



Die Kunst des Game Designs

Allgemeingültige Formeln für Game Design zu definieren, gleicht dem Versuch, Pudding an die Wand zu nageln. Jesse Schell begibt sich auf die Suche nach dem "Periodensystem des Game Designs", kommt dabei auf 736 nur auf wenige Weisheiten, die man direkt in die Praxis umsetzen kann.

Ich muss zugeben, dass meine Vorfreude riesig war. Ein deutschsprachiges, sehr umfangreiches Buch zum Thema Game Design. Gute Rezensionen. Ein nicht unerfahrener Autor. Wenn man der Selbstbeschreibung von Jesse Schell folgt, hat man nicht den Eindruck, Superman würde das Buch schreiben, aber es ist kurz davor.

Das Buch beginnt gut. Sehr allgemein. Als würde man Naturgesetze beschreiben wollen, ohne konkrete Beispiele zu nennen. Die Gesetzmäßigkeit besteht vorwiegend aus Psychologie, was letztlich die Basis für gutes Game Design ist. Auf der Seite der Spieleentwicklung arbeitet man zwar sehr viel mit Zahlen, diese müssen aber so ausbalanciert werden, dass es in Spielspaße mündet.

Doch irgendwann macht sich eine gewisse Enttäuschung breit. Die Ausführungen sind extrem langatmig, gefüllt mit Lebenserfahrung, Spekulationen und Vermutungen des Autors. Manche Kapitel ziehen sich wie ein Kaugummi unnötig in die Länge, werden dabei auch nicht wirklich konkret.

Wer ein Buch mit "Rezepten" erwartet, ist hier völlig fehl am Platz. Das Werk gleicht eher einem Versuch, die Naturgesetze des Game Designs zu finden. Konkrete Formeln, Anleitungen und praktische Beispiele sucht man vergebens. Dafür lernt man einige Dinge über Psychologie und die Wirkung einer Mechanik auf Spieler. Letzteres wird aber auch meist sehr schwammig formuliert.

Fazit: Ich hatte mit dem Buch meine Mühe. Einerseits wollte ich es lieben. Schon alleine deshalb, weil es zu wenig gute Fachliteratur zum Thema gibt. Die Liebe wird einem aber nicht einfach gemacht. Viel zu selten wird auf die Hits verwiesen. Warum gewisse Mechaniken funktionieren und vor allem, wie. Worauf kommt es bei bestimmten Genres an? Was macht einen Hit zum Hit? Themen, die zum Teil nicht einmal gestreift werden, weshalb es als Nachschlagewerk leider nichts taugt. Wer aber ein *etwas anderes Buch* zum Thema sucht, sollte reinschnuppern.

Informationen

Buchtitel: Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln

Autor: Jesse Schell

Verlag: mitp

Format: Print | eBook

Umfang: 736 Seiten

Wertung:



Date Created

04/01/2022

Author

sven