

Auf einen Blick

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

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	9
Vorwort	19
Einführung	21
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
TEIL I	
VORBEREITUNGEN FÜR IHRE BUCHQUESTE	27
Kapitel 1	
Was macht ein Gamedesigner?	29
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
Kapitel 2	
Das ist Ihre Buchqueste	39
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
Frustrfaktoren	111

Ihr Kampf gegen Frustrfaktoren	112
Die Strategie gegen Frustrfaktoren	113
Frustrfaktor: 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

Wie analysiert man Spiele? 131

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

Des Spiels neue Kleider – Storytelling 145

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 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