

Spiele für Teams oder Workshops entwickeln

Die Session auf dem PM-Camp Kiel basierte auf der etwas aufwändigeren "Spielentwicklungsmaschine", die ich euch hier anhängte.

Wenn Ihr sie anwerft, dann spielt ihr im Prinzip genau die Schritte nach, die wir zusammen ausprobiert hatten:

1. Ziel/Spielidee formulieren
2. Zufallsmechanik auswählen
3. Spieltypen berücksichtigen
4. Spielregeln entwerfen
5. Prototypen bauen
6. Spielen, nachbessern, spielen, nachbessern...
7. Skill Building / Engagement gestalten

Hier ist ein Link zu dem Beitrag: https://www.smidig.de/die_spielentwicklungsmaschine

Darin findet Ihr auch noch eine Liste mit Büchern und Links zum Vertiefen des Themas.

- leider kann ich den Beitrag hier nicht hinkopieren, weil der Server es nicht speichern will -