GERMANDEVDAYS 2026 PROGRAMM

TAG 1 / 22.07.2026

ab 07:30

EINLASS & BADGE-PICKUP (DEN GANZEN TAG ÜBER)

09:15 - 09:45 SAAL

ERÖFFNUNG

Eröffnung der GermanDevDays 2026

Stefan Marcinek (Assemble Entertainment)

10:00 - 10:45 GUYBRUSH

1,2 MILLIONEN WISHLISTS, WARUM SOLARPUNK DURCH DIE DECKE GING UND DIE MEISTEN INDIE GAMES ES NICHT TUN PUBLISHING MARKETING

In diesem Vortrag erfährst du, wie wir unser Marketing generell angehen, welche Learnings wir in den letzten Jahren gesammelt haben und wie du diese Erkenntnisse auch mit wenig Budget für dein eigenes Projekt nutzen kannst.

Adrian Kaiser (rokaplay GmbH)

10:00 - 10:45 MARIO

LOVE THEM, OR HATE THEM: WARUM PROZEDURALE CHARAKTERE NICHT RUND SEIN MÜSSEN GAME DESIGN

Prozedurale Charaktergenerierung bietet unendliche Vielfalt – aber wie generiert man Charaktere, die dabei nicht in der grauen Masse verschwinden?
Die Antwort liegt in Polarisierung: Wenn ein Spiel hunderte Charaktere generieren kann, müssen nicht alle für jeden funktionieren. Charaktere mit ausgeprägten Stärken und echten Einschränkungen erzeugen tieferes Engagement als solche, die für universelle Beliebtheit optimiert sind.
Basierend auf eigener Forschung zu emotionalen Spielerreaktionen beschäftigt sich

dieser Vortrag damit, wie man Stärken mit bedeutsamen Einschränkungen kombiniert, Limitierungen schafft, die taktische Anpassung erfordern, und Individuen innerhalb einer Rolle unterschiedlich spielbar macht.

Jonas Pastoors (Breda University of Applied Sciences)

10:00 - 10:45

SNAKE

DEN MUT FINDEN BLÖDSINN ZU MACHEN

MISC FUNNY DINOSAUR

Es ist sehr schwer sich zu trauen, Blödsinn zu machen. Sofern man überhaupt weiß, was Blödsinn eigentlich ist. Ist es etwas schlechtes, unnützes, dummes? Ich verstehe unter Blödsinn den Monty Python Humor. Philosophischer Unfug, absurd, anders. Das genaue lietnegeG von dem, was AAA-Titel machen dürfen. Aber Indie-Spiele dürfen! Sie dürfen alles. Auch Blödsinn. Die Nische "Blödsinnspiele" gibt es und sie ist immer noch ziemlich frei. Gerade weil große Firmen sich nicht da ran trauen.
Ich berichte über mein Zögern Blödsinn zu machen, die Reaktionen der Branche, der Spieler, meiner Angestellten und warum es mir am Ende den Spaß am Indie-Dasein wiedergegeben hat. Ich erzähle von den Aussichten und wie sinnvoll es ist, alles hinzuschmeißen und nur noch Blödsinn zu machen oder ob das einfach nur Blödsinn ist. Ich werde bei meinem Vortrag von einem TRex unterstützt...

Benjamin Scharff (Sparrow Games)

10:00 - 13:00

WORK #1 (40 PLÄTZE)

GRÜNDEN IN DER GAMES-BRANCHE

BUSINESS

WORKSHOP

Im Rahmen des Workshops wird der Prozeß der Unternehmensgründung in der Gamesbranche im Details unter Einbezug der relevanten Rechtsformen, Verträgen und Maßnahmen mit den Teilnehmern entwickelt und erklärt.
Gründer sein, heisst Unternehmer sein. Das ist an sich bereits ein schweres Los, denn man übernimmt Verantwortung nicht nur für sich selbst, sondern auch für seine Arbeitnehmer. Gründen in einer Kreativbranche ist dazu aber ein noch höheres Risiko, denn der Wettbewerb ist groß, Sachwerte nicht vorhanden und meist haben die Beteiligten keine Vorbildung im Bereich der Betriebswirtschaftslehre oder des Handels- und Gesellschaftsrechts.

Kai Bodensiek (Brehm und v. Moers), Igor Rudolph (Brehm und v. Moers)

10:00 - 13:00

WORK #2 (30 PLÄTZE)

GAME BALANCING 102: PROGRESSIONS- UND DIFFICULTY-BALANCING

GAME DESIGN DEV

WORKSHOP

Nach welchen Gamedesign-Prinzipien kann ich in meinem Spiel die Player Progression und die Schwierigkeit steuern? Wie erziele ich die Herausforderung, die ich erreichen will? Wie stelle ich sicher, dass das Spiel langfristig unterhaltsam bleibt und nicht irgendwann zu leicht oder zu schwer wird?

Nach einem kurzen theoretischen Vortrag machen wir im Workshop Hands-On-Übungen, sowohl mit physischen Materialien (Spiekarten etc.) als auch auf dem Rechner. Bitte bringt einen eigenen Laptop mit installierter Tabellen-Kalkulation mit (Open Office Calc, Excel oder vergleichbare)

Der Workshop ist voraussetzungsfrei. Ihr müsste NICHT bei "Game Balancing 101" dabei gewesen sein. Alle Grundlagen werden neu erklärt.

Holger Becker (Limbic Entertainment)

11:00 - 11:45

GUYBRUSH

CRAFTING A STORY MACHINE: STRUCTURALIST APPROACHES TO MODULAR GAME NARRATIVE DESIGN

GAME DESIGN NARRATIVE TALK IN ENGLISH

Talk in english.

Delving deep into theory and practice, and drawing from 5+ years of experience crafting modular narrative systems, this talk explores how designers can create truly responsive narrative worlds without a combinatorial explosion of content. In addition to general best practices and examples from successful game designers as well as the speaker's own work, the talk demonstrates how anthropologist Claude Lévi-Strauss's structuralist study of myths in the previous century can prove surprisingly helpful in designing flexible game narrative systems that remain coherent and provide variable consequences as they modularly adjust to players' choices. Achieving great narrative flexibility and freedom with finite content is the holy grail of IDN, and this talk outlines practical strategies and tricks for providing players the experience of such freedom with a limited content budget.

Pragya Mukherjee (Papercoda Games UG)

11:00 - 11:45

MARIO

WIE GAMES MENTALE GESUNDHEIT BEEINFLUSSEN: EINBLICK IN PSYCHOLOGIE UND EMPIRISCHE FORSCHUNG

MISC

Games können sich auf vielfältige Weise auf die psychische Gesundheit der Spieler*innen auswirken. In diesem Vortrag diskutieren wir überblicksartig positive und negative Auswirkungen auf die mentale Gesundheit und werfen dazu einen Blick in die psychologische Forschungslage: Unter anderem zeigen wir, ob Spiele körperliche Aktivität fördern, wie sie virtuelle Erholungsräume schaffen oder in der

Behandlung psychischer Erkrankungen wie Depression oder PTBS eingesetzt werden können. Auch potenziell schädliche Entwicklungen wie Videospielabhängigkeit oder toxische Communities werden von uns besprochen. Exemplarisch zeigen wir dabei, wie solchen problematischen Entwicklungen präventiv oder intervenierend begegnet werden kann. Mit diesem Talk möchten wir ein differenziertes Verständnis der Rolle von Games für die mentale Gesundheit vermitteln und Inspiration für Game Designer*innen geben, wie sie Spiele entwickeln können, die das Wohlbefinden der Spieler*innen unterstützen.

Jessica Kathmann-Rosenthal (Behind the Screens), Nicolas Hoberg (Behind The Screens)

11:00 - 11:45

SNAKE

VON BAUCHGEFÜHL ZU DATA-DRIVEN GAME MANAGEMENT: KI & DATENANALYSE IM MARKETING VON GAMES

MARKETING

Hast du manchmal das Gefühl, dass das Marketing deines Spiels eher aus Rätselraten als aus fundierten Entscheidungen besteht? Mach' 2026 endgültig Schluss mit teuren Fehlentscheidungen, die nur auf Bauchgefühl basieren! In diesem Vortrag zeigen dir Prof. Dr. Lutz Anderie und Christian Schaal, wie der gezielte Einsatz von KI in Kombination mit moderner Datenanalyse kleinen und großen Game Studios sowie Publishern dabei hilft, ihre Marketingmaßnahmen strategisch an die reale Datenlage anzupassen. Du lernst unter anderem:

- Wie du mit Ad-, Website- und Plattform-Daten zielgenaue Marketing-Kampagnen planst und umsetzt
- Wie du UA-Budgets effektiv optimierst
- Wie du Conversion-Raten spürbar steigerst

Konkrete Tool-Empfehlungen, reale Use-Cases und Praxisbeispiele machen den Vortrag direkt umsetzbar – auch für Indie-Studios und mittelgroße Teams.Wenn du wissen willst, wie datengetriebenes Marketing-Management deine Spiele erfolgreicher und den Vertrieb deutlich effizienter macht, dann ist dieser Vortrag genau das Richtige für dich.

Prof. Dr. Lutz Anderie (Frankfurt University AS), Christian Schaal (Terovania Solutions)

12:00 - 12:45

GUYBRUSH

MARATHON STATT SPRINT - SPIELE ENTWICKELN, DIE DEN AKKU SCHONEN

CODING

Immer mehr Menschen spielen ihre Spiele nicht auf klassischen Gaming-PCs, sondern auf Laptops, Steam Decks, oder dem Handy. Alles Geräte, die Akkus benutzen und Spielspaß für unterwegs versprechen. Aber wenn die Steckdose im ICE vom Sitznachbarn blockiert ist und die Powerbank zuhause vergessen wurde, ist das meistens ein sehr kurzes Vergnügen. Höchste Zeit also, dass wir uns als Entwickler mal anschauen, wie wir Spiele entwickeln, die den Akku schonen und trotzdem keine Kompromisse bei Grafik und Spielspaß eingehen.

Hauke Thießen (Deck 13)

12:00 - 12:45

MARIO

FÖRDERGELDER, FRUST UND FORMULARE MISC FÖRDERUNG

Fördergelder, Frust und Formulare - Wie man die Förderung überlebt und liebt Der deutsche Games-Markt ist ohne staatliche Unterstützung kaum wettbewerbsfähig, da die Produktionskosten hierzulande bis zu 30% höher liegen als im europäischen Ausland. Doch die Beantragung von Fördermitteln wird von Entwicklern oft als „Endgegner" wahrgenommen.

Jens Wiechering, Gründer von Binary Impact, räumt mit diesem Vorurteil auf und zeigt, wie man die Förderlogik als strategisches Denkwerkzeug begreift. Der Vortrag beleuchtet die entscheidenden Unterschiede zwischen Publisher- und Förderlogik: Während Publisher Verkaufszahlen fokussieren, fragt der Fördergeber nach gesellschaftlicher Relevanz, Innovation und Standorteckdaten.

Teilnehmer erhalten praxisnahe Einblicke

in das richtige Mindset: Warum der „Konjunktiv" im Antrag King ist und wie man Gamedesign-Iterationen als Erkenntnisgewinn verkauft.

Sichtbarkeit als Währung: Weshalb Pressearbeit und politische Wahrnehmung für die Legitimation von Steuergeldern wichtiger sind als Steam-Reviews.

Realitätscheck Verwaltung: Tipps zum Umgang mit Haushaltszyklen, Cashflow-Verzögerungen und der Kommunikation mit Projektträgern auf Augenhöhe.

Programm-Übersicht: Ein kurzer Abriss über Bundesförderung, Forschungszulage, EU-Mittel und regionale Programme.

Zielgruppe:
Entwickler und Studio-Gründer, die Förderung nicht nur als Geldquelle, sondern als Skill zur Professionalisierung ihrer Projekte verstehen wollen.

Jens Wichering (Binary Impact GmbH)

12:00 - 12:45

SNAKE

QUALITÄT IN JEDER PHASE: WIE MAN QA-TEAMS FÜR SPIELEPROJEKTE PLANT UND EINBINDET QA

In einem sich ständig wandelnden Umfeld in der Spieleentwicklung kommt es in Bereichen wie dem Testen eines Computerspiels zu unterschiedlichen Strategien. In diesem Vortrag werden gängige Vorgehensweisen in der Qualitätssicherung in den frühen Entwicklungsphasen der Spieleentwicklung näher beleuchtet sowie die

Bedeutung manueller Tests hervorgehoben. Ziel ist, dass Vertrauen, Kommunikation und Zuversicht gebildet werden, um somit stabile und qualitativ hochwertige Games auf den Markt zu bringen.

Calvin Ringeisen (Limbic Entertainment GmbH)

13:00 - 14:00

PAUSE

14:00 - 14:45 GUYBRUSH

WISHLISTS, PLEASE - (FAST) ALLES RUND UM DIE WICHTIGSTE* ZAHL AUF STEAM!

MARKETING PUBLISHING STEAM

"Haben wir noch Wishlists? Haben wir die noch? Keins mehr? Gar nix mehr? Zwei noch?" Immer wieder machen Posts mit astronomischen Wishlist-Zahlen und noch steileren Wishlist-Graphen die Runde. Aber was sagt die Wishlist wirklich aus? Welche Bedeutung hat sie für Sichtbarkeit, Marketing und Sales? Welche typischen Missverständnisse gibt es? Wie viel ist genug? Und wie gut konvertiert das Ganze am Ende wirklich? Wir werfen einen locker-ehrlichen Blick auf die *vermeintlich wichtigste Zahl auf Steam. Für alle, die schon mal released haben, kurz davor stehen, oder einfach noch einmal 45 Minuten sitzen wollen: Stay awhile and listen!

Daniel Gubala (Assemble Entertainment), Tim Ahlert (Headup)

14:00 - 14:45 MARIO

IST LINUX IN 2026 EIN GEEIGNETES BETRIEBSSYSTEM FÜR DIE SPIELEENTWICKLUNG?

MISC LINUX

Linux ist das meistgenutzte Betriebssystem der Welt. Von den dunklen Kellerräumen der Nerds über Rechenzentren hat es sich in vielen Hosentaschen, Wohnzimmern und PKW eingenistet. Beim Zocken mit dem Steam Deck wird es ohne Berührungsängste genutzt. Nur im Arbeitsalltag fristet es oft ein Nischendasein. Daher möchte ich beleuchten, wie gut sich Linux in 2026 als Betriebssystem in der Spieleentwicklung eignet. Genießt es zurecht den schlechten Ruf im Desktopbereich oder ist es vielleicht ein würdiger Konkurrent für Windows?

Tobias Wink (Tobias Wink - Something Like Games)

14:00 - 14:45 SNAKE

DEINE SPIEL-IDEE IST KAPUTT - 10 WEGE, SIE ZU REPARIEREN

GAME DESIGN

Ideen sind günstig. Ideen gibt es wie Sand am Meer. Jeder hat Ideen.

Obwohl jeder dieser Sätze ein Quäntchen Wahrheit enthält, sind gute Ideen Gold wert. Indie-Studios und Solo-Entwickler können mit AAA-Spielen nicht in der Qualität der Umsetzung konkurrieren. Um eine Chance am Markt zu haben, braucht es eine hervorragende Spiel-Idee.

In diesem Vortrag stelle ich 10 Linsen vor, durch die man Spiel-Ideen betrachten und bewerten kann. Diese Perspektiven gehen über subjektive Geschmacksurteile hinaus und bieten Entwicklern klare Kriterien, an denen sie sich orientieren können, wenn sie das nächste Mal entscheiden müssen, welche Ideen es wert sind, weiter verfolgt zu werden.

Lars Kalthoff (bib International College)

14:00 - 17:00

WORK #1 (40 PLÄTZE)

GESTALTUNG MOTIVIERENDER SPIELERLEBNISSE: VON DER PSYCHOLOGISCHEN THEORIE IN DIE SPIELENTWICKLUNGSPRAXIS

MISC

WORKSHOP

Der Workshop zur Selbstbestimmungstheorie der Psychologen Deci & Ryan bietet Spielentwickler:innen einen fundierten Einblick in die psychologischen Grundlagen der Motivation. Die Teilnehmenden lernen, wie sie die drei grundlegenden menschlichen Bedürfnisse – Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit – in ihren Spielen berücksichtigen können, um intrinsische Motivation und nachhaltiges Engagement zu fördern. Praxisnahe Beispiele und eine angeleitete Reflexion der eigenen Spielkonzepte unterstützen die Teilnehmenden darin, ihre Spiele strukturiert zu verbessern. Der Workshop bietet die Grundlage für ein tiefergehendes Verständnis der menschlichen Motivation und zeigt, wie dieses Wissen gezielt in der Spieleentwicklung eingesetzt werden kann.

Jessica Kathmann-Rosenthal (Behind the Screens), Nicolas Hoberg (Behind The Screens)

14:00 - 17:00

WORK #2 (30 PLÄTZE)

CHARACTER DESIGN 101. WIE ERSCHAFFE ICH UND SCHREIBE CHARAKTERE, DIE MEINE SPIELER LIEBEN WERDEN.

CHARACTER DESIGN GAME DESIGN

WORKSHOP

In diesem Workshop dreht sich alles um NPCs – und darum, wie du sie so baust, dass dein ganzes Team wirklich etwas mit ihnen anfangen kann.
Statt nur über gutes Character Design zu sprechen, gehen wir einen Schritt weiter: Du arbeitest konkret daran, Charaktere in klare, nutzbare Bausteine zu übersetzen – für Writing, Art, Audio und Design.

Wie fühlt sich der Charakter an? Wie spricht er? Und vor allem: Wie hält man das so fest, dass andere es sofort verstehen und umsetzen können?
Ein Schwerpunkt liegt auf Barks und Design: Gemeinsam schauen wir uns an, wie du einer Figur eine eigene Stimme gibst – von kurzen Reaktionen bis hin zu wiedererkennbaren Sprachmustern, die hängen bleiben und wie du es schaffst diese Persönlichkeit Nicht nur schriftlich. Sondern auch im Design wieder zu spiegeln.

Außerdem gehen wir der Frage nach, was Charaktere wirklich stark macht – und testen direkt im Workshop Methoden, mit denen du Persönlichkeit, Konflikte und Eigenheiten schnell greifbar machst.

Am Ende gehst du nicht nur mit Ideen raus, sondern mit konkreten Tools, Ansätzen und ersten eigenen NPC-Konzepten, die du direkt weiterverwenden kannst und in der Internationalen Industrie auch genau so verwendet werden.

Serah Jung (Dreamers Studio Games)

15:00 - 15:45

GUYBRUSH

LIVEPODCAST "BENUTZE OHR MIT LAUTSPRECHER" PODCAST

Der Adventurepodcast "Benutze Ohr mit Lautsprecher" behandelt seit einigen Jahren Point and Click, Walking Simulators und alle anderen Arten von Spielen mit narrativem Schwerpunkt. Falko Löffler und Matt Grandis reden in dieser Live-Aufzeichnung über den Zustand des Adventuregenres und wohin narrative Spiele sich entwickeln können.

Falko Löffler, Matt Grandis (Benutze Ohr Mit Lautsprecher)

15:00 - 15:45

MARIO

VOM PRODUCTIVITY-ROGUELIKE ZUM RTS: WIE EUCH IDEENMANAGEMENT VORM PERMADEATH EURES GAMES BEWAHRT MARKETING

Eine Spielidee ist gut, ein Kommunikationskonzept ist besser! Ich weiß, ihr wollt das jetzt nicht hören, aber... Erfolgreiche Projekte fallen nicht einfach vom Himmel – sie sind das Ergebnis eines verdammt harten, aber verdammt fruchtbaren Prozesses. In diesem Vortrag nehme ich euch mit in die Welt des Ideenmanagements und zeige euch anhand eines fiktiven Beispiels, wie aus einem genialen Geistesblitz ein gutes Game wird – und warum ausgerechnet im Marketing der „Goldene Gral" zu finden ist, der aus eurem konspirativen Chaos ein echtes Kreativ-Konzept macht.

Katharina Trautvetter (gamerrepublic.de)

15:00 - 15:45

SNAKE

KEINER WILL UNS – MULTI-PLATTFORM SELF-PUBLISHING ALS INDIE MISC INDIE

Nach dem erfolgreichen Release von Collector's Cove sprechen wir über den Prozess des Self-Publishing auf mehreren Plattformen. Dies umfasst u.a. den Porting-Prozess in der Unreal Engine 5, die eigene Vermarktung des Produktes und ganz viel Rumgeheule über die unterschiedlichen Plattform-Backends und deren Eigenheiten.

Joel Griebel (VoodooDuck GmbH), Jannick Balsies (VoodooDuck GmbH)

16:00 - 16:45

GUYBRUSH

WIE GUTE SPIELE AN SCHLECHTEN TEAMS SCHEITERN – DIE 5 DYSFUNKTIONEN IN DER SPIELEENTWICKLUNG PRODUCING

Selbst mit den besten Intentionen und Kompetenzen scheitern viele Teams, bevor es überhaupt zur eigentlichen Arbeit kommt. Anhand des Buches "The Five Dysfunctions of a Team" besprechen wir, wie und wo diese Probleme in der Spieleentwicklung auftreten.

John Beinecke (weltenbauer. Softwareentwicklung GmbH)

16:00 - 16:45

MARIO

WIE GEHE ICH DAS AN? TIPPS FÜR DIE ENTWICKLUNG VON SERIOUS GAMES ÜBER GESELLSCHAFTLICHE THEMEN SERIOUS GAMES

Serious Games über gesellschaftliche Themen wollen oft nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch ein Umdenken anregen. Aber wie verpacke ich meine Botschaft in einem Serious Game so, dass sie richtig rüberkommt?

In diesem Vortrag geht es darum...
...wie du Systems Mapping nutzen kannst, um ein hochkomplexes Thema auf abstrakte Game Mechanics herunterzubrechen.
... was du auf dem Schirm haben solltest, wenn du in einem interdisziplinären Team mit Fachexpert:innen für dein Thema zusammenarbeitest.
... wie Game Mechanics die Botschaft deines Spiels beeinflussen und wie du überprüfen kannst, ob es am Ende so rüberkommt, wie du es wolltest.

Dieser Vortrag basiert auf den Erfahrungen aus der Entwicklung von "Umfeld", einem Serious Game, das an der Hochschule RheinMain entwickelt wurde und über Partnerschaftsgewalt aufklärt. Die Learnings lassen sich jedoch auch auf andere Themen übertragen.

Lorena Müller (Hochschule RheinMain)

16:00 - 16:45

SNAKE

AUFBAU MEETS STORY: DER BAU DER KAMPAGNENSTORY ZU "PIONEERS OF PAGONIA"

GAME DESIGN NARRATIVE

Für einige ein Muss, von anderen komplett missachtet: Die Storykampagne im Aufbauspiel soll das Game bereichern, ohne den Fokus von der Aufbau- oder Wirtschaftssimulation wegzulenken. Wie schafft man es, eine packende Geschichte zu erzählen, ohne das Gameplay in den Hintergrund zu rücken? Narrative Designerin Janika Hoffmann und Game Designer Samuel Neubauer erzählen von der Entwicklung der Storykampagne zu "Pioneers of Pagonia" und der Arbeit an den DLCs.

Janika Hoffmann (Envision Entertainment), Samuel Neubauer (Envision Entertainment)

17:00 - 17:45

GUYBRUSH

DAS WICHTIGSTE IST DAS PACING

GAME DESIGN

Wir Developer veranstalten eine Menge Theaterdonner, damit wir die Gamer bespaßen und mit lustigen unterhaltsamen Spielmechanismen beschäftigen. Da sitzt man dann Monate lang in seinem Office und zermartert sich den Schädel, was man machen könnte und wie viele Mechanismen man einbauen sollte, damit das Spiel den Gamern gefällt. Oft finden viele der ganz tollen Ideen nicht einmal den Weg ins Designdokument, weil man das Gefühl nicht los wird, dass immer wieder etwas nicht gut genug ist oder etwas fehlt.
Was könnte das sein? Hier kommt das Pacing ins Spiel. Also Spielspaß und eine gut ausgewogene Fülle an unterschiedlichen Inhalten könnten hier Abhilfe schaffen. Aber was genau ist das Pacing und was ist wirklich wichtig? Hier eine Abhandlung, wie ich als Creative Director und Game Designer über die Jahrzehnte bei der Erstellung unserer Spiele mit diesem Thema umgegangen bin.

Björn Pankratz (Pithead Studio GmbH)

17:00 - 17:45

MARIO

SPIELERFÜHRUNG DURCH (POSTAPOKALYPTISCHE) OPEN WORLDS - FAR CRY NEW DAWN UND METRO EXODUS IM VERGLEICH

GAME DESIGN

Die Open World - es gibt so viel zu tun, so viel zu entdecken. Die Aufmerksamkeit der Spielerin wird dabei zu einer begrenzten Ressource, die im Game Design zu berücksichtigen ist. Developer müssen die Spielerin auf ihrer Reise durch die Open World daher gezielt leiten, um für sie die bestmögliche Experience zu kreieren.

In diesem Vortrag beschäftigen wir uns damit, wie die Aufmerksamkeit der Spielerin verwendet werden kann, um ihre taktische Fortbewegung und strategische Wegfindung in der Open World zu unterstützen. Hierzu nehmen wir das Open World Design von Far Cry New Dawn und Metro Exodus genauer unter die Lupe - zwei Spiele, die genre-technisch kaum ähnlicher und in ihrer Spielerführung kaum unterschiedlicher sein könnten.

Für Neueinsteiger und Fortgeschrittene in den Bereichen Level Design, Game Design und Environment Art; auch interessant für UI/UX Design, Psychologie und Fans von Open Worlds.

Leon Tschurtschenthaler

17:00 - 17:45

SNAKE

ANALOG-HORROR ❤️ DIGITALE SPIELE MISC

Mein Vortrag analysiert, warum Analog-Horror (VHS-Ästhetik, Found Footage, Glitches) perfekt mit digitalen Spielen harmoniert: Spiele konstruieren als Weltmodelle Wirklichkeiten, die durch Mechanik und Regeln kulturelles Wissen immersiv vermitteln oder verzerren, ideal für Nostalgie, subtile Bedrohungen und Retrofuturismus (Mandela Catalogue, Local 58). Fallbeispiel ist Super Mario 64 (1996), dessen 3D-Welt und Sternsammlung in der YouTube-Serie Super Mario 64: Classified (Greenio) als unheimliche VHS-Dokumentation einer KI-personalisierten Kassette neu interpretiert wird, die Fake Memories erzeugt. Remedialisierung alter Medien schafft durch emergentes Gameplay und 20 Jahre Distanz verstörende Hyperindividualität. PLEASE NOTE: Ich habe ausschließlich am 22. JULI 2026 Kapas.

Rudolf Thomas Inderst (Hochschule Neu-Ulm)

18:00 - 19:30

SAAL

GDD INDIE AWARD 2026 - PREISVERLEIHUNG

Die Verleihung des GDD-Awards und Aufnahme in die GDD-Hall-Of-Fame

Stefan Marcinek (Assemble Entertainment)

19:30 - 20:00

ENDE VERANSTALTUNGSTAG 1

20:00 - 01:00

ABENDVERANSTALTUNG - LOCATION SIEHE EINLADUNG - BADGE WIRD BENÖTIGT

TAG 2 / 23.07.2026

ab 08:30

EINLASS & BADGE-PICKUP (DEN GANZEN TAG ÜBER)

10:00 - 10:45

GUYBRUSH

UNZUVERLÄSSIGE ERZÄHLER IN SPIELEN GAMEDESIGN

"Diese Geschichte hat sich genauso abgespielt! EHRLICH!" Meist sind wir in Video- und Computerspielen geneigt zu glauben, was uns erzählt wird. Ganz besonders, wenn es sich beim Erzähler um die eigene Spielfigur handelt. Aber was, wenn uns Zweifel kommen und die Wahrheit eine ganz andere ist?

Oft ist für ein Spiel nicht nur wichtig, wie gut der Plot ist, sondern WIE er erzählt wird. Der Einsatz von unzuverlässigen Erzählern versetzt die Spieler in eine aktive, beinahe detektivische Rolle und erfordert eine einzigartige Form von Interaktivität für den vollen Spielgenuss. Nicht nur in Romanen oder Filmen wird die erzählte Handlung durch die Art des Erzählers interessant gemacht, auch Games haben längst diese besonders spannende Form des Erzählens für sich entdeckt.

Dieser Vortrag gibt anhand von erzählwissenschaftlichen Erläuterungen und konkreten Beispielen einen Überblick über das breite Spektrum an Möglichkeiten, was ein unzuverlässiger Erzähler ermöglicht und erklärt, wie konkret man in Spielen damit arbeiten kann.

Thekla Barck (Neon Tales)

10:00 - 10:45

MARIO

UNLEASH THE BEAST: AUTHENTISCHES CREATURE DESIGN ART

Dieser Vortrag behandelt verschiedenste Prinzipien zum Design, der Konzeption und Umsetzung einer Creature in 2D/3D für games oder VFX.

Wir schauen uns an, wie man beim Designprozess vorgeht um eine glaubwürdige Anatomie und ansprechende Formgestaltung zu schaffen. Dann werden wir Beispiele zur Iteration und Toold durchgehen, welche uns dabei helfen ein finales Konzept auszuarbeiten. Zum Schluss gehen wir durch best practices um ein Modell für eine Spielumgebung zu erstellen.

Dieser Talk fokussiert sich auf etwas tiefergreifende Prinzipien für das Design von

Welten und einem Ökosystem für unsere Creature.
Wir beachten Formsprache, Appeal, Gesture und weitere Aspekte, um eine in die Spielwelt passende Kreatur zu gestalten.

Tim Sommer (Atomic Art)

10:00 - 10:45

SNAKE

VOM PRODUZIEREN VON ARTEFAKTEN ZUM MODELLIEREN VON SYSTEMEN: GAME DEVELOPMENT BASED LEARNING ALS WEITERENTWICKLUNG PRODUKTIONSORIENTIERTER LEHRE

SERIOUS GAMES

Hochschullehre steht unter dem Anspruch kontinuierlicher Weiterentwicklung und Qualitätssicherung. Dabei sind produktionsorientierte Formate zentraler Bestandteil eines kompetenz- und anwendungsbezogenen Studiums. Allerdings geraten klassische produktionsorientierte Formate wie Poster, Essays oder Portfolios vor dem Hintergrund generativer KI unter Druck. Denn diese ermöglicht es, Produkte ohne tiefes fachliches Verständnis zu erzeugen, was die Sichtbarkeit von Lernprozessen deutlich erschwert. Daraus ergibt sich die Frage, wie Lernformate gestaltet werden können, in denen Verständnis, Transfer und Anwendung weiterhin nachvollziehbar sind.

Hierzu haben wir in Game Jams unseres (baldigen) Vereins ProLudens eine wesentliche didaktische Erkenntnis gewonnen: Wenn Lernende Inhalte spielerisch umsetzen und eigene Spielkonzepte entwickeln, setzen sie sich intensiv mit dem Lerngegenstand auseinander. Eine bloße Anwendung von Wissen genügt dabei nicht: Didaktisch kohärente Spiele setzen vielmehr eine Transferleistung voraus, bei der Lerninhalte in regelbasierte Systeme, Mechaniken und Spielkonzepte übersetzt werden. Der Fokus verschiebt sich vom Produzieren einzelner Artefakte hin zum Modellieren von Systemen. Fachliches Verständnis zeigt sich dabei in der Strukturierung von Zusammenhängen, Regeln und Wirkungslogiken. Auf dieser Grundlage verstehen wir Game Development Based Learning (in Anlehnung an den Begriff des Game Based Learning) als Weiterentwicklung produktionsorientierter Lehre, deren didaktischer Kern unabhängig von generativer KI ist, in der ihr Einsatz jedoch (zur Erstellung einzelner Bilder, Texte etc.) gezielt integriert und als Werkzeug reflektiert werden kann.

Rene Barth (ProLudens (Verein in Gründung)), Leon Noel Micheel (ProLudens (Verein in Gründung))

10:00 - 13:00

WORK #1 (40 PLÄTZE)

MARKETING-GRUNDLAGEN FÜR GAMES

MARKETING

WORKSHOP

Willkommen zu "Marketing-Grundlagen für Games". In diesem Workshop werdet ihr ein paar Konzepte und Techniken des Games Marketings kennenlernen, die euch helfen, eure Spiele besser zu vermarkten, zu verstehen und eine engagierte Spielerbasis aufzubauen.

Ihr dürft gerne auch eigene Projekte mitbringen (Elevator Pitch im Kopf haben), die wir exemplarisch bearbeiten werden. Aus Zeitgründen wird die Gruppe demokratisch entscheiden, welche Projekte eine kurze, spannende Analyse und mögliche Ideen verdienen, da wir uns möglicherweise nicht alle Projekte anschauen können. Es wird also eine Erarbeitungsphase geben von ca. 30-45 Minuten. Es ist also keine reine Frontalvorlesung.

Inhalt des Workshops:
- Einführung in allgemeines Marketing und Games Marketing und die Bedeutung von Marketing für den Erfolg eines Spiels Zielgruppenanalyse
- Identifizierung und Verständnis für die Zielgruppe und erstellen von Personas für Marktforschung und Wettbewerbsanalyse
- Entwicklung einer starken Markenidentität Strategien zur Differenzierung des Spiels im Markt Marketing-Kanäle/-Strategien
- Nutzung von Social Media, Influencer-Marketing und Community-Building Erstellung und Implementierung eines Content-Marketing-Plans Werbung und Promotion
- Planung und Durchführung eines erfolgreichen Release und Post-Launch-Strategien zur langfristigen Spielerbindung Analyse und Optimierung

Phasen des Workshops:
1. Einführung in allgemeine Marketing Grundlagen und spezielles für Games ca. 45 - 60 Minuten

Pause 10 Minuten

2. Erarbeitungsphase grober Marketing-Konzepte/-Ideen für Herangehensweise anhand eigener und/oder fiktiver Projekte ca. 30 - 45 Minuten

Pause 10 Minuten

3. Präsentationsphase ca. 45 Minuten

Zielgruppe:
Dieser Workshop richtet sich an Anfänger im Bereich Games Marketing, einschließlich unabhängiger Entwickler, kleine Spieleentwicklungsstudios und Marketing-Neulinge, die ihre Fähigkeiten im Bereich Spielemarketing aufbauen möchten.

Zielsetzung:
Nach Abschluss dieses Workshops werden die Teilnehmer ein Grundverständnis der Grundlagen des Games Marketings haben und in der Lage sein, effektivere Marketingstrategien zu entwickeln und umzusetzen, um die Sichtbarkeit und den Erfolg ihrer Spiele zu verbessern.

Timothy Thee (BXDXO GmbH)

10:00 - 13:00

WORK #2 (30 PLÄTZE)

YOU'VE BEEN PLAYING IT WRONG – AGILE MANAGEMENT NEU GEDACHT

PROJECT MANAGEMENT MISC

WORKSHOP

„Man kann jedes Regelbuch auswendig kennen und trotzdem ständig verlieren." Agile Management hat einen schlechten Ruf, weil viele Firmen nur die Rituale übernehmen, aber nicht das Denken dahinter.

Anhand praktischer Erfahrungen und zahlreichen Coachings in der Spieleentwicklung werden wir gemeinsam spielerisch erarbeiten, wie man Daily Stand-ups, Retrospektiven, Komplexitäten und iterative Entwicklung sinnvoll einsetzt. Gemeinsam hinterfragen wir typische Missverständnisse, Rollenbilder und Managementfehler, die Teams eher ausbremsen als unterstützen.

Statt reiner Theorie stehen praktische Übungen und kleine Experimente im Mittelpunkt. Den Abschluss soll ein kleines interaktives Mini-Projekt bilden, in dem ihr die wichtigsten Prinzipien eines agilen Projekts selbst durchlebt.

Björn Bergstein (Bergstein Consulting)

11:00 - 11:45

GUYBRUSH

VON MONARCHIE ZU PIRATERIE - SYSTEMKRITIK DURCH STÄDTEBAU

GAME DESIGN

Als Systemdesigner trefft ihr bewusste und unbewusste Entscheidungen wie eine Stadt zu sein hat. Welchen Wert haben Ressourcen und Menschen? Was bedeutet Gemeinschaft und Fortschritt? Wie sieht die Stadt der Zukunft aus, und warum sind Piratennester der letzte verbliebene Rückzugsort? Der Vortrag ist eine Zusammenfassung meiner Erkenntnisse aus 20 Jahren Systemdesign für Citybuilder.

Sebastian Bombera (Limbic Entertainment)

11:00 - 11:45

MARIO

GAME DEVELOPMENT UNTER SCHULBEDINGUNGEN: DIGITALE EDUBREAKOUTS MIT POWERPOINT, MOODLE & CO

SERIOUS GAMES

In diesem Vortrag geht es darum, wie im Rahmen des Digitalassistenz-Programms bedarfsorientiert digitale EduBreakouts und interaktive Lernspiele als OER-Materialien für Schulen entstehen. Dabei verschiebt sich der Blick auf Spieleentwicklung deutlich: Statt Unity, Unreal oder Godot kommen schulnahe Werkzeuge wie PowerPoint, Moodle oder Actionbound zum Einsatz.

Der Vortrag zeigt, wie sich mit diesen begrenzten Mitteln dennoch funktionierende Spielmechaniken, Rätselstrukturen, Feedbacksysteme und motivierende Lernpfade gestalten lassen. Als Praxisbeispiel dient ein in PowerPoint entwickeltes Bauernhof-Lernspiel für gehörlose und hörgeschädigte Schüler:innen, in dem Gebärden spielerisch erlernt und angewendet werden.

Im Mittelpunkt steht die Frage, wie viel Game Design auch dann möglich ist, wenn

Technik, Datenschutz, Barrierefreiheit, Schulrealität und OER-Lizenzierung den Rahmen setzen — und warum genau diese Grenzen manchmal zu besonders kreativen Lösungen führen.

Maria Manneck (Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung)

11:00 - 11:45

SNAKE

ICH HÖRE WAS, WAS DU NICHT SIEHST - WIE AUDIO MIT DEINEN SPIELER*INNEN KOMMUNIZIERT

AUDIO

Immersives Audio? Informatives Audio? Was bedeutet das eigentlich und wo sind die Unterschiede? In diesem Vortrag geht es darum wie ihr Audio effektiv nutzen könnt um eure Spieler*innen zu kommunizieren. Dabei erkläre ich viele Begriffe aus dem Bereich Gameaudio, die nicht nur fancy klingen, sondern einen großen Mehrwert für eure Designentscheidungen bieten können. Zudem lernt ihr, wie ihr als Indies selbst qualitative Soundeffekte findet und aufbereiten könnt und wie diese im Anschluss mit Hilfe sogenannter Middleware (bspw. Wwise oder FMOD) in die Engine integriert werden können.

Simon-Benedikt Scholz

12:00 - 12:45

GUYBRUSH

HOW TO PITCH - WIE IHR ES NICHT VOR DEM MEETING SCHON VERKACKT

BUSINESS PITCH

Konzept CHECK - Prototype CHECK - Geld fehlt noch, verdammt!

Nach über 4000 Pitches habe ich echt alles gesehen und möchte teilen, was ein Pitch genau ist, was er beinhalten sollte und ein paar Best Practices fürs Pitching selbst.

Gerne mach ich danach auch noch ein paar Pitchdeck-Reviews.

Wenn du das wirklich bis hierhin durchgelesen hast:
1. Was machst du mit deiner Zeit?
2. Kriegst du einen Gute-Nudel-Stern von mir, quatsch mich einfach an!

Jerome Zenker (Assemble Entertainment)

12:00 - 12:45

MARIO

DU BIST, WAS DU TUST – NICHT, WAS DIR PASSIERT IST. WIE ENTSCHEIDUNGEN UND ANGST ECHTE FIGUREN FORMEN

GAME DESIGN

Nicht die Vergangenheit macht einen Charakter aus, sondern seine Entscheidungen. Dieser Vortrag zeigt, wie Angst, Konflikt und Handlung zusammenwirken, um Figuren Tiefe zu verleihen. Statt Backstory steht das Erleben im Spiel im Fokus. Denn Charaktere entstehen im Moment, nicht im Rückblick.

Antonia Klaussner

12:00 - 12:45

SNAKE

MIT 30 JAHREN IMMER NOCH IM WACHSTUM - DIE MONETARISIERUNG EINES DER ÄLTESTEN ONLINE-ROLLENSPIELE BUSINESS

Die große Zeit der Online-Rollenspiele ist eigentlich vorbei. Trotzdem schafft es CipSoft, den Umsatz von Tibia Jahr für Jahr zu steigern. Erfahrt in diesem Vortrag, wie sich das Geschäftsmodell im Laufe der Zeit weiterentwickelt hat und was dabei zu beachten war, damit die Änderungen auch für die Spieler einen Mehrwert darstellen.

Stephan Payer (CipSoft GmbH)

13:00 - 14:00

PAUSE

14:00 - 14:45

GUYBRUSH

COZY HORROR UND DIE ÄSTHETIK DES AUSHALTENS MISC ART

Horror war schon immer ein Spiegel gesellschaftlicher Angst. WWI gebar Nosferatu und Kafka. Vietnam brachte den Slasher. Und heute?
Burnout, dann den Bauernhof übernehmen und nebenbei Herold eines toten Gottes werden. Mysteriöse Kreaturen in der Küche bekochen. Im Garten arbeiten während die Realität sich auflöst. Cozy Horror, eines der spannendsten Subgenres im aktuellen Indie-Space, erzählt immer wieder dieselbe Geschichte: Weitermachen, obwohl etwas nicht stimmt.
Dieser Talk beleuchtet das Genre als Teil einer langen Tradition medialer Traumaverarbeitung durch Horror – und argumentiert, dass Cozy Horror die spezifische Antwort auf eine Generation ist, die gelernt hat, mit Dauerstress, politischem Hintergrundrauschen, einer globalen Pandemie, der Klimakrise und der dauerhaften Bedrohung von Zukunft und Sicherheit zu leben.

Laura Kaltenmaier (KI-Garage)

14:00 - 14:45

MARIO

WARUM SPIELE SCHEITERN BEVOR SIE ÜBERHAUPT STARTEN POJECT MANAGEMENT

In meiner Arbeit mit interdisziplinären Teams sehe ich immer wieder dasselbe Problem: Spiele scheitern nicht an fehlendem Können, sondern daran, dass Teams nicht auf dasselbe Ziel hinarbeiten. Game Design, Art und Programming treffen unterschiedliche Annahmen darüber, was gebaut werden soll und merken oft erst spät, dass sie aneinander vorbeigearbeitet haben.

In diesem Talk zeige ich anhand konkreter Beispiele, wo genau diese Brüche entstehen: wenn Programmierer Systeme entwickeln, die noch niemand nutzen kann, Artists Assets produzieren, die nie im Spiel landen, oder sich der Scope durch unklare Entscheidungen immer weiter verschiebt. Ich spreche darüber, warum Leerlauf einer der teuersten Fehler im Projekt ist und wie er entsteht.

Darauf aufbauend stelle ich Ansätze vor, mit denen Teams wieder zusammenfinden: eine klare Ideation-Phase, konsequente Priorisierung (z. B. nach MOSCOW, agiles Projectmanagment) und ehrliches, konstruktives Feedback. Ziel ist es, Spiele nicht nur zu planen, sondern sie tatsächlich fertigzustellen.

Julia Ferner (Srh Univeristy)

14:00 - 14:45

SNAKE

"LEARNING THE ROPES": WIE EIN KLEINES INDIE-TEAM MIT SEXARBEITS-STEREOTYPEN AUFRÄUMT MISC

Das Thema Sexarbeit begleitet digitale Spiele seit Jahrzehnten. Schon im 1982 für den Atari 2600 erschienen Cathouse Blues war es zentrales Spielprinzip, die Dienstleistungen von Sexarbeiterinnen in Anspruch zu nehmen. In modernen Action-Adventures, RPGs und speziell Open-World-Spielen mit erwachsener Zielgruppe gehören Badehäuser, Massagesalons, Strip-Clubs, Bordelle und Straßenstriche zum Worldbuilding-Standard.

Im Gegensatz zu den Games selbst hat sich die Darstellung von Sexarbeit aber in all dieser kaum verändert: Sex Worker werden abgewertet, als schmutzig dargestellt, existieren nur am Rande der Geschichten und virtuellen Gesellschaften. Oft sind sie nicht mehr als Dekoration – mal lebendig, mal tot.

Dieser Vortrag bietet einen Überblick über die Darstellung von Sexarbeit in Spielen und stellt anschließend ein Projekt vor, das es anders machen will: "Learning the Ropes" entsteht in direkter Zusammenarbeit mit einer erfahrenen Sexarbeiterin und zeigt den Arbeitsalltag in einem Bordell – ohne Stereotype, Skandale und Sensationslust.

Nina Kiel, Katharina Ziolkowski (Learning the Ropes)

14:00 - 17:00

WORK #1 (40 PLÄTZE)

DIALOGE SCHREIBEN MIT DEM EIGENEN GEHIRN WRITING

WORKSHOP

Schreiben heißt: überarbeiten. Einen Dialog oder sonst einen Text für ein Spiel zu nehmen und daran zu schrauben, statt ihn mit „naja, gut genug" durchzuwinken, sorgt erst dafür, dass ein Spiel entsteht, das sich von der Masse abhebt und eine eigene Handschrift besitzt. In diesem Workshop werden wir nicht nur Ingame-Dialoge und andere Textarten schreiben, sondern sie auch überarbeiten und dabei aufzeigen, wie man unterschiedliche Stimmungen erzeugen und Schwerpunkte setzen kann.

Wer besonders mutig ist, kann gern auch Texte aus einem aktuellen Projekt zur Diskussion und Bearbeitung bereitstellen. Gern mit etwas Vorlaufzeit bei Falko Löffler via hallofalko@pm.me (mailto:hallofalko@pm.me) einreichen. (Ausgeschlossen ist die Einreichung von und Arbeit an KI-erstellten Texten.)

Falko Löffler

14:00 - 17:30

WORK #2 (30 PLÄTZE)

35 YEARS A PRODUCER - PROZESSE, PROJEKTMANAGEMENT-REGELN UND GESETZMÄSSIGKEITEN - INKL. 30 MINUTEN PAUSE PRODUCING

WORKSHOP

In seinem Workshop gibt Ralf Einblicke in seine Learnings und Best Practices aus 35 Jahren Spiel-Entwicklung mit einem Schwerpunkt auf Game Production – sowohl intern/auf Studio-Seite als auch als Publisher-Producer. Was sind die unverrückbaren Prozesse, Projektmanagement-Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die sich in all den Jahren Spiel-Entwicklung niemals geändert haben und auch niemals ändern werden (nein, auch nicht mit KI...). Was sind die wichtigsten Tools im Bat-Gürtel eines Game Producers? In diesem Workshop erfahrt ihr es!

Ralf Adam (TigerTeam Productions)

15:00 - 16:30

GUYBRUSH

ÜBERRASCHUNGSVORTRAG & ÜBERRASCHUNGSPANEL MISC SPONTAN

Jeder kann am Badge-Pick-Up-Schalter bis Donnerstag, 14 Uhr, Vorschläge zu spontanen Stand-Up-Only-Vorträgen einreichen.
Wer schon immer mal einen spontanten Vortrag auf einer Konferenz machen wollte, der hat jetzt die Chance. Penisschwingende Zombies in Endzeitspielen, räudige KI Hunde im Tierheimsimulator oder mal ein unseriöses Thema? Alles ist erlaubt! Einfach direkt auf der GDD am Badge-Pick-Up-Schalter melden, Formular ausfüllen (Name, Vortragstitel, Ein/Zwei Sätze zum Vortrag). Die Vorschläge werden vorgestellt und der Gewinner per Applaus vom Publikum ausgewählt. Dann heißt es: Direkt auf die Bühne

und 10-15 Minuten Vortrag machen (ohne Folien, einfach so)! Entweder wird das eine super Aktion oder es geht völlig in die Hose. Egal... - im direkten Anschluss folgt das Überraschubngspanel. Jeder aus dem Publikum kann ausgesucht werden! ;-)

Stefan Marcinek (Assemble Entertainment), Daniel Gubala (Assemble Entertainment)

15:00 - 15:45

MARIO

CHUNK IT, DON'T JUNK IT: OPTIMIERTE SPEICHERVERWALTUNG FÜR EINEN EFFIZIENTEREN WORKFLOW

PRODUCING

Wieviel Zeit deines Tages verbringst du damit, auf den Up- oder Download von Assets zu warten? Ein angepasstes 3D-Modell, ein neues Material, eine geänderte Audiospur — traditionelle Versionskontrollsysteme erfordern meist den Up- und Download der kompletten Datei. Jedes Mal. Das kostet Speicherplatz, Bandbreite und vor allem: Zeit.

Dabei existieren etablierte Algorithmen für Content-Defined Chunking (CDC), mit deren Hilfe effizient erkannt werden kann, was sich in einer Datei wirklich verändert hat — und nur genau das wird übertragen. Die entscheidende Frage ist: Welcher Algorithmus funktioniert für welches Dateiformat am besten? Welche Konfiguration liefert die größten Effizienzgewinne für 3D-Modelle, Texturen oder Audio — und für welche Arbeitsabläufe lohnt sich der Einsatz überhaupt?

Um das herauszufinden, haben wir über 2.000.000 Testläufe ausgewertet: Sieben CDC-Algorithmen und fünf Hash-Algorithmen, getestet auf über 30 Dateiformaten und über 50 Modifikationen, die typische Arbeitsabläufe in der Spieleentwicklung realitätsnah nachbilden. Die Ergebnisse zeigen klar, welche Kombinationen wirklich funktionieren, wo die größten Effizienzgewinne stecken und welche gängigen Annahmen sich als falsch herausgestellt haben.

Aus diesen Erkenntnissen haben wir ein Tool entwickelt, das die technische Komplexität vollständig übernimmt. Keine manuellen Konfigurationen, keine aufwendigen Abwägungen. Einfach schnelleres Arbeiten, kürzere Iterationszyklen — und deutlich mehr Zeit für das, wofür ihr eigentlich hier seid: Spiele entwickeln.

Philipp Reusch (BinaryBeast), Timon Reusch (BinaryBeast)

15:00 - 15:45

SNAKE

REALITÄTSCHECK: VOM ERSTEN KONZEPT ZUM RELEASE MIT PUBLISHER

PRODUCING

Wie läuft eigentlich die Entwicklung ab, wenn plötzlich ein Publisher mit im Spiel ist?

Als erfahrene Publishing Producerin agiert Miriam seit Jahren als Schnittstelle zwischen Dev-Teams und Publisher und kennt die Erwartungen sowie die Abläufe auf Publisher-Seite sehr genau. Von der ersten Idee bis zum Release müssen viele Anforderungen erfüllt und so einige Themen berücksichtig werden, von Planung und Scope über Milestones bis hin zur Releaseplanung. Und ab wann gilt ein Projekt

letztendlich als abgeschlossen und releasefähig?

In ihrem Talk gibt sie Einblicke in den Projektablauf aus Publisher-Sicht und zeigt, wann welche Themen relevant werden - inklusive praktischer Tipps für die Zusammenarbeit.

Miriam Kaisers (astragon Entertainment GmbH)

16:00 - 16:45

MARIO

PIRATEN MIT STREITWAGEN: DIE UNBEZWINGBARE PIRATENFESTUNG IN ANNO 117: PAX ROMANA

GAME DESIGN

Piraten spielen in der Anno-Reihe seit jeher eine wichtige Rolle: Sie stellen im frühen Spiel eine Bedrohung dar und werden in späteren Phasen zu einem politischen Spielball. In Anno 117: Pax Romana repräsentieren sie zusätzlich die Barbaren und dienen als „Übungsgegner" für die zurückkehrenden Landschlachten.
Unsere Reise führte uns von den karibischen Küsten von Anno 1701 in die nebelverhangenen Moore Albions, wo eine nahezu unzerstörbare keltische Hügelburg zum ersten Aufmarschgebiet für römische Schlachten wurde.

Zentrale Abschnitte:
1. Die Piraten in Anno
2. Voada und das verlorene Königreich
3. Söldner und unsichtbare Türme
4. Spieler entfesseln die Hunde des Krieges

Das Publikum lernt:
Wie man ein Nebenfeature weiterentwickelt, sodass es sein eigenes Gewicht trägt und die Stärken der Fortsetzungen unterstützt.

Geeignet für:
Game Designer, System Designer, Narrative Designer, Game Tester, Creative Directors und Game Directors sowie alle, die sich für spielergetriebene Systeme in langlebigen Franchise Reihen interessieren.

Dominik Kirner (Ubisoft Mainz)

16:00 - 16:45

SNAKE

NPCS DIE VERGESSENEN SUPERHELDEN DEINES GAMES

GAME DESIGN

Begleiten Sie den Talk „NPCs – die vergessenen Superhelden deines Spiels", der zeigt, wie nicht spielbare Charaktere vom reinen Gameplay-Element zu lebendigen Trägern von Atmosphäre und Bedeutung werden können.

Im Fokus stehen die Grundlagen von NPCs, ihr Character Design sowie ihre Rolle im Worldbuilding und Fraktionsdesign. Der Vortrag beleuchtet, wie durch Persönlichkeit,

Verhalten und Kontext glaubwürdige Figuren entstehen, die einer Spielwelt Tiefe und Leben verleihen, ohne dabei den Scope zu Sprengen. Denn wir alle Wissen wie schnell das geht.

Abgerundet wird der Talk durch einen Einblick in Quest Design, und wie NPCs genutzt werden können, um abwechslungsreiche und charaktergetriebene Spielerfahrungen zu schaffen.

Ein kompakter Überblick darüber, warum NPCs oft die wahren Superhelden eines Spiels sind. Abgerundet wird der Talk mit Bereitstellung von Cheatsheet für ihr Unternehmen oder Projekt.

Serah Jung (Dreamers Studio Games)

17:00 - 18:30

GUYBRUSH

DEM BEISS ICH NE BEULE IN DEN BART, DASS DEM DIE HOSE WEGFLIEGT! - WIE IMMER LETZTES PANEL

PANEL MISC

Labern. Mit Gästen und Drinks. Reicht ja wohl...

Stefan Marcinek (Assemble Entertainment), Tom Putzki (TP Consulting), Benjamin Scharff (Sparrow Games)

17:00 - 17:45

MARIO

UNF*CK SCHEDULE* - WAS AAA MUSS ABER NICHT KANN, INDIE ABER DARF UND SOLLTE.

PROJECT MANAGEMENT

Mit der Projektplanung steht und fällt ein Release. Und falls es doch klappt, ist das Team danach fertig. Erwartungsmanagement, Dokumentation und effektive Kommunikation als sehr Schlüsselfaktoren sind aber in Teamgrößen von 3-300 allgegenwärtig.

... Was wenn NDAs dazu führen, dass zwischen Teams nicht kommuniziert werden darf?
... Wann fange ich mit Planung an?
... Wie verhindere ich Meetings < 60min (30min sind oft schon zu viel)?
... Wie mit Sprachbarrieren umgehen à la "Lost in Translation" und "Corporate Speech"?
... Warum sollte jedes Unternehmen seine eigene Dokumentation haben UND pflegen?
... Wie viel Zeit muss ich einplanen wenn ich für Konsolen entwickle?

Jonas Braukmann (Janus Industries)

17:00 - 17:45

SNAKE

READY FOR CONSOLE: WIE DU DEIN SPIEL VON ANFANG AN FÜR KONSOLEN-PORTIERUNGEN VORBEREITEST DEV PORTING

Viele Spiele werden zunächst für den PC entwickelt – doch wenn später eine Portierung auf Nintendo Switch, PlayStation oder Xbox geplant ist, treten plötzlich technische, organisatorische und designbezogene Herausforderungen auf.

In diesem Vortrag zeige ich aus der Perspektive eines Portierungsstudios, welche Entscheidungen bereits während der Entwicklung getroffen werden sollten, um spätere Konsolen-Portierungen deutlich einfacher, schneller und kosteneffizienter umzusetzen.

Der Vortrag richtet sich an Indie-Studios, Solo-Entwickler und Teams, die ihr Spiel langfristig multiplattformfähig entwickeln möchten.

Oswald Weber (Secret Item Games GmbH)

18:00 - 18:45

MARIO

PRESS (A) TO FLIRT GAME DESIGN

Ein guter Teil der Interaktion im digitalen Spiel ist zwar auch im Jahre 2026 oft eher bleihaltiger Natur, aber gerade auch das Zwischenmenschliche spielt auf Smartphone, Tablet, PC und Konsole seit Jahren eine zentrale Rolle. Nicht erst seit Larry Laffers erstem Anmachspruch sind (mal mehr oder weniger) romantische Eskapaden zwischen Protagonist und NPC für viele Spielerinnen und Spieler ein zentraler Kauf- und Spielgrund. Was wäre „Baldur's Gate III" ohne schmachtende Blicke am Lagerfeuer, was wäre „Persona 5" ohne Dates und Flirtereien? Dabei spielen digitale Romanzen aber ganz unterschiedliche Rollen. Mal sind sie eine Mechanik von vielen, mal Teil der Story, mal zentrales Spielkonzept. Studierende und Dozenten der Hochschule Darmstadt beschäftigten sich in den letzten Monaten eingehend mit der Rolle der spielerischen Romanze: Wann, wo und wie kam das Thema erstmals auf, wie hat es sich entwickelt, welche Werke haben das Konzept besonders beeinflusst – im Guten, wie im Schlechten?
In diesem Vortrag werden Ergebnisse und Erkenntnisse zusammengetragen, die Geschichte der spielerischen Romantik aufgezeigt, die Entwicklung nachvollzogen und ein Ausblick auf frühere und aktuelle Werke unterschiedlichster Qualität gegeben. Von der aufwendigen AAA-Produktion, über gnadenlos durchmonetarisierte Mobile-Spiele, schräge Schlüpfrigkeiten, queere Indie-Geheimtipps und Japan-exklusive Klassiker die keiner kennt und die sich doch irgendwie im digitalen Erbgut zahlloser moderner Spiele nachweisen lassen.

Thomas Nickel (Cybermedia, H_DA Dieburg)

18:00 - 18:45

SNAKE

NARRATIVE - PRODUCTION; PRODUCTION - NARRATIVE - WAS IHR SCHON IMMER ÜBER DIE BEDÜRFNISSE DER "STORY-PEOPLE" WISSEN SOLLTET MISC NARRATIVE

Ziel des Vortrages ist es, einen Einblick darin zu geben, welche Bedürfnisse Narrative Designer (und andere Gewerke im Feld "Story") während der Produktion eines Spieles haben. Der Vortrag richtet sich dabei an alle Gewerke die mit Narrative Designern arbeiten (also alle), aber ganz besonders an Producer. Ziel soll es dabei sein, die Zuhörerschaft in die Lage zu versetzen, durch gesteigertes Verständnis des Narrative Design Feldes, ihren "Story-Peoples" in der Zukunft den Alltag zu erleichtern.
Die Talking Points werden dabei aus eigenen Erfahrungen im AA und AAA Bereich als Narrative Designer, sowie gesammelten Eindrücken von Branchenkollegen gespeist.
Eine anschließende Fragerunde, kann für Fragen zu individuellen Problemen oder zum Austausch von Erfahrungen genutzt werden.

Tim Schuchert (Grimlore Games GmbH)

19:00 - 20:00

ENDE VERANSTALTUNGSTAG 2 & ENDE DER GDD 2026

generated at 25.10.2026