

# Inhaltsverzeichnis

|          |                                                                       |    |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|----|
|          | <b>Danksagungen</b> .....                                             | 21 |
|          | <b>Hallo!</b> .....                                                   | 23 |
| <b>I</b> | <b>Am Anfang steht der Designer</b> .....                             | 33 |
| I.1      | Magische Worte .....                                                  | 33 |
| I.2      | Welche Fähigkeiten und Kenntnisse braucht ein<br>Game Designer? ..... | 35 |
| I.3      | Die wichtigste Fähigkeit von allen .....                              | 37 |
| I.4      | Die fünf Kategorien des Zuhörens .....                                | 39 |
| I.5      | Das Geheimnis der Begabung .....                                      | 40 |
| I.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                     | 41 |
| <b>2</b> | <b>Der Designer erschafft ein Erlebnis</b> .....                      | 43 |
| 2.1      | Das Spiel selbst ist nicht das Erlebnis .....                         | 44 |
| 2.2      | Gilt das speziell für Spiele? .....                                   | 46 |
| 2.3      | Drei praktische Ansätze für den Griff nach den Sternen .....          | 46 |
|          | Psychologie .....                                                     | 47 |
|          | Anthropologie .....                                                   | 48 |
|          | Design .....                                                          | 49 |
| 2.4      | Selbstbeobachtung: Nutzen, Risiken, Praxis .....                      | 50 |
| 2.5      | Analysieren Sie Ihre Empfindungen .....                               | 53 |
| 2.6      | Heisenberg bezwingen .....                                            | 54 |
|          | Erinnerungen analysieren .....                                        | 55 |
|          | Zweifachanalyse .....                                                 | 55 |
|          | Flüchtige Blicke erhaschen .....                                      | 56 |
|          | Stilles Beobachten .....                                              | 56 |
| 2.7      | Die Essenz des Erlebnisses .....                                      | 57 |
| 2.8      | Nur das, was Sie empfinden, ist auch real. ....                       | 60 |
| <b>3</b> | <b>Das Erlebnis findet an einem Ort statt</b> .....                   | 61 |
| 3.1      | Der Treibsand der Plattformen .....                                   | 61 |
| 3.2      | Private Orte .....                                                    | 62 |
|          | Die Feuerstelle .....                                                 | 62 |

|          |                                                   |            |
|----------|---------------------------------------------------|------------|
|          | Das Arbeitszimmer .....                           | 64         |
|          | Die Lesecke .....                                 | 65         |
| 3.3      | Öffentliche Orte .....                            | 66         |
|          | Das Theater .....                                 | 66         |
|          | Die Arena .....                                   | 66         |
|          | Das Museum .....                                  | 67         |
| 3.4      | Halbprivate/halböffentliche Orte .....            | 68         |
|          | Der Spieltisch .....                              | 68         |
|          | Der Spielplatz .....                              | 69         |
|          | Beliebige Orte .....                              | 69         |
| 3.5      | Gemischte und passende Orte .....                 | 70         |
| 3.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema ..... | 70         |
| <b>4</b> | <b>Das Erlebnis erwächst aus dem Spiel</b> .....  | <b>71</b>  |
| 4.1      | Ein Exkurs zum Thema Definition .....             | 72         |
| 4.2      | Was ist eigentlich ein Spiel? .....               | 74         |
| 4.3      | Nun aber ernsthaft: Was ist ein Spiel? .....      | 80         |
| 4.4      | Einmaleins der Problemlösung .....                | 86         |
| 4.5      | Die Früchte unserer Arbeit .....                  | 88         |
| 4.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema ..... | 89         |
| <b>5</b> | <b>Das Spiel besteht aus Elementen</b> .....      | <b>91</b>  |
| 5.1      | Woraus sind kleine Spiele gemacht? .....          | 91         |
| 5.2      | Die vier Grundelemente .....                      | 93         |
| 5.3      | Haut und Skelett .....                            | 97         |
| <b>6</b> | <b>Die Elemente stützen ein Thema</b> .....       | <b>99</b>  |
| 6.1      | Bloß Spiele .....                                 | 99         |
| 6.2      | Verbindliche Themen .....                         | 100        |
| 6.3      | Resonanz .....                                    | 106        |
| 6.4      | Zurück zur Realität .....                         | 110        |
| 6.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema ..... | 110        |
| <b>7</b> | <b>Am Anfang steht die Spielidee</b> .....        | <b>111</b> |
| 7.1      | Inspiration .....                                 | 112        |
| 7.2      | Die Problemstellung definieren .....              | 115        |
| 7.3      | Wie man schläft .....                             | 118        |
| 7.4      | Ihr stiller Partner .....                         | 118        |
|          | Eine persönliche Beziehung .....                  | 125        |

|           |                                                                            |            |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.5       | 16 wichtige Brainstorming-Tipps . . . . .                                  | 126        |
| 7.6       | All diese Ideen! Und jetzt? . . . . .                                      | 133        |
| 7.7       | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                      | 133        |
| <b>8</b>  | <b>Das Spiel durch Iteration verbessern . . . . .</b>                      | <b>135</b> |
| 8.1       | Eine Spielidee auswählen . . . . .                                         | 136        |
| 8.2       | Die acht Filter. . . . .                                                   | 137        |
| 8.3       | Die Schleifenregel . . . . .                                               | 140        |
| 8.4       | Ein kurzer historischer Exkurs zum Thema Softwareengineering . .           | 141        |
|           | Gefahr – Wasserfall – Zurückbleiben . . . . .                              | 141        |
|           | Barry Boehm hat ein Herz für Sie . . . . .                                 | 143        |
| 8.5       | Das »Agile Manifesto« . . . . .                                            | 144        |
| 8.6       | Risikoanalyse und Prototyperstellung . . . . .                             | 147        |
|           | Beispiel: Die Gefangenen von Bubbleville. . . . .                          | 147        |
| 8.7       | Zehn Tipps für die produktive Prototypentwicklung . . . . .                | 151        |
| 8.8       | Den Schleifendurchlauf abschließen . . . . .                               | 158        |
|           | Schleifendurchlauf Nr. 1: »Neues Rennspiel« . . . . .                      | 158        |
|           | Schleifendurchlauf Nr. 2: »U-Boot«-Rennspiel« . . . . .                    | 159        |
|           | Schleifendurchlauf Nr. 3: Spiel mit »Fliegenden Dinos« . . . . .           | 160        |
| 8.9       | Wie viel ist genug? . . . . .                                              | 161        |
| 8.10      | Ihr heimlicher Antrieb . . . . .                                           | 163        |
| 8.11      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                      | 164        |
| <b>9</b>  | <b>Das Spiel ist für den Spieler gemacht . . . . .</b>                     | <b>165</b> |
| 9.1       | Einsteins Geige . . . . .                                                  | 166        |
| 9.2       | Versetzen Sie sich in andere hinein. . . . .                               | 167        |
| 9.3       | Demografie . . . . .                                                       | 168        |
| 9.4       | Ist das Medium der Frauenfeind? . . . . .                                  | 171        |
|           | Fünf Dinge, die Männer an Spielen mögen . . . . .                          | 172        |
|           | Fünf Dinge, die Frauen an Spielen mögen . . . . .                          | 173        |
| 9.5       | Psychografie . . . . .                                                     | 179        |
|           | LeBlancs Klassifizierung des Spielspaßes . . . . .                         | 179        |
|           | Bartles Klassifizierung der Spielertypen . . . . .                         | 181        |
|           | Mehr Spaß: MEHR! . . . . .                                                 | 182        |
| 9.6       | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                      | 184        |
| <b>10</b> | <b>Das Erlebnis findet in der Vorstellung des Spielers statt . . . . .</b> | <b>185</b> |
| 10.1      | Modellbildung . . . . .                                                    | 187        |
| 10.2      | Fokussierung . . . . .                                                     | 191        |

|           |                                                                                   |            |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 10.3      | Einfühlungsvermögen . . . . .                                                     | 197        |
| 10.4      | Vorstellungskraft . . . . .                                                       | 199        |
| 10.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema. . . . .                              | 201        |
| <b>II</b> | <b>Die Vorstellung des Spielers gedeiht durch Motivation . . . . .</b>            | <b>203</b> |
| II.1      | Bedürfnisse .... .                                                                | 204        |
| II.2      | ... und noch mehr Bedürfnisse . . . . .                                           | 206        |
| II.3      | Intrinsische vs. extrinsische Motivation. . . . .                                 | 207        |
| II.4      | »Will ich« vs. »Muss ich« . . . . .                                               | 209        |
| II.5      | Neuartigkeit . . . . .                                                            | 212        |
| II.6      | Beurteilung. . . . .                                                              | 213        |
| II.7      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema. . . . .                              | 214        |
| <b>12</b> | <b>Einige Elemente sind Spielmechaniken. . . . .</b>                              | <b>215</b> |
| 12.1      | Mechanik 1: Spielraum . . . . .                                                   | 217        |
|           | Verschachtelte Spielräume . . . . .                                               | 220        |
|           | Nulldimensionen . . . . .                                                         | 221        |
| 12.2      | Mechanik 2: Zeit . . . . .                                                        | 222        |
|           | Diskrete und kontinuierliche Zeit. . . . .                                        | 222        |
|           | Zeitmessung und Wettrennen . . . . .                                              | 223        |
|           | Kontrolle über die Zeit . . . . .                                                 | 223        |
| 12.3      | Mechanik 3: Objekte, Attribute und Statusangaben . . . . .                        | 224        |
|           | Geheimnisse. . . . .                                                              | 227        |
| 12.4      | Mechanik 4: Aktionen . . . . .                                                    | 230        |
|           | Emergentes Gameplay. . . . .                                                      | 231        |
| 12.5      | Mechanik 5: Regeln . . . . .                                                      | 235        |
|           | Parletts Regelanalyse . . . . .                                                   | 235        |
|           | Modi . . . . .                                                                    | 238        |
|           | Schiedsrichter. . . . .                                                           | 239        |
|           | Manipulation . . . . .                                                            | 239        |
|           | Die wichtigste Regel. . . . .                                                     | 240        |
|           | Regeln – Zusammenfassung . . . . .                                                | 242        |
| 12.6      | Mechanik 6: Fähigkeiten. . . . .                                                  | 243        |
|           | Reale vs. virtuelle Fähigkeiten. . . . .                                          | 244        |
|           | Spezifizierungsfähigkeiten . . . . .                                              | 244        |
| 12.7      | Mechanik 7: Wahrscheinlichkeiten . . . . .                                        | 246        |
|           | Die »Erfindung« der Wahrscheinlichkeitsrechnung. . . . .                          | 247        |
|           | Zehn Wahrscheinlichkeitsregeln, die jeder Game Designer<br>kennen sollte. . . . . | 248        |

|      |                                                                               |     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
|      | Erwartungswerte .....                                                         | 258 |
|      | Wägen Sie die Werte sorgfältig ab .....                                       | 260 |
|      | Das menschliche Element. ....                                                 | 261 |
|      | Fähigkeiten und Wahrscheinlichkeiten kombinieren. ....                        | 264 |
| 12.8 | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                             | 266 |
| 13   | <b>Spielmechaniken müssen ausbalanciert sein</b> .....                        | 269 |
| 13.1 | Die zwölf gängigsten Typen des Game Balancings .....                          | 271 |
|      | Balance-Typ Nr. 1: Fairness. ....                                             | 271 |
|      | Balance-Typ Nr. 2: Herausforderung vs. Erfolgserlebnis .....                  | 276 |
|      | Balance-Typ Nr. 3: Relevante Spielerentscheidungen. ....                      | 279 |
|      | Balance-Typ Nr. 4: Können vs. Glück. ....                                     | 284 |
|      | Balance-Typ Nr. 5: Verstand vs. Fingerfertigkeit. ....                        | 285 |
|      | Balance-Typ Nr. 6: Einzelkonkurrenz vs. Teamwork .....                        | 287 |
|      | Balance-Typ Nr. 7: Kurz vs. lang. ....                                        | 290 |
|      | Balance-Typ Nr. 8: Belohnungen .....                                          | 291 |
|      | Balance-Typ Nr. 9: Strafen .....                                              | 295 |
|      | Balance-Typ Nr. 10: Handlungsfreiheit vs. Erlebniskontrolle ....              | 299 |
|      | Balance-Typ Nr. 11: Einfach vs. komplex .....                                 | 300 |
|      | Balance-Typ Nr. 12: Detailtreue vs. Fantasie .....                            | 305 |
| 13.2 | Game-Balancing-Methoden .....                                                 | 307 |
| 13.3 | Game Balancing für Wirtschaftssysteme. ....                                   | 310 |
| 13.4 | Dynamisches Game Balancing. ....                                              | 312 |
| 13.5 | Das große Ganze .....                                                         | 313 |
| 13.6 | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                             | 313 |
| 14   | <b>Spielmechaniken unterstützen Puzzles.</b> .....                            | 315 |
| 14.1 | Das größte Puzzle von allen .....                                             | 316 |
| 14.2 | Sind Puzzles nicht »out«? .....                                               | 318 |
| 14.3 | Gute Puzzles .....                                                            | 319 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 1: Machen Sie die Zielsetzung deutlich. ....                | 319 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 2: Ermöglichen Sie einen problemlosen<br>Einstieg .....     | 321 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 3: Machen Sie Fortschritte erkennbar .....                  | 322 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 4: Vermitteln Sie das Gefühl der Lösbarkeit. ..             | 324 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 5: Heben Sie den Schwierigkeitsgrad<br>stufenweise an ..... | 324 |
|      | Puzzleprinzip Nr. 6: Parallelität gönnt den Spielern eine<br>Pause. ....      | 326 |

|           |                                                                         |            |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------|------------|
|           | Puzzleprinzip Nr. 7: Eine Pyramidenstruktur fördert das Interesse ..... | 326        |
|           | Puzzleprinzip Nr. 8: Hinweise fördern ebenfalls das Interesse .....     | 328        |
|           | Puzzleprinzip Nr. 9: Liefern Sie die Lösung! .....                      | 328        |
|           | Puzzleprinzip Nr. 10: Intuition ist ein zweiseitiges Schwert .....      | 329        |
| 14.4      | Ein letztes Puzzleteil .....                                            | 330        |
| 14.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema. ....                       | 330        |
| <b>15</b> | <b>Das Spielen erfolgt über das Interface .....</b>                     | <b>331</b> |
| 15.1      | Zwischen Yin und Yang .....                                             | 332        |
| 15.2      | Analyse .....                                                           | 333        |
| 15.3      | Die Schleife der Interaktion .....                                      | 339        |
|           | Das ist »echt fett« .....                                               | 343        |
|           | Urtümlichkeit .....                                                     | 345        |
| 15.4      | Informationskanäle .....                                                | 346        |
|           | Modi .....                                                              | 351        |
|           | Weitere Interface-Tipps .....                                           | 353        |
| 15.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema. ....                       | 358        |
| <b>16</b> | <b>Erlebnisse werden an Interessenkurven gemessen. ....</b>             | <b>359</b> |
| 16.1      | Meine erste Lupe .....                                                  | 360        |
| 16.2      | Interessenkurven .....                                                  | 362        |
| 16.3      | Muster im Muster .....                                                  | 365        |
| 16.4      | Wie misst man das Interesse? .....                                      | 369        |
|           | Faktor 1: Inhärentes Interesse .....                                    | 370        |
|           | Faktor 2: Die Poesie der Präsentation. ....                             | 371        |
|           | Faktor 3: Projektion .....                                              | 371        |
| 16.5      | Beispiele für Interessensfaktoren .....                                 | 374        |
| 16.6      | Zusammenfassung .....                                                   | 376        |
| 16.7      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema. ....                       | 377        |
| <b>17</b> | <b>Ein Teil des Erlebnisses besteht in der Story .....</b>              | <b>379</b> |
| 17.1      | Story/Spiel-Dualismus .....                                             | 380        |
| 17.2      | Der Mythos der passiven Unterhaltung .....                              | 381        |
| 17.3      | Der Traum .....                                                         | 382        |
| 17.4      | Die Realität .....                                                      | 383        |
|           | Realwelt-Methode 1: Das Perlenkettenmodell .....                        | 383        |
|           | Realwelt-Methode 2: Der »Geschichtenautomat« .....                      | 384        |

|           |                                                                                                 |            |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 17.5      | Die Probleme . . . . .                                                                          | 386        |
|           | Problem Nr. 1: Gute Geschichten sind in sich geschlossen . . . . .                              | 386        |
|           | Problem Nr. 2: Die kombinatorische Explosion . . . . .                                          | 386        |
|           | Problem Nr. 3: Mehrere Spielenden verunsichern und<br>enttäuschen . . . . .                     | 387        |
|           | Problem Nr. 4: Nicht genug »Verben«. . . . .                                                    | 389        |
|           | Problem Nr. 5: Zeitreisen machen tragische Momente<br>bedeutungslos. . . . .                    | 389        |
| 17.6      | Der wiedergeborene Traum . . . . .                                                              | 390        |
| 17.7      | Story-Tipps für Game Designer . . . . .                                                         | 391        |
| 17.8      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                           | 404        |
| <b>18</b> | <b>Story und Spiel lassen sich durch indirekte Kontrolle kunstvoll<br/>kombinieren. . . . .</b> | <b>405</b> |
| 18.1      | Das Gefühl der Handlungsfreiheit. . . . .                                                       | 407        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 1: Einschränkungen. . . . .                                   | 408        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 2: Zielsetzungen . . . . .                                    | 410        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 3: Interface . . . . .                                        | 411        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 4: Visuelles Design . . . . .                                 | 411        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 5: Charaktere . . . . .                                       | 416        |
|           | Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 6: Musik. . . . .                                             | 418        |
| 18.2      | Geheime Absprache . . . . .                                                                     | 420        |
| 18.3      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                           | 425        |
| <b>19</b> | <b>Storys und Spiele finden in Welten statt . . . . .</b>                                       | <b>427</b> |
| 19.1      | Transmediale Welten . . . . .                                                                   | 428        |
| 19.2      | Das Phänomen Pokémon . . . . .                                                                  | 430        |
| 19.3      | Die Eigenschaften von transmedialen Welten . . . . .                                            | 432        |
| 19.4      | Die Gemeinsamkeiten erfolgreicher transmedialer Welten. . . . .                                 | 435        |
| <b>20</b> | <b>Welten werden von Charakteren bevölkert . . . . .</b>                                        | <b>439</b> |
| 20.1      | Das Wesen der Spielcharaktere . . . . .                                                         | 440        |
| 20.2      | Avatare . . . . .                                                                               | 442        |
|           | Die ideale Charaktertyp . . . . .                                                               | 443        |
|           | Das »unbeschriebene Blatt« . . . . .                                                            | 443        |
| 20.3      | Mitreißende Spielcharaktere erschaffen . . . . .                                                | 445        |
| 20.4      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                           | 463        |
| <b>21</b> | <b>Welten enthalten Spielräume. . . . .</b>                                                     | <b>465</b> |
| 21.1      | Der Zweck der Architektur . . . . .                                                             | 466        |

|           |                                                                                      |            |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2I.2      | Den Spielraum organisieren . . . . .                                                 | 466        |
| 2I.3      | Christopher Alexander ist ein Genie . . . . .                                        | 470        |
|           | Alexanders 15 Eigenschaften lebendiger Strukturen . . . . .                          | 472        |
| 2I.4      | Reale Architektur vs. virtuelle Architektur . . . . .                                | 475        |
|           | Auf die Größe kommt es an . . . . .                                                  | 476        |
|           | Third-Person-Verzerrung . . . . .                                                    | 477        |
| 2I.5      | Level-Design . . . . .                                                               | 480        |
| 2I.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                | 480        |
| <b>22</b> | <b>Das »Look and Feel« der Spielwelt wird durch die Ästhetik definiert . . . . .</b> | <b>481</b> |
| 22.1      | Der Nutzen der Ästhetik . . . . .                                                    | 482        |
| 22.2      | Richtig hinschauen lernen . . . . .                                                  | 484        |
| 22.3      | Die Ästhetik auf das Design einwirken lassen . . . . .                               | 485        |
| 22.4      | Wie viel ist genug? . . . . .                                                        | 487        |
| 22.5      | Nutzen Sie Sound . . . . .                                                           | 488        |
| 22.6      | Kunst und Technik ausbalancieren . . . . .                                           | 489        |
| 22.7      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                | 490        |
| <b>23</b> | <b>Manche Spiele werden gemeinsam mit anderen gespielt . . . . .</b>                 | <b>491</b> |
| 23.1      | Wir sind nicht allein . . . . .                                                      | 492        |
| 23.2      | Warum wir mit anderen spielen . . . . .                                              | 493        |
| 23.3      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                | 496        |
| <b>24</b> | <b>Spieler bilden manchmal Communitys . . . . .</b>                                  | <b>497</b> |
| 24.1      | Mehr als nur andere Spieler . . . . .                                                | 498        |
| 24.2      | Zehn Tipps für starke Communitys . . . . .                                           | 500        |
| 24.3      | Die »Griefing«-Problematik . . . . .                                                 | 510        |
| 24.4      | Die Zukunft der Game Communitys . . . . .                                            | 514        |
| 24.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                | 514        |
| <b>25</b> | <b>Der Designer arbeitet normalerweise mit einem Team . . . . .</b>                  | <b>515</b> |
| 25.1      | Das Geheimnis erfolgreicher Teamarbeit . . . . .                                     | 516        |
| 25.2      | Wenn Ihnen das Spiel nicht liegt, begeistern Sie sich für das Publikum . . . . .     | 518        |
| 25.3      | Gemeinschaftliches Designen . . . . .                                                | 520        |
| 25.4      | Teamkommunikation . . . . .                                                          | 522        |
| 25.5      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                                | 528        |
| <b>26</b> | <b>Das Team kommuniziert auch mittels Dokumentationen . . . . .</b>                  | <b>529</b> |
| 26.1      | Der Mythos der Game-Design-Dokumentation . . . . .                                   | 530        |

|      |                                                                               |     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 26.2 | Der Zweck der Dokumentation . . . . .                                         | 531 |
|      | Gedächtnisstütze . . . . .                                                    | 531 |
|      | Kommunikationsmittel . . . . .                                                | 531 |
| 26.3 | Game-Design-Dokumentationsarten . . . . .                                     | 531 |
|      | Design . . . . .                                                              | 532 |
|      | Programmierung . . . . .                                                      | 533 |
|      | Artwork . . . . .                                                             | 534 |
|      | Produktion . . . . .                                                          | 535 |
|      | Autoren . . . . .                                                             | 536 |
|      | Spieler . . . . .                                                             | 536 |
| 26.4 | Also, wo fange ich an? . . . . .                                              | 537 |
| 26.5 | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                         | 538 |
| 27   | <b>Gute Spiele entstehen durch Spieltests</b> . . . . .                       | 539 |
| 27.1 | Spieltests . . . . .                                                          | 540 |
| 27.2 | Mein dunkles Geheimnis . . . . .                                              | 541 |
| 27.3 | Testfragen, die erste: Warum? . . . . .                                       | 542 |
| 27.4 | Testfragen, die zweite: Wer? . . . . .                                        | 543 |
| 27.5 | Testfragen, die dritte: Wo? . . . . .                                         | 545 |
| 27.6 | Testfragen, die vierte: Was? . . . . .                                        | 548 |
|      | Das erste Was: Erkenntnisse, die Sie erwarten . . . . .                       | 548 |
|      | Das zweite Was: Erkenntnisse, die Sie überraschen . . . . .                   | 549 |
| 27.7 | Testfragen, die fünfte: Wie? . . . . .                                        | 549 |
|      | Sollten Sie überhaupt dabei sein? . . . . .                                   | 549 |
|      | Was sagen Sie den Testern, bevor es losgeht? . . . . .                        | 550 |
|      | Wo schauen Sie hin? . . . . .                                                 | 550 |
|      | Welche Daten sollten während des Spieltests noch<br>erhoben werden? . . . . . | 551 |
|      | Kann ich die Spieler während des Spiels stören? . . . . .                     | 552 |
|      | Welche Daten sollte ich nach der Testsession erheben? . . . . .               | 553 |
| 27.8 | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema . . . . .                         | 556 |
| 28   | <b>Das Team baut ein Spiel mithilfe von Technologie</b> . . . . .             | 557 |
| 28.1 | Technologie – endlich! . . . . .                                              | 558 |
| 28.2 | Fundamental vs. dekorativ . . . . .                                           | 560 |
|      | Mickys erster Trickfilmauftritt . . . . .                                     | 560 |
|      | Abalone . . . . .                                                             | 561 |
|      | Sonic the Hedgehog . . . . .                                                  | 561 |
|      | Myst . . . . .                                                                | 562 |

|           |                                                                      |            |
|-----------|----------------------------------------------------------------------|------------|
|           | Journey .....                                                        | 562        |
|           | Ragdoll-Engine .....                                                 | 563        |
| 28.3      | Die Touch-Revolution .....                                           | 564        |
| 28.4      | Der Hype-Zyklus .....                                                | 564        |
| 28.5      | »The Innovator's Dilemma« .....                                      | 566        |
| 28.6      | Das Gesetz der Divergenz .....                                       | 567        |
| 28.7      | Die Singularität .....                                               | 568        |
| 28.8      | Schauen Sie in Ihre Kristallkugel .....                              | 569        |
| 28.9      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                    | 573        |
| <b>29</b> | <b>Für Ihr Spiel wird es vermutlich einen Kunden geben.</b> .....    | <b>575</b> |
| 29.1      | Wen kümmert es, was der Kunde meint? .....                           | 576        |
| 29.2      | Mit ungeeigneten Vorgaben umgehen. ....                              | 577        |
| 29.3      | Nicht so einen Stein. ....                                           | 578        |
| 29.4      | Die drei Ebenen der Begierde .....                                   | 579        |
| 29.5      | Florenz 1498 .....                                                   | 580        |
| 29.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                    | 582        |
| <b>30</b> | <b>Der Designer stellt dem Kunden eine Präsentation vor</b> .....    | <b>583</b> |
| 30.1      | Warum ich? .....                                                     | 584        |
| 30.2      | Machtverhandlungen .....                                             | 585        |
| 30.3      | Die Ideen-Hierarchie .....                                           | 585        |
| 30.4      | Zwölf Tipps für ein erfolgreiches Angebot .....                      | 586        |
| 30.5      | Und was ist mit Kickstarter? .....                                   | 596        |
| 30.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                    | 599        |
| <b>31</b> | <b>Designer und Kunde wollen mit dem Spiel Profit erzielen</b> ..... | <b>601</b> |
| 31.1      | Geld und Liebe .....                                                 | 602        |
| 31.2      | Verinnerlichen Sie Ihr Geschäftsmodell .....                         | 603        |
|           | Direktdownload .....                                                 | 605        |
|           | Free to play .....                                                   | 606        |
| 31.3      | Lernen Sie Ihre Konkurrenz kennen .....                              | 607        |
| 31.4      | Lernen Sie Ihre Klientel kennen .....                                | 608        |
| 31.5      | Eignen Sie sich den Fachjargon an. ....                              | 609        |
|           | Allgemeine Fachbegriffe im Game Business .....                       | 610        |
|           | »Free-to-play«-Fachbegriffe im Game Business .....                   | 611        |
| 31.6      | Machen Sie sich mit den Top-Sellern vertraut .....                   | 612        |
| 31.7      | Die Bedeutung von Barrieren .....                                    | 613        |
| 31.8      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                    | 616        |

|           |                                                                                  |            |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>32</b> | <b>Spiele bewirken eine Transformation der Spieler</b> .....                     | <b>617</b> |
| 32.1      | Inwiefern verändern uns Spiele? .....                                            | 618        |
| 32.2      | Können Spiele eine positive Wirkung auf uns haben? .....                         | 618        |
|           | Emotionale Stabilität .....                                                      | 618        |
|           | Kontaktanbahnung .....                                                           | 619        |
|           | Geistiges und körperliches Training .....                                        | 619        |
|           | Bildung .....                                                                    | 620        |
| 32.3      | Transformierende Spiele. ....                                                    | 627        |
|           | Transformationstipp #1: Definieren Sie die beabsichtigte<br>Transformation ..... | 627        |
|           | Transformationstipp #2: Konsultieren Sie die Besten<br>Ihres Fachs .....         | 628        |
|           | Transformationstipp #3: Was braucht der Lehrer? .....                            | 628        |
|           | Transformationstipp #4: Übertreiben Sie es nicht .....                           | 629        |
|           | Transformationstipp #5: Nehmen Sie eine sorgfältige<br>Bewertung vor .....       | 630        |
|           | Transformationstipp #6: Wählen Sie den richtigen Ort. ....                       | 631        |
|           | Transformationstipp #7: Akzeptieren Sie die<br>Marktgegebenheiten .....          | 631        |
| 32.4      | Können Spiele eine negative Wirkung auf uns haben? .....                         | 631        |
|           | Gewalt .....                                                                     | 632        |
|           | Sucht .....                                                                      | 634        |
| 32.5      | Erlebnisse .....                                                                 | 636        |
| 32.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                                | 638        |
| <b>33</b> | <b>Designer haben eine Verantwortung</b> .....                                   | <b>639</b> |
| 33.1      | Die Gefahren der Arbeit im Verborgenen .....                                     | 640        |
| 33.2      | Verantwortung übernehmen .....                                                   | 641        |
| 33.3      | Ihre verborgenen Motive .....                                                    | 642        |
| 33.4      | Das offenkundige Geheimnis .....                                                 | 643        |
| 33.5      | Der Ring .....                                                                   | 644        |
| 33.6      | Weitere Informationsquellen zu diesem Thema .....                                | 645        |
| <b>34</b> | <b>Jeder Designer hat eine Berufung</b> .....                                    | <b>647</b> |
| 34.1      | Das Thema aller Themen .....                                                     | 648        |
| <b>35</b> | <b>Auf Wiedersehen</b> .....                                                     | <b>651</b> |
| 35.1      | Alle guten Dinge ... ..                                                          | 652        |
| 35.2      | Fußnoten zu allen Kapiteln .....                                                 | 652        |
|           | <b>Stichwortverzeichnis</b> .....                                                | <b>667</b> |