



mitp

Jesse  
Schell

3. Auflage

# Die Kunst des Game Designs

Bessere Games **konzipieren**  
und **entwickeln**





## **Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)**

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses E-Book, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf räumen wir Ihnen das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Jede Verwertung außerhalb dieser Grenzen ist ohne unsere Zustimmung unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Je nachdem wo Sie Ihr E-Book gekauft haben, kann dieser Shop das E-Book vor Missbrauch durch ein digitales Rechtemanagement schützen. Häufig erfolgt dies in Form eines nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichens, das dann individuell pro Nutzer signiert ist. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Beim Kauf des E-Books in unserem Verlagsshop ist Ihr E-Book DRM-frei.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen,

*Ihr mitp-Verlagsteam*



Neuerscheinungen, Praxistipps, Gratiskapitel,  
Einblicke in den Verlagsalltag –  
gibt es alles bei uns auf Instagram und Facebook



[instagram.com/mitp\\_verlag](https://www.instagram.com/mitp_verlag)



[facebook.com/mitp.verlag](https://www.facebook.com/mitp.verlag)

# Inhaltsverzeichnis

**Impressum**

**Danksagungen**

**Hallo!**

## **Kapitel 1: Am Anfang steht der Designer**

- 1.1 Magische Worte
- 1.2 Welche Fähigkeiten und Kenntnisse braucht ein Game Designer?
- 1.3 Die wichtigste Fähigkeit von allen
- 1.4 Die fünf Kategorien des Zuhörens
- 1.5 Das Geheimnis der Begabung
- 1.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 2: Der Designer erschafft ein Erlebnis**

- 2.1 Das Spiel selbst ist nicht das Erlebnis
- 2.2 Gilt das speziell für Spiele?
- 2.3 Drei praktische Ansätze für den Griff nach den Sternen
  - Psychologie
  - Anthropologie
  - Design
- 2.4 Selbstbeobachtung: Nutzen, Risiken, Praxis
  - Risikofaktor Nr. 1: Selbstbeobachtung kann zu falschen Rückschlüssen auf die Realität führen

Risikofaktor Nr. 2: Was nach eigener Erfahrung wahr ist, mag für andere nicht wahr sein

2.5 Analysieren Sie Ihre Empfindungen

2.6 Heisenberg bezwingen

Erinnerungen analysieren

Zweifachanalyse

Flüchtige Blicke erhaschen

Stilles Beobachten

2.7 Die Essenz des Erlebnisses

2.8 Nur das, was Sie empfinden, ist auch real

### **Kapitel 3: Das Erlebnis findet an einem Ort statt**

3.1 Der Treibsand der Plattformen

3.2 Private Orte

Die Feuerstelle

Das Arbeitszimmer

Die Lesecke

3.3 Öffentliche Orte

Das Theater

Die Arena

Das Museum

3.4 Halbprivate/halböffentliche Orte

Der Spieltisch

Der Spielplatz

Beliebige Orte

3.5 Gemischte und passende Orte

3.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

### **Kapitel 4: Das Erlebnis erwächst aus dem Spiel**

- 4.1 Ein Exkurs zum Thema Definition
- 4.2 Was ist eigentlich ein Spiel?
- 4.3 Nun aber ernsthaft: Was ist ein Spiel?
- 4.4 Einmaleins der Problemlösung
- 4.5 Die Früchte unserer Arbeit
- 4.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 5: Das Spiel besteht aus Elementen**

- 5.1 Woraus sind kleine Spiele gemacht?
- 5.2 Die vier Grundelemente
- 5.3 Haut und Skelett

## **Kapitel 6: Die Elemente stützen ein Thema**

- 6.1 Bloß Spiele
- 6.2 Verbindliche Themen
- 6.3 Resonanz
- 6.4 Zurück zur Realität
- 6.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 7: Am Anfang steht die Spielidee**

- 7.1 Inspiration
- 7.2 Die Problemstellung definieren
- 7.3 Wie man schläft
- 7.4 Ihr stiller Partner
  - Stiller-Partner-Tipp #1: Seien Sie aufmerksam
  - Stiller-Partner-Tipp #2: Zeichnen Sie Ihre Ideen auf
  - Stiller-Partner-Tipp #3: Kontrollieren Sie seine Bedürfnisse (mit Bedacht)

Stiller-Partner-Tipp #4: Schlafen

Stiller-Partner-Tipp #5: Nicht so viel Druck ausüben

Eine persönliche Beziehung

## 7.5 16 wichtige Brainstorming-Tipps

Brainstorming-Tipp #1: Die schriftliche Antwort

Brainstorming-Tipp #2: Handschriftlich oder getippt?

Brainstorming-Tipp #3: Malen

Brainstorming-Tipp #4: Spielzeug

Brainstorming-Tipp #5: Ändern Sie Ihre Perspektive

Brainstorming-Tipp #6: Vertiefen Sie sich in die Problemstellung

Brainstorming-Tipp #7: Seien Sie humorvoll

Brainstorming-Tipp #8: Scheuen Sie keine Kosten

Brainstorming-Tipp #9: Schreiben Sie an die Wand

Brainstorming-Tipp #10: »The Space remembers«

Brainstorming-Tipp #11: Schreiben Sie alles auf

Brainstorming-Tipp #12: Nummerieren Sie Ihre Listen

Brainstorming-Tipp #13: Werfen Sie Ihre Annahmen über Bord

Brainstorming-Tipp #14: Mischen Sie Kategorien und ordnen Sie sie zu

Brainstorming-Tipp #15: Führen Sie Selbstgespräche

Brainstorming-Tipp #16: Finden Sie einen Partner

## 7.6 All diese Ideen! Und jetzt?

## 7.7 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

# **Kapitel 8: Das Spiel durch Iteration verbessern**

## 8.1 Eine Spielidee auswählen

## 8.2 Die acht Filter

### 8.3 Die Schleifenregel

### 8.4 Ein kurzer historischer Exkurs zum Thema Softwareengineering

Gefahr – Wasserfall – Zurückbleiben

Barry Boehm hat ein Herz für Sie

### 8.5 Das »Agile Manifesto«

### 8.6 Risikoanalyse und Prototyperstellung

Beispiel: Die Gefangenen von Bubbleville

### 8.7 Zehn Tipps für die produktive Prototypentwicklung

Prototyp-Tipp #1: Beantworten Sie eine Frage

Prototyp-Tipp #2: Lassen Sie die Qualität außer Acht

Prototyp-Tipp #3: Klammern Sie nicht

Prototyp-Tipp #4: Priorisieren Sie Ihre Prototypen

Prototyp-Tipp #5: Bauen Sie mehrere Prototypen parallel

Prototyp-Tipp #6: Es muss nicht digital sein

### 8.8 Tetris: Ein Papierprototyp

### 8.9 Halo: Ein Papierprototyp

Prototyp-Tipp #7: Es muss nicht interaktiv sein

Prototyp-Tipp #8: Setzen Sie eine für »schnelle Schleifendurchläufe« geeignete Game Engine ein

Prototyp-Tipp #9: Bauen Sie das Spielzeug zuerst

Prototyp-Tipp #10: Ergreifen Sie Gelegenheiten für weitere Schleifendurchläufe

### 8.10 Den Schleifendurchlauf abschließen

Schleifendurchlauf Nr. 1: »Neues Rennspiel«

Schleifendurchlauf Nr. 2: »U-Boot-Rennspiel«

Schleifendurchlauf Nr. 3: Spiel mit »Fliegenden Dinos«

8.11 Wie viel ist genug?

8.12 Ihr heimlicher Antrieb

8.13 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 9: Das Spiel ist für den Spieler gemacht**

9.1 Einsteins Geige

9.2 Versetzen Sie sich in andere hinein

9.3 Demografie

9.4 Ist das Medium der Frauenfeind?

Fünf Dinge, die Männer (angeblich) an Spielen mögen

Fünf Dinge, die Frauen (angeblich) an Spielen mögen

9.5 Psychografie

LeBlancs Klassifizierung des Spielspaßes

Bartles Klassifizierung der Spielertypen

Mehr Spaß: MEHR!

9.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 10: Das Erlebnis findet in der Vorstellung des Spielers statt**

10.1 Modellbildung

10.2 Fokussierung

10.3 Einfühlungsvermögen

10.4 Vorstellungskraft

10.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 11: Die Vorstellung des Spielers gedeiht durch Motivation**

- 11.1 Bedürfnisse ...
- 11.2 ... und noch mehr Bedürfnisse
- 11.3 Intrinsische vs. extrinsische Motivation
- 11.4 »Will ich« vs. »Muss ich«
- 11.5 Neuartigkeit
- 11.6 Beurteilung
- 11.7 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 12: Einige Elemente sind Spielmechaniken**

- 12.1 Mechanik 1: Spielraum
  - Verschachtelte Spielräume
  - Nulldimensionen
- 12.2 Mechanik 2: Zeit
  - Diskrete und kontinuierliche Zeit
  - Zeitmessung und Wettrennen
  - Kontrolle über die Zeit
- 12.3 Mechanik 3: Objekte, Attribute und Statusangaben
  - Geheimnisse
- 12.4 Mechanik 4: Aktionen
  - Emergentes Gameplay
- 12.5 Mechanik 5: Regeln
  - Parletts Regelanalyse
  - Modi
  - Schiedsrichter
  - Manipulation
  - Die wichtigste Regel
  - Regeln - Zusammenfassung
- 12.6 Mechanik 6: Fähigkeiten

Reale vs. virtuelle Fähigkeiten  
Spezifizierungsfähigkeiten

## 12.7 Mechanik 7: Wahrscheinlichkeiten

Die »Erfindung« der Wahrscheinlichkeitsrechnung  
Zehn Wahrscheinlichkeitsregeln, die jeder Game  
Designer kennen sollte

Erwartungswerte

Wägen Sie die Werte sorgfältig ab

Das menschliche Element

Fähigkeiten und Wahrscheinlichkeiten kombinieren

## 12.8 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

# **Kapitel 13: Spielmechaniken müssen ausbalanciert sein**

## 13.1 Die zwölf gängigsten Typen des Game Balancings

Balance-Typ Nr. 1: Fairness

Balance-Typ Nr. 2: Herausforderung vs.  
Erfolgserlebnis

Balance-Typ Nr. 3: Relevante Spielerentscheidungen

Balance-Typ Nr. 4: Können vs. Glück

Balance-Typ Nr. 5: Verstand vs. Fingerfertigkeit

Balance-Typ Nr. 6: Einzelkonkurrenz vs. Teamwork

Balance-Typ Nr. 7: Kurz vs. lang

Balance-Typ Nr. 8: Belohnungen

Balance-Typ Nr. 9: Strafen

Balance-Typ Nr. 10: Handlungsfreiheit vs.  
Erlebniskontrolle

Balance-Typ Nr. 11: Einfach vs. komplex

Balance-Typ Nr. 12: Detailtreue vs. Fantasie

## 13.2 Game-Balancing-Methoden

- 13.3 Game Balancing für Wirtschaftssysteme
- 13.4 Dynamisches Game Balancing
- 13.5 Das große Ganze
- 13.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 14: Spielmechaniken unterstützen Puzzles**

- 14.1 Das größte Puzzle von allen
- 14.2 Sind Puzzles nicht »out«?
- 14.3 Gute Puzzles
  - Puzzleprinzip Nr. 1: Machen Sie die Zielsetzung deutlich
  - Puzzleprinzip Nr. 2: Ermöglichen Sie einen problemlosen Einstieg
  - Puzzleprinzip Nr. 3: Machen Sie Fortschritte erkennbar
  - Puzzleprinzip Nr. 4: Vermitteln Sie das Gefühl der Lösbarkeit
  - Puzzleprinzip Nr. 5: Heben Sie den Schwierigkeitsgrad stufenweise an
  - Puzzleprinzip Nr. 6: Parallelität gönnt den Spielern eine Pause
  - Puzzleprinzip Nr. 7: Eine Pyramidenstruktur fördert das Interesse
  - Puzzleprinzip Nr. 8: Hinweise fördern ebenfalls das Interesse
  - Puzzleprinzip Nr. 9: Liefern Sie die Lösung!
  - Puzzleprinzip Nr. 10: Intuition ist ein zweischneidiges Schwert
- 14.4 Ein letztes Puzzleteil
- 14.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 15: Das Spielen erfolgt über das Interface**

15.1 Zwischen Yin und Yang

15.2 Analyse

15.3 Die Schleife der Interaktion

Das ist »echt fett«

Urtümlichkeit

15.4 Informationskanäle

Schritt 1: Informationen auflisten und nach Priorität ordnen

Schritt 2: Informationskanäle auflisten

Schritt 3: Den Kanälen Informationen zuordnen

Schritt 4: Verwendung von Dimensionen prüfen

Modi

Weitere Interface-Tipps

15.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 16: Erlebnisse werden an Interessenkurven gemessen**

16.1 Meine erste Lupe

16.2 Interessenkurven

16.3 Muster im Muster

16.4 Wie misst man das Interesse?

Faktor 1: Inhärentes Interesse

Faktor 2: Die Poesie der Präsentation

Faktor 3: Projektion

16.5 Beispiele für Interessensfaktoren

16.6 Zusammenfassung

16.7 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 17: Ein Teil des Erlebnisses besteht in der Story**

17.1 Story/Spiel-Dualismus

17.2 Der Mythos der passiven Unterhaltung

17.3 Der Traum

17.4 Die Realität

Realwelt-Methode 1: Das Perlenkettenmodell

Realwelt-Methode 2: Der »Geschichtenautomat«

17.5 Die Probleme

Problem Nr. 1: Gute Geschichten sind in sich geschlossen

Problem Nr. 2: Die kombinatorische Explosion

Problem Nr. 3: Mehrere Spielenden verunsichern und enttäuschen

Problem Nr. 4: Nicht genug »Verben«

Problem Nr. 5: Zeitreisen machen tragische Momente bedeutungslos

17.6 Der wiedergeborene Traum

17.7 Elf Story-Tipps für Game Designer

Story-Tipp #1: Berücksichtigen Sie den Aufbau der Story

Story-Tipp #2: Lassen Sie Ihre Story die Arbeit erledigen!

Story-Tipp #3: Ziele, Widrigkeiten und Konflikte

Story-Tipp #4: Lassen Sie die Fantasie Wirklichkeit werden

Story-Tipp #5: Sorgen Sie für Schlichtheit und Transzendenz

Story-Tipp #6: Berücksichtigen Sie die Heldenreise

Story-Tipp #7: Gewährleisten Sie Konstanz in Ihrer Geschichtswelt

Story-Tipp #8: Machen Sie Ihre Geschichtswelt zugänglich

Story-Tipp #9: Gehen Sie vorsichtig mit Klischees um

Story-Tipp #10: Manchmal erweckt eine Karte eine Story zum Leben

Story-Tipp #11: Überraschungen und Emotionen

17.8 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 18: Story und Spiel lassen sich durch indirekte Kontrolle kunstvoll kombinieren**

18.1 Das Gefühl der Handlungsfreiheit

18.2 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 1: Einschränkungen

18.3 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 2: Zielsetzungen

18.4 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 3: Interface

18.5 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 4: Visuelles Design

18.6 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 5: Charaktere

18.7 Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 6: Musik

18.8 Geheime Absprache

18.9 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 19: Storys und Spiele finden in Welten statt**

19.1 Transmediale Welten

19.2 Das Phänomen Pokémon

19.3 Die Eigenschaften von transmedialen Welten

Transmediale Welten sind sehr effektiv  
Langlebige transmediale Welten  
Transmediale Welten entwickeln sich erst mit der  
Zeit

#### 19.4 Die Gemeinsamkeiten erfolgreicher transmedialer Welten

### **Kapitel 20: Welten werden von Charakteren bevölkert**

#### 20.1 Das Wesen der Spielcharaktere

Romanfiguren  
Filmcharaktere  
Spielcharaktere

#### 20.2 Avatare

Der ideale Charakter  
Das »unbeschriebene Blatt«

#### 20.3 Mitreißende Spielcharaktere erschaffen

Charakter-Tipp #1: Erstellen Sie eine Liste der  
Charakterfunktionen

Charakter-Tipp #2: Definieren und nutzen Sie  
Charaktermerkmale

Charakter-Tipp #3: Nutzen Sie den »Interpersonalen  
Circumplex«

Charakter-Tipp #4: Erstellen Sie ein  
Charakternetzwerk

Charakter-Tipp #5: Nutzen Sie das Status-Konzept

Charakter-Tipp #6: Nutzen Sie die Ausdruckskraft  
der Stimme

Charakter-Tipp #7: Nutzen Sie die Ausdruckskraft  
der Gesichtsmimik

Charakter-Tipp #8: Imposante Storys beinhalten  
eine Wesenswandlung der Charaktere

Charakter-Tipp #9: Lassen Sie Ihre Charaktere das Unerwartete tun

Charakter-Tipp #10: Meiden Sie das »Uncanny Valley« (Phänomen des unheimlichen Tals)

20.4 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 21: Welten enthalten Spielräume**

21.1 Der Zweck der Architektur

21.2 Den Spielraum organisieren

Ein Wort zu den Orientierungspunkten

21.3 Christopher Alexander ist ein Genie

Alexanders 15 Eigenschaften lebendiger Strukturen

21.4 Reale Architektur vs. virtuelle Architektur

Auf die Größe kommt es an

Third-Person-Verzerrung

21.5 Level-Design

21.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 22: Manche Interfaces erzeugen ein Gefühl der Präsenz**

22.1 Die Kraft der Präsenz

22.2 Sechs Störfaktoren

Störfaktor #1: Reisekrankheit

Störfaktor #2: Der Intuition widersprechende Interaktionen

Störfaktor #3: Übertriebene Intensität

Störfaktor #4: Unrealistischer Sound

Störfaktor #5: Abkopplung der Eigenwahrnehmung

Störfaktor #6: Fehlende Identität

## 22.3 Sechs Aufbaumaßnahmen

Aufbaumaßnahme #1: Hände

Aufbaumaßnahme #2: Soziale Präsenz

Aufbaumaßnahme #3: Vertrautheit

Aufbaumaßnahme #4: Realistischer Sound

Aufbaumaßnahme #5: Ausrichtung der  
Eigenwahrnehmung

Aufbaumaßnahme #6: Comedy

## 22.4 Spieler sollen sich umsehen

## 22.5 Ziehen Sie Brownboxing in Betracht

## 22.6 Unterschiedliche Hardware ermöglicht verschiedene Erlebnisse

# **Kapitel 23: Das »Look and Feel« der Spielwelt wird durch die Ästhetik definiert**

## 23.1 Der Nutzen der Ästhetik

## 23.2 Richtig hinschauen lernen

## 23.3 Die Ästhetik auf das Design einwirken lassen

## 23.4 Wie viel ist genug?

## 23.5 Nutzen Sie Sound

## 23.6 Kunst und Technik ausbalancieren

## 23.7 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

# **Kapitel 24: Manche Spiele werden gemeinsam mit anderen gespielt**

## 24.1 Wir sind nicht allein

## 24.2 Warum wir mit anderen spielen

## 24.3 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 25: Spieler bilden manchmal Communitys**

25.1 Mehr als nur andere Spieler

25.2 Zehn Tipps für starke Communitys

Community-Tipp #1: Bahnen Sie Freundschaften an

Community-Tipp #2: Geben Sie einen Kernkonflikt vor

Community-Tipp #3: Denken Sie wie ein Architekt

Community-Tipp #4: Bieten Sie Gemeinschaftseigentum an

Community-Tipp #5: Ermöglichen Sie den Spielern eine Selbstdarstellung

Community-Tipp #6: Bedienen Sie drei Erfahrungsstufen

Community-Tipp #7: Fördern Sie die gegenseitige Abhängigkeit der Spieler

Community-Tipp #8: Managen Sie Ihre Community

Community-Tipp #9: Verpflichtungen anderen gegenüber sind wirkungsvoll

Community-Tipp #10: Planen Sie Community-Events

25.3 Die »Griefing«-Problematik

25.4 Die Zukunft der Game Communitys

25.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 26: Der Designer arbeitet normalerweise mit einem Team**

26.1 Das Geheimnis erfolgreicher Teamarbeit

Wenn Ihnen das Spiel nicht liegt, begeistern Sie sich für das Publikum

26.2 Gemeinschaftliches Designen

26.3 Teamkommunikation

26.4 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 27: Das Team kommuniziert auch mittels Dokumentationen**

27.1 Der Mythos der Game-Design-Dokumentation

27.2 Der Zweck der Dokumentation

Gedächtnisstütze

Kommunikationsmittel

27.3 Game-Design-Dokumentationsarten

Design

Programmierung

Artwork

Produktion

Autoren

Spieler

27.4 Also, wo fange ich an?

27.5 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 28: Gute Spiele entstehen durch Spieltests**

28.1 Spieltests

28.2 Mein dunkles Geheimnis

28.3 Testfragen, die erste: Warum?

28.4 Testfragen, die zweite: Wer?

28.5 Testfragen die dritte: Wann?

28.6 Testfragen, die vierte: Wo?

28.7 Testfragen, die fünfte: Was?

Das erste Was: Erkenntnisse, die Sie erwarten

Das zweite Was: Erkenntnisse, die Sie überraschen

## 28.8 Testfragen, die sechste: Wie?

Sollten Sie überhaupt dabei sein?

Was sagen Sie den Testern, bevor es losgeht?

Wo schauen Sie hin?

Welche Daten sollten während des Spieletests noch erhoben werden?

Kann ich die Spieler während des Spiels stören?

## 28.9 Welche Daten sollte ich nach der Testsession erheben?

Bewertungsbögen

Befragungen

Sechs Fragen

## 28.10 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

# **Kapitel 29: Das Team baut ein Spiel mithilfe von Technologie**

## 29.1 Technologie – endlich!

## 29.2 Fundamental vs. dekorativ

Mickys erster Trickfilmauftritt

Abalone

Sonic the Hedgehog

Myst

Journey

Ragdoll-Engine

## 29.3 Die Touch-Revolution

## 29.4 Der Hype-Zyklus

## 29.5 »The Innovator's Dilemma«

## 29.6 Das Gesetz der Divergenz

## 29.7 Die Singularität

29.8 Schauen Sie in Ihre Kristallkugel

29.9 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 30: Für Ihr Spiel wird es vermutlich einen Kunden geben**

30.1 Wen kümmert es, was der Kunde meint?

30.2 Mit ungeeigneten Vorgaben umgehen

30.3 Nicht so einen Stein

30.4 Die drei Ebenen der Begierde

30.5 Florenz 1498

30.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 31: Der Designer stellt dem Kunden eine Präsentation vor**

31.1 Warum ich?

31.2 Machtverhandlungen

31.3 Die Ideen-Hierarchie

31.4 Zwölf Tipps für ein erfolgreiches Angebot

Präsentationstipp #1: Kriegen Sie den Fuß in die Tür

Präsentationstipp #2: Zeigen Sie, dass es Ihnen ernst ist

Präsentationstipp #3: Treten Sie organisiert auf

Präsentationstipp #4: Zeigen Sie Ihren Enthusiasmus!!!

Präsentationstipp #5: Betrachten Sie die Präsentation aus der Sicht des Kunden

Präsentationstipp #6: Gestalten Sie Ihre Präsentation ansprechend

Präsentationstipp #7: Haben Sie alle Fakten parat

Präsentationstipp #8: Strahlen Sie Zuversicht aus  
Präsentationstipp #9: Seien Sie flexibel  
Präsentationstipp #10: Proben Sie Ihre Präsentation  
Präsentationstipp #11: Gewähren Sie dem Kunden einen Besitzanspruch  
Präsentationstipp #12: Haken Sie nach

31.5 Und was ist mit Kickstarter?

31.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 32: Designer und Kunde wollen mit dem Spiel Profit erzielen**

32.1 Geld und Liebe

32.2 Verinnerlichen Sie Ihr Geschäftsmodell

Verkauf im Einzelhandel

Direktdownload

Free to play

32.3 Lernen Sie Ihre Konkurrenz kennen

32.4 Lernen Sie Ihre Klientel kennen

32.5 Eignen Sie sich den Fachjargon an

Allgemeine Fachbegriffe im Game Business

»Free-to-play«-Fachbegriffe im Game Business

32.6 Machen Sie sich mit den Top-Sellern vertraut

32.7 Die Bedeutung von Barrieren

32.8 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 33: Spiele bewirken eine Transformation der Spieler**

33.1 Inwiefern verändern uns Spiele?

33.2 Können Spiele eine positive Wirkung auf uns haben?

- Emotionale Stabilität
- Kontaktanbahnung
- Geistiges und körperliches Training
- Bildung

33.3 Transformierende Spiele

- Transformationstipp #1: Definieren Sie die beabsichtigte Transformation
- Transformationstipp #2: Konsultieren Sie die Besten Ihres Fachs
- Transformationstipp #3: Was braucht der Lehrer?
- Transformationstipp #4: Übertreiben Sie es nicht
- Transformationstipp #5: Nehmen Sie eine sorgfältige Bewertung vor
- Transformationstipp #6: Wählen Sie den richtigen Ort
- Transformationstipp #7: Akzeptieren Sie die Marktgegebenheiten

33.4 Können Spiele eine negative Wirkung auf uns haben?

- Gewalt
- Sucht

33.5 Erlebnisse

33.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 34: Designer haben eine Verantwortung**

34.1 Die Gefahren der Arbeit im Verborgenen

34.2 Verantwortung übernehmen

34.3 Ihre verborgenen Motive

34.4 Das offenkundige Geheimnis

34.5 Der Ring

34.6 Weitere Informationsquellen zu diesem Thema

## **Kapitel 35: Jeder Designer hat eine Berufung**

35.1 Das Thema aller Themen

## **Kapitel 36: Auf Wiedersehen**

36.1 Alle guten Dinge ...

36.2 Fußnoten zu allen Kapiteln

# Lupenverzeichnis

Lupe #1: Emotionen

Lupe #2: Erlebnisessenz

Lupe #3: Ort

Lupe #4: Überraschung

Lupe #5: Spaß

Lupe #6: Neugier

Lupe #7: Endogene Bedeutsamkeit

Lupe #8: Problemlösung

Lupe #9: Elemente-Tetrade

Lupe #10: Holografisches Design

Lupe #11: Verbindlichkeit

Lupe #12: Resonanz

Lupe #13: Grenzenlose Inspiration

Lupe #14: Problemstellung

Lupe #15: Acht Filter

Lupe #16: Risikomanagement

Lupe #17: Spielzeug

Lupe #18: Leidenschaft

Lupe #19: Spielerperspektive

Lupe #20: Spaßfaktor

Lupe #21: Flow

Lupe #22: Bedürfnisse

Lupe #23: Motivation

Lupe #24: Neuartigkeit

Lupe #25: Beurteilung

Lupe #26: Funktionaler Spielraum

Lupe #27: Spieldauer

Lupe #28: Statusinformationen

Lupe #29: Geheimnisse

Lupe #30: Emergenz

Lupe #31: Aktion

Lupe #32: Spielziele

Lupe #33: Spielregeln

Lupe #34: Fähigkeiten

Lupe #35: Erwartungswerte

Lupe #36: Glück

Lupe #37: Fairness

Lupe #38: Herausforderung

Lupe #39: Relevante Spielerentscheidungen

Lupe #40: Triangularität

Lupe #41: Können vs. Glück

Lupe #42: Verstand vs. Fingerfertigkeit

Lupe #43: Einzelkonkurrenz

Lupe #44: Teamwork

Lupe #45: Einzelkonkurrenz vs. Teamwork

Lupe #46: Belohnungen

Lupe #47: Strafen

Lupe #48: Einfachheit vs. Komplexität

Lupe #49: Eleganz

Lupe #50: Persönlichkeit

Lupe #51: Detailtreue vs. Fantasie

Lupe #52: Wirtschaftssystem

Lupe #53: Spielbalance

Lupe #54: Zugänglichkeit

Lupe #55: Erkennbarer Fortschritt

Lupe #56: Parallelität

Lupe #57: Pyramide

Lupe #58: Puzzles

Lupe #59: Kontrolle

Lupe #60: Physisches Interface

Lupe #61: Virtuelles Interface

Lupe #62: Transparenz

Lupe #63: Feedback

Lupe #64: »Fettes« Interface

Lupe #65: Urtümlichkeit

Lupe #66: Informationskanäle und Dimensionen

Lupe #67: Modi

Lupe #67½: Metaphern

Lupe #68: Momente

Lupe #69: Interessenkurve

Lupe #70: Inhärentes Interesse

Lupe #71: Schönheit

Lupe #72: Projektion

Lupe #73: »Geschichtenautomat«

Lupe #74: Widrigkeiten

Lupe #75: Schlichtheit und Transzendenz

Lupe #76: Heldenreise

Lupe #77: Kuriositäten