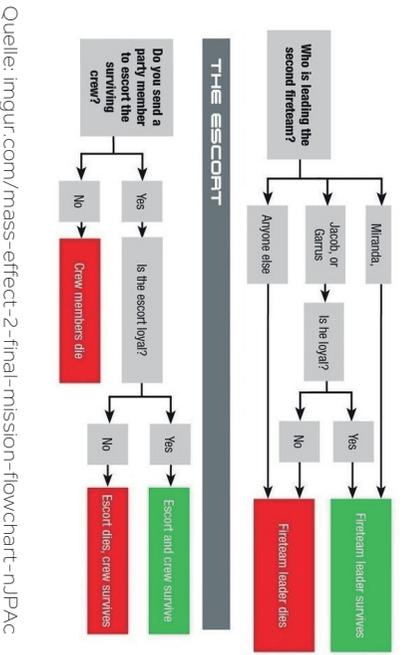


Im Auswählen vollzieht sich der Dialog **asynchrone** **Dialog** zwischen **Spiel-Autor\*in** und **Spieler\*innen**.

Das letzte Wort haben die Spieler\*innen: **“The only winning move is not to play”** - Wargames, 1983



Quelle: [imgur.com/mass-effect-2-final-mission-flowchart-nJPAC](http://imgur.com/mass-effect-2-final-mission-flowchart-nJPAC)

Über das Auswählen Jakob Schindler-Scholz

Ja

Nein

Vielleicht

K.A.



### Explizites Auswählen

Spieler\*innen werden aktiv zur Auswahl aufgefordert

- Wahl der Spielfigur oder Rolle
- Auswahl aus mehreren Aktionen in einer Spielrunde
- Zusammenstellen von Teams
- Ablegen einer Karte aus der Hand
- Wählen von Dialogoptionen
- Einsetzen von Sonder-Karten oder -gegenständen

### Implizites Auswählen

Handlungen haben Einfluss auf das Spiel, Wahlmöglichkeit und/oder Konsequenzen werden aber nicht transparent gemacht.

- Situative Regelmodifikationen (Beispiel: Paleo)
- Butterfly Effect (Beispiel: Until Dawn)
- „Bitte eine Freiwillige aus dem Publikum“

### Explizites Auswählen

#### Ermächtigung

- Schaffung eines in sich geschlossenen Systems
- Aufzeigen von Zusammenhängen
- Handlungsraum klar definiert
- Raum für unterschiedliche Strategien
- Erkenntnisgewinn durch Ausprobieren

### Implizites Auswählen

#### Erziehung

- Oft Vermittlung einer Moral
- Handlungsraum verdeckt definiert
- Möglichkeit für Storytelling
- Erkenntnisgewinn durch Belohnung/Bestrafung