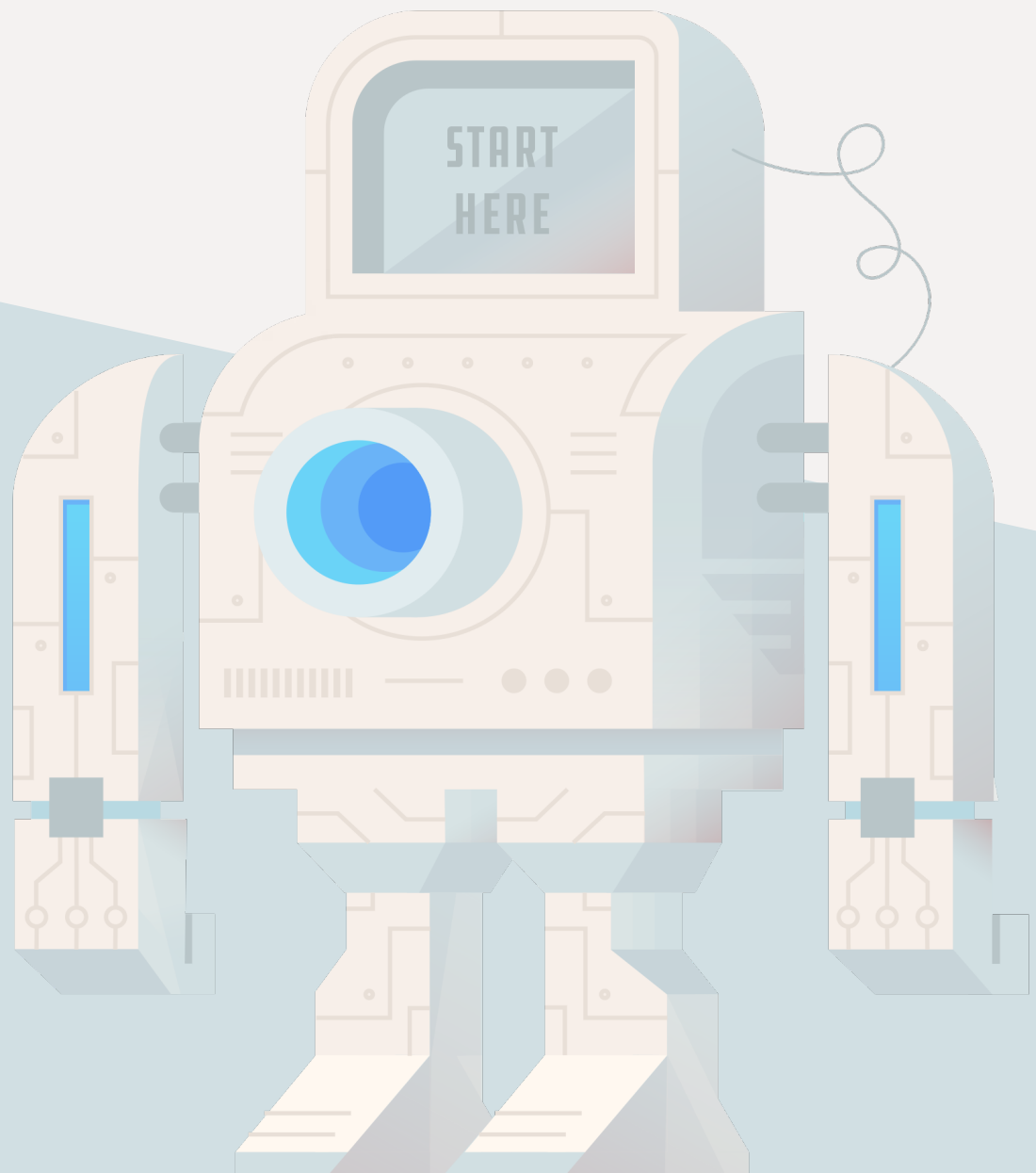


Kursleitfaden



Übersicht



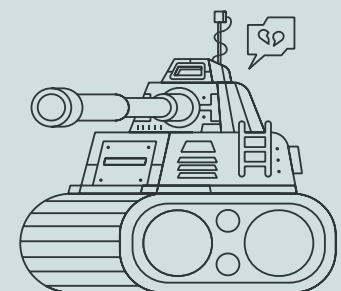
Bei dem Game-Design-Kurs von Riot Games handelt es sich um einen Anfängerkurs, im Zuge dessen Oberschüler die grundlegenden Elemente des Spieldesigns anhand eines Frameworks und interaktiven Workshops erlernen, die von unseren eigenen Spieldesignern entwickelt wurden. Am Ende des Kurses werden die Schüler ihr neu erlangtes Wissen über die wichtigsten Game-Design-Konzepte, wie die Ziele, die Kategorien des Spaßes, die Hindernisse, die Regeln, die Interaktionen und die Spielbalance, anwenden und einen Papier-Prototyp eines Mehrspielerspiels entwickeln.

Kursziele



1. Die Erklärung und Entwicklung eines interessanten und verständlichen Frameworks für das Game-Design.
2. Das Erlernen der nötigen Fachausdrücke und Konzepte, die die Schüler benötigen, um sich eingehender mit Spielen befassen zu können.
3. Die Entwicklung der Teamfähigkeit, der Kreativität und der Neugier der Schüler.
4. Die Möglichkeit für die Schüler, die Entwicklung eines Spiels aus erster Hand zu erleben.
5. Die Förderung des Interesses an Spielen nach dem Ende des Kurses.

Bei unserem Kurs handelt es sich um eine Abwandlung des Kurses für Studenten, der von Stone Librande, einem leitenden Spieldesigner von Riot Games, entwickelt wurde.



Entstehung und Grundwerte des Kurses

2016

U.R.F.-Akademie ist online

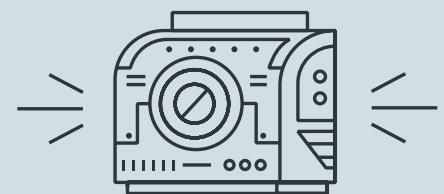
Im Jahr 2016 hat eine Gruppe von Riotern die URF-Akademie, einen interaktiven Game-Design-Workshop für Oberschüler, in unserem Hauptquartier in Los Angeles gegründet. Durch die URF-Akademie sollten Schüler aus der Region mehr über die grundlegenden Konzepte des Game-Designs und die Bandbreite an Karrieremöglichkeiten in der Spieleindustrie erfahren.

2018

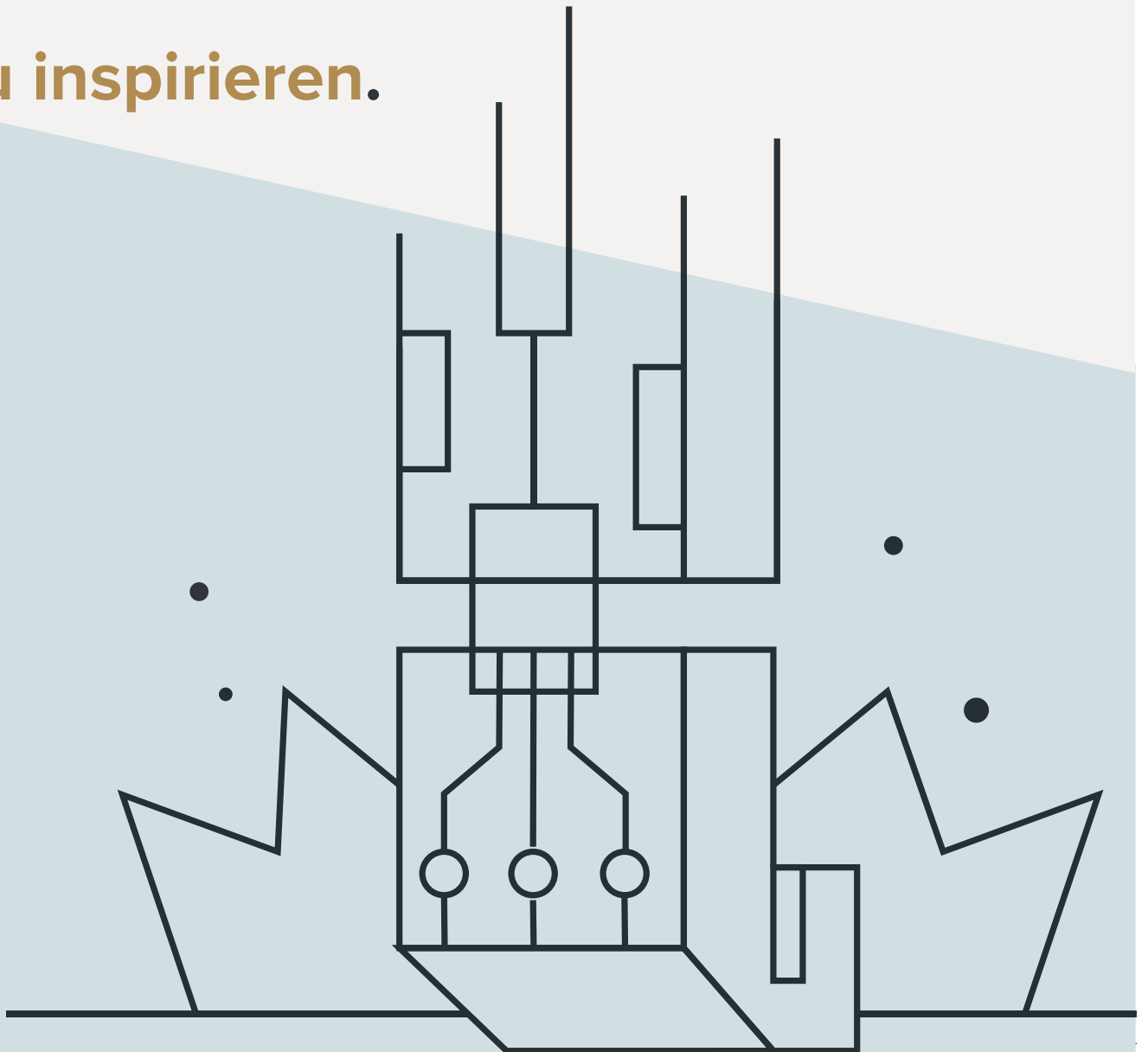
U.R.F.-Akademie wird erweitert

Nachdem im Verlauf von zwei Jahren über 500 Schüler an unserem Kurs teilgenommen haben, haben wir die URF-Akademie auf mehrere Regionen ausgeweitet (inklusive St. Louis, Dublin, Sydney, São Paulo und Mexico City). Gleichzeitig haben wir zusammen mit zwei erfahrenen Pädagogen in den Bereichen Computerwissenschaften und Game-Design mit der Entwicklung eines kostenlosen Online-Kurses begonnen, um Oberschülern auf der ganzen Welt den Zugang zu hochwertigen Game-Design-Anleitungen zu ermöglichen.

Daher haben wir den Kurs auch unter Berücksichtigung der Zugänglichkeit entwickelt. Jeder Lehrer, der Zugang zum Internet und ein paar Blätter Papier zur Verfügung hat, sollte in der Lage sein, seinen Schülern beizubringen, wie man ein spaßiges Spiel entwickelt.



Unser Ziel ist es, möglichst vielen Schülern eine Ausbildung im Bereich des Game-Designs zu ermöglichen und die nächste Generation an Game-Designern zu inspirieren.



Kursübersicht



Schwierigkeitsgrad

Die Inhalte wurden für Oberschüler/Zehntklässler entwickelt, sollten aber mit etwas zusätzlicher Hilfe auch für Mittelschüler (12–13 Jahre) verständlich sein.



Kursdauer

5 Kernmodule mit 9 Lektionen

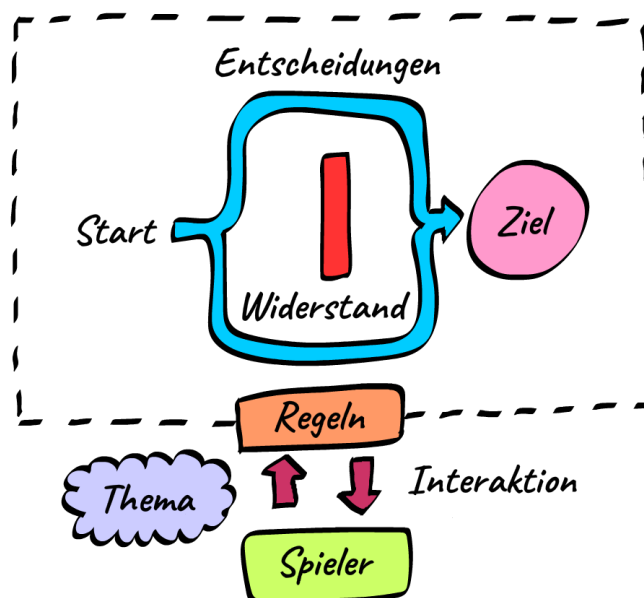
Jede Lektion dauert 60 Minuten

1 finales Projektmodul mit 5 Lektionen

Jede Lektion dauert 60 Minuten



Game-Design-Framework



Kursstruktur

EINHEIT 01

Die 8 Kategorien des Spaßes und des Spielgefühls

- Definiere das Spielgefühl und untersuche, welche Erfahrungen und Emotionen die Schüler im Zusammenhang mit Spielen gesammelt/erlebt haben
- Untersuche, wie die Arten von Spaß kategorisiert werden und dabei helfen können, ein Spielgefühl zu erzeugen
- Eine Einführung in das Game-Design-Framework und wie man es benutzen kann, um hochwertige Spiele zu entwickeln

EINHEIT 03

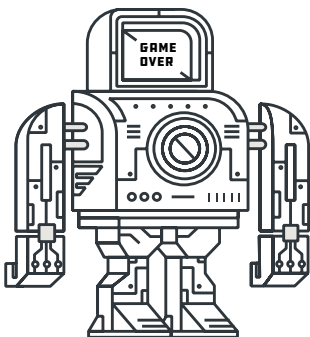
Hindernis

- Lerne, wie man Probleme löst und verschiedene Design-Versionen erstellt, um die Qualität des Gameplays zu verbessern
- Erfahre durch die „Programmierung“ eines ausbalancierten Spiels mehr über Hindernisse, den Spielfluss und Kern-Spielschleifen

EINHEIT 05

Interaktion

- Erfahre, wie Spielmechaniken eingesetzt werden, um bedeutende Entscheidungsmöglichkeiten (Spieltiefe) und ein gutes Gameplay zu erzeugen
- Untersuche die Spieltiefe, den Umfang, die Komplexität und die Eleganz in Bezug auf Spielmechaniken



EINHEIT 02

Ziele und Tempo

- Lerne durch ein interaktives Spiel mit konstanten Regeln aber sich verändernden Zielen, wie sich Ziele und Unterziele auf die Erfahrung eines Spielers auswirken können
- Lerne mehrere Kriterien zur Evaluierung von Zielen und Designs
- Lerne, wie sich Ziele und Unterziele auf das Tempo auswirken können

EINHEIT 04

Regeln, Thematiken und Komplexität

- Lerne, wie Thematiken und die Geschichte Spielmechaniken und Regeln beeinflussen können, um ein resonantes Gameplay zu erzeugen
- Erfahre mehr über die Komplexität und wie sie durch Regeln und Techniken, z. B. den Huckepack, verringert werden kann

EINHEIT 06: FINAL PROJECT

Papierprototyp

- Lerne, wie man durch die Ausarbeitung einer Thematik, eines Titels, einer Kategorie des Spaßes, eines Settings, einer Geschichte, eines Ziels, eines Hindernisses, einer Spielmechanik und einer Regel eine Spielidee entwickelt
- Lerne mehrere Techniken zur Entwicklung neuer Spielmechaniken, wie verschiedene Versionen mit Einschränkungen, Ideenspiralen und Backtracking
- Erfahre mehr über die Vorteile eines Papierprototyps sowie einige Techniken, um einen solchen Prototyp schnell und kostengünstig zu entwickeln
- Erfahre mehr über Spieltests zum Aufspüren von Problemen und Verbesserungsmöglichkeiten sowie zur Bestätigung von Annahmen eines bestimmten Designs
- Erfahre mehr über Feedback und was gutes und schlechtes Feedback ausmacht

Verbindungen der Bildungsstandards

ELA COMMON CORE STATE STANDARDS: SPRECHEN & ZUHÖREN	
SL.9-10.1	Starte mehrere Gemeinschaftsdiskussionen (zwischen Einzelpersonen, in Gruppen und unter der Leitung des Lehrers) und nimm effektiv an ihnen teil. Diese Diskussionen sollen mit unterschiedlichen Partnern geführt werden und sich um Themen, Texte und Probleme für die Schulstufen 9–10 drehen. Dabei soll auf den Ideen anderer aufgebaut werden, während die eigenen Ideen klar und überzeugend artikuliert werden.
ELA COMMON CORE STATE STANDARDS: SPRACHE	
L.9-10.1	Demonstriere die Standardkonventionen der deutschen Grammatik in geschriebener und gesprochener Sprache.
L.9-10.2	Demonstriere die Standardkonventionen der deutschen Groß- und Kleinschreibung, der Zeichensetzung und der Rechtschreibung.
L.9-10.3	Wende dein Wissen über die Sprache an, um zu verstehen, wie sie in verschiedenen Zusammenhängen funktioniert, um effektive Entscheidungen bezüglich der Bedeutung und des Stils zu treffen und Geschriebenes oder Gesprochenes besser zu verstehen.
L.9-10.6	Erlerne und verwende genaue akademische oder bereichsspezifische Wörter und Sätze, die sich auf dem Niveau der Universität oder der Arbeitswelt befinden. Demonstriere die Unabhängigkeit beim Erlernen von Vokabeln, wenn du über ein Wort oder einen Satz nachdenkst, der für das Verständnis oder den Ausdruck wichtig ist.
ELA COMMON CORE STATE STANDARDS: WISSENSCHAFT & TECHNISCHE THEMEN	
RST.9-10.3	Folge einem komplexen mehrstufigen Prozess, wenn du Experimente, Messungen oder technische Aufgaben ausführst und achte dabei auf besondere Fälle oder Ausnahmen, die im Text beschrieben werden.
RST.9-10.7	Übersetze quantitative oder technische Informationen, die in Worten formuliert sind, in eine visuelle Form (z. B. eine Tabelle oder eine Grafik) und Informationen, die visuell oder mathematisch ausgedrückt sind (z. B. in Form einer Gleichung), in Worte.

NEUE WISSENSCHAFTSSTANDARDS (NGSS, NEXT GENERATION SCIENCE STANDARDS): KONSTRUKTIVE ENTWICKLUNG	
HS-ETS1-1	Analysiere eine große weltweite Herausforderung, um qualitative und quantitative Kriterien und Einschränkungen für Lösungen für soziale Bedürfnisse und Anforderungen zu spezifizieren.
HS-ETS1-2	Entwickle eine Lösung für ein komplexes Problem aus der realen Welt, indem du es in kleinere, lösbarere Probleme unterteilst, die durch die Technik gelöst werden können.
HS-ETS1-3	Evaluieren eine Lösung für ein komplexes Problem aus der realen Welt anhand von vorrangigen Kriterien, die eine Reihe von Einschränkungen wie Kosten, Sicherheit, Verlässlichkeit und Ästhetik sowie mögliche soziale, kulturelle und ökologische Aspekte umfassen.
STANDARDS DES CTE-MODULS: KUNST, MEDIEN UND UNTERHALTUNG	
D2.0	<p>Analysiere die wichtigsten Aufgaben und Herausforderungen der Entwicklung eines Videospiele und untersuche Methoden, mit denen eine Immersion erzeugt und aufrechterhalten werden kann.</p> <p>D2.2 Identifiziere die grundlegenden Bausteine des Gameplays: Ziele des Spielers, Aktionen des Spielers, Belohnungen und Herausforderungen.</p> <p>D2.4 Untersuche und definiere den Begriff „Spieler-Immersion“.</p> <p>D2.5 Untersuche und erkläre die Faktoren, die innerhalb eines Spiels eine Immersion erzeugen.</p> <p>D2.8 Fertige einen Prototyp eines kleinen Spiels mit echten Gegenständen wie Würfeln, Karten, Bällen, Stift und Papier usw. an.</p>
D5.0	<p>Demonstriere, dass du die Testtechniken zur Evaluierung, Beurteilung, Bewertung und Qualitätssicherung von Videospiele verstanden hast.</p> <p>D5.1 Teste und analysiere Spiele, um die Qualität ihrer Regeln, ihrer Benutzeroberflächen, ihrer Navigationselemente, ihrer Performance und ihres Gameplays zu bewerten.</p> <p>D5.2 Identifiziere die Schlüsselemente eines Spiels und fälle intelligente Urteile darüber, ob das Spiel seine Ziele erreicht oder nicht.</p>
D6.0	<p>Lerne, die allgemeinen Abläufe, Dokumentationen und Anforderungen von großen Game-Design-Projekte zu verstehen. Untersuche und kategorisiere die wichtigsten Prozesse bei der Entwicklung von Spielen.</p> <p>D6.2 Diskutiere über die auf ständig neuen Versionen basierende Entwicklung von Spiel- und Simulationsdesigns.</p> <p>D6.3 Entwickle Designpläne, Charakterskizzen, Dokumentationen und Ablaufpläne für vorgeschlagene Spiele.</p> <p>D6.7 Erstelle originale Designdokumente und entwickle ein kleines Spiel.</p>

D10.0	<p>Die Schüler erstellen einen Design-Produktionsplan und entwickeln ein Spiel, um eine gute Teamarbeit und Projektverwaltung zu demonstrieren. Der Produktionsplan soll das Gameplay, die Ergebnisse, die Steuerung, die Belohnungen, die Benutzeroberfläche und den Kunststil des Spiels beschreiben.</p> <p>D10.2 Erbitte konstruktive Kritik und nimm sie an. D10.6 Teste das komplette Spiel und behebe die Fehler. D10.7 „Greife auf Zuhören, Sprechen und andere gemeinschaftliche Kommunikationstechniken zurück, um Informationen zu teilen. D10.8 (Optional) Achte darauf, dass sich die schriftliche und mündliche Kommunikation auf einem professionellen Niveau befindet.</p>
STANDARDS DES CTE-MODULS: „INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES“ - INFORMATIONSD- UND KOMMUNIKATIONSTECHNIKEN	
D2.0	<p>Zeige, dass du die Werkzeuge verstanden hast, mit denen Spiele und Simulationen analysiert, designt, dokumentiert und entwickelt werden.</p> <p>D2.1 Zeige, dass du das nötige Vokabular beherrschst, um über Spiele zu diskutieren und sie zu spielen, indem du dir den allgemeinen Ablauf und die Anforderungen des Spiel- und Simulationsdesigns anhörst und beschreibst. D2.3 Entwickle ein Game-Design-Dokument oder eine Blaupause. D2.6 Zeige, dass du die Techniken zur Evaluierung von Spielmechaniken, dem Gameplay, dem Spielfluss und dem Game-Design verstanden hast. D2.7 Beschreibe die komplexen Interaktionen zwischen Spielen und Spielern und wie sie sich auf die Beliebtheit eines Spiels auswirken. D2.8 Untersuche die Methoden, die zur Entwicklung und Aufrechterhaltung der Immersion erstellt werden. D2.10 Triff eine intelligente Entscheidung über die Spielphysik: wie die Spielwelt funktioniert, wie die Spieler mit der Spielwelt interagieren und wie die Spieler miteinander interagieren.</p>
D3.0	<p>Entwickle allein oder in einem Team ein funktionierendes Spiel oder eine Simulation.</p> <p>D3.1 Erstelle einen Ablaufplan, in dem die wichtigsten Elemente, die Handlung, der Fluss und die Funktionen des Spiels/der Simulation beschrieben werden. D3.2 Erstelle ein Dokument mit Design-Besonderheiten, in dem die Benutzeroberfläche und Entwicklungsentscheidungen, die Spielregeln, die Funktionsweise der Navigation, die Punktevergabe, Entscheidungen über Medien, der Beginn und das Ende des Spiels, Eigenheiten und das Entwicklungsteam beschrieben werden. D3.3 Erstelle ein Spiel oder eine Simulation mit einfachen Entwicklungswerkzeugen. D3.4 Präsentiere das Spiel oder die Simulation.</p>
D4.0	<p>Identifiziere, beschreibe und implementiere Standardstrategien für das Spiel/die Simulation und Spielregeln.</p> <p>D4.1 Versuche, die strategische Gliederung des Game-Designs zu verstehen. D4.3 Verwende entscheidende strategische Überlegungen beim Game-Design. D4.4 Versuche, die Entwicklung und das Designen von Spieleraktionen zu verstehen. D4.5 Entwickle und designe den Spielfluss, da er mit der Geschichte und der Handlung zusammenhängt. D4.6 Bewerte häufige Prinzipien und Vorgänge bei der Entwicklung des Spielflusses. D4.7 Beschreibe die Elemente der Regelerstellung für Spielerherausforderungen.</p>

Quellen

1. Mark Rosewater (2016). [GDC-Gespräch über Magic: The Gathering](#).
2. Marc LeBlanc (2014). [Die 8 Kategorien des Spaßes](#).
3. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek (2014). [MDA-Framework](#).
4. Riot Games (2018). [So You Wanna Make Games?? | Episode 10: Game Design](#).
5. Instructables. [How to Make a Paper Football](#).
6. Sakichi Toyoda (1930er). [5-Why-Methode](#).
7. Extra Credits (2014). [Fail Faster - A Mantra for Creative Thinkers - Extra Credits](#).
8. Mark Rosewater (2016). [GDC-Gespräch über Magic: The Gathering](#).
9. Mark Rosewater (2016). [GDC-Gespräch über Magic: The Gathering](#).
10. Mark Rosewater (2016). [GDC-Gespräch über Magic: The Gathering](#).
11. Extra Credits (2013). Depth vs Complexity - [Why More Features Don't Make a Better Game - Extra Credits](#).

Vokabelliste

BEGRIFF	LEKTION	DEFINITION
Spielgefühl	1-1	Die emotionale Reaktion, die das Spiel beim Spieler hervorruft. Dasselbe Spielerlebnis kann bei unterschiedlichen Spielern unterschiedliche emotionale Reaktionen hervorrufen.
Spielerlebnis	1-2	Der Einfluss einer beliebigen Spielsitzung auf den Spieler – das Gameplay, die Geschichte, die Thematik, das Tempo, der Schwierigkeitsgrad usw.
Die 8 Kategorien des Spaßes	1-2	Es gibt 8 Kategorien des Spaßes: Empfindung, Fantasie, Geschichte, Herausforderung, Gemeinschaft, Entdeckung, Ausdruck und Unterwerfung.
Empfindung	1-2	Spaß, der sich von den Sinnen ableitet – durch Berührungen, hören oder sehen.
Gemeinschaft	1-2	Die Zusammenarbeit der Spieler, um ein Ziel zu erreichen oder gemeinsam Spaß zu haben.
Herausforderung	1-2	Das Treffen von bedeutenden Entscheidungen, um Herausforderungen zu meistern und mit der Zeit immer schwierigere Hindernisse zu überwinden.
Fantasie	1-2	Das Ausleben einer Spielerfahrung, so als wäre man selbst ein Charakter in dieser Welt. Wird von den Spielern hin und wieder auch als „Immersion“ bezeichnet.
Geschichte	1-2	Spaß durch das Erleben einer gut erzählten Geschichte.
Entdeckung	1-2	Spaß durch das Erkunden und Erlernen von neuen Dingen – sowohl intern (z. B. durch die Interaktion mit nicht erkundeten Gebieten) als auch extern (z. B. durch Selbstfindung).
Ausdruck	1-2	Der Ausdruck des eigenen Ichs im Spiel durch das Erstellen oder Bauen von Dingen und das Treffen von Entscheidungen (Minecraft ist beispielsweise ein Spiel mit vielen Ausdrucksmöglichkeiten).

Unterwerfung	1-2	Die Spieler versuchen, sich durch Aufgaben zu entspannen, die kognitiv kaum fordernd sind.
Ziel	2-1	Ziele, die der Spieler im Spiel erreichen muss, indem er (wie in den meisten Fällen) ein Hindernis überwindet.
Tempo	2-1	Das Tempo, mit dem Dinge im Spiel geschehen und eine Antwort des Spielers erfordern. Spiele mit einem hohen Tempo können vom Spieler schnelle Reaktionen verlangen, um nicht bestraft zu werden. Im Gegensatz dazu können Spiele mit einem niedrigen Tempo mehr Wert auf strategische Entscheidungen legen.
Spieltests	2-2	Hierbei handelt sich um Prozesse, mit denen Spiele, die sich in der Entwicklung befinden, getestet und überarbeitet werden. Die Spieler spielen das unfertige Spiel, um Probleme zu identifizieren. Sobald die Änderungen vorgenommen wurden, testen die Spieler das Spiel erneut, um zu sehen, ob die Probleme verschwunden sind, behoben wurden oder weiterhin bestehen.
Hindernis	3-1	Die Hindernisse zwischen einem Spieler und dem Ziel, das er erreichen will. In Spielen, die nicht wettkampforientiert sind, können die Hindernisse aus Rätseln, Timern, Punkten oder schweren Gegnern bestehen. In wettkampforientierten Spielen bestehen die „Hindernisse“ in der Regel aus anderen Spielern.
Spielfluss	3-1	Wenn sich ein Spieler im Spielfluss befindet, ist er tief in die Welt des Spiels eingetaucht. Die Bezeichnung „Spielfluss“ leitet sich von der Tatsache ab, dass alles glatt und ohne Störungen verläuft, die den Spieler vom Spiel ablenken könnten.
Kern-Spielschleife	3-1	Bei der Spielschleife handelt es sich um wiederkehrende Aktionen, die das Grundprinzip des Spiels darstellen. Die Spieler führen diese Aktionen wiederholt durch. So sieht die Kern-Spielschleife von Super Mario beispielsweise folgendermaßen aus: Mario betritt ein Level, überwindet eine Reihe von Hindernissen und erreicht die Flagge am Ende.
Spielbalance	3-1	Wie einfach oder schwierig die Ziele im Spiel erreicht werden können. Ein Spiel ist dann „gut ausbalanciert“, wenn es für den Spieler weder besonders einfach noch besonders schwierig ist, seine Ziele zu erreichen.

Verschiedene Versionen	3-1	Bei der Spielentwicklung werden ständig neue Spielversionen entwickelt und getestet, um das Spiel zu perfektionieren. Die Entwickler nehmen Änderungen vor, testen diese Änderungen, nehmen weitere Änderungen vor, testen diese Änderungen erneut und wiederholen diesen Prozess, bis das Produkt fertig ist.
5-Why-Methode	3-1	Hierbei handelt es sich um eine Methode zur Identifikation der Ursache eines Problems, indem so häufig „Warum“-Fragen gestellt werden, bis sie feststeht.
Schnelles Scheitern	3-1	Im Zusammenhang mit der Spielentwicklung ist es wichtig, Fehlschläge als Teil des kreativen Prozesses schnell zu akzeptieren und weiterzumachen, ohne zu viel Zeit mit ihnen zu verbringen.
Regeln	4-1	Hierbei handelt es sich um die Richtlinien für die Funktionsweise des Spiels, anhand derer das Gameplay entwickelt wird und an die sich die Spieler halten sollen, um ihre Ziele zu erreichen. Dazu gehören auch Elemente wie Spielmechaniken und Spielsysteme.
Thematik	4-1	Hierbei handelt es sich um ein verbindendes Element, das in den Mechaniken, der Geschichte, dem Sound, den visuellen Effekten und im Stil eines Spiels wiedererkennbar ist.
Komplexität	4-1	Hierbei handelt es sich um die Anzahl an Informationen, die ein Spieler kennen muss, um eine Entscheidung treffen zu können.
Geschichte	4-1	Hierbei handelt es sich um das Bindeglied zwischen dem Gameplay und der Thematik. Die Geschichte kann einfach erzählt werden oder aus subtilen Rechtfertigungen innerhalb des Spiels bestehen, die eine eigene Logik ergeben, die innerhalb der Thematik zur Anwendung kommt. In Super Mario besteht die Geschichte darin, dass sich Mario durch die Level kämpfen muss, um die Prinzessin zu retten (und immer weitermachen muss, weil sie sich ständig in einer „anderen Burg“ befindet).
Resonanz	4-1	Hierbei handelt es sich um den emotionalen Einfluss auf den Spieler, wenn die unterschiedlichen Elemente des Spiels dauerhaft zusammenkommen und mit der Thematik des Spiels verschmelzen. Diese Konsistenz erzeugt eine starke und immersive Erfahrung.
Dissonanz	4-1	Hierbei handelt es sich um den emotionalen Einfluss auf den Spieler, wenn die unterschiedlichen Elemente des Spiels nicht zueinander oder zur Thematik passen und sich die Aufmerksamkeit des Spielers auf diese Diskrepanz anstatt das Spiel selbst richtet.

Huckepack	4-1	Im Zuge des Huckepacks wird auf bereits vorhandenes Wissen zurückgegriffen, um die Lernkurve des Spiels abzuflachen.
Spielmechaniken	5-1	Hierbei handelt es sich um die Aktionen, Verhaltensweisen und Mechanismen, denen sich ein Designer bedient, um das Gameplay zu erstellen.
Spieltiefe	5-2	Durch sie haben die Entscheidungen des Spielers bedeutende Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels. Die Spieltiefe wird häufig mit „die bedeutenden Entscheidungen, die die Spieler im Spiel treffen“ umschrieben.
Umfang	5-2	Die Anzahl an Entscheidungen, die die Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt treffen können.
Eleganz	5-2	Das Verhältnis zwischen Spieltiefe und Komplexität. Je höher die Spieltiefe und je niedriger die Komplexität, desto eleganter das Design.
Papierprototyp	6-1	Hierbei handelt es sich um schnell erstellte, einfache und billige Werkzeuge, die Spieldesigner nutzen, um das Spielerlebnis nachzuahmen. Die Spielsysteme können ohne den Zeitaufwand und die Kosten der Entwicklung eines vollständigen Produkts getestet werden.
Spielidee	6-1	Die Grundstruktur eines Spiels. Die Spielidee kann grob in den vom Spieler gesteuerten Charakter, das Ziel, das er erreichen will, und das Hindernis, das er überwinden muss, unterteilt werden.
Versionspfad	6-2	Hierbei handelt es sich um Kombinationen aus den Spielern, den Zielen und den Hindernissen, die zu einer Kern-Spielschleife kombiniert und getestet werden können.
Nachträgliche Spielanalyse	6-5	Eine rückwirkende Betrachtung der Entscheidungen, die während der Entwicklung getroffen wurden. Was hat gut funktioniert, was hätte man besser machen können und welche Lektionen können die Entwickler für das nächste Mal lernen.