

# Auf einen Blick

<b>Über den Autor</b> .....	<b>9</b>
<b>Vorwort</b> .....	<b>19</b>
<b>Einführung</b> .....	<b>21</b>
<b>Teil I: Vorbereitungen für Ihre Buchqueste</b> .....	<b>27</b>
<b>Kapitel 1:</b> Was macht ein Gamedesigner? .....	29
<b>Kapitel 2:</b> Das ist Ihre Buchqueste.....	39
<b>Teil II: Wie ein Gamedesigner sehen und denken lernen</b> .....	<b>57</b>
<b>Kapitel 3:</b> Regeln erkennen lernen .....	59
<b>Kapitel 4:</b> Was macht Spaß? .....	87
<b>Kapitel 5:</b> Fair geht vor – aber das Gefühl nicht vergessen!.....	109
<b>Kapitel 6:</b> Wie analysiert man Spiele? .....	131
<b>Teil III: Die Spieleidee verpacken und abrunden</b> .....	<b>143</b>
<b>Kapitel 7:</b> Des Spiels neue Kleider – Storytelling .....	145
<b>Kapitel 8:</b> Endgame und Wiederspielwert .....	191
<b>Teil IV: Die Spieleidee kommunizieren</b> .....	<b>215</b>
<b>Kapitel 9:</b> Spieler: »In Deinem Spiel kann man was noch mal?« .....	217
<b>Kapitel 10:</b> Teamkollegen: »Was soll ich umsetzen? Und wie genau?« .....	243
<b>Kapitel 11:</b> Marketing: »Was ist toll an deinem Spiel?«.....	259
<b>Teil V: Der-Top-Ten-Teil</b> .....	<b>271</b>
<b>Kapitel 12:</b> 10-mal Zahlenmagie für Gamedesigner .....	273
<b>Kapitel 13:</b> Zehn Einsteigerfragen zum Gamedesign .....	289
<b>Anhang</b> .....	<b>295</b>
<b>Anhang A:</b> Lösungshilfen zu einigen Buchquesten.....	295
<b>Anhang B:</b> Wie analysiert man Spiele? .....	309
<b>Stichwortverzeichnis</b> .....	<b>333</b>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Über den Autor</b>	<b>9</b>
<b>Vorwort</b>	<b>19</b>
<b>Einführung</b>	<b>21</b>
Über dieses Buch	21
Was Sie nicht lesen müssen	22
Törichte Annahmen über den Leser	22
Wie dieses Buch aufgebaut ist	22
Teil I: Vorbereitungen für Ihre Buchqueste	23
Teil II: Wie ein Gamedesigner sehen und denken lernen	23
Teil III: Die Spieleidee verpacken und abrunden	23
Teil IV: Die Spieleidee kommunizieren	23
Teil V: Der Top-Ten-Teil	24
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden	24
Wie es weitergeht	25
<b>TEIL I</b>	
<b>VORBEREITUNGEN FÜR IHRE BUCHQUESTE</b>	<b>27</b>
<b>Kapitel 1</b>	
<b>Was macht ein Gamedesigner?</b>	<b>29</b>
Einordnung von Spielen in Spielearten	29
Unterschiedliche Spielearten – unterschiedliche Herausforderungen	32
Aufgaben bei der Erstellung von Spielen	33
Aktuelle Entwicklung des Berufsbilds »Gamedesigner«	34
Was machen nun alle Gamedesigner?	35
<b>Kapitel 2</b>	
<b>Das ist Ihre Buchqueste</b>	<b>39</b>
Was ist eine Buchqueste?	39
Der Sinn und Nutzen der Buchqueste	40
Übersicht	41
Motivation	41
Planung	41
Spielerisch leben	42
Der Gamedesignercharakterbogen	43
Wie lässt sich der Charakterbogen am besten nutzen?	43
Wahrnehmung, GD-Handwerk und Mindset & Ausdauer	47
Wiederholungen und Erfahrungspunkte	50
Liste möglicher Genres	50

## 14 Inhaltsverzeichnis

Liste möglicher Fähigkeiten für den Charakterbogen .....	52
Fähigkeitensystematik.....	52
Eine mögliche Fähigkeitenübersicht .....	53
Boss Challenge: Get Ready to Gamedesign! .....	55
<b>TEIL II</b>	
<b>WIE EIN GAMEDESIGNER SEHEN UND DENKEN LERNEN .....</b>	<b>57</b>
<b>Kapitel 3</b>	
<b>Regeln erkennen lernen .....</b>	<b>59</b>
Was können Spielregeln alles definieren? .....	60
Spielregeln definieren, was zum Spiel gehört .....	60
Spielregeln definieren den Ausgangszustand .....	62
Spielregeln definieren, wie Spieler und Spiel agieren dürfen .....	62
Spielregeln definieren das Spielziel und das Spielende .....	66
Spielregeln können sich im Spiel verändern .....	68
Spielregeln bestimmen den Einfluss von Zufall und Strategie .....	69
Spielregeln sind ein Vertrag unter den Spielern .....	74
Schatzkiste für den Gamedesigner .....	74
Warum gibt es Spielregeln? .....	76
Einstiegsbeispiele – Schere, Stein, Papier & Co. ....	76
Schere, Stein, Papier (Variante für 2 Spieler) .....	76
30 Tod .....	78
Die Erkenntnisse aus den Beispielen .....	80
Kleines Rätsel .....	82
Wie können Sie die Regeln komplexerer Spiele beschreiben? .....	82
Tetris (NES, 1989) .....	83
Boss Challenge – Sie entwickeln Ihr erstes kleines Spiel .....	84
Das erste Projekt .....	85
Checkliste als Hilfestellung für Ihr Projekt .....	86
<b>Kapitel 4</b>	
<b>Was macht Spaß? .....</b>	<b>87</b>
Was macht Spielern Spaß? .....	88
Was arbeitet dem Spaß entgegen? .....	89
Maslows Bedürfnishierarchie .....	89
Was macht meinen Spielern Spaß? Zielgruppe beachten! .....	92
Was bedeutet der Begriff »Zielgruppe«? .....	92
Wie erstellt man eine Zielgruppe? .....	92
Kritischer Hinweis zu den Spielererwartungen .....	103
Boss Challenge: Upgrade I für die ersten Spieleideen .....	107
<b>Kapitel 5</b>	
<b>Fair geht vor – aber das Gefühl nicht vergessen! .....</b>	<b>109</b>
Spielerziele .....	110
Frustfaktoren .....	111

## Inhaltsverzeichnis 15

Ihr Kampf gegen Frustfaktoren .....	112
Die Strategie gegen Frustfaktoren.....	113
Frustfaktor: Das Spiel ist zu schwer! .....	114
Entscheidung, welche Lösungswege umgesetzt werden sollen .....	125
Erfolgskontrolle der Umsetzung .....	125
Die praxismoditative Strategie .....	126
Zusammenfassung .....	128
Boss Challenge: Upgrade II für die erste Spieleidee.....	129
<b>Kapitel 6</b>	
<b>Wie analysiert man Spiele?.....</b>	<b>131</b>
Warum sollten Sie Spiele analysieren?.....	131
Die Analysemethoden.....	135
Analysemethode: Der grobe Genrescan.....	136
Analysemethode: Einzelspielanalyse.....	137
Analysemethode: Der Tiefenscan .....	139
Wie Sie Excel lieben lernen.....	139
Boss Challenge: Analysiere das! .....	142
<b>TEIL III</b>	
<b>DIE SPIELEIDEE VERPACKEN UND ABRUNDEN.....</b>	<b>143</b>
<b>Kapitel 7</b>	
<b>Des Spiels neue Kleider – Storytelling .....</b>	<b>145</b>
Was ist Storytelling?.....	145
Storylastige und nicht storylastige Spiele.....	146
Hilfe zur Selbsthilfe .....	146
Storytelling und Genre .....	147
Und am Ende war es doch nur ein getarnter Klon .....	148
Die Magie der Coverstory .....	149
Wie designt man eine Spielwelt?.....	154
Die innere Logik .....	154
Das organische Weltdesign.....	155
Modenschau der Klonwelten .....	160
Charaktere – Bitte, bitte mehr als nur ein Bildchen mit Funktion!.....	167
Vergessen Sie bitte weder Ihre Zielgruppe noch die Funktion des Charakters.....	169
Haben Sie den Bogen raus? .....	170
Die Geschichte .....	178
Ihr Wissen bedeutet Konsistenz.....	178
Lineares Erzählen.....	178
Nichtlineares Erzählen – eine Herausforderung .....	182
Auf Details achten .....	188
Boss Challenge: World of erste Spieleidee.....	189

## Kapitel 8

<b>Endgame und Wiederspielwert</b> .....	<b>191</b>
Was bedeutet »Endgame«? .....	191
Zusammenhang Endgame und Wiederspielwert .....	193
Wiederspielwert bei endlichen Spielen .....	193
Soziales Miteinander .....	194
Alltagsausstieg (süffiges Spiel) .....	194
Mehr erreichen .....	195
Besser werden als die Konkurrenz .....	196
Mehr entdecken .....	196
Tradition .....	196
Seelenkuss .....	197
Persistente Spiele .....	198
Neue Spieler schützen.....	199
Neuen Spielern (Highscore-)Erfolge ermöglichen .....	204
Neue Spieler für ältere Spieler im Teamspiel wertvoll machen .....	206
Alte Spieler mit passenden Herausforderungen oder Aufgaben erfreuen.....	207
Endgamekonzepte für persistente Spielwelten .....	207
Wachstumsstufen des Spiels (neuer Content).....	207
Rollentausch .....	208
Achievements (Metagame – 100 % erreichen).....	208
Aufgaben .....	209
Events.....	210
Highscore/Liga .....	210
Sanfter Reset durch Loop .....	210
Boss Challenge1: Looping Gamer – Wiederspielwert für Ihr endliches Spiel .....	212
Boss Challenge2: Looping Gamer – Endgame für Ihr persistentes Spiel.....	213

## TEIL IV

<b>DIE SPIELEIDEE KOMMUNIZIEREN</b> .....	<b>215</b>
---	------------

## Kapitel 9

<b>Spieler: »In Deinem Spiel kann man was noch mal?«</b> .....	<b>217</b>
Klick und weg .....	217
The Gamedesigner's Journey to Teachdom.....	219
Das Gehirn .....	219
Entschlüsselungsversuche: Lerntheorien.....	222
Lerntypen .....	227
Wissen aufnehmen .....	228
Wissen behalten.....	230
Beispiele für Wissensvermittlung an Spieler .....	236
Zuordnungsversuche zu Lerntypen.....	239
Boss Challenge: Still, still, still, weil der Spieler Anleitung lesen will.....	240

**Kapitel 10****Teamkollegen: »Was soll ich umsetzen? Und wie genau?« ... 243**

Welche Ziele verfolgen Sie? .....	243
Grundlagen guter Zusammenarbeit.....	244
Mysterium Teamplay.....	244
Art zu kommunizieren – Von Spatzen und Kanonen .....	245
Moodboard.....	248
Funktionen eines Moodboards .....	248
Aussehen und Inhalt eines Moodboards.....	249
Zu erreichende Ziele .....	249
Das Gamedesigndokument .....	250
Die Ziele des Gamedesigndokuments .....	251
Welche Inhalte? Welche Leser? .....	251
Welche Formen können GDD-Inhalte annehmen?.....	252
Mockup, Prototyp .....	256
Boss Challenge: GDD No.1 .....	257

**Kapitel 11****Marketing: »Was ist toll an deinem Spiel?« ... 259**

Was ist Marketing?.....	259
Warum Marketing für Gamedesigner?.....	260
Ihre 4 wichtigen Marketingaufgaben .....	260
Alleinstellungsmerkmale – Was ist das Besondere? .....	261
Ansprache der Zielgruppe .....	263
Suchmaschinenoptimierung (SEO) .....	265
Marketingkanäle und Marketingmix.....	265
Boss Challenge: Mein Spiel ist toll, weil .....	268

**TEIL V****DER-TOP-TEN-TEIL..... 271****Kapitel 12****10-mal Zahlenmagie für Gamedesigner... 273**

Zahlen mit dem passenden Gefühl.....	273
Balancing auf Spielzeit .....	274
Balancing der Wartezeit auf Belohnungen .....	275
Erfahrungspunkte für den Stufenanstieg.....	276
Wahrscheinlichkeiten im Kampf .....	278
Fairness im Kampf – Schaden pro Sekunde .....	279
Fairness im Kampf – Schadensauswirkungen schätzen.....	281
Fairness im Kampf – Matching.....	282
Brötchen verdienen – Umsatz .....	285
Mit Gold richtig umgehen – Inflation by design vermeiden .....	286

## 18 Inhaltsverzeichnis

### Kapitel 13

#### Zehn Einsteigerfragen zum Gamedesign ..... 289

Wie wird man Gamedesigner? Muss man Gamedesign studieren?.....	289
Was benötigt man, um Games zu entwickeln?.....	290
Müssen Gamedesigner programmieren und zeichnen können?.....	290
Was verdienen Gamedesigner?.....	291
Wo sollte man Gamedesign studieren?.....	291
Wo und wie arbeiten Gamedesigner?.....	292
Gibt es Arbeitsplätze in Deutschland? .....	292
Was müssen Gamedesigner können? .....	293
Wird Spielen für Gamedesigner zur lästigen Arbeit? .....	293
Wie lange muss man Gamedesign lernen, um AAA-Titel veröffentlichen zu können? .....	293

#### ANHANG ..... 295

### Anhang A

#### Lösungshilfen zu einigen Buchquesten ..... 295

Lösungshilfen zu ausgewählten Buchquesten aus Kapitel 3 .....	295
Queste (Kap3Q1): Gamedesigntücken – Nach Regellücken bücken.....	295
Queste (Kap3Q4): Ich packe meine Gamedesignhandwerkskiste – Startbildschirm .....	298
Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 4.....	302
Queste (Kap4Q1): Spaß hoch 10 .....	302
Queste (Kap4Q4): Spielekasper: »So spiele ich mein Genre nicht.«.....	303
Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 6.....	305
Queste (Kap6Q1): Sei so richtig grob, Tiger!.....	305
Queste (Kap6Q2): Tabellenkalkulation ist kein Hexcelwerk.....	306
Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 7.....	307
Queste (Kap7Q3): Guten Tag, Bogenkontrolle! .....	307

### Anhang B

#### Wie analysiert man Spiele? ..... 309

Shakes&Fidget .....	309
LETTER.....	314
Fluxx.....	318
Overload .....	321
Ursuppe .....	323
Carcassonne.....	327

#### Stichwortverzeichnis ..... 333