

Fragebogen - Spielentscheidungen

Interaktiver Fragebogen - kann direkt am Computer ausgefüllt werden

Name des Spiels:

Zusammenfassung der Spielhandlung:

Ziel des Spiels:

Definition der Entscheidung für das jeweilige Spiel:

Wie viele Entscheidungsmöglichkeiten hat der Spieler meistens, wenn er eine Entscheidung treffen soll?

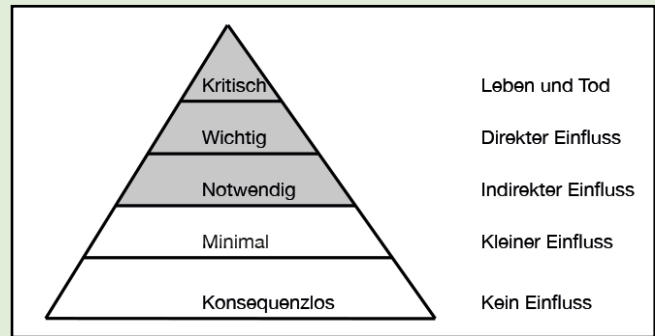
Wie schwer ist es, herauszufinden, was man als Spieler tun soll?

Quellen:

Fullerton, Tracy: Game Design Workshop, 2018;
Haas, Josef: Bachelorarbeit Analyse Spielerentscheidungen, 2021.

Entscheidungsskala nach Fullerton, 2018. Die grau hinterlegten Entscheidungen sind Entscheidungen, die der Spieler vorzugsweise treffen möchte.

Verschiedene Beispiele für Entscheidungen nach der Entscheidungsskala:



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Gibt es viele Entscheidungen, die minimale Auswirkungen haben oder konsequenzlos sind?

Gibt es ein erkennbares Muster an verschiedenen wichtigen Entscheidungen? Steht dieses Muster im Verhältnis zur Erzählung?

Leere Entscheidung:	Keine echten Konsequenzen
Offensichtliche Entscheidung:	Keine echte Entscheidung
Uninformierte Entscheidung:	Eine zufällige Entscheidung
Informierte Entscheidung:	Spieler hat Information, die bei der Entscheidung hilft
Dramatische Entscheidung:	Auswahl von Emotion des Spielers abhängig
Gewichtete Entscheidung:	Eine balancierte Auswahl
Sofortige Entscheidung:	Entscheidung hat sofort Konsequenzen
Langfristige Entscheidung:	Entscheidung im Laufe des Spiels spürbar

Übersicht über die verschiedenen Entscheidungstypen nach Fullerton, 2018. Grau hinterlegt sind wieder die Entscheidungen, die der Spieler treffen möchte.

Betrachten der oben genannten Beispiele im Hinblick auf den Entscheidungstyp.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Gibt es Entscheidungen, die leer, offensichtlich oder uninformatiert sind?

Gibt es aufgrund dieser Entscheidungen ungewollte Konsequenzen?

Gibt es Entscheidungen, die aufgrund eines gut implementierten Entscheidungstypen besonders interessant sind?

		Entscheidungen der ersten Sorte	
		Negative Entscheidung	Positive Entscheidung
Entscheidungen der zweiten Sorte	Negative Entscheidung	Ein kleiner Nachteil + Ein kleiner Nachteil	Ein großer Nachteil + Ein großer Vorteil
	Positive Entscheidung	Ein großer Vorteil + Ein großer Nachteil	Ein kleiner Vorteil + Ein kleiner Vorteil

Matrix, die das Konzept eines Dilemmas zeigt. Essentiell handelt es sich um ein Dilemma, wenn es keine Kombination an Entscheidungsmöglichkeiten gibt, die einen reinen großen Vorteil bringen, da dieser immer zusammen mit einem großen Nachteil kommt. Wählt man also lieber den kleinen Vorteil oder riskiert man den großen Nachteil?

Beinhaltet das Spiel interessante Dilemmas?

Haben die Entscheidungen eine Kombinationsmöglichkeit, die offensichtlich für alle Beteiligten/Situationen das beste Ergebnis liefert?

Oder gibt es wichtige Gründe für und gegen jede der möglichen getroffenen Entscheidungen?

Sind Entscheidungen, die ein Dilemma darstellen, für die Erzählung wichtig?

Werden Puzzles benutzt?

Ja

Nein

Wenn Ja, sind sie in die Spielhandlung eingebaut?

Wie sind die Belohnungen und Bestrafungen des Spiels aufgebaut?

Gibt es gewinnorientierte Belohnungen? (Hilft, Spiel zu gewinnen)

Gibt es romantische Belohnungen? (Belohnungen mit ideellem Wert wie z.B. Gold)

Gibt es erzählungsrelevante Belohnungen? (Führt Erzählung weiter)

Wie werden die Elemente der Vorfreude und Überraschung benutzt?

Wird Vorfreude aufgebaut? Hängt diese mit dem Spannungsbogen der Erzählung zusammen?

Gibt es Überraschungsmomente? Machen diese im Kontext des Spiels Sinn oder sind sie für den Spielspaß eher hinderlich?

Lohnt es sich, im Spiel Fortschritt zu machen?

Kann der Spieler den Fortschritt des Spiels nachvollziehen und ist er dazu motiviert, das Spiel zu Ende zu spielen?

Lohnt es sich für den Spieler, das Ende des Spiels zu erreichen?

Gibt es Spaßbremsen?

Gibt es Micromanagement?

Ja

Nein

Kommt Stagnation vor?

Ja

Nein

Hat das Spiel unüberwindbare Hindernisse?

Ja

Nein

Gibt es im Spiel Zufallsereignisse, die den Spielfluss zerstören?

Ja

Nein

Hat das Spiel ausschließlich fest vorgesehene Wege zum Ziel, von denen nicht abgerückt werden kann?

Ja

Nein

Haben eine oder mehrere der zuvor genannten Spaßbremsen einen Einfluss darauf, ob der Spieler die Erzählung erleben kann?

Welche möglichen Auswirkungen können Spielerentscheidungen auf den Erzählstrang in Computerspielen haben?

Eine Analyse der Computerspielmechanik der Spielerentscheidungen

Es folgt der Analyse-Teil meiner Bachelorarbeit, der den Fragebogen im Detail erklärt. Der Fragebogen ist auf dieser Analyse aufgebaut, weshalb hier die einzelnen Fragen besonders genau unter die Lupe genommen werden können.

Josef Haas

Matr. Nr.: 091704465

Angefertigt im Studiengang:

Design BA F-HBh DS 7d 17W

an der Macromedia Campus Freiburg

Wintersemester 2020/2021

Erstprüfer: Prof. Uwe Wolsiffer

Zweitprüfer: Prof. Ephraim Wegner

2.2 Analysemethoden

Die Spielerentscheidungen in Computerspielen werden danach analysiert, welchen Einfluss sie auf die Erzählung des Spiels haben. Als Entscheidungen werden hier alle die Aktionen bezeichnet, die ein Spieler durchführen kann; die also Teil des Spielgeschehens sind. Diese Definition wird auf die jeweiligen Spiele angepasst, da jedes Spiel unterschiedlich mit der Erzählung im Spiel umgeht. Hierbei gilt es, die Aktionen zu finden, die die Erzählung unterstützen, und die Aktionen, die keinen Beitrag zur Erzählung leisten, als konsequenzlos einzustufen. Um dies zu verallgemeinern wird definiert, dass das Ziel eines Spiels immer ist, es zu gewinnen. Also es zu vervollständigen, einen Highscore aufzustellen, die Erzählung zu Ende zu erleben oder irgendwelche anderen Bedingungen zu erfüllen, die das Spielgeschehen abschließen. Im Sinne dieser Verallgemeinerung kann man also sagen, dass die Spielerentscheidungen Aktionen sind, die der Spieler durchführen kann, um dem Gewinnen des Spiels näher zu kommen.

2.2.1 Wie wird die Analyse durchgeführt?

Den Grundstein der Analyse bilden zwei Kapitel in dem Buch „Game Design Workshop“³³ von Tracy Fullerton und ein Artikel auf der Webseite [gamasutra.com](https://www.gamasutra.com)³⁴, die den Untertitel „The Art & Business of Making Games“ (dt.: „Die Kunst und das Business der [Computer-]Spielgestaltung“) trägt, der eine leicht abgeänderte Version der zwei Buchkapitel ist und von Tracy Fullerton sowie Chris Swain und Steve Hoffman verfasst wurde. Benutzt werden die zwei Kapitel aus Tracy Fullerton's Buch, eines mit dem Titel „Improving Player Choices“³⁵ (dt.: Spielerentscheidungen verbessern), was auch der Titel des Artikels auf der Webseite [gamasutra.com](https://www.gamasutra.com) ist, und das darauf folgende Kapitel „Fun Killers“³⁶ (dt.: Spaßverderber). Die Kapitel nennen eine Reihe an von Tracy Fullerton definierten Analyse-Methoden, die im Folgenden auf ihre Brauchbarkeit hin besprochen werden. Die zwei Kapitel nennen außerdem, was ein gutes Spieldesign ausmacht und was man als Spielgestalter vermeiden sollte. Während dies sicherlich im Rahmen der lehrhaften Intention des Buches sowie des Artikels nützlich ist, soll dies im Rahmen der hier aufgeführten Analyse keineswegs eine Wertung der aufgeführten Spiele darstellen. Vielmehr soll analysiert werden, was der Ist-Zustand der jeweils kommerziell erfolgreichen Spiele ist und wie jeweils die Entscheidung mit der Erzählung zusammenarbeitet. Vorweg kann bemerkt werden, dass Tracy Fullerton in ihrem Buch darauf eingeht, dass Entscheidungen im Spiel einen Einfluss auf das Spielgeschehen haben sollten, um im Spiel eine Daseinsberechtigung zu haben. Dies ist generell schon richtig, muss aber keine Regel sein. Am Anfang des Artikels wird das Durchspielen der Erzählung eines Spiels

³³ Vgl. Fullerton, Tracy: Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition, 4. Aufl., Boca Raton, Florida, USA: A K Peters/CRC Press, 2018

³⁴ Vgl. Tracy Fullerton, Chris Swain, Steve Hoffman: Gamasutra - Improving Player Choices, in: Gamasutra - The Art & Business of Making Games, 10.04.2004, [online] https://www.gamasutra.com/view/feature/130452/improving_player_choices.php?print=1 [16.12.2020].

³⁵ Vgl. Fullerton, 2018, S. 355ff.

³⁶ Vgl. Fullerton, 2018, S. 367ff.

mit dem Gewinnen des Spiels gleichgesetzt³⁷. Fullerton beschreibt, dass ein Spieler ein Spiel immer spielt, um es letztendlich zu gewinnen. Dies ist eine bessere Beschreibung des Umstandes, dass die Erzählung eines Spiels zu Ende gespielt wird, da das Gewinnen eines Spiels universeller angewandt werden kann und auch auf Spiele zutrifft, die keine Erzählung im klassischen Sinne eines Rollenspiels haben. In diesem Sinne wird das Gewinnen des Spiels im Folgenden synonym mit dem Fertigstellen der Erzählung eines Spiels benutzt.

2.2.1.1 Entscheidungsskala

Die von Fullerton definierte und in **Abbildung 5** gezeigte Entscheidungsskala (engl.: „Decision scale“)³⁸ stellt eine Bewertung der verschiedenen Entscheidungen dar, die ein Spieler im Verlauf des Spiels treffen kann. In der zuvor genannten Hauptquelle geschieht diese Bewertung in Form einer Pyramide, die die Entscheidungen auf einer Skala von sehr wichtig bis unwichtig einstuft. Diese Entscheidungen können folgende sein: Die wichtigsten zu treffenden Entscheidungen sind die kritischen Entscheidungen, bei denen es um Leben und Tod geht. Ein Beispiel hierfür wäre eine Situa-

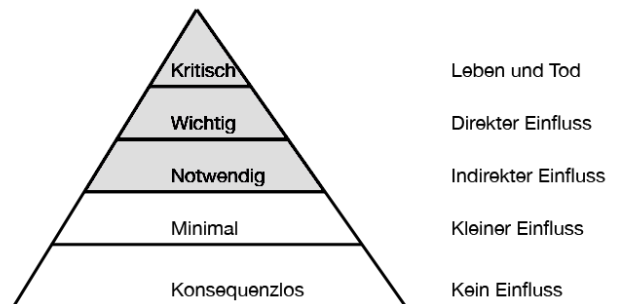


Abb.5: Entscheidungsskala nach Fullerton. Diese Abbildung wurde nach dem Vorbild der Skala aus dem Buchkapitel sowie Artikel von Fullerton (et al.) erstellt, wobei der Text ins Deutsche übersetzt wurde. Die Entscheidungen, die der Spieler laut Fullerton im Spiel treffen will, sind grau hinterlegt.

tion, in der sich der Spielercharakter in Lebensgefahr befindet, und die Spielerentscheidung entscheidet, ob der Charakter lebt oder stirbt; in dieser hypothetischen Situation bedeutet der Tod des Spielercharakters, dass das Spiel beendet und verloren wird. Die nächste, weniger wichtige Art der Entscheidung ist die wichtige Entscheidung, die eine direkte und unmittelbare Auswirkung hat. Ein Beispiel hierfür wäre, ob der Spielercharakter einen Begleiter in sein Team aufnimmt oder nicht. Sagt der Spieler dem potentiellen Begleiter ab, so ist die sofortige Konsequenz, dass ihm zum Beispiel ein magischer Spruch fehlt, der vielleicht sofort benötigt wird. Sagt der Spieler dem potentiellen Begleiter zu, so ist die sofortige Konsequenz, dass er eine Verstärkung für sein Team bekommt. Die nächste weniger wichtige Entscheidung ist die notwendige Entscheidung, die indirekte oder verzögerte Auswirkungen hat. Dies ist zum Beispiel eine Entscheidung darüber, welcher politischen Gruppe man sich im Spiel anschließen will. Dies hat im Laufe des Spiels Auswirkungen darauf, wie Nicht-Spieler Charaktere (NPCs) dem Spielercharakter gegenüber eingestellt sind. Diese besprochenen Arten der Entscheidung sind die, die im Buch von Tracy Fullerton als Entscheidungen beschrieben werden, die der Spieler machen möchte³⁹. Entscheidungen, die als problematisch beschrieben werden, sind solche, die unwichtig oder gar konsequenzlos sind. Un-

³⁷ Vgl. Fullerton et al., 2004, Abs. 3.

³⁸ Vgl. Fullerton, 2018, S.356

³⁹ Vgl. Fullerton, 2018, S.356

wichtige Entscheidungen können kleine Auswirkungen haben, die direkt oder indirekt sein können. Sie sind jedoch im Großen und Ganzen unwichtig, weil sie keine großen Auswirkungen auf den Spielfortschritt haben und somit nicht zwingend gemacht werden müssen. Ein Beispiel dafür wäre, dass man sich dafür entscheidet, eine Sidequest (dt.: „Seitenquest“, eine Aufgabe im Spiel, die definitionsgemäß nicht zum Spielgeschehen beiträgt, sondern maximal kleinere Boni bietet wie Spielwährung oder zusätzliche Erfahrungspunkte.) zu erledigen, die das Spielgeschehen nicht vorantreibt. Man erhält den kleinen Bonus, der vielleicht sogar dabei hilft, ein höheres Level und somit Fortschritt im Spiel zu erreichen, jedoch könnte dieser Bonus auch mit jeder anderen Sidequest oder mit einer Mainquest (dt.: „Hauptquest“, eine Aufgabe im Spiel, die die Erzählung des Spiels vorantreibt.) erreicht werden. Die unwichtigste Art der Spielerentscheidung ist die konsequenzlose Entscheidung. Dies sind zum Beispiel Entscheidungen, wie eine Blume zu pflücken, die aber keinerlei Zweck erfüllt, also zum Beispiel im Verkauf wertlos ist und keine Erfahrung gibt und auch sonst für nichts anderes zu gebrauchen ist. Diese Entscheidungen können, wie im Beispiel der gepflückten Blume, Entscheidungen sein, die der Spieler nicht unbedingt treffen muss. Anders sieht es allerdings mit konsequenzlosen Entscheidungen aus, die der Spieler treffen muss, die dennoch keine Konsequenz haben. Es gibt Spiele, die dem Spieler im Rahmen der Spielererzählung Ja-Nein-Fragen stellen, die eine Erwartung dazu aufbauen, dass die jeweilige Antwort eine Konsequenz für den weiteren Spielverlauf hat. Diese Erwartung wird jedoch enttäuscht, da die Entscheidung keine Konsequenz hat und somit eigentlich nutzlos ist. Ein gutes Beispiel dafür sind die Spiele der Pokémon-Reihe von Nintendo/Game Freak, die alle eine rein lineare Erzählung haben, aber dem Spieler im Laufe des Spiels dennoch die Illusion geben, dass der Spieler Entscheidungsmöglichkeiten hat. Die hier gezeigten Beispiele stammen alle aus den Schwesterspielen Pokémon Schwarz und Pokémon Weiß (auch: Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition; im Folgenden: Pokémon S/W), die in Deutschland am 4. März 2011 erschienen sind. Die Abbildungen sind der Komplettlösung auf der Webseite bisafans.de⁴⁰ entnommen und werden hier zwecks der Anschaulichkeit gezeigt.

Das erste Beispiel stammt aus Teil 3⁴¹ der Komplettlösung. Dieser behandelt die Ereignisse in Stratos City. Die Abbildung zeigt die Interaktion zwischen dem Spielercharakter und einem NPC. Der Spieler kann entscheiden, ob er dem NPC ein bestimmtes Pokémon zeigt oder nicht, und wenn das bestimmte Pokémon dem Clown-NPC gefällt bekommt der Spieler eine Beere. Da Beeren im Spiel wenig Nutzen haben ist diese Entscheidung unwichtig, aber nicht konsequenzlos. Das zweite Beispiel stammt aus Teil



Abb.6: Pokémon S/W Beispiel 1

⁴⁰ Vgl. Bisafans.de: Bisafans.de / Spiele / Editionen / Schwarz-Weiß / Übersicht, in: Bisafans.de, [online] <https://www.bisafans.de/spiele/editionen/schwarz-weiss/> [20.12.2020].

⁴¹ Vgl. Aguilar, Robert. R., im Auftrag von Bisafans.de: Bisafans / Spiele / Editionen / Pokémon Schwarz und Pokémon Weiß / Komplettlösung - Teil 3 - Stratos City, in: Bisafans.de, [online] <https://www.bisafans.de/spiele/editionen/schwarz-weiss/komplettloesung-3.php> [20.12.2020].



Abb.7: Pokémon S/W Beispiel 2

10⁴² der Komplettlösung, in dem es um die Pokémon-Liga geht. Der Spielercharakter wird von einem NPC gefragt ob er/sie auf dem Weg zur Pokémon-Liga ist, was eine rhetorische Frage ist, da dies Teil des Spielgeschehens ist. Antwortet der Spieler mit „Ja“, geht die Erzählung des Spiels voran, antwortet er mit „Nein“, pausiert die Erzählung, bis der Spieler den Dialog erneut aufruft und „Ja“ wählt. Diese Entscheidung ist somit keine echte

Entscheidung, was dem Spieler auch klar ist, da das Spiel auf das Betreten der Pokémon-Liga hinarbeitet. Das dritte Beispiel stammt aus Teil 11⁴³ der Komplettlösung, in dem es um das Geschehen nach der Pokémon-Liga geht. Hier wird der Spieler danach gefragt, ob er als Servierer arbeiten will. Dies impliziert eine Erzählung, die der Spieler erleben kann; in Wahrheit handelt es sich hierbei jedoch um ein Mini-Spiel, welches nicht zur Spielerzählung beiträgt. Dieses Beispiel wird hier wegen der Implikation genannt, da es unwissenden Spielern im ersten Moment wie ein Teil der Erzählung vorkommen kann, aber für diese unwichtig ist und jeden Tag der realen Zeit wiederholt werden kann. Somit handelt es sich hier um eine konsequenzlose Entscheidung, die dem Spieler Konsequenzen vorspielt, aber eigentlich unwichtig ist. Laut Fullerton sollen diese Arten von konsequenzlosen Entscheidungen wenn möglich komplett vermieden werden.



Abb.8: Pokémon S/W Beispiel 3

Diese Beurteilungen sind nützlich, um den Einfluss der Spielerentscheidung auf die Erzählung im Spiel zu analysieren. Jedoch muss man hier beachten, dass nicht jede Entscheidung in einem Spiel eine Entscheidung auf Leben und Tod sein muss. Hat ein Spiel besonders viele Entscheidungen, die der Spieler treffen kann, so müssen diese auch in ihrer Stärke variiert werden. Tracy Fullerton schreibt hier:

„In order to create a truly engaging game, you want some peaks and valleys.“⁴⁴

Zu Deutsch:

„Um ein wirklich engagierendes Spiel zu erstellen, will man Höhen und Tiefen haben.“

Was hiermit gemeint ist, ist, dass ein Spiel nicht nur solche Entscheidungen haben sollte, die ein Spieler treffen will, sondern zwischendurch auch weniger wichtige Entscheidungen haben sollte, um die wichtigen Entscheidungen umso wichtiger erscheinen zu lassen. Zum Beispiel können Entscheidungen im Spiel graduell wichtiger werden, bis die wichtigsten Entscheidungen zum

⁴² Vgl. Aguilar, Robert R.: Bisafans / Spiele / Editionen / Pokémon Schwarz und Pokémon Weiß / Komplettlösung - Teil 10 - Die Pokémon Liga, in: Bisafans.de, [online] <https://www.bisafans.de/spiele/editionen/schwarz-weiss/komplettlösung-10.php> [20.12.2020].

⁴³ Vgl. Aguilar, Robert R.: Bisafans / Spiele / Editionen / Pokémon Schwarz und Pokémon Weiß / Komplettlösung - Teil 11 - Nach der Liga, in: Bisafans.de, [online] <https://www.bisafans.de/spiele/editionen/schwarz-weiss/komplettlösung-11.php> [20.12.2020].

⁴⁴ Fullerton, 2018, S.356

Schluss gefällt werden können. Die Wichtigkeit der Entscheidungen kann das Spielgefühl lenken: sind die Entscheidungen, die man trifft, sehr wichtig, so baut sich Spannung auf. Sind die Entscheidungen weniger wichtig, so kann man dadurch dem Spieler ein Gefühl der Entspannung vor oder nach der Spannung geben. Abhängig von dem Spielverlauf kann zum Beispiel ein Gefühl der Ruhe vor dem Sturm geschaffen werden. Für die Analyse ist es nützlich, sich anzusehen, welche Wichtigkeit einzelne Entscheidungen im Spiel haben, und wie diese Abstufungen in der Wichtigkeit für die Erzählung im Spiel benutzt werden.

2.2.1.2 Entscheidungstypen

Die nächste Art der Analyse der Entscheidung, die im Buch von Tracy Fullerton definiert wird, ist die Betrachtung der Art der Entscheidung⁴⁵. Hierzu stellt Fullerton in ihrem Buch eine Liste⁴⁶ auf, die im Folgenden gezeigt und genau erklärt wird. Im Gegensatz zur vorherigen Art der Analyse geht es hier nicht um die Wichtigkeit der Entscheidung, sondern um die Umstände, unter denen die Entscheidung zu fällen ist. Auch hier gibt es einige Umstände, die laut Fullerton nicht benutzt werden sollten.

Leere Entscheidung:	Keine echten Konsequenzen
Offensichtliche Entscheidung:	Keine echte Entscheidung
Uninformierte Entscheidung:	Eine zufällige Entscheidung
Informierte Entscheidung:	Spieler hat Information, die bei der Entscheidung hilft
Dramatische Entscheidung:	Auswahl von Emotion des Spielers abhängig
Gewichtete Entscheidung:	Eine balancierte Auswahl
Sofortige Entscheidung:	Entscheidung hat sofort Konsequenzen
Langfristige Entscheidung:	Entscheidung im Laufe des Spiels spürbar

Tab.1: Tabelle der Entscheidungstypen nach Fullerton. Die Tabelle ist übersetzt.
Vgl. Fullerton, 2018, S.357

Die erste genannte Art der Entscheidung ist eine leere Entscheidung, die keine echten Konsequenzen hat. Sie ist analog zu der konsequenzlosen Entscheidung, die in der vorherigen Analyseart als unwichtigste Art der Entscheidung aufgeführt wurde. Jedoch ist hier der Unterschied, dass die leere Entscheidung Konsequenzen haben kann, die aber nicht dazu relevant sind, ob der Spieler das Spiel gewinnt oder nicht, und die die Erzählung des Spiels in keiner Weise vorantreibt. Die nächste genannte Art der Entscheidung ist die offensichtliche Entscheidung, die keine echte Entscheidung ist. Bekommt man zum Beispiel in einer Situation mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, von denen aber nur eine die Erzählung vorantreibt, so ist dies eine offensichtliche Entscheidung. Dies wird oft auch dadurch unterstützt, dass es nicht möglich ist, eine andere Entscheidung zu treffen. So kommt es vor, dass man, wenn man eine andere als die offensichtliche Auswahl

⁴⁵ Vgl. Fullerton, 2018, S.356-357.

⁴⁶ Vgl. Fullerton, 2018, S.357.

trifft, wieder zu den selben Auswahlmöglichkeiten zurückgeführt wird, bis man die offensichtliche Auswahl getroffen hat. Dies kommt in dem oben genannten zweiten Beispiel aus dem Spiel Pokémon S/W vor⁴⁷. Der dritte Auswahl-Umstand, vor dessen Nutzung von Fullerton abgeraten wird, ist die nicht informierte Entscheidung. Da der Spieler bei dieser Art der Entscheidung keine Informationen dazu hat, wie diese Entscheidung zu treffen ist und welche Entscheidungsmöglichkeit die bestmögliche ist, muss er eine zufällige Entscheidung treffen. Dies kann dramatische Folgen haben, wenn es sich bei dieser Entscheidung um eine wichtige Entscheidung handelt. Das Spielvergnügen kann stark eingeschränkt werden, wenn der Spieler aus Unwissen die falsche Entscheidung trifft. Dies steht im direkten Gegensatz zu der informierten Entscheidung, bei der der Spieler alle Informationen hat, die er für die Entscheidung braucht. Die informierte Entscheidung ist eine Art der Entscheidung, die laut Fullerton in einem Spiel benutzt werden kann und soll. Ein Beispiel für eine informierte Entscheidung wäre eine Entscheidung, bei der der Spieler genau weiß, was passiert, wenn er die eine oder die andere Entscheidung trifft. Zum Beispiel kann ein Spieler eine informierte Entscheidung treffen, wenn im Spiel erklärt wird, dass der Weg nach Links in die Höhle voller Schätze, aber auch voller Gefahren führt, der Weg nach Rechts jedoch keine Schätze bringt, dafür aber ein sicheres Dorf mit einer Gaststätte zum Übernachten. So kann der Spieler die Entscheidung treffen, die ihm in seiner derzeitigen Situation am Besten passt. Ist der Spielercharakter erschöpft und hat nur noch wenige Lebenspunkte, so wird der Spieler wahrscheinlich das sichere Dorf wählen. Hat der Spielercharakter stattdessen volle Lebenspunkte und viele Heiltränke, kann der Spieler sich für die gefährliche Höhle voller Schätze entscheiden. Diese Art der informierten Entscheidung ist Teil des Spielspaßes, da es den Spieler zum Nachdenken bringt. Wäre die Entscheidung in dem genannten Beispiel stattdessen uninformiert, und der Spielercharakter mit den wenigen Lebenspunkten entscheidet sich zufällig für die gefährliche Höhle, so führt dies zu der oben genannten Einschränkung des Spielvergnügens, da der geschwächte Spielercharakter das Betreten der Höhle womöglich nicht überleben kann. Ebenfalls kann der Fall eintreten, dass der Spieler mit dem Spielercharakter mit den vollen Lebenspunkten zufällig das Dorf wählt und sich über die verpassten Schätze in der Höhle ärgert, auf die er nach Fällen der Entscheidung keinen Zugriff mehr hat. Die nächste Art der Entscheidung ist die dramatische Entscheidung, bei der die Auswahl von den Emotionen des Spielers abhängig ist. Hier hängt zum Beispiel das Überleben eines Begleiters davon ab, ob der Spieler sich dafür entscheidet, in einem Kampf eine bestimmte Waffe zu benutzen, die ihm vielleicht in einem späteren Kampf fehlen wird. Soll der Spieler sich das Leben schwierig machen, aber dafür den Begleiter retten? Oder soll der Begleiter, der einem im Laufe des Spiels zum Freund geworden ist, geopfert werden, um den Endkampf einfacher zu machen? Die Entscheidung hängt stark von den Emotionen des Spielers ab. Die nächste Art der Entscheidung ist die gewichtete Entscheidung. Diese zeichnet sich durch eine balancierte Auswahl aus. Hier hat also jede Wahl, die der Spieler treffen kann, ausgeglichene Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Es gibt keine Auswahl, die mehr oder weniger Vor- oder Nachteile bringt; die Auswahl hängt allein davon ab, in welche Richtung der Spieler das Spiel lenken will. Spielt der Spieler zum Beispiel ein Spiel, in dem gekämpft wird, kann ihm die Entschei-

⁴⁷ Vgl. Agular, o. J.

dung gegeben werden, ob er mehr Angriffspunkte oder mehr Verteidigungspunkte haben möchte. Beide Entscheidungen bringen den Charakter weiter, da der Spielercharakter sowohl durch mehr Angriff als auch durch mehr Verteidigung gegen stärkere Gegner ankommen kann. Hier liegt die Wahl vollständig am Spieler, der die Entscheidung treffen kann abhängig davon, ob er selbst das Spiel eher offensiv oder eher defensiv spielen möchte. Die letzten beiden Entscheidungstypen sind die sofortige und die langfristige Entscheidung. Diese beiden Entscheidungstypen werden zusammen genannt, da sie das jeweilige Gegenteil voneinander sind und somit zusammen am besten erklärt werden können. Eine sofortige Entscheidung hat sofort Auswirkungen auf das Spielgeschehen während die langfristige Entscheidung ihre Auswirkungen erst im Laufe des Spiels zeigt. Ein Beispiel für den Unterscheid zwischen sofortigen und langfristigen Entscheidungsauswirkungen ist das Heilen des Spielercharakters. Entscheidet man sich dazu, den Spielercharakter mit Heiltränken zu heilen, so ist die Konsequenz unmittelbar. Der Trank wird verbraucht, der Charakter erhält zuvor verlorene Lebenspunkte zurück. Entscheidet man sich aber dazu, einen Heilzauber zu lernen, so hat dies zunächst keine sofortige Konsequenz auf die Heilung des Charakters. Der Charakter wird nicht sofort geheilt, weil er einen Heilzauber lernt. Dies hat aber die langfristige Auswirkung, dass sich der Spielercharakter mit diesem Zauber in Zukunft jederzeit selbst heilen kann.

Die Entscheidungstypen überlappen sich teilweise mit der Entscheidungsskala, während es bei dieser jedoch vor allem um die Wichtigkeit der jeweiligen Entscheidung geht, geht es bei den Entscheidungstypen um die Art der Entscheidung. Anhand der Vielfältigkeit der Entscheidungstypen kann man abschätzen, wie interessant die Entscheidung in dem jeweiligen Spiel ist und ob es Entscheidungen gibt, die uninteressant sind. Auch hier soll keine Wertung entstehen, jedoch ist es interessant, sich anzusehen, wie die jeweiligen Auswahltypen in Spielen benutzt werden.

2.2.1.3 Dilemmas

Dilemmas sind ein Mittel, um in einem Spiel Spannung aufzubauen. Sie sorgen dafür, dass ein Spieler Entscheidungen treffen muss, die in keinem der Fälle, die gewählt werden können, 100% positive Auswirkungen haben. Tracy Fullerton beschreibt in ihrem Buch⁴⁸ zwei verschiedene Dilemmas, die von dem Mathematiker John von Neumann definiert wurden, und eines, in dem das kompliziertere der beiden Dilemmas von Spieldesigner Steve Bocska in den Kontext eines Mehrspieler-Videospiels gesetzt wird.

⁴⁸ Vgl. Fullerton, 2018, S.357-361.

Das erste der beiden von John von Neumann definierten Dilemmas ist das **Cake-Cutting Scenario** (dt.: Kuchen-Schneiden-Szenario). Die Situation ist folgende: Ein Kuchen soll an zwei Kinder verteilt werden. Hierbei ist klar, dass jedes Kind das größere Stück haben will, jedoch ist es unmöglich, den Kuchen gleichmäßig in zwei Hälften zu teilen, um jedem Kind genau die gleiche Menge Kuchen zu geben. So wird den Kindern folgende Möglichkeit geboten: der eine soll den Kuchen schneiden, und der andere wählt, welches der beiden so entstehenden Stücke er haben möchte. Von Neumann hat die Dilemmas jeweils in eine Matrix eingetragen, die die Situation veranschaulichen sollen. **Tabelle 2** zeigt die Matrix für das Kuchen-Schneiden-Szenario.

		Strategien des wählenden Kindes	
		Größeres Stück wählen	Kleineres Stück wählen
Strategien des schneidenden Kindes	So gleichmäßig wie möglich schneiden	Wählendes Kind bekommt ein <i>nur um ein kleines bisschen</i> größeres Kuchenstück	Wählendes Kind bekommt ein <i>nur um ein kleines bisschen</i> kleineres Kuchenstück
	Ein Stück größer schneiden	Wählendes Kind bekommt ein größeres Kuchenstück.	Wählendes Kind bekommt ein kleineres Kuchenstück.

Tab.2: Kuchen-Schneiden-Szenario. Die Tabelle ist übersetzt.
Vgl. Fullerton, 2018, S.358.

Das schneidende Kind hat die Wahl, entweder zwei möglichst gleiche Stücke zu schneiden, oder ein Stück größer als das andere zu schneiden. Das wählende Kind hat die Wahl, das größere oder das kleinere Stück zu wählen. Bedenkt man hier die Voraussetzung, dass jedes der beiden Kinder unbedingt das größere Stück haben will, so ergibt sich, dass das wählende Kind immer das größere Stück wählt. Da das schneidende Kind sich dessen bewusst ist, wird es versuchen, die Stücke möglichst gleich zu schneiden, damit es trotz der Wahl des wählenden Kindes ein Stück bekommt, das so groß wie möglich ist. Dieses Dilemma ist ein Dilemma mit einer von vier Kombinationen an Auswahlmöglichkeiten, die beiden Akteuren des Geschehens am besten passt. Somit können beide in ihren Augen „das Spiel gewinnen“. Was passiert aber, wenn die Entscheidungsmöglichkeiten für beide Parteien nicht so klar sind?

Das zweite der von John von Neumann definierten Dilemmas ist das **Prisoner's Dilemma**⁴⁹ (dt. Gefangenen-Dilemma). Fullerton nennt hier in ihrem Buch das Beispiel von zwei Kleinkriminellen mit den Namen Mario und Luigi. Die beiden werden gefasst und sollen ohne Absprache aussagen. In **Tabelle 3** sind die Auflagen aufgelistet, die die beiden bekommen. Verpetzen sie sich gegenseitig, so bekommt jeder von ihnen 3 Jahre lang Gefängnis aufgedrückt. Schweigen beide, so hat die Polizei nicht genug Beweise und kann die zwei nur für je ein Jahr festhalten.

		Mario's Strategien:	
		Luigi verpetzen	Nicht petzen
Luigi's Strategien:	Mario verpetzen	Mario = 3 Jahre im Knast Luigi = 3 Jahre im Knast	Mario = 5 Jahre im Knast Luigi = Freiheit
	Nicht petzen	Mario = Freiheit Luigi = 5 Jahre im Knast	Mario = 1 Jahr im Knast Luigi = 1 Jahr im Knast

Tab.3: Das Gefangenen-Dilemma. Die Tabelle ist übersetzt.
Vgl. Fullerton, 2018, S.359.

Das wahre Dilemma entsteht jetzt aber Folgendermaßen: verpetzt einer den anderen, während der andere still bleibt, so bekommt derjenige, der verpetzt wurde, 5 Jahre im Kittchen, während der andere an die Freiheit entlassen wird. Da keiner der beiden über die Entscheidung des anderen Bescheid weiß, hat jede Kombinationsmöglichkeit an Entscheidungen die gleiche Wahrscheinlichkeit, vorzukommen.

Im Kontext eines Videospiele nach Steve Bocska wird das Gefangenen-Dilemma minimal verändert⁵⁰.

In seiner Version des Dilemmas können die beiden eine Entscheidung treffenden Individuen miteinander kommunizieren. Auch in seinem Beispiel gibt es die Möglichkeit zur Kooperation, die Möglichkeit, die Kooperation gegenseitig abzulehnen, und die Möglichkeit, dass einer der beiden Partner die Kooperation ablehnt und dem anderen somit das Leben schwer macht. Da hier die beiden Spieler aber miteinander kommunizieren können fällt die Option weg, dass einer der Spieler unwissentlich dem anderen das Leben schwer macht oder ihm aus Versehen das Leben schwer gemacht wird. Stattdessen bietet diese Version des Dilemmas einer anderen Sache Platz, die im Rahmen eines Computerspiels zu vor allem einem sehr interessanten Konzept führen kann: der gegenseitigen Sabotage.

Fasst man das Konzept des Gefangenen-Dilemmas zusammen, so erhält man folgende Matrix:

⁴⁹ Vgl. Fullerton, 2018, S.359.

⁵⁰ Vgl. Fullerton, 2018, S.360.

		Entscheidungen der ersten Sorte	
		Negative Entscheidung	Positive Entscheidung
Entscheidungen der zweiten Sorte	Negative Entscheidung	Ein kleiner Nachteil + Ein kleiner Nachteil	Ein großer Nachteil + Ein großer Vorteil
	Positive Entscheidung	Ein großer Vorteil + Ein großer Nachteil	Ein kleiner Vorteil + Ein kleiner Vorteil

Tab.4: Das Dilemma.

Die Idee ist, dass der Spieler die Konsequenzen der jeweiligen Entscheidungen in folgender Reihenfolge erreichen möchte:

Großer Vorteil > Kleiner Vorteil > Kleiner Nachteil > Großer Nachteil⁵¹.

Da es nicht möglich ist, den größten Vorteil zu erreichen, ohne auch den größten Nachteil zu haben, muss der Spieler abwägen, ob es ihm Wert ist, den größten Nachteil in Kauf zu nehmen, um den größten Vorteil zu erreichen, oder ob er sich mit dem kleinen Vorteil zufrieden gibt.

2.2.1.4 Puzzles

Über Puzzles schreibt Fullerton in ihrem Buch⁵², dass diese ein einfacher Weg sind, um Konflikt in ein Spiel zu bringen. Sie definiert Puzzles als lösbare Umstände, die genau eine richtige Lösung haben. Sie warnt aber davor, Puzzles in ein Spiel einzubringen, die nicht in den Kontext des Spiels passen. Laut Fullerton kann ein Puzzle so eingebaut werden, dass es sich wie ein für die Handlung wichtiges Treffen einer Spielentscheidung anfühlt, anstatt nach einem Puzzle.

2.2.1.5 Belohnungen und Bestrafungen

Belohnungen und Bestrafungen sind wichtige Werkzeuge, um den Spieler zum Spielen des Spiels zu motivieren. Fullerton referenziert hier den Psychologen Nick Yee, der wiederum die Experimente von B.F. Skinner nennt⁵³:

„Bei der operanten Konditionierung erfolgt eine Verstärkung auf eine gezeigte Verhaltensweise. Als Verstärkung zählt eine bestimmte Konsequenz, die über die Wiederholung des gezeigten Verhaltens entscheidet. Skinners Lerntheorie basiert auf dem Einsatz der Verstärkung nachdem ein "lernendes" Individuum eine erwünschte Verhaltensweise gezeigt hat.“⁵⁴

⁵¹ Vgl. Fullerton, 2018, S.360.

⁵² Vgl. Fullerton, 2018, S.361-362.

⁵³ Vgl. Fullerton, 2018, S.363.

⁵⁴ Lern Psychologie: Operante Konditionierung nach Skinner, in: Lern Psychologie, [online] <http://www.lernpsychologie.de/behavior/skinner.htm> [02.01.2021].

Skinner's Lerntheorie folgend lernt ein Individuum durch positive und negative Konsequenzen der durch das Individuum getroffenen Entscheidungen. So lernt auch der Spieler eines Spiels, durch Belohnungen und Bestrafungen die jeweils richtigen Entscheidungen zu treffen. Die von Fullerton genannten gewünschten Arten an Belohnungen für den Spieler sind:

- „1. Rewards that are useful in obtaining victory carry greater weight.*
- 2. Rewards that have a romantic association, like magic weapons gold, appear to be more valuable.*
- 3. Rewards that are tied into the story line of the game have an added impact.⁵⁵“*

Übersetzt:

- „1. Belohnungen, die für den Gewinn des Spiels nützlich sind, haben mehr Gewicht.*
- 2. Belohnungen, die eine romantische Assoziation haben, wie magische Waffen oder Gold, scheinen wertvoller zu sein.*
- 3. Belohnungen, die in die Erzählung des Spiels eingebunden sind, haben einen verstärkten Einfluss.“*

Der Spieler wird das Spiel spielen, um diese Belohnungen zu erreichen. Erreicht der Spieler die gegebene Belohnung nicht, so wird er laut Nick Yee's Aussage⁵⁶ das Spiel in den meisten Fällen mehrmals wiederholen, um letztendlich die Belohnung zu erreichen. Dies ist analog zu den Skinner-Experimenten, in denen die Belohnung dem Versuchsobjekt durch Zufall ausgehändigt wird, was das Versuchsobjekt dazu anleitet, die Aktion, die nur zufällig zur Belohnung führt, umso häufiger auszuführen, um so die Wahrscheinlichkeit der Belohnung zu erhöhen.

2.2.1.6 Vorfreude und Überraschung

Fullerton schreibt in ihrem Buch über weitere mögliche Ergebnisse von Spielerentscheidungen⁵⁷. So kann im Spiel eine Vorfreude auf das Ergebnis von Entscheidungen geschaffen werden, zum Beispiel in einer Situation in der der Spieler im Voraus absehen kann, wie die Erzählung verläuft, sollte er bestimmte Entscheidungen treffen. Im Gegensatz dazu kann aber auch das Element der Überraschung benutzt werden, um das Geschehen interessanter zu gestalten. Allerdings warnt Fullerton davor, die Überraschung zu oft in Anspruch zu nehmen, da dies die Spielfreude trüben kann. Freut der Spieler sich zum Beispiel auf ein bestimmtes Event im Spiel vor, das aber dann überraschenderweise doch nicht eintritt, so kann dies zu Unmut führen.

2.2.1.7 Fortschritt und Ende des Spiels

Laut Fullerton⁵⁸ sind Spielfortschritt und das Spielende beides Ziele, die ein Spieler im Spiel anstreben sollte. Es ist wichtig, dem Spieler eines Spiels das Gefühl zu geben, dass er im Spiel Fortschritt macht. Es ist der Job des Spieldesigners, dem Spieler klar zu machen, welches Ziel er mit

⁵⁵ Fullerton, 2018, S.363.

⁵⁶ Vgl. Fullerton, 2018, S.363.

⁵⁷ Vgl. Fullerton, 2018, S.364-365.

⁵⁸ Vgl. Fullerton, 2018, S.365-367.

dem Spielen des Spiels verfolgt. Der Spieleentwickler sollte dem Spieler im Laufe des Spielprozesses immer wieder Meilensteine geben, die den Fortschritt der Spielhandlung unterstreichen. Das Ziel des Spiels soll eine angemessene Belohnung darstellen, für die sich das Spiel gelohnt haben soll. Ist das Ziel des Spiels nicht zufriedenstellend, so sollte es überdacht werden.

2.2.1.8 „Spaßbremsen“

Tracy Fullerton beschreibt im Kapitel „Fun Killers“⁵⁹ (dt. Spaßbremsen) ausführlich, welche Faktoren meist dafür sorgen, dass ein Spiel weniger Spaß macht, als es potentiell könnte. Diese Faktoren sind jedoch stark verallgemeinert und bedeuten keineswegs, dass Spiele, die solche Mechaniken beinhalten, automatisch keinen Spaß machen. Vielmehr bedeutet es, dass diese Spiele einem weniger breiten Publikum Spaß machen, da sich die breite Masse an Spielern an diesen Umständen stören kann.

Der erste dieser Umstände ist das **Mikromanagement**⁶⁰. Hiermit ist der Umstand gemeint, dass Spiele dem Spieler zu viele Möglichkeiten zur Entscheidung über kleine Details geben, mit denen sich der Spieler vielleicht nicht auseinandersetzen möchte. Andere Spieler wiederum werden ein Spiel wertschätzen, gerade weil es so viele Entscheidungsmöglichkeiten gibt. Die goldene Mitte ist für viele Spiele, dem Spieler die Entscheidung darüber zu überlassen, ob er sich mit den Details beschäftigen möchte oder ob er das Spiel in einer bereits vorbestimmten festen Weise spielen möchte.

Der nächste zu vermeidende Umstand ist die **Stagnation**⁶¹. Diese kann eintreten, wenn der Handlungsfluss eines Spiels aus verschiedenen Gründen nicht weiter geht, was zu Frust des Spielers führen kann. Laut Fullerton gibt es vier Arten der Stagnation. Die erste ist die, dass der Spieler an einen Punkt kommt, an dem er immer die selbe Aktion unternimmt und nicht das Gefühl hat, dass er im Spiel weiterkommt. Die zweite Art der Stagnation ist eine Balance der Kräfte. Dies tritt insbesondere in Mehrspieler-Spielen ein, wenn alle Mitspieler gleich stark sind und niemand das Spiel gewinnen kann. Die dritte Art der Stagnation ist ein Teufelskreis, in dem jeder Bonus direkt durch einen Malus ausgeglichen wird, was dem Spieler die Möglichkeit raubt, das Spiel zu gewinnen oder zu verlieren. Die letzte Art der Stagnation ist die, in der tatsächlich nichts passiert, sei es weil es keine klare Handlung gibt oder weil der Spieler nicht weiß, wie er die Handlung zu verfolgen hat.

Der dritte Umstand, der vermieden werden sollte, sind **unüberwindbare Hindernisse**⁶². Gibt es im Spiel Situationen, die der Spieler nicht überwinden kann, so wird er das Spiel nicht weiterspielen können.

⁵⁹ Vgl. Fullerton, 2018, S.367, 373-376.

⁶⁰ Vgl. Fullerton, 2018, S.367.

⁶¹ Vgl. Fullerton, 2018, S.373-374.

⁶² Vgl. Fullerton, 2018, S.374-375.

Die nächste Spaßbremse sind schlecht eingebundene **Zufallsereignisse**⁶³. Sind diese so eingebunden, dass sie das Potential haben, den Spielfluss zu zerstören, so ist das ein Problem. Sollen diese potentiell Spielfluss zerstörenden Ereignisse dennoch Teil des Spiels sein, so sollte der Spieler immerhin die Möglichkeit haben, sich auf diese vorzubereiten. So umgeht der Spieldesigner die Frustration des Spielers zu wissen, dass er nichts hätte tun können, um das Spiel vor dem Zufallsereignis zu retten.

Der letzte genannte spielstörende Umstand sind **vorgesehene Spielhandlungen**⁶⁴. Kann der Spieler eines Spiels nur auf einem vorbestimmten Weg das Ziel erreichen, so kann das Spiel schnell langweilig werden. Der wahre Spielspaß entsteht erst, wenn der Spieler in seinen Entscheidungen und Spielhandlungen kreativ werden kann.

2.2.1.9 Weitere Analysefaktoren

Die Analyse von Tracy Fullerton ist bereits sehr umfassend, jedoch gibt es einige Punkte die zusätzlich für jedes Spiel betrachtet werden, da sie für den Zweck der Analyse der Entscheidung im Bezug auf die Erzählung interessant sind. Zunächst wird die Spielhandlung zusammengefasst und das Ziel des Spiels definiert. In den meisten Fällen ist das Ziel des Spiels, die Erzählung des Spiels zu vervollständigen, doch ist dies nicht immer der Fall. Manche Spiele haben keine klare Erzählung und/oder kein klares Ende. In manchen Fällen liegt es auch an dem Spieler, sich selbst ein Ziel in einem Spiel zu setzen, zum Beispiel im Fall einer etwaigen Vervollständigung einer Sammlung. Dies ist in etwa auch schon im vorangehenden Kapitel „Fortschritt & Ende“ betrachtet, soll aber mehr in den Fokus gerückt werden, da es für die Analyse der Erzählung von Bedeutung ist. Ein weiterer Punkt, der betrachtet wird, ist aus dem folgenden Zitat zu entnehmen, das aus einem Interview mit einem Brettspiel-Verleger stammt, der für Hasbro arbeitet. In seinem Buch „The Game Inventor’s Guidebook“(dt.: „Das Handbuch des Spieleerfinders“) interviewt Brian Tinsman Mike Gray, der in dem Interview folgendes sagt:

„The game shouldn’t be too complicated, too long, and it shouldn’t be too hard to figure out what to do. Some games give you a hundred options every turn. Most people are happy with about three choices.“⁶⁵

Übersetzt:

„Das Spiel sollte nicht zu kompliziert sein, nicht zu lang, und es sollte nicht zu schwer sein, herauszufinden, was zu tun ist. Manche Spiele geben dir bei jedem Zug hunderte Möglichkeiten. Die meisten Leute sind mit ungefähr drei Auswahlmöglichkeiten zufrieden.“

Während Mike Gray dies natürlich im Zusammenhang mit Brettspielen nennt ist diese Aussage doch auf alle Arten von Spielen zutreffend. Wie bereits im Historienteil dieser Arbeit erwähnt haben Brettspiele mit Computerspielen mehr gemeinsam, als sie Unterschiede haben. So ist es zum

⁶³ Vgl. Fullerton, 2018, S.375.

⁶⁴ Vgl. Fullerton, 2018, S.375-376.

⁶⁵ Tinsman, 2008, S. 27.

Beispiel universell, dass es leicht sein sollte, herauszufinden, was zu tun ist. Auch ist es einleuchtend, dass die Entscheidungsmöglichkeiten im Spiel einigermaßen begrenzt sein sollten, insbesondere zu Beginn des Spiels, wenn der Spieler noch nicht gelernt hat, wie das Spiel funktioniert. Nur der Punkt des zu langen Spiels ist einer, der vor allem auf Brettspiele zutrifft, da man im Gegensatz zu diesen ein Computerspiel speichern kann. Aber auch hier: hat der Spieler zu lange nicht die Möglichkeit, das Spiel zu speichern, so bricht er es womöglich noch im Frust ab und rührt es nicht mehr an. Es sollte möglich sein, das Spiel in einer Sitzung für nur kurze Zeit zu spielen, zum Beispiel mit Gedanken an Kinder mit limitierter Videospielezeit. Im Bezug auf die Erzählung des Spiels ist der Punkt der überschaubaren Menge an Entscheidungen wichtig, da dies einen Anhaltspunkt dazu gibt, wie viele Wahlmöglichkeiten ein Spieler im Hinblick auf erzählungsrelevante Entscheidungen haben sollte. Vor allem ist dies auch für den Spieleentwickler ein Wink mit dem Zaunpfahl, dass dieser die Erzählung und damit verbunden die verschiedenen Erzählstränge der Erzählung nicht zu kompliziert machen sollte.

2.2.2 Angepasster Fragenkatalog, nach dem die Spiele analysiert werden

Der folgende Fragenkatalog dient in dieser Arbeit als Werkzeug zur Spielanalyse, soll aber auch als Leitfaden für Spieleentwickler dienen, die ihr eigenes Spiel auf die Mechanik der Entscheidung hin untersuchen wollen, insbesondere zum Zweck des Ausfüllens durch Spieltester. Zu diesem Zweck wird der Fragenkatalog zu einer PDF aufbereitet und gesondert zur Verfügung gestellt. Die Fragen des Fragenkatalogs lehnen sich an die zuvor besprochene Spielanalyse von Tracy Fullerton an, wurden jedoch nicht direkt aus ihren zur Verfügung gestellten Analysefragen entnommen, sondern wurden auf Basis des Quellmaterials passend zur Fragestellung neu formuliert.

Zusammenfassung der Spielhandlung.

Ziel des Spiels.

Definition der Entscheidung für das jeweilige Spiel.

Wie viele Entscheidungsmöglichkeiten hat der Spieler meistens, wenn er eine Entscheidung treffen soll?

Wie schwer ist es, herauszufinden, was man als Spieler tun soll?

(Vgl. 2.2.1.1) Verschiedene Beispiele für Entscheidungen nach der Entscheidungsskala.

- Gibt es viele Entscheidungen, die minimale Auswirkungen haben oder konsequenzlos sind?
- Gibt es ein erkennbares Muster an verschiedenen wichtigen Entscheidungen? Steht dieses Muster im Verhältnis zur Erzählung?

(Vgl. 2.2.1.2) Betrachten der oben genannten Beispiele im Hinblick auf den Entscheidungstyp.

- Gibt es Entscheidungen, die leer, offensichtlich oder uninformiert sind?
- Gibt es aufgrund dieser Entscheidungen ungewollte Konsequenzen?
- Gibt es Entscheidungen, die aufgrund eines gut implementierten Entscheidungstypen besonders interessant sind?

(Vgl. 2.2.1.3) Beinhaltet das Spiel interessante Dilemmas?

- Haben die Entscheidungen eine Kombinationsmöglichkeit, die offensichtlich für alle Beteiligten/Situationen das beste Ergebnis liefert?
- Oder gibt es wichtige Gründe für und gegen jede der möglichen getroffenen Entscheidungen?

- Sind Entscheidungen, die ein Dilemma darstellen, für die Erzählung wichtig?

(Vgl. 2.2.1.4) Werden Puzzles benutzt?

- Wenn Ja, sind sie in die Spielhandlung eingebaut?

(Vgl. 2.2.1.5) Wie sind die Belohnungen und Bestrafungen des Spiels aufgebaut?

- Gibt es gewinnorientierte Belohnungen?
- Gibt es romantische/ideologische Belohnungen?
- Gibt es erzählungsrelevante Belohnungen?

(Vgl. 2.2.1.6) Wie werden die Elemente der Vorfriede und Überraschung benutzt?

- Wird Vorfriede aufgebaut? Hängt diese mit dem Spannungsbogen der Erzählung zusammen?
- Gibt es Überraschungsmomente? Machen diese im Kontext des Spiels Sinn oder sind sie für den Spielspaß eher hinderlich?

(Vgl. 2.2.1.7) Lohnt es sich, im Spiel Fortschritt zu machen?

- Kann der Spieler den Fortschritt des Spiels nachvollziehen und ist er dazu motiviert, das Spiel zu Ende zu spielen?
- Lohnt es sich für den Spieler, das Ende des Spiels zu erreichen?

(Vgl. 2.2.1.8) Gibt es Spaßbremsen?

- Gibt es Micromanagement?
- Kommt Stagnation vor?
- Hat das Spiel unüberwindbare Hindernisse?
- Gibt es im Spiel Zufallsereignisse, die den Spielfluss zerstören?
- Hat das Spiel ausschließlich fest vorgesehene Wege zum Ziel, von denen nicht abgerückt werden kann?
- Haben eine oder mehrere der zuvor genannten Spaßbremsen einen Einfluss darauf, ob der Spieler die Erzählung erleben kann?

2.2.3 Welche Spiele werden analysiert und warum?

Die Spiele, die analysiert werden, haben alle eine Art der Erzählung, da das Ziel ja ist, das Verhältnis zwischen Erzählung und Entscheidung zu prüfen. Außerdem werden nur Spiele untersucht, die einen Einzelspieler-Modus haben, da Entscheidungen eines einzelnen Spielers von anderen Mitspielern zu sehr beeinflusst werden, um im Zusammenhang mit der Erzählung des Spiels betrachtet zu werden. Es werden Spiele untersucht, deren Handlung über eine Komplettlösung nachverfolgt werden kann, da dies zuverlässiger ist, als die Spiele selbst so oft zu spielen, bis man alle möglichen Entscheidungen getroffen hat. Die Wahl der Spiele ist auf verschiedene Titel mit unterschiedlich prominenter Erzählung gefallen, um die Unterschiede zwischen den jeweiligen Titeln deutlich zu machen. Ein Kriterium der Spielauswahl, das weniger wichtig für den Inhalt der Analyse ist, aber dafür umso wichtiger für die Beantwortung der Fragen, ist es, Spiele zu wählen, die der Autor oder andere Personen, die der Autor ausfragen konnte, gespielt haben. Im Laufe der Erstellung des vorangehenden Fragebogens ist nämlich klar geworden, dass einige der Entscheidungsaspekte, die im Fragebogen abgefragt werden, nicht durch reine Recherche beantwortet werden können.