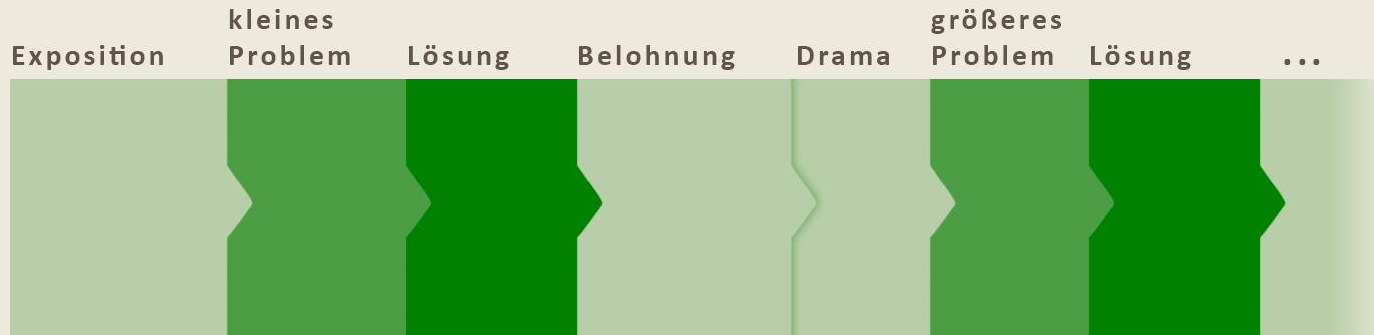


1. Probleme ergeben sich aus der Spielstory.

1. Probleme ergeben sich aus der Spielstory.
2. Probleme werden durch Gameplay gelöst.
Die Lösung erzählt die Story weiter.

1. Probleme ergeben sich aus der Spielstory.
2. Probleme werden durch Gameplay gelöst.
Die Lösung erzählt die Story weiter.
3. Schwierig zu lösende Probleme nimmt der Spieler
als Rätsel wahr.

1. Probleme ergeben sich aus der Spielstory.
2. Probleme werden durch Gameplay gelöst.
Die Lösung erzählt die Story weiter.
3. Schwierig zu lösende Probleme nimmt der Spieler
als Rätsel wahr.



Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

1. Gib ihm ein ZIEL.



Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

1. Gib ihm ein ZIEL.
2. Versperre ihm dann den geraden Weg (= Konflikt).



Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

1. Gib ihm ein ZIEL.
2. Versperre ihm dann den geraden Weg (= Konflikt).
3. Gib ihm Werkzeuge, um das Ziel doch noch zu erreichen.



Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

1. Gib ihm ein ZIEL.
2. Versperre ihm dann den geraden Weg (= Konflikt).
3. Gib ihm Werkzeuge, um das Ziel doch noch zu erreichen.
4. Belohne ihn für die Lösung!



Wie erstellst du für den Spieler ein interessantes Problem?

1. Gib ihm ein ZIEL.
2. Versperre ihm dann den geraden Weg (= **Konflikt**).
3. Gib ihm Werkzeuge, um das Ziel doch noch zu erreichen.
4. Belohne ihn für die Lösung!

Konflikte

Spieler und Umwelt

Spieler und Personen

Spieler und das Schicksal

Konflikte

Spieler und Umwelt

Ein Weg oder Raum ist
versperrt / nicht sicher /
nicht sichtbar / irre-
führend / zu dunkel / voller
Fallen / abgeschlossen /...

Ein Objekt ist
versteckt / zerbrochen /
fehlerhaft / zu teuer /
scheinbar unerreichbar /
zu schwer / sehr selten /
begrenzt / ...

Eine Information ist
unbekannt / versteckt /
codiert / falsch / eine
Falle / missverständlich /
geheim / ...

Spieler und Personen

Spieler und das Schicksal

Konflikte

Spieler und Umwelt

Ein Weg oder Raum ist
versperrt / nicht sicher /
nicht sichtbar / irre-
führend / zu dunkel / voller
Fallen / abgeschlossen /...

Ein Objekt ist
versteckt / zerbrochen /
fehlerhaft / zu teuer /
scheinbar unerreichbar /
zu schwer / sehr selten /
begrenzt / ...

Eine Information ist
unbekannt / versteckt /
codiert / falsch / eine
Falle / missverständlich /
geheim / ...

Spieler und Personen

Andere Personen oder Figuren

- haben dasselbe Ziel, sind also Konkurrenten / Verbündete
- haben ein gegensätzliches Ziel, sind also Feinde / Herausforderer
- haben ein anderes Ziel, sind also neutral / Ressourcen
- haben ein unbekanntes Ziel, sind also Geheimnisse / Betrüger / Helfer in Not / Mentoren / ...
- haben Wünsche / Bedürfnisse / Macken / Überzeugungen / ...
- interagieren nicht nur mit dem Spieler ...

Spieler und das Schicksal

Konflikte

Spieler und Umwelt

Ein Weg oder Raum ist
versperrt / nicht sicher /
nicht sichtbar / irre-
führend / zu dunkel / voller
Fallen / abgeschlossen /...

Ein Objekt ist
versteckt / zerbrochen /
fehlerhaft / zu teuer /
scheinbar unerreichbar /
zu schwer / sehr selten /
begrenzt / ...

Eine Information ist
unbekannt / versteckt /
codiert / falsch / eine
Falle / missverständlich /
geheim / ...

Spieler und Personen

Andere Personen oder Figuren

- haben dasselbe Ziel, sind also Konkurrenten / Verbündete
- haben ein gegensätzliches Ziel, sind also Feinde / Herausforderer
- haben ein anderes Ziel, sind also neutral / Ressourcen
- haben ein unbekanntes Ziel, sind also Geheimnisse / Betrüger / Helfer in Not / Mentoren / ...
- haben Wünsche / Bedürfnisse / Macken / Überzeugungen / ...
- interagieren nicht nur mit dem Spieler ...

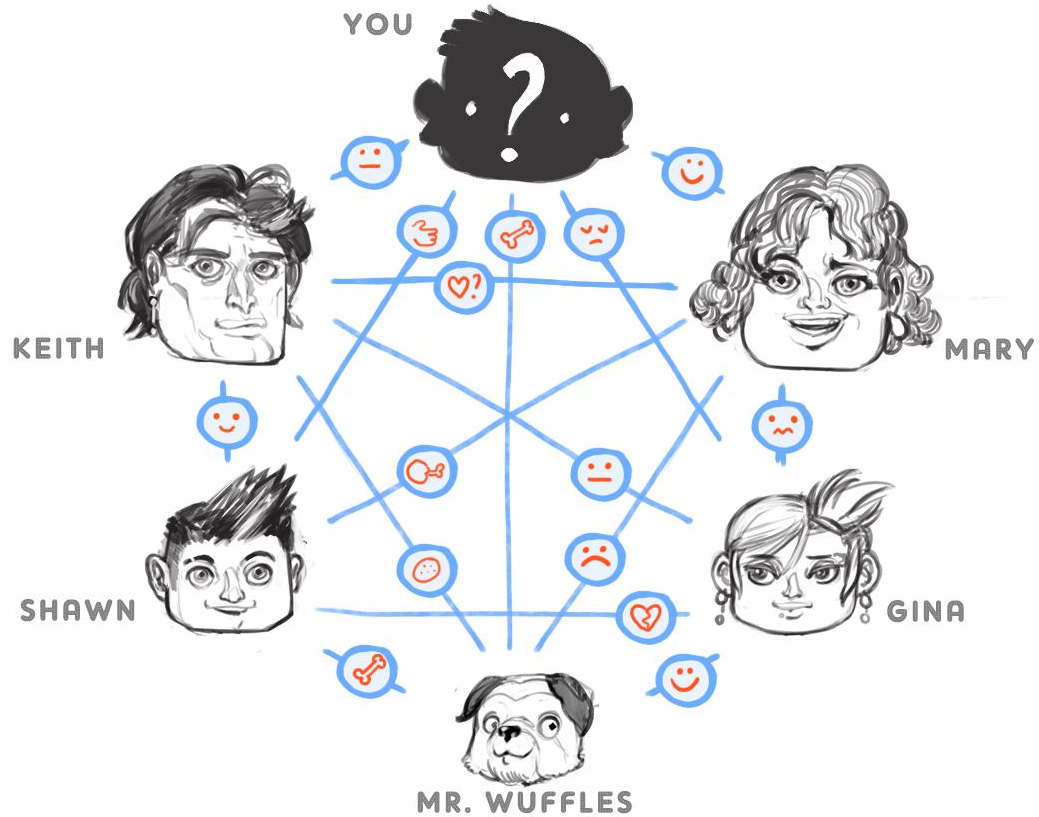
Spieler und das Schicksal

Die Ausgangslage ist
vertrackt / scheinbar hoffnungslos /
verwirrend / fremdartig /
fordernd / knapp an Möglichkeiten /
knapp an Ressourcen /...

Eine Wahlmöglichkeit ist
moralisch uneindeutig / hat
unabsehbare Konsequenzen /
ist nicht vorhanden / bedeutet
für manche mehr, für manche
weniger / hat nur schlimme
Konsequenzen / ...

Das Ende ist
überraschend / traurig / gut für
den Spieler, schlecht für den Rest /
das Gegenteil davon / selbst-
verschuldet / ...

Beziehungsdiagramme



Beziehungsdiagramme

SPIELER
ZIEL: WILL
PRINZESSIN ALS
TROPHÄE



PRINZESSIN
ZIEL: WILL NETTE
LEUTE TREFFEN



KETTENSÄGE



BENZIN



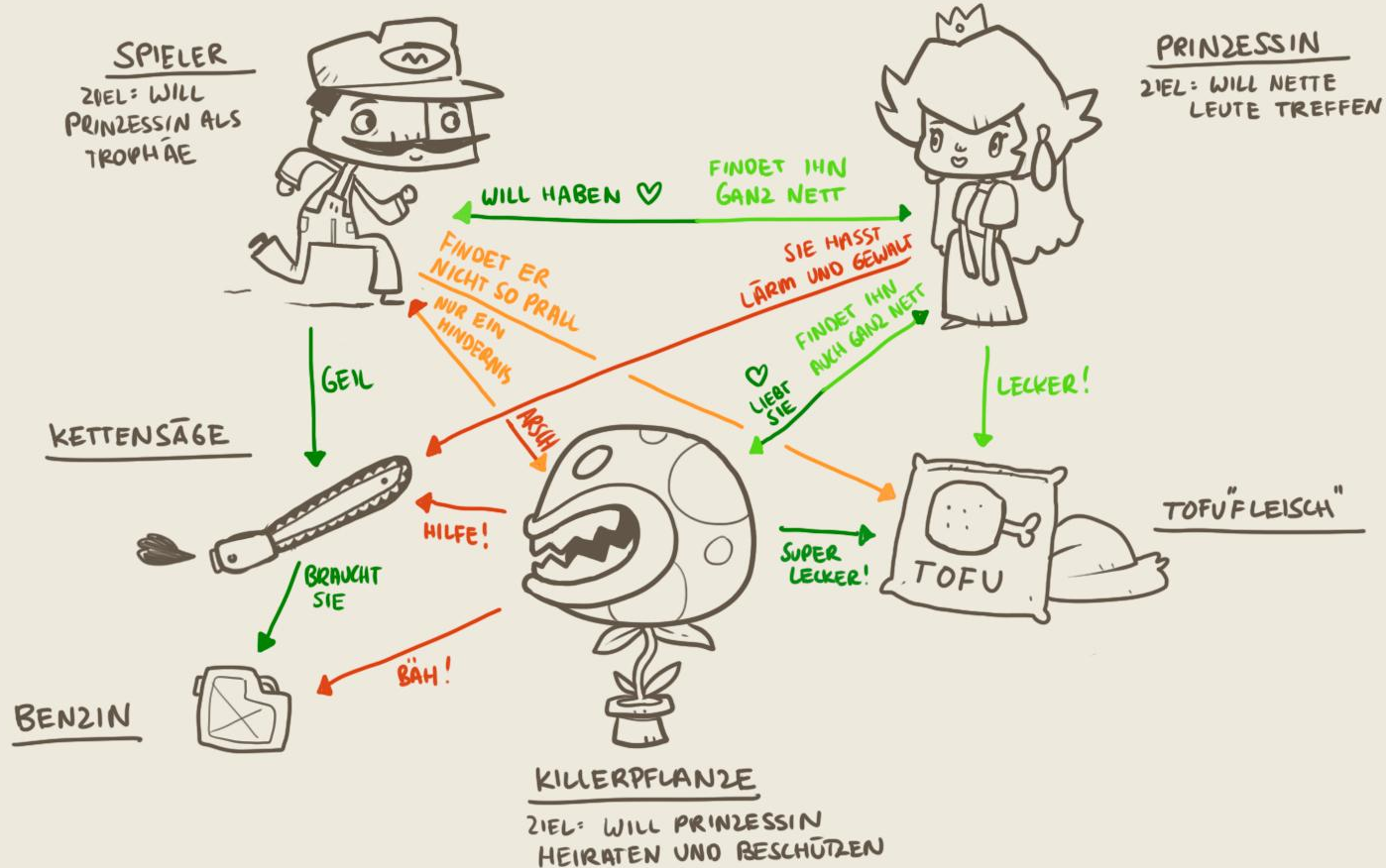
KILLERPFLANZE

ZIEL: WILL PRINZESSIN
HEIRATEN UND BESCHÜTZEN



TOFU"LEISCH"

Beziehungsdigramme



Übliche Arten von Rätseln

Finde ein Objekt / einen Hotspot (offen).
Finde ein Objekt / einen Hotspot (versteckt).

Finde heraus, was das Problem ist.

Benutze ein Objekt (offensichtlich).
Benutze ein Objekt (ungewöhnlich).
Benutze ein altes Objekt auf neue Art.
Kombiniere mehrere Objekte.

Finde eine Information (uncodiert).
Finde eine Information (codiert).
Finde eine Information (verteilt).

Finde die richtige Anordnung.
Finde die richtige Reihenfolge.
Löse eine Wenn-Dann-Kette.
Ergänze und löse eine Wenn-Dann-Kette.

Löse ein Rätsel unter Zeitdruck.

Erkenne die Logik.

Löse ein Wortspiel / eine Scherzfrage.

**Kombination mehrerer
Rätselarten**

--> **Story** -> **Konflikt** -> **Problem** -> **Lösung** -> **Ziel** -> **Belohnung** --