



# ***Warum einfach gar nicht so einfach ist..***

Game Design / bgc 2006



# ***Ablauf***

- Sprecher-Steckbrief
- Warum einfach „einfach gut“ ist
- Die Einfachheits-Pyramide
- 10 Tipps, um es (sich) einfach zu machen
- Fragen und Diskussion



# ***Sprecher-Steckbrief***

- Name: Björn Lilleike
- Beruf: Game Designer
  - seit 1999, also schon über 20% der Lebensjahre
  - PC-Titel u.a. Vermeer 2, Holiday World
  - derzeit bei Related Designs (Anno 1701)
- „Hobby“: Browserspiele
  - Freelancer für Game-Design-Fragen
  - <http://www.eXtreme-GameDesign.de>



## ***Warum einfach „einfach gut“ ist***

Easy to learn – hard to master.

- Nach „Spielspass erzeugen“ eine der am häufigsten genannten Ansprüche an das Game Design.
- These: Zu schwieriger Einstieg ist Grund **#1** für Scheitern am Markt

# *Was haben die Maya mit Game Design zu tun?*



Ein Tor im  
Ballspiel  
der Maya

# ***Ihre Stufenpyramide ist Metapher für ein wichtiges Designprinzip***



Chitzen Itza



# ***Einfachheit beginnt beim Spieler***

- Es geht bei Einfachheit nicht um das WAS
- Es geht immer nur um das WIE:
  - WIE einfach ist es, das Spiel zu verstehen
  - WIE einfach ist es zu wissen, was man tun kann und sollte bzw. nicht tun sollte
  - WIE einfach es ist, dies dann auch umzusetzen

# ***Die Einfachheits-Pyramide***





# ***Der Sockel: Das Spiel***

- Die **Realität** ist immer komplexer als jede Simulation und erst recht als jedes Spiel
- Das **Verständnis** des Game Designers von einem Thema ist wichtig, um eine gute **Idee** zu entwickeln, worum es im Spiel gehen soll
- Nur dann kann das **Spielmodell** sich darauf konzentrieren, die dafür benötigten **Daten** sinnvoll zu verarbeiten



# ***Der Mittelbau: Der Spieler***

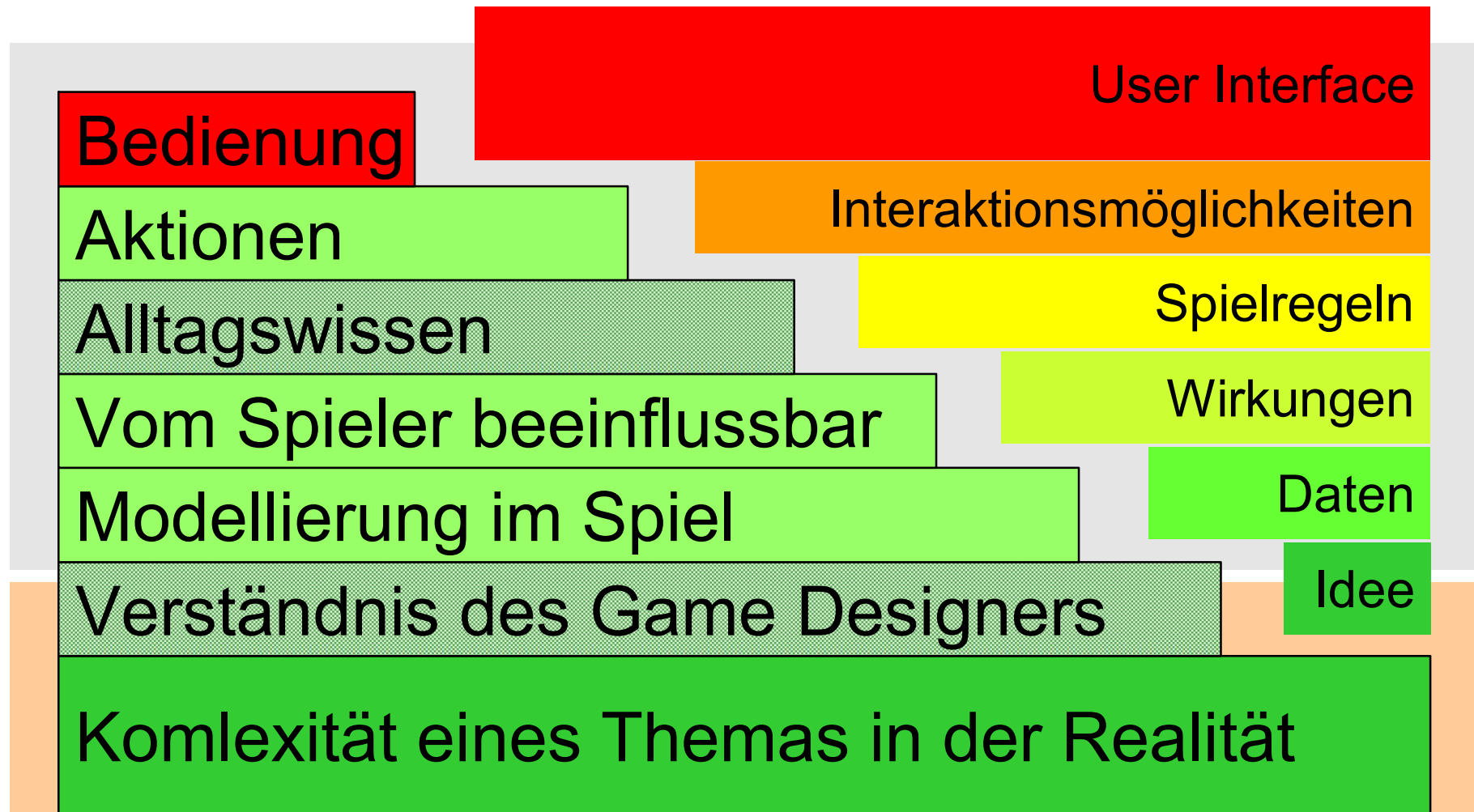
- Der Spieler **beeinflusst** das Spiel dann durch die **Wirkungen** seiner Aktionen
- Dabei sollte möglichst vorhandenes **Alltagswissen** genutzt werden, um die **Spielregeln** intuitiv zu begreifen
- Die zur Verfügung stehenden **Aktionen** stellen die Möglichkeiten dar, mit dem Spiel zu **interagieren**.



# ***Die Spitze: Die Schnittstelle***

- Bei der **Bedienung** kommen Spiel und Spieler zusammen. Aufgabe der **GUI** ist es, diese Schnittstelle zu bilden
  - Je besser diese ausgebildet ist, desto harmonischer ist die Wahrnehmung:
  - Das Spiel vereint dann eine einfache Bedienung mit der Komplexität des Spielmodells

# Aufwand im Design



# ***Einfachheit endet beim Spieler***

- Je zugänglicher ein Spiel für den Spieler sein soll desto höher ist der Aufwand für den Designer – und bei der Umsetzung
- Der Lohn für die Mühe ist eine geringere Frustrationsgefahr und eine höhere Quote der Spieler, die dem Spiel die Treue halten
- **Bei aller Einfachheit muss dafür allerdings auch die Langzeitmotivation stimmen!**



# ***10 Tipps & Tricks***

Wie man (sich) das Spiel  
einfacher machen kann

# ***#1: Standards sind einfach Klasse***

- Solange eine eigene Lösung nicht deutlich besser als der Standard ist, verwwerfe sie und verwende den bekannten Standard.
  - Spieler, die die anderen Spiele gespielt haben, werden sich sofort heimisch fühlen
  - Besser gut geklaut..

## #2: Die Kraft der Vision

- Stelle eine klare und einfache Vision auf, die das Besondere des Spiels in **wenige Sätze** zusammen fasst.
  - Überprüfe immer alle Ideen daran, ob sie der Idee dienlich sind oder nicht.
  - Verwerfe alles, was nicht zur Vision passt.
- Sei dabei stets streng:  
*Feature Creep is the root of all evil!*





## **#3: Einfache Regeln**

- Komplizierte und unintuitive Regeln sind nicht leicht zu merken
  - Die Erklärung einer Regel sollte immer kürzer sein als der damit erzielte Effekt.
- Regeln dienen dazu, Spielverhalten zu steuern und nicht die Realität abzubilden
  - Ein stimmiges und konsistentes Regelsystem wirkt glaubwürdiger als ein Simulationsversuch



## ***#4: Win-Win durch Transparenz***

- Das Verschleiern von Funktionsmechanismen dient meist nur dazu, Unzulänglichkeiten vor dem Spieler zu verbergen
- Bei Transparenz hingegen :
  - Lernt der Spieler das Spiel leichter
  - Findet der Entwickler Fehler schneller
- Transparenz zwingt zu Sorgfalt



## ***#5: Interface Design über alles***

- Game Design ist vor allem Interface Design
  - Man kann nicht früh genug damit anfangen
  - Man sollte bis zuletzt nie aufhören zu optimieren
- Ein neues Features ist nur dann wirklich gut, wenn es sich nahtlos ins Interface einfügt



## #6: *Interaktion* erkennbar machen

- Elemente der *Interaktion* sollen deutlich als solche erkennbar sein.
- Elemente mit gleicher Funktionalität sollen auch immer gleich aussehen.
  - *Problem: Einheitliche Kriterien für Buttons scheinen für Entwickler besonders schwierig zu sein.*
- Tipp: „Buttons sind gelb“.

## #7: Tooltips sind dein Freund

- Es gibt kaum ein besseres Mittel zur Erklärung eines Spiels als gut gemachte Tooltips.
  - Sie kosten keinen Screenspace und sind gerade bei Unsicherheit intuitiv bedienbar.
  - Erweiterte Tooltips können auch zusätzliche Informationen für Profi-Spieler bieten.
- Tipp: *Star Trek Armada (PC)*



## #8: *Die magische Sieben*

- Die meisten Menschen können höchstens 7 Dinge gleichzeitig im Kopf haben
  - Zwischen 4 und 6 gleichzeitige Optionen bei einer Entscheidung sollten daher möglichst nie überschritten werden.
- 
- Testfrage: Wie viele meinen, die 7 vorigen Punkte noch alle erinnern zu können?

## #9: Symmetrie und Ordnung

- Ordnung und Symmetrie helfen bei der Orientierung und Erinnerung.
- Größere Mengen durch Gruppierung ordnen.
  - Beispiel: Statt 12 Schiffstypen  
3 x 4 (je leicht, mittel und groß)
- Tipp: Lücken in einer Symmetrie bieten Potential für zusätzliches Feature oder Content



## ***#10: Weniger ist meistens mehr***

- Wenn du Weniger brauchst, dann versuche nicht unnötig Mehr daraus zu machen, nur weil dann z.B. eine TOP 10 daraus würde...\*

\* Es sei denn, das Interface verlangt danach (siehe #9)





# ***Fazit***

- Vollkommenheit entsteht nicht dann, wenn man nichts mehr hinzuzufügen hat, sondern wenn man nichts mehr wegnehmen kann.

*(Antoine de Saint-Exupéry)*



***Vielen Dank für die  
Aufmerksamkeit!***



# ***Fragen? Anregungen?***

Jetzt hier oder an:  
lilleike@x-gd.de

<http://www.eXtreme-GameDesign.de>