PCs — playable characters vs. NPCs — non-playable characters

## FIGUR

- 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?

## RAUM

- 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 Labyrinthe? Arenen? Schienen? Wegweiser?

## STORY

- 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)?

## MECHANIK

- (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!

Florian Nieser/Lukas Ricken, Spiele verstehen – Werkzeuge der Computerspielanalyse, KatBl Heft 2/2020.
Erschienen im Matthias Grünewald Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern. © bei dem Urheber/der Urheberin
Als Orientierung diente: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.), Game Studies, Wiesbaden 2018.