

Inhaltsverzeichnis

	Danksagungen	25
	Hallo!	27
I	Am Anfang steht der Designer	37
I.1	Magische Worte	37
I.2	Welche Fähigkeiten und Kenntnisse braucht ein Game Designer?	39
I.3	Die wichtigste Fähigkeit von allen	41
I.4	Die fünf Kategorien des Zuhörens	43
I.5	Das Geheimnis der Begabung	44
I.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	45
2	Der Designer erschafft ein Erlebnis	47
2.1	Das Spiel selbst ist nicht das Erlebnis	48
2.2	Gilt das speziell für Spiele?	50
2.3	Drei praktische Ansätze für den Griff nach den Sternen	50
	Psychologie	51
	Anthropologie	52
	Design	53
2.4	Selbstbeobachtung: Nutzen, Risiken, Praxis	54
	Risikofaktor Nr. 1: Selbstbeobachtung kann zu falschen Rückschlüssen auf die Realität führen	54
	Risikofaktor Nr. 2: Was nach eigener Erfahrung wahr ist, mag für andere nicht wahr sein	56
2.5	Analysieren Sie Ihre Empfindungen	57
2.6	Heisenberg bezwingen	59
	Erinnerungen analysieren	59
	Zweifachanalyse	60
	Flüchtige Blicke erhaschen	60
	Stilles Beobachten	60
2.7	Die Essenz des Erlebnisses	61
2.8	Nur das, was Sie empfinden, ist auch real	64

3	Das Erlebnis findet an einem Ort statt	65
3.1	Der Treibsand der Plattformen	65
3.2	Private Orte	66
	Die Feuerstelle	67
	Das Arbeitszimmer	68
	Die Lesecke	69
3.3	Öffentliche Orte	70
	Das Theater	70
	Die Arena	70
	Das Museum	71
3.4	Halbprivate/halböffentliche Orte	72
	Der Spieltisch	72
	Der Spielplatz	73
	Beliebige Orte	73
3.5	Gemischte und passende Orte	74
3.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	74
4	Das Erlebnis erwächst aus dem Spiel	75
4.1	Ein Exkurs zum Thema Definition	76
4.2	Was ist eigentlich ein Spiel?	78
4.3	Nun aber ernsthaft: Was ist ein Spiel?	84
4.4	Einmaleins der Problemlösung	91
4.5	Die Früchte unserer Arbeit	93
4.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	94
5	Das Spiel besteht aus Elementen	95
5.1	Woraus sind kleine Spiele gemacht?	96
5.2	Die vier Grundelemente	97
5.3	Haut und Skelett	103
6	Die Elemente stützen ein Thema	105
6.1	Bloß Spiele	106
6.2	Verbindliche Themen	107
6.3	Resonanz	112
6.4	Zurück zur Realität	117
6.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	117
7	Am Anfang steht die Spielidee	119
7.1	Inspiration	120
7.2	Die Problemstellung definieren	124

7.3	Wie man schläft	126
7.4	Ihr stiller Partner	127
	Stiller-Partner-Tipp #1: Seien Sie aufmerksam	130
	Stiller-Partner-Tipp #2: Zeichnen Sie Ihre Ideen auf	131
	Stiller-Partner-Tipp #3: Kontrollieren Sie seine Bedürfnisse (mit Bedacht)	132
	Stiller-Partner-Tipp #4: Schlafen	132
	Stiller-Partner-Tipp #5: Nicht so viel Druck ausüben	133
	Eine persönliche Beziehung	134
7.5	16 wichtige Brainstorming-Tipps	134
	Brainstorming-Tipp #1: Die schriftliche Antwort	134
	Brainstorming-Tipp #2: Handschriftlich oder getippt?	135
	Brainstorming-Tipp #3: Malen	135
	Brainstorming-Tipp #4: Spielzeug	135
	Brainstorming-Tipp #5: Ändern Sie Ihre Perspektive	136
	Brainstorming-Tipp #6: Vertiefen Sie sich in die Problemstellung	136
	Brainstorming-Tipp #7: Seien Sie humorvoll	136
	Brainstorming-Tipp #8: Scheuen Sie keine Kosten	137
	Brainstorming-Tipp #9: Schreiben Sie an die Wand	137
	Brainstorming-Tipp #10: »The Space remembers«	138
	Brainstorming-Tipp #11: Schreiben Sie alles auf	138
	Brainstorming-Tipp #12: Nummerieren Sie Ihre Listen	138
	Brainstorming-Tipp #13: Werfen Sie Ihre Annahmen über Bord	139
	Brainstorming-Tipp #14: Mischen Sie Kategorien und ordnen Sie sie zu	139
	Brainstorming-Tipp #15: Führen Sie Selbstgespräche	141
	Brainstorming-Tipp #16: Finden Sie einen Partner	141
7.6	All diese Ideen! Und jetzt?	142
7.7	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	142
8	Das Spiel durch Iteration verbessern	143
8.1	Eine Spielidee auswählen	144
8.2	Die acht Filter	145
8.3	Die Schleifenregel	148
8.4	Ein kurzer historischer Exkurs zum Thema Softwareengineering	149
	Gefahr – Wasserfall – Zurückbleiben	149
	Barry Boehm hat ein Herz für Sie	151

8.5	Das »Agile Manifesto«	152
8.6	Risikoanalyse und Prototyperstellung	155
	Beispiel: Die Gefangenen von Bubbleville	155
8.7	Zehn Tipps für die produktive Prototypentwicklung	159
	Prototyp-Tipp #1: Beantworten Sie eine Frage	159
	Prototyp-Tipp #2: Lassen Sie die Qualität außer Acht	160
	Prototyp-Tipp #3: Klammern Sie nicht	160
	Prototyp-Tipp #4: Priorisieren Sie Ihre Prototypen	161
	Prototyp-Tipp #5: Bauen Sie mehrere Prototypen parallel	161
	Prototyp-Tipp #6: Es muss nicht digital sein	161
8.8	Tetris: Ein Papierprototyp	162
8.9	Halo: Ein Papierprototyp	162
	Prototyp-Tipp #7: Es muss nicht interaktiv sein	163
	Prototyp-Tipp #8: Setzen Sie eine für »schnelle Schleifendurchläufe« geeignete Game Engine ein	163
	Prototyp-Tipp #9: Bauen Sie das Spielzeug zuerst	164
	Prototyp-Tipp #10: Ergreifen Sie Gelegenheiten für weitere Schleifendurchläufe	165
8.10	Den Schleifendurchlauf abschließen	166
	Schleifendurchlauf Nr. 1: »Neues Rennspiel«	167
	Schleifendurchlauf Nr. 2: »U-Boot-Rennspiel«	167
	Schleifendurchlauf Nr. 3: Spiel mit »Fliegenden Dinos«	168
8.11	Wie viel ist genug?	169
8.12	Ihr heimlicher Antrieb	171
8.13	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	172
9	Das Spiel ist für den Spieler gemacht	175
9.1	Einsteins Geige	176
9.2	Versetzen Sie sich in andere hinein	177
9.3	Demografie	178
9.4	Ist das Medium der Frauenfeind?	181
	Fünf Dinge, die Männer (angeblich) an Spielen mögen	182
	Fünf Dinge, die Frauen (angeblich) an Spielen mögen	183
9.5	Psychografie	189
	LeBlancs Klassifizierung des Spielspaßes	190
	Bartles Klassifizierung der Spielertypen	191
	Mehr Spaß: MEHR!	192
9.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	194

10	Das Erlebnis findet in der Vorstellung des Spielers statt	197
10.1	Modellbildung	199
10.2	Fokussierung	203
10.3	Einfühlungsvermögen.	209
10.4	Vorstellungskraft.	211
10.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	213
11	Die Vorstellung des Spielers gedeiht durch Motivation	215
11.1	Bedürfnisse	216
11.2	... und noch mehr Bedürfnisse	218
11.3	Intrinsische vs. extrinsische Motivation.	219
11.4	»Will ich« vs. »Muss ich«	221
11.5	Neuartigkeit	224
11.6	Beurteilung	226
11.7	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	227
12	Einige Elemente sind Spielmechaniken	229
12.1	Mechanik 1: Spielraum	231
	Verschachtelte Spielräume	234
	Nulldimensionen	234
12.2	Mechanik 2: Zeit	236
	Diskrete und kontinuierliche Zeit	236
	Zeitmessung und Wettrennen	237
	Kontrolle über die Zeit	237
12.3	Mechanik 3: Objekte, Attribute und Statusangaben	238
	Geheimnisse.	241
12.4	Mechanik 4: Aktionen	244
	Emergentes Gameplay.	245
12.5	Mechanik 5: Regeln	249
	Parletts Regelanalyse	250
	Modi	253
	Schiedsrichter.	253
	Manipulation	254
	Die wichtigste Regel.	254
	Regeln – Zusammenfassung	256
12.6	Mechanik 6: Fähigkeiten	257
	Reale vs. virtuelle Fähigkeiten.	258
	Spezifizierungsfähigkeiten	259
12.7	Mechanik 7: Wahrscheinlichkeiten	261
	Die »Erfindung« der Wahrscheinlichkeitsrechnung	261

	Zehn Wahrscheinlichkeitsregeln, die jeder Game Designer kennen sollte	263
	Erwartungswerte	273
	Wägen Sie die Werte sorgfältig ab	275
	Das menschliche Element	275
	Fähigkeiten und Wahrscheinlichkeiten kombinieren	279
12.8	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	282
13	Spielmechaniken müssen ausbalanciert sein	283
13.1	Die zwölf gängigsten Typen des Game Balancings	285
	Balance-Typ Nr. 1: Fairness	285
	Balance-Typ Nr. 2: Herausforderung vs. Erfolgserlebnis	290
	Balance-Typ Nr. 3: Relevante Spielerentscheidungen	293
	Balance-Typ Nr. 4: Können vs. Glück	299
	Balance-Typ Nr. 5: Verstand vs. Fingerfertigkeit	300
	Balance-Typ Nr. 6: Einzelkonkurrenz vs. Teamwork	302
	Balance-Typ Nr. 7: Kurz vs. lang	305
	Balance-Typ Nr. 8: Belohnungen	307
	Balance-Typ Nr. 9: Strafen	311
	Balance-Typ Nr. 10: Handlungsfreiheit vs. Erlebniskontrolle	315
	Balance-Typ Nr. 11: Einfach vs. komplex	315
	Balance-Typ Nr. 12: Detailtreue vs. Fantasie	320
13.2	Game-Balancing-Methoden	323
13.3	Game Balancing für Wirtschaftssysteme	326
13.4	Dynamisches Game Balancing	328
13.5	Das große Ganze	329
13.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	330
14	Spielmechaniken unterstützen Puzzles	331
14.1	Das größte Puzzle von allen	332
14.2	Sind Puzzles nicht »out«?	334
14.3	Gute Puzzles	335
	Puzzleprinzip Nr. 1: Machen Sie die Zielsetzung deutlich	335
	Puzzleprinzip Nr. 2: Ermöglichen Sie einen problemlosen Einstieg	337
	Puzzleprinzip Nr. 3: Machen Sie Fortschritte erkennbar	338
	Puzzleprinzip Nr. 4: Vermitteln Sie das Gefühl der Lösbarkeit	340
	Puzzleprinzip Nr. 5: Heben Sie den Schwierigkeitsgrad stufenweise an	340

	Puzzleprinzip Nr. 6: Parallelität gönnt den Spielern eine Pause	342
	Puzzleprinzip Nr. 7: Eine Pyramidenstruktur fördert das Interesse	343
	Puzzleprinzip Nr. 8: Hinweise fördern ebenfalls das Interesse . . .	344
	Puzzleprinzip Nr. 9: Liefern Sie die Lösung!	345
	Puzzleprinzip Nr. 10: Intuition ist ein zweischneidiges Schwert	346
14.4	Ein letztes Puzzleteil	346
14.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	347
15	Das Spielen erfolgt über das Interface	349
15.1	Zwischen Yin und Yang	350
15.2	Analyse	351
15.3	Die Schleife der Interaktion	357
	Das ist »echt fett«	362
	Urtümlichkeit	363
15.4	Informationskanäle	365
	Schritt 1: Informationen auflisten und nach Priorität ordnen	365
	Schritt 2: Informationskanäle auflisten	366
	Schritt 3: Den Kanälen Informationen zuordnen	367
	Schritt 4: Verwendung von Dimensionen prüfen	369
	Modi	370
	Weitere Interface-Tipps	373
15.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	378
16	Erlebnisse werden an Interessenkurven gemessen	379
16.1	Meine erste Lupe	380
16.2	Interessenkurven	382
16.3	Muster im Muster	385
16.4	Wie misst man das Interesse?	389
	Faktor 1: Inhärentes Interesse	390
	Faktor 2: Die Poesie der Präsentation	391
	Faktor 3: Projektion	392
16.5	Beispiele für Interessensfaktoren	395
16.6	Zusammenfassung	397
16.7	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	397

17	Ein Teil des Erlebnisses besteht in der Story	399
17.1	Story/Spiel-Dualismus	400
17.2	Der Mythos der passiven Unterhaltung	401
17.3	Der Traum	402
17.4	Die Realität	403
	Realwelt-Methode 1: Das Perlenkettenmodell	403
	Realwelt-Methode 2: Der »Geschichtenautomat«	404
17.5	Die Probleme	406
	Problem Nr. 1: Gute Geschichten sind in sich geschlossen	406
	Problem Nr. 2: Die kombinatorische Explosion	406
	Problem Nr. 3: Mehrere Spielenden verunsichern und enttäuschen.	407
	Problem Nr. 4: Nicht genug »Verben«	409
	Problem Nr. 5: Zeitreisen machen tragische Momente bedeutungslos.	409
17.6	Der wiedergeborene Traum	410
17.7	Elf Story-Tipps für Game Designer	411
	Story-Tipp #1: Berücksichtigen Sie den Aufbau der Story	411
	Story-Tipp #2: Lassen Sie Ihre Story die Arbeit erledigen!	414
	Story-Tipp #3: Ziele, Widrigkeiten und Konflikte	415
	Story-Tipp #4: Lassen Sie die Fantasie Wirklichkeit werden	417
	Story-Tipp #5: Sorgen Sie für Schlichtheit und Transzendenz.	417
	Story-Tipp #6: Berücksichtigen Sie die Heldenreise.	419
	Story-Tipp #7: Gewährleisten Sie Konstanz in Ihrer Geschichtswelt	422
	Story-Tipp #8: Machen Sie Ihre Geschichtswelt zugänglich	423
	Story-Tipp #9: Gehen Sie vorsichtig mit Klischees um	426
	Story-Tipp #10: Manchmal erweckt eine Karte eine Story zum Leben	427
	Story-Tipp #11: Überraschungen und Emotionen	427
17.8	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema.	428
18	Story und Spiel lassen sich durch indirekte Kontrolle kunstvoll kombinieren	431
18.1	Das Gefühl der Handlungsfreiheit.	433
18.2	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 1: Einschränkungen.	434
18.3	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 2: Zielsetzungen	436
18.4	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 3: Interface	437
18.5	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 4: Visuelles Design	438

18.6	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 5: Charaktere	443
18.7	Indirekte Kontrolle – Methode Nr. 6: Musik	444
18.8	Geheime Absprache	446
18.9	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	452
19	Storys und Spiele finden in Welten statt	453
19.1	Transmediale Welten	454
19.2	Das Phänomen Pokémon	456
19.3	Die Eigenschaften von transmedialen Welten	458
	Transmediale Welten sind sehr effektiv	458
	Langlebige transmediale Welten	459
	Transmediale Welten entwickeln sich erst mit der Zeit	460
19.4	Die Gemeinsamkeiten erfolgreicher transmedialer Welten	461
20	Welten werden von Charakteren bevölkert	465
20.1	Das Wesen der Spielcharaktere	466
	Romanfiguren	466
	Filmcharaktere	466
	Spielcharaktere	466
20.2	Avatare	468
	Der ideale Charakter	469
	Das »unbeschriebene Blatt«	469
20.3	Mitreißende Spielcharaktere erschaffen	471
	Charakter-Tipp #1: Erstellen Sie eine Liste der Charakterfunktionen	471
	Charakter-Tipp #2: Definieren und nutzen Sie Charaktermerkmale	473
	Charakter-Tipp #3: Nutzen Sie den »Interpersonalen Circumplex«	475
	Charakter-Tipp #4: Erstellen Sie ein Charakternetzwerk	477
	Charakter-Tipp #5: Nutzen Sie das Status-Konzept	479
	Charakter-Tipp #6: Nutzen Sie die Ausdruckskraft der Stimme	483
	Charakter-Tipp #7: Nutzen Sie die Ausdruckskraft der Gesichtsmimik	484
	Charakter-Tipp #8: Imposante Storys beinhalten eine Wesenswandlung der Charaktere	485
	Charakter-Tipp #9: Lassen Sie Ihre Charaktere das Unerwartete tun	487

	Charakter-Tipp #10: Meiden Sie das »Uncanny Valley« (Phänomen des unheimlichen Tals)	488
20.4	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	490
21	Welten enthalten Spielräume	491
21.1	Der Zweck der Architektur	492
21.2	Den Spielraum organisieren	492
	Ein Wort zu den Orientierungspunkten	496
21.3	Christopher Alexander ist ein Genie	496
	Alexanders 15 Eigenschaften lebendiger Strukturen	499
21.4	Reale Architektur vs. virtuelle Architektur	501
	Auf die Größe kommt es an	502
	Third-Person-Verzerrung	504
21.5	Level-Design	506
21.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	507
22	Manche Interfaces erzeugen ein Gefühl der Präsenz	509
22.1	Die Kraft der Präsenz	512
22.2	Sechs Störfaktoren	512
	Störfaktor #1: Reisekrankheit	513
	Störfaktor #2: Der Intuition widersprechende Interaktionen	516
	Störfaktor #3: Übertriebene Intensität	517
	Störfaktor #4: Unrealistischer Sound	518
	Störfaktor #5: Abkopplung der Eigenwahrnehmung	518
	Störfaktor #6: Fehlende Identität	519
22.3	Sechs Aufbaumaßnahmen	520
	Aufbaumaßnahme #1: Hände	520
	Aufbaumaßnahme #2: Soziale Präsenz	521
	Aufbaumaßnahme #3: Vertrautheit	521
	Aufbaumaßnahme #4: Realistischer Sound	521
	Aufbaumaßnahme #5: Ausrichtung der Eigenwahrnehmung	522
	Aufbaumaßnahme #6: Comedy	522
22.4	Spieler sollen sich umsehen	522
22.5	Ziehen Sie Brownboxing in Betracht	524
22.6	Unterschiedliche Hardware ermöglicht verschiedene Erlebnisse	524
23	Das »Look and Feel« der Spielwelt wird durch die Ästhetik definiert	527
23.1	Der Nutzen der Ästhetik	528

23.2	Richtig hinschauen lernen	530
23.3	Die Ästhetik auf das Design einwirken lassen	531
23.4	Wie viel ist genug?	533
23.5	Nutzen Sie Sound	534
23.6	Kunst und Technik ausbalancieren	535
23.7	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	536
24	Manche Spiele werden gemeinsam mit anderen gespielt	537
24.1	Wir sind nicht allein	538
24.2	Warum wir mit anderen spielen	539
24.3	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	543
25	Spieler bilden manchmal Communitys	545
25.1	Mehr als nur andere Spieler	546
25.2	Zehn Tipps für starke Communitys	548
	Community-Tipp #1: Bahnen Sie Freundschaften an	548
	Community-Tipp #2: Geben Sie einen Kernkonflikt vor	550
	Community-Tipp #3: Denken Sie wie ein Architekt	551
	Community-Tipp #4: Bieten Sie Gemeinschaftseigentum an	551
	Community-Tipp #5: Ermöglichen Sie den Spielern eine Selbstdarstellung	552
	Community-Tipp #6: Bedienen Sie drei Erfahrungsstufen	553
	Community-Tipp #7: Fördern Sie die gegenseitige Abhängigkeit der Spieler	556
	Community-Tipp #8: Managen Sie Ihre Community	557
	Community-Tipp #9: Verpflichtungen anderen gegenüber sind wirkungsvoll	558
	Community-Tipp #10: Planen Sie Community-Events	558
25.3	Die »Griefing«-Problematik	559
25.4	Die Zukunft der Game Communitys	563
25.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	563
26	Der Designer arbeitet normalerweise mit einem Team	565
26.1	Das Geheimnis erfolgreicher Teamarbeit	566
	Wenn Ihnen das Spiel nicht liegt, begeistern Sie sich für das Publikum	568
26.2	Gemeinschaftliches Designen	571
26.3	Teamkommunikation	573
26.4	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	579

27	Das Team kommuniziert auch mittels Dokumentationen.	581
27.1	Der Mythos der Game-Design-Dokumentation.	582
27.2	Der Zweck der Dokumentation	583
	Gedächtnisstütze	583
	Kommunikationsmittel	583
27.3	Game-Design-Dokumentationsarten	583
	Design	584
	Programmierung	585
	Artwork	586
	Produktion	587
	Autoren	588
	Spieler	588
27.4	Also, wo fange ich an?	589
27.5	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema.	590
28	Gute Spiele entstehen durch Spieletests	591
28.1	Spieletests.	592
28.2	Mein dunkles Geheimnis	593
28.3	Testfragen, die erste: Warum?	594
28.4	Testfragen, die zweite: Wer?	595
28.5	Testfragen die dritte: Wann?	597
28.6	Testfragen, die vierte: Wo?	598
28.7	Testfragen, die fünfte: Was?	601
	Das erste Was: Erkenntnisse, die Sie erwarten	601
	Das zweite Was: Erkenntnisse, die Sie überraschen	602
28.8	Testfragen, die sechste: Wie?	602
	Sollten Sie überhaupt dabei sein?	602
	Was sagen Sie den Testern, bevor es losgeht?	603
	Wo schauen Sie hin?	603
	Welche Daten sollten während des Spieletests noch erhoben werden?	604
	Kann ich die Spieler während des Spiels stören?	605
28.9	Welche Daten sollte ich nach der Testsession erheben?	606
	Bewertungsbögen.	606
	Befragungen	607
	Sechs Fragen.	609
28.10	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema.	610

29	Das Team baut ein Spiel mithilfe von Technologie	613
29.1	Technologie – endlich!	614
29.2	Fundamental vs. dekorativ	616
	Mickys erster Trickfilmauftritt	616
	Abalone	617
	Sonic the Hedgehog	617
	Myst	618
	Journey	618
	Ragdoll-Engine	619
29.3	Die Touch-Revolution	620
29.4	Der Hype-Zyklus	620
29.5	»The Innovator’s Dilemma«	622
29.6	Das Gesetz der Divergenz	623
29.7	Die Singularität	624
29.8	Schauen Sie in Ihre Kristallkugel	625
29.9	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	630
30	Für Ihr Spiel wird es vermutlich einen Kunden geben	631
30.1	Wen kümmert es, was der Kunde meint?	632
30.2	Mit ungeeigneten Vorgaben umgehen	633
30.3	Nicht so einen Stein	634
30.4	Die drei Ebenen der Begierde	635
30.5	Florenz 1498	636
30.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	638
31	Der Designer stellt dem Kunden eine Präsentation vor	639
31.1	Warum ich?	640
31.2	Machtverhandlungen	641
31.3	Die Ideen-Hierarchie	641
31.4	Zwölf Tipps für ein erfolgreiches Angebot	642
	Präsentationstipp #1: Kriegen Sie den Fuß in die Tür	642
	Präsentationstipp #2: Zeigen Sie, dass es Ihnen ernst ist	643
	Präsentationstipp #3: Treten Sie organisiert auf	644
	Präsentationstipp #4: Zeigen Sie Ihren Enthusiasmus!!!	644
	Präsentationstipp #5: Betrachten Sie die Präsentation aus der Sicht des Kunden	645
	Präsentationstipp #6: Gestalten Sie Ihre Präsentation ansprechend	647
	Präsentationstipp #7: Haben Sie alle Fakten parat	648

	Präsentationstipp #8: Strahlen Sie Zuversicht aus	649
	Präsentationstipp #9: Seien Sie flexibel	650
	Präsentationstipp #10: Proben Sie Ihre Präsentation	650
	Präsentationstipp #11: Gewähren Sie dem Kunden einen Besitzanspruch	651
	Präsentationstipp #12: Haken Sie nach	651
31.5	Und was ist mit Kickstarter?	652
31.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema.	655
32	Designer und Kunde wollen mit dem Spiel Profit erzielen	657
32.1	Geld und Liebe.	658
32.2	Verinnerlichen Sie Ihr Geschäftsmodell	659
	Verkauf im Einzelhandel.	659
	Direktdownload	661
	Free to play	662
32.3	Lernen Sie Ihre Konkurrenz kennen	663
32.4	Lernen Sie Ihre Klientel kennen.	664
32.5	Eignen Sie sich den Fachjargon an.	665
	Allgemeine Fachbegriffe im Game Business.	666
	»Free-to-play«-Fachbegriffe im Game Business	667
32.6	Machen Sie sich mit den Top-Sellern vertraut	668
32.7	Die Bedeutung von Barrieren	669
32.8	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema.	672
33	Spiele bewirken eine Transformation der Spieler.	673
33.1	Inwiefern verändern uns Spiele?	674
33.2	Können Spiele eine positive Wirkung auf uns haben?	674
	Emotionale Stabilität	674
	Kontaktanbahnung.	675
	Geistiges und körperliches Training	675
	Bildung	676
33.3	Transformierende Spiele.	683
	Transformationstipp #1: Definieren Sie die beabsichtigte Transformation.	683
	Transformationstipp #2: Konsultieren Sie die Besten Ihres Fachs	684
	Transformationstipp #3: Was braucht der Lehrer?	684
	Transformationstipp #4: Übertreiben Sie es nicht	685

	Transformationstipp #5: Nehmen Sie eine sorgfältige Bewertung vor	686
	Transformationstipp #6: Wählen Sie den richtigen Ort.	687
	Transformationstipp #7: Akzeptieren Sie die Marktgegebenheiten	687
33.4	Können Spiele eine negative Wirkung auf uns haben? Gewalt	687 688
	Sucht	690
33.5	Erlebnisse	692
33.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	694
34	Designer haben eine Verantwortung	695
34.1	Die Gefahren der Arbeit im Verborgenen	696
34.2	Verantwortung übernehmen	697
34.3	Ihre verborgenen Motive	698
34.4	Das offenkundige Geheimnis	699
34.5	Der Ring	700
34.6	Weitere Informationsquellen zu diesem Thema	701
35	Jeder Designer hat eine Berufung	703
35.1	Das Thema aller Themen	704
36	Auf Wiedersehen	707
36.1	Alle guten Dinge	708
36.2	Fußnoten zu allen Kapiteln	708
	Stichwortverzeichnis	722