Fundamentals of Game Design von Ernest Adams, Kapitel 9

In seinem Buch schreibt Adams grob, dass das kreative Spielen, Spielmechaniken beinhaltet die es dem Spieler ermöglichen selber Inhalte zu erschaffen und oder vordefinierte Elemente neu zusammenzusetzen. zB. Dörfer bauen, Spielwelt umformen, Levels neu bauen.

Bei Expressive Play ist es wiederum so dass der Spieler sein Wesen(Gefühle,Persönlichkeit,Ideen) im Spiel ausdrücken kann. Der Ausdruck kann schon durch das verschieben von Slidern im Character Creator passieren, die Art Missionen oder Quests zu spielen oder je nach Entscheidung anders durch das Spiel zu gehen.

Adams Formen:

- Self-Defining Play: eigene Spielfigur oder Identität dieser gestaltbar
- Constrained Creative Play: Kreativität innerhalb vorgegebener Regeln auslebbar
- Freeform Creative Play: Spielerlaubte vollkommene Freiheit des Gestaltens ohne absolut festes Ziel
- Storytelling und Role-Playing: die eigene Geschichten und Rollen spielen

Die beiden Begriffe creative und expressive überschneiden sich oft. Wer ein Haus baut, ist kreativ, wer dazu noch die eigene persönlichkeit in bauweise und farbe einbringt, drückt sich gleichzeitig aus. Eine Kombination beider ist also nicht abwegig.

Unsere Beispiele:

Minecraft:



Klare Sache, starker Beeinflusser von Kindheit und früher Jugend
Wenn man rein den Standartmodus betrachtet, also Normal Survival hat man als Endziel den Enderdrachen und man wird vom Spiel mit einem EndScenes Screen belohnt, Danach findet sich je Art des Spielers viel zu tun oder kein weiteres Spielerlebnis.

- RolePlaying: auch wärend des Weges zum Enderdrachen kann man je nach präferenz sich seine Rüstung gestalten, sich Farmen bauen und sein Haus farbig gestalten, man kann aber ebenso gut Wälder abbrennen oder Dörfer sprengen
  Im Creativemode steht kein klares Ziel vor einem, man hat alle Blöcke und kann sich alle Items geben, der einzige Spielspaß besteht für viele hier im Testen oder in der Verwirklichung von monumentalen Bauten die in anderen Modi zu lange dauern würden.
- FreeformCreativePlay: solange es die Engine des Spiels erlaubt, ist alles Möglich, grob mit diesem Satz wurde das Spiel auch beworben.

Super Mario Maker:



In diesem Spiel werden einem die bekannten Baublöcke der Mario Spiel-Reihe zur Auswahl gegeben und man kann sie anordnen im Mario LevelFormat wie man möchte, Rotation, leichtes Scaling und natürlich die Transformierung tragen dazu bei dass man sich eigene Levels zusammenstellen kann um diese entweder selber zu spielen oder sogar online veröffentlichen kann damit Andere an der eigenen Kreativität teilhaben können.

- ConstrainedCreativePlay: Wie schon oben erwähnt gibt es nicht nur die Spielengine als Limit, die einzelnen Strukturen haben auch ihre eigenen Regeln, so kann man Gegner nicht auf Flammen plazieren und es wird einem diese Freiheit genommen.

Sims 4:



Sims Spiele haben alle die Basis, dass man sich ein Leben, oder das Leben mehrerer idniviuell erstellbarer Sims(Personen) so zusammenstellen kann wie man möchte, die Sims fragen eigenständig nach Essen, brauchen Unterhaltung und hin und wieder mal Auslauf aus ihrem Haus. Die Spielidee ist es das Haus als Hauptaugenmerk zu designen und alle Lebensgrundvorraussetzungen für den Sims zu erfüllen damit er ein langes simuliertes Leben hat.
Ich würde hier sogar eine Mischung aus Self-Defining und Storytelling anbringen.
Self-Defining: Der Sims ist eigenhändig mit vielen Auswahlmöglichkeiten gestaltbar eingeschlossen der Persönlichkeit, besondere Merkmale und Skills.

Storytelling: Man verfolgt die Sims in ihrer Simulierten Welt als eine Art Gott und kann Entscheidungen einfließen lassen um Geschichten nachzuerzälen oder selber zu kreiiren, solange diese hautsächlich SliceOfLife sind.

Drinkerbell (Das Eigene)



An sich definiert sich das Spiel nicht durch die kreativität des Spielers, denn hier war von vornherein geplant dass man so schnell wie möglich durch ein vordefiniertes Spiel mkit einem vordefiniertem Charakter läuft.

Es Constrained Creative Play zu nennen ist fast schon zu weit gegriffen, denn die einzige Freiheit die dem Spieler gegeben wird ist das Level zu durchlaufen wie er möchte, solange er das Ziel (Bar) in jedem Level erreicht, der Score drängt den Spieler nicht zwingend die Erkundung zu überspringen, garantiert aber auch keine Freiheit