

# 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  
Spielwahrung 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 Mustervervoll-  
ständigung 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**

Teampplay 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  
Würfelfarten 69, 72

**Z**

Zeitbalancing 66  
Zielgruppe 92, 96, 110, 233,  
261, 263, 266  
erstellen 92  
Persona 96, 98  
Zufall 69, 71, 204, 278