

KLAUS!

G A M E S

Core Experience

ALEXANDER STOLOVNIK

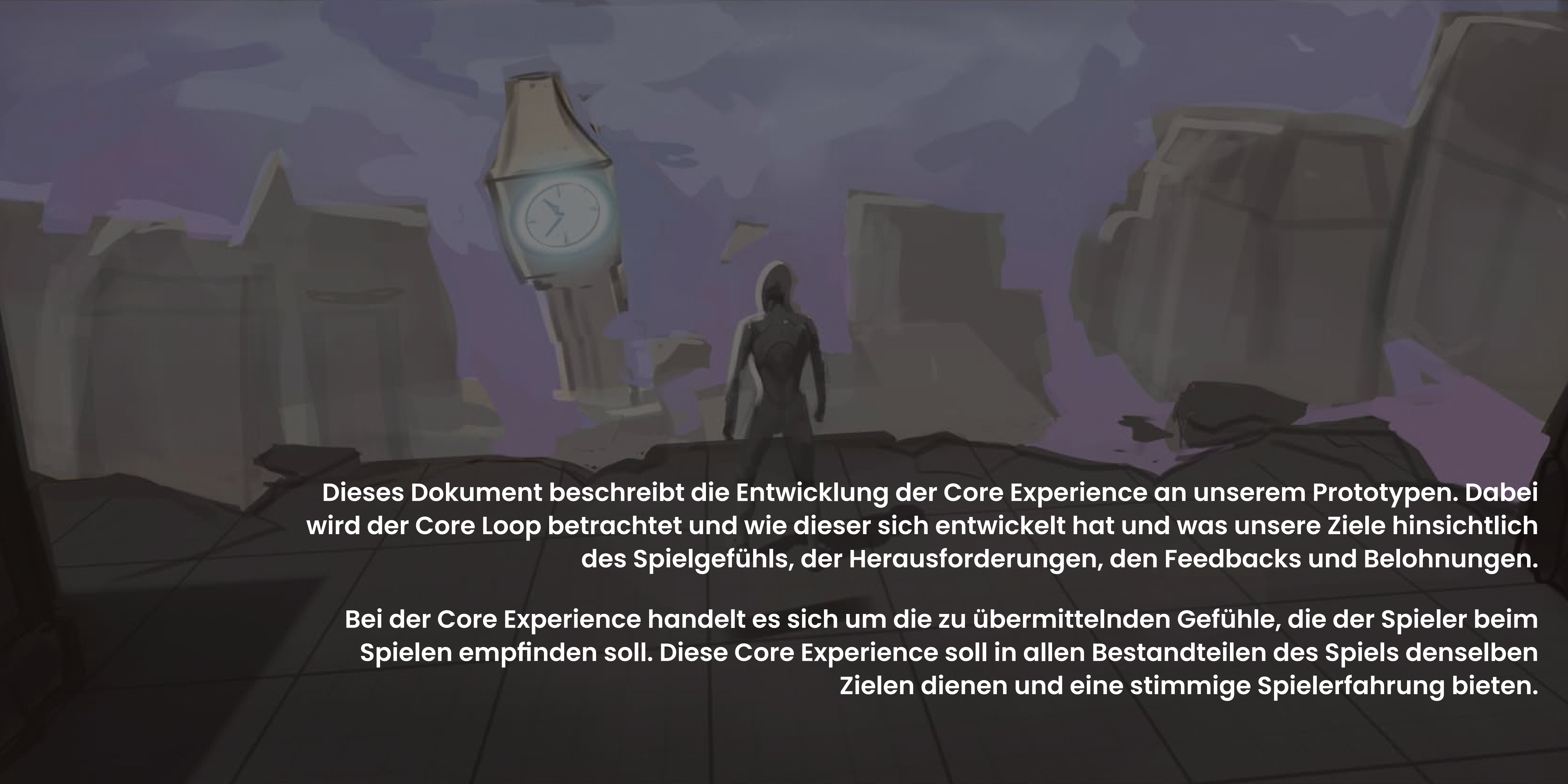
LINDA ADELMANN

ERIC-IV STAICI

LUCA MERTEN

JOHANN TEßMER

André Molkenthin

The background image is a surreal, low-poly 3D environment. In the center, a figure stands on a dark, tiled floor, looking towards a large, glowing clock that floats in the air. The clock has a white face with black hands and numbers, and a blue glow. The environment is composed of various geometric shapes and structures, including a large, tilted building on the right and a smaller structure on the left. The sky is a mix of purple and blue, suggesting a twilight or dawn setting. The overall style is artistic and dreamlike.

Dieses Dokument beschreibt die Entwicklung der Core Experience an unserem Prototypen. Dabei wird der Core Loop betrachtet und wie dieser sich entwickelt hat und was unsere Ziele hinsichtlich des Spielgefühls, der Herausforderungen, den Feedbacks und Belohnungen.

Bei der Core Experience handelt es sich um die zu übermittelnden Gefühle, die der Spieler beim Spielen empfinden soll. Diese Core Experience soll in allen Bestandteilen des Spiels denselben Zielen dienen und eine stimmige Spielerfahrung bieten.

INHALTSVERZEICHNIS

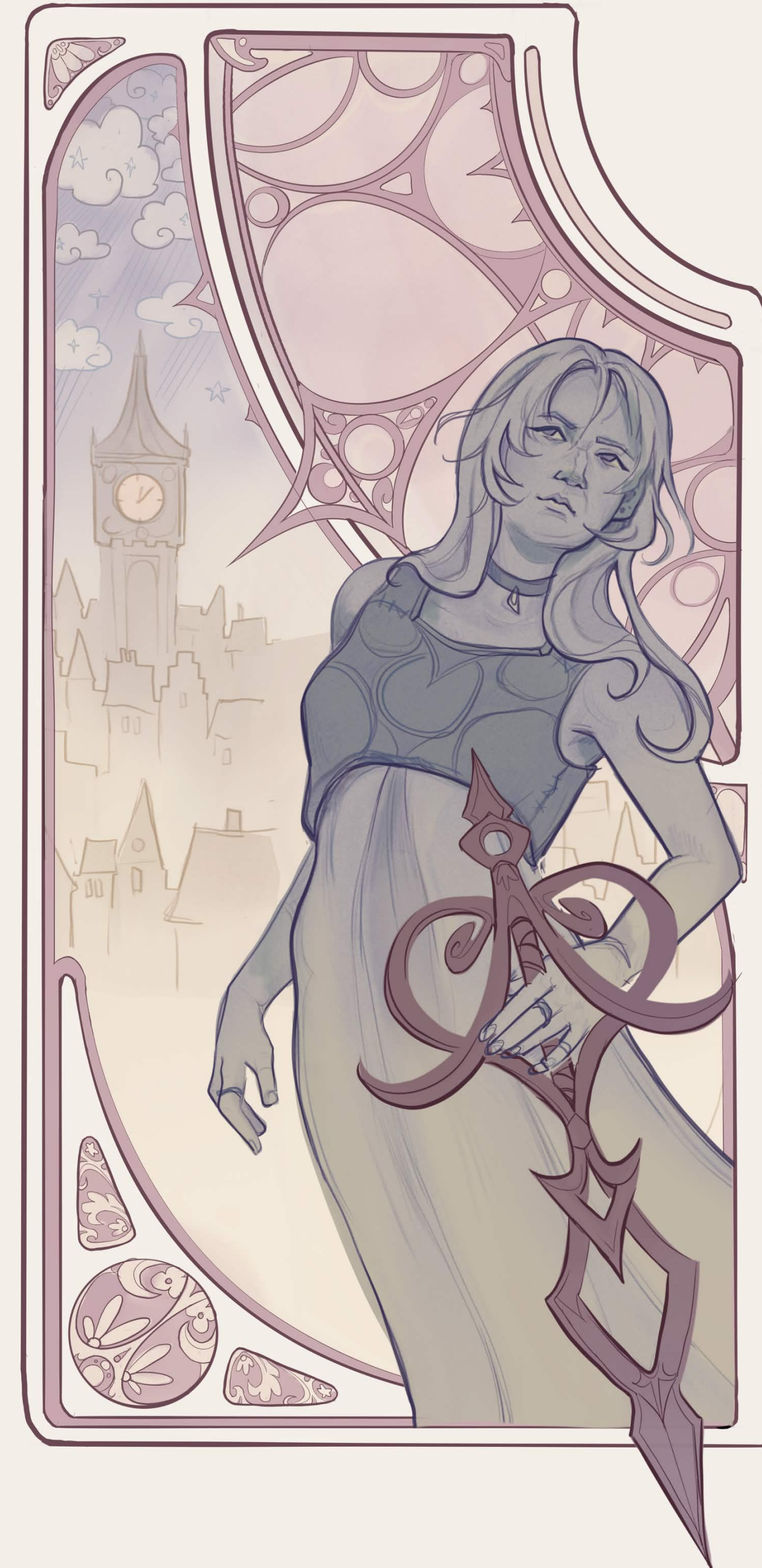
5	Übersicht	23	Zweiter Playtest
7	Design der Core Experience	25	Reflektionsfragen
	Core Mechanics	27	Quellen & Literatur
8	Player Experience		
9	Goals		
10	Challenges		
11	Feedback		
12	Rewards		
13	Erster Core-Loop Prototyp		
15	Erster Playtest		
17	Überarbeitung		
	Neues Ziel im Kampf-Segment		
19	Taktische Entscheidungen		
20	Überarbeitung des Tempo-Ports		
21	Begrenzung der Fähigkeiten		
22	Zielhilfen		

ÜBERSICHT

Name	Project T
Genre	Puzzle-Action-Adventure
Plattformen	Steam, Epic Game Store, Playstation, XBOX
Tags	Single Player, Controller

In Project T spielst du Kvothe, ein junges Mitglied des Ministry of Time. Zusammen mit dem Ministry of Space verwaltet ihr die Geschehnisse der Stadt und Welt, in dem ihr Vorkommnisse beseitigt und das Geheimnis von Raum und Zeit bewahrt. Doch während ihr nun in Hamburg 1865 durch die Straßen wandert, zerbricht die Welt. Scheinbar hat das Ministry of Space die Oberhand und einen Krieg begonnen. Du bist das letzte freie Mitglied des Ministry of Time, und musst zusammen mit deinen Zeitfähigkeiten versuchen die Welt wieder richtig zu rücken.

Derzeitiges Cover Bild →



DESIGN DER CORE EXPERIENCE

Core Mechanics

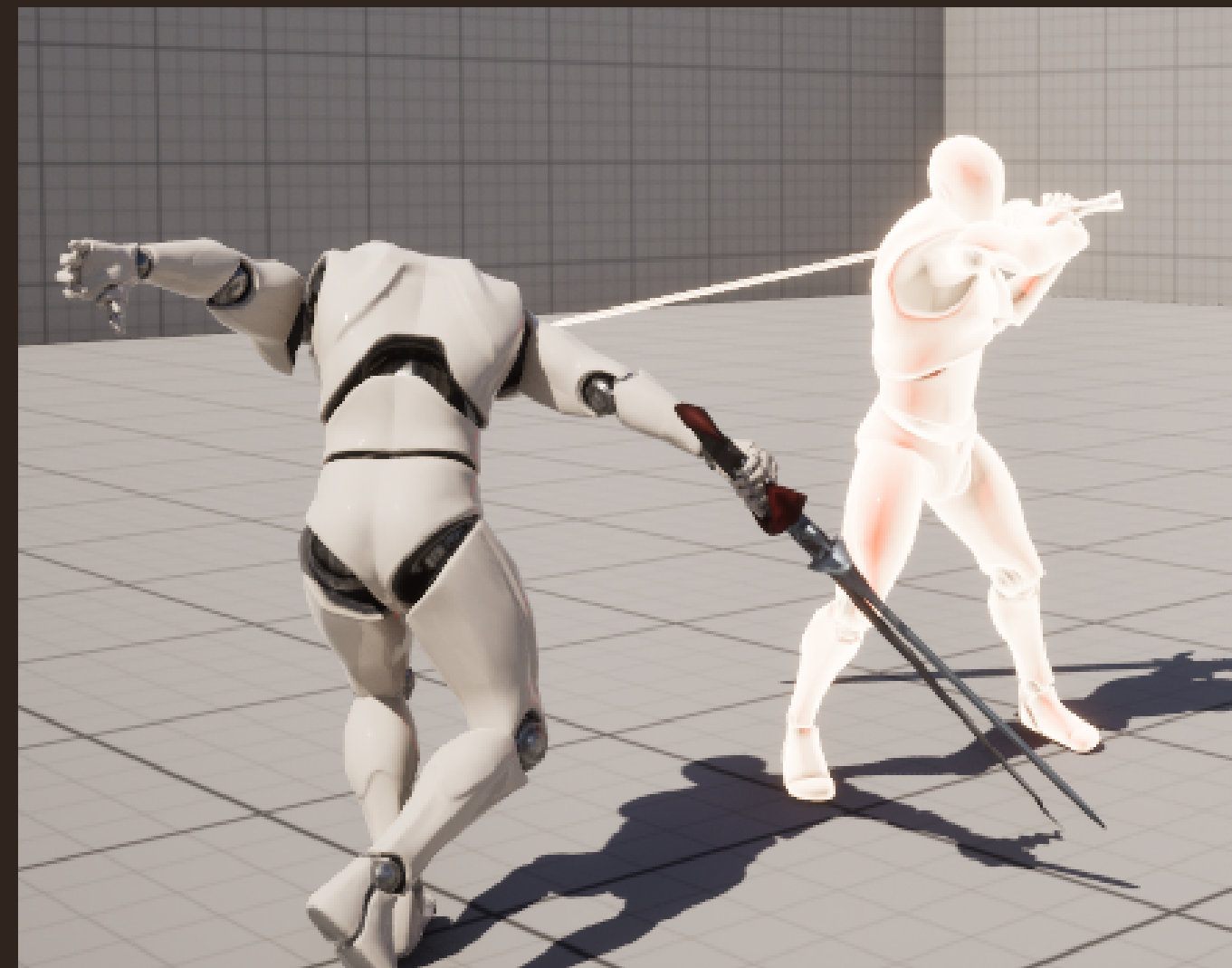
Für den übergreifenden Verlauf unseres Spiels ist ein sehr einfacher Game-Loop angesetzt. Der Spieler begibt sich hierbei durch lineare Level mit einem klaren Start und Ende. "Kampf-Segmente" und "Puzzle-Segmente" sollen sich regelmäßig abwechseln und so eine Balance zwischen intensiver Action und ruhigem Puzzeln schaffen.

Im Kampf soll der Spieler seine Zeit-Fähigkeiten verwenden, um Kämpfe zu bestreiten. Diese Fähigkeiten sind kleinteilig und interagieren miteinander, um interessante Kombinationen zu ermöglichen. Spieler sind angeregt möglichst lange Combos zu erzielen, um Kämpfe effizienter abzuschließen.

Core Mechanics, sind die wichtigsten Mechaniken, die bleiben, wenn alle anderen weggenommen werden



Dabei soll der Spieler spontan taktische Entscheidungen treffen und flexibel bleiben. Zudem muss der Spieler beim Einsatz der Fähigkeiten eine Ressource verwalten sowie Entscheidungen basierend auf dem Risk- und Reward-System treffen. Durch diese Methode lernt der Spieler die Spielregeln indirekt über die Belohnungen, welche er erhält.



Player Experience

Spielerfreiheit steht bei unserem Spiel an oberster Stelle. Es soll möglich sein, sich nicht nur im Kampf, sondern auch bei den Puzzeln einzigartig auszuleben. Spieler sollten alle Werkzeuge haben, um ihren eigenen Spielstil umsetzen und Kämpfe strategisch bestreiten zu können. Die Strategie im Kampf soll sich dabei dynamisch ändern und zu Improvisation anregen.

Spieler sollen eigenständig Kombinationen entdecken und neue Fähigkeiten, die sie im Verlauf des Spiels erhalten, in ihre Combos einpflegen können. Dabei sollen Spieler messbar merken, dass sie besser werden. So schließen sie Kämpfe schneller und effizienter ab und sollen Fähigkeiten besser und effektiver im Kampf verwenden können.



Erfahrung des Spielers ist nicht direkt zu kontrollieren. Wir kontrollieren Mechanics

DESIGN DER CORE EXPERIENCE

Goals

Das übergreifende Spielziel ist es, alle Level des Spiels abzuschließen. Motiviert wird das Spielen hierbei durch die nebenbei laufende Story und die Belohnungen, die mit einem Levelabschluss einhergehen.

Neben dem offensichtlichen Ziel sollen Spieler auch angeregt werden, mit den Fähigkeiten zu experimentieren und kreative Combos zu finden. Dies führte zu besonderen visuellen und Audio-Effekten sowie zu höheren Schäden in Kämpfen.

Die Vielzahl an Lösungsansätzen für Kämpfe und Puzzles soll auch Motivation sein für spielergesetzte Ziele. So zum Beispiel das Finden von Kombinationen, die zum eigenen Spielstil passen, oder ein erneuter Spieldurchlauf mit einer anderen Strategie.



Hauptziel wird über das Level-Design vermittelt (Uhrenturm erreichen)

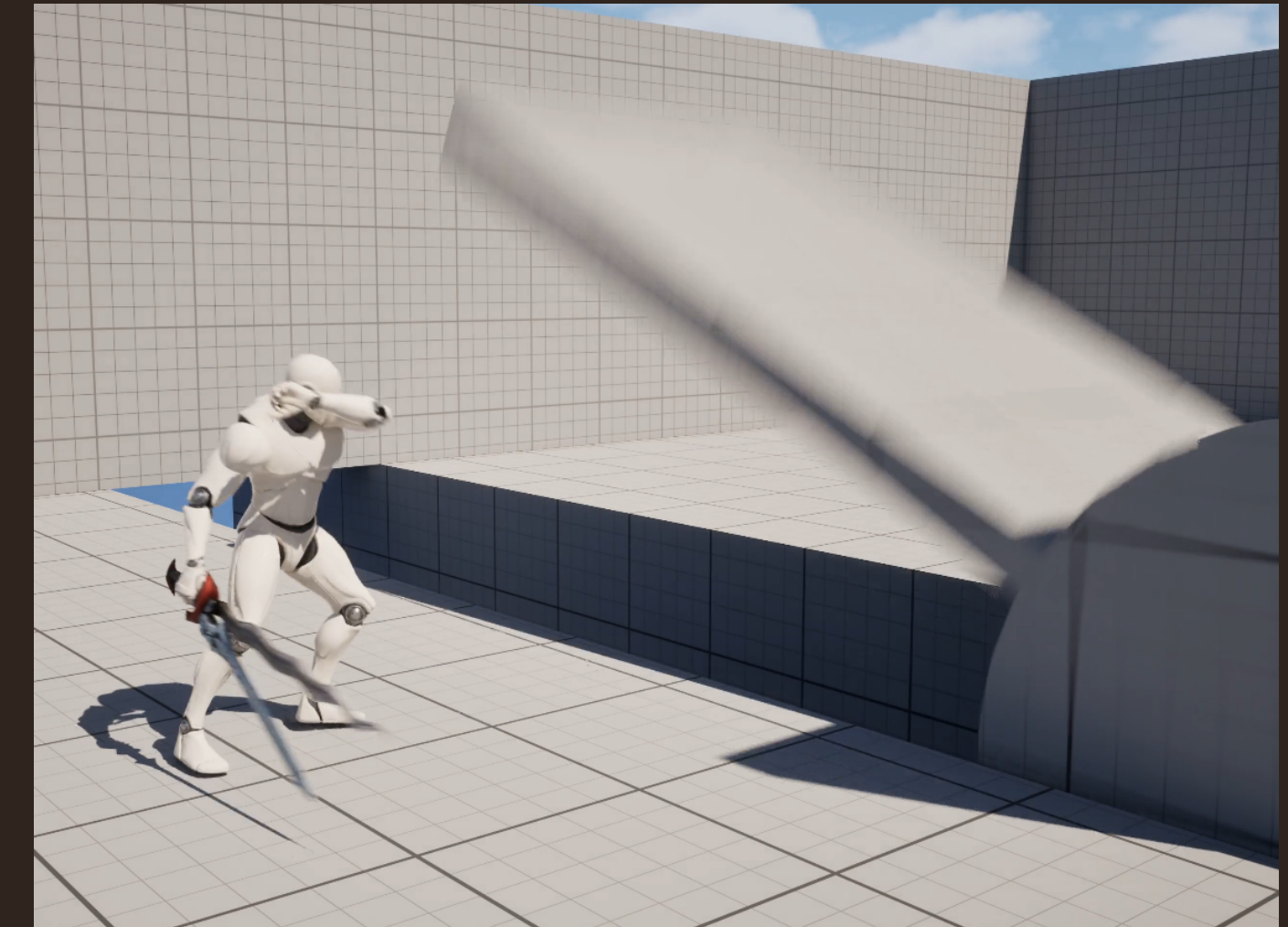
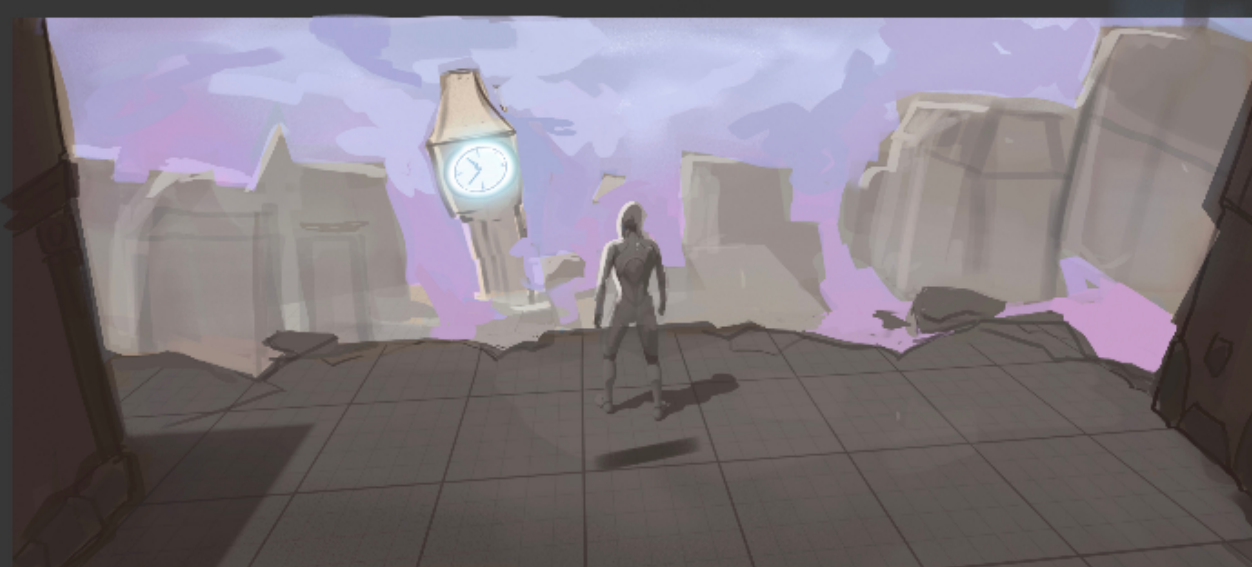
Challenges

Die größte Herausforderung stellt sich im Spiel durch das Meistern der Fähigkeiten und das Kombinieren dieser dar. Ein vergleichbares Spiel, das diese Herausforderung umsetzt, ist zum Beispiel "Devil May Cry".

Diese Herausforderung richtet sich direkt an den Spieler und besteht über den ganzen Verlauf des Spiels sowie auch danach über weitere Spieldurchläufe. Damit die Herausforderung bestehen bleibt, muss die Spielerfreiheit allerdings sehr hoch sein.

Weitere Herausforderungen sind der Umgang im Kampf mit einer Vielzahl an Gegnern, die taktische Nutzung von Ressourcen und die taktische Zielauswahl. Diese Herausforderungen drücken sich in jedem Kampf etwas anders aus und treten im Verlauf des Spiels immer wieder auf.

Derzeitiges Cover Bild



In Puzzle-Segmenten stellen die Puzzles selbst die Herausforderungen für den Spieler dar. Diese sind allerdings bei jedem Spieldurchlauf identisch und stellen somit nur beim ersten Spieldurchlauf eine Schwierigkeit dar. Nach dem Bestehen dieser Herausforderung kann der Spieler sie immer einfach lösen. Zusätzlich existiert hier die mögliche spielergestellte Herausforderung, das Puzzle mit anderen Strategien zu lösen.

Feedback

Feedback beim Einsetzen der Spielmechaniken ist sehr direkt durch besondere visuelle Effekte (z.B. Hitstop) und Audioeffekte. Je besser der Spieler die Fähigkeiten verwendet, desto höher soll auch der resultierende Schaden bei den Gegnern sein. Die Effekte der Zeitfähigkeiten sind absichtlich deutlich eindrucksvoller, um den Spieler dazu zu bewegen, diese zu verwenden.

Das Ausführen von Kombinationen erlaubt es erfahrenen Spielern Kämpfe schneller und effizienter abzuschließen. Somit gibt es für Spieler eine spürbare, messbare Wertung für ihre Performance anhand der Zeit.

Eine mögliche Weiterführung wäre es, dieses Feedback als Punktesystem direkt im Spiel zu verankern, womit eine hohe Punktzahl direkt als positives Feedback dienen würde.



Direktes Feedback durch Stun Animation, Hit Stop, Screen Shake und Sound Effekte

Rewards

Über den Verlauf des Spiels erhalten Spieler weitere Fähigkeiten, um weitere Optionen für die Kombinationen zu erhalten. Auch regt dies zum erneuten Spielen von vorherigen Leveln an, da die erhaltenen Fähigkeiten behalten werden.

Zusätzlich werden auch über den Spielverlauf nach und nach die Restriktionen beim Einsatz der Fähigkeiten gelockert. So werden neue Spieler nicht überfordert und können Stück für Stück ihre Combos vergrößern.

Diese Belohnungen passieren basierend auf der nebenbei laufenden Geschichte, somit sind Spieler dazu angestiftet, das Hauptziel des Spiels weiterzuverfolgen. Auch neue Informationen zur Geschichte in jedem neuen Level stellen eine Belohnung dar.

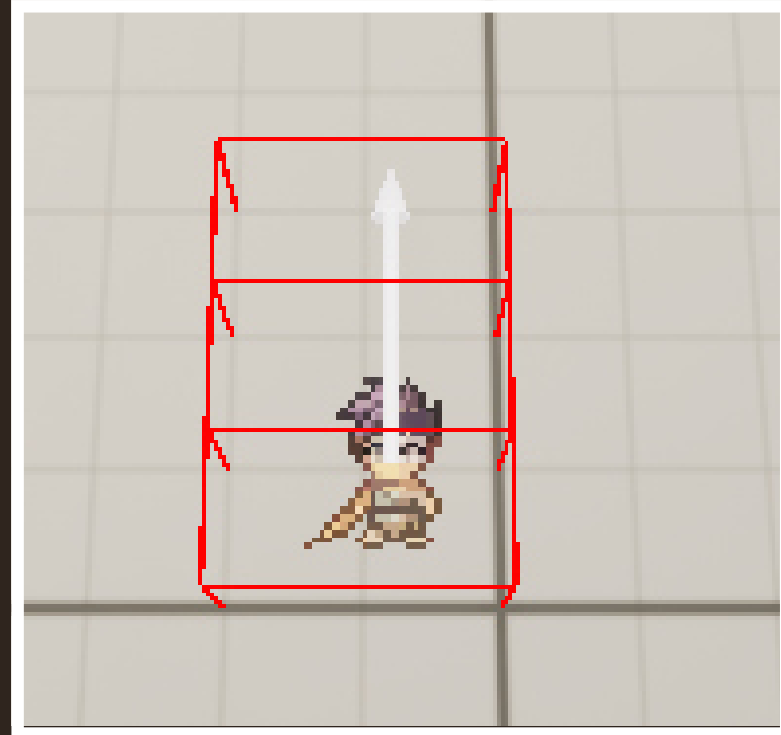
Direkte Belohnungen sind im Spiel die bereits genannten visuellen sowie Audio-Effekte beim Erzielen guter Combos.

Denkbar ist zudem, die Anzahl der Belohnungen zu erhöhen, basierend auf der Effizienz des Spielers, um sehr erfahrenen Spielern früher die Möglichkeiten zum Ausleben ihrer eigenen Strategien zu geben.

Da Belohnungen ebenso viel Schaden anrichten können wie Gutes bewirken, ist es daher wichtig zu wissen, wann man sie einsetzt und wann nicht. Daher ist eine weitere Prüfung und Prototyping wichtig, um keinen negativen Effekt zu erzielen.

ERSTER CORE-LOOP-PROTOTYP

Basic Attack



- Angriffe mit Schwert
- primäre Interaktion mit Umgebung/Gegnern
- Schlag wird in Blickrichtung des Spielers ausgeführt
- Ziel des Schlags erhält eine gewisse Menge Schaden

Time Freeze



- Gegner bleibt für einige Zeit beinahe komplett eingefroren
- Mehr Zeit Entscheidungen zu treffen
- Dabei nimmt er normalen Schaden und kann nicht bewegt werden
- Für Puzzle ebenfalls relevant

Tempo-Port



- Einfaches Ausweichen als defensive Aktion im Kampf als "Dash"
- Spieler wird unverwundbar
- feste Distanz des Dashes
- kurzer Cooldown

Time Record



- Beinahe alle Angriffe des Spielers sollen aufgenommen werden können
- im Prototyp kann zunächst nur die "Basic-Attack" aufgenommen werden
- Löst automatisch aus bei Bewegung in der Nähe aus

Gegner



- Sehr einfacher Gegner
- Läuft nur auf Spieler zu
- Hat Lebensanzeige
- Greift nicht an

Mit diesen Zielen begannen wir den Core-Loop in vereinfachter Form als einen 2D-Prototypen umzusetzen. Die Spieler sollten in dieser Version zunächst ein kleines Puzzle abschließen, um sich mit den Zeitfähigkeiten vertraut zu machen. Dann wurden die Spieler in eine kleine Kampfarena geleitet, um sich gegen mehrere Gegner zu beweisen.

ERSTER PLAYTEST

Beim Testen dieses ersten Prototypen konnten alle Spieler zwar die Segmente abschließen, allerdings verlief der Playtest nicht ohne Probleme. So fiel uns eine Vielzahl an Problemen auf, die der gewünschten Core-Experience im Weg standen:

Die Art der Fortbewegung passte nicht zum Kampf-System



- Die Bewegung zu Fuß und mit dem Dash reichen nicht
- Zum Aufsetzen von "Time-Records" muss sich viel übers Spielfeld bewegt werden, somit ist man nur mit Laufen und Dash zu langsam
- Während des Platzierens wird man verfolgt und hat keine Pause einen richtigen strategischen Aufbau zu machen

Die Art der Fortbewegung passte nicht zum Kampf-System



- Spieler haben wenig Grund Fähigkeiten zu verwenden, da der normale Angriff ausreichend zum Bestreiten der Kämpfe ist
- Das taktische Einsetzen der Fähigkeiten war komplizierter als einfach nur wieder und wieder anzugreifen
- Coole Kombinationen und Combos wurden somit optional

Kämpfe fühlten sich gleich an, Strategiewechsel waren nicht nötig



- Keine Risiken
- Belohnungen verlieren an Wert

Kämpfe fühlten sich gleich an, Strategiewechsel waren nicht nötig



- Auf einem Controller existieren zu viele Winkel mithilfe des Control Sticks, somit sind gut gezielte Combos schwer zu wiederholen

Kämpfe fühlten sich gleich an, Strategiewechsel waren nicht nötig



- Es gab keine intuitiven Stellen eine Fähigkeit an die nächste anzuknüpfen
- Sie fühlten sich nicht wie Teile desselben Systems an, sondern wie separat entworfene Fähigkeiten ohne Synergien

ÜBERARBEITUNG

Somit überarbeiteten wir das Kampfsystem erneut mit Blick auf unsere gewünschte Core Experience.

Neues Ziel im Kampf-Segment

Motivation ist ein wichtiger Bestandteil, um die Spieler im Spiel zu behalten. Wenn diese wie in unserem ersten Konzept nicht gegeben ist, strebt der Spieler nach etwas, was das Spiel ihm nicht bieten kann, wodurch dieser eine Unzufriedenheit empfindet.

In unserem bisherigen Prototypen fehlte die Motivation andere Fähigkeiten auszuprobieren.

Wir veränderten somit ein grundlegendes Ziel innerhalb des Kampfsegments.

Zuvor versuchten Spieler einfach nur das Segment so schnell wie möglich abzuschließen, indem sie das Leben des Gegners mit dem besten Angriff (in diesem Fall dem normalen Angriff) auf 0 reduzierten.

Nun fügt der Spieler den Gegnern mit normalen Angriffen keinen Schaden mehr zu. Stattdessen müssen Gegner in ein Hindernis wie eine Wand geschossen werden.

Um dieses Ziel zu erfüllen, müssen Spieler Gegner nun zunächst per "Time Freeze" einfrieren. Danach können Gegner mit einem normalen Angriff in eine von 8 Richtungen geschleudert werden. Treffen

Ein "Time Freeze" stellt nun eine Belohnung für gutes Spielen dar. So soll er über gutes Ausweichen, Blocken, normale Angriffe oder Parieren pro Gegner aufgebaut werden (wie eine "Stun"-Leiste). Je riskoreicher die Aktion, desto mehr "Freeze" soll aufgebaut werden können.

>> Im Prototyp kann zunächst ohne Limit eingefroren werden. Wir empfanden es als wichtiger, zunächst einmal zu testen, ob das Kombinieren der Fähigkeiten selbst den Ansprüchen unserer Core Experience gerecht wird

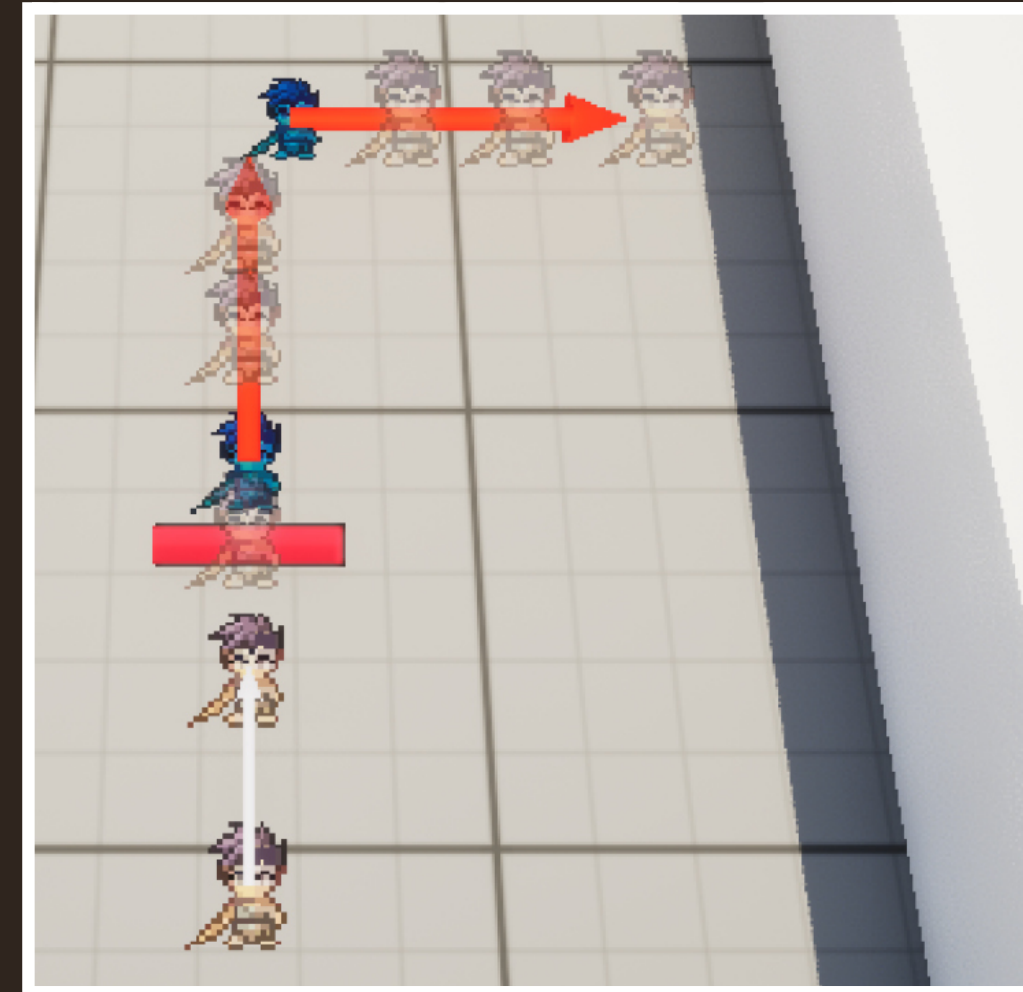
Derzeitiges Cover Bild



Taktische Entscheidungen

Gegner bleiben nicht ewig eingefroren. Basierend auf dem Gegnertyp brechen Gegner unterschiedlich schnell aus dem Einfrieren aus. Auch muss ein "Time-Freeze" pro Gegner unterschiedlich lang aufgebaut werden. Somit wird eine weitere taktische Ebene hinzugefügt, in der Spieler Ziele taktisch wählen müssen.

>> Im Prototypen existiert zunächst allerdings nur ein Gegnertyp, um die Komplexität für Tester in einem schnellen Test gering zu halten.



Um zu Combos anzuregen, fügten wir zudem noch ein "Ping-Pong"-System ein. Ein Gegner, der bereits zurückgeschleudert wird, kann erneut mit einem Angriff oder einer Fähigkeit getroffen werden. Er ändert somit die Richtung, wird schneller und erhält beim Auftreffen auf einer Wand deutlich mehr Schaden. Es soll also möglichst oft während des Wegschleuderns neue Angriffe verwendet werden, um die Kette aufrechtzuerhalten und den resultierenden Schaden zu erhöhen.

Derzeitiges Cover Bild



Überarbeitung des Tempo-Ports

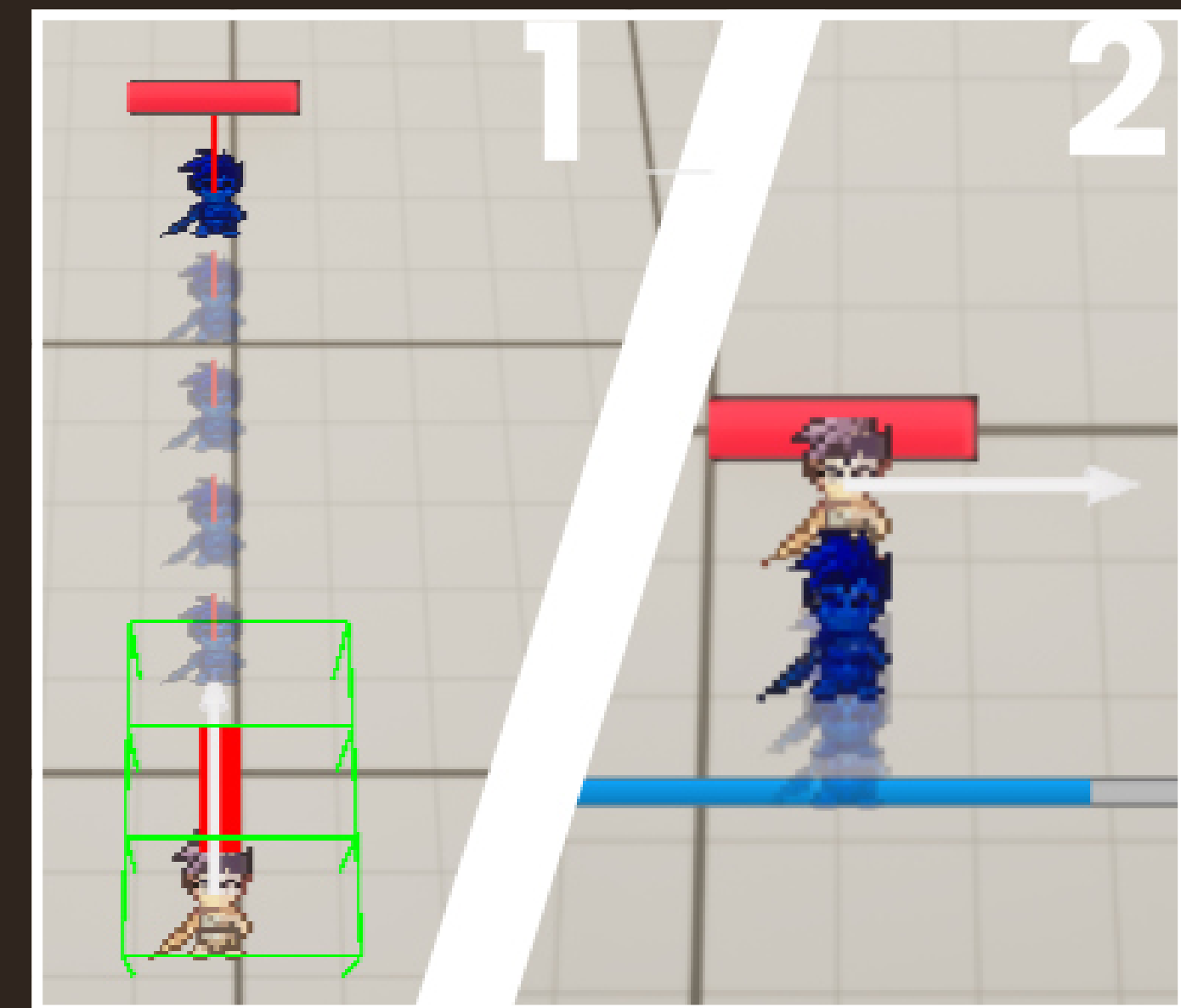
Ein Problem des Zurückschleuderns war nun, dass Spieler nicht mit normalen Bewegungen hinterher kamen, um weitere improvisierte Fähigkeiten und Angriffe einzusetzen.

Um diesem Problem entgegenzuwirken, überarbeiteten wir den Dash. Statt den Spieler in eine bestimmte Richtung mit fester Distanz zu bewegen, wird der Spieler nun direkt neben den geschleuderten Gegner teleportiert und die Zeit wird verlangsamt.

Derzeitiges Cover Bild



Somit hat der Spieler Zeit, in Ruhe eine neue Flugrichtung zu bestimmen. Auch haben Spieler durch den Teleport nun Zeit, auch andere Fähigkeiten zu verwenden oder zu platzieren, da die Spieler auch immer noch nach Verwendung dieses Teleports teleportieren können. Fähigkeiten können so viel einfacher kombiniert werden und unerfahrene Spieler bekommen mit dem Teleport ein sehr einfaches Werkzeug zum Bestreiten der Kämpfe

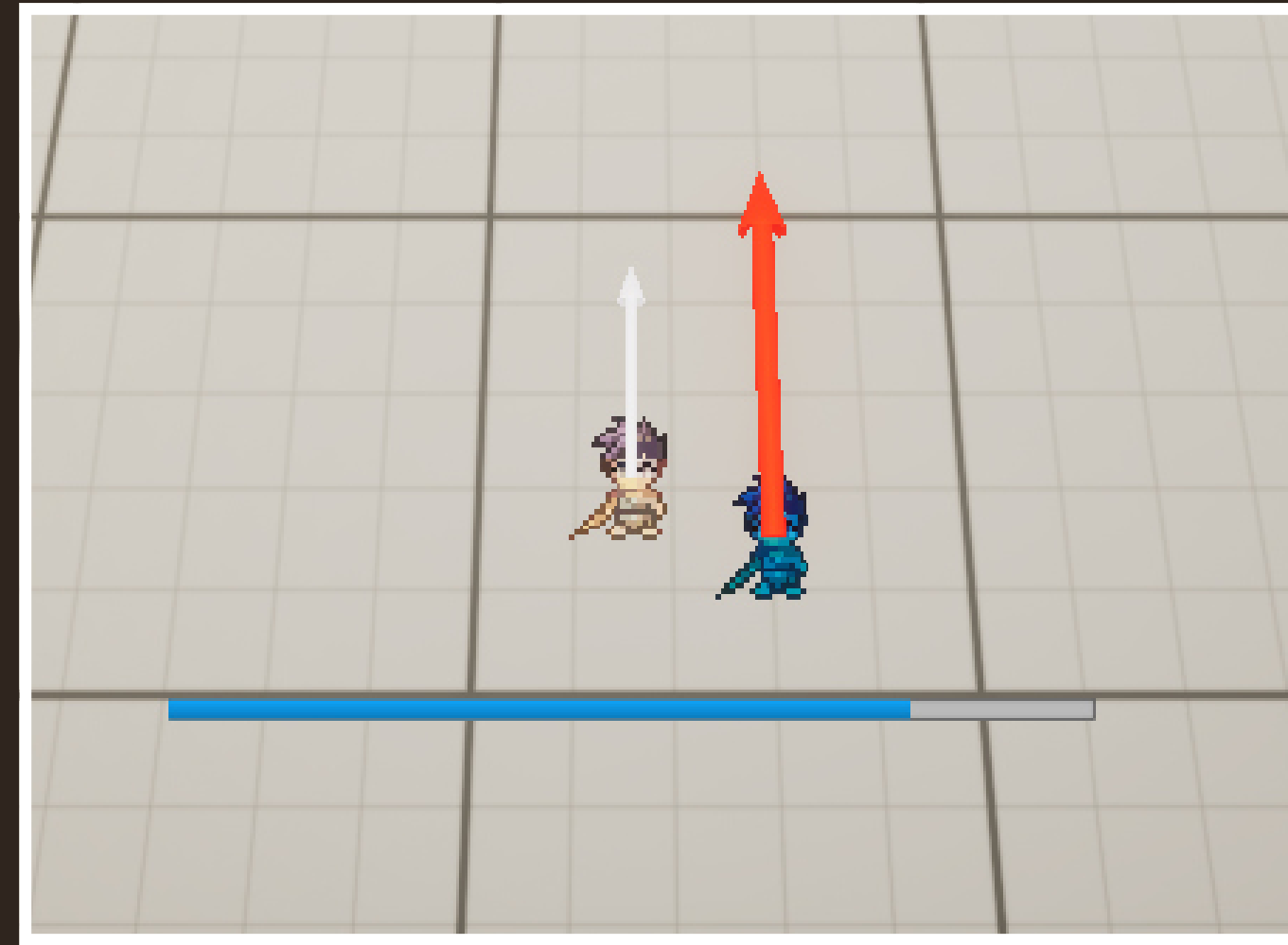


ÜBERARBEITUNG

Begrenzung der Fähigkeiten

Gegner bleiben nicht ewig eingefroren. Basierend auf dem Gegnertyp brechen Gegner unterschiedlich schnell aus dem Einfrieren aus. Auch muss ein "Time-Freeze" pro Gegner unterschiedlich lang aufgebaut werden. Somit wird eine weitere taktische Ebene hinzugefügt, in der Spieler Ziele taktisch wählen müssen.

>> Im Prototypen existiert zunächst allerdings nur ein Gegnertyp, um die Komplexität für Tester in einem schnellen Test gering zu halten.



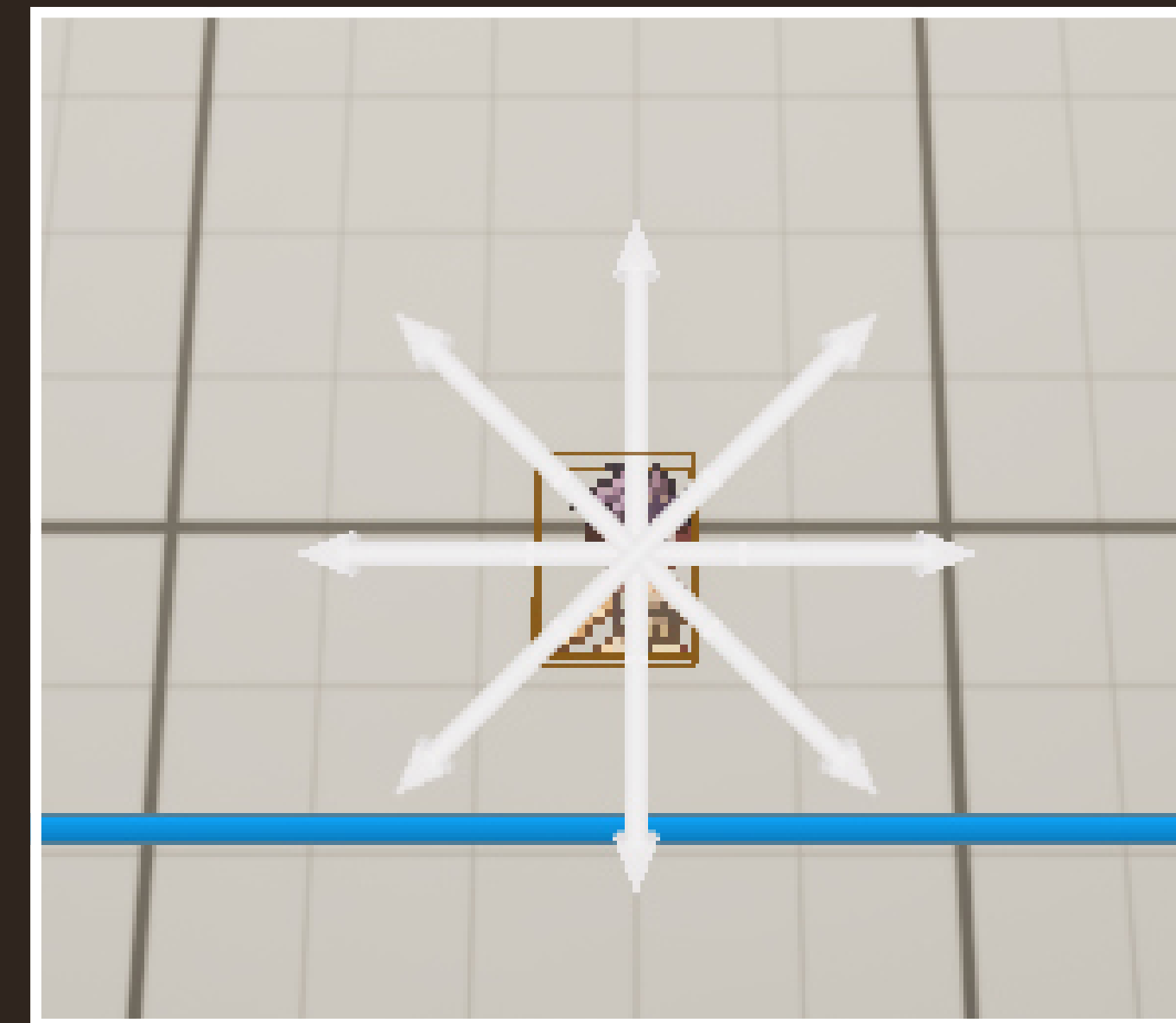
Um zu Combos anzuregen, fügten wir zudem noch ein "Ping-Pong"-System ein. Ein Gegner, der bereits zurückgeschleudert wird, kann erneut mit einem Angriff oder einer Fähigkeit getroffen werden. Er ändert somit die Richtung, wird schneller und erhält beim Auftreffen auf einer Wand deutlich mehr Schaden. Es soll also möglichst oft während des Wegschleuderns neue Angriffe verwendet werden, um die Kette aufrechtzuerhalten und den resultierenden Schaden zu erhöhen.

Derzeitiges Cover Bild



Zielhilfen

Ein Problem des Zurückschleuderns war nun, dass Spieler nicht mit normalen Bewegungen hinterher kamen, um weitere improvisierte Fähigkeiten und Angriffe einzusetzen.



Derzeitiges Cover Bild

Um diesem Problem entgegenzuwirken, überarbeiteten wir den Dash. Statt den Spieler in eine bestimmte Richtung mit fester Distanz zu bewegen, wird der Spieler nun direkt neben den geschleuderten Gegner teleportiert und die Zeit wird verlangsamt.

Somit hat der Spieler Zeit, in Ruhe eine neue Flugrichtung zu bestimmen. Auch haben Spieler durch den Teleport nun Zeit, auch andere Fähigkeiten zu verwenden oder zu platzieren, da die Spieler auch immer noch nach Verwendung dieses Teleports teleportieren können. Fähigkeiten können so viel einfacher kombiniert werden und unerfahrene Spieler bekommen mit dem Teleport ein sehr einfaches Werkzeug zum Bestreiten

ZWEITES PLAYTESTING

Das zweite Playtesting verlief deutlich besser und bestätigte, dass die von uns implementierten Änderungen positiv zur Erfüllung unserer Core-Experience beitrugen. Spieler verwendeten nun deutlich mehr Zeitfähigkeiten. Nach kürzester Zeit fanden Tester erste Kombinationen und spielten sehr lange auch nur in einer Arena mit einem einzelnen Gegner, um zu experimentieren. Selbst unerfahrenere Spieler konnten die Segmente unter Verwendung der einfacheren Fähigkeiten wie dem Tempo-Port gut absolvieren.

Tester verwendeten zunächst nur den einfachen Teleport für sicheren Schaden und Kontrolle. Nach einiger Zeit aber begannen sie auch weitere Fähigkeiten in ihre Combos einzupflegen. Dieses Verhalten und die Erfahrung der Spieler sind genau das, worauf wir in der Core Experience abzielten, dass das neue System nicht mehr so überfordernt ist, wie das alte System; ein weiterer positiver Aspekt.

Tester sagten, dass sie viel Potenzial im Spiel sehen und weitere Fähigkeiten im Arsenal begrüßen würden. Dies ist für uns auch ein Indiz, dass das neue System nicht mehr so überfordernt ist, wie das alte System; ein weiterer positiver Aspekt.

Der größte Spielerwunsch war das Abschaffen der limitierenden Ability-Bar. Dies empfinden wir allerdings als schwierig, da es den Spielern eine wichtige taktische Ebene liefert. Allerdings ist es denkbar, einen "freien Modus" oder eine besondere „Freie“ Combo am Ende eines Kampfes einzubauen.

Eine ungetestete Ebene bleibt allerdings das taktische Erspielen des "Time-Freezes". Diese wurde in diesem Prototyp bewusst weggelassen, um den Spielern Freiraum zum Testen des Kombinierens zu geben. Wie sich diese weitere Ebene auf die Spielerfahrung ausübt, muss somit noch in einem Nachfolge-Prototypen erforscht werden.



REFLEXIONSFRAGEN

Welche Experience wolltet ihr erzeugen?

- Spieler sollten eigenständig Kombinationen im Kampf und den Puzzles entdecken
- Spieler sollten merken, wie sie effizienter werden beim Verwenden der Fähigkeiten
- Spaß sollte durch das Entdecken von Lösungen und Taktiken entstehen
- Auch beim spontanen Ausprobieren von Kombinationen, soll der Spieler zum Erfolg kommen können

Welche Designmittel haben diese Experience am stärksten unterstützt?

- Das Hinzufügen eines neuen taktischen Ziels und weitere taktische Ebenen im Kampfsystem nach der ersten Iteration
- Das Limitieren der Spieler-Fähigkeiten durch eine Ressource
- Ebenso das Hinzufügen weiterer Risk-Reward-Aspekte beim Erspielen eines "Time-Freezes" (Parrieren, Blocken, etc.)

Welche Feedback- oder Reward-Struktur hat Ihr Verhalten beeinflusst?

- Beim zweiten Prototypen: der höhere Schaden durch vermehrtes Zurückwerfen
- Taktischen einsetzen der Ressource der Ressourcen um Kämpfe schnell abzuschließen
- Das erfolgreiche Kombinieren von Fähigkeiten, wurde als sehr Spaßig empfunden

Was haben Spieler*innen tatsächlich getan?

- Spieler verwendeten zunächst nur die normalen Angriffe und ignorierten die Fähigkeiten
- Kombinationen wurden ebenfalls ignoriert, da ein einfacher Weg zum Ziel existierte
- somit wurde auch die Belohnung einer coolen "Combo" nicht erhalten

Wie hat sich die Experience über die Überarbeitung verändert?

- Die Experience wurde grundlegend überarbeitet
- Fehlende taktische Elemente wurden hinzugefügt. Dazu weitere Goals, Challenges, Motivationen und Risk-Reward-Systeme.

Was habt ihr über das Verhältnis von System und Experience gelernt?

- Beim Design merkten wir stark den Einfluss des MDA-Prinzips
- Uns stehen keine Stellschrauben direkt die Spielererfahrung und Gefühle der Spieler zu beeinflussen
- Man kann die Spieler nicht zwingen etwas zu fühlen oder zu tun
- Wir können allerdings die Mechaniken beeinflussen
- Somit ist es sehr wichtig, eine klare Core-Experience zu formulieren und alle Mechaniken auf diese abzustimmen. Somit stellt sie einen Kernpunkt des Spiels dar, um zu bewerten, ob eine gewünschte Spielererfahrung erreicht wird oder nicht

LITERATUR

MDA^[1]

Robin Hunicke, Marc LeBlanc Robert Zubek

Ø Game Design

Game Design ist die Entscheidungsfindung hinsichtlich des Spielkonzepts. Ein Game Designer ist eine Person, die Entscheidungen hinsichtlich des Spielkonzeptes trifft. Der Begriff Designer beschreibt dabei eher eine Funktion als eine Person.

S. 24 f

Ø Game Experience

Bei der Game Experience betrachtet man, welche Gefühle man dem Spieler übermitteln möchte. Es gibt verschiedene Gefühle die Impliziert werden können, wie bspw. das Gefühl der freien Wahlmöglichkeit, ein Gefühl von Handlungsfreiheit, ein Gefühl von Verantwortung, das Gefühl, etwas geleistet zu haben und noch viele andere. Game Experience beschreibt wie man absichtlich diese Gefühle für einen Spieler erzeugen kann.

S. 42 ff

Ø Motivation

Maslow'sche Bedürfnispyramide (Selbstverwirklichung; Individualität; Kreativität (Erfüllung) -> Soziale Anerkennung; Erfolg; Macht; Anerkennung; Respekt -> Soziale Beziehungen; Freunde; Familie; Partner; Liebe -> Sicherheit; Schutz; Stabilität; Angstfreiheit -> Körperliche Grundbedürfnisse; Essen; Trinken; Wohnen; Wärme)

S. 180 f

Ø MDA

MDA steht für Mechanics, Dynamics, Aesthetics und beschreibt eine Möglichkeit, um Spiele zu strukturiert zu analysieren und zu gestalten. Dabei werden die Regeln und Systeme, das entstehende Verhalten und das Gefühl / die Spielererfahrung des Spielers betrachtet.

Let's Talk About Feedback^[2]

Robin Hunicke, Marc LeBlanc Robert Zubek

Ø Feedback

Feedback ist eine in der Gegenwart übermittelte Information über vergangenes Verhalten, die das zukünftige Verhalten beeinflussen kann. Feedback ist im Zusammenhang mit dem Kontext zu betrachten, damit das Feedback gut sein kann.

Rewards in Video Games^[3]

Travis Day

Ø Rewards

Belohnungen können ebenso viel Schaden anrichten wie Gutes bewirken, daher ist es wichtig zu wissen, wann man sie einsetzen sollte und wann nicht. Wenn man ein Belohnungssystem nutzt, ist es wichtig, dieses konsequent beizubehalten und nicht zuzulassen, dass es dem Spieler unter den Füßen wegbricht.

Rewarding Exploration with Collectibles and Gatherables^[4]

Leah Miller

Ø Rewards

Belohnungen bringen den Spieler die Spielregeln bei und was alles möglich ist.

The Art of Game Design

Jesse Schell

