

## 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  
Spießpaßes

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