

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game-Produktion und Management (B.A.)
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

**Immersion durch Environment -
Der Einfluss des Game Designers auf den Spieler**

Erstkorrektor: Prof. Dr. Stefan Faußer
Zweitkorrektor: Prof. Dr. Harald Gerlach

Verfasser: Julian Sauer (Matrikel-Nr.: 307770)

Thema erhalten: 17.03.2025
Arbeit eingereicht: 17.07.2025

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht den Einfluss des Environments auf die Immersion des Spielers in Videospielen. Dabei steht besonders im Fokus, durch welche räumliche Gestaltung und gestalterischen Entscheidungen Game Designer ein Level entwerfen, um die Immersion des Spielers gezielt zu fördern. Konkret werden dabei zunächst Erkenntnisse aus der Literatur gewonnen sowie im Nachgang Experteninterviews mit Game Designern aus der Branche geführt und die Ergebnisse miteinander verglichen. Ziel ist es, zu überprüfen, inwieweit sich Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Arbeitsweisen der Experten und den Erkenntnissen der – nach derzeitiger Lage - nur geringfügig vorhandenen Forschung herausarbeiten lassen. Daraus lässt sich anschließend schlussfolgern, ob die in dieser Arbeit erfasste Arbeitsweise in der Branche durch wissenschaftliche Fundamente gestützt ist oder dort Verbesserungsbedarf in einzelnen Arbeitsschritten besteht. Gleichzeitig können in der Games Branche vorhandene Forschungslücken identifiziert werden und die Grundlage für weitere Forschung legen.

Zu Beginn wird die vorhandene Literatur recherchiert und ausgewertet. Dies ermöglichte das Erfassen des aktuellen theoretischen Wissensstandes und das Aufstellen von Definitionen. Im Zuge dessen wird das Immersionsmodell *A grounded investigation of game immersion* (2004) von Emily Brown und Paul Cairns als passender Vergleichsgegenstand identifiziert. Anschließend werden Interviews mit Experten aus der Branche geführt, wodurch sich ein Bild des praktischen Wissensstandes ergibt. Die Ergebnisse der Interviews sowie das Immersionsmodell werden danach miteinander verglichen.

Die Ergebnisse zeigen, dass sich viele Gemeinsamkeiten in der Literatur sowie in den Arbeitsweisen der Experten finden lassen, obwohl Letztere sich nur bedingt mit dem Stand der Forschung auf diesem Gebiet befassen. Gleichzeitig existieren jedoch widersprüchliche Ansätze zwischen unterschiedlichen Experten. Dies ist auf die Komplexität der Spieleentwicklung allgemein und die verschiedenen Perspektiven zurückzuführen, die eingenommen werden können. Diese Arbeit hat einen wertvollen Vergleich anführen, das Thema in seiner Tiefe allerdings nicht durchdringen können. Vielmehr legt sie den Grundstein für weitere Untersuchungen, die sich mit der Immersion in Spielen beschäftigen und dabei auf spezielle Unterkategorisierungen wie Genres spezialisieren können.

Key words: Game Design, Level Design, Spielerführung, Immersion, Environment

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	II
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VI
Glossar	VII
1 Einleitung.....	1
1.1 Stand der Forschung	1
1.2 Forschungsfragen.....	2
1.3 Aufbau der Arbeit.....	3
2 Theoretischer Hintergrund	4
2.1 Literaturrecherche	4
2.2 Immersion.....	5
2.3 Immersion nach Brown und Cairns.....	6
2.4 Environment	8
2.5 Verschiedene Spielumgebungen.....	9
2.6 Räumliche Gestaltung	10
2.7 Sound	11
2.8 Farben	12
2.9 Game & Level Design.....	12
2.10 User Interface	13
3 Methodik.....	15
3.1 Qualitatives Forschungsdesign.....	15
3.2 Qualitativ vs. Quantitativ	15
3.3 Experteninterviews	16
4 Ergebnisse.....	25
4.1 Expertenprofile	25
4.1.1 Expertenprofil A1	25
4.1.2 Expertenprofil A2	26
4.1.3 Expertenprofil A3	27
4.1.4 Expertenprofil A4	28
4.2 Auswertung nach Kodierleitfaden	29

4.2.1	Spielerführung	29
4.2.2	Offene vs. Lineare Spielumgebungen	30
4.2.3	Vertikale und horizontale Gestaltung.....	32
4.2.4	Konsistenz und Glaubwürdigkeit	33
4.2.5	Environmental Storytelling.....	34
4.2.6	Designstrategien	35
4.2.7	Immersion.....	37
5	Diskussion	42
5.1	Rückbezug auf Immersionsmodell.....	42
5.1.1	Engagement.....	42
5.1.2	Engrossment	43
5.1.3	Total Immersion.....	45
5.2	Ergebnisse der Diskussion	47
6	Fazit.....	49
6.1	Beantwortung der Forschungsfragen	49
6.2	Ausblick	50
	Literaturverzeichnis.....	51
	Anhang	54

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Interviewanfragen (Eigene Darstellung).....	21
Abbildung 2: Expertenprofil A1 (Quelle: MAXQDA)	25
Abbildung 3: Expertenprofil A2 (Quelle: MAXQDA)	26
Abbildung 4: Expertenprofil A3 (Quelle: MAXQDA)	27
Abbildung 5: Expertenprofil A4 (Quelle: MAXQDA)	28
Abbildung 6: Codesystem Spielerführung (Quelle: MAXQDA).....	29
Abbildung 7: Codesystem Spielumgebungen (Quelle: MAXQDA).....	31
Abbildung 8: Codesystem Gestaltung (Quelle: MAXQDA).....	32
Abbildung 9: Codesystem Konsistenz und Glaubwürdigkeit (Quelle: MAXQDA).....	33
Abbildung 10: Codesystem Environmental Storytelling (Quelle: MAXQDA)	35
Abbildung 11: Codesystem Designstrategien (Quelle: MAXQDA).....	36
Abbildung 12: Codesystem Immersion (Quelle: MAXQDA)	37
Abbildung 13: Immersionsmodell nach Brown und Cairns (2004), Grafik von Pasch et al (2009)	42

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Interviewleitfaden	18
Tabelle 2: Interviewpartner	21
Tabelle 3: Kategoriensystem	23
Tabelle 4: Gesamter Kodierleitfaden.....	58

Glossar

Avatar	Ein Avatar ist eine Darstellung des Spielers im Spiel und stellt somit meistens in einen spielbaren Charakter dar.
NPC	Non-Player Character sind Avatare im Spiel, die nicht durch den Spieler gesteuert werden. Oft ermöglichen diese dem Spieler Interaktionen und treiben die Story voran.
Easter Egg	Easter Eggs sind versteckte Botschaften oder Gegenstände, die der Spieler im Spiel finden kann. Sie passen oft nicht in die Spielwelt und sind Anlehnungen an andere Spiele, Franchises oder sonstige Referenzen.
Cutscene	Cutscenes sind Zwischensequenzen, die während eines Spiels abgespielt werden können, um dem Spieler Handlungselemente zu vermitteln. Bei ihnen wird dem Spieler (meistens) die Interaktion genommen und er wird zum reinen Betrachter der Filmszene.

1 Einleitung

Seit mehreren Jahrzehnten sind Videospiele ein Teil unserer Gesellschaft. Über diesen Zeitraum haben sich ihr Einfluss und ihre Vielfalt zunehmend vergrößert (Madigan, 2016, S. xi). Aufgrund der Schnellebigkeit der Industrie (Anderie, 2018, S. 2) ist ebenfalls die Kunst, Videospiele zu erschaffen, immer weiter vorangeschritten. Besonders die Möglichkeit, ein Spielerlebnis zu bieten, in das der Spieler gänzlich eintaucht und alles andere um sich herum ausblendet oder vergisst, ist sowohl für viele Entwickler ein Ziel als auch für Spieler Motivation, ein Spiel zu spielen (Rehfeld, 2020, S. 118). Dieser Prozess, bei dem der Spieler scheinbar alles um sich herum vergisst, geschieht durch Immersion. Es gibt viele Faktoren in Spielen, die sich auf die Immersion des Spielers auswirken sowie diese positiv oder negativ beeinflussen können.

Ein großer und wichtiger Punkt, der selbst wiederum aus etlichen Unterpunkten besteht, ist die Spielumgebung – das sogenannte Environment. Das Environment wird durch Game Designer erschaffen und stellt den Abschnitt der Spielwelt dar, der für den Spieler erreichbar ist und mit dem dieser interagieren kann. Es vereint verschiedenste Kategorien, die uns auch in der realen Welt begegnen und die wir dort ebenfalls zu unserem Umfeld zählen würden. Diese Elemente werden vom Game Designer gezielt in der Spielwelt platziert, um etwas im Spieler auszulösen (Schell, 2020, S. 492). Dies umfasst Themen wie Natur, Lebewesen, Räume, Klänge, Farben und vieles mehr, beschränkt sich allerdings nicht nur darauf. Besonders die räumliche Gestaltung sowie die gestalterischen Entscheidungen stehen für diese Untersuchung und die Kombination der Bereiche *Immersion* und *Environment* im Fokus.

Die Aufgabe eines Game Designers ist es also, all diese Dinge zu durchdenken, zu planen und in ein funktionierendes Konzept zu implementieren, um den Erfolg eines Spiels zu ermöglichen (Schell, 2020, S. 506).

1.1 Stand der Forschung

Vorhandene Forschung und Literatur im thematischen Kontext der Spielentwicklung sind aufgrund ihrer vergleichsweise modernen Natur erwartungsgemäß begrenzt (Sweetser & Johnson, 2004, S. 321). Auch wenn viele umfangreiche Werke publiziert werden, die sich mit der Spielentwicklung im Allgemeinen befassen, wie bspw. *Die Kunst des Game Designs* von Jesse Schell, wird es schnell schwierig, ausreichend Material zu finden, wenn man sich einen genaueren Fokus setzt - wie im Zuge dieser Arbeit Immersion und Environment. Wobei Immersion allgemein ein diskutierter Begriff und aufgrund seiner Eigenschaften

Gegenstand verschiedener Definitionen ist, gibt es kontextbedingt unterschiedliche Ansätze sowie vergleichbare Konzepte mit unterschiedlicher Bezeichnung, wie bspw. die *Flow-Theorie* von Mihaly Csikszentmihalyi.

Das Environment wird ebenfalls in vielen Werken oder dedizierten Kapiteln erwähnt, allerdings findet sich hier häufig eine eher exemplifikatorische Nennung und oberflächliche Abhandlung einzelner Elemente, während durchaus relevante Zusammenhänge wie der Einfluss des Environments auf die Immersion unzureichend thematisiert werden. Daraus ergibt sich die Forschungslücke, die zentral in dieser Arbeit behandelt wird.

In *A grounded investigation of game immersion* (2004) entwickeln Emily Brown und Paul Cairns ein Immersionsmodell, welches das Erreichen der Immersion in verschiedene Stufen gliedert und für jede dieser Stufen Hürden darstellt, die es zu überwinden gilt. Damit eignet es sich besonders, um die Aussagen der Experten vor theoretischem Hintergrund einordnen zu können und Arbeitsschritte zu identifizieren, die entweder auf Literatur gestützt sind oder unzureichender Optimierung unterliegen und somit verbesserungsbedürftig sind.

1.2 Forschungsfragen

Um herauszufinden, inwieweit Experten und Branchenkundige der Spieleindustrie mit den Inhalten der Literatur vertraut sind sowie ob und wie sich diese Erkenntnisse in den Arbeitsweisen der Experten widerspiegeln, werden im Folgenden Interviews mit Fachkundigen der Spielebranche durchgeführt und qualitativ inhaltlich ausgewertet. Der Interviewleitfaden wird dabei nach der von Kaiser in *Qualitative Experteninterviews* aus dem Jahre 2014 beschriebenen Vorgehensweise entwickelt und inhaltlich auf dem Immersionsmodell von Emily Brown und Paul Cairns aus dem Jahre 2004 aufgebaut. Die Ergebnisse der Interviews werden anschließend wieder auf das Modell rückbezogen. Besonders wird ein Fokus auf folgende Forschungsfragen gesetzt, die im Zentrum der Untersuchung stehen:

1. Wie beeinflusst die räumliche Gestaltung des Environments die Immersion des Spielers?
2. Welche gestalterischen Entscheidungen treffen Game Designer, um durch das Environment Immersion gezielt zu fördern?

Diese Fragestellungen sind relevant, um den Zusammenhang der Themenkomplexe Immersion und Environment greifbar zu machen. Auch die Möglichkeiten für Designer, diesen Zusammenhang gezielt zu beeinflussen, sind wichtig zu erfassen.

Mit den Ergebnissen lässt sich exemplarisch untersuchen, ob eine wissenschaftliche Grundlage als Rechtfertigung oder Festigung von Arbeitsschritten und Entscheidungen von Game Designern vorzufinden ist. Auch lassen sich mögliche Lücken vermuten, an denen Prozesse und Wirkungslogiken bei der Arbeit der Game Designer optimiert werden können, um somit die Qualität des produzierten Spiels zu steigern. Mögliche Übereinstimmungen stützen den Erkenntnisgewinn bezüglich räumlicher Gestaltung und gestalterischer Entscheidungen auf Modelle der Theorie und heben somit die Qualität der Erfolge aus der Praxis hervor.

1.3 Aufbau der Arbeit

Nachdem bereits in das Thema der vorliegenden Arbeit eingeführt sowie die zugrundeliegende Fragestellung erläutert wurde, werden im folgenden Kapitel die theoretischen Grundlagen behandelt. Dabei werden zentrale Begriffe definiert und kontextualisiert, die für das Verständnis der Untersuchung wesentlich sind. Neben den im Titel genannten Begriffe wie Immersion und Environment werden auch verwandte Fachbegriffe erläutert, wie etwa die Rollenbezeichnungen Game und Level Designer. Verschiedenste Dimensionen der für die Forschungsfragen relevanten Bezeichnungen wie die der räumlichen Gestaltung werden nähergebracht, um einen tieferen Einblick und ein besseres Urteilsvermögen über die später gewonnenen Erkenntnisse zu ermöglichen.

Anschließend werden Vorgehensweise in Form des Forschungsdesigns, eine detaillierte Analyse der durchgeführten Experteninterviews einschließlich der verwendeten Struktur und des Leitfadens sowie die abschließende Auswertung der gewonnenen Ergebnisse und Rückbezug auf das Immersionsmodell von Emily Brown und Paul Cairns vorgestellt. Dieser Bezug wird in der Diskussion thematisiert, bei der überprüft wird, inwieweit sich die Aussagen der Experten mit den Untersuchungsergebnissen von Brown und Cairns decken und ob sich ein Konsens aus literarischem Untersuchungsansatz sowie praktischen Erfahrungswerten bilden lässt. Abschließend werden die Forschungsfragen im letzten Kapitel unter Berücksichtigung der neu gewonnenen Erkenntnisse betrachtet und beantwortet.

Der Aufbau der Experteninterviews orientiert sich an *Qualitative Experteninterviews: Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführungen* von Kaiser (2014), während die Auswertung durch das Programm MAXQDA und nach der in *Qualitative Inhaltsanalyse* von Mayring (2022) vorgeschlagenen Vorgehensweise durchgeführt wurde.

2 Theoretischer Hintergrund

Dieser Teil der Arbeit befasst sich mit dem theoretischen Hintergrund. Zu Beginn werden die Ergebnisse der Literaturrecherche aufgeführt. Dabei liegt der Fokus darauf, sich sowohl mit der Dichte an qualitativer Literatur in diesem Bereich vertraut zu machen als auch verschiedene Perspektiven auf die Konzepte der Immersion und des Environments kennen zu lernen. Während bei der Immersion primär die verschiedenen Definitionen des Wortes relevant sind, ist es für das Environment wichtig zu erfassen, welche Themenbereiche damit assoziiert und somit genannt werden und welche Signifikanz ihnen zugeordnet wird. Daraufhin gilt es, eine geeignete Herangehensweise zu identifizieren, die einen sinnvollen Vergleich der erfassten Daten der Experteninterviews mit den Ergebnissen der Literatur ermöglicht und diese in Beziehung zueinander setzt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf Modellen, die eine Verbindung zum zentralen Untersuchungsschwerpunkt dieser Arbeit herstellen.

Davon ausgehend ist es noch wichtig, einen Rahmen an Kontextinformationen zu schaffen, der jedem die vorliegenden Begriffe und Sachverhalte verständlich macht. Dies bezieht sich einerseits auf die in manchen Bereichen und Firmen streng unterschiedene, in manchen Bereichen und Firmen als gleichgesetzt betrachtete Definition der Titel des Game Designers und des Level Designers (Stahlke, 2022, S. 31). Andererseits auf die vielfältigen Unterbereiche des Environments, die zusammen vor allem für räumliche Struktur und bei gestalterischen Entscheidungen von Relevanz sind.

2.1 Literaturrecherche

Das zentrale theoretische Fundament dieser Arbeit fußt auf der Literaturrecherche. Das Ziel ist hierbei, sich einen Überblick über die in vorliegenden Werken behandelten und inhaltlich relevanten Themen zu verschaffen. Besonders für die Betrachtung der jungen Game Branche (Kartsios, 2021, S. 8) ist es wichtig, genau zu ermitteln, auf welchem Stand die Literatur ist, und welche Informationen sie bereithält. Ebenfalls die Häufung behandelter Themenkomplexe sowie der Grad der Untersuchung derselben ist dabei relevant.

Für die Recherche wurden wissenschaftliche Datenbanken wie Research Gate, Springer Link, Google Scholar, Sage Journals sowie die hochschuleigene Bibliothek und Fernleihe herangezogen. Bei der Auswahl an Literatur wurden sowohl die Perspektiven von Game Designern selbst sowie von Spielern oder auch anderweitig im Prozess der Spiele involvierten Personen wie Publishern berücksichtigt. Auch Werke von Sachbuchautoren und Forschern, die durch Interviews mit Beteiligten Projekte mit Informationen aus erster Hand

nacherzählen konnten, wurden miteingeschlossen. Wichtig war dabei, die verschiedenen Definitionen von Begriffen, relevanten Faktoren für den Erfolg eines Spiels oder Projektes und die Blickwinkel aufzugreifen, wie etwas gestaltet ist oder warum dies als gut oder schlecht bewertet wird.

Trotz des empirischen Schwerpunkts dieser Arbeit durch die Durchführung von Experteninterviews ist die Einbindung wissenschaftlicher Literatur von zentraler Bedeutung. Sie dient nicht nur zur theoretischen Fundierung, sondern auch zur Entwicklung des Interviewleitfadens sowie zur Einordnung und Kategorisierung der Auswertungsergebnisse. Durch die Analyse verschiedener Ansätze, Definitionen und ihrer Anwendungskontexte lässt sich eine eigene Begriffsbestimmung entwickeln, die als Grundlage für die Beantwortung der Forschungsfrage dient.

Bei der ausgewählten Literatur wurden alle im Kontext relevanten Bereiche untersucht und nach inhaltlichen Überschneidungen sowie Themennähe gefiltert. Daraus ergab sich der Vorteil, dass der Umfang der zur Verfügung stehenden Literatur anstieg.

2.2 Immersion

Immersion ist ein komplexer Begriff und beschreibt grundlegend die Wirkung eines Spiels, den Spieler in einen Bann zu ziehen. Die Komplexität erkennt man bereits an den verschiedenen Definitionen und unterschiedlichen Kontexten, in denen sie untersucht wird. So erarbeiten bspw. Fredricks et al. in *School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence* (2004, S. 61) mit behavioral engagement, emotional engagement und cognitive engagement drei unterschiedliche Kategorien der Immersion. Diese wurden anschließend durch Ge & Ifenthaler auf den Kontext der Spiele angewendet, weil ähnliche Definitionen und Beschreibungen von Konzepten wie Aufmerksamkeit, Immersion, Beteiligung, Präsenz und Flow als ungeeignet eingeschätzt wurden (2017, S. 255). Auch gibt es bekannte Konzepte, die sich mit vergleichbaren Phänomenen wie dem des Flows beschäftigen und diesen mit dem Verlust der Selbstwahrnehmung und einem schlechteren Zeitgefühl beschreiben, wodurch die vielen Parallelen zur Immersion deutlich werden (vgl. Csikszentmihalyi, 2019).

Dem gegenüber stehen Autoren wie Slater und Wilbur (1997), die in *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presense in Virtual Environments* ihre eigene Definition der Immersion anführen. Für sie ist für immersive Wirkung relevant, zu welchem Grad eine technologisch simulierte Welt auf die menschlichen Sinne anspricht und dadurch eine lebendige, möglichst vollkommene Realität

simuliert (Slater & Wilbur, 1997, S. 3). Auch Wölfel (2023) misst in *Immersive Virtuelle Realität: Grundlagen, Technologien, Anwendung* die Immersion durch ein Ansteigen äußerlicher Einflüsse auf den Spieler, die nicht länger wahrgenommen werden, sobald der Spieler in das Spiel eingetaucht ist (Wölfel, 2023, S. 9).

Diese Arbeit fasst daher über die Immersion zusammen, dass sie dort entstehen kann, wo das Spiel dem Spieler eine Welt vermittelt, die für den Spieler realistisch ist. Im immersiven Zustand empfindet der Spieler die Welt auf die Art, wie es der Charakter, den er darstellt, tun würde (Lappi, 2007, S. 78). Dies kann sowohl bedeuten, dass eine in der realen Welt existierende Szenerie detailgetreu nachgebildet wird, als auch, dass man ein Regelwerk für eine fiktive Welt entwickelt und dafür sorgt, dass jedes Element in dieser Welt sich tatsächlich an dieses Regelwerk hält (Rehfeld, 2020, S. 115; Sweetser & Johnson, 2004, S. 321). In einer Fantasiewelt in einem Rollenspiel bedeutet es bspw. nicht zwingend einen Immersionsbruch, wenn der Spieler sich mit einem Skelett unterhält, da dies oft auch zu der Erwartungshaltung passt, die Spieler an ein Spiel in diesem Setting haben. In einer realistischen Erzählung, die auf wahren Gegebenheiten beruht, würde dies jedoch auf Unverständnis stoßen und eine negative Auswirkung auf die Immersion des Spielers haben.

2.3 Immersion nach Brown und Cairns

2004 wurde der Band *Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* veröffentlicht. Darin befindet sich unter anderem der Artikel *A grounded investigation of game immersion* von Emily Brown und Paul Cairns, in dem sich die Autoren mit dem Thema Immersion in Spielen beschäftigen. Konkreter wird dort der Begriff Immersion im Kontext Spiele genauer betrachtet und in drei Stufen untergliedert. Brown und Cairns unterscheiden die Stufen dabei als drei Zustände, die in geordneter Reihenfolge nacheinander auftreten können, bis zuletzt die sogenannte totale Immersion erreicht wird (Brown & Cairns, 2004, S. 1298). Dabei sind vorherige Zustände stets notwendig, allerdings nicht hinreichend, um das Erreichen der folgenden Stufe zu garantieren. Außerdem hat jeder Zustand eine Barriere vor sich, also Anforderungen, die menschlicher und technischer Natur sein können und die es zu überwinden gilt, um besagten Zustand zu erreichen (Brown & Cairns, 2004, S. 1297). Jede dieser Barrieren besteht aus bis zu drei Elementen, die sie ausmachen und welche von Zustand zu Zustand unterschiedlich sind.

Die erste Stufe der Immersion bildet dabei das Engagement. Dies spiegelt ein Grundinteresse am Spiel wider und setzt voraus, dass das Spiel für den Spieler überhaupt spielbar ist. Daraus ergibt sich die niedrigste Form des Auseinandersetzens mit dem Spiel.

Der Spieler muss außerdem bereit sein, dem Spiel Zeit, Anstrengung und Aufmerksamkeit zu widmen.

Die erste Hürde des Engagements stellt der Zugang dar, da ein Spieler, der das Spiel nicht spielen kann oder an dieser Art von Spiel nicht interessiert ist, folglich nicht in dieses eintauchen kann. Die zweite Hürde sind die Eingabemethoden. Diese bezieht sich auf den Weg, wie der Spieler an der Interaktion im Spiel teilhaben kann und tritt bspw. durch Tastatur und Maus auf, wenn man standardgemäß am Computer spielt, oder durch Controller, wenn man eine Konsole vorzieht. Die letzte Hürde, um die erste Stufe der Immersion, das Engagement, zu erreichen, ist Feedback. Wenn ein Spiel über kein Feedback verfügt, also nicht auf Eingaben des Spielers reagiert, geht die grundlegende Eigenschaft von Spielen, die sie anderen Medien wie Film und Buch voraus hat, verloren. Diese Eigenschaft ist die Interaktivität und genau dadurch ersichtlich – der Spieler kann nicht nur auf das, was er auf dem Bildschirm sieht, reagieren, sondern nimmt damit auch unmittelbar Einfluss auf das, was folgt. Sind alle drei Eigenschaften erfüllt, kann der Zustand des Engagements erreicht werden und somit den Grundstein dafür legen, dass der Spieler später die Möglichkeit besitzt, komplett immersiv in das Geschehen einzutauchen.

Die zweite Stufe der Immersion ist das Engrossment. Hierbei geht der Spieler dazu über, sich durch Interaktion nicht nur physisch in das Spielgeschehen einzubringen, sondern auch eine emotionale Bindung zum Spiel herzustellen. Konkret bedeutet das, dass das Spiel direkte Auswirkung auf die Stimmung des Spielers hat sowie dafür sorgen kann, dass sich der Spieler ausgelaugt fühlt, wenn er einige Zeit mit dem Spielen verbracht hat. Die definierten Eigenschaften, aus denen sich die Barriere ergibt, nach deren Überwindung man den Zustand des Engrossments erreicht, sind demnach auch an die Emotionen des Spielers gebunden.

Die erste Hürde des Engrossments ist das Bildmaterial. Wirkt der optische Eindruck des Spiels auf den Spieler nicht ansprechend oder lieblos, führt dies schnell dazu, dass der Spieler von dem Spiel ablässt. Ist hingegen erkennbar, wie viel Mühe und Liebe im Detail steckt, steigert dies die Wertschätzung des Spielers dem Spiel gegenüber. Die zweite Hürde ist die Aufgabe des Spielers im Spiel. Auch hier ist es möglich, dem Spieler ein erfüllendes, sinnstiftendes oder unterhaltendes Gefühl zu vermitteln oder seine Aufmerksamkeit durch langweilige, sich wiederholende oder sogar negativ hervorstechende Aktionen in der Spielwelt zu verlieren, und somit zu verhindern, dass er eine emotionale Bindung zum Spiel aufbaut. Die dritte Hürde ist die Story. Passieren in der Spielwelt keine relevanten Dinge oder ist diese zu einfach oder generisch aufgebaut, können Spieler die Lust verlieren,

weeterspielen zu wollen. Andernfalls rückt das Spiel nicht derart in den Fokus, dass die Umwelt ausreichend ausgeblendet wird.

Nur wenn diese Punkte – Bildmaterial, Aufgabe und Story - gegeben sind, ist ein vorübergehendes komplettes Eintauchen überhaupt möglich, denn sie stellen sicher, dass der Spieler sich bereits in intensivem Austausch mit dem Spiel befindet. Die Intensität dieses Austauschs und worauf es besonders ankommt, erläutern die Autoren bei der letzten Ebene.

Die dritte Stufe folgend auf Engagement und Engrossment ist dann die totale Immersion. Das ist laut Brown und Cairns ein Zustand, bei dem das Spiel ganz zur Wirklichkeit des Spielers wird. Alles außerhalb des Spiels wird nicht weiter wahrgenommen, und alle Gedanken und Emotionen sind an die Geschehnisse im Spiel gekoppelt. Da dieser Zustand jedoch alles Wahrnehmbare einnimmt, ist dies meist nur momentweise möglich.

Die letzte Barriere, die der kompletten Immersion im Weg steht, ist eine Kombination aus Empathie und Atmosphäre. Insgesamt beschreiben die beiden Hürden, wie sich vieles zuvor genannte sowie alle anderen Aspekte des Spiels zusammensetzen, um eine Erfahrung zu schaffen. Diese Erfahrung kann nur dann so präsent werden, dass sie ganz die Wirklichkeit des Spielers übernimmt, wenn sie konsistent gestaltet ist und die verschiedenen Elemente des Spiels stimmig ineinandergreifen.

Brown und Cairns betonen ebenfalls, dass manche dieser Barrieren durch den Menschen selbst, andere durch das Spiel aus dem Weg geräumt werden müssen. Abschließend bezeichnen sie ihre Arbeit als eine Grundlage, auf der weitere Untersuchungen, wie auch die vorliegende Arbeit, aufgebaut werden können.

2.4 Environment

Der Begriff des Environments steht im Kontext Game für das unmittelbare Umfeld der Spielwelt, in dem sich der Avatar des Spielers zu einem bestimmten Zeitpunkt befindet. Das Environment als Ganzes ist eine Kombination sehr vieler unterschiedlicher Aspekte und daher naturgemäß komplex (Bonner, 2021, S. 83; Schell, 2020, S. 234), weswegen im Folgenden relevante Subkategorien des Environments identifiziert und vorgestellt werden. Das ausführliche Aufteilen des Begriffs in Unterthemen und das Verständnis dieser ist relevant, um später direkt darauf aufzubauen zu können, wenn es darum geht, die angesprochenen Elemente hinsichtlich der Immersionsförderung zu überprüfen, zu verändern oder zu manipulieren.

Es gilt hervorzuheben, dass ein Environment oft als Gesamtes wirkt, auch wenn Einzelheiten hervorstechen. So kann eine Blumenwiese durch die besonders farbenfrohe Blumenvielfalt auffallen, es ist jedoch mindestens genauso wichtig, dass der Boden, das darauf wachsende Gras und bspw. die darauf anzutreffenden Tiere ein harmonisches Gesamtbild erzeugen. Diese Gesamtwirkung bildet dann die Grundlage für das Erlebnis, das der Spieler beim Spielen hat (Schell, 2020, S. 48). Die Qualität dieses Erlebnisses bemisst der Spieler aufgrund seiner bisherigen Erfahrungen, seiner Erwartungshaltung an das Spiel und konkret anhand seiner Sinne, die die Welt für ihn erfahrbar machen.

Da ein Videospiel nicht alle menschlichen Sinne direkt ansprechen kann, stellt sich die Herausforderung, mit weniger erfahrbaren Werten dennoch das erwartete Gefühl im Spieler hervorzurufen. So kann man versuchen, dem Spieler die warmen Sonnenstrahlen, die man auf einer echten Blumenwiese auf der Haut spürt, visuell über warme Farben auf dem Bildschirm zu vermitteln, die ihm aus Richtung der Sonne entgegenkommen. Speziell für die Immersion muss der Spieler also primär durch Hören und Sehen ein Bild dargestellt bekommen, das ihm die Spielumgebung realistisch nahebringt. Gelingt dies, kann der Spieler in einen Zustand kommen, bei dem er nicht länger wahrnimmt, dass es sich hierbei um eine Simulation handelt, sondern die virtuelle Realität des Spiels ganz die Wahrnehmung des Spielers einnimmt. Dieses Bild muss dabei noch nicht vollkommen sein. Vielmehr muss der Spieler verstehen, was ausgesagt werden möchte, da das gesamte Bild des Erlebnisses im Folgenden durch die Vorstellungskraft des Spielers unterbewusst ergänzt wird (Schell, 2020, S. 213).

2.5 Verschiedene Spielumgebungen

Es gibt ebenfalls große Unterschiede darin, ob ein Spiel eine lineare oder eine offene Spielumgebung für den Spieler besitzt. Bei einer linearen Spielumgebung wird der Spieler von Ort A zu Ort B geführt und hat dabei nur wenige Möglichkeiten, selbst zu entscheiden, was als nächstes passiert (Schell, 2020, S. 98). Es kann auch hier versteckte Interaktionen wie Truhen oder Easter Eggs geben, jedoch ändern sie nichts daran, dass das Spiel den Spieler zwingt, sich entlang eines zugrundeliegenden Pfades dort hinzubewegen, wo die Story und das Spiel ihn haben wollen. Derartige Level, in denen der Spieler wie durch einen Schlauch ohne mögliche Abzweigungen geführt wird, werden deshalb auch Schlauchlevel genannt.

Lineare Levelführung hat den Vorteil, dass man den Spieler zwingen kann, genau an den Ort zu gelangen, wo man ihn haben will. Die Führung des Spielers bezieht sich sowohl auf

die Position des Avatars in der Spielwelt als auch seine präsenten Emotionen und wie an diese angeknüpft werden kann. Der Designer kann schließlich darauf aufbauen, dass sich der Spieler womöglich in einer emotionalen Lage, in einer Sackgasse ohne Fluchtweg oder ähnlichem befindet, um den nächsten Akt der Story gezielt zu planen und einzuleiten. Gleichzeitig nimmt diese Art der Environment-Struktur dem Spieler viele Freiheiten und kann zu Frustration führen, sowie eine gewisse Vorhersehbarkeit zufolge haben. Bestenfalls schafft das Spiel es so überzeugend, die eingeschränkte Freiheit des Spielers zu verstecken, dass ihm das gar nicht auffällt. Dafür benötigt es gute Begründungen, die in der Spielwelt selbst aufbauen, warum der Spieler die Abzweigung des Weges nicht nehmen oder nicht zu seinem zuvor besuchten Ort zurückkehren darf.

Offene Spielumgebungen haben hingegen meist eine zugrundeliegende Hauptmotivation: die Freiheit des Spielers nicht einzuschränken. Der Spieler soll sich in einer Welt wiederfinden, in der er sich verhalten kann, wie er möchte, in der er in keinen Dialog gezwungen wird oder selbst entscheiden kann, ob er Non-Player Charaktern (NPCs) nun hilft oder nicht. Daraus resultiert, dass der Spieler oft viele Möglichkeiten bekommt, auf die Welt um sich herum Einfluss auszuüben. Auch das tatsächliche Befolgen der Story wird optional, sodass der Spieler ebenso die Welt erkunden kann, ohne mit anderen Personen oder Tieren zu interagieren (Rehfeld, 2020, S. 194).

Eine solche Art der Spielwelt bietet vor allem den Vorteil des Realismus. Es gibt keine direkten Verbote, die dem Spieler auferlegt werden, wie bspw. die angesprochene eingeschränkte Navigation, um ihn zum gewollten Punkt zu leiten. Stattdessen wird die Neugier des Spielers geweckt und darf frei ausgelebt werden. Der Spieler hat hier die Möglichkeit eine deutlich lebhaftere und auch glaubhaftere Welt zu erfahren, indem er ein funktionierendes Ganzes als Beobachter durchstreifen oder den Tagesablauf von NPCs beobachten kann.

2.6 Räumliche Gestaltung

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Environments ist die räumliche Gestaltung. Hierbei können Game Designer der Spielumgebung bewusst Merkmale verleihen oder leichte Änderungen an ihr vornehmen, um den Spieler zu beeinflussen. Dieser Einfluss kann Emotionen im Spieler auslösen sowie ihm helfen, sich in der Spielwelt zurecht zu finden und sich zu orientieren (Bonner, 2021, S. 86). Dafür sind verschiedene Konzepte und Handgriffe relevant wie bspw. das Spielen mit den Dimensionen der Spielwelt.

Letztere werden von Designern sowohl bei vertikaler als auch horizontaler Gestaltung der Level genutzt. Sie umfassen Einheiten wie Breite, Tiefe und Höhe und können angepasst werden, um gezielt Emotionen im Spieler hervorzurufen. Beispiele hierfür sind ein Gefühl der Enge, wenn der Spieler sich auf schmalen Pfaden befindet oder durch eine Schlucht gehen muss, ein Gefühl der Verlorenheit, wenn sich der Spieler allein in einer weiten leeren Ebene wiederfindet, oder auch ein Gefühl der Unbedeutsamkeit, wenn der Avatar des Spielers in der Spielwelt inmitten hoher Gebäude oder Menschenmassen unterzugehen scheint (vgl. Bonner, 2021, S. 74). Die Auswirkung dieser Effekte ist jedoch stark kontextabhängig. In einem weniger negativ geprägten Szenario kann die genannte Weite, in der sich der Spieler allein wiederfindet, auch für Freiheit stehen und eine positive emotionale Reaktion in ihm auslösen.

Demnach haben räumliche Strukturen einen großen Einfluss auf die Atmosphäre des Spiels (Giappone & Vella, 2021, S. 100). Welche Stimmung im Spiel vorherrscht oder das Spiel im Spieler auslöst, kann maßgeblich durch Größe und Dichte der Levelarchitektur gesteuert oder unterstrichen werden. Aus dieser Levelarchitektur im Kontext des Settings des Spiels ergibt sich auch die Glaubwürdigkeit der Spielumgebung. Hierbei ist es wichtig abzuwägen, inwieweit historische Akkuratessse oder das Treffen der Erwartungen der Spieler der Zielgruppe sich eventuell unterscheiden, und das Level entsprechend anzupassen.

2.7 Sound

Obwohl Sound ein zentraler Aspekt ist, sodass eine zielgerichtete Analyse ausschließlich auditiver Einflüsse im Kontext Game auf den Spieler wertvolle Einblicke liefern würde, wird er im Zuge dieser Arbeit als Teilaspekt des Environments betrachtet, da dieses im Fokus steht und Sound dort auf verschiedenste Weise zum Tragen kommt.

Sound ist allgemein ein Kernaspekt verschiedenster moderner Medien. So auch bei dem Medium Game. Sound hilft dabei, Stimmung zu vermitteln, fördert Realismus und Lebendigkeit der Spielwelt und ist ausschlaggebend, um in verschiedenen anderen Elementen der Spielentwicklung wie etwa der Spielerorientierung zu assistieren (Rehfeld, 2020, S. 231). So kann er sowohl genutzt werden, um den Spieler unterbewusst durch das Level zu führen, als auch sein anderweitiges Handeln zu beeinflussen (Schell, 2020, S. 444). Auch die Abwesenheit von Sound kann gezielt genutzt werden, um einen Effekt in einer Spielsituation und dem Spieler auszulösen.

Die limitierten Möglichkeiten für Spiele, Sinne der Spieler anzusprechen, sind der Grund für eine Konzentration auf jene Kommunikationskanäle, die vorhanden sind (Schell, 2020, S.

536). So werden visuelle Einflüsse für Farben, Emotionen, Story, Mechaniken und viele weitere Elemente genutzt, aber auch der Sound spielt bei gutem Design mehr und mehr eine Rolle. Meistens versuchen Designer, jegliche im Fokus stehenden Informationen dem Spieler über so viele Wege wie möglich zu kommunizieren. Das bedeutet, dass eine neue Quest bspw. nicht nur visuell am Rand des Bildschirms aufblinken kann, sobald sie dem Spieler zur Verfügung steht, sondern auch einen Benachrichtigungston abspielt. Gleichzeitig kann die spannungserzeugende Hintergrundmusik mit unterstützenden visuellen Elementen wie bspw. wehenden Ästen im Wind sowie Schatten, der gewisse Formen annimmt, untermalt werden (Schell, 2020, S. 521).

2.8 Farben

Von den auditiven Aspekten des Environments in Form von Sound zurück zum Visuellen - ein ausgearbeitetes Konzept zur Farbgebung ist für Videospiele nicht nur sehr relevant, sondern auch üblich. Farben helfen, dem Spieler Informationen subtil zu vermitteln, sodass er diese aufnehmen kann, ohne gezielt seine Aufmerksamkeit darauf richten zu müssen, um etwas über das Spiel und seine Kommunikationswege zu lernen (Guo, 2023, S. 103). Zusätzlich gibt es allgemein vorherrschende Assoziationen mit Farben, die sich Game Designer zu Nutze machen, um den Spieler besser leiten zu können. Angefangen mit Rot, das für sowohl Leidenschaft als auch Gefahr stehen kann, über Grün, das für Natur und Wachstum verwendet wird, hin zu Blau, das Weisheit, Hoffnung oder Frieden bedeuten kann. Diese meist unterbewussten Assoziationsketten werden von den Designern verwendet, um den Spieler bereits durch das erste Erblicken einer Umgebung, Person oder eines Ladebildschirms in eine ausgewählte emotionale Richtung zu lenken. Dies hilft nicht nur im Falle einer Gefahrenwarnung, sondern kann auch umgekehrt weggelassen werden, um die auftretende Gefahr als überraschenden Effekt zu instrumentalisieren.

Viele bekannte Spielefirmen haben sich diese Konzepte zunutze gemacht, um ein farblisches Konzept in ihren Spielen zu etablieren (Schell, 2020, S. 442). Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist das Studio Naughty Dog und seine Verwendung der Farbe Gelb. Über die Jahre hat sich Gelb als die Farbe etabliert, die Naughty Dog verwendet, um die Aufmerksamkeit des Spielers gezielt zu lenken, da sie meistens den Weg für den Spieler im Level oder wichtige Objekte, mit denen sie interagieren sollten, hervorhebt.

2.9 Game & Level Design

Die Teilbereiche des Game Design und des Level Design sind Teilbereiche des Gesamtprozesses der Spieleentwicklung (Schell, 2020, S. 506). Während große

Spielstudios dedizierte Game sowie Level Designer separat einstellen, fallen diese Zuständigkeiten in kleineren Indie-Studios oft auf dieselbe Person. Da Game Designer allgemein ein Titel für diejenigen ist, die das Design des Spiels entwickeln, und es viele weitere Subkategorien wie bspw. Narrative Design, Feature Design, Character Design, World Design und UI/UX Design gibt, ist Level Design als Teil des Game Design Prozesses und Bereichs zu betrachten (Rehfeld, 2020, S. 230), und die Begriffe werden in dieser Arbeit äquivalent eingesetzt.

2.10 User Interface

Das User Interface, kurz UI oder auf Deutsch Benutzeroberfläche, beschreibt all die Elemente auf dem Bildschirm des Spielers, die ihm die Interaktion mit dem Spiel ermöglichen (Schell, 2020, S. 350). Dies umfasst Dinge wie HUDs (Heads-Up Displays), Menüs, Buttons und Icons, beschränkt sich aber nicht nur auf diese. Es gibt verschiedene Typen von UI und eine Vielzahl verschiedener Zwecke, die das UI erfüllen soll (Rehfeld, 2020, S. 162).

Die offensichtlichste Aufgabe von UI ist die Informationsvermittlung. Elemente wie eine Lebensanzeige des Avatars, Gegenstände, die sich im Besitz des Spielers befinden oder die Position des Spielers in der Spielwelt in Form einer Karte sind alles Wege, wie das Spiel dem Spieler zusätzliche Informationen vermittelt oder vorhandene Informationen unterstützend darstellt. Diese Informationen sollen sicherstellen, dass der Spieler stets die Kontrolle im Spiel behält, da möglichen Frustrationsfaktoren wie Verirren, Ziellosigkeit oder allgemeine Überforderung vorgebeugt wird (Rehfeld, 2020, S. 164; Schell, 2020, S. 350).

Ebenfalls soll die Interaktion mit dem Spiel zugänglicher gestaltet werden sowie die Benutzerfreundlichkeit erhöht werden. Ein Spiel, in dem man schießen muss, arbeitet bspw. normalerweise mit einem Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms, das der Spieler als Orientierungspunkt nutzen kann. Würde dies fehlen, wäre es sehr schwierig für den Spielenden abzuschätzen, wie er optimalerweise schießen muss, um die Gegner zu treffen. Dies kann Desinteresse im Spieler auslösen sowie die Immersion der Spielerfahrung stark reduzieren.

Gleichzeitig darf ein UI aber nicht so präsent sein, dass es den Spieler vom eigentlichen Spielgeschehen ablenkt. Wenn durchgehend verschiedene Markierungen auf der Karte blinken, Informationen auftauchen, die man manuell wieder schließen muss, oder sich UI-Elemente allgemein zu stark vom Spielhintergrund abheben, lenkt dies die Aufmerksamkeit des Spielers weg vom eigentlichen Geschehen.

Die Lösung liegt meist in einem gesunden Balanceakt, das UI so „leistungsfähig und unaufdringlich wie möglich“ (Schell, 2020, S. 350) zu gestalten. In vielen Spielen wird dazu tendiert, den Spieler das UI manuell anpassen zu lassen, und sogar so weit gegangen, eine komplett UI-freie Spielerfahrung als Option anzubieten. Diese Option ist für gewöhnlich allerdings nur für eine kleine Subgruppierung der eigentlichen Zielgruppe interessant, die ein derartiges Spielerlebnis wünscht, statt es als störend zu empfinden.

Ob und wie viel UI ein Spiel nutzen kann, ohne der Spielerfahrung zu schaden, hängt auch davon ab, welche Art von UI genutzt wird. Grundsätzlich wird zwischen vier verschiedenen Arten von UI unterschieden: Diegetic, Non-Diegetic, Spatial und Meta (Fagerholt & Lorentzon, 2009, S. 51; Godbold, 2024, S. 4; Kuhne, 2024, S. 7).

Beim diegetischen UI spricht man von einem User Interface, das Teil der Spielwelt im Spiel ist und ebenfalls für Charaktere in der Welt sichtbar ist. Ein klassisches Beispiel dafür ist die Lebensanzeige in *Dead Space*, die in der Rüstung auf dem Rücken des Spielers als Balken abgebildet wird. Dadurch bekommt der Spieler dieselbe Information wie bei einer herkömmlichen Lebensanzeige übermittelt, wird jedoch gedanklich nicht aus der Spielwelt geworfen und damit konfrontiert, dass als Spieler eigentlich nur ein Betrachter dieser Spielwelt ist.

Genau das Gegenteil ist beim nicht-diegetischen-UI der Fall. Die Informationen sind nicht Teil der Spielwelt und nur für den Spieler sichtbar. Deshalb findet man sie normalerweise als zusätzliche Ebene, die über das Spielgeschehen gelegt wird. Oft werden derartige UI-Elemente genutzt, um einen strategischen Vorteil für den Spieler zu bieten. Ein Beispiel für non-diegetic-UI ist die Lebens-, Hunger- und Item-Anzeige in *Minecraft*.

Das spatiale UI ist zwischen diegetisch und nicht-diegetisch einzuordnen. In diese Kategorie fallen Elemente der Benutzeroberfläche, die zwar Teil der Spielwelt, aber für Charaktere in der Welt nicht sichtbar sind. Ein klassisches Beispiel hierfür sind Namen oder Levelzahlen, die über Charakteren wie bspw. NPCs in der Welt schweben.

Die letzte Kategorie von UI beinhaltet diejenigen Elemente, die Teil der Narrative des Spiels sind, aber nicht als tatsächliche Objekte im Spiel vorzufinden sind. Dies umfasst Elemente wie Blut auf der Kamera, wenn der Avatar verletzt ist, als Ersatz für einen Lebensbalken, Abstoppen und Schnaufen, wenn der Charakter etwas Anstrengendes tun musste, oder auch das Wackeln des Bildschirms in Momenten der Angst oder des Stolperns.

3 Methodik

Aufgrund der im Rahmen der Literaturrecherche bereits adressierten Knappheit verfügbarer Fachliteratur zum Thema dieser Arbeit, sollen die Forschungsfragen mithilfe von Experteninterviews beantwortet werden. Diese Vorgehensweise betrachtet den Gesprächspartner primär als qualitative Informationsquelle (Kaiser, 2014, S. 2) und hat den Vorteil, dass Einblicke in spezifisches Fachwissen von Game Designern erlangt werden, die auf Basis eigener Berufserfahrung gefestigte Einschätzungen und von Handlungswissen geprägte Beiträge leisten können. Sie zeigt außerdem nicht nur einen alternativen Weg auf, um an wertvolle Forschungsdaten zu gelangen, da vermeintlich alleinig der Experte über angesprochenes Wissen verfügt, sondern ermöglicht gleichzeitig einen Vergleich der im Interview ermittelten Daten und jener, die in der Literatur wiederzufinden sind. Das Ziel der Interviews besteht somit darin, möglichst explizites Fachwissen der Experten zu erfragen. Im Anschluss soll überprüft werden, inwieweit sich sowohl Wissen als auch gängige praktische Arbeitsschritte auf Forschungserkenntnissen basieren, und ob sich diesbezüglich potenzielle Überschneidungen oder Lücken erkennen lassen (Kaiser, 2014, S. 5).

3.1 Qualitatives Forschungsdesign

Für den methodischen Teil dieser Arbeit wurde ein qualitativer Forschungsansatz gewählt, für den sich das Immersionsmodell von Brown und Cairns als besonders geeignete Grundlage herausgestellt hat. Die in jenem Immersionsmodell angeführten Stufen der Immersion, deren Eigenschaften und verbundene Hürden zum Erreichen dieser Stufen bieten bedeutende Bezugspunkte, die zum Aufbau des Interviews sowie der Entwicklung des entsprechenden Leitfadens genutzt wurden. Zudem wurden die Ergebnisse der Interviews ausgewertet und anschließend auf das Immersionsmodell zurückgeführt, weshalb die Untersuchung trotz durchgeführter Interviews theoriegeleitet ist (Kaiser, 2014, S. 6).

Die Art des Interviews wurde als halbstrukturiert festgelegt, sodass zum einen sichergestellt ist, dass alle im Immersionsmodell genannten Faktoren und Hürden im Gespräch zum Tragen kommen, und zum anderen flexibel auf Antworten der Experten reagiert werden kann. Den Fragen wurde dabei ein offener Charakter gegeben, sodass die Experten im Kontext ihrer Antwortmöglichkeiten nicht eingeschränkt wurden.

3.2 Qualitativ vs. Quantitativ

Da Experteninterviews eine Art der stichprobenartigen Überprüfung des Fachwissens einzelner Experten und somit subjektiver Erfahrungen und Meinungen sind, werden diese

sowie der nicht-generalisierbare Charakter der Ergebnisse oft als nicht-qualitativ kritisiert. Diesbezüglich beruft sich diese Arbeit auf die Sichtweise, die Mayring im Kapitel 3.2 in *Qualitative Inhaltsanalyse* beschreibt (2022, S. 20–21).

Vor dem Hintergrund der Auseinandersetzung mit thematisch relevanter Literatur, welche maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung des Interviewleitfadens hat, baut die vorliegende Arbeit auf einer qualitativen Grundlage auf, welche mitunter einen quantitativen Charakter aufweist, ungeachtet des späteren Betrachtens der Interviewergebnisse und deren Vergleich zum Immersionsmodell.

3.3 Experteninterviews

Um den Erfolg der Forschung sicherstellen zu können, wurde sich bei sämtlichen Schritten auf *Qualitative Experteninterviews* von Kaiser (2014) bezogen. Dadurch konnte sichergestellt werden, dass all diese Aspekte angemessenen wissenschaftlichen Standards entsprechen (Kaiser, 2014, S. 46):

- Strukturierung der Forschung
- Planung über Forschungszeitraum
- Entwicklung des Interviewleitfadens
- Sicherstellung der Qualität der Ergebnisse
- Sicherung der Daten
- Auswertung der Daten
- Umgang mit den Experten.

Die halbstrukturierte Vorgehensweise erlaubt außerdem das Behandeln zusätzlicher Themen, die über den Leitfaden hinausgehen, um individuell spezifische Bonusdaten zu sammeln, sodass die Expertise und einzigartige Perspektive der jeweiligen Interviewpartner ganz zur Datengewinnung genutzt werden kann.

Diese essenzielle Wichtigkeit der Forschungsergebnisse von Brown und Cairns inklusive ihres Immersionsmodells für die Forschung in dieser Arbeit führte zur Auswahl der halbstrukturierten Interviewform für die Experteninterviews. Sie stellt sicher, dass alle relevanten Themengebiete abgedeckt werden, bietet gleichzeitig aber auch die Flexibilität, den Gesprächsverlauf variabel anzupassen. Diese Herangehensweise ermöglicht es, spontan auf Informationen des Experten, die nicht direkt thematisch im Leitfaden angesprochen werden, zu reagieren und somit weitere Fachkenntnisse festzuhalten, die bei

einem streng durchgesetzten strukturierten Ansatz womöglich verlorengegangen wären (Kaiser, 2014, S. 80).

Die Forschungsfragen, deren Beantwortung die vorliegende Untersuchung anstrebt, sind die folgenden:

1. Wie beeinflusst die räumliche Gestaltung des Environments die Immersion des Spielers?
2. Welche gestalterischen Entscheidungen treffen Game Designer, um durch das Environment Immersion gezielt zu fördern?

Da Forschungsfragen von Natur aus komplex sind und einen weiten Interpretations- und Antwortspielraum lassen, wurden im Zuge der konzeptionellen Operationalisierung diverse Analysedimensionen der Fragen identifiziert (Kaiser, 2014, S. 56). Diese sind als Unterkategorien der ursprünglichen Forschungsfragen zu betrachten und weisen möglichen Antworten ein Fachgebiet zu. Zu jeder Analysedimension wurden anschließend Fragenkomplexe gebildet, also konkrete thematische Eingrenzungen, aus denen sich gezielt Fragen bilden lassen, die für die Interviewsituation geeignet sind (Kaiser, 2014, S. 59).

Die folgenden Analysedimensionen und Fragenkomplexe wurden den untersuchten Forschungsfragen zugeordnet:

1. Räumliche Gestaltung
 - a. Räumliche Orientierung und Spielerführung
 - i. Sichtachsen, Wegführung, Landmarken
 - ii. Die Rolle von Licht, Farben und Sound zur Navigation
 - iii. HUD vs. Spielerführung in der Spielwelt
 - b. Offene vs. Lineare Umgebungen
 - i. Unterschiede bzgl. Immersion
 - ii. Freiheiten bei Entscheidung und Erkundung
 - iii. Vor- und Nachteile beider Strukturen
 - c. Vertikale und horizontale Gestaltung
 - i. Höhenebenen und der bewusste Wechsel
 - ii. Raumwirkung durch Weite, Enge, Höhe, ...
 - d. Konsistenz und Glaubwürdigkeit
 - i. Logik und Zusammenhang der Levelstruktur
 - ii. Visuelle Stimmigkeit, Ästhetik und Atmosphäre
 - iii. Immersionsbruch durch Inkonsistenz
 - e. Environmental Storytelling
 - i. Erzählen durch Raumdetails, Objekte oder Layout
 - ii. Einfluss auf Immersion

2. Gestalterische Entscheidungen
 - a. Designintention und Zielsetzung
 - i. Was soll das Environment auslösen?
 - ii. Emotionen
 - b. Konkrete Designstrategien
 - i. Tools, Methoden, Prinzipien
 - ii. Inspirationsquellen
 - iii. Harmonie zwischen Funktionalität und Atmosphäre
 - c. Räumliche Wirkung und emotionale Zielsetzung
 - i. Atmosphäre, Stimmung, ...
 - ii. Gestaltungsmittel
 - d. Iterativer Gestaltungsprozess
 - i. Playtests, Feedback zwecks Immersion
 - ii. Fortschritt/Unterschiede über verschiedene Projektabschnitte
 - e. Immersion bewusst brechen oder mindern
 - i. Gewollter Immersionsbruch
 - ii. HUD, Cutscenes, Loadingscreens, ...

Bei der Entwicklung der Interviewfragen und des Leitfadens wurde zusätzlich beachtet, dass die Interviews einen angemessenen Umfang von circa 30 - 90 Minuten erreicht, sodass ein tieferes Durchdringen und Eintauchen in die Thematik möglich sind (Kaiser, 2014, S. 80). Gleichzeitig sind die Fragen systematisch angeordnet, um dem Experten anfangs durch allgemeine Fragen einen Einstieg in das Interview zu erleichtern und später durch spezifischere Fragen detailliertere Antworten zu erzielen (Kaiser, 2014, S. 63).

Insgesamt wurde der folgende Interviewleitfaden erarbeitet:

- Begrüßung und Bedanken für Unterstützung
- Eigene Vorstellung und Vorstellung des Projekts
- Besprechen der Interviewstruktur
- Informieren über Datenschutz und Anonymisierung

Tabelle 1: Interviewleitfaden

Wichtige Fragen	Optionale Fragen
I. Einleitungsfragen 1. Was ist Ihre aktuelle Tätigkeit?	

<p>2. Wie lange sind Sie bereits als Game/Level Designer aktiv?</p>	
<p>II. Hauptfragen</p> <p>1. Welche Rolle spielt die Immersion in Ihrem Designprozess?</p> <p>2. Welche Aspekte der Spielerführung finden Sie wichtig? Wie wenden Sie diese an?</p> <p>3. Verfolgen Sie feste Designprinzipien oder Modelle, um eine immersive Umgebung zu erschaffen?</p> <p>4. Wie unterscheidet sich Immersion in offenen und linearen Spielumgebungen?</p> <p>5. Welche Rolle spielen Dimensionen wie Höhe, Tiefe und Weite in Videospielen für Sie?</p> <p>6. Wie wichtig ist visuelle und logische Konsistenz innerhalb der Level für die Immersion?</p> <p>7. Wie testen Sie Immersion?</p> <p>8. Gibt es Situationen, in denen Sie gezielt die Immersion der Spieler brechen? Welche?</p> <p>9. Welche Rolle spielt die Atmosphäre des Spiels? Wie erschaffen Sie diese und überprüfen ihre korrekte Wirkung?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wie stellt man sicher, dass der Spieler sich zurechtfindet? - Wie lenken Sie den Spieler gezielt? - Welche? Besteht ein Literaturbezug/Bezug zu wissenschaftlichen Arbeiten? - Welche Herausforderungen ergeben sich daraus? - Nutzen Sie diese aktiv? Wofür und wie? - Was sind negative Effekte, wenn Level weniger konsistent sind? - Playtests? Werden Spieler vorher gezielt informiert?? - Wie beurteilen Sie HUDs, Menüs oder Cutscenes, wenn Immersion als Ziel im Fokus steht? - Woraus ergibt sich Atmosphäre? Was ist dafür unabdingbar?

<p>10. Wie lösen Sie Empathie im Spieler aus? Warum und in welchen Momenten ist das relevant?</p>	<p>- Welche Formen der Empathie sind relevant? Geht es um die Spielfigur selbst? Oder andere NPCs/die Spielwelt allgemein?</p>
<p>III. Schlussfragen</p> <p>1. Haben Sie noch etwas bezüglich Immersion & Environment anzumerken, was noch nicht thematisiert wurde?</p> <p>2. Welche/s Projekt/e haben Immersion durch Environment besonders gut/schlecht umgesetzt?</p>	

- Möchte der Experte noch etwas hinzufügen?
- Nächste Forschungsschritte und Bereitstellen der Ergebnisse
- Kontaktmöglichkeit und -weg, falls Rückfragen o. ä. aufkommen
- Bedanken und Verabschieden

Zur Akquise geeigneter Interviewpartner wurde sich durch die *Gamesmap* des game - Verband der deutschen Game Branche ein Überblick über deutsche Spielestudios verschafft sowie die bisherigen Veröffentlichungen der einzelnen Firmen untersucht. Es galt zu beachten, dass die Studios entweder schon Spiele veröffentlicht haben, aus denen sich ableiten lässt, dass wahrscheinlich wertvolle Erkenntnisse aus dem Interview hervorgehen werden, oder bereits öffentlich ersichtlich ist, dass sie an einem derartigen Spiel arbeiten und daher die nötige Expertise besitzen (Kaiser, 2014, S. 71). Ein weiteres Kriterium war die mehrjährige Erfahrung in der Branche. Dies diente der Sicherstellung der Qualität erhobener Daten. Gleichzeitig wurde darauf geachtet, dass für die Expertenrolle sowohl Männer als auch Frauen angefragt und auch diverse Altersgruppen abgedeckt wurden. Bei Erfüllung aller zuvor aufgeführten Kriterien wurden Studios hinsichtlich einer Teilnahmebereitschaft zwecks Interviews angefragt.

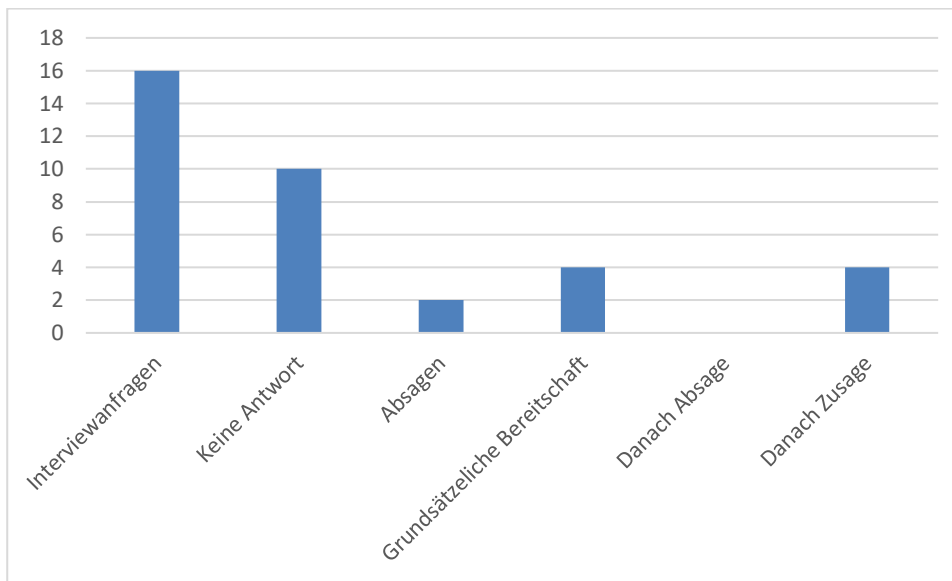


Abbildung 1: Interviewanfragen (Eigene Darstellung)

Von 16 angefragten Studios haben sechs auf die Anfrage reagiert. Vier der Reaktionen waren positiv und spiegelten eine grundlegende Bereitschaft zur Mitarbeit wider. Nach dem Austausch weiterer Informationen zum Forschungsthema und der Vorgehensweise ließen sich schlussendlich je ein Interviewpartner aus den vier Studios mit positiver Resonanz gewinnen. Sie bildeten zudem verschiedene Altersgruppen und Geschlechter ab, sodass eine Vielzahl an Perspektiven für die Datenerhebung eingenommen werden konnten.

Die folgende Abbildung zeigt eine anonymisierte Auflistung der Interviewpartner:

Tabelle 2: Interviewpartner

ID	Job-Bezeichnung	Länge des Interviews
A1	Gründer, Geschäftsführer, Vision Holder	47:18 Minuten
A2	Game Designer	73:58 Minuten
A3	Game Design bei Studio A, Lead Game Design bei Studio B	48:57 Minuten
A4	Game & Narrative Designer in zwei verschiedenen Studios	48:56 Minuten

Obwohl Person A1 sich nicht die Rolle des Game Designers zuschreibt, hat sie viele Jahre Erfahrungen in vergleichbaren Aufgabenbereichen gesammelt und qualifiziert sich somit als Experte (Kaiser, 2014, S. 39).

Die Kontaktaufnahme erfolgte stets über E-Mail oder die firmeneigene Website, während die Interviews selbst über Zoom abgehalten wurden. In Absprache mit den Interviewgästen wurden die Gespräche aufgezeichnet und anschließend mit *Turboscribe* automatisch transkribiert. Diese automatischen Transkripte wurden manuell geprüft und korrigiert. Folgende Modifikationen wurden vorgenommen:

- Alle Informationen, die dem Datenschutz unterliegen und Rückschlüsse auf die Person zulassen würden, wurden anonymisiert und ersetzt. Darunter fallen Personen, Firmen, Spielnamen und Spielereien, aber auch Informationen, die Kontext zu einem der genannten Aspekte liefern (z. B. Namen wurden zu [Name 1], Firmen zu [Unternehmen 1], etc.).
- Füllwörter (z. B. ehm, äh) wurden gänzlich entfernt.
- Beschreibungen des Experten, die das Thema verfehlen und anderweitig keine relevanten Daten beinhalten sowie keinen Kontext für wichtige Informationen darstellen, wurden entfernt.
- Wortwiederholungen wurden entfernt, wenn sie zu einer Beeinträchtigung des Leseflusses führen.

Auf diese Weise gelöschte Inhalte oder gekürzte Sätze wurden durch [...] an der Stelle der Änderung dargestellt.

Für die Auswertung der Interviews wurde das Programm MAXQDA verwendet. Die Verwendung des Immersionsmodells von Emily Brown und Paul Cairns im Prozess der Auswertung führt zu einer theoriegeleiteten deduktiven Kategorienbildung (Mayring, 2022, S. 84). Dies beruht darauf, dass die Elemente, nach denen die Kodierung vorgenommen und die Auswertung aufgebaut wurde, aus dem Immersionsmodell abgeleitet wurden. Dennoch wurde das vorläufige Ergebnis durch eine induktive Erweiterung ausgebaut, um noch mehr relevante Daten zur Beantwortung der Forschungsfragen zu erfassen. Die Ergebnisse der Auswertung wurden anschließend mithilfe einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring durchleuchtet.

Die Analyse des Immersionsmodells sowie die Zielsetzung, die Forschungsfragen beantworten zu können, führten zur Identifikation der untenstehenden (Sub-) Kategorien für

den Kodierleitfaden. Subkategorien erlauben eine genauere Unterscheidung und ein tiefergehendes Betrachten und Auswerten der Ergebnisse, wodurch der Weg für eine qualitative Beantwortung der Forschungsfragen geebnet wurde.

Tabelle 3: Kategoriensystem

Hauptkategorie	Subkategorie
1. Spielerführung	1.1 Sichtachsen, Landmarken 1.2 Licht 1.3 Farbe 1.4 Sound
2. Offene vs. Lineare Spielumgebungen	2.1 Erkundung 2.2 Entscheidungen
3. Vertikale und horizontale Gestaltung	3.1 Dimensionen wie Höhe, Breite, Tiefe 3.2 Raumwirkung
4. Konsistenz und Glaubwürdigkeit	4.1 Logische Konsistenz 4.2 Visuelle Konsistenz 4.3 Immersionsbruch durch Inkonsistenz
5. Environmental Storytelling	5.1 Raumdetails, Objekte oder Layout 5.2 Einfluss auf Immersion
6. Designstrategien	6.1 Aus der Literatur 6.2 Nach Prinzipien/Methoden 6.3 Nach persönlichem Empfinden
7. Immersion	7.1 Definition 7.2 Unterscheidung Vorstufe von Immersion 7.3 Auswirkung von HUDs, Cutscenes, Loadingscreens, etc. 7.4 Immersionshindernde anderweitige Aspekte 7.5 Gewollter Immersionsbruch 7.6 Empathie

	7.7 Atmosphäre
--	----------------

Die Kategorien selbst wurden vor dem Auswertungsverfahren mehrfach geprüft und ergänzt sowie das Kodierungssystem überarbeitet. Der vollständige Kodierleitfaden ist als Anhang an die Arbeit beigefügt.

4 Ergebnisse

Dieses Kapitel enthält die Ergebnisse der Auswertung der Experteninterviews. Hier wurden zweierlei Dinge abgehandelt: Zuerst werden die Aussagen der Experten zu einem gewissen Kontext über den Experten selbst ausgewertet. Dies soll einen genaueren Einblick in die Spezifizierung jedes individuellen Experten und den Spielen, an denen er arbeitet, geben. Zusätzlich erlaubt dies, Aussagen verschiedener Experten, die sich stark widersprechen, in eben diesem Kontext zu betrachten und später darauf einzugehen, ob sich die widersprüchlichen Aussagen gegenseitig ausschließen müssen oder nicht. Anschließend werden nacheinander die zuvor genannten Kategorien der Kodierung betrachtet, bei denen die Antworten der Experten untersucht und miteinander verglichen werden.

4.1 Expertenprofile

Da sich viele Ergebnisse der Experten überschneiden, jedoch auch regelmäßig gegensätzliche Sichtweisen bemerkbar werden, werden nun die Experten individuell betrachtet, um den Kontext der persönlichen Prioritäten und Arbeitsweisen besser nachzuvollziehen.

4.1.1 Expertenprofil A1

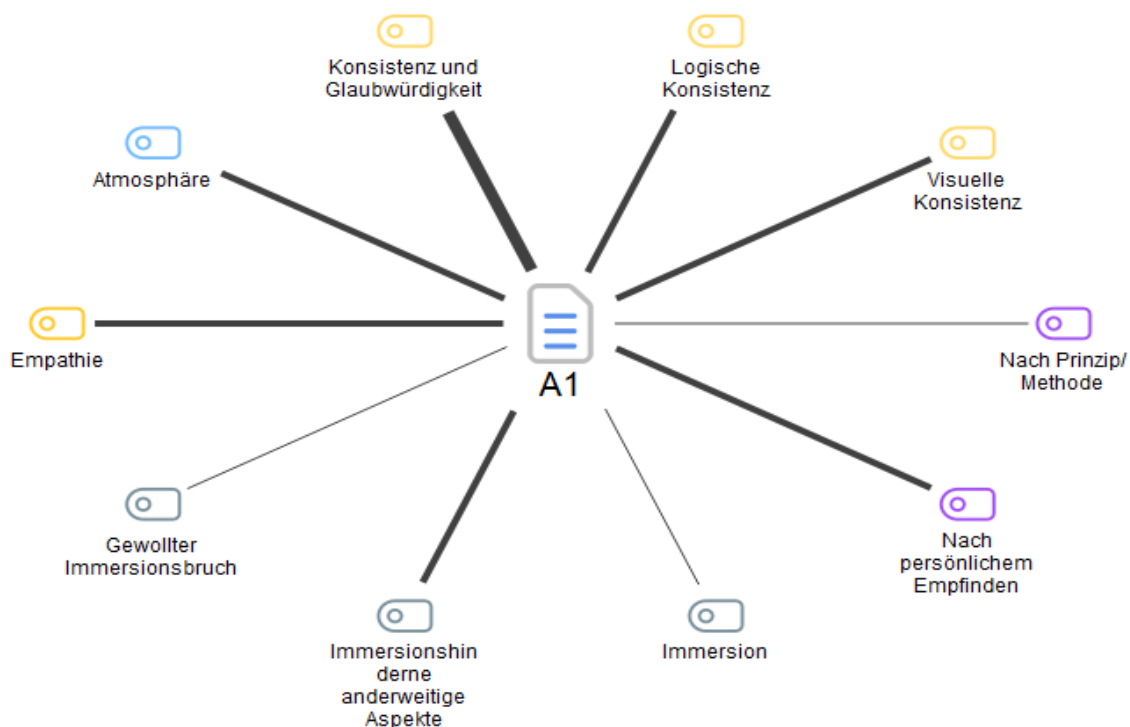


Abbildung 2: Expertenprofil A1 mit den 10 meistgenannten Themen – dickere Striche bedeuten häufigere Nennung (Quelle: MAXQDA)

Bei der Analyse der Aussagen des ersten Experten, lässt sich erkennen, dass ein Fokus auf der Subkategorie Konsistenz und Glaubwürdigkeit liegt. Nicht nur ist diese mit ihren Unterkategorien logische und visuelle Konsistenz ein Thema, über das der Experte ausgiebig redet, er erachtet es auch für besonders wichtig. Dieser Experte arbeitet an einem Open-World Weltraumspiel (A1 S. 64), bei dem die Freiheit des Spielers und realistische Darstellung der Spielwelt priorisiert werden. Der design-technische Ansatz die Welt größtenteils nach persönlichem Empfinden zu gestalten, ist auch unter dem Gesichtspunkt zu betrachten, dass der Experte bereits mehrere Jahrzehnte in der Game-Branche aktiv ist und dementsprechend wenig Bezugsmaterial zur Verfügung stand (A1 S. 63). Neben der Konsistenz redet dieser Experte ebenfalls viel über die Immersion, beziehungsweise primär Störfaktoren der Immersion oder vorsätzliche Einschränkungen der Immersion zu Gunsten der Spielererfahrung (A1 S. 66). Die Themen der Empathie und der Atmosphäre spricht er ebenfalls mehrmals an, wobei er die Atmosphäre als besonders relevant für die eigenen Projekte einstuft (A1 S. 64) und Empathie eher eine ungeordnete Rolle zugeschrieben bekommt und deshalb wenig priorisiert wird (A1 S. 81).

4.1.2 Expertenprofil A2

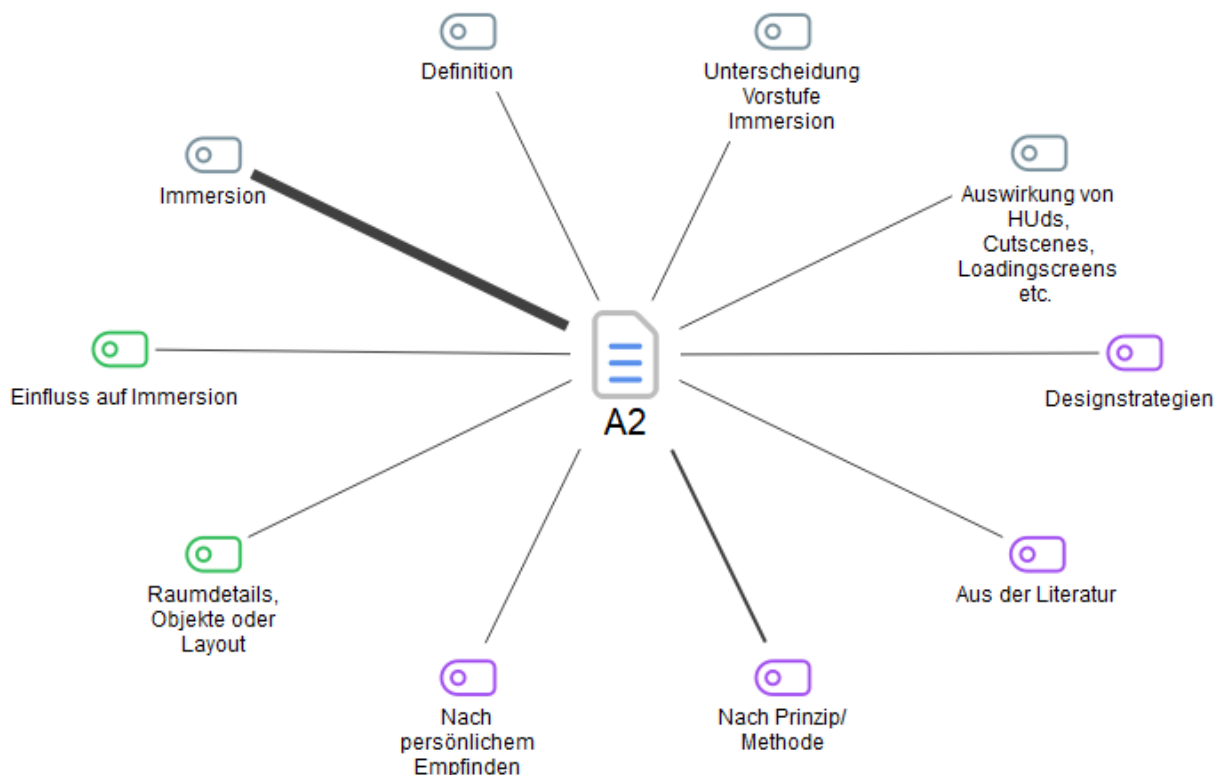


Abbildung 3: Expertenprofil A2 mit den 10 meistgenannten Themen – dickere Striche bedeuten häufigere Nennung (Quelle: MAXQDA)

Der zweite Experte ist ebenfalls seit vielen Jahren in der Game-Branche vertreten und verfügt daher über einen großen Erfahrungsschatz (A2 S. 84). Durch die zentrale Position der Immersion in dieser Arbeit, hat der Experte ebenfalls seinen Fokus daraufgelegt und versucht alle Antworten direkt in Bezug zur Immersion zu setzen. Dies hat zur Folge, dass die Ergebnisse dieses Interviews primär verschiedene Perspektiven auf die Immersion sind sowie Einflüsse verschiedener Elemente auf dieselbe. Er betont ebenfalls die Relevanz der Konsistenz (A2 S. 84) und gibt verschiedene Beispiele, wie bspw. unterschiedliche Bausteine des Spiels die Immersion brechen und der Spielerfahrung schaden können (A2 S. 85-87, A2 S. 91). Aufgrund seiner Erfahrung und Teilnahme an verschiedensten Projekten argumentiert dieser Experte außerdem nicht aus einer speziellen Perspektive und ist in der Lage, Vergleiche zwischen verschiedenen Spieltypen oder Genres aufzuzeigen (A2 S.96, A2 S. 102).

4.1.3 Expertenprofil A3

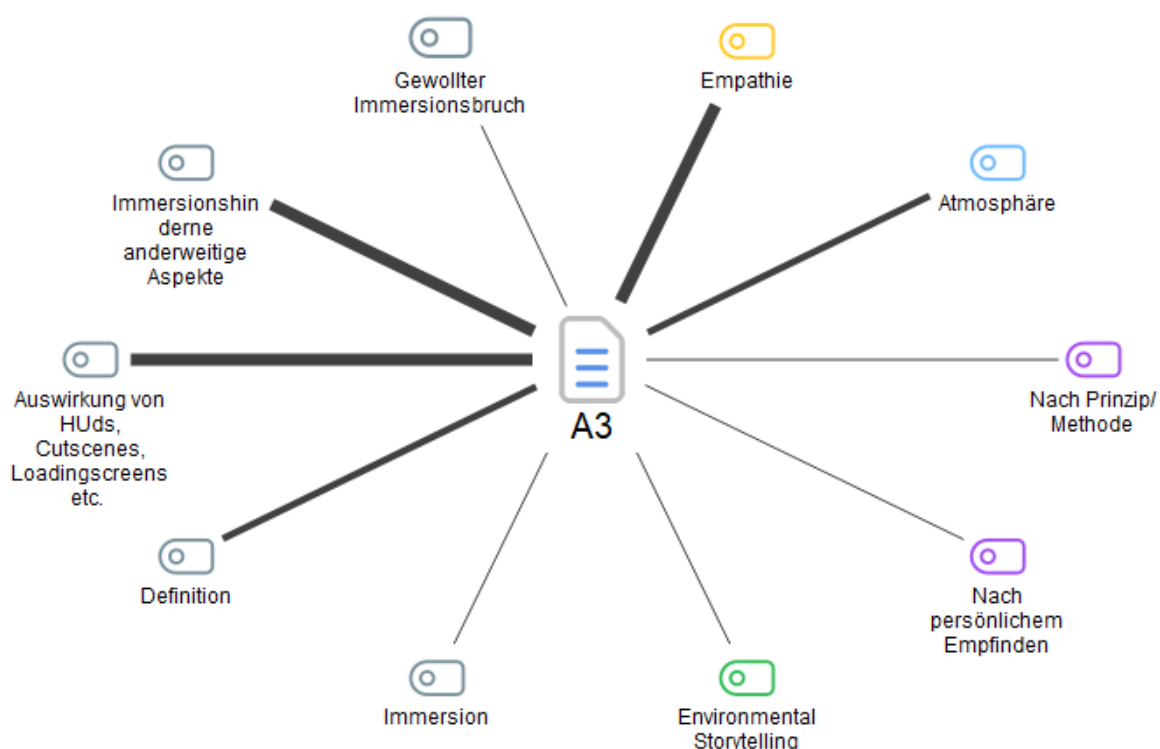


Abbildung 4: Expertenprofil A3 mit den 10 meistgenannten Themen – dickere Striche bedeuten häufigere Nennung (Quelle: MAXQDA)

Der dritte Experte ist während des Interviews intensiv auf das Thema Empathie eingegangen und hat dort viele Beispiele gegeben, um Aussagen zu unterstützen (A3 S. 124, A3 S. 137-138). Ebenfalls werden besonders viele Vergleiche zum Horror Genre

gezogen, was die Relevanz der Emotionen des Spielers nahelegt (A3 S. 119 , A3 S. 123, A3 S. 125) und verdeutlicht, warum dieses Thema bei diesem Experten derartiger Priorität unterliegt. Er bevorzugt ebenfalls die Atmosphäre zum Begriff der Immersion (A3 S. 118) und beschreibt, wie diese Atmosphäre im Spiel positiv oder negativ beeinflusst werden kann (A3 S. 123). Insgesamt werden auch Vergleiche zu anderen Genres integriert (A3 S. 123), aber primär aus der Perspektive des Horror Genre argumentiert und Beispiele für dieses gegeben.

4.1.4 Expertenprofil A4

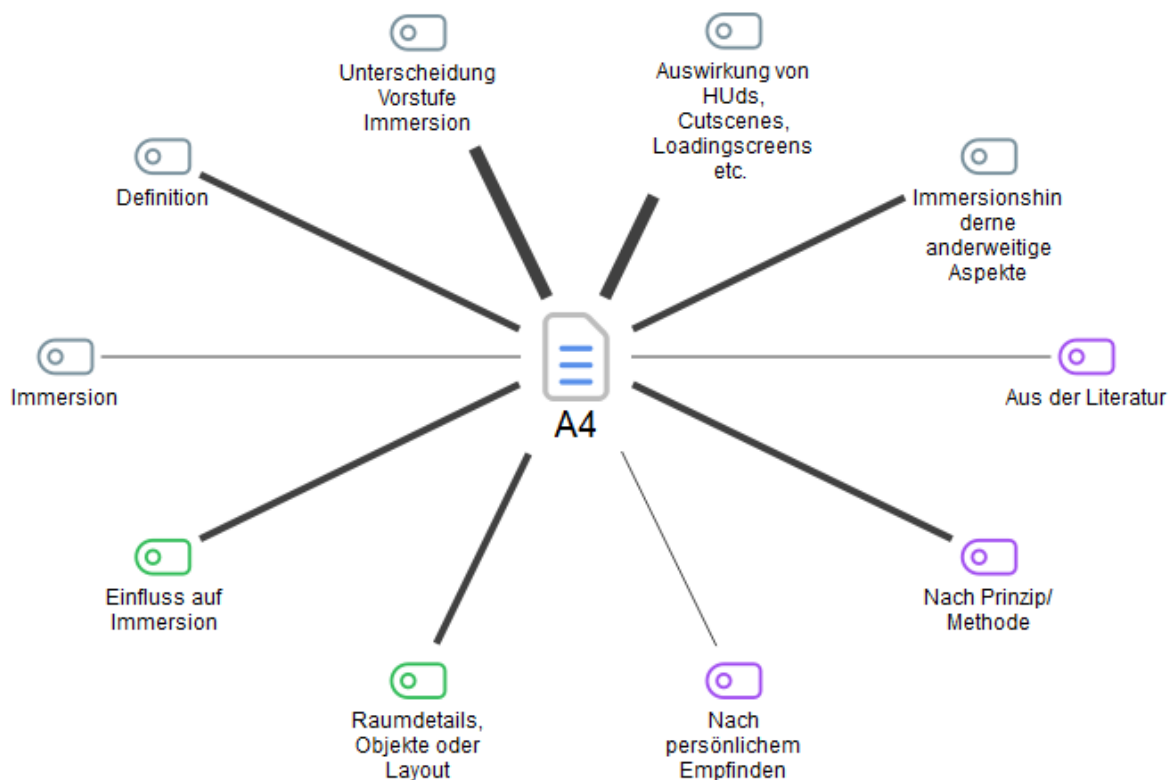


Abbildung 5: Expertenprofil A4 mit den 10 meistgenannten Themen – dickere Striche bedeuten häufigere Nennung (Quelle: MAXQDA)

Der vierte Experte hat eine leicht differenzierte Betrachtungsweise auf die Immersion, als die anderen Experten. Er definiert diese zwar ebenfalls als Eintauchen in die Spielwelt (A4 S. 143), allerdings unterscheidet er maßgeblich zwischen Immersion und Engagement. Für ihn ist Engagement dementsprechend der relevantere Begriff und der Zustand der beiden, den er beim Designen der Spiele priorisiert und darauf achtet, dies beim Spieler zu erreichen (A4 S. 144). Immersion ist ihm nicht unwichtig, allerdings bevorzugt er Immersionsbrüche zu verhindern, statt aktiv das Level hinsichtlich maximaler Immersion zu designen. Dieser

Experte beruft sich ebenfalls zu verschiedenen Zeitpunkten auf Prinzipien und Methoden, die ihn durch den Design-Prozess begleiten (A4 S. 143-144, A4 S. 150) und spricht aus einer eher allgemeineren Perspektive, die nicht zu stark durch einzelne Genres oder Ähnliches eingegrenzt wird.

4.2 Auswertung nach Kodierleitfaden

4.2.1 Spielerführung

Die erste zu betrachtende Kategorie ist die Spielerführung. Mit ihren Unterkategorien spiegelt sie bereits die Vielfalt des Environments in Spielen wider und zeigt auf, wie viele Aspekte allein zu einem Betrachtungspunkt gehören, der sicherstellen soll, dass der Spieler sich im Level orientieren kann und nicht hoffnungslos verloren ist. Diese Vielfalt wurde in den Interviews ebenfalls schnell klar, nachdem diverse Unterkategorien wie Licht, Farbe und Sound alle unmittelbar am Anfang als enorm wichtig angeführt wurden (A1 S. 78, A2 S. 87, A3 S. 122, A4 S. 147). Aber auch verwandte Eigenschaften der Wegführung wie Sichtachsen und allgemein Landmarken gehören mit zu den ersten Dingen, an die die Experten bei diesem Thema denken (A1 S. 69, A2 S. 87, A3 S. 125, A4 S. 160).

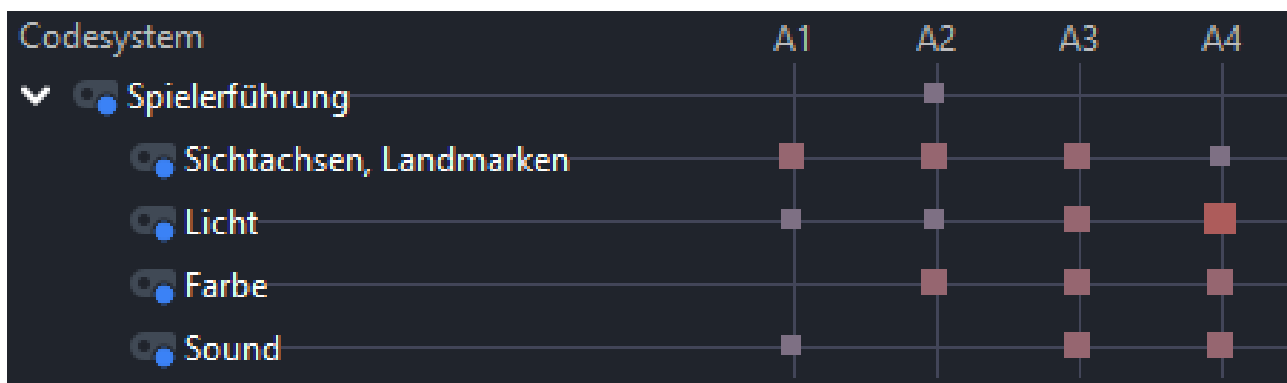


Abbildung 6: Codesystem Spielerführung (Quelle: MAXQDA)

Bei der ersten Subkategorie, die sich mit Sichtachsen, Wegführung und Landmarken beschäftigt, beschrieben die Experten, dass gezielt Objekte in der Welt platziert werden, um dem Spieler zu signalisieren, wo er sich in der Welt befindet. Diese Objekte sollen die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich lenken, um diesem im Verlauf des Spiels nützlich zu sein, bspw. zur Orientierung (A2 S. 87). Ebenfalls werden Probleme angesprochen, die auftreten, wenn ein Spiel es nicht schafft, den Blick des Spielers richtig zu lenken (A1 S. 69). Es wird betont, was für ein wichtiges, grundlegendes Element es für ein Spiel ist, dass der Spieler sich darin zurechtfinden kann, da dies bereits früh im Entstehungsprozess der Level getestet werden und funktionieren sollte (A2 S. 88). Gleichzeitig wird aber auch

gewarnt, welche negative Folgen auf bspw. die Immersion es haben kann, sollte die Wegführung des Spielers nicht sauber im Level umgesetzt werden (A1 S. 69).

Die zweite Unterkategorie der Spielerführung ist Licht. Die Experten geben mehrere Beispiele, wie essenziell Licht dafür ist, den Spieler durch das Level zu führen und seine Aufmerksamkeit zu lenken. Besonders oft genannt ist hierbei der Effekt, dass Spieler in Spielen automatisch zu Lichtquellen hingezogen werden, da sie dort aus Erfahrung auf dem richtigen Weg sind (A2 S. 89, A3 S. 129, A4 S. 147). Außerdem werden sie oftmals mit Items oder Sicherheit und Kontrolle belohnt. Kontext ist für die Experten allerdings auch von hoher Relevanz, da ein Bezug all dieser Effekte zum Genre des Spiels und dem damit gewünschten Effekt auf den Spieler einhergeht und sich deshalb in verschiedenen Situationen unterschiedlich auswirken kann (A3 S. 124, A4 S. 160).

Farben haben bezüglich der Spielerführung auch zunehmend an Relevanz gewonnen. Die im Theorieteil angesprochene Farbe Gelb ist Naughty Dogs Weg, dem Spieler den richtigen Weg oder Objekte, die Interaktionen bieten, zu signalisieren. Die Experten sind mit diesen Methoden ebenfalls vertraut und beschreiben, wie durch Farben Dinge hervorgehoben werden, um Einfluss auf den Spieler zu nehmen (A2 S. 87, A3 S. 124, A4 S. 147). Auch die Kombination mit dem zuvor genannten Punkt des Lichts ist relevant, sodass sich durch Farben und Lichter gemeinsam auch Gefühle vermitteln lassen, die der Spieler durch die Beschränkung auf die Sinne des Sehens und Hörens im Spiel eigentlich nicht wahrnehmen können sollte (A3 S. 129, A4 Pos S. 160).

Zuletzt ist der Sound noch maßgeblich wichtig, um dem Spieler zur Orientierung zu verhelfen und ihn durch die Level zu geleiten. Dadurch wird auch verständlich, warum die interviewte Person A2 sich extra nachträglich erneut gemeldet hat, da ihr aufgefallen ist, dass das Thema Sound im Interview völlig ausgelassen wurde. Die anderen Experten haben ebenfalls die Relevanz von Sounds betont, um Spielgeschehnisse zu unterstreichen und Emotionen auszulösen (A3 S. 122, A4 S. 161). Aber auch speziell für die Spielerführung wurden Beispiele genannt. Es wurde angeführt, wie Geräusche aus gewissen Richtungen den Spieler beeinflussen oder widerspiegeln, wo der Spieler sich befindet und Informationen über die Umwelt enthalten (A1 S. 79, A4 S. 147).

4.2.2 Offene vs. Lineare Spielumgebungen

Bei der Betrachtung des Aufbaus der Level in verschiedenen Spielen, stehen sich immer diese 2 Kategorien gegenüber: Offene und lineare Spielumgebungen. Beide haben ihre individuellen Vor- und Nachteile und sind deshalb gebunden an ihre Stärken in

unterschiedlichen Arten von Spielen vorzugsweise anzutreffen. Der Hauptunterschied besteht dabei darin, dass offene Spielumgebungen für die Freiheit des Spielers stehen und diesen in allen Aspekten des Spiels möglichst wenig einschränken wollen, während lineare Spielumgebungen dem Game Designer ermöglichen, zu jedem Zeitpunkt genau zu wissen, wo der Spieler ist, was er macht und was er unmittelbar vor und hinter sich hat (A1 S. 70, A2 S. 93, A3 S. 125, A4 S. 148).

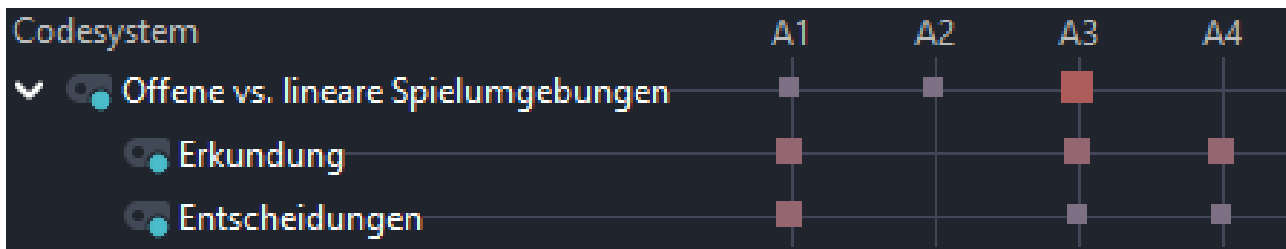


Abbildung 7: Codesystem Spielumgebungen (Quelle: MAXQDA)

Der erste große Unterschied zwischen diesen zwei verschiedenen Levelstrukturen ist in der Erkundung anzutreffen. Offene Spielwelten haben die Erkundung als eines der Hauptinteressen des Spielers ausgewählt, an die sie anknüpfen möchten. Hier wird darauf geachtet dem Spieler ansprechende Orte zu bieten, die sich zu erkunden lohnen. Es wird eine interessante Welt aufgebaut, in der es viel zu entdecken gibt und die die Neugier des Spielers weckt (A1 S. 82, A4 S. 150). Im Gegensatz dazu steht die lineare Spielumgebung. Linear bedeutet dabei aber nicht, dass es keine Gegenden geben kann, in denen der Spieler herumlaufen und etwas entdecken darf. Vielmehr sind diese Gebiete so eingestreut, dass der Spieler danach trotzdem an demselben Ort oder demselben Punkt in der Story angelangt und es somit meistens nur für sammelbare Items oder Easter Eggs relevant ist. Diese Einschränkung des Spielers kann nötig sein, um sicherzustellen, dass Faktoren wie der Plot des Spiels, die Emotionen oder die Atmosphäre garantiert auf die gewünschte Weise beim Spieler ankommen (A2 S. 93, A3 S. 126).

Der zweite untersuchte Punkt bezüglich offener und linearer Spielumgebung sind die Entscheidungsmöglichkeiten der Spieler. Dazu gilt es anzumerken, dass die Freiheit der Entscheidungen die Freiheit der Erkundungsmöglichkeit in gewisser Weise widerspiegelt. Denn durch die Festlegung auf ein lineares Level schränkt der Game Designer nicht nur die Erkundungsmöglichkeiten ein, sondern reduziert gleichermaßen die Anzahl an Entscheidungen, die ein Spieler treffen darf (A1 S. 70, A3 S. 127). Bei einem offenen Level besteht dann die Kunst darin, dem Spieler diese im linearen Level fehlende Freiheit zu suggerieren. Suggestieren deshalb, weil auch offene Welten nicht alles bieten können. Sei es, dass auch eine offene Spielwelt irgendwo ihre Grenzen hat oder die Mechaniken des

Spiels nicht alle Interaktionen mit der Umwelt zulassen, die im echten Leben möglich sind (A3 S. 126, A4 S. 149). In der offenen Spielwelt müssen die Game Designer deshalb möglichst alle denkbaren Interaktionen, die auf irgendeine Weise mit der Spielwelt, Spielerfahrung, dem Setting und allgemein dem Spiel einhergehen, versuchen umzusetzen und alle jene Dinge, die nicht möglich sind, so verstecken, dass sie dem Spieler nicht negativ auffallen. In der linearen Spielwelt kann man diese fehlende Entscheidungsvielfalt mit der Spielwelt dadurch versuchen zu ersetzen, dass der Spieler in die meist im Zentrum stehende Handlung eingebunden wird und dort Entscheidungen trifft. Auch hier gilt es, die fehlende Freiheit zwecks Spielwelt und aus der Story auszubrechen dadurch zu verstecken, dass der Spieler stark in den Plot eingebunden wird und diesem freiwillig folgt (A2 S. 93, A3 S. 138).

4.2.3 Vertikale und horizontale Gestaltung

Ein wichtiges Element bezüglich der Gestaltung der Level und Spielwelten ist das Miteinbeziehen und aktive Nutzen der vertikalen und horizontalen Achse. Diese Elemente werden besonders gerne von Game Designern verwendet, wenn es darum geht, Emotionen im Spieler auszulösen. Ob als unterstützende Rolle, im Zusammenspiel mit der Atmosphäre und Aspekten wie Sound oder allein durch die Architektur, haben diese Maße das Potential dem Spieler weit mehr zu bedeuten als bspw. die Dauer, in der er von A nach B kommt (A2 S. 94, A3 S. 128, A4 S. 150).

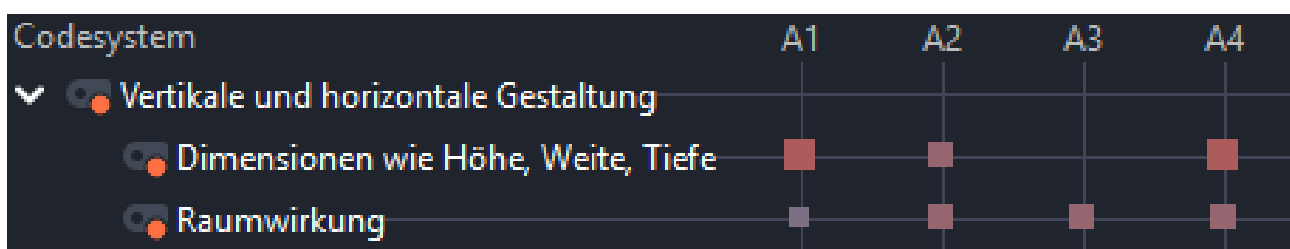


Abbildung 8: Codesystem Gestaltung (Quelle: MAXQDA)

Die Dimensionen wie Höhe, Weite und Tiefe sind elementare Werkzeuge bei der Levelerstellung. Deswegen gehen die Experten bereits zu Beginn der Thematik intensiv darauf ein welche Möglichkeiten man durch sie besitzt (A1 S. 72, A2 S. 94, A3 S. 128, A4 S. 150). Besonders nennenswert ist, dass die Experten zwar alle mit den Konzepten vertraut sind, jedoch trotzdem noch der Eindruck entsteht, dass die Anwendung dieser in aktuellen Spielen noch unterrepräsentiert ist (A4 S. 150). Ebenfalls angesprochen wird die Problematik damit, eine Dimension wie die Weite an den Spieler heranzutragen, da man

den Spieler nicht mit einer Weite konfrontieren kann, die zufolge hat, dass das Level anschließend langweilig für den Spieler wird, da er alles überblicken kann (A4 S. 150).

Deshalb ist es besonders wichtig zu beachten, wie die Dimensionen und der Raum allgemein auf den Spieler wirken und dies mit dem Gefühl zu vergleichen, dass man im Spieler auslösen will. Hierbei muss man vorsichtig sein, nicht zu generalisieren, da viele dieser Emotionen kontextgebunden sind und bspw. hohe Gebäude genauso einschüchternd sein können wie enge Gassen (A2 S. 94, A3 S. 128). Ebenfalls ist es wichtig mit diesen Wirkungen zu spielen, sodass der Spieler bspw. eine unendliche Weite vermittelt bekommt, jedoch trotzdem weder allein ist noch permanent alles überblicken kann (A1 S. 73, A4 S. 151). Auch kann man mit den Dimensionen und deren Wirkung spielen, um einen Perspektivenwechsel zu ermöglichen und den Spieler zu überraschen (A2 S. 95).

4.2.4 Konsistenz und Glaubwürdigkeit

In den vorherigen Kapiteln wurden bereits viele Methoden und Wege genannt, wie die Game Designer dem Spieler etwas vermitteln können. Besonders wichtig hierbei ist, dass die Kommunikation eine gewisse Konsistenz in sich trägt, und ihren eigenen Regeln und ihrem eigenen Schema folgt. So würde bspw. die Farbe Gelb heute nicht für Spielerführung in Spielen von Naughty Dog stehen, würden sie Elemente, die zur Spielerführung dienen, nicht konsequent in dieser Farbe gestalten. Zusätzlich müssen diese Kniffe der Game Designer in einer Art in die Spielwelt eingeflochten sein, dass zum Setting und dieser Welt passen und dem Spieler glaubwürdig erscheinen. Wenn der Spieler durchgehend einen Pfeil über seinem Kopf sieht, der ihm die Richtung weist, ist das Thema Spielerführung zwar abgehakt, jedoch geht sämtliche Interaktion des Spielers mit der Welt verloren, um sich orientieren zu können oder sich in die Welt einzufühlen (A1 S. 66, A2 S. 85, A3 S. 129, A4 S. 144).

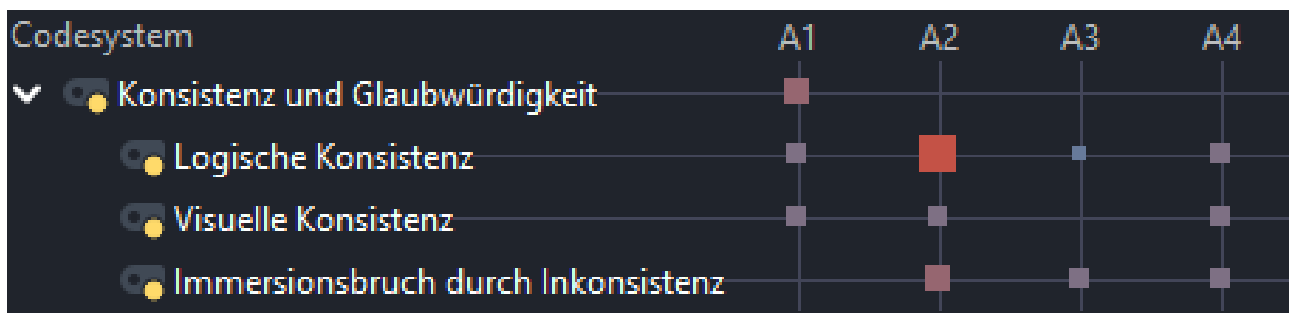


Abbildung 9: Codesystem Konsistenz und Glaubwürdigkeit (Quelle: MAXQDA)

Die logische Konsistenz sagt primär aus, dass das Regelwerk, was ein Spiel zu Beginn aufstellt und das der Spieler lernt, während er sich in das Spiel einfindet, nicht gebrochen

werden darf. Jede Spielwelt hat demnach ihre eigene Funktionsweise und alles in der Spielwelt muss sich an dieser Funktionsweise orientieren (A2 S. 109, A3 S. 129, A4 S. 152). Ein Experte führt hier ein Beispiel an, bei dem ein Spiel, das einen Perspektivenwechsel in die Rolle eines Kindes aufzeigt, plötzlich viel leichter und unbeschwerter wirkt (A2 S. 114). Ein anderer warnt, dass ein Bruch dieses Regelwerks den Spieler leicht aus dem Spiel werfen und zu Verwirrung und Frustration führen kann (A3 S. 129).

Bei der visuellen Konsistenz verhält es sich ähnlich, nur die Objekte hier nicht in einem logischen, sondern einem visuellen Zusammenhang stehen. Ein Experte berichtet von negativen Erfahrungen, bei dem ein Spiel Inkonsistenzen bei der Beleuchtung aufweist, was er als sehr störend empfindet (A4 S. 151). Ein anderer gibt Einblicke, wie viel Fokus in den eigenen Projekten darauf gesetzt wurde, eine konsistente und realistische Spielumgebung zu schaffen, die in den Augen der Spieler auch glaubwürdig ist (A1 S. 78).

Ein Immersionsbruch durch Inkonsistenz ist grundsätzlich negativ einzuordnen und deshalb zu vermeiden. Das sagen die Experten nicht nur aus sondern haben oft auch direkt ein Beispiel, um dies zu veranschaulichen (A2 S. 98, A3 S. 130, A4 S. 144). Zwar merken sie an, dass ein beabsichtigter Immersionsbruch existiert, dies allerdings als Stilmittel innerhalb des Spiels eingeführt und somit zentraler Bestandteil der Spielerfahrung sein muss (A3 S. 129). Auch lassen sich kleinere Brüche nicht immer vermeiden, weshalb es gilt diese zu reduzieren und nur dann zuzulassen, wenn es keine Alternative und eine gute Begründung dafür gibt, wie bspw. bei einem Tutorial (A4 S. 152). Eine weitere Legitimation wäre, wenn man zwar eine theoretische Logik bricht, dabei allerdings weiterhin die Spielererwartungen erfüllt. Ein Experte gibt dafür das Beispiel der Explosionen im Weltall, die man eigentlich nicht hören kann (A1 S. 79). In diesem Fall deckt sich der eigentliche Realismus Bruch jedoch mit der Erwartungshaltung des Spielers und verbessert sogar paradoxerweise die Spielerfahrung.

4.2.5 Environmental Storytelling

Das Environmental Storytelling beschreibt die passive Art dem Spieler Informationen aus der Spielwelt sowie deren Geschichte zu vermitteln, ohne dass man diese bspw. in einen Dialog einbinden muss. Dies kann eine unterstützende Funktion einnehmen, z.B. erfährt der Spieler von einer Schlacht in diesem Gebiet in der Vergangenheit und findet noch viele Überreste dieser Schlacht vor, oder zum Kommunikationswerkzeug der Wahl werden, sodass immer mehr Informationen vermehrt darüber und zunehmend weniger über andere

Wege vermittelt werden. Speziell die Funktionsweise von Environmental Storytelling wird von den Experten vor allem über Beispiele verdeutlicht.

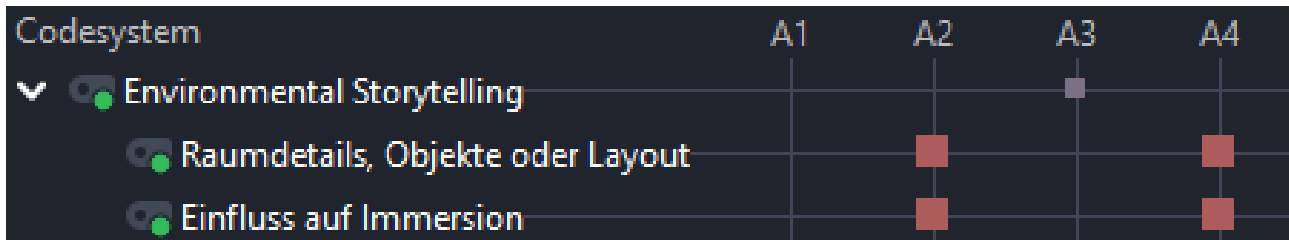


Abbildung 10: Codesystem Environmental Storytelling (Quelle: MAXQDA)

Ein Experte gibt das Beispiel, das sich anhand der verlassenen Häuser in *The Last of Us* sagen lässt, was für Personen mal in diesen Häusern gelebt haben. Allein anhand der auffindbaren Objekte lassen sich Vermutungen anstellen, wie Alt die Person war, welches Geschlecht sie hatte und wie sie ihre Zeit verbracht hatte (A2 S. 98). Ein anderer erwähnt *Bioshock*, bei dem die aussagekräftige Unterwasserwelt dem Spieler deutlich mehr über Setting, Plot und Atmosphäre des Spiels vermittelt, als es in einem Gespräch möglich wäre (A4 S. 165-166). Eine ähnliche Welt wird von einem anderen Experten auch in *Soma* als positives Beispiel erwähnt, bei dem speziell Emotionen durch die Spielwelt hervorgerufen werden (A3 S. 139). Diese Emotionen stehen dann in direkter Verbindung mit dem Grad der Involvierung des Spielers in das Spielgeschehen und wirken sich daher fördernd auf die Immersion aus. Auch passiver Kontext zu der Spielwelt, in der genau man sich befindet, kann den Spieler weiter in die Story hineinziehen. Ein Beispiel hierfür ist *Portal2*, bei dem man sich von einem Testgelände in einer Fabrik zum nächsten begibt und erst im Verlauf des Spiels auch etwas zu der Welt um die Teststation herum erfährt (A4 S. 166).

4.2.6 Designstrategien

Die Frage der Designstrategien war besonders relevant, da hier unterschieden wird, ob sich die Experten bei ihrer Vorgehensweise auf Fachliteratur beziehen, auf Prinzipien und Modelle der Branche, die nicht wissenschaftlich untersucht wurden berufen oder ob sämtliche Ansätze nach persönlichem Empfinden beurteilt und umgesetzt werden. Dies stellt eine wichtige Unterscheidung beim späteren Rückbezug zum Immersionsmodell dar und hilft die Qualität potenzieller Überschneidungen der Ergebnisse zu beurteilen.



Abbildung 11: Codesystem Designstrategien (Quelle: MAXQDA)

Die Aussagen zu den Designstrategien aus der Literatur spiegeln die Ergebnisse der eigenen Literaturrecherche in ähnlicher Form wider. Die Experten merken an, dass es nicht einfach und deshalb unüblich ist, einen Weg in der Spielentwicklung zu haben, an den man sich hält und das Ergebnis garantiert erfolgreich ist. Vielmehr bezieht man Fachliteratur mit in die eigene Recherche ein, um eine Vielzahl an Perspektiven, Ansätzen, Zusammenhängen und Erklärungen zu sammeln und bildet sich anhand dieser Fülle an Meinungen einen Komplex an Wissen, an dem man die eigene Arbeit misst und beurteilt (A2 S. 92, A4 S. 145). So wird sich laut den Experten mit Büchern, die relevante Themen behandeln, auseinandergesetzt, jedoch wird der Inhalt dieser auf die wichtigsten Grundelemente heruntergebrochen und diese verändern anschließend die Vorstellungen der Experten darüber, wie etwas zu machen ist, auszusehen hat oder funktionieren sollte (A2 S. 92).

Gewissen Prinzipien oder Methoden, die nicht wissenschaftlicher Natur sind, folgen die Experten dann schon öfter. Der Ausblick, dass das persönliche Verständnis von Arbeitsweisen durch die Literatur stetig erweitert wird, wurde eben bereits genannt, hinzu kommen jedoch die Perspektiven anderer Game Designer und Entwickler. Darauf aufmerksam werden kann man bspw. in persönlichen Gesprächen, bei Messen oder Vorträgen (A2 S. 90-92, A4 S. 143-144). Eine andere Herangehensweise ist die Auseinandersetzung mit Konkurrenzprodukten und Mustern anderer Spiele sowie die Analyse dieser. So ist sich ein Experte über die Unterschiede der eigenen Spiele und denen der Konkurrenz bewusst und räumt auch ein, dass diese auch Dinge besser machen als die eigene Firma, jedoch geschehen dort Entscheidungen oft in gewissem Kontext, wodurch man für das eigene Spiel bspw. den Realismus leicht reduziert und dafür die Spielererfahrung auf andere Weise profitiert (A1 S. 68).

Sich bei der initialen Kreation eines Levels oder sogar Spiels nur auf die persönliche Beurteilung oder die des Teams zu verlassen ist ebenfalls verbreitet. Manche Experten

rechtfertigen das dadurch, dass Game Designer ein Gespür dafür besitzen sollten (A3 S. 121), andere sind schon so lange in der Branche aktiv, dass zu Beginn der individuellen Karrieren keine oder wenig Bezugsmaterial existierte (A1 S. 64, A2 S. 89). Hierbei wird ein mögliches mangelhaftes Resultat dann an den entsprechenden Verkaufszahlen identifiziert (A2 S. 90) oder durch Playtests mit der Zielgruppe selbst im Produktionszeitraum entdeckt und durch mehrere Iterationen hin verbessert (A1 S. 65).

4.2.7 Immersion

Die letzte auszuwertende Kategorie ist die Immersion. Für sie spielen alle anderen Kategorien eine Rolle und wie sie sich im Wechselspiel miteinander auf den Spieler auswirken. Da vor allem dieses Thema besonders facettenreich ist, wurden die Aussagen der Experten in besonders viele Subkategorien eingeteilt. Dies lässt ermöglicht eine noch genauere thematische Eingliederung jeder Äußerung und reproduziert dadurch ein noch genaueres Bild jener Kernaspekte, die in den Interviews als besonders relevant für Immersion identifiziert wurden.

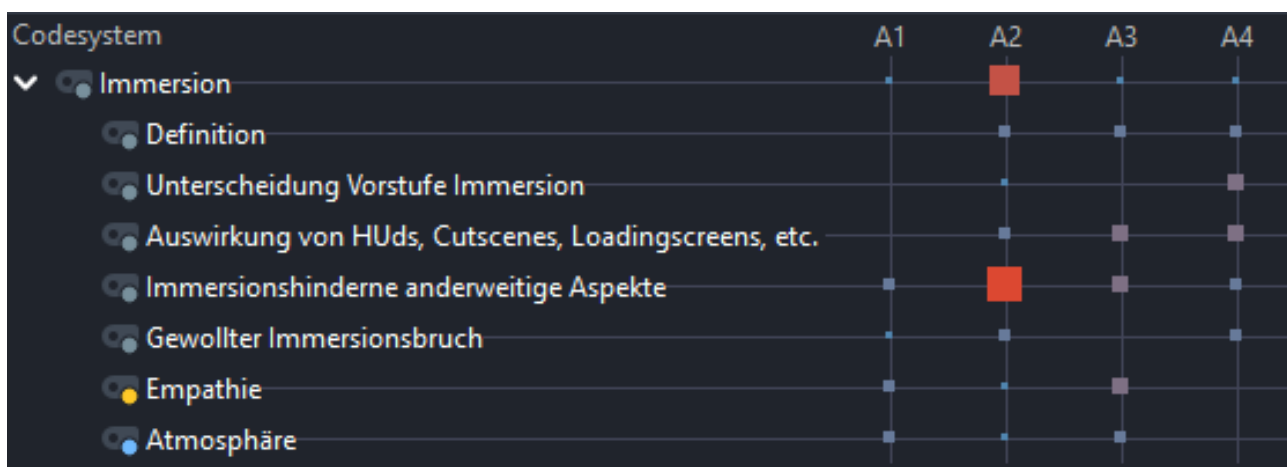


Abbildung 12: Codesystem Immersion (Quelle: MAXQDA)

Begonnen wird dabei bei den Aussagen der Experten, die in Richtung einer Definition der Immersion gehen. Sie sind besonders hilfreich, um zu verstehen, was genau eigentlich in ihren Augen der Tatgegenstand ist, um den es sich in den Interviews dreht und ordnet daher alle weiteren Aussagen einem gewissen Kontext zu. Hier lässt sich bereits feststellen, dass die Vorstellungen der Game Designer zwar in eine ähnliche Richtung gehen, jedoch jeder aus einer leicht anderen Perspektive und mit einem anderen Fokus an die Sache herangeht. So ist Immersion für manche Experten primär mit dem Eintauchen in die Spielwelt gleichzusetzen (A2 S. 111, A4 S. 143), während andere diese Ansicht teilen, jedoch bevorzugen die Immersion durch den Begriff der Atmosphäre zu ersetzen, da dies

verständlicher sei und sich besser damit arbeiten lasse (A3 S. 120). Wiederrum weitere versuchen nicht direkt eine Definition für den Begriff anzuführen, sondern sehen es lediglich als Resultat von Arbeit, die den Spieler und seine Vision des Spiels anspricht und realistisch umsetzt (A1 S. 67). Im weiteren Sinne beschreiben viele Experten das Phänomen, bei dem die Immersion dazu führt, dass die Spielwelt immer weiter zur Realität des Spielers wird. Dies kann sich darin äußern, dass äußerliche Einflüsse von einem Spieler nicht mehr wahrgenommen werden (A3 S. 120) oder ein Game Designer beim eigenen Playtest vergisst, was er eigentlich vorhatte (A4 S. 157).

Zusätzlich zur Definition der Immersion erwähnt ein Experte noch, dass für ihn nicht die Immersion selbst im Fokus steht, sondern Konzepte wie Engagement und Flow bei der Erstellung eines Spiels der Zustand sind, an den man den Spieler bekommen möchte (A4 S. 143). Während sich Engagement darauf fokussiert, dass der Spieler am Spielgeschehen interessiert und darin eingebunden ist, beschreibt der Flow einen Routine-ähnlichen Zustand, in den der Spieler verfällt, wenn die Interaktion mit dem Spiel immer natürlicher wird und die Barriere der Übersetzung des Inputs des Spielers in eine Tat in der Spielwelt immer geringer wird. Dies merkt auch ein weiterer Experte an der beschreibt, wie man zwar die Immersion situationsbedingt durch Cutscenes verstärkt werden kann, dies jedoch dem Flow des Spielers schaden kann.

Ein weiterer zentraler Aspekt der Interviews war zu identifizieren, welche Elemente eines Spiels sich negativ auf die Immersion auswirken. Dabei ging es bspw. um UI-Elemente wie das HUD, aber auch um Mittel wie Cutscenes oder Loadingscreens. Mehrere Experten merken hier direkt an, dass auch hier wieder viel vom Kontext des Spiels abhängt. So wird angemerkt, dass in Shooter Spielen nicht auf das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms verzichtet werden sollte (A3 S. 124) sowie in Spielen, die viel auf UI aufbauen, dies ein übliches Mittel sei und dementsprechend von Spielern auch auf diese Weise erwartet werden würde (A2 S. 103). Beim Thema Cutscenes sind verschiedene Meinungen anzutreffen. So führen mehrere Experten die Meinung an, dass eine Cutscene sich positiv auf die Immersion auswirken kann. Ein genanntes Beispiel hierfür, dass sie den Avatar und das Spielgeschehen dem Spieler noch auf weitere Weise nahebringen und es eher einen Störfaktor für den Flow des Spielers darstellt, da die Interaktivität in diesem Moment verloren geht (A2 S. 103). Ein anderes ist der Vergleich zum Medium Film, das mit einer Cutscene in Spielen vergleichbar ist und Immersion ebenfalls nicht grundsätzlich ausschließt (A3 S. 131-132). Ein anderer Experte wiederum empfindet Cutscenes durchaus als Störfaktor der Immersion, eben weil der zuvor angesprochene Faktor der Interaktivität für ihn ein relevanter

Faktor für Immersion ist. Es wird demgegenüber ein Beispiel genannt, bei dem Spiele eine Cutscene abspielen, der Spieler sich jedoch währenddessen nach wie vor bewegen kann. Diese Maßnahme wird als eine erwähnenswerte Alternative zu den traditionellen Cutscenes angeführt (A4 S. 153).

Es wurden zusätzlich noch weitere potenzielle Störfaktoren für Immersion ermittelt. Für einen Experten ist es dabei relevant, ein Mittelmaß zu finden, bei dem zwar eine realistische Darstellung der Umgebung gegeben ist, aber gleichzeitig die Spielerfahrung nicht zu stark beeinträchtigt wird. Er gibt dafür das Beispiel, dass das vermeintlich technisch akkurate Darstellen gewisser Prozesse im Weltraum, wie das Öffnen von Schleusen, den Spieler durch eine detaillierte Repräsentation der Prozesse durchaus mehr in die Spielwelt hineinziehen kann. Er entgegnet jedoch, dass es oft doch als störend empfunden werde, sollte das Öffnen der Schleusen den Spieler jedes Mal mehrere Minuten kosten (A1 S. 68). Ein anderer Experte fügt zur zuvor genannten Relevanz der Konsistenz noch die allgemeine Spielerfahrung hinzu. Hierbei ist es wichtig, dass Objekte in der Spielwelt für den Spieler lesbar sind – also, dass sie und ihre Funktionsweise vom Spieler schnell korrekt identifiziert werden können, ohne dass dieser verwirrt und ratlos darüber nachdenken muss (A2 S. 86). Er fügt später noch hinzu, dass ebenfalls die Art des Endgerätes verschiedene Charakteristika für Immersion mitbringt. So ist es bspw. aufgrund der kleinen Bildschirme bei Handys schwierig, Immersion aufzubauen. Des Weiteren werden an Handys oft Spiele bevorzugt, die man zwischendurch über kurze Zeiträume hinweg spielen kann, was das tiefere Eintauchen in das Spiel noch weiter erschwert (A2 S. 110). Bei einem Computer hingegen seien sowohl der Abstand zum Bildschirm und die gegebene immersive Steuerung mit einer Maus förderlich für Immersion, sowie die Behauptung, dass Spieler, die an einem Computer Spiele spielen wollen, bereits vorhaben sich die Zeit zu nehmen und sich ganz auf das Spiel einzulassen, weshalb es die Immersion weiter begünstigt (A2 S. 112).

Zusätzlich wird kritisiert, dass viele Medien wie Spiele und Filme einem gewissen Muster folgen und eine lange Liste an Kriterien erfüllen müssen. Dadurch würde das Ergebnis in gewisser Weise generisch und dies wirkt sich langweilend auf den Spieler und störend für die Immersion aus (A2 S. 114). Auch eine gewisse Qualität des Mediums sei nötig, um Immersion gewährleisten zu können, so ein weiterer Experte. Ein Spiel, das bspw. nicht wie angedacht funktioniert und auf mechanischer Ebene Fehler aufweist, bietet keine Basis, die den Spieler vergessen lässt, dass er gerade ein Spiel spielt (A3 S. 121). Auch andere Interaktionen wie die Einschränkung der Freiheit im Level, bei denen der Spieler mit dem

Fakt konfrontiert wird, dass er sich gerade in einem Spiel befindet, wirken sich laut dieses Experten negativ auf die Immersion aus. Ein anderer Experte betont ebenfalls die Relevanz, diese Eingriffe in die Freiheit des Spielers so subtil wie möglich zu gestalten, um dem Spieler nicht mit Regeln des Spiels vor den Kopf zu stoßen, die für ihn aus einer Perspektive des echten Lebens so nicht nachzuvollziehen sind (A4 S. 148).

Ein unterschiedlicher zu erforschender Ansatz ist, ob und wann Game Designer die Immersion des Spielers absichtlich brechen. Der Kompromiss zwischen immersiver Levelgestaltung und Nicht-Einschränken der Spielerfahrung wurde bereits erwähnt. Ein anderer Experte vertritt die Meinung, dass Immersion nicht gebrochen werden sollte. Stattdessen sollte mit der Player-Fantasy gespielt werden, sodass man den Spieler überraschen kann, ohne ihn gedanklich aus dem Spielgeschehen zu reißen (A2 S. 101). Ein anderer Experte betrachtet Immersion nicht als oberstes Ziel der Spielerfahrung für den Spieler und ist deshalb bereit, die Immersion in gewissen Bereichen des Spiels einzuschränken, solange andere Aspekte – in dem Fall die grundlegende Interaktion zwischen Spiel und Spieler und dessen eingebunden sein nicht beeinträchtigt werden (A4 S. 143). Metal Gear Solid wurde noch als Beispiel angeführt, als ein Spiel, das absichtlich die Immersion gebrochen hat, ohne dies vorher als stilistisches Mittel in der Spielwelt einzuführen. Dies wurde dadurch ausgelöst, dass an einem gewissen Punkt im Spiel die Steuerung des Spiels ausgesetzt hat und erst wieder aufgegriffen wurde, wenn der Spieler in der echten Welt den Controller aus der Konsole zieht und wieder hineinsteckt. Dies wurde als besonders negativ aufgenommen, da dies in diesem Moment so fernab der Spielerrealität ist, dass viele Spieler diese Passage des Spiels schlichtweg nicht geschafft haben (A3 S. 130). Insgesamt sind sich die Experten daher einig, dass die Immersion nicht absichtlich gebrochen werden sollte, es sei denn es handle sich um ein Spiel, das dies absichtlich als Mechanik nutzt. Eine gewisse Einschränkung zum Fördern der allgemeinen Spielerfahrung sei jedoch vertretbar.

Die vorletzte Unterkategorie der Immersion ist die Empathie. Auch hier haben die Experten aufgrund verschiedener Hintergründe und verschiedener Genres, die ihre Spiele abdecken, unterschiedliche Ansätze. So spielt für einen Experten Empathie eine sehr geringe Rolle, da die Spielwelt zu komplex ist und der Fokus nicht auf persönlicher Interaktion besteht (A1 S. 81). Ein anderer erkennt Empathie als potenzielles immersives Mittel an, betont jedoch, dass es in das Spiel und die Spielwelt passen muss und dadurch vom Spieler als natürlich empfunden wird (A2 S. 108). Eine dritte Meinung ist, dass Empathie und der direkte Bezug zu den Gefühlen des Spielers eine tragende Rolle spielen. Hinzugefügt werden mehrere

Beispiele, bei denen der Spieler so eine starke Verbindung zu einer Figur im Spiel aufbaut, dass dem Spieler die wirren Verhaltensweisen oder sogar ein Mord als gerechtfertigt vorkommen, weil der Spieler sich so stark mit dem Charakter identifiziert (A3 S. 138).

Zuletzt werden noch die Aussagen der Experten bezüglich der Atmosphäre betrachtet. Die Experten sind sich einig, dass Atmosphäre die Kombination vieler verschiedener Elemente sei. Ein Experte weist hier direkt auf das Zusammenspiel von Musik, Licht und grafischer Darstellung hin (A1 S. 78). Ein anderer denkt zuerst an die Spielwelt, das vermittelte Spielgefühl und der Zusammenhang dieser Elemente zur Zielgruppe und deren Erwartungen (A2 S. 106). Für den dritten Experten ist der Begriff der Atmosphäre dem Begriff der Immersion vorzuziehen, da Atmosphäre omnipräsent ist und für ihn die Immersion der Atmosphäre untergeordnet ist (A3 S. 136). Insgesamt wird die Atmosphäre daher als etwas sehr Komplexes beschrieben, das jedoch sehr relevant für den Prozess der Spieleentwicklung ist.

5 Diskussion

5.1 Rückbezug auf Immersionsmodell

In der Diskussion sollen nun die Auswertungsergebnisse der Experteninterviews aus dem vorherigen Kapitel mit dem zugrundeliegenden Immersionsmodell von Emily Brown und Paul Cairns verglichen werden. Dabei gibt der Aufbau des Immersionsmodells mit seinen verschiedenen Stufen und Barrieren die Struktur des Vergleichs vor. Aufgrund des thematischen Schwerpunkts dieser Arbeit auf Immersion durch Environment wird die erste Stufe – das Engagement – nur kurz thematisiert, da fehlende Zugänglichkeit zum Spiel oder Probleme bei der Bedienung der jeweiligen Plattform nicht zu besagtem Environment gehören. Lediglich die Barriere Feedback spielt dort eine Rolle. Somit folgt auf das Feedback die zweite Stufe des Modells, das Engrossment und anschließend die totale Immersion mitsamt den jeweiligen Hindernisse. Die genaue Abfolge lässt sich an der unten aufgeführten Verbildlichung des Immersionsmodells nachvollziehen, die 2009 von Pasch et al. auf Basis von Brown und Cairns Arbeit angefertigt wurde.

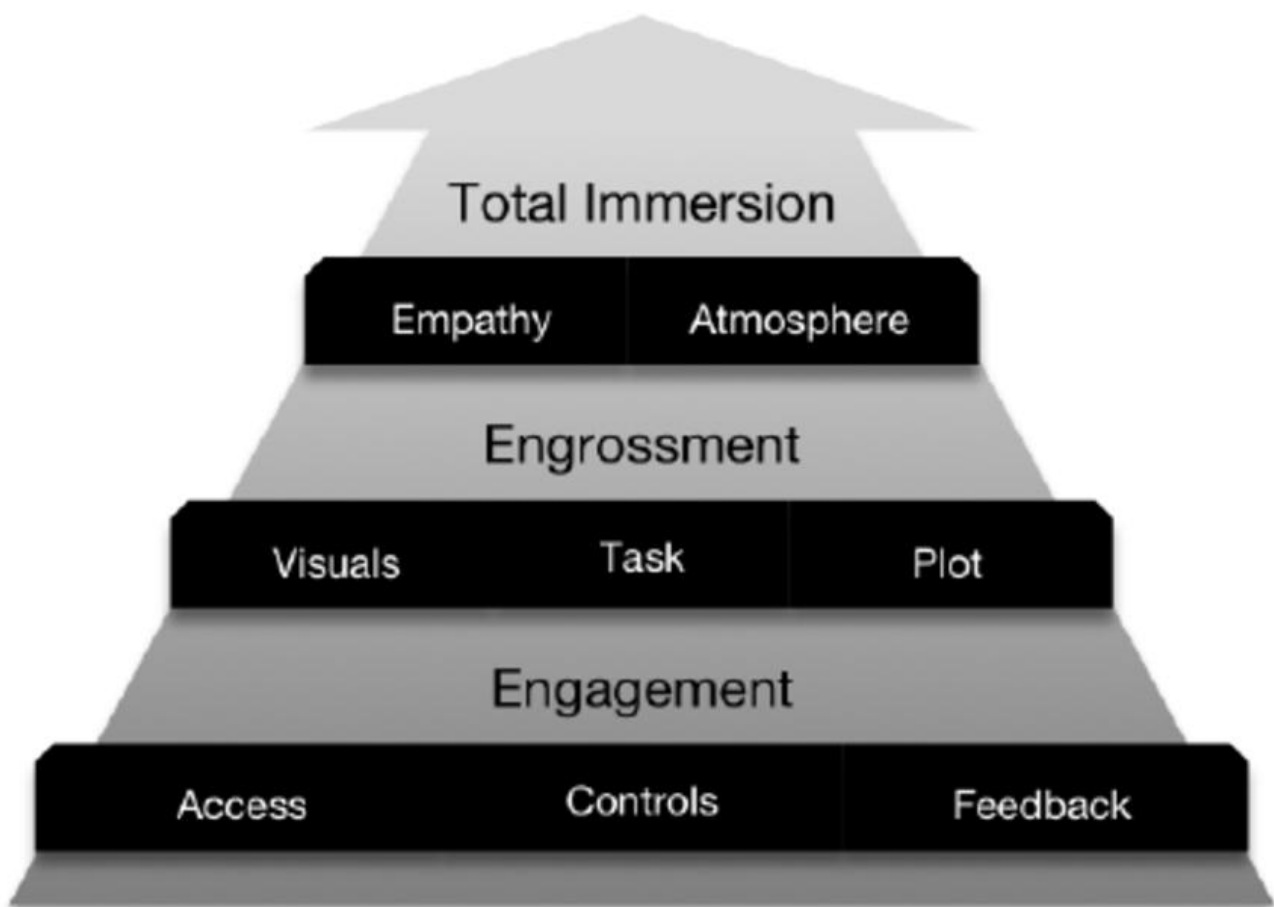


Abbildung 13: Immersionsmodell nach Brown und Cairns (2004), Grafik von Pasch et al. (2009)

5.1.1 Engagement

Feedback

Das Feedback ist elementarer Bestandteil des Mediums Spiel, da sich Spiele durch die Interaktivität – also das Feedback des Spiels auf die Eingaben des Spielers – von anderen Medien wie Film und Buch abheben. Diese Eigenschaft wurde auch in den Interviews mehrfach erwähnt.

Besonders der Kontext möglicher Einschränkungen dieser Interaktivität wurde dabei von den Experten thematisiert. So sind laut manchen Experten bspw. Cutscenes ein gutes Mittel, um die Immersion des Spielers zu steigern, da sie eine neue Betrachtungsweise des Charakters ermöglichen (A2 S. 103). Eine weitere Argumentation ist, dass Filme ebenfalls eine immersive Wirkung auf den Betrachter haben (A3 S. 131-132). Diese Aussagen leuchten einerseits ein, stehen jedoch andererseits der Betrachtungsweise gegenüber, dass Cutscenes als ein eher narratives Mittel durchaus die Immersion behindern und der Interaktivität als solche die höchste Relevanz zukommt (A4 S. 156). Interessant hierbei ist die Beobachtung, dass sich beide Experten A2 und A4 in der Unterscheidung einig sind, dass eine Cutscene sich besonders auf den Flow des Spielers negativ auswirkt. So betont A4 noch einmal die für diese Person übergeordnete Stellung des Engagements und Flows gegenüber der Immersion, welche durch Cutscenes beeinträchtigt werden (A4 S. 154). A2 differenziert ebenfalls zwischen der für diesen Experten positiven Wirkung auf die Immersion durch Cutscenes und ihrer Beeinträchtigung des Spielflows (A2 S. 103). Um diese Problematik zu beheben, propagiert A4 die Implementierung von Cutscenes, in denen der Spieler immer noch in der Lage ist, seinen Charakter zu bewegen und somit nicht die ganze Interaktivität verloren geht (A4 S. 153). Insgesamt lässt sich zusammenfassen, dass die Experten die Relevanz der Interaktion zwischen Spiel und Spieler für die Spielerfahrung bestätigen. Es gibt auch je nach Fokus durch bspw. das Genre des Spiels höhere Prioritäten wie das Auslösen von Emotionen, die ein temporäres Einschränken des Feedbacks rechtfertigen. Sollten die Ausmaße dieser Einschränkungen jedoch zu umfassend ausfallen, ist dies sowohl Experten als auch Literatur zufolge für die Immersion des Spielers hinderlich.

5.1.2 Engrossment

Grafik

Die Grafik beschreibt das visuelle Element des Spiels. Ihre Relevanz in Spielen ist nicht nur in dem Immersionsmodell als potenzielle Hürde für das Eintauchen des Spielers genannt worden, sondern ebenfalls von den Experten (in den Interviews) mehrfach als zentraler Aspekt angeführt worden. Besonders hervor stechen hier mehrere Aussagen des Experten

aus Interview Nummer eins. Er zeigt klar auf, was für ein grundlegender Aspekt die Glaubwürdigkeit der Darstellung des Settings in den eigenen Weltraumspielen ist. Zur Erzielung der Glaubwürdigkeit wird eine optimale Kombination aus realistischer Darstellung und Erfüllen der Spielererwartungen angestrebt, sodass auch der Realismus in gewissen Situationen ausbleiben darf, wenn sich das Spielgeschehen mit den Erwartungen des Spielers überschneidet (A1 S. 66, A1 S. 69, A1 S. 79). Außerdem wird ein direkter Zusammenhang zwischen den visuellen Komponenten in der Welt und dem immersiven Effekt auf den Spieler beschrieben (A1 S. 77). Ein weiterer, zahlreich von verschiedenen Experten aufgeführter Punkt, ist die Konsistenz. Diese ist auf nahezu alle Aspekte der Spieleproduktion anwendbar. Die Darstellung der Objekte, Personen und der gesamten Welt muss in sich konsistent sein. Ist das nicht gegeben, so fallen Unstimmigkeiten oft direkt negativ auf und zerstören die Immersion, die das Spiel auf sonstigem Weg aufgebaut hat (A2 S. 85, A2 S. 96, A3 S. 129, A4 S. 151). Somit besteht der Konsens hinsichtlich einer guten Spielegrafik mit dem Ziel der Immersion des Spielers sowohl Experten als auch Literatur zufolge darin, eine konsistente Welt zu beschreiben, die sowohl Realismus als auch das Erfüllen der Spielererwartungen bestmöglich vereint.

Aufgaben

Die Aufgaben des Spielers in Spielen beschreiben, welche Handlungen ihm aufgetragen oder nahegelegt werden. Zu ihnen lässt sich schlussfolgern, dass diese gut an das Setting des Spiels so wie die erwünschte Atmosphäre angepasst sein müssen. Je besser sie in die Spielwelt passen und die Erwartungen der Spieler treffen beziehungsweise die Spielererfahrung positiv beeinflussen, desto eher lässt sich der Spieler dem Effekt des Engrossments zuschreiben. Denn für ihn ist das emotionale und gedankliche Eintauchen in die Spielwelt zentral.

Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, ist, die möglichen Interaktionen des Spielers spezifisch auf das Setting anzupassen und dadurch von der Spielwelt zu überzeugen, wie durch A1 mit Hilfe eines Beispiels klargemacht wird (A1 S. 68). Ist es nicht gegeben, dass der Spieler naheliegende Aktionen oder Handlungen durchführen kann, kann sich dies direkt negativ auf die Harmonie zwischen Setting des Spiels und Tätigkeiten des Spielers auswirken (A3 S. 126). Aber auch die Freiheit und Möglichkeit des Spielers das zu tun, was er sich für diese Welt vorstellt und von ihr erwartet - also im Handeln nicht limitiert zu sein, ist relevant (A1 S. 70). Zusätzlich kann mangelnde Tiefe, die sich in zu anspruchslosen zu verrichtenden Aufgaben des Spielers äußert, der Einlassung auf das Spiel im Wege stehen (A4 S. 160). Insgesamt dürfen die Aufgaben des Spielers also weder trivial sein noch Brüche in der

Konsistenz des Settings und der Narrative erzeugen. Ist dies der Fall, kann der Spieler sich demnach besser auf das Spiel einlassen und es bleiben nicht nur negative Auswirkungen aus, sondern das gedankliche Eintauchen in die Spielwelt kann sogar gefördert werden.

Handlung

Die Handlung eines Spiels setzt den Rahmen, in dem sich der Spieler mit der Spielwelt auseinandersetzt. Sie repräsentiert die Spielwelt, da sie den Spieler einen Ausschnitt dieser Welt erleben lässt. Dies bedeutet weiterhin, dass Handlung und Spielwelt eng miteinander verwoben sind und demnach auch Plot und Environment zusammenpassen müssen. In gewisser Weise ist die Handlung eine höhere Ebene der Betrachtung der Aufgaben des Spielers, die im vorherigen Punkt bereits diskutiert wurden.

Im ersten Interview wird die Relevanz der Handlung ersichtlich, als der Experte die Welt eines riesigen Universums beschreibt und der Spieler in diesem Universum die Möglichkeit besitzt, frei darüber zu entscheiden, was er tun möchte. Den Spieler hier zu gewissen Interaktionen und zur Befolgung vorgegebener Handlungsstränge zu zwingen, bis er am Ende der geplanten Story ankommt, würde diese Größe und Freiheit der Spielwelt nicht repräsentieren bzw. nicht an sie anknüpfen (A1 S. 70-71). Auch die von A4 angeführten generischen Tätigkeiten als Besitzer eines Kartenladens in einem Simulationsspiel rühren daher, dass das Spiel außer: „Du besitzt einen Kartenladen“ keine relevante Handlung besitzt (A4 S. 160), weshalb das Spiel Schwierigkeiten hat, den Spieler in der Spielwelt zu fesseln. Im Gegenzug werden auch Spiele positiv erwähnt. So kann ein Spiel bspw. so detaillierte, passende Spielumgebungen schaffen, die gleichzeitig die Handlung unterstützen, dass es nicht nur Glaubwürdigkeit signalisiert, sondern eine tiefere Auseinandersetzung des Spielers mit dem Spiel provoziert und sein gedankliches Eintauchen fördert (A2 S. 98). Die Signifikanz von Konsistenz zwischen der Handlung und Spielwelt kommt auch hier erneut zum Tragen. Zuletzt wird auch die Vielfalt an Möglichkeiten der Handlung aufgeführt, neue Elemente in das Spiel zu implementieren, solange sich diese in das Spiel einfügen (A2 S. 108).

Zusammenfassend scheint die Relevanz der Handlung für ein erfolgreiches Spiel leicht erkennbar. Besonders, um die Stufe des Engrossments zu erreichen, muss die Handlung und damit verbunden die Spielwelt tief genug reichen, um dem Spieler das gedankliche Eintauchen in die Welt zu ermöglichen.

5.1.3 Total Immersion

Empathie

Die dritte und letzte Stufe des Immersionsmodells – Total Immersion – gliedert sich in die zwei Hürden Empathie und Atmosphäre. Hinsichtlich der Empathie scheinen die Experten verschiedene Meinungen und Ansätze zu teilen. Obwohl sie im Immersionsmodell als durchaus relevant dargestellt wird, da sie den Sprung zur Immersion verhindern kann, vertritt A1 die Meinung, dass die eigene Spielreihe zwar durchaus immersiv ist, dabei jedoch wenig bis gar nicht auf Empathie zurückgreift. Die angeführte Argumentation lautet, dass die Immersion der realistischen und glaubwürdigen Umsetzung der Spieler-Fantasie für dieses Genre entspricht – also dass die Immersion dadurch entsteht, dass das Spiel die Erwartungen des Spielers genau trifft und widerspiegelt. Die Welt und ihr gesamter Inhalt sind also konsistent und derart ansprechend, dass sie ausreicht, den Spieler in einen Bann zu ziehen (A1 S.66). Hingegen ist es in dieser Welt nicht das Ziel, die Empathie des Spielers aufzugreifen (A1 S. 70), weshalb dieser Faktor stark vernachlässigt und weitestgehend sogar ausgesetzt wird. Bei Experte A3 hingegen wurde in Kapitel 4 bereits die Nähe zum Horror-Genre identifiziert. Da dieses Genre überwiegend darin besteht, mit den Emotionen des Spielers zu spielen, ist Empathie hier essenziell für viele Spielkonzepte (A3 S. 138-139). Somit erachtet A3 Empathie ebenfalls als essenziell (A3 S. 138) und vertritt sogar die These, dass ein Spiel ohne Empathie nicht gut sein kann (A3 S. 140). Experte A2 gesteht ebenfalls ein, dass Empathie, wenn sie richtig aufgebaut ist und sich in die Welt eingliedert, ein starkes Mittel sein kann (A2 S. 108). Dennoch lässt er nicht vermuten, dass ein Verzicht auf diese die Immersion unmöglich macht. A4 lässt auf eine ähnliche Position zu A2 vermuten (A4 S. 150).

Atmosphäre

Hinsichtlich der Bedeutsamkeit und der Komplexität der Atmosphäre für die Immersion sind sich die Experten (vgl. Kapitel 4) und Brown und Cairns (vgl. Kapitel 2) einig. Das Zusammenspiel zentraler Aspekte wie Sound, Licht, visuelle und architektonische Gestaltung, Storytelling und vieles mehr, vermittelt dem Spieler ein kollektives Gefühl. Da dieses Gefühl auf einer qualitativen Ebene immer gut kommuniziert werden soll – auch ein negatives Gefühl kann, sofern gut dargestellt, die Atmosphäre des Spiels vermitteln -, wird die Atmosphäre von allen Experten und auch der Literatur als enorm wichtig betrachtet (A1 S. 82, A3 S. 120, A4 S. 150). Der Zusammenhang zwischen Immersion und Atmosphäre wird im Immersionsmodell selbst dargestellt. Auch die Betrachtung von A3, die Immersion als Unterbegriff oder mögliche Folge von Atmosphäre selbst darstellt (A3 S. 137), unterstützt dies. Die spezifischen Eigenschaften der Atmosphäre selbst unterscheiden sich von Spiel

zu Spiel sowie von Genre zu Genre. Alle Experten empfehlen das Unterlassen des Brechens der angestrebten Atmosphäre oder Player-Fantasy (A1 S. 75, A2 S. 96, A3 S. 126, A3 S. 130, A4 S. 152), da dies den Spieler gedanklich aus der Spielwelt herausholt und dadurch eine totale Immersion nach Brown und Cairns verhindert.

5.2 Ergebnisse der Diskussion

Die obige Diskussion hat aufgezeigt, dass es viele Parallelen zwischen den relevanten Aspekten im Immersionsmodell nach Brown und Cairns sowie den Aussagen der Experten gibt. Gleichzeitig wurden mehrfach verschiedene Betrachtungspunkte unterschiedlich beurteilt. Hierbei handelt es sich um zwei verschiedene Arten von Meinungsverschiedenheiten. Die erste Ausprägung, in der unterschiedliche Ansätze aufeinandertreffen, ist die, in der sich zwei Experten widersprechen. Dies zeigte sich bspw. bei der Empathie, die für A1 keine Rolle zu spielen scheint, während sie für A3 unerlässlich ist. Die zweite Ausprägung ist diejenige, in der die Experten dem Immersionsmodell widersprechen. Auch das ist bei der Empathie der Fall, da sie von A1 im Kurationsprozess beinahe komplett außen vor bleibt und auch von den anderen Experten A2 und A4 nicht als sonderlich relevant hervorgehoben wird. Für Brown und Cairns ist die Empathie jedoch unerlässlich und unbedingt notwendig, um den Zustand der Immersion zu erreichen.

Manche dieser unterschiedlichen Ansichten lassen sich mithilfe der verschiedenen Perspektiven der Experten aus Kapitel 4 nachvollziehen. So ist der Fokus auf ein Weltraumsetting (A1) oder auf das Horror-Genre (A3) maßgeblich dafür verantwortlich, was diese Personen als wichtig erachten. Dies hängt zum einen mit der Zielgruppe und ihren Erwartungen zusammen, zum anderen auch mit dem Spiel selbst, das sich durch gänzlich verschiedene Eigenschaften als Vertreter der jeweiligen Kategorie auszeichnet. Dementsprechend ist nicht davon auszugehen, dass sich die Experten in einer Diskussion nicht auf einen Konsens einigen könnten, sondern vielmehr ihre Meinung im Kontext der eigenen Spezialisierung und Prioritäten betrachten und vertreten.

Im Vergleich des Immersionsmodells mit den praktischen Ansätzen der Experten stellt sich heraus, dass bei den Experten keine dem Modell ähnliche präzise Liste an Eigenschaften vorzufinden ist, welche gegeben sein müssen, um den Zustand der Immersion zu erreichen. Vielmehr werden die Spiele als dynamisches, komplexes Konstrukt gesehen, das sich aus all den verschiedenen Eigenschaften, die im Zuge dieser Forschung herausgearbeitet wurden, ergibt. Diese Eigenschaften unterscheiden sich jedoch in jedem Spiel und Genre, weswegen eine zugrundeliegende Konsistenz, also das Abstimmen aller Merkmale auf das

jeweilige Spiel, unabdingbar ist. Obwohl alle im Immersionsmodell wiederzufindenden Eigenschaften im Prozess der Spielentwicklung Anklang finden, ist jedes Spiel ein komplexer individueller Prozess. Auch haben die Experten, welche sich in ihrem Fachwissen nicht auf Literatur berufen, ähnliche Eigenschaften als signifikant herauskristallisiert, wie sie auch in der Forschung angeführt werden. Somit ist eine große Übereinstimmung fachlicher Kenntnisse der Experten sowie relevant gekennzeichnete Eigenschaften in der Literatur ersichtlich, obwohl die Branche noch jung und die Fülle an Literatur eher dünn ist.

6 Fazit

6.1 Beantwortung der Forschungsfragen

Auf Basis der Auswertung der Experteninterviews konnten folgende Antworten zu den Forschungsfragen erarbeitet werden:

1. Wie beeinflusst die räumliche Gestaltung des Environments die Immersion des Spielers?

Die räumliche Gestaltung des Environments hat maßgeblichen Einfluss auf die Immersion des Spielers. Die verschiedenen Faktoren wie die Dimensionen des individuellen Levels, die sich in Höhe, Breite und Tiefe äußern können, spielen nicht nur in der Levelarchitektur eine Rolle, sondern beeinflussen auch die Wahrnehmung des Spielers. Die Möglichkeiten, zur Nutzung dieser Werkzeuge, um die Emotionen des Spielers zu beeinflussen, eine Atmosphäre zu erschaffen oder andere Aspekte des Spiels zu unterstützen, sind vielschichtig. Auch ihre Relevanz für die Orientierung des Spielers in der Spielwelt ist nennenswert.

Weiterhin sind Faktoren wie Sound, Farben und Licht an die räumliche Gestaltung der Welt anzupassen. Sie tragen dazu bei, die Vision des Spiels umzusetzen und ermöglichen, dass der Spieler sie erlebt. Dies wiederum gestattet dem Spieler die immersive Erfahrung im Spiel.

2. Welche gestalterischen Entscheidungen treffen Game Designer, um durch das Environment Immersion gezielt zu fördern?

Sobald die Vision für ein Spiel steht, versucht ein Game Designer die angestrebte Welt möglichst detailliert umzusetzen. Die Entscheidungen des Designers, die Spielumgebung zu verändern, um eine immersivere Spielerfahrung bieten zu können, sind vielfältig. Die interviewten Experten haben bspw. subtil Einbußen in der Logik des Levelaufbaus hingenommen, um die Spielerfahrung zu verbessern und dadurch einem Immersionsbruch vorzubeugen (A1 S. 74). Weiterhin haben sie mit den Erwartungen des Spielers gespielt (A2 S. 101), ihn der Freiheiten einer offenen Welt beraubt, um ihn besser durch die Handlung geleiten zu können (A3 S. 126) oder sie haben den Spieler gezielt über alle

verfügbaren Sinne angesprochen (A4 S. 144-145), um das Eintauchen in die jeweilige Spielwelt zu erleichtern. Doch noch viel essenzieller ist das Bestreben der Game Designer die Spielwelten konsistent zu gestalten, da sie jeden Bruch der Konsistenz als Bruch der Immersion betrachten.

6.2 Ausblick

Zuletzt soll auf Grundlage der Forschungsergebnisse der vorliegenden Arbeit noch ein Ausblick hinsichtlich ihrer möglichen Weiterentwicklung gegeben werden. Durch die Übereinstimmungen, aber auch verschiedenen Perspektiven der Experten sowie Unterschiede zur Literatur, die in den Ergebnissen der Diskussion ausgeführt wurden, ergeben sich wertvolle Einblicke in die Thematik Immersion durch Environment. Diese Arbeit konnte im Rahmen ihres limitierten Umfangs einen ersten Einblick in die Komplexität des Themas bieten. Entsprechend der Ergebnisse könnte eine genauere Untersuchung der Einflüsse mit präziserem Fokus, wie bspw. der Beschränkung auf ein Genre an Spielen, weitere interessante Ergebnisse liefern. Auch eine größere Anzahl an Interviewpartnern könnte nachgelagerten Untersuchungen zur Verallgemeinerbarkeit dienen, die aufgrund der nicht repräsentativen Stichprobengröße und Subjektivität der gesammelten Daten hier nicht gegeben ist. Daher ist diese Arbeit als ein erster Orientierungspunkt zu betrachten, von dem aus weitere Forschung gezielt auf Themen wie Immersion und Environment eingehen könnte, um weiterführende Erkenntnisse zu liefern. Diese Ergebnisse tragen dazu bei, die Spieleproduktion besser zu verstehen und somit langfristig bessere Spiele veröffentlichen zu können.

Literaturverzeichnis

- Anderie, L. (2018). *Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Bonner, M. (2021). The World-Shaped Hall: On the Architectonics of the Open World Skybox and the Ideological Implications of the Open World Chronotope. In M. Bonner (Hrsg.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (S. 65–98). Heidelberg University Publishing. <https://doi.org/10.17885/heiup.752>
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In E. Dykstra-Erickson (Hrsg.), *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (S. 1297–1300). ACM. <https://doi.org/10.1145/985921>
- Csikszentmihalyi, M. (2019). *Das flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen* (H. Aebli, Hrsg.; U. Aeschbacher, Übers.; Zwölfte Auflage). Klett-Cotta.
- Fagerholt, E., & Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games, Master of Science Thesis* [Chalmers University of Technology]. <https://hdl.handle.net/20.500.12380/111921>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Ge, X., & Ifenthaler, D. (2017). Designing Engaging Educational Games and Assessing Engagement in Game-Based Learning. In R. Zheng & M. K. Gardner (Hrsg.), *Handbook of research on serious games for educational applications* (S. 253–271). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0513-6>

- Giappone, K. B. R., & Vella, D. (2021). Square, Marketplace, Tavern: Contested Spaces in Single-Player Neomedieval Role-Playing Game Cities. In M. Bonner (Hrsg.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (S. 99–114). Heidelberg University Publishing. <https://doi.org/10.17885/heiup.752>
- Godbold, A. (2024). *Mastering UI development with Unity: Develop engaging and immersive user interfaces with unity* (2nd edition). packt.
- Guo, G. (2023). Visual Guidance in Game Level Design. In X. Fang (Hrsg.), *HCI in Games: 5th International Conference, HCI-Games 2023, Held As Part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023, Copenhagen, Denmark, July 23-28, 2023, Proceedings Part I* (1st ed, S. 100–113). Springer.
- Kaiser, R. (2014). *Qualitative Experteninterviews*. Springer VS.
- Kartsios, G. (2021). *Das ABC der Videospiele* (Originalausgabe). Lappan.
- Kuhne, K. (2024). *Designing for immersion: The influence of diegetic player guidance on the gaming experience*. Fachhochschule Dresden.
- Lappi, A.-P. (2007). playing beyond facts: Immersion as a transformation of everydayness. In M. Gade, L. Thorup, & M. Sander (Hrsg.), *Lifelike* (1. edition, [1. oplag], S. 75–79). Knudepunkt : [Bestilles via e-mail: lifelike@mortengade.dk].
- Madigan, J. (2016). *Getting gamers*. Rowman & Littlefield.
- Mayring, P. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (13., überarbeitete Auflage). Beltz.
- Pasch, M., Bianchi-Berthouze, N., van Dijk, B., & Nijholt, A. (2009). Immersion in Movement-Based Interaction. *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*, 169–180. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02315-6_16

Rehfeld, G. (2020). *Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele* (2., aktualisierte Auflage). Hanser.

<https://doi.org/10.3139/9783446463677>

Schell, J. (2020). *Die Kunst des Game Designs* (3. Auflage). mitp.

Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603–616.

<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>

Stahlke, S. (2022). *The game designer's playbook—An introduction to Game Interaction Design*. Oxford university press.

Sweetser, P., & Johnson, D. (2004). Player-Centered Game Environments: Assessing Player Opinions, Experiences and Issues. In D. Hutchison, T. Kanade, & J. Kittler (Hrsg.), *Entertainment Computing—ICEC 2004: Third International Conference, Eindhoven, The Netherlands, September 1-3, 2004. Proceedings* (1st ed, S. 321–332). Springer Berlin Heidelberg.

Wölfel, M. (2023). *Immersive Virtuelle Realität*. Springer Vieweg.

Anhang

Anhang 1: Verwendete Hilfsmittel	55
Anhang 2: Einwilligungserklärung zum Interview	56
Anhang 3: Kodierleitfaden.....	58
Anhang 4: Interview mit A1	64
Anhang 5: Interview mit A2	85
Anhang 6: Interview mit A3	119
Anhang 7: Interview mit A4	142

Anhang 1: Verwendete Hilfsmittel

Verwendetes Hilfsmittel	Verwendungszweck
Excel	Erstellen von Diagrammen
Turboscribe	Automatische Ersttranskription der Interviews
MAXQDA	Kodierung und Auswertung der Interviews
ChatGPT	Rechtschreib- & Grammatikprüfung

Anhang 2: Einwilligungserklärung zum Interview

Einwilligungserklärung

Titel der Bachelorarbeit:

„Immersion durch Environment – Der Einfluss des Game Designers auf den Spieler“

Name des Interviewers:

Julian Sauer

Hochschule & Studiengang:

Hochschule Neu-Ulm, Game Produktion und Management

Sehr geehrte/r Interviewpartner/in,

im Rahmen meiner Bachelorarbeit führe ich qualitative Experteninterviews durch. Ziel des Interviews ist es, fachliche Perspektiven und Erfahrungen zu erheben, sowie Einblicke in professionelle Arbeitsweisen zu erhalten und diese mit vorliegender Literatur zu vergleichen. Mit Ihrer Teilnahme erklären Sie sich mit folgenden Punkten einverstanden:

1. Freiwilligkeit der Teilnahme

Ihre Teilnahme ist freiwillig. Sie können das Interview jederzeit und ohne Angabe von Gründen abbrechen.

2. Verwendung der Daten

Die im Interview erhobenen Daten werden ausschließlich für wissenschaftliche Zwecke im Rahmen meiner Bachelorarbeit verwendet. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht.

3. Anonymität

Die im Interview erhobenen Daten werden anonymisiert, sodass ein Rückschluss

auf die reale Person nicht mehr möglich ist

4. Aufzeichnung

Das Interview wird zur Sicherung der Inhalte aufgezeichnet. Die Aufzeichnung dient ausschließlich der Transkription und wird nach Abschluss der Arbeit gelöscht.

5. Zitation

Ausschnitte des Interviews dürfen in der Arbeit in anonymisierter Form zitiert werden.

6. Speicherung und Löschung

Alle erhobenen Daten werden vertraulich behandelt und nach Abschluss der Bachelorarbeit gelöscht.

Ich habe die oben genannten Informationen zur Kenntnis genommen und bin mit der Teilnahme am Interview unter den genannten Bedingungen einverstanden.

Ort, Datum:

Unterschrift des Experten:

Anhang 3: Kodierleitfaden

Tabelle 4: Gesamter Kodierleitfaden

Kategorie	Unterkategorie	Definition	Beispiel
Spielerführung	Sichtachsen, Wegführung, Landmarken	Interviewpartner äußert sich zu Sichtachsen, Wegführung, Landmarken.	„Meinenfalls setze ich natürlich Landmarks. Da will ich irgendwann hin, [...].“ (A2)
Spielerführung	Licht	Interviewpartner äußert sich zu Licht.	„[...] dann achtest du auf Licht, auf rote Lichter vor allem, auf generell Lichtführung.“ (A3)
Spielerführung	Farbe	Interviewpartner äußert sich zu Farben.	„Das geht dann teilweise einfach über Farbgebung und Farbpunkte“ (A3)
Spielerführung	Sound	Interviewpartner äußert sich zu Sound.	„[...] aber immer noch besser finde ich Sound. Also wenn zum Beispiel jemand dich ruft [...]“ (A4)
Offene vs. Lineare Spielumgebungen	Erkundung	Interviewpartner äußert sich zur Erkundung in offenen oder linearen Spielumgebungen.	„Selbst wenn du eine offene Welt hast, ist die Schwierigkeit, dem Spielenden quasi zu zeigen, du kannst überall hin,

			wohin du möchtest.“ (A3)
Offene vs. Lineare Spielumgebungen	Entscheidungen	Interviewpartner äußert sich zu Entscheidungen in offenen oder linearen Spielumgebungen.	„[...] kann in diese Welt wirklich eintauchen und meine Entscheidung treffen und habe nicht das Gefühl, dass ich einfach Checkbox, Checkbox, Checkbox mache.“ (A2)
Vertikale und horizontale Gestaltung	Dimensionen wie Höhe, Weite, Tiefe	Interviewpartner äußert sich zur Nutzung verschiedener Dimensionen hinsichtlich vertikaler oder horizontaler Gestaltung.	„Also ich finde das eigentlich ganz spannend. Höhe und Tiefe ist meiner Meinung nach sehr unterrepräsentiert in 3D Games.“ (A4)
Vertikale und horizontale Gestaltung	Raumwirkung	Interviewpartner äußert sich zu Raumwirkung durch Dimensionen oder vertikale oder horizontale Gestaltung.	„Wenn du hoch schaust, hast du das Gefühl, das ist ein Ziel, das du erreichen willst.“ (A4)
Konsistenz und Glaubwürdigkeit	Logische Konsistenz	Interviewpartner äußert sich zur	„Da ist irgendwie ein leuchtendes Ding auf dem

		Relevanz logischer Konsistenz.	Boden, da kriegst du eine Textbox, wo du irgendwo ein Story-Element bekommst. Und du fragst dich, warum finde ich das auf dem Boden?“ (A2)
Konsistenz und Glaubwürdigkeit	Visuelle Konsistenz	Interviewpartner äußert sich zur Relevanz visueller Konsistenz.	„Da kann ich [...] ein Negativbeispiel geben [...]. Manchmal plötzlich einfach die Beleuchtung schlagartig sich ändert und das wirft mich immer raus“ (A4)
Konsistenz und Glaubwürdigkeit	Immersionsbruch durch Inkonsistenz	Interviewpartner äußert sich zu Immersionsbrüchen durch Inkonsistenz.	„Für uns zum Beispiel ein wichtiger Faktor [...], wie glaubwürdig realistisch stell ich das [...] dar. (A1)
Environmental Storytelling	Raumdetails, Objekte oder Layout	Interviewpartner äußert sich zum Einfluss von Raumdetails, Objekten oder Layout auf das Environmental Storytelling.	„Da ist ein Raum oder so ein kaputtes Haus [...]. Ich bleibe immer stehen und gucke mir die Apartments an [...]. Wer wohnt

			hier? Man kann es sehen.“ (A2)
Environmental Storytelling	Einfluss auf Immersion	Interviewpartner äußert sich zum Einfluss auf die Immersion des Environmental Storytellings.	„Also das ist so eine Geschichte [...], weil du einfach durch die Art, wie du etwas platzierst [...], so wahnsinnig viel Leben in die Welt geben kannst.“ (A2)
Designstrategien	Aus der Literatur	Interviewpartner äußert sich zu Designstrategien, die er aus der Literatur kennt.	„Ich habe halt immer wieder Sachen aufgenommen, Sachen gelesen. Hier Konferenzen [...]“ (A2)
Designstrategien	Nach Prinzipien/Methoden	Interviewpartner äußert sich zu Prinzipien oder Methoden, die er beim Designen verfolgt.	„[...] nichts Konkretes [...]. Es ist eher so, Sachen sind eingeflossen“ (A4)
Designstrategien	Nach persönlichem Empfinden	Interviewpartner äußert sich dazu, dass er das Designen nach eigenem Empfinden gestaltet.	„Man hat einfach irgendwas gemacht und hatte von nichts eine Ahnung“ (A2)
Immersion	Definition	Interviewpartner definiert Immersion.	„Also für mich ist Immersion, wie stark man das

			Gefühl hat, [...]“ (A4)
Immersion	Unterscheidung Vorstufe von Immersion	Interviewpartner unterscheidet zwischen Immersion und Vorstufen wie Flow, Engagement oder ähnlichem.	„Auch ein bisschen Frage, ist es Immersion oder Flow, von dem wir sprechen“ (A2)
Immersion	Negative Auswirkung von HUDs, Cutscenes, Loadingscreens, etc. auf die Immersion	Interviewpartner äußert sich zur negativen Auswirkung von HUDs, Cutscenes, Loadingscreens, etc. auf die Immersion.	„Cutscenes stören mich schon“ (A4)
Immersion	Immersionshindernde anderweitige Aspekte	Interviewpartner äußert sich zu weiteren Faktoren als den genannten, die die Immersion eingrenzen.	„dann fängt man an darüber nachzudenken und dann ist die Immersion [...] zum Teufel.“ (A2)
Immersion	Gewollter Immersionbruch	Interviewpartner äußert sich zu einem gewollten Immersionbruch.	„Also es soll nicht die Immersion brechen“ (A2)
Immersion	Empathie	Interviewpartner äußert sich zur Wirkungsweise und Nutzung von Empathie.	„Empathie kann ich vor allen Dingen erst mal auslösen, wenn ich mit der Situation relaten kann.“ (A2)

Immersion	Atmosphäre	Interviewpartner äußert sich zum Erschaffen und Definieren sowie der Relevanz der Atmosphäre.	„Und das wäre dann quasi ein immersives Erlebnis, wo eine bestimmte Atmosphäre um mich drumherum geschaffen wird.“ (A3)
-----------	------------	---	--

Anhang 4: Interview mit A1

1 [Speaker 2]

2 So, genau, dann erstmal vielleicht kannst du kurz ein paar Sätze zu dir sagen, was ist denn deine
3 aktuelle Tätigkeit?

4

5 [Speaker 1]

6 Ja, ich bin [Name], Gründer und Geschäftsführer von [Firma 1]. Wir machen Weltraumspiele, die
7 [Spieleserie 1], seit jetzt schon fast 30 Jahren in der Entwicklung, 25 Jahre schon released. Ich bin
8 selber heutzutage so ein bisschen in allem involviert als Geschäftsführer, natürlich für geschäftliche
9 Sachen, aber schon auch immer noch Vision Holder nennt man das wahrscheinlich heutzutage, also
10 ich bin so ein bisschen immer in allen Diskussionen mit involviert, auch wenn wir inzwischen
11 natürlich viele Experten haben für die einzelnen Teilgebiete. Also nirgendwo so ganz tief, aber
12 überall ein bisschen. Das ist so mein Job.

13

14 [Speaker 2]

15 Sehr gut. Gut, die nächste Frage hast du jetzt schon fast mit beantwortet, umso besser. Das heißt,
16 also in der Gamebranche und als Game- und Leveldesigner bist du dann jetzt schon so 30 Jahre aktiv,
17 oder ging das sogar noch weiter zurück als bei der [Spieleserie 1]?

18

19 [Speaker 1]

20 [...]

21 Also das ist halt total das Gegenteil von der heutigen üblichen Herangehensweise, wo man halt sehr
22 genaue Ausbildungen in diese Richtung halt hat, die sehr, sehr feine Unterbereiche dann
23 betrachten, wie du jetzt das in deiner Bachelorarbeit hier tust.

24

25 Es ist halt, ich war einfach Programmierer, der sich begeistert hat für Videospiele und habe halt
26 mein Hobby zum Beruf gemacht sozusagen. Und da war es dann halt am Anfang nötig, hin und
27 wieder auch mal ein Spiel zu designen.

28

29 Und dann habe ich halt, ohne das wirklich zu verstehen oder tief zu analysieren, das halt gemacht.
30 Und daraus ist dann mit der Zeit, Learning by Doing, hoffentlich ein bisschen besser geworden. Aber
31 es waren in der Tat noch gute sieben Jahre, bevor wir überhaupt das erste [Spieleserie 1] - Spiel,
32 also Weltraumspiel gemacht haben, mit diversen anderen Adventure-Spielen.

33

34 Viele Werbespiele, da haben wir sehr viele kleine Spiele gemacht, um unsere Firma zu finanzieren.
35 Und dann diese Adventure, das waren dann so die großen Spiele, die wir versucht haben,
36 kommerziell zu verkaufen. Das war alles nicht erfolgreich, aber die Werbespiele waren halt der
37 Geldbringer, um dann halt die anderen Sachen zu finanzieren.

38

39 Und ja, die Passion war immer schon da, dann halt so ein Weltraum-Simulationsspiel zu machen.
40 Und da war ich aber, wie gesagt, eher von der technischen Seite, 3D-Grafik, Vektor-Grafik, das war
41 so das, was mich begeistert hat. Und das Spiele-Design aber auch, aber wirklich nur von der Gamer-
42 Seite und nicht von der professionellen Schiene.

43

44 Aber natürlich, wenn man das dann 30 Jahre lang macht und 30 Jahre vor allen Dingen jetzt für
45 einen so ein sehr spezielles Genre, lernt man halt das eine oder andere.

46

47 [Speaker 2]

48 Okay, sehr gut. Vielen Dank. Dann kommen wir zu den Hauptfragen.

49

50 Einfach mal drauflosgeschossen, welche Rolle spielt denn die Immersion in deinem Design-Prozess?

51

52 [Speaker 1]

53 Ja, genauso wie da gerade beschrieben, auch rückwärts eine sehr, sehr große. Also wenn wir unser
54 Spiel, es ist halt ein iterativer Prozess, wie wir das Spiel entwickeln. Und es gibt halt immer wieder
55 neue Versionen und dann hört man natürlich das Feedback der Kunden.

56

57 Aber auch, weil man selber halt sein eigenes Spiel spielt, ist es absolut wichtig für uns, diese
58 Atmosphäre aufzubauen. Es ist ein Weltraum-Spiel und da spielt Immersion eine riesige Rolle. Das
59 sind abstrakt betrachtet sehr unterschiedliche Environments, in denen ich jetzt das sehe.

60

61 Also für uns zum Beispiel ein wichtiger Faktor, ich weiß nicht, ob das auf deine Arbeit passt, ist
62 Immersion in einem Raumschiff. Also wie glaubwürdig, realistisch stelle ich das sich Beschäftigen
63 mit meinem Raumschiff dar? Das ist natürlich im Laufe der Jahre technisch bedingt auf einen völlig
64 anderen Level gekommen.

65

66 Also als wir angefangen haben, waren die Raumschiffe sehr abstrakt und grafisch sehr abstrakt noch
67 und hatten zum Beispiel gar keine Innenräume. Man hat halt wirklich nur das Raumschiff von außen
68 gesehen und gesteuert.

69

70 Und Cockpits gab es mal in den späteren Versionen, aber da waren auch die dann noch sehr einfach.
71 Und selbst wenn es ein Cockpit gab, dann war das auch im Grunde nur ein 2D-Layer, der davor
72 dargestellt wurde. Oder selbst wenn es eine 3D-Geometrie war, konnte man sich darin nicht
73 großartig bewegen.

74

75 Man hatte sie dann nur mehr oder weniger halt statisch vor sich. Und inzwischen ist es halt so, dass
76 man in einem Schiff halt frei herumgehen kann, man sich mit allem beschäftigen kann. Man steigt
77 in das Schiff ein, man klettert eine Leiter hoch, man setzt sich auf einen Stuhl als Pilot.

78

79 Und all das erhöht natürlich die Glaubwürdigkeit dieses Environments Raumschiff. Und das ist für
80 unsere Fans unheimlich wichtig. Auch wenn unser Spiel hundert andere Elemente hat, das ist halt
81 eine komplizierte Simulation.

82

83 Es gibt den Wirtschaftsaspekt, dass Leute da Geld verdienen wollen. Es gibt den strategischen
84 Aspekt, dass man Kämpfe und große Schlachten macht, Aufbauen von eigenen Stationen. All das ist
85 ein anderer Level, aber all das bekommt zu einem großen Teil seinen Wert in unserem Universum.

86

87 Hauptsächlich dadurch, dass es ebenso glaubwürdig dargestellt wird in vielen Momenten. Und da
88 sind die Raumschiffe immer so total der Kleber, der alles zusammenhält. Weil das ist halt dein Ding,
89 dein Vehikel, mit dem du dich da bewegst.

90

91 Also die Immersion in einem Raumschiff ist unheimlich wichtig, auch auf Raumstationen. Aber das
92 ist schon mal ein Level weniger. Und dann natürlich auch das Universum selbst.

93

94 Also wie stellen wir glaubwürdige, schöne Umgebungen dar im Weltraum, der ja nun nicht
95 unbedingt immer eine sehr detaillierte Umgebung zulässt. Also der Weltraum ist ja nur eher
96 berühmt dafür, dass er leer ist. Und da muss man eben dann auch mit vielen Tricks arbeiten.

97

98 [Speaker 2]

99 Und verfolgst du dabei feste Prinzipien? Gibt es da zum Beispiel auch Literatur oder Modelle oder
100 sowas, an denen du dich orientierst? Oder jetzt vor allem über die Jahre, hat man da einfach so ein
101 Gespür dafür, dem man danach geht?

102

103 [Speaker 1]

104 Man kommt aus der Nähe. Also das ist in der Tat wenig wissenschaftlich und wenig basierend auf
105 Literatur, sondern wirklich nur dem Gespür geschuldet. Einfach auch, weil es halt so mit der Zeit
106 gewachsen ist.

107

108 Das Ziel war klar, war immer da. Aber man hat natürlich Konkurrenzprodukte, die man betrachtet,
109 wo man dann sieht, okay, das ist was, was die vielleicht besser machen. Und gerade Immersion, das
110 hat jetzt zum Beispiel in unserem Gebiet mit den Raumschiffen, wie ich gerade gesagt habe, da gibt
111 es halt jetzt zum Beispiel [Referenzspiel 1].

112

113 Das ist ein Konkurrenzprodukt, sozusagen ein Online-Weltraumspiel. Aber die noch einen größeren
114 Wert darauflegen, die Raumschiffe halt konsequent noch glaubwürdiger darzustellen, als wir das
115 vielleicht tun, weil man halt immer einen Kompromiss finden muss zwischen den Prozessen, die
116 man da als Spieler macht, wenn man so ein Raumschiff benutzt. Wie viel Zeit dürfen die in Anspruch
117 nehmen?

118

119 Wie viel Zeit verlange ich dem Spieler jedes Mal ab, wenn er vor allen Dingen repetitive Prozesse
120 immer wieder durchführen muss? Ich steigere die Immersion, wenn ich das aufwendig realistisch
121 mache. Aber ich verlange ihm halt dann auch ab, dass er eventuell langweilige Prozesse immer
122 wieder macht.

123

124 Also ich stelle dir vor, das Schiff hat eine Schleuse, eine Tür, und ich muss einen Hebel umlegen,
125 muss die Schleuse öffnen, muss sie von der anderen Seite wieder schließen, muss womöglich an
126 einem Rad drehen, um Gas reinzulassen. Das kann man natürlich beliebig ins Detail immer weiter
127 und weiter und weiter ausarbeiten, und dann wird die Immersion möglicherweise größer. Aber
128 wenn ich das halt beim ersten Mal mache, ist das ein wahnsinniger Wow-Effekt und sieht toll aus.

129

130 Aber wenn ich das natürlich immer wieder machen muss, würde es das Spiel eventuell ruinieren,
131 wenn ich jedes Mal eine halbe Stunde brauche, bis ich dann von einer Raumstation auf meinen
132 Pilotensessel gegangen bin. Und insofern muss jedes Spiel immer irgendwo einen Kompromiss
133 finden. Wie weit kann ich gehen, dass es noch eine gute Sache ist, und wo muss ich Wege abkürzen,
134 um jetzt den Spielfluss nicht zu unterbrechen?

135

136 Diese Kompromissfindung, das ist sowas. Aber auch da haben wir jetzt keine wissenschaftliche
137 Herangehensweise, keine Fachliteratur je geschmökert, sondern schauen halt auf die
138 Konkurrenzspiele und hören auf das Feedback der Kunden. Also es ist wirklich iterativ, immer wieder
139 probieren.

140

141 [Speaker 2]

142 Iterativer Prozess. Okay, verstehe. Cool.

143

144 Und jetzt ein klein wenig anderer Punkt, wenn es dann halt eben in diesen Raumschiffen und so –
145 [...] wie geht ihr da vor, wenn ihr den Spieler an gewisse Orte leiten wollt? Also zum Beispiel, welche
146 Aspekte der Spielerführung benutzt ihr auch in diesen... Ich sage jetzt mal, es ist ja eher eine offene
147 Umgebung.

148

149 Der Spieler kann ja selber aussuchen, natürlich, wo er jetzt gerade hingeht und so. Wie wählt ihr da
150 hin, wie leitet ihr den Spieler irgendwo hin und wie signalisiert ihr, was da jetzt vielleicht interessant
151 ist, also Points of Interest oder sowas?

152

153 [Speaker 1]

154 Ja, das ist ein großes Problem, in der Tat. Gerade je freier ein Spiel wird, desto schwieriger wird es,
155 das zu erreichen. Und natürlich ist das Haupt, das beliebteste Mittel der Wahl, das jetzt irgendwie
156 grafisch hervorstehen zu lassen, irgendwelche grafischen Highlights zu setzen.

157

158 Aber das kann dann auch in der Tat wieder die Immersion reduzieren, wenn etwas zu offensichtlich,
159 irgendwie unrealistisch hervorgehoben werden muss, bloß damit der Spieler erkennt, hier ist dieser
160 eine Knopf, den kannst du drücken, und hier sind die zehn anderen, die sind eigentlich nur
161 Dekoration. Dann ist das nicht so schön. Die Alternative ist halt immer, auch mal in das Spiel
162 natürlich lineare Prozesse reinzuführen, in denen man dann Führung hat.

163

164 Also wir haben ja zum Beispiel Tutorials, auch außerhalb unseres normalen Sandbox-Gameplays. In
165 denen gibt es dann immer, wir nennen das Mission Guidance, also Leitmethoden, die den Spieler
166 halt wirklich an der Hand nehmen und sagen, jetzt geh bitte zu diesem Pult, jetzt klick bitte auf
167 dieses Pult, jetzt klick bitte auf den Stuhl, jetzt setz dich hin, jetzt klick auf diesen Button im Menü,
168 jetzt steuerst du das Schiff. Jetzt steh wieder auf, geh zu dieser Schleuse, dreh dich rum und drück
169 den Knopf.

170

171 Das ist übrigens so ein schönes Beispiel, wo wir das halt oft gesehen haben, die Luft, wir haben halt
172 solche Schleusen, die den Spieler von einer Umgebung in eine andere, teilweise innerhalb eines
173 Raumschiffs, teilweise innerhalb von Raumstationen, bringen, teilweise auch raus aus dem
174 Raumschiff. Gerade bei großen, wir unterscheiden da ein bisschen zwischen Capital Ships, also sehr
175 großen Schiffen, die viele Innenräume haben und den kleinen Schiffen, wo es meistens nur einen
176 Cockpit gibt. Und bei den sehr großen Schiffen ist es dann halt so, dass nicht der gesamte Innenraum
177 ausmodelliert ist, sondern dass es halt mehr oder weniger einzelne Bereiche gibt und die sind dann
178 alle verbunden mit so einem System von Schleusen und die sind dann mehr oder weniger so ein
179 Shortcut, wie der Aufzug bei der Enterprise, der einen sofort dann irgendwo hinbringt.

180

181 Und da haben wir halt oft beim Beobachten von neuen Spielern, die das Spiel noch gar nicht kennen,
182 gesehen, dass es in der Tat da auch das Problem gab, dass die Leute reingehen in den Aufzug und
183 dann nicht wissen, wir haben ein Bedienpanel neben der Tür gemacht. Also so wie bei einem Aufzug
184 rechts vor einer Tür ist halt ein kleines Panel, das ist interaktiv, das es interaktiv ist, sieht man aber
185 erst, wenn man mit der Maus drüber ist. Es ist ein bisschen hervorgehoben farblich, aber so richtig
186 deutlich wird das immer erst, wenn man dann mit der Maus drüber ist und kriegt so eine
187 Umrandung und dann weiß man, jetzt kann ich klicken.

188

189 Aber wenn man das halt nicht macht oder sogar falsch rum im Aufzug steht, da haben wir dann
190 beobachtet, dass viele Leute eine andere Geometrie, die eigentlich nur dekorativ war, dann oft
191 gedacht haben, das ist etwas, wo sie mit interagieren und dann da rumgeklickt haben, wo gar nichts
192 war. Das sind dann natürlich auch manchmal dann so Dinge, wo man dann tatsächlich mit User-
193 Tests dann erst rausfindet, wo es dann eventuell hakt.

194

195 [Speaker 2]

196 Und dann jetzt darauf, also ein bisschen dieser Vergleich zwischen jetzt offen und linear, was
197 gestaltet da für dich den großen Unterschied, vor allem auch Bezug auf Immersion? Also wie kann
198 man Immersion dann eben in diesen offenen oder linearen Spielumgebungen gestalten und was ist
199 da der große Unterschied?

200

201 [Speaker 1]

202 Na, Immersion ist immer hilfreich und immer in der Hinsicht jetzt, würde ich sagen, nicht großartig
203 anders. Bei uns ist ja die Linearität immer nur kurzzeitig. [...] Und unsere Spieler tendieren aber dazu,
204 auch mal gerne die Plots völlig zu ignorieren oder vielleicht erst nach Wochen, in denen sie sich
205 schon anderseitig frei weiterentwickelt haben, dann mal wieder darauf zurückzukommen, also in
206 beliebiger Reihenfolge zu spielen.

207

208 Das heißt, klar, wir könnten die Leute zwingen, lineare Sachen zu machen, aber das würde dem Ziel
209 unseres Spiels nicht entgegenkommen. Also unsere Kunden kaufen das Spiel primär für die Sandbox,
210 für das freie Universum. Und die Geschichten, die wir da drin erzählen, sind ein Angebot und
211 manchmal nehmen die Leute das früher an.

212

213 Das hängt halt vom Spielertyp ab und manchmal brauchen sie länger oder manche Leute spielen sie
214 vielleicht sogar nie. Und ja, darauf müssen wir dann reagieren. Also das ist halt sozusagen ein
215 Versuch natürlich, ein Spiel anzubieten, das einer möglichst großen, einer möglichst breiten Gruppe
216 von Spielern gerecht wird.

217

218 Aber Immersion ist, denke ich, wenn sie nicht zu viel Zeit kostet, immer trotzdem was Gutes,
219 unabhängig davon, ob ich das für eine lineare Geschichte schaffe oder für ein offenes Universum.
220 Es ist halt in einer linearen Geschichte oft einfacher, durch Cutscenes, durch diese epischen

221 Momente, das erste Mal betreten. Vor allen Dingen, weil ich halt auch weiß, das ist jetzt eben, hier
222 ist vielleicht nur dieser eine Moment, wo ich das hervorhebe.

223

224 Da habe ich nicht das Problem, dass es repetitiv wird. Aber da es nun mal in dem Fall zum Beispiel
225 ein Raumschiff ist, an dem ich das illustriere, haben wir selten den Luxus zu sagen, okay, jetzt, wenn
226 du hier im Plot etwas machst, dann ist es völlig anders, als wenn du es später in der Sandbox machst.
227 Das, was wir im Plot etablieren, versuchen wir möglichst genauso auch in der Sandbox zu machen.

228

229 Es gibt selten Dinge, die völlig anders passieren würden in einer Geschichte, als sie es in der Sandbox
230 tun. Deswegen ist Immersion entweder, sie benutzt eine gewisse Menge Zeit und da muss man eben
231 einen Kompromiss finden, der für beide Fälle passt. Und Cutscenes sind da natürlich eine Ausnahme
232 von, aber Cutscenes sind ja nicht das, was gemeint ist, sondern eher, wie gesagt, die Dinge, die man
233 dann darstellt im Environment, im Raumschiff.

234

235 [Speaker 2]

236 Dazu dann vielleicht, du hast in der Eröffnung selber noch mal die Atmosphäre angesprochen, die
237 bei euch ja auch einen großen, wichtigen Faktor darstellt. Das heißt dann zum Beispiel bei euch ist
238 dann eher so, diese authentische Atmosphäre zu schaffen, dass man sich eben selber in diese Welt
239 einfühlt und dann kann man selber entscheiden, möchte ich jetzt eben dieser kleinen linearen
240 Storyline folgen, weil ich das jetzt ebenso für diese Welt als richtig empfinde, oder möchte ich eben
241 mal gucken, mal kurz einfach mit dem Raumschiff rumfliegen, gucken, was mir so begegnet und
242 spontan entscheiden. Das heißt, das ist dann eher so euer Ziel, eher so dieses authentische
243 Reinempfinden und dann hat der Spieler eben immer noch die Entscheidungsfreiheit, darauf zu
244 reagieren, flexibel.

245

246 [Speaker 1]

247 Auf jeden Fall, ja, also Missionen werden halt, also wie gesagt, das ist eher so ein Puzzle von vielen
248 Missionen, viele kleine, sehr, sehr viele kleine Missionen, wir nennen das oft generische Missionen,
249 aber inzwischen auch einen großen Satz von längeren Plots, die zum Teil Stunden, zum Teil Tage
250 dauern, um sie durchzuspielen, aber eben all das findet man in diesem großen Universum und wie
251 du dich dadurch durchbewegst, in welcher Reihenfolge du da dich entwickelst, das versuchen wir,
252 dem Spieler völlig freizulassen, um möglichst einem breiten Publikum, breiten Art, Typus von
253 Spielern gerecht zu werden und dabei ist natürlich das Ergebnis, dass unterschiedliche Spielertypen
254 das Spiel eben auch völlig unterschiedlich erleben werden.

255

256 Wenn jemand halt bevorzugt große strategische Schlachten mit Kampfschiffen machen möchte,
257 dann wird er da einen ganz anderen Fokus bei seiner Entwicklung im Spiel gehen, als jemand, der
258 zum Beispiel in diese First Person besonders erleben will. Die gleichen Elemente sind immer ein Teil
259 davon, aber zu völlig unterschiedlichen Prozentsätzen, würde ich mal sagen.

260

261 [Speaker 2]

262 Also ihr habt ja diese Kombination aus, ich sage jetzt mal RTS und First Person und da dann auch
263 eben, das sind ja verschiedene Spielumgebungen und inwieweit benutzt ihr daran zum Beispiel so
264 Aspekte, wie Höhe, Tiefe und Weite der Welt um den Spieler herum? Also zum Beispiel benutzt ihr,
265 dass der Spieler im Raumschiff eher ein Gefühl von Enge hat, damit das eben realistisch ist?

266

267 Oder im Weltraum, wie achtet ihr darauf, dass das eine sehr weite, offene Welt ist, aber dennoch
268 halt eben vielleicht nicht negativ zu leer erscheint? Also habt ihr da irgendwelche Ansätze, um das
269 anzugehen?

270

271 [Speaker 1]

272 Ja, da haben wir sehr viel mit experimentiert im Laufe der Jahre. Das war zum Beispiel auch eines
273 der großen Themen zwischen der ersten Spiele der [Spielserie 1], das ist für uns alles bis hin zu den
274 letzten [Spielgeneration 1] aus [Spielerserie 1], die die [Spielgeneration 1] im Namen hatten und
275 dann [Spielgeneration 2], was für uns das erste Spiel mit einer komplett neuen Engine war, wo wir
276 auch sehr viel am Game Design geändert haben. Und das war für mich eine der größten Ziele, dahin,
277 daran zu arbeiten, wie wir es schaffen für den Spieler, dass das genau miteinander zu kombinieren,
278 dass man auf der einen Seite sehr, sehr großen Weltraum glaubwürdig zeigen kann.

279

280 Unsere Sektoren müssen riesig sein. Wir sind im Weltraum, das ist kein kleiner Level. Das ist ein
281 dreidimensionaler Level und einer, der halt Tausende von Kilometern mal mindestens zeigen muss,
282 auch Zwischensprung-Toren und dann ganz viele Sektoren haben muss.

283

284 Es müssen lange Flugstrecken möglich sein, auch lange Zeiträume, die man dann da eventuell
285 verbringt. Und dann aber trotzdem dichte Environments, in denen ich viel hohe Interaktionen habe
286 und nicht eben einfach nur leerer Raum, wo ich einfach nur im schlimmsten Fall aus einer
287 Raumstation starte und genau weiß, okay, ich fliege jetzt zu dieser anderen Raumstation, die ist in

288 diese Richtung und die ist jetzt genau 1000 Kilometer weg und ich muss mich jetzt erst mal
289 beschleunigen und dann brauche ich eine Viertelstunde und fliege in einer geraden Linie von Objekt
290 1 zu Objekt 2 rüber und habe in der ganzen Zeit dazwischen quasi keine Interaktion.

291

292 Das ist für mich das schlechteste Gameplay offensichtlich, auch wenn es vielleicht realistisch wäre,
293 wenn man jetzt mal Orbital-Mechanik und sowas mal außen vor lässt. Die Lehre muss man zwar
294 zeigen, aber man möchte für spannendes Gameplay trotzdem dichte Environments schaffen. Das
295 heißt, wir haben sehr viel daran gearbeitet, wie wir das spannendste Gameplay an die interessanten
296 Geometrien heranholen können, zum Beispiel an die Oberflächen von Raumstationen, das sich
297 auseinandersetzen mit, wir nennen das Surface Elements, das können Schildgeneratoren, Turrets,
298 sowas sein, dass man da etwas zu tun hat, dass man da Data Leaks findet, das sind so kleine
299 Signalquellen an Raumstationen, die man scannen kann, die einem etwas geben, dass man Gründer
300 hat, Raumstationen zu scannen, also einfach unsere riesigen Raumstationen zu einem Level zu
301 machen, mit dem man was tut und nicht einfach nur ein Objekt, wo es da nur einen
302 Interaktionspunkt gibt, hier ist ein Dock und da fliegst du hin und das war's und der ganze Rest ist
303 nur Dekoration, sondern möglichst viel Oberfläche auch wirklich für Gameplay zu benutzen.

304

305 Und natürlich das Übliche, was man halt als Füller benutzt, Nebel- oder Asteroidenfelder, die dann
306 auch ein Level sein können, wo man etwas tut. Und natürlich große Unterschiede der Dichte, wie
307 ich dieses Universum fülle, das heißt, ich habe mein gigantisches Universum und habe da drin
308 vielleicht 10, vielleicht 20.000 Raumschiffe, unser Universum wird ja vollständig simuliert, das sind
309 ja tatsächlich alles einzelne echte Agenten, aber wenn ich die gleichförmig verteilen würde, erst
310 recht in einem dreidimensionalen Raum, der dann halt aus Hunderten von Sektoren besteht, würde
311 trotzdem die Chance, ein einzelnes Schiff immer zu sehen, eben sehr gering sein.

312

313 Ich würde viele, viele, viele Minuten, wenn nicht Stunden fliegen, bis ich ein Raumschiff finde.
314 Stattdessen gibt es natürlich in diesem Raum Reisewege und entlang dieser typischen Reisewege
315 werde ich viel höhere Dichten finden und es gibt Hotspots wie in der Nähe von Sprungtoren, wo es
316 dann auch tatsächlich fast einen Stau geben kann und genau das, dadurch entwickeln sich halt im
317 Weltraum auch Strukturen, ähnlich wie auf der Erde eben auch durch Städte, durch Infrastruktur
318 und das alles erzeugt den Level und das alles erzeugt dann die Dichte oder auch Freiheit, die man
319 haben will. Man braucht halt die, man braucht beides, also man möchte eben auch dem Spieler
320 nicht nirgendwo, und das ist mir ganz wichtig, eine Wand hinsetzen und sagen, ja, okay, hier ist
321 unser Level zu Ende, hier kommst du nicht mehr weiter, nein, unsere Spiele sind immer offen, du
322 kannst immer weiterfliegen und es sollte auch dann, wenn man jetzt als Spieler mal völlig ausbricht

323 und sich irgendwie bewusst in eine Richtung fliegt, wo jetzt scheinbar nichts ist, doch noch mal was
324 zu finden geben.

325

326 Das heißt, wir versuchen auch, diese Leere irgendwie noch mal zu füllen mit etwas, prozedural
327 wahrscheinlich, aber versuchen natürlich, die richtige Dichte entlang von einem geplanten
328 Universum zu machen. [...]

329

330 [Speaker 2]

331 Cool, das ist ein sehr interessanter Input. Und dann, wir haben vorher schon so ein bisschen drüber
332 geredet, auch beim Innenraum und so, also visuelle und logische Konsistenz, da hattest du ja vorher
333 schon gesagt, teilweise muss man, also es gibt zum Beispiel noch Vergleichsprodukte, die das ein
334 bisschen genauer nehmen, aber sag ich mal, wie wichtig ist euch das? Und dann vielleicht jetzt auch
335 als Vergleich zu vorhin, was sind vielleicht Punkte, wo ihr da so ein bisschen aktiv darauf verzichtet
336 oder ein bisschen einen kleinen Ausbruch habt?

337

338 [Speaker 1]

339 Es ist das, was ich eben schon angedeutet habe, ist halt so ein Beispiel, [Referenzspiel 1] ist wirklich
340 ein schöner Vergleich. Ich finde das sehr toll selber auch und kann das sehr gut nachvollziehen, dass
341 das absolut authentische Darstellen von den Abläufen im Weltraum ein Wert an sich ist, für den ich
342 auch bereit bin, Spielerzeit und vor allen Dingen natürlich Entwicklungsbudget zu opfern. Das kostet
343 ja auch Geld, das alles realistisch darzustellen, aber immer nur bis zu einem Punkt.

344

345 Man muss immer einen Kompromiss finden. Ich habe nicht sehr viel Zeit in [Referenzspiel 1]
346 verbracht, aber man sieht es natürlich als den großen Konkurrenten und schaut es sich dann hin und
347 wieder, vor allen Dingen schaue ich mir manchmal Videos an und dabei sehe ich dann halt, und das
348 ist mir dann selber auch bei den wenigen Tests dann passiert, dass man da halt zum Teil sehr, sehr
349 lange durch Raumstationen läuft, um dann überhaupt mal sein eigenes Raumschiff zu finden. Und
350 dann muss man halt unter Umständen den richtigen Aufzug finden, um runterzugehen. Das sind
351 natürlich Dinge, die sind realistisch.

352

353 Bei uns sind Aufzüge halt einfach immer alle miteinander verbunden. Das heißt, das sind halt Sci-Fi-
354 Aufzüge. Die gehen nicht nur vertikal, die gehen auch horizontal.

355

356 Die können alles miteinander verbinden. Ich bin, als ich das eines der wenigen Mal, als ich
357 [Referenzspiel 1] gespielt habe ziemlich lang einem Pfad gefolgt, um ein Raumschiff zu finden und
358 bin dann in einem Aufzug gestanden. Und dann gab es irgendwie Decks sechs bis zehn und mein
359 Schiff war auf Deck elf oder so.

360

361 Das hatte auch noch einen Buchstaben davor. Ich weiß nicht, jedenfalls stand ich im falschen Aufzug
362 offensichtlich und wusste überhaupt nicht, wie ich jetzt den richtigen finde. Und an der Stelle fühle
363 ich mich dann als Spieler ein bisschen verarscht, weil ich denke, ja okay, also warum?

364

365 Aber das sind natürlich Geschmack, das ist Geschmackssache. Man kann, das ist halt sehr davon
366 abhängig, wie man das Spiel auch darauf auslegt, mit der Spielerzeit umzugehen, wie schnell auch
367 generell Progression gedacht ist, also Fortschritt für den Spieler. Und das ist natürlich grundlegend
368 anders in einem Online-Spiel, als in einem Singleplayer-Spiel.

369

370 Unser Spiel ist auf eine deutlich schnellere Progression ausgelegt, als eigentlich alle Online-Spiele,
371 weil wir nicht den Spieler künstlich aufhalten müssen, damit er nicht zu mächtig wird. Ein Online-
372 Spiel kann nicht erlauben, dass die Spieler alle sehr einflussreich werden, sonst ist schnell Ende. Und
373 in unserem Spiel kann und wollen wir, dass der Spieler von dem kleinen Einzelpiloten zum großen
374 Mogul wird, der ein Imperium betreibt, weil beide Seiten einen Mehrwert haben, und wir haben
375 keinen Grund, den Spieler daran zu hindern.

376

377 Und dementsprechend ist halt so ein Bremsen, so ein künstliches Bremsen, auch wenn es mit dem
378 Mehrwert-Immersion zusammenkommt, dann müssen wir ein anderes Balancing ansetzen und eine
379 andere Abwägung. Aber wie gesagt, wenn es auf Animationen hinausläuft, eine Leiter oder eine
380 Rampe braucht eine gewisse Zeit, um runterzugehen, und ich kann halt nicht die Rampe
381 hochspringen, ich muss warten, bis sie unten ist, und erst dann kann ich sie hochlaufen. Und solche
382 Dinge sind schön, und da muss man auch dann manchmal die Geduld haben, weil nur dadurch wird
383 das Raumschiff größer, kriege ich Skala mit, kriege ich ein Bewusstsein dafür, wie groß diese Sachen
384 sind im Verhältnis zueinander.

385

386 Und das ist uns auch sehr wichtig, dass man das zelebrieren kann, wir haben winzige Schiffe, die
387 jetzt eher so die Größe von einem Bus haben, und wir haben riesige Capital Ships, die viele, viele
388 Kilometer lang sind, und das halt auch erleben zu können, dazu braucht man auch diese kleinen

389 Animationen, wo man dann auch mal Zeit verliert, und das ist dann was Gutes. Aber wie gesagt, es
390 ist immer schwierig, dazwischen abzuwägen, man muss immer einen Mittelweg finden.

391

392 [Speaker 2]

393 Dann jetzt so ein bisschen zum Testen. Dass viel im Prinzip getestet wird und iterativ gemacht wird,
394 hast du ja bereits gesagt, aber wie testet ihr speziell Immersion? Also natürlich ist nochmal ein
395 Unterschied, ob es auf einen, also quasi habt ihr da irgendwelche Vorgehensweisen, dass ihr sagt,
396 wie stelle ich sicher, dass eben bei meiner Zielgruppe das auch so ankommt, wie ich mir das
397 wünsche?

398

399 [Speaker 1]

400 Nee, da wüsste ich nicht, was ich dir sagen kann. Das ist eigentlich wirklich so eine subjektive Sache,
401 die ich jetzt auch selbst erleben muss, und da schließe ich, und ich bin ja nur eine Person, ich meine,
402 wir sind ein Team, und da haben sich ja unterschiedliche Leute unterschiedliche Meinungen und
403 Empfindungen. Aber das ist jetzt, als Team muss man oft auch eine gemeinsame Linie finden, und
404 Leute machen etwas, und dann spricht man sich ab und sagt, das findet der eine besser, der andere
405 nicht so gut.

406

407 Aber es gibt da keine Prozesse oder Wege, wie wir uns da jetzt in einer professionellen Weise
408 Vorstellungen machen würden, wie der Spieler das empfindet. Es ist wirklich so subjektiv, dass ich
409 auch nicht wüsste, wie ich das machen soll.

410

411 [Speaker 2]

412 Aber dann so, sag ich mal, ist dann eher auch so der Ansatz, dass man zum Beispiel von Playtests
413 oder so sich möglichst viele Meinungen logischerweise einholt. Und dann eher so, man will
414 möglichst viele zufriedenstellen. Oder muss man dann auch so ein bisschen filtern?

415

416 Zum Beispiel Leute, die vielleicht auch ein bisschen aus der Zielgruppe rausgehen und deswegen
417 andere Vorstellungen haben. Gibt es da noch vielleicht irgendwelche Sachen, wo du sagst...

418

419 [Speaker 1]

420 Ich bin mir nicht sicher. Vielleicht sehe ich das zu sehr aus meinem eigenen Blickwinkel. Aber ich
421 denke, was Immersion angeht, wenn ich etwas richtig geil darstelle, dann ist das nützlich für uns,
422 um unser Spiel zu verkaufen.

423

424 Das ist ja auch ein Marketing-Asset. Ich zeige ein Raumschiff in all of its beauty, in seiner Größe, in
425 seinen Dingen. Und das, glaube ich, funktioniert oder bilde ich mir ein, vielleicht ist das ein Fehler,
426 für alle Kunden, quer durch alle Arten von denkbarer Zielgruppe.

427

428 Sicherlich in unterschiedlicher Maße. Vielleicht gibt es die Sci-Fi-Nerds, die dadurch vielleicht besser
429 angesprochen werden, die da mehr begeistert sind und denen der Mund offen stehen bleibt, wenn
430 sie sowas toll präsentiert sehen. Und dann vielleicht die nüchterneren Spieler.

431

432 Aber auch die werden das schön finden. Wo aber für alle jetzt die beste Kosten-Nutzen-Analyse ist,
433 wenn es darum geht, genau diese Kompromisse zu finden zwischen Zeitintensität von diesen
434 Darstellungen und Qualität. Das ist auch ein Moving Target.

435

436 Sowas verschiebt sich auch im Laufe der Zeit. Und manchmal irrt man sich, klar. Wir haben zum
437 Beispiel in [Spiel 2] und auch in [Spiel 3] am Anfang einige Dinge etwas zeitintensiver gemacht.

438

439 Und dann Feedback bekommen von den Fans, als das Spiel draußen war, dass manche Sachen zu
440 lange gedauert haben. In [Spiel 2] ganz konkret hatten wir eine sehr viel höhere Zahl von
441 Innenräumen in den Raumstationen. Da gab es sehr lange Laufwege und sehr viele spezielle NPCs
442 in den Raumstationen, die man für bestimmte Aufgaben aufsuchen musste und die man erst mal
443 finden musste.

444

445 Das heißt, die Zeit, die man in der Raumstation verbracht hat und in der man rumgelaufen ist, um
446 die Leute zu finden, war sehr hoch. Und da haben wir dann auch das Feedback von Fans bekommen,
447 das dauert mir zu lange, da brauche ich zu lange, um die Dinge zu tun, wenn ich sie öfter tun muss.
448 Und dann haben wir das halt auch möglich gemacht, da im Grunde die Laufzeit zu überspringen und
449 direkt zu diesen Interaktionen zu kommen.

450

451 Also Leute im Grunde von außen anzufunken zum Beispiel, die ich vorher persönlich zu Fuß
452 aufsuchen musste. Und das ist halt genauso ein Kompromiss, wo man dann sagen kann, okay, würde
453 ich jetzt zu 100 Prozent auf Immersion gehen, dann zwingt ich den Spieler, durch irgendwelche
454 Schleusen zu gehen und durch Röhren zu krabbeln, um dann halt den Ingenieur zu finden, der
455 vielleicht den Knopf für mich drückt. Aber wenn ich halt es nachher für alle machen möchte, dann
456 gibt es eben auch die Möglichkeit, den einfach anzufunken und ihm zu sagen, er soll den Knopf
457 drücken.

458

459 Und das ist letztlich, ja, manchmal ist es eben iterativ. Man muss eben auch auf das Feedback der
460 Fans dann hören.

461

462 [Speaker 2]

463 Die Atmosphäre hatte ich jetzt auch nochmal konkret angesprochen. Und sage ich mal, Atmosphäre
464 ist ja eher etwas Komplexes, wo denn die Dinge sich zusammenfügen. Wenn es überhaupt, ganz
465 dumm gesagt, sowas gibt, wie man das irgendwie runterbrechen kann, und wie geht ihr, sage ich
466 mal, das an, dass ihr sagt, was sind so eure wichtigsten Punkte vielleicht, falls es sowas gibt, die die
467 Atmosphäre ausmachen, und wie geht ihr das an?

468

469 Wenn man das irgendwie versucht, auf die Key-Aspekte runterzubrechen, die nicht fehlen dürfen,
470 um den Spieler da irgendwie reinzuholen.

471

472 [Speaker 1]

473 Auch da wieder keine wissenschaftliche Analyse, keine sehr sachliche Herangehensweise. Vieles
474 davon wird aus dem Bauch heraus entschieden. Objektiv gibt es natürlich die Liste der Dinge, die
475 man immer braucht.

476

477 Eine der wichtigsten Sachen ist Musik. Und was die Optik angeht, unsere Sektoren. Wir machen ein
478 Weltraumspiel.

479

480 Da ist der Hintergrund, die Nebel, die Sterne sehr wichtig. Da sind die Planeten, die man sieht, die
481 Darstellung der Planeten, jetzt grafisch, dass sie möglichst glaubwürdig und echt aussehen. Da wird

482 sehr viel Aufwand getrieben, dass die eine Atmosphäre haben, dass die als 3D-Objekt wirklich
483 wahrnehmbar sind.

484

485 Die Beleuchtung ist sehr wichtig, die Lichtstimmungen sind sehr wichtig. Wie gesagt, Musik ist super
486 wichtig für Atmosphäre. Soundeffekte und Soundfilter kann man auch nicht unterschätzen.

487

488 Wie werden die Soundeffekte wahrgenommen? Das ist natürlich auch etwas, wo man jetzt sagen
489 muss, wo auch natürlich Kompromisse im Realismus gemacht werden, weil wir natürlich auch
490 Explosionen im Weltraum durchaus hören, die man eigentlich nicht hören würde. Man kann dann
491 natürlich jetzt wieder in der Lore irgendwelche Erklärungen dafür finden, dass das sozusagen
492 übertragen wird, dann elektromagnetisch.

493

494 Aber dass es keine Luft im Weltraum gibt, die den Schall überträgt, ist klar. Aber was ich meine mit
495 Filtern ist halt oft auch einfach die unterschiedliche Wahrnehmung der gleichen Sounds in dir, aber
496 den Raum klar machen. Also natürlich ist da der Funkfilter oft wichtig.

497

498 Wenn man andere Piloten über Funk hört, dass das verrauscht ist und auch das baut Stimmung auf.
499 Aber vor allen Dingen, wenn ich mich bewege als Zuhörer von einem Raum in einen anderen, dass
500 ich an allen Soundeffekten hören kann, durch wie viele Wände der Sound vorher gegangen ist oder
501 wie viel Hall er gerade produziert. So etwas kann sehr wichtig sein.

502

503 Es sind so viele Dinge, die alle zusammenspielen und insgesamt eine Stimmung aufbauen. Das wird
504 nicht wissenschaftlich betrachtet, das ist auch ein iterativer Prozess. Und unterschiedliche Leute
505 haben da sehr unterschiedlichen Blick drauf und Meinungen zu.

506

507 [Speaker 2]

508 Das war eine super Antwort. Da waren sehr viele Sachen dabei, die man wahrscheinlich auch in der
509 Forschung so ähnlich finden würde. Das war schon mal sehr cool.

510

511 Und jetzt vielleicht nochmal so ähnlich. Vielleicht in euren Spielen nicht ganz so ein Riesending, aber
512 wie ist das bei Empathie? Ist Empathie für euch ein Thema?

513

514 Wie versucht ihr den Spieler emotional abzuholen? Ist das ein Ziel? Wenn ja, wie geht ihr das an?

515

516 [Speaker 1]

517 Ich bin mir jetzt nicht sicher, wie du das meinst. Es ist natürlich so, dass wir, wie gesagt, wir haben
518 Plots und in den Plots gibt es Mentoren und Figuren, die durchaus auch leiden und in die ich mich
519 hineinversetzen kann manchmal. Und wo ich dann auch oft dem Spieler sogar die Entscheidung
520 lasse oder auch moralische Entscheidungen treffen kann.

521

522 Also ob ich jemandem helfe oder ihn ausnutze, wo ich im Grunde dann auch wieder dem Spieler
523 möglichst viel Freiheit gebe. Manchmal zumindest. Unsere Geschichten sind nicht alle völlig linear.

524

525 Es gibt manchmal tatsächlich solche Gabelungen, wo man sich dann entscheiden muss, bist du jetzt
526 hier empathisch und hilfst irgendeiner Person oder nutzt du sie aus zu deinem eigenen Vorteil. Aber
527 das ist jetzt natürlich nur im Rahmen des Plots, im Rahmen dieser linearen Geschichte. Ich weiß
528 nicht, darüber hinaus.

529

530 Wir haben natürlich auch ein bisschen den Anspruch manchmal, so gesellschaftspolitische Dinge
531 irgendwie in das Spiel reinzubringen, weil wir stellen ein Universum dar. Da drin gibt es Politik, da
532 drin gibt es Auseinandersetzungen, Kriege. Und das ist natürlich dann, ob man es will oder nicht,
533 immer auch so eine Metapher auf die Welt.

534

535 Also was kann man da drin wiederfinden? Alles, was man auf der Erde sieht, kann man dann da auch
536 darstellen und damit natürlich auch so ein bisschen die Leute zum Nachdenken bringen. Also das
537 hat jetzt nichts mit Empathie als Spielelement zu tun, aber es ist halt auf jeden Fall etwas, wo wir
538 durchaus bewusst drüber nachdenken zumindest.

539

540 [Speaker 2]

541 Okay, das heißt aber gezielt auf die Empathie zu setzen, die im Spieler auszulösen, um ihn mehr in
542 das Spiel reinzubringen. Also wenn man emotional involviert ist, dann ist man wahrscheinlich auch
543 mehr im Spiel an sich drin. Das Ganze wirkt immersiver.

544

545 Ist das etwas, wo ihr dann extra drauf setzt oder kommt das eher mit dem Gesamtpaket mit?

546

547 [Speaker 1]

548 Das muss als Teil des Ganzen funktionieren. Natürlich, wie gesagt, das ist halt diese Ausnahme,
549 wenn ich in einem Plot wirklich über eine Figur das irgendwie transportieren kann. Das ist aber eher
550 nur eine Ausnahme.

551

552 Ich meine, unser Universum ist halt generell erst mal voller NPCs und jeder Einzelne hat halt seine
553 eigene Geschichte. Und ich begegne überall potenziellen Piloten, Managern, Menschen, die da
554 Dinge tun, Menschen und Aliens, die da Dinge tun. Und es ist unmöglich oder es ist ein bisschen im
555 Gegensatz zu der Idee eines solchen Sandbox-Universums mit derartig vielen Bewohnern,
556 Einwohnern, dass ich da drin jetzt sehr groß den Fokus auf die Empathie mit einer einzelnen Person
557 setzen kann.

558

559 Das kann ich mal machen innerhalb eines Plots, aber dann ist es eher die Ausnahme. Deswegen das
560 als Mittel zu benutzen, das würde ansonsten schnell abnutzen, sage ich mal. Das muss man schon
561 fein dosieren, damit das funktioniert.

562

563 [Speaker 2]

564 Dann sind wir jetzt tendenziell mit den Hauptfragen am Ende. Gibt es noch irgendwas, was vielleicht
565 nicht thematisiert wurde, was du aber bezüglich Immersion und Environment noch anmerken
566 willst? Also was vielleicht wichtig ist zu machen oder worauf es zu achten gilt, wenn nicht ist auch
567 nicht schlimm.

568

569 [Speaker 1]

570 Ja, ich weiß wirklich nicht. Ich bin mir nicht sicher, in welche Richtung das geht. Das tangiert so viele
571 Bereiche.

572

573 Wenn du schon alleine immer von Umgebungen und Immersion sprichst, schlage ich dann immer
574 sofort die Brücke zum Raumschiff. Das ist ein Raumschiff, und was ist da? Aber das ist nur ein
575 Environment in unserem Spiel.

576

577 Wie gesagt, der Weltraum an sich ist natürlich das Environment, in dem du dich auf einer größeren
578 Ebene befindest. Was in unserem Spiel immer eine sehr große Rolle spielt, ist Exploration. Gerade
579 im Early-to-Mid-Game.

580

581 Das ist, finde ich, eng verbunden mit der ganzen Idee, das ist ein Sci-Fi-Spiel, und das ist der Kern
582 der ganzen Marke. Wir sind hier im Weltraum, Sci-Fi in der Zukunft. Das ist für mich eng damit
583 verbunden, neugierig zu sein und entdecken zu wollen.

584

585 Das ist ein sehr wichtiges Spielelement in diesem größeren Environment, dem Weltraum selber, was
586 ich da finden kann. Immer wieder etwas zu finden, was man vorher noch nicht gesehen hat. Auch
587 wenn man schon 100 Stunden im Spiel verbracht hat, doch immer wieder mal eine Chance zu haben,
588 was zu finden, was man vorher nicht gesehen hat.

589

590 Das können wir nicht linear kontrollieren. Das macht man nur in Ausnahmefällen, wenn man so eine
591 Geschichte hat. Im Regelfall ist es so, dass wir Systeme brauchen, um die Wahrscheinlichkeiten zu
592 steuern, mit denen ich so etwas finde.

593

594 Wir cheaten selten. Wir können nicht das ungewöhnliche Ding vor deiner Nase erzeugen, erst dann,
595 wenn wir es für den richtigen Zeitpunkt halten, sondern die Dinge sind da. Das Universum ist da.

596

597 Es gibt nur Mittel dafür zu sorgen, dass man sie manchmal dann findet, wenn wir es für richtig
598 halten.

599

600 [Speaker 2]

601 Okay. Dann letzte Frage. Gibt es irgendwelche Projekte, wo du sagst, Immersion, auch wieder durch
602 das Environment, ist besonders gut oder schlecht umgesetzt worden?

603

604 Du kannst auch gerne eigene Spiele von euch nennen, aber auch andere.

605

606 [Speaker 1]

607 Wie gesagt, wir machen eine Serie seit 30 Jahren. Ich habe eben gesagt, dass das schon ein Aspekt
608 ist, den ich hoffe, der immer nur zugenommen hat. Auch wenn wir von unseren Fans hören, da gibt
609 es immer welche, die haben ein Lieblingsspiel.

610

611 Irgendwann in der Vergangenheit. Die haben irgendwann [Spiel 1] gespielt und sagen, das war mein
612 Lieblingsspiel. Da ist aber, glaube ich, immer auch viel historische Verzerrung drin, weil sie es das
613 letzte Mal vor 20 Jahren gespielt haben.

614

615 Ich glaube schon, dass unser neuestes Spiel immer das Beste ist und die davor auch und vor allem
616 hinsichtlich Immersion immer schlechter waren. Aber das ist natürlich immer auch, wie du schon
617 mit der Empathie meintest, ein Teil passiert ja immer auch nur im Kopf. Es ist ja nicht nur das, was
618 ich jetzt faktisch auf dem Bildschirm präsentiere.

619

620 Man kann ja auch sehr viel Immersion schaffen, indem man nur mit Text etwas Spannendes erzählt.
621 Ein Aspekt, über den wir nicht gesprochen haben, aber ich weiß nicht, ob das in Immersion
622 reinspielt, ist die Frage, wie emotional ist der Spieler bei der Sache, abhängig davon, wie schwierig
623 die Hürde war, die er vorher überwunden hat. Das war eine ganz nette Lektion, die wir ganz am
624 Anfang gelernt haben, als unser erstes Spiel in dieser Serie, da war der Einstieg extrem langsam,
625 extrem schwer.

626

627 Man hatte ein Raumschiff, das war langsam, das war schwach, das musste x-mal upgegradet
628 werden, damit man sich einigermaßen schnell durch den Weltraum bewegen konnte. Man musste
629 erst mal die Triebwerke schneller machen, man musste sich eine Erweiterung besorgen, damit man
630 die Zeit beschleunigen konnte. Erst dann konnte man dieses große Universum ein bisschen schneller
631 bereisen, ein bisschen mehr erleben.

632

633 Das hat natürlich den Nachteil, dass man am Anfang des Spiels potenziell Kunden verliert. Leute
634 spielen das Spiel und empfinden es als zu langweilig, zu schwer, zu langsam, um reinzukommen.

635 Aber es hat den Vorteil, die Leute, die einmal über diese Hürde gestiegen sind, die haben danach
636 eine größere emotionale Bindung mit dem, was sie dann geschafft haben.

637

638 Rückblickend ist es dann immer wow. Der Wert dessen, was man danach entdeckt, wird größer, je
639 schwieriger, je more painful, je schmerzhafter die Experience am Anfang war. Auch das ist wieder
640 so ein Abwägen.

641

642 Man möchte den Spieler ja nicht überstrapazieren. Das ist natürlich auch eine Frage der
643 Konkurrenzsituation. Das kann ich besser machen, wenn ich das einzige Weltraumspiel bin, als wenn
644 ich zehn Konkurrenten habe.

645

646 Heutzutage sind die Leute vielleicht nicht mehr ganz so tolerant diesem Schmerzempfinden
647 gegenüber, um am Anfang eine lange Durststrecke durchzugehen. Viele Spiele sind heute
648 eingängiger, leichter oder haben einen Schwierigkeitsgradregler, um dich leichter reinzubringen.
649 Das ist auch eine Lektion, die man im Laufe der Zeit lernt.

650

651 [Speaker 2]

652 Okay, super. Das war sehr gut, hat viel geholfen. Dann wären das tatsächlich alle Fragen gewesen.

653

654 Wenn du nichts mehr hinzufügen möchtest, dann würde ich die Aufzeichnung stoppen.

655

656 [Speaker 1]

657 Danke dir.

658

659 [Speaker 2]

660 Okay, super.

Anhang 5: Interview mit A2

1 [Speaker 2]

2 Los. Okay, dann hallo nochmal und vielleicht zum Anfang kannst du noch mal kurz sagen, was ist
3 deine aktuelle Tätigkeit? Das hast du eben schon mal gesagt, vielleicht ein bisschen
4 zusammengefasst.

5

6 [Speaker 1]

7 Ganz aktuell bin ich der Game Designer von [Spiel 1] und [Spiel 2].

8

9 [Speaker 2]

10 Und [...] wie ist so deine Erfahrung und wie lange arbeitest du bereits als Game Designer?

11

12 [Speaker 1]

13 Unter anderem als Game Designer arbeite ich eben seit 30 Jahren in sehr vielen Genres. Und ich
14 weiß nicht, wie man das jetzt zusammenfassen soll, das ist immer so ein bisschen schwierig auf die
15 Dauer, aber zwischendurch aber auch als Projektmanager oder Development Director und
16 Kreativdirektor, also so eine breite Spanne an Tätigkeiten. Projekte kann man, ich glaube, es sind so
17 um die 40 Projekte oder so um den Dreh, ich glaube eher mehr, an denen ich bis jetzt gearbeitet
18 habe.

19

20 [Speaker 2]

21 Okay, sehr cool. Dann kommen wir jetzt zum Hauptteil, die erste richtige Frage. Welche Rolle spielt
22 Immersion in deinem Designprozess allgemein?

23

24 [Speaker 1]

25 Da sind wir schon wieder bei sowas. Allgemein kann man bei Game Design eigentlich selten was
26 sagen, weil das sehr stark darauf ankommt, wie das Spiel aufgebaut ist. Aber grundsätzlich, die
27 wichtigsten Eckpfeiler von Immersion ist ja Konsistenz.

28

29 Das heißt, Sachen müssen zueinander passen. Sie müssen in die Welt, in die Zeit, in die das jeweilige
30 Spiel passen, um dort nicht zu brechen. Sie müssen Erwartungen erfüllen, optimalerweise, damit
31 der Spieler ja am besten sich mit der Sache identifizieren kann.

32

33 Nehmt man erst mal Erwartungen zu einem Genre, zu einer Zeit und weiter auf und twistet die im
34 Zweifel dann ein bisschen, um es eben dann speziell für das Spiel zu machen und wieder spannend
35 zu machen. Aber man nimmt erst mal Dinge auf, mit denen der Spieler was anfangen kann, um eben
36 in leichteres zugänglich zu machen, um es intuitiv zu machen. Und das alles erhöht ja natürlich dann
37 die Immersion, weil ich dann sage, alles passt.

38

39 Und wenn ich dann noch mal den Klassiker drauf mache, eben das eine oder andere extra Meile
40 nochmal gehe, nochmal einen Detail reinbringe. Das erhöht dann auch noch mal das Qualitätsgefühl
41 als auch die Immersion an der Sache.

42

43 Das sind eigentlich so Grunddinge. Also Konsistenz und eben auch sowohl inhaltlich wie zueinander
44 der Objekte hilft eine Menge. Plus vielleicht noch auch, auch das ist ein No-Brainer, ich meine, das
45 dürfte nichts Neues sein.

46

47 Die produziert schon mal ein bisschen UI-Technik oder UX, die Lesbarkeit, dass man sofort weiß,
48 was ist welches Objekt. Weil ansonsten struggle ich ständig. Das stört natürlich auch bei der
49 Immersion, wenn ich die klassische Tür, die nicht da ist, aber auch insgesamt ein Objekt, was ich
50 glaube, ein Haus, was nach einer Funktion aussieht, aber was anderes ist, alles sowas stört, dass
51 wenn man dann sagt, warum ist das nicht so, dann fängt man an darüber nachzudenken und dann
52 ist die Immersion, Flow oder was auch immer, ist dann zum Teufel.

53

54 Also deswegen, das sind eigentlich grundsätzliche Prinzipien, die man insgesamt bei Game Design
55 anwenden sollte, die natürlich dann auch die Immersion stützen.

56

57 [Speaker 2]

58 Genau, das war schon mal eine super Antwort. Das war jetzt erst mal zum Einstieg sehr viele
59 wichtige Punkte als Grund genannt. Das war sehr gut.

60

61 Dann vielleicht, welche Aspekte der Spielerführung ist für dich wichtig und wie wendest du diese
62 an? Das kann jetzt natürlich, wenn ich noch kurz was dazu sagen kann. Jetzt bei aktuellen Projekten
63 wäre das dann vielleicht, wenn es keine offene Welt oder sowas ist, eher auch, was ich vorher
64 angemerkt habe, mit dem die Aufmerksamkeit des Spielers auf ein gewisses Merkmal lenken.

65

66 Also es muss nicht sein, dass der Charakter, dass der Spieler einen Charakter an einen gewissen Ort
67 führt, sondern halt wirklich auch, dass man den Spieler, die Spieleraufmerksamkeit an einem
68 gewissen Ort führt.

69

70 [Speaker 1]

71 Ich muss natürlich gucken, das im Kontext jetzt zur Immersion zu setzen. Das heißt also, es gibt erst
72 mal die Spielerführung grundsätzlich durch UI. Also dass ich sage, dass ich irgendwas da mache, um
73 darauf aufmerksam, was soll es als nächstes machen.

74

75 Aber das ist ja jetzt nicht speziell im Kontext von Immersion zu sehen. Wie, kannst du noch mal
76 genauer sagen, wie du Spielerführung im Kontext von Immersion siehst?

77

78 [Speaker 2]

79 Tatsächlich ist diese Frage noch gar nicht unbedingt super auf Immersion bezogen, weil die
80 wichtigen Aspekte, die für die Spielerführung wichtig sind, vergleiche ich dann mit den Sachen, die
81 eben für die Immersion wichtig sind. Das heißt, du kannst erst mal auch ein bisschen grundlegend
82 dann nur auf die Spielerführung eingehen und dann kann danach noch ein Vergleich angestellt
83 werden.

84

85 [Speaker 1]

86 Grundsätzliche Sachen sind ja bekannt. Das ist die klassische Farbschemata, Kontraste, Signalfarben
87 und so weiter. Animationen, Animationen fallen immer auf.

88

89 Das heißt, dass man Dinge, die wichtig sind, Größe natürlich. Also das funktioniert sowohl in einem
90 3D Level, dass man Sachen strukturiert, dass man Sachen erkennbar macht, dass man ja
91 Funktionsweisen, nen Gang, ne Tür, der Weg, den ich laufen kann, dass man die ganz klar
92 vorauszeichnet, aber auch bei einer 2D-Ansicht. Was ist ein interaktives Objekt?

93

94 Was ist kein interaktives Objekt? Zum Beispiel Trans-Signalität oder eben so gefühlte Klickbarkeit
95 setzt. Es gibt die UI-getriebeneren Sachen mehr, wo ich einfach nur immer wieder klicke. Das ist
96 gerade bei Management-Spielen sehr viel.

97

98 Es gibt natürlich die UI-reduzierteren Spiele, wo ich in einem 3D-Raum agiere und die UI eigentlich
99 nur wichtige Nebeninformationen von sich gibt. Das sind natürlich völlig unterschiedliche Konzepte.

100

101 Meinenfalls setze ich natürlich Landmarks. Da will ich irgendwann hin, um einfach schon mal eine
102 Ortung auch zu geben, damit ich sage, da hinten, das scheint das Ziel zu sein. Im Prinzip muss, das
103 macht man auch beim klassischen Level-Design ja auch immer, dass man auch erst mal auf Box-
104 Niveau erst mal strukturiert den Level.

105

106 Ist der lesbar? Also ist ein 3D-Level so lesbar, dass ich weiß, wo ich was machen kann, wo ich
107 hinlaufen soll, welche Elemente da sind? Ist er, oder auch bei einem 2D-Level, ist die Stachelstufe
108 strukturiert, dass Dinge erkennbar sind.

109

110 Was kann ich jetzt nutzen? Was kann ich nicht nutzen? Und das wird eben durch eine klare Art-
111 Sprache, durch ein klares Artboard, okay, wie strukturieren wir in diesem Spiel die Objekte, damit
112 sie, damit der Spieler schnell lernt, was in diesem Spiel welche Aussage hat.

113

114 Bei 3D-Level ist es ja auch so eine klassische gelbe Sache, weil Gelb mittlerweile fest ist. Da kann ich
115 lang. Solche Dinge.

116

117 Also was ist die Sprache? Wie wird das Spiel dann lernen? Dann sind wir wieder bei Konsistenz.

118

119 Wenn die Sprache konsistent genutzt wird, dann fühlt sich der Spieler relativ schnell zurecht und
120 weiß, was er ungefähr machen muss. Und dann gibt's noch halt die Sachen, wie die Lenkung für
121 Sachen, die er jetzt machen soll. Also Informationen halt geben, hier ist ein Problem.

122

123 Wie mache ich auf das Problem aufmerksam? Durch Blinken, durch UI-Anzeigen, durch spezielle
124 Animationen oder eben das Gleiche auch bei 3D-Leveln. Irgendwas leuchtet speziell im Hintergrund
125 oder hat eine auffällige Situation, dass mehrere Leute, was irgendwie neugierig macht oder so was,
126 natürlich führe ich dahin.

127

128 Aber da gibt's halt, wie gesagt, das ist auch von Spiel zu Spiel so unterschiedlich. Ich habe jetzt mal
129 ein bisschen einfach rumgerattert. Sag einfach, reicht das erst mal?

130

131 Oder? Das ist unheimlich breit, das Thema. Das kommt auch sehr auf das jeweilige Spiel an.

132

133 Deswegen labere ich da gerade einfach ein bisschen runter.

134

135 [Speaker 2]

136 Nee, es ist super. Also vor allem die ersten Fragen sind noch so ein bisschen allgemeiner und später
137 wird es noch ein bisschen konkreter. Ein bisschen insgesamt interessanter sind natürlich
138 grundlegend, weil es das größere Genre ist, halt auch die 3D-Spiele.

139

140 Aber wenn du eben interessante Aspekte aus einem anderen Genre reinbringen kannst, dann ist
141 das auch immer gerne gehört. Bisher war alles auf jeden Fall sehr hilfreich. Zur nächsten Frage.

142

143 Bei diesem Design-Prozess verfolgst du da feste Design-Prinzipien. Also hast du, sage ich mal, auch
144 ein Modell, was auf Literatur beruht oder so was, an das du dich hältst? Oder ist das jetzt vor allem
145 aufgrund der Erfahrung eher, sage ich mal, so bereits drin, dass man das, sage ich mal, einfach
146 instinktiv angeht?

147

148 [Speaker 1]

149 Wenn man ehrlich ist oder wenn ich ehrlich für mich jedenfalls bin. Gut, als ich angefangen habe,
150 gab es sowieso keinen Game-Design-Kurs. Den hätte es auch nicht gegeben.

151

152 Da gab es auch wenig Literatur, die kam erst später. Am Anfang habe ich wahrscheinlich angefangen
153 wie die meisten Game-Designer. Man hat einfach irgendwas gemacht und hatte von nichts eine
154 Ahnung.

155

156 Hat einfach so sein Gefühl gehabt, sein Glauben und hat dann irgendwie versucht, das umzusetzen
157 und das hat dann hoffentlich geklappt. Das hat man dann an Verkäufen gemerkt oder wie gut es mit
158 dem Team geklappt hat. Aber das kann sich jetzt heute ein bisschen gebessert haben durch eben
159 viele Möglichkeiten, sich dahin auszubilden und vorher schon mal irgendwo reinzuschnuppeln,
160 sodass man da schon ein bisschen besser ist.

161

162 Was ich, da kann ich jetzt ganz subjektiv von mir sprechen. Ich habe halt immer wieder Sachen
163 aufgenommen, Sachen gelesen. Hier Konferenzen, die mir die Videos angeguckt, zusammengefasst
164 und habe halt mit der Zeit mir so meine eigenen Leute-Space aufgebaut.

165

166 Und das war noch mal verstärkt worden, als ich dann bei [Unternehmen 1] als Kreativdirektor war.
167 Dann war ich sowieso verantwortlich für die Abteilung. Dann haben wir für Game-Design halt alle
168 Sachen, die wir so als oder ich als Grundsachen, so wie baut man bestimmte Sachen auf, wie ein
169 Grundkonzept auf, was ist, auf was muss man achten?

170

171 Was sind so Fragen, die du dir stellen solltest? Das sind dann, was man so einfach zusammengefasst
172 hatte und die dann eben auch jeder neue Designer da noch mal durchlesen konnte und so weiter.
173 Und das war dann die Basis.

174

175 Und die habe ich mit der Zeit halt Stück für Stück über die Jahre immer wieder aufgebaut. Alles, was
176 ich sage, hier, da waren meistens bei Vorträgen ja so, da ist irgendwie 80 Prozent ist
177 Selbstbewahrreichung oder Thema-Aufbau. Und dann sind da drei, vier Sätze drin, die wirklich
178 interessant sind, die wirklich einen Inhalt haben.

179

180 Und wenn du die dann mit Kontext ein bisschen runterschreibst und das dann einbaust in das, was
181 bisher stimmt, das ist eine gute Ergänzung hierzu oder sowas, dann baut sich mit der Zeit so ein
182 Wissen auf. Und da es halt so viele Themen gibt, ist es auch nicht so ein Werk, sondern es ist dann
183 immer, es gibt einen Teil für praktisches Game-Design. Es gibt dann, welches für Balancing und so
184 weiter.

185

186 Also für jeden Bereich gibt es so Themen, wo man dann sagt, okay, hier ist so eine Gruppe von
187 Informationen, von Best Practices und so weiter, von Gedanken, wie man Text schreibt, alles so
188 Kram. Gibt es auch zum Beispiel Netflix-Regeln, wie die ihre Untertitel machen. Solche Dinge kann
189 man übernehmen und dann kann man, weil das sind Sachen, was kann man aufnehmen, welche
190 Informationsmenge kann man aufnehmen.

191

192 Da gibt es ja diese Fünf-Vor-Sieben-Regeln, die auch zwar nicht immer stimmen, aber grundsätzlich,
193 also solche Dinge nimmt man mit der Zeit auf und versucht, die dann immer auch zu beherzigen,
194 wenn man das macht. Oder auch ein Battle-Design. Wie macht man das so, dass es lesbar ist?

195

196 Lauter so Dinge. Das sind alles wieder so abgeschlossene einzelne Bereiche, wo man dann sagt,
197 okay, in diesem Bereich muss man das haben. Und ich persönlich, aufgrund meiner Erfahrung,
198 versuche das immer auch so allgemein wie möglich zu sehen.

199

200 Das heißt also nicht bei dem Spiel, sondern weil ich so oft die Genres auch gewechselt habe,
201 versuche ich, gibt es da irgendwas, was man allgemeingültig betrachten kann, was man so als Basis
202 für alles nehmen kann. Es sind manchmal nur wenige Sachen dann, weil natürlich kann man umso
203 konkreter werden, wenn man versucht, ein bestimmtes Genre oder den x-ten Teil von irgendwas
204 oder immer die gleiche Art von Spiel nochmal erzählt, dann hat man sehr viel Detaillösung. Aber ich
205 bin da mehr für Allgemeine, weil ich auch der Meinung bin, jedes Spiel hat so seine eigene Sprache,
206 seine eigene Logik.

207

208 Und da muss man halt gucken, in der zu gehen, was kann ich aus dieser Sprache meistens holen?
209 Und dann sucht man, okay, das sind Grundregeln, die sollte ich nicht unterschreiten. Das sind
210 Grundprinzipien, psychologische Prinzipien, da kommt sehr viel her, Psychologie und die kognitive
211 Psychologie auch.

212

213 Was können Menschen aufnehmen? Wie kannst du aufnehmen, wie werden Sachen aufgefasst?
214 Und zum Beispiel, weil wir ja jetzt im Free-to-Play-Bereich sind, allein es gab mal so eine Seite, ich
215 habe die jetzt nicht mehr im Kopf, wo die war, wie Preise wahrgenommen werden.

216

217 Da gibt es hundert Regeln oder sowas, größer oder kleiner, wann, wie, wie, was, in welchem
218 Zusammenhang, dass das komplett anders vom Gehirn aufgenommen ist. Es ist unglaublich. Je
219 nachdem, welchen Bereich man tätig ist, welche Emotionen man vor allen Dingen auslösen möchte,
220 welches Gefühl, welchen Flow man auslösen möchte, muss man ein anderes Subset von diesen
221 Regeln priorisieren, sagen, okay, wie konzentriere ich mich vor allen Dingen auf die und die und die
222 Sachen, die sind in diesem Spiel key, also die wollen wir besonders darauf achten.

223
224 Und dann setzt man das dann für das Spiel vor allen Dingen dann so um.

225
226 [Speaker 2]

227 Es heißt, ich fasse jetzt mal zusammen. Es gibt also, sage ich mal, schon gewisse Prinzipien, ob die
228 jetzt aus der Literatur stammen oder nicht, ist jetzt vielleicht dahingestellt, aber die sich dann über
229 die Jahre aus Vorträgen und von eben verschiedenen Meinungen so und was sich durchgesetzt hat,
230 ergeben haben und daran wird sich dann immer orientiert.

231
232 [Speaker 1]

233 Es gibt natürlich immer mehr gesammelte Best Practices, auf denen sich die Designer auch dann,
234 die sich dafür interessieren. Es gibt ja also Vorträge, aber es gibt natürlich auch eben sehr viele
235 Forschungen, die in bestimmten Bereichen, da hat gemacht, dann eben vor allem Psychologie,
236 Kognitive Psychologie, das Verhalten forschen, alles was im ganzen Bereich, da kann man eine
237 Menge rausziehen und dann sozusagen meine Spieltheorie auch natürlich logischerweise für
238 Exploits oder so. Das heißt also aus dem Forschungsbereich guckt man immer, ob da irgendwas ist,
239 wo man auch sagen kann, da kann man es rausnehmen, aber man kann nicht immer eben, man
240 muss das irgendwie komprimieren, muss es zusammenführen.

241
242 Man kann nicht sagen, lies mal das Buch und das Buch, das ist auch nicht schlecht, das kannst du
243 auch noch lesen, dann hat man am Schluss so ein Ganschen und weiß danach nichts mehr.
244 Deswegen bin ich halt ein Freund davon, die persönlichen Dinge zu komprimieren, die aber dann
245 quasi irgendwann, und das ist der andere Part, ab einem bestimmten Zeitpunkt, macht man die
246 Sachen nicht mehr, wenn man es so lange macht, bewusst, sondern man arbeitet an irgendwas und
247 dann gibt es dieses Bauchgefühl, da stimmt was nicht, oder nee, das soll ich noch mal, und das
248 Bauchgefühl kann zwar da nicht mehr im Detail sagen, was nicht stimmt, aber wenn man da noch
249 mal nachguckt, stellt man fest, ah, Moment, ja, stimmt, das harmoniert nicht und so weiter. Also ab
250 einem bestimmten Teil ist auch vieles davon einfach Erfahrung, die sich dann dadurch zeigt, dass

251 man recht schnell sofort instinktiv merkt, hier sind Dinge, die nicht zusammengehören oder Sachen,
252 die nicht passen oder Sachen, die nicht wirklich gut zusammenarbeiten oder hier ist eine extreme
253 Gefahr, dass der Spieler, oder wenn es eine Gefahr ist, wird es auch passieren, dass Spieler da und
254 da völlig falsch laufen oder Exploits machen oder sonst irgendwas, aber das entwickelt sich
255 irgendwann zum Gefühl.

256

257 [Speaker 2]

258 Okay, dann eine kleine Unterscheidung, wie unterscheidet sich für dich die Immersion in offenen
259 und in linearen Spielumgebungen?

260

261 [Speaker 1]

262 Die Immersion ist für mich eigentlich ähnlich, das Storytelling ist anders. Also ich meine, im einen
263 Fall, für mich ist die Welt eher dann immersiv, nicht der Weg, und der Weg ist dann mehr die Story,
264 die ich erzähle. Im einen Fall kann ich halt dann auch noch, also natürlich in einem linearen kann ich
265 die Story auch noch immer immersiver und emotionaler machen, weil ich mehr Kontrolle darüber
266 habe.

267

268 Das erhöht natürlich dann die Gesamtimmersion im Zweifel, aber dafür fehlt sie mir in dem Gefühl
269 der Freiheit, in der Wahrhaftigkeit der Welt, weil ja dann, ich weiß, ich gehe einfach nur Schritt und
270 Schritt und Schritt, eine offene Welt kann wiederum da wieder Immersivitätspunkte dazusammeln,
271 weil ich das Gefühl habe, ich bin wirklich in einer Welt, in der ich mich frei bewegen kann. So
272 umgesehen, es hat beides ihre Vor- und Nachteile. Die gelenkte Welt, ich meine deswegen sehr
273 stark storyorientierte Spiele sind halt in der Regel gelenkt, weil nur so können sie diese Emotionen,
274 da geht es ja mehr um Emotionen, wirklich erzeugen und die Geschichte an der Stelle richtig
275 erzählen.

276

277 Ich persönlich finde aber offene Welten in der Regel immer immersiver, weil sie mehr dann zu mir
278 werden. Ich kann mehr darin agieren, ich als Spieler kann in diese Welt wirklich eintauchen und
279 meine Entscheidung treffen und habe nicht das Gefühl, dass ich einfach Checkbox, Checkbox,
280 Checkbox mache. Aber das ist auch wahrscheinlich ein bisschen subjektiv.

281

282 [Speaker 2]

283 Ja, auf jeden Fall. Aber ich verstehe auf jeden Fall den Punkt. Also kann ich mitfühlen.

284

285 Dann, welche Rolle spielen die Dimensionen, also generell Dimensionen wie zum Beispiel Höhe,
286 Tiefe und Weite für dich? Ich frage erst mal allgemein, aber wenn du mehr dazu haben willst, kann
287 ich noch was sagen.

288

289 [Speaker 1]

290 Schwer zu sagen. Das sind ja Grundelemente. Ich meine Höhe, Tiefe, je nachdem, wie man es mag,
291 zum Beispiel wenn du Battle oder Klettern oder sonst irgendwas machst, oder Levelbegrenzung,
292 sind das Grundelemente, mit denen du arbeitest, um überhaupt den Raum zu definieren.

293

294 Also was kann ich wo machen und so weiter. Das ist das, wo du überhaupt erst mal anfängst. Weite,
295 Weite ist mehr was für für Zielsetzung.

296

297 Ich meine, sieht man ja auch, das Weite zeigt ja auch Entfernung und Entfernung ist wiederum auch,
298 kann man auch wieder mit Zeit gleichsetzen. Das heißt, das sind Ziele, was ich in der Nähe habe. Es
299 ist, man kann auch eine kurzfristige, mittelfristige, langfristige Ziel kann man quasi damit auch vom
300 Level Design visualisieren, einfach mit direkter Umsetzung in Entfernung.

301

302 Das ist ja das letztendlich. Ansonsten ist das das Handwerkszeug, also wenn ein 3D-Level-Designer
303 speziell, womit du arbeitest. Ich meine, womit du Objekte voneinander unterscheidest,
304 Funktionalitäten voneinander unterscheidest.

305

306 Und wie gesagt, das eine ist halt mehr die zeitliche Komponente, wenn es Weite ist. Die natürlich
307 für die Immersion, da wieder zurückzukommen, ist Weite für mich halt auch immer wichtig, weil sie
308 eben auch einen großen glaubhaften Raum definiert. Das heißt, wenn alles nur eng ist, dann ist es
309 zwar auch wieder wie bei allem, ist Variation schön, enger Raum, weiterer Raum, enger Raum,
310 weiterer Raum.

311

312 Alles nur in einer Form ist dann auch irgendwann langweilig und Variation ist alles. Aber das ist für
313 mich erst mal nur der Handwerkskasten, auf den man setzt. Und das kommt, wie gesagt, auch
314 wieder sehr stark an, was ich für ein Spiel, wenn ich zum Beispiel ein Spiel arbeite, das mich in eine

315 klaustrophobische Situation bringen möchte, dann arbeite ich nicht so oft mit Weite, weil höchstens
316 in, um Gottes Willen, das geht noch ganz lang oder sowas in der Richtung.

317

318 Aber das sind alles Dinge, die ich Level Design zum Beispiel nochmals versuchen würde, emotional
319 einzusetzen, also bewusst. Hier setze ich Weite, hier setze ich diese Höhe, setze ich das. Also ja, das
320 ist die Toolbox.

321

322 [Speaker 2]

323 Genau, genau, dass das vor allem am Ende war, dass darauf ich hinaus wollte, dass man eben aktiv
324 diese Dinge auch nutzt, um halt eben gewisse Emotionen zum Beispiel auch im Spieler auszulösen.
325 Genau, das war sehr gut.

326

327 [Speaker 1]

328 Ach übrigens, das war auch mal bei, bei Baldurs Gate 3 oder sowas, wo sie damit auch gespielt
329 haben, weil sie Horror ja in einen Horror Level hatten, wo dann genau wie ein Horror Level plötzlich
330 sich Dimensionen parallel verschiebt, schon mal, oder ich laufe auf etwas zu, aber die Tür bleibt
331 immer gleich weit entfernt. Also sowas, das war ja auch noch genretypisch, weil sie ins Horror
332 gegangen sind, aber plötzlich sind Dinge, die eigentlich selbstverständlich sind, die Länge, Breite,
333 Höhe darstellen, plötzlich nicht mehr selbstverständlich. Dinge ändern plötzlich ihre Struktur und
334 damit kann man das auch nochmal ganz toll einsetzen, wenn man damit spielt, mit diesen Dingen.

335

336 Oder hier, It Takes Two, wo die Perspektive wechselt, wo du klein bist in der großen Welt, die Sache,
337 du gehst nicht nach draußen, es gibt zig Spiele, die das machen, aber auch das ist ja, wo plötzlich
338 Dimensionen ganz anders sind in sich. Das kann ein ganz wichtiger Teil der Story, der Erzählung, des
339 Spielerlebens sein. Aber das nur am Rande.

340

341 [Speaker 2]

342 Alles gut, sehr gut. Und dann, also jetzt weiß ich bei den aktuellen Projekten, ob das jetzt ein Ding
343 ist bei dir, ob du die aktiv nutzt, wahrscheinlich bei den aktuellen Projekten ja nicht, aber es trifft
344 wahrscheinlich einfach...

345

346 [Speaker 1]

347 Nee, nee, also gerade sowas wie Dimensionen, Höhe, Breite und sowas, das ist ein, das sind beides,
348 natürlich spielt Entfernung eine Rolle, aber mehr auf einem völlig strategisch-taktischen Niveau.
349 Also das sind im Kern UI-Spiele und Mapspiele und da ist vieles von den Dingen, die da sozusagen
350 sonst normalerweise eine Rolle spielen, spielen da keine Rolle.

351

352 Das ist Player vs. Player, das heißt, du musst mehr auf die Emotionen, also die Dimensionen, die bei
353 dem Spiel wichtig ist, ist mehr, da hatte ich auch schon mal einmal einen Fehler gemacht, dass wir
354 beim Thema bleiben. Das eine ist antike Griechenland, das andere ist Mittelalter und dass du eben
355 gar nicht anfängst, Quatsch zu machen. Zum Beispiel, ich hatte mal einen Helden, das ist eine
356 ehemalige Projektleiterin, der wollten wir dann ein kleines Geschenk machen und haben dann ein
357 Helden nach ihr benannt und das Bild reingemacht und dann gab es so einen kleinen Backlash, weil
358 wir den Namen so ein bisschen an sie angeändert, ein bisschen vergriechischt haben, aber die dann,
359 „ich kenne keinen alten griechischen Held, der so heißt“ oder sowas, „in welcher Sage soll die
360 vorkommen?“

361

362 So, ja, okay. Das war mehr nach intern gerichtet, aber stimmt, ja, habt ihr recht, das ist nicht
363 immersionsfördernd.

364

365 [Speaker 2]

366 Ja, genau. Okay, dann, du hast das vorher natürlich schon angesprochen, aber im Prinzip geht es
367 jetzt um die Konsistenz nämlich. Die Konsistenz hast du ja schon als sehr, sehr wichtig benannt.

368

369 Die Frage ist nämlich eigentlich, wie ich, wie wichtig ist visuelle und logische Konsistenz innerhalb
370 der Level für die Immersion? Und dann vielleicht als Follow-up, da du das ja schon als sehr wichtig
371 betont hast, gibt es denn Spiele, die du jetzt vielleicht auch nennen möchtest, bei denen die Story
372 dann fast ausschließlich über die Spielwelt vermittelt wird, eben weil alles so konsequent ineinander
373 greift?

374

375 [Speaker 1]

376 Ja, das sind zwei unterschiedliche Punkte. Also erstens, die erste Frage, wie gesagt, Konsistenz ist
377 key, ist alles. Also wenn Sachen inkonsistent werden, dann haust dir da jede Immersion, jeden Flow
378 gegen sonst was kaputt.

379

380 Also das ist insgesamt eine Todsünde und insbesondere halt für Immersion. Also das ist, das ist kurz.
381 Die zweite Frage war so ein bisschen, kann Sie gerade noch mal sagen?
382
383 [Speaker 2]
384 Ja, also im Prinzip, inwieweit Spiele quasi ausschließlich über inwieweit die Story ausschließlich über
385 die Spielwelt vermittelt werden kann.
386
387 [Speaker 1]
388 Also das ist ja, wie gesagt, das ist ja unabhängig jetzt von dem anderen, weil das ist sowieso Pflicht,
389 es gibt ja verschiedene Arten des Storytellings, es gibt die direkte Form, der, dass man einfach einen
390 Text schreibt, und dann hast du das, die Cutscene, die ganz klassische. Auch da kommt's wieder
391 drauf an, ich meine, was ist Story, ne? Story ist erstmal eine Abfolge von Handlungen, das ist einfach
392 nur eine Sequenz.
393
394 Und eine reine Story in der Form, dass es eine lineare Sequenz ist, ist natürlich schwierig, über
395 visuelle Dinge zu erzählen. Sie funktioniert, weil ich dann sicherstellen muss, dass der Spieler sie
396 auch genau in dieser Sequenz wahrnimmt, ne? Sonst hab ich ja mehr dieses Dipplet, das geht auch.
397
398 Es ist immer eine Frage, will ich eine Geschichte komplett darüber erzählen? Dann müssten wir
399 eigentlich ein lineares Design machen, also ein lineares Level machen, und so kann ich sicherstellen,
400 dass er das in dieser Reihenfolge bringt. Ich kann natürlich sehr vieles, es gibt ja dieses, wie heißt
401 das nochmal?
402
403 Journey. Journey wäre so ein klassisches Beispiel dafür, dass ja keine offizielle Story, du gleitest
404 einfach nur, du hast dein Level, dann gibt's diese, ich weiß nicht, ob du das Spiel kennst, das ist ein
405 bisschen Klassiker, sporadische sogar Multiplayer-Momente, aber die sind sozusagen so
406 eingestreut, dass einfach eine in dein Spiel, zwei Spiele einfach verlinkt werden, und die sind dann
407 plötzlich nebeneinander, und auch keine Kommunikationsmöglichkeit, aber man fängt dann an,
408 manchmal einfach trotzdem zueinander zu arbeiten.
409
410 Aber da wird eigentlich das ganze Spiel, der ganze Flow des Spiels, ist einfach nur Level-Design, und
411 dass ich die Aufgaben löse, und dabei eine Geschichte habe. Es gibt auch andere Spiele, die einfach

412 aufgrund der Tatsache, wie die Level, welche Aufgaben sich dort zu lösen haben, die haben alle eine
413 bestimmte Aufgabe, hier Brothers oder so hieß es, glaube ich, auch, da haben sie zum Beispiel auch
414 die Mechanik, das am Anfang schwierig ist, weil die Leute, die Brüder erst mal miteinander
415 klarkommen müssen, und man gewöhnt sich auch mit der Zeit an die Steuerung, was symbolisieren
416 soll, mit der Zeit, kommen die Brüder besser miteinander klar.

417

418 Also es gibt ganz viele Wege, über nicht direkte Story, und das zu machen, so allein die Level-
419 Abfolge, wenn ich, wenn die bestimmten Ablauf haben, kann das ja auch schon, ne, ich bin jetzt hier
420 gestartet, dann muss ich da hin und da passiert etwas oder da habe ich eine Aufgabe und das kann
421 insgesamt als Story betrachtet werden. Also es ist halt, es ist eine höhere Kunst. Ich meine, es ist
422 auch eine Frage wieviel ist Story.

423

424 Zum Beispiel, ich liebe das Spiel zum Beispiel The Last of Us. Da ist ein Raum oder so ein kaputtes
425 Haus, ein Hochhaus und ich muss einfach nur durch einen Raum, durch so ein Apartment
426 durchlaufen, durch mehrere sogar. Das irgendwie gebrochen ist hier und muss ich dann irgendwie
427 durch eine Tür und so weiter.

428

429 Ich bleibe immer stehen und gucke mir die Apartments an und die erzählen alle schon eine kleine
430 Geschichte. Wer wohnt hier? Man kann es sehen.

431

432 Wie alt sind die wahrscheinlich? Wie ist das Ganze eingerichtet und so weiter? Oder manche Szenen,
433 wo du reingehst, wo du sagst, manchmal im Level-Design einfach nur, da ist so ein Lager und das
434 Lager wird halt so gestaltet, dass es eine Geschichte erzählt.

435

436 Oh, der ist anscheinend so gestorben von dem und so weiter. Und er hat hier schon länger gelebt,
437 weil da liegt ganz viel Kram und so weiter. Also das ist so eine Geschichte, weswegen auch manchmal
438 Exploration allein schon lohnt, weil du einfach durch die Art, wie du etwas platzierst, wie du etwas
439 setzt, so wahnsinnig viel Leben in die Welt geben kannst. Und da brauchst du kein Text oder sowas.

440

441 Also als Negativbeispiel, ich habe God of War, den zweiten Teil, gespielt gehabt und danach
442 abgebrochen. Und danach Dragon Age Inquisition auch angefangen, auch abgebrochen, weil sie
443 beide ziemlich ähnlich sind.

444

445 Linear, einfach drin. Da ist irgendwie ein leuchtendes Ding auf dem Boden, da kriegst du eine
446 Textbox, wo du irgendwo ein Story-Element bekommst. Und du fragst dich, warum finde ich das auf
447 dem Boden?

448

449 Was hat das hier zu suchen? Und ihr habt offensichtlich keinen anderen Weg gefunden, es irgendwie
450 mir zu kommunizieren. Das ist nicht gut.

451

452 Und du rennst einfach dann mehr oder weniger linear durch... da fehlt, also das sind zum Beispiel
453 für mich, beide Spiele, völlig große Spiele, aber da fehlt mir komplett jede Immersion dabei. Bei
454 beiden. Ich finde nichts.

455

456 Ich renne einfach durch und frage mich, was mache ich hier eigentlich? Ich habe deswegen jetzt
457 angefangen, Witcher 3 wieder zu spielen. Das hat Immersion.

458

459 Also das sind so Sachen, oder Baldurs Gate 3 hat natürlich auch Immersion und andere Sachen, aber
460 da würde es sehr gut dazu passen. Und vieles wird bei den guten Spielen eben auch einfach nur
461 durch das Level erzählt. Und man muss sich halt überlegen, wie viel der reinen Story möchte davon
462 erzählen, möchte ich es wirklich komplett machen oder mische ich das halt geschickt, wo man die
463 Stärken der einzelnen Sachen halt verwenden kann.

464

465 Aber eigentlich schon von der Immersion, wenn ich das erste Mal, wenn ich gerade von Witcher
466 spreche, das erste Mal in eine eine große Stadt gehe und du bist ganz einfach rumgelaufen und das
467 ist eine Stadt, die Immersion dieser Stadt, diese Größe, die Leute, diese Lebendigkeit, diese Details
468 und so weiter. Das ist der Inbegriff von Immersion, solche Dinge. Reicht das so als...

469

470 [Speaker 2]

471 Also es ging wirklich nur um ein paar Beispiele und Eindrücke. Das war super. Das war sehr, sehr viel
472 Info.

473

474 Das war super.

475

476 [Speaker 1]

477 Natürlich auch sehr stark aus Spielersicht, nur aus Designsicht, aber das sind für diese Dinge die
478 praktischsten Themen, wo man einfach auch direkt sehen kann, wo was geklappt hat und wo was
479 eher nicht geklappt hat.

480

481 [Speaker 2]

482 Das ist ja auch ganz, ganz gut manchmal einfach eben sich Spiele zu nehmen, die es gut machen und
483 nicht so gut machen, dann eben gucken, wo genau hakt es da. Das ist ja gut, das dann so zu
484 betrachten.

485

486 [Speaker 1]

487 Immersion kommt auch häufig von dem, wo ich am Anfang schon mal sage, von der Extrarunde. Das
488 ist, wir haben Versacred oder sowas. Die Tatsache, dass man überall irgendwas finden konnte oder
489 einfach so eine Klassiker, den wir damals gemacht hatten, so Gräber und so weiter, die da waren
490 und man konnte überall draufnehmen, war ein dummer Spruch.

491

492 Aber das ist zwar jetzt nicht direkt, aber die Sprüche bezogen sich halt immer auch auf die Welt und
493 dieses, dass da mehr Leben ist, dass eben nicht nur das ein Korridor ist, wo ich das Gefühl auch
494 schon habe, ich kann es mechanisch erkennen. Also ich kann nicht nur verstehen im Level, sondern
495 ich verstehe ihn irgendwo nur noch auf der mechanischen Ebene. Das war zum Beispiel bei God of
496 War.

497

498 Du siehst irgendwie zwei Wege, das scheint der Hauptweg zu sein, dann geht es hier in die Kiste.
499 Das weißt du einfach. Du gehst in die Ecke, da ist die Kiste.

500

501 Und das ist keine Immersion mehr, das ist einfach nur Schwachsinn. Und oder eben bei Dragon Age,
502 die haben es nochmal auf die Spitze gebracht. Die geben dir zum Teil noch nicht mal den zweiten
503 Weg, du läufst einfach geradeaus und stell dir die Kiste in den Weg.

504

505 Da mache ich sie halt auf... gib sie mir doch einfach in die Hand. Das ist so dieses Gefühl, wo es halt
506 dann verkackt ist.

507

508 [Speaker 2]

509 Jetzt würde ich gerade ein bisschen die Reihenfolge switchen, weil davor hast du auch nochmal
510 gesagt, dass eben diese logische, also diese Konsistenz in den Leveln eben so, du hast es immer so
511 als Grundbaustein betitelt. Da jetzt aber dann die Gegenfrage, gibt es Situationen, in denen du
512 gezielt die Immersion brichst und welche und warum?

513

514 [Speaker 1]

515 Ja gut, Immersion muss man sehr geschickt machen. Die Immersion ist ja, dass ich mich so auch ein
516 bisschen in die Welt, ein bisschen flohen, ein bisschen in die Welt rein vertauche. Und ab einem
517 bestimmten Grad wird es dann so Gewohnheit.

518

519 Und dann zumindestens mit Erwartungen zu brechen. Ich weiß nicht, ob man die Immersion bricht
520 an der Stelle. Ich meine, Immersion brechen glaube ich eher nicht.

521

522 Aber Erwartungen brechen. Erwartungen aufbauen, Erwartungen in der Zeit halten. Aber dann
523 innerhalb auch eines immer noch für eine Immersion erwartbar, also akzeptablen Rahmens.

524

525 Also es soll nicht die Immersion brechen, aber es soll Erwartungen brechen. Und das finde ich
526 wichtig. Weil Immersion brechen, das wäre für mich, es passt überhaupt nicht mehr zum Spiel.

527

528 Es passt überhaupt nicht mehr zum Thema. Das wäre für mich ein Bruch der Immersion. Das sollte
529 man vermeiden.

530

531 Aber es ist nicht mehr das, was du jetzt erwartet hättest. Es ist nicht mehr so, wie die Dinge, wie du
532 sie bis jetzt gelernt hast. Aber sie sind immer noch intuitiv für dich verständlich.

533

534 Aber sie sind anders. Nehmen wir nochmal It-Takes-Two oder jetzt die neue Version. Im Prinzip ist
535 ja jede Welt, die ich da reinspringe, komplett anders.

536

537 Oder so anders, das soll ja wieder ein bisschen was Neues reinbringen. Das heißt, sie müssen halt
538 gucken, geschickt. Du hast halt immer noch das gleiche Set.

539

540 Das heißt, es muss immer noch intuitiv für dich verstehbar sein. Es sollte mit nichts brechen. Was
541 ich fundamental gelernt habe, das wäre für mich Immersionsbruch.

542

543 Aber grundsätzlich, ich bin sowas. Ich habe verstanden, zum Beispiel in dem Fall, ich bin in Fantasy
544 und Science-Fiction. Oder die Steuerung ist so und so.

545

546 Oder das sind die beiden Charaktere und die verhalten sich so und so. Das alles gehört zur
547 Immersion. So tauche ich ein.

548

549 Und das sollte nicht gebrochen werden, meiner Meinung nach. Aber innerhalb des Bereichs, was
550 ich mit denen mache und wie ich die Steuerung oder wie ich die Situation neu interpretiere, bis
551 eben zu furzenden Schweinen. Da kann ich dann auch kreativ werden, solange ich immer noch
552 intuitiv erahnen kann, wer ist was, was muss ich machen, warum ist die Situation so.

553

554 Also auch das, was einbegründet ist, also nachvollziehbar ist für den Spieler. Denn wenn der Spieler
555 irgendwann nicht mehr weiß, was er hier eigentlich tut und warum er etwas tut, das kann man
556 vielleicht ganz kurz mal für einen Schockmoment einsetzen, sollte aber möglichst schnell wieder
557 auffangen. Weil sonst doch einfach der Spieler tatsächlich nicht mehr weiß, was er hier tut.

558

559 Also die Kernantwort wäre für mich, ich würde die Immersion nicht brechen wollen. Weil da möchte
560 ich ja hin, das möchte ich nicht wegnehmen. Aber mit ihr spielen und vor allen Dingen mit Erwartung
561 spielen das schon.

562

563 [Speaker 2]

564 Und wie beurteilst du dann, also daran bezogen, so Dinge wie UI, Menüs, Cutscenes und sowas.
565 Weil wenn man es genau nimmt, dann sind das ja Sachen, die dich, also erstens mal, die die Teile
566 der Spielwelt überdecken, die dem Spieler extra Informationen geben und die zum Beispiel auch bei
567 der Cutscene jetzt den Spieler aus dem Spielen herausholen. In welchen Situationen würdest du das
568 als gerechtfertigt sagen?

569

570 [Speaker 1]

571 Kommt darauf an, was man sieht. Erstens bricht es ja nicht die Immersion, weil es ja immer noch in
572 dem gelernten, immersiven Kontext ist. Und man versucht ja, die auch möglichst auch so zu machen,
573 dass sie zu dem Rest passt.

574

575 Also die UI wird so gestaltet, dass sie eben Erwartungen entspricht oder auch verständlich ist,
576 intuitiv und mit der Zeit dann halt die Information macht. Bei Konsolen versucht man sie möglichst
577 zu reduzieren, dass man sie nur dann bringt, wenn sie nötig ist. Auch ein bisschen Frage, ist es
578 Immersion oder Flow, von dem wir sprechen, zum Beispiel Flow mit Sicherheit mit der Cutscene
579 unterbrochen, aber die Immersion wiederum kann verstärkt werden dadurch, weil ich nun zum
580 Beispiel die Charaktere oder die Situation in einem Kontext sehe, der nicht einfach nur immer mein
581 Rumgucken ist, sondern so in einem Gesamtzusammenhang sehe, der wiederum das Ganze noch
582 mal vertieft, also den immersiven Kartei noch mal vertieft. Die UI an sich ist natürlich so mittel
583 immersiv.

584

585 Sie ist halt Mittel zum Zweck und die Information, die ich brauche. Und es gibt natürlich die UI-
586 Heavy-Spiele. Die UI versucht einfach immer, die Information dann möglichst leicht, schnell, intuitiv
587 lesbar zu machen, möglichst die Wege kurz zu machen, möglichst das Wichtigste in die erste Linie
588 zu schicken, sodass ich möglichst schnell alles machen kann.

589

590 Natürlich versucht man sowohl beim Management-Spiel wie beim 3D-Spiel, so viel wie möglich
591 durch direkte Interaktion zu ermöglichen. Ich klicke auf das Haus, ich renne durch die Gegend, ich
592 agiere mit dem Objekt direkt. Aber bei eher mechanischeren Spielen ist es vor allen Dingen wichtig,
593 dass eben wieder eine Konsistenz, dass ich weiß, was ich zu tun habe, wo ich es zu tun mache und
594 dass ich die Wege möglichst kurz halte.

595

596 Das sind dann UI-Heavy-Spiele und da stört es auch nicht die Immersion, weil ich weiß von Anfang
597 auf, was ich mich einlasse. Es geht nur darum, dass die UI mich möglichst unterstützt und mich nicht
598 stört oder dass ich weniger Zeit damit verbringe, zu überlegen, wo es die UI versteckt hat, eine
599 Funktion oder wie ich die UI anwenden soll, sondern das sollte möglichst intuitiv sein, sodass ich
600 das, was ich machen möchte, was ich am besten auch intrinsisch machen will, auch schnell lösen
601 kann. Aber das ist ja auch genau so, wie es schon lange der Fall ist bei Spielen, wo ich möglichst aus
602 einer Ich-Perspektive heraus agieren möchte, dass ich wirklich vertiefe in die Situation, also in 3D-
603 Spielen.

604

605 Da gibt es ja schon genügend Möglichkeiten, das Ändern von klassischen Waffen, die das
606 Munitionsanzeige direkt auf der Waffe hat, dass man versucht, die UI irgendwie logisch zu
607 integrieren, dadurch dass es ein angeblichen Helm ist und so weiter, dass meine Helminformationen
608 da sind oder dass ich Cockpit-Informationen habe und so weiter. Aber auch man kann sich schnell
609 an Sachen gewöhnen, dass dann irgendwann schon beim alten Diablo, dann hast du halt diese
610 beiden Kugeln unten gehabt und die sind schnell irgendwann mal einfach drin. Eine gut gemachte
611 bringt halt nur so viel, wie man braucht.

612

613 Und wenn es auch noch Action ist, muss ich halt wirklich dafür sorgen, du bist dann meistens auf
614 dem Spielfeld, dass das dann auch wiederum im richtigen Moment mir die Aufmerksamkeit bringt.
615 Achtung, kurz mal auf die UI achten, du hast ein Problem. Und ansonsten sich zurücknehmen.

616

617 [Speaker 2]

618 [...] Wie testest du oder wie wird allgemein in deiner Erfahrung Immersion getestet? Gibt es da
619 dann spezielle Playtests?

620

621 Worauf wird da Wert gelegt? Was gibt man den Playtestern mit? Oder wie stellt man eben sicher,
622 dass man eben nicht nur, wie man es selbst haben möchte, es rauskommt, sondern auch, dass die
623 Spieler das so empfinden, was man eben für sie vorsieht?

624

625 [Speaker 1]

626 Da gibt es eigentlich meiner Meinung nach keine andere Option, als es spielen zu lassen. Der erste
627 Weg ist immer gerne, dass man erst mal in kleinen Gruppen Leute spielen lässt und dann
628 unterschiedliche Test-Setups und so weiter mit Augenkontrolle und meistens dann noch offene
629 Fragen, Interviews danach nochmal und so weiter, wie bestimmte Sachen waren. Aber eben auch
630 tatsächlich die Aufnahme des Spiels zu gucken, wie agierte und danach eben Fragen, wie hat sich
631 das angefühlt?

632

633 Was hast du da gedacht? Oder wusstest du, was du zu tun hattest? Oder hast du dich in der Welt
634 gefühlt?

635

636 Also das im Prinzip, also gerade diese wirklich Interviewfragen, wenn man es so direkter haben
637 möchte. Sobald man in einen größeren Bereich geht, kann man das machen. Aber wenn es mehrere
638 Spieler sind, dann wird es meistens sehr technisch und schwierig, dann wirklich so sehr direktere
639 Fragen zu stellen.

640

641 Da ist dann mehr so Feedback irgendwie, sieht blöd aus. Dann kann man sehen, ob da noch was zu
642 verbessern ist. Aber ich finde, das stärkste Mittel, um zu gucken, ob man das Richtige erreicht, ist
643 tatsächlich, dass man gezielt Leute zu Interviews dann reinbekommt.

644

645 Was auch nochmal das Gute bei Mobilespielen ist, hast du nochmal die Möglichkeit, sogar das muss
646 man gar nicht mehr einladen. Da gibt es ja auch Testmethoden mittlerweile, dass ich das von Leuten
647 fernab testen lassen kann an Geräten. Das heißt, manche spielen einfach, das wird komplett
648 aufgenommen und die haben dann noch die eine Frage zu beantworten.

649

650 Nur ist das Problem, dass man da häufig Leute erwischt, die das dann während der Fahrt spielen
651 oder sonst wie auf der Toilette oder so zwischendurch und du nicht wirklich Spiele hast, auf die du
652 ansprechen möchtest oder in Situationen, für die du es wichtig empfindest. Aber selbst davon
653 ausgehend, ich meine, du hast deine feste Vorstellung und du glaubst, dass es funktioniert, aber
654 bevor du nicht andere Leute gefragt hast, wirst du nie wissen, ob es wirklich angekommen ist. Da
655 ist es halt wieder auch wichtig, deswegen bin ich ein ganz großer Freund von iterativer, agiler
656 Methode.

657

658 Mach das früh, hab früh etwas, was dir das Gefühl vergeben soll, damit du weißt, ob du in die
659 richtige Richtung läufst. Wenn du es erst machst, wenn du fertig bist, dann machst du da noch
660 Pflaster drauf, das bringt ja nicht mehr viel. Deswegen früh erkennen, kommt das rüber, was
661 erspüren die Leute und dann zu gucken, welchen Weg du da gehen möchtest oder kannst.

662

663 [Speaker 2]

664 Okay, sehr gut. Dann haben wir noch zwei größere Fragen zum Ende hin und zwar auch wieder
665 spezieller etwas. Zum einen, also jetzt geht es um Atmosphäre.

666

667 Wie stellst du sicher, dass die Atmosphäre, die du erschaffen willst, auch so rüberkommt und wie
668 überprüfst du dann ihre korrekte Wirkung?

669

670 [Speaker 1]

671 Das ist für mich sehr ähnlich zu vorher. Erstmal ist es eine Vision. Das heißt, man denkt, ich will einen
672 bestimmten Raum erzeugen, ich möchte ein bestimmtes Gefühl erzeugen, ich möchte bestimmte
673 Stimmung erzeugen.

674

675 Daraus konstruiert man eben einen Raum, eine Szene oder was auch immer oder eine
676 zusammenhängende Sache oder eine UI. Und die ist dann schon, wie ich vorhin am Anfang noch
677 schon sagte, man versucht, damit es verständlich wird, sich an Bestehenden zu halten. Das heißt,
678 man guckt, was die Zielgruppe oder die Menschen, die man glaubt, anzusprechen.

679

680 Was verbinden sie mit dem Thema? Und dann versucht man, diese Elemente aufzugreifen und eben
681 dann den Twist zu geben, der dann zu dem Spiel passt oder eben insgesamt noch der Sprache des
682 Spiels anzupassen und zu gucken, was bietet man dann mehr, um das wiederum entspannt zu
683 halten. Und soweit ist es dann erst mal die Annahme.

684

685 Man geht davon aus, dass das funktioniert so. Und dann ist halt die Frage, das kommt dann wieder
686 aufs Spiel an. Bei einigen, wenn es nicht so wichtig ist, wenn es bestimmte Stimmung erzeugen,
687 dann ist das einfach so, dann baust du das zusammen und dann wird es auch nicht groß getestet,
688 weil du hast gar nicht die Zeit dafür.

689

690 Dann baust du zusammen, aber mindestens im Team hast du so Teamläufe, das heißt also, dass du
691 dann so ein erstes Feedback dann zumindest bekommst. Und dann geht es halt dann schon raus,
692 gerade bei Free-To-Play Spielen ist es dann draußen und dann iteriert man danach dann weiter.
693 Man guckt sich das Feedback an, dann geht es häufig dann noch mal um Fragebögen, wie fandest
694 du den Event, wie war das Gefühl und so weiter.

695

696 Und dann versteht man, an den Stellen hat es geknatscht oder sowas, dann kann man dann für die
697 nächste Iteration das nochmal anders machen. Und ansonsten, wenn es um grundsätzlichere
698 Sachen geht, für die Spiele oder so, sind wir wieder beim ersten Thema, musst du es Testspielen
699 lassen. Einfach um, ob du siehst, du hast ja deine als Designer ja alles sauber durchdacht und perfekt
700 gemacht.

701

702 Und ja, das Angespielte zeigt daran, was daran dann doch nicht so richtig perfekt war.

703

704 [Speaker 2]

705 Das heißt also, die Atmosphäre für dich ist dann jetzt, sag ich mal, es gibt natürlich die Vision fürs
706 Spiel allgemein und dann die Erwartungshaltung des Spielers an diese Vision oder eben an dieses
707 Spiel zu erkennen.

708

709 [Speaker 1]

710 Ja, die wird ja, erstmal gibt es die Vision, die wird ja runtergebrochen auf die jeweilige Situation, auf
711 die jeweiligen Level, auf die jeweilige Ansicht. Das heißt, dann muss ja diese Vision nochmal geguckt
712 werden, jetzt in dieser Situation, wie soll jetzt speziell hier die Situation, die Stimmung, das Thema
713 sein oder sowas.

714

715 Und das zusammen ergibt ja dann sozusagen, wie man eine Sache dann konzipiert, wie man die
716 Sache zusammensetzt, inhaltlich, farblich, strukturell, Länge, Breite, Höhe. Das heißt also von
717 Lesbarkeiten und so weiter auch. Aber es kommt immer darauf an, das ist was ganz
718 unterschiedliches bei einer UI-getriebenen Sache, wo das sehr stark erstmal aus einer Vision
719 herauskommt, die dann noch sozusagen eben, okay, welcher hat welche Aufgabe, welches soll
720 welches Gefühl geben, dann mache ich das.

721

722 Dann hast du ja auch noch immer die Situation, es gibt Genre-Standards, das heißt also, es gibt
723 Erwartungshaltungen, die jetzt nicht aus dem allgemeinen psychologischen Bereich kommen,
724 sondern wenn ich bestimmte Spieler ansprechen möchte, dann möchte ich die, möchte ich ja
725 bestimmte Spielerschaft ansprechen und da gehe ich davon aus, dass sie bestimmte Erwartungen
726 mitbringen aus ihrem Genre und die versuche ich natürlich dann jeweils auch immer noch zu
727 erfüllen.

728

729 Wenn ich es richtig mache, mache ich das dann so, dass ich auch neue Spieler dabei immer noch
730 nicht verliere, aber zumindestens, dass ich da auch noch Erwartungshaltungen mache. Das trägt
731 auch noch dazu bei, weil die Leute dann schon mal nicht mehr, also schon mehr mit dem Spiel, mit
732 der Story, mit dem Setting, mit dem, was wir bieten wollen, auseinandersetzen müssen und nicht
733 weniger mit der UI, mit den Dingen, die da sind. Zum Beispiel auch sowas, die Immersion von der UI
734 wird nicht gestört weniger, wenn sie klaren Genre-Standards verfolgt, weil dann guckt ein

735 Standardspieler davon gar nicht mehr drauf, der sieht das, „ah ja okay klar“, und konzentriert sich
736 dann auf das, was passiert und nicht mehr auf die Anzeige.

737

738 Wenn die Anzeige fancy ist, dann wird es gebrochen an der Stelle. Also da auch ganz viel darauf
739 achten, was erwarten Spiele und Erwartungen brechen bei UI oder bei solchen Dingen ist auch nicht
740 so geschickt. Mehr bei der Vision, bei dem Spiel, bei den Elementen, die das Spiel inhaltlich
741 auszeichnen sollen und nicht da.

742

743 Jetzt bin ich ein bisschen von einem Hölzchen aufs Stöckchen gekommen. Bleibt noch was übrig von
744 der Frage? Das ist immer so breit.

745

746 [Speaker 2]

747 Ja, es ist okay. Alles gut. Das hat die Frage auf jeden Fall mit beantwortet.

748

749 Dann kommen wir jetzt zur letzten, Hauptfrage jedenfalls, und die geht nochmal auf die Empathie
750 ein und da kannst du sagen, wenn du da Spiele hast, wo du vielleicht aus Erfahrung sagen kannst,
751 Empathie auslösen war das Ziel so und so, sind da vielleicht, warum wird das gemacht und in
752 welchen Momenten und vielleicht auch gute Wege, Empathie im Spieler selbst auszulösen?

753

754 [Speaker 1]

755 So richtig Empathie. Empathie ist immer schwierig, weil man ja eine Empathie zu einem künstlichen
756 Wesen sozusagen dann hat. Empathie kann ich vor allen Dingen erst mal auslösen, wenn ich mit der
757 Situation relaten kann.

758

759 Also wenn es eine Situation ist, da sehe ich jemanden hungern und der fragt nach, kannst du mir
760 etwas geben oder sowas? Gut, kommt erst mal auf die persönliche Empathie des Spielers an, aber
761 wenn das entsprechend dargestellt ist und dann eben, wenn es zu der Gesamtsituation passt, also
762 wenn es auch wieder immersiv eingebunden ist, das heißt also, dass es für mich auch einen Wert
763 hat. Das heißt, wenn ich das alles nur als Staffage oder unwichtig oder muss ich da draufklicken
764 betrachte, aber je immersiver, je realistischer oder jetzt realistischer nicht im Wortsinne, sondern
765 konsistenter eine Welt ist und wenn ich da in Situationen gebracht werde, dass ich eben Sachen
766 mitfühlen soll, die auch entsprechend inszeniert werden, kann es eine Sache deutlich bereichern.

767

768 Immersivität wird ja auch, oder Immersion wird ja häufig auch erzeugt, speziell, dass ich einen
769 bestimmten Charakter nachvollziehen soll, das ist natürlich wieder logisch, da muss dieser auch wie
770 beim klassischen Storytelling entsprechend auch mir nahe gebracht werden. Also nicht nur indem
771 mir die Story erzählt, du, das ist eine Person, die du schon lange kennst, das ist schön, aber ich kenne
772 sie noch nicht so lange, sondern am besten ist es natürlich, wenn man da wieder Gameplay und
773 Story verbindet, das heißt, sie wird für mich wichtig auch vom Gameplay und wenn das kombiniert
774 wird, dann kann ich auch irgendwann mal auch dann tatsächlich vielleicht mit dieser Person
775 mitfühlen, wenn sie dann irgendwas hat und will dann vielleicht auch das machen. Aus so einer
776 Mischung aus, ich will sie aber spieltechnisch nicht verlieren und die ist mir irgendwie wichtig.

777

778 Oder zum Beispiel, auch wieder ein gutes Beispiel ist Split Fiction. Ich persönlich finde, dass die
779 beiden Charaktere unheimlich gut auch vom Motion Capturing, von der Sprache und so weiter, der
780 Charakter dargestellt wird. Das heißt, die ganze Art, wie sie sich bewegen, wie sie sprechen, ist
781 konsistent dieser Charakter.

782

783 Und dann, wenn sie etwas erzählen und wenn sie auch ein bisschen Emotion zeigen wollen, dann
784 ist man viel mehr geneigt, dem auch zuzugeben, weil man diesen Charakter glaubt, er wird
785 glaubwürdig in dem Zusammenhang, er wird meaningful. Wenn das beides der Fall ist, dann kann
786 ich auch Empathie etwas haben. Wenn es weder glaubwürdig noch meaningful ist für mich, dann
787 kann ich auch keine Empathie spüren. Ist auch immer eine Frage der Distanz, was für ein Spiel ich
788 spiele, je weiter ein Spiel entfernt ist. Auch schon da sind wir wieder bei Höhe.

789

790 Wenn wir ein Spiel haben, wo ich auf Häuser klicke aus einer gottgleichen Stufe, dann ist Empathie
791 halt schwierig. Dann bin ich bei Empathie beim Niveau von den Godgames. [...]

792

793 Da ist Empathie schwach angesetzt. Je näher ich der Sache bin, dann wird die Nähe auch eben
794 räumlich nochmal verstärkt.

795

796 Aber durch gutes Storytelling, durch gutes Verknüpfen von meaningful sein zu mir und meaningful
797 sein für die Story, kann ich trotzdem versuchen, auch bei größerer Distanz, dass ich Empathie spüre
798 zu einem Charakter.

799

800 [Speaker 2]

801 Sehr gut. Vielen Dank für die Antwort. Im Prinzip an sich wäre es das mit den Hauptfragen.

802

803 Dann wäre jetzt noch die nächste Frage.

804

805 [Speaker 1]

806 Bonusfrage, yay. Bonusfrage, yay.

807

808 [Speaker 2]

809 Hast du noch irgendwas bezüglich Immersion und Environment oder so, was noch nicht thematisiert
810 wurde, was du vielleicht gerne noch ansprechen würdest?

811

812 [Speaker 1]

813 Alle Fragen. Die anderen Fragen waren schon generell das Fiese. Was machen wir denn daraus?

814

815 [Speaker 2]

816 Also, wenn du nichts hast, dann ist das kein Problem.

817

818 [Speaker 1]

819 Nein, nein, nein, ich will gerade. Wie gesagt, weil ich sowieso schon die ganze Zeit ja Highlevel im
820 Prinzip auch sehr weit war, weil das halt, da kann man ganz vieles halt sagen und jeweils auf die
821 jeweilige Situation.

822 [...]

823

824 [Speaker 1]

825 Dann hätte ich zumindest eine Sache, die ich da noch ergänzen könnte, und zwar die Plattform. Die
826 macht eine Menge aus, weil sie auch was mit der, wie sehr kann ich mich auf das Medien
827 konzentrieren, zu tun hat. Auch die Zeit, also sehr viele Spieler der neueren Spiele werden ja auf
828 Handy, Smartphones gespielt.

829

830 Und die sind allein schon vom Blick her ja so, dass ich sehr viel von der Umgebung habe. Sie werden
831 sehr viel nebenbei gespielt. Und da ist es dann mehr die Prinzipien von being Addictive usw.

832

833 Also so, dich in Routinen bringen, dich in Gewohnheiten bringen usw. Aber so Immersion, selbst
834 wenn das zum Teil mittlerweile ja Grafiken haben, die schon an AAA-Spiele rankommen, ich spiele
835 das auf jeden Fall für Ältere, also wirklich sehr gut, aber sie sind halt trotzdem so groß. Und da ist
836 halt ein begrenztes Potenzial, was sie an Immersion herbringen kann, weil sie immer ein Ausschnitt
837 sind.

838

839 Sie sind immer klein und sie müssen dadurch natürlich viel mehr gegenarbeiten, um versuchen
840 wenigstens noch ein bisschen, also vielleicht übertreiben mit Dingen oder Stimmung und sowas, um
841 noch was zu bringen. Die nächste Stufe wäre ja dann die Konsole, weil sie hat dieses Wohnzimmer,
842 dieses Zurückzieh-Feeling immer noch distanziert, im wahrsten Sinne des Wortes, weil da habe ich
843 die größte Entfernung zu dem Bildschirm. Aber ich bin in so einem auch Film- und Relax-Modus in
844 Zweifel.

845

846 Ich sitze auf der Couch und mache das. Und somit bin ich zumindestens schon, ich habe diesen
847 Controller in der Hand, ich habe eine innere Bereitschaft dazu, mich mit der Sache
848 auseinanderzusetzen. Das kommt auch wieder darauf an, wie hat man es gelernt.

849

850 Ich glaube, manche, die auch noch zum Beispiel einen Film wirklich gucken und dann wirklich sich
851 damit verbinden oder andere, die grundsätzlich nur noch Filme gucken nebenbei, da kommt es
852 darauf an, wie sehr bin ich das gewohnt. Aber auch da ist die Immersion halt, wie sehr lasse ich mich
853 auf diese Immersion rein, wie sehr tauche ich wirklich in die Welt ein und lasse mich nicht eben
854 ablenken. Da geht es schon besser.

855

856 Da habe ich die Möglichkeit, der Controller kommt darauf an, was für ein Setup ich zu Hause habe.
857 Aber das größte Potenzial in Immersion ist natürlich dann immer noch beim PC, weil da sitze ich
858 direkt davor. Die Steuerung ist im Zweifel nicht mehr so immersiv, weil beim Mobile fummel ich ja
859 selbst auf dem Bildschirm noch rum.

860

861 Das heißt, ich nehme mir noch mal mehr Immersion weg. Bei der Konsole, die hat da die größten
862 Vorteile, weil da irgendwann mal erstmal, den denkt man gar nicht mal an den Knochen. Man guckt
863 nach vorne und den Rest macht man so nebenbei.

864

865 Da funktioniert es gut. Beim PC muss man halt irgendwann das Verinnerlicht haben mit der Tastatur
866 oder sowas umzuarbeiten, wobei da auch mittlerweile... Das ist eigentlich schon wichtig, das mit
867 der Tastatur und Maus zu spielen, weil die Maus hat wieder einen extremen Vorteil.

868

869 Es gibt kein immersiver oder kein direktes, intuitiveres Eingabemittel als das, weil wenn ich die Maus
870 gewohnt bin zu benutzen, denke ich überhaupt nicht mehr dran. Das mache ich mit dem Kleinhirn.
871 Und beim PC hat man dann noch die...

872

873 Dann sitzt man am nächsten dran, du hast die größten Bildschirme. Manche machen es dann auch
874 noch schöner mit, auch noch auf der Seite oder curved oder sonst irgendwas. Aber das ist natürlich
875 die Steilvorlage für Immersion.

876

877 Ich bin wirklich drin. Wenn ich dann auch noch... Ich spiele keine First-Person-Spiele, weil ich immer
878 nur auf der Konsole spiele, weil PC ist für mich Arbeit und die Konsole ist Spiel.

879

880 Das ist so meine Trenngrenze.

881

882 Einen Film kann ich nicht aus der Ego-Perspektive angucken, da werde ich kirre. Deswegen klappt
883 es bei mir auch nicht bei Spielen. Aber umgekehrt.

884

885 Die größte Immersion, denke ich, dürfte immer noch sein, wenn ich da auf dem PC aus der Ego-
886 Perspektive... Weil dann bin ich irgendwann das. Und dann agiere ich als diese Person.

887

888 Dann noch die Maus, mit der ich irgendwann mal gar nicht mehr spüre, wie ich Kopf und Maus
889 gleichzeitig bewege. Dann bin ich drin. Also das, für welche Konsole ich arbeite, wie viel Immersion
890 ich überhaupt erzeugen kann, welches Handwerkzeug, wie effektiv ich überhaupt einsetzen kann,
891 das hängt natürlich auch sehr stark davon ab.

892

893 Auch bei Storytelling. Wenn ich ein winziges, kleines Ding habe, dann kann ich da ganz wenig Story
894 davon erzählen. Deswegen wird da sehr stark in the face Storytelling zum Teil gearbeitet.

895

896 Weil das ist das, was der Spieler mittlerweile mitbekommt. Plus noch... Bei anderen Dingen arbeiten
897 ja selbst schon die Streaming-Dienste, dass sie eigentlich Immersionen kaputt machen.

898

899 Aktiv, dass sie [...] Immersiv mit der Story arbeiten, also mit den Bildern arbeiten. Sondern weil sie
900 davon ausgehen, dass der Typ sowieso parallel noch am Handy sitzt. Die Sachen alle speak, don't
901 show machen. Die lassen das, was gerade passiert, auch noch ganz explizit Sagen, wenn es wichtig
902 ist, damit auch sie sicher gehen, dass das jemand mitbekommen hat.

903

904 Da ist wirklich der Weg, dass es sogar weg von der Immersion geht, weil man nicht mehr davon
905 ausgeht, dass die Leute überhaupt bereit sind, sich immersiv damit zu beschäftigen. Da hat natürlich
906 der PC den Vorteil, weil wer sich da hinsetzt, der will jetzt genau das und nur das tun. Dann kann ich
907 natürlich auch viel subtilere, immersivere Möglichkeiten nutzen für Immersion.

908

909 [Speaker 2]

910 Ja, cool. Und dann noch eine klitzekleine Bonusfrage. Ich verspreche, sie ist klein.

911

912 Wir haben nämlich vorher schon so ein bisschen drüber geredet. Vorher hatten wir gesagt, Story
913 durch Spielwelt vermitteln. Jetzt wäre eher so die Frage, gibt es noch irgendwelche Spiele, Projekte
914 oder sonst was, wo du sagst, die haben Immersion durch Environment auch speziell besonders gut
915 oder schlecht umgesetzt.

916

917 Hast du da abschließend noch mal irgendwas zu sagen? Wir hatten vorher schon Dragon Age oder
918 so.

919

920 [Speaker 1]

921 Ja, ich meine, das war besonders schlecht. Journey war der Klassiker, der ist mittlerweile auch schon
922 sehr in die Jahre gekommen. Aber trotzdem funktioniert der immer noch.

923

924 Die Frage geht gezielt genau hin, wo die Immersion am besten, noch mal genau die Frage.

925

926 [Speaker 2]

927 Also quasi, welche Projekte haben Immersion durch Environment besonders gut, schlecht
928 umgesetzt? Also eins von beiden.

929

930 [Speaker 1]

931 Ja, zwei schlechte Beispiele habe ich mal genannt. Ja, gut, ich habe auch mal ein gutes Beispiel
932 genannt. The Last of Us zum Beispiel oder Journey, wie gesagt, auch die sehr, sehr abstrakte Sache,
933 aber trotzdem, die sehr viel erzählt hat.

934

935 Auch die paar Spiele, die habe ich jetzt immer wieder genannt, auch diese, die versuchen
936 bestimmte. Bleiben wir einfach bei denen, die wir schon ein paar Mal genannt worden haben, diese
937 Split Fiction oder sowas. Die versuchen ja auch, durch die Art, wie sie den Level gestalten, auch
938 einen Teil des Charakters eben darzustellen.

939

940 Und es ist ja nicht einfach nur so, jetzt machen wir einen Fantasy-Charakter, sondern das sollten ja
941 immer auch Teile des Charakters oder Probleme, die die Person hat oder sowas, oder Fantasien, die
942 die Person darstellen. Und sowas ist dann, wenn du das auch merkst, dass das so Schnipplets sind.
943 Oder das ist jetzt als Kind, da merkst du plötzlich Absicht, dann merkst du auch, okay, jetzt ist alles
944 viel einfacher gehalten.

945

946 Solche Momente, wo du die Intention dahinter merkst, wo die Vision, das ist das, was mir bei den
947 anderen, diese Visionslosigkeit fasst. Du hast gerade dieses Blockbuster. Es gibt sehr viele
948 vergleichbare Sachen zwischen Film und Spiel.

949

950 Insbesondere, wenn es um die 3D-Sachen geht, wo in beiden Fällen du ja was siehst, was passiert.
951 Einmal aktiv, einmal mehr passiv. Viele Blockbuster einfach nur noch nach Schema F.

952

953 Okay, wir müssen diese Art von Szenen drin sein, wir müssen diese Körper abfangen, wir müssen da
954 die Liebesgeschichte drin haben. Klar, Hero's Journey zum 100. Mal.

955

956 Nicht 100. Mal, das ist ein bisschen untertrieben. Also so durch, die alle irgendwann immer mehr
957 seelenlos werden.

958

959 Und man muss immer mehr Geld reinstecken, das ist irgendwie so. Man will das Risiko minimieren,
960 also versucht man alles nach Schema F zu machen, damit man möglichst alles erfüllt und hat danach
961 einen langweiligen Film. Was rettet deswegen die Filmbranche?

962

963 Immer mehr independent Filme, die drum scheißen um den Rest, die sagen, wir machen es ein
964 bisschen anders. Wir wollen eine bestimmte Aussage treffen, wir brechen auch mit bestimmten
965 Dingen und machen die so, wir lassen bestimmte Sachen halt weg, weil sie nicht dazu reinpassen
966 usw.

967

968 Das Gleiche ist bei Spielen ja auch, dass im Moment immer mehr, auch vieles was Interessantes usw.
969 von Independent Seite kommt, weil die eben nicht diesen Druck spüren, wir müssen, ich meine die
970 beiden Negativbeispiele, die hatten einen hohen Druck, die mussten halt funktionieren. Da haben
971 sie ihre Firma, die einfach nur fragt, okay, ich brauche diese Zahlen, ich erwarte das und das und
972 das. Auch Ubisoft zum Beispiel, so eine Firma [...], da war das sehr spannend.

973

974 Die hatten halt wirklich eine eigene Abteilung, die sich dann die anderen Spiele, die eigentlichen
975 Spiele, die sie gemacht haben, angeguckt haben und gecheckt haben, nach Designkriterien, sind die
976 Sachen verständlich usw. Und prinzipiell war das eine tolle Sache, deswegen hatten sie sehr tiefes
977 Designwissen dort, alle Sachen wurden durchdefiniert, sodass man ein gleiches Verständnis von den
978 Sachen hat usw. Alles schön und gut.

979

980 Und das hat mich damals auch beeindruckt, aber man hat halt gesehen, wenn ich auch sowas
981 mache, wenn ich sowas standardisiere, hat das irgendwie auch dazu geführt, dass auch die Spiele
982 standardisiert wurden. Das war dann, weil die haben jetzt ja alle diesen Kriterien zu erfüllen, auch
983 wenn vielleicht die Vision das nicht möchte. Und dann gibt's, das gibt man ja schon seit Jahren, ist
984 mal wieder ein Ubisoft-Spiel mit dem und dem und das mal wieder und das mal wieder.

985

986 Das heißt also, man nimmt den Spielen dann unwahrscheinlich, und da nimmt man eben dann auch
987 die Immersion. Ein gutes Beispiel auch für Immersion, ein Negativbeispiel. Ich fand's jetzt gar nicht
988 so schlecht, aber dieses Outlaws von Ubisoft, das Star Wars-Spiel, dass sie an zwei Stellen haben
989 sich von der Immersion einfach so verkackt an Dingen, die man halt ständig macht.

990

991 Das eine ist, dass du mit Faustkämpfen einfach am besten warst. Das heißt also, du hast irgendwann
992 mal gar nicht mehr alles gemacht, bis auf die Leute zugegangen bist, und hast sie einfach immer
993 zusammengeprügelt. Du wusstest, es ist Quatsch, aber das war die schnellste Art durchzukommen
994 und die einfachste.

995

996 Und du hast dir selber, weil das einfach effektiv war, jedes Gefühl von, ich mach jetzt hier wirklich
997 mal was, kaputt gemacht, weil du einfach wusstest, das ist jetzt völliger Blödsinn, den ich mache,
998 aber ich weiß, er wird funktionieren. Oder noch schlimmer fand ich das, dass du von diesem
999 Speeder-Bike da nicht schießen konntest, eigentlich. Das heißt, ein gutes Beispiel, klar, Red Dead
1000 Redemption, den brauchen wir auch nicht nennen.

1001

1002 Glorious Beispiel von Immersion und Felgendesign und alles Mögliche. Und da ist es völlig normal,
1003 dass du vom Pferd schießen kannst, natürlich. Und bis ich herausgefunden habe, wie das geht, ich
1004 weiß nicht, ob du weißt, wie das geht bei dem Spiel, aber du hast das Ding, du hast einen Laser in
1005 der Hand und du kannst damit durch die Gegend fahren und du wirst angegriffen ständig von
1006 Leuten.

1007

1008 Du kannst nicht zurückschießen. Und dann irgendwann erfährst du, du musst so und so oft
1009 angeschossen werden, deinen Meter aufladen mit ausweichen oder so, und dann hast du so einen
1010 Sonderangriff, schaltest du dann frei, dann drückst du auf eine Taste und dann markierst du bis zu
1011 fünf Ziele und dann werden die totgeschossen. Das ist deren Rückschuss.

1012

1013 Das ist auch die einzige Möglichkeit, du wirst ständig angegriffen. Dass du dumm durch die Gegend
1014 fährst, wartest, bis der Meter aufgeladen ist, dann markierst du da, die werden auch immer alle
1015 getroffen. Das killt alles.

1016

1017 Das ganze Ding ist völlig sinnlos dadurch geworden. Du bist auch gar nicht mehr da an der Stelle im
1018 Spiel. Was soll der Scheiß?

1019

1020 Warum bin ich in der UI? Ich bin doch in der Welt. Warum bin ich jetzt in der UI?

1021

1022 Ich muss auf einen UI-Meter warten und dann mit der UI Leute wählen in einem Spiel, wo ich zielen
1023 kann. Das ist so, wie gesagt, da gibt es bessere Fälle sogar innerhalb des Genres, bessere Lösungen,
1024 aber dann eben auch das andere Thema dann auch. Ja, okay.

1025

1026 Ich glaube so, bevor ich mich wieder in was anderes in der Rage rede, das war es, glaube ich. Aber
1027 ich habe mir jetzt mehr versucht aus, weil ich glaube, es für die beantwortenden Fragen besser war,
1028 mehr auch auf andere Spiele bezogen, weil vieles von den Sachen, die ich für die Spiele wirklich
1029 direkt gemacht hatte, sind meistens so kleine Sachen, die sich weniger als Regel, das sind Sachen,
1030 die man im Kopf verinnerlicht hat, aber nicht, wo man jetzt sagen würde, ja, da war eine ganz tolle
1031 Sache, die ich dann an der Stelle eingesetzt habe, weil das ist halt Handwerkszeug, was du bei
1032 anderen Leuten halt aussiehst. Und plakativer kann man es halt, bin ich der Meinung, kann ich es
1033 halt beschreiben, bei Sachen, die man halt kennt, wo man genau weiß, ah, das ist damit gemeint,
1034 oder aus so einer Szene kennt man das bereits.

1035

1036 Als das ja in so einem Spiel hatten wir das auch, aber wir haben das dann, deswegen habe ich mich
1037 mir halt jetzt erst mal auf, vor allen Dingen auf andere Spiele bezogen. Und das Spiel, was für sich
1038 einziges Spiel, was für sich mal tatsächlich ein Edge-Adventure, wo ich beteiligt dran war, das war
1039 mehr so ein Beispiel von, Negativbeispiel, ich war da nur kurz am Anfang dabei, dann haben das
1040 dann der Projektleiter erst übernommen und dann selbst gemacht und das war eine ziemliche
1041 Katastrophe. Aber auch so Immersion noch mal, ein Letztes noch dazu, auch so ein gutes Beispiel,
1042 wenn du Beispiele gerne haben möchtest, das war mein Spiel, das habe ich sogar gestoppt als
1043 Kreativdirektor, weil ich gesagt habe, ey, was macht ihr hier für eine Scheiße?

1044

1045 Eins der Dinge, die da passiert waren, waren, es sollte, im Prinzip sollte es ein Spin-off sein von
1046 einem Spiel, was schon existiert, wo Seeschlachten auch noch drauf sind, die sehr gut funktionieren,
1047 aber das eigene Wirtschaftssimulation ist und sagte, hey, lass uns doch mal ein kleines Spiel machen,
1048 wo wir einfach uns nur auf die Seeschlachten konzentrieren und den Rest, also die ganzen
1049 Wirtschaftsteile einfach strippen und daraus noch ein bisschen mit Story und einfach mal gucken,
1050 ob wir da was Schönes zusammenstricken können. Und da hatte dann der Designer, der das dann
1051 gemacht hat, hat gesagt, ja, ich muss ja jetzt diese ganzen Güter nehmen und hat dann die eins zu
1052 eins übernommen, das heißt, also du kannst immer Schiffe kapern und sonst irgendwas machen

1053 und es waren so 20 Güter, die unten so auf eine ganze Leiste zweizeitig und sowas gefüllt haben,
1054 die konntest du alle füllen und, was konntest du mit diesen zweizeiligen Gütern, die unterschiedliche
1055 Art, was konntest du damit machen?

1056

1057 Du konntest mit denen insgesamt spielen und an einer einzigen Stelle was machen, du gehst zu
1058 einem Händler und sagst, möchtest du einfach direkt mit einem Knopf verkaufen oder möchtest du
1059 gabeln, ob du sie für einen doppelten Preis oder nicht verkaufen möchtest. So, das war's. Das ist
1060 so, auch wieder Immersion, du kriegst am Anfang, das finde ich, oh, das sieht doch wertvoll aus, das
1061 sieht nicht wertvoll aus und so weiter, du hast da, erstmal denkst du dir dein Meaning voll rein und
1062 dann wirst du das erste Mal verkaufen und wirst sagen, hä?

1063

1064 Und danach, irgendwann mal, wirst du sagen, es ist scheißegal, was da unten ist. Warum verbraucht
1065 das so viel Platz hier? Wo ich auch gesagt hab, okay, wenn du's übernehmen willst, dann nimm doch
1066 einfach, mach Produktgruppen raus, wenn du einfach die Logik als technisch übernehmen möchtest,
1067 dann merge die einfach intern und zeige dem Spieler genau so viel, wie er braucht und, die vielleicht
1068 noch irgendwo Sinn macht, mach vielleicht paar billige und paar teure Sachen, dass er sich, oh, ich
1069 hab jetzt ganz viel teurer gefunden, da kann er was anfangen mit, aber, ja, ich sollte doch das
1070 übernehmen. Ja, ja, ja, die Logik, aber, und wenn er's übernimmt, dann mach was draus.

1071

1072 Aber das war so ein gutes Beispiel für, das war komplett immersionsbrechend, weil du hattest eine
1073 Immersion, du konntest verstehen, du raubst Sachen aus, du findest verschiedenste Sachen, die
1074 auch thematisch gepasst haben und dann wird nichts damit gemacht, ne? Sowas killt dann einfach.
1075 Das war noch mal ein kleiner Schwenker.

1076

1077 [Speaker 2]

1078 Okay, sehr gut. Dann sind wir jetzt, glaube ich, aber am Ende des Interviews. Dann würde ich jetzt
1079 die Aufzeichnung erst mal beenden.

Anhang 6: Interview mit A3

1 [Speaker 2]

2 So, dann nochmal herzlich Willkommen, vielleicht zum Anfang kurz, kannst du dich kurz vorstellen,
3 wie ist deine aktuelle Tätigkeit?

4

5 [Speaker 1]

6 Ich bin aktuell Game Designerin bei [Firma 1] und Lead Game Designer bei [Firma 2], also einem
7 kleinen Indie-Studio mit Fokus auf Systeme und Content.

8

9 [Speaker 2]

10 Okay, und wie lange bist du bereits als Game Designer aktiv?

11

12 [Speaker 1]

13 Das ist eine gute Frage. Nach dem Studium, wann habe ich aufgehört zu studieren? Schon, ich würde
14 sagen, schon sechs Jahre, fünf bis sechs Jahre auf jeden Fall.

15

16 Ja, fünf Jahre kommt auf jeden Fall hin. Nehmen wir die fünf.

17

18 [Speaker 2]

19 Okay, alles gut. Dann kommen wir zu den Hauptfragen. Erst einmal allgemein reingefragt, welche
20 Rolle spielt in deinem Designprozess die Immersion?

21

22 [Speaker 1]

23 Kommt auf das Projekt an. Immersion ist jetzt auch erstmal ein schwieriger Begriff, meiner Meinung
24 nach, würde ich direkt am Anfang einmal sagen, weil Immersion bedeutet eintauchen, in etwas
25 reintauchen. Also so, denke ich, wird der Immersionsbegriff auch in der Spieleindustrie übersetzt.

26

27 Und das ist ein relativ unwissenschaftlicher Begriff, weil es alles Mögliche und viel bedeuten kann.
28 Es kann halt alles oder nichts bedeuten. Deswegen gehe ich immer gerne mehr mit dem
29 Atmosphärenbegriff als mit dem Immersionsbegriff.

30

31 Aber für mich, um das jetzt einmal zu definieren, weil ich jetzt keine Vorgabe bekommen habe,
32 bedeutet Immersion quasi, dass man möchte, dass der Spielende in sein Spiel eintaucht. Und dieses
33 Eintauchen bedeutet ja immer, dass alles einen umgibt und einnimmt. Das bedeutet quasi, ein
34 immersives Spiel ist etwas, wo ich mich nur noch auf das Spielerlebnis fokussiere und konzentriere
35 und meine andere Umgebung außerhalb des Spielbereichs nicht mehr wahrnehme und quasi alles
36 andere drumherum vergesse.

37

38 Und das wäre dann quasi ein immersives Erlebnis, wo eine bestimmte Atmosphäre um mich
39 drumherum geschaffen wird, die dazu eben führt, dass das halt passiert. Und jetzt war die Frage,
40 inwieweit Immersion eine Rolle in meinen Spielen spielt, nicht wahr?

41

42 [Speaker 2]

43 Genau, im Designprozess.

44

45 [Speaker 1]

46 Naja, in jedem Designprozess sollte Immersion daher nach dieser Definition eben eine große Rolle
47 spielen, weil die Aufgabe des Game Designers ist eben Spielspaß zu erzeugen und den Spielenden
48 im Spiel zu halten. Das ist ja mehr oder weniger das, was jeder Game Designer machen möchte.
49 Spielspaß gewährleisten, um den Spielenden so lange wie möglich zu fesseln.

50

51 Deswegen spielt Immersion für mich in jedem Spiel eine sehr, sehr große Rolle, was ich entwickle,
52 weil ich eben versuche, je nach Genre eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen. Nehmen wir jetzt
53 unser [Projekt 1]. Da geht es eben darum, dass der Spielende sich während des Spielerlebnisses
54 wohlfühlt und sich dadurch immersiv auf dieses Erlebnis einlässt.

55

56 Wohingegen man zum Beispiel bei einem Horrorspiel wie [Projekt 2], was wir dann planen zu
57 machen, fürchten und Angst haben soll und dadurch eben das Interesse am Spiel behält.

58 Dementsprechend würde ich jetzt sagen, spielt für mich Immersion, also der Atmosphärenbegriff,
59 auch eine sehr große Rolle, eben aus diesen genannten Gründen.

60

61 [Speaker 2]

62 Verfolgst du dann dabei feste Designprinzipien oder Modelle, um eben diese immersive Umgebung
63 zu schaffen? Oder freestylst du das eher so?

64

65 [Speaker 1]

66 Ich verfolge keine festen Modelle. Also wenn wir jetzt mit Modellen meinen, dass ich quasi einen
67 bestimmten Wissenschaftler, der sich mit dem Immersionsbegriff auseinandergesetzt habe, nehme
68 und versuche das nachzumachen, was dieser Mensch halt quasi gesagt hat, das mache ich nicht,
69 nein. Freestylen würde ich jetzt auch nicht unbedingt sagen.

70

71 Ich denke, dass es eine Gefühlssache, eine Atmosphäre oder eine Immersion zu erschaffen, ist,
72 denke ich, eine Sache, die sollten Game Designer ein bisschen im Gefühl haben und halt flexibel
73 anwenden können, abhängig vom Genre. Sorry, dass ich immer mit dem Genre komme, aber spielt
74 eben eine große Rolle, welches Genre man einfach machen möchte, um eben diese Immersion
75 aufzubauen. Da gibt es natürlich bestimmte grundlegende Sachen, wie den Character Controller.

76

77 Das sollte eigentlich bei jedem Spiel relativ gleich sein. Man möchte nicht, dass ein Spiel buggt. Man
78 möchte, dass es polished ist.

79

80 Das sind einfach so Prinzipien, die sind klar, weil die würden dich quasi aus der Immersion rausholen,
81 aus dieser Atmosphäre. Wenn du zum Beispiel einen Bug erlebst in einem Spiel, dann ist das ja ein
82 Bruch mit der Spielwelt. Es passiert etwas, was du nicht erwartet hast.

83

84 Und in dem Moment, wo etwas passiert, was du halt wirklich nicht erwartet hast, aber auf einer
85 Bug-Ebene, also auf einer Meta-Ebene, holt dich das Spiel halt raus und sagt dir, hey, guck mal, ich
86 bin ein Spiel. Und das ist eben etwas, was jeder halt einfach oder was ein Prinzip ist, was man auf
87 alle Genres anwenden kann, ist eben dieses Polish und dieses Bug-Fixing so weit zu haben oder so
88 weit halt nicht zu haben, dass eben kein Immersionsbruch entstehen kann. Also wenn ich ein

89 Grundprinzip habe, dann das Spiel sollte so sauber und performativ und so bugfrei und polished wie
90 möglich laufen.

91

92 Und der Charakter-Controller sollte eben so gut und realistisch wie möglich sein. Und das ist so
93 etwas, das ist einfach für jedes Genre und jedes Spiel relevant. Wo ich zum Beispiel jetzt auf ein
94 kleines Detail eingehen kann, es gibt Spiele, denen kann man nicht springen.

95

96 Das hat dann natürlich mechanische und technische Gründe, warum man das nicht kann. Man
97 möchte zum Beispiel die Level-Begrenzung damit einfach auch absichern. Aber ein Spiel, wo man
98 nicht springen kann, ist zum Beispiel immer ein bisschen schwierig, da halt weiterhin die Immersion
99 zu gewährleisten, weil man natürlich, wenn man in ein Spiel kommt, immer die Leertaste drückt,
100 um auszuprobieren, ob man springen kann.

101

102 Das ist jetzt nur so eine Kleinigkeit, aber da zum Beispiel dann zu sagen, okay, du kannst halt nicht
103 spielen, das ist die neue Regel hier. Das bricht kurz, um dich dann aber wieder hoffentlich
104 reinzuholen. Und dann hast du diese Regel, diese neue gelernt und dann ist es auch fein.

105

106 Das Schwierige ist nur, wenn du solche Regelbrüche machst, musst du den Spielenden auch wieder
107 abholen und zurück einführen, damit er dann eben diese Regel auch akzeptiert und sich nicht ärgert.

108

109 [Speaker 2]

110 Jetzt gehen wir ein bisschen in Richtung Spielerführung. Gibt es Aspekte, die du bei der
111 Spielerführung besonders wichtig findest und wie wendest du diese an? Und das ist auch nicht nur
112 darauf bezogen, jetzt zum Beispiel einen Spieler durch ein Level durchzuführen, sondern auch
113 allgemein die Aufmerksamkeit des Spielers zu leiten.

114

115 Das kann auch mit UI oder so zu tun haben oder anderen Aspekten.

116

117 [Speaker 1]

118 Auch UI, ja. Auch in Bezug auf Environmental Storytelling.

119

120 [Speaker 2]

121 Es geht generell um Aufmerksamkeit des Spielers. Wie bekommst du den Spieler das zu machen,
122 was du möchtest oder darauf zu achten, was du möchtest?

123

124 [Speaker 1]

125 Das ist eine sehr allgemeine Frage. Wie bekomme ich den Spielenden dazu, dass er quasi dort
126 langläuft, wo ich möchte?

127

128 [Speaker 2]

129 Ich kann es auch umformulieren, wenn es dir zu allgemein ist. Oder zum Beispiel erst mal die Frage,
130 vielleicht wenn das hilft, wie stellt man sicher, dass der Spieler sich zurechtfindet im Spiel?

131

132 [Speaker 1]

133 Tutorials. Da wäre mein erster Point. Es gibt verschiedene Ansätze, aber es gibt immer das Tutorial.

134

135 Der Spielende muss erst mal die Spieleregeln lernen. Das ist wie bei jedem Spiel. Egal ob Brettspiel
136 oder Computerspiel.

137

138 Du musst erst mal anfangen, die Regeln zu verstehen und die Regeln zu kennen. Das kann
139 verschieden gut oder schlecht umgesetzt werden. Oder auch Einstellungsmöglichkeiten wie das
140 Hauptmenü spielen auch schon eine Rolle.

141

142 Sogar im Hauptmenü geht es ja quasi los, den Spielenden zu führen durch das Spiel. Das vergessen,
143 glaube ich, ganz viele, dass auch das Hauptmenü Teil ist von diesem immersiven Erlebnis. Wenn du
144 ein gutes Hauptmenü hast, zum Beispiel bei Sons of the Forest, hast du Musik, die ballert und direkt
145 diese schaurige Atmosphäre, das holt dich halt ab, das hooked dich und dann bist du drin.

146

147 Dann hast du schon das richtige Mindset. Das Hauptmenü muss dir quasi schon, sorry, dass ich zu
148 früh beim Hauptmenü starte, aber das muss dir quasi schon sagen, was dich erwartet. Weil in dem
149 Moment, wo du weißt, was dich erwartet, kannst du dich leichter auf diese Führung einlassen.

150

151 Wenn du ein Horrorspiel erwartest, dann achtest du auf Licht, auf rote Lichter vor allem, auf generell
152 Lichtführung. In Horrorspielen, das weiß jeder Horrorspielender, der im Game ist, also der sich ein
153 bisschen auskennt, dass Lichtführung in Horrorspielen relevant ist, Licht- und Soundführung. Wenn
154 wir aber ein cosy Spiel spielen, ein stilisiertes vielleicht sogar, dann gibt es halt einfach andere
155 Stilmittel, um den Spielenden zurechtfinden zu lassen.

156

157 Das geht dann teilweise einfach über Farbgebungen und Farbpunkte bestimmte oder eben
158 Environmental Storytelling. Aber was wichtig ist, ist eben das richtige Mindset, dass der typische
159 Horrorgamespieler, der jetzt auch ein cosy Game zum Beispiel spielt, trotzdem das Game versteht.
160 Das ist halt wichtig.

161

162 Dafür sind dann einfach auch ein paar Sachen wichtig und relevant, um den Spielenden durchs Level
163 zu bringen. Das ist halt, nehmen wir bei Shootern, auch der Mittelpunkt. Es gibt ja Spiele, die
164 verzichten mit Absicht auf den Dot in der Mitte, um möglichst immersiv zu sein, was teilweise
165 schwierig ist, weil dann hast du keinen Orientierungspunkt mehr.

166

167 Lass ihn so unscheinbar wie möglich sein. Der ist wichtig, damit du weißt, mit was kannst du
168 interagieren und was ist interactable und wo ist überhaupt, wo soll ich hingucken. Jetzt will ich mich
169 gar nicht so krass verlieren.

170

171 Levelführung in Bezug auf Immersion ist super wichtig, denn in einem Horrorspiel anders als mit
172 Licht zum Beispiel zu arbeiten, könnte dann eben zu einem Immersionsbruch führen. Du folgst nun
173 mal den Lichtern und wenn du dann misguidest, indem du hast zwei Pathways, einer ist rot
174 beleuchtet und der andere nicht. Der andere ist, sagen wir, weiß beleuchtet.

175

176 Dann würde der Spielende den linken, den weißen Path nehmen. Wenn du auch zum Beispiel
177 Treppen hast, eine Treppe in einem Horrorspiel führt nach unten und die andere führt nach oben.
178 Egal wie viele Let's Plays ich bis jetzt geguckt habe oder auch selber Erfahrungen gemacht habe, kein
179 normaler Spielende würde direkt die Treppe nach unten nehmen.

180

181 Es wird immer erst die Treppe nach oben gewählt. Das sind einfach bestimmte Regelwerke, die von
182 Spielenden benutzt werden, um mit Absicht zu verwirren. Zum Beispiel könnte der Weg nach oben
183 mit Absicht genutzt werden und der richtige sein.

184

185 Oder halt eben mit diesen Erwartungen zu spielen. Passt das?

186

187 [Speaker 2]

188 Ja, alles gut, sehr gut bisher. Dann kommen wir wieder auch ein bisschen mehr um
189 Spielumgebungen. Wie unterscheidet sich deiner Meinung nach eine offene zu einer linearen
190 Spielumgebung?

191

192 [Speaker 1]

193 Offene Spielumgebungen sind viel schwieriger zu gestalten als lineare Spielumgebungen. Das ist
194 jetzt so mein erstes Fazit. Eine lineare Spielwelt zu erschaffen ist einfacher.

195

196 Ist jetzt einfach mein Call. Klar gibt es auch da Fallen, die passieren könnten, um die Immersion zu
197 brechen. Aber eine lineare Welt von einer Open World oder von einer offenen Spielwelt zu
198 differenzieren, ist halt einfach vor allem bei einer linearen Spielwelt hast du eben nur einen Pathway
199 vorgegeben.

200

201 Es ist wie eine Perlschnur. Du angelst dich von Perle zu Perle. Nehmen wir Spiele wie Layers of
202 Fear.

203

204 Die ist linear, auch wenn sie vielleicht im ersten Moment nicht linear wirkt. Oder auch Soma von
205 Frictional Games. Das ist ein absolut lineares Spiel.

206

207 Versus, ich bleibe jetzt extra im Horror-Genre. Versus, wir haben Amnesia: The Bunker, was kein
208 lineares Spiel ist, weil der Bunker von vornherein relativ geöffnet ist oder offen erscheint. Das ist
209 immer die Sache, bei Open Worlds erscheint die Welt offen. Aber eigentlich ist sie es auch gar nicht,
210 nicht wahr? Weil du ja die Progression hast des Spielenden.

211

212 Du kannst, selbst wenn du eine offene Welt hast, ist die Schwierigkeit, dem Spielenden quasi zu
213 zeigen, du kannst überall hin, wohin du möchtest. Die Welt gehört dir und die muss glaubhaft sein,
214 damit du auch nicht die Lust verlierst. Und die muss schön und glaubhaft sein.

215

216 Glaubhaft heißt auch nicht unbedingt, dass ein Baum nicht pink sein kann. Gucken wir uns Fantasy-
217 Spiele an. Die machen ja komplett wilde Dinge.

218

219 Glaubhaft bedeutet, dass wieder mal das Regelwerk, was du am Anfang des Spiels aufgestellt hast,
220 in sich schlüssig und glaubwürdig ist. Und dann ist nämlich die Schwierigkeit, für jeden Open-World-
221 Entwickler herauszufinden, wie schaffe ich es, diese Open World zu beschränken, dass der Spielende
222 eine Progression hat und nicht direkt alles angucken kann. Weil ich will als Entwickler ja trotzdem,
223 dass er bestimmte Dinge tut.

224

225 Und in einer Open World ist das unglaublich schwer, weil das zum Beispiel mit bestimmten
226 Wettersachen passieren muss. Vielleicht mache ich einen Sturm, den der Spielende aktuell noch
227 nicht bekämpfen kann, weil ihm irgendwas fehlt. Oder ich mache eine Steinwand irgendwo hin, die
228 man erst durchgehen kann, wenn man etwas Bestimmtes kann.

229

230 Und dabei ist es halt eben so schwer, dieses immersive Erlebnis beizubehalten, dadurch, dass es
231 glaubwürdig ist. Wenn du halt überall in einem Horrorspiel zum Beispiel Wasser und Äxte rumliegen
232 hast, dann ist das weird. Weil dein Instinkt ist, du nimmst das und es ist da und es ist für dich da und
233 du kannst es dann auch benutzen.

234

235 Warum erlaubt das Spiel mir nicht, dieses Messer aufzusammeln und es zu benutzen gegen die
236 Enemy AI? Und da gibt es einfach nie irgendeine vernünftige Ausrede dafür, warum man das nicht
237 machen sollte. Deswegen ist das immer gefährlich.

238

239 Und bei einem linearen Spiel ist es viel einfacher, den Spielenden dann eben genau dahin zu bringen,
240 wohin du möchtest, weil es eben nur diesen einen Pathway gibt. Und du kannst dann einfach viel
241 zielgerichteter, um beim Horror zu bleiben, Jumpscare oder auch gruselige Momente erschaffen,
242 weil du weißt, dass der Spielende in dem Moment, an dieser Stelle, möglicherweise hat sich die
243 ganze Zeit Spannung aufgebaut, durch Musik, durch die Optik, durch ganz viele verschiedene

244 visuelle Cues, und dann baust du das auf, um in dem Moment, wo er dahin kommt, das halt
245 auszulösen.

246

247 Wohingegen bei einem Open-World-Spiel, es gibt ja gerade viele Open-World-Spiele, die das
248 versuchen, die sind Open-World, und dann läufst du da rum, und du hast eine bestimmte Zeit, und
249 dann tauchen Jumpscares auf. Das ist nämlich das Problem. Open-World-Spiele - wie bauen die
250 Spannung auf?

251

252 Du weißt ja nicht, wohin der Spielende läuft, was er tut. Er kann dann jetzt umdrehen, und einfach
253 was anderes machen. Deshalb, ist jetzt mein Call, gibt es keine guten, ist jetzt ein harter Claim, es
254 gibt keine guten Open-World-Horrorspiele, weil es nicht möglich ist, in einer Open-World, diese Art
255 von Spannung aufzubauen, die du bei einem linearen Spiel machen kannst.

256

257 Das würde ich jetzt, vor allem bei Horror-Games, einfach in dem Bezug einmal so sagen. Lineare
258 Horrorspiele, es gibt einen Grund, warum die meisten linear sind, können dich besser gruseln, dich
259 besser einnehmen, als eine Open-World.

260

261 [Speaker 2]

262 Sehr gut. Ich glaube, darauf würde ich auch später nochmal zurückkommen, bei einer anderen
263 Frage, aber das werde ich dann nochmal sagen. Jetzt gehen wir aber erstmal weiter, auch wieder
264 bei so ein bisschen räumlicher Gestaltung.

265

266 Welche Rolle spielen denn so die verschiedenen Dimensionen, wie Höhe, Tiefe und Weite des
267 Levels? Also welche Rolle spielt das für dich?

268

269 [Speaker 1]

270 Du meinst in der architektonischen Art jetzt?

271

272 [Speaker 2]

273 Genau.

274

275 [Speaker 1]

276 Okay, ja. Da ist wieder Erwartung des Spielers, wenn du eine Kirche baust, ist die Kirche hoch. Hohe,
277 weite Räume können genauso beklemmend und gruselig sein, wie enge, kleine Räume.

278

279 Das ist auch wieder so ein Ding. Habe ich ein Mittelalter- lineares Horrorspiel, wo es halt um Kirchen
280 auch geht und die Kirche das Objekt der Angst ist, mit ihren großen Räumen und der Leere und der
281 Kälte? Oder habe ich ein Science-Fiction-Spiel, wo ich in einer kleinen, engen Base bin und jede Ecke
282 dahinter halt etwas sein könnte?

283

284 Dadurch ist das halt schon relevant, aber es kann halt nicht losgelöst einfach gesagt werden. Große
285 Räume sind fröhlich, enge Räume sind gruselig. Das kann halt auch so nicht pauschal gesagt werden.

286

287 Es kommt dort einfach auf wieder das Genre an, auf die Erwartungshaltung des Spielenden und
288 eben darauf, zu was das Objekt gemacht wird. Also dieser Raum, der eben diese bestimmten Maße
289 hat.

290

291 [Speaker 2]

292 Das war gerade ein sehr interessanter Twist, mit dem das quasi die Kirche das Objekt der Angst ist.
293 Dass das Große auf einmal zum Beklemmenden wird. Das ist jetzt so eigentlich neu, das finde ich
294 gerade sehr gut.

295

296 Und wie wichtig ist, dann vielleicht erst noch, nutzt du dann sowas zum Beispiel dann aktiv auch in
297 den Spielen, an denen du arbeitest? Oder gehst du aktiv darauf ein, diese Dimensionen zu nutzen
298 und zu beeinflussen, um eben gewisse Sachen im Spiel auszulösen?

299

300 [Speaker 1]

301 Bei Horrorgames ist es mehr, es fällt mir da ein bisschen leichter, da ja, wir arbeiten ja jetzt an
302 [Projekt 1]. Meiner Meinung nach ist da dann zum Beispiel auch eine Problematik. Im Kloster ist ja
303 alles sehr groß und wir wollen ein cozy Spiel haben.

304

305 Und wenn wir uns jetzt daran erinnern, [...] es ist kalt, es ist dunkel. Wie machst du das cozy? Also
306 das ist dann zum Beispiel auch etwas, da wollen wir das Gegenteil quasi machen.

307

308 Wir wollen aus kalten, großen Räumen einen warmen Ort machen. Also natürlich benutzen wir das
309 dann aktiv und in dem Falle versuchen wir halt eben das Gegenteil auszulösen. Mit Farben, mit
310 vielleicht Sonnenlicht, was Wärme abstrahlt, also Lichtführung wieder und Lichtquellen.

311

312 In [Projekt 2] zum Beispiel natürlich benutzt man dann aktiv diese Sachen, die ich gesagt habe. Wenn
313 der Spielende einen Gang entlang läuft oder eine Straße entlang läuft in Pompeii. Pompeii war
314 relativ eng und beklemmend, wenn du nicht auf der Hauptstraße warst und hatte eben sehr viele
315 Abzweigungen.

316

317 Und wenn der Spielende hinter jeder Straßenecke quasi etwas erwartet, dann ist das eben auch
318 perfekt ganz lange nichts zu machen und dann irgendwann, wenn er es nicht mehr erwartet,
319 zuzuschlagen quasi. Also doch, ich würde jetzt sagen, in den Spielen, die wir gerade planen und
320 machen, versuche ich das so gut es geht halt auch zu berücksichtigen. So gut es eben halt geht.

321

322 Ist nicht immer ganz einfach, das auch so umzusetzen, wie es in der Theorie eben optimal wäre.
323 Weil auch jeder Spielende was anderes tut und auch manchmal einfach nicht tut, was du willst. [...]
324 Also teils, teils.

325

326 [Speaker 2]

327 Wie wichtig ist visuelle und logische Konsistenz innerhalb eines Levels für die Immersion?

328

329 [Speaker 1]

330 Konsistenz ist super wichtig. Ich glaube, das habe ich am Anfang schon gesagt. Das ist das, wo ich
331 immer auch auf die Regeln eingehe.

332

333 Diese Regeln, die den Spielenden gesagt werden, die sollten konsistent sein. Also außer du machst
334 ein Liminal Space Game, wo du mit Absicht mit den Erwartungen des Spielenden brichst. Aber dann
335 muss auch das am Anfang klar gemacht werden, dass dieses Spiel das macht.

336

337 Weil du kannst nicht cool sein wollen und das die ganze Zeit dieselben Regeln haben und dann
338 plötzlich dem Spielenden sagen, und jetzt ändern wir die Regeln ständig. Das kann man vielleicht als
339 Zielmittel benutzen, ist aber ganz unglaublich gefährlich, dass das Spielende sich ärgert oder halt
340 nicht abgeholt wird. Das heißt, wenn man konsistente Regeln hat, dann sollte man, finde ich, diese
341 auch einhalten, weil du hast diese Welt aufgebaut und die muss eben bestimmten logischen
342 Parametern folgen, so wie die reale Welt, weil anders, wenn etwas sehr Seltsames passiert, dann
343 ist es im ersten Moment, wenn wir Matrix 1 gucken, wenn etwas Seltsames passiert, dann holt es
344 dich raus.

345

346 Dann denkst du, dann fühlst du dich nicht mehr abgeholt. Das zieht dich raus. Und damit spielt ja
347 auch zum Beispiel der Film Matrix, dass ja du erkennst, dass es eine Simulation ist anhand von einem
348 Déjà-vu zum Beispiel und du selber hast ja auch schon mal ein Déjà-vu erlebt.

349

350 Déjà-vus sind Dinge, die sind seltsam. Da läuft irgendwas nicht ganz in deinem Brain gerade so ab,
351 wie es sollte und du bist so wow, das war krass und dieser wow, das war krass Moment, entweder,
352 wenn du den schon machst, den musst du dann nutzen oder du vermeidest am besten, dass genau
353 das passiert, weil dieses Unwohlsein, dieses okay, das ist seltsam, die Regel hat sich plötzlich und
354 unerwartet geändert, das muss dann schon genutzt werden. Deswegen ist ein konsistentes
355 Regelwerk bei einem Spiel wichtig. Außer, es gibt Spiele, das ist aber dann wieder das, was ich
356 meine.

357

358 Du weißt, dass das jetzt passiert, die führen dich am Anfang ein, da spielst du in einem Raum und
359 trinkst Bier und danach ist dein WASD A ist rechts und B ist links und S ist vor und dann weißt du
360 aber okay, dieses Spiel versucht gerade quasi diesen Drunk Moment spielerisch halt umzusetzen
361 und es ist ein sehr humorvolles Game tatsächlich mehr, also das ist dann auch wieder ein anderes
362 Genre. Wenn du das bei einem Shooter machst, ich glaube bei Metal Gear war das ein Metal Gear
363 Solid bei der PS1 Version, ich bin jetzt gar nicht sicher, welcher Teil, aber da gibt es ein Level, da
364 musst du den Controller umstecken. Das ganze Spiel über passiert so etwas nicht und dann bist du
365 in einem Bossfight, der dich abfuckt des Todes und an irgendeiner Stelle funktioniert plötzlich deine
366 Steuerung nicht mehr, gar nicht mehr und du weißt nicht, was abgeht und das ist dann einfach, viele
367 Leute sind daran gescheitert und das, was du dann machen musst, du musst aus dem Spiel
368 rauskommen, also die Immersion aktiv brechen, musst dir deinen Controller angucken und denken,
369 ach komm, ich steck den jetzt mal um, das muss doch irgendwie ein Fehler sein und steck es in einen

370 anderen Slot und dann funktioniert wieder alles und das kannst du halt nicht machen, das kannst
371 du halt nicht bringen.

372

373 [Speaker 2]

374 Ich finde es lustig, ich konnte das noch nicht als Beispiel.

375

376 [Speaker 1]

377 Ja klar, es ist lustig im Nachhinein, aber imagine, du machst zum 20. Mal das Bossfight und denkst,
378 dein Gear ist kaputt, also halt literally, dein Controller, du bist am Verzweifeln, weil du nicht, damals
379 gab es nicht einfach, ich google mal das Problem, es gab halt das nicht im Heft, das Spiel hat einfach
380 seine Regel komplett gebrochen, dass das so funktioniert und dann finde ich es respektabel, dass
381 Leute weitergespielt haben oder halt, dass Leute darauf gekommen sind, weil ich kann mir
382 vorstellen, dass ganz viele Leute in dem Moment gesagt haben, okay, fuck it, ich bin raus, weil du ja
383 nicht nur ingame eine neue Regel aufstellst, sondern halt sogar komplett diese Atmosphäre, diese
384 Immersion aufbrechen musst, um in der Realität vor der Playstation eine Änderung vorzunehmen
385 und das kannst du eigentlich in der heutigen Zeit so, glaube ich, fast nicht mehr machen.

386

387 Das ist auf jeden Fall sehr riskant. Sorry, viel geredet.

388

389 [Speaker 2]

390 Nee, alles gut, das war super, weil du hast die nächste Frage schon quasi vorweggenommen. Die
391 wäre nämlich gewesen, gibt es Situationen, in denen die Immersion absichtlich gebrochen wird und
392 da hast du das quasi nicht nur erläutert, sondern auch ein gutes Beispiel gegeben. Das war sehr gut.

393

394 Darauf aber dann vielleicht noch angebunden, inwieweit betrachtest du denn zum Beispiel das HUD
395 oder Menüs oder Cutscenes als Bruch der Immersion, weil theoretisch das...

396

397 [Speaker 1]

398 Überhaupt nicht!

399 [...] Sorry, dass ich nur kurz aushole, aber eine Cutscene ist ein Film.

400

401 Und du guckst doch auch Filme, oder? Also eine Cutscene ist nichts anderes als ein Film, den du dir
402 aktiv als Avatar anguckst. Auch so, du bist der Avatar, du betrachtest es.

403

404 Und du kannst ja trotzdem immersiv weiterleben damit. Weil zum Beispiel, es gibt natürlich gute
405 Cutscenes und schlechte Cutscenes im Spiel. Eine gute Cutscene ist jede Cutscene bei Senua, Senua's
406 Sacrifice.

407

408 Einfach weil du teilweise nicht mal merkst, dass es eine Cutscene ist in dem Moment, weil sie dich
409 von der Third-Person-Perspektive rausholen mit der Kamera, dann eine Cutscene machen und
410 später dich wieder genau dahin zurücksetzen, wo du warst. Das heißt, es war für dich einfach nur
411 ein Moment, wo du halt nicht mehr die Agency hattest über den Charakter und dir eine Geschichte
412 erzählt bekommen hast. Das heißt, für mich persönlich ist eine gute Cutscene überhaupt gar kein
413 Problem und nicht mal annähernd ein Immersionsbruch, sondern kann sogar dafür sorgen, dass du
414 nochmal neu reingezogen wirst.

415

416 Weil wir kennen das von Filmen, von Musik. Es ist dann plötzlich nochmal möglich, den Spielenden
417 wieder emotional in eine neue Richtung zu lenken. Ist gerade was total Schlimmes, Trauriges
418 passiert, super.

419

420 Lass richtig die Tränendrüse rausmauen und nochmal so richtig emotionale Musik, nochmal traurige
421 Bilder zeigen und dann spielst du weiter, wenn du willst, dass der Spielende depressiv weiterläuft
422 in den nächsten fünf Minuten. Oder ist jetzt gerade was Schlimmes passiert, ja okay, aber wir
423 müssen jetzt irgendwie wieder, wir wollen in der Szene danach relativ als bald wieder Action haben.
424 Das heißt, wir müssen den jetzt wieder so ein bisschen lockern mit irgendwas.

425

426 Also benutzt du diese Cutscene, um die Gefühle auf den Spielenden zu pressen, die du als
427 Spieldesigner haben möchtest. Und dafür sind Cutscenes einfach perfekt. Sie sind ein
428 gestalterisches, perfektes Mittel, um Spielende in bestimmte Richtungen emotional zu locken und
429 bestimmte Atmosphären wieder aufzubauen.

430

431 Also Cutscenes sind top. HUD und UI sind ein schwieriges Thema, nicht wahr? Also bei Horrorspielen
432 ist es einfach so, je weniger HUD, je weniger UI, umso besser.

433

434 Weil du möglichst viel Raum der Dunkelheit und dem Nichts geben möchtest. Bei Cozy Games hat
435 sich so ergeben, man scheint, je mehr Stuff überall rumhängt und mehr Schleifchen, umso besser,
436 weil Coziness. Es ist auch da wieder ein Unterschied.

437

438 Aber um da jetzt mal kurz zu bleiben, bei dem Horrorspiel Beispiel, weil das einfach mein Bereich
439 ist. Karma: The Dark World, das ist jetzt neu rausgekommen, hat ja eine Meisterleistung gebracht.
440 Das Spiel beginnt quasi instant.

441

442 Soweit ich das sogar beurteilen kann, hat das gar nicht so richtig ein Main Menu. Oder halt auf jeden
443 Fall keine Optionen soweit, wo du Dunkelheit und so einstellst. Und das ist ja normal.

444

445 Normalerweise kannst du das Spiel starten, dann kommt so ein hässliches weißes Bild, das sollst du
446 so lange regeln, bis es dunkel ist. Dann kommt noch so ein Disclaimer, welchen Field of View
447 möchten sie haben. Und dann daddelst du darum.

448

449 Bis dahin hast du schon einfach gedacht, okay, I'm out, lass mich spielen. Und Karma hat eine
450 Cutscene, dann spielst du ein bisschen und dann kommst du in einen Testraum rein. Und dort stellst
451 du dann halt, als deine Spielerfigur, in diesem Testraum deine Optionen halt wirklich ein.

452

453 Und das ist so genial, weil du halt nicht in einem Optionsmenü bist, sondern das Spiel ist Teil von
454 dem Optionsmenü. Du spielst das Optionsmenü. Und dadurch, also warum das nicht jedes Spiel
455 macht, verstehe ich nicht.

456

457 Das ist einfach genial, weil dadurch kommst du nie raus und hast trotzdem diese nervigen
458 Einstellungen, die du brauchst einfach. Das ist einfach ein gutes Beispiel für gutes UI, dieses Spiel.
459 Oder auch nehmen wir Alien Isolation, wo das Speichern Teil des Spielerlebnisses ist.

460

461 Oder auch Silent Hill 2, wo das rote Buch dich anguckt quasi, wenn du ins Buch rein speicherst. Also
462 es gibt durchaus Möglichkeiten auf einer Metaebene quasi zu sagen, ich bin Teil vom Spiel, ich bin
463 Teil des Prozesses. Du kannst natürlich Escape drücken, Spiel speichern und raus, geht auch.

464

465 Aber das ist dann nicht sehr smooth und nicht sehr immersiv. Ich würde fast behaupten oder
466 claimen, dass diese Spielbeispiele, die ich genannt habe, das immersiver lösen als andere.

467

468 [Speaker 2]

469 Sehr cool. Viel guter Input. Dann vielleicht zu einer Testing-Frage.

470

471 Wie testest du Immersion? Oder wie kann man sicherstellen, dass die gezielte Erfahrung für die
472 Spiele auch so beim Spiele ankommt?

473

474 [Speaker 1]

475 Das kannst du nur durch Playtests machen. Du kannst selber noch so, also erst einmal verlierst du
476 beim 50. Playtest generell, egal welches Spiel es ist, einfach den Fokus auf, wie fühlt es sich für neue
477 Spielende an.

478

479 Dafür brauchst du immer freshe Playtester. Du kannst dieselbe Erlebnis nicht einer Person zweimal
480 geben, wenn du was dran gefixt hast. Deswegen ist es so wichtig, den richtigen Zeitpunkt eines
481 Playtests zu wählen.

482

483 Zu früh und du verballerst einfach sehr viele potenzielle gute Playtester, die dir hätten Input geben
484 können. Zu spät und es ist zu spät, was zu ändern. Du kannst es über Playtests herausfinden.

485

486 Natürlich kannst du deinen Leitfäden folgen und deiner Meinung und du sagst, das ist jetzt aber
487 gruselig. Letzten Endes entscheidet nicht der Spieleentwickler darüber, ob das immersiv oder
488 gruselig oder eine Atmosphäre hat, sondern immer dein Spielender, also die Spielenden.
489 Dementsprechend gibt es dafür halt einfach nur den Playtest.

490

491 [Speaker 2]

492 Gibt es den Spielern noch etwas Besonderes an die Hand? Der Fokus war jetzt, dass die Leute zum
493 ersten Mal spielen, aber wie kannst du dann auch sicherstellen, dass die Leute darauf Feedback
494 haben, was dir hilft? Gibt es da irgendwas, wo du sagst, ich sage denen eher extra, achte darauf
495 oder ich sage denen absichtlich nichts?

496

497 [Speaker 1]

498 Kommt darauf an, was ist das Ziel von einem Playtest? Wenn das Ziel von diesem Playtest ist,
499 Immersion und Atmosphären herauszufinden und nicht Bugs zu finden oder keine Ahnung, wie läuft
500 die Performance bei dir, sondern wenn wir einen gerichteten Playtest haben auf die Immersion,
501 dann Kopfhörer auf, kleiner Raum, Licht aus, Bildschirm an, Controller links, Maus und Tastatur
502 rechts, dass er sich das aussuchen kann und dann lässt du ihn das Spiel erleben.

503

504 Und dann, im besten Fall, im allerbesten Fall, hast du, wenn wir jetzt beim Hightech sind, hast du
505 einen Eye-Tracker, dass du siehst, wohin der Mensch hinguckt. Also ich meine, ich gehe jetzt davon
506 aus, dass ich das größte Budget der Welt habe, dann filme ich die Person, mache eine
507 Bildschirmaufnahme nebenbei und habe einen Eye-Tracker, weil dann sehe ich genau, guckt er jetzt
508 zuerst auf die Tür links oder auf die Tür rechts, guckt er auf die Treppe nach oben oder auf die
509 Treppe nach unten, wohin guckt er zu erst, guckt er auf das rote Licht oder auf das grüne Licht zuerst.

510

511 Und diese Sachen sind halt dann Dinge, die du auswerten kannst und mit du dann halt quasi auch
512 durch erfragen, wie hat sich das Spiel angefühlt, deine Ergebnisse bekommst, aber auch tatsächlich
513 kannst du ja dann technische Auswertungen haben, wie eben wohin hat die Person geguckt und wie
514 lange hat die Person an dieser Stelle verharret, wie lange, wenn die KI ihren Pathway läuft, wie lange
515 hat er unterm Tisch gehockt und gewartet?

516

517 Fünf Minuten? 15 Minuten? Eine halbe Stunde?

518

519 Je länger, umso besser, weil je länger diese Person panisch unterm Tisch sitzt, desto eher hast du es
520 ja geschafft, dass der gar keinen Bock mehr hat weiterzuspielen, aber natürlich weiterspielen will
521 oder muss, um halt Progress zu machen. Das heißt, anhand von diesen Parametern halt kannst du
522 dann herausfinden, ob du erfolgreich bist. Wenn du spielst und dann einfach durch das Spiel läuft
523 ohne Angst und die KI einfach, dann bin ich halt tot und wieder reset, dann mach ich es halt nochmal.

524

525 Wenn du diese Einstellung oder dieses Video hast, dann weißt du, du hast irgendwo nochmal was
526 falsch gemacht. Du musst nochmal zurück, weil irgendwo hast du hier dafür gesorgt, dass der
527 absolut keine Angst hat vor der KI. Aber das ist es ja gerade.

528

529 Alien Isolation zeigt es dir. Es ist eine random AI, die überall auftauchen kann. In jedem
530 Lüftungsschacht, aus jedem Kack-Vent kann die kommen und dich töten.

531

532 Das heißt, du bewegst dich im besten Fall, du läufst durch die Station, ich weiß nicht, ob du das Spiel
533 gespielt hast, du läufst durch die Station, du rennst nicht. Du kannst rennen, aber du rennst nicht,
534 weil du weißt, sie ist da und sie hört dich. Das heißt, du drückst dich an den Wänden entlang.

535

536 Wenn ein Vent kommt, machst du einen großen Bogen auf die andere Seite und läufst dort weiter,
537 bis dort wieder einer kommt. Du versuchst, dich nicht zu bewegen, leise zu sein und keine
538 Aufmerksamkeit auf dich zu ziehen. Und wenn du dieses Spielverhalten in deinem Spiel selber so
539 siehst bei Spielenden, dann hast du es geschafft.

540

541 Dann weißt du, okay, das sind Gefahrenzonen und der hat das gecheckt und der weiß, der kann da
542 sterben. Ähnlich macht es auch Penumbra. Die haben auch Löcher oder auch Amnesia the Bunker,
543 die haben auch Löcher in den Wänden.

544

545 Und potenziell kann auch bei Amnesia: The Bunker das Monster aus jedem schieß Loch kriechen.
546 Und wenn du ein Loch hast, dann läufst du daran nicht direkt vorbei. Das machst du nicht.

547

548 Aber wenn du in einem Playtest siehst, der Spielende macht das, dann hast du schon automatisch
549 deine Antwort. Dann ist es halt getestet und ist nicht gut, weil der deine Gefahrenzonen ignoriert.

550

551 [Speaker 2]

552 Dann die letzten zwei Hauptfragen und die erste davon ist eigentlich schon so ein bisschen mit
553 beantwortet. Da geht es nämlich eigentlich um die Atmosphäre und du hast eigentlich von Anfang
554 an Atmosphäre auch, sage ich mal, so fast mit der Immersion gleichgesetzt. Deswegen gibt es da
555 noch irgendwas, was du sagst, das würdest du gerne ergänzen?

556

557 [Speaker 1]

558 Die Atmosphäre ist für mich der wissenschaftlichere Begriff, weil du da besser drüber reden kannst.
559 Eine Atmosphäre existiert immer. Es gibt keinen Raum ohne Atmosphären.

560

561 Ich weiß nicht mehr, wer das bei den Papern war, aber da würde ich mich auf diesen Wissenschaftler
562 tatsächlich beziehen und das auch unterschreiben. Es gibt keine Nichtatmosphäre, egal wo du bist,
563 es ist eine Atmosphäre da. Und Immersion ist ja quasi wie so ein Unterbegriff der Atmosphäre.

564

565 Es ist eine Atmosphäre, die dich vollends einnimmt und festhält. Ich finde, Immersion ist mehr so
566 ein schwammiger Begriff. Bei Atmosphären kannst du sagen, es ist eine gute Atmosphäre, das ist
567 eine düstere Atmosphäre.

568

569 Aber das kannst du mit Immersion alles nicht machen, dieser Begriff ist da und entweder der
570 funktioniert oder er funktioniert nicht. Aber mit Atmosphären kannst du wissenschaftlich viel besser
571 arbeiten. Deshalb ich immer viel lieber anfangen, über Atmosphären zu reden automatisch, weil ich
572 das Gefühl habe, ich kann da mehr ausdrücken, was ich eigentlich sagen möchte.

573

574 Deswegen ist für mich Atmosphäre immer so ein bisschen der Oberbegriff von dem, was ich
575 eigentlich machen möchte. Ich möchte in einem Horrorspiel eine gruselige, düstere Atmosphäre
576 haben, damit als logische Konsequenz der Spielende von dieser Atmosphäre eingenommen und
577 aufgefangen wird und diese halt wirklich durchleben muss. Und da kommt dann erst dieser
578 Immersionsbegriff.

579

580 Er ist dann halt immersiv in diesem Erlebnis drin. Aber das kann ich halt mit dem Immersionsbegriff,
581 so wie ich es jetzt gerade mit dem Atmosphärenbegriff erklärt habe, nicht machen. Weshalb ich
582 dann lieber den anderen Begriff nutze.

583

584 [Speaker 2]

585 Und dann jetzt zu der letzten Frage, wo ich vorher schon gesagt habe, das merken wir uns mal für
586 später. Da ging es ja dann, glaube ich, um die Kirche und die Emotionen, die es im Spiele auslöst.
587 Jetzt geht es nämlich, also ich habe es jetzt Empathie genannt in der Frage, wie löst man Empathie
588 im Spiele aus?

589

590 Aber im Prinzip, es geht ja generell um die emotionale Bindung, Empathie mit dem Spieler, mit
591 anderen Charakteren im Spiel. Also wie löst man das im Spiel aus und in welchen Momenten
592 würdest du das als relevant erachten?

593

594 [Speaker 1]

595 Empathie ist wie im Film wichtig. Dieses Empathie, ich benutze das Wort mitfühlen, mit einem
596 Charakter mitfühlen. Du willst, dass deine Hauptfigur dem Spielenden nicht egal ist.

597

598 Du willst, dass vielleicht auch der NPC, der Nebenplayercharakter, dass dem Spielenden auch nicht
599 egal ist. Du erschaffst ja eine Welt mit Regeln und eine Story und möchtest ja, dass dieser Spielende
600 diese Story erlebt mit seiner Spielfigur zusammen und mitfühlt. Ich denke, das sind Beispiele wie
601 Silent Hill 2, sehr, sehr strong, wo du erst am Ende merkst, dass du eine Spielfigur spielst, die, ich
602 spoil dich jetzt, ist mir egal, die halt ein Mörder ist.

603

604 Das ist halt, und trotzdem, ich finde, das ist ein sehr stronges Spiel, weil du machst diesen ganzen
605 Leidensweg mit ihm mit. Alles in Silent Hill ist eine Bestrafung, die er sich selbst auferlegt, weil er
606 seine Frau umgebracht hat. Und du checkst das am Anfang nicht, weil du weißt nicht, er hat seine
607 Frau umgebracht.

608

609 Du weißt nur, alles will ihn umbringen und alles ist böse um ihn herum. Und er leidet und er liebt
610 seine Frau und er vermisst seine Frau und er leidet einfach unglaublich. Und du leidest mit.

611

612 Du hast Empathie mit diesem Charakter und das Spiel geht so weit am Ende, dass du in dem
613 Moment, wo du erfährst, der hat seine Frau mit einem Kissen erstickt, in dem Moment hast du
614 Mitleid mit ihm und siehst ihn nicht mal mehr als den bösen Charakter an, weil du eben diese ganzen
615 20 Stunden lang mit ihm verbracht hast und halt behauptest, diese Figur, also du glaubst, du kennst
616 diese Figur und du kannst es nachvollziehen.

617

618 Und das ist diese Art von Empathie, die genau, also wenn das passiert bei einem Spielenden, wenn
619 ein Mord quasi in deinem Kopf gerechtfertigt ist, dann hast du volle Empathie bekommen für diesen
620 Player-Charakter. Ist ja dasselbe bei Senua, die ist komplett durchgedreht, sag ich mal. Und trotzdem
621 fühlst du ja mit, du verstehst sie, du willst sie verstehen können.

622

623 Und du fängst dann an, die Entscheidungen von diesem Charakter nachzuvollziehen wollen und halt
624 auch zu verteidigen. Weshalb Empathie halt sehr, sehr wichtig ist, wenn du zum Beispiel düstere
625 Story schreiben möchtest, wenn du einen twisted oder einen deepen Charakter hast, dann ist es
626 ganz arg wichtig, Empathie zu haben, weil das Gefühl am Ende vom Spiel ist das, was zählt. Du hast
627 dieses ganze Spielerlebnis und am Ende lässt sich das Spiel mit einem bestimmten Gefühl zurück
628 und das muss halt einfach passen.

629

630 Zum Beispiel Soma, am Ende bist du alleine in einer Unterwasserstation und du weißt, alle sind fort.
631 Und diese Hoffnungslosigkeit, dieses Ertrinken, das willst du dann ja, dass der Spielende das fühlt.
632 Und dafür muss er Empathie mit deiner Figur haben.

633

634 Wenn er diese Empathie nicht hat, dann hat er das Spiel durchgespielt und dann ist gut, danke, war
635 ein schönes Erlebnis, tschüss, weiter geht's. Aber du willst ja, dass der Spielende danach diese
636 Hoffnungslosigkeit, diese Traurigkeit noch mit sich trägt und halt diese Gefühle hat, weil dafür hast
637 du dieses Spiel gemacht. Dementsprechend ist diese Empathie unglaublich wichtig aufzubauen und
638 das geht nur über unglaublich gutes Storytelling und Cutscenes, Voice Acting, Musik, Environmental
639 Storytelling.

640

641 Das ist eine Verbindung aus deinem ganzen Spiel. Da kannst du nicht einfach sagen, das ist so das,
642 da entsteht Empathie. Das ist einfach ein feinfühliges, wir wollen eine Emotion bei einem Menschen
643 erschaffen, wir wollen gemocht werden.

644

645 Im Grunde ist es so ein bisschen, du musst dich so reinversetzen, dass du willst gemocht werden.
646 Also die Spielerfigur will gemocht werden, was mache ich also damit diese Spielerfigur, die Figur
647 mögbar, also liebenswert ist. Ich darf ihr nicht nur hateful Charaktereigenschaften geben.

648

649 Es gibt zum Beispiel das Spiel Someday You'll Return. Das ist genau das Gegenteil von Silent Hill 2.
650 Die machen dasselbe so ein bisschen.

651

652 Das ist ein Vater und der ist komplett scheiße und der Charakter ist einfach von Anfang bis Ende
653 unsympathisch. Am Ende des Spiels dachte ich nur, bitte stirb endlich. Ich will nicht mehr, also stirb.

654

655 Es ist mir egal, was mit dir passiert, aber stirb. Wann ist es vorbei? Und das ist ja genau das Falsche.

656

657 Wenn du einen Charakter halt nur unsympathisch und nur scheiße machst, dann kriegst du keine
658 Empathie mit dieser Person. Du musst etwas finden, was liebenswert ist und das muss festgehalten
659 werden und daran muss dann gearbeitet werden. Empathie ist ganz wichtig, ansonsten hast du ein
660 whackes Game.

661

662 [Speaker 2]

663 Sehr gut, vielen Dank. Dann jetzt zwei Bonusfragen zum Ende. Erstens, gibt es irgendwas bezüglich
664 Immersion und Environment, was jetzt noch nicht angesprochen wurde, was du vielleicht noch
665 gerne anmerken möchtest?

666

667 [Speaker 1]

668 Nee, alles fein. Ich habe genug geredet.

669

670 [Speaker 2]

671 Und dann noch die zweite Bonusfrage. Gibt es noch irgendwelche Projekte, die du jetzt nicht schon
672 bei den Ausführungen angemerkt hast, die das besonders gut umgesetzt haben mit Immersion und
673 Environment oder besonders schlecht? Also vielleicht irgendwie nochmal so, wenn du noch
674 Beispiele hast, die du noch nicht genannt hast, einfach nochmal so zum Abschluss zu mitgeben.

675

676 [Speaker 1]

677 Beispiele, die ich nicht genannt habe.

678

679 [Speaker 2]

680 Du kannst auch gerne mal betonen, dass das eine Beispiel besonders wichtig war, wenn du
681 möchtest.

682

683 [Speaker 1]

684 Okay, Someday You'll Return ist richtig schlimm, was Spielerlebnis in Bezug auf Immersion angeht,
685 weil das Spiel nicht weiß, was es will. Es wechselt ständig seinen Fokus, seine Spielregeln. Es hat
686 weirde Horrorgame Passagen, dann ist es plötzlich ein Crafting Simulator und dann ist es ein
687 langweiliges Walking Simulator Story Game und nebenbei hast du einen Charakter, der
688 todesunsympathisch ist.

689

690 Also ich würde tatsächlich dieses Spiel, für mich persönlich ist das ein Negativbeispiel, wie man keine
691 Horrorspiele machen sollte. Silent Hill 2 und Soma sind emotionale Trips, wo du den
692 Hauptprotagonisten anfängst, wirklich zu mögen und wo am Ende quasi du wirklich traurig
693 zurückgelassen wirst. Also es ist wirklich, vor allem Soma ist heftig, was Storytelling und Ende
694 angeht.

695

696 Auch Immersion und Atmosphäre ist ganz, ganz stark dort, weil es mit ganz vielen verschiedenen
697 Dingen spielt. Ansonsten gibt es bestimmt tausend gute Spiele, die ich jetzt noch nennen könnte
698 und mindestens genauso viele, die ich nicht mag. Aber ich beschränke mich auf Soma und Silent Hill
699 2 als Positivbeispiel und Someday You'll Return als Negativbeispiel.

700

701 Ich bleib dabei.

702

703 [Speaker 2]

704 Okay, dann, wenn das alles war, was du dazu sagen möchtest, dann sind wir hier fertig. Sehr gut,
705 vielen Dank. Dann beende ich hier erstmal die Aufzeichnung.

Anhang 7: Interview mit A4

1 [Speaker 2]

2 So, dann nochmal herzlichen Willkommen und vielen Dank für die Hilfe. Vielleicht kannst du kurz zu
3 dir sagen, was ist denn deine aktuelle Tätigkeit und wer bist du?

4

5 [Speaker 1]

6 Ja klar, also ich bin der [Name], ich bin Game & Narrative Designer. Ich arbeite bei [Firma 1] als
7 Game & Narrative Designer, habe aber auch meine eigene Firma, wo ich auch als Game & Narrative
8 Designer arbeite. Ich bin bei [Firma 1] aber Vollzeit eingestellt, also da verbringe ich die meiste Zeit
9 und arbeite gerade an einem Open World Spiel [Spiel 1], also wo man [...] die Welt entdeckt.

10

11 Das ist [Setting Spiel 1]. Genau, beantwortet das die Frage so?

12

13 [Speaker 2]

14 Ja, passt schon. Dann vielleicht noch, wie lange bist du bereits als Game Designer aktiv?

15

16 [Speaker 1]

17 Ja, also hier steht ja Game Level Designer, also Level Design mache ich wenn dann ein bisschen auch
18 noch dazu, weil man als Game Designer oft viele Hüte auf hat und wir jetzt gerade an dem Projekt
19 auch nicht genug Level Design Ressourcen haben. Sonst aber Game Design mache ich jetzt seit fünf
20 Jahren, Narrative Design seit acht Jahren und insgesamt arbeite ich seit zwölf Jahren in der
21 Spielebranche.

22

23 [Speaker 2]

24 Okay, dann können wir jetzt im Prinzip zum Hauptteil übergehen. Erstmal, welche Rolle spielt
25 Immersion für dich in deinem Designprozess?

26

27 [Speaker 1]

28 Ja, also ich weiß nicht, ob ich da direkt schon fragen will, was ist denn deine Definition von
29 Immersion? Darum geht es ja hier gerade so ein bisschen in dem ganzen Interview, dass ich das gut
30 einordnen kann.

31

32 [Speaker 2]

33 Genau, also im Prinzip bei mir ist es so, ich habe mir verschiedene Definitionen von Immersion
34 angeguckt und mich dann im Prinzip auf ein Immersionsmodell konkret bezogen in meiner Arbeit.
35 Was ich jetzt aber tatsächlich eher ungern nennen würde, weil ich im Prinzip die Ergebnisse mit dem
36 Modell vergleichen möchte. Und falls es dir dann bekannt ist, wäre es natürlich, wenn du das Modell
37 kennst und es dann wiedergibst, wäre das natürlich.

38

39 Also ich möchte eher gucken, decken sich die Vorgehensweisen und Kenntnisse der Game Designer
40 auch mit dem, was in der Literatur bekannt ist, weil die Literatur ja auch eher noch dünn besiedelt
41 ist in der modernen Branche und so.

42

43 [Speaker 1]

44 Okay, na gut, dann sage ich mal. Also für mich ist Immersion ist, wie stark man gerade das Gefühl
45 hat, dass man dort ist oder in dieser Welt ist oder in diesem Spiel ist. Allerdings würde ich da so ein
46 bisschen trennen.

47

48 Es gibt einen ganz guten GDC-Talk, Immersion versus Engagement, von, glaube ich, Naughty Dog,
49 wo es darum geht, Immersion ist schön und gut, aber das eigentliche Ziel als Spiel sollte Engagement
50 sein, dass du in den Flow kommst, was ja irgendwo, man könnte auch sagen, eine Art von Immersion
51 ist. Aber der Flow passiert ja durch Interaktionen mit dem Spiel. Und Immersion ist meiner Meinung
52 nach oft eher so definiert, wie sehr man irgendwie gerade das Gefühl hat, dass man dort ist.

53

54 Und eigentlich im Spiel geht es, das könnte auch eine Simulation sein oder ein Buch. Und im Spiel
55 geht es mehr darum, dass du halt engaged bist. Wenn man das zusammennimmt oder nicht, ich
56 weiß nicht, je nachdem, würde ich die Frage anders beantworten.

57

58 Also welche Rolle spielt die Immersion in meinem Designprozess? Spielt schon eine Rolle, auf jeden
59 Fall. Ich sehe das eben auch so, wie dieser Talk, dass Engagement noch wichtiger ist, dass es so
60 wichtig ist, dass man in den Flow kommt durch die Mechaniken.

61

62 Und dann kommt aber auch Immersion irgendwo an zweiter, dritter Stelle. Ist schon auch wichtig,
63 dass man schaut, dass... Also eigentlich ist es mir wichtiger, dass man nicht mit der Immersion bricht,
64 dass man nicht zu viele Entscheidungen trifft, die den Spieler wieder rauswerfen.

65

66 Das könnten Pop-Ups sein, Töne, die nicht reinpassen, falsche Musik, sehr moderne UI, wenn man
67 in einem Mittelalter-Setting ist. Und das ist mir wichtiger, quasi das Negative zu vermeiden. Also
68 deswegen spielt Immersion schon eine wichtige Rolle.

69

70 Und zu dem weniger wichtigen Grad schon auch Immersion aktiv herzustellen. Das wäre jetzt mal
71 meine Antwort, glaube ich.

72

73 [Speaker 2]

74 Okay, ist sehr gut. Tatsächlich auch, sage ich jetzt mal, nicht nur die Immersion allgemein zu sagen,
75 ja, super wichtig oder so, sondern auch eben zu differenzieren, dass es eben auch noch andere
76 Prioritäten gibt. Das finde ich einen sehr, sehr wichtigen Punkt.

77

78 Dann... Also wir machen das ein bisschen semi-strukturiert. Verfolgst du feste Design-Prinzipien
79 oder Modelle, sag ich mal, wenn du Immersion schaffen möchtest?

80

81 Hast du da etwas, woran du dich orientierst?

82

83 [Speaker 1]

84 Ich würde sagen, an einem Prinzip orientiere ich mich schon oder beziehungsweise das verfolge ich,
85 dass man immer schauen sollte, dass man alle Paneele richtig nutzt. Und also damit meine ich, wenn
86 du jetzt gerade möchtest, dass der Spieler wirklich reingesogen wird in diese Welt, dass man das
87 nicht nur durch das Level macht, durch Environment Art oder so, sondern eben auch durch die
88 Musik, durch die Töne, durch Voice Acting, auch schaut, dass die UI dazu passt. Genau, also das
89 würde ich sagen, ist ein Design-Prinzip, dass man schaut, dass man das eher holistisch angeht.

90

91 Modelle, glaube ich nicht.

92

93 [Speaker 2]

94 Das heißt also, du hast quasi auch keine Literatur, auf die du dich konkret beziehst oder sowas?

95

96 [Speaker 1]

97 Nee, ich beziehe mich nicht konkret auf Literatur. Ich meine, ich habe ein paar Bücher und Artikel
98 dazu gelesen, würde aber sagen, dass es nichts Konkretes gibt, auf das ich mich beziehe. Es ist eher
99 so, Sachen sind eingeflossen, die in meinem Kopf irgendwie zusammenkommen.

100

101 Aber ich verfolge jetzt nicht strikt irgendwie ein spezifisches Modell oder so.

102

103 [Speaker 2]

104 Okay, dann zur nächsten Frage. Welche Aspekte der Spielerführung sind für dich wichtig und wie
105 wendest du diese an? Da ging es bei der Frage auch allgemein darum, die Aufmerksamkeit des
106 Spielers zu lenken.

107

108 Also es kann eben auch sein, dass es hier dabei geht, in dem Fall vielleicht mal nicht nur, dass du ein
109 Pfeil hast, der Charakter soll hier langlaufen im Schlauchlevel oder sonst was, sondern auch, an
110 welchen Punkten, sage ich mal, willst du die Aufmerksamkeit auf den UI lenken oder andere Aspekte
111 im Spiel allgemein, den Spieler zu lenken?

112

113 [Speaker 1]

114 Das ist eigentlich ein sehr großer Punkt, weil da finde ich, es ist ein sehr wichtiges Thema, wie sehr
115 man den Spieler bei der Hand nimmt. Und das hängt auch immer von der Zielgruppe ab. Da muss
116 man schon klar differenzieren, wenn du ein Spiel machst.

117

118 Es geht eigentlich immer darum, Spiele haben so eine gemeinsame Sprache entwickelt. Und wenn
119 du ein paar Spiele gespielt hast, dann hast du sie so internalisiert, dass du das einfach den Sachen
120 folgst, wenn die Spielerführung gut gemacht ist. Aber das ist so eine ganz eigene Sprache.

121

122 Und wenn jemand das erste Mal ein Spiel spielt, dann kennt er diese ganzen Sachen noch nicht. Und
123 deswegen an allererster Stelle würde für mich stehen, was ist die Zielgruppe? Ist die Zielgruppe
124 Leute, die selten oder nie Spiele spielen oder gespielt haben?

125

126 Oder sind es einfach Core-Gamer? Je nachdem müsste man dann entscheiden, wie viel man den
127 Spieler bei der Hand hält. Weil ich finde, je besser Spieler die Spiele kennen, desto mehr sollte man
128 sie bei der Hand halten.

129

130 Das bricht nämlich meiner Meinung nach auch wieder Immersion und vor allem Engagement. Du
131 möchtest ja immer in so einem Flow sein, in so einem Problemlösungsmodus. Und wenn dir zu sehr
132 vorgegeben wird, was du tust oder wo du hin sollst, dann schaltet dieser Teil des Gehirns ja ab.

133

134 Du musst hier überhaupt keine Entscheidungen mehr treffen oder Probleme lösen.

135

136 [Speaker 2]

137 Das heißt, wenn ich kurz reingrätschen darf, du meinst, die, die sich mehr auskennen, denen muss
138 man nicht so viel an die Hand nehmen, oder?

139

140 [Speaker 1]

141 Genau.

142

143 [Speaker 2]

144 Genau, ich glaube, das ist eben kurz verdreht worden, aber dann ist gut.

145

146 [Speaker 1]

147 Ja, oh sorry, okay. Und es geht halt hier darum, das aber elegant und subtil zu machen. Also ich
148 meine so ganz klassische Sachen wie, man macht da irgendeine Lichtquelle hin, wo man will, dass
149 der Spieler sich hinbewegt.

150

151 Das ist zum Beispiel diese Sprache, die, wenn du ein paar Spiele gespielt hast, du einfach komplett
152 internalisiert hast. Ich laufe irgendwo lang. Ich laufe einfach automatisch immer da zur Lichtquelle.

153

154 Beziehungsweise mit Absicht nicht zur Lichtquelle, weil ich denke, okay, das ist der Hauptweg. Ich
155 will jetzt den Side Path explorieren. Hier ist Lichtquelle, das wird ja der wichtige Weg sein.

156

157 Dann gehe ich erstmal hier in die dunkle Gasse rein. Welche Aspekte finde ich da wichtig? Also ja,
158 ich finde eben, je subtiler, desto eleganter.

159

160 Und das ist für mich einmal Licht und Farben. Das finde ich so relativ subtil. Wahrscheinlich weniger
161 subtil, aber immer noch besser finde ich Sound.

162

163 Also wenn zum Beispiel jemand dich ruft, oder du tatsächlich ein Geräusch aus einer sehr
164 bestimmten Richtung kommst, oder dein Charakter sagt, dass er irgendwas entdeckt. Bin ich auch
165 noch in Ordnung. Ah ja, noch eine andere Sache.

166

167 Bleiben wir bei Level Design selbst. Du kannst ja auch durch Architektur, kannst du Pfade auch
168 signalisieren. Sagen wir mal, du kannst quasi wie so eine Art Pfeil formen, ohne dass du da jetzt ein
169 Pfeil hinstellst, indem du halt Sachen einfach so ein bisschen mehr in die Richtung krümmst, oder
170 mit Linien arbeitest und sonst was.

171

172 Weil eben, Pfeil mag ich gar nicht. So das UI in der Welt, finde ich, es sollte immer die letzte Lösung
173 sein. Also ein Pfeil oder das, was leuchtet oder sonst was.

174

175 Braucht man, aber man sollte für mich immer versuchen, es diegetically zu lösen, also in der Welt.
176 Beantwortet das die Frage, oder fehlt dir da noch eine Dimension?

177

178 [Speaker 2]

179 Nee, ich glaube, das ist schon recht gut. Dann jetzt tatsächlich, da bin ich gespannt. Du hast ja selber
180 gesagt, dass du an einem offenen, also an einem Open-World-Spiel arbeitest.

181

182 Wie unterscheidet sich denn für dich die Immersion von einem offenen zu einer linearen
183 Spielumgebung? Wie gehst du die verschiedenen an?

184

185 [Speaker 1]

186 Das ist schon lustig, weil da gibt es Pro und Contra auf beiden Seiten, meiner Meinung nach. In der
187 linearen Welt kannst du ja steuern, wie der Spieler sich lang bewegt. Das könnte ja theoretisch der
188 Immersion helfen, weil du genau so alles auf dich wirken lässt, wie der Game-/Level-Designer das
189 wollte.

190

191 Aber gleichzeitig kann dann schon ein bisschen diese Dissonanz aufkommen, dass du denkst, das ist
192 doch in der echten Welt gar nicht so. Warum laufe ich einem Schlauch dem anderen hinterher? Und
193 vor allem muss man dann so viel arbeiten mit Level-Begrenzungen.

194

195 Ah, okay, da kann ich jetzt nicht lang, weil die Tür kann ich nicht aufmachen. Aber die Tür kann ich
196 aufmachen. Oder, okay, ja, da ist jetzt ein Haufen Steine, aber ganz im Ernst, da könnte ich doch als
197 echter Mensch einfach drüber klettern.

198

199 Also das sind dann Sachen, die auch wieder mit Immersion brechen in einem linearen Level. In einer
200 offenen Welt ist es natürlich viel schwieriger zu kontrollieren, wie der Spieler sich, oder fast
201 unmöglich, ist so eine Skala, wie der Spieler sich jetzt gerade bewegt, was schon Immersion auch
202 wieder schaden kann. Es ist meiner Meinung nach einfach schwerer vom Level-Design, das weiter
203 zu gewährleisten.

204

205 Dafür fühlt es sich aber dann, wenn man es richtig macht, auch echter an. Also für mich sind beide
206 valide und haben aber beide ihre Stärken und Schwächen und benötigen unterschiedliche Kniffe
207 gerade quasi, ja.

208

209 [Speaker 2]

210 Okay, und hast du dann, sag ich mal vielleicht ein bisschen konkreter, irgendwas, wo du sagst, okay,
211 in einer offenen Spielumgebung, wenn das schwierig ist, so gehst du das an. Kannst du da irgendwas
212 teilen, oder ist das eher schwierig?

213

214 [Speaker 1]

215 Ja, also in der offenen Welt ist es ja schwierig, zu den Spielern zu leiten. Und die eine Sache ist
216 natürlich immer, man hat halt dann Missionen. Dann hat der Spieler Punkte, zu denen er geht.

217

218 Aber auch in der offenen Welt, wie auch in der echten Welt, gibt es ja schon auch Begrenzungen.
219 Und mit denen muss man halt auch sehr clever arbeiten. Also eine offene Welt darf nicht einfach
220 nur eine offene Welt sein, sondern man muss sehr clever immer wieder Begrenzungen einbauen,
221 wie eben, reden wir jetzt vom Mittelalter, irgendwelche zu steilen Berge, die man nicht hochgehen
222 kann.

223

224 Aber eben auch so, wie es in der echten Welt wäre, dass du dir denkst, ja gut, da würde ich jetzt
225 auch gerade nicht hochkraxeln. Oder tiefes Wasser, schnell strömendes tiefes Wasser, sonstige
226 Sachen. Du willst eigentlich das Gefühl einer offenen Welt erzeugen, ohne dass es wirklich eine
227 komplett offene Welt ist, indem du eben auch mal immer wieder Wege forcierst.

228

229 Beantwortet das die Frage?

230

231 [Speaker 2]

232 Ja. Dann, du hast schon so ein bisschen, das angesprochen, dass man mit Architektur arbeiten kann.
233 Da kommen wir jetzt so langsam in die Richtung.

234

235 Welche Rolle spielen denn Dimensionen für dich, wie Höhe, Tiefe und Weite? Und wie du es aktiv
236 nutzt, hast du da noch mehr Beispiele dafür?

237

238 [Speaker 1]

239 Ja, schon.

240

241 Also ich finde das eigentlich ganz spannend. Höhe und Tiefe ist meiner Meinung nach sehr
242 unterrepräsentiert in 3D Games. Also ich habe da mal ein Video gesehen dazu, dass das eigentlich
243 eine der versteckten Stärken ist von den Soulslikes, weil die sehr viel mit Vertikalität arbeiten und
244 das so ein ganz besonderes Spielgefühl aufbaut.

245

246 Also einerseits ist es natürlich einfach gut, wenn man alle Dimensionen, die man zur Verfügung hat,
247 auch nutzt. Andererseits kann es dir ja aber auch ein Gefühl vermitteln. Wenn du niedriger gehst,
248 fühlst du dich, als würdest du dich in Richtung einer Gefahr bewegen oder sowas.

249

250 Oder wenn du höher gehst, wenn du hoch schaust, hast du das Gefühl, das ist ein Ziel, das du
251 erreichen willst. Wenn du höher gehst, hast du das Gefühl, du entwickelst dich weiter, du gehst
252 voran. Und wenn du nach unten guckst, hast du das Gefühl, von was du schon erreicht hast.

253

254 Damit kann man halt sehr gut spielen. Und ich finde, das wird noch viel zu wenig benutzt in 3D-
255 Games. Daher, finde ich, spielt es schon eine sehr große Rolle.

256

257 Weite ist eine ganz lustige Geschichte, weil Weite ist in der echten Welt eigentlich was sehr Schönes.
258 Man geht meiner Meinung nach wenn man wandern geht, macht man das zu einem großen Grund
259 auch, weil man einfach in die Weite schauen kann und das uns sehr gut tut. Das bedeutet, dass es
260 in der Nähe einfach sehr wenig gibt, was uns jetzt gerade stresst.

261

262 Man kann richtig weit schauen, das entspannt die Augen und den Kopf. Und in Spielen ist Weite
263 schwierig, meiner Meinung nach, aus zwei Gründen. Einmal, weil wir, wenn wir nicht VR-Games
264 spielen, eher doch wieder nur auf einen Bildschirm schauen, der die Weite nur so la la
265 repräsentieren kann.

266

267 Und andererseits, weil es oft bricht mit Exploration. Und du willst in Spielen ja eigentlich auch immer
268 die Welt entdecken und wenn du weit sehen kannst, dann siehst du alles. Und eigentlich muss ganz
269 oft in Levels, das ist eigentlich, beantwortet ist das auch noch gleichzeitig eine Antwort auf deine
270 vorherige Frage mit Open World, du musst sehr oft die Sicht brechen, damit der Spieler nicht weiß,
271 was dahinter ist und das aber wissen möchte und am besten verschiedene Wege hat, um dorthin
272 zu kommen, um dann Entscheidungen zu treffen.

273

274 Und wenn du jetzt richtige Weite hast, dann ist das nicht gegeben. Kann aber, wenn man es selten,
275 aber richtig nutzt, ein sehr starkes Tool sein. So jetzt reden wir von Breath of the Wild zum Beispiel,
276 wenn du irgendwo ankommst und dann siehst du vor dir so die weite Welt und dann siehst du, oh
277 toll, das habe ich jetzt alles noch vor mir.

278

279 Solange man dann den Spieler halt wieder reinführt in diese Welt, die man vorher so schön weit
280 gesehen hat und dann halt auch wieder mit der Sicht bricht, das wäre jetzt meine Antwort.

281

282 [Speaker 2]

283 Sehr gut. Dann kommen wir auch direkt zur nächsten Frage. Wie wichtig ist visuelle und logische
284 Konsistenz innerhalb der Level für die Immersion?

285

286 [Speaker 1]

287 Das finde ich eine schwierige Frage. Visuelle und logische Konsistenz. Also mit visueller Konsistenz
288 kann ich damit verstehen, dass oder worunter würde fallen, okay, ich habe jetzt hier eine Fantasy
289 Welt und da ist plötzlich ein Auto.

290

291 Ist das logische Konsistenz oder ist das was ganz anderes?

292

293 [Speaker 2]

294 Also visuell, gute Frage eigentlich, wenn man darüber nachdenkt, wo genau ist die Grenze? Also in
295 dem Sinne kommt es ja so ein bisschen darauf an, logische Konsequenz ist in dieser Fantasy Welt
296 ein Auto realistisch. Das wäre so ein bisschen für mich die logische Konsequenz.

297

298 Und visuelle Konsequenz ist, passt das Auto einfach dann hier in das Bild.

299

300 [Speaker 1]

301 Dann würde ich sagen, visuelle ist auf jeden Fall wichtig. Also da kann ich jetzt auch ein schlechtes
302 oder meiner Meinung nach ein Negativbeispiel geben, wenn ich gerade Clair Obscur spiele und
303 manchmal plötzlich einfach die Beleuchtung schlagartig sich ändert und das wirft mich immer raus.
304 Das fühlt sich einfach total unlogisch an.

305

306 Ich weiß nicht, ob das daran liegt, dass mein PC nicht die Ultra Settings hat oder ob das einfach eine
307 Designentscheidung war. Aber manchmal ist alles eher ein sehr starker Graufilter und plötzlich zack
308 hat alles einen Blaufilter. Das wirft einen richtig raus.

309

310 Also für die Dimension ist es meiner Meinung nach schlecht. Man braucht schon visuelle Konsistenz.
311 Logische Konsistenz ist ja, ist halt eine Settingfrage eher als, also eigentlich sind das für mich zwei
312 ziemlich getrennte Fragen.

313

314 Ja, es ist schwierig. Eigentlich ist die Antwort ja, ist wichtig. Ich weiß nicht, ob man da eine sehr gut
315 differenzierte Antwort geben kann.

316

317 Weil klar, wenn logische Konsequenz, Konsistenz nicht gegeben ist, das bricht die Immersion. Also
318 da kann ich leider nur eine sehr platte Antwort geben eigentlich.

319

320 [Speaker 2]

321 Nee, alles gut. Vielleicht dann direkt die Gegenfrage. Gibt es denn Situationen, in denen du gezielt
322 die Immersion irgendwie brichst?

323

324 [Speaker 1]

325 Also eigentlich im besten Falle, oder ich beantworte es mal so, ich würde es immer vermeiden. Nur
326 kann ich es nicht immer vermeiden. Und zwar ist es halt dann doch in einem Spiel so, dass man den
327 Spieler manchmal auf was hinweisen muss und das Gefühl hat, man schafft es nicht in der Welt.

328

329 Zum Beispiel, nehmen wir mal so ein schwammiges oder so Grauzonen Beispiel, wenn du die
330 Controls lernen musst. Dann hat man ja schon oft so eine ganz gute Ausrede dafür gefunden. So, du
331 bist jetzt gerade aufgewacht und musst dich erstmal zurechtfinden oder du läufst irgendwo lang
332 und es ist Action und deswegen wird dir halt einfach schnell gezeigt und man hofft, dass der Spieler
333 es jetzt gerade gar nicht so hinterfragt, warum ihm jetzt gerade eine UI sagt, was man drücken muss.

334

335 Da sagt man halt, okay, wir haben jetzt keine andere Chance. Wir müssen dem Spieler jetzt
336 Tastaturknöpfe oder Gamepad-Knöpfe einfach zeigen. Ja, genau.

337

338 Eigentlich ist es ein ganz gutes Beispiel. Das sind halt so Sachen, wo man halt es leider machen muss,
339 aber ich würde es eigentlich immer vermeiden. Ich würde es eigentlich nie mit Absicht machen,
340 außer ich mache irgendwie ein Spiel, wo es darum geht, mit allem zu brechen.

341

342 Aber das wäre dann eine Anomalie.

343

344 [Speaker 2]

345 Okay, also auch so, ich sag mal, ich kenne das vielleicht auch noch so von so Comedy-Spielen oder
346 sowas, die dann so die Wand zum Spieler brechen oder sowas.

347

348 [Speaker 1]

349 Genau, ja. Also das wäre dann, wenn man es eben mit Absicht machen möchte, aber eigentlich in
350 normalen Spielen würde ich es versuchen, immer zu vermeiden.

351

352 [Speaker 2]

353 Und dann in einem Spiel, wo du versuchst, das zu vermeiden, inwieweit beurteilst du dann so das
354 UI, generell Menüs oder Cutscenes als Immersionsbruch?

355

356 [Speaker 1]

357 Cutscenes stören mich schon. Also vor allem, wenn sie zu oft oder zu lang sind. Ich finde, das hat
358 man damals schon mit Half-Life 2 so gut gelöst, dass du dich einfach weiterhin bewegen kannst und
359 die Leute reden mit dir.

360

361 Also ich finde, Cutscenes sind auch eine Notlösung, meiner Meinung nach. Leider wird es viel zu oft
362 genutzt, weil man denkt, es ist ein gutes narratives Mittel. Für mich bricht es ein bisschen mit der
363 Immersion, ist jetzt aber nicht das Schlimmste.

364

365 Was waren die anderen Sachen, hast du gesagt, UI und Menüs?

366

367 [Speaker 2]

368 UI und generell Menüs, alles was, sag ich mal, im Zweifel, ich finde es immer ein gutes Beispiel. Es
369 gibt eine große Community an Leuten, die so Spiele wie Assassin's Creed dafür plädieren, das
370 vollkommen alles ausgeblendet zu spielen. Dass du wirklich der Assassine selbst bist und nur um die
371 Ecke gucken musst und so was und keine Minimap hast, keine Indicator oder sonst was.

372

373 [Speaker 1]

374 Ja, also ich, genau, da kommt für mich wieder Immersion gegen Engagement rein. Ich finde
375 Engagement wichtiger und daher auch okay, wenn es UI gibt, weil du trotzdem voll drin sein kannst.
376 Du hast halt Immersion als quasi Support für das Engagement, aber die Spielmechaniken hauen dich
377 voll in den Flow rein.

378

379 Dann ist die UI einfach nur Teil deines Flows. Daher sehe ich das nicht so kritisch, wenn man es gut
380 macht. Und ich finde, da kann man halt sehr viel falsch machen.

381

382 Man kann halt mit UI überladen. Man muss die richtige Frequenz auch finden, wie oft eine
383 Notification kommen sollte, bevor es dich doch wieder rauswirft. Ja, genau, also vielleicht kann man
384 das auch so vergleichen, wenn man, wenn man jetzt zu zweit an einem Dokument arbeitet.

385

386 Und im Chat ist nebenbei. Man arbeitet an einem Dokument, es kommt in dem Chat irgendwas,
387 dann ist es Teil dieser Arbeit und man bleibt im gleichen Mental Space. Wenn man jetzt aber
388 gleichzeitig plötzlich eine WhatsApp-Nachricht aufploppen kriegt, die stört, die wirft dich raus, weil
389 es ein anderes Thema ist.

390

391 Und so muss es halt auch mit der UI funktionieren, dass die die Hinweise, die man bekommt, genau
392 zu dem passen, was der Spieler gerade macht und wissen will. Und das ist halt schon schwer. Also
393 deswegen ist es für mich keine gut oder schlecht Antwort, sondern man kann es gut oder schlecht
394 machen und es ist nicht prinzipiell schlecht.

395

396 [Speaker 2]

397 Aber wenn man es macht, dann soll man es richtig machen.

398

399 [Speaker 1]

400 Ja klar, und das ist natürlich dann einfach gesagt. Aber da gibt es natürlich dann eben schon mit
401 welcher Frequenz, wie misst man, an welchem Punkt ist es gut oder passt gerade nicht?

402

403 Was sollte man immer anzeigen? Was sollte man den Spieler manuell öffnen lassen, weil er diese
404 Information nicht immer braucht, weil sie ihn vielleicht eher ablenkt und so Sachen, ja.

405

406 [Speaker 2]

407 Vielleicht noch eine kurze Nachfrage zu den Cutscenes. Was hältst du denn von so, es gibt ja diese
408 geführten Cutscenes, sagen wir mal, die so cinematisch sind, aber nicht, wo du dich frei bewegen
409 kannst, aber sag ich mal, wo, sag ich mal, die Interaktivität in der Cutscene nicht ganz abgegeben
410 wird. Dass du selber noch, sag ich mal, sei es ein Quicktime-Event oder sonst was hast.

411

412 [Speaker 1]

413 Ja, oder also, da fällt mir Red Dead Redemption ein, wo man dann irgendwie eine schöne Szene lang
414 reitet und plötzlich ändert sich die Kamera oder es ist ein Standbild und du reitest durch, aber du
415 reitest selber. Finde ich ein sehr interessantes Mittel. Das habe ich noch nicht so oft gesehen.

416

417 Wenn man so eine cineastischere Spielerfahrung bieten möchte, so wie Red Dead Redemption. Und
418 man macht das richtig, finde ich das eigentlich ziemlich cool. Für mich wäre das kein primäres Tool
419 in meiner Toolbox, das ich in jedem Spiel rausholen würde, sondern eben, wenn ich eben auf die
420 cineastische Erfahrungen ausbinde, dann würde ich es nutzen und dann finde ich es ziemlich cool,
421 ehrlich gesagt. Weil es meiner Meinung nach einfach besser ist, als wenn da jetzt die Cutscene
422 laufen würde.

423

424 Einfach eine reine Verbesserung, meiner Meinung nach. Ja, das wäre jetzt die Antwort.

425

426 [Speaker 2]

427 Also wenn man das so runterbricht, dann ist, also ich unterscheide immer das Medium Spiel zum
428 Medium Film und Buch und so halt durch diese Interaktivität.

429

430 Und dann würdest du sagen, dass dann dieser Punkt, dass man, sag ich mal, nicht zum reinen
431 Betrachter wird, dass der vielleicht dabei einen Kernaspekt spielt?

432

433 [Speaker 1]

434 Absolut, ja. Sorry, falls ich das nicht klar genug gesagt habe.

435

436 Ja, das ist das Coole. Du triffst zwar so gut wie keine Entscheidungen, aber du bewegst dich ja, du
437 bewegst dich weiter, du nimmst weiterhin teil. Und das ist das Wichtigste, ja.

438

439 [Speaker 2]

440 Okay. Dann zur nächsten Frage. Wie testest du Immersion? Wie gehst du daran, du hast ja einen
441 gewissen Zustand, bei dir jetzt in dem Fall, du möchtest eher Engagement als Immersion.

442

443 Wie gehst du dann an, dass du weißt, du löst das im Spieler aus, was du haben möchtest?

444

445 [Speaker 1]

446 Also ich kann schon spezifisch auf Immersion auch antworten, aber ich kann auch auf Engagement
447 antworten. Also ich antworte mal erst auf Immersion.

448

449 Ich finde, das ist wie eine Art Negativtest. Du spielst das Spiel und schaust, du musst es eigentlich
450 nicht mal wirklich groß aktiv machen. Sondern du spielst das Spiel und du merkst einfach nur, okay,
451 das hat mich jetzt gerade rausgeworfen, okay, das stört mich jetzt gerade.

452

453 Du erkennst Störfaktoren, die die Immersion brechen, so würde ich das testen. Engagement, soll ich
454 das auch noch beantworten oder ist das schon eine ganz gute Antwort?

455

456 [Speaker 2]

457 Gerne auch noch, erst mal.

458

459 [Speaker 1]

460 Also Engagement ist schwieriger. Da würde ich sagen, Flow ist nicht perfekt greifbar, aber jeder von
461 uns hat es schon mal erfahren. Und du spielst einfach dann das Spiel und beobachtest dich selbst
462 dabei, ob du jetzt Entscheidungen triffst oder nicht.

463

464 Interessante Entscheidungen. Das ist für mich der größte Punkt. Wenn das nicht passiert, dann hat
465 man gefault.

466

467 Wenn man aufhört, sich selbst zu beobachten und nur noch das Spiel spielt, dann hat man richtig
468 gewonnen. Wenn man quasi sein eigenes Ziel in diesem Fall aus den Augen verliert, weil man so tief
469 im Spiel drin ist.

470

471 [Speaker 2]

472 Und in diesen beiden Szenarien redest du jetzt aber von du als Game-Level-Designer selbst.

473

474 [Speaker 1]

475 Ja, das ist richtig. Also als erstes teste ich das, aber dann sollte man auch Leute haben, die das testen.
476 Aber das ist sehr schwer umzusetzen, weil du kannst nicht einfach Leute spielen lassen und dann
477 hinterher ihnen einfach einen Fragebogen geben.

478

479 Und dann sehr gezielte Fragen stellen. Aber das bringt, glaube ich, nicht immer genau die Resultate,
480 die man braucht. Du kannst halt immer nur fragen, hey, hattest du Spaß?

481

482 Hat dir das gefallen? Hattest du das schwierig? Hast du hier Entscheidungen treffen müssen?

483

484 Aber im Endeffekt musst du das Game-Design selbst analysieren und das kannst du halt nur selbst
485 machen oder andere Game-Designer. Also ja, man muss es testen und am besten auch andere

486 Kollegen testen es. Und wenn man eine große Firma hat mit vielen Ressourcen, dann hat man
487 irgendwie einen UX-Department oder einen User-Testing-Department oder so.

488

489 Dann holt man Leute gezielt rein und beobachtet sie, während sie spielen. Da kannst du das
490 natürlich auch testen. Aber da gibt es, glaube ich, nur eine Handvoll von Firmen in Deutschland, die
491 das überhaupt machen können.

492

493 [Speaker 2]

494 Ist das dann, sage ich mal, zu fern ab für dich oder kann ich da noch eine Nachfrage stellen?

495

496 [Speaker 1]

497 Du kannst gerne eine Nachfrage stellen.

498

499 [Speaker 2]

500 Okay, dann im Prinzip würdest du dann aber zum Beispiel die Leute in gewisser Weise briefen, dass
501 es zum Beispiel um Immersion geht.

502

503 Oder würdest du sagen, das beeinflusst das Ergebnis und du riskierst aber, dass am Ende vielleicht
504 sie gar nicht darauf geachtet haben oder sowas?

505

506 [Speaker 1]

507 Ja, das ist eine gute Frage. Ich meine, ich habe das auch schon gemacht, aber ich habe das nicht
508 geleitet.

509

510 Also das wäre eine gute Frage für einen User-Testing-Experten. Mein Bauchgefühl wäre, ich würde
511 es nicht sagen, sondern ich würde klar beobachten und einfach oder vielleicht würde ich auch A-B-
512 Testing machen. Also wenn wir jetzt davon reden, es ist meine Firma und ich würde es einführen,
513 dann würde ich A-B-Testing machen und schauen, was für mich besser funktioniert.

514

515 [Speaker 2]

516 Also A-B meinst du, einmal sagst du es, einmal sagst du es nicht?

517

518 [Speaker 1]

519 Genau, ich würde einer Gruppe es sagen und einer Gruppe würde ich es nicht sagen. Und dann
520 gucken, wo ich bessere Antworten oder Resultate bekomme.

521

522 [Speaker 2]

523 Okay, super. Dann zu den zwei letzten Fragen. Die sind nochmal ein bisschen konkreter und zwar
524 Wie erschaffst du eine Atmosphäre?

525

526 Was gehört da für dich dazu? Und wie überprüfst du, dass ihre Wirkung, so wie du sie dir vorstellst,
527 beim Spieler ankommt?

528

529 [Speaker 1]

530 Okay, das ist schon eine krasse Frage.

531

532 Also da kommt noch was rein, was für mich irgendwo in der gleichen Sphäre schwirrt wie Immersion
533 und Engagement. Und das ist so diese Player-Fantasy. Oder diese Fantasy, die man einfach aufbaut
534 mit einem Spiel.

535

536 Das finde ich auch sehr wichtig. Vielleicht wichtiger als Immersion selbst. Also wenn man jetzt
537 überlegt, worauf legt man seinen Fokus, wenn man eine Vision baut oder ein Gamedesign, dann ist
538 es für mich, der schon einfach mehrere Spiele gespielt hat, wichtig, dass man nicht sagt, oh ja, wir
539 machen das jetzt super immersiv.

540

541 Wir nutzen all diese Kanäle. Und das ist dann irgendwie mittelalterliches Fantasy. Das habe ich
542 einfach schon zu oft gespielt.

543

544 Dann wäre es für mich wichtiger zu schauen, was ist die Player-Fantasy, die man rüberbringt. Einmal
545 eben das Setting. Dass das Setting interessant ist und tief genug.

546

547 Also es gibt jetzt so Simulatoren-Spiele heutzutage, wie du bist in einem Trading Card Game Shop.
548 Und dann ist das das Setting. Das funktioniert dann für Fans von Simulationsspielen.

549

550 Und dann ist es eine sehr starke Fantasy, die sehr konkret ist. Aber für so ein normales Spiel fehlt
551 da einfach die Tiefe. Das ist einfach nur das, was du tagsüber machst.

552

553 Das ist schwierig. Also ein cooles Setting. Also es gibt zum Beispiel ein Spiel, an dem ich arbeite.

554

555 Da ist das Setting Miami in den 80ern. Und du bist ein Undercover Detective. Also es geht um die
556 Mafia und so.

557

558 Das ist einfach so ähnlich wie Miami Vice. Oder auch GTA Vice City halt. Ein sehr cooles Setting.

559

560 Eine sehr coole Player-Fantasy in dem Fall. Dann bist du halt ein Gangster oder ein Undercover
561 Detective. Das beeinflusst ja dann extrem, welche Atmosphäre man eigentlich gerade bauen
562 möchte.

563

564 Ich halte das aber für wichtiger als die Atmosphäre selbst. Die Atmosphäre dann. Das ist schwierig.

565

566 Das ist total lustig, dass Leute Sachen unterschiedlich interpretieren können. Du musst dann wieder
567 alle Kanäle nutzen. Wie hell oder dunkel ist es gerade?

568

569 Welche Farben sind hier? Als Beispiele dunkel, bedrohlich, hell, sicher. Rot, Gefahr.

570

571 Blau, sanft und sowas. Und ja auch Architektur. Architektur kann auch bedrohlich sein.

572

573 Brutalismus. Oder schön gespielt. Jugendstil oder so.

574

575 Sounds und Musik extrem wichtig. Also man kann ja durch Musik eine Atmosphäre schaffen. Du
576 kannst ja einfach nur bei Spotify ein Lied anmachen.

577

578 Und auch durch Sounds allein. Und wenn es Voice Acting gibt, dann muss man natürlich auch den
579 Voice Actern sagen, was ist die Atmosphäre, die ich gerade schaffen will. Dann nutzt man all diese
580 Kanäle, um eine Atmosphäre zu schaffen.

581

582 Und dann muss man sie schon mit Spielern einfach testen. Also erstmal teste ich sie selber.
583 Funktioniert das?

584

585 Oder manchmal erzeugt man das Gegenteil, wenn man alles zu sehr in eine Richtung greift. Dann
586 wirkt es einfach nur komisch. Da muss man eben drauf achten.

587

588 Und dann muss man eben Spieler das spielen lassen. Und dann kann man sie ja ganz konkret fragen.
589 Wie hast du dich da eigentlich gerade gefühlt?

590

591 Das wäre jetzt meine Antwort.

592

593 [Speaker 2]

594 Okay. Und dann, wie löst du Empathie im Spieler aus?

595

596 Oder in welchen Momenten ist das für dich relevant? Und, wenn ich noch die Zusatzfrage stellen
597 darf, vor allem vielleicht auch, das ist nämlich ein interessanter Faktor, sowas in offenen Welten zu
598 machen, ist von dem Wissensstand, den ich bis jetzt erfahren habe, tendenziell eher als schwieriger
599 betrachtet. Wenn du da noch was zu sagen kannst, wäre auch interessant.

600

601 [Speaker 1]

602 Ja, also ich finde, das machen Spiele halt oft nicht gut. Also, wenn ich ein Buch lese, dann beflügelt
603 es meine Fantasie. Und ich spüre auch Empathie.

604

605 Wenn ich einen Film schaue, dann beflügelt es weniger meine Fantasie, weil ich die Sachen ja dann
606 sehe. Aber moderne Filme können extrem meine Empathie bestärken, weil ich die ganzen
607 Emotionen so nah einfach direkt vor mir sehe. Das kannst du im Spiel nicht machen, außer du nutzt
608 Cutszenes.

609

610 Und auch dann ist es halt immer noch meistens einfach nicht so gut, gemacht oder animiert wie in
611 Filmen. Aber Empathie ist ja nicht nur Emotionen sehen, sondern auch sich mit jemandem
612 identifizieren. Daher würde ich Empathie im Spieler auslösen, indem ich Charaktere schreibe, mit
613 denen man sich identifizieren kann.

614

615 Das bedeutet, die haben eine Persönlichkeit, aber sie haben auch einen Makel, also einen Flaw, mit
616 dem man sich identifizieren kann. Das muss nicht heißen, dass man den gleichen hat. Aber wenn
617 ein Mensch ein Charakter perfekt ist oder nur einen Fake-Flaw hat, dann spürt man das einfach und
618 kommt nicht wirklich da rein.

619

620 Das ist eine Sache. Aber was ich ganz interessant finde an Spielen ist... Warte, ich beantworte das
621 erstmal noch so und beantworte noch weiteres mit dem Open World.

622

623 Das finde ich kann man auch in einem Open World Game machen. Das Problem an Open World
624 Games ist, dass du weniger als die Region die Zeit des Spielers nicht unter Kontrolle hast. Das
625 bedeutet, du kannst bei dem Spieler Empathie auslösen und dann läuft er einfach zehn Stunden
626 lang durch die Wildnis.

627

628 Dann ist dieses Gefühl schon wieder komplett weg, bis du das das nächste Mal wieder aufgreifst.
629 Das ist schwierig. Da hat man ein paar Tricks.

630

631 Man könnte zum Beispiel auch Charaktere wieder einführen ohne, dass sie an eine Region gebunden
632 sind, indem man zum Beispiel mit ihnen telefoniert. Also bei Firewatch ist das zum Beispiel genial.
633 Das ist immer dein Walkie Talkie.

634

635 Genau, also das Open World hat diese Schwierigkeiten, aber es gibt auch Lösungen. Aber was ich in
636 Spielen wahnsinnig interessant finde ist meiner Meinung nach stärker Empathie entwickeln kann

637 als jedes andere Medium ist durch die Spielmechanik. Und zwar kann man so dich dazu bringen,
638 dich in die Rolle von jemand anders hinein zu versetzen.

639

640 Nicht über die Emotionen, sondern über die Handlung. Und dann handelst du und dann fühlst du
641 wieder Emotionen. Aber es sind dann wirklich deine.

642

643 Du hast ja nicht die von jemand anders gesehen und sie auf dich übertragen, sondern du hast sie
644 selber gespürt. Nehmen wir Papers, Please als Beispiel. Kennst du?

645

646 Okay, Papers, Please. Du bist an der Grenzkontrolle und du musst entscheiden, wer darf ins Land
647 einreisen und wer nicht.

648

649 [Speaker 2]

650 Ah, hab ich schon gehört tatsächlich.

651

652 [Speaker 1]

653 Du musst nach Fehlern gucken. Und das fühlt sich echt schwierig an, weil du Leute ablehnen musst
654 oder kannst, weil ein Tippfehler in ihrem Reisepass war. Aber eigentlich musst du ja, weil vielleicht
655 ist der Reisepass ja fake.

656

657 Und das sind so schwierige Emotionen. Plötzlich hat man ein viel stärkeres Gefühl dafür, wie es um
658 Einwanderung geht, wie es darum steht, wie es so ist, Grenzmitarbeiter zu sein, aber auch ein viel
659 stärkeres Gefühl für die Situation der Leute dort. Es gibt ein ganz simples Spiel Das zeigt dir, wie es
660 ist, arm zu sein.

661

662 Da hast du 1000 Dollar zur Verfügung. Es ist einfach nur eine UI und ich glaube Tage oder Wochen
663 und du musst immer wieder Entscheidungen treffen. Hey, dein Kind geht heute in die Schule und
664 die Schule macht dir aber einen Ausflug.

665

666 Der kostet aber 8 Dollar. Dann denkst du dir, okay, ich hab ja 1000 Dollar noch, gibst du dir 8 Dollar.
667 Und am nächsten Tag sind aber die Schuhe kaputt gegangen.

668

669 Und so weiter und so fort. Dann bist du in der Arbeit und wirst krank, aber Krankheitstage werden
670 nicht bezahlt. Arbeitest du einfach weiter?

671

672 Solche Sachen. Und irgendwann failt man einfach und sagt, oh, ich hab's nicht geschafft. Aber die
673 Leute müssen es ja irgendwie schaffen.

674

675 Das ist ein viel stärkeres Gefühl, was es heißt, arm zu sein, als wenn du darüber liest, wenn du in
676 einen Film darüber schaust. Einmal kurz dieses Ding spielen und plötzlich versteht man es. Also
677 durch Spielmechaniken hat man meiner Meinung nach die größte Chance, Empathie zu erzeugen,
678 die noch nicht sehr viel ausgenutzt wird.

679

680 Also das ist für mich ein sehr großes, wichtiges Thema. Deswegen hab ich da jetzt so weit ausgeführt.

681

682 [Speaker 2]

683 Sehr cool.

684

685 Vielen Dank. Fertig mit der Antwort?

686

687 [Speaker 1]

688 Ja.

689

690 [Speaker 2]

691 Dann würde ich sagen, das waren erstmal die Hauptfragen. Dann vielleicht, gibt's noch irgendwas
692 bezüglich Immersion oder Environment oder auch als Kombination, was nicht so thematisiert wurde
693 oder was du noch anmerken möchtest?

694

695 [Speaker 1]

696 Ja, vielleicht hab ich einen Aspekt noch nicht angemerkt und das ist Realismus.

697

698 Wir hatten ja lange Zeit diesen Trend, die Grafik muss immer realistischer werden. Und ich glaube,
699 dass es einen kleinen Einfluss hat auf die Immersion. Aber es ist total lustig, wenn man zurückdenkt,
700 2010, ein Spiel kommt raus und man denkt sich, das ist ja unglaublich.

701

702 Das schaut ja aus wie echt. Wow. Alles fühlt sich so echt an.

703

704 Und wenn man dann jetzt dieses Spiel von 2010 anschaut, denkt man sich, was hab ich mir damals
705 so gedacht? Hat man sich aber nicht, weil man diesen neuen Vergleichswert nicht hatte. Deswegen
706 glaube ich, es spielt eine minimale Rolle, ist aber sehr, sehr untergeordnet.

707

708 Du kannst sogar mit Pixelgrafik starke Immersion erzeugen. Das will ich noch dazu sagen.

709

710 [Speaker 2]

711 Ich glaube, da ist es tatsächlich eher so, dass man eine Welt baut, die in sich konsistent ist und so
712 Sinn ergibt und nicht die neueste Ultra-HD Grafik treffen muss.

713

714 [Speaker 1]

715 Genau.

716

717 [Speaker 2]

718 Und dann gibt es irgendwelche Projekte, die Immersion durch Environment, deiner Meinung nach,
719 besonders gut oder schlecht umgesetzt haben. Hast du da Beispiele und vielleicht Gründe, warum
720 dir das gut oder schlecht in Erinnerung ist?

721

722 [Speaker 1]

723 Also, Bioshock ist natürlich immer ein klassisches Beispiel.

724

725 Es ist schon sehr genial, was die an Environmental Storytelling gemacht haben. Und das ist auch eine
726 super Fantasy. Du bist in einer Unterwasserwelt und gehst durch diese Schlauchwege durch.

727

728 Die ganze Zeit hast du das Gefühl, du wirst bedrückt von dem Wasserdruck, der auf diesem ganzen
729 Ding herrscht. Super Beispiel. Sehr gut.

730

731 Witzigerweise sowas wie Portal funktioniert sehr gut, weil du bist einfach in diesen Testleveln drin
732 und wie es gebaut ist durch diese ganz vielen weißen grauen Farben, diese sich wiederholenden
733 Muster und so. Du fühlst dich voll, als wärst du dort. Allerdings machen sie in Portal 2 auch noch
734 mehr interessantes Environmental Storytelling, wo du dann vielleicht mal rauskommst und sie
735 brechen mit diesem Gedanken, dass du in diesem perfekten Lab bist und plötzlich entdeckst du,
736 aber wieder innerhalb des Kontextes des Spiels, dass du eigentlich in einem normalen Gebäude bist,
737 in einer normalen Welt, innerhalb dessen dann ein Labor gebaut wurde.

738

739 Ja, das ist ein super Beispiel. Half-Life 2. Bei Half-Life 2 da gab es einen Typen, der ist jetzt vor kurzem
740 gestorben, der hat da sehr viel die Levelvision gemacht und der hat sehr viel Zeit in verlassenen
741 Gebäuden verbracht, verlassenen Bahnhöfen, verlassenen Hochhäusern und sonst was, weil er das
742 sehr interessant fand und er hat das sehr viel einfließen lassen in Half-Life 2 und das spürt man
743 extrem, finde ich.

744

745 Das hat eine ganz, ganz besondere City 17 hat so ein ganz, ganz besonderes Gefühl, wenn man dort
746 ist. Ja, das sind so sehr gute Beispiele. Schlechte Beispiele?

747

748 Hm, schwierig. Ja, es gibt halt so diese natürliche Aushebung. Ich spiele eigentlich keine schlechten
749 Spiele, weil entweder sie werden mir gar nicht erst vorgeschlagen oder ich spiele sie 10 Minuten
750 und breche sie dann ab.

751

752 Tatsächlich Clair Obscur finde ich gar nicht so gut in der Hinsicht. Ich finde die Welt ist zu überladen
753 visuell mit Sachen und da kann ich mich nicht auf einzelne Sachen konzentrieren und dort mir
754 vorzustellen, dass es jetzt gerade eine echte Welt wäre, in der ich rumlaufe. Es ist so ein bisschen
755 zu viel drin, einfach.

756

757 Diese Farbwechsel werfen mich wieder raus. Auch das Leveldesign ist glaube ich nicht so gut, dass
758 ich mir öfter denke, laufe ich jetzt gerade im Kreis oder welchen Pfad soll ich denn jetzt gehen? Und
759 das bricht mit der Immersion.

760

761 Es ist lustig, weil es gerade ein ziemlich gehyptes Spiel ist und es hat auch sehr starke Elemente,
762 aber ich finde, da sieht man, da hat ein bisschen die Erfahrung gefehlt im Team.

763

764 [Speaker 2]

765 Okay, sehr gut. Dann sind wir mit den Fragen soweit durch und wenn du jetzt nichts mehr konkret
766 hast, beende ich erst mal die Aufzeichnung.

767

768 [Speaker 1]

769 Ich habe nichts mehr.

770

771 [Speaker 2]

772 Perfekt.