GERMANDEVDAYS 2026 WORKSHOPS

TAG 1 / 22.07.2026

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)

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)

TAG 2 / 23.07.2026

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)

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)