

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* Gamedesigndokument

H

Herausforderung *siehe* Spannung

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

334 Stichwortverzeichnis

Monsterbogen 175
Moodboard 248

O

Online 32
Organisches Weltdesign 155

P

Persistente Spiele 198, 207, 277, 287
Persona 96
Praxismodominante 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
Tiefescan 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
praxismodominante 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