden Abschnitten aufgezählt, deshalb werden sie an dieser Stelle nicht noch einmal aufgeführt. Der Spielraum ist der physische oder virtuelle Ort, in welchem das Spiel stattfinden kann. Im Falle von Mini Metro stellt eine schematische Karte der Spielraum des Spiels dar. Dieser Spielraum ist je nach Level unterschiedlich und prägt das Spielgeschehen mit. Objekte wie Flüsse erfordern das Bauen von Brücken oder Tunnels und helfen so mit, unterschiedliche Herausforderungen zu gestalten.

Zu guter Letzt braucht es für jedes Spiel Spieler*innen. Im Fall von Mini Metro ist erwähnenswert, dass es ein reines Single-Player Spiel ist. Auf der Nintendo Switch wurde jedoch exklusiv ein Multiplayer Modus veröffentlicht. («Mini Metro (Video Game)», 2021)

Geschichte und Hintergrundinformationen

Mini Metro wurde von einem Indie Studio aus Neuseeland, Dinosaur Polo Club, entwickelt und am 6. November 2015 für Windows, MacOS, und Linux veröffentlicht. («Mini Metro (Video Game)», 2021) Das Studio bestand zu diesem Zeitpunkt nur aus zwei Personen. («Mini Metro (Video Game)», 2021) Laut Wikipedia realisierten die beiden Brüder nach einigen Projekten, dass sie den Umfang der Projekte stark verringern müssten, um sie erfolgreich abschliessen zu können. Aus diesem Grund fingen sie an, sich bei neuen Ideen stark einzuschränken. Sie reduzierten die Anzahl an visuellen Assets, beschränkten sich bei der Musik und wollten verhindern, Levels komplett selbst bauen zu müssen. («Mini Metro (Video Game)», 2021) Dieses Vorgehen führte dazu, dass sie die meisten Ideen verwerfen konnten und sich auf das Generieren von prozeduralen Leveln konzentrierten. («Mini Metro (Video Game)», 2021) Im Jahr 2016 wurde die Android und iOS Version des Spiels veröffentlicht, 2018 folgte der Release auf der Nintendo Switch und 2019 wurde der Playstation 4 Port veröffentlicht. («Mini Metro (Video Game)», 2021)

Das Spiel hat bis heute über 11'000 Bewertungen auf Steam erhalten, wobei über 93% der Reviews positiv sind. Die Anzahl der gleichzeitig spielenden Spieler*innen ist über die Jahre ziemlich konstant geblieben und bewegt sich im Rahmen von einigen 100 Spieler*innen. Um eine ungefähre Schätzung der Anzahl verkauften Spielkopien zu bekommen, kann man die Anzahl der Steam Reviews mit 80 multiplizieren, wie Simon Carless in einem Blogpost erläutert. (Carless, o. J.) Das würde ungefähr 930'000 verkaufte Kopien ergeben. Ein Tool, welches auf eine ähnliche Art den ungefähren Umsatz berechnet, gibt für Mini Metro einen totalen Umsatz von 5'220'00\$ an. (*Steam Revenue Calculator*, o. J.)

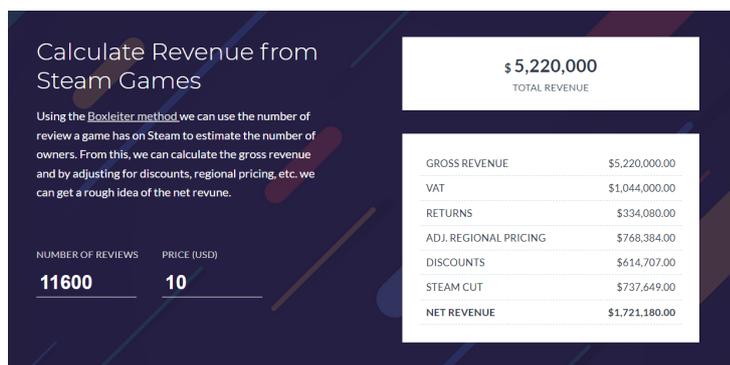


Abbildung 2

Mit diesen Schätzungen, welche allein für Steam gemacht wurden, kann mit grosser Sicherheit gesagt werden, dass das Spiel ein beträchtlicher Erfolg war. Dinosaur Polo Club hat mittlerweile ein zweites Spiel veröffentlicht, welches Mini Motorways heisst und in dieselben Fussstapfen des Vorgängers tritt.

Chancen der Beschränkung

Ich finde, dass Mini Metro ein begeisterndes Beispiel für smartes, pragmatisches und nachhaltiges Game Design ist. Die Entwickler waren sich bewusst, wo die Grenzen ihrer Fähigkeiten und ihrer Ressourcen sind, und nutzten dieses Wissen, um sich selbst zu beschränken. Diese Beschränkung ermöglichte es ihnen, sich auf Ideen konzentrieren, welche in den vorgegebenen Rahmen passten. Wie Macklin & Sharp schreiben, können künstliche Beschränkungen befriedigendere Spielererlebnisse bieten, sofern sie behutsam designt wurden. (Macklin & Sharp, 2016) Der Minimalismus und das grosse Level an Abstraktion ermöglichen es dem Spiel, eine komplett eigene Identität zu haben und eine Nische zu besetzen. Für mich ist das Spiel Ansporn, sich nicht vor Beschränkungen zu fürchten, sondern sie als Chance zu akzeptieren.

Quellenverzeichnis

Carless, S. (o. J.). *How that game sold on Steam, using the «NB number»*. Abgerufen 23. November

2021, von <https://newsletter.gamediscover.co/p/how-that-game-sold-on-steam-using>

Macklin, C., & Sharp, J. (2016). *Games, design and play: A detailed approach to iterative game design*

(First edition). Addison-Wesley.

Mini Metro (video game). (2021). In *Wikipedia*.

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mini_Metro_\(video_game\)&oldid=1055351303](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mini_Metro_(video_game)&oldid=1055351303)

Steam Revenue Calculator. (o. J.). Abgerufen 25. November 2021, von [https://steam-revenue-](https://steam-revenue-calculator.com/)

[calculator.com/](https://steam-revenue-calculator.com/)

Webster, A. (2016, Oktober 24). *Mini Metro is a zen subway-building game that's a perfect fit for*

your phone. The Verge. [https://www.theverge.com/2016/10/24/13383040/mini-metro-](https://www.theverge.com/2016/10/24/13383040/mini-metro-subway-game-iphone-android)

[subway-game-iphone-android](https://www.theverge.com/2016/10/24/13383040/mini-metro-subway-game-iphone-android)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Bild vom Spielgeschehen von Mini Metro (Webster, 2016)

Abb. 2: Screenshot von Website (*Steam Revenue Calculator*, o. J.)