

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*

Einführung

Gamedesigner haben die geilste Berufung der Welt! Neben Regisseuren und anderen Medienschaffenden 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 Medienschaffender, 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 Fähigkeitenwiederholungen, 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 Spieleprojekte (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 Game-designers.

Ich wünsche Ihnen viel Lese- und Spielspaß!