

Inhalt

Impressum	4
Vorwort	9
Teil 1: Konzeptionierung	11
Die Regeln sind nicht das Spiel von James Ernest	12
Spiel mehr Spiele von Richard Garfield	17
Spielflussregulierung – Drei-Akt-Struktur, genau wie Gott und Aristoteles es vorsahen von Jeff Tidball	21
Metapher vs. Spielmechanik – Kämpfe nicht gegen die Fusion von Matt Forbeck	28
Wessen Spiel ist es denn nun? von Mike Selinker	33
Teil 2: Design	41
Wie ich ein Spiel designe von Andrew Looney	42
Design intuitiv von Rob Daviau	50
Komm rein und bleib eine Weile – Das Designen von Einstiegsspielen, um neue Spieler anzulocken von Lisa Steenson	57
Die schönsten Spielmechaniken von Mike Selinker	63
Strategie ist Glück von James Ernest	68
Machen wir es interessanter – Designen von Glücksspielen von James Ernest	73

Teil 3: Entwicklung 79

Die Entwicklung von Dominion – Worum es in der Spieleentwicklung geht
von Dale Yu 80

Exponentiell denken – Die schwierige Aufgabe ein Sammelspiel ins Ungleichgewicht
zu bringen 86

~~von Paul Petersen~~

Den Spaß stehlen 90
von Dave Howell

Präzise Regeln schreiben 96
von Mike Selinker

Es ist nicht fertig, bis sie sagen, dass es fertig ist – Das Wer, Was, Wo, Wann und
Warum des Testspielens 106
von Teeuwynn Woodruff

Teil 4: Präsentation 113

Unglaubliche Fehler beim Erstellen eines Prototypen 114
von Steve Jackson

Alles, was du schon immer über Prototypen wissen wolltest* 119
(*aber bisher nicht zu fragen wagtest)
von Dale Yu

Life's a Pitch – Wie du dein Spiel lizenziert 125
von Richard C. Levy

Von der Veröffentlichung eines Spiels – Der Prozess vom Vorschlag zum Druck 131
von Michelle Nephew

Nachwort 145