

LERNEN EINFACH GEMACHT



# Gamedesign und Spieleentwicklung

für  
**dummies**<sup>®</sup>



Wissen, worauf es  
ankommt: Spielregeln,  
Spielerlebnis, Spielspaß

Die eigene Spielvision beschreiben  
und dem Team vermitteln

Viele praktische Übungen in  
Form einer Buchqueste

**Thorsten Zimprich**

# Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies Schummelseite

---

## **GOLDENE REGELN FÜR GAMEDESIGNER**

Diese Regeln vereinfachen Ihnen das Gamedesignerleben:

- ✓ Spielen Sie Spiele!
- ✓ Bleiben Sie neugierig und offen für neue Erfahrungen.  
Nur so bleiben Sie geistig flexibel und somit kreativ.
- ✓ Genießen Sie Ihr Leben und Ihre Arbeit.  
Denn das Leben und Ihre Arbeit sind Spiele.
- ✓ Achten Sie darauf, dass sich das Spiel »rund« anfühlt, damit kleinere Fehler verziehen werden.

Spiele sind Medienprodukte, und für jedes Medienprodukt gilt: Alle Bestandteile sind für den Gesamteindruck verantwortlich. Ist ein Teilbereich mies, dann fühlt sich das gesamte Spiel mies an.

- ✓ Gefühl ist wichtiger als Mathematik. Spiele sind freiwillige Beschäftigungen in der Freizeit, darum müssen sie Spaß machen und sich gut anfühlen.
- ✓ Trotzdem ist Gamedesign auch ein Handwerk, bei dem Sie alle bereits bekannten Spielregeln als Erfahrungsschatz verstehen sollten, welcher Ihnen beim Lösen Ihrer Gamedesignherausforderungen hilft. Was bei anderen funktioniert hat, könnte auch bei Ihnen Spieler erfreuen.
- ✓ Spielen Sie Spiele! Jeden Tag.

## **WAS SIE NIEMALS TUN DÜRFEN**

Sie ersparen sich sehr viel Zeit und Leid, wenn Sie Folgendes vermeiden:

- ✓ Designen Sie niemals ein Spiel, ohne möglichst viele Spiele desselben Genres gespielt zu haben.

Spielen Sie so viele Konkurrenzspiele, wie es Ihre Zeit und Ihr Budget zulassen.

- ✓ Vergessen Sie niemals eine spontane, gute Idee sofort aufzuschreiben.

Sie werden diese 15 Minuten später und erst recht am nächsten Morgen nicht mehr in ihrer vollen Genialität rekonstruieren können.

- ✓ Machen Sie keine Spiele nur für sich selbst.

Ihre Zielgruppe ist wichtig, weil irgendwer Ihren Traumberuf schließlich durch den Kauf Ihres Spiels finanzieren muss.

- ✓ Lassen Sie sich von niemandem einreden, wie Sie zu arbeiten haben.

Nur Sie wissen, wie Sie am kreativsten und effektivsten arbeiten. Natürlich müssen Sie Ergebnisse liefern, aber Sie arbeiten in der Kreativbranche. Und wenn Sie einen klassischen Büroarbeitsplatz benötigen damit Ihrer Meinung nach am besten arbeiten können, dann machen Sie es! Denn Ihnen soll auch keiner vorschreiben, dass Sie als Kreativmensch zwingend in einem Nerdkostüm an einem Flussufer oder in einem Szenecafé herumsitzen müssten. Achten Sie einfach auf sich, wo und wie Sie am liebsten arbeiten.

## **WAS BENÖTIGEN SIE, UM EIN GUTES SPIEL DESIGNEN ZU KÖNNEN?**

Diese Zutaten helfen Ihnen, den besten »Spieleteig« anzurühren, damit Ihre Ideen den meisten Spielern schmecken:

- ✓ Für wen entwickeln Sie das Spiel? Lernen Sie Ihre Zielgruppe kennen.
- ✓ Gegen wen wollen Sie im Wettbewerb um die Spielergunst bestehen? Lernen Sie möglichst alle Konkurrenzspiele kennen.
- ✓ Ihre Spielregeln müssen den Spielspaß Ihrer Zielgruppe unterstützen und deren Frustramente vermeiden.
- ✓ Legen Sie Wert auf einen leicht verständlichen Spieleinstieg, damit alle neuen Spieler Ihr Spiel problemlos verstehen und spielen können.
- ✓ Achten Sie beim Storytelling darauf, dass dieses bereits beim Marketing vor der Veröffentlichung beginnt, sich auf die komplette

Kommunikation vom Team und vom Spiel hin zu den Spielern erstreckt und mit der klassisch erzählten Geschichte endet.

- ✓ Auch innerhalb Ihrer Zielgruppe gibt es unterschiedliche Spielstile, die Sie bedienen sollten.
- ✓ Gestalten Sie das Endgame auch für erfahrene Spieler spannend, damit ihnen das erneute Spielen Spaß bereitet.
- ✓ Alleinstellungsmerkmale machen Ihr Spiel besonders und helfen Ihnen, Spieler zu gewinnen.

## **WIE KÖNNEN SIE IHRE ZIELGRUPPE VERSTEHEN?**

Wenn Sie ein erfolgreiches Spiel veröffentlichen möchten, dann ist es sehr wichtig, dass Sie Ihre Zielgruppe verstehen lernen. Sie können folgende Ansätze für sich austesten.

- ✓ Werden Sie Eins mit ihr! Werden Sie ein Teil der Zielgruppe.
  - Lesen Sie dieselben Webseiten, Zeitschriften oder andere beliebte Medien.
  - Ziehen Sie sich wie die Zielgruppe an.
  - Machen Sie dieselben Dinge.
  - Reden Sie mit Vertretern der Zielgruppe.
- ✓ Analysieren Sie Konkurrenzspiele, die bei der Zielgruppe beliebt sind.

Welche Spielmechaniken oder Spielelemente wiederholen sich und dürften demnach beliebt sein?

- ✓ Bilden Sie Thesen über Ihre Zielgruppe, also überlegen Sie, wie die Reaktion auf Ihre Gamedesignentscheidungen aussehen könnte. Testen Sie Ihre Thesen, indem Sie Spielerrückmeldungen und Spieldaten analysieren. Verbessern Sie Ihr Spiel immer wieder mithilfe dieses neuen Wissens über Ihre Zielgruppe.
- ✓ Lernen Sie mehr über Psychologie und Marktforschung.



Thorsten Zimprich

# Gamedesign und Spieleentwicklung

für  
**dummies**<sup>®</sup>

Fachkorrektur von  
Marcel-André Casasola Merkle

**WILEY**  
WILEY-VCH GmbH

# **Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2021 WILEY-VCH GmbH, Weinheim

Wiley, the Wiley logo, Für Dummies, the Dummies Man logo, and related trademarks and trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley & Sons, Inc. and/or its affiliates, in the United States and other countries. Used by permission.

Wiley, die Bezeichnung »Für Dummies«, das Dummies-Mann-Logo und darauf bezogene Gestaltungen sind Marken oder eingetragene Marken von John Wiley & Sons, Inc., USA, Deutschland und in anderen Ländern.

Das vorliegende Werk wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch übernehmen Autoren und Verlag für die Richtigkeit von Angaben, Hinweisen und Ratschlägen sowie eventuelle Druckfehler keine Haftung.

**Print ISBN:** 978-3-527-71774-3

**ePub ISBN:** 978-3-527-82906-4

**Coverillustration:** © grandfailure - [stock.adobe.com](https://stock.adobe.com)

**Korrektur:** Claudia Lötschert, Neuss

# Über den Autor

---

Als Kind der 80er ist Thorsten Zimprich mit Computerspielen groß geworden. Unvergessen der C64 und der Konkurrenzkampf zwischen Sega und Nintendo. Spiele sind für ihn bis heute ein essenzielles Kulturgut, das er täglich pflegt. Als Gamedesigner arbeitete er einige Jahre bei Gameforge, unterrichtete Gamedesign und Medienproduktion und entwickelte E-Learning-Module an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mosbach. Thorsten Zimprichs Leidenschaften sind Storytelling, Medienproduktion, Gamification und Lehren und Lernen.

## *Danksagung*

Ich möchte zu allererst Ihnen dafür danken, dass Sie dieses Buch lesen und dadurch ebenfalls die vielen Mühen meiner lieben helfenden Unterstützer würdigen. Ich bin dankbar für den großartigen Rückhalt, den ich von meiner Familie während aller arbeitsintensiven Phasen erhalten habe. Auch dafür, dass ich das Glück hatte, Frau Baulig als herausragende Lektorin an meiner Seite zu wissen, deren Sprachgefühl und Erfahrung mir immer herzlich willkommene Hilfen waren. Ich danke dem Wiley-Verlag für das Vertrauen in meine Arbeit und Marcel-André für seine anregende Fachkorrektur sowie Christian und Hans-Peter von der Spieleautorenzunft für ihre Unterstützung und Professor Uwe Schulz für sein Vorwort.

Ein besonderer Dank gilt Jennifer und Ramona für ihren unermüdlichen Einsatz nachts und an Wochenenden und natürlich Zacharias für seine Geduld und seine Begeisterung für Gamedesign. Ihre Anregungen und

Ansichten zu jedem Kapitel des Buchs halfen mir sehr dabei, andere Leserblickwinkel einnehmen zu können. Auch Robin möchte ich herzlich für sein wunderbares Design des Gamedesignercharakterbogens danken.

## ***Ein paar persönliche Worte***

Es freut mich, dass Sie sich über Gamedesign informieren möchten, weil Spiele Medien sind, mit deren Hilfe Sie tausend- oder sogar millionenfach Freude und Wissen transportieren können. Diese magische Fähigkeit der Medien liebe ich!

Theater, Fernsehen, Kinofilme, Hörspiele, Spiele und Bücher erschaffen Kunstwerke, die Türen in andere Welten eröffnen, um das Publikum zu unterhalten, indem sie Gefühle und Wissen transportieren.

Ich lade Sie in diesem Buch auf eine spannende Reise in die Tiefen des Gamedesignerhandwerks ein. Es würde mich sehr freuen, wenn Ihnen das Lesen kurzweilig erscheint, Sie stellenweise über die Beispiele und den Schreibstil schmunzeln oder gar lachen müssen und vor allem wenn Ihnen meine Ausführungen helfen, eigene Spiele zu erschaffen. Diese würde ich natürlich gerne spielen. ([gd4d@solitune.de](mailto:gd4d@solitune.de))

Damit reiche ich Ihnen die Hand und wünsche viel Spaß bei der Reise ins Gamedesignerland.

# Vorwort

---

Computerspiele ziehen immer mehr Menschen in ihren Bann, und oft entsteht dabei in uns der Wunsch, selbst ein Spiel zu entwickeln oder dabei mitzuwirken.

Die Entwicklung von Computerspielen gilt als die Königsdisziplin der Medienproduktion, bei der alle Fertigkeiten für die herkömmliche Bild- und Tonproduktion ebenso gefragt sind wie Design und Entwicklung von interaktiven Anwendungen.

Der Erfolg eines Spiels wird dabei maßgeblich davon bestimmt, wie gut das Gamedesign ist. Wie bei einem Buch, einem Film oder einem Hörspiel ist das Wichtigste die Geschichte, die sich in unserem Kopf entwickelt. Das Gamedesign beginnt schon in der frühen Phase der Entwicklung und dabei werden die wichtigsten Entscheidungen getroffen.

Dieses Buch führt in verständlicher und kompakter Form an das Thema Gamedesign heran, wobei besonderes Augenmerk auf die Praxis gelegt wird. In ungewöhnlicher Weise, aber sehr strukturiert und zielorientiert, werden alle Themenbereiche angesprochen. Das Buch unterscheidet nicht zwischen dem Design von analogen und digitalen Spielen, sondern konzentriert sich auf die Aufgaben, die man als Gamedesigner zu meistern hat. Interessant ist der Ansatz, den Leser selbst spielerisch in die Rolle eines Gamedesigners zu stecken, das führt dazu, dass man mit großem Freiraum und viel Motivation an das Buch und die darin gestellten Aufgaben herangehen kann. So wird das Buch selbst zum Spiel, und der Leser wächst über sich selbst hinaus.

Egal ob Sie als Neuling in das Thema einsteigen wollen, sich als Student mit dem Thema Gamedesign befassen oder zum Beispiel als Medienpädagoge Gamedesign als spielerisches Mittel einsetzen wollen – dieses Buch kann Ihnen dabei wertvolle Unterstützung und Inspiration bieten.

Der Autor Thorsten Zimprich hat an der Hochschule der Medien studiert, wo ich ihn kennengelernt habe und als Leiter des Instituts für Games unterrichten durfte. Sowohl im Laufe seines Studiums als auch im Berufsleben hat er an verschiedenen Medienproduktionen zum Beispiel im Bereich Film und Fernsehen mitgewirkt, bevor er sich den Computerspielen zugewandt hat. Die vielfältige Erfahrung mit unterschiedlichen Medien kommt auch diesem Buch zugute. Thorsten Zimprich hat nicht nur viel Erfahrung und ist vielfältig interessiert, sondern er besitzt die Gabe, andere zu motivieren, und das kommt in diesem Buch ganz besonders zum Ausdruck. Ich persönlich freue mich sehr darüber, ein Buch in den Händen zu halten, das von einem Medienexperten geschrieben wurde, der an der Hochschule der Medien ausgebildet wurde!

Jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Durcharbeiten des Buchs und bei der Konzeption Ihres ersten Computerspiels!

*Stuttgart, im Mai 2021  
Prof. Uwe Schulz*

# Inhaltsverzeichnis

Cover

Titelblatt

Impressum

Über den Autor

Vorwort

Einführung

Über dieses Buch

Was Sie nicht lesen müssen

Törichte Annahmen über den Leser

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Symbole, die in diesem Buch verwendet werden

Wie es weitergeht

**Teil I: Vorbereitungen für Ihre Buchqueste**

**Kapitel 1: Was macht ein Gamedesigner?**

Einordnung von Spielen in Spielarten

Unterschiedliche Spielarten - unterschiedliche Herausforderungen

Aufgaben bei der Erstellung von Spielen

Aktuelle Entwicklung des Berufsbilds »Gamedesigner«

Was machen nun alle Gamedesigner?

**Kapitel 2: Das ist Ihre Buchqueste**

Was ist eine Buchqueste?

Der Sinn und Nutzen der Buchqueste

Der Gamedesignercharakterbogen

Liste möglicher Genres

Liste möglicher Fähigkeiten für den Charakterbogen

Boss Challenge: Get Ready to Gamedesign!

## **Teil II: Wie ein Gamedesigner sehen und denken lernen**

### **Kapitel 3: Regeln erkennen lernen**

Was können Spielregeln alles definieren?

Schatzkiste für den Gamedesigner

Warum gibt es Spielregeln?

Einstiegsbeispiele – Schere, Stein, Papier & Co.

Boss Challenge – Sie entwickeln Ihr erstes kleines Spiel

### **Kapitel 4: Was macht Spaß?**

Was macht Spielern Spaß?

Was arbeitet dem Spaß entgegen?

Maslows Bedürfnishierarchie

Was macht meinen Spielern Spaß? Zielgruppe beachten!

Boss Challenge: Upgrade I für die ersten Spieleideen

### **Kapitel 5: Fair geht vor – aber das Gefühl nicht vergessen!**

Spielerziele

Frustrfaktoren

Ihr Kampf gegen Frustrfaktoren

Die praxisdominante Strategie

Zusammenfassung

Boss Challenge: Upgrade II für die erste Spieleidee

### **Kapitel 6: Wie analysiert man Spiele?**

Warum sollten Sie Spiele analysieren?

Die Analysemethoden

Wie Sie Excel lieben lernen

Boss Challenge: Analysiere das!

## **Teil III: Die Spieleidee verpacken und abrunden**

### **Kapitel 7: Des Spiels neue Kleider – Storytelling**

Was ist Storytelling?

Wie designt man eine Spielwelt?

Charaktere - Bitte, bitte mehr als nur ein Bildchen mit Funktion!

Die Geschichte

Auf Details achten

Boss Challenge: World of erste Spieleidee

## **Kapitel 8: Endgame und Wiederspielwert**

Was bedeutet »Endgame«?

Zusammenhang Endgame und Wiederspielwert

Wiederspielwert bei endlichen Spielen

Persistente Spiele

Endgamekonzepte für persistente Spielwelten

Boss Challenge1: Looping Gamer - Wiederspielwert für Ihr endliches Spiel

Boss Challenge2: Looping Gamer - Endgame für Ihr persistentes Spiel

## **Teil IV: Die Spieleidee kommunizieren**

### **Kapitel 9: Spieler: »In Deinem Spiel kann man was noch mal?«**

Klick und weg

The Gamedesigner's Journey to Teachdom

Boss Challenge: Still, still, still, weil der Spieler Anleitung lesen will

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

Welche Ziele verfolgen Sie?

Grundlagen guter Zusammenarbeit

Moodboard

Das Gamedesigndokument

Mockup, Prototyp

Boss Challenge: GDD No.1

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

Was ist Marketing?

[Warum Marketing für Gamedesigner?](#)

[Ihre 4 wichtigen Marketingaufgaben](#)

[Boss Challenge: Mein Spiel ist toll, weil ...](#)

## **Teil V: Der-Top-Ten-Teil**

### **Kapitel 12: 10-mal Zahlenmagie für Gamedesigner**

[Zahlen mit dem passenden Gefühl](#)

[Balancing auf Spielzeit](#)

[Balancing der Wartezeit auf Belohnungen](#)

[Erfahrungspunkte für den Stufenanstieg](#)

[Wahrscheinlichkeiten im Kampf](#)

[Fairness im Kampf - Schaden pro Sekunde](#)

[Fairness im Kampf - Schadensauswirkungen schätzen](#)

[Fairness im Kampf - Matching](#)

[Brötchen verdienen - Umsatz](#)

[Mit Gold richtig umgehen - Inflation by design vermeiden](#)

### **Kapitel 13: Zehn Einsteigerfragen zum Gamedesign**

[Wie wird man Gamedesigner? Muss man Gamedesign studieren?](#)

[Was benötigt man, um Games zu entwickeln?](#)

[Müssen Gamedesigner programmieren und zeichnen können?](#)

[Was verdienen Gamedesigner?](#)

[Wo sollte man Gamedesign studieren?](#)

[Wo und wie arbeiten Gamedesigner?](#)

[Gibt es Arbeitsplätze in Deutschland?](#)

[Was müssen Gamedesigner können?](#)

[Wird Spielen für Gamedesigner zur lästigen Arbeit?](#)

[Wie lange muss man Gamedesign lernen, um AAA-Titel veröffentlichen zu können?](#)

## **Anhang A: Lösungshilfen zu einigen Buchquesten**

[Lösungshilfen zu ausgewählten Buchquesten aus Kapitel 3](#)

[Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 4](#)

[Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 6](#)

[Lösungshilfen zu ausgewählten Questen aus Kapitel 7](#)

## **Anhang B: Wie analysiert man Spiele?**

### **Stichwortverzeichnis**

### **End User License Agreement**

# Tabellenverzeichnis

## **Kapitel 4**

[Tabelle 4.1: Die acht Stufen Ihres Bedürfnisdungeons](#)

[Tabelle 4.2: Beispiel Marketingbingo](#)

## **Kapitel 6**

[Tabelle 6.1: Beispieltabelle Kostenverlauf für den Kauf der Eigenschaft Stärke](#)

## **Kapitel 8**

[Tabelle 8.1: Siegchancenveränderung durch Levelunterschiede](#)

## **Kapitel 12**

[Tabelle 12.1: Stufenanstiegstabellenvarianten \(jeweils benötigte Erfahrungspunkte...](#)

## **Anhang A**

[Tabelle A.1: Übersicht der Startbildschirmelemente](#)

# Illustrationsverzeichnis

## **Kapitel 1**

[Abbildung 1.1: Spielkategorien zur Unterscheidung der Herausforderungen für Game...](#)

[Abbildung 1.2: Produktnahe Aufgaben in einer Spieleproduktion](#)

## **Kapitel 2**

[Abbildung 2.1: Starten Sie Ihre persönliche Buchqueste.](#)

[Abbildung 2.2: Der Gamedesignercharakterbogen](#)

[Abbildung 2.3: Liste aller erledigten Quests](#)

[Abbildung 2.4: Beispiel, wie Sie den Charakterbogen nutzen können](#)

[Abbildung 2.5: Fähigkeitskategorie Wahrnehmung](#)

[Abbildung 2.6: Fähigkeitskategorie Gamedesignhandwerk](#)

[Abbildung 2.7: Fähigkeitskategorie Mindset & Ausdauer](#)

[Abbildung 2.8: Genreübersicht](#)

[Abbildung 2.9: Fähigkeitentiefen](#)

[Abbildung 2.10: Beispiel einer Fähigkeitenübersicht](#)

## **Kapitel 3**

[Abbildung 3.1: Drei Möglichkeiten, die Spielaktionen unterschiedlich auszuwerten](#)

[Abbildung 3.2: Würfelauswahl - W4, W6, W10, W12, W20, W30](#)

[Abbildung 3.3: Würfelvarianten](#)

[Abbildung 3.4: Spielen verbindet.](#)

[Abbildung 3.5: Beispielspielrunde von 30 Tod ohne Schadenwürfelrund...](#)

[Abbildung 3.6: Beispiel Schadenwürfelrunde von 30 Tod](#)

## **Kapitel 5**

[Abbildung 5.1: Das Balancingmantra](#)

[Abbildung 5.2: Ranglisten für Reaktionsgeschwindigkeit und Verhältnis Sieg zu Nie...](#)

[Abbildung 5.3: Matching durch System](#)

[Abbildung 5.4: Matching durch Spieler](#)

## **Kapitel 6**

[Abbildung 6.1: Gamedesignerweisheit](#)

[Abbildung 6.2: Beispiel Stellschrauben](#)

[Abbildung 6.3: Beispiel Tabellenkalkulationstool](#)

## **Kapitel 7**

[Abbildung 7.1: Beispiel organisches Weltdesign](#)

[Abbildung 7.2: Hashimoto](#)

[Abbildung 7.3: Hämische Ampel versus Kaffeeampel](#)

[Abbildung 7.4: Charakterbogen SC und NSC zum Kopieren](#)

[Abbildung 7.5: Ordnersortierung durch Namenskonvention](#)

[Abbildung 7.6: Monsterbogen zum Kopieren](#)

[Abbildung 7.7: Bossbogen zum Kopieren](#)

[Abbildung 7.8: Verzweigungsalternative 1](#)

[Abbildung 7.9: Verzweigungsalternative 2](#)

[Abbildung 7.10: Verzweigungsalternative 3](#)

[Abbildung 7.11: Verzweigungsalternative 4](#)

[Abbildung 7.12: Verzweigungsalternative 5](#)

[Abbildung 7.13: Verzweigungsalternative 6](#)

[Abbildung 7.14: Verzweigungsalternative 7](#)

## **Kapitel 8**

[Abbildung 8.1: Stört Sie irgendwas an diesem Bild? Juckt es Sie in den Fingern, e...](#)

## **Kapitel 9**

[Abbildung 9.1: Reizweiterleitung zum Gehirn](#)

[Abbildung 9.2: Behaviorismus](#)

[Abbildung 9.3: Konstruktivismus](#)

[Abbildung 9.4: Kognitivismus](#)

[Abbildung 9.5: Beispielhaftes Wissensnetzwerk](#)

[Abbildung 9.6: Beispiel, wie dieses Gehirn einen Ball abgespeichert hat](#)

[Abbildung 9.7: Erinnerungsleistung innerhalb der ersten 24 Stunden](#)

[Abbildung 9.8: Schachstellung: reale Spielsituation \(32 Figuren\)](#)

[Abbildung 9.9: Schachstellung: Fantasiepositionen \(11 Figuren\)](#)

[Abbildung 9.10: Offlinelösung eines Tooltips - Memory](#)

## **Kapitel 10**

[Abbildung 10.1: Grundlagen guter Zusammenarbeit](#)

## **Kapitel 11**

[Abbildung 11.1: Wichtige Marketingaufgaben](#)

## **Anhang A**

[Abbildung A.1: Weltberühmte Tastenkombination](#)

[Abbildung A.2: Bild mit meiner Spaß-Top-10](#)

[Abbildung A.3: Die Lösung des Hexcelwerks mit den Formeln](#)

[Abbildung A.4: Ausgefüllter Spielercharakterbogen – Cooper](#)

# Einführung

---

Gamedesigner haben die geilste Berufung der Welt! Neben Regisseuren und anderen Medienschaaffenden dürfen sie andere Menschen mit ihren Werken erfreuen, unterhalten, zum Lachen, Fürchten, Leben fühlen und Weinen bringen. Sie erschaffen Welten, Charaktere und Geschichten, die den Alltag von Millionen Menschen erhellen können.

Ich schreibe bewusst Berufung und nicht Beruf oder Job. Als Gamedesigner sind Sie ein Medienschaaffender, und das bedeutet, Sie sind in einer Branche unterwegs, in der sehr viele Leute sich tummeln und mit Ihnen zusammen um die sehr wenigen freiberuflichen Aufträge und noch weniger Arbeitsplätze streiten. Daher ist es sehr hilfreich, wenn Ihr Herz Ihnen sagt, dass es unbedingt Gamedesigner werden möchte. Dadurch fallen Ihnen die nötigen »Extrameter«, um gegen diese zahlreiche Konkurrenz bestehen zu können, deutlich leichter.



Vor sehr vielen Jahren führte mich ein lieber Professor das erste Mal durch die Hochschule der Medien in Stuttgart, und ich wusste schon nach wenigen Sekunden, dass hier »Heimat« ist und ich hier Medien studieren möchte. Das Gefühl »Heimat« ist wie ein stiller *Ruf* aus der Seele.

Dieses Gefühl der *Berufung* macht Ihnen vieles leichter, weil Sie ab diesem Zeitpunkt im Idealfall keinen Tag mehr im Leben arbeiten müssen und auch in schwierigen Situationen noch Energie haben.

# Über dieses Buch

Sollte Ihnen Ihr Herz dieses Gefühl noch nicht beschert haben, haben Sie aber zum Glück schon mal dieses Buch, mit dem Sie die handwerkliche Seite des Gamedesigns und wichtige Herangehensweisen lernen können.

Sie durchleben spielerisch alle wichtigen Gamedesignaufgaben mit dem Ziel, wie ein Gamedesigner sehen und denken zu lernen. Das hilft Ihnen dabei, deutlich schneller als Ihre Konkurrenten besser zu werden. Nutzen Sie diesen Geschwindigkeitsvorteil, um sich selbst zu motivieren, denn dieses Buch kann Ihnen das Üben nicht abnehmen, aber es kann Wege zeigen, die Sie leichter zum Ziel führen, selbst gute Spiele zu entwickeln.

Wenn Sie lesen, dass Sie mit diesem Buch »Gamedesign spielerisch lernen«, dann ist mit »spielerisch« keine Marketingfloskel gemeint, sondern wirklich spielerisch. Sie lesen gerade ein Buch, das gleichzeitig ein Spiel ist. In [Kapitel 2](#) *Das ist Ihre Buchqueste* erhalten Sie alle wichtigen Informationen und Ihren Charakterbogen, der Sie durch dieses Abenteuerbuch und möglicherweise darüber hinaus begleitet.

Für wen ist dieses Buch gedacht?

Eine schöne Seite des Gamedesigns ist, dass Sie kreativ und frei sind. Sich auf diese Freiheit in einem Buch einzustellen, das ist eine Herausforderung. Trotzdem möchte dieses Buch sowohl interessierte Neulinge, Medienpädagogen, Gamedesignstudenten als auch Spieleautoren und Gamedesigner für analoge und digitale Spiele, die sich über ihr aktuelles Medium hinaus mit neuen Gedanken inspirieren lassen wollen, ansprechen.

- ✓ **Für Neulinge** bietet dieses Buch eine Übersicht über alle wichtigen Aufgaben des Gamedesigns.
- ✓ **Für Medienpädagogen** bietet dieses Buch durch das Konzept der Buchqueste einen Ansatz, Gamedesign spielerisch zu vermitteln. Zusätzlich unterstützt Sie der rote Faden dieses Buchs bei Ihrer Arbeit.
- ✓ **Für Gamedesignstudenten** bietet dieses Buch eine praxisorientierte Sichtweise und einen praktisch umsetzbaren Lernaufbau.
- ✓ **Für Spieleautoren und Gamedesigner für digitale und analoge Spiele** bietet dieses Buch möglicherweise inspirierende Gedanken.

## ***Was Sie nicht lesen müssen***

Wenn Sie dem roten Faden folgen und Kapitel für Kapitel lesen, können Sie parallel zum Lesen das Gelernte gleich an Ihrem eigenen Spieleprojekt austesten. Der »Stoff« wird sich so viel besser einprägen und ins Langzeitgedächtnis übernommen werden.

Sollten Sie sich für ein Themengebiet nicht interessieren, dann können Sie das entsprechende Kapitel auch gerne auslassen – verzichten aber auf die Erfahrungspunkte und Fähigkeitswiederholungen, die Sie in den Questen und der Boss Challenge dieses Kapitels hätten gewinnen können.

## ***Törichte Annahmen über den Leser***

In diesem Buch gehe ich davon aus, dass Sie gerne spielen und Spieleklassiker wie »Mensch ärgere dich nicht«, »Super Mario Bros.«, »Tetris« oder »Risiko« schon gespielt haben oder zumindest kennen. Vielleicht sind Sie wie ich der Meinung, dass es nichts Schöneres als Spielen gibt und dass es Spiele gibt, die es mit jedem Arthouse-Film aufnehmen können. Auf jeden Fall sind Sie an beruflicher Weiterbildung im Gamedesign interessiert oder wollen als Gamer besser verstehen, wie Spiele funktionieren.

## ***Wie dieses Buch aufgebaut ist***

Dieses Buch ist in fünf Teile gegliedert und enthält viele praktische Übungen.

### ***Teil I: Vorbereitungen für Ihre Buchqueste***

Im ersten Teil dieses Buchs erhalten Sie eine kleine Orientierungshilfe für angehende Gamedesigner und Ihnen wird die Buchqueste erklärt, damit Sie ab dem zweiten Teil des Buchs Ihre Abenteuerreise beginnen können.

### ***Teil II: Wie ein Gamedesigner sehen und denken lernen***

Spitzen Sie den Bleistift und legen Sie den Charakterbogen bereit, denn Ihr Abenteuer beginnt hier mit dem Herzstück der Gamedesignarbeit, nämlich mit den Spielregeln. Mit den Spielregeln steuern Sie das Spielgeschehen und führen die Spieler magisch zum Spielspaß. Sie erfahren in diesem Teil ebenfalls, was eine Zielgruppe ist und wie Sie für Ihre Zielgruppe sowohl

Spielspaß herbeiführen als auch über eine passende Balance der Spielelemente Spielfrust verhindern können.

Zum Abschluss dieses Teils lernen Sie noch das Gamedesignergeheimnis der Spielanalyse kennen. Diese geheime Technik ist der Schlüssel zu einem unermesslich großen Erfahrungsschatz aller Gamedesigner weltweit. Gehen Sie verantwortungsvoll mit dieser Fähigkeit um und lernen Sie im Bruchteil der Zeit, die Sie für eigene Spielprojekte (Erfahrungen) benötigt hätten, welche Lösungen für Ihr aktuelles Gamedesignproblem bereits erfunden wurden.

### ***Teil III: Die Spieleidee verpacken und abrunden***

Ein Geschenk wird doppelt so wertvoll, wenn es eine schöne Verpackung erhält und nachhaltig ist, damit sich die Beschenkten immer wieder an dem Geschenk erfreuen können. Darum geht es in diesem Teil um das Storytelling für Spiele (Verpackung) und den Wiederspielwert beziehungsweise das Endgame (Abrundung).

Spiele sind ein interaktives und nichtlineares Medium. Geschichten können im Spiel deshalb anders erzählt werden, als es in linearen Medien wie Büchern oder Filmen möglich ist. Spielen Sie mit diesen erweiterten Storytellingmöglichkeiten.

Das Endgame und den Wiederspielwert lernen Sie in diesem Teil näher kennen, damit die Spieler Ihr Spiel gerne öfter spielen.

### ***Teil IV: Die Spieleidee kommunizieren***

Im vierten Teil erfahren Sie, wer von Ihnen im Verlauf des Entstehungsprozesses und danach informiert werden

muss und wie Sie das am einfachsten anstellen.

- ✓ Die Spieler müssen erfahren, wie sie das Spiel spielen sollen.
- ✓ Die Teamkollegen müssen erfahren, wie sie das Spiel herstellen sollen.
- ✓ Das Marketing muss erfahren, wie es das Spiel der Zielgruppe schmackhaft machen kann.

## ***Teil V: Der Top-Ten-Teil***

Der Top-Ten-Teil darf in einem »... für Dummies«-Buch natürlich nicht fehlen. In diesem Buch erhalten Sie zwei Top-Ten-Kapitel, eines mit zehn Hinweisen zur Mathematik im Gamedesign und das andere mit zehn häufig gestellten Fragen von Gamedesigneinsteigern.

Der Anhang enthält Analysebeispiele, die Ihnen helfen, die geheime Technik der Spielanalyse für sich weiterzuentwickeln. Zusätzlich erhalten Sie Lösungshinweise für ausgewählte Quests (Übungsaufgaben), damit Sie sehen, wie Sie an Gamedesignherausforderungen herangehen können.

Das Ziel ist keine umfassende Lösungssammlung, weil der Weg zu diesen Lösungsansätzen wichtig ist und nicht die Lösung selbst. Sie stoßen in Ihrem Gamedesignalltag auf die unterschiedlichsten Probleme. Diese sind häufig komplex und können nicht nach einem einzigen Schema gelöst werden, weil es meistens auch keine »richtige Lösung« gibt. Ihre Gamedesignentscheidungen werden im Normalfall eine Spielergruppe ärgern und eine andere Gruppe erfreuen. Versteifen Sie sich gar nicht erst darauf, die optimale Lösung zu finden: Das ist oft unmöglich, denn Sie werden nicht genügend Informationen haben und müssen raten.

Der Gedanke hinter dem Anhang ist darum anders formuliert:



Schenke einem Hungrigen einen Fisch, und er wird an einem Tag satt sein, bringe ihm bei zu fischen, und er bekommt die Chance, sein Leben lang satt zu sein.

## ***Symbole, die in diesem Buch verwendet werden***

In diesem Buch begegnen Ihnen Symbole, die besondere Inhalte markieren.



Man kann ein Fachbuch mit Definitionen überfrachten. Diesen Weg möchte ich nicht gehen. Die Lupe markiert ausschließlich Definitionen, die wichtige Gedanken transportieren, die Ihnen das Verständnis erleichtern.



Das Warndreieck gibt Ihnen einen hilfreichen Hinweis zu einer bestimmten Sache oder warnt Sie vor Stolperfallen.



Mit diesem Symbol werden Beispiele aus dem Textfluss hervorgehoben, die für das Verständnis besonders hilfreich sind.



Den Finger mit Faden finden Sie immer dann, wenn ich an einer früheren Stelle im Buch den Gedanken schon einmal ausgeführt habe.



Die Glühbirne markiert meistens eine Anregung, was Sie an dieser Stelle noch machen könnten oder sollten, um sich schneller zu verbessern.

## ***Wie es weitergeht***

Das hängt davon ab, welche Ziele Sie verfolgen. Dieses Buch folgt einem roten Faden. Wenn Sie sich darauf einlassen, entwickeln Sie Stück für Stück Ihr (erstes) eigenes Spiel und sammeln dabei Erfahrungspunkte und Belohnungen. Hört sich das motivierend an?

Während dieses Entwicklungsprozesses müssen Sie wie in der Wissenschaft immer wieder Annahmen formulieren und das Ergebnis überprüfen lernen. Das ist der Weg des Gamedesigners.

Ich wünsche Ihnen viel Lese- und Spielspaß!

# Teil I

## Vorbereitungen für Ihre Buchqueste



## **IN DIESEM TEIL ...**

... dieses Buchs erfahren Sie mehr über die spannende Vielfalt des Gamedesignerberufs.

Sie lernen unterschiedliche Spielearten und die Aufgaben der Gamedesigner bei der Entwicklung von Spielen kennen. Diese Aufgaben werden in diesem Buch näher erläutert.

Im zweiten Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Buchqueste nutzen können, um alle Gamedesignaufgaben leichter, schneller und spielerisch erlernen zu können.

# Kapitel 1

## Was macht ein Gamedesigner?

---

### IN DIESEM KAPITEL

Spielearten einordnen und damit umgehen  
Unterschiede Unterhaltungsspiele und lehrende Spiele  
Aufgabenbereiche bei der Erstellung von Spielen  
Aktuelle Entwicklung des Berufsbilds

---

Das englische Wort »Gamedesigner« können Sie mit dem deutschen Begriff »Spieleautor« übersetzen. Designer und Autoren sind auf kein einzelnes Arbeits- und Werkmaterial festgelegt, beide arbeiten an Aussagen, Gefühlen und Spielerlebnissen, angetrieben von der Freude, die unterschiedlichen Grenzen des Spielmaterials oder der digitalen Technologie auszuloten.

Ein Gamedesigner ist die Seele jedes Spiels, da er die ursprüngliche Spieleidee, die Spielinhalte und die Regeln entwickelt und gegen Einflüsse von außen hütet. Er entwirft Spiele entweder alleine oder im Projektteam. Dabei können erfahrene Gamedesigner mit den unterschiedlichsten Spielearten zurechtkommen.

Aus Sicht eines erfahrenen Gamedesigners gibt es nämlich nur minimale Unterschiede zwischen Brett-, Karten-, Lern- oder anderen Spielearten, unabhängig davon, ob diese für den Computer oder für den Einsatz

ohne technische Geräte produziert werden. Alle diese Spiele müssen den Spielern Spaß machen, damit sie sich immer wieder daran erfreuen können, und das ist die Hauptaufgabe des Gamedesigners. Wie er dieses Ziel erreicht, zeigen die folgenden Kapitel.

## ***Einordnung von Spielen in Spielarten***

Erfahrene Gamedesigner können viele sehr verschiedene Arten von Spielen entwickeln, weil sie einschätzen können, welches Wissen sie sich für ein Projekt aneignen müssen. Das ist eine Fähigkeit, die sich mit dem Alter und jedem Spieleprojekt verbessert, sofern man nicht sein Leben lang nur eine einzige Spielart entwickelt und spielt.



Spiele versteht man am besten, wenn man sie spielt! Je mehr Spiele ein Gamedesigner kennt, umso leichter fällt es ihm, die Wirkung unterschiedlicher Regeln einzuschätzen. Also ran an das nächste Spiel und etwa drei bis fünf Mal unterschiedlich spielen. Verändert sich das Spiel durch den Spielstil? Macht es nach dem ersten Spielen noch Spaß? Warum?



Vergessen Sie nicht, sich für jedes Mal Spielen einer Spielart eine Wiederholung für die Fähigkeit »Erkennen - Spielspaß [*Spielart*]<< und zusätzlich einen Erfahrungspunkt (+1 EP) auf Ihrem Gamedesignercharakterbogen (siehe [Abbildung 2.2](#)) einzutragen!

Wenn man noch keinen Weitblick bezüglich der benötigten Fähigkeiten für unterschiedliche Spielarten