

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Department Medientechnik

Bachelor-Arbeit

Studiengang Media Systems

Open World und Spiel Genres:

Sind Open World Games in jedem Genre möglich?

Von Jevgenijs Danilins

Matrikelnummer: 1971809

Erstprüfer Prof. Gunther Rehfeld

Zweitprüfer Prof. Wolfgang Willaschek

Hamburg, den 28 August 2012

1. Einleitung	4
2. Definitionen	4
2.1. Wie ist ein Computerspiel definiert?	4
2.2. Welche Genre gibt es und wie sind sie definiert?	6
2.3. Was ist Open World und was ist linear?	12
3. Analyse der Kriterien	15
3.1. Kriterienkatalog	15
3.1.1. Aufgabenverteilung	15
3.1.2. Entscheidungsfreiheit	16
3.1.3. Quest-Struktur	16
3.1.4. Einfluss auf die Spielwelt	17
3.2. Spielauswahl	18
4. Analyse der Titel	19
4.1. Mario Galaxy-Plattform	19
4.2. Indiana Jones the Fate of Atlantis-Adventure	19
4.3. Emperor: Battle for Dune-RTS	23
4.4. Civilization 5-TBS	25
4.5. Flight Simulator-Simulator	27
4.6. SimCity 4: Rush Hour-Wirtschaftssimulation	29
4.7. Mass Effect-RPG	31
4.8. Ultima Online-MMORPG	32
4.9. Saints Row 3 – 3rd Person Shooter	34
5. Zusammenfassung	37
6. Ergebnisse	41
7. Praxis: Entwicklung eines Open World Adventures	46
7.1. Zielsetzung für den Praktischen Teil	46
7.1.1. Aufgabenerteilung	46
7.1.2. Entscheidungsfreiheit	46
7.1.3. Quest Struktur	46
7.1.4. Einfluss auf die Spielwelt	46
7.2. Genre	46
7.3. Plattform	46
7.4. Vorbilder	47
7.5. Perspektive	47
7.6. Mögliche Engine	47
7.7. Szenario	47

7.8. Zielgruppe	48
7.9. Ziele	48
7.10. Visuelles	48
7.11. Audio	49
7.12. Features	49
7.13. Verworfenen Features	49
7.14. Namensfindung	49
7.15. Steuerung	50
7.16. Dialog	50
7.17. Inventar	51
7.18. Gegenstände	51
7.19. Stämme	51
7.20. Charakter	52
7.21. Story	52
7.22. Schauplätze	53
7.23. NPCs	56
7.24. Rätsel	59
7.25. Minispiele	62
7.26. Ansehen	62
7.27. Diplomatie	62
7.28. Übernahme des Stammes	63
7.29. Beispiele	63
7.29.1. Beispiel Dialog	63
7.29.2. Beispiel Rätsel	64
7.30. Prototyp	65
7.30.1. Installation	66
7.31. Analyse	66
7.31.1. Aufgabenerteilung	66
7.31.2. Entscheidungsfreiheit	67
7.31.3. Quest Struktur	67
7.31.4. Einfluss auf die Spielwelt	67
7.32. Ausblick	68
8. Anhang	69
9. Quellen	70

1. Einleitung

Open World ist in den letzten Jahren ein wichtiges Schlagwort in der Spieleindustrie geworden. Bei manchen Computerspielzeitschriften gilt Open World sogar als Gütesiegel. Es soll untersucht werden, ob das Open World Konzept in jedem Genre durchführbar ist. Dazu werden die Begriffe Spiele, Genres wie auch Open World definiert, um danach anhand von Beispiel Spielen zu analysieren wie weit jedes Genre heute schon dem Open World Konzept nah gekommen ist. Nach der Auswertung dieser Untersuchung soll ein Konzept eines Open World Adventures entstehen, da Adventures allgemein als wenig Open World gelten.

2. Definitionen

2.1 Was ist ein Computer Spiel?

Wenn wir uns mit Computer Spielen befassen wollen, müssen wir erst wissen was ein Spiel ist. Eine Definition von Spiel stammt von Roger Caillois und lautet:

„an activity which is essentially: Free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules, make-believe“ (Caillois, S. 9f).

Greg Costikyan definiert ein Spiel als:

„an interactive structure of endogenous meaning that require players to struggle toward a goal“ (Costkyan, S.21).

Nach Jesper Juul ist ein Spiel:

“ 1)a rule-based formal system; 2) with variable and quantifiable outcomes; 3) where different outcomes are assigned different values; 4)where the player exerts effort in order to influence the outcome; 5) the player feels emotionally attached to the outcome ; 6) and the consequences of the activity are optional and negotiable“ (Juul, S.6f)

Ernest Adams meint dazu:

“A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules“(Adams, S.3)

Trotz der Unterschiede sind sich Caillois, Juul und Adams wohl einig, dass Computerspiele eine Eingrenzung durch Regeln brauchen. Eine weitere Ähnlichkeit zwischen den Definitionen ist der variable Ausgang beziehungsweise das Ungewisse in Spielen, welches für diese drei Autoren wichtig ist. Eine Übereinstimmung zwischen Juul, Costikyan und Adams sieht man daran, dass ein Spiel ein Ziel oder ein Ergebnis braucht. Nach der Definition von Costikyan und Adams soll der Spieler aktiv auf das Ziel hinarbeiten, während bei Juul der Spieler das Ergebnis nur beeinflusst. Bei Caillois sowie Costikyan und Adams ist das Spiel etwas Unreales. Caillois spricht von einer Trennung von Raum und Zeit, Adams von einer vorgetäuschten Realität, und Costikyan von einer Struktur endogener Bedeutung.

Die vier Definitionen sind in ihrem Wortlaut sehr verschieden und zeigen die Vielfältigkeit der Computer Spiele, dabei sind dies nur vier von zahlreichen Definitionen. Einige Definitionen wurden im Buch „Rules of Play“ von Katie Salen und Eric Zimmerman in einer Tabelle zusammengefasst (Salen und Zimmerman, S.71):

Rules of Play | Salen and Zimmerman

75

Elements of a game definition	Parett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon Sutton-Smith
Proceeds according to rules that limit players	√	√	√	√	√	√		√
Conflict or contest	√					√		√
Goal-oriented/outcome-oriented	√	√			√		√	√
Activity, process, or event		√			√			√
Involves decision-making		√				√	√	
Not serious and absorbing			√					
Never associated with material gain			√	√				
Artificial/Safe/Outside ordinary life			√	√		√		
Creates special social groups			√					
Voluntary				√	√			√
Uncertain				√				
Make-believe/Representational				√		√		
Inefficient					√			
System of parts/Resources and tokens						√	√	
A form of art							√	

A Comparison

The chart above summarizes the elements of a game, as this cannibalistic dissection of their approaches to defining

Die eigene Definition von Salen und Zimmerman lautet: „A game is system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome“. (Salen und Zimmerman, S.80)

Wie man schon bei den ersten vier Definitionen sehen konnte ist man relativ einig, dass zu einem Spiel Regeln gehören, die den Spieler auf einer oder andere Weise beschränken. Eine weitere Ähnlichkeit mit der vorherigen Analyse, ist die Ziel beziehungsweise Ergebnisorientierung der

Spiele. Auch das Argument, dass ein Spiel etwas von der Realität Abgesondertes ist, findet laut der Tabelle Zustimmung. Ein neuer Aspekt aus der Tabelle wäre ein Konflikt beziehungsweise Wettbewerb, den ein Spiel nach Meinung vieler Autoren beinhalten muss. Dies kann aber auch als eine Erweiterung oder Weiterführung vom vorangegangenen Aspekt der Ziele oder Ergebnisorientierung gesehen werden. Drei Autoren stimmen überein, dass es in Spielen um Entscheidungen und Entscheidungen machen geht, also vor Entscheidungen gestellt zu werden und dabei eine bestimmte Auswahl zu treffen. Weiter bei jeweils drei Autoren wird drauf hingewiesen, dass ein Spiel freiwillig sowie eine Aktivität, ein Prozess oder ein Ereignis ist. Diese Aspekte wurden möglicherweise nicht in allen Definitionen berücksichtigt, weil man sie für selbstverständlich erachtet hat.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein Spiel ein von der Realität abgesonderte freiwillige Aktivität ist, die durch Regeln definiert wird und ein Ziel oder ein Ergebnis hat.

Ein Computer Spiel ist dann ein Spiel nach der vorgehenden Definition, dass auf einem Computer gespielt oder, wenn man nicht weiter unterscheiden will, in einer digitalen Form vorliegt und auf einem digitalen Gerät gespielt wird.

2.2 Welche Genre gibt es und wie sind sie definiert?

Bei Computer Spielen wird häufig zwischen den Genres unterschieden. Dabei muss man beachten, dass bei Computerspielen die Genres nicht von dem Inhalt der Geschichte, wie bei Literatur und Film, sondern von der Spielmechanik abhängen. Dies macht den Begriff Genre ein bisschen irreführend für jemanden der sich damit nicht auskennt. (vgl. Ince S.22)

Es gibt zahlreiche Genres in Computerspielen wie Strategiespiele, Simulationen, Rollenspiele, Adventurespiele, Shooter und Plattformspiele um nur einige zu nennen. Dies werden auch die zu untersuchenden Genres sein im Verlauf der Bachelorarbeit. Dabei werden manche Genres in ihren Subgenres unterschieden.

Plattformspiele

Beginnen soll es mit dem ältesten Genre den Plattformspielen oder Jump'n'Runs. Laut der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Webseite ist ein Jump'n'Run : "Der Spieler steuert skurrile Figuren, um hüpfend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden." (USK, Jump'n'Run)

Frans Mäyrä definiert das Genre „The top-down puzzle of Pac-Man is here replaced by a sideways view to a set of construction platforms - a setting that cemented the 'platformer' as a particular kind

of genre, consisting of the combination of navigation (running, jumping and climbing) on platforms and ladders while making avoiding and attacking actions.” (Mäyrä, S.73)

Beide Definitionen sagen im Grunde das gleiche aus, wobei bei Mäyrä auch der Aspekt des Ausweichens und der möglichen Gegenangriffe berücksichtigt wird. Deshalb wird die Definition von einem Plattformspiel: Das Plattformspiel ist ein Spiel, bei dem präzises laufen, springen und klettern erfordert wird mit gelegentlichen Ausweich- und Angriffsmanövern.

Adventurespiele

Weiter geht es mit dem Adventurespiel, welches von Michael E. Moore folgendermaßen beschrieben wird: “An adventure game tells a story, includes NPCs with whom the player interacts and often has shops where items can be bought and sold. The main difference is in game play. Where RPG and FPS games often include combat as primary game mechanic, in adventure games there is often little or no violence at all. Instead, an adventure game tells its story by having the character solve puzzles to open up new areas of the game world and ultimately to resolve the plot. In effect, an adventure game is a series of puzzles for the player to solve.”(Moore, S253f). Bei der Definition wurden die Abkürzungen NPC, RPG und FPS verwendet. NPC bedeutet Non-Playable Character, also nicht spielbare Charakter. Diese Definition ist sehr umfangreich und stellt das Prinzip der Adventurespiele sehr gut dar, ohne dabei nur ein Sub-Genre zu berücksichtigen.

Eine weitere Beschreibung des Adventures gibt es in der Doktorarbeit von Klaus Walter :“Zu Beginn steht ein umfassender Spielauftrag, zahlreiche kleinere, oft ineinander verschränkte Aufgaben folgen im Verlauf des Spielgeschehens und gliedern das Adventure Game in einzelne Abschnitte. Die spielerischen Aufgaben sind in der Regel als Rätsel oder als Puzzle angelegt. Gegenstände sowie Informationen müssen gefunden und gesammelt werden – in anderen Situationen finden sie dann erneut Verwendung. Damit der Nutzer die gestellten Aufgaben lösen kann, muß er eine Spielfigur durch das Spielgeschehen bewegen; diese Figur ist gleichzeitig der Protagonist der Erzählung.“(Walter, S.1). Ernest Adams definiert das Adventurespiel folgendermaßen: „An Adventure game doesn’t offer a process to manage or an opponent to defeat through strategy and tactics. Instead, an adventure game is an interactive story about a character whom the player controls.”(Adams, S.546). In allen drei Definitionen geht es um den Unterschied zu anderen Genres, der durch die fast durchgehende Gewaltlosigkeit im Adventure Genre besteht. Bei den Definitionen von Walter und Adams spielt ein Charakter, den man steuert, eine Rolle.

Ein Adventurespiel ist damit ein Spiel, bei dem eine Geschichte ohne Gewaltanwendung durch Rätsel, Aufgaben und Dialoge erzählt wird. Häufig werden dabei Gegenstände gesammelt, verwendet und kombiniert.

Rollenspiele

Rollenspiele werden von Scott Rigby und Richard Ryan so definiert: „Role-playing games inherited their name from their paper-and pencil predecessors, in which groups of people would each play a character with specific skills that defined a „role“. Players make choices about how to develop their characters (i.e. autonomy) as they progress, unlocking new abilities and opportunities as they go.“ (Rigby und Ryan, S.48) In dieser Definition wird die Herkunft des Rollenspiels von Pen und Paper spielen erwähnt. Als ein Kernelement des Rollenspiels wird das Hineinversetzen in einen Charakter und seine Entwicklung beschrieben.

Frans Mäyrä beschreibt die Rollenspiele folgendermaßen und erklärt dabei auch die Pen and Paper Spiele: „ Rather than just playing to 'win' the game, in role-playing games you were expected to become immersed in an alternative fantasy reality as characters living their lives in it. In D&D, a typical play session is run by 'Dungeon Master' (DM) who describes the fantasy world to the players, plays the roles of the monsters and the other 'non-player characters' (NPCs) and also arbitrates in tasks that involve the game mechanics. The players, in their turn, adopt the roles and describe the intended actions of the 'player characters' (PCs) which they have jointly created with the DM.“(Mäyrä, S.78). Die in der Definition verwendete Abkürzung D&D bedeutet Dungeons & Dragons, und ist ein berühmtes Pen und Paper Spiel, welches in Entwicklung von Rollenspielen eine große Rolle gespielt hat. Mäyrä beschreibt in seiner Definition, dass man sich bei Rollenspielen nicht nur in die Charaktere hineinversetzt, sondern auch in die Welt die einen umgibt. Weitere Elemente sind nichtspielbare Charaktere und Monster. Bei Computer-Rollenspielen wird die in der Definition verwendete Rolle des „Dungeon Masters“ vom Computer übernommen. Ein weiterer Unterschied zum analogen Pen und Paper Spiel ist, dass die Computer-Rollenspiele häufig allein gespielt werden (Single Player) oder wenigstens keine weiteren Spieler brauchen. (vgl. Apparley, S.17) Bei Single Player Rollenspielen wird der Spieler häufig durch Aufgaben (Quests) durch das Spiel geleitet.

Ein Rollenspiel kann man definieren als ein Spiel in dem sich Spieler in ein Charakter und seine Umwelt hineinversetzt, und diesen durch Interaktion mit NPCs und Monstern weiterentwickelt.

Ein Sub Genre des Rollenspiels ist das „Massive Multiplayer Online Roleplayinggame“(MMORPG). Dieses wird wie sein analoges Vorbild mit anderen Menschen gespielt. Wie der Name(online) schon sagt geschieht das Spiel im Internet. Im Gegensatz zu Single Player Rollenspielen spielt bei MMORPG die Interaktion mit anderen eine größere Rolle als die Quests. Es gibt MMORPGs die keine Quests besitzen. Zum Beispiel Ultima Online oder früher auch EVE-Online.

Simulationen

Simulationsspiele sind sehr vielfältig und können von einem Düsenjäger Simulator (Lock On) bis zu einem Fernfahrer Simulator (Euro Track Simulator) reichen. Eine allgemeine Definition könnte die von Frans Mäyrä formulierte Definition sein: “ The very essence of simulation is in modelling the behaviour of a system – but not necessarily its detailed looks –with another interactive system.“(Mäyrä, S100). Diese Definition bedeutet, dass in Simulationsspielen etwas nachgeahmt wird (Simulation), dabei muss diese Nachahmung nicht perfekt sein. Dieser Verzicht auf Perfektion kann damit verbunden sein, dass man den Spieler das Spiel zugänglicher machen will, indem man zum Beispiel die Bedingung vereinfacht (vgl. Moore, S.31).

Richard M. Ryan und Scott Rigby beschreiben die Simulationsspiele als: “Simulation games give the player a set of tools and allow them to use the game world as a canvas for their own “vision” of an alternative universe. [...] A unique feature of these games is that they aren’t about “winning but instead focus on experimentation, discover, and self-expression” (Rigby und Ryan, S.48). Aus dieser Beschreibung lässt sich ablesen, dass in Simulationsspielen man einen Raum zur Verwirklichung eigener Ideen bekommt. Dabei gibt es keine Gewinnsituation sondern es geht um das Ausprobieren und Erfahren.

Zusammenfassend ist ein Simulationsspiel ein Spiel, bei dem etwas in einer mehr oder weniger vereinfachter Weise nachgeahmt wird. Dabei werden dem Spieler sehr viele Freiheiten eingeräumt, so dass er im Rahmen der namensgebenden Simulation, mit den ihm verfügbaren Mitteln, möglichst viel machen kann, um seine Ideen zu verwirklichen, ohne dass ein am Anfang festgelegtes Ziel existiert.

Strategiespiele

Strategiespiele haben sich aus den Brettspielen und Kriegsspielen entwickelt (vgl. Mäyrä, S.96.). Scott Rigby und Richard Ryan beschreiben in ihrem Buch Strategiespiele: „TBS games are similar to simulations in that they give the player a broad set of choices and tools. However, TBS games do involve competition (usually against computer-controlled opponents) in the pursuit of goals. While this creates challenges within the game, the core value to players lies in the wide range of choices and strategies they can employ to achieve victory“ (Rigby und Ryan, S.48.). Zwar geht es bei Rigby und Ryan um TBS also um Rundenbasierte Strategiespiele, aber da diese Definition nicht den zeitlichen Ablauf beinhaltet, gilt diese Definition für alle Strategiespiele. Laut der Definition geht es bei Strategiespielen um das Wählen der richtigen Strategie, um den Gegner zu besiegen und die eigenen Ziele zu erreichen. Bei den meisten Strategiespielen geht es um Bewegung und das Kämpfen von Truppen auf einer Karte. Diese Aktionen passieren entweder nacheinander in Zügen,

wie bei Schach oder anderen Brettspielen, oder gleichzeitig. Diese zwei möglichen bilden auch die zwei Subgenres der Strategiespiele. Bei Real-Time Strategy (RTS) geschehen die Aktionen zur gleichen Zeit, während bei Turn Based Strategy (TBS) die Spieler nach einander in Runden agieren.

So kann man feststellen, dass ein Real-Time Strategy Game ein Spiel ist, bei dem der Spieler in Echtzeit eine Vorgehensweise wählt, um seinen Ziele zu erreichen und den Gegner zu überwinden. Turn-Based Strategy Game ist ein Spiel, bei dem der Spieler in Runden und nach Möglichkeit mit viel Überlegen über sein Vorgehen entscheidet, um möglichst geschickt seine Ziele zu erreichen und das Spiel zu gewinnen.

Aufbaustrategie/Wirtschaftssimulation

Ein Genre, das mal zu Strategiespielen mal zu Simulationsspielen gezählt wird ist die Aufbaustrategie oder die Wirtschaftssimulation. Diese Spiele beinhalten meist keine Kampfsituationen und simulieren wirtschaftliche Zusammenhänge. Auf der USK Seite wird zwischen den Genre Management und Aufbaustrategie unterschieden. Management wie folgt definiert: „Der Spieler ist in der Rolle des aufstrebenden Unternehmers oder er managt eine komplexe Anlage. Konkurrenz, Finanzen, Personal und technische Entwicklungen sind seine Themen.“ (USK, Management). Das Aufbaustrategiespiel definiert die USK als Untergenre der Strategiespiele folgendermaßen: „Sieg oder Niederlage –der Spielende ist der virtuelle Strategie, er geht planerisch vor und setzt gezielt seine unterschiedlichen Ressourcen oder Einheiten ein. In der zivilen Form der Strategiespiele stehen Städtebau, Ressourcenmanagement oder Diplomatie im Vordergrund. Das Vorgehen militärischer Einheiten kann existieren, ihr Einsatz ist dann aber nur Teil des Ganzen. In erster Linie geht es um Wohlergehen eines Volkes, in zweiter Linie um das Erobern neuer Gebiete.“(USK, Aufbaustrategie). Nach diesen Definitionen spielt man bei Management Spielen als Unternehmer, während bei Aufbauspielen man eher die Rolle eines Politikers übernimmt. Zwar unterscheiden sich die zwei Definitionen auf den ersten Blick, aber im Grunde liegt der Unterschied in Vorhandensein oder nicht Vorhandensein von Militär Einheiten und den Wirkungsmaßstab. So wird unterschieden, ob man ein Unternehmen oder ein ganzes Land beziehungsweise Volk regiert.

Bei Ernest Adams wird diese Spielgenre „Construction and Management Simulation“ genannt und wird auf folgende Weise definiert: „A construction and management simulation is a game in which the majority of challenges are economic and concern growth. Construction activity is an essential element of any CMS. Pattern recognition and exploration challenges may also be present. CMSs avoid physical coordination and conflict challenges, unless they are hybrids with another genre.“ (Adams, S.527).

Aus den Definitionen wird klar, dass in Aufbaustrategiespielen/Wirtschaftssimulationen die Wirtschaft und Ressourcen eine große Rolle spielen. Häufig wird gebaut oder gekauft, um den Gewinn zu vergrößern.

Auch wenn beide Genre Namen passen, wird im Folgenden dieses Genre als Wirtschaftssimulation bezeichnet. Diese ist dann definiert als ein Spiel, bei dem ein wirtschaftlicher Zusammenhang simuliert wird. Dabei versucht der Spieler durch Wahl einer Vorgehensweise diese Simulation zu bestehen und auf seine Weise zu gestalten. Ein häufiges Element dabei ist der Bau sowie An- und Verkauf von Gütern. Diese Definition beinhaltet dabei Ansätze aus den Definitionen von Simulation und Strategiespielen.

Shooter

Zuletzt kommen wir zu den Shootern. Die Shooter haben ihren Ursprung auf Jahrmärkten, wo man für einen Preis auf Ziele geschossen hat(vgl. Mäyrä, S.65). Mäyrä beschreibt ihren Kern als „free movement in a 3D environment, and fast shooter-style action represented from first person perspective“(Mäyrä, S.101). Es wird also gesagt, dass man sich in einer 3-Dimensionalen Welt frei bewegen kann und schnell auf Ziele schießen muss. Man erlebt das Spiel aus den Augen des Spielcharakters. Diese Definition beschreibt dabei ein Subgenre des Shooters nämlich den First-Person Shooter (FPS). Ein weiteres Untergenre des Shooters ist der Third Person Shooter (TPS). Die Unterschiede zwischen den zwei Vertretern des Shooter Genre werden von Mäyrä wie folgt erklärt: “In accordance with both representational and gameplay focus, player attention is typically centered more on the main character in third-person shooters than in the FPS. Third-Person Shooter’s main character are also generally given a name and some personal history, whereas in comparison, what we see of the player character in Doom is only the hand that holds a weapon, wobbling at the lower part of the screen, and the image of his face, with possible bruises reflecting the amount of damage taken”(Mäyrä, S.106). Das in der Definition erwähnte FPS-Spiel Doom war einer der erfolgreichsten Shooter, die dieses Genre berühmt machten. Third Person Shooter haben nach dieser Definition also mehr Bezug auf den Spielcharakter, da er über eine eigene Geschichte verfügt, während über den Charakter des First-Person Shooters meist nichts oder wenig bekannt ist.

Der First-Person Shooter ist also ein Spiel, bei dem man sich aus der Perspektive des meist unbekanntes Charakters in einer 3D Welt bewegt, um Ziele zu treffen. Dabei geht es wie bei Jahrmarktspielen um Geschicklichkeit.

Bei einem Third Person Shooter bewegt man einen Charakter, der über eine Geschichte verfügt, in einer Spielwelt. Während des Spiels müssen Ziele möglichst Geschickt getroffen werden.

Puzzle- und Arcadespiele

Zwei Genres die später nicht beleuchtet werden sind Puzzlespiele und Arcadespiele. Puzzlespiele sind Spiele, bei dem man eine bestimmte Aufgabe durch Logik und nachdenken löst. Bei Arcadespielen erfüllt man meist Aufgaben durch schnelles und oder zeitlich koordiniertes Knopfdrücken. Die Elemente von diesen zwei Genres werden häufig in anderen Genres verwendet, um das Spielerlebnis zu bereichern und interessanter zu machen.

Wie man sieht gibt es viele Genres in Computerspielen. Heutzutage gibt es aber nur wenige reine Vertreter eines Genres, denn die meisten heutigen Spiele besitzen die Eigenschaften aus mehreren Genres. Da wäre beispielsweise das später noch erwähnte Rollenspiel Fallout 3, das man aus der First Person Perspektive erlebt. Außerdem in vielen Passagen muss man auf geschickter Weise Gegner mit einer Waffe treffen.

2.3 Was ist Open World und was ist linear?

Zur Beantwortung der Hauptthese und der noch bevorstehenden Analyse der Spiele, muss zuerst definiert werden was man unter Open World versteht. Für die Abgrenzung dazu wird auch definiert was ein lineares Spiel bedeutet, welches einen Gegenentwurf zur Open World darstellt.

Open World wird manchmal mit Sand Box World gleich gestellt, während man eine lineare Welt Structured World nennen kann. Robert Bartle definiert die zwei Welttypen folgendermaßen:

“1. Structured Worlds are those in which players adopt predefined roles to pursue (usually) quest-led narratives. 2. Sandbox Worlds are those that leave players free to do pretty much whatever they like.” (Günzel, Liebe und Mersch, S.44)

Aus der Definition kann man ablesen, dass zu Open World eine Freiheit von Handlungen gehört, während man bei linearen Spielen diese Freiheit nicht hat. Dies bedeutet, dass bei Open World es möglich ist im Rahmen des Spiels alles zu machen was man möchte, während bei Linearität man nur Dinge machen kann, die vom Autor beziehungsweise vom Game Designer oder Entwickler dem Spieler als mögliche Vorgehensweisen bereitgestellt wurden.

Ken Rolsten beschrieb Open World auf der 2010 Comic Con: “Its giving you a powerful compelling story, powerful enough to be a great movie or a great novel, and then deliberately giving you a world full of thing do to that will distract you from going anywhere near that ending and that will make you not want to get to the ending just cuz you don't want the experience to end. So its that perverse desire to give you that powerful story and at the same time to want to sucker you into the dark corners of the world where that story isn't just because you don't want to spoil it. And partly that's because I want that narrative to be there, but it's also because of the gameplay. I

want you to have so many different choices what to do and its something we can only do in games. We can't do it in movies or books, you have to be the hero that the writer gives you or the filmmaker gives you. But in the game we give you the tools to make yourself the hero and again that's partly narrative I want it to work I want you to feel like your the guy" (Comic-Con, 24:18)(Schriftliches Zitat, Darksend)

Bei dieser Definition wird beschrieben, dass bei Open World dem Spieler eine große Bewegungsfreiheit und eine große Anzahl an Wahlmöglichkeiten gegeben werden. Dabei wird von Rolsten angemerkt, dass man eine interessante Geschichte bzw. eine interessante Welt braucht, die den Spieler veranlasst in dieser Welt zu bleiben und diese Wahlmöglichkeiten wahrzunehmen.

Eine gute Möglichkeit das Open World Konzept zu beschreiben, ist es einfach ein Spiel zu beschreiben, das Open World hat. So machen es Scott Rigby und Richard Ryan in ihrem Buch "Glued to Games" am Beispiel des Rollenspiels Fallout 3: „players begin in constrained underground „vault“ and are introduced to the concept behind the game world, key characters, and initial story lines that they can pursue. After that, you are released into vast open landscape filled with cities, people, missions, and dangers, and are free to go anywhere and do anything you wish. You can even earn good or bad “karma” for behaving maliciously or benevolently to those you meet along the way.”(Rigby und Ryan, S.45f)

In dieser Beschreibung wird gut das Spielgefühl eines Open World Spiels festgehalten. Es wird berichtet, dass man nach einer gewissen Einführung in die Welt und in die Spielmechaniken, eine Handlungsfreiheit bekommt, die auch die umgebende Welt beeinflusst. Des Weiteren wird impliziert, dass man keine klare Aufgabe bekommt sondern nur ein Hinweis auf mögliche Handlungen und Aufgabengeber.

Sebastian Grünwald gibt in seinem Buch „Methoden interaktiven Storytellings“ eine Definition von Linearität die er als „Strenge Linearität“ bezeichnet:“ Die strenge Linearität ist häufig die einfachste Form, eine Geschichte interaktiv „zu machen“. Hierbei werden einfach die Handlungsoptionen der Geschichte als Aufgaben für den Spieler geöffnet - an der Reihenfolge der Handlungen selbst ändert sich hingegen nichts. Der Spieler muss hier also die Handlungen in exakt der Reihenfolge ausführen, das Script (bzw. der Autor) es vorsieht. Andere Versuche, mit der Umwelt zu kommunizieren werden dabei ignoriert.“(Grünwald, S.39)

Aus dieser Definition werden die Unterschiede der Linearität zum Open World Konzept deutlich. Laut dieser Definition hat man bei Linearität keine Handlungsfreiheit, die Aufgaben sind klar gestellt und keine Abweichungen von der vorgegebenen Geschichte oder ihre Reihenfolge sind möglich.

Auch zum Open World Konzept, hier Non-Linearität genannt, gibt es von Grünwald eine Beschreibung: "Alle spielrelevanten Gegenstände, Orte und Gesprächspartner sind für den Spieler bereits zugreifbar, das Spiel offeriert also volle Handlungsfreiheit. Für die Geschichte bedeutet non-lineares Design eine besondere Herausforderung, da sich Passagen hierbei in teilweise erheblich unterschiedlicher Reihenfolge abspielen können. Non-lineare Handlungsfreiheit werden daher „im Besten Falle“ höchstens durch das Wissen der Spielfiguren selbst (z.B im Dialog) oder durch vereinzelte Triggers eingegrenzt.“(Grünwald, S.41)

Diese Beschreibung stimmt mit der Beschreibung von Rigby und Ryan in Aspekten von Handlungsfreiheit und Freiheit der Reihenfolge überein. Die Beeinflussbarkeit der Welt dagegen wird bei Grünwald separat als „verzweigte Linearität“ bezeichnet. Diese wird wie folgt beschrieben: "Im Gegensatz zur Non-Linearität, die eine freie Abarbeitung verschiedener Geschichtsblöcke erlaubt, und Perlenkettenmodell, welches non-lineare Handlungsmuster innerhalb von einzelnen, linearen Kapiteln integriert, nehmen die Handlungsfreiheiten bei verzweigender Linearität Einfluss auf die Geschichte. Die Entscheidungen, die der Nutzer hier trifft, sind also in aller Regel schwerwiegender als noch in den vorangegangenen Modellen. Es gibt folglich nicht einen vorgefertigten Plot, der mit gewissen Freiheitsgraden gespielt werden kann, sondern einen ganze Reihen an möglichen Plots.“ (Grünwald, S.42)

Diese Unterscheidung zwischen non-Linearität und verzweigter Linearität kann davon rühren, dass im Buch von Sebastian Grünwald das Genre des Adventures behandelt wird. Diese Konzepte können aber kombiniert werden, wie man es anhand zahlreicher Spiele und des vorangegangenen Beispiele sieht. Die verzweigte Linearität wird üblicherweise auch „Branching story“ genannt.

Klaus Walter beschreibt die "Branching Story", die man als mit der „verzweigte Linearität“ von Sebastian Grünwald übereinstimmend sehen kann, folgendermaßen: „ Im Branching-Verfahren wird die narrative Gesamtstruktur als Entscheidungsbaum dargestellt. Die Verzweigungsknoten entsprechen den Entscheidungen (Selektionen), die Äste den narrativen Teilabschnitten. In der Gesamtstruktur sind Punkte definiert, an denen der Nutzer eine Entscheidung zwischen zwei oder mehr narrativen Teilabschnitten treffen muß. Mit jeder Entscheidung beginnt ein neuer Teilabschnitt, der wiederum mit einem Entscheidungsknoten endet.“ (Walter, S.273)

Bei Grünwald gibt es ein weiteres Konzept. Das „Perlenkettenmodell“ vereinigt dabei die Idee der Linearität und der Non-Linearität. Diese beschreibt Sebastian Grünwald: "Im Gegensatz zur Non-Linearität wird hier Handlungsfreiheit nur in bestimmten Grenzen erlaubt. Häufig findet dies mit Hilfe von Kapiteln statt. Ein Kapitel besteht z.B aus 20 möglichen Handlungsoptionen (z.B ein Rätsel lösen, mit einer Person sprechen etc.), die der Nutzer in unterschiedlicher (non-linearer) Reihenfolge ausführen kann, sofern keine Trigger notwendig werden. Sind alle

Handlungsoptionen, in welcher Reihenfolge nun auch immer, ausgeführt endet das Kapitel: Den 20 kleinen Perlen wird eine große Perle aufgesetzt – meist gefolgt mit einem längeren narrativen Block, der das nächste Kapitel einleitet.“ (Grünwald, S.41). Perlenketten Modell bedeutet damit, dass die Handlungsfreiheit immer nur innerhalb eines Kapitels gilt und zum Ende alle Handlungsstränge sich wieder zu einem vereinigen.

Zum Abschluss kann man definieren, dass eine Open World Spiel eine hohe Handlungsfreiheit besitzt, der Spieler sich selbst Aufgaben aussucht, die er bewältigen muss, die Einleitung dazu dient dem Spieler mit der Welt bekannt zu machen und ihm für sie zu begeistern und der Spieler häufig die Macht hat die Welt mit seinen Handlungen zu verändern. Also:

- Freiheit des Handelns
- Optionale Aufgaben
- Die Handlungen beeinflussen die Spielwelt

Bei Linearen Spielen folgt man einer vorgeschriebenen Reihe von Ereignissen ohne jegliche Möglichkeit sie zu beeinflussen.

3. Analyse der Kriterien

3.1 Kriterienkatalog

Als nächstes müssen die Kriterien festgelegt werden, laut dem die Spiele auf das Vorhandensein einer Open World untersucht werden. Die Kriterien dafür sind Aufgabenverteilung, Entscheidungsfreiheit, Quest-Struktur und der Einfluss auf die Spielwelt.

3.1.1 Aufgabenerteilung

Bei Aufgabenerteilung ist gemeint die Untersuchung, wie der Spieler die Aufgaben bekommt. Es gilt zu erfahren, ob der Spieler die Aufgaben als Pflichtaufgabe bekommt oder selber entscheiden kann die Aufgabe zu erfüllen oder nicht. Die erste Möglichkeit wäre ein Merkmal der Linearität, da dem Spieler eine Möglichkeit zu Wählen genommen wird. Die zweite Möglichkeit dagegen entspricht der Idee des Open World Konzepts.

Ein wichtiger Aspekt ist es zu untersuchen von wem die Aufgabe stammt. Dies heißt ob die Aufgaben von dem Autor des Spiels stammten, oder ob der Spieler die Aufgabe sich selber stellt. Die von Autor klar gestellte Aufgabe werden in der Zukunft Quest genannt, während die selbstgestellten Aufgaben als Ziele bezeichnet werden.

So hätten wir drei Methoden von Aufgabenerteilung:

- Pflichtquests
- optionale Quests
- keinen Quest und der Spieler soll sich selber Ziele stellen

3.1.2 Entscheidungsfreiheit

Ein wichtiger Aspekt von Open World ist die Entscheidungsfreiheit. Dies bedeutet, dass das Spiel dem Spieler eine Möglichkeit geben soll über sein Vorgehen zu entscheiden. Der Spieler kann entscheiden wie er die bevorstehenden Aufgaben lösen will. Diese Auswahl muss vom Spieler nach eigenem Ermessen getroffen werden. Dabei darf das Spiel keine Entscheidung bevorzugen oder benachteiligen, denn dies würde die Entscheidung überflüssig machen. Nach dem Konzept von Open World darf nichts passieren was die Entscheidung des Spielers ignoriert. Die Entscheidungen müssen eine Veränderung im Spielverlauf bewirken.

Die Entscheidungsfreiheit beinhaltet eine Bewegungsfreiheit. Es geht dabei darum, dass der Spieler auch bei Bewegung seines Charakters nicht wie auf Schienen laufen soll, sondern sich frei bewegt und mehrere verschiedene Auswahlpfade hat. Eine weitere Freiheit ist, sich neben den Quests mit etwas zu beschäftigen. Es geht dabei nicht um Nebenquests, sondern um Charakterentwicklung wie zum Beispiel Berufe, Crafting und Spieler gegen Spieler Turniere in Rollenspielen oder um Nebenbeschäftigungen wie Minispiele in Grand Thief Auto 4 und anderen ähnlichen Spielen. Der Spieler soll nach Möglichkeit seinen Charakter frei gestalten oder auswählen können beziehungsweise in Strategiespielen seine Partei auswählen.

So gibt es mehrere Aspekte der Entscheidungsfreiheit, die ein Spiel haben kann:

- Bewegungsfreiheit
- freie Entscheidung über das Vorgehen
- freie Gestaltung oder Auswahl seines Charakters beziehungsweise Partei
- die Möglichkeit sich außerhalb der Quests mit etwas zu Beschäftigen

3.1.3 Quest-Struktur

Mit Quest-Struktur ist gemeint, dass die Quests aufeinander aufbauen oder einen Zusammenhang haben. Bei Open World muss die Quest-Struktur Auswahlmöglichkeiten an Folgequests haben, zwischen denen der Spieler sich frei entscheiden kann. Was die einzelnen Quests angeht, muss eine Quest nicht nur auf eine Weise lösbar sein, sondern mehrere Lösungswege haben. Wie schon bei der Entscheidungsfreiheit erwähnt, sollten die Auswahlmöglichkeiten im besten Fall auch zu

spürbar verschiedenen Ergebnissen bringen. Dabei muss es aber auch die Möglichkeit geben das gleiche Ergebnis mit verschiedenen Vorgehensweisen zu erzielen. Eine durchgezogene auswahlbasierte Quest-Struktur bedeutet für das Spiel auch eine gewisse Anzahl von möglichen Enden. Es gibt auch zahlreiche Spiele bei den die Quest-Struktur Auswahlbasiert ist, aber trotzdem nur zu einem Ende führt.

Es gibt damit mehrere Quest-Strukturen. Ein Quest-Struktur bei den man keine Einfluss Gelegenheiten hat ist eine lineare Struktur. Wenn der Spieler zwar über den Weg entscheiden kann, welchen die Quests nehmen, aber am Ende zum gleichen Ende geführt wird, dann liegt, in Anlehnung an Sebastian Grünwald (vgl. Grünwald, S.41) , eine Perlenketten Struktur vor. Eine Quest-Struktur bei, der der Spieler über den Verlauf entscheiden kann und die mehrere Enden besitzt ist die Verzweigte Struktur.

Die Arten von Quest-Strukturen sind:

- Lineare Quest-Struktur
- Perlenketten Struktur
- Verzweigte Quest-Struktur

3.1.4 Einfluss auf die Spielwelt

In einem Open World Spiel muss der Spieler mit seinem Handeln die Welt beeinflussen können. Seine vorherigen Entscheidungen sollen beeinflussen, welche Möglichkeiten etwas zu tun er in der Zukunft hat. Aus den Entscheidungen, die der Spieler getroffen hat, werden auch die Entscheidungen der NPCs dem Spieler oder anderen NPCs gegenüber getroffen. Der Spieler soll nicht nur über die eigene Geschichte entscheidet, sondern auch über die Geschichte der Charaktere in seiner Umgebung. Der Einfluss auf die Spielwelt kann auch sehr direkt erfolgen, in dem man zum Beispiel auf einer Karte neue Berge oder Flüsse entstehen lässt oder Landstriche durch den Einfluss des Spielers ihr Aussehen verändern. Beispiele für das Erste sind die Map Editoren der zahlreichen Spiele. Ein Beispiel für den zweiten Aspekt ist die Landschaft im Spiel Black & White, bei dem die Landschaft voller Blumen blüht wenn der Spieler sich Gut verhält oder karg und wüst wird, wenn der Spieler sich der bösen Seite zuwendet.

Es gibt damit mehrere Kategorien der Einflussnahme:

- Veränderung der Reaktion der Außenwelt auf den Spieler
- Beeinflussung des Aussehens der Spielwelt durch den Spieler
- Der Spieler kann die Spielwelt ganz verändern oder gestalten

3.2 Spielauswahl

Bei der Analyse wird eine bestimmte Anzahl von Spielen auf das Vorhandensein der vorher aufgeführten Kriterien untersucht, um zu bestimmen wie weit sie dem Open World Konzept entsprechen. Die Spiele sind nach Genres ausgewählt und sollen beispielhaft für ihr Genre im Bezug zur Open World stehen. Die Spiele sind auf Grund derzeitiger Kenntnisse und Verfügbarkeit ausgewählt worden, da sie eine für ihr Genre große Übereinstimmung mit dem Open World Konzept haben. Dabei ist es nicht ausgeschlossen, dass es unbekannte oder nicht zu Verfügung stehende Spiele gibt, die besser die Möglichkeiten einer offenen Welt im jeweiligem Genre zeigen.

Für die Plattformspele wird Mario Galaxy aus dem Jahr 2007 untersucht, wegen der Quest-Struktur. In diesem Spiel kann man selber entscheiden welche Levels man wann bestreitet, außerdem hat man die Möglichkeit einige Levels gar nicht zu bestreiten.

Als Repräsentant der Adventure Spiele wurde Indiana Jones the Fate of Atlantis aus dem Jahr 1992 genommen, da man im Spiel mehrere Möglichkeiten hat, das Spiel durchzuspielen. Es gibt auch mehrere Enden.

Aus den Rollenspielen wurde Mass Effect aus dem Jahr 2007 ausgewählt. Zwar gilt das Rollenspiel Genre als sehr Open World, aber nicht bei jedem Spiel gibt es so große Möglichkeiten die Spielwelt zu beeinflussen wie hier. Besonders bei Mass Effect ist die Möglichkeit seine Entscheidungen in die Fortsetzungen des Spiels mitzunehmen und damit die Entscheidungen noch Globaler zu gestalten.

Das Sub Genre des Rollenspiels MMORPG wird repräsentiert von Ultima Online aus dem Jahr 1997. In diesem Spiel gibt es keine festgelegte Quests, und man kann die Welt durch Bau von eigenen Häusern verändern.

Flight Simulator X aus dem Jahr 2006 wurde als Repräsentant der Simulatoren ausgewählt, weil man hier außer den physikalischen keine Einschränkungen hat. In diesem Spiel kann man sich eigene Ziele setzen, mit Hilfe des Internets mit anderen fliegen, oder wenn man möchte Missionen ausprobieren.

Bei Strategiespielen hat man jeweils einen Vertreter für die Sub Genres RTS und TBS genommen. RTS Genre wird von Emperor: Battle for Dune aus dem Jahr 2001 vertreten. Dieses Spiel weist eine für ihr Genre ungewöhnliche freie Missionsauswahl an, die in bestimmten Rahmen den Spielverlauf bestimmt. Bei TBS fiel die Entscheidung auf Civilization 5 aus dem Jahr 2010, weil

das Spiel zwar von Anfang an die Siegesbedingungen vorschreibt, aber nicht den Weg zu diesen Siegesbedingungen aufzeigt.

Vertreter der Wirtschaftssimulation ist SimCity 4: Rush Hour aus dem Jahr 2003. In diesem Spiel gibt es, wie in seinem Genre fast durchgehend üblich, keine explizite Siegesbedingungen, aber dieses SimCity enthält auch kleine optionale Quests. Es geht allgemein um das wirtschaftliche Überleben, welches man auf verschiedene Weisen erreichen kann. Bei Simcity 4 kann man die Welt beziehungsweise Spielwelt vor dem eigentlichen Spiel frei gestalten.

Als Vertreter der Shooter wurde das Spiel Saints Row 3 aus dem Jahr 2011 ausgewählt. Dieses Spiel ähnelt der Spielreihe Grand Theft Auto, die häufig als Beispiel für Open World genommen wird. In Saints Row 3 gibt es zwar eine Hauptquest Linie, aber man kann entscheiden wann man sich dieser widmet und wann und welche Nebenquests (also Quests die man nicht zwingend erfüllen muss) man erfüllen will.

Die Ausgewählten Spiele sind:

- Mario Galaxy
- Indiana Jones: Fate of Atlantis
- Emperor: Battle for Dune
- Flight Simulator X
- SimCity 4 Rush Hour
- Civilization 5
- Mass Effect
- Ultima Online
- Saints Row 3

4. Analyse der Titel

4.1 Mario Galaxy

Spielmechanik: Beim Mario Galaxy muss man durch geschicktes Springen, Laufen und lösen einiger Rätsel bis zum Stern am Ende des Spielfeldes kommen. Damit ist Mario ein Vertreter der Plattformspiele. Dies ist keine Überraschung, da Mario dieses Genre, damals noch als Jumpman, bei Donkey Kong gegründet hat.

Aufgabenerteilung: Am Anfang des Spiels kriegt man die Langzeit Aufgabe die Prinzessin zu retten. Die Kurzzeit Aufgabe von jedem Level (eines Spielfeldes), ist es den Stern am Ende des

Levels zu sammeln. In manchen Level gibt es zusätzliche Aufgaben zu lösen, die man erst finden muss und für die es extra Sterne gibt, diese muss man aber nicht unbedingt lösen. Es gibt also zwei feste Aufgaben im Spiel, die man erfüllen muss und manchmal ein oder zwei Aufgaben pro Level die man erst finden muss und nicht unbedingt zu absolvieren braucht.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
x	x	

Entscheidungsfreiheit: Bei Mario Galaxy kann man sich in einem Level zwar frei bewegen, aber um erfolgreich den Level abzuschließen, muss man bestimmte Bewegungen machen. Was den Charakter angeht kann man beim ersten Durchspielen nur den namensgebenden Mario spielen und nichts an seinem Aussehen oder Kleidung verändern. Beim zweiten Durchspielen kann man den Bruder von Mario, Luigi, spielen. Im Spiel kann der Spieler bei kleinen Gegnern entscheiden ob er sie töten oder ihnen ausweichen will. Der Spieler entscheidet auch über die Aufnahme von Gegenständen, die ihm für kurze Zeit bestimmte Fähigkeiten verleiht (Power-Ups). Bei manchen Levels ist dies aber für das Abschließen des Levels unvermeidlich. Bei anderen bekommt man wenigstens eine Wahl zwischen zwei Power-Ups, um die ohne Power-Ups unmöglich zu passierende Passage zu überwinden. Es gibt auch einige zufällige Herausforderungen als Kometen, die den abgeschlossenen Level neue Herausforderungen hinzufügen. Zum Beispiel muss ein Level in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden oder man stirbt schon bei der ersten Berührung mit dem Gegner. Es gibt damit eingeschränkte Bewegungsfreiheit und Charakter Auswahl existiert nur bei mehrmaligen Durchspielen. Beim Vorgehen hat der Spieler im Rahmen der eingeschränkten Bewegungsfreiheit gewisse Freiheiten. Eine Nebenbeschäftigung gibt es im Spiel nicht.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung außerhalb Quests/Story
	x		

Quest-Struktur: Bei Mario Galaxy gibt es ein Hauptquest den man nur löst, wenn man den Hauptgegner besiegt. Die namensgebenden Galaxien, die jeweils drei Level enthalten, werden nach der Anzahl der gesammelten Sterne freigeschaltet. Aufgrund dieses kann man eine weitere Galaxie freischalten, ohne alle Levels in den vorher Freigeschalteten Galaxien abzuschließen. Die Entscheidung welchen Level man abgeschlossen hat spielt keine Rolle, da es letztendlich nur darum geht genug Sterne zu sammeln, um den letzten Level zu erreichen und damit die Prinzessin zu retten. Beim Mario Galaxy kann man zwar auswählen, welche Levels man spielt, aber man kommt trotzdem zum gleichen Ende. Damit haben wir eine Perlenketten Quest-Struktur.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur
	x	

Einfluss auf die Spielwelt: Am Anfang des Spiels findet man sich auf einem Art Raumschiff wieder. Dieses Raumschiff wird mit Sternen betrieben, was auch das Sammeln der Sterne begründet. Aufgrund des Mangels an Sternen, kann man am Anfang nicht jeden Raum betreten. Mit dem Fortschritt des Spiels werden neue Teile des Raumschiffs freigeschaltet, die den Zugang zu weiteren Galaxien ermöglicht. In einem Raum des Raumschiffs findet man die Vorgeschichte des Raumschiffs und ihrer Besitzerin, die man Stückweise im Verlauf des Spiels freischaltet. Das Aussehen der Levels ist fest und kann vom Spieler nicht verändert werden. Da, wie bei der Quest-Struktur erwähnt, es keinen Unterschied macht welche Level man abgeschlossen hat, gibt es von der Spielwelt keine Reaktion auf das Verhalten des Spielers und auch keine Änderung im Verhalten ihm gegenüber. Bei Mario Galaxy kann man zwar die Spielwelt nicht nach eigenem Ermessen gestalten, aber der lineare Fortschritt des Spiels beeinflusst das Aussehen der Spielwelt zwischen den Levels. Es gibt keine Veränderung der Reaktion auf den Spieler.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
	x	

4.2 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Spielmechanik: Man steuert den Charakter Indiana Jones, indem man mit der Maus klickt wohin er gehen soll. Im unteren Bereich des Bildschirms gibt es Stichworte, die Indiana Jones statt des Gehens ausführen kann. Unten befindet sich auch der Inventory, also der Inhalt der Tasche des Protagonisten. Im Spiel löst man Rätsel indem man mit anderen Charakteren redet, Gegenstände sammelt, diese zusammen steckt und sie benutzt. So ist Indiana Jones ein Adventure, auch wenn es Faustkämpfe gibt. Es entstammt wie viele gute Adventure seiner Zeit der Firma Lucas Arts.

Aufgabenerteilung: Schon im Intro kann man den Charakter steuern und kriegt seine erste Quest. Nach dem Intro kriegt man die Quest die Gefährtin zu finden. Diese gibt Indiana Jones die endgültige Quest, Atlantis zu finden. Im weiteren Verlauf des Spiels kriegt man Hinweise, die man nachgehen muss, um nach dem Lösen von zahlreichen Rätseln nach Atlantis zu gelangen und seine Geheimnisse zu erfahren. In Indiana Jones gibt es fast keine Nebenquests, die man finden kann. Die wenigen optionalen Quests betreffen die Mitnahme oder nicht Mitnahme der Gefährtin. Was eigene Ziele angeht, kann man sich höchstens das Sehen aller Endungen als Ziel stellen. Indiana Jones besteht damit größtenteils aus Quests, die verpflichtend gelöst werden müssen mit wenigen Ausnahmen.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
x	X	

Entscheidungsfreiheit: Im Spiel spielt man grobenteils den namensgebenden Indiana Jones und kann gelegentlich auch seine Gefährtin kontrollieren, aber nur in den von Spiel festgelegten Momenten. Im Spiel Indiana Jones gibt es mehrere Momente, die man auf verschiedene Weisen lösen kann. Schon bevor man die Quest bekommt Atlantis zu finden, kann man den Weg zu seiner Partnerin auf drei verschiedene Weisen beschreiten. Nachdem ein wichtiges Artefakt gefunden wurde, teilt sich die Geschichte in drei mögliche Wege: Ein Team Weg, ein allein Rätsel Weg und ein Faustkampf Weg. Jeder dieser Wege ist gleich berechtigt, so dass der Spieler frei entscheiden kann welchen weg er nimmt. Am Ende des Spiels gibt es mehrere Momente an den man sich frei entscheiden kann, dabei geht es um den Verbleib der Gefährtin. Die meisten Rätsel können nur auf eine bestimmte Weise gelöst werden. Interessant dabei, dass die Lösung einiger Rätsel bei jedem Neustart anders aussieht. Es gibt nur wenige Rätsel, bei denen man sich für eine Lösung entscheiden kann, um damit die Geschichte zu beeinflussen. Manche Gegenstände lassen sich erst mitnehmen oder benutzen, wenn ein Rätsel gelöst wurde, der mit dem Gegenstand nichts zu tun hatte. Dies zeigt eine relative Linearität in den Rätseln und Gegenstandsbenutzung. Zusammenfassend kann man sagen, dass man zwar im Großen und Ganzen eine freie Entscheidung fällen kann, welchen Weg man beschreitet, aber differenziert betrachtet beobachtet man bei Rätseln und Gegenständen eine Linearität. Eine Charakter Auswahl gibt es nicht. Die Bewegungsfreiheit ist durch Linearität bei Gegenständen und Rätseln eingeschränkt. Es gibt auch nichts was nicht dem Fortschritt des Spiels dient.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
/	x		

Quest-Struktur: Wie schon oben erwähnt, kriegt man an einer bestimmten Stelle die Auswahl zwischen den drei Wegen. Die drei Wege unterscheiden sich nicht nur im Vorgehen, sondern man wird auch teilweise andere Orte besuchen. Es gibt dabei keine Möglichkeit den Weg im Nachhinein wieder zu wechseln. Die drei Wege führen alle zur Stadt Atlantis und damit wieder zusammen, so dass man in Atlantis die gleichen Voraussetzungen hat. Im Spiel gibt es die Möglichkeit zu sterben, wie auch andere mögliche Enden, die auch mit Ausnahme vom richtigen Ende zum Tod führen. Diese hängen meist von der Situation kurz vor dem Ende zusammen. Das Aussehen von dem Ende kann sich durch die Anwesenheit oder Abwesenheit der Gefährtin äußerlich verändern, auch wenn es im Grunde um das gleiche Ende handelt. Es gibt also nur ein Ende und mehrere Möglichkeiten zu sterben. In diesem Spiel gibt es zwar in der Quest-Struktur einige wenige Auswahlmöglichkeiten, aber der Rest geschieht meist Linear. Diese Art der Quest-Struktur wurde schon von Grünwald als „Multi-Linearität“ beschrieben und Indiana Jones als Beispiel genommen (vgl. Grünwald, S. 43). Die „Multi-Linearität“ kann man als eine weniger verzweigte Perlenketten Quest-Struktur bezeichnen.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur
	X	

Einfluss auf die Spielwelt: Der Spieler bekommt mehrere Auswahlmöglichkeiten, welchen den Geschichtsverlauf beeinflussen. Dabei sehen manche Orte anders aus, die Rätsel sind anders oder man besucht manche Orte gar nicht. Diese spielen bei der Ankunft in Atlantis aber keine Rolle mehr. In der Stadt Atlantis kann man durch Rettung der Gefährtin, das Ende beeinflussen. Das Ende selber wird wiederum nicht von vorherigen Entscheidungen bestimmt, sondern von den Dialogentscheidungen in der letzten Szene. In Indiana Jones Fate of Atlantis besitzt man nur wenige Möglichkeiten seine Spielwelt zu beeinflussen, auch wenn die Entscheidung über die drei Wege was anderes vermuten lässt. Eine Veränderung oder Beeinflussung der Spielwelt findet auch nicht statt.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
x	x	

4.3 Emperor: Battle for Dune

Spielmechanik: Das Spiel ist einzelne Missionen unterteilt, die für Eroberung eines Gebietes stehen. In jeder Mission muss eine Basis errichtet werden, Ressourcen gesammelt werden und die Basis des Feindes zerstört werden. Zwischen den Missionen gibt es eine Überblick Karte über die Gebiete und manchmal auch Zwischensequenzen. Emperor ist ein Strategiespiel, da die Zerstörung des Gegners nur mit geschicktem Ausbilden und Führen der Truppen gelingen kann. Emperor: Battle for Dune tritt in Fußstapfen seines Vorgängers Dune II, dem ersten erfolgreichen Echtzeit Strategiespiel, das von derselben Firma Westwood stammte.

Aufgabenerteilung: Im Vorspann des Spiels wird der Hauptquest der Kampagne des Spiels deutlich, und zwar die Eroberung des Planeten Dune durch Krieg und Ausstechen der zwei anderen Kontrahenten. In den Kampagnen Missionen werden die Missionsquests (Siegbedingungen) am Anfang jeder Mission festgelegt und es gibt auch keine Möglichkeit während des Spiels neue Quests zu finden. Zur Lösung dieser Quest kann man sich aber eigene Ziele setzen, wie zum Beispiel zuerst alle Produktionsgebäude zerstören. Damit hat Emperor: Battle for Dune meist aus vom Autor vorgegebene Quests, die man durch eigene Ziele spannender machen kann.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
x	x	

Entscheidungsfreiheit: Bei Emperor Battle for Dune muss man sich am Anfang der Kampagne für eine der drei Kriegsparteien entscheiden. Die Kriegsparteien unterscheiden sich in ihrem Kriegsgerät und ihren Fähigkeiten, was eine individuelle Strategie für jede und gegen jede der Kriegsparteien verlangt. In der Kampagne selber gibt es die Möglichkeit auszuwählen welche Gebiete man angreifen will und manchmal auch von welcher Seite, wenn man mehrere angrenzende Gebiete im Besitz hat. Dies entscheidet auch gegen welchen der beiden anderen Kriegsparteien man in der Mission kämpft. In der Mission hat man die freie Wahl, welche bei der ausgewählten Kriegspartei verfügbaren Gebäude man baut und welche Einheiten man ausbildet, um die Mission zu erfüllen. Im Verlauf der Missionen hat man die Möglichkeit bis zu drei Verbündete zu finden, in dem man eine Mission wählt, in der man einer der kleineren Kriegsparteien hilft. Die Auswahl der Verbündeten ist nicht ganz frei, da die kleineren Kriegsparteien nicht mit allen großen Kriegsparteien in gleichem Maße gern Bündnisse eingehen und sich manchmal auch untereinander bekriegen. Jeder Verbündeter ermöglicht den Bau von eigenen Gebäuden und Kriegsgerät. Neben der Kampagne gibt es die Einzelgefechte, bei den man auf einer selber ausgewählten Karte gegen den eigens bestimmten Gegner antritt. Der Spieler kann neben mehreren Computergegnern auch Computerverbündete bestimmen, die als eigene Kriegsparteien den Spieler unterstützen. Es gibt also im Emperor Battle for Dune eine freie Wahl einer Kriegspartei, die über das Vorgehen entscheidet. Der Spieler selbst und die Einheiten können auf vielfache Weise bewegt werden ohne einen Zwang. Außerhalb der üblichen Spielweise gibt es keine Nebenbeschäftigungen.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung außerhalb von Quests/Story
x	x	x	

Quest-Struktur: Wie schon vorher erwähnt gibt es in Battle for Dune die Möglichkeit in Kampagne seine Missionen auszuwählen, so dass man auch das Hauptquest auf verschiedener Weise lösen kann. Dies zieht sich bis zum Endkampf gegen den ausgewählten Gegner auf seinem Heimatplaneten durch. In der Kampagne gibt es aber auch zwei Ereignisse, bei denen der Spieler keine Wahl bekommt. Ungefähr in der Mitte des Spiels muss jede Partei eine Mission auf dem eigenen Heimatplaneten bestreiten. Genauso steht es auch mit dem Ende des Spiels, bei dem jede Kriegspartei die gleiche Mission kriegt und gegen die Truppen aller drei Kriegsparteien kämpfen muss. In den Missionen selber hat man nur selten die Möglichkeit die Missionen auf verschiedene Weisen zu lösen, aber es gibt diese Möglichkeiten. Zum Beispiel wenn man jemandem eine gewisse Zeit beschützen muss, damit er später den Sieg über den Gegner erleichtert. Bei der Kampagne von einer der Parteien (Harkonnen) kann man bei der, vorher schon erwähnten, unfreiwilligen Heimatmission, in einem kleinen Bürgerkrieg bestimmen, welche Seite man

unterstützt. Dies beeinflusst welche Zwischensequenzen man in folgenden bei dieser Kampagne zu Gesicht bekommt. Von der Quest-Struktur ist Emperor Battle for Dune zwar im Großen mit Ausnahmen relativ frei, aber es gibt nur eine Endmission für alle Kriegsparteien. Es gibt also eine Perlenketten Quest-Struktur.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur
	x	

Einfluss auf die Spielwelt: Durch die abgeschlossenen Missionen gelangen immer mehr Gebiete in den Besitz des Spielers. Dies hat den Vorteil, dass man ein benachbartes Gebiet von verschiedenen Startpunkten aus erobern kann und man bekommt immer wieder Einheiten als Unterstützung von den Nachbargebieten. Man entscheidet mit seinen Handlungen auch, welche der Kriegsparteien zurückgedrängt wird und welche ihre Gebiete behält. Außerhalb des Spiels kann man mit Hilfe eines Programms (Map Editor) neue Schlachtfelder für die Einzelgefechte bauen. So gestaltet man bei Emperor Battle for Dune in der Kampagne zwar nicht ganz frei seine Umwelt, aber man kann die vorherigen Entscheidungen in einem gewissen Maße spüren und beeinflusst damit seine Umgebung. Bei Einzelgefechten kann man sogar auf eigenen Schlachtfeldern spielen.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
x	x	

4.4 Civilization 5

Spielmechanik: Man wählt ein Volk aus und führt es von der Steinzeit bis in die Zukunft. Während der Spielzeit gründet man Städte, erforscht Technologien, verhandelt mit anderen Völkern und führt mit ihnen Krieg, um auf die eine oder andere Weise eine der Siegesbedingungen zu erfüllen. Das ganze Spiel passiert rundenweise. So ist Civilization 5 ein Rundenstrategiespiel, auch wenn man theoretisch auch ohne Gewaltanwendung und nur mit gutem Managen des eigenen Volkes gewinnen kann, was auch zur Wirtschaftssimulation passen würde.

Aufgabenerteilung: Die Quest des Spielers in Civilization 5 ist es sein Volk über die Jahrtausende erfolgreich zu führen. Es gibt dabei mehrere Siegesbedingungen zur Auswahl. Man kann gewinnen, indem man alle anderen Völker zerstört, als erstes ein Raumschiff nach Alpha Centauri schickt, fünf Sozialpolitiken vollständig erreicht, sich von anderen Völkern bei der UNO zum Sieger erklären lässt oder wenn man bis zum Jahr 2050 die meisten Punkte bekommt. Wie diese Siegesbedingungen und welche Siegesbedingungen erreicht werden soll, ist dem Spieler überlassen. Trotz des Erfüllens einer Siegesbedingung kann der Spieler sich entscheiden weiter zu spielen. Auf dem Spielfeld kann man auf mehrere Stadtstaaten treffen, die dem Spieler Quests geben, die mit Einfluss auf die jeweilige Stadt belohnt werden. Dabei kann die Quest nicht nur vom

Spieler, sondern auch von anderen Völkern erfüllt werden. Durch mehrmaliges Durchspielen, beziehungsweise besonderem Verhalten in den Spielpartien, kann man Trophäen freischalten, die keinen Einfluss auf das Spiel haben und bei einer Internet Vertriebsplattform (Steam) gespeichert werden. In Civilization 5 stehen zwar am Anfang die Siegesbedingungen (Hauptquests) fest, aber die Zwischenziele muss man sich selber ausdenken. Mit der Zeit bekommt man von dem Stadtstaat auch kleinere Quests, die man ohne Einfluss auf die Hauptquests erfüllen oder nicht erfüllen kann.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
	x	x

Entscheidungsfreiheit: Vor dem eigentlichen Spiel kann man sich ein Volk auswählen, das man führen will. Jedes Volk hat dabei seine Vorteile gegenüber anderen. Nach dem Spielbeginn ist es dem Spieler frei über lassen, wo er seine Stadt baut, welche Einheiten er ausbildet, welche Gebäude er baut, welche Forschung er zuerst macht und ob er friedlich vorgeht oder mit allen Krieg führt. Da es mehrere Siegesbedingungen gibt, kann der Spieler sich für einen entscheiden, den er am besten findet und auf den er hin arbeiten will. Da es dabei um keine aktive Entscheidung geht, also er nicht nach Siegesbedingung gefragt wird, kann er sich auch um entscheiden. In Civilization 5 kann man sich neben dem Hauptspiel auch für ein vorgefertigtes Szenario entscheiden. Die Quests der Stadtstaaten bieten keine Wahlmöglichkeiten, außer dass der Spieler sie ignoriert kann, da er ihre Gunst auch durch Geld bekommen kann. Man kann also Civilization 5 eine große Entscheidungsfreiheit für den Spieler bescheinigen. Es ist in seiner Wahl des Volkes und in seinem Vorgehen frei. Die Spielfiguren auf dem Spielfeld können frei bewegt werden. Eine Nebenbeschäftigung in Civilization 5 ist das Sammeln der Trophäen durch bestimmtes Spielverhalten.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
x	x	x	x

Quest-Struktur: In Civilization 5 gibt es keine wirklichen Quests für den Anfang, sondern nur Siegesbedingungen für das Ende. So gibt es auch keine aufeinander aufbauende Quest-Struktur, da man nur die Siegesbedingungen als Quests bekommt. Diese können aber auf mehrere Weisen erzielt werden. Die Stadtstaaten Quests bauen auch nicht aufeinander auf. Es gibt in Civilization 5 keine aufeinander aufbauende Quest-Struktur, die man untersuchen kann.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur

Einfluss auf die Spielwelt: Bevor das eigentliche Spiel anfängt kann der Spieler auswählen, wie die Spielwelt aussehen soll. Er kann bestimmen ob die Karte aus Inseln oder aus Kontinenten bestehen soll, wie tief das Wasser sein soll, von welchem Jahr an und von welchem Technologiestand das Spiel anfangen soll. Der Spieler kann, wenn er möchte, auch auswählen welche Völker im Spiel vorkommen werden. Im Spiel selber hat der Spieler die Möglichkeiten durch seine Arbeiter Wälder abzuholzen, Sümpfen trocken zu legen, Straßen zu bauen und Eisenbahnschienen zu verlegen und andere Geländeverbesserungen zu errichten. Später im Spiel kann es zu radioaktiver Verseuchung kommen als Folge von Supergaus oder Atomwaffen. Dies können aber die Arbeiter Einheiten beseitigen. Die Städte, die man baut, werden mit der Zeit immer größer was man auch auf der Weltkarte sieht. Die Weltwunder, die man baut, kann man beim genauen hingucken entdecken und das Weltwunder „die große Mauer“ schneidet beim Bau durch das Gelände. Die anderen Völker merken sich, wer mit ihnen oder mit ihren Verbündeten Krieg geführt hat und wer ein guter Bündnispartner war. Anhand dessen gestalten sich auch häufig die Beziehungen zum Spieler. Es gibt im Spiel zwar nicht die Möglichkeit während des Spiels Berge zu versetzen, neue Berge entstehen zu lassen oder neues Land zu erschaffen, aber Civilization 5 bietet doch eine gewisse Palette an Möglichkeiten das eigene Territorium im Spiel nach eigenem Ermessen zu gestalten und das Verhalten des Spiel dem Spieler gegenüber zu verändern. Mit der Bestimmung des Geländes vor der eigentlichen Spielpartie kann man sagen dass man in Civilization 5 die Spielwelt nicht nur beeinflusst sondern auch gestalten kann.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
x	x	X

4.5 Flight Simulator X

Spielmechanik: Man steuert ein Flugzeug oder anderes Fluggerät wahlweise mit Tastatur oder mit einem Joystick. Zum Spiel gehört es sein Fluggerät von der Landebahn zu starten und oder zu landen. Flight Simulator erlebt man entweder aus einer realistischen Cockpit Ansicht oder von einer der mehreren Außen Ansichten (Hinten, Vorne, Links und Rechts). Das Flugverhalten und Steuerung ahmt seine realen Vorbilder nach und ist sehr realitätstreu. Flight Simulator X ist seinen Eigenschaften nach ein Flugsimulator und wird zur Vorbereitung der Piloten auf dem Boden benutzt.

Aufgabenerteilung: Im Spiel gibt es die Möglichkeit ganz frei zu fliegen ohne jeglichen Aufgaben. Es gibt aber auch die Möglichkeit sich eine Strecke selber vorzugeben. Wie schon in den Vorgängern gibt es eine Flugschule, bei der man sich nach Abschluss von Quests ein Diplom verdienen kann. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern besitzt Flight Simulator X eine Palette an

Missionen, die man nach Wunsch durchspielen kann. Weiter gibt es auch versteckte Belohnungen, die der Spieler beim Ausführen von besonderen Ereignissen freispielen kann. Das Spiel ist zwar wie seine Vorgänger mehr auf das selbständige Fliegen mit eigenen Zielen ohne Quests ausgelegt, aber es gibt nach Wunsch auch Missionen mit vorgeschriebenen Quests.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
	x	x

Entscheidungsfreiheit: Am Anfang jedes Freifluges kann man sich für eine Startregion, ein Flughafen dieser Region und eine Flugzeug beziehungsweise Helikopter entscheiden. Man kann auch auswählen, ob man auf der Landebahn oder schon in der Luft startet. Wenn man in der Luft ist, gibt es, außer den physikalischen, keine Einschränkungen wie und wohin man fliegt. Damit sind auch die Flüge um die Welt mit beliebig vielen Landung möglich oder, falls man auftanken muss, nötig. Bei Missionen kann es diesbezüglich missionsgebundene Einschränkungen geben. In der Flugschule ist man an die Normen der Flugsicherheit und an die Anweisungen des Fluglehrers gebunden. Im Internet kann der Spieler mit Spielern aus der ganzen Welt fliegen. Er kann auch die Rolle der Flugsicherung übernehmen und andere Spieler bei ihren Flug anweisen. Im Spiel Flight Simulator X genießt der Spieler die Freiheit sich nach eigenem Wunsch auszutoben, rumzuexperimentieren und zu fliegen wohin er will, außer wenn er sich durch Missionen oder die Flugschule selber einschränken will. Er kann sein Fluggerät frei auswählen und sich außerhalb des normalen Spiels im Internet mit Flugsicherheit beschäftigen.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigungen neben Quests/Story
x	x	x	X

Quest-Struktur: Bei Missionen und der Flugschule in Flight Simulator X kriegt man meist eine Siegesbedingung die man erfüllen muss. Bei manchen Missionen gibt es die Möglichkeit zwischen zwei möglichen Enden auszuwählen. Da es keine aufeinander aufbauende Quests gibt, gibt es auch keine Quest-Struktur.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur

Einfluss auf die Spielwelt: Die Spielwelt bildet die gesamte echte Welt ab, außerdem kann man mit Hilfe von SDKs (Software Development Kit) also speziellen Werkzeugen eigenen Karten, Landebahnen oder Gebiete erstellen. Das Wetter im Spiel kann vom Spieler ausgewählt werden oder man lädt einfach das aktuelle Wetter des Flugortes aus dem Internet. Wenn man abstürzt zerfällt das Fluggerät ohne Schäden auf Gebäuden und Boden. Nach dem Absturz wird die Welt in ihre Ausgangssituation versetzt, also als ob man gar nicht gestartet war. Wenn man im Internet

spielt geschieht dies nicht. Wenn man dort mit einem anderen Spieler kollidiert stürzt er ebenfalls ab. Als Flugsicherung kann man durch die Anweisungen den Flugverkehr beeinflussen. Es gibt also Möglichkeiten die Spielwelt von Flight Simulator X vor dem Flug zu gestalten, aber nicht während des eigentlichen Fluges. Das Verhalten während des Freiflugs wird vom Spiel weder belohnt noch bestraft. Beim Internet Spiel kann man aber bei anderen Spielern negativ auffallen.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
		x

4.6 SimCity 4 Rush Hour

Spielmechanik: Man baut eine Stadt auf. Sorgt für sein wirtschaftliches Überleben, indem man Steuern einzieht und die Ausgaben regelt. Vor der Stadtaufbau Phase kann man das Gelände, auf dem man die Stadt aufbauen wird, verändern. Der Wirtschaftliche Anteil und das Fehlen von explizierter Gewalt zeigen, dass es um eine Wirtschaftssimulation handelt.

Aufgabenerteilung: Bei Simcity 4 gibt es keine vorgeschriebenen Quests, außer den nicht direkt ausgedrückten Quest eine wirtschaftlich funktionierende Stadt zu bauen, was aber weder zum Sieg noch zur Niederlage führt. Deshalb kann man sich Größtenteils auf eigene Ziele konzentrieren, auch wenn, die im Spiel vorhandenen, Berater dich zu einem oder anderem Vorgehen drängen. Es gibt aber im Gegensatz zu Vorgängern hier die Möglichkeit Quests von den Bürgern anzunehmen, bei denen man ein Fahrzeug steuern muss und dabei in einer bestimmten Zeit eine Aufgabe erfüllt. Zum Beispiel mit einem Feuerwehrauto ein Feuer löschen oder mit einem Polizeiwagen einen Verbräucher verfolgen. Für diese Aufgaben kriegt man Geld, schaltet neue Gebäude frei oder kriegt einfach mehr ansehen. Es gibt also in Simcity 4 keine wirklichen vorgegebenen Quests, sondern nur Forderungen von Beratern und optionale Aufgaben von den Bürgern. Sonst kann man sich eigene Ziele setzen und diese erfüllen.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
	x	x

Entscheidungsfreiheit: Der Spieler entscheidet am Anfang welches Gebiet er bebauen will und wie dieses Gebiet aussehen soll. Die Stadtplanung ist auch komplett dem Spieler überlassen. Er entscheidet wo Wohnviertel, Industriegebiete oder kommerzielle Gebäude stehen sollen. Die Berater erzählen über den Zustand der Stadt und fordern manchmal die ein oder andere bestimmte Handlung vom Spieler. Dies kann der Spieler ignorieren, auch wenn dieses in manchen Fällen zum wirtschaftlichen Zusammenbruch der Stadt führt. Man muss aber schon was falsch gemacht haben, damit das passiert, weshalb man meist selber entscheidet wie weit man auf die Ratschläge der Berater angehen will. Man kann sich auch absichtlich entscheiden die Stadt möglichst schlecht zu

führen, denn daran hindern kann das Spiel den Spieler nicht und dies führt auch nicht zum Ende des Spiels. Bei den Bewohner Quests kann man auch selber entscheiden welche Quests man annimmt und welche nicht, denn der Spieler ist nicht gezwungen überhaupt welche anzunehmen. In den Bewohner Quests selber kann man das Fahrzeug frei bewegen, was auch zum Scheitern der Quests führen kann. In manchen Quests gibt es sogar mehrere Möglichkeiten die Quest abzuschließen. Es gibt in Simcity 4 Rush Hour wie in seinen Vorgängern Naturkatastrophen, die man gezielt auslösen kann, also hat der Spieler die Möglichkeit die eigene Stadt absichtlich durch Naturkatastrophen kaputt zu machen. Was Entscheidungsfreiheit angeht, genießt der Spieler eine große Freiheit in seinem Vorgehen. Zwar bringt erfolgreiches Wirtschaften Fortschritt, Größe und neue Gebäude für die Stadt, aber der Spieler kann sich auch den Spaß erlauben seine kleine Stadt mit allen möglichen Naturkatastrophen zu quälen. Die Baufreiheit, die man in diesem Genre mit Bewegungsfreiheit gleichsetzen kann, ist nur durch den Rand des Baugebiets beschränkt. Die Missionen sind eine Abwechslung vom sonstigen Bauen und Wirtschaften. Eine Identifikationsfigur fehlt im Spiel.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
x	x		x

Quest-Struktur: Die Ratschläge der Berater enthalten meist mehrere mögliche Lösungen des Problems, weshalb man sich für eine Problemlösung entscheiden kann, wenn man überhaupt auf die Berater hören will. Die Quests der Bewohner haben zwar meistens nur eine Siegesbedingung, aber es gibt auch Quests, bei denen zwei rivalisierenden Gruppen den Spieler die Quest erteilen und der Spieler die Quest zum Vorteil von dem einem oder anderen erfüllen kann. Aufgrund des Fehlens einer Hauptquest hat Simcity 4 im allgemeinen Spiel keine Queststruktur, beziehungsweise mit Einbezug von Beratern eine relativ freie Quest-Struktur.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur

Einfluss auf die Spielwelt: Am Anfang von jeder Partie kann der Spieler das Gebiet, welches er zum Bebauen ausgewählt hat kostenlos verändern. Er kann das Land erhöhen oder absenken, Wälder pflanzen, Tiere, Flüsse oder Seen erschaffen oder durch Beschuss mit Meteoriten Krater entstehen lassen. Dies kann der Spieler auch während der Städtebau Phase tun, dies würde ihn aber Geld kosten. Es gibt aber auch andere Aspekte, wie der Spieler seine Spielwelt beeinflusst. Durch schlechtes Wirtschaften verlassen die Bewohner die Stadt. So entstehen ganze Viertel von verlassenem und ungepflegten Gebäuden. Wenn man nur Schwerindustrieregionen baut, kriegt man eine große Luftverschmutzung in der Stadt. Auch Wasser kann sich von Abfällen braun färben. Wenn man aber gut wirtschaftet, kriegt man eine saubere und strahlende Stadt. Die Auswahl an

Gebäuden, die man bauen kann, erweitert sich anhand der in der Stadt vorhandenen Einwohner und Industriezweige, also Entscheidungen die der Spieler getroffen hat. Alles in allem besitzt der Spieler in Simcity 4 einen großen Einfluss auf die Spielwelt und kann sie sogar neu gestalten. Das Verhalten des Spielers wird durch der Vielfältigkeit der Gebäude dargestellt.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
x	x	x

4.7 Mass Effect

Spielmechanik: In Mass Effect spielt man den Commander Shaperd, der durch Lösung von Quests, Reden und Schießen durch die Geschichte kommt. Dabei bekommt man Erfahrungspunkte, die man zur Verbesserung der Werte des Charakters nutzt. Das Spiel kann man grob in Phasen auf dem Raumschiff und Außenmissionen unterscheiden. Das Spiel erlebt man aus Third-Person Perspektive. Während des Spiels kriegt man neue Gefährten, die einen im Kampf unterstützen. Mass Effect ist damit ein Rollenspiel, auch wenn der Kampfausgang eher von der eigenen Geschicklichkeit abhängt, wie bei den Shootern, als von den Werten des Charakters.

Aufgabenverteilung: Ab den Anfang des Spiels kriegt man Quests, die die Geschichte des Spiels voranbringen. Der Spieler kann aber durch Interaktion mit den Bewohnern der Spielwelt neue Quests für sich finden. Wenn man in das Spiel eintaucht beginnt man sich eigene Ziel zu setzten, um die vorgegebenen Quests auf die eigene Weise zu lösen und die Geschichte auf die gewünschte Weise zum Abschluss zu bringen. Bei der Aufgabenerteilung gibt es bei Mass Effect alle drei Typen der Verteilung von Aufgaben.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
X	X	X

Entscheidungsfreiheit: Der Spielcharakter von Mass Effect hat zwar einen festen Nachnamen, aber der Vorname, Geschlecht, Aussehen, Fähigkeiten und Vorgeschichte kann vom Spieler frei ausgewählt werden. In jedem Dialoge in Mass Effect hat der Spieler mehrere Auswahlmöglichkeiten was er sagen will. Auch in den Quests kann man sich für eine oder andere Lösungsmöglichkeit entscheiden. Man hat zwar nicht die Möglichkeit sich gegen die Gewaltanwendung bei Hauptgegnern der Geschichte auszusprechen, aber in anderen Fällen kann man sich häufig auch gegen die Gewalt entscheiden. Bei den Außenmissionen kann man nach eigenem Ermessen entscheiden wen man auf die Mission mitnimmt. Mit dem Raumschiff hat man die Möglichkeit zu jedem auf der Karte verzeichneten Planeten zu fliegen, auch wenn man nur auf bestimmten Planeten landen kann. Im Spiel hat der Spieler die Möglichkeit eine Romanze mit einen seiner Begleiter anzufangen. Dies kann unabhängig vom Geschlecht des Begleiters und des

Shaperds passieren. Mit Ausnahme von Versuchen sich mit dem Hauptfeind anzufreunden kann man in Masse Effekt sehr frei agieren, sich bewegen und den Verlauf der Geschichte bestimmen. Charaktergestaltung und Beschäftigungen außerhalb der Quests sind auch vorhanden.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
x	x	x	X

Quest-Struktur: Die Erfüllung von Hauptquests können auf verschieden Weise angegangen werden und auch wenn man letztendlich häufig nur ein vorgeschriebenes Ergebnis erzielen kann, beeinflusst der Weg zum diesem Ergebnis den weiteren Verlauf der Geschichte. Die Nebenquests können auch auf mehrere Weisen gelöst werden und verschiedene Ergebnisse produzieren. Am Ende des Spiels gibt es mehrere mögliche Enden, die von dem Verhalten des Spielers abhängen. Mass Effect hat damit eine sehr offene verzweigte Quest-Struktur.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur
		X

Einfluss auf die Spielwelt: Das besondere an Mass Effect ist, dass jede Entscheidung die man trifft nicht nur in Mass Effect selber zu spürbaren Konsequenzen führt, sondern auch in den Fortsetzungen des Spiels. Dazu muss man seine Speicherstände bei der Fortsetzung laden. Wenn während des Spiels einer der Begleiter stirbt verliert man ihn und alle möglichen Quests, die er mit sich bringen könnte. In Mass Effect muss man sich einmal sogar bewusst zwischen zwei Begleitern entscheiden wen man rettet und wen man sterben lässt. Die Handlungen die man im Spiel verrichtet entscheiden nicht nur, über den eigenen Fortschritt, sondern auch über die Wirkung der Spielfigur auf die anderen Einwohner der Spielwelt. Man kann in Mass Effect aber keine Planeten zerstören oder das Aussehen der Spielwelt direkt beeinflussen. Der Einfluss auf das Verhalten der Spielwelt dem Spieler gegenüber ist in Mass Effect sehr weitgehend und geht auch über die Rahmen des einzelnen Spiels in seine Nachfolger hinein. Was den direkten Einfluss und die Gestaltung der Spielwelt angeht, ist diese nicht vorhanden.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
x		

4.8 Ultima Online

Spielmechanik: Der Spieler erschafft einen Charakter, dem er einen Namen, Aussehen und Fähigkeiten gibt. Er kann durch Bau von Gegenständen, Ressourcenabbau und Kampf seine Fähigkeiten verbessern. Die Gegenstände und Ressourcen können bei NPCs in Gold umgetauscht

werden. Mit seinem Charakter interagiert der Spieler mit anderen Spielern. Er kann mit ihnen reden, Gegenstände austauschen, und sich mit ihnen zusammenschließen um Monster zu bekämpfen. Es ist auch möglich außerhalb der Städte andere Spieler zu überfallen, zu bestehlen und zu töten. Ultima Online ist mit diesen Eigenschaften ein weitestgehend typisches MMORPG. Es ist auch einer der Wegbereiter für die häutigen Online Rollenspiele.

Aufgabenerteilung: Nach dem man seinen Charakter erschaffen hat und die Siedlung ausgewählt hat, in der er erscheinen soll, kriegt man keine weiteren Vorgaben zum zukünftigen Vorgehen. Man kriegt keine Quests und kann auch keine Quests finden. Das Spiel lebt von den selbst gesteckten Zielen der Spieler und der Interaktion zwischen ihnen. Die Aufgabenerteilung geschieht damit nicht von außen, sondern vom Spieler selbst, der eine eigene Geschichte erfinden kann.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
		x

Entscheidungsfreiheit: Das erste was man im Spiel macht ist einen Charakter gestalten. Der Spieler wählt Namen, Frisur, Gesichtsbeharrung und färbt seine Kleidung wie es ihm beliebt. Danach kann der Spieler eine von den vorgefertigten Charakterklassen nehmen oder seine Talente und Charaktereigenschaften selber bestimmen. In Ultima Online kann man im Grunde alles tun was man im echten Leben machen kann zusätzlich des Zauberns und des Tötens von Monstern. Der Spieler kann als Schmied Erze abbauen und diese zu Waffen schmieden oder als Tischler nach dem Holzhacken Stühle und Tische bauen. Man kann als Fischer auch Fische fangen oder als Krieger Monster oder andere Spieler bekämpfen. In den Städten darf man sich weder beim Töten oder beim Stehlen erwischen lassen. Man kann dafür von Wachen ins Gefängnis geworfen werden und beim wiederholten Verstoß kann sogar der Spieler Account gesperrt werden. Negatives Verhalten wird auch in der Farbe des Charakternamens gekennzeichnet. Ultima Online ist sehr offen was die Entscheidungen, Bewegungen und das Verhalten der Spieler angeht. Man kann seine Charakter gestalten und sich anderen Aufgaben als Monster oder andere Spieler zu töteten zuwenden.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
x	x	X	x

Quest-Struktur: Ohne festgelegte Quests gibt es in Ultima Online auch keine Quest-Struktur, die man untersuchen könnte.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur

Einfluss auf die Spielwelt: In einem Onlinespiel ist der einzelner Spieler nur einer unter Vielen. So kann ein einzelner Spieler zwar wenig Einfluss auf die Spielwelt haben, während zusammen mit anderen Spielern man die Welt verändern kann. Die meiste Beeinflussung der Spielwelt geschieht durch den Bau von Gebäuden. Jeder Spieler kann sich ein Haus bauen und es nach eigenem Ermessen gestalten. Mit mehr Geld kann man sich auch eigene Schmiede, Tischlerei, Gaststädte oder sogar eine eigene Stadt bauen. Mit anderen Spielern kann man sich zu Gilden zusammenschließen und Gildegebäude bauen oder sogar ganze Burgen. Das Verhalten des Spielers beeinflusst welchen Titel der Spieler vom Spiel verliehen bekommt und damit neben seinem Namen trägt. Bei schlechten Verhalten färbt sich der Name rot. Die Gestaltung der Spielwelt ist damit zwar eingeschränkt, entspricht aber damit der realen Welt und besteht meist aus Gebäudebau. Das Spiel reagiert auf das Verhalten des Spielers und gibt ihm Titel, die die anderen Spieler in ihrem Verhalten dem Spieler gegenüber beeinflussen können.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidung über Aufbau der Spielwelt
x	X	

4.9 Saints Row 3

Spielmechanik: Nach dem Gestalten eines Charakters, erfüllt man Aufgaben und spielt neue Waffen, Fahrzeuge und Nebenaufgaben frei. Es gibt auch eine Geschichte die abhängig von der Menge der erfüllten Aufgaben weitergeht. Die Aufgaben bestehen meist daraus mit einem Fahrzeug zu einem bestimmten Ort zu fahren, und dort mit Hilfe einer Waffe eine Person oder eine Gruppe zu erschießen oder von Angreifern zu beschützen. Das Kampfsystem hängt von der eigenen Geschicklichkeit ab, was dieses Spiel zu einem Shooter macht, auch wenn man im Verlauf des Spiels durch Geld und Respekt Fähigkeiten wie im Rollenspiel freischalten kann. Durch die Third Person Perspektive kann man Saints Row 3 genauer zum Third Person Shooter zuzählen.

Aufgabenerteilung: Am Anfang des Spiel kriegt man Quests zur kennenlernen des Spiels. Nach dem Ende der Kennlernphase kann man die Hauptquest abbrechen beziehungsweise auf später verschieben, um sich optionalen Nebenquests zu widmen. Nebenquests, zu den man aber erst hinfahren muss, findet man auf der Karte. Der Spieler kann auch ohne eine Quest in der Stadt rumfahren, auf Leute schießen, Autos klauen und Dinge kaputt machen. Von der Aufgabenerteilung hat Saints Row 3 alle drei Typen. Man kriegt zwar automatisch eine Hauptquest, aber die Erfüllung von dieser kann man verschieben und andere optionale Quests suchen. Der Spieler kann sich auch eigene Ziele ausdenken.

Pflichtquests	Optionale Quests	Eigene Ziele
x	x	x

Entscheidungsfreiheit: Der Charakter des Spielers kann nach seinem Belieben in seinem Aussehen gestaltet und eingekleidet werden, und zwar nicht nur am Anfang des Spiels sondern jeder Zeit. Man spielt auch kontinuierlich neue Kleidungsstücke ein. Wenn man will kann man auch ganz auf Kleidung verzichten. Der Spieler kann sich innerhalb der Stadt frei bewegen und nach eigenem Ermessen sich den Bewohnern der Spielwelt gegenüber verhalten. Bei Quests kann sich der Spieler frei zwischen den auf der Karte verfügbaren Quests entscheiden ohne Benachteiligungen. Eine Ausnahme bilden die Handyanrufquests, bei denen man jemandem helfen muss, indem man mit ihm Angriffswellen übersteht. Diese können nur dann angenommen werden, wenn man grade angerufen wird. Auch wann er der Hauptquest folgt liegt im Ermessen des Spielers. Neben den Quests gibt es noch Beschäftigungen (Herausforderungen), die man machen kann um Trophäen zu kriegen. Zum Beispiel nackt rumlaufen oder auf Autos surfen. Die Trophäen haben keinen Einfluss auf das Hauptspiel. Saints Row 3 bietet dem Spieler eine weitreichende Entscheidungsfreiheit was sein Aussehen, seine Bewegung, sein Verhalten und den Fortschritt in der Geschichte angeht. Auch an Beschäftigungen außerhalb der Quests mangelt es nicht.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigungen neben Quest/Story
x	x	x	x

Quest-Struktur: In Saints Row 3 bauen die Hauptquests aufeinander auf und erzählen eine Geschichte. Es gibt dabei ab und zu die Möglichkeit selber über die Art zu entscheiden wie die Quest enden soll. Auch bei Seitenquests, gibt es welche, die mehrere aufeinander aufbauende Quests beinhalten. Diese haben manchmal auch mehrere verschiedene Endergebnisse. Die Gesamte Story besitzt zwei Enden, über die es sich in der vorletzten Quest entscheidet. So hat Saints Row 3 erstaunlicherweise eine Perlenketten Quest-Struktur mit wenigen offenen Quests, obwohl man Spiele wie Saints Row 3 als Beispiele für Open World nimmt.

Lineare Quest-Struktur	Perlenketten Quest-Struktur	Verzweigte Quest-Struktur
	X	

Einfluss auf die Spielwelt: Der Spieler kann Ampeln, Hydranten, Briefkästen, Autos und ähnliches kaputt machen. Nach einer bestimmten Zeit erscheinen diese Gegenstände aber wieder. Im Verlauf des Spiels erobert man Gebiete, in die die Spielweltstadt unterteilt ist. Dies verändert welche Passanten man in der betreffenden Gegend vorfindet. Das Aussehen der eigenen Fahrzeuge kann der Spieler nach Belieben bestimmen. Genau so gestaltet man im Verlauf des Spiels drei Häuser, in den sich der Kleiderschrank und die Fahrzeuge befinden. Den Fortschritt des Spiels kann man ansonsten nur Anhand weniger Veränderungen in der Spielwelt bemerken. Zum Beispiel wird eine Insel als Ergebnis eines Flugzeugabsturzes zur Insel voller Zombies. Die Abbildung von Entscheidungen, die man während der Quests gefällt hat fehlt. Dies sieht man daran, dass in den

Quests gestorbene Mitstreiter wieder gerufen werden können. Eine Möglichkeit die Spielwelt vor dem Spiel zu verändern fehlt ebenfalls. In Saints Row 3 gibt es zwar im Kleinen Möglichkeiten die Welt zu beeinflussen, aber im Größenmaßstab hat man nur wenig Kontrolle über die Spielwelt oder ihre Bewohner.

Einfluss auf das Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über den Aufbau der Spielwelt
	x	

Für alle Spiele ergibt sich folgende Tabelle:

	Mario Galaxy	Emperor: Battle for Dune	Civilization 5	Flight Simulator X	SimCity 4	Mass Effect	Ultima Online	Indiana Jones: Fate of Atlantis	Saints Row 3
Pflichtquest	x	x				x		x	x
Optionaler Quest	x	x	x	x	x	x		x	x
Keine Quest nur eigene Ziele			x	x	x	x	x		x
Bewegungsfreiheit		x	x	x	x	x	x	/	x
Freiheit des Vorgehens	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Freie Auswahl des Charakters /Partei		x	x	x		x	x		x
Beschäftigung außerhalb der Story/Quests			x	x	x	x	x		x
Lineare Struktur									
Perlenketten Struktur	x	x						x	x
Verzweigte Struktur						x			
Einfluss auf das Verhalten der Spielwelt		x	x		x	x	x	x	
Veränderung des Aussehens der Spielwelt	x		x		x		x	x	x

Direkte Entscheidungen über den Aufbau der Spielwelt			x	x	x				
--	--	--	---	---	---	--	--	--	--

5. Zusammenfassung

Aufgabenerteilung:

Bei der Aufgabenerteilung sieht man, dass in den meisten Spielen es optionale Quests gibt. Die Ausnahme bildet Ultima Online, die überhaupt über keine Quests verfügt. Sich eigene Ziele zu setzen ist in den ausgewählten Spielen auch sehr verbreitet. Auch wenn Pflichtquests eigentlich eine gewisse Linearität in das Spiel einbringen, sind sie auch in Spielen vertreten wie Mass Effekt oder Saints Row 3 die man häufig als Open World betrachtet. Insgesamt ist zu sehen, dass diese zwei Spiele genauso über Pflichtquest wie auch über Optionale Quests und über Raum für eigene Ziele verfügen. So kann man sagen, dass Open World Spiele häufig alle drei Aufgabentypen haben. Dies kann daran liegen, dass man Open World am besten spürt wenn man ein paar linearen Einschränkungen unterliegt, und dem Kontrast zwischen der Linearität und offener Welt bewusst erlebt.

	Pflichtquests	Optionaler Quests	Eigene Ziele
Mario Galaxy	X	X	
Emperor: Battle for Dune	x	X	
Civilization 5		X	x
Flight Simulator X		X	x
Simcity 4		X	x
Mass Effect	x	X	x
Ultima Online			x
Indiana Jones: Fate of Atlantis	x	X	
Saints Row 3	x	X	x

Entscheidungsfreiheit:

Die Analyse zeigt, dass nicht in allen ausgewählten Genres man eine wirkliche Bewegungsfreiheit besitzt. Dies kann aber auch an der Spielauswahl liegen, da es vielleicht auch Vertreter von Plattformerspielen und Adventures mit mehr Bewegungsfreiheit gibt. Bei Indiana Jones war es

schwer über die Bewegungsfreiheit zu entscheiden, da man sich zwar in einer Szene und zwischen den Szenen frei bewegen kann, aber durch die Abhängigkeit der Aufnahme einiger Gegenstände durch die Rätsel, man eine gewisse Bevormundung bekommt. Das freie Vorgehen ist bei allen ausgewählten Spielen vorhanden, was auf den ersten Blick selbstverständlich für Spiele erscheint, aber bei älteren Adventures wie zum Beispiel Legend of Kyrandia 2 nicht immer der Fall ist. Eine verbreitete Freiheit ist die Freiheit seine Identifikationsfigur oder Identifikationspartei auszuwählen. Dies zeugt davon, dass die Spieler sich gerne mit der Spielfigur oder Spielpartei identifizieren wollen. Zur besseren Identifikation können die Spieler häufig ihren Charakter ganz gestalten oder wenigstens sein Aussehen beeinflussen. Beschäftigungen neben der Geschichte gibt es auch häufig, auch wenn sie häufig als solche nicht identifiziert werden. Dieses liegt daran, dass sie in das Spiel gut integriert werden ohne sich als Fremdkörper anzu fühlen. Bei den Nebenbeschäftigungen geht es häufig um Sammeln von etwas zum Beispiel Trophäen bei Civilization 5 und Saints Row 3, sowie Artefakten bei Mass Effect. Flight Simulator X dagegen beinhaltet ein Spiel im Spiel mit der Flugsicherung, auch wenn diese Möglichkeit nur im Internet gegeben ist. Die Spiele Civilization 5, Flight Simulator X, Mass Effect und Saints Row 3 besitzen alle in der Analyse gefragten Freiheiten.

	Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Auswahl der Spielfigur/Partei	Beschäftigungen außerhalb der Quests/Story
Mario Galaxy		X		
Emperor : Battle for Dune	x	X	X	
Civilization 5	x	X	X	x
Flight Simulator X	x	X	X	x
Simcity 4	x	X		x
Mass Effect	x	X	X	x
Ultima Online	x	X	X	x
Indiana Jones: Fate of Atlantis	/	X		
Saints Row 3	x	X	X	x

Quest-Struktur:

Bei keinem der ausgewählten Spiele ist die Quest-Struktur linear. Dies zeigt die überlegte Auswahl der Spiele, denn wenn einer von den ausgewählten Spielen eine lineare Quest-Struktur hätte, würde es entweder für eine schlechte Auswahl oder für die Unverbindlichkeit des jeweiligen Genres mit dem Open World Konzept in Sachen Quest-Struktur stehen. Die meisten Spiele, die überhaupt über eine Quest -Struktur verfügen, haben eine Perlenketten Quest-Struktur, was an meist einem oder an wenigen zu ähnlichen Enden liegt. Interessant zu bemerken ist, dass in der Auswahl nur Mass Effect über eine Verzweigte Quest-Struktur verfügt. Dies kann auch einen Mangel der Auswahl bedeuten, oder dass trotz der Beliebtheit des Open World Konzeptes viele Spiele noch nicht den höchsten Stand des Open World erreicht haben. Es gibt aber auch vier Spiele die überhaupt über keine Quest-Struktur verfügen. Dies sind Spiele die kein Ende haben und Endlos gespielt werden können. Dies wäre zwar im Grunde die beste Art von Open World Spielen, aber ohne wirkliches Ende hat man auch nicht immer das Gefühl etwas geschafft zu haben. Deshalb kann das Spiel trotz einer Open World Erfahrung nach einer längeren Spielzeit ein Gefühl der Trägheit verursachen, was man mit einem zu lange gekauten Kaugummi vergleichen könnte.

	Lineare Struktur	Perlenketten Struktur	Verzweigt Struktur
Mario Galaxy		X	
Emperor: Battle for Dune		X	
Civilization 5			
Flight Simulator X			
SimCity 4			
Mass Effect			x
Ultima Online			
Indiana Jones: Fate of Atlantis		x	
Saints Row 3		x	

Einfluss auf die Spielwelt:

Bei dem Einfluss auf die Spielwelt ist jedes vorhandene Merkmal ein Merkmal des Open World Konzeptes. Bei Sechs der neun Spiel kann man das Verhalten seiner Umwelt sich gegenüber verändern. Während bei Flight Simulator X die Abwesenheit dieses Merkmals aufgrund der Abwesenheit jeglicher Reaktion der Spielwelt auf das Verhalten des Spielers keine Überraschung war, war der Mangel der Einflussmöglichkeit bei Saints Row 3 überraschend. Bei fünf der neuen Spiele kann man das Aussehen der Spielwelt mit seinem Verhalten verändern. Mit Ausnahme von

Mario Galaxy ist dies die Reaktion auf die Spielweise des Spielers, während bei Mario die Veränderung der Spielwelt eher den Spielfortschritt darstellt. Saints Row 3 liegt dabei dazwischen, denn was die Gebiete angeht zeigt es auch nur den Fortschritt, während die eigenen Häuser und Fahrzeuge nach eigenem Wunsch gestaltet werden können. Ein wenig verbreitetes Merkmal des Open World bei ausgewählten Spielen ist die Möglichkeit die Welt ganz umgestalten zu können. Es ist möglich, dass die Entwickler dem Spieler nicht zu viel Macht geben wollen, um das Spielgefühl nicht zu beschädigen. Es gibt aber zahlreiche vom Spieler erstellte Modifikationen (Mods), durch die der Mod Autor die Spielwelt nach seinem Ermessen verändert hat ohne einen Schaden für die Spielwelt zu haben. Manche Mods machen die Spielwelt sogar stimmiger. Die Einschränkung bei der Gestaltung der Spielwelt kann auch begründet werden mit einer Welt die glaubhaft sein soll und in die eine Veränderung der Spielwelt meist nicht rein passen würde. Bei Strategie Spielen gehört ein Map Editor schon seit langem zum Standard. Dies sind aber meistens Programme von außerhalb, die nicht in den Spielfluss integriert sind. Simcity 4 wie auch seine Vorgänger verfolgen dabei einen anderen Ansatz und lassen den Spieler nicht nur außerhalb sondern auch innerhalb des Spiels die Spielwelt verändern ohne den Spielfluss zu behindern oder falsch platziert zu wirken. So liegt das Vorhandensein der Möglichkeit die Spielwelt merklich zu verändern, eher an der Geschichte und dem Spielwelt-Szenario als an dem gewählten Genre.

	Einfluss auf das Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidung über den Aufbau der Spielwelt
Mario Galaxy		x	
Emperor: Battle for Dune	X		
Civilization 5	X	x	x
Flight Simulator X			x
SimCity 4	X	x	x
Mass Effect	X		
Ultima Online	X	x	
Indiana Jones: Fate of Atlantis	X	X	
Saints Row 3		x	

6. Ergebnisse

Adventure und Plattformspiele

Wenn man die Ergebnisse anguckt und die Spiele unter einander vergleicht, dann ergibt sich das Mario Galaxy und Indiana Jones: Fate of Atlantis am wenigsten dem Open World Konzept entsprechen. Auf den ersten Blick war dieses auch zu erwarten, da die Genres Adventure und Plattform nicht für Open World bekannt sind. Dies bedeutet aber nicht automatisch die Nichteignung dieser Genres für Open World. Am wenigsten Übereinstimmung hatten die zwei Spiele im Bereich der Entscheidungsfreiheiten. Bei der Bewegungsfreiheit wäre es im Plattformer möglich mehrere parallele Wege zu haben, auch wenn dies natürlich keine absolute Bewegungsfreiheit bedeuten würde. Bei Adventure macht Indiana Jones zwar vieles richtig, aber der Mangel an Bewegungsfreiheit aufgrund der Kopplung von einigen Gegenständen mit nicht dazu gehörigen Rätseln zeigt das Alter des Spiels, denn heutzutage gibt es diese Kopplung immer weniger. Ein Beispiel ist Edna bricht aus. Die Auswahl eines anderen moderneren Adventures würde aber ein Verlust an Vorgehensfreiheit und eine linearere Quest-Struktur bedeuten, denn es ist kein anderes Adventure bekannt mit vergleichbarer Vorgehensfreiheit und freien Quest-Struktur. Bei Rätseln selber kann man bei Advenures zwischen zwei Arten von Rätseln unterscheiden: Gegenstandsrätsel und Schlossrätsel. Mit Gegenstandsrätsel sind Rätsel gemeint, bei denen man durch Benutzung von Gegenständen oder Geben von diesen an Personen das Rätsel löst. Diese Rätsel unterscheiden sich nicht besonders von Quests in manchen Rollenspielen, und deshalb können sie mehrere Lösungen haben. Zum Beispiel man gibt ein Gegenstand entweder der einer Person oder einer anderen Person und Anhang dessen verändert sich die Geschichte. Eine weitere Möglichkeit ist, dass ein Gegenstand mit dem einem oder einem anderen Gegenstand zusammen benutzt werden kann. Indiana Jones Fate of Atlantis beinhaltet ein Beispiel für diese Rätselart mit mehreren Lösungen, und zwar das schon erwähnte Anfangsrätsel um zur Indiana Jones zukünftigen Gefährtin zu kommen, der drei Lösungswege besitzt. In allen drei Fällen kommt man aber zum selben Ergebnis, was sicherlich auch mehr Einfluss auf das Spiel haben könnte. Schlossrätsel sind Rätsel, die wie ein Tresorschloss funktionieren. Indiana Jones enthält solche Rätsel mit den Steinscheiben die man auf die richtige Position bringen muss, um eine Tür zu öffnen oder eine Mechanismus in Gang zu setzen. Diese Art von Rätseln können nur eine Lösung haben, denn eine Tür ist entweder offen oder zu. Bei diesen Rätseln sieht der Schritt zu Open World eher darin, dass die Lösung des Rätsels bei jedem Spielbeginn anders aussieht und der Spieler immer wieder aufs Neue die Hinweise zur Lösung suchen muss. Dies ist bei Indiana Jones Fate of Atlantis bei den Steinscheiben der Fall. Zur Auswahl des Charakters liegt das Fehlen der Auswahl bei vorliegenden Spielen natürlich daran, dass die Spiele den Namen des Charakters tragen, wegen dem manche Spieler das Spiel überhaupt gekauft haben. Bei Plattformspielen gibt es manchmal

eine Auswahl von Charakteren, dabei muss man nicht weit weg von Mario suchen, denn Super Smash Bros. Brawl enthält 37 Charaktere zur Auswahl (vgl. smash bros). Bei Adventure hat man selten eine Charakterauswahl, da man eine hauptcharakterbezogene Geschichte erzählen möchte. Es gibt aber auch da Raum für geringfügige Charaktergestaltungsmöglichkeiten, da man auch bei Rollenspielen wie Mass Effect eine Hauptperson bezogene Geschichte hat. Zu den Nebenbeschäftigungen eines Spiels gibt es bei Adventures Beispiele, und zwar Sam and Max Hit the Road, das zahlreiche Minispiele enthält. Es gibt auch Beispiele in den man Trophäen oder Ähnliches sammelt. Zum Beispiel die Errungenschaften bei Edna Bricht aus: Sammler Edition. Bei der Quest-Struktur haben Mario Galaxy sowie Indiana Jones gezeigt, dass man auch bei Genres die einen linearen Ruf haben Open World Konzepte integrieren kann. Eine Steigerung wäre eine Quest-Struktur, die nicht nur Auswahl bietet sondern auch das Ausgewählte berücksichtigt, denn in beiden Spielen ist es egal welche Wahl man getroffen hat. Dies wird sich dann auch in der Beeinflussung der Spielwelt zeigen, die bei Mario nur den Spielfortschritt anzeigt, aber keine wirkliche Reaktion auf die Spielweise des Spielers liefert. Die direkte Umgestaltung der Welt hängt wie vorher erwähnt von der Geschichte ab, und weder bei Mario noch bei Indiana Jones wäre eine direkte Umgestaltung der Spielwelt während des Spiels nachvollziehbar.

Strategiespiele

Ein Spiel welches vergleichsweise auch nicht so viele Open World Eigenschaften besitzt ist Emperor: Battle for Dune. Das Strategiegenre wird häufig auch nicht unbedingt mit Open World Konzept in Verbindung gebracht, dennoch besitzt Civilization 5 viele Open World Eigenschaften. Obwohl die Unterschiede zwischen Rundenbasierten Strategiespielen und Echtzeitstrategiespielen nicht allzu groß sind besitzt Civilization 5 im Gegensatz zu seinem Echtzeitkollegen vergleichsweise mehr Open World Eigenschaften. Bei Emperor: Battle for Dune hat im Vergleich zu Civilization 5 kein Ausfall in einer der Kategorien, aber in jeder Kategorie schneidet Civilization 5 besser ab. Bei der Entscheidungsfreiheit hat der Spieler bei Emperor keine Nebenbeschäftigung, wobei dies mit dem Erscheinungsjahr des Spieles zusammenhängt, denn heutzutage kann man fast bei jedem Spiel Trophäen sammeln. Ein wirklicher Unterschied was Open World angeht zwischen Emperor Battle for Dune und Civilization 5 ist die Quest-Struktur. Bei Civilization 5 fehl diese, während Emperor Battle for Dune eine Perlenketten Quest-Struktur hat, bei der man zwar seine Missionen auswählen kann, aber trotzdem nur zu einem Ende kommt. Bei Echtzeitstrategiespielen gibt es zwar häufig die Unterteilung auf Missionen, aber es gibt auch Echtzeitstrategiespiele die genau wie rundenbasierte Strategiespiele auf einer globalen Karte spielen. Ein Beispiel dafür ist das wenig bekannte und wegen der Komplexität wenig erfolgreiche Spiel Superpower. Missionen gibt es aber auch in Rundenbasierten Strategiespielen wie Heroes of Might and Magic V. Diese hat im Gegensatz zu Civilization V eine Quest-Struktur die linear ist.

Emperor Battle for Dune zeigt aber das man auch mit Missionen eine offene Welt schaffen kann, auch wenn dies wie gesagt bei Emperor nicht zu konsequent durchgeführt wurde. Was die Linearität in den Missionen angeht, zeigt der ewige Konkurrent von Westwood Blizzard Entertainment schon im Jahr 1998 mit Starcraft: Brood Wars, dass man dem Spieler mehrere Möglichkeiten geben kann eine Mission abzuschließen (vgl. Terran Mission 4, Strategywiki-Starcraft). Bei Starcraft: Brood War gibt es nur eine solche Mission, aber als Reaktion auf diese gibt es zwei verschiedenen Missionen, die auf die Wahl des Spielers eingeht. Bei dem Einfluss auf die Spielwelt ist Emperor Battle for Dune beispielhaft, da der Einfluss eine nicht lineare Quest-Struktur voraussetzt, was eine Seltenheit bei Echtzeit Strategiespielen darstellt. Rundenbasierte Strategiespiele haben zwar auch selten Möglichkeiten die Spielwelt zu beeinflussen, aber es gibt auch Beispiele wie Disciples 3. Bei diesem Spiel verändert sich mit dem steigenden Einfluss des jeweiligen Spielers auch das Aussehen der Umwelt in richtig der vom Spieler ergriffenen Partei. Eine komplette Umgestaltung der Spielwelt ist zwar in Emperor:Battle for Dune durch den äußeren Map Editor für Einzelgefechte gegeben, aber innerhalb des Spiels und der Story würde eine Umgestaltung durch den Spieler nicht nachvollziehbar sein. Auch bei Civilization 5 kann man die Spielwelt nur vor der Spielpartie bestimmen und nicht während.

Simulationen

Der Flight Simulator X schneidet in diesem Vergleich wie erwartet gut ab. Er bietet viel Freiheit und schreibt dem Spieler wenig vor. Bei dem Genre insgesamt ist dies aber nicht immer der Fall, denn eine realistische Simulation steht im Vordergrund und in manchen Szenarien wäre eine freie Bewegung oder Nebenbeschäftigungen fehl am Platz. Beispiele dafür wären die Baugerätsimulationen oder Landwirtschaftssimulationen. Der wenig ausgeprägte Einfluss auf die Spielwelt in Flight Simulator ist ein weiteres Resultat der Nachahmung der Realität. Man könnte zwar eine Reaktion und Belohnung für das erfolgreiche Fliegen einbauen, aber dies würde entweder Abzüge in Sache Simulation bedeuten oder die Simulation in eine Wirtschaftssimulation oder ein Rollenspiel verwandeln, was die Verwandtschaft und Nähe dieser Genres aufzeigt. Interessant ist das in diesem Teil von Flight Simulator Missionen dazu gekommen sind, die dem Spieler gewisse Fähigkeiten abverlangen. So wird das Spiel nicht nur für Hobby Piloten interessant, sondern auch für Spieler, die konkrete Ziele als Rahmenhandlung brauchen.

Rollenspiele

Beide Rollenspiele schneiden beide Spiele gut ab. Dies ist keine Überraschung, da man häufig von Open World Rollenspielen hört. Die größten Unterschiede zwischen Mass Effect und Ultima Online sind das Fehlen einer Geschichte oder überhaupt Quests bei Ultima Online. Interessanterweise viele neue Massive Multiplayer Online Roleplaying Games verfügen über

Quests oder sogar über eine Geschichte. Beispiele dafür sind World of Warcraft oder Star Trek Online. Bei Online spielen ist es allgemein schwierig dem Spieler eine Epische Geschichte zu bieten, weil alle Spieler in derselben Welt spielen und alle die Chance haben sollen die spannenden Geschichten zu erleben unabhängig davon wann und wie lange jemand spielt. Es gibt heute aber immer mehr Spiele, wo der Spieler sich in eigens für ihn oder seiner Gruppe abgesonderten Arealen befindet, die es dem Spieler ermöglichen seine Geschichte zu erleben ohne von der Rest der Welt abhängig zu sein. Star Trek Online wie auch das vor kurzem Erschienene Star Wars the Old Republik sind Beispiele dafür. Es gibt damit wie in Offline Rollenspielen Pflichtquests, optionale Quests und auch eigene Ziele, den man sich weiterhin stellen. Die Entwicklung geht zu mehr Autor Geschichten, auch wenn die Geschichten, die aus dem Spielen heraus entstehen nicht weniger geworden sind. Die früheren offline Rollenspiele haben dafür wenig Platz für eigene Ziele oder sogar optionale Quests gehabt. So entwickelt sich die Offline- und Online-Rollenspiele immer mehr auf einander zu. Was die Beeinflussung der Spielwelt angeht, ist es trotz abgesonderten Arealen schwierig die Welt in Online Rollenspielen wirklich von Spieler beeinflussbar zu machen ohne neue Spieler abzuschrecken, weil sie etwas verpassen. Dies kann entweder wie bei Ultima Online durch Häuserbau erfolgen oder durch ein System, bei dem die Veränderungen der Spielwelt nur durch sehr viele Spieler bewirkt werden und diese Veränderungen auch durch Spieler wieder rückgängig gemacht werden können. Zum Beispiel die Eroberung und Rückeroberungen von Burgen oder ganzen Gebieten. Bei Offline-Rollenspielen ist dies einfacher, da die Welt nur von dem Spieler abhängt und von niemandem anderen.

Wirtschaftssimulationen

Bei Wirtschaftssimulationen haben wir bei Simcity 4 Rush Hour eine weite Übereinstimmung mit dem Open World Konzept. Bei Aufgabenerteilung haben wir bei Simcity 4 keine Pflichtquests und erst seit diesem Teil optionale Quests, aber bei anderen Wirtschaftssimulationen gibt es auch Pflichtquests. Beispiele dafür wären die Caesar Serie oder Themen Park Spiele. Im Bereich Entscheidungsfreiheit kann man sich frei auf der Spielkarte bewegen, die Gebäude können dort gebaut werden wo es für sie Platz gibt und ihre Ansprüche bedient werden. Nebenbeschäftigungen sind außerhalb von Simcity 4 wenig verbreitet. Ein anderes Beispiel von Nebenbeschäftigungen in einer Wirtschaftssimulation ist der Spieltisch in Wirtshaus im Spiel Die Gilde. Im Gegensatz zu Simcity 4 Rush Hour kann man bei anderen Wirtschaftssimulationen sich häufig ein Logo oder einen Avatar für die Identifikation wählen. Auch dafür wäre das Spiel die Gilde ein Beispiel, sowie auch das Spiel Capitalism. Bei Wirtschaftssimulationen die Quest-Strukturen haben, sind diese meist linear, auch wenn es problemlos auch mehrere Lösungswege geben könnte. Bei dem Einfluss auf die Spielwelt ist Simcity 4 für das Genre vorbildlich. Aber auch in Die Gilde kriegt man seine

eigenen Entscheidungen durch die Aktionen der Konkurrenz zu spüren. Das Aussehen der Spielwelt verändert man durch den Gebäudebau.

Shooter

Der Open World Begriff ist im Shooter Genre sehr verbreitet. Meist werden die Third Person Shooter als Open World Games bezeichnet. Bei Ego Shootern herrscht meist immer noch eine relativ stricte lineare Missions- und Level-Anordnung. Call of Duty: Modern Warfare 2 wäre ein Beispiel dafür. Es gibt immer Pflichtquests, aber auch immer häufiger optionale Nebenquests. Über das Vorgehen konnte der Spieler zwar immer frei entscheiden, aber die Bewegungsfreiheit war früher meist durch die so genannten Schlauchlevels eingeschränkt. Ein Beispiel dafür ist Jedi Knight: Jedi Outcast. In modernen Shootern ist dies aber nicht der Fall. Die Charakterauswahl war in Shootern selten und ist heute meist nur in Third Person Shooters oder vereinzelt in Ego-Shootern gegeben. Die Seltenheit bei Ego-Shootern liegt daran, dass man den ausgewählten Charakter im Spiel nicht sieht. Auch die Quest-Struktur entwickelte sich von der früher sehr linearen zu der häufigen manchmal verzweigten Quest-Struktur. Der Einfluss auf die Spielwelt variiert heute vom Spiel zu Spiel. Seit ungefähr 10 Jahren gibt es häufig von Entwicklern erstellte Level -Editoren für die Spieler, mit denen sie eigene Levels erstellen können. Diese sind wie schon die Map-Editoren der Strategiespiele nicht in den Spielfluss integriert.

Abschluss

Wie man sieht hat jedes Genre Merkmale von Open World. Manche Genres sind schon Open World, ohne dass man sie als solche ausweist. Deshalb kann man bei genügend großer Nachfrage Open World Spiele aus jedem Genre erwarten, auch wenn es bei einigen Genres gewisse Einschränkungen gibt. Eine interessante Begebenheit ist, dass während der Bearbeitungszeit manche Spieler Zweifel an der Notwendigkeit von Open World in jedem Genres geäußert haben. So kommt man zur Frage „Braucht man Open World in jedem Genres?“. Dies ist eine interessante Frage die zukünftig zu untersuchen wäre.

7. Entwicklung eines Open World Adventures

Wie sich vorher gezeigt hat gehören zum Open World Spiel eine weites Feld an Kriterien. Auch ein Open World Adventure soll diesen entsprechen.

7.1 Zielsetzung für den Praktischen Teil:

In dem zu konzipierenden Spiel solle eine Geschichte ohne oder nur mit minimaler Gewaltanwendung durch Rätsel, Aufgaben und Dialoge erzählt werden. Das zu entstehende Konzept soll anhand von Beispielen die Möglichkeiten eines Adventures als Open World Game darstellen. Dazu soll ein einfacher Prototyp entstehen, der das Konzept besser vorstellbar macht.

7.1.1 Aufgabenerteilung:

Als ein Open World Adventure muss das Spiel neben Pflichtquests auch optionale Quests haben. Es soll dabei auch Raum für eigene Ziele geben.

7.1.2 Entscheidungsfreiheit:

Im Spiel soll der Spieler das Aussehen seines Charakters in einem gewissen Rahmen beeinflussen können. Der Charakter muss sich frei in einer Szene und zwischen den Szenen bewegen können. Die Vorgehensfreiheit muss mehrere Lösungswege ermöglichen. Das Spiel kann Minispiele als Nebenbeschäftigung enthalten.

7.1.3 Quest-Struktur:

Die Quest-Struktur soll verzweigt sein. Als Ergebnis soll man mehrere Enden haben.

7.1.4 Einfluss auf die Spielwelt:

Das Spiel soll auf die Handlungen des Spielers reagieren. Der Spieler soll auch geringfügig das Aussehen der Spielwelt beeinflussen.

7.2 Genre: Point & Click-Adventure

7.3 Plattform:

PC, aber auch auf der Wii oder Smartphone möglich

Maussteuerung (PC), Wiimote (Wii) oder Touchscreen

7.4 Vorbilder:

- Indiana Jones Fate of Atlantis (Open World)
- Full Throttle (Bedingung)
- Sam and Max Hit the Road (Minispiele, Karte)

7.5 Perspektive: Third Person

7.6 Mögliche Engine:

Adventure Game Studio - kostenlos, bei kommerziellen Gebrauch gibt es Bedingungen (vgl. AGS)

Visionaire Studio - freie Version verfügbar, Vollversion kostenpflichtig (vgl. Visionare)

Wintermute Engine – kostenlos (GNU Lizenz), braucht viel Einarbeitung (vgl. Wintermute)

7.7 Szenario:

Um eine möglichst verzweigte Quest-Struktur zu haben soll ein Szenario gewählt werden, welches dies unterstützt. Wenn ein Szenario mehrere Konfliktparteien beinhaltet, ermöglicht es leichter eine verzweigte Quest-Struktur zu schaffen, da die Wahl zwischen diesen Konfliktparteien schon die erste Verzweigung darstellt. Es soll nach Möglichkeit ein Szenario gewählt werden, der noch nicht häufig benutzt wurde, aber trotzdem vertraut ist. Dies ist nötig, um gegenüber der Konkurrenz ein Alleinstellungsmerkmal zu haben. Das Szenario muss aber trotzdem vertraut sein, damit die Spieler vom unbekanntem nicht zu sehr abgeschreckt werden.

Aufgrund der Zugänglichkeit von historischen Ereignissen ist dies eine gute Quelle für die oben beschriebenen Szenarien. Ein paar historischen Szenarien mit mehreren Streitparteien sind unter anderem: Griechische Stadtstaaten, Japanische Klans, Indische Reiche und das präkolumbische Amerika.

Griechische Stadtstaaten sind ein sehr *häufig genutztes Szenario*, weshalb es ausscheidet.

Japanische Klans sind zwar Bekannt und auch *nicht zu sehr genutzt* worden, aber der Konzept der Ehre würde die *Möglichkeiten der Quest-Struktur beschneiden*, da es unehrenhaft wäre von einer Konfliktpartei zu einer anderen zu wechseln.

Die indischen Reiche sind in der Westlichen Zielgruppe *wenig bekannt* und deshalb ungeeignet.

Das Präkolumbische Amerika ist *bekannt* und auch *nicht zu sehr von der Spielebranche genutzt* worden, weshalb es auch das ausgewählte Szenario sein soll.

Dabei soll es einen gewissen Grad an Authentizität geben, auch wenn es nur wenige oder nicht zugängliche Quellen über die präkolumbianische Zeit gibt. Außerdem würde genaueres Befassen mit den uramerikanischen Kulturen den Rahmen dieser Bachelor Arbeit sprengen.

Das präkolumbianische Amerika ist ein großes Gebiet, weshalb man sich auf eine bestimmte Region festlegen muss, damit die Geschichte noch übersichtlich bleibt.

Der Südwesten der heutigen USA ist ein interessantes Szenario, da hier grundverschiedene uramerikanische Kulturen auf einander treffen. Man hat die nomadischen Apachen (Chiricahua), die man aus zahlreichen Western kennt. Es gibt aber auch die Navajo (Dine), die schon in der präkolumbianischen Zeit Landwirtschaft betrieben haben. (vgl. Navajo Indianer) So wie die Pueblo Kultur (Zuni) die eigene Städte hatte. (vgl. American Indian Originals) Auch interessant ist die Nachbarschaft des Südwestens zum heutigen Mexiko und damit zu der damaligen Kultur der Azteken.

Die Gründe für Südwesten sind damit:

- Verschiedene Lebensweisen nebeneinander
- Nachbarschaft zu den Azteken

7.8 Zielgruppe:

- Adventure Fans
- Männlich und weiblich
- Wegen Diplomatie und Verrat erst ab 12 Jahre
- Wildwest Fans, trotz des Fehlens der Europäer und Pferde

7.9 Ziele:

Durch Lösen von Rätseln führt man einen ausgewählten Stamm durch Bündnisse und oder Kriege zum Erfolg, oder man übernimmt durch Intrigen selber den Stamm.

7.10 Visuelles:

Die Landschaft im Süden der heutigen USA ist durch Steppen dominiert. Weshalb die Farben beige und andere Erdfarben dominierend sind.

Jeder Stamm verbindet mit verschiedenen Farben verschiedene Dinge.

Zuni: Türkis beim Schmuck, Weiß (Ost), Blau (West), Gelb (Nord), Schwarz (unten), Rot (Süd)
(vgl. Zuni Fetishes)

Diné: Sonnenuntergang (weiß, Ost), Mittag (blau, Süden), Sonnenuntergang (gelb, West), Nacht
(schwarz, Nord) (vgl. The Navajo Tribe Native American Indian Lore)

Apachen: Schwarz, Grün, Blau, Gelb, Weiß (vgl. Apache Tribal Nation)

7.11 Audio:

Die Musikalische Begleitung soll die Atmosphäre des Präkolumbianischen Amerikas unterstützen und mit damals verfügbaren Musikinstrumenten (Trommeln, Flöten) eine angenehme Musikkulisse schaffen.

7.12 Features:

- Mehre Stämme
- Diplomatie, Verrat und Doppelveerrat
- Wechsel des Stammes (Verrat) jeder Zeit Möglich
- Mehrere Enden
- Friedliche so wie Kriegerische Lösungen

7.13 Verworfenen Features:

Es gibt einige Features die es nicht in den Konzept geschafft haben, wie zum Beispiel, dass man die Stämme gegen einander Ausspielt, um den Stamm der Coahuiltec wieder zu etablieren.

Weiter wäre es im Sinne von Open World die Stämme sich noch mehr voneinander unterscheiden zu lassen. Dies wäre in einem nicht historischen Kontext besser umsetzbar gewesen, da man mehr Freiheiten hätte.

7.14 Namensfindung:

Tribal Wars- Es gibt schon eine Browser Game mit diesen Namen

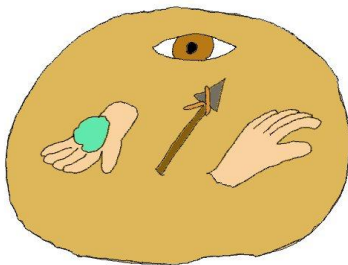
Path of an Indian- Dieser Name wäre nichts sagend

Diplomacy and Betrayal- Dieser Name ist gut, denn er zeigt gleichzeitig die Kernthemen des Spiels. Das Szenario ist aus diesen Namen, aber nicht ersichtlich.

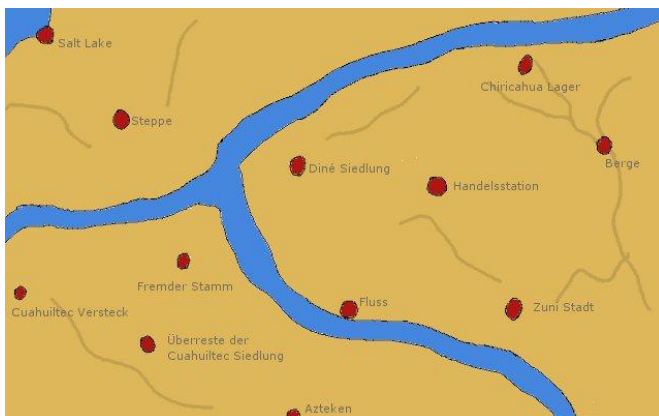
Tribes of little Colorado: Diplomacy and Betrayel –Beinhaltet das Szenario und die Kernthemen des Spiels.

7.15 Steuerung:

- Mausbedingung
- Mit linker Maustaste gehen oder Gegenstände ansehen
- Andere Befehle durch rechte Maustaste zugänglich: Ansehen, Aufheben, Auseinander nehmen, Benutzen



- Kurzstrecken Bewegung durch Klicken in der Szene
- Langstrecken Bewegung durch Karte
- Anzahl der Orte auf der Karte steigt mit dem Spielverlauf

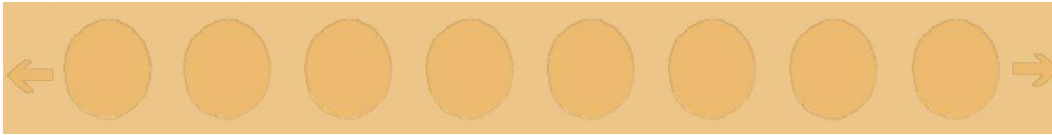


7.16 Dialoge:

- Dialoge haben mehrere Punkte zu Auswahl
- Dialoge sind Vertont
- In den Dialogen wird von NPCs erwähnt auf welcher Weise der Spieler die Rätsel gelöst hat

7.17 Inventar:

- Inventar am unteren Bildrand
- Inventar hat Platz für 8 Gegenstände, sonst blättern



7.18 Gegenstände:

Die Gegenstände sollen mehrfach einsetzbar sein, um mehrere Ergebnisse desselben Rätsels zu liefern oder in verschiedenen Rätseln einsetzbar sein.



7.19 Stämme:

Zuni (Spanier: Pueblo, Eigenname: Ashawi): Matriarchat, Hoher Beamte, Schamanen, Landwirtschaft, Salt Lake, Türkis, rainbow spirit, Vögel, Töpferei, Kokopelli mit Flöte (vgl. Morell S.1f,4, Zuni World View)

Chiricahua (Eigenname: Nnee, Zuni: Apachen „feind“): Anführer, Schamanen, Überfälle, Jagd, tiefreligiös, Geist, Tanz, Hirschjagd (vgl. Apache Tribal Nation, Waldman S.15f)

Dine (Spanier: Navajo): Sippenoberhaupt, Mediziner, Coyote, Hogan, Biber (vgl. Navajo Hogans, Navajo Crystalinks, Locke S.67)

Coahuiltec: Jäger und Sammler, wenig bekannt, nur geringe Bekleidung bei Männern, Jagd auf: Hirsche, Hasen, Frösche, Eidechsen und Mäuse, Stockkämpfe, Pfeil und Bogen (vgl. Coahuiltecan Indians)

7.20 Charakter:

Der Spieler soll das Gesicht und die Statur aus den vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten auswählen können. Auch die Farbe der Kleidung soll ausgewählt werden können.

Die Indianer der Coahuiltec sind meist fast nackt rumgelaufen, weshalb der Charakter am Anfang des Spiels nur über einen Lendenschutz verfügt. (vgl. Coahuiltecan Indians) Es gibt die Möglichkeit im Stammeslager neue Klamotten zu erwerben.



Diese Auswahlmöglichkeiten sind für Adventurespiele ungewohnt, weshalb sie auf Ablehnung der Adventure-Fans stoßen könnten.

7.21 Story:

Das Spiel spielt in der präkolumbianische Zeit, im Osten des heutigen Golfs von Mexiko.

Der Hauptcharakter wächst in einer Coahuiltec Familie auf, bis eines Tages bei einem Überfall der lokalen Chiricahua Gruppe seine Siedlung niedergebrannt wird. Eine überlebende, die seine Tante ist, erzählt ihm kurz vor ihren Tod die Standorte der anderen Siedlungen, und warnt davor zu den Chiricahua zu gehen. Der Spieler erfährt, dass der Angriff vom großen Krieger der Chiricahua „kleiner Bär“ geleitet wurde. Jetzt hat der Spieler die Wahl zwischen den friedlichen Zuni, die in richtige Städte mit Lehmhütten leben. Die Dine die in Hagar (Erdhütten) leben und erst vorkurzem sesshaft wurden, oder er ist von der Stärke der Chiricahua fasziniert und schließt sich trotz der Warnung der alten Frau diesen an.

Bei jedem Stamm durchläuft der Spieler einen Einführungsritus. Bei den Chiricahua trifft er dabei auf „kleiner Bär“, der Mentor vom Spieler wird. Nach der Aufnahme in den Stamm, hilft der Spieler den Angehörigen des Stammes auf der Jagd, hilft bei Landwirtschaft oder überfällt einen anderen Stamm. Der Spieler kann mit Häuptlingen und anderen Stammesmitgliedern reden. Er kann zu jeder Zeit auch zu den anderen Stämmen reisen. Die Beziehung zu den Stämmen hängt von den Taten ab. Der Spieler kann jederzeit überlaufen.

Bei den Chiricahua herrscht eine raue Atmosphäre. Es geht darum stark zu sein, Schwäche wird verachtet. Zuni sind ehrenhaft und gutmütig. Die Dine stehen dabei zwischen den zwei Extremen.

In der Chiricahua Gruppe gerät man in einen Vater-Sohn Konflikt zwischen dem Anführer der Gruppe und seinem Sohn dem Schamanen der Gruppe. Der Sohn sieht sich von seinem Vater um

seine Nachfolge betrogen, da man als Schamane nicht Anführer werden kann. Der Vater dagegen meint seinem Sohn ein Gefallen getan zu haben, da er ihn als zu schwach für den Anführerposten sieht. Wenn der Anführer mit Hilfe des Sohns umgebracht wird, wird der schwache Sohn Anführer, weshalb der Spieler selber zum Anführer im Hintergrund wird. Wenn der Anführer abgesetzt wird, dann wird der Sohn ohne Schutz des Vaters umgebracht.

Bei den Dine geht es um die neu erworbenen Lebensweisen und Berufe wie Landwirtschaft oder Handel. Diese friedlichen Beschäftigungen stehen im Gegensatz zu der traditionellen Jagd oder dem Überfällen von anderen Stämmen. Der Stamm ist damit gespalten zwischen den Anhängern der alten und neuen Lebensweisen. Wenn der Spieler sich entscheidet das Stammoberhaupt zu töten, gewinnen die Anhänger der alten Bräuche, da dies den alten Bräuchen der Oberhauptsnachfolge entspricht. Wenn der Spieler das Stammesoberhaupt absetzt ist dies ein Zeichen der Veränderung im Stamm.

Bei den Zuni geht es um die ersten Überlegungen sich über die Grenzen einer Stadt zu erweitern und sich zu einem Staat beziehungsweise Stadtstaat zu entwickeln. Da der hohe Beamte der Hauptanhänger der Staatsidee ist, wird seine Absetzung zum Scheitern dieser Idee führen. Wenn der Spieler aber durch Interaktion mit anderen Stämmen gewinnt, führt es zur Staatsbildung.

Irgendwann trifft der Spieler im lokalen Handelsposten auf andere überlebende Coahuiltecen. Diese erzählen von dem Weg zu den Azteken, die Hilfe bei der Kriegslösung der Diplomatie rätsel leisten, wenn der Spieler ihnen Menschen opfert. Die Entscheidung ob man ihre Hilfe wahrnimmt und wem man opfert beeinflusst das Ende.

7.22 Schauplätze:

Ort:	Zugang zu:	Rätsel:	NPC:	Gegenstände:
Eingang zur Zuni Stadt	Stadt Zuni, Karte	Tanz	Wache der Zuni Stadt	
Stadt Zuni	Haus des Hohen Beamten der Zuni, Haus des Zuni Schamanen, Mais Feld, Töpferhaus, Feuerstelle, Markt Zuni			Scherbe
Eingang zum Chiricahua Lager	Lager Chiricahua, Karte	Kampfkunst	Wache des Chiricahua Lagers	

Lager Chiricahua	Wikiup des Oberhauptes der Chiricahua, Wickiup Schamanen der Chiricahua, Jagdgründe, Trainingsplatz, Wickup der Näherin	Überfall	Oberster Krieger	
Eingang zur Diné Siedlung	Siedlung Diné, Karte	Hogan Bau	Wache der Diné Siedlung	
Siedlung Diné	Hogan des Stammesoberhaupt der Dine, Hogan des Medizinmannes der Dine, Baustelle, Baumwollfeld, Hogan des Jägers, Markt Diné			
Maisfeld	Stadt Zuni	Mainanbau	Maisbauer	Krug mit Wasser
Baumwollfeld	Siedlung Dine	Baumwollanbau	Baumwollbauer	
Jagdgründe	Lager Chircahua	Jagd	Krieger	Toter Hirsch
Salt Lake	Karte	Hilfe des Schamanen Zuni, Diplomatie Zuni		Schmuck der Zuni
Fremder Stamm	Karte	Überfall	Angehöriger des fremden Stammes	
Azteken	Karte	Hilfe der Azteken	Gesandter der Azteken	Waffen
Steppe	Karte			Holz, Fuchs, Lehm
Coahuiltec Versteck	Karte	Hilfe der Azteken	Überlebenden Coahuiltec, Häuptling der	

			Coahuitec	
Haus des Hohen Beamten der Zuni	Stadt Zuni	Diplomatische Ermächtigung Zuni, Diplomatie Zuni, Zuni Spion	Hohe Beamte der Zuni	
Haus des Zuni Schamanen	Stadt Zuni	Hilfe des Schamanen der Zuni	Schamane der Zuni	Aramaske, Regentanzmaske
Hogan des Stammesoberhaupt der Diné	Siedlung Diné	Diplomatische Ermächtigungen Diné, Diplomatie Diné, Diné Spion	Stammesoberhaupt der Diné	
Hogan des Medizinmannes der Diné	Siedlung Diné	Hilfe des Medizinmannes Dine	Medizinmann der Diné	
Wikiup des Oberhauptes der Chiricahua	Lager Chiricahua	Diplomatische Ermächtigungen Chiricahua, Diplomatie Chiricahua, Chiricahua Spion	Anführer der Chiricahua	
Wickiup Schamanen der Chiricahua	Lager Chiricahua	Hilfe des Schamanen Chiricahua	Schamane der Chiricahua	
Markt Zuni	Stadt Zuni		Händler, Kürschner	Fuchspelz
Markt Diné	Siedlung Diné		Händler	Krug
Wikiup der Näherin	Lager Chiricahua		Näherin	
Berge	Karte	Krieg		Erz, Türkis
Handelsstation	Karte	Handel	Fernhändler	Maissamen
Feuerstelle	Stadt Zuni	Tanz,	Schamane der Zuni	

		Landwirtschaft		
Töpferhaus	Stadt Zuni	Töpfern	Töpfer	Krug
Trainingsplatz	Lager Chiricahua	Kampfkunst	Oberster Krieger	
Baustelle	Siedlung Dine	Hoganbau	Baumeister	
Karte	Lager Zuni, Lager Dine, Lager Chiricahua, Salt Lake, Fremder Stamm, Azteken, Steppe, Coahuitec Versteck, Berge, Handelsstation, Überreste der Coahuitec Siedlung, Fluss			
Überreste der Coahuiltec Siedlung	Karte			Werkzeug, Pfeile, Bogen, Stock
Hogan des Jägers	Siedlung Diné			
Fluss	Karte			Krug mit Wasser

7.23 NPCs:

Alte Frau des Coahuiltec Stammes- Sie ist die Tante des Hauptcharakters und diejenige die den Spieler in das Spiel einführt und ihm beauftragt sich ein neues Stamm zu suchen.

Hohe Beamte der Zuni (Der wachsame Adler)- Ein alter Mann, der sein Leben lang den Stamm gedient hat. Er wacht wie ein Adler über seine Mitmenschen. Manchmal hat er aber eine abgehobene Art, da schon sein Vater der hohe Beamte war und seine Mutter war mit der Matriarchin verwandt. Von ihm stammt die Idee den Einfluss der Stadt zu vergrößern und damit eine Art Stadtstaat wie bei Azteken oder Mayas zu gründen.

Stammesoberhaupt der Diné (Der flinke Coyote) – Ein erfahrene Jäger und verdienter Mitglied seines Stammes. Er war schon im Kindesalter sehr flink und geschickt. Er konnte kaum erwarten auf die Jagd zu gehen. Er steht der Landwirtschaft abweisend gegenüber und zieht das Rauben dem Handel vor.

Anführer der Chiricahua (der stolze Berglöwe)– Ein Mann im Mittleren Alter, mit zahlreichen Narben von Jagd und Überfällen. Er ist rau und nicht wirklich verständnisvoll. Er wurde Anführer als der letzte Anführer unter ungeklärten Umständen gestorben ist.

Schamane der Zuni (Der schreiende Dachs) – Ein netter alter Mann, der viele Generationen aufwachsen sah. Er hält eine Erweiterung zum Stadtstaat für unnötig.

Medizinmann der Diné (Der träumender Biebert)– Er ist ein Freund des Neuen und steht den Neuheiten wie Landwirtschaft und Handel offen gegenüber, die man durch den Kontakt mit den Zuni kennengelernt hat.

Schamane der Chiricahua (der den Mond lauscht)- Ein vergleichsweise junger Mann, der erst vor kurzem die Nachfolge vom alten Schamanen angetreten hat. Er ist der Sohn vom „stolzer Berglöwe“, und unzufrieden das sein Vater ihn zum Schamanen werden ließ, während „kleiner Bär“ zum nächsten Anführer bestimmt wurde. Wenn man den Stamm der Chiricahua durch den Tod des Anführers übernimmt wird er der offizieller neuer Anführer, während man als sein Berater aus dem Verborgenen die Strippen zieht.

Häuptling der Coahuiltec (schneller Hase)-Ein weiser Mann, der schon viele Kriege gesehen hat. Er ist tief getroffen davon, dass er seinen Stamm nicht beschützen konnte. Er kennt den Standort des Aztekenpostens.

Gesandter der Azteken (Der weit reisende)-Ein Mann der in diese Region strafversetzt wurde. Er ist leicht überheblich. Er hofft, durch das Erringen von neuen Verbündeten oder Vasallen in dieser Region, zurück in die Hauptstadt zurückkehren zu können.

Baumeister der Diné (der kleiner Baum)-Er hilft jedem Stammesmitglied beim Bau ihres Hogans. Sein Vater war Baumeister und hat eine neue und stabilere Weise des Hoganbaus erfunden, weshalb sein Sohn immer noch in seinem Schatten steht. Er ist misstrauisch gegenüber der von den Zuni übernommenen Landwirtschaft und dem Handel, da er fürchtet, dass bald auch die Häuser wie bei den Zuni mit Lehmziegeln gebaut werden.

Krieger der Chiricahua - Ein junger Mann der erst vor kurzem auf die Jagd geht und noch wenig Erfahrung besitzt. Er ist im Vater-Sohn Konflikt unentschieden, und lässt sich auf Grund seiner Jugend leicht in eine oder andere Richtung beeinflussen.

Jäger der Diné- ein routinierter Jäger, der der uralten Kunst des Jagens nachgeht. Er hält die Landwirtschaft für ein Zeichen der Schwäche und schwärmt von alten Zeiten als es so etwas wie Landwirtschaft noch nicht gab.

Fernhändler (Der mit der Schildkröte redet)- Ein Mann der schon weit gereist ist und viel gesehen hat. Er ist sehr freundlich zu seinen Kunden, auch wenn er beim Tauschen keine Gnade kennt. Wenn er von den Plänen der Zuni-Beamten erfährt, fürchtet er, dass dieses im besten Fall mehr Konkurrenz für ihn oder im schlimmsten Fall territoriale Konflikte für die ganze Gegend bedeutet. Bei Dine ist er für die neue Lebensart, auch wenn es neue Konkurrenz für ihn bedeutet. Bei den Chiricahua steht er auf der Seite des Vaters, weil er befürchtet, dass der Sohn nicht lange Anführer bleiben und schnell getötet werden würde.

Maisbauer (Der grabende Maulwurf)-ein ältere Mann. Der auf seine alten Tage Ruhe haben will. Durch die Ambitionen des hohen Beamten sieht er diese Ruhe bedroht, da er für mehr Leute Mais anbauen und mehrere neue Maisbauern ausbilden müsste.

Baumwollbauer (der grüne)- er muss immer wieder seine Beschäftigung gegen über den Jägern verteidigen, die die Landwirtschaft für unsinnig halten.

Wache des Zuni-Lagers (der früh aufstehende)- Ein loyaler Untergebene des hohen Beamten. Er steht auch in der Frage der Erweiterung auf der Seite des hohen Beamten.

Wache des Diné-Lagers (Der heulende Wolf)- Ein Mann im mittleren Alter, der sich zwar nicht gegen die neuen Lebensweisen sperrt, aber auch kein großer Anhänger von ihnen ist.

Wache des Chiricahua-Lagers (der mies gelaunte)- Ein Bruder von „kleiner Bär“ und ein Freund des Schamanen „der den Mond lauscht“. Als Freund steht er auch im Vater-Sohn Konflikt auf der Seite des Sohnes.

Angehöriger des fremden Stammes (Der fallende Rabe)- Ein Mann von mittleren Alter. Er ist einer der wenigen Überlebenden seines Stammes.

Töpfer (der spielende Fuchs)-Ein Künstler, der immer nach neuen Inspirationen sucht. Da er sich eine Förderung der Kunst wie bei den Azteken und Maya erhofft, ist er für die Idee des hohen Beamten den Einfluss der Stadt zu erweitern und eine Art Stadtstaat zu gründen.

Kürschner (Der springende Luchs)- er bietet seine Dienste auf dem Markt der Zuni an. Er ist gegen die Stadtstaatidee, da er Konkurrenz fürchtet, was er mit Sorge um die Füchse und mögliche übermäßige Jagd auf diese verschleiert.

Näherin (die geschickte)-Eine nette Frau die in der Mitte vom rauen Klima der Chiricahua eine Ruhe und Freundlichkeit ausstrahlt. Sie versucht im Vater-Sohn Konflikt neutral zu sein.

Händler der Zuni (Der nichts anzubieten hat)-Er ist kein geschickter Händler, ist aber trotzdem der einzige Händler des Stammes. Er ist begeistert von der Idee des hohen Beamten, denn dies würde neue Waren und Handelsorte bedeuten. Ihm ist aber nicht klar, dass dies auch andere Händler bedeuten würde, die ihm aus dem Geschäft drängen würden.

Händler der Diné (Der tauschende)- Er ist einer der ersten, der sich dem Handeln zugewandt hat, und muss seinen Stamm erst von Vorteilen des Handelns überzeugen.

Oberster Krieger der Chiricahua (Der kleiner Bär)- Er hat den Angriff auf das Dorf der Coahuiltecen angeführt. Er ist groß und wird als nächster Anführer des Stammes gehandelt. Er soll schon als Kind einen Bärenjungen besiegt haben. Als nächster Anführer steht er im Vater-Sohn Konflikt auf der Seite des Vaters, der ihm gegenüber dem eigenem Sohn den Vorzug bei der Nachfolge gab.

7.24 Rätsel:

Die Anfangsrätseln, damit der Spieler in einen der drei Stämme aufgenommen wird, sollen von Typ Schlossrätsel sein. Dies bedeutet, dass sie nur eine Lösung haben, die aber bei jedem neuen Spielstart geringfügig anders aussieht.

Die Rätsel um das Ansehen in jeweiligen Stamm zu steigern, können in beliebiger Reihenfolge angenommen und gelöst werden. Dies sind Gegenstandsrätsel die der Spieler verschieden erfolgreich absolvieren kann. Die Rätsel sind optional, da beim erfolgreichen Absolvieren eines Rätsels der Spieler auf das Absolvieren eines zweiten Rätsels verzichten kann, wenn er auf höheres Ansehen verzichten möchte.

Die Diplomatie-Rätsel sind ebenfalls Gegenstandsrätsel, die der Spieler auf zwei Arten lösen kann (Bündnis, Krieg).

Der Kontakt mit den überlebenden Coahuiltec wird dem Spieler erst nach einer zufälligen Anzahl an Minuten nach dem Beitritt zu einem der Stämme möglich. Er trifft einen der Überlebenden bei der Handelsstation.

Beim Lösen mancher Rätsel kann der Spieler das dazu gehörige Minispiel frei spielen.

Rätsel:	Questgeber:	Beteiligte:	Benötigte Gegenstände
Tanz	Wache der Zuni	Schamane der Zuni	Aramaske
Hogan Bau	Wache der Diné	Baumeister der Diné	Holz, Werkzeug

Kampfkunst	Wache der Chiricahua	Oberster Krieger	Bogen, Pfeil, Stock
Hilfe des Schamanen der Zuni	Schamane der Zuni		
Hilfe des Medizinmannes der Diné	Medizinmann der Diné		
Hilfe des Schamanen der Chiricahua	Schamane der Chiricahua		
Jagd Chiricahua	Krieger		Pfeil, Bogen
Jagd Dine	Jäger der Dine		
Töpfern	Töpfer		Lehm
Überfall	Oberster Krieger	Angehörige des Fremden Stammes	
Diplomatische Ermächtigungen Zuni	Hohe Beamte der Zuni		
Diplomatische Ermächtigungen Diné	Stammesüberhaupt der Diné		
Diplomatische Ermächtigungen Chiricahua	Anführer der Chiricahua		
Spion der Zuni	Hohe Beamte der Zuni		Diné: Chiricahua:
Spion der Diné	Stammesoberhaupt der Diné		Zuni: Schmuck der Zuni Chiricahua
Spion der Chiricahua	Anführer der Chiricahua		Zuni: Schmuck der Zuni Diné:
Diplomatie Zuni Chiricahua	Anführer der Chiricahua		Bund: Türkis Krieg: Erz, Holz,(Waffen)

Diplomatie Zuni Diné	Stammesoberhaupt der Diné		Bund: Krieg: Erz, Holz, (Waffen)
Diplomatie Diné Chiricahua	Anführer der Chiricahua		Bund: Krieg: Erz, Holz, (Waffen)
Diplomatie Diné Zuni	Hohe Beamte der Zuni		Bund: Krieg: Erz, Holz, (Waffen)
Diplomatie Chiricahua Diné	Stammesoberhaupt der Diné		Bund: Krieg: Erz, Holz, (Waffen)
Diplomatie Chiricahua Zuni	Hohe Beamte der Zuni		Bund: Krieg: Erz, Holz, (Waffen)
Maisanbau (Regentanz)	Maisbauer		Fuchspelz, Regentanzmaske, Maissamen, Krug mit Wasser, Stock, Scherbe, Bogensehne
Baumwollanbau	Baumwollbauer		Baumwohlsamen, Krug mit Wasser
Hilfe der Azteken	Gesandter der Azteken	Häupling der Coahuiltec, Überlebenden der Coahuiltec, hohe Beamter der Zuni, Stammesoberhaupt der Diné, Anführer der Chiricahua	Menschenopfer

7.26 Minispiele:

Tanz – Arcade Spiel. Der Spieler drückt zu bestimmter Zeit auf Symbole, damit der Tanz richtig getanzt wird.

Kampfkunst - Arcade Spiel. Der Hauptcharakter kämpft gegen andere Chiricahua, durch das Drücken von Knöpfen.

Hoganbau - Puzzle Spiel. Der Spieler baut einen Hogan, indem er in richtiger Reihenfolge Bauschritte macht. Die Hogan können verschieden aussehen und verschieden geschmückt sein.

Jagd - Shooter (Reaktionsspiel). Verschiedene Tiere erscheinen auf den Bildschirm, auf diese muss der Spieler klicken um diese zu erlegen. Manchmal erscheinen andere Indianer, die der Spieler nicht abschießen soll.

7.26 Ansehen:

Beim Lösen von Ansehen Rätseln der verschiedenen Stämme (Landwirtschaft, Handeln, Jagd, Töpfern, Überfall) kriegt der Spieler abhängig von der Lösung Punkte. Mit zunehmender Anzahl an Punkten kriegt er Zugang zu den führenden Leuten des Stammes (religiöse und politische Oberhäupter). Jedes Rätsel gibt 1,2 oder 3 Punkte beim jeweiligen Stamm. Wenn der Spieler sich die Hilfe des jeweiligen religiösen Oberhauptes zusichert, kriegt er einen weiteren Punkt.

Punkt Anzahl	Möglichkeit
1	-
2	Diplomatie
3	-
4	Oberhaupt für Abgesetzt erklären
5	-
6	Oberhaupt töten (nur mit Hilfe des religiösen Oberhauptes)

7.27 Diplomatie:

Wenn der Spieler das Vertrauen des Oberhauptes des jeweiligen Stammes gewonnen hat, kann er mit anderen zwei Stämmen Bündnisse schließen oder ihnen den Krieg erklären. Jede dieser Handlungen verlangt die Lösung des jeweiligen Rätsels. Zusätzlich zu diesen kann der Spieler jederzeit zu anderen Stämmen reisen und sich als Spion anbieten. Dabei kann der Spieler auch ein

Doppeltes Spiel spielen und den Stamm, für den er eigentlich Spionieren sollte, bei genug Ansehen an sich reißen, um seinen primären Stamm einen unfreiwilligen Verbündeten zu schaffen.

7.28 Übernahme des Stammes:

Nach der Aufnahme in den Stamm, kann der Spieler versuchen das Oberhaupt des Stammes zu beseitigen. Dies kann durch seine Absetzung oder durch seinen Tod geschehen. Nicht in allen Fällen und Stämmen stehen diese beiden Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Zum Beispiel kann der hohe Beamte der Zuni nur in Auftrag eines anderen Stammes getötet werden. Um einen erfolgreichen Umsturz zu organisieren braucht der Spieler Ansehen im Stamm. Bei fehlendem Ansehen wird er beim Umsturzversuch getötet beziehungsweise in die Wildnis ausgewiesen.

Im Falle, dass der Spieler im Auftrag von einem anderen Stamm als Spion oder als „Doppelagent“ handelt wird er beim Misserfolg nicht getötet, sondern zum Auftraggeber ausgewiesen. Auch in diesem Stamm verliert er an Ansehen, da er ab jetzt misstrauisch beobachtet wird. Mit dem Stamm aus dem der Spieler ausgewiesen wurde, kann er keine Bündnisse mehr schließen oder sich ihm als Spion anbieten.

Bei der erfolgreichen Übernahme ohne einen Auftrag von außen endet das Spiel damit, dass der Spieler Stammesoberhaupt geworden ist. Als Spion eines anderen Stammes ist eine erfolgreiche Übernahme eines anderen Stammes durch Absetzung mit einem Bündnisschluss zwischen den Stämmen gleichzusetzen, während die Übernahme durch Tod des Oberhauptes mit erfolgreichem Krieg gleichzusetzen ist. In beiden Fällen wechselt die Stammeszugehörigkeit des Spielers zum Stamm für den er Spionieren sollte. Er ist dann auch nicht mehr ein Spion des Stammes.

Den Stamm dessen Spion der Spieler ist, kann er nur durch Absetzung des Oberhauptes übernehmen nicht durch töten, da der Spieler als Angehöriger eines anderen Stammes trotz erworbenen Ansehens misstrauisch angesehen wird.

7.29 Beispiele:

Die folgenden Beispiele sind aus zwei verschiedenen Abschnitten des Spiels.

7.29.1 Beispiel Dialog:

Dialog zwischen dem Spieler und der Chiricahua Wache beim ersten Eintreffen des Spielers beim Eingang zum Chiricahua Lager.

- Chiricahua Wache: Halt wer bist du?

- Spieler: Ich bin [Name des Spielers] von den Coahuitec
- Chiricahua Wache : Coahuitec ? Ist es nicht der Stamm von dem der „kleiner Bär“ grade zurückkam.
- Spieler: Ja ist es.
- Chiricahua Wache: Was willst du hier?
- Spieler: Ich will dem Stamm beitreten.
- Chiricahua Wache: Du willst den Stamm beitreten? Wieso will eine Coahuiltece unseren Stamm beitreten?
- Spieler: Die Coahuiltecen waren schwach und ihr seid stark. Ich bin stark und will mit den Starken sein.
- Chiricahua Wache: Deine Stärke muss du noch beweisen. Gehe zum Trainingsplatz unseres Lagers und beweise deine Stärke.

7.29.2 Beispiel Rätsel:

Maisbauer Rätsel- Eines der Ansehensrätsel des Zuni-Stammes nach der Stammesaufnahme

Der Alte Bauer des Zuni Stammes braucht Hilfe. Die Maissamen aus dem letzten Jahr sind verschimmelt und wegen der anhaltender Dürre ist das Feld ausgetrocknet.

- 1 Lösung: Der Spieler tauscht in der Handelsstation Werkzeug für Maissamen ein. Vase findet er im Haus des Töpfers. Die Vase kann am Fluss mit Wasser aufgefüllt werden, um das Feld zu gießen. (1 Punkt Zuni)
- 2 Lösung: Der Spieler tauscht in der Handelsstation Werkzeug für Maissamen ein. Er findet die Regentanzmaske beim Schamanen. In der Steppe erlegt der Spieler mit Pfeil und Bogen ein Fuchs, denn er auf dem Markt beim Kürschner für einen Fuchspelz tauscht. Der Hauptcharakter zieht die Regentanzmaske und den Fuchspelz bei der Feuerstelle an und es beginnt auf dem Feld zu regnen. (2 Punkte Zuni)
- 3 Lösung: Der Spieler tauscht in der Handelsstation Werkzeug für Maissamen ein. Er findet eine Scherbe auf der Straße der Zuni Stadt. Wenn der Spieler seinen Bogen auseinander nimmt, bekommt er ein Stock und eine Sehne. Bei, verbindet vom Stock mit der Scherbe durch die Sehne, erhält der Spieler einen Art Schaufel. Diese benutzt er auf den Fluss und bekommt ein Kanal zum Maisfeld. (3 Punkte Zuni)

7.30 Prototyp:

Die erste Idee war es einen Prototypen in Excel, durch verknüpfen der Sheets, zu erstellen. Dies wurde verworfen, da man für jeden Zustand einen eigenen Sheet erzeugen müsste, weil man keine Informationen von einem Sheet in den anderen Sheet bringen kann. Die Zweite Idee war es HTML/PHP zu nutzen, wo man Informationen über eine Seite hinweg mitnehmen kann. Diese Informationen sind gleichzeitig auch die Variablen, die man bei der Implementierung braucht. Die nötigen Variablen sind in der folgenden Tabelle mit den möglichen Werten aufgelistet.

Für die Gruppe der Chiricahua verwende ich den Namen Nnee, um kürzere Namen zu haben und alle Namen gleich lang zu haben.

Variable	Werte			
Stammangehörigkeit	Kein	Zuni	Dine	Nnee
Spion für	Kein	Zuni	Dine	Nnee
Standort der Azteken erfahren	Ja		Nein	
Standort des Coahuiltec Verstecks	Ja		Nein	
Unterstützung des Schamanen der Zuni	Ja		Nein	
Unterstützung des Medizinmannes der Dine	Ja		Nein	
Unterstützung des Schamanen der Nnee	Ja		Nein	
Zuni Maisanbau Rätsel	Nein	Mit Wasser gegossen	Regentanz aufgeführt	Kanal gebaut
Zuni Topfertei Rätsel	Nein	1 Lösung	2 Lösung	3 Lösung
Dine Baumwollanbau Rätsel	Nein	1 Lösung	2 Lösung	3 Lösung
Dine Jagd Rätsel	Nein	1 Lösung	2 Lösung	3 Lösung
Chiricahua Jagd Rätsel	Nein	1 Lösung	2 Lösung	3 Lösung
Chiricahua Überfall Rätsel	Nein	1 Lösung	2 Lösung	3 Lösung

Azteken Rätsel	Nein		Zuni geopfert		Nnee geopfert	Dine geopfert	Coahuiltec geopfert
Krieg mit	Keine	Zuni	Dine	Nnee	Zuni, Dine	Zuni, Nnee	Dine, Nnee
Bund mit	Keine	Zuni	Dine	Nnee	Zuni, Dine	Zuni, Nnee	Dine, Nnee
Feind von	Kein	Zuni	Dine	Nnee	Zuni, Dine	Zuni, Nnee	Dine, Nnee
Ansehen Zuni	0	1	2	3	4	5	6
Ansehen Dine	0	1	2	3	4	5	6
Ansehen Chiricahua	0	1	2	3	4	5	6

7.30.1 Installation

Benötigt: Xampp

- Xampp installieren
- Dateien des Prototyps in (xampp Ordener)/htdocs/Tribes-of-little-ColoradoPHP speichern
- Apache in Xampp Control Panel Applaction starten
- In Browser die Seite <http://localhost/Tribes-of-little-ColoradoPHP/> aufrufen und spielen.

Neben dem PHP Prototypen, der wie ein Text Adventure mit mehreren zur Auswahl stehenden Möglichkeiten aussieht und die Branching Story abbildet, wird ein noch kleinerer Prototyp erstellt. Dieser Prototyp wird mit Adventure Games Studio erstellt und entspricht annähernd dem geplanten Aussehen des Spiels. Er beinhaltet zwei Räume, die Übersichtskarte und das Beispiel Rätsel. Aufgrund des Fehlens der Umlaute in der Standardschrift, wurden die Buchstaben durch die gleichaussehenden Buchstaben getauscht.

7.31 Analyse

7.31.1 Aufgabenverteilung

Tribes of little Colorado besitzt Pflichtquests in Form von Einführungsrätseln, die man löst um in einem Stamm aufgenommen zu werden. Die Ansehensrätsel stellen dabei optionale Rätsel da, auch wenn man mindestens ein Rätsel lösen muss, um genug Ansehen zu kriegen und im Spiel weiter zu kommen. Außerdem gibt es das Aztekenrätsel, das man lösen kann aber nicht muss, wenn man Hilfe beim Diplomatierrätsel bekommen will. Es gibt Raum für eigene Aufgaben, da man sich

vornehmen kann, dass Spiel auf eine oder andere Art durchzuspielen. So gibt es bei Tribes of little Colorado, damit alle drei Typen der Aufgabenerteilung.

Pflicht Quests	Optionale Quests	Eigene Ziele
X	X	X

7.31.2 Entscheidungsfreiheit

Der Spieler kann sich im Spiel frei zwischen den Räumen und in den Räumen bewegen. In seinem Vorgehen ist der Spieler nicht eingeschränkt und besitzt mehrere Möglichkeiten die Rätsel und das gesamte Spiel zu lösen. Bei drei Stämmen besitzt der Spieler die freie Wahl zwischen diesen zu wählen bzw. sich umentscheiden zu können. Der Charakter kann vom Spieler in seinem Namen und Kleidung im Aussehen beeinflusst werden. Das Tanzspiel, sowie die Kampf- und Jagdminispiele dienen als Beschäftigungen außerhalb der Geschichte und den Quests. Der Spieler genießt im Spiel alle in Analyse betrachteten Entscheidungsfreiheiten.

Bewegungsfreiheit	Freiheit des Vorgehens	Freie Charakter/Partei Auswahl	Beschäftigung neben Quests/Story
X	X	X	X

7.31.3 Quest-Struktur

Bei Tribes of little Colorado entsteht die ersten Verzweigung, wenn man sich für einen der drei Stämme entscheiden soll. Weiter kann der Spieler die Ansehensrätsel auf drei Arten lösen. Die Auswahl von Rätseln kann als eine weitere Verzweigung gesehen werden. Die jeweils zwei Lösungen der Diplomatierätsel entscheiden über das Ende des Spiels. Auch die Entscheidung ob man den diplomatischen Weg geht oder durch Spionage oder durch Intrigen gewinnt sind weitere Verzweigungen. Am Ende warten auf den Spieler mehrere mögliche Enden. So besitzt Tribes of little Colorado eine Verzweigte Quest Struktur.

Lineare Quest Struktur	Perlenketten Quest Struktur	Verzweigte Quest Struktur
		X

7.31.4 Einfluss auf die Spielwelt

Mit seinem Verhalten kann der Spieler die Spielwelt beeinflussen, auch wenn die Reaktion meist nur durch Dialoge geschieht. Eine weitere Art der Reaktion ist der Ausschluss aus dem Stamm, wenn man als Spion eines anderen Stammes versucht hat das Oberhaupt eines Stammes zu töten ohne den zugehörigen Rückhalt im Stamm zu haben.

Das Aussehen der Spielwelt kann der Spieler nur geringfügig verändern. Dies geschieht durch die Wahl des Stammes, da man bei Wahl der Zuni oder Chiricahua andere Gebiete sieht (Salt Lake oder Fremder Stamm). Die Spielwelt verändert sich damit nur in durch Erscheinen oder durch Verschwinden von begehbaren Orten.

Der Spieler kann die Spielwelt nicht umgestalten oder über ihren Aufbau entscheiden. Diese Freiheit würde, aber auch nicht in das historische Szenario passen. Weshalb das Fehlen dieser Möglichkeit nachvollziehbar ist.

Einfluss auf Verhalten der Spielwelt	Veränderung des Aussehens der Spielwelt	Direkte Entscheidungen über Aufbau der Spielwelt
X	X	

7.32 Ausblick

Aufgrund von wenig Erfahrung beim professionellen Konzipierung von Adventurespielen, ist dies wohl noch kein fertiges Konzept, das man so umsetzen könnte, da es bestimmt noch zahlreiche Verbesserungen während des Entwicklungsprozesses benötigt. Es müssen mehr Rätsel und Dialoge zur Fertigstellung geschrieben und konzipiert werden, was zur Einführung von neuen noch nicht bedachten Charakteren führen kann. Auch wenn versucht wurde das Szenario historisch möglichst authentisch zu halten, mussten ein paar künstlerische Freiheiten genommen werden, um unter anderem den Charakteren eine eigene Geschichte zu geben. Letztendlich weicht dieses Spiel in manche Punkten von üblichem Point & Click-Adventures ab, weshalb es ein interessantes Experiment wäre dieses Adventure einem breiten Publikum vorzustellen.



Zum Schluss der Bachelor-Arbeit geht der Dank an die, die Bachelor-Arbeit unterstützt und als Inspiration gedient haben. Im speziellen geht der Dank an Professor Gunter Rehfeld für die umfangreiche Beratung und Patrick Sannmann für die Korrektur.

8. Anhang:

- Branching Story von The Tribes of little Colorado: Diplomacy and Betrayel
- CD
 - Bachelor Thesis
 - Branching Story von The Tribes of little Colorado: Diplomacy and Betrayel
 - PHP-Prototyp
 - Adventure Game Studio Prototyp

9. Quellen:

Print:

(Adams, Ernest, "Fundamentals of Game Design, Second Edition", 2010, Pearson Education)

(Apperley, Thomas H., "Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres", 2006, University of Melbourne)

(Caillois, Roger, "Man, Play and Games", 1958/2001, University of Illinois Press)

(Costkyan, Greg, "I have no Words & I must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games", 2002, Tampere University Press)

(Günzel, Stephan, Michael Liebe und Dieter Mersch, "Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008", 2008, Potsdam University Press)

(Grünwald, Sebastian, "Methoden interaktiven Storytellings", 2007, Eigenverleger)

(Ince, Steve, "Writing for Video Games", 2006, A & C Black Publishers Limited)

(Juul, Jesper, "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds", 2005, The MIT Press)

(Locke, Raymond Friday, "The Book of Navajo", 2001, Holloway House Publishing Group)

(Moore, Michael E., "Basics of Game Design", 2011, Taylor and Francis Group, LLC)

(Mäyrä, Frans, "An Introduction to Game Studies: Games in Culture", 2010, SAGE Publications Ltd.)

(Morell, Virginia, "The Zuni Way", April 2007, Smithsonian Magazine, <http://www.smithsonianmag.com/people-places/zuni.html?c=y&page=1>, Stand: 24.08.2012)

(Rigby, Scott und Richard M. Ryan, "Glued to Games", 2011, ABC-CLIO, LCC)

(Salen, Katie and Eric Zimmerman, "Rules of Play: Game Design Fundamentals", 2004, Massachusetts Institute of Technology)

(Waldman, Carl, "Encyclopedia of Native American Tribes", 2006, Infobase Publishing)

(Walter, Klaus, "Grenzen spielerischen Erzählens", 2001, Gesamthochschule Siegen)

Internet:

(AGS, www.adventuregamestudio.co.uk, 24.08.2012)

(Apache Tribal Nation, <http://www.greatdreams.com/apache/apache-tribe.htm>, 24.08.2012)

(American Indian Agriculture, <http://www.history.iastate.edu/agprimer/Page14.html>, 24.08.2012)

(American Indian Originals, <http://americanindianoriginals.com/zuni-culture.html>, 24.08.2012)

(Coahuiltecan Indians, <http://www.tshaonline.org/handbook/online/articles/bmcah>, 24.08.2012)

(Comic-Con 2010, 2010, <http://www.gamespot.com/kingdoms-of-amalur-reckoning/videos/comic-con-2010-panel-38-studios-6270857>, 24.08.2012)

(Darsend, <http://forums.reckoning.amalur.com/showthread.php?1060-The-quot-Official-quot-Definition-of-quot-Open-World-quot-By-Ken-Rolsten> , 07.06.2012)

(Densming AGS Tutorials, www.youtube.com/playlist?list=PLE2730DC45292B935, 24.08.2012)

(Navajo Crystalinks, <http://www.crystalinks.com/navajos.html>, 24.07.2012)

(Navajo Hogans,
<http://www.historyforkids.org/learn/northamerica/before1500/architecture/navajo.htm>, 24.08.2012)

(Navajo Indianer, http://www.usatipps.de/Tips_1/F_-_K/Indianer/Navajo_Indianer/navajo_indianer.html, 24.08.2012)

(The Navajo Tribe Native American Indian Lore,
<http://www.horsekeeping.com/jewelry/NavajoIndians.htm>, 24.08.2012)

(Rain Dance of Zuni, http://www.inquiry.net/outdoor/native/dance/rain_zuni.htm, 24.08.2012)

(USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, 24.08.2012)

(smash bros. , <http://www.smashbros.com/de/characters/index.html>, 24.08.2012)

(Strategiewiki-Starcraft,
http://strategywiki.org/wiki/StarCraft:_Brood_War/Terran_Mission_4:_Assault_on_Korhal,
24.08.2012)

(Visionaire, www.visionaire-studio.net, 24.08.2012)

(Wintermute, dead-code.org, Stand: 24.08.2012)

(Zuni Fetishes, <http://www.zunispirits.com/zunifetishorigin.html>, 24.08.2012)

(Zuni World View, http://www.amerindianarts.us/zuni_worldview.html, 24.08.2012)

Spiele:

Black & White, Lionhead Studios, PC, 2001

Call of Duty: Modern Warfare 2, Infinity Ward, PC, 2009

Capitalism, Enlight, PC, 1995

Sid Meier's Civilization 5, Firaxis, PC, 2010

Die Gilde, 4HEAD Studios, PC, 2002

Disciples 3, Akella (.dat Studio), PC, 2010

Donkey Kong, Nintendo, Arcade, 1981

Doom, id Software, PC, 1993

Dune 2, Westwood Studios, PC, 1992

Dungeon and Dragons, Tactical Studies Rules, 1974

Edna bricht aus Sammler Edition, Daedalic Entertainment, PC, 2008

Emperor: Battle for Dune, Westwood Studios, PC, 2001

Euro Track Simulator, SCS Software, PC, 2008

EVE-Online, CCP Games, PC, 2003

Fallout 3, Bethesda Game Studios, PC, 2008

Flight Simulator X, Microsoft Game Studios, PC, 2006

Full Throttle, Lucas Arts, PC, 1995

Grand Thief Auto 4, Rockstar North, PC/PS3, 2008

Heroes of might and Magic V, Nival Interactive, PC, 2006

Indiana Jones: Fate of Atlantis, Lucas Arts, PC, 1992

Jedi Knight: Jedi Outcast, Raven Software, PC, 2002

Lock On, Eagle Dynamics, PC, 2003

Legend of Kyrandia 2, Westwood Studios, PC, 1993

Mass Effect, BioWare, PC/Xbox, 2008/2007

Saints Row 3, Volition, Inc. , PC/PS3/Xbox360, 2011

Sam and Max Hit the Road, Lucas Arts, PC, 1993

SimCity 4, Maxis, PC, 2003

Starcraft: Broad Wars, Saffire /Blizzard Entertainment, PC, 1998(NA)/1999(EU)

Star Trek Online, Cryptic Studios, PC, 2010

Star Wars: the Old Republic, BioWare, PC, 2011

Super Mario Galaxy, Nintendo EAD, Wii, 2007

Superpower, GolemLabs, PC, 2002

Super Smash Bros. Brawl, Sora Ltd, Wii, 2008

Ultima Online, Origin Systems, PC, 1997

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, PC, 2004(NA)/2005 (EU)