

# 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 Spielarten .....	29
Unterschiedliche Spielarten – 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

## TEIL II

## WIE EIN GAMEDESIGNER SEHEN UND DENKEN LERNEN ..... 57

### Kapitel 3

### Regeln erkennen lernen ..... 59

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

### Kapitel 4

### Was macht Spaß? ..... 87

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

### Kapitel 5

### Fair geht vor – aber das Gefühl nicht vergessen!..... 109

Spielerziele .....	110
Frustfaktoren .....	111

Ihr Kampf gegen Frustraktoren .....	112
Die Strategie gegen Frustraktoren .....	113
Frustraktor: Das Spiel ist zu schwer! .....	114
Entscheidung, welche Lösungswege umgesetzt werden sollen .....	125
Erfolgskontrolle der Umsetzung .....	125
Die praxisdominante Strategie .....	126
Zusammenfassung .....	128
Boss Challenge: Upgrade II für die erste Spieleidee .....	129

## Kapitel 6

<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

## TEIL III

### DIE SPIELEIDEE VERPACKEN UND ABRUNDEN .....

143

## Kapitel 7

<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**

**Endgame und Wiederspielwert..... 191**

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**

**DIE SPIELEIDEE KOMMUNIZIEREN..... 215**

**Kapitel 9**

**Spieler: »In Deinem Spiel kann man was noch mal?« ..... 217**

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

**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 Gamedesignerhandwerkskiste –  
        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**