

Inhalt

Vorwort zur 2. Auflage	5
Inhalt	9
1 Einleitung: Was ist und wie entsteht ein Spiel?	13
1.1 Was ist ein Spiel?	13
1.2 Welche Spiele gibt es und warum spielen Menschen sie?	16
1.3 Spaß und andere Motivationen	19
1.4 Wie entsteht ein Spiel?	22
2 Wie fängt man an? Spieler und Spielerfahrung	25
2.1 Wie finde ich Spielideen?	26
2.2 Selbst viel spielen	27
2.3 Kreativität	30
2.3.1 Recherche	32
2.3.2 Zielgruppen und Spielertypen	33
2.3.3 Marktanalyse und Forecasting	36
3 Phasen in der Spielentwicklung	40
3.1 Das Mission Statement	42
3.2 Vom Mission Statement zum Game Design-Dokument (GDD)	43
3.3 Teile eines Game Design-Dokuments	44
3.4 Das Producing und der Businessplan im GDD	51
3.5 Meta-Informationen	56
3.6 Iteratives Design	58
4 Spielelemente und Relationen	63
4.1 Das Spielziel und der Fokus	63
4.2 Die Spielelemente	67
4.3 Das Spielthema	68
4.4 Relationen und Spielregeln	70

4.5	Spielmechaniken	74
4.5.1	MDA: Mechaniken – Dynamiken – Ästhetik	75
4.5.2	Die Spieldynamik	76
4.5.3	Beispiele für Basismechaniken (soziale Mechaniken, Technologie und Story)	80
4.5.4	Spielrunden: Der „Game Loop“	82
4.5.5	Glück und Geschicklichkeit (Luck and Skill)	87
4.5.5.1	Luck – Glück und Zufall im Spiel	88
4.5.5.2	Skill – Geschick und Fähigkeit	93
4.5.6	Skill und Game Design	94
4.5.6.1	Strategische und taktische Entscheidungen	97
4.5.6.2	Herausforderungen: Die Spieler fordern	98
4.5.6.3	Wahlmöglichkeiten	100
4.5.6.4	Entscheidungen	103
4.5.6.5	Entscheidung als soziale Interaktion (Spieltheorie)	105
5	Der Spielraum: Level Design	106
5.1	Spielraum	107
5.2	Spielwelten und -bretter	108
5.3	Level, Maps, Arena, Spielbrett	113
5.4	Avatar: Spielerrepräsentation, NPCs	117
6	Fairness im Spiel: Balancing	120
6.1	Zwei Ebenen des Balancing	121
6.2	Balancing: Belohnung und Bestrafung	125
6.3	Multiplayer-Balancing	127
6.4	Balancing von Klassen	131
6.4.1	Spielökonomien	135
6.4.2	Fortschritt im Spiel	138
6.4.3	Numerische Relationen	141
6.4.4	Komplexität und Imbalance: Der Konter	146
6.4.5	Multiplayer und Matchmaking	154
6.5	Der 6. Sinn des Game Designers: Komplexität, Eleganz, Intuition	157
7	UI, Interaktion und Interface	161
7.1	Spielsteuerung und Interface	162
7.1.1	Interface: Inputdevices, Monitor und Sound	163
7.1.2	Usability-Testing und QA	168
8	Die Spielstory	171
8.1	Die subtile Erzählung – der Mood und das Symbol	172
8.2	Lineare Dramaturgie	174
8.2.1	Spannung und Rätsel	175
8.2.2	Helden und andere Mitspieler	182

8.2.3	Die Heldenreise	186
8.2.4	Andere Formen von Erzählungen	188
8.2.5	Interaktivität	191
8.3	Offene Spielwelten	194
9	Community	197
9.1	Support	197
9.2	Community Management	199
9.2.1	Pre-Launch-Kundengewinnung	199
9.2.2	Post-Launch	201
9.2.3	Game Design und Community	205
9.2.4	Aktives Management	209
9.2.5	Die soziale Struktur und der Aufbau der Community	212
10	Die Computerspielindustrie	216
10.1	Publisher und Developer	217
10.2	Monetarisierung	219
11	Berufsfelder	223
11.1	Programmierung	224
11.1.1	Software-Entwickler (Coder)	224
11.1.2	Technical Artist	225
11.2	Story	225
11.3	Produktion	226
11.3.1	Design und Concept Art	226
11.3.2	Modeling und Animation	228
11.3.3	Game und Level Design	230
11.3.4	Sound	231
11.4	Community, Management, Marketing und Analyse	232
12	Praxistipps	233
12.1	Beispiele von Teams	233
12.2	Engines und andere Tools für den Einstieg	234
	Internetquellen	239
	Bildnachweise	241
	Übersicht über die genannten Games	245
	Literatur	249
	Index	251