

DIE 6 KOMPONENTEN EINES SPIELS

1. Ziele:
 - Spieler weiß dadurch, was er zu tun hat und wie Spielfortschritt erreicht werden kann / wann die Endbedingung erfüllt ist
 - Unterschied in Goals (eigene Ziele) und Objectives (vom Spiel vorgegeben)
2. Herausforderung:
 - Steht zwischen dem Spieler und dem Ziel
 - Muss bewältigt werden
 - Zum Beispiel Gegner (aktive Hinderung) und Hindernisse (passive Hinderung)
3. Regeln:
 - Sollten die Glaubwürdigkeit der Spielwelt unterstützen
 - Spieler muss sich diesen unterwerfen, um in seiner Handlungsfreiheit sinnvoll eingeschränkt zu werden
4. Entscheidungen:
 - Machen das Spiel adaptiv für verschiedene Spielertypen (jeder Fehler ist eine Entscheidung)
 - Sorgen auch für Abwechslung
5. Belohnungen:
 - Sind eine Art Feedback (wie Bestrafung)
 - Wichtigstes Feedback, da es Motivation schürt
 - Spieler am Anfang für kleinere Dinge mehr belohnen, um bei ihm Motivation aufzubauen
 - Belohnung sollte immer in Relation zum Aufwand stehen
6. Interaktion:
 - Wie kann der Spieler mit dem Spiel und innerhalb des Spieles interagieren

Quelle:

- "David Perry on GAME DESIGN – A brainstorming toolbox", Seite xxvi