

Der Entwickler-Psychotest

Wenn Sie ein Spiel entwerfen müssten – wie würde es aussehen? Kreuzen Sie Ihre Antworten an, zählen Sie Ihre Punkte zusammen, und entnehmen Sie der Tabelle Ihren Designertyp.

1. Der Held ist...

- ☐ ...ein US-Soldat. 1 Punkte
☐ ...ein Wissenschaftler. 2 Punkte
☐ ...ein namenloser Krieger. 3 Punkte
☐ ...ein fliegender Vampir. 4 Punkte
☐ ...was anderes. 0 Punkte



2. Wo spielt die Handlung?

- ☐ in der irakischen Wüste 1 Punkte
☐ auf einem fernen Planeten 2 Punkte
☐ im Königreich der Elfen oder so .. 3 Punkte
☐ auf dem Meeresgrund 4 Punkte
☐ irgendwo anders 0 Punkte



3. Der Startplatz ist...

- ☐ ...eine US-Basis. 1 Punkte
☐ ...eine Forschungsstation 2 Punkte
☐ ...ein idyllisches Dorf 3 Punkte
☐ ...ein Kühlschrank 4 Punkte
☐ ...was ganz anderes 0 Punkte



4. Gegen wen kämpft man?

- ☐ Terroristen und Rebellen 1 Punkte
☐ schleimige Außerirdische 2 Punkte
☐ Orks, Monster, monströse Orks ... 3 Punkte
☐ Kuscheelhäschen 4 Punkte
☐ jemand anderen 0 Punkte



5. Der Endgegner ist...

- ☐ ...ein mexikanischer Rebell 1 Punkte
☐ ...ein Schwabbelmonster. 2 Punkte
☐ ...ein Zauberer oder ein Drache.. 3 Punkte
☐ ...völlig verbuggt. 4 Punkte
☐ ...was anderes. 0 Punkte



6. Was muss der Held retten?

- ☐ die USA 1 Punkte
☐ das Universum 2 Punkte
☐ die Welt 3 Punkte
☐ einen matschigen Tomatensalat ... 4 Punkte
☐ was anderes 0 Punkte



7. Welche Waffen gibt's?

- ☐ M16 und AK47 1 Punkte
☐ so bunte Energiewummen 2 Punkte
☐ Schwerter und Zauber 3 Punkte
☐ die Waffen der Frau 4 Punkte
☐ andere 0 Punkte



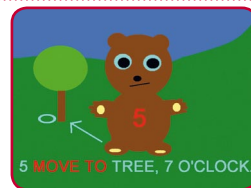
8. Der Held entwickelt...

- ☐ ...moralische Zweifel 1 Punkte
☐ ...noch buntere Energiewummen 2 Punkte
☐ ...Zauberkräfte 3 Punkte
☐ ...ein Faible für Sonnenuntergänge 4 Punkte
☐ ...was anderes 0 Punkte



9. Man sieht/befiehlt mehrere...

- ☐ Soldaten und Panzer 1 Punkte
☐ Raumschiffe 2 Punkte
☐ Dämonen und Skelette 3 Punkte
☐ Problembären 4 Punkte
☐ alles andere 0 Punkte



10. Wie heißt das Spiel?

- ☐ irgendwas mit »War« 1 Punkte
☐ irgendwas mit »Battle« 2 Punkte
☐ irgendwas mit »Quest« 3 Punkte
☐ Magic Dragon Dungeon Wars 4 Punkte
☐ anders 0 Punkte



Auswertung:

0 Punkte

Oje, Sie sind ein hoffnungsloser Fall. In Ihrem Spiel gibt's kein US-Militär, keine Elfen und keine Außerirdischen. Das kauft doch in hundert Jahren keiner! Da könnten Sie gleich ein Spiel programmieren, in dem eine Archäologin durch Tempelruinen turnt! Oder ein Hüpfspiel mit einem italienischen Klempner! Oder ein Denkspiel, in dem man bunte, herabfallende Klötzchen stapelt! Humbug!

1 - 39 Punkte

Glückwunsch, Sie sind normal: Ihr Spiel wird ein Militär-Shooter, eine Alien-Ballerei oder so ein Fantasy-Gedöns. Oder eine Mischung aus allen dreien, das hatten wir ja auch schon. Somit eignen Sie sich bestens als ideenloser Entwickler – bewerben Sie sich bitte bei Electronic Arts oder Ubisoft. Nudeln Sie Ihr Konzept in 20 Fortsetzungen tot, die fortwährend teuer und schlechter werden.

40 Punkte

Wie bitte? In »Magic Dragon Dungeon Wars« entsteht ein fliegender Vampir einem unterseeischen Kühlschrank, um mit einem Trupp Problembären und den Waffen der Frau gegen Kuscheelhäsen zu kämpfen? Der verbuggte Endkampf um den matschigen Tomatensalat endet mit einer Fehlermeldung – aber das macht nichts, weil sich der Held eh lieber an Sonnenuntergängen ergötzt? Könnte gut werden...

Gamestar-Fotoroman Folge 94: SYSTEMKRITIK

