

Zebra und Pferd: Designstudie eines Kinderspiels

Tobias Haist

Spiele macht Spaß. Noch mehr Spaß kann es aber machen, ein Spiel selbst zu entwickeln. Anhand der Entwicklung eines Kinderspiels soll gezeigt werden, worauf dabei zu achten ist und wie man effizient ein neues Spiel entwirft.

1 Warum ein Spiel entwickeln?

Warum überhaupt ein Spiel entwickeln? Schließlich gibt es bereits mehr als genug Spiele. Zwei wesentliche Gründe erscheinen mir wichtig: Erstens, erstaunlicherweise ist die Mehrzahl der am Markt verfügbaren Spiele mies. Dies gilt ganz besonders für Kinderspiele, bei denen vor allem Gimmicks im Vordergrund stehen. Verstehen Sie mich nicht falsch. Gimmicks sind gut und sollten wenn möglich eingesetzt werden, um die Attraktivität eines Spiels zu steigern. Wenn das Spiel aber um den Gimmick oder das Thema gebaut ist, ohne Substanz zu haben, ergibt sich ein Spiel, das sich zwar gut verkauft ("Mami, das will ich haben") aber schlecht spielt. Neue Spiele werden also nach wie vor gebraucht. Dazu kommt, dass man bei einer Eigenentwicklung natürlich die Möglichkeit hat, das Spiel ideal an die Zielgruppe anzupassen. Der zweite wichtige Grund warum man ein Spiel entwickeln sollte ist ganz simpel aber die eigentliche Hauptmotivation: Es macht Spaß.

2 Grundsätzliche Vorgehensweise

Nicht nur das Spiel, sondern auch der Entwicklungsprozess soll Spaß machen. Damit das klappt muss die Entwicklung effektiv sein. Nichts ist nämlich frustrierender, als viel Aufwand in ein stagnierendes Projekt zu stecken. Naja, es gibt noch etwas frustrierenderes: Viel Aufwand in ein Projekt zu stecken, bei dem nichts sinnvolles – in unserem Fall ein gutes Spiel – erreicht wird.

Wie vermeiden wir diese beiden Gefahren? Indem wir uns die Gefahren vor Augen führen und selbstkritisch einschätzen, welchem Typ von Mensch wir am ehesten entsprechen. Stereotyp A ist ein echter Macher, "Just Do it" ist sein Credo und er weiß, dass er am ehesten ein Spieledesigner wird, indem er Spiele designt. Ohne Bedenken entwickelt er ein Spiel nach dem anderen. So weit so gut. Leider führt das gerne zu einer etwas undurchdachten Vorgehensweise und damit mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit letztlich zu einem miesen Spiel.

Stereotyp B vermeidet Fehler aufgrund von unüberlegtem Handeln. Er eignet sich zunächst die notwendige Theorie zur Bewältigung einer Aufgabe an [1, 2, 3], denkt dann in Ruhe darüber nach, plant,

optimiert und optimiert und optimiert. Hier besteht das Risiko, dass kein Ende gefunden wird und es zu einer Stagnation kommt. Irgendwann wird es selbst dem ausdauernden Typ B zu langatmig und das Spiel wird nie fertig.

Natürlich liegt irgendwo dazwischen das Optimum, das Sie anpeilen sollten. Spiele sind – auch bei wenigen, einfachen Regeln – im Spiel selbst komplex und es wird Ihnen nicht gelingen, die Gefühle und Erfahrungen Ihrer Spieler theoretisch abzuschätzen. Spieleentwicklung heißt dementsprechend, so schnell im Designprozess und so oft wie möglich das Spiel zu spielen. Zunächst allein, dann mit anderen (Menschen). Da wird sich Typ A freuen, denn das entspricht genau seiner Vorgehensweise. Aber ein gewisses Maß an Planung und theoretischer Herangehensweise ist notwendig, um die Anzahl der Iterationen im Designprozess auf ein sinnvolles Maß zu reduzieren. Effizient wird der Designprozess also dann, wenn Sie die richtige Balance zwischen theoretischer und experimenteller Herangehensweise erzielen.

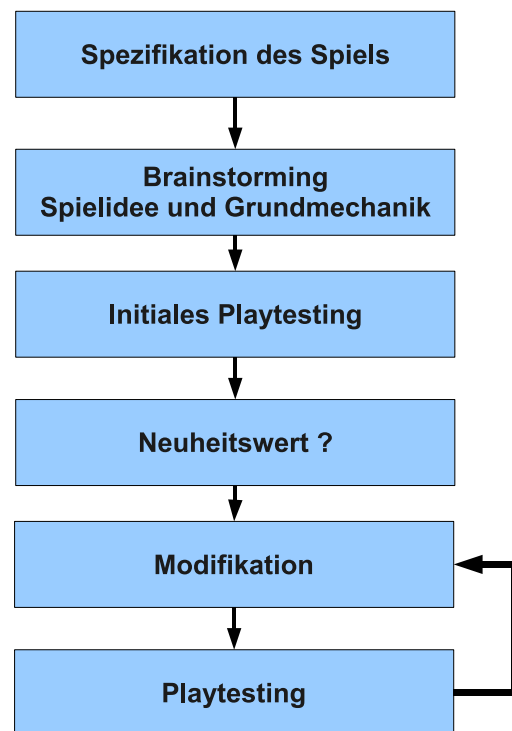


Abb. 1 Vorgehen Design

Abb. 1 zeigt die grundsätzliche Vorgehensweise, die ich beim Design von Zebra und Pferd gewählt habe. Ausgehend von einer möglichst exakten Definition, was erreicht werden soll, gilt es zunächst, eine bzw. mehrere Grundideen zu entwickeln. Diese Grundideen werden so entwickelt, dass sie das Anforderungsprofil möglichst gut erfüllen.

Falls sie Schwierigkeiten haben, (gute) Spielideen zu generieren habe ich drei kleine Tipps, die vielleicht weiterhelfen: 1. Versuchen Sie, Spiele in allen Vorgängen des Lebens zu sehen. 2. Fragen Sie sich, was Ihnen als Kind gefallen hat (wenn Sie ein Kinderspiel entwerfen wollen). 3. Spielen Sie selbst viel. Nur wer viele verschiedene Spiele gespielt hat, hat ein ausreichendes Repertoire an typischen Spielelementen.

Prüfen Sie bei ihren Spielideen, ob ein ähnliches Spiel nicht bereits am Markt vorhanden ist. Es macht keinen Sinn, das Rad zweimal zu erfinden. Üben Sie sich auch darin, das zentrale Gameplay kurz zu halten. Idealerweise sollte es — wie auch eine Geschäftsidee — in einem Satz beschreibbar sein.

3 Anforderungsprofil für Zebra und Pferd

Starten sollten Sie in jedem Fall mit einer klaren Definition, was Sie eigentlich erreichen wollen. Dabei ist zunächst eine Festlegung auf die Zielgruppe wesentlich. Nachdem die Zielgruppe klar ist, sollten Sie analysieren bzw. zumindest überlegen, was die Zielgruppe mag und was sie nicht mag bzw. kauft. Analysieren Sie die Lieblingsspiele und die Spiele, die Sie bzw. die Zielgruppe besonders hassen und überlegen Sie sich, warum das jeweils so ist.

In diesem Artikel geht es um Kinderspiele. Diese Einschränkung reicht natürlich bei weitem nicht, denn ein 4-jähriges Kind wird andere Spiele als ein 12-Jähriges spielen. Hier müssen wir also genauer werden. Ich mache es mir recht einfach und definiere die Zielgruppe ganz exakt als meine Tochter (knapp 5 Jahre alt, einigermaßen spieleerfahren). Ich kann hier relativ gut abschätzen, was sie bei Spielen mag und was nicht. Das ist natürlich ein wesentlicher Vorteil. Da dieses Spiel vor allem von ihr, ihren Freunden (und mir) gespielt werden wird, macht diese Festlegung auch Sinn.

Tabelle 1 zeigt einige wichtige Merkmale, die man in der Anforderungsanalyse festlegen sollte. Zu den wichtigsten will ich im folgenden einige Kommentare geben.

Zunächst einige einfache, aber zentrale Entscheidungen:

Zufall: Sie denken vielleicht, dass das Spiel für so eine junge Altersgruppe komplett zufällig sein sollte, denn dadurch ist gewährleistet, dass das Kind dieselben Chancen wie die mitspielenden Erwachsenen hat. Obwohl viele Kinderspiele dieser Logik folgen, z.B.

Snakes and Ladders, ist das problematisch. Sie wollen nämlich gar nicht, dass es fair zugeht. Stattdessen wollen Sie, dass ihr Kind gewinnt. Oder um es mit Katharina Saalfeld (die “Supernanny”) zu sagen: “Ein guter Papa verliert immer”. Das ist vielleicht zu extrem ausgedrückt. Aber es ist von zentraler Wichtigkeit, dass das (kleine) Kind zumindest am Anfang gewinnt. Sobald es das Gefühl hat, dass es keine Chance hat, zu gewinnen, wird es das Interesse sofort verlieren. Das macht auch Sinn, denn Spielen macht nur Spaß, wenn es einen Sinn hat (sogenanntes “meaningful play”) und der Ausgang des Spiels nicht vorher mit Bestimmtheit klar ist. Also sollte der Erwachsene dafür sorgen können, dass das Kind zumindest am Anfang gewinnt. Das klappt aber nur, wenn er auf den Spielausgang Einfluss nehmen kann. Wenn das Spiel auf purem Zufall basiert, ist das schwierig (klappt nur mit Mogeln). Es ist also besser, ein strategisches Moment im Spiel zu haben, das das Kind nicht überfordert, das Ihnen aber die Möglichkeit gibt, auf den Spielverlauf genügend Einfluss zu nehmen.

Spieldauer: Für kleine Kinder darf ein Spiel nicht zu lange dauern denn die Aufmerksamkeit lässt schnell nach. Wie lange ist “lang”? Hier gibt es keine generellen Festlegungen. Für mich war die Zielvorstellungen 20 bis 25 Minuten. Elternfreundlich (“nur noch ein Spiel vor dem ins Bett gehen”) ist in diesem Fall auch, wenn die Spieldauer nicht extrem variiert, sondern einigermaßen einschätzbar ist.

Anzahl der Spieler: Seien wir ehrlich. Spielen mit Kindern ist nicht nur immer spassig. Schön ist es daher oft oder zumindest manchmal, wenn eben nicht die ganze Familie zusammen spielt, sondern ein Erwachsener genügt. Daher wurde die Anzahl der Spieler auf 2 bis 4 festgelegt wobei das Optimum bei 2 und 3 liegt. Das Spiel wird so ausgelegt, dass mindestens ein Erwachsener mitspielt.

Soweit zu den Basisparametern. Wesentliches Ziel ist natürlich, dass das Spiel “Spaß macht”. Das ist allerdings eine zu vage Aussage um darauf hin Designentscheidungen zu treffen. Absolut wesentlich sind die sogenannten “emotionalen Payoffs” des Spiels. Wenn man das Spiel spielt, soll man positive Gefühl erleben. Tabelle 1 listet die wichtigsten Gefühle und gibt an, wie sie in “Zebra und Pferd” realisiert wurden. Auch hier will ich einige Kommentare geben, um klar zu machen, wie ein passendes Design gewählt werden kann.

Bei Betrachtung von Tab. 1 fällt auf, dass hier Gefühle gelistet werden, die oft negativ gewertet werden. *Schadenfreude* ist ein schönes Beispiel. Aus meiner Sicht ist es völlig legitim, sich innerhalb eines Spiels zu freuen, wenn der “Gegner” einen Schaden erleidet. Seien wir ehrlich, es ist einfach schön, wenn ein anderer die “Gehe-ins-Gefängnis-Karte” zieht. Auch

Name	Zebra & Pferd
Kurze Spielbeschreibung	In einem Labyrinth per Würfel vorgehen, Silberschätze sammeln und Aufgaben erfüllen.
Spielziel	Am meisten Silberschätze haben
Spielegattung	Kind
Alter der Spieler	5 bis 99
Spieldauer	20 Minuten
Spieleranzahl	2 bis 4 (darunter mind. 1 des Lesens Kundiger)
Simultan/Interaktiv	Nein
Emotionale Payoffs:	
Stolz auf eigene Leistung	Wichtig: 1. Durch Ereigniskarten, 2. Durch Barrikaden 3. Durch clevere Bahnplanung
Schadenfreude	gering (Barrikaden und Ereigniskarten)
Gemütlichkeit	Nein
Spaß (Gelächter)	Ja , bei passenden Aufgaben
Ärger	durch Ereigniskarten (z.B. Gefängnis). Gering halten
Gefühl der Überlegenheit	Nein
Soziale Interaktion	Aufgaben passend (verschiedene Kartensets !)
Zufall / Glück / Schicksal	Ja: Würfel + Karten ziehen
Strategie	Ja: Planung und Barrikaden
Wettbewerbselemente	Stark (lässt sich durch Ereigniskarten noch steigern)
(Sub-) Ziele (z.B. Bauen, Handeln, Rennen, Jagen, Fangen,	Sammeln und Blockieren
Einfach zu Lernen/Erklären/Begreifen ?	Ja
Welche Fähigkeiten sind nötig ?	
Geschicklichkeit	Ja, je nach Kartenset
Körperliche Aktivität	Ja, je nach Kartenset
Kreativität	Ja, je nach Kartenset
Rechnen/Lesen/Schreiben	Ja, je nach Kartenset
Logik	Ja, je nach Kartenset
Musikalität	Ja, je nach Kartenset
Mikrospannungsbogen	Gegeben über die Karten.

Tab. 1: Grundparameter von Zebra und Pferd. Zentrale Anforderungen an das Spiel sind in rot dargestellt.

das ist natürlich, denn bei nicht-kooperativen Spielen ist der Nachteil meines Mitspielers automatisch ein Vorteil für mich. Pädagogisierend dieses abmildern zu wollen halte ich für Blödsinn und ich denke nicht, dass die Welt besser wäre, wenn wir nur noch Kooperationsspiele spielen würden.

Etwas Pädagogik halte ich bei der Altersgruppe allerdings dennoch für sinnvoll. Und zwar bei dem Gefühl *Ärger*. Will ich Schadenfreude erleben, dann muss ich auch ertragen können, wenn sich die Schadenfreude gegen mich selbst richtet und ich muss Ärger aushalten können. Das lernen Kinder in der Regel mit zunehmendem Alter. Hier muss man also aufpassen, dass man den "Ärgerfaktor" nicht zu hoch wählt, da sonst die Frustration für kleine Kinder zu groß wird.

Soziale Interaktion ist in jedem Fall schön, denn ein Spielziel kann sein, dass sich die Mitspieler durch das Spiel näher kommen. Das gilt nicht nur für Erwachsenenspiele (sehr stark bei Partyspielen) sondern eben auch bei Kinderspielen.

Absolut wesentlich für ein positives Spielerleben, vor allem bei Kindern, ist das Gefühl, etwas "Tolles" erreicht zu haben. "Toll" kann hier ganz verschiedenes bedeuten. Ein Kind kann auf einen Würfelwurf stolz sein oder es hat eine schwierige Aufgabe gemeistert oder eine funktionierende Strategie entwickelt. Die Möglichkeiten sind vielfältig, aber es ist absolut notwendig, dass während des Spielverlaufs für jeden Spieler genügend dieser positiven Momente auftreten. Damit das klappt muss vor allem der Schwierigkeitsgrad genau richtig gewählt sein. Zu einfache Aufgaben führen bei Erledigung genauso wenig zu Stolz wie Aufgaben an denen man scheitert.

Die Aufgaben im Spiel haben demnach eine zentrale Bedeutung. Außer den typischen Spielaufgaben, die direkt zur Spielzielerfüllung führen, benutzt "Zebra und Pferd" daher auch noch zusätzliche Aufgabenkarten, auf denen verschiedene - für die Zielgruppe passende Aufgaben notiert sind. Die Erfüllung einer Aufgabe bringt den Spieler dem Spielziel näher. Die Aufgaben selbst können hier — je nach Interessenslage — aus ganz unterschiedlichen Bereichen (z.B. Sport, Kreativität, Wissen) kommen. Je nach Spielsituation (z.B. Kennenlernen anderer Kinder) und Stimmung ist auch der Einsatz unterschiedlicher Sets an Aufgaben möglich.

Das Ziehen einer Karte führt zu einem Mikrospannungsbogen innerhalb des Spiels. Solche Mikrospannungsbögen machen ein Spiel eigentlich immer — egal wie sie realisiert werden — interessanter.

4 Grundidee

Die Grundidee des Spiels ist einfach: Man läuft (per Würfelwurf) durch ein Labyrinth und sammelt dabei Schätze ein (Pacman lässt grüßen). Zusätzlich kön-

nen auf Ereignisfeldern Aufgaben gelöst und es können Barrikaden gekauft und eingesetzt werden. Ziel des Spieles ist es, am Ende möglichst viele Schätze gesammelt bzw. durch Aufgaben erhalten zu haben.

Aufgrund dieser Einfachheit ist das Spiel relativ leicht und schnell zu erklären (wichtig für Kinderspiele) bietet aber mehr als genug strategisches Potenzial für kleine Kinder.

Soweit die Grundidee. Beim eigentlichen Design des Spiels ist es notwendig, die Idee auszuarbeiten.

Beginnen wir mit der vergleichsweise einfachen Aufteilung des Spielfelds. Wenn wir davon ausgehen, dass jedes (oder nahezu jedes) Feld des Spielfelds im Laufe des Spiels abgelaufen wird und wir weiterhin davon ausgehen, dass wir im Durchschnitt 3,5 Felder pro Würfelwurf vorgehen können, dann können wir direkt angeben, dass wir bei 100 Feldern von ca. 30 Spielzügen auszugehen haben. Wenn jedes dritte Feld ein Ereignisfeld ist und wir pro Aufgabe 1 Minute veranschlagen und für einen normalen Zug (ohne Ereignisfeld) 15 Sekunden rechnen, dann ergibt sich für die Spieldauer $30 * 15 \text{ s} + 10 * 60 \text{ s} = 7 \text{ min} + 10 \text{ min} = 17 \text{ Minuten}$.

Die geschätzte Spieldauer liegt also bei stark 100 Feldern in einer sinnvollen Größenordnung. Für den ersten Prototyp von "Zebra und Pferd" habe ich daher ein Labyrinth mit ca. 150 Feldern gewählt. Genau kann man im Vorfeld die optimale Feldzahl kaum vorhersehen da natürlich die Lösungszeit pro Aufgabe nicht exakt vorhersehbar ist. Der verhältnismäßig hohe Anteil von Ereignisfeldern wurde gewählt, um die Anzahl an Möglichkeiten, Aufgaben zu lösen, hoch zu halten.

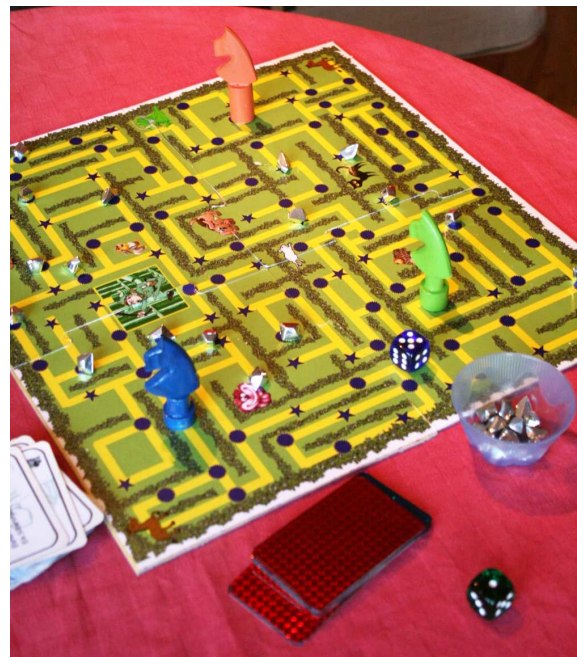


Abb. 2 Zebra und Pferd

Das Labyrinth wurde — aus optischen Gründen — verhältnismäßig stark vernetzt und recht unregelmäßig gestaltet. Es zeigte sich später, dass dies ein Fehler war (s. Abschnitt 5).

Um die Sache interessanter zu machen, wurde die Hälfte der Felder blau und die andere Hälfte rot gewählt. Immer wenn der Spieler auf einem blauen Feld sitzt benutzt er den blauen Würfel (1 bis 4), bei einem roten Feld verwendet er den roten (normalen) Würfel.

Für die Aufteilung der Ereigniskarten habe ich 20 reine Ereigniskarten und 30 Aufgabenkarten gewählt. Bei den 20 Ereigniskarten gibt es gleichviele positive wie negative Karten. Bei den Aufgabenkarten kann man nichts verlieren, sondern gewinnt bei Erfüllung der Aufgabe ein Silberstück. Demnach gibt es bei den Ereignisfeldern mehr zu gewinnen, als zu verlieren und daher ist ein Ereignisfeld eher positiv bestimmt. Dies ist wichtig, denn wer mag schon frustriert werden? Kleinkinder jedenfalls nicht. Grundsätzlich gilt: Mehr Belohnen statt Bestrafen.

Konzentrieren Sie sich in dieser Anfangsphase der Entwicklung am besten zunächst auf die Regeln des Spiels und kümmern sich erst danach um zusätzliche Features. Ordnen Sie die Regeln nach Wichtigkeit und analysieren Sie primär die wichtigsten. Bei jeder Regel müssen Sie sich fragen, ob die Regel wirklich notwendig ist, damit das Spiel funktioniert. Jetzt oder nach den ersten Tests ist es an der Zeit, unnötige Regeln zu eliminieren. Prüfen Sie auch, ob die Regeln klar und vollständig sind.

Herausforderungen und (Sub-)Ziele in einem Spiel sind von allergrößter Wichtigkeit. Der Spieler muss dabei das richtige Maß an Herausforderung erleben. Dadurch kann — beim Meistern der Herausforderungen — ein intensives Spielerlebnis, geradezu ein Flow, entstehen. Die Spieler suchen geradezu die Herausforderungen um diese dann zu erfüllen und so ein positives Gefühl zu erlangen.

Überprüfen Sie, ob Sie den Spielern klare Ziele, sinnvolle Wahl- und Kontrollmöglichkeiten sowie ausreichendes und unmittelbares (!) Feedback geben. Wahlmöglichkeiten sind nur dann sinnvoll, wenn sie auch eine klare Auswirkung auf das Spiel haben. Die Auswirkung kann durchaus drastisch sein, aber nicht alle Entscheidungen sollten unmittelbar über Sieg oder Niederlage entscheiden. Zu viele Wahlmöglichkeiten sind auf der anderen Seite auch nicht angenehm, denn damit ergibt sich leicht die Tendenz eines unübersichtlichen Spiels.

Sorgen Sie dafür, dass das Spiel schnell zu lernen ist und Überraschungen bereithält. Eliminieren Sie Ablenkungen vom Kern des Spiels und natürlich — das sei nochmals ausdrücklich betont — mögliches Aufkommen von Versagensängsten.

5 Der erste Test des Spiels

Es ist wesentlich, möglichst frühzeitig das Spiel zu testen und Fehler im Design früh auszumerzen. Je mehr Aufwand (z.B. Bau eines schönen Prototypen) man in das Spiel investiert hat, desto schwieriger fällt es, nochmals komplett umzuplanen. Man ist zu voreingenommen und tendiert dazu, die Fehler des Spiels nicht zu sehen.

Beim Testspielen sollten Sie sich in die Rolle eines Mitglieds der Zielgruppe versetzen und danach notieren, welche Gefühle aufgetreten sind. Was war gut und was war schlecht. Beobachten Sie — so vorhanden — auch die anderen Mitspieler.

Ich habe zunächst das Spiel mit mir selbst gespielt (allerdings zugegebenermaßen) nicht sonderlich ernsthaft. Dann habe ich meine Frau als Mitspieler rekrutiert. Hierbei zeigten sich mehrere Mängel des Spiels:

1. Das Spielfeld ist zu komplex. Ich hatte hier keine Bedenken, aber die Einschätzung meiner Frau war, dass für ein Kind das Labyrinth zu kompliziert ist. Dementsprechend wurde das Labyrinth verkleinert und optisch einfacher gestaltet.

2. Weiterhin zeigte sich, dass die blauen und roten Felder alles nur unnötig kompliziert machen und nicht wirklich das Spiel verbessern. Es ist eher lästig laufend zu schauen, auf welchem Feld man sitzt und den Würfel passend zu wählen. Als Ergebnis wurde auf die verschiedenfarbigen Felder und zwei verschiedene Würfel verzichtet.

3. Die Aufgaben an sich waren sehr positiv. Allerdings habe ich beschlossen, dass es die Stimmung des Spiels erhöhen würde, wenn hier eher Reime (a la Jumanji) verwendet werden. Zwei Beispiele: “Leg Dich auf die Wiese und scharche wie ein Riese” oder “Elstern kreisen hier, eine Silberperle klauen Sie Dir.” Durch solche einfachen Mittel wird die Spielatmosphäre massiv beeinflusst und erhält etwas “geheimnisvolles”.

4. Das Spielende war sehr zäh und hat sich zu lange gezogen. Gegen Ende des Spiels sind noch einige Steine verstreut vorhanden und es dauert natürlich unverhältnismäßig lang, bis diese letztlich eingesammelt sind. Zu diesem Zeitpunkt ist das Spiel bereits mehr oder weniger entschieden. Ideal ist ein Spannungsbogen, bei dem relativ lange unklar ist, wer das Spiel gewinnt und dann aber eine relativ starke Eskalation auftritt. Vermeiden Sie in jedem Fall ein Ende, das sich unnötig lang hinauszögert.

Um das langweilige Ende zu vermeiden, gibt es verschiedene klassische Möglichkeiten. Am gebräuchlichsten sind Rundenzähler. Für mich ist das keine gute Lösung denn es ist lästig, beim Spielen immer auf den Rundenzähler achten zu müssen. Daher wurde in Zebra und Pferd die einfache Regel eingeführt, dass

jeder Spieler noch einen Zug ausführen darf, wenn 5 (oder weniger) Silberstücke auf dem Feld liegen.

6 Einige Hinweise zur Auswertung

Wesentlich beim Spieltest ist, auf die *Emotionen* beim Spiel zu achten und diese zu protokollieren. Dies ist natürlich schwieriger, wenn man nicht selbst der Zielgruppe angehört. Es ist also notwendig, sich in das Kleinkind und die Gefühle, die bei ihm während des Spiels aufkommen, zu versetzen. Für Zebra und Pferd war dieser Test durchweg positiv. Die Erwartung bestand also, dass das Spiel „Spaß macht“.

Falls im Spiel (wichtige) *soziale Interaktionen* vorhandens sind, ist es in jedemfall lohnend, zu überdenken, ob Sie das beste aus der jeweiligen Interaktion gemacht haben oder ob hier nicht noch eine Verstärkung möglich ist.

Überprüfen Sie auch, wie sich das Spiel verhält, wenn ein Spieler in Führung geht. Eine schnelle Führung sollte nicht automatisch zu einem Sieg des Spiels führen. Ideal ist wie bereits gesagt eher, wenn das Spiel lange offen bleibt und dann kurz vor Ende „eskaliert“.

Wenn Sie im übrigen an einen Punkt gekommen sind, bei dem die weitere Entwicklung stagniert, dann lassen Sie das Spiel einfach einige Wochen liegen und kümmern sich nicht mehr darum. Wenn Sie sich danach wieder mit dem Spiel beschäftigen, haben Sie genügend Abstand gewonnen, um neue Ideen zuzulassen und Sie sind dann meist auch eher in der Lage den bisherigen Status objektiver zu beurteilen.

7 Zweite Iteration

Aus Zeitgründen wurde der nächste Spieltest bereits mit der Zielgruppe selbst, also meiner Tochter, durchgeführt. Ab diesem Punkt ist es natürlich wesentlich, dass das Spiel einen ansprechenden Eindruck macht, denn Kleinkinder sind kaum in der Lage das Spielkonzept getrennt von der Aufmachung zu beurteilen.

Die Story sollte meiner Ansicht nach kurz, einfach und klar sein, aber dennoch eine Atmosphäre haben und intensiv sein. Der Trend, eine besonders dichte Atmosphäre durch langatmige Geschichten zu erzielen, ist aus meiner Sicht nicht angebracht denn niemand hat wirklich Lust erst drei Seiten zu lesen, wenn er ein Spiel spielen will.

Das Grundthema war durch meine Tochter vorgegeben. Sie wollte ein Spiel zum Thema „Zebra und Pferd“ wobei Zebra und Pferd zwei räuberische

Huftiere sind, die aus diversen Geschichten, die ich ihr erzählte, entstammen¹:

Das Spielbrettdesign erfolgte mit diversen Cliparts aus dem Internet und OpenOffice (sehr gutes Draw-Modul). Die Silbersteine gab es sehr günstig bei Ebay im Bereich „Bastelmaterialien“, die Spielsteine wurden aus einem alten Schachspiel gebastelt und besprüht. Die Spielkartenrückseiten haben meine Tochter und ich selbst gebastelt (Blankokarten und holografische Selbstklebefolie). Aufgabenkarten sind dabei rot und „Zufallskarten“ blau gestaltet (wobei dieser Farbunterschied bei den bisherigen Spielen keine nennenswerte Rolle gespielt hat).

Das erste Testspiel mit realem Zielpublikum, also meiner Tochter, verlief erstaunlich gut, so dass ich erfreulicherweise schon konstatieren konnte, dass das Spiel „funktioniert“. Trotz einer Auswahl an genügend anderen Spielen war Zebra und Pferd schnell der Favorit meiner Tochter. Dennoch haben dieses erste, und die darauf folgenden weiteren Spielen weitere Optimierungsmöglichkeiten aufgezeigt:

1. Das Spielfeld ist für meine Tochter (4 1/2) immer noch leicht zu komplex. Bei voller Konzentration klappt es gerade so, bei geringerer Konzentration fragt sie beim Vorgehen aber auch nach Unterstützung. Offensichtlich klappt auch die Wegplanung nur bedingt. Ein Spiel mit einer 5-jährigen zeigte andererseits, dass diese mit dem Labyrinth kein Problem hatte und auch die Wegplanung sinnvoll beherrschte. Es scheint also so zu sein, dass für die Altersgruppe das Labyrinth grenzwertig ist und unter Umständen vereinfacht werden sollte (bzw. das Alter der Spieler sollte entsprechend etwas höher gewählt werden).

2. Die Aufgaben sind und waren für das Kind das Highlight des Spiels. Der Anreiz, Aufgaben zu lösen und damit positives Feedback zu erhalten, ist enorm hoch. Daher ist sie dazu übergegangen, gezielt nur die Ereignisfelder anzusteuern. Hauptziel ist für sie damit nicht das Erlangen von möglichst vielen Silberstücken, sondern das Abarbeiten möglichst vieler Aufgaben. Das kann man — obwohl es so nicht gedacht war — akzeptieren.

Nach ca. dem dritten Spiel wurden die Barrikaden eingeführt. Durch Zahlen von zwei Silberstücken kann man eine Barrikade kaufen und diese — anstatt des normalen Zugs — an eine beliebige Stelle auf dem Brett stellen. Fremde Spieler können die Barrikade nur passieren (und damit aus dem Weg räumen), wenn sie eine 1, 2 oder 3 würfeln während sie vor der Barrikade sitzen. Besonders wirksam sind Barrikaden natürlich dann, wenn damit der gegenerische Spieler eingesperrt wird.

¹Ursprünglich spielten die beiden eine untergeordnete Nebenrolle in Gute-Nacht Geschichten, die ich erzählte. Allerdings übten die beiden Figuren schnell eine große Faszination auf meine Tochter aus und bald musste ich vorrangig Geschichten erzählen, bei denen die beiden mitspielen. Der Grund hierfür liegt vermutlich in der Faszination des Regelverletzens, die in diesem Alter natürlich stark zunimmt.

Bei einer professionellen Spieleentwicklung müssten nun die einzelnen Spielelemente (am besten getrennt) ausbalanciert werden. D.h. die genaue Anzahl und Verteilung aller Spielelemente wird durch ausgiebige Spieltests festgelegt. Da es sich bei Zebra und Pferd nicht um ein professionelles Spiel handelt, muss dieses exakte Ausbalancieren hier unterbleiben.

8 So spielt man mit Kindern

Das A und O beim Spiel mit Kleinkindern ist das vorsichtige Einführen des Spiels. Das Hauptrisiko dabei ist, dass sich das Kind überfordert fühlt oder befürchtet, dass es keine Chance gegen den Erwachsenen hat. Das gilt es in jedem Fall zu vermeiden.

Hierzu beachten Sie bei den ersten Spielen folgendes:

- Sorgen Sie unter allen Umständen dafür, dass Sie selbst verlieren! Dies ist bei Zebra und Pferd einfach. Es stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Bereits beim Aufstellen der Silbersteine können Sie dafür sorgen, dass die Wahrscheinlichkeit für die Kinder, die Schätze zu erhalten, höher ist als für Sie selbst. Natürlich können Sie selbst sich während des Spiels auch einfach dämlich anstellen (einem kleinen Kind wird das nicht auffallen). Versagen bei den Aufgaben wird vom Kind eher bemerkt werden.
- Am Anfang muss das Spiel einfach wirken, sonst kommen bei Kindern unter Umständen Versagensängste auf. Starten Sie also mit möglichst wenig Regeln. Führen Sie Regeln, die zunächst nicht zwingend notwendig sind, erst später ein, wenn das Kind das Grundspiel beherrscht. Entscheidend ist, dass die Spielerklärung sehr kurz ist. Ein paar einfache Beispiele reichen aus, um das Spiel zu erklären.
- Helfen Sie dem Kind wo notwendig. Lieber einmal zu oft als zu wenig. Es ist vollkommen in Ordnung, wenn Sie Unterstützung (z.B. bei der Wegplanung) liefern.
- Starten Sie mit möglichst einfachen Aufgaben (z.B. Vorsortieren der Ereigniskarten oder direktes Abwandeln der Aufgaben ($1+2 = ?$ statt $20-16 = ?$)).

9 Zusammenfassung und Ausblick

Verbessern kann man immer. Alles. Neben der perfekten Ausbalancierung könnten/sollten folgende

Punkte in Zebra und Pferd weiter verbessert werden:

- Kann man Drama und Spannung weiter erhöhen, z.B. in dem man — wie auch immer — einen stärkeren Spannungsbogen einbaut ?
- Die zu lösenden Aufgaben lassen sich natürlich beliebig erweitern. Insbesondere praktische Aufgaben (z.B. Abschließen von Figuren mit Plastikpfeilpistole, Eierlaufen mit Plastiklöffel und und und) können hier den Spielspaß weiter steigern.
- Für eine professionelle Vermarktung wären ein hübscher Slogan (Untertitel) für das Spiel hilfreich. Noch wichtiger wäre aber der Einsatz eines Gimmicks (z.B. irgendeine Plastikmechanik).

Als einfache Variante des Spiels kann eine ungleichmäßige Verteilung der Silberstücke (Gruppierung von Steinen zu mehreren größeren Schätzen) das Spiel interessanter machen, da hierdurch eine zusätzliche "Rennkomponente" ins Spiel eingeführt wird.

Die Aufgabenkarten sind aktuell auf 5-jährige Kinder optimiert. Durch diese Optimierung ist das Spiel für diese Zielgruppe besonders toll. Diese Optimierung auf eine enge Zielgruppe ist für eine Vermarktung natürlich problematisch. Sobald sich das Alter bzw. die Fähigkeiten der Kinder ändern, sind neue Aufgaben zwingend erforderlich. Will man eine vergleichsweise große Zielgruppe ansprechen, dann sind entsprechend viele verschiedene (sortierte) Aufgabenkarten notwendig.

Dennoch erfüllt Zebra und Pferd auch in der vorliegenden Version seinen Zweck. Das Spiel macht Spaß. Durch eine vergleichsweise überlegte Vorgehensweise beim Design wurden die gesetzten Ziele erreicht und der Aufwand hielt sich in Grenzen.

Literatur

- [1] T. Fullerton, *Game Design Workshop* (Elsevier, 2008).
- [2] B. Tinsman, *The Game Inventor's guidebook* (Krause Publications, 2002).
- [3] K. Salen, *Rules of play* (MIT Press, 2004).