



Woran man alles denken sollte: **Hilfreiche Tipps für die Game-Entwicklung von Olivier Stuker**

- **ENTWICKLUNG**

Skizzier deine Spiel-Idee zuerst auf Papier. Wenn dir das gelingt, ist es umso einfacher, dein Spiel auch zu programmieren.

- **SPIELREGELN**

Stell dir vor, du müsstest deinem Grosi erklären, wie man dein Spiel spielt - diese Erklärung sollte dann im Spiel verfügbar sein (z.B. als Menü-Punkt)

- **DESIGN** Damit sich ein Spiel "komplett" anfühlt, braucht es diese drei Anzeigen:
Menü - Spiel - Game-Over Bildschirm

PROGRESS

- Idealerweise ist dein Spiel zu Beginn einfach und wird immer anspruchsvoller. So werden es viele Leute lang spielen wollen.

- **TESTING**

Andere werden dein Spiel immer schwieriger finden als du (du hast es ja schliesslich auch entwickelt). Also lass dein Game ausgiebig testen von Personen, die das Game noch nicht kennen.

NOCH MEHR TIPPS

- Puzzle-Spiele, bei denen sich Spieler beliebig viel Zeit lassen können, sind für die allermeisten Leute geeignet
- Bau wenn möglich eine Bestenliste ein. Das wird die Leute motivieren, dein Spiel immer wieder zu spielen.
- Wenn du beim Spielen deine Hand oft über die gesamte Tastatur bewegen musst, ist dein Spiel wahrscheinlich zu kompliziert

- Bilder und Töne von Anderen darfst du nur mit deren Zustimmung verwenden! Auf der sicheren Seite bist du, wenn du alles selber machst.
- Wenn andere dein Spiel testen, werden sie Dinge anklicken, von denen du das nicht geplant hast. Stelle sicher, dass dabei nichts passiert.
- W, A, S, D und Pfeiltasten sind gängige Bewegungstasten in Spielen. Den Ziffernblock brauchst du besser nicht, denn Laptops haben oftmals keinen
- Wenn dein Spiel mit der Maus gespielt wird, sollte auch das Menü mit der Maus bedient werden können
- Wenn dein Spiel mit der Tastatur gespielt wird, sollte auch das Menü mit der Tastatur bedient werden können
- Kommst du bei der Fehlersuche nicht weiter? Erkläre dein Programm Schritt für Schritt einem Plüschtier (ja, das funktioniert und hat sogar einen Fachausdruck: «rubber duck debugging»)
- Je schneller ein Spiel erklärt ist, desto mehr Zeit bleibt zum Spielen
- Wenn du ein Intro einbaust, dann so, dass man es überspringen kann. Sonst müssen es sich die Spielenden jedes Mal ansehen, wenn sie dein Spiel wieder spielen wollen.
- **Für's Festival:** Bau wenn möglich eine Neustart-Funktion ein, damit alle Leute das Spiel von vorne testen können.

Viel Glück!

Wir freuen uns auf deinen Beitrag!

Einsendeschluss: 12. Oktober 2025 Hochladen auf: www.itch.io
Link und Angaben zum Game senden an: kindergamepreis@playbern.ch

Das PlayBern-Festival findet vom 31.10.- 2.11.25 in der Markus-Kirche in Bern statt.