

Stichwortverzeichnis

A

Achievements 208, 237
Alleinstellungsmerkmale
261–262
Analoge Spiele 30

B

Bahnung und Hemmung
221
Balancing 109, 126
Belohnung 275
Kampf 278
Matching 114, 282
Spielwährung 286
Stufenanstieg 276, 306
Zeit 66, 274
Bashing 118
Basic Plots 179
Bedürfnishierarchie 89
Belohnung 90, 119, 199,
201, 275
Belohnungshöhepunkt
276
Bewegungsmechanik
132, 134
Boss Challenge 55, 84, 107,
129, 142, 189, 212, 240, 257,
268
Bossbogen 177
Brainstorming 113
Buchqueste 39
Queste 62, 67, 75, 82, 84,
88, 91, 98, 101–102, 113,
136, 141, 153, 159, 176,
182, 186, 202, 218, 228,
236, 238, 250, 262, 264
Questkarte 41

C

Charakterbogen SC und NSC
172
Cool-down 121
Coverstory 72, 146, 149, 151,
154, 188, 280
Curriculum 291

D

Digitale Spiele 30, 32
Dominoeffekt 105, 115
Dramatische Situationen 180
Droprate 204

E

Eingabemöglichkeiten 33, 299
Einzelspielanalyse 137
ELO-System 115, 282
Endgame 191, 207
Endliche Spiele 193
EP *siehe* Stufenanstieg
Erfahrungspunkte *siehe*
Stufenanstieg
Erfolgskontrolle 125
ExerGame 150

F

Flow 156

G

Gamedesignaufgaben 32–33,
35, 37, 52, 54, 96, 102, 112,
228, 260, 290
Gamedesigndokument 37, 250,
290
Gamedesignercharakterbogen
43–44
benutzen 43
Gamedesignhandwerk 48
Mindset & Ausdauer 48
Wahrnehmung 47
Gamedesignfähigkeiten *siehe*
Gamedesignaufgaben
Gamedesignhandwerk 48, 70,
74, 100, 104, 126, 132, 136,
139, 149, 151, 200, 228, 234,
246, 286
Gamedesignprobleme 33,
109, 120, 122, 234, 273
Inflation 201
Kreativblockaden 156
GDD *siehe* Gamedesigndoku-
ment

H

Herausforderung *siehe* Span-
nung

I

Innere Logik 154
Intuitives Design 232, 236

K

Kampfsystem 280
Klonwelten 160
Best of Cool Stuff 166
Cyberpunk 165
Endzeit/Postapokalypse 165
Griechische Antike 164
High Fantasy und Fantasy
164
Japan/Samurai/Ninja/(Ost-)
Asien 163
Panzer/Krieg 162
Römer 161
Vampire/Werwölfe 160
Zombies 160
KPI *siehe* Erfolgskontrolle
Kreativblockaden 156
Kreativität 49

L

Lernpfad 41
Lerntheorien 222
Lerntypen 227, 239
Let's Play 236
Ligasystem 205, 210

M

Marketing 94, 259, 265
Marktsystem 32, 268, 286
Masterplots 180
Medium 30, 115, 234,
259, 290
Mentoren 238
Milgram-Experiment 149
Mindset & Ausdauer 48
MMORPG 37
Mockup 256

Monsterbogen 175

Moodboard 248

O

Online 32

Organisches Weltdesign 155

P

Persistente Spiele 198, 207, 277, 287

Persona 96

Praxisdominante Strategie 126–127

Preisgestaltung 285

Proficheater 123

Prototyp 31, 256

Psychologie 91, 149, 181, 219
Bahnung und Hemmung 221

Drang der Mustervervollständigung 195

Feuermuster 222

Lerntheorien 222, 230

Lerntypen 227

Schemata 181

Pushing 118, 200

Q

Queste 40, 62, 67, 75, 82, 84, 88, 91, 98, 101–102, 113, 136, 141, 153, 159, 176, 182, 186, 202, 218, 228, 236, 238, 250, 262, 264

Questkarte 41

R

Reaktive Systeme 206

Referenzierungstechnik 186

Regellücken 61, 63, 123, 265

Regelschatzkiste *siehe*
Gamedesignhandwerk

Rollenspiel 43

S

Sanfter Reset 210

Schaden pro Sekunde 279

Schemata 181

Seelenkuss 197

Serious Games 31

ExerGame 150

Spannung 107, 116, 278

Spielaktion 62, 68, 274, 282
Reihenfolge 63

Spielanalyse 131, 135, 309

Einzelspielanalyse 137

grober Genrescan 136, 305

Tiefenscan 139

Spielanleitung 124, 228, 237, 296

Spieldynamik 68

Spieleart 29–30, 32

Spieleidee 33

Spieleinstieg 219, 228

stufenbasiertes Design 237

Spielerfrust 89, 107, 111, 115, 126, 128

Spielgenre 50, 85, 100, 132, 147, 262

Spielmaterial 60

Spielmechanik 32, 128, 137, 139, 237, 304

Spielregeln 31–33, 59, 76, 132, 309

Regellücken 61

Spielspaß 88, 110, 218, 309

Spielziel 30, 192, 309

Stellschrauben 112, 132, 134, 280

Storytelling 145, 178

Charaktere 96, 167, 170

Coverstory 72, 146, 149, 151, 154, 188

innere Logik 154

linear 178

nichtlinear 182

organisches Weltdesign 155

Puzzletechnik 187

Strategie 69

praxisdominante 126–127

Stufenanstieg 276–277

Stufenbasiertes Design 237

Suchmaschinenoptimierung 265

Superdupertitan 153

T

Teamplay 244

Testspielen 124, 238

Tooltip 234, 236

Tutorial *siehe* Spieleinstieg

U

Unterhaltungsspiele 31

V

Vergessenskurve 230

Verzweigte Handlungsstränge 183

Verzweigungsalternativen 184

W

Wahrnehmung 47, 137, 220

Welpenschutz 200

Wiederspielwert 193

Wissen on demand 234

Wissensvermittlung 236, 245

Würfelarten 69, 72

Z

Zeitbalancing 66

Zielgruppe 92, 96, 110, 233, 261, 263, 266

erstellen 92

Persona 96, 98

Zufall 69, 71, 204, 278