

# Inhalt

---

Impressum	4
Vorwort	9
<b>Teil 1: Konzeptionierung</b>	<b>11</b>
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
<b>Teil 2: Design</b>	<b>41</b>
Wie ich ein Spiel designe von Andrew Looney	42
Designe 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

<b>Teil 3: Entwicklung</b>	<b>79</b>
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 <i>von Paul Petersen</i>	86
Den Spaß stehlen von Dave Howell	90
Präzise Regeln schreiben von Mike Selinker	96
Es ist nicht fertig, bis sie sagen, dass es fertig ist – Das Wer, Was, Wo, Wann und Warum des Testspielen von Teeuwynn Woodruff	106
<b>Teil 4: Präsentation</b>	<b>113</b>
Unglaubliche Fehler beim Erstellen eines Prototypen von Steve Jackson	114
Alles, was du schon immer über Prototypen wissen wolltest* (*aber bisher nicht zu fragen wagtest) von Dale Yu	119
Life's a Pitch – Wie du dein Spiel lizenzierst von Richard C. Levy	125
Von der Veröffentlichung eines Spiels – Der Prozess vom Vorschlag zum Druck von Michelle Nephew	131
Nachwort	145