

PCs playable characters vs. NPCs non-playable characters

- Welche körperlichen, psychischen und sozialen Eigenschaften hat die Figur?
- Mit welchen spielmechanischen Eigenschaften kann die Figur mit dem Raum interagieren?
- Wie lässt sich die Beziehung zwischen Figur (Avatar) und Spieler*in beschreiben?

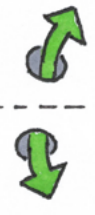


- Welche Elemente der Story haben einen festen Ablauf und welche „entstehen“ durch die Interaktionen von PCs / NPCs und Raum?

- „Erzählt“ auch die Spielwelt eine Geschichte (z.B. durch das Setting oder Artefakte)?



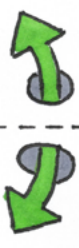
- Folgt die Spielwelt realistischen oder fantastischen Regeln und Gesetzen?
- Ist der Raum offen oder geschlossen konzipiert (Open World vs. Level)?



- Vergleiche die Spielwelt mit einem Freizeitpark: Gibt es Labyrinth? Arcnen? Schienen? Wegweiser?



- (Wie) können sich Figuren durch den Raum bewegen?
- (Wie) können Figuren den Raum verändern?



- Über welche Mechaniken verfügen NPCs?
- Benenne die Spielmechaniken mit passenden Verben!

