

# 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 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 Weltedesign . . . . . 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

<b>Kapitel 13</b>	
<b>Zehn Einsteigerfragen zum Gamedesign</b> .....	<b>289</b>
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
 <b>ANHANG</b> .....	 <b>295</b>
<b>Anhang A</b>	
<b>Lösungshilfen zu einigen Buchquesten</b> .....	<b>295</b>
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
 <b>Anhang B</b>	
<b>Wie analysiert man Spiele?</b> .....	<b>309</b>
Shakes&Fidget .....	309
LETTER .....	314
Fluxx .....	318
Overload .....	321
Ursuppe .....	323
Carcassonne .....	327
 <b>Stichwortverzeichnis</b> .....	 <b>333</b>