

# Der Leitfaden für Spieleerfinder

## 1. Die Entstehung des Leitfadens

### 1.1. Der Flügelschlag eines Schmetterlings: Von der Panne zur Bewegung

- 1.1.1. Attacke – die Historie einer Katastrophe
- 1.1.2. Vom Spieleerfinder zum Autor

•

### 1.2. Begriffe und ihre Bedeutung

- 1.2.1. Autor, Verlag und Redakteur
- 1.2.2. Spiel: game und play
- 1.2.3. Regelspiel – Spielregel
- 1.2.4. Entscheidung und Zufall, gewinnen und verlieren
- 1.2.5. Spielplan, Material und Produktversprechen
- 1.2.6. Spielelemente: das Projekt EMPAMOS
- 1.2.7. Eintauchen in eine andere Welt; die Probleme des Modells

### 1.3. Von der Idee zum erfolgreichen Spiel

- 1.3.1. Vom Kochrezept zum ‚neuen‘ Spiel. Alte und neue Archetypen.
- 1.3.2. Dem Trend nachrennen: Was hat Erfolgsaussichten?
- 1.3.3. Funktion und Gestaltung eines Prototyps
- 1.3.4. Inhalt und Bedeutung der Spielregel
- 1.3.5. Was man beim Testen spielend falsch machen kann
- 1.3.6. Der Schutz von Ideen
- 1.3.7. Die Wahl des richtigen Verlags
- 1.3.8. Individueller Kontakt oder Auftritt auf einer Erfindermesse?

### 1.4. Produktion im Eigenverlag

- 1.4.1. Wie sich spielend Geld verbrennen lässt
- 1.4.2. Umweltschutz, CE-Zeichen und EN71

### 1.5. Der Autorenvertrag

- 1.5.1. Was sollte drin stehen? Was auf keinen Fall

## 2. Wirkungen und Veränderungen in der Welt des Spiels

### 2.1. Informationsquellen und Weiterbildung für Spieleerfinder

- 2.1.1. Erfindermessen: Göttingen und Haar
- 2.1.2. Arbeitstagungen und Autorentreffen
- 2.1.3. Druckschriften

## 3. Der Leitfaden heute

### 3.1. Italien, Korea und Japan

### 3.2. ... und keine Übersetzung auf englisch!