

# Der Avatar-Spieler-Konflikt als narrative Spielmechanik

Tobias Moshhammer



MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2019

© Copyright 2019 Tobias Moshhammer

Alle Rechte vorbehalten

# Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 25. November 2019

Tobias Moshhammer

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	iii
<b>Kurzfassung</b>	vii
<b>Abstract</b>	viii
<b>1 Einleitung</b>	1
1.1 Motivation und Fragestellung . . . . .	1
1.2 Aufbau der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Avatar</b>	3
2.1 Definition . . . . .	3
2.2 Charakteristiken und Kategorien . . . . .	5
2.2.1 Charakteristiken eines Avatars . . . . .	5
2.2.2 Abstrakter-Konkreter Avatar . . . . .	6
2.2.3 Altered Positions . . . . .	7
2.3 Spieler-Avatar-Beziehung . . . . .	7
2.4 Erweiterungen des Avatars . . . . .	9
2.5 Spieler und Avatar als separate Entitäten . . . . .	10
2.6 Zusammenfassung . . . . .	11
<b>3 Agency</b>	12
3.1 Definition . . . . .	12
3.1.1 Theoretical Agency . . . . .	15
3.1.2 Perceived Agency . . . . .	15
3.1.3 Emotional Agency . . . . .	16
3.2 Eingeschränkte und unklare agency . . . . .	17
3.3 Zusammenfassung . . . . .	17
<b>4 Narrative Game Mechanics</b>	19
4.1 Spielmechaniken . . . . .	19
4.2 Mechaniken als Erzählmittel . . . . .	20
4.2.1 Mechaniken als Metapher . . . . .	20
4.2.2 Narrative Game Mechanics . . . . .	21
4.3 Zusammenfassung . . . . .	23

<b>5</b>	<b><i>Sisyphos</i></b>	24
5.1	Das Spiel . . . . .	24
5.2	Der Avatar-Charakter . . . . .	25
5.3	Agency in Sisyphos . . . . .	26
5.4	Mechaniken . . . . .	26
5.4.1	Kurzzeitiges Stehenbleiben des Avatar-Charakters . . . . .	26
5.4.2	Weigerung des Avatar-Charakters in eine Richtung zu gehen . . .	26
5.4.3	Verlangsamte Gehgeschwindigkeit . . . . .	27
5.4.4	Avatar-Charakter bewegt sich in eine andere Richtung als gedrückt	27
5.4.5	Ungewolltes Attackieren . . . . .	28
5.4.6	Vertauschen von Dialogoptionen . . . . .	29
5.4.7	Ausweichen von Dialogoptionen . . . . .	29
5.4.8	Zensieren der Dialoginhalte . . . . .	30
<b>6</b>	<b>Evaluierung</b>	31
6.1	Methode . . . . .	31
6.2	Beziehung zum Avatar-Charakter . . . . .	31
6.3	Agency . . . . .	33
6.4	Evaluierung der Mechaniken . . . . .	33
6.4.1	Kurzzeitiges Stehenbleiben des Avatar-Charakters . . . . .	33
6.4.2	Weigerung in Richtung zu gehen . . . . .	33
6.4.3	Verlangsamte Gehgeschwindigkeit . . . . .	34
6.4.4	Ungewolltes Attackieren . . . . .	34
6.4.5	Avatar-Charakter bewegt sich in eine andere Richtung als gedrückt	34
6.4.6	Vertauschen von Dialogoptionen . . . . .	34
6.4.7	Zensieren von Texten . . . . .	35
6.5	Subjektive Empfindung von Widerstand . . . . .	35
6.6	Beitrag zu Narrative . . . . .	35
<b>7</b>	<b>Erkenntnisse und Richtlinien</b>	36
7.1	Zielgruppe . . . . .	36
7.2	Richtlinien . . . . .	37
7.2.1	Beweggründe der Weigerungen . . . . .	38
7.2.2	Direkte Verbindung mit dem sichtbaren Avatar . . . . .	38
7.2.3	Klare Darstellung von Emotionen . . . . .	38
7.2.4	Eingriff in Spielmechaniken . . . . .	38
7.3	Überarbeitung der Spielmechaniken . . . . .	39
7.4	Zusammenfassung . . . . .	40
<b>8</b>	<b>Fazit</b>	41
8.1	Zusammenfassung . . . . .	41
8.2	Nächste Schritte und Aussichten . . . . .	41
<b>A</b>	<b>Interview und Fragebogen</b>	43
<b>B</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	58
B.1	PDF-Dateien . . . . .	58

Inhaltsverzeichnis	vi
B.2 Quelldateien . . . . .	58
B.3 Abbildungen . . . . .	58
B.4 Sisyphos . . . . .	58
<b>Quellenverzeichnis</b>	59
Literatur . . . . .	59
Software . . . . .	60
Online-Quellen . . . . .	61

# Kurzfassung

In Videospielen dient ein Avatar als eine Repräsentation eines Spielers oder einer Spielerin und ermöglicht Interaktionen mit der virtuellen Spielwelt. Im Normalfall sollten Spieler und Avatar eine harmonische Einheit bilden, jede Abweichung kann zu Frustration aufseiten der Spieler führen. Diese Arbeit wird sich mit jenem Fall beschäftigen, in dem eine bewusste Trennung und Konflikt zwischen Spieler und Avatar besteht. Dabei soll evaluiert werden, ob und wie dieser Konflikt für narrative Zwecke genutzt werden kann. Deswegen soll zuerst auf die Charakteristiken eines Avatars eingegangen sowie unterschiedliche Standpunkte über die Beziehung zwischen Spieler und Avatar beleuchtet werden. Zwei weitere Schlüsselthemen sind *agency* und *narrative game mechanics*. *Agency* wird unter anderem dadurch hervorgerufen, dass Spieler Handlungsfreiheit innerhalb eines Videospieles haben. Abgesehen davon können jedoch auch belanglose Entscheidungen oder sogar das Fehlen von Optionen *agency* hervorrufen, solange dadurch Empathie gegenüber dem Avatar oder anderen Charakteren erzeugt wird. *Narrative game mechanics* wiederum stellen eine spezielle Form von Spielmechanik dar, die als Erzählmittel dienen. Diese können Spieler unter anderem zu einem gewissen Verhalten motivieren.

Anhand dieser theoretischen Grundlagen wurde das Spiel *Sisyphos* (Moshhammer, 2019) entwickelt, mit dem Ziel, einen Spieler-Avatar-Konflikt innerhalb der Spielhandlung zu induzieren. Durch anschließende Spieltests und Interviews konnten die implementierten *narrative game mechanics* evaluiert und Richtlinien aufgestellt werden, die bei zukünftigen Projekten mit einem ähnlichen Fokus als Hilfestellung dienen sollen.

# Abstract

In video games an avatar serves players as a representation and allows interactions with the virtual game world. Normally, player and avatar should form a harmonious unit, any deviation can lead to frustration on the part of the player. This thesis will examine the case where there is a conscious separation and conflict between player and avatar. It is to be evaluated whether and how this conflict can be used for narrative purposes. For this purpose, the characteristics of an avatar should first be discussed, as well as different points of view about the relationship between the player and the avatar. Two other key topics are agency and narrative game mechanics. Agency is evoked by player choice and the chance to take meaningful actions within the game world. Apart from that, irrelevant or even missing choices can create a sense of agency as long it creates empathy for the avatar or other characters. Narrative game mechanics represent a special form of game mechanics that serve as a narrative technique. Based on these theoretical foundations, the game *Sisyphos* (Moshhammer, 2019) was developed with the goal of using a player avatar conflict within the game narrative. Subsequent playtesting and interviewing helped to evaluate the implemented narrative game mechanics. According to the findings, guidelines were created to assist future projects with similar focus.

# Kapitel 1

## Einleitung

Videospiele sind ein interaktives Medium. Im Vergleich zu Filmen oder Büchern ist es in Spielen möglich, direkter mit der Geschichte, der Welt und den Charakteren zu interagieren und diese sogar zu einem gewissen Grad zu beeinflussen. Es ist aber nicht möglich, in diese virtuelle Welt direkt einzutauchen. Zwischen Spielern und Spielwelt befindet sich eine trennende Ebene, in Form von Bildschirm, Maus, Tastatur oder Controller. Mit Hilfe dieser Eingabegeräte können die Spieler eine Repräsentation innerhalb der virtuellen Welt steuern und so mit Charakteren, der Handlung und Spielmechaniken interagieren. Diese Spielerrepräsentation wird auch Avatar oder Spielcharakter genannt. Beim Avatar kann es sich unter anderem um eine individuell gestaltbare Spielfigur handeln, in welche sich die Spieler hineinversetzen können, aber auch um einen Protagonisten oder eine Protagonistin mit Persönlichkeit und Zielen, wie sie in klassischen Filmnarrativen zu finden sind. Der Avatar ist mittlerweile ein etabliertes Konzept in Videospielen und kann in den unterschiedlichsten Formen eingesetzt werden, je nachdem wie es von dem jeweiligen Spiel benötigt wird.

### 1.1 Motivation und Fragestellung

Avatar und Spieler sind eng miteinander verbunden, denn ohne die Spieler wäre der Avatar entweder eine reglose Puppe oder eine von Videospielsystemen kontrollierter Charakter, ein sogenannter *Non-Player-Character (NPC)*. Meist wird erwartet, dass ein Avatar möglichst genau nach den Wünschen der Spieler agiert. Lässt sich ein Avatar beispielsweise nicht exakt steuern oder verhält sich nicht berechenbar, kann dies zu Frustration aufseiten der Spieler führen. Es gibt jedoch Spiele, die genau diese mögliche Spannung zwischen Spieler und Avatar als ihre Kernmechanik verwenden, insbesondere was die Kontrolle und Steuerung des Avatars anbelangt. Die Herausforderung in derartigen Videospielen liegt in der Steuerung selbst, sodass banal wirkende Aufgaben wesentlich erschwert werden. Die Frustration der Spieler wird dabei in Kauf genommen und dient diesen sogar als Motivation, um im Spiel besser zu werden. Ein Beispiel dafür ist das Spiel *Getting Over It* [29], in welchem die Spieler einen surrealistischen Berg zu erklimmen versuchen. Der Avatar selbst steckt in einem großen Kessel fest und kann sich nur mittels eines Vorschlaghammers fortbewegen. Während sich diese Art des Spieler-Avatar-Konfliktes in den letzten Jahren in etlichen Spielen wiedergefunden hat, wie zum

Beispiel in *Surgeon Simulator* [47], finden sich kaum Fälle, wo ein bewusster narrativer Konflikt zwischen Spielern und Avatar auftritt. Avatar und Spieler werden selten als separate Entitäten behandelt, da diese zwei, wie bereits angesprochen, voneinander abhängig sind. Wenn die Spieler aber nicht in der Lage sind, sich mit ihrem Avatar zu identifizieren oder dessen Handlungen inkonsistent erscheinen, dann kann es auch innerhalb der Spielhandlung zu einem Konflikt zwischen Spieler und Avatar kommen. In dem Fall werden die Spieler vor vollendete Tatsachen gestellt und haben nur die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen und die Anweisungen des Spieles zu befolgen oder das Spiel zu beenden. Selten ist dies auf eine bewusste Design-Entscheidung zurückzuführen. Diese Arbeit soll sich genau mit jenem Fall auseinandersetzen, in dem ein narrativer Konflikt zwischen Spieler und Avatar willentlich hervorgerufen wird. Das bedeutet, dass die Ziele der Spieler und des Spieles, mit denen des Avatars scheinbar in Konflikt stehen. Hierbei stellt sich die Frage: Kann ein Konflikt beziehungsweise eine Trennung von Avatar und Spieler zur Handlung des Spieles sinnvoll beitragen? Kann dieses Gefühl hervorgerufen werden, oder akzeptieren Spieler einfach die scheinbaren Weigerungen als Teil des Spieles? Und kann dies positiv zum Spielerlebnis beitragen oder würde es lediglich zu Frustration führen?

## 1.2 Aufbau der Arbeit

Kapitel 2 bis Kapitel 4 beschäftigen sich näher mit drei unterschiedlichen Themengebieten, die als Grundlage für eine genauere Analyse eines möglichen Spieler-Avatar-Konfliktes benötigt werden. Zuerst wird genauer auf die Beziehung, welche Spieler zu ihren Avataren haben können, eingegangen. Kapitel 3 geht näher auf den Begriff *agency* ein und darauf, wie eine Einschränkung von *agency* sich auswirken könnte. In Kapitel 5 wird auf *narrative game mechanics* eingegangen, deren primärer Zweck es ist, die Handlung des Spieles zu unterstützen. Danach wird genauer auf das Videospiel *Sisyphos* [39] eingegangen, welches im Rahmen der Masterarbeit entwickelt wurde. Hierbei werden unter anderem die einzelnen Mechaniken beschrieben, die dem Spieler-Avatar-Konflikt dienen sollen. Kapitel 6 setzt sich dann mit den Ergebnissen der Playtests und Interviews zum Spiel *Sisyphos* auseinander. Kapitel 7 dient als eine Zusammenführung der letzten Kapitel, wobei gleichzeitig Richtlinien für die Verwendung eines narrativen Spieler-Avatar Konfliktes aufgestellt werden sollen. In Kapitel 8 findet sich ein Resümee der Arbeit.

## Kapitel 2

# Avatar

Wie bereits erwähnt, dient der Avatar als eine Repräsentation der Spieler in der virtuellen Spielwelt. Der Begriff Avatar wurde das erste Mal im Spiel *Habitat* [35], einem Online-Multiplayer-Spiel, das die Spieler als 2D-Grafiken darstellte, in diesem Kontext verwendet.

Das Konzept eines Avatars ist nicht nur auf Videospiele beschränkt, sondern findet sich unter anderem im Internet wieder. Hierbei handelt es sich meist um 2D-Grafiken, welche die User auf einer Website repräsentieren [49]. In Videospielen dient der Avatar ebenfalls als eine Repräsentation eines Spielers oder einer Spielerin und ermöglicht Interaktionen mit der virtuellen Welt. Mit dieser Art von Avatar soll sich diese Arbeit näher auseinandersetzen.

Heute kann ein Avatar eine Reihe unterschiedlicher Formen annehmen. Zum Beispiel kann die Spielkamera, durch welche die virtuelle Welt des Videospieles betrachtet wird, als Avatar fungieren, wie beispielsweise in *Mirror's Edge Catalyst* [25]. Ein Avatar kann aber auch als ein komplexes 3D-Modell dargestellt werden, das sich sogar durch die Spieler frei anpassen lässt, wie etwa im *Massively Multiplayer Online Game World of Warcraft* [27]. Während dieses Konzept für Spieler mittlerweile selbstverständlich ist, gibt es weiterhin viele unterschiedliche Ansichten darüber, welche Charakteristiken einen Avatar kennzeichnen, ob Avatar und Spielcharakter zu unterscheiden sind, und wie sich die Beziehung zwischen Avatar und Spielern definieren lässt. In diesem Kapitel soll deshalb eine Reihe von Standpunkten zur Spieler-Avatar-Beziehung betrachtet werden.

### 2.1 Definition

Das Verhältnis zwischen Avataren und Spielern ist einer der Kernaspekte von Videospielen. Zuseher können sich mit dem Protagonisten oder der Protagonistin eines Filmes identifizieren, jedoch können sie nie direkt in diese Rolle schlüpfen. In Videospielen hingegen können die Spieler direkt Kontrolle über den Hauptcharakter übernehmen, um selbst mit den anderen Charakteren und der Handlung zu interagieren. In welcher Beziehung zueinander Avatare und Spieler stehen, kann einerseits vom Spiel vorgegeben sein, aber gleichzeitig von den jeweiligen Spielern subjektiv empfunden werden [1]. Beispielsweise kann der Avatar sowohl als man selbst wahrgenommen werden, oder lediglich als eine digitale Figur, die sich direkt steuern lässt.



**Abbildung 2.1:** Zwei unterschiedliche Arten, wie ein Spielavatar dargestellt werden kann. In *Mirror's Edge Catalyst* [25] (erstes Bild) dient die Spielkamera als Avatar, es soll dabei das Gefühl entstehen, direkt durch die Augen der Protagonistin zu blicken. Bei *Breath of the Wild* [40] (zweites Bild) ist die Kamera hingegen unabhängig vom Avatar, welcher als ein 3D-Modell dargestellt wird.

Der Begriff Avatar, welcher wörtlich als *Abstieg* übersetzt werden kann, stammt ursprünglich aus dem Hinduismus und beschreibt die unterschiedlichen Verkörperungen der Gottheit *Vishnu* [11]. Mit Avatar im Bereich der Videospiele ist ebenfalls eine Art von Verkörperung innerhalb einer digitalen Umgebung gemeint. Jedoch können im Gegensatz zum ursprünglichen Begriff die Spieler nicht völlig in die Rolle ihres Avatars schlüpfen, wie Alison Gazzard in *The Avatar and the Player* [7] erklärt. Es bleibt eine trennende Ebene zwischen der Spielwelt und den Spielern, schon dadurch, dass wir die virtuelle Spielwelt durch einen Bildschirm betrachten. Auch die indirekte Steuerung des Avatars, meist durch Eingabegeräte, wie Maus, Tastatur oder Controller, trägt zu dieser Trennung bei. Selbst in *Virtual Reality*, die versucht, die Grenze zwischen Spielern und der Spielwelt möglichst zu reduzieren, betrachten die Spieler die Spielwelt durch zwei kleine Monitore, die in einem *VR-Headset* angebracht sind. Es werden auch weiterhin Controller verwendet, um mit dem Spiel zu interagieren. Diese sind aber für *VR* konzipiert und versuchen Interaktionsmöglichkeiten aus der realen Welt zu imitieren.

Das ermöglicht es zumindest, die Trennung zwischen den Spielern und der Spielwelt zu verkleinern.

Abgesehen von der Bezeichnung Avatar, wird häufig auch der Begriff Spielcharakter verwendet. Ursprünglich wurden Avatar und Spielcharakter synonymisch zueinander verwendet. Die Bezeichnung Avatar wird mittlerweile häufiger für Spielerrepräsentationen verwendet, welche keine vorgegebene Persönlichkeit haben, sondern von den Spielern erstellt werden. Ein Beispiel dafür ist die Spielerrepräsentation in *World of Warcraft* [27], deren Rasse, Klasse und Aussehen beliebig ausgewählt werden können. Mit Spielcharakter sind hingegen Charaktere gemeint, die vordefinierte Persönlichkeit und Aussehen haben, wie etwa Nathan Drake, der Protagonist der *Uncharted-Reihe* [26]. Daniel Vella [22] hingegen sieht Avatar und Spielcharaktere nicht als zwei unterschiedliche Arten der Spielerrepräsentationen [22]:

[...] it should be amply clear that both terms – ‘avatar’ referring to the formal game component acting as the player’s embodiment within the gameworld, and ‘player-character’ referring to the nonfactual individual enacted within the textual world – are both indispensable.

Ihm zufolge kann keiner dieser Begriffe allein stehen, und beide sind für das volle Verständnis notwendig, was Klevjer als Avatar-Character bezeichnet [10]. Der Avatar dient als die Verkörperung der Spieler, während der Spielcharakter die unabhängigen Eigenschaften, wie dessen Persönlichkeit und Hintergrundgeschichte, beinhaltet. Der Spielcharakter dient als eine Art Blickpunkt, durch welche wir die Spielwelt erleben können.

## 2.2 Charakteristiken und Kategorien

In den folgenden Abschnitten soll auf die Charakteristiken eines Avatars eingegangen werden, sowie auf unterschiedliche Standpunkte zum Verhältnis zwischen Spieler und Avatar.

### 2.2.1 Charakteristiken eines Avatars

Abgesehen von der Definition des Avatars, stellt sich noch die Frage, welche Eigenschaften ein Avatar genau besitzt. Gazzard definiert dazu vier unterschiedliche Charakteristiken [7]:

#### 1. *Locus*

Dessen Platz in der Welt und wie dieser mit den Spielern kommuniziert wird. Beispielsweise kann dies durch ein konkretes 3D-Modell, welches sich in der virtuellen Spielwelt befindet, dargestellt werden.

#### 2. *Agency*

Die Fähigkeit die Welt zu beeinflussen. Kann der Avatar zum Beispiel Objekte in der Umgebung zerstören oder bewegen? Auf welche Weise kann mit anderen Charakteren interagiert werden?

#### 3. *Empathy*

Wie sehr ist es für die Spieler von Interesse, überhaupt die Spielwelt beeinflussen

zu können. Kann der Avatar eine emotionale Bindung schaffen, wodurch die Spieler zum Beispiel Konsequenzen innerhalb der Spielwelt als persönlich empfinden, obwohl diese rein fiktiv sind?

#### 4. *Player Character*

Wer sind die Spieler in dieser Welt? Was können sie tun und was repräsentieren sie? Schlüpfen die Spieler in die Rolle eines normalen Bewohners oder handelt es sich beim Avatar um ein gottgleiches Wesen, welches die Spielwelt und die innewohnenden Charaktere von außerhalb beeinflussen kann?

Ein Avatar besitzt alle diese Eigenschaften, wobei je nach Spiel die Gewichtung unterschiedlich verteilt sein kann. Zwei der vier Charakteristiken, *agency* und *empathy*, sind dabei für eine weitere Auseinandersetzung mit dem Spieler-Avatar-Konflikt von großer Bedeutung, weshalb im Kapitel 3 näher auf diese Charakteristik eingegangen wird.

### 2.2.2 Abstrakter-Konkreter Avatar

Um Avatare zu kategorisieren, gibt es unterschiedliche Ansätze. Beispielsweise können Avatare anhand der verwendeten Spielperspektive eingeteilt werden, also der Beziehung zwischen Spieler und Bildschirm. Beispielsweise wird von einer *Ego-Perspektive* oder einem *First-Person-View* gesprochen, wenn die Spieler direkt in die Spielkamera schlüpfen, um direkt durch die Augen des Avatars zu blicken. Bei einem *Third-Person-View* zeigt die Spielkamera hingegen den Avatar völlig oder teilweise aus einer gewissen Entfernung. Im Hinblick auf das Verhältnis zwischen Spieler und Bildschirm, kann ein Avatar dadurch kategorisiert werden, wie konkret die Darstellung ist:

#### **Abstrakter Avatar**

Es gibt keine konkrete Spielerrepräsentation. So können die Spieler zum Beispiel eine ganze Nation innerhalb eines Spieles repräsentieren und kontrollieren. Die Repräsentation kann sich aber auch lediglich auf einen Mauszeiger beschränken, mit dem etwa Puzzleteile verschoben werden.

#### **Konkreter Avatar ohne Charakterdarstellung**

Der Spielcharakter dient als Avatar für die Spieler, er ist ein Vertreter innerhalb der Spielwelt, sodass dieser stellvertretend mit den Charakteren und Spielelementen interagiert. Entweder besitzt der Avatar keine Persönlichkeit oder kann von den Spielern bestimmt werden.

#### **Konkreter Avatar mit Charakterdarstellung**

Der Spielcharakter hat seine eigene Persönlichkeit und Ziele und entspricht damit mehr einem Protagonisten oder einer Protagonistin, wie sie aus anderen Medien bekannt sind. In diesem Fall begleiten die Spieler diesen durch die Handlung beziehungsweise schlüpfen in deren vorgegebenen Rollen.

In einem Spiel können sich mehrere dieser Kategorien wiederfinden. Zum Beispiel können die Spieler den Großteil des Spieles in die Rolle eines vorgegebenen Charakters schlüpfen, der aber einen gewissen Grad an Spielerentscheidung innerhalb der Handlung erlaubt.

### 2.2.3 Altered Positions

Eine andere Möglichkeit, Avatare zu kategorisieren stammt von Gazzard [6]. Dabei dient ebenfalls nicht die Spielperspektive als Ausgangspunkt, sondern das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar. Der Avatar ist ihr zufolge nicht nur auf die Darstellung einer konkreten Figur beschränkt, welche sie als *avatarial display* bezeichnet. *Avatarial presence* beschreibt hingegen den sichtbaren Einfluss, der aus den Handlungen der Spieler innerhalb der Spielwelt resultiert. Letzterer ist normalerweise in Videospiele immer vorhanden, während hingegen ein *avatarial display* nicht unbedingt notwendig ist. Anhand dieser Trennung von *display* und *presence* definiert sie vier mögliche Kategorien von Avataren (siehe auch Abb. 2.2) [6]:

#### **First Altered Position**

Die Spieler sind innerhalb des sogenannten *magic circle* [8], was bedeutet, dass sie sich in der Spielwelt befinden und *avatarial presence* besitzen. Jedoch haben sie in diesem Fall kein *avatarial display*. Ein Beispiel dafür wäre, wenn der Avatar rein als Kamera beziehungsweise als Mauszeiger repräsentiert wird.

#### **Second Altered Position**

Teilweises *avatarial display*: Hier gehören Spiele aus der *Ego-Perspektive* dazu, in denen ein Teil des Avatars sichtbar ist, wie etwa die Hände oder dessen Bewaffnung.

#### **Third Altered Position**

Vollständiges *avatarial display*: Der Avatar ist völlig sichtbar, die Kamera ist aber weiterhin an diesen gebunden.

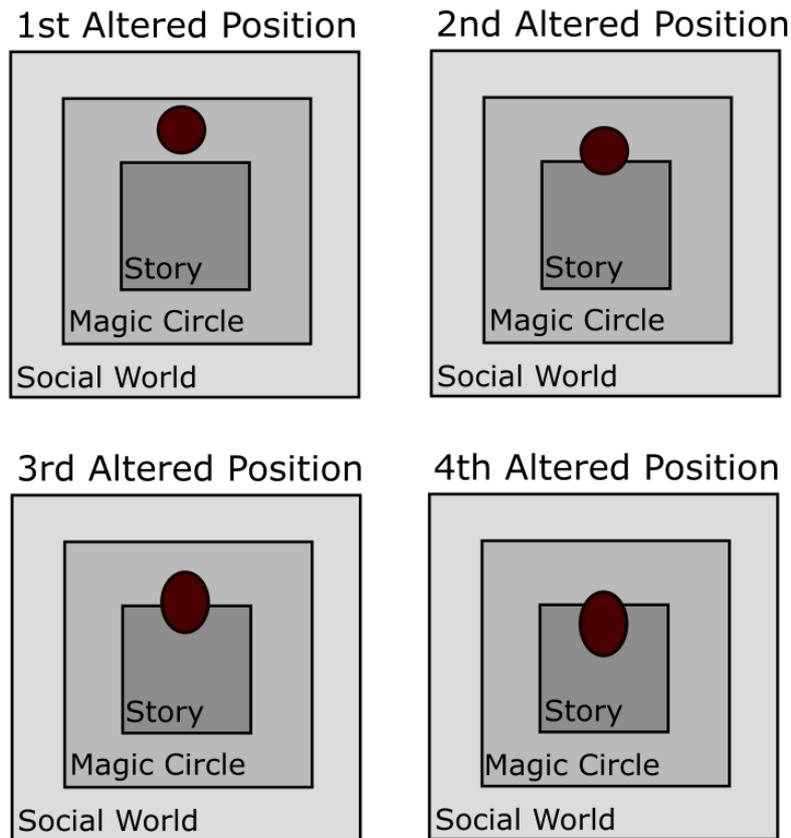
#### **Fourth Altered Position**

Vollständiges *avatarial display*, die Kamera ist jedoch nicht an diesen gebunden. Der Avatar hier kann dabei als eine einzige Entität oder als eine Gruppe auftreten, wie beispielsweise in einem Strategiespiel, in welchem mehrere Charaktere gleichzeitig kontrolliert werden können.

## 2.3 Spieler-Avatar-Beziehung

Es gibt eine große Anzahl unterschiedlicher Auslegungen, wie die Beziehung zwischen Spielern und Avataren definiert werden kann. Meist wird davon gesprochen, dass der Avatar als eine Verkörperung der Spieler dient, wobei diese Verkörperung eine Reihe unterschiedlicher Ausprägungen haben kann, sei es eine völlige Verkörperung oder eine partielle. Andere betrachten nur bestimmte Teilaspekte oder stellen Definitionen nur für bestimmte Spielarten auf. Klevjer [10] geht beispielsweise von einer breiteren Definition aus, in welcher Avatare in dieselbe Kategorie fallen wie ferngesteuerte Flugzeuge, *Lego*-Figuren oder Papierpuppen und lässt dafür den Aspekt der Selbstdarstellung der Spieler außer Acht.

Um eine Übersicht zu schaffen, sollen hier eine Reihe von Betrachtungsweisen aus der Arbeit *The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity* [15] beschrieben werden, die, ausgehend von verschiedenen Arbeiten, die Betrachtungsweise der Spieler-Avatar-Beziehung in sechs Standpunkten zusammenfasst. Dabei ist zu beachten, dass diese nicht für alle Arten von Avataren anwendbar oder nur auf bestimmte Spielgenres beschränkt sind.



**Abbildung 2.2:** *Altered position*. Der Punkt repräsentiert die Spielerdarstellung und zeigt deren Verhältnis zur *Story* (in diesem Fall, die sichtbare Spielwelt) und dem sogenannten *magic circle*, welches der Bereich ist, in dem Spieler Einfluss auf die Spielwelt nehmen können. Bildquelle: [6].

Den ersten Standpunkt bezeichnet Nørgård [15] als *visuality*. Diese Betrachtungsweise trennt die Spieler klar vom Avatar ab. Die Spieler sind in der Rolle eines Betrachters, während der Avatar als eine Art verdoppeltes Körperbild beziehungsweise digitales Spiegelbild agiert. Es ist ein zwiespältiges Verhältnis, in welchem die Spieler sich selbst dabei beobachten, wie sie innerhalb der virtuellen Welt agieren. Im Zentrum steht der Wunsch der Spieler, ihre Aktionen ausgeführt zu sehen. Auch kann von einem fetischartigen Verhältnis gesprochen werden, vergleichbar mit der Betrachtung des eigenen Spiegelbildes beziehungsweise dem Wunsch, sich selbst auf dem Bildschirm zu sehen [5].

Der nächste Standpunkt, *cognition* [15], sieht die Spieler in der Rolle kognitiver Denker, welche ihren Verstand in ihren Avatar projizieren. Die Spieler denken also mit oder durch den Avatar, der als der verkörperte Verstand der Spieler dient. Das kann unterschiedliche Formen annehmen. Der Avatar kann als ein kognitives Werkzeug sowie als ein Gefäß der Spieler dienen. Alternativ wird der Avatar zum Verstand der Spieler oder fungiert als eine Art Kabel, durch welchen die Spieler ihre Gedanken übertragen

können. Dies trifft unter anderem auf Spiele zu, die primär aus Puzzles bestehen.

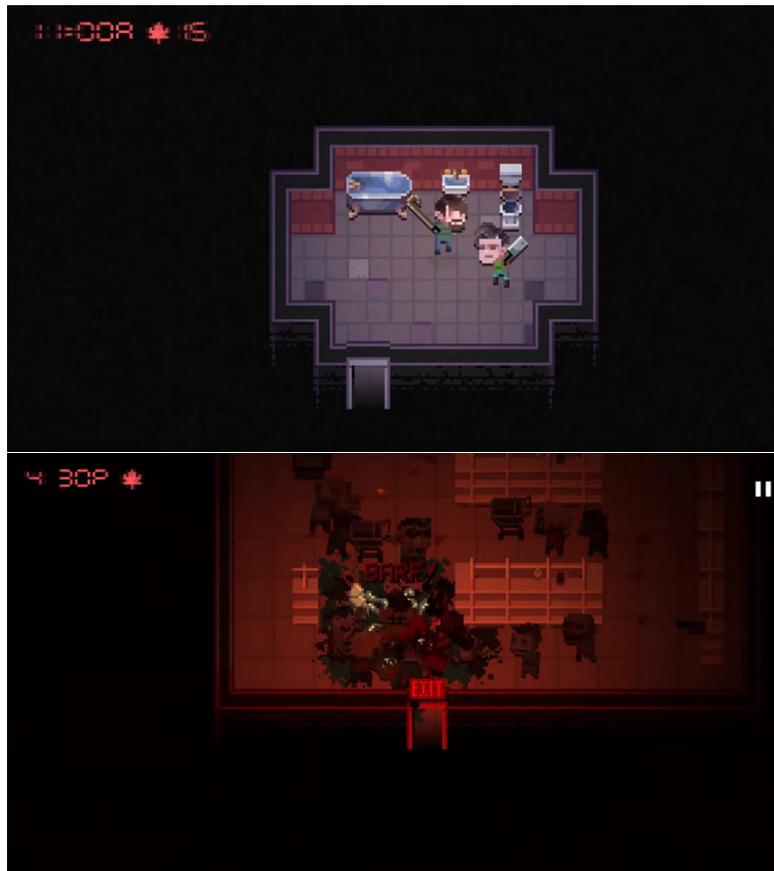
In der Kategorie *dramaturgy* [15] tritt die Narrative in den Vordergrund, sowie Spiele als Eskapismus oder Rollenspiel. In diesem Fall ist die Beziehung zwischen den Spielern und dem Avataren vergleichbar mit der eines Erzähler oder Schauspielers. Sie schlüpfen in die Rolle eines Charakters und erleben die fiktive Welt durch diesen Charakter. Diese Sichtweise ist unter anderem in Rollenspielen, mit konkreten Avataren mit Charakterdarstellung oder bei linearen, narrativ fokussierten Spielen üblich.

Der vierte Standpunkt, *prostheses* [15], sieht den Avatar als eine Erweiterung des Körpers des Spieler oder der Spielerin innerhalb der digitalen Welt. Der Avatar kann hierbei wie eine Prothese fungieren beziehungsweise wie eine Marionette von außen bewegt oder wie ein Fahrzeug von innen gesteuert werden.

Beim letzten Standpunkt, *sociality* [15], steht auch der Aspekt des Rollenspiels im Mittelpunkt. Hierbei wollen die Spieler nicht in die Rolle eines vorgegebenen Charakters schlüpfen, sondern wollen mittels des Avatars die eigene Individualität beziehungsweise Wunschvorstellung ausdrücken. Diese Betrachtungsweise funktioniert primär bei Online-Spielen oder Rollenspielen, in denen die Spieler ihren Avatar frei gestalten können.

## 2.4 Erweiterungen des Avatars

Eine weitere Betrachtungsweise des Verhältnisses von Spieler und Avatar stammt abermals von Gazzard aus ihrer Arbeit *Player as Parent, Character as Child: Understanding avatarial relationships in gamespace* [6]. Die Spieler sind hierbei in der Rolle des *parent*, während der Avatar ein *child* davon ist. Dies ist nicht zu verwechseln mit dem realen Verhältnis zwischen Eltern und Kindern. Stattdessen ist damit eine hierarchische Beziehung gemeint. In diesem Fall ist der *parent* in der Lage, das *child* zu steuern und zu kontrollieren. Weiters erbt das *child* Aspekte des *parent*, verfügt aber gleichzeitig über unabhängige Eigenschaften. Als Beispiel führt Gazzard die Beziehung zwischen einem Auto und dessen Rädern an. Die Räder sind hierbei in der Rolle des *child*, werden also vom *parent* gesteuert aber verfügen über eigene Eigenschaften. Durch diese Sichtweise lassen sich Elemente wie *cutscenes*, bei welchen es sich um eine nicht oder nur geringfügig interaktive Filmsequenz handelt, oder das Kontrollieren von mehreren Objekten als Teile des Avatars zusammenfassen. Der Avatar bleibt auch in einer *cutscene*, in welchen die Spieler keine direkte Kontrolle über diesen haben, weiterhin ein *child* der Spieler. Deshalb kann das Verhalten innerhalb der *cutscene* als eine Eigenschaft des Avatars angesehen werden. Auch können Elemente, die nicht mit der konkreten Darstellung des Avatars zusammenhängen, als ein Teil des Avatars betrachtet werden. Ein Beispiel ist das *User Interface*, auf dem unterschiedliche nützliche Spielinformationen dargestellt werden können. Elemente, wie etwa eine Anzeige der übrigen Lebensenergie, Dialogboxen oder sogar ein Mauszeiger können als Eigenschaften oder Erweiterungen des Avatars betrachtet werden. Sogar der gesamte Bildschirm kann als eine Erweiterung des Avatars dienen, beispielsweise indem dieser rötlich aufblitzt oder Blutflecken darauf auftauchen, um zu signalisieren, dass der Avatar Schaden erlitten hat. Weiters kann dem *parent* mehr als nur ein *child* untergeordnet sein. Ein Beispiel dafür ist *Wii Sports* [41]. Darin kann ein Vier-Personen-Tennis-Match von einem Spieler alleine gespielt werden, wobei dieser ein ganzes Tennis-Team gleichzeitig steuert.



**Abbildung 2.3:** Die Spielwelt in *Death Road to Canada* [31] wird in einer *top-down*-Perspektive dargestellt. Der Avatar wird direkt gesteuert. Erleidet dieser Schaden, blitzt der ganze Bildschirm rot auf, um den Spielern ein eindeutiges Feedback zu geben. Der Bildschirm kann damit auch als ein Teil des Avatars gesehen werden, obwohl dieser eindeutig von dessen grafischer Darstellung entkoppelt ist.

## 2.5 Spieler und Avatar als separate Entitäten

Bisher wurde vom Avatar meist als eine Verkörperung, Erweiterung oder zumindest eine Entität gesprochen, welche von den Spielern direkt gesteuert wird. Wie sieht es jedoch für den Fall aus, in dem Avatar und Spieler separate Einheiten sind? In den meisten Definitionen und Betrachtungswinkeln wird zwar zwischen den Spielern und den Avataren unterschieden, jedoch besteht das Endziel darin, dass die Spieler sich bestmöglich mit ihrem Avatar verbinden können, um in die virtuelle Welt eintauchen zu können. In Videospielen wie *One Shot* [28] und *Doki Doki Literature Club* [44] wird dieses Konzept jedoch auf den Kopf gestellt. So sind Spieler und Avatar nicht ein und dasselbe, wie sich im Lauf der Handlung herausstellt. In *One Shot* wird dies zu Beginn der Handlung dadurch gezeigt, dass der Avatar-Charakter namens Nico sich direkt mit den Spielern unterhält. Die Spieler werden als eine Art Gottheit verehrt, während Nico, ähnlich der ursprünglichen hinduistischen Bedeutung, als deren Avatar dient. In *Doki Doki Litera-*

*ture Club* wird diese Trennung erst ab der zweiten Spielhälfte offenbart und dies zeigt sich dadurch, dass bestimmte Charaktere die Spieler direkt adressieren. Der Avatar, welcher nur in der Form von Dialogen und einer statischen Kamera repräsentiert wird, rückt in den Hintergrund, bis er gar nicht mehr auf die Geschehnisse der Handlung zu reagieren scheint. In beiden Fällen gibt es wenige bis keine Auswirkungen auf die Spielmechaniken selbst. Zum Beispiel wird Nico weiterhin von den Spielern direkt gesteuert und entzieht sich lediglich in *cutscenes* deren Kontrolle. Stattdessen dient diese Trennung als ein narratives Mittel.

Ein anderes Beispiel, in dem die Beziehung zwischen Spieler und Avatar nicht einfach zu beurteilen ist, ist das *VR-Spiel Moss* [42]. Hierbei schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Waldgeistes und sind in der Lage, mit der Welt direkt zu interagieren, indem sie Objekte verschieben oder Gegner stoppen. Gleichzeitig haben sie die volle Kontrolle über einen weiteren Spielcharakter, eine kleine Maus. Nach der *parent-child*-Definition könnten beide als ein *child* des Spielers betrachtet werden, Gazzards *altered-position*-Einteilung zufolge würde sowohl die erste als auch letzte *altered position* gleichzeitig eingenommen werden.

Deutlich seltener gibt es den Fall, dass der Avatar mit den Spielern in Konflikt steht und sich beispielsweise widersetzt. Da der Avatar als unsere Verkörperung beziehungsweise Repräsentation innerhalb der virtuellen Welt dient, kann sich unerwünschtes Verhalten negativ auf die Beziehung zwischen Spieler und Avatar auswirken. Dieses Verhalten ist meist nicht geplant, sondern entsteht dadurch, dass die Steuerung nicht reibungslos funktioniert oder dass der Avatar sich in *Cutscenes* anders verhält, als wenn die Spieler Kontrolle über diesen haben. Auf diesen Aspekt wird im folgenden Kapitel näher eingegangen.

## 2.6 Zusammenfassung

Obwohl Avatar und Spieler so eng miteinander verknüpft sind, ist es schwierig festzulegen, was diese Beziehung exakt ausmacht. Das liegt einerseits daran, dass die erwähnten Standpunkte nur in bestimmte Spielgenres anzutreffend sind. So lässt sich beispielsweise der Standpunkt des Avatars als eine Prothese generell auf alle Arten von Spielen übertragen, während Avatare als eine Art der Selbstdarstellung vermehrt auf Rollenspiele beziehungsweise *MMOs* beschränkt sind. Weiters kann dieses Verhältnis als subjektiv abhängig von den Vorstellungen und Präferenzen der Spieler wahrgenommen werden. Manche wollen sich in eine Rolle hineinversetzen, während andere den Avatar lediglich als eine Prothese sehen, um ihre eigenen Vorstellungen umzusetzen. Obwohl oft die Rede vom Avatar als Verkörperung der Spieler ist, ist mit dieser im Normalfall keine vollständige gemeint. Selbst *VR-Spiele*, die es den Spielern ermöglichen, noch tiefer in virtuelle Welten einzutauchen, sind weiterhin auf Displays und Controller angewiesen, um mit der Welt interagieren zu können. Daher wird von einer teilweisen Verkörperung oder Erweiterung der Spieler gesprochen.

# Kapitel 3

## Agency

Spieler erleben die Spielwelt und interagieren durch ihren Avatar mit ihr. Wie viel Einfluss sie durch ihren Avatar auf die virtuelle Welt und die Narrative nehmen können, variiert. Die Interaktion zwischen dem Avatar und der Spielwelt könnte sich darauf beschränken, durch diese zu navigieren und Monologe von *NPCs* anhören zu können. Andererseits könnten die Spieler in der Lage sein, die gesamte Spielwelt nach Belieben zu manipulieren, wie etwa in *Minecraft* [38], deren Welt aus einzelnen Blöcken besteht, die fast beliebig entfernt und platziert werden können. Dieser Handlungsrahmen, der vorgibt, wie sehr man die Spielwelt, die Handlung und das Gameplay beeinflussen kann, wird auch als *agency* bezeichnet und stellt Gazzard [7] zufolge einer der vier Charakteristiken eines Avatars dar. Die bekannteste Definition von *agency* stammt aus dem Buch *Hamlet on the Holodeck* [14] von Janet Murray. Über die Jahre folgten noch weitere unterschiedliche Definitionen sowie Kategorien, auf welche in diesem Kapitel eingegangen werden sollen.

### 3.1 Definition

Janet Murray definiert *agency* wie folgt [14]:

[...] the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.

*Agency* in einem Spiel zu haben bedeutet, dass Spieler durch ihre Aktionen und Entscheidungen das Spielergebnis in einer bedeutsamen Weise verändern oder zumindest beeinflussen können. Dies kann auf viele unterschiedliche Teilaspekte von Videospiele übertragen werden, sei es Gameplay, die Spielwelt oder die Spiel narrative.

*Agency* ist dabei nicht mit Interaktivität gleichzusetzen. Beispielsweise existiert im Brettspiel *Leiterspiel* zwar Interaktivität, da Spielfiguren felderweise weiterbewegt werden können, jedoch bestehen keine tatsächlichen Entscheidungsmöglichkeiten. Die Bewegungsweite wird von einem zufälligen Würfelergbnis festgelegt und die Spielfigur lässt sich nur entlang eines linearen Pfades weiterziehen. Außerdem ist es völlig glücksabhängig, ob man eine Leiter nach oben erwischt oder wegen einer Schlange mehre Felder zurückversetzt wird. Damit von *agency* gesprochen werden kann, muss dies über einfache Interaktivität hinausgehen und den Spielern bedeutsame Entscheidungen bieten.

Beispielsweise könnte den Spielern eine Reihe von Fertigkeiten zur Auswahl stehen, mit welchen sie ihren Spielstil nach Belieben anpassen können. In diversen Rollenspielen erhält man beispielsweise die Option, sich auf unterschiedliche Waffen- oder Charakterfertigkeiten zu spezialisieren, um das Spielergebnis auf die eigenen Präferenzen zu zuschneiden.

Ein Beispiel für *agency* innerhalb der Spielwelt findet sich in *Breath of the Wild* [40], dessen Welt völlig frei begehbar ist. Den Spielern steht es offen, wie sie ihr Ziel, beispielsweise einen Berggipfel, erreichen wollen. Man kann dem von Monstern belagerten Bergpfad folgen, versuchen eine Steilwand hochzuklettern oder einen anderen hohen Ort besteigen und anschließend mit einem Gleiter zum gewünschten Gipfel fliegen. Zudem reagieren viele Objekte in der Spielwelt auf die Aktionen der Spieler in einer Weise, wie es in der realen Welt erwartet würde. So lässt sich der Großteil der Bäume mit einer Axt fällen, hohes Gras kann in Brand gesteckt werden und rundliche Felsen können Abhänge runtergerollt werden.

Schließlich gibt es *agency* innerhalb der Spielhandlung. Hierbei steht die Möglichkeit der Spieler im Zentrum, durch ihre Handlungen und Entscheidungen, den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen. Diese Art von *agency* kann auf kleinere Ereignisse beschränkt sein, zum Beispiel, wie andere *NPCs* auf die Taten der Spieler reagieren. Genauso können aber auch die Entscheidungen der Spieler das Spielende maßgeblich verändern. Oft hängt dies damit zusammen, wie man mit anderen *NPCs* in Dialogen interagiert, wie beispielsweise in *The Wolf Among Us* [33].

Andere Spiele wie *Undertale* [30] hingegen bestimmen den Ausgang des Spieles durch die Taten der Spieler und nicht über Dialoge. In Fall von *Undertale* hängt das Spielende damit zusammen, welche Charaktere die Spieler im Laufe getötet haben oder ob alle verschont wurden. Mit dieser Art von narrativer *agency* soll sich diese Arbeit näher auseinandersetzen. Das bedeutet, dass in diesem Fall Spiele wie *Minecraft*, welche *agency* durch eine veränderbare Welt bieten, eine untergeordnete Rolle spielen.

Instinktiv würde man mehr Entscheidungsmöglichkeiten mit mehr *agency* gleichsetzen, was heißen würde, dass totale Entscheidungsfreiheit das letztendlich erstrebenswerte Ziel wäre. Das ist jedoch einerseits mit dem aktuell technischen Stand nicht möglich, und andererseits wäre ein immenser Aufwand aufseiten der Entwickler notwendig, um absolut jede vorstellbare Option zu implementieren. Weiters gibt es Argumente dafür, dass völlige Freiheit für die Spielernarrative nicht unbedingt zielführend ist. Dadurch kann nicht garantiert werden, dass alle Handlungspunkte erreicht werden, um zu einem zufriedenstellenden Abschluss zu kommen. Dies kann bereits bei Spielen mit nur einer Handvoll unterschiedlichen Enden ein Problem darstellen, da selten alle Spiel-Enden gleichsam befriedigend sind und sinnvolle Charakterentwicklung bieten.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass *agency* und eine interessante Narrative sich ausschließen. Ein Beispiel dafür ist das Strategiespiel *Crusader Kings II* [34], in welchem die Spieler in die Rolle eines Adligen zur Zeit des Mittelalters schlüpfen. Die Spieler besitzen eine Vielzahl von Optionen, um mit den dynamisch generierten *NPCs* zu interagieren und den Verlauf der Geschichte Europas zu verändern. Durch das teils unberechenbare Verhalten der anderen Charaktere können sich interessante Narrative ergeben, die von den persönlichen Zielen der Spieler abhängig sind. Will man hingegen eine klassisch strukturierte Geschichte erzählen, dann könnte *agency* scheinbar ein Hindernis darstellen. Jedoch sind über die Jahre weitere Definitionen entstanden, die nicht

völlige Entscheidungsfreiheit als Endziel für *agency* beinhalten. Karen Tanenbaum und Joshua Tanenbaum definieren *agency* stattdessen als *commit to meaning* [19].

Agency is not about selecting between options in this case, but is instead about expressing intent, and receiving a satisfying response to that intent.

Entscheidungen sind in diesem Fall eine Möglichkeit der Spieler, eine Intention auszudrücken und eine Reaktion darauf zu erhalten. Beispielsweise können die Spieler beschließen, mit allen *NPCs* möglichst freundlich und hilfsbereit zu interagieren. Solange sie in Dialogen die gewünschten Dialogoptionen zur Wahl haben und eine im Kontext sinnvolle Reaktion der *NPCs* erhalten, tritt ebenfalls *agency* auf.

Dies ist eng verwandt mit dem Begriff *local agency*, welcher von Mateas und Sterns in ihrer Arbeit über das Spiel *Façade* [37] definiert wurde [12]. Von *local agency* wird gesprochen, wenn eine Aktion der Spieler sofort einen Kontext spezifischer und sinnvoller Reaktion der Spielsysteme hervorruft. Zum Beispiel können sich der Spieler oder die Spielerin in *Oxenfree* immer wieder entscheiden, wie sie sich in den Unterhaltungen mit den anderen Charakteren verhalten wollen. Die unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten können beispielsweise neutral, positiv oder negativ sein, und die Charaktere werden entsprechend darauf reagieren. Ob diese Entscheidung größere Konsequenzen hat oder nur das Spielerlebnis etwas personalisiert, spielt dabei keine Rolle.

Im Gegensatz dazu steht *global agency*. Hierbei sind Entscheidungen gemeint, welche den Ausgang der Spielnarrative maßgeblich beeinflussen. In *Oxenfree* können beispielsweise die Handlungen der Spieler dazu beitragen, welche Charaktere am Ende verschwinden und welche am Leben bleiben. Auch Janet Murray erweiterte später ihre



**Abbildung 3.1:** Ein Screenshot aus dem Spiel *Oxenfree* [46]. Der Fokus des Spieles liegt in den Unterhaltungen mit den anderen Charakteren. In diesem Fall wird die Protagonistin gefragt, wie ihre Beziehung zu Jonah ist, ihrem neuen Stiefbruder. Entweder kann man ihn als einen Mitbewohner abstempeln, versuchen das Thema zu wechseln oder bestätigen, dass Jonah ihr Stiefbruder ist.

Definition um *dramatic agency* [14]. In diesem Fall steht die Beziehung der Spieler zu

den Charakteren im Mittelpunkt. Demnach würden Spieler auch *agency* besitzen, wenn sie mit den Charakteren des Spieles empathisch mitfühlen können und deren Ziele die eigenen werden.

### 3.1.1 Theoretical Agency

*Theoretical agency* stellt die tatsächliche Möglichkeit der Spieler dar, Einfluss auf die Handlung des Spieles zu nehmen [20]. Diese Art von *agency* ist objektiv und messbar. Beispielsweise hat ein Spiel mit acht verschiedenen Spiel-Enden objektiv eine höhere *theoretical agency* als ein Spiel mit lediglich einem. Doch wie bereits angesprochen, bedeutet ein Mehr an *theoretical agency* in diesem Fall nicht automatisch ein besseres Spielerlebnis, noch garantiert dies, dass tatsächlich mehr *agency* auftritt. Sind Entscheidungsmöglichkeiten obskur oder werden unklar an die Spieler kommuniziert, können sie diese als nicht so bedeutsam erachten und dadurch weniger *agency* empfinden. Außerdem bedeutete das Erhöhen von *theoretical agency* einen generellen Mehraufwand für Spieleentwickler und -designer, besonders, je mehr sich die Handlung in einer Baumstruktur verzweigt.

### 3.1.2 Perceived Agency

*Perceived agency* oder auch *illusory agency* [4], wie sie von Fendt et al. bezeichnet wird, ist im Gegensatz dazu subjektiv. Hierbei steht im Mittelpunkt, wie viel Einfluss die Spieler glauben zu haben. Ein Spiel könnte in Wahrheit keine der Entscheidungen der Spieler berücksichtigen und nur wenig *theoretical agency* besitzen, aber die Spieler können trotzdem das Gefühl haben, dass ihre Entscheidungen sinnvoll waren. Wichtig ist hierbei, wie das unmittelbare Feedback den Spielern präsentiert wird. Beispiele für die Anwendung von *perceived agency* stammt von diversen *Adventure*-Spielen des Studios *Telltale Games*, darunter *The Walking Dead* [32] und *The Wolf Among Us* [33]. Die Handlungen dieser Spiele sind linear aufgebaut, mit mehreren Verzweigungen dazwischen, die letztlich aber zu einem einzigen Ende zusammenlaufen. Dennoch werden die Spieler immer wieder vor Entscheidungen gestellt, wie etwa, welche Charaktere gerettet werden und welche sterben, die scheinbar große Konsequenzen haben. Um zu verhindern, dass die Handlung zu sehr verzweigt, kommen die geretteten Personen meistens im späteren Verlauf um oder werden von der Gruppe permanent getrennt. Um den Entscheidungen noch mehr Bedeutung zu verleihen, wird nach einer Entscheidung ein kurzer Text eingeblendet, der die Spieler darauf hinweist, dass sich der jeweilige Charakter an diese Tat oder Worte erinnern wird. Dies hat jedoch im Laufe der Handlung kaum einen oder gar keinen Effekt, sondern dient dazu, den Spielern das Gefühl zu geben, dass ihren Taten mehr Gewicht zukommt als dies tatsächlich der Fall ist.

In einer von Fendt et al. durchgeführten Studie wurde festgestellt, dass es für die Spieler keinen Unterschied macht, ob die Geschichte in Wahrheit nur linear ist, solange die Spieler direkt nach einer Entscheidung ein sinnvolles Feedback erhalten [4]. Nach mehrmaligem Durchspielen der Handlung kann sich diese Illusion jedoch bemerkbar machen. Obwohl insbesondere *The Walking Dead* [32] sich großer Beliebtheit und Kritikerlob erfreute, wuchs mit der Zeit auch die kritische Einstellung gegenüber den scheinbar bedeutungslosen Entscheidungen. Wird zudem den Spielern vorgegaukelt, dass ihre Entscheidungen den Ausgang des Spieles maßgeblich verändern werden, besteht das



**Abbildung 3.2:** In den Dialogen von *The Wolf Among Us* [33] haben die Spieler die Möglichkeit zwischen zwei bis vier separaten Antwortmöglichkeiten zu wählen. Durch diese können die Spieler zwar nicht den Ausgang des Spieles verändern, jedoch reagieren Charaktere je nach Antwort unterschiedlich, wodurch die Handlung geringfügig beeinflusst wird. Ein Balken am unteren Ende stellt die verbleibende Zeit dar, bis eine Auswahl getroffen werden muss.

Risiko, die Spieler zu frustrieren. Dies bedeutet nicht, dass *perceived agency* deswegen vermieden werden sollte, stattdessen kann diese genutzt werden, um die Beziehung der Spieler zu den Spielcharakteren zu stärken, und sie ermöglicht es, die Handlung auf die Spieler zuzuschneiden.

### 3.1.3 Emotional Agency

Die vorher beschriebenen Kategorien bringen *agency* mit Entscheidungen oder zumindest einer Illusion von Konsequenzen in Verbindung. Jedoch ist dies nicht der alleinige Faktor, um *agency* bei Spielern hervorzurufen. *Emotional agency* ist ein Begriff, den Weir in seinem Artikel über sein Spiel *Balloon Diaspora* [24] verwendet. Weir zufolge können kleine belanglose Entscheidungen ein Gefühl von *agency* hervorrufen und den Spielern den Eindruck geben, dass ihre Handlungen sinnvoll sind. Im Gegensatz zu diversen Entscheidungen in *The Wolf Among Us* ist es nicht wichtig, große Konsequenzen vorzutäuschen. Stattdessen versuchte Weir in dem Spiel *Balloon Diaspora* *agency* dadurch zu erzeugen, dass die *NPCs* den Spielern persönliche Fragen stellen. Diese sollen den Spielern die Möglichkeit geben, den Hintergrund und die Persönlichkeit ihres Avatar-Charakters genauer zu definieren. Nicht die Entscheidungen stehen im Mittelpunkt, sondern die persönliche Verbindung zum Avatar und den diversen anderen Charakteren innerhalb der Spielwelt. Kway und Mitchell zufolge wird auch dadurch *emotional agency* erregt. *Local agency* kann dabei eine effektive Möglichkeit sein, um *emotional agency* hervorzurufen, da man sofort eine sinnvolle Reaktion erlebt. Beispielsweise gibt es in *The Wolf Among Us* immer wieder die Chance, die Persönlichkeit des Protagonisten Bigby durch sein Verhalten gegenüber den anderen *NPCs* zu definie-

ren: Versucht er sich möglichst freundlich zu verhalten, zeigt er sich ihnen gegenüber abweisend oder verhält er sich aggressiv?

Umgekehrt bedeute *local agency* nicht, dass gleichzeitig *emotional agency* auftritt. In dem Fall, dass den Spielern Dialogoptionen gegeben werden, die aber nicht der Charakterisierung dienen, sondern mit dem *Gameplay* in Verbindung stehen, tritt meist keine *emotional agency* auf.

Kway und Mitchell sehen jedoch eine mögliche Spannung zwischen *global agency* und *emotional agency*. Um alle unterschiedlichen Enden eines Spieles zu erreichen, müssen Spieler auch Entscheidungen treffen, die sich gegen ihre eigenen Präferenzen und Moralvorstellungen richten. Das führt möglicherweise dazu, dass diese weniger an den Charakteren interessiert sind und letztlich keine *emotional agency* auftritt.

### 3.2 Eingeschränkte und unklare agency

Da *agency* meistens mit Entscheidungen in Verbindung steht, wäre anzunehmen, dass eine Einschränkung der Handlungsfreiheit sich negativ auswirken würde. Wie jedoch bereits erwähnt, können mehrere Faktoren zum Auftreten von *emotional agency* beitragen, wie etwa die Beziehung der Spieler zum Avatar-Charakter und den *NPCs*. Kway und Mitchell zufolge sind es nicht nur kleine Entscheidungen, die *emotional agency* hervorrufen. Auch das Fehlen von Entscheidung und Situationen, in welchen, trotz aller Bemühungen der Spieler, sich der Ausgang nicht ändern lässt, kann zu einem Gefühl von *agency* beitragen. Die Spieler können einerseits tatsächlich keine Gelegenheit erhalten, in das Geschehnis einzugreifen, beispielsweise wenn der Spiel-Avatar in einer Szene gefesselt ist und deswegen nicht agieren kann. Oder sie können vor eine scheinbare Wahl gestellt werden, die aber nur einen validen Ausgang hat. Mawhorter et al. [13] bezeichnen dies als *unchoice*. Einerseits kann dies den Spielern ein Gefühl von Machtlosigkeit vermitteln, wenn sie plötzlich nicht in der Lage sind, eine andere Wahl zu treffen. Andererseits könnte es den Spielern die Möglichkeit geben, hinter einer Entscheidung zu stehen, selbst wenn es die einzig valide ist. Dies setzt aber voraus, dass die Spieler aufgrund der Handlung daran interessiert sind, diese Option zu unterstützen. Wenn dies nicht der Fall ist, können die Spieler sich vor den Kopf gestoßen fühlen, besonders wenn es ihrer Meinung nach logischere Alternativen gegeben hätte.

Die Kehrseite ist, dass bedeutungslose Entscheidungen oder gar inkorrekt kommunizierte Dialogoptionen zu Frustration führen können. Ein Beispiel dafür ist, wenn der Avatar-Charakter eine ausgewählte Dialogoption wesentlich aggressiver ausdrückt, als die Spieler es erwartet hatten. Ein Exempel findet sich wieder in *The Wolf Among Us*: Während eines Gespräches mit einem Verdächtigen erhalten die Spieler die Optionen *glass him*. Einige Spieler interpretierten dies so, dass sie ihrem Gegenüber etwas zu trinken einschenken würden. Stattdessen nimmt der Spielcharakter aber ein Glas und schlägt damit auf das Gesicht des Gesprächspartners ein.

### 3.3 Zusammenfassung

*Agency* wird oft mit Entscheidungsfreiheit in Verbindung gebracht, doch zeigt es sich, dass damit selten *theoretical agency*, also die Möglichkeit tatsächlich Veränderungen

in der Spielhandlung zu bewirken, gemeint ist. Ein stärkeres Gefühl von *agency* kann durch eine unmittelbare Reaktion auf Entscheidungen des Spielers erreicht werden, egal wie weitreichend die Konsequenzen letztlich sind. Weiters können kleinere persönliche Entscheidungsmöglichkeiten dafür genutzt werden, um etwa die Beziehungen zwischen den Charakteren im Spiel zu vertiefen, was unter anderem hilft, *emotional agency* hervorzurufen. Auch kann das Einschränken von Optionen das Gefühl von *agency* verstärken, wenn es beispielsweise zumindest eine Entscheidung gibt, die Spieler mit Überzeugung unterstützen können. Dies bedeutet, dass ein Spieler-Avatar-Konflikt, in dem den Spielern bewusst Handlungsmöglichkeiten weggenommen werden, nicht unbedingt mit *agency* im Widerspruch stehen muss. Mit einem widerwilligen Avatar kann deswegen verstärkt auf *emotional agency* gesetzt werden, bewusste Einschränkungen können weiters diesen Konflikt sogar betonen. Außerdem wird durch einen derartigen Konflikt nicht ausgeschlossen, dass mit Blick auf das gesamte Spiel *theoretical* oder *perceived agency* existiert.

## Kapitel 4

# Narrative Game Mechanics

Die letzten zwei Kapitel haben sich mit den Themen Avatar und *agency* auseinandergesetzt, beides Elemente, welche als Besonderheiten des Mediums betrachtet werden. Um jedoch sinnvolle Interaktionen innerhalb der Spielwelt zu ermöglichen, werden Spielmechaniken benötigt. Diese bilden Jesse Schell zufolge den Kern eines Spieles, der zurückbleibt, wenn Ästhetik, Technologie und Narrative entfernt werden. Wie es jedoch bereits bei *agency* der Fall ist, gibt es für Spielmechaniken keine allgemeingültige Definition.

### 4.1 Spielmechaniken

Jesse Schell beschreibt Spielmechaniken folgendermaßen [17, S. 51]:

These [mechanics] are the procedures and rules of your game. Mechanics describe the goal of your game, how players can and cannot try to achieve it, and what happens when they try.

Spielmechaniken sind demnach sowohl die Aktionen, welche Spieler direkt ausführen können, wie beispielsweise das Bewegen des Avatars, sowie die Spielregeln und Spielziele. Mechaniken sind hier eng mit den Zielen und Regeln verknüpft, Schell sieht diese als eine Unterkategorie von Spielmechaniken. Abgesehen von diesen zwei Aspekten, kategorisiert er auch Raum, Zeit, Objekte und deren Attribute, Aktionen, Geschicklichkeit und Zufall als eine Form von Mechaniken [17, S. 157].

Miguel Sicart hingegen trennt zwischen Spielmechaniken, Spielzielen und Regeln eindeutig und versucht diese in seiner Definition zu entkoppeln [18]:

Game mechanics are methods invoked by agents, designed for interaction with the game world.

Die Definition bedient sich Begriffen aus objektorientierten Programmiersprachen. Methoden sind hierbei ähnlich wie Methoden einer Klasse, Aktionen oder Verhalten, welche ausgeführt werden können. Mechaniken sind im Vergleich zu Schells Begriffsbestimmung auf konkrete Handlungen beschränkt. Järvinen beschreibt diese als Verben des Spieles [9], wie beispielsweise laufen, springen, reden, angreifen, etc. Diese Methoden können durch Agenten vollführt werden, wobei es keine Rolle spielt, ob es sich dabei um Spieler, die Spielregel, oder eine KI handelt. Diese Methoden können für alle Agenten

entweder einheitlich sein, oder jeder Agent kann eigene, unabhängige Mechaniken besitzen. In einem Kampfspiel wie *Street Fighter IV* [23] wird erwartet, dass die KI-Gegner lediglich dieselben Aktionen ausführen können wie die Spieler, um einen fairen Kampf zu ermöglichen. In einem Action-Rollenspiel ist es hingegen üblich, dass ein Gegner ganz andere Fähigkeiten besitzt als die Spieler und vice versa.

Ein sehr einfaches Beispiel für eine Spielmechanik, ist die Möglichkeit, den Avatar in einem *2D-platformer*-Spiel anhand der *x*-Achse vor oder zurückzubewegen oder in der *y*-Achse hochzuspringen. Eine etwas komplexeres Beispiel ist die Klettermechanik aus dem bereits genannten Spiel *Breath of the Wild* [40]. Beinahe jede Oberfläche innerhalb der Spielwelt kann durch den Avatar erklommen werden. Dazu muss der Avatar nur auf eine Wand zubewegt werden, worauf sich der Spielavatar an dieser festhält. Wie erwähnt, macht Sicart einen eindeutigen Unterschied zwischen Spielmechaniken und Spielregeln. Regeln stellen den Möglichkeitsrahmen dar und bestimmen, in welchem Umfang die Spielmechaniken genutzt werden können. Beispielsweise wird die Klettermechanik, mit der theoretisch jeder Punkt in der Spielwelt erreicht werden kann, durch einige Regeln limitiert. Zuerst wird die Dauer des Kletterns durch die maximale Ausdauer des Avatar-Charakters festgelegt. Falls es in der Spielwelt zu regnen beginnt, werden alle Oberflächen rutschig, was das Hinaufklettern erschwert. Komplett glatte Wände können zudem überhaupt nicht bezwungen werden.

## 4.2 Mechaniken als Erzählmittel

Um eine Narrative innerhalb eines Videospieles zu erzählen, werden oft Erzählmittel aus anderen Medien, wie etwa Dialoge, Filmsequenzen oder environmental Storytelling, entlehnt. Letzteres ist in Spielen besonders populär, da es sich direkt mit dem Level-Design verbinden lässt. Aber auch Spielmechaniken können als eine narrative Erzählform genutzt werden.

### 4.2.1 Mechaniken als Metapher

Spielmechaniken erfüllen bereits in einfacher Form eine narrative Funktion oder geben zumindest der Spielwelt einen leichter begreifbaren Kontext. Viele Mechaniken, Eigenschaften und Regeln sind Abstraktionen oder Metaphern von Konzepten aus der realen Welt. Beispielsweise wäre es schwierig, die Intelligenz eines Charakters realistisch in einem Spiel darzustellen, weswegen dies in Rollenspielen meist durch einen einfachen Zahlenwert veranschaulicht wird.

Die Mechaniken können ihr reales Vorbild genau nachahmen, wie etwa die Fortbewegung des Avatars innerhalb der Spielwelt, oder komplexe Prozesse in einer stärker abstrahierten Form repräsentieren. In *Crusader Kings II* werden beispielsweise Schlachten zwischen zwei Armeen lediglich mit statischen Grafiken und Zahlen dargestellt und damit viele Aspekte eines wirklichkeitstreuen Kampfes außer Acht gelassen.

Durch kleine Anpassungen können diese Metaphern und die daraus entstehenden Handlungen stark verändert werden. Der Unterschied zwischen einem *Shooter*-Spiel, in welchem die Spieler in die Rolle eines unaufhaltsamen Action-Helden schlüpfen und einem Horror-Videospiel, kann zum Beispiel darin liegen, wie viele Leben der Avatar hat, wie präzise die Waffen sind und wie leicht Munition zugänglich ist.

### 4.2.2 Narrative Game Mechanics

Mechaniken können Jesse Schells Auslegung zufolge von der Spielnarrative entkoppelt sein. Spielmechaniken, die als Erzählmittel dienen sollen, würden jedoch ohne die Narrative ihren Kontext und Zweck verlieren und könnten also nicht sinnvoll allein stehen. Diese Mechaniken, die unmittelbar mit der Handlung des Spieles verbunden sein sollen, bezeichnet Teun Dubbelman als *narrative game mechanics* [3]. Ausgehend von Sicarts Definition beschreibt er diese folgendermaßen [3, S. 43]:

Narrative game mechanics invite agents, including the player, to perform actions that support the construction of engaging stories and fictional worlds in the embodied mind of the player.

*Narrative game mechanics* sollen die Spieler dazu einladen, bestimmte Handlungsweisen anzunehmen, zwingen sie aber nicht dazu. Dubbelman geht nicht von einer klassischen Definition aus, welche Narrative als eine Erzählung vergangener Ereignisse versteht, sondern betrachtet diese als ein mentales Konstrukt im Kopf der Leser oder Spieler [16]. Dadurch ist es nicht relevant, ob die Narrative vergangene Ereignisse erzählt, da dieses mentale Konstrukt in Echtzeit entsteht, was mit der dynamischen Natur von Spielen vereinbar ist. Regeln erfüllen hier weiterhin ihre Funktion, den Möglichkeitsrahmen festzulegen. Dubbelman zufolge arbeiten diese Mechaniken oft mit anderen Erzählmitteln zusammen, wie zum Beispiel mit *cutscenes*, *enviromental storytelling* oder Dialogen.



**Abbildung 4.1:** Die Spieler müssen unterschiedliche Dokumente von Einreisenden kontrollieren und anschließend entscheiden, ob ihnen Einlass gewährt wird oder nicht [43].

Als Beispiel führt Dubbelman das Spiel *Papers, Please* [43] an. Hier schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Grenzbeamten des kommunistischen Staates Arstotzka. Ihre Aufgabe besteht darin, die Pässe und Papiere von Einreisenden zu kontrollieren und sie entweder einzulassen oder abzulehnen. Je mehr Reisende korrekt eingelassen oder abgewiesen wurden, umso mehr Gehalt bekommen die Spieler am Ende des Tages. Das

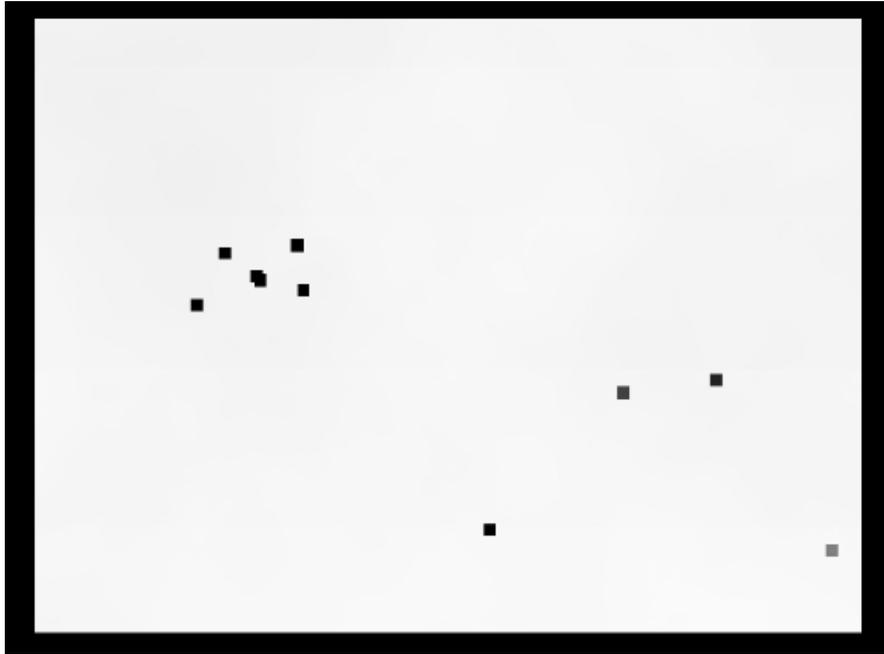
Geld wird dazu verwendet, die Grundbedürfnisse der eigenen Familie zu finanzieren und sie so am Leben zu erhalten. Mit der Zeit versuchen jedoch mehr Personen illegal über die Grenze zu gelangen. Die Vorschriften, die es zu beachten und zu kontrollieren gilt, werden gleichzeitig immer komplexer. Die Bezahlung hingegen bleibt weiterhin an die Anzahl der korrekt eingelassenen oder abgewiesenen Personen gebunden. Es wird also schwerer, genug Geld zu verdienen, wodurch Spieler indirekt dazu motiviert werden, illegale Reisende gegen Bestechungsgelder ins Land einzulassen. Auch erscheinen immer wieder Personen, welche für die Spieler ein moralisches Dilemma darstellen. Beispielsweise könnte ein Menschenhändler über die Grenze wollen, dessen Opfer einen anfleht, es trotz seiner legalen Reisedokumente nicht einzulassen. Hier müssen die Spieler entscheiden, ob sie diese ins Land einreisen lassen oder abweisen und für ihre Entscheidung eventuell Gehaltsabzüge in Kauf nehmen. Die Spieler werden jedoch nie zu einer dieser Entscheidungen gezwungen, sie können auch weiterhin versuchen, möglichst moralisch zu agieren, auf das Risiko hin, nicht genug Geld für die Familie aufzubringen. Falls diese nicht ausreichend versorgt werden kann, endet das Spiel.

Im Fall von *Papers, Please*, dienen sämtliche Mechaniken und Regeln dazu, die Geschichte eines Grenzbeamten zu erzählen. Aber auch bestehende und in Genres etablierte Spielmechaniken können als *narrative game mechanics* rekontextualisiert werden. Einerseits können diese Mechaniken von Beginn an einen anderen als den erwarteten Verwendungszweck haben, oder sie können an gewissen Punkten der Handlung ihre Bedeutung verändern. Das Spiel *The Last Word* [48] benutzt beispielsweise ein rundenbasiertes Kampfsystem, wie es aus Spielen wie *Final Fantasy* [45] bekannt ist, nur dass es nicht einen Kampf, sondern eine Diskussion zwischen zwei Personen repräsentiert. Ebenso in *Undertale* [30] wird das Kampfsystem verwendet, um sowohl eine Kampfhandlung als auch eine friedfertige Interaktion darzustellen. Einen Gegner zu töten hat zudem in *Undertale* weitaus gravierende Konsequenzen, als es normalerweise in Spielen aus diesem Genre üblich ist.

Die oben genannten Beispiele können zwar ohne ihren narrativen Kontext existieren, jedoch würden viele Aspekte nicht mehr funktionieren: Ohne die moralischen Implikationen in *Undertale* oder *Papers, Please*, würde es keinen Grund geben, nicht jedes Monster zu töten oder bei jeder Gelegenheit Bestechungsgeld anzunehmen.

Wie auch in Sicarts Definition, beschränkt sich *narrative game mechanics* nicht nur auf die Spieler, sondern auf Agents aller Art. Meist kann davon ausgegangen werden, dass diese von den Spielern ausgeführt werden, um diese zu einem gewissen Verhalten zu bewegen. Dass alle Agents Zugriff auf *narrative game mechanics* haben können, klingt deshalb zuerst seltsam. Jedoch können *narrative game mechanics* auch durch andere Agenten angewandt werden, um die Spieler indirekt zu beeinflussen.

Das *Flash*-Spiel *Loneliness* [36] besitzt keine komplexen Mechaniken und ist auch visuell äußerst minimalistisch. Der Avatar und alle anderen Entitäten in dem Spiel sind kleine schwarze Quadrate. Die Spieler können sich durch die weiße, leere Welt nach oben bewegen, wobei ihnen immer wieder eine Gruppe von Vierecken entgegenkommt. Wird versucht, sich dieser zu nähern, stieben die Vierecke auseinander und verschwinden. Dies wiederholt sich so lange, bis letztendlich nur noch der eigene Avatar zurückbleibt. Die einzige Mechanik, die hier existiert, ist die Bewegung der schwarzen Quadrate. Die Narrative entsteht hierbei durch das Verhalten der anderen Quadrate. Indem sie sich ständig von den Spielern entfernen, wirkt der eigene Avatar zunehmend isoliert und



**Abbildung 4.2:** Im Spiel *Loneliness* [36] werden die Spieler und alle anderen Agents als schwarze Quadrate dargestellt. Versuchen sich die Spieler den anderen schwarzen Quadraten zu nähern, verschwinden diese.

kommuniziert so erfolgreich das Thema Einsamkeit.

### 4.3 Zusammenfassung

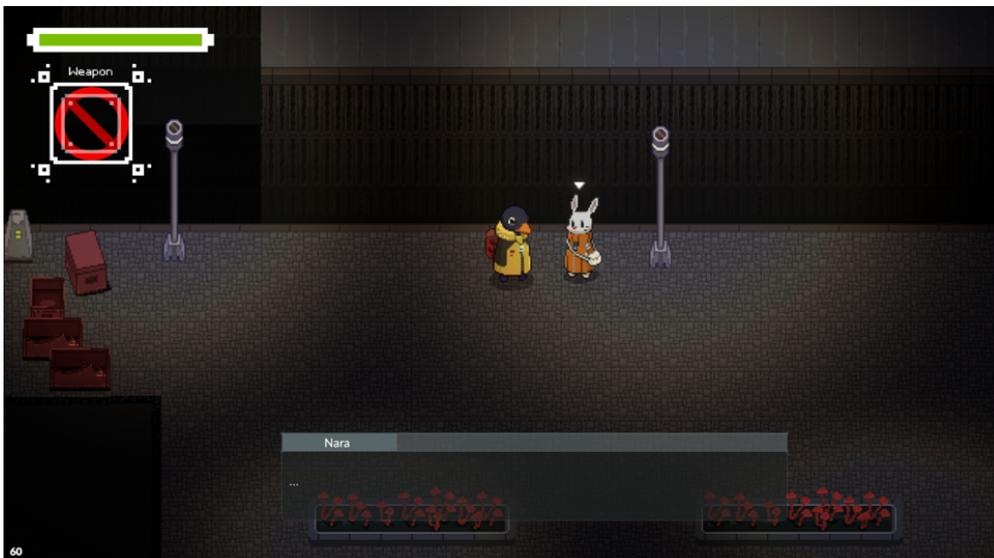
Spielmechaniken stellen den Kern von Spielen aller Art dar und geben gemeinsam mit den Spielregeln vor, welche Aktionen die Spieler durch ihren Avatar ausführen können. Einerseits dienen Spielmechaniken als Abstraktion realer Handlungsmöglichkeiten, andererseits lässt sich das Verhalten der Spieler durch Mechaniken beeinflussen, um eine gewisse Narrative zu erzählen. Anhand des Beispiels von *Papers, Please* wird veranschaulicht, wie *narrative game mechanics* Spieler in moralisch fragwürdige Situationen zwingen können. *Narrative game mechanics* bieten sich als ein Erzählmittel an, um einen Spieler-Avatar-Konflikt zu erzeugen. Anders als durch Dialoge oder *cutscenes*, kann ein Widersetzen des Avatars direkter gezeigt werden und sich auch gegen die Handlungsfreiheit der Spieler wenden. Dubbelmans Definition zufolge können *narrative game mechanics* außerdem nicht nur von Spielern, sondern auch von Agenten aller Art ausgeführt werden. Damit sind also sowohl Charaktere als auch Gegner und sogar der Avatar eingeschlossen, weswegen *narrative game mechanics* auch vom Avatar ausgeführt werden können, um dessen Widerwillen darzustellen.

## Kapitel 5

# *Sisyphos*

Nach der eingehenden Auseinandersetzung mit den Themen *narrative game mechanics*, Avatar und *agency* wird in diesem Kapitel das Spiel *Sisyphos* [39] thematisiert, welches für diese Arbeit entwickelt wurde. Dabei wird auf die Mechaniken und den grundlegenden Aufbau des Spieles eingegangen.

### 5.1 Das Spiel



**Abbildung 5.1:** Die Spieler betrachten die Spielwelt und den Avatar aus einer Vogelperspektive. Da sich der Avatar-Charakter in der Nähe eines *NPC*s befindet, kann die ausgerüstete Waffe nicht benutzt werden. Dies wird durch das rote Symbol links oben dargestellt [39].

Bei *Sisyphos* handelt es sich um ein *2D-Adventure*-Spiel, welches in einer Vogelperspektive dargestellt wird. Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines Ritters des *Aurora-Ordens*, über den anfänglich nur wenig bekannt ist. Kurz nach Beginn des Spieles trifft

man auf den *NPC* Nara, der darum bittet, einen Drachen zu töten, der ihre Heimatkolonie bedroht. Nehmen die Spieler diese Aufgabe an, erhalten sie eine Waffe und können ihren Weg fortsetzen. Nara führt die Spieler eine Weile in Richtung der Kolonie, wobei der Avatar jedoch erste Anzeichen zeigt, dass er diesen Weg nicht einschlagen will. Ab einer gewissen Stelle weigert er sich, die einzige unversperrte Tür zu betreten, und nachdem er Nara mehrmals angesprochen hat, tötet der Avatar-Charakter sie plötzlich. Sie lässt daraufhin einen Schlüssel fallen, mit dem die Tür zur Kanalisation entsperrt werden kann. Der Weg führt zu einem Hafen, von dem aus der Avatar-Charakter hofft, diesen Ort verlassen zu können. Es stellt sich jedoch heraus, dass kein Schiff anlegen kann, solange der Drache nicht besiegt wurde. Dieser erwartet einen schließlich am Ende des Spieles und offenbart, dass der Avatar-Charakter nicht das erste Mal hier ist. Der Avatar-Charakter und der Drache stecken in einer Art Zeitschleife fest, die immer damit endet, dass der Avatar-Charakter getötet wird. Es folgt ein Kampf gegen den Drachen und seine Kreaturen, welcher unweigerlich in einer Niederlage endet. Der Avatar-Charakter erwacht abermals am Startpunkt des Spieles, weigert sich aber nun, den Raum überhaupt zu verlassen.

Die Welt wurde so gestaltet, dass sie zwar einen futuristischen Eindruck vermittelt, aber es wirkt trotzdem nicht alles sauber und modern. Bei allen Charakteren handelt es sich um anthropomorphe Tiere oder Fabelwesen. Dadurch soll die Handlung eher wie ein Märchen oder eine klassische *Fantasy*-Geschichte wirken (ein Ritter, der einen Drachen töten soll).

Die Mechaniken des Videospieles sind bewusst einfach gehalten und lehnen sich an *Action-Adventure*-Spiele wie *The Legend of Zelda* an. Im Laufe des Spieles tauchen feindliche Kreaturen auf, welche die Spieler angreifen können. Damit diese Monster besiegt werden können, müssen sie mit der erhaltenen Bewaffnung attackiert werden, bis ihre Lebensleiste auf null reduziert wurde. Das Kampfsystem ist sehr einfach gehalten. Per Mausklick kann die Waffe in die Blickrichtung geschwungen werden, wobei mit jedem Folgeschlag die Reichweite bis zum Dreifachen gesteigert werden kann. In der Nähe von *NPCs* oder in besonderen Bereichen ist es nicht möglich, die Bewaffnung zu verwenden, was durch ein Symbol im User Interface verdeutlicht wird.

Im Laufe der Handlung begegnet man immer wieder anderen *NPCs*, mit welchen interagiert und Konversationen geführt werden können. In gewissen Situationen stehen den Spielern auch unterschiedliche Dialogoptionen zur Auswahl, in denen auf Fragen geantwortet oder über ein Thema nachgefragt werden kann.

## 5.2 Der Avatar-Charakter

Der Avatar-Charakter, den die Spieler steuern, wird als ein *2D-sprite* dargestellt und ist ein konkreter Charakter in der Spielwelt. Nach Gazzards [7] Definition befindet sich der Avatar in der dritten *altered position* zu den Spielern. Diese haben einen vollen Überblick auf ihren Avatar, die Kamera ist aber weiterhin an diesen gebunden. Diese Perspektive wurde gewählt, um deutlicher zwischen Spieler und Avatar zu unterscheiden. Durch seine wortkarge Art erscheint der Avatar-Charakter anfänglich wie ein konkreter Avatar ohne Charakterdarstellung. Innerhalb der Handlung wird durch diverse Mechaniken veranschaulicht, dass Spieler und Avatar keine harmonische Einheit bilden. Dies wird anfangs noch nicht gezeigt, erst mit der Zeit wird klar, dass der Avatar offenbar

seine eigenen Ziele verfolgt und eine eigene Persönlichkeit besitzt. Durch die tierischen Eigenschaften des Avatars wird weiters versucht, bei den Spielern einen sympathischen Ersteindruck zu hinterlassen.

### 5.3 Agency in Sisyphos

Das Spiel selbst ist stark linear strukturiert und erlaubt nicht viel Spielraum zum Erkunden. Zwar können die Spieler sich in den kleinen Abschnitten beliebig bewegen, jedoch wird in regelmäßigen Abständen der Rückweg versperrt. Die Spieler erhalten bewusst wenig *theoretical* und auch *illusory agency* innerhalb der Handlung. Zwar können die Spieler gelegentlich kleinere Entscheidungen innerhalb von Dialogen treffen oder wählen, welchen Weg sie einschlagen wollen, doch handelt es sich bei allen diesen um *unchoice*. Statt eine Option zu bieten, hinter der die Spieler stehen können, dient dies dazu, den Eigenwillen des Avatar-Charakters auszudrücken. Weiters sind Interaktionen des Avatars mit der Welt primär auf Kommunikation mit *NPCs* und auf eine Handvoll interaktiver Objekte, wie etwa Türen, beschränkt.

### 5.4 Mechaniken

Wie bereits erwähnt, sind viele der Mechaniken, wie etwa das Kampfsystem, einfach gehalten und bieten den Spielern nicht viel *agency*. Stattdessen wurde der Fokus auf kleinere *narrative game mechanics* gelegt, die sich mit dem Spieler-Avatar-Konflikt auseinandersetzen. Im Laufe des Spieles scheint sich der Avatar gegen die Spieler oder vielmehr gegen das vorgegebene Ziel, den Drachen zu töten, zu sträuben. Die *narrative game mechanics*, welche diesen Widerstand repräsentieren, werden dabei nicht durch den Spieler ausgeführt, sondern vom Avatar-Charakter oder durch das Dialogsystem. Der Großteil der Mechaniken versucht, den Spielern das Gefühl von Kontrolle wegzunehmen, während andere die Gedankengänge des Charakters darstellen. Es wird nun näher auf die einzelnen *narrative game mechanics* und ihre Funktion eingegangen.

#### 5.4.1 Kurzzeitiges Stehenbleiben des Avatar-Charakters

An bestimmten Stellen im Spiel bleibt der Avatar-Charakter stehen und reagiert nicht auf die Eingabe der Spieler. Diese Weigerung wird zudem durch das Kopfschütteln des Avatar-Charakters betont. Erst nachdem die Spieler oft genug eine der Bewegungstasten gedrückt haben, erlangen sie wieder Kontrolle über den Avatar-Charakter. Die Zahl der dazu benötigten Tastendrucke wird im Lauf des Spieles erhöht. Anfangs ist nur ein Druck notwendig, sodass diese Weigerung kaum bewusst wahrgenommen wird, am Ende des Spieles ist diese Mechanik viel deutlicher erkennbar, da über 30-mal eine der Bewegungstasten gedrückt werden muss. Diese *narrative game mechanic* soll den Widerwillen des Spielcharakters zum Ausdruck bringen.

#### 5.4.2 Weigerung des Avatar-Charakters in eine Richtung zu gehen

An gewissen Stellen, insbesondere im Bereich einer Tür, verlangsamt sich die Geschwindigkeit des Avatar-Charakters deutlich bis er schließlich endgültig stehen bleibt. Der



**Abbildung 5.2:** Wenn der Spielavatar nicht in eine bestimmte Richtung gehen will, reduziert sich seine Gehgeschwindigkeit oder er bleibt völlig stehen. Dies wird mit einer Kopfschüttelanimation verdeutlicht [39].

Avatar schließt dabei abermals seine Augen und schüttelt langsam seinen Kopf. Der Avatar-Charakter bleibt so lange stehen, bis die Spieler den Avatar in die entgegengesetzte Richtung steuern, worauf dieser auf seine ursprüngliche Geschwindigkeit zurückgesetzt wird. Dadurch werden die Spieler davon abgehalten, bestimmte Bereiche oder Türen zu betreten, die der Avatar zu vermeiden versucht.

#### 5.4.3 Verlangsamte Gehgeschwindigkeit

Ähnlich zu der vorherigen *narrative game mechanic*, reduziert der Avatar-Charakter seine Gehgeschwindigkeit und beginnt seinen Kopf zu schütteln. Jedoch bleibt dieser nicht völlig stehen, sondern bewegt sich langsam in die gedrückte Richtung. Diese Mechanik tritt vermehrt am Ende des Spieles auf, nachdem kein anderer Ausweg mehr zu finden ist. Der Avatar soll dadurch weiterhin einen gewissen Widerstand zeigen, beugt sich aber nun den Entscheidungen der Spieler.

#### 5.4.4 Avatar-Charakter bewegt sich in eine andere Richtung als gedrückt

Hierbei wird die Eingabe der Spieler ignoriert und der Avatar-Charakter steuert in eine fix vorgegebene Richtung. Die Steuerung wird erst wieder freigegeben, sobald der Avatar eine gewisse Zone erreicht hat. In einer anderen Situation werden die Eingaben der Spieler nicht direkt ignoriert, aber der Avatar-Charakter bewegt sich zusätzlich leicht nach Süden, um einen *NPC* zu umgehen. Dies tritt an Stellen auf, an denen der Eindruck vermittelt werden soll, dass er jemanden zu vermeiden versucht oder auf ein

konkretes Ziel zusteuern will.

#### 5.4.5 Ungewolltes Attackieren



**Abbildung 5.3:** Nach Naras Weigerung, die Tür in die Kanalisation zu öffnen, wird sie vom Spielcharakter attackiert, obwohl sie sich in einer Zone befindet, in welcher Waffen normalerweise nicht benutzt werden können [39].

Spieler können feindliche Kreaturen attackieren und mit freundlichen *NPCs* interagieren, wobei für diese zwei Interaktionen dieselbe Taste verwendet wird. Im Spiel befinden sich einige Zonen, in denen es den Spielern nicht möglich ist, ihre Waffe einzusetzen. Dies wird anhand eines Symbols dargestellt, das über das *Waffen-Icon* gelegt wird. Meist sind diese Zonen um *NPCs* oder Türen platziert. An zwei Stellen wird diese Einschränkung jedoch ignoriert und der Avatar attackiert unaufgefordert. Das erste Mal tritt diese Mechanik auf, während man sich mit Nara unterhält. Nach mehrmaligen Wiederholungen des Dialoges, in denen sie sich weigert, eine Tür zu öffnen, wird sie vom Avatar-Charakter getötet. Beim zweiten Auftreten der Mechanik müssen die Spie-

ler nicht einmal die Angriffstaste drücken, stattdessen attackiert der Avatar-Charakter eine Barrikade, sobald er in deren Nähe kommt, um den Weg freizumachen. Dies soll das Gefühl vermitteln, dass der Spielcharakter seine eigenen Ziele über die der Spieler und des Videospieles durchsetzt.

#### 5.4.6 Vertauschen von Dialogoptionen

Gelegentlich erhält der Spieler die Möglichkeit, aus einer Reihe von Dialogoptionen zu wählen. In zwei Instanzen werden diese Optionen jedoch vertauscht, einmal versteckt und ein anderes Mal ersichtlich. In der ersten Situation erhält der Spieler die Möglichkeit, mit *Ja* oder *Nein* zu antworten. Wird *Ja* ausgewählt, reagiert der *NPC* so, als wäre *Nein* selektiert worden. Im späteren Verlauf erhalten die Spieler die Möglichkeit, einem *NPC* zwei Fragen zu stellen, kurz bevor man jedoch eine auswählen kann, werden diese zwei Dialogoptionen vertauscht. Dieser Vertauschungsvorgang ist in diesem Fall klar ersichtlich. Hier sollen die Prioritäten des Avatar-Charakters verdeutlicht werden.

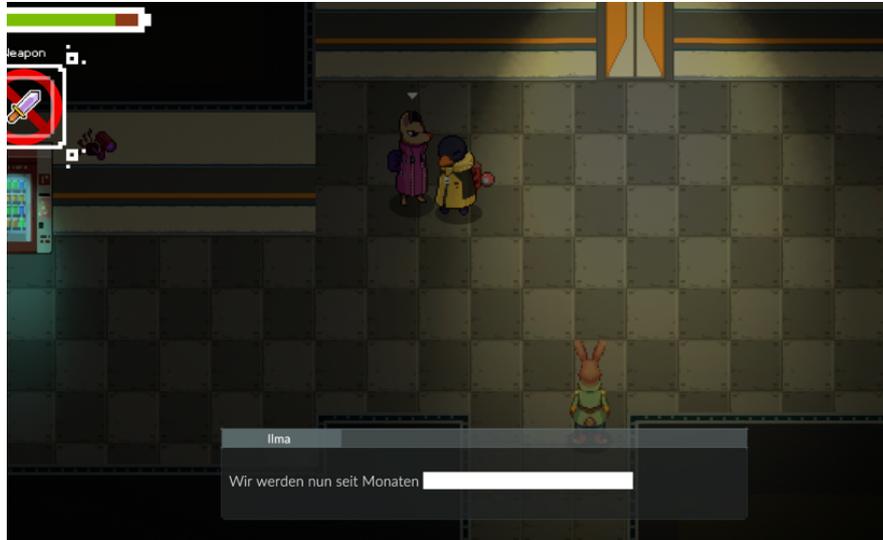
#### 5.4.7 Ausweichen von Dialogoptionen



**Abbildung 5.4:** Nähert man sich mit der Maus der *Ja*-Option, weicht diese entweder nach oben oder unten aus [39].

Diese *narrative game mechanic* steht ebenfalls mit den Dialogoptionen in Verbindung. Diese Mechanik tritt nur einmal im Spiel auf, nämlich, nachdem man von einem *NPC* nach dem Verbleib der getöteten Nara gefragt wird. Statt dass die Dialogoptionen vertauscht werden, ist es in diesem Fall fast unmöglich, die gewünschte Option anzuklicken. Sollten die Spieler versuchen, diese mit der Maus auszuwählen, weicht sie sofort aus, egal wie oft man versucht, sie anzuklicken. Es ist eventuell möglich, diese Option anzuwählen, jedoch erhält der Spieler daraufhin drei weitere Dialogoptionen, die alle dieselbe Antwort beinhalten. Hier soll der Trotz des Spielcharakters gezeigt werden, wodurch den Spielern nichts anderes übrig bleibt, als den *NPC* anzulügen.

## 5.4.8 Zensieren der Dialoginhalte



**Abbildung 5.5:** Gewisse Textstellen werden mit einem weißen Streifen unleserlich gemacht [39].

Manche Dialogzeilen der *NPCs* werden nach einem Bruchteil einer Sekunde von einem weißen Streifen überdeckt und somit unleserlich. Hierbei kann der ganze Dialogtext zensiert oder nur einzelne Wörter unkenntlich gemacht werden. Gleichzeitig schüttelt der Avatar wieder seinen Kopf und schließt die Augen. Diese Mechanik soll darstellen, wie der Spielcharakter gewisse Aussagen von *NPCs* verdrängt und ignoriert.

## Kapitel 6

# Evaluierung

Im letzten Kapitel wurden die Struktur und Mechaniken des Spieles *Sisyphos* genauer erläutert. Der nächste Schritt ist die Evaluierung der implementierten *narrative game mechanics*, um festzustellen, ob sie den erwünschten Konflikt zwischen Spieler und Avatar erzeugt und einen Mehrwert für die Spielernarrative geboten haben.

### 6.1 Methode

Als Methode zur Evaluierung der Mechaniken und des Spieles wurde ein qualitatives Interview gewählt. Insgesamt nahmen sieben Personen daran teil, davon waren sechs männlich und eine weiblich. Der jüngste Spieltester war 19, der älteste 35, und der Rest zwischen 23 und 25 Jahre alt. Jeder von ihnen spielte *Sisyphos* vollständig durch, anschließend füllten sie einen kurzen Fragebogen aus, gefolgt von einem persönlichen Interview. Die Hintergrunderfahrungen der Spieltester mit Videospiele und dem spezifischen Spielgenre war breit gestreut. Alle Teilnehmer hatten aber zumindest ein Videospiele in ihrem Leben durchgespielt und waren mit dem Begriff *Avatar* vertraut.

### 6.2 Beziehung zum Avatar-Charakter

Im Interview wurden die Spieltester befragt, wie sie die Beziehung zu dem Avatar-Charakter beschreiben würden und wie sie auf dessen Weigerungen reagiert haben (siehe Anhang A). Die Antworten waren äußerst unterschiedlich, wobei die Grundaussage sich bei einigen der Befragten ähnelte. Vier von ihnen gaben an, dass sich ihre Wahrnehmung des Avatar-Charakters im Laufe des Spieles verändert hat, während bei den übrigen diese gleich blieb oder sich nur geringfügig geändert hat. Fünf der sieben Personen sahen den Avatar als einen völlig unabhängigen Charakter von sich selbst, wobei dies für die meisten nicht die ursprüngliche Wahrnehmung war. Erst nach Auftreten der Weigerung des Avatars veränderte sich diese bei vielen der Spieltester. Über die anfängliche Wahrnehmung gab es keinen eindeutigen Konsens. Nur Spieler03 betrachtete den Avatar ursprünglich als sich selbst, während die anderen ihn als eine Erweiterung oder eine visuelle Repräsentation wahrnahmen. Die Testpersonen, deren Wahrnehmung sich nicht änderte, nahmen entweder den Avatar sofort als eine Rolle an, in die sie schlüpfen konnten, oder sahen ihn als eine Erweiterung von sich selbst. Letztere emp-

fanden die Weigerungen deshalb eher als Eigenheiten des Spieles, statt es dem Avatar selbst zuzuschreiben. In zwei Fällen kam es zu einer umgekehrten Situation, in welcher der Avatar-Charakter zuerst als ein unabhängiger Charakter wahrgenommen wurde. Je mehr die Spieler über den Avatar-Charakter erfuhren, umso mehr versuchten sie, in dessen Rolle zu schlüpfen. Diese Testpersonen schienen es zu bevorzugen, sich in einen Charakter hineinzusetzen, benötigten jedoch erst genug Hintergrundinformation, um dies tun zu können.

Direkt mit dem Avatar-Charakter identifizieren konnten sich nur wenige der Spieltester. Genannte Gründe waren, dass man selbst nie in einer vergleichbaren Situation gewesen sei oder dass die Persönlichkeit des Avatar-Charakters zu abstoßend war. Drei Personen gaben aber an, dass sie mit dem Avatar mitfühlen konnten. Zwei andere konnten sich nicht sonderlich mit dem Avatar-Charakter anfreunden, einer begründete dies damit, dass ihm das widerspenstige Benehmen und seine moralisch fragwürdigen Taten nicht sympathisch waren. Spieler07 beschrieb die Beziehung zum Avatar als distanziert und konnte sein Verhalten bis zum Ende nicht nachvollziehen. Gründe dafür waren unter anderem die mangelnde Hintergrundinformation zur Welt und zum Charakter. Sie war nicht ausreichend, um eine engere Verbindung aufzubauen. Zudem wirkte die Spielwelt auf ihn nicht glaubhaft, was auf das Design des Avatar-Charakters zurückzuführen war. Da es sich beim Avatar um einen anthropomorphen Pinguin handelte, wies er ihm automatisch dessen tierische Eigenschaften zu, weswegen er seiner Meinung nach nicht in die Spielwelt passte. Auch mit den anderen tierischen Charakteren konnte der Spieltester nicht viel anfangen, seinen Angaben zufolge hätten menschlich aussehende *NPCs* mehr Sympathie erwirkt. Diese Abneigung wirkte sich auf die Wahrnehmung der *narrative game mechanics* aus, welche großteils negativ oder neutral bewertet wurden. Andere Tester hingegen sahen das Design des Avatars und auch der *NPCs* als positiv an, in einem Fall wurde dieses sogar als ein Grund genannt, weshalb Interesse an dem Avatar geweckt wurde.

Auf die Frage, wie die Spieltester das Verhältnis zu dem Avatar-Charakter beschreiben würden, wurden sehr unterschiedliche Antworten gegeben. Eine Person sah ihre Rolle als das Gewissen des Avatars, andere hatten eine emotionelle Verbindung, wie die Beziehung zu einem widerspenstigen Kind, oder sie verglichen die Situation mit einem Kampf um Kontrolle. Dieselben Personen beschrieben ihre Gefühle zum Avatar als eher positiv oder zumindest neutral. Die meisten von ihnen reagierten überrascht und manchmal etwas frustriert auf die Weigerungen des Avatars, aber waren interessiert zu erfahren, was dessen Hintergrundgeschichte und seine Beweggründe waren. Drei Tester standen dem Avatar eher negativ gegenüber. Spieler07 fühlte sich durch die ständigen Widersetzungen vermehrt genervt und frustriert. Spieler06 sah den Avatar nur als eine Erweiterung von sich selbst, um mit der Welt interagieren zu können. Die Weigerungen des Avatars waren für ihn dementsprechend lediglich unerwünschtes Fehlverhalten. Für einen Spieltester war die Beziehung zum Avatar-Charakter sehr distanziert, und er reagierte auf die meisten Aktionen nur verwirrt und verständnislos.

Auf die Frage, ob die *narrative game mechanics* als Teil des Avatars oder des Spiels gesehen wurde, teilten fünf der Tester eine Meinung: Die Mechaniken, die eindeutig anhand des dargestellten Avatars zu erkennen waren, beispielsweise die Weigerung, in eine Richtung zu gehen, wurden dem Avatar-Charakter direkt zugeschrieben. Andere Mechaniken, die hauptsächlich im Zusammenhang mit den Dialogen standen, wurden

als Bestandteil des Spieles angesehen. Einzig Spieler05 würde letztere ebenfalls dem Avatar zuweisen, aber nur, nachdem er die Verbindung der Mechaniken mit dem Avatar verstanden hatte. Zwei Personen ordneten alle *narrative game mechanics* dem Spiel direkt zu.

### 6.3 Agency

Sechs der sieben Befragten gaben an, dass ihnen Kontrolle über ihr Spielerlebnis zu haben zu einem gewissen Grad wichtig sei. Die meisten schätzten es, mehr Optionen innerhalb des *Gameplay* zu haben. Weiters wurde es generell bevorzugt, wenn innerhalb der Handlung Entscheidungen getroffen werden können, die dann auch konkrete Konsequenzen mit sich bringen. Die Mehrheit bevorzugte jedoch gleichzeitig eine überschaubare Anzahl an Optionen, um nicht überfordert zu werden. Nur Spieler06 war es gleichgültig und er erhofft sich von einem Spiel lediglich, dass die Mechaniken Spaß machen, während Spieler05 so viel Auswahl wie möglich haben wollte, sofern Optionen geboten wurden. Alle empfanden die *narrative game mechanics* als eine Art Widersetzung, fünf davon sahen es als eine Weigerung des Avatars selbst. Vier von ihnen werteten diese im Kontext der Handlung als positiv, zwei als neutral und einer als negativ. Obwohl innerhalb des Spieles *agency* bewusst eingeschränkt wurde, gaben zumindest vier Personen an, dass sie das Gefühl hatten, das Spiel ihrem Willen gemäß durchzuspielen. Bei diesen handelte es sich einerseits um dieselben Spieler, welche die Weigerungen als positiv wahrgenommen hatten und andererseits auch um jene, die sich in die Rolle ihres Avatars versetzen konnten. Alle Testpersonen gaben an, zumindest im Großteil des Spieles Spaß gehabt zu haben.

### 6.4 Evaluierung der Mechaniken

Während des Interviews wurden die Spieler spezifisch über die verschiedenen *narrative game mechanics* befragt. Dabei wurden sie auch gebeten, die einzelnen *narrative game mechanics* im Bezug auf das Thema Avatar-Spieler-Konflikt zu bewerten: Entweder mit sehr positiv, positiv, neutral, negativ oder sehr negativ.

#### 6.4.1 Kurzzeitiges Stehenbleiben des Avatar-Charakters

Diese Mechanik wurde durchwegs als positiv bis neutral empfunden, wobei drei der Spieltester die Mechanik entweder gar nicht oder erst später bemerkten. Generell schien diese *narrative game mechanic* nicht sonderlich viel Eindruck zu hinterlassen, besonders da sie anfangs für einen Spielfehler gehalten wurde. Aber wegen der direkten Ausführung durch den Avatar, wurde sie für den Spieler-Avatar-Konflikt großteils als positiv empfunden.

#### 6.4.2 Weigerung in Richtung zu gehen

Fünf Spieler bewerteten diese Mechanik als sehr positiv, eine Person als positiv und eine als neutral. Die Mehrheit gab an, dass diese *narrative game mechanic*, zusammen

mit der *verlangsamten-Gehgeschwindigkeit*-Mechanik, am meisten zum Thema Widersetzung beigetragen hatte. Begründet wurde dies damit, dass diese *narrative game mechanic* klar kommuniziert und direkt mit dem sichtbaren Avatar verknüpft war. Das Kopfschütteln des Avatars zeigte klar seinen emotionalen Zustand und seinen Widerwillen. Zudem ist diese Mechanik eine direkte Reaktion auf eine Intention der Spieler und greift in deren Kontrolle ein.

#### 6.4.3 Verlangsamte Gehgeschwindigkeit

Wurde von fünf der Spieltester zumindest positiv bewertet. Gleichzeitig empfanden mehrere von ihnen diese Mechanik als frustrierend, besonders an Stellen, wo die Gehgeschwindigkeit für längere Intervalle reduziert wurde. Andere gaben an, dies nicht als eine starke Form von Widersetzung zu betrachten, da der Avatar weiterhin das tat, was sie wollten, jedoch nur erheblich langsamer. Allerdings zogen sich manche Passagen zu sehr in die Länge. Wie auch bei der vorher erwähnten Mechanik, wurde die direkte Verbindung mit dem Avatar als positiv empfunden.

#### 6.4.4 Ungewolltes Attackieren

Diese *narrative game mechanic* wurde generell als positiv empfunden. Nicht jeder betrachtete sie jedoch als eine direkte Weigerung, aber die meisten wurden durch diese Mechanik überrascht, und das stellte einen Umbruch in ihrer Wahrnehmung des Avatars dar. Für Spieler03 war dies auch der Moment, in dem er begann, den Avatar in einem negativen Licht zu sehen.

#### 6.4.5 Avatar-Charakter bewegt sich in eine andere Richtung als gedrückt

Diese *narrative game mechanic* wurde vom Großteil der Spieltester entweder als neutral bewertet oder nicht direkt wahrgenommen. Spieler03 verglich diese Mechanik mit einer *cutscene*, was möglicherweise ein Grund ist, warum viele die Spielmechaniken nicht bewusst beachteten. Hält man nämlich irgendeine der Bewegungstasten gedrückt, bewegt sich der Avatar in eine fixierte Richtung weiter, auf sonstigen Eingaben der Spieler wird nicht reagiert. Auch wurde hier bemängelt, dass die Beweggründe in diesem Fall zu unklar waren.

#### 6.4.6 Vertauschen von Dialogoptionen

Vier der sieben Playtester haben diese Mechanik nicht wahrgenommen, die übrigen bewerteten sie lediglich als neutral und gaben an, den Sinn oder Bedeutung hinter dieser Spielmechanik nicht zu verstehen. Dies kann auf mehrere Probleme zurückzuführen sein. Diese *narrative game mechanic* tritt nur zwei Mal im Spiel auf. Beim ersten Auftritt wird der Vertauschungsprozess verdeckt durchgeführt, sodass alle Spieltester entweder von einem Fehler auf ihrer Seite oder von einem Spielfehler ausgingen. Das zweite Mal werden die Dialogoptionen zwar vor den Augen der Spieler getauscht, doch nahm dies kaum einer der Tester aktiv wahr. Viele klickten nur eine der möglichen Optionen an, bevor sie das Gespräch mit dem *NPC* beendeten. Es wurde nicht klar kommuniziert, warum die Dialogoptionen vertauscht wurden. Die Verbindung zwischen Avatar

und dieser *narrative game mechanic* war zudem schwerer zu verstehen, da sie durch *User-Interface*-Elemente dargestellt und deswegen nicht unmittelbar mit dem Avatar in Verbindung gebracht wurde.

#### 6.4.7 Zensieren von Texten

Diese Mechanik wurde entweder als neutral oder sehr negativ bewertet. Die meisten schienen durch den verborgenen Text verwirrt zu werden und hatten Schwierigkeiten nachzuvollziehen, warum gewisse Stellen zensiert wurden. Manche reagierten frustriert darauf, die Textpassagen nicht lesen zu können. Es wurde auch nach anderen narrativen Begründungen für diese Text-Zensur gesucht. So nahmen manche an, dass es auf den Drachen oder auf ein lautes Geräusch zurückzuführen war. Es scheint so, dass die Verbindung zum Avatar-Charakter für die Spieler großteils unklar war. Durch unterschiedliche Textgrößen und Animation kann zwar vermittelt werden, wie ein Charakter spricht (Beispielsweise Schreien durch Großbuchstaben), jedoch ist es wesentlich schwieriger, das auf diese Weise dem Empfinden des Zuhörers zu vermitteln.

### 6.5 Subjektive Empfindung von Widerstand

Während des Interviews wurden nur Fragen über die explizit für den Avatar-Spieler-Konflikt entwickelten Mechaniken gestellt. Bei den Spieltests zeigte sich jedoch, dass manchmal *narrative game mechanics* nicht in der ursprünglich gedachten Funktion wahrgenommen wurden, während andere Nebenmechaniken hingegen als eine Weigerung gesehen wurden. Ein Teil der Spieltester versuchte, sich in den Avatar hineinzuversetzen, weswegen sie manche Weigerungen akzeptierten und teilweise im Sinne des Avatars handelten. Als beispielsweise ein *NPC* nach Naras Wohlbefinden fragte, drückte eine Testperson sofort auf Nein, anstatt zu versuchen, ehrlich zu antworten. In einem anderen Fall deckte sich die als *ungewolltes Attackieren des Avatars* gedachte Mechanik mit den Wünschen und Zielen der Spieler. Spieler06 wollte unbedingt den Schlüssel für die Tür haben, weswegen es ihm sehr recht war, dass der Avatar-Charakter dessen Besitzerin tötete. In diesem Fall wurde eine ganz andere Mechanik als eine Form der Widersetzung wahrgenommen, nämlich die Zonen, in welchen eine Verwendung der Waffe nicht möglich war. Auch zeigte sich diese Person sehr frustriert darüber, den Drachen am Ende nicht besiegen zu können.

### 6.6 Beitrag zu Narrative

Im Fragebogen gaben die meisten Tester an, dass das Spiel großteils ihre Aufmerksamkeit hielt. Auf die Frage, wie die Weigerungen des Avatars zur Spielnarrative beitragen, bewerteten drei Personen dies als positiv. Zwei andere werteten deren Beitrag als neutral, eine weitere als negativ. Spieler03 empfand die Widersetzungen hauptsächlich als negativ, jedoch änderte er seine Meinung auf positiv, nachdem die Beweggründe des Avatars offengelegt wurden. Derselbe Tester gab an, dass seine negative Einstellung auch auf die unsympathische Persönlichkeit des Avatars zurückzuführen sei, während andere Tester hingegen die moralisch fragwürdigen Taten als besonders interessant empfanden.

## Kapitel 7

# Erkenntnisse und Richtlinien

Das vorherige Kapitel setzte sich mit den Ergebnissen der Spieltests und der Evaluierung der einzelnen Mechaniken auseinander. Dabei konnte festgestellt werden, welche der *narrative game mechanics* das Ziel, einen bewussten Avatar-Spieler-Konflikt zu erzeugen, erreichten. Als Nächstes sollen die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und daraus Richtlinien erstellt werden, welche als Hilfestellung für weitere Projekte eingesetzt werden können. Auch sollen die *narrative game mechanics* des Spieles *Sisyphos* anhand dieser Erkenntnisse überarbeitet werden.

### 7.1 Zielgruppe

Da die Spieltester unterschiedliche Videospieleerfahrungen und -präferenzen mitbrachten, war davon auszugehen, dass nicht alle in derselben Weise auf die *narrative game mechanics* reagieren würden. Die anfängliche Annahme war, dass Personen, die im allgemeinen weniger Interesse an Spielnarrativen hatten, auch weniger mit dem Spieler-Avatar-Konflikt anfangen konnten. Jedoch schien es in diesem Fall keine eindeutige Korrelation zu geben. Beispielsweise bevorzugten zwei der Tester, die eher negativ auf die Weigerungen des Avatars reagierten, Videospiele mit bedeutsamen Spielhandlungen. Im Abschnitt 2.3 wurde eine Reihe unterschiedlicher Betrachtungsweisen der Spieler-Avatar-Beziehung aufgelistet. Auch innerhalb der Interviews zeigte sich, dass dieses Verhältnis von den Spielern subjektiv interpretiert wurde. Abgesehen von diesen Standpunkten können die Spielerpräferenzen selbst noch kategorisiert werden, wobei eine Möglichkeit das *five-factor player traits model* [21] darstellt. Dieses Modell besteht aus fünf Spielerpräferenzen: Ästhetik, Narrative, Ziele, Sozial und Herausforderung. Dabei gehören Spieler im Normalfall nicht einer einzigen Kategorie an.

Grundsätzlich ließen sich die Spieltester in zwei Gruppen einteilen: Jene, die den Spieler-Avatar-Konflikt großteils als positiv empfanden und diejenigen, die sich tendenziell durch dieses Verhalten frustriert zeigten. Erstere waren trotz oder möglicherweise wegen der fehlenden Beweggründe des Avatar-Charakters interessiert daran, weiterzuspielen und mehr über den Avatar-Charakter zu erfahren. Die andere Gruppe konnte wegen unterschiedlicher Spielaspekte, etwa wegen der fehlenden Beweggründe oder wegen des Kontrollverlusts, dem Ganzen nicht viel abgewinnen.

In der ersten Gruppe können zwei Tendenzen gefunden werden, wie mit dem Spiel

und der Spielhandlung interagiert wurde:

#### **Fokus auf Narrative**

Für diese Spieler stand die Spielhandlung im Mittelpunkt, und sie waren deswegen auch dazu bereit, einen Charakter zu begleiten, dessen Handeln moralisch fragwürdig erschien. Dem *five-factor player traits model* zufolge würde der narrative Aspekt für diese Personen eine stärkere Gewichtung haben. Sie waren daran interessiert, die Beweggründe für die Weigerungen des Avatar-Charakters zu erfahren. Dieser wurde mehr wie ein unabhängiger Charakter behandelt, auf den man aber etwas Einfluss nehmen konnte.

#### **Rollenspiel**

Auch diese Teilgruppe war mehr am Narrative orientiert und interagierte mit ihrem Avatar aber zusätzlich, wie es im Standpunkt *dramaturgy* beschrieben wird. Die Spieler agieren hierbei wie eine Art Schauspieler und versuchen in die Rolle des Avatar-Charakters zu schlüpfen. Je mehr sie von dem Verhalten des Avatars sahen und verstanden, umso mehr konnten sie sich in dessen Rolle versetzen.

Die Spieltester, welche negativ auf die Weigerungen des Avatars reagiert haben, ließen sich ebenfalls in zwei Gruppen aufteilen:

#### **Fokus auf Spielmechaniken**

Spieler, für welche die Handlung weniger im Mittelpunkt steht, dafür aber die Spielmechaniken, sind mehr fokussiert auf die anderen Spielaspekte, wie Ziele, Herausforderung oder Sozial. Der Konflikt zwischen Spieler und Avatar war nur ein unerwünschter Effekt, der die Spielmechaniken negativ beeinflusste. Diese Gruppe sahen den Charakter hauptsächlich als eine Erweiterung, was mehr dem Standpunkt *prostheses* entspricht.

#### **Fehlende Sympathie zum Avatar**

Zuletzt gab es eine Gruppe von Personen, die zwar ebenfalls am Narrative orientiert waren, sich jedoch mit dem Avatar-Charakter nicht anfreunden konnten. Dies lag einerseits daran, dass sie nicht mit den Taten des Avatar-Charakters einverstanden waren oder nicht genug Hintergrundinformation hatten, um sich für diesen überhaupt zu interessieren.

Obwohl der Großteil der Spieltester zumindest ein gewisses Interesse an Spielhandlungen hatte, fanden sich selbst in diesem Spektrum weitere Untergruppen, die dann entweder dem Spieler-Avatar-Konflikt gegenüber positiv oder negativ eingestellt waren.

## 7.2 Richtlinien

Dies sind die Gruppen, die anhand der Spieltests festgestellt werden konnten. Bei einer größeren Anzahl an Spieltestern würden sich wahrscheinlich weitere Untergruppen und Gründe herauskristallisieren, weswegen Spieler dem Konzept gegenüber angetan oder abgeneigt sind. Dementsprechend sind die Richtlinien, die hier aufgestellt werden, keine Formel, die für alle Personen gleichsam funktioniert, sondern sind für die spezifische Zielgruppe gedacht, die bereit ist, sich auf eine derartige Spielhandlung einzulassen.

### 7.2.1 Beweggründe der Weigerungen

Ein narrativer Spieler-Avatar-Konflikt sollte innerhalb der Handlung des Spieles begründet werden, indem die Persönlichkeit und Beweggründe des Avatar-Charakters den Spielern nähergebracht werden. Dies muss jedoch nicht zwangsläufig zu Beginn des Spieles geschehen. Erhalten die Spieler die Erklärung erst im Laufe der Handlung, kann dies Neugier wecken und als Antrieb für die weitere Spielhandlung dienen. Dies würde besonders bei Spielern, deren Fokus auf der Narrative liegt, funktionieren. Jedoch kann ein Aufschieben auch einen gegenteiligen Effekt haben. Es kann dazu führen, dass die Spieler anfänglich verwirrt werden, und im schlimmsten Fall können die Spieler das Interesse an dem Avatar-Charakter verlieren. Unabhängig davon, ob die Beweggründe zu Beginn oder am Ende kommuniziert werden, müssen die einzelnen Weigerungen in sich schlüssig sein. Die eingesetzten *narrative game mechanics* müssen genau vermitteln, gegen was und aus welchem Grund sich der Avatar-Charakter zur Wehr setzt, da man ansonsten Gefahr läuft, dass diese Verhaltensweise nicht als Weigerung wahrgenommen wird und nur Verwirrung stiftet.

### 7.2.2 Direkte Verbindung mit dem sichtbaren Avatar

Die *narrative game mechanics* müssen den Spielern deutlich kommuniziert werden, um Missverständnissen vorzubeugen. Sollen diese als Widersetzungen des Avatars selbst wahrgenommen werden, sollten diese direkt mit dem Locus des Avatar verknüpft sein. Dabei könnte es sich zum Beispiel um das 3D-Modell oder 2D-*sprite* des Avatars handeln, sodass es den Anschein hat, als würde der Avatar selbst diese Handlungen ausführen. Es können auch andere Spielelemente genutzt werden, die als eine Erweiterung des Avatars dienen, wie etwa das User Interface oder Dialogboxen. Jedoch besteht dabei die Gefahr, dass die Assoziation zum Avatar unklar ist, weswegen es generell zu bevorzugen ist, diese direkt mit der Darstellung des Avatars zu verknüpfen.

### 7.2.3 Klare Darstellung von Emotionen

Einer der vier Kerneigenschaften eines Avatars ist Empathie, also, wie sehr die Spieler mit diesem mitfühlen können. Gleichzeitig ist diese ausschlaggebend, um ein Gefühl von *emotional* oder *dramatic agency* zu erzeugen. Um also das Interesse an dem Avatar zu stärken, können Körpersprache oder Gesichtsausdrücke zu einer klaren Darstellung dessen emotionalen Zustands beitragen. Auch Audio kann dabei zur Hilfe genommen werden. Dies kann den Avatar begreifbarer machen und dabei helfen, die Beweggründe für diverse Weigerungen besser zu vermitteln. Je nach Stil des Spieles, können diese auch übertrieben dargestellt werden, damit diese für die Spieler klarer und leichter zu interpretieren sind.

### 7.2.4 Eingriff in Spielermechaniken

Der Spieler-Avatar-Konflikt kann durch eine Reihe unterschiedlicher *narrative game mechanics* gezeigt werden. Am deutlichsten kann dies vermittelt werden, wenn dabei direkt Einfluss auf Mechaniken, die normalerweise in der Kontrolle der Spieler sind, genommen wird. Dabei soll den Spielern jedoch die Kontrolle nicht über einen längeren Zeitraum weggenommen werden. Dadurch würde dies möglicherweise auf die Spieler wie

eine *cutscene* wirken, welche inzwischen in Spielen sehr etabliert und akzeptiert sind. Stattdessen sollen die Spieler, zumindest im beschränkten Maße, einen Anteil an der Kontrolle behalten.

### 7.3 Überarbeitung der Spielmechaniken



**Abbildung 7.1:** Alternative Variante, wie Dialogoptionen dargestellt werden könnten [39].

Als nächstes sollen anhand der gewonnenen Erkenntnisse die bestehenden *narrative game mechanics* von *Sisyphos* überarbeitet werden. Ein Teil der Mechaniken war nicht direkt mit dem 2D-*sprite* des Avatars, sondern mit dem Dialogsystem verbunden. Dies waren jene *narrative game mechanics*, die am wenigsten Anklang bei den Spieltestern fanden.

Eine einfache Möglichkeit, Dialogboxen näher mit den jeweiligen Charakteren in Verbindung zu bringen, ist die Einbindung von Charakterporträts, wie sie oft in Rollenspielen Anwendung finden. Durch diese lassen sich auch die Emotion, mit welcher ein Dialog gesprochen wird, deutlicher darstellen. In *Sisyphos* hat der Avatar jedoch kaum Dialogtexte, in denen Charakterporträts benutzt werden können, weswegen seine Reaktion auf die Worte anderer Charaktere wichtiger sind. In der aktuellen Version des Spieles reagiert zwar der Avatar bereits auf unangenehme Aussagen anderer *NPCs*, doch ist diese keinem der Spieltester aufgefallen, da sie auf die Textboxen fixiert waren und nicht auf den Avatar selbst. Eine Variante wäre, innerhalb von Dialogen sowohl ein detailliertes Porträt des Sprechers als auch des Avatars zu zeigen. Dadurch würde derartige Reaktionen wesentlich stärker ins Auge fallen. Außerdem könnten dadurch auch die Mechanik *Vertauschen der Dialogoptionen*, *Zensieren von Text* und *Ausweichen von Dialogoptionen* leichter mit dem Avatar in Verbindung gebracht werden. Die Antwortoptionen könnten beispielsweise als Sprechblasen angezeigt werden. Wenn diese vertauscht werden oder dem Mauszeiger ausweichen, könnte das Charakterporträt des Avatars entsprechend darauf reagieren. Etwas schwieriger ist die Überarbeitung der Zensierung von

Textinhalten. Der Einsatz eines Charakterporträts würde möglicherweise zur Verständlichkeit beitragen, jedoch müsste die Art und Weise, wie der Text unkenntlich gemacht wird, ebenfalls geändert werden. Statt diese mit einem weißen Strich zu überdecken, könnten die Buchstaben verschwommen angezeigt werden oder einfach nach kurzer Zeit gänzlich verschwinden. Auch sollte der Text länger am Bildschirm zu sehen sein, sodass die Spieler eine Chance haben, diesen zu lesen. Dadurch würden die Gründe, warum der Avatar diese Worte möglicherweise nicht hören möchte, verständlicher gemacht werden.

Die Mechanik, in welcher sich der Avatar-Charakter in eine andere Richtung bewegt als gedrückt, sollte etwas aktiver gestaltet werden und weniger wie eine *cutscene* wirken. Das könnte dadurch erreicht werden, dass der Avatar-Charakter immer wieder kurzzeitig auf Eingaben der Spieler reagiert, sich dann aber doch umwendet und sich in die vorgegebene Richtung weiterbewegt. Außerdem sollte aus dem Kontext besser verständlich gemacht werden, warum er in diesem Moment einen anderen Weg einschlagen will. Weiters sollen die Emotionen des Avatars stärker hervorgehoben werden.

Die anderen Mechaniken wurden bereits größtenteils als positiv bewertet, jedoch können einige Änderungen vorgenommen werden, um diese zu verbessern. Einerseits sollte die *verlangsamte Gehgeschwindigkeit*-Mechanik im Spielverlauf in geringerem Maße auftreten. Zudem kann innerhalb dieser Mechanik etwas mehr Abwechslung eingebracht werden, zum Beispiel dadurch, dass sich die Animation gelegentlich ändert oder der Avatar-Charakter sich kurz umdreht. Die Animationen des Avatars sollen im allgemein deutlicher und übertrieben dargestellt werden, um besser erkannt zu werden. Dies könnte unter anderem der *kurzzeitig Stehenbleiben*-Mechanik helfen, um eindeutig als eine *narrative game mechanic* erkannt und nicht mit einem Spielfehler verwechselt zu werden.

## 7.4 Zusammenfassung

Durch die Interviews ließen sich die Spieltester in unterschiedliche Gruppen einteilen, woraus geschlussfolgert werden konnte, auf welche Zielgruppe sich ein Spiel mit einem narrativen Spieler-Avatar-Konflikt konzentrieren sollte. Dies bedeutet jedoch, dass die entwickelten Richtlinien nicht für alle Spieler gleich wirksam sein werden. Die Richtlinien wurden in fünf Punkte zusammengefasst. Einerseits müssen die Beweggründe des Avatars an einem Punkt erklärt werden und die *narrative game mechanics* sollen direkt mit dem Avatar in Verbindung stehen. Weiters hilft eine klare Darstellung der Emotionen des Avatars, um das Gefühl von emotional agency zu erhöhen, sowie eine direkte Einflussnahme in die aktiven Spielmechaniken der Spieler. Schließlich wurden für die Mechaniken in Sisyphos einige Änderungen präsentiert, die zu einem verbesserten Spielerlebnis führen sollten.

# Kapitel 8

## Fazit

### 8.1 Zusammenfassung

Anhand der theoretischen Grundlagen aus den Bereichen Spielavatar, *agency* und *narrative game mechanics* wurde das Spiel *Sisyphos* entwickelt, mit dem Ziel, einen bewussten Spieler-Avatar-Konflikt innerhalb der Spielhandlung zu nutzen. In diversen Arbeiten zeigte sich, dass völlige Handlungsfreiheit in Spielen nicht unbedingt notwendig ist, um ein Gefühl von *agency* zu erzeugen. Im Gegenteil, es kann sogar die Einschränkung von Entscheidungsmöglichkeiten *agency* hervorrufen, was bedeutet, dass *agency* mit einem scheinbar widerwilligen Avatar nicht unbedingt im Widerspruch steht. Wichtiger ist es, dass eine emotionelle Verbindung zwischen den Spielern und den Charakteren aufgebaut wird. Durch eine Reihe von Spieltests konnte evaluiert werden, welche der entwickelten *narrative game mechanics* dabei den größten Effekt erzielten, und welche bei den Spielern hingegen hauptsächlich Frustration auslösten. Dabei zeigte sich, dass *narrative game mechanics*, die direkt mit dem Avatar zusammenhängen, vermehrt positiv betrachtet wurden. Gleichzeitig zeigte sich aber nochmals, dass die Präferenzen der Spieler ihre Sichtweisen auf den Avatar beeinflussen. Während manche auf die Weigerungen des Avatar-Charakters innerhalb der Spielhandlung recht positiv reagierten, fühlten sich andere in ihrer Handlungsfreiheit eingeschränkt oder konnten nicht mit dem Avatar-Charakter mitfühlen. Deshalb lässt sich nicht allgemeingültig beantworten, ob ein Spieler-Avatar-Konflikt positiv zu einer Spielnarrative beitragen kann. Es kann nur versucht werden, das allgemeine Frustrationsrisiko zu senken, indem die Weigerungen klar und verständlich dargestellt werden. Zu diesem Zweck wurden die Richtlinien erstellt, die bei weiteren derartigen Projekten eine Hilfestellung bieten können.

### 8.2 Nächste Schritte und Aussichten

Es gibt weiterhin einige offene Fragen und Aspekte, die im Bereich Spieler-Avatar-Konflikt untersucht werden können.

Das Spiel *Sisyphos* wurde in einem kurzen Zeitrahmen entwickelt, weswegen einige Abstriche gemacht wurden. Einige der grafischen Elemente stammen ursprünglich aus älteren Projekten. Die Spielhandlung und die Welt wurden nur so weit als notwendig ausgearbeitet und auch das Kampfsystem, das Verhalten der Gegner und die Inter-

aktionsmöglichkeit mit der Spielwelt sind äußerst beschränkt. Dementsprechend wäre es von Interesse zu vergleichen, wie derartige narrative game mechanics in einer völlig ausgereiften Version von *Sisyphos* ankommen würden.

Weiters wäre es interessant zu beleuchten, ob sich die Wahrnehmung und das Verhalten der Spieler ändern, wenn die Beweggründe des Avatar-Charakters von Beginn an offengelegt werden. In *Sisyphos* war es eine bewusste Entscheidung, auf diese nicht genauer einzugehen und erst bis zum Spielende mit deren Offenbarung zu warten. Würde dies die Akzeptanz gegenüber einer Weigerung des Spielavatars erhöhen, wie manche der Befragten annahmen? Oder würden die Spieler dadurch die Widersetzungen als solche weniger wahrnehmen und stattdessen als Teil der Handlung akzeptieren, den es zu befolgen gilt? Das Fehlen genauer Beweggründe löste im Fall von *Sisyphos* zwar etwas Verwirrung aus, ließ aber gleichzeitig einige der Spieltester neugierig werden und motivierte sie, mehr von der Handlung erfahren zu wollen.

Auch wurde in *Sisyphos* bewusst entschieden, den Avatar in der dritten *altered position* (Avatar ist völlig sichtbar) darzustellen, um diesen visuell von den Spielern abzugrenzen. Dabei stellt sich die Frage, welche Auswirkung es hätte, wenn der Avatar stattdessen in der ersten oder zweiten *altered position* (Avatar in der Form der Spielkamera) dargestellt würde. Studien zufolge fühlen sich Spieler in diesen Perspektiven mehr in Kontrolle und stärker mit der Spielwelt verbunden [2]. Es wäre dementsprechend interessant zu vergleichen, wie sich ein Spieler-Avatar-Konflikt in diesem Fall auswirken würde.

# Anhang A

## Interview und Fragebogen

Questions - Scale from 1(not at all) to 7 (A lot )	Spieltester						
	01	02	03	04	05	06	07
To what extent did the game hold your attention?	5	5	6	5	7	7	5
To what extent did you feel that you were interacting with the game environment?	5	5	2	5	5	2	5
To what extent did you feel that the game was something fun you were experiencing, rather than a task you were just doing?	6	7	6	6	7	3	2
At any point did you find yourself become so involved that you were unaware	4	6	5	7	3	4	2
To what extent did you feel as though you were moving through the game according to your own will?	5	4	2	4	5	1	1
Were there any times during the game in which you just wanted to give up?	1	1	3	1	1	2	1
To what extent did you feel motivated while playing?	6	6	7	6	6	7	3
To what extent did you feel like you were making progress towards the end of the game?	6	6	6	5	4	5	5
To what extent did you feel emotionally attached to the game?	2	5	5	4	6	4	1
To what extent were you interested in seeing how the game's events would progress?	6	7	7	6	7	7	6
At any point did you find yourself become so involved that you wanted to speak to the game directly?	1	7	4	7	7	7	1
To what extent did you enjoy the graphics and the imagery (Average of all Assets)?	6	7	7	7	6	7	6
How much would you say you enjoyed playing the game?	6	6	5	6	6	6	6
How immersed did you feel? (10 = very immersed; 1 = not at all immersed)	6	8	8	7	8	2	5

Abbildung A.1: Fragebogen.

Geschlecht, Alter Männlich, 25  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Mehrmals wöchentlich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Recht viel  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Monatlich

Wie hast du den Avatar wahrgenommen?

- Als "mich selbst"
- Eine Rolle, in welche ich schlüpfte
- Eine Erweiterung von mir selbst
- Eine visuelle Repräsentation
- Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst

x
x

Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?

Am Anfang war er ein typischer Avatar und dann hat sicher herausgestellt, dass er mehr eigene Kontrolle über sich hat. Wendepunkt bei der Stelle, wo Nara getötet wird.

Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?

Bisschen bis eher nicht

Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)

Bisschen wie ein Traum. Man sagt was er machen soll, letztendlich tut er es aber dann nicht. Bisschen wie die Beziehung zu einem Kind. (Tut etwas manchmal, manchmal nicht)

Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)

Positiv überrascht, nicht sonderlich genervt von den Weigerungen, womöglich weil bereits die Prämisse bekannt war. Neugier, weil man Avatar nicht vertrauen kann.

Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)

Sehr wichtig in Bezug auf Gameplay (war in Sisyphos deswegen ein negativer Aspekt). Bei der Handlung ist dies vom Spiel/Story abhängig, aber wichtig ist, dass der Charakter konsistent agiert. Bei einem Spiele wie Fable ist, wo man Entscheidungen treffen kann, soll man auch wirklich seinen Meinungen und Launen durchsetzen können.

Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?

Interesse: Die Weigerung des Avatar, wollte herausfinden, warum der Charakter so handelt

Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?

Würde eher dem Avatar zugewiesen werden, besonders alles was die Bewegung des Avatars anbelangt. Mechaniken welche die Dialogboxen betreffen dafür eher mehr dem Spiel.

Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)

Sehr Positiv

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

<b>Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters</b>	X / + (Anfangs nicht, dann später erkannt. Interesse an dessen Beweggründe geweckt)
<b>Ungewolltes Attackieren</b>	X/++
<b>Weigerung in Richtung zu gehen</b>	X/++
<b>Vertauschen von Dialogoptionen</b>	Bemerkt, aber mit Bug verwechselt bzw. das erste Mal gleich auf die Nein Option geklickt
<b>Ausweichen von Dialogoptionen</b>	X/++
<b>Verlangsamte Gehgeschwindigkeit</b>	X/++ (bzw. + bei zu langen Passagen etwas nervig, aber gleichzeitig erzeugte es etwas Spannung)
<b>Bewegung in andere Richtung, als gedrückt</b>	X/-
<b>Zensieren der Dialoginhalte</b>	X/-
<b>Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?</b>	Ja ziemlich, anfangs nicht, aber nachdem sich die Mechaniken mehrmals wiederholt haben.
<b>Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?</b>	Das Kopfschütteln und langsame Gehen, weil es die Emotionen des Avatars am meisten gezeigt hat.
<b>Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?</b>	In eine andere Richtung gehen, weil es am wenigeren ersichtlich war, warum. Text zensieren hat das Thema weniger stark vermittelt, hatte den wenigsten impact. Eventuell weil nicht genug Information über den Charakter bekannt war, um zu verstehen, warum der Avatar Text ausblendet.

Geschlecht, Alter Weiblich, 19  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Zumindest einmal im Jahr  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Wenig  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Gar nicht

Wie hast du den Avatar wahrgenommen?	Als "mich selbst"	
	Eine Rolle, in welche ich schlüpfte	x
	Eine Erweiterung von mir selbst	
	Eine visuelle Repräsentation	
	Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	-

Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?  
 Nur ganz leicht, nach dem der Avatar den NPC getötet hat (bisschen mehr als „mich selbst“ wahrgenommen, weil es mehr persönlich wurde)

Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?  
 Konnte mitfühlen, aber nicht besonders tief, da sie selbst nie in einer derartigen Situation war.

Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)  
 Emotional. Am Anfang hat der Avatar nicht so viel Persönlichkeit oder Emotionen gezeigt. Das wurde aber dann durch seine zögerlichen Art oder zum Beispiel am Ende, wo er aufgeben wollte, gezeigt. Verbindung mehr durch den Charakter/Emotion.

Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)  
 Anfangs verwirrt, später wurde klar, dass diese Weigerungen nicht zufällig waren. Nicht frustriert darüber, wenn der Avatar anders gehandelt hat.

Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)  
 Mag es, wenn es Entscheidungen innerhalb der Handlung gibt, aber findet zu viele Kontrolle/Optionen überfordernd. Eine überschaubare Anzahl von Optionen wird bevorzugt.

Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?  
 Interesse: Wo der Avatar den Hasen getötet hat.

Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?  
 Würde es dem Avatar zuweisen

Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)  
 Am Anfang verwirrt, dann später interessant/positiv

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters	X/++
Ungewolltes Attackieren	X/++ (Im Nachhinein erkannt)
Weigerung in Richtung zu gehen	X/++
Vertauschen von Dialogoptionen	Nicht bemerkt
Ausweichen von Dialogoptionen	X / + (Als lustig empfunden )
Verlangsamte Gehgeschwindigkeit	X/++
Bewegung in andere Richtung, als gedrückt	X/- (Aufgefallen aber ignoriert bzw. gleichgültig darauf reagiert)
Zensieren der Dialoginhalte	X/- (Verwirrt darauf reagiert)
Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?	Ja
Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?	Kopfschütteln /weigern in eine Richtung zu gehen
Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?	Das Zensieren des Textes

Geschlecht, Alter Männlich, 23  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Täglich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Sehr vertraut  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Mehrmals monatlich

<b>Wie hast du den Avatar wahrgenommen?</b>	
Als "mich selbst"	x
Eine Rolle, in welche ich schlüpfte	
Eine Erweiterung von mir selbst	
Eine visuelle Repräsentation	
Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	x
<b>Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?</b>	Anfangs als eigene Repräsentation wahrgenommen. Nachdem der Avatar Nara ermordete, wurde dieser als völlig separater Charakter wahrgenommen.
<b>Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?</b>	Nicht wirklich, primär wegen seiner Persönlichkeit. Am Ende hat es dann für ihn sinn gemacht, aber den Großteil der Zeit wurde der Avatar als unsympatich empfunden.
<b>Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)</b>	Bisschen nervend, da er nicht immer das befolgt, was der Spieltester tun wollte.
<b>Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)</b>	Schon etwas frustriert
<b>Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)</b>	Ist ihm sehr wichtig und der Hauptgrund warum er Spiele spielt. Möglichkeit die Geschichte zu beeinflussen wird auch gern gesehen.
<b>Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?</b>	K.A.
<b>Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?</b>	Teil/Teils -> Bei der Stelle, in welcher der Avatar Nara ermordet hat, wurde es dem Avatar direkt zugeschrieben. Bei den Dialogbox hingegen wurde es als eine Mechanik des Spieles empfunden.
<b>Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)</b>	Am Ende war es dann neutral bis positiv, davor war es eher negativ. Weil es als frustrierend empfunden wurde.

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

<p><b>Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters</b></p>	<p>X/ ++</p>
<p><b>Ungewolltes Attackieren</b></p>	<p>X / ++</p>
<p><b>Weigerung in Richtung zu gehen</b></p>	<p>X/ ++</p>
<p><b>Vertauschen von Dialogoptionen</b></p>	<p>X/ ~ (Nicht sicher, ob nicht selber ein Fehler gemacht worden ist)</p>
<p><b>Ausweichen von Dialogoptionen</b></p>	<p>X/ +</p>
<p><b>Verlangsamte Gehgeschwindigkeit</b></p>	<p>X/ ~ (Macht das was der Tester möchte, aber langsamer &lt;-Frustrierend)</p>
<p><b>Bewegung in andere Richtung, als gedrückt</b></p>	<p></p>
<p><b>Zensieren der Dialoginhalte</b></p>	<p>X/ -- (Gedacht, dass das möglicherweise ein Eingreifen des Drachen war)</p>
<p><b>Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?</b></p>	<p>Großteils schon, bis auf die Textzensur, bzw. das Vertauschen der Dialogoption</p>
<p><b>Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?</b></p>	<p>Dass er nicht in die Richtung geht, in die man selbst will, weil die Widersetzung deutlich erkenntlich war.</p>
<p><b>Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?</b></p>	<p>Das Vertauschen &lt;- Weil es nicht klar war, dass dies auf den Avatar zurückzuführen war. Dachte, er hätte sich verlesen.</p>

Geschlecht, Alter Männlich, 24  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Mehrmals wöchentlich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Etwas vertraut  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Mehrmals im Jahr

<b>Wie hast du den Avatar wahrgenommen?</b>	
Als "mich selbst"	
Eine Rolle, in welche ich schlüpfte	x
Eine Erweiterung von mir selbst	
Eine visuelle Repräsentation	
Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	x
<b>Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?</b>	Mit der Zeit den Avatar besser kennengelernt, konnte sich dann mehr in die Rolle versetzen (von unabhängigem Charakter bis schließlich zu einer Rolle in die man schlüpfen kann)
<b>Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?</b>	Hatte das Gefühl gehabt, dass er nachvollziehen konnte, was der Avatar für eine Position und Rolle hat. Weniger Identifizieren sonder mehr verstehen, was seine Rolle in der Welt ist.
<b>Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)</b>	Sah sich in der Rolle des Gewissens bzw. seines Geist. Stellt sich immer wieder die Frage, warum der Charakter in einer bestimmten Weise gehandelt hat.
<b>Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)</b>	o Reagierte überrascht, aber hat sich damit abgefunden. (Wollte dann sogar einen anderen NPC umbringen). Als interessant empfunden, sich in eine eher untypische Rolle reinzusetzen. o Neugier.Frage ob man erst später hin kann oder ob es einen Grund gibt, warum der Charakter dort nicht hin will.
<b>Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu habe, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)</b>	Kommt auf das Spiel an. Aber grundsätzlich finde er es gut, wenn ein Spiel zu einem gewissen Grad anpassbar/personalisiert werden kann. Aber manchmal überfordert, wenn zu viele Entscheidungen gibt. Aber findet es positiv, wenn man genug Zeit reinsteckt. Aber kein Problem damit, wenn Handlung linear ist, solange es der Spielhandlung dient. Nicht das wichtigste, aber ein Pluspunkt.
<b>Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?</b>	K.A.
<b>Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?</b>	o Eher dem Avatar, (dort, wo man seine Emotionen sieht) o Alles was nicht direkt mit dem Avatar zusammengehangen hat, wurde aber doch eher als Spielmechanik wahrgenommen
<b>Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)</b>	Neutral

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

<b>Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters</b>	X/ ~
<b>Ungewolltes Attackieren</b>	X/ ++
<b>Weigerung in Richtung zu gehen</b>	X / +
<b>Vertauschen von Dialogoptionen</b>	X/-
<b>Ausweichen von Dialogoptionen</b>	X/+
<b>Verlangsamte Gehgeschwindigkeit</b>	X/+ (Mochte es aber nicht so sehr, teilweise frustrierend, weil häufig vorgekommen)
<b>Bewegung in andere Richtung, als gedrückt</b>	X/ -(Als eine erweiterte Form einer Cutscene wahrgenommen)
<b>Zensieren der Dialoginhalte</b>	X -(Nicht den Sinn verstanden, warum es ausgeblendet wird. Selbst nachdem er den Text lesen konnte, war die Bedeutung unklar)
<b>Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?</b>	Grundsätzlich ja
<b>Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?</b>	Das mit dem Langsamer gehen, hat dies stark betont. Bringt einem zum Nachdenken, ob es verschwendete Zeit ist bzw. warum er so handelt.
<b>Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?</b>	Kurzzeitiges stehenbleiben des Avatars. Hatte das Gefühl, das Spiel lädt oder das man wo anders hingehen muss.

Geschlecht, Alter Männlich, 25  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Mehrmals monatlich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Gar nicht  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Gar nicht

<b>Wie hast du den Avatar wahrgenommen?</b>	
Als "mich selbst"	
Eine Rolle, in welche ich schlüpfe	X
Eine Erweiterung von mir selbst	
Eine visuelle Repräsentation	X
Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	X
<b>Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?</b>	Ganz am Anfang, war ich noch etwas distanziert, (Visuelle Repräsentation) hat sich aber schnell geändert, als ich gemerkt habe, das ich eine kritische Rolle in der Handlung spiele (Dann eine Rolle, in die ich schlüpfe). In den Situationen, wo der Charakter sich gegen meine Inputs gestellt hat, war er war ein teilweise ein unabhängiger Charakter (hab das dann aber auch als Aufforderung verstanden, etwas nicht zu tun, außer in gewissen Situationen)
<b>Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?</b>	Ich hab ihn lustig gefunden (cool ausgeschaut). Identifizieren schon in einer gewissen Weise.
<b>Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)</b>	Teilweise Zustimmung. Als er langsamer geworden ist, hat es sich angefühlt wie ein Kampf. Situation, wie bei der Game Over-Situation, war halt dann der Avatar stärker. Also die Beziehung ist eine Art Kampf zwischen dem Avatar und mir ... zumindest in den Fällen, wo er nicht mit einem übereinstimmt. Ansonsten ein zustimmendes Verhältnis
<b>Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)</b>	Zuerst überrascht, weil ich nicht damit gerechnet habe (Obwohl ich davon irgendwie ausgegangen bin). Bei den Situationen, in denen er langsamer geworden ist, aber man doch weiter kann, reagierte ich auch etwas überraschend. Zum Schluss war ich etwas sauer, dass der Charakter einfach aufgibt. Unverständnis, wenn er komplett was anderes gemacht hat. Aber ich war nicht unbedingt sauer auf den Charakter, wenn er sich widersetzt hat, zumindest nicht anschließend.
<b>Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)</b>	Es kommt sehr auf das Spiel an. Wenn mir die Wahl gegeben wird, dann möchte ich eine möglichst große Auswahl an Optionen haben. In gewissen Hinsicht habe ich kein Problem damit, wenn mir die Wahl weggenommen wird, in anderen dann wieder schon. Bsp. in einem Rennspiel, wenn das Auto keine Schäden hat, muss es sofort auf meinen Input reagieren. Grundsätzlich würde ich erwarten, dass mir das Spiel ein bestimmtes Erlebnis liefert, außer ich weiß vom Spiel, dass ich die Möglichkeit habe Entscheidungen zu treffen, dann möchte ich auch, dass die unterschiedlichen Optionen in Wahrheit nicht egal sind. Bsp. Life ist Strange: Stelle, wo man tatsächlich den Suizid einer Freundin verhindern kann. Was ich gar nicht mag -> Call of Duty, Gefühl, dass das Spiel für Idioten gemacht ist. Wird angeschossen, Spiel sagt man muss sich in Deckung gehen. Sehr viel handholding, Schlauchlevels. Mag es, Optionen zu haben, in wie fern man ein Level /Missionen bewältigen kann.
<b>Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?</b>	Interessant: Sobald ich das Gefühl gehabt habe, dass ich in die Rolle schlüpfe (erste Interaktion mit Nara) Interesse Verloren: Als der Charakter ganz langsam gegangen ist (wenn er was selber gemacht hat, war das weniger ein Problem)
<b>Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?</b>	Die aktiven Mechaniken, definitiv dem Avatar. Beim Zensieren/Vertauschen, wurde das ursprünglich dem Spiel zugewiesen, später erst mit dem Charakter in Verbindung gebracht. Letztendlich sehe ich es mehr als Teil des Avatar, hauptsächlich wegen des subtilen Grundes, dass der Text kurzzeitig sichtbar war. Vertauschen, würde ich mehr dem Spiel zu rechnen.
<b>Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)</b>	Neutral

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

<b>Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters</b>	Nicht bewusst aufgefallen
<b>Ungewolltes Attackieren</b>	X/ + (Ich war eher passive in der Situation, er hat sich nicht widersetzt, aber man hat gemerkt, dass er seinen einen Weg geht. War etwas traurig, dass Nara sterben musste).
<b>Weigerung in Richtung zu gehen</b>	X/ ++ (Das war sogar noch stärker, als das ungewollte Attackieren, weil es mehr aktive ist)
<b>Vertauschen von Dialogoptionen</b>	X/ -- (nicht ganz klar, was dies zu bedeuten hatte)
<b>Ausweichen von Dialogoptionen</b>	Sofort auf Nein geklickt -> Nicht viel darüber nachgedacht, eher unbewusst. Im Moment gedacht ich, dass das mehr zum Charakter passen würde. Im Flow der Story (wie der Charakter handeln würde) einfach als plausibler erschienen.
<b>Verlangsamte Gehgeschwindigkeit</b>	X/ +
<b>Bewegung in andere Richtung, als gedrückt</b>	X/ ++
<b>Zensieren der Dialoginhalte</b>	X/ - (War gut, dass der Text als erstes erscheint und dann erst zensiert wird) (Unklar, warum das passierte, interpretiert, dass der Charakter das nicht hören möchte, wieder eine passivere Art, wie sich der Charakter widersetzt)
<b>Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?</b>	Nicht unbedingt, aber wurde nicht als negativ empfunden. Mir war nicht klar, warum er langsam geht (schon klar, dass er nicht hin will, aber nicht weshalb). Aber das war kein Problem, vielleicht weil der Charakter mehr weiß und deswegen wo nicht hin will.
<b>Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?</b>	Weigerung in eine Richtung zu gehen. Weil es für mich die offensichtliche Variante war. Mache ein bewusste Aktion und merke, dass der Avatar nicht oder anders darauf reagiert.
<b>Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?</b>	Vertauschen der Antworten. Nicht verstanden, warum sich jetzt die Dialogoptionen vertauschen.

Anmerkungen:

Finde gut, dass der Charakter nichts sagt, aber die anderen Charakter so reagieren, als würde man was sagen. Was gut ist, weil es mich mehr in die Rolle versetzte.

Ich hab empfunden, dass es gut gestaltet war und hat nett geklungen. Fand nice das Musik aufgehört hat, nachdem Charakter Nara gekillt hat. Dachte X ist eine Aufforderung zum X-Taste drücken.

Geschlecht, Alter Männlich, 25  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Mehrmals monatlich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Früher etwas, jetzt gar nicht  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Gar nicht

<b>Wie hast du den Avatar wahrgenommen?</b>	
Als "mich selbst"	
Eine Rolle, in welche ich schlüpfte	
Eine Erweiterung von mir selbst	X
Eine visuelle Repräsentation	X
Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	
<b>Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?</b>	Keine Veränderung
<b>Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?</b>	Schon, weil er auch Sachen gemacht hat (Nara getötet), die ich wollte.
<b>Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)</b>	Er war meine Armverlängerung, etwas was ausführt was ich will. Aber nicht ganze Zeit, manchmal macht er was anderes -> Verärgert darüber.
<b>Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)</b>	Rage, Ärger
<b>Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)</b>	Nur 50 Prozent wichtig - Gehe davon aus, wie das Spiel sich anfühlt. Meist bei zu viel Optionen überfordert. Bei Story schon wichtig, dass man irgendwie Einfluss drauf nehmen kann.
<b>Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?</b>	Gleichmäßige Spannung. Interesse verloren: Stelle nach Raum mit vielen NPCs, das viele Gehen war etwas langwierig
<b>Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?</b>	Das Spiel macht das. Gleichsetzung von Spiel und Avatar.
<b>Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)</b>	Positiv.

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters	nein
Ungewolltes Attackieren	X/ + (erkannt, aber es war in meinem Sinne)
Weigerung in Richtung zu gehen	X/ ++
Vertauschen von Dialogoptionen	Nein
Ausweichen von Dialogoptionen	X/ ~ (Irritierend)
Verlangsamte Gehgeschwindigkeit	X/ +
Bewegung in andere Richtung, als gedrückt	X/ + (Hat gewirkt, als wäre es nicht eine richtige Spielmechanik)
Zensieren der Dialoginhalte	X/ -
Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?	Größtenteils schon
Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?	Sträuben, wo hinzugehen und das <b>Waffenverbot</b> , weil ich eigentlich öfters jemanden angreifen wollte, wo es nicht erlaubt war.
Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?	Ungewolltes Attackieren, weil ich das sowieso wollte

Anmerkungen:

Ich will den Drachen umbringen.

Perspektive: Wird nicht schnell in Handlungen immersed, auch bei Filmen. Eher von außen betrachtet.

Geschlecht, Alter Männlich, 35  
 Wie oft Spielst du Videospiele? Früher regelmäßig, jetzt mehrmals monatlich  
 Wie sehr bist du mit dem Genre vertraut? Sehr vertraut  
 Wie oft spielst du Spiele aus diesem Genre? Aktuell einmal im Jahr

Wie hast du den Avatar wahrgenommen?	Als "mich selbst" Eine Rolle, in welche ich schlüpfte Eine Erweiterung von mir selbst Eine visuelle Repräsentation Eine völlig unabhängiger Character von mir selbst	X X
Hat sich diese Wahrnehmung im Verlauf des Spieles verändert? Wenn ja, wie hat sie sich verändert und wo?	Keine Informationen über den Charakter. Wahrnehmung hat sich im Laufe des Spieles nicht verändert.	
Hast du dich mit dem Avatar identifizieren können bzw. wenn ja, in welcher Weise?	Nein überhaupt nicht.	
Wie würdest du das Verhältnis zwischen dir und dem Avatar beschreiben? (inklusive Begründung)	Distanziert, verwirrend. Darstellung als Tiere war eher irritierend (Gefragt warum es ein Pinguin ist, was hat er in einer derartigen Welt zu suchen), Problem mit Worldbuilding.	
Wie würdest du deine Gefühle in den Momenten beschreiben, an denen der Avatar nicht so gehandelt hat, wie du wolltest? (Falls diese Momente aufgetreten sind)	Bisschen verwirrt, unklar, fraglich. Weil ich darf ihm steuern, aber irgendwie hatte ich das Gefühl, dass es mich in eine gewisse Bahn drängt.	
Wie wichtig ist dir Kontrolle über das Spielerlebnis zu haben, bezogen auf das Gameplay, die Steuerung aber auch die Spielhandlung? (Steuerung des Avatars, Gameplay-Optionen, Story-Entscheidungen ...)	Grundsätzlich wichtig, die Entscheidung sollen eine Konsequenz haben. Macht das Spiel vielseitiger. Auch in Gameplay mehr erwünscht. Nicht zu viel, weil sonst wird man überfordert und frustriert.	
Wann ist das Spiel für dich interessant geworden, an welchen Stellen hat es dein Interesse verloren?	Interesse: Anfang, wo alles so dunkel ist und wo der Pinguin mit den verschiedenen Tiere redet. Wo über den Drachen geredet wird, wurde das Spiel schon gleich spannender. Man weiß, dass man dann gegen ihm kämpfen muss. Interesse verloren: Nichts wirklich, weil es eh nicht so lang gedauert hat. Interesse würde aber weniger werden, wenn man wenig mit Objekten interagieren kann.	
Hast du das Stehenbleiben des Avatar, das Ausweichen der Dialogboxen, die ungewollt ausgeführten Angriffe, etc. als ein Teil des Spieles oder des Avatars wahrgenommen?	Vom Spiel ausgehend, weil ich mich nicht so sehr in den Charakter versetzen konnte.	
Hast du die Widersetzungen des Avatar im Kontext der Handlung als positiv, neutral oder negativ empfunden? (Falls du die Aktionen des Avatar als Widersetzung empfunden hast)	Negativ (Müsste vorher begründet worden sein, zu wenig Informationen)	

Hast du die jeweilige Mechanik erkannt? Wenn ja, bewerte die unterschiedlichen Mechaniken basierend darauf, wie sehr sie zu dem Thema „Widersetzung“ beigetragen haben (Sehr positiv, positiv, neutral, negativ, sehr negativ).

<b>Kurzzeitiges Stehenbleiben des Charakters</b>	X/ -
<b>Ungewolltes Attackieren</b>	X/ + (Überraschend)
<b>Weigerung in Richtung zu gehen</b>	X/ - (Nicht 100% klar, brauch unter anderem mehr Audiofeedback. Animation nicht eindeutig genug.)
<b>Vertauschen von Dialogoptionen</b>	Nein
<b>Ausweichen von Dialogoptionen</b>	X/ Sehr verwirrend -
<b>Verlangsamte Gehgeschwindigkeit</b>	X/ -
<b>Bewegung in andere Richtung, als gedrückt</b>	Nein
<b>Zensieren der Dialoginhalte</b>	X/ -- (Sehr nervig, hätte am liebsten einen Screenshot gemacht, um den Text lesen zu können. sichtbar Wusste nicht, was die Mechanik bedeuten soll)
<b>Waren die unterschiedlichen Aktionen/Weigerungen des Avatar verständlich bzw. verständlich kommuniziert?</b>	Nicht verständlich, muss mehr begründet sein.
<b>Welche Mechanik findest du trug am meisten zum Thema „Widersetzung“ bei und wieso?</b>	Langsames Gehen
<b>Welche Mechanik findest du brachte dieses Thema am wenigsten hervor und warum?</b>	Zensieren, war einfach nur nervig war. (Eventuell wäre besser gewesen, wenn die Buchstaben verschwommen oder kleiner gewesen wäre)

Anmerkungen:

Twist war nicht klar, also die ganze Sache mit dem Time Loop. Wäre wahrscheinlich erst draufgekommen, wenn man ein zweites Mal gegen den Drachen gekämpft hätte. Logik dahinter, dass alles Tiere sind, nicht verstanden. Vorgeschichte sehr wichtig, das weckt dann das Interesse für mich, was ist passiert. Die Lore ist extrem wichtig.

## Anhang B

# Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer

### B.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Der Avatar-Spieler-Konflikt als narrative Spielmechanik.pdf Masterarbeit

### B.2 Quelldateien

Pfad: /source

. . . . . Quelldateien der Masterarbeit

### B.3 Abbildungen

Pfad: /images

.png, .jpg . . . . . Abbildungen

### B.4 Sisyphos

Pfad: /game

win64/ . . . . . Windows-Version 64-bit

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Jaime Banks und Nicholas David Bowman. „Close intimate playthings? Understanding player-avatar relationships as a function of attachment, agency, and intimacy“. *AoIR Selected Papers of Internet Research* 3 (2013), Von <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/8498>, 20.11.2019 (siehe S. 3).
- [2] Alena Denisova und Paul Cairns. „First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion?“ In: *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM. 2015, S. 145–148 (siehe S. 42).
- [3] Teun Dubbelman. „Narrative game mechanics“. In: *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Berlin: Springer. 2016, S. 39–50 (siehe S. 21).
- [4] Matthew William Fendt u. a. „Achieving the illusion of agency“. In: *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Berlin: Springer. 2012, S. 114–125 (siehe S. 15).
- [5] Miroslaw Filiciak. „Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“. In: *The video game theory reader*. Hrsg. von Mark JP Wolf und Bernard Perron. Abingdon: Routledge, 2013, S. 109–124 (siehe S. 8).
- [6] Alison Gazzard. „Player as parent, character as child: Understanding avatarial relationships in gamespace“. In: *Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference*. ACM press. 2010 (siehe S. 7–9).
- [7] Alison Gazzard. „The avatar and the player: understanding the relationship beyond the screen“. In: *Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2009. VS-GAMES'09. Conference in*. IEEE. 2009, S. 190–193 (siehe S. 4, 5, 12, 25).
- [8] Johan Huizinga. *Homoludens: A Study of the Play Element in Culture*. New York: J & J Harper Editions, 1970 (siehe S. 7).
- [9] Aki Järvinen. *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. Tampere: Tampere University Press, 2008 (siehe S. 19).
- [10] Rune Klevjer. „What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games“. Diss. 2006, S. 116 (siehe S. 5, 7).

- [11] James G Lochtefeld. *The Illustrated Encyclopedia of Hinduism, Volume 1*. Bd. 1. New York City: The Rosen Publishing Group, Inc, 2001, S. 72 (siehe S. 4).
- [12] Michael Mateas und Andrew Stern. „Structuring Content in the Façade Interactive Drama Architecture.“ In: *AIIDE*. 2005, S. 93–98 (siehe S. 14).
- [13] Peter Mawhorter u. a. „Towards a theory of choice poetics“. In: *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. 2014 (siehe S. 17).
- [14] Janet Horowitz Murray. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, 1997, S. 123 (siehe S. 12, 14).
- [15] Rikke Toft Nørgård. „The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity“. In: *Philosophy of Computer Games 2011*. 2011, Von <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf>, 20.11.2019 (siehe S. 7–9).
- [16] Marie-Laure Ryan. *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004, S. 9–10 (siehe S. 21).
- [17] Jesse Schell. *The Art of Game Design: A book of lenses*. London: Taylor & Francis Ltd., 2014 (siehe S. 19).
- [18] Miguel Sicart. „Defining game mechanics“. In: *Game Studies*. Bd. 8. 2. 2008, Von <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>, 20.11.2019 (siehe S. 19).
- [19] Karen Tanenbaum und Joshua Tanenbaum. „Commitment to meaning: a reframing of agency in games“. In: *Digital Arts and Culture Conference: After Media - Embodiment and Context, 12-15 December*. Irvine: University of California., 2009 (siehe S. 14).
- [20] David Thue u. a. „Player agency and the relevance of decisions“. In: *Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Berlin: Springer. 2010, S. 210–215 (siehe S. 15).
- [21] Gustavo F Tondello u. a. „I don’t fit into a single type: A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences“. In: *IFIP Conference on Human-Computer Interaction*. Berlin: Springer. 2019, S. 375–395 (siehe S. 36).
- [22] Daniel Vella. „It’s a-me/Mario: Playing as a ludic character.“ In: *Foundations of Digital Games Conference*. Bd. 8. 5.2013, S. 31–38 (siehe S. 5).

## Software

- [23] Capcom. *Street Fighter IV*. PC, Xbox 360, PS3. 2008 (siehe S. 20).
- [24] Cardboard Computer. *Balloon Diaspora*. PC. 2011 (siehe S. 16).
- [25] EA DICE. *Mirror’s Edge Catalyst*. PC, PS4, Xbox One. 2016 (siehe S. 3, 4).
- [26] Naughty Dog. *Uncharted: Drake’s Fortune*. PS3. 2007 (siehe S. 5).
- [27] Blizzard Entertainment. *World of Warcraft*. PC. 2004 (siehe S. 3, 5).
- [28] Little Cat Feet. *OneShot*. PC. 2014 (siehe S. 10).

- [29] Bennett Foddy. *Getting Over It with Bennett Foddy*. PC. 2017 (siehe S. 1).
- [30] Toby Fox. *Undertale*. PC. 2015 (siehe S. 13, 22).
- [31] Rocketcat Games. *Death Road to Canada*. PC. 2016 (siehe S. 10).
- [32] Telltale Games. *The Walking Dead*. PC, Xbox 360, PS3. 2012 (siehe S. 15).
- [33] Telltale Games. *The Wolf Among Us*. PC, Xbox 360, PS3. 2013 (siehe S. 13, 15, 16).
- [34] Paradox Interactive. *Crusader Kings II*. PC. 2012 (siehe S. 13).
- [35] LucasArts. *Habitat*. Commodore 64, Windows, FM Towns, Mac OS, Linux, macOS. 1986 (siehe S. 3).
- [36] Jordan Magnuson. *Loneliness*. PC. 2011 (siehe S. 22, 23).
- [37] Michael Mateas und Andrew Stern. *Facade*. PC. 2005 (siehe S. 14).
- [38] Mojang. *Minecraft*. PC. 2009 (siehe S. 12).
- [39] Tobias Moshhammer. *Sisyphos*. PC. 2017 (siehe S. 2, 24, 27–30, 39).
- [40] Nintendo. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo Switch, Wii U. 2017 (siehe S. 4, 13, 20).
- [41] Nintendo. *Wii Sports*. Wii. 2006 (siehe S. 9).
- [42] Polyarc. *Moss*. PC. 2018 (siehe S. 11).
- [43] Lucas Pope. *Papers, Please*. PC. 2013 (siehe S. 21).
- [44] Team Salvato. *Doki Doki Literature Club*. PC. 2017 (siehe S. 10).
- [45] Square. *Final Fantasy*. NES. 1987 (siehe S. 22).
- [46] Night School Studio. *Oxenfree*. PC. 2016 (siehe S. 14).
- [47] Bossa Studios. *Surgeon Simulator*. PC. 2013 (siehe S. 2).
- [48] Twelve Tiles. *Last Word*. Windows, Linux. 2015 (siehe S. 22).

## Online-Quellen

- [49] Wikipedia. *Avatar*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(computing\)#Video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing)#Video_games) (siehe S. 3).