

Hallo!

Hallo, liebe Leser! Willkommen! Was für eine nette Überraschung! Ich wusste ja nicht, dass Sie heute vorbeischauen würden. Bitte verzeihen Sie die Unordnung – ich habe in letzter Zeit nur geschrieben. Aber bitte, machen Sie es sich doch bequem! Schön, schön. Also ... wo fangen wir an? Oh, vielleicht sollte ich mich erst einmal vorstellen.

Mein Name ist Jesse Schell und ich bin seit jeher ein großer Fan des Game Designs. Schauen Sie mal, das ist ein Foto von mir:



Damals war ich allerdings noch etwas jünger. Seit dieses Foto aufgenommen wurde, habe ich eine Reihe verschiedenster Dinge gemacht. Beispielsweise habe ich als Profi-Jongleur im Zirkus gearbeitet. Auch als Schriftsteller, Comedian und Zauberlehrling habe ich mich versucht. Bei IBM und Bell Communications Research war ich als Softwareingenieur tätig. Und für die Walt Disney Company habe ich interaktive Freizeitparkattraktionen sowie jede Menge Multiplayer-Spiele entworfen und entwickelt. Darüber hinaus betreibe ich ein eigenes Game-Studio und bin Professor an der Carnegie Mellon University. Aber wenn mich die Leute fragen, was ich so mache, antworte ich: »Ich bin Game Designer.«

Das alles sei hier nur erwähnt, weil ich an verschiedenen Stellen in diesem Buch auf Beispiele aus meinen so gewonnenen persönlichen Erfahrungen zurückgreifen werde – von denen mich jede einzelne wertvolle Lektionen in Bezug auf die Kunst des Game Designs gelehrt hat. Im Moment mag dies für Sie noch schwer vorstellbar sein, doch Sie werden beim Lesen der nachfolgenden Kapitel sicherlich ebenfalls Parallelen zwischen dem Game Design und den vielen Erfahrungen entdecken, die Sie selbst im Laufe Ihres Lebens gemacht haben.

Auf eine Sache muss ich jedoch noch hinweisen: Auch wenn dieses Buch Ihnen in erster Linie helfen soll, ein besserer Videogame-Designer zu werden, haben viele der hier betrachteten Prinzipien nur selten speziell mit Videospiele zu tun – Sie werden vielmehr feststellen, dass sie sich weitaus vielfältiger anwenden lassen. Und erfreulicherweise wird ein Großteil von dem, was Sie nachfolgend lesen werden, immer gleich gut funktionieren – unabhängig davon, an welcher Art von Spiel Sie arbeiten, ob digital, analog oder etwas ganz anderes.

Was ist Game Design?

Zunächst einmal müssen wir klären, was »Game Design« überhaupt ist. Immerhin befassen wir uns hier ausschließlich mit diesem Thema und es scheint mitunter ein wenig Verwirrung über die Bedeutung dieses Begriffs zu herrschen.

Game Design ist die Entscheidungsfindung hinsichtlich des Spielkonzepts.

Nicht mehr und nicht weniger. Oberflächlich betrachtet klingt das fast zu einfach.

»Soll das heißen, das Spielkonzept basiert auf einer einzigen Entscheidung?«

Nein. Zur Erstellung eines Spielkonzepts müssen Hunderte, normalerweise sogar Tausende von Entscheidungen getroffen werden.

»Brauche ich denn keine besondere Ausrüstung, um ein Spiel zu entwerfen?«

Nein. Da das Game Design mit der Entscheidungsfindung gleichzusetzen ist, können Sie das Spielkonzept tatsächlich rein gedanklich entwerfen. In der Regel werden Sie Ihre Überlegungen jedoch notieren wollen, denn das menschliche Erinnerungsvermögen ist begrenzt – schnell ist etwas Wichtiges vergessen, wenn man es nicht aufschreibt. Sind zudem noch andere an der Entscheidungsfindung oder Entwicklung des Spiels beteiligt, müssen Sie diese Überlegungen irgendwie kommunizieren – und dafür sind Notizen bestens geeignet.

»Und was ist mit dem Programmieren?«

Müssen Game Designer nicht auch Programmierer sein?«

Nein, das müssen sie nicht. Erstens kommen viele Spiele ganz ohne Computer oder technische Hilfsmittel aus, so zum Beispiel Brettspiele, Kartenspiele oder Sportspiele. Und zweitens lassen sich Designentscheidungen selbst für Computer- oder Videospiele auch ohne Kenntnis sämtlicher technischer Details der späteren Umsetzung treffen. Natürlich kann es nützlich sein, wenn man diese Details kennt – ebenso wie es hilfreich sein kann, wenn man ein talentierter Autor oder Künstler ist –, weil dies eine bessere und zügigere Entscheidungsfindung ermöglicht. Es ist aber nicht zwingend erforderlich. Denken Sie nur an einen Architekten und einen Zimmermann: Der Architekt muss nicht unbedingt alles wissen, was der Zimmermann weiß – er muss aber wissen, was der Zimmermann kann.

»Also denkt sich der Game Designer einfach nur die Story für das Spiel aus?«

Nein. Entscheidungen zur Story sind lediglich ein Aspekt des Game Designs, es gibt aber noch sehr viele mehr. Zum Verantwortungsbereich des Game Designers gehört auch die Entscheidungsfindung bezüglich der Spielregeln, des »Look and Feel«, des Timings, des Pacings, des Risikoverhaltens, der Bonusse, der Malusse und allem anderen, was der Spieler erleben kann.

»Dann entscheidet der Game Designer, wie das Spielkonzept aussehen sollte, schreibt alles auf und das war's?«

So läuft es eigentlich nie. Keiner von uns besitzt ein hundertprozentig perfektes Vorstellungsvermögen und deshalb werden die Spiele im Endergebnis fast nie so, wie wir es uns in Gedanken oder auf dem Papier ursprünglich ausgemalt hatten. Viele Entscheidungen können unmöglich gefällt werden, solange der Designer das Spiel noch nicht in Aktion gesehen hat. Deshalb ist der Game Designer üblicherweise auch von Anfang bis Ende in den Entwicklungsprozess eines Spiels eingebunden und trifft die ganze Zeit über Entscheidungen zum Spielkonzept.

Der Unterschied zwischen dem »Game Developer« (Spieleentwickler) und dem »Game Designer« (Spieldesigner) ist: Jeder, der in irgendeiner Form an der Entstehung eines Spiels beteiligt ist, ist ein Spieleentwickler. Programmierer, Animatoren, Modellierer, Musiker, Autoren, Produzenten und auch Designer – sie alle wirken an den Spielen mit und sind allesamt Spieleentwickler. Game Designer repräsentieren lediglich eine von vielen »Gattungen« des Spieleentwicklers.

»Der Game Designer ist also der Einzige, der Entscheidungen zum Spiel treffen darf?«

Andersherum: Jeder, der Entscheidungen hinsichtlich des Spielkonzepts trifft, ist ein Game Designer. Der Begriff »Designer« beschreibt eher eine Funktion als eine Person. So ziemlich jeder Entwickler innerhalb des Teams fällt einige das Spielkonzept betreffende Entscheidungen – schon allein durch die Erstellung von Spielinhalten. Es sind Game-Design-Entscheidungen und derjenige, der sie trifft, ist somit auch ein Game Designer. Die Kenntnis der Grundprinzipien des Game Designs wird Ihnen daher – unabhängig von der Funktion, die Sie in einem Entwicklungsteam wahrnehmen – helfen, das, was Sie tun, besser zu machen.

Warten auf Mendelejew

Die wahre Entdeckungsreise besteht nicht darin, dass man neue Länder sucht, sondern darin, dass man neue Augen hat.¹

– Marcel Proust

Ziel dieses Buches ist es, Sie zum bestmöglichen Game Designer zu machen.

Leider existiert zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine »allgemeingültige Theorie des Game Designs« – keine simple Formel, die uns aufzeigt, wie man gute Spiele entwirft. Was also können wir tun?

Wir befinden uns in einer ähnlichen Lage wie die Alchemisten der Antike: Bevor Mendelejew das Periodensystem entdeckte, das die Wechselbeziehungen aller chemischen Elemente aufzeigt, verließen sich die Alchemisten auf ein großes Potpourri aus Faustregeln zu den Kombinationsmöglichkeiten verschiedener Chemikalien. Diese waren naturgemäß unvollständig, manchmal unkorrekt und häufig sogar halb mystischer Natur, dennoch waren die Alchemisten durch die Anwen-

derung dieser Regeln in der Lage, erstaunliche und überraschende Dinge zu leisten – und ihre unermüdliche Suche nach der Wahrheit begründete schließlich die moderne Chemie, wie wir sie heute kennen.

Die Game Designer warten noch auf ihr »Mendelejew-Erlebnis«. Gegenwärtig haben wir kein »Periodensystem für das Game Design«. Wir haben nur unser eigenes Potpourri aus Prinzipien und Regeln, das es uns – fernab von Perfektion – ermöglicht, unsere Arbeit zu erledigen. Ich habe versucht, in diesem Buch die besten dieser Faustregeln zusammenzustellen, damit Sie sie studieren, prüfen, anwenden und darüber hinaus auch sehen können, wie andere sie eingesetzt haben.

Ein gutes Game Design entsteht dann, wenn Sie Ihr Spiel aus so vielen Perspektiven wie möglich betrachten. Ich bezeichne diese Perspektiven hier als »Lupen«, weil jede von ihnen eine Möglichkeit bietet, Ihr Design sehr genau »unter die Lupe« zu nehmen und eingehend auf mögliche Schwachstellen zu untersuchen. Daher gehören zu jeder Lupe auch einige Fragen, die Sie sich in Bezug auf Ihr aktuelles Design selbst stellen sollten. Grundsätzlich sind die in diesem Buch vorgestellten Lupen aber keine unumstößlichen Leitlinien oder Patentrezepte, sondern vielmehr wertvolle Hilfsmittel, um Ihr Design auf den Prüfstand zu stellen. Als Begleitmaterial zu diesem Buch ist unter <http://artofgamedesign.com> ein Sammelkartensatz – übrigens auch als kostenlose App für Ihr Smartphone (suchen Sie nach »deck of lenses«) – mit den Kurzbeschreibungen aller Lupen in englischer Sprache erhältlich, die Ihnen deren Anwendung während der laufenden Designarbeit erheblich erleichtern können.

Auch wenn keine der hier zusammengetragenen Lupen absolut unfehlbar oder vollkommen ist, werden sie Ihnen doch alle in dem einen oder anderen Kontext sehr nützlich sein, weil sie einen einzigartigen Blickwinkel auf Ihr Game Design aufzeigen. Der Grundgedanke dabei ist, dass wir – wenn wir schon nicht das *eine* allumfassende Bild gewinnen können – mit ihrer Hilfe bestimmte Problematiken aus vielen verschiedenen Perspektiven betrachten und untersuchen können, um so zu dem nach unserem Ermessen besten Design zu gelangen. Ich wünschte, wir hätten eine allumfassende Lupe zur Hand – aber das haben wir nicht. Daher ist es das Klügste, die vielen einzelnen Lupen, die uns zur Verfügung stehen, zu sammeln und in größtmöglicher Vielfalt zu nutzen. Denn Game Design ist mehr Kunst als Wissenschaft, mehr Kochen als Chemie – und wir müssen die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass »unser« Mendelejew vielleicht niemals kommen wird.

Auf das Wesentliche konzentrieren

Viele Menschen gehen von der Annahme aus, die beste Möglichkeit, die Prinzipien des Game Designs zu erlernen, sei das Studium der modernsten, komplexesten Hightech-Spiele, die am Markt verfügbar sind. Diese Herangehensweise ist

jedoch absolut falsch. Videospiele sind lediglich die natürliche Weiterentwicklung traditioneller Spiele für ein neues Medium. Die Regeln, die für sie gelten, sind immer noch dieselben. Auch ein Architekt muss erst einmal wissen, wie man einen Schuppen konstruiert, bevor er den Entwurf eines Wolkenkratzers in Angriff nehmen kann. Und in gleicher Manier werden wir häufig erst einmal die einfachsten Spiele untersuchen. Manche davon werden Videospiele, andere dagegen sehr viel simpler sein: Würfelspiele, Kartenspiele, Brettspiele, Spielplatzspiele. Wenn wir die Grundprinzipien dieser Spiele nicht verstehen, wie sollten wir dann jemals komplexere Spiele verstehen können? Man könnte nun argumentieren, dass diese Spiele alt sind und es sich deshalb nicht lohnt, sie genauer zu betrachten – aber, wie Thoreau sagte: »Ebenso gut könnten wir darauf verzichten, die Natur zu studieren, weil sie alt ist.«² Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel. Die Grundprinzipien, die ein klassisches Spiel unterhaltsam machen, sind dieselben Prinzipien, die auch die meisten modernen Spiele unterhaltsam machen. Außerdem haben die klassischen Spiele den Vorteil, dass sie sich im Laufe der Zeit bereits bewährt haben. Ihr Erfolg ist nicht der Neuartigkeit ihrer Technologie geschuldet, was bei vielen modernen Spielen der Fall ist. Klassische Spiele haben tiefergehende Qualitäten, die wir als Game Designer verstehen lernen müssen.

Neben der Betrachtung der klassischen Spiele soll Ihnen dieses Buch vorrangig die bedeutsamsten und fundamentalsten Prinzipien des Game Designs vermitteln – und weniger die genrespezifischen (»15 Tipps für einen besseren storybasierten First-Person-Shooter!«). Denn Genres kommen und gehen – die Grundprinzipien des Game Designs entsprechen jedoch den Grundsätzen der menschlichen Psychologie, die uns schon seit Urzeiten begleiten und uns auch zukünftig noch eine Ewigkeit begleiten werden. Wenn Sie erst einmal mit diesen Prinzipien vertraut sind, werden Sie in der Lage sein, jedes beliebige Genre zu meistern und sogar eigene, neue Genres zu erfinden. Anders als andere Bücher zum Thema Game Design, deren Zielsetzung häufig darin zu bestehen scheint, so viele Weidegründe wie möglich auf einmal abzugrasen, werden wir nur die ertragreichsten Plätze aufsuchen.

Dieses Buch wird Sie zwar mit Grundsätzen vertraut machen, die Sie auch für die Gestaltung traditioneller Brett- und Kartenspiele nutzen können, es orientiert sich allerdings hauptsächlich an der Videospielindustrie. Warum? Weil der Job eines Game Designers darin besteht, neue Spiele zu erschaffen. Die explosionsartige Entwicklung der Computertechnik hat in diesem Bereich Innovationen ermöglicht, wie sie die Welt noch nie gesehen hat. Heutzutage existieren mehr Game Designer, als es in der gesamten Menschheitsgeschichte je gegeben hat. Wenn Sie also Spiele kreieren wollen, ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie dies unter Zuhilfenahme solcher neuen Technologien tun werden. Und dieses Buch wird Ihnen zeigen, wie Sie das bewerkstelligen können – auch wenn die meisten der hier betrachteten Prinzipien ebenso gut für traditionellere Spielegenres funktionieren werden.

Fremdes einbeziehen

Vergesst die Gastfreundschaft nicht. Denn durch sie haben manche, ohne es zu ahnen, Engel beherbergt.³

– Brief an die Hebräer, 13,2

Spieleentwickler haben den Ruf, unter Xenophobie, also der Angst vor dem Fremden, zu leiden. In diesem Fall sind damit jedoch keine ihnen unbekannt Menschen gemeint, sondern eher nicht vertraute Techniken, Praktiken und Leitsätze. Es hat fast den Anschein, als hielten sie alles, was nicht der Spieleindustrie entstammt, für nicht beachtenswert. In Wahrheit sind Spieleentwickler allerdings einfach viel zu beschäftigt, um sich auch außerhalb ihres unmittelbaren Umfeldes umzuschauen. Gute Spiele zu kreieren, ist ein wirklich harter Job – deshalb ziehen die Entwickler den Kopf ein, bleiben konzentriert und erledigen ihre Arbeit. Meist fehlt ihnen schlicht die Zeit, um neue Techniken auszuprobieren, auszutüfteln, wie sie sich in ihre Projekte integrieren lassen, und das Risiko einzugehen, dass sie fehlschlagen. Also bleiben sie lieber auf der sicheren Seite und halten sich an das, was sie kennen – was leider zur Folge hat, dass sich jede Menge Nullachtfünfzehn-Spiele am Markt tummeln.

Um etwas Überraszendes und Innovatives erschaffen zu können, muss man hier und da neue Wege beschreiten. In diesem Buch geht es nicht um die Entwicklung von Nullachtfünfzehn-Spielen, sondern um die Kreation herausragender, neuer Designs. Wenn Sie sich wundern, wie oft im Folgenden auf nicht-digitale Spiele Bezug genommen wird, werden Sie noch überraschter sein, dass zudem auch Prinzipien, Methoden und Beispiele aus vollkommen spielefremden Fachbereichen betrachtet werden – beispielsweise der Musik, der Architektur, dem Film, der Wissenschaft, der Malerei, der Literatur sowie allen möglichen anderen Disziplinen. Und warum auch nicht? Warum sollten wir unsere Leitsätze von Grund auf neu entwickeln, wenn doch an anderer Stelle bereits gute Vorarbeit geleistet wurde – manchmal schon seit Hunderten oder Tausenden von Jahren –, die wir uns zunutze machen können? Die Grundprinzipien des Designs finden sich überall wieder, weil dem **Design überall ein gleichgearteter Stellenwert zukommt**. Dieses Buch ergründet nicht nur Inspirationsquellen aus jedweden anderen Bereichen, es wird Sie auch überzeugen, selbst ebenso vorzugehen. Als Game Designer haben Sie die Gelegenheit, sich Ihres gesamten Wissens sowie all Ihrer Erlebnisse frei zu bedienen.

Das Schema

Es ist weniger von Belang, was jemand studiert. Alles Wissen ist miteinander verwoben und der Mensch, der studiert, wird – wenn er es fortgesetzt tut – gelehrsam sein.⁴

– Hypatia

Das Game Design ist kein einfaches Thema, um ein Buch darüber zu schreiben. Lupen und Grundprinzipien sind wertvolle Hilfsmittel, darüber hinaus muss aber auch das unglaublich komplexe Geflecht aus Kreativität, Psychologie, Kunst, Technologie und Business vermittelt werden. Jedes Element innerhalb dieses Geflechts ist mit allen anderen verbunden. Ändert sich ein Element, wirkt sich dies auch auf alle anderen aus – ebenso wie das Verständnis von einem Element das Verständnis von allen anderen beeinflusst. Die meisten erfahrenen Designer haben sich über Jahre hinweg durch das Erforschen der Elemente und ihrer Beziehungen zueinander mittels Trial-and-Error ein gedankliches Schema dieses Geflechts zurechtgelegt. Und das macht es so schwierig, über das Game Design zu schreiben. Bücher sind notgedrungen linear aufgebaut: Alle Einzelthemen werden nacheinander präsentiert. Dadurch bleibt bei vielen Publikationen zum Game Design ein Gefühl der Unvollständigkeit zurück: Wie bei einer nächtlichen Führung mit einer Taschenlampe sieht der Leser viele interessante Dinge, kann aber nicht wirklich erfassen, wie sie zusammengehören.

Das Game Design ist ein Abenteuer, für das man eine Orientierungshilfe braucht – in unserem Fall eine schematische Darstellung. Wir werden im Laufe dieses Buches sukzessiv ein Schema erarbeiten, das das Geflecht des Game Designs darlegt. Am Ende des Buches werden Sie dann eine komplette Fassung dieses Schemas zur Hand haben, die für den Einstieg allerdings zu komplex ist. Picasso hat einmal gesagt: »Jeder Akt der Schöpfung ist zuerst ein Akt der Zerstörung.« Und das werden wir hier beherzigen. Wir werden also bei null anfangen und mit einem leeren Schema beginnen. Versuchen Sie auch, Ihre bisherigen Ansichten in Bezug auf das Game Design außer Acht zu lassen, damit Sie vollkommen unvorbelastet an dieses schwierige und zugleich faszinierende Thema herangehen können.

In Kapitel 1 wird zunächst ein einziges Element in das Schema eingefügt: der Designer. Im Laufe der darauf folgenden Kapitel werden dann nacheinander weitere Elemente ergänzt. So wird allmählich das komplexe Beziehungsgeflecht zwischen Designer, Spieler, Spiel, Team und Kunde nachvollzogen, damit Sie sehen können, wie und warum die Elemente so zusammenpassen, wie sie es tun. Am Ende des Buches wird das Resultat schließlich einerseits das erarbeitete Schema und andererseits ein gedankliches Schema dieses Geflechts sein. Die erarbeitete Version ist weniger relevant – wichtiger ist vielmehr das gedankliche Schema, das Sie bis dahin im Kopf haben werden. Und auch das wird nicht alles abdecken und unweigerlich unvollständig sein. Nachdem Sie sich jedoch mithilfe dieses Buches erst einmal ein eigenes gedankliches Schema des Game-Design-Geflechts aufgebaut haben, werden Sie dieses hoffentlich mit den realen Gegebenheiten abgleichen und entsprechend anpassen sowie erweitern, sobald Sie verbesserungswürdige Teilbereiche entdecken. Jeder Designer begibt sich auf diese Reise und errichtet sich sein eigenes, persönliches Schema dieses Geflechts. Als Neuling auf dem Gebiet des Game Designs wird Ihnen dieses Buch erste Anregungen für Ihr Schema bieten. Und wenn Sie bereits ein erfahrenerer Game

Designer sind, sollte es Ihnen einige Ideen liefern, wie Sie Ihr eigenes Schema verbessern können.

Denken lernen

*Jede Wahrheit hat vier Ecken, ich gebe euch eine – es ist an euch, die anderen drei zu finden.*⁵

– Konfuzius

Was will Konfuzius damit sagen? Sollte ein guter Lehrer seinen Schülern nicht alle vier Ecken zeigen und erklären? Nein. Um wirklich etwas lernen sowie das Erlernte verstehen und verinnerlichen zu können, muss sich Ihr Verstand in einer Art »Erkundungsmodus« befinden und wissbegierig sein. Befindet er sich nicht in diesem Zustand der aufrichtigen Wissbegierde, werden selbst die cleversten Prinzipien an ihm abperlen wie Wassertropfen am Gefieder einer Ente. Sie werden in diesem Buch Passagen vorfinden, in denen nicht alles eindeutig erklärt wird – sondern ganz bewusst ein paar Unklarheiten offengelassen werden, damit das Ergründen dessen, was dahintersteckt, für Sie bedeutsamer wird.

Es gibt aber noch einen anderen Grund für diesen etwas kryptischen Ansatz. Wie bereits erwähnt, ist das Game Design keine exakte Wissenschaft, vielmehr steckt es voller Mysterien und Widersprüche – und dementsprechend ist die Liste unserer Lupen zweifellos unvollständig. Um ein herausragender Game Designer zu werden, reicht es nicht aus, sich lediglich mit den hier vorgestellten Prinzipien vertraut zu machen. Sie müssen auch bereit sein, selbstständig zu denken, herauszufinden, warum bestimmte Prinzipien in bestimmten Fällen nicht funktionieren, und eigene, neue Prinzipien erfinden. Wir warten noch auf *unseren* Mendelejew. Vielleicht haben Sie ja das Zeug dazu?

Warum ich Bücher hasse

*Ich hasse Bücher. Sie lehren nur, von dem zu reden, was man nicht weiß.*⁶

– Jean-Jacques Rousseau

*Es ist sehr wichtig, eine Ausgewogenheit zwischen Studium und Praxis zu schaffen.*⁷

– Dalai Lama

Gehen Sie nicht davon aus, dass Sie durch die Lektüre dieses – oder irgendeines anderen – Buches gleich zum Game Designer, schon gar nicht zu einem herausragenden Game Designer werden. Das Game Design definiert sich nicht einfach durch einen Satz Prinzipien – es ist eine Profession. Sie könnten ebenso wenig Sänger, Pilot oder Basketballspieler werden, indem Sie ein Buch lesen. Es gibt nur eine Methode, um Game Designer zu werden: Indem Sie den Weg der Spielkon-

zeptionierung beschreiten – genauer ausgedrückt, indem Sie Spiele entwerfen, die wirklich gut ankommen. Das bloße Aufschreiben Ihrer Spielidee(n) reicht hierfür nicht aus. Sie müssen das Spiel »bauen«, es selbst spielen und von anderen spielen lassen. Wenn es dann nicht hinreichend zufriedenstellend ist (und das wird es nicht sein), müssen Sie es ändern. Und wieder ändern. Und noch mal ändern – Dutzende Male, bis Sie schließlich ein Spiel kreiert haben, das den Spielern wirklich Spaß macht. Wenn Sie das erst ein paar Mal gemacht haben, werden Sie anfangen zu verstehen, was Game Design ist. Es gibt eine Redensart bei den Game Designern: »Deine ersten zehn Spiele werden Mist sein – also bring sie möglichst schnell hinter dich.« Die in diesem Buch vorgestellten Prinzipien werden Ihnen helfen, Ihre Designs zu formen und Ihnen hilfreiche Perspektiven aufzeigen, wie Sie schneller zu besseren Designs gelangen – ein wirklich guter Game Designer können Sie jedoch nur durch praktische Erfahrung werden. Wenn Sie nicht wirklich an Letzterem interessiert sind, dann können Sie dieses Buch jetzt gleich aus der Hand legen – denn in diesem Fall ist es nichts für Sie. Sollten Sie aber tatsächlich Interesse daran haben, ein Game Designer zu werden, dann wird dieses Buch noch längst nicht der Schlusspunkt, sondern vielmehr der Anfang sein – der Beginn eines fortwährenden Prozesses des Studiums, der Praxis, der Anpassung und der Synthese, der für den Rest Ihres Lebens andauern wird.