



Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies

Description

In einer Zeit, in der Videospiele und analoge Spiele gleichermaßen beliebt sind, gibt es eine wachsende Gemeinschaft von Menschen, die davon träumen, ihre eigenen Spiele zu entwickeln. Doch wie wird aus einer Idee ein fesselndes Spiel? Und wie kann man diese kreative Vision erfolgreich umsetzen?

Genau hier setzt das Buch „Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“ von Thorsten Zimprich an. In diesem handlichen Leitfaden taucht der Leser in die aufregende Welt des Gamedesigns ein, erfährt, wie Spiele zum Leben erweckt werden und welche Schritte erforderlich sind, um von einer vagen Vorstellung zu einem veröffentlichten Spiel zu gelangen.

Spiele sollen vor allem eins sein: unterhaltsam! Der Leser lernt, wie er den Spaßfaktor in Spielen maximieren kann. Dies geschieht durch die Entwicklung von Prototypen, intensive Tests und das ständige Einholen von Spielerfeedback. Damit eliminiert man mögliche Spaßbremsen.

Darauf und viele andere wichtige Themen geht das Buch intensiv ein. Was tun Gamedesigner überhaupt? Was gehört zum Handwerk? Wie funktioniert die Teamarbeit?

Anhand zahlreicher Praxisbeispiele wird auf solche und weitere Fragen eingegangen.

Ein Schwerpunkt des Buches ist die sehr didaktische Herangehensweise. Neben den Beispielen und Zusatzinformationen ziehen sich die sogenannten „Buchquests“ als roter Faden durch das Werk. Wie in einem Rollenspiel werden beim Lesen und Bewältigen der Aufgaben Erfahrungspunkte vergeben. Wen das nicht anspricht, kann es auch gerne ignorieren. Insgesamt wirkt das ganze Buch gut durchdacht und strukturiert. Der Autor achtet darauf, stets die Motivation seiner Leser aufrechtzuerhalten. Lediglich einige Darstellungen wirken etwas gedungen und lieblos. Am Inhalt gibt es jedoch nichts auszusetzen.

Für wen ist dieses Buch?

„Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies“ richtet sich an eine breite Zielgruppe. Es spricht

interessierte Neulinge, Medienpädagogen, Gamedesignstudenten sowie Spieleautoren und Gamedesigner für analoge und digitale Spiele an.

Neulinge und Selbstlernende erhalten einen umfassenden Überblick über alle wichtigen Aspekte des Gamedesigns.

Meine Meinung

Dieses Buch ist ein herausragender Leitfaden für angehende Spieleentwickler. Es ist nicht nur hervorragend geschrieben, sondern bietet auch einen didaktisch gut durchdachten Aufbau. Die Verwendung eines Rollenspielkonzepts macht das Lernen unterhaltsam und effektiv. Das Buch vermittelt alle wesentlichen Grundlagen des Game-Designs und enthält zahlreiche praxisnahe Beispiele. Besonders hilfreich sind die mathematischen Formeln, die Ihnen helfen, schnell hochwertige Ergebnisse zu erzielen. Dieses Buch ist ein wertvolles Nachschlagewerk und ein unverzichtbarer Leitfaden für alle, die in die aufregende Welt des Gamedesigns eintauchen möchten.

Informationen

Buchtitel: Gamedesign und Spieleentwicklung für Dummies

Autor: Thorsten Zimprich

Verlag: Wiley-VCH

Format: Print | eBook

Umfang: 336 Seiten

Wertung



Date Created

13. Oktober 2023

Author

sven