

# „Ich, der Ritter, Dieb, Alchemist und Mönch.“ Spieler und Betrachtern, oder: Was man nicht sieht.

Autor: Dr. phil.  
Lutz Schröder

Als interaktives Medium binden Games die Menschen vor dem Bildschirm aktiv ein und werden deshalb auch anders gestaltet als z.B. Filme. Gleichzeitig sind sie jedoch auch Teil der Kultur, der sie entstammen, so dass sich viele Elemente an ihr orientieren. Ein gutes Beispiel hierfür sind Spiele mit einem Mittelalter- oder Fantasy-Setting. Durch erfolgreiche Werke wie z.B. *Der Herr der Ringe* oder *Game of Thrones* haben sich populäre Vorstellungen vom Mittelalter etabliert, die sich auch virtuell wiederfinden: Kriege zwischen Königen, ethnische und religiöse Konflikte, Fabelwesen, Aberglaube, edle Ritter, Banditen am Wegesrand und vieles mehr.

Während sich diese und viele weitere Details leicht zeigen lassen, wird oft übersehen, dass Spiele als Computerprogramme gleichzeitig nach eigenen Mechaniken und Logiken funktionieren – in ihnen gibt es nicht einmal Naturgesetze, sofern diese nicht einprogrammiert worden sind. Inhalte müssen also für Computer berechenbar und für Spieler verständlich sein. Ebenfalls sollten sie jedoch auch im Kontext des jeweiligen Szenarios plausibel sein, damit man sich beim Spielen leichter in das Szenario hinein versetzen kann und die Immersion nicht gestört wird.

Filme, Serien, Bücher und digitale Spiele im Vergleich

|                                      | Filme / Serien | Bücher | digitale Spiele |
|--------------------------------------|----------------|--------|-----------------|
| Visuelle Gestaltung                  | xxx            |        | xxx             |
| Musik und Sound                      | xxx            |        | xxx             |
| Vorstellungsvermögen wichtig         | x              | xxx    | xx              |
| Immersion in Setting                 | xx             | xx     | xxx             |
| Flow-Erlebnisse möglich              | x              | x      | xxx             |
| Teil der Erzählung sein              |                |        | xx              |
| Selbst Entscheidungen treffen können |                |        | xxx             |
| Alternative Abläufe möglich          |                |        | xx              |

x = vorhandene-, xx = weit verbreitete-, xxx = dominante Eigenschaft

Im Beispiel *Kingdom Come: Deliverance* rechts sieht der Betrachter vor allem einen mittelalterlich gekleideten Soldaten. Aus ihrer Erfahrung können Spieler dagegen bereits aus der Kleidung und Ausrüstung verschiedene mögliche Spielweisen ableiten. Die schweren Ketten- und Plattenteile sowie weitere mit Leder verstärkte Elemente schützen den Träger gut im Kampf und erlauben es ihm sogar, sich als wohlhabender Ritter auszugeben, weil seine Kleidung teuer ist. Gleichzeitig sind jedoch so viele klappernde Teile dabei, dass er sich nirgendwo anschleichen kann. Auch macht ihn das hohe Gewicht langsamer und lässt ihn schneller ermüden. Es nimmt ferner Platz im Inventar ein, der für neue Gegenstände fehlt, die er auf seinen Reisen entdeckt. Aussehen, Eigenschaften und Feedbacks im Spiel erlauben Nutzern also eigene Strategien zu entwickeln und den individuellen Wert der Ausrüstung zu bestimmen, der nichts mit dem Preis zu tun haben muss.

Heinrich aus Skalitz,  
Hauptfigur von *Kingdom Come:  
Deliverance*, Warhorse  
Studios, 2018,  
Screenshot



## (Schutz)Kleidung für den Kopf:

|                       | dunkle<br>Bundhaube | Kettenhaube | Gewölbte<br>Beckenhaube | Halskette |
|-----------------------|---------------------|-------------|-------------------------|-----------|
| Verteidigung (Stich)  | 4                   | 11          | 23                      | -         |
| Verteidigung (Schlag) | 7                   | 14          | 23                      | -         |
| Verteidigung (Wucht)  | 11                  | 8           | 9                       | -         |
| Gewicht               | 2                   | 4           | 6                       | -         |
| Charisma              | 5                   | 5           | 15                      | 20        |
| Geräusch              | 44                  | 81          | 100                     | -         |
| Preis                 | 171                 | 498         | 2419                    | 1073      |

## Schutzkleidung für den Oberkörper:

|                | Mailänder<br>Brigantine | Gevierter<br>Jupon | kurzes<br>Kettenhemd | Mailänder<br>Schulter-<br>platten | Magdeb.<br>Plattenhand-<br>schuhe | Gefärbter<br>Gambeson |
|----------------|-------------------------|--------------------|----------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| Vert. (Stich)  | 24                      | 4                  | 9                    | 20                                | 11                                | 5                     |
| Vert. (Schlag) | 24                      | 7                  | 12                   | 20                                | 11                                | 9                     |
| Vert. (Wucht)  | 10                      | 12                 | 7                    | 8                                 | 5                                 | 14                    |
| Gewicht        | 5                       | 6                  | 21                   | 6                                 | 3                                 | 10                    |
| Charisma       | 14                      | 20                 | 5                    | 19                                | 16                                | 13                    |
| Geräusch       | 77                      | 45                 | 99                   | 100                               | 84                                | 50                    |
| Preis          | 171                     | 1044               | 301                  | 2199                              | 605                               | 213                   |

## Schutzkleidung für die Beine:

|                       | Edle gelbe<br>Beinlinge | Kettenbeinlinge | Magdeburger<br>Plattenbeinlinge |
|-----------------------|-------------------------|-----------------|---------------------------------|
| Verteidigung (Stich)  | 1                       | 8               | 21                              |
| Verteidigung (Schlag) | 1                       | 10              | 21                              |
| Verteidigung (Wucht)  | 1                       | 17              | 8                               |
| Gewicht               | 1                       | 8               | 6                               |
| Charisma              | 17                      | 18              | 14                              |
| Geräusch              | 31                      | 100             | 100                             |
| Preis                 | 476                     | 1249            | 1874                            |

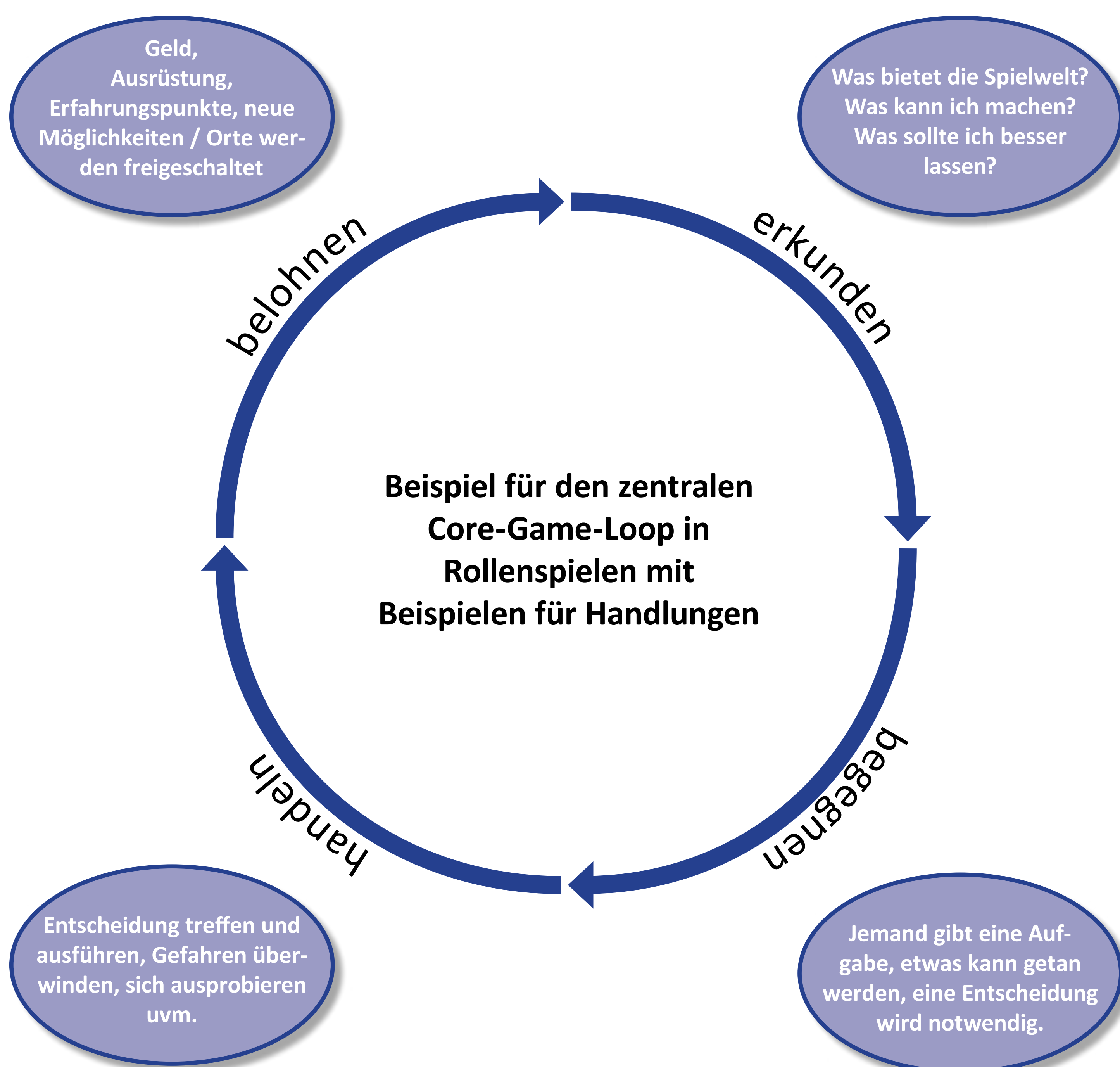
## Ausrüstung (Basiswerte):

|                  | Eibenlang-<br>bogen | Schwert des<br>hlg. Georg | Keilerschild <sup>2</sup> | goldene<br>Sporen <sup>3</sup> |
|------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| Min. Stärke      | 15                  | 12                        | 8                         | -                              |
| Min. Agilität    | 10                  | -                         | -                         | -                              |
| Schaden (Stich)  | 115 <sup>1</sup>    | 72                        | -                         | -                              |
| Schaden (Schlag) | 0                   | 72                        | -                         | -                              |
| Schaden (Wucht)  | 0                   | 4                         | -                         | -                              |
| Gewicht          | 3                   | 4                         | 6                         | -                              |
| Charisma         | -                   | 18                        | 20                        | 20                             |
| Preis            | 553                 | 2203                      | 745                       | 2395                           |

- 1) Der Schaden des Bogens hängt vom verwendeten Pfeil ab, hier ist es ein Spitzpfeil.
- 2) Schilde dienen der aktiven Verteidigung und haben weder Verteidigungs- und Schadenswerte.
- 3) Sporen dienen vor allem dazu, Pferde besser zu kontrollieren.

## Summen der Ausrüstung mit Attributen des Avatars

|               | Stichangriff | Schlagangriff | Wuchtangriff | Attribute  | Stärke:               | 20/20                |
|---------------|--------------|---------------|--------------|------------|-----------------------|----------------------|
| Nahkampf      | 96           | 96            | 4            | Attribute  | Agilität:             | 20/20                |
| Fernkampf     | 115          | 0             | 0            |            | Vitalität:            | 20/20                |
| Kopfrüstung   | 38           | 43            | 28           |            | Charisma:             | 20/20                |
| Körperrüstung | 40           | 47            | 35           |            | Tarnung               | Sichtbarkeit: 69/100 |
| Armrüstung    | 31           | 31            | 13           |            | Auffälligkeit: 72/100 |                      |
| Beinrüstung   | 51           | 53            | 35           | Geräusche: | 100/100               |                      |



Der Entwicklungsprozess vieler Spiele beginnt mit der Planung grundlegender Handlungen, die Spieler immer wieder ausführen müssen. Damit diese nicht langweilig werden, findet sich häufig ein Kreislauf, bei dem sie sich ausprobieren können und durch Feedbacks und konkrete Dinge belohnt werden, so dass Spieler also von dem profitieren, was sie getan haben. Die Belohnungen bieten wiederum verschiedene Vorteile, z.B. Fortschritte in der Story oder durch Erfahrungszuwächse und bessere Ausrüstung nun zugängliche Orte. Meist wird dieser Kreislauf als Core-Game-Loop bezeichnet und folgt klaren Abläufen, die sich in vielen Spielen zeigen lassen. Häufig wird dieses Schema mit weitere Game-Loops ergänzt, so dass Spieler mehr Möglichkeiten und Abwechslung erhalten. Hier einige Beispiele für CGLs:

### Kingdom Come: Deliverance (Rollenspiel)

1. Spielwelt erkunden
2. Etwas entdecken
3. Handlung ausführen
4. Profitieren / Neue Möglichkeiten

### Call of Duty (First-Person-Shooter)

1. Spielwelt erkunden
2. Bedrohungen entdecken
3. Gefahren überwinden
4. Nächsten Spielabschnitt erreichen

### Anno 1800 (Aufbauspiel)

1. Spielwelt entdecken
2. Möglichkeiten bewerten
3. Vorgehen planen
4. Expandieren / Neue Möglichkeiten

### Day of the Tentacle (Adventure)

1. Spielwelt erkunden
2. Aufgaben ermitteln
3. Vorgehen planen
4. Fortschritte erzielen

### Tomb Raider (Action-Adventure)

1. Spielwelt erkunden
2. Möglichkeiten bewerten
3. Vorgehen planen
4. Gefahren überwinden
5. Nächste Herausforderungen beginnen

### StarCraft II: Wings of Liberty (Strategiespiel)

1. Spielwelt erkunden
2. Etwas entdecken
3. Einheiten einsetzen
4. Entscheidung bewerten
5. Nächstes Level starten