Sachtext - Game Design

# Inhaltsverzeichnis

[**Inhaltsverzeichnis**](#_dtfc1qgnxg4s) **1**

[**Was ist Game Design (nicht)**](#_jmlx03nrz4yv) **1**

[**Spielspass**](#_kc7jdhe48uey) **2**

[Neugierde](#_fi75zm4i3ls0) 2

[Problemlösung](#_srvk4eiorxo) 2

[**Interesse Kurve**](#_gbvdc4urumi4) **2**

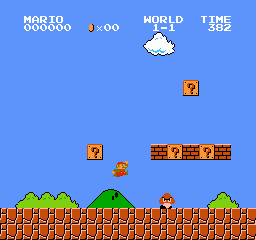
[**Flow-Kanal**](#_1w5opza50d6x) **3**

[**Schleifen**](#_v83s0phoewqy) **4**

[**Risikoanalyse**](#_igfbh7fh40ro) **4**

[**Quellen**](#_bb5olkvtyjgf) **5**

# Was ist Game Design (nicht)

Ein Game Designer designt Spiele. Allerdings reden wir nicht von den Grafiken des Spiels, sondern den Mechaniken. Also, über das Regelwerk des Spiels.

Zum Beispiel bei Game “Mario”. In diesem Spiel wird Mario (ein Klempner) gesteuert. Das Ziel ist es, von links nach rechts zum Ende des Levels zu kommen. Dabei gibt es Plattformen und Gegner. Wenn man auf einen Gegner springt, besiegt man ihn dadurch.

Praktisch alles, was in diesem Beispiel steht, wäre die Aufgabe des Game Designers.

Das Game Design ist etwas sehr Kreatives. Man möchte den Spieler unterhalten. Um das zu erreichen, muss man ihm zuhören und ihn verstehen.

Noch eine zweite Sache über Spiele. Der Begriff “Spiele” beinhaltet natürlich nicht nur Computerspiele, sondern auch Brettspiele, Kartenspiele oder Würfelspiele. Ein Game Designer designt alle Arten von Spielen.

# Spielspass

Das Ziel eines jeden Game Designers ist es, dass der Spieler Spass hat. Aber wie erreichen Sie das? Nun, neben den späteren angesprochenen Themen gibt es noch ein paar Tricks.

## Neugierde

Der Mensch ist von Grund aus neugierig. Er will zum Beispiel wissen, wie ein Buch zu Ende geht, oder was passiert, wenn er auf den roten Knopf drückt, oder wie der Gegner auf den nächsten Zug reagiert. Wie Sie an den Beispielen sehen, müssen das nicht ein Mal Puzzles sein.

## Problemlösung

Das menschliche Gehirn mag es unglaublich, Probleme zu lösen. Auch hier werden nicht nur Puzzles gemeint. Der Spieler löst auch ein Problem, wenn er eine Antwort auf die Frage “Wie kann ich gewinnen?”, oder “Wie reagiert mein Gegner auf meinen nächsten Zug?” findet. Eventuell haben Sie bemerkt, dass die zweite Frage auch schon bei der Neugierde vorkam. Das liegt daran, dass diese zwei Themen sehr nahe liegen, **denn es**

**nimmt den Spieler wunder, was die Lösung eines Problems ist.**

Abschliessend kann man sagen, dass ein Spiel Spass machen soll und dies dadurch erreicht wird, indem dem Spieler ein Problem präsentiert wird, was er lösen soll. Dabei wird er von der Neugierde angetrieben.

# Interesse Kurve

Was sind Interessen Kurven?

Die Interesse Kurve stellt das Interesse der Spieler da.

Diese Kurve sollte idealerweise wie im Bild aussehen.

Diese Kurve finden Sie auch in der Musik (zuerst ein Höhepunkt und dann einen ruhigeren Part) und im Film oder in Serien. (Das erste Rätsel wird gelöst, dann sehen Sie ein bisschen den Alltag der Protagonisten.)

Da Spiele Musik und Film vereinen, ist es nur logisch, dass es auch beim Spiel so funktioniert.

A ist das Anfangs Interesse. Also das Interesse, was der Spieler schon mitbringt am Spiel.

B ist der erste kleine Höhepunkt. Dieser soll den Spieler fesseln und ihn die Durststrecken durchhalten lassen. Es ist ein Vorgeschmack auf das Ende. B darf aber auf keinen Fall höher als das Final sein.

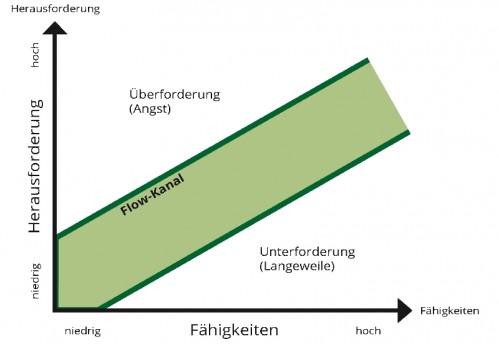
Danach gibt es kleinere Höhepunkte(D, F) und wieder Tiefpunkte(C ,E, G). Die Höhepunkte sind aber grundsätzlich immer grösser als der letzt. Es sind eigentlich die Vorbereitungen für das Finale.

Das Finale (H) ist der absolute Höhepunkt. Es ist darum die höchste Spitze des

Diagramms.

Am Ende (I) wird der Konflikt der Geschichte aufgelöst und das Interesse darf wieder sinken. Am besten ist es jetzt, wenn der Spieler noch einen Rest Interesse hat, damit er den nächsten Teil kauft.

# Flow-Kanal

Wie Sie auf dem Bild sehen, ist der Flow-Kanal ebenfalls ein Graph. Dieses Mal aber zwischen der Herausforderung und den Fähigkeiten. Das ergibt den Schwierigkeitsgrad des Spieles.

Wichtig dabei ist, dass der Spieler innerhalb des Flow-Kanal bleibt. Wenn er unterfordert ist und sich somit langweilt, verliert er den Spass und er hört auf zu spielen.

Wenn er zu schlecht spielt, bzw. das Spiel zu schwierig ist, dann fühlt er sich überfordert und hat “Angst”. Das Ergebnis: Er spielt nicht mehr weiter.

Der Spieler hört nicht sofort auf zu spielen, wenn er aus dem Flow-Kanal kommt. Er versucht mit aller Macht wieder in den Flow-Kanal hinein zukommen. Wenn die Anstrengung aber zu gross wird, sucht er sich eine nächste, einfachere Herausforderung.

# Schleifen

Die Schleifen sind ein Grundprinzip des Game Designs.

Da das Planen von Spielen schwierig ist, da es keine Formeln für gute Spiele gibt, müssen Sie die Ideen testen. Das heisst, eine Idee implementieren und testen, implementieren und testen, bis sie gut genug ist.

Barry Boehm (ausgesprochen: biem) hat ein Modell für dieses Vorgehen entwickelt. Das Spiralmodell der Softwareentwicklung. Man liest es von innen nach aussen.

# Spiral-model.jpg

# 

# 

# 

# 

# 

Dieses Modell sieht kompliziert aus. Es basiert aber auf sechs einfachen Schritten.

1. Ein grundlegendes Design entwerfen.
2. Die gefährlichsten Risiken im Design finden.
3. Einen Prototyp erstellen, der diese Risiken beheben soll.
4. Den Prototyp testen.
5. Das Design so erweitern, dass es die neuen Erkenntnisse mit einbezieht und die neu gefundenen Probleme behebt.
6. Zu Schritt 2 gehen.

Sie sehen, dass mit diesen Schritten das Spiralmodell recht einfach aufschlüsselbar ist.

# Risikoanalyse

Die Risikoanalyse wird in jeder Schleife mindestens einmal verwendet.

Bei der Risikoanalyse ist es wichtig, dass jedes potentielle Risiko abgeklappert wird.

Die Risikoanalyse lässt sich am besten an einem Beispiel zeigen:

Wir haben ein Jump’n’Run Game, zB. wie Mario.

Nun muss der Game Designer über jedes Feature des Spiels gehen und sich fragen, ob dieses ein Risiko beinhaltet.

* **Risiko 1 - Das Springen vom Hauptcharakter könnte sich nicht gut anfühlen**Schnell einen Prototyp erstellen, der nur diese Mechanik testet und dann einzelne Parameter verändern.
* **Risiko 2 - Die Schiess-Mechaniken, die angedacht sind, könnten zu stark sein**Ebenfalls einen Prototyp erstellen, der den Kampf mit Gegnern simuliert. Darauf mit die Parameter so lange verändern, dass es sich gut anfühlt (, falls es sich jemals schlecht anfühlte).
* **Risiko 3 - Die Konsole könnte Probleme beim Level laden haben**Einen Prototyp erstellen, der testet, ob die Konsole genug Leistung hat. Wenn nicht, schauen, was Sie ändern könnten, um das Spiel performanter zu machen.

Wie Sie sehen, wird eigentlich immer einen Prototyp oder mehrere erstellt. Dieses Verfahren wurde ja bereits im vorherigen Kapitel beschrieben.

Die Risikoanalyse ist ein sehr wichtiges Tool, da nicht ein komplettes Spiel entwickelt werden muss, um die mögliche Probleme zu erkennen. Man kann bloss kleine Prototypen erstellen, die etwas Bestimmtes simulieren und dann testen.

Am Ende wird alles zusammengefügt.

# Quellen

Schell Jesse: Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln, mitp-Verlag, 2012