

Meaningful Games

Kolja Bopp

Your turn

Which games do **you know that have a specific message?**

The background features a dark, textured illustration of a creature's face, possibly a dragon or a similar mythical beast, with prominent orange eyes. A paintbrush is shown dripping bright red paint into a small metal can. The overall aesthetic is gritty and dramatic.

Through the Darkest of Times

a historical resistance strategy game

a historical resistance

strategy game

Die Ritter-Schulz-Gruppe war vom 1. Februar 1933 bis 29. März 1933 aktiv. Zu ihrem Höhepunkt hatte sie 5 Mitglieder und 49 Unterstützer.

Einige Leute erinnern sich noch heute an die mutigen Männer und Frauen der Ritter-Schulz-Gruppe.

"Du bist nicht verantwortlich für das, was passiert ist. Aber du bist sicherlich dafür verantwortlich, dass es nicht wieder passiert."

Max Mannheimer
Autor, Maler, Holocaust-Überlebender.

You are responsible that it doesn't happen again!





Gameplay

- organize a resistance group and plan actions
- Dilemmas
- Feeling of despair and powerlessness



Meaningful Play

„Meaningful play in a game emerges from the relationship between **player action** and **system outcome...**“

Analytical Layers

- **Representation** (audio-visual appearance)
- **Interaction** (agency, meaningful choices)

Speak through shapes



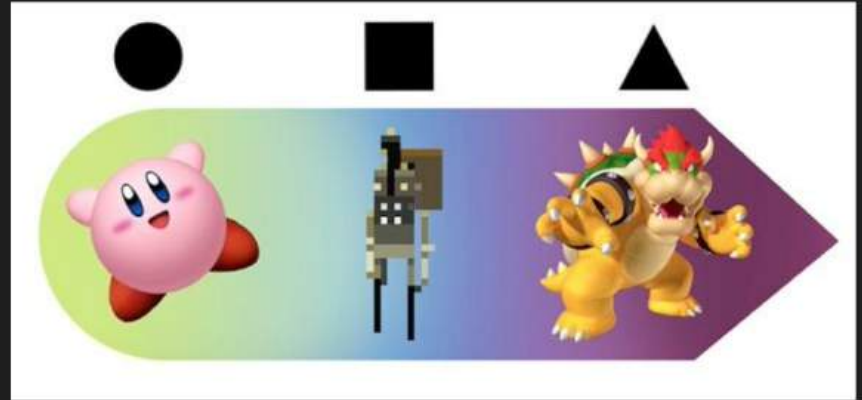
Freundlich, weich, zugänglich



Bodenständig, stabil, strikt



Dynamisch, scharf, gefährlich



Speak through colours



COLOUR PSYCHOLOGY

RED

Excitement
Strength
Love
Energy

ORANGE

Confidence
Success
Bravery
Sociability

YELLOW

Creativity
Happiness
Warmth
Cheer

GREEN

Nature
Healing
Freshness
Quality

BLUE

Trust
Peace
Loyalty
Competence

PINK

Compassion
Sincerity
Sophistication
Sweet

PURPLE

Royalty
Luxury
Spirituality
Ambition

BROWN

Dependable
Rugged
Trustworthy
Simple

BLACK

Formality
Dramatic
Sophistication
Security

WHITE

Clean
Simplicity
Innocence
Honest



Analogous Harmony

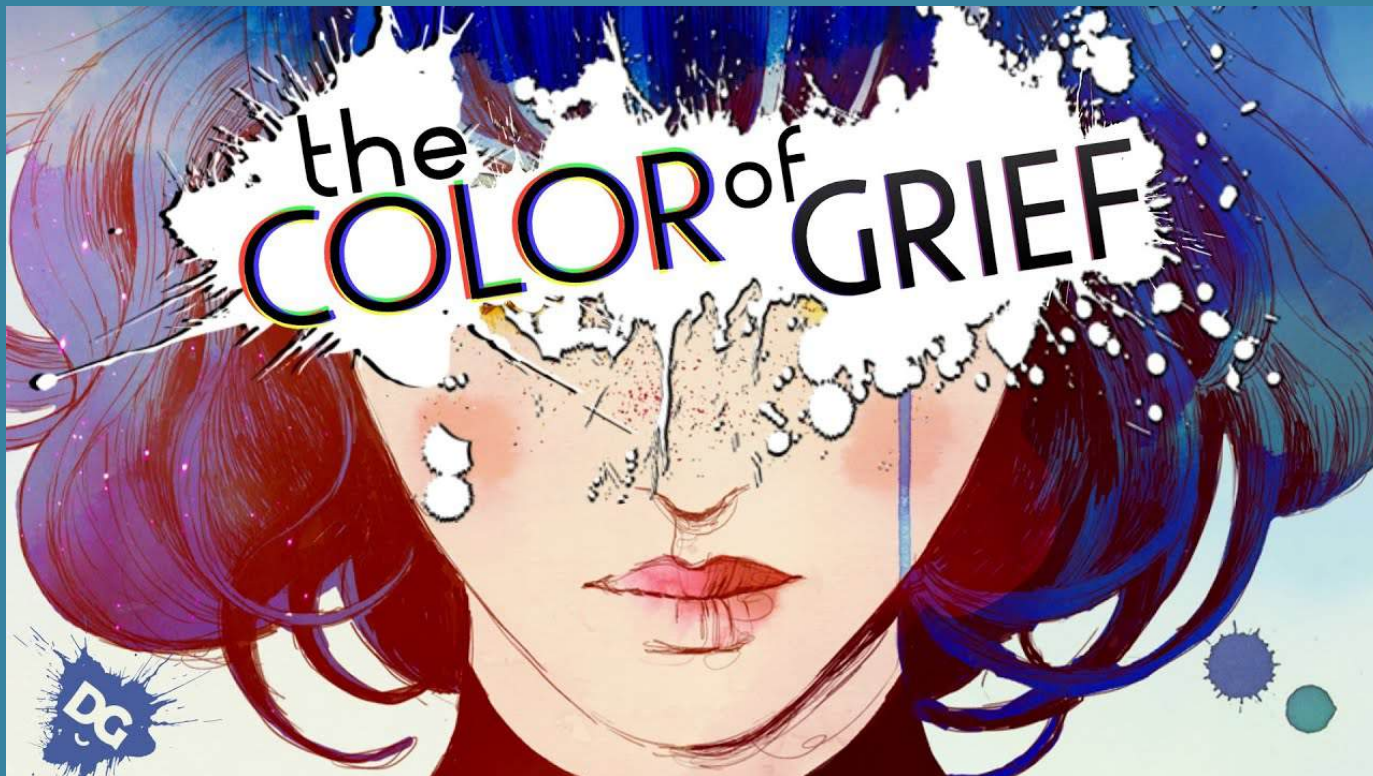


Complementary



Triadic Harmony

Deshpande, N. (2024, September 10). Understanding Colour Theory: Colour Wheels, harmony & Colour tones. Medium. <https://medium.com/@thenikhildeshpande/understanding-colour-theory-colour-wheels-harmony-colour-tones-0f0ea1126293>



Daryl Talks Games (22.02.2020). How Gris Made You Cry With Its Colors. YouTube. <https://youtu.be/A-UD-aW2tpg?si=YqekkJpExxwE6Vwt>

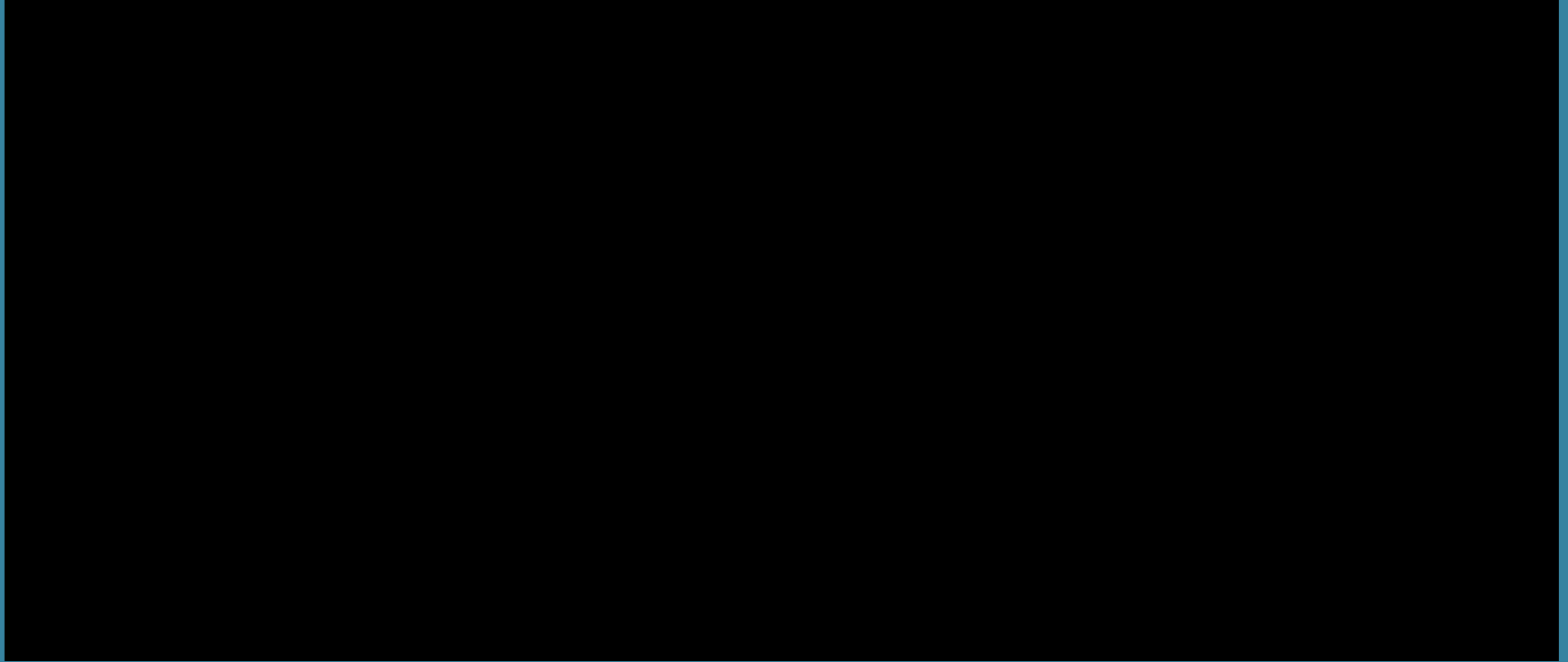
5 Stages of grief

1. Denial
2. Anger
3. Bargaining
4. Depression
5. Acceptance

Kübler-Ross, E. (1969). On Death and Dying. Scribner



GRIS (2018). Nomada Studio. Devolver Digital



Bee Bluesman (06.02.2016). How Music Can Change a Scene - Lord of the Rings. YouTube. <https://youtu.be/mndDbN60Eiw?si=DjrDmqCwWQB3ZEug>



MEANINGFUL MECHANICS

Agency

- Capacity to act (level of freedom)
- Level of control
- Identification with the gameplay and outcome



Papers, Please (2013). Lucas Pope



The Longing (2020). Studio Seufz. Application Systems Heidelberg

You never win games

McDonald's VIDEOGAME

Making money in a corporation like McDonald's is not simple at all! Behind every sandwich there is a complex process you must learn to manage: from the creation of pastures to the slaughter, from the restaurant management to the branding. You'll discover all the dirty secrets that made us one of the biggest company of the world.

PLAY

McDonald's Videogame by Molleindustria - Some rights reserved CC 2006

LA MOLLEINDUSTRIA

THE NEW YORK TIMES SIMULATOR

MOUSE BLOOD THEORY PRESS TALKSHOWS CONDUCTS BUBBLY

SHOP SURVIVAL DEPARTMENT

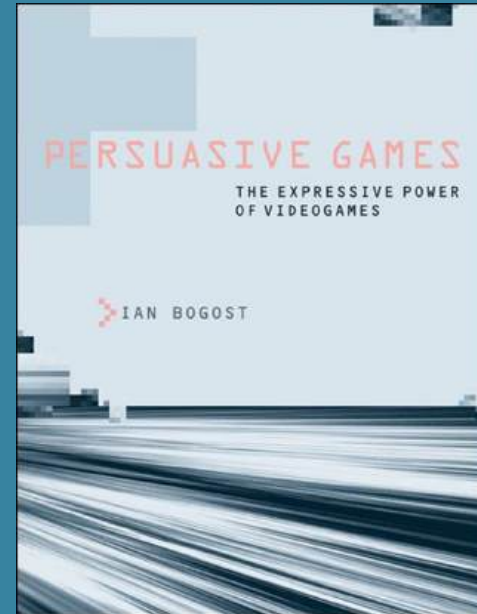
GROWN NEW USE
BIOSCIENCE
MEET ME AT THE MUSEUM
KIDS & MONKS
LARGO
LEONIDA
DECODE
LORDS
A SHORT HISTORY OF THE SAGE
GAMES GAMES FOR PRESIDENTS
YOUR ASIA
TO BUILD A BETTER WORLD
GREAT SHELLS
A PREVIEW OF THE
SHAMANE

McDonald's Video Game. (2006). Molleindustria.. <http://www.mcvideogame.com/>

Molleindustria - Radical Games Against the Tyranny of entertainment. <https://www.molleindustria.org/>

Procedural rhetoric

- **Meaning through processes**
- **Convey a particular message with game rules and interactions**



Meaningful choices

- (Games) „...offer players the chance to influence outcomes through their own efforts.“
- Interesting choices = actions with consequences
- Speak through action
- **What kind of choices do you have in your game?**
- **What kind of emotions and identities are connected to your mechanics?**

Detroit: Become Human

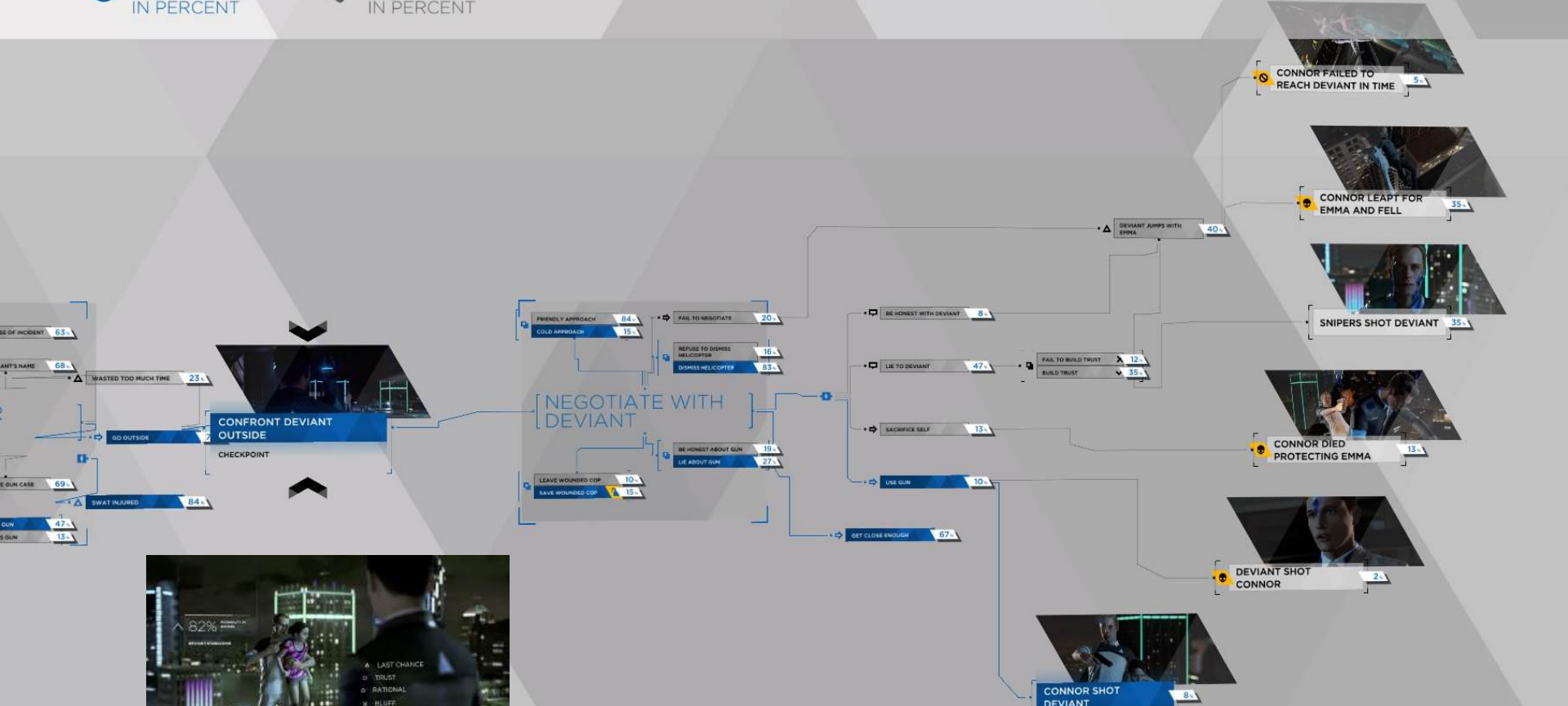


Playstation (14.06.2016). Detroit: Become Human - E3 2016 Trailer | PS4. YouTube. <https://youtu.be/QD1pbWCJcKQ?si=cMFWqjTNS4HszQts>

STATISTICS

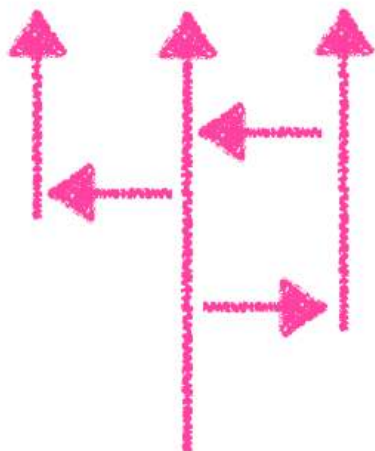
 **WORLD'S STATS**
IN PERCENT

 **FRIENDS' STATS**
IN PERCENT



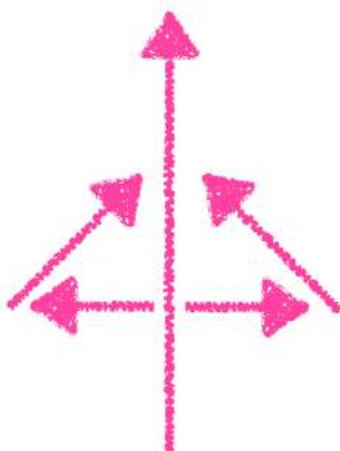
Knotenpunkt-Entscheidungen (Narrativer Fokus)

Knotenpunkt-Entscheidung



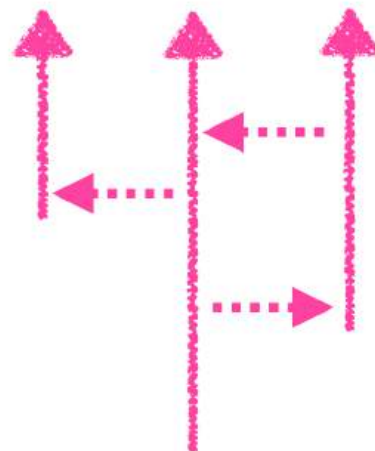
Drastische Änderung der
Geschichte durch
Entscheidungen, keine Skalen,
individuelle Entscheidung

Fake-Entscheidungen



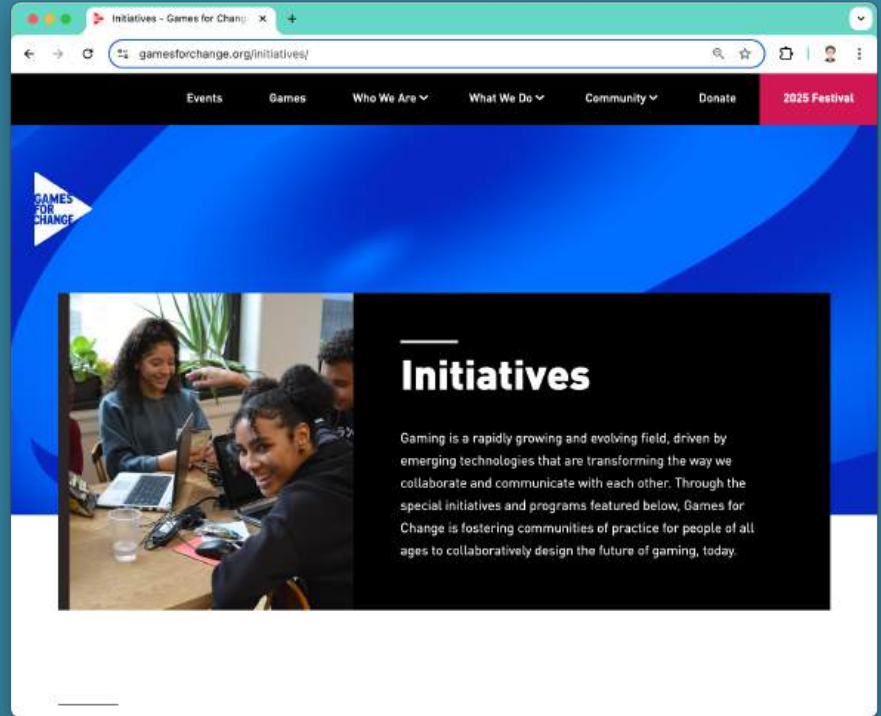
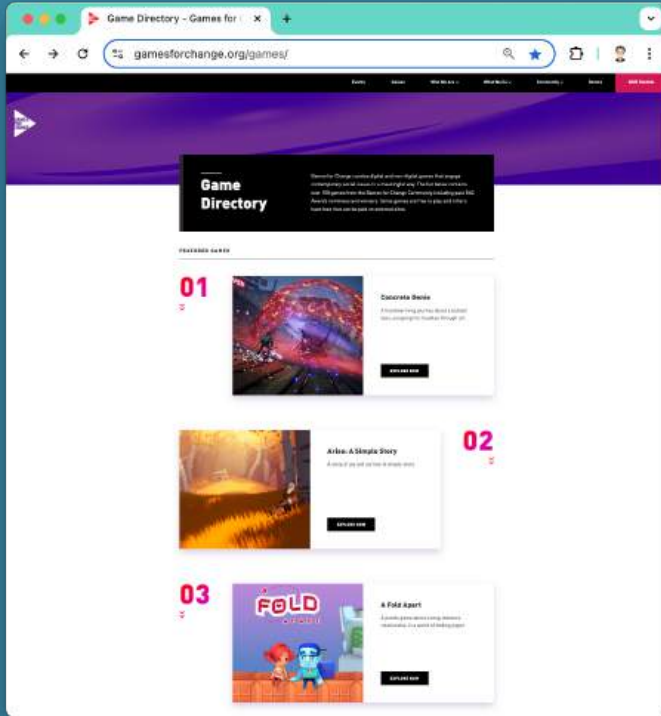
Beeinflussen Entscheidungen
wirklich die Geschichte oder
nur Gefühl der
Entscheidungsmacht?

Unbewusste Entscheidungen



Ist bewusst, dass man eine
spielwirksame Entscheidung
trifft? (visible / invisible
Choices)

Games for Change initiative



Parasocial relation

- **Feel connected**
- **Parasocial interaction**
- **Treat objects as if they were subjects**
- **Empathy**
- **When we see someone who is sad, we can feel their pain**



Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Elsevier, p. 123

MA Renata Samà (2022). Wie werden Emotionen und Charaktermerkmale von 2D Spiel-Charakteren durch Animationen ausgedrückt? HAW [thesis]. (The World of Words. ©Edurino. <https://www.edurino.com/>)



Marion hält sich von allem fern, was als subversiv angesehen werden könnte. Um nicht verhaftet zu werden, taucht sie bei einem Bekannten unter. Als ein Nachbar sie denunziert, wird sie verhaftet. Sie kehrt nie mehr aus der Gefangenschaft zurück.



Gustav leidet unter den antisemitischen Gesetzen und der zunehmenden Verfolgung. Als er erfährt, dass die Behörden im Begriff sind, ihn festzunehmen, taucht er unter. Ein Freund versteckt ihn in einem kleinen Gartenhaus. Mit Hilfe mutiger Menschen, die ihr Leben riskieren und ihm helfen, überlebt er die finsterste aller Zeiten.



Vera widersetzt sich auch weiterhin dem Regime, wo sie kann. Es gelingt ihr ein Visum zu bekommen und sie emigriert kurz vor Kriegsausbruch nach Großbritannien. Nach dem Krieg zieht sie nach Westdeutschland, lebt ein bescheidenes Leben und versucht die dunkelste aller Zeiten hinter sich zu lassen.



Die Gestapo behält Esther im Auge und besucht sie regelmäßig. Mit ihren Kontakten schafft sie es, ein Visum für die Sowjetunion zu bekommen und noch vor Kriegsbeginn auszuwandern. Sie lebt nach dem Krieg ein bescheidenes Leben. Die dunkelste aller Zeiten wird sie nie ganz vergessen können.



Ruben leidet unter den antisemitischen Gesetzen und der zunehmenden Verfolgung. Als er erfährt, dass die Behörden im Begriff sind, ihn festzunehmen, taucht er unter. Ein Freund versteckt ihn in einem kleinen Gartenhaus. Mit Hilfe mutiger Menschen, die ihr Leben riskieren und ihm helfen, überlebt er die finsterste aller Zeiten.



Journey



Annapurna Interactive (10.03.2022). JOURNEY | 10 Year Anniversary Trailer. YouTube. <https://youtu.be/2FZkTXs3Td8?si=CLZLKsZPtMVIg2mD>



Plaine Images (21.11.2019). Game UX Summit '19 | Keynote | Jenova Chen | From Journey to Sky-Lessons learned. YouTube. <https://youtu.be/AL-StB8qmlI?si=8lgR5ruJy3XNI--l&t=2477>

Awesome