

7. Anhang

- A. Matrix der Korpusspiele
- B. Interface-Diagramm des strategischen Spielbereichs in ‚UFO Enemy Unknown‘
- C. Alphabetische Liste der Gameplay-Objekte in ‚UFO Enemy Unknown‘

A. Matrix der Korpusspiele

Spielname/Merkmale	A	a	B	b	C ₁	C ₂	C ₃	c	D	d	E	e
Jagged Alliance	✓	✓ ¹	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Jagged All. 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
UFO: AM	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
UFO: AS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
UFO: AL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hired Guns	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Soldiers of Anarchy	✓	✓ ²	✓	✓	✓	✓	✓	✓	(N)	(N)	✓	✓
Silent Storm	✓	✓ ^{1/3}	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fallout Tactics	✓	✓ ²	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Abomination	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓
Warhammer 40K	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓
Star Trek Away	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓
Tibik	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓
Incubation	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Chicago 1930	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Korea Forg. Conf	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Cops 2170	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Freedom Force	✓	✓ ^{2/3}	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Freedom Force 3rd	✓	✓ ^{2/3}	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Hidden&Dangerous	✓	✓ ²	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓ ⁵	✓	✓
Desperados	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Desperados 2	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Hellorado ("Desp. 2")	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Robin Hood	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Commandos	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Commandos 2	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓
Commandos 3	✓	✓ ³	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓ ⁴	✓	✓

7. Anhang

Die oben stehende Tabelle stellt die Merkmale und Ausprägungen der 39 Korpusspiele dar. Im untersten Tabellenabschnitt sind außerdem fünf weitere Spiele aufgeführt, die zur Verdeutlichung der Merkmalsabgrenzung zu anderen Computerspiel-Textsorten mitaufgenommen wurden. Die Zeilen am linken Rand der Tabelle tragen den Spieltitle.

Die Spalten, die mit einem Großbuchstaben gekennzeichnet sind, stehen für die Merkmale von Taktikspielen:

- (A) Zweiteilung des Spiels
- (B) Begrenzte Anzahl individualisierter Spielfiguren als Spielavatare
- (C) Gameplay (Objekte): Kampf (C₁), Wirtschaft (C₂) und Handlung (C₃)
- (D) Beeinflussung der Spiel-Zeit durch den Spieler
- (E) Möglichkeit des Spielers zur individuellen und innovativen Kombination von Spielkomponenten und -mechaniken

Mit einem klein geschriebenen Buchstaben betitelte Spalten stehen für die Realisierung der Merkmalsfunktionen:

- (a) Strukturierung des Spielverlaufs
- (b) Unterschiedliche Interpretationen innerhalb der grundsätzlichen Möglichkeiten des Handlungsspielraums
- (c) Die Objektbereiche werden in ihrer Teilhaftigkeit nicht als fragmentarisch wahrgenommen, sondern durchdringen sich in wechselseitiger Abhängigkeit
- (d) Koordination der Spielerhandlungen durch die partielle Aufhebung physikalischer Gesetz in der Spielwelt und daraus resultierende flexible, zeitstessarme Spielweise
- (e) Dem Spieler steht eine Auswahl von kombinierbaren Interaktionsmöglichkeiten der Spielfiguren mit der Spielumgebung zur Verfügung, die ihn befähigen, taktische Probleme auf kreative und individuelle Art und Weise zu lösen

Die Indizes an den Haken beschreiben die genaue Ausprägung des Merkmals zur Erfüllung der Merkmalsfunktion:

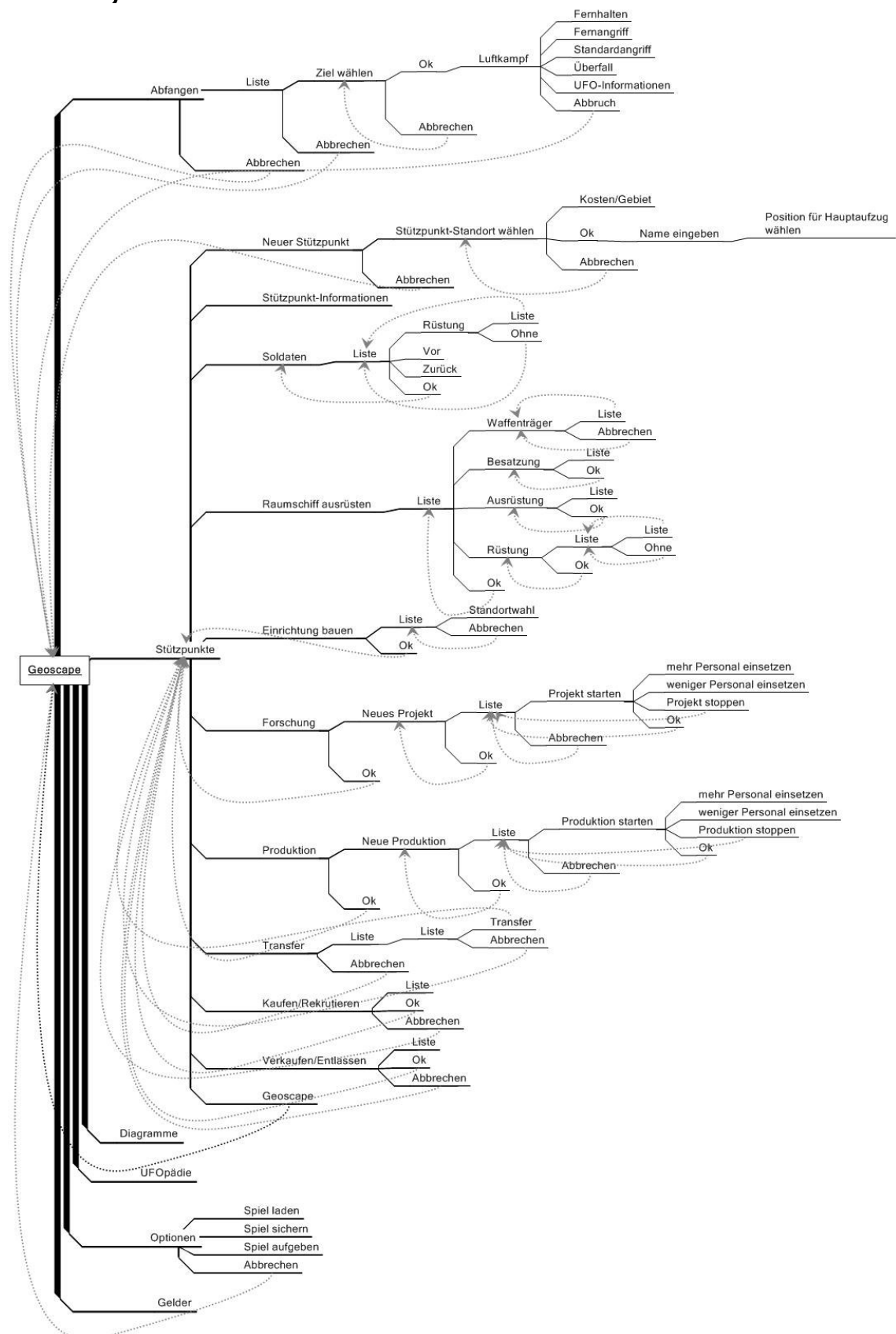
- (1) Strukturierung des Spielverlaufs durch Aufgliederung in eine Strategie- und eine Taktik-Ebene
- (2) Strukturierung des Spielverlaufs durch Aufgliederung in eine Briefing- bzw. Ausrüstungs-Ebene und eine Taktik-Ebene
- (3) Strukturierung des Spielverlaufs durch Aufgliederung in eine Story- und eine Taktik-Ebene
- (4) Flexible, zeitstressarme Spielweise durch einen „sicheren Ort“ anstelle der Einflussnahme auf die Spiel-Zeit (,Transformieren'), an welchem der Gegner den Spieler nicht erreichen kann
- (5) Flexible, zeitstressarme Spielweise durch dem taktischen Spiel vorangehende, intensive Planungsphase anstelle der Einflussnahme auf die Spiel-Zeit (,Transformieren')
- (6) Im Sonderfall von *Full Spectrum Warrior* beschränkt sich das taktische Spektrum auf die wechselseitige Bewegung zweier Trupps aus Spielfiguren mit stark begrenzten Handlungsmöglichkeiten. Dennoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich innerhalb des engen Rahmens theoretisch innovative Kombinationen ergeben können.
- (7) Flexible, zeitstressarme Spielweise durch Trial&Error-Prinzip: Das Spielgeschehen findet bei angehaltener Spiel-Zeit statt. Lösungsansätze werden nacheinander ausprobiert, bis das Problem gelöst werden kann

Das Haken-Symbol kennzeichnet das Vorhandensein des Merkmals oder einer bestimmten Ausprägung, das Minus-Zeichen entsprechend das Fehlen. Bei *Soldiers of Anarchy* und *Crazy Machines* sind Haken in Klammern gesetzt ist, weil in tabellarischer Form keine eindeutige Aussage zur Realisierung des Merkmals getroffen werden kann. Zu *Soldiers of Anarchy* wurde nach der Erscheinung ein Zusatz veröffentlicht, der das Spielen im Rundenmodus ermöglicht. Da dieser ,Transformieren'-Mechanismus aber nicht im Basisspiel enthalten ist, kann nicht uneingeschränkt vom Vorhandensein des Merkmals gesprochen werden. *Crazy Machines* ist ein Rätselspiel, in welchem der Spieler physikalische Versuche durchführen muss, um bestimmte Spielziele zu erreichen. Damit er die Aufgabe

7. Anhang

chen. Damit er die Aufgabe lösen kann, muss er hierbei taktisch vorgehen und verschiedene Lösungsstrategien ausprobieren. Allerdings ist *Crazy Machines* kein Spiel, bei welchem das Schicksal zweier konkurrierender Mächte im Handlungszentrum steht. Dennoch arbeitet der Spieler gegen eine antagonistische Kraft, nämlich gegen das Misslingen des Versuchs - nur wenn der Spieler einen Versuchsaufbau erfolgreich abgeschlossen hat, geht es weiter zur nächsten Aufgabe. Aus diesem Grund ist das Gameplay-Merkmal „Kampf“ (C₁) mit einem eingeklammerten Haken versehen. Ähnliches gilt für den Punkt „Handlung“ (C₃). Die Aufgaben sind zwar in storyartige Beschreibungen eingebettet, die sich zu einer zusammenhängenden Geschichte zusammenfügen lassen, wie es etwa bei *UFO Enemy Unknown* der Fall ist.

B. Interface-Diagramm des strategischen Spielbereichs in ‚UFO Enemy Unknown‘



C. Alphabetische Liste der Gameplay-Objekte in ‚UFO Enemy Unknown‘

Abfangjäger	Infiltration
AG-B-Munition	Kleine Abschussrampe
AG-HE- Munition	Kleine Rakete
AG-PB-Munition	Ladestreifen mit Schwerem Plasma
Außerirdische Unterhaltung	Laser-
Außerirdische Chirurgie	Laser-
Außerirdische Ernte	Laser-
Außerirdische Forschung	Lasergeschütz
Außerirdische Fortpflanzung	Lebender Anführer
Außerirdische Legierung	Lebender Commander
Außerirdische Nahrung	Lebender Navigator
Außerirdische Ursprünge	Lebendes Alien
Außerirdischen-	Lightning
Automatisches Geschütz	Luftkissenpanzer / Plasma
Avalanche	Luftkissenpanzer / Werfer
Avalanche-Rakete	Munition
Avenger	Panzer / Geschütz
Betäubungsbombe	Panzer / Lasergeschütz
Betäubungsstab	Panzer / Raketenwerfer
Bewegungsscanner	Persönliche Rüstung
Blaster-Abschussrampe	Pistole
Blaster-Bombe	Pistolen-Ladestreifen
Brandrakete	Plasma
Brisanz-Sprengstoff	Plasma-
Cydonia oder Tod	Plasma-
Die Marsianische Lösung	Plasmagewehr- Ladestreifen
E-Leuchtkörper	Plasmapistolen- Ladestreifen
Elirium-115	Plasmastrahl
Elirium-115	Psi-Verstärker
Energie	Raketenabwehr
Energieanzug	Raketenwerfer
Entführung	Rauchgranate
Erfahrung	Sani-Tasche
Firestorm	Schwerer Laser
Fluganzug	Schweres Geschütz
Fusionskugel	Schweres Plasma
Fusionskugelwerfer	Sektoiden-Anführer
Gedankenschild	SG-B-Munition
Gedankensonde	SG-HE- Munition
Geschütz	SG-PB-Munition
Geschütz-Munition	Skyranger
Gewehr	Soldaten
Granate	Stingray
Granate m. Annäherungszünder	Stingray-Rakete
Gravitationsschild	Stützpunkt
Große Rakete	SWT-Fusionskugel

Techniker
Terror
UFO-Energiequelle
UFO-Konstruktion
UFO-Navigation
Untersuchungsraum
Vergeltung
Versorgung
Wissenschaftler
Zeiteinheiten