

Spielearten einordnen und damit umgehen

Unterschiede Unterhaltungsspiele und lehrende Spiele

Aufgabenbereiche bei der Erstellung von Spielen

Aktuelle Entwicklung des Berufsbilds

Kapitel 1

Was macht ein Gamedesigner?

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 Spielearten

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 Spieleart eine Wiederholung für die Fähigkeit »Erkennen – Spielspaß [Spieleart]« 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 Spielearten entwickelt hat, dann hilft das Diagramm in Abbildung 1.1 dabei, die am weitesten auseinanderliegenden Spielearten zu erkennen. Alle Spiele lassen sich auf den beiden Achsen *Spielziel* und *Medium* eintragen.

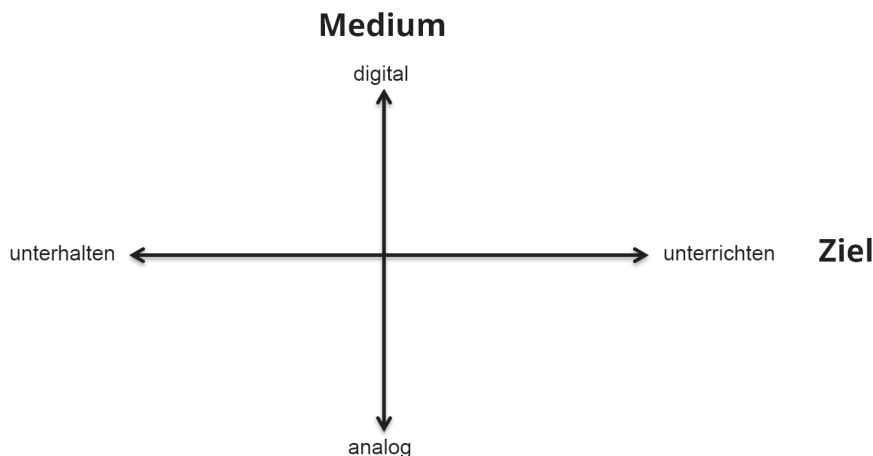


Abbildung 1.1: Spielekategorien zur Unterscheidung der Herausforderungen für Gamedesigner

An den äußeren Enden der Achsen finden Sie diese Varianten:

✓ **Digitale Spiele**

Alle Spiele, die ein technisches Gerät benötigen (PC, Konsole, Mobiltelefon). Je mehr Technik benötigt wird, umso »digitaler« ist eine Spieleart anzusehen, weil Sie deutlich mehr technisches Fachwissen benötigen. Beispielsweise stehen Videospiele und analoge Spiele mit einer Erweiterung durch technische Geräte zwischen den Polen digital und analog.

✓ **Analoge Spiele**

Alles, was Sie in die Hand nehmen können, was mit Ihrem Körper gespielt wird und kein bis nur sehr wenig technisches Gerät nutzt. Tischrollenspiele (Pen&Paper), Billard, Tischkicker, »Schere, Stein, Papier«, Brettspiele und viele mehr.

✓ **Unterhaltungsspiele**

Alle Spiele, die kein Wissen vermitteln wollen, sondern lediglich unterhalten möchten.

✓ **Serious Games**

Spiele mit einem »ernsten« Ziel, also Spiele, die einem etwas beibringen wollen. Beispielsweise Lernspiele, Spiele für Patienten oder Planspiele für Unternehmen.

Versuchen Sie, die Spiele, die Sie gerne entwickeln möchten, in das Diagramm in Abbildung 1.1 einzuzeichnen. Je weiter Ihre Spiele voneinander entfernt sind, desto mehr müssen Sie lernen, um alle Spiele gleich gut zu designen. Ein Extrembeispiel wäre, wenn Sie sowohl Lernspiele, die nur online und in einem virtuellen Raum verfügbar sind – beispielsweise eine Mathematik-Virtual-Reality-App –, entwickeln wollten als auch ein rein analoges Unterhaltungskartenspiel, wie beispielsweise Skip-Bo.

Beide Spiele sollen Spaß machen und von Spielern freiwillig mehrfach gespielt werden. Die Mathematik-Virtual-Reality-App setzt beim Gamedesigner zusätzlich ein deutlich größeres Wissen über Didaktik, VR-Technik und das jeweilige mathematische Fachwissen voraus. Bei unterhaltenden analogen Titeln hat es der Gamedesigner diesbezüglich deutlich leichter.

Wenn alle Spiele, die Sie gerne entwickeln möchten, nahe beieinanderliegen, dann können Sie gleich loslegen und ähnliche bereits veröffentlichte Spiele recherchieren. Untersuchen Sie die erfolgreichsten intensiv. Was macht diese Spiele erfolgreich? Was möchten Sie in Ihrem Spiel auch einbauen? Bauen Sie Ihr Spiel mit einfachen Mitteln als Prototyp und spielen Sie es. Beim Austesten sind alle möglichen Materialien interessant und einsetzbar. Ich benutze gerne Schraubverschlüsse von Milchpackungen als Spielfiguren. Erlaubt ist alles, was Spaß macht und Ihnen zeigt, wie sich Ihr Spiel grundsätzlich anfühlt.

Fühlt sich ein Prototyp gut an, dann können Sie ihn ausbauen. Ändern Sie kleinere Regeln, fügen Sie neue hinzu oder erweitern Sie den Prototyp um eine Geschichte und Charaktere. Wenn das Spiel nun mehr Spaß macht, dann sind Sie auf einem guten Weg. Sollte das Spiel jedoch nach den Veränderungen weniger Spaß bereiten, dann vergessen Sie einfach die Änderungen oder im schlimmsten Fall den kompletten Prototyp. Ein neuer Prototyp ist schnell erstellt.



Sollten Ihre Spieleideen komplett über das Diagramm (siehe Abbildung 1.1) verteilt sein, dann sollten Sie sich zunächst für einen kleinen Bereich entscheiden und die anderen Ideen ruhen lassen. Dieser kleine Bereich bietet genügend Tiefe, um sich damit länger zu beschäftigen. Wenn man Schritt für Schritt lernt, dann kann man sich weder verzetteln noch massiv überfordern.

Unterschiedliche Spielearten – unterschiedliche Herausforderungen

Für ein Unterhaltungsspiel muss der Gamedesigner deutlich weniger didaktische Fähigkeiten haben als für ein Lernspiel. Seine Idee und seine Umsetzung werden außerdem von den Spielern nicht auf fachliche Präzision geprüft. Wem wären bei Mario Kart die korrekten fahrphysikalischen Eigenschaften der Karts wichtig? Es geht bei Unterhaltungsspielen darum, dass man als Anfänger nicht permanent aus der Kurve fliegt oder massiv hinterher hängt. Aus diesem Grund ist es bei unterhaltenden Rennspielen vollkommen legitim, als Gamedesignentscheidung die Regel einzuführen, »der Letzte bekommt eine um 10 % höhere Geschwindigkeit«.

Ein Formel-1-Fahrer würde sich über eine derartige Entscheidung beklagen, da sein Simulationsspiel möglichst realistisch sein soll, damit er beim echten Rennen bessere Zeiten erzielen kann. Trotzdem möchte er im Rennstreckensimulator unterhalten werden.

Ein Gamedesigner im Serious-Games-Bereich muss sich gut mit dem behandelten Stoff, der didaktischen Umsetzung und zusätzlich mit den unterhaltenden *Spielmechaniken* auskennen. Eine Spielmechanik ist eine zusammenhängende Gruppe von Spielelementen beziehungsweise von zusammengehörigen Spielregeln. Ein Beispiel für eine bekannte Spielmechanik ist das Marktsystem, also der Bereich eines Spiels, in dem Spieler Güter oder Dienstleistungen miteinander oder mit dem Spiel handeln. Wie auf einem Markt in der realen Welt gilt es auch hier, viele unterschiedliche Regeln zu beachten. Jede dieser Einzelregeln wirft Detailfragen auf: »Dürfen Spieler untereinander handeln oder nur mit dem Spiel?«, »Gibt es Mindest- und Maximalpreise?« oder »Welche Waren dürfen gehandelt werden?«, um nur einige beispielhaft zu nennen.

Damit Sie als Gamedesigner den Überblick nicht verlieren, ergibt es Sinn, alle Einzelregeln eines Themengebiets – die bildlich gesprochen wie »Zahnradchen einer Mechanik« direkt ineinandergreifen – unter einem Oberbegriff zu sammeln. Das Marktsystem ist so ein Oberbegriff.

Im Hinblick auf das Medium muss der Gamedesigner vor allem zwei Eigenschaften beachten, nämlich die Eingabemöglichkeiten und die Verfügbarkeit.

Bei digitalen Spielen haben tragbare Spielekonsolen wie der Gameboy den Weg bereitet, den Smartphones nun vollenden, nämlich dass Spiele immer und überall verfügbar sind. Die Spieler setzen sich nicht mehr zwingend vor den Fernseher oder an den Tisch und reservieren sich für das Spiel viel Zeit. Online sind Spiele attraktiv, deren Aktionen nicht zeitkritisch sind und nicht lange dauern. Jeder Spielzug muss in die Pausen zwischen Auf-den-Bus-Warten, Einsteigen, Haltestelle-Abwarten, Aussteigen, Sprachnachrichten-Abhören und -Senden sowie den Weg zwischen Haltestelle und Wohnung passen.

Ebenso verändert der Wegfall einer Maus oder Tastatur die Möglichkeiten, die ein Spieler hat. Mit den Händen wischen und tippen fühlt sich komplett anders an als das Tippen von Nachrichten auf der Tastatur.

Bei analogen Spielen sehen die Eingabemöglichkeiten und die Verfügbarkeit ähnlich aus. Die Verfügbarkeit wird bestimmt durch die Mobilität des Spiels. Schieferplatten mit einem Gewicht von 1,5 Tonnen nimmt man nicht so einfach zu seinen Freunden mit, das heißt, der gediegene Snookerabend ist nur an einem fixen Ort verfügbar. Dem gegenüber ist ein Hacky-Sack extrem mobil und konnte dadurch Ende der 1990er viele Schulhöfe erobern. Ein Hacky-Sack ist ein mit Reis gefüllter gehäkelter Ball, den man alleine oder in der Gruppe mit den Füßen in die Luft tritt und oben hält. Die Eingabe in das Spiel erfolgt also über die Füße und über den Mund, mit dem man die erfolgreichen Wiederholungen zählt.

Sie sehen, dass Sie sowohl bei digitalen als auch bei analogen Spielen auf unterschiedliche Eingabemöglichkeiten und Verfügbarkeiten treffen. Der Spielspaß steigt, und zwar unabhängig vom Medium, nämlich wenn Sie die Eingabemöglichkeiten sinnvoll nutzen und auf die Verfügbarkeiten achten.

Aufgaben bei der Erstellung von Spielen

Bevor ein Brettspiel auf dem Wohnzimmertisch ausgepackt oder ein digitales Spiel auf dem Computer installiert oder im Browser geöffnet werden kann, müssen bei der Produktion einige Personen ihre Liebe in die Erstellung des Produkts einfließen lassen. Die produktnahen Aufgaben kann man für jede Art von Spiel in drei Hauptaufgabengebiete unterteilen (siehe Abbildung 1.2), nämlich in die technische Produktion, die optische Umsetzung und den Inhalt (Idee, Texte, Regeln).

Produktnahe Aufgaben einer Spieleproduktion	
Inhalt (Idee, Texte, Regeln)	
Technische Produktion	Optische Umsetzung

Abbildung 1.2: Produktnahe Aufgaben in einer Spieleproduktion

Bei einem Brettspiel ist diese Aufteilung leicht nachzuvollziehen. Die technische Produktion beinhaltet alles, was man anfassen kann, also die Verpackung und das Spielmaterial. Die optische Umsetzung übernimmt ein Grafiker oder ein Illustrator, der die Verpackung, die Anleitung und die Spielmaterialien mit Bildern und anderen optischen Gestaltungselementen aufwertet.

Und der Gamedesigner, in Deutschland im Brettspielbereich auch Spieleautor genannt, entwickelt die Spieleidee, schreibt die Texte und definiert die Spielregeln, die alle möglichen Aktionen der Spieler und die dazugehörigen Reaktionen des Spiels beschreiben.

Im Idealfall behält der Gamedesigner, wie ein Filmregisseur, alle Fäden in der Hand und koordiniert die anderen Fachbereiche, damit am Ende ein Spiel mit einer durchgängigen und stimmigen Form entsteht. Der Gamedesigner ist innerhalb dieses Prozesses der Hüter der

Spieleidee, der alle spielbezogenen Probleme aus dem Weg räumen muss. Solche spielbezogenen Probleme können negatives Spielerfeedback zu Spielinhalten und Spielregeln sein oder die Rückmeldung aus dem Management, dass ein Budget gekürzt wird und das Spiel diesbezüglich verkleinert oder vereinfacht werden muss. Der Gamedesigner ist die Fachperson, die die Auswirkungen von Änderungen am Spiel am besten einschätzen kann, da er alle Zusammenhänge entwickelt und genau abgewogen hat.



»Ich dachte, ein Gamedesigner programmiert Spiele oder zeichnet Grafiken dafür?«

Nur weil ein Bäcker neben Brot und Brötchen ebenfalls Pralinen anbietet, sich selbst um das Marketing, die Website, den Vertrieb und den Aufbau seiner Filialketten kümmert, bedeutet das nicht, dass dies alles zum Berufsbild des Bäckers gehört. So ist es auch beim Gamedesigner, der in kleineren und jungen Unternehmen noch selbst, je nach seinen Fähigkeiten, Grafiken erstellt oder Codezeilen programmiert. Es passiert hier und da aus unterschiedlichen Gründen, aber es gehört grundsätzlich nicht zu den Aufgaben eines Gamedesigners.

Aktuelle Entwicklung des Berufsbilds »Gamedesigner«

Spiele werden schon seit Jahrtausenden von Menschen erfunden, aber das Berufsbild des Gamedesigners ist im Vergleich dazu recht neu und noch nicht eindeutig festgelegt. Das sieht man am besten daran, dass es im analogen Bereich keine Gamedesignerausbildung gibt! Brettspieleautoren sind im Normalfall freiberufliche Einzelkämpfer, die ihre Spiele an Verlage verkaufen. Im digitalen Bereich sind die Ausbildungen und Studiengänge sehr unterschiedlich. Häufig müssen sowohl sehr viele technische als auch optische Inhalte gelernt werden, was den angehenden Gamedesignern viel Zeit für die eigentlichen Gamedesigneraufgaben nimmt.

Für die Gamesbranche ist unter anderem Blizzard, was die Filmstudios für die Filmbranche waren (siehe Kasten »Das Studiosystem von Hollywood«). Blizzard sucht keine allgemeinen Gamedesigner, sondern Spezialisten, nämlich Leveldesigner, Questdesigner, Dungeondesigner, Gamewriter sowie »Mid Encounter Designer«, die sich auf das relativ kleine Gebiet »Designen von Bossen und Gegnern« konzentrieren. Blizzard erreicht durch seine spezialisierten Anforderungen an neue Mitarbeiter eine extrem hohe Qualität seiner Spiele und eine hohe Geschwindigkeit bei der Veröffentlichung neuer Spiele, was eine ähnliche Entwicklung wie in der Filmbranche erwarten lässt. Mittelfristig dürfte es also noch mehr große Gamesunternehmen geben, die stark spezialisierte Gamedesigner verlangen, was aber nicht bedeutet, dass parallel keine kleinen oder mittleren Entwicklerstudios überleben könnten – die deutsche Filmbranche besteht bekanntlich auch nicht nur aus den großen deutschen Filmstudios. Deshalb muss man sich als Gamedesigner nicht zwingend extrem fokussieren, sollte aber die Entwicklung seiner favorisierten Arbeitgeber diesbezüglich beobachten und notfalls darauf reagieren.

Das Studiosystem von Hollywood

Die Filmbranche kannte diese »Unbestimmtheit« zu Beginn ihrer Existenz ebenfalls. Die Brüder Lumière mussten sich über eine sinnvolle Arbeitsteilung keine Gedanken machen, weil sie ihre Filme noch komplett selbst machen konnten. Ihr Film »Arbeiter verlassen eine Fabrik« dauert 50 Sekunden. Das ist zu zweit machbar, weil die Lebenszeit beider Personen ausreicht, um Termine mit den Darstellern zu vereinbaren, die Technik zu organisieren, zu verwalten und zu testen, beim Dreh selbst alles zu koordinieren, Probleme zu lösen und um in der Nachbearbeitung den Film zu schneiden. Werden die Filme aber länger, spielen an mehr Orten, beinhalten mehr visuelle Tricks oder mehr Personen und Gegenstände, dann müssen die Filmschaffenden auch deutlich mehr Zeit investieren und deutlich mehr wissen, um den Film zu produzieren.

Um ein Gefühl für die Komplexität einer modernen Filmproduktion zu bekommen: Die Herr-der-Ringe-Trilogie benötigte laut Produzent Barry Osborne insgesamt 2.350 Drehtage und 20.000 eigens hergestellte Gegenstände. Um solche Mammutwerke überhaupt herstellen zu können, benötigt man eine professionelle Arbeitsweise mit klarer Arbeitsteilung.

Den Grundstein dafür legte Hollywood mit der Einführung seines Studiosystems. Die Idee dahinter ist recht simpel: Es geht darum, möglichst viel mehrmals zu verwenden, was auch bedeutet, mit einem festen Team zu arbeiten. Hatte das Studio einen Western gedreht, dann wurden mehrere weitere Western in denselben Kulissen, mit denselben Kostümen, mit denselben Waffen und mit demselben Team gedreht. Das Studiosystem überführte somit das künstlerische Element des Filmens in eine handwerklich klar definierte Tätigkeit – quasi vom Einzelkünstlerwerk hin zur Fließbandarbeit für kreative Prozesse. Die logische Folge ist eine massive Steigerung der Effizienz, weil viele Aufgaben bei der Vorbereitung des Films wegfallen und sich jeder Mitarbeiter in seinem Arbeitsbereich viel schneller verbessern kann. Ein neues Drehbuch und kleinere Änderungen der Kulissen genügen, um einen weiteren Film zu drehen.

Was machen nun alle Gamedesigner?

Zusammenfassend kann man sagen: Gamedesigner stellen sich unabhängig von Medium und Spielziel immer die Fragen, ob das Spiel Spaß macht, warum es Spaß macht, welche Aktionen ein Spieler durchführen kann, welche Siegbedingungen es gibt oder ob das Spiel fair ist. Aber auch Fragen nach der optimalen Marketingbotschaft oder der besten Verpackung sind bei einem Gamedesigner gut aufgehoben, da er die Zielgruppe am besten kennt. Gamedesigner sind also Experten im Analysieren und Lösen von Problemen, damit das Spiel als Ganzes der Zielgruppe Spaß bereitet und sich gut verkaufen kann.

Ein wirklich gut ausgebildeter Gamedesigner ist in der Lage, sowohl Computerspiele, Brett- und Kartenspiele als auch Serious Games zu entwickeln. Er kann sich flexibel ohne nennenswerte Probleme an den technischen Fortschritt anpassen.

Ein Gamedesigner ...

- ✓ entwickelt die Spieleidee.
- ✓ überlegt sich und fragt nach, was den Spielern Spaß bereitet.
- ✓ eliminiert Spaßbremsen.
- ✓ schreibt sehr viele Texte.
- ✓ definiert alle Spielregeln.
- ✓ definiert über Spielregeln alle möglichen Aktionen der Spieler, die dazugehörigen Reaktionen des Spiels und die Siegbedingungen.
- ✓ koordiniert die anderen Fachbereiche.
- ✓ verteilt das Wissen über den aktuellen Stand des Spiels und der Spielelemente unter anderem über das *Gamedesigndokument*.
- ✓ hütet die Spieleidee, damit sie von allen Beteiligten konsequent umgesetzt wird.
- ✓ löst während der Produktion alle spielbezogenen Probleme.
- ✓ überlegt sich Wege, wie man Spielern das Spiel beibringt.
- ✓ beachtet Zeitpläne, Budgets und Umsatzziele!



Der letzte Punkt »Gamedesigner beachten Zeitpläne, Budgets und Umsatzziele!« mag vielleicht etwas »desillusionierend« sein, ist aber extrem wichtig. Jeder Gamedesigner hat auch die Verantwortung für die Arbeitsplätze der Kollegen und den Erfolg des Unternehmens. Wenn ein Spiel keinen Umsatz bringt, dann bedeutet das für den alleine Hobby schaffenden Gamedesigner im Normalfall nur einen Verlust an Zeit und Herzblut. Für ein professionelles Team geht es aber vor allem darum, wirtschaftlich erfolgreich zu sein.

Diese Erkenntnis gehört ebenso zum Handwerk des Gamedesigners, wie es die Standardanfängerfehler tun, nämlich dass das erste Spielprojekt garantiert »daaaaaaas Megaspiele des Jahrhunderts« sein wird und dass jedes eigene Spiel einem selbst gefallen muss.

Wen es motiviert, der kann diese Phasen gerne durchwandern oder sich von Anfang an vor Augen führen, dass noch kein Meister vom Himmel gefallen ist und dass man Spiele für seine Spieler designt und nicht für sich selbst.

Das Gamedesigndokument (GDD)

Das ist eine Möglichkeit, alle wichtigen Informationen zum Spiel innerhalb eines Teams festzuhalten und zu teilen. Für Sie ist wichtig, dass alle Beteiligten, die für ihren Fachbereich wichtigen Gamedesignentscheidungen verstehen und, wie von Ihnen gewünscht, umsetzen können. Durch ein gut geführtes Gamedesigndokument ersparen Sie sich unnötige Detailfragen und den Ärger, wenn ein Teilbereich des Spiels fehlerhaft umgesetzt wurde.

Orientieren Sie sich bei der Form des GDD an den Vorlieben des Teams und daran, was bei dem Projekt am meisten Sinn ergibt.

Es ergäbe zum Beispiel wenig Sinn, ein MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) in einem linearen Medium wie einem Textdokument zu dokumentieren, da sich unter anderem die große Menge an Querverbindungen deutlich einfacher in einem Wiki überblicken lässt.