

Design eines asymmetrischen Local-Multiplayer-Party-Games unter Verwendung des MDA-Frameworks.

## 1. Genre VR + Couchparty

1. Was ist VR
2. Was ist Couchparty
3. Was ist Coop
4. Was bedeutet Asymmetrie

## 2. Spaß in Videospielen

1. Warum machen Spiele Spaß?
2. Wie kann man Spaß "kreieren"
  1. Was ist das MDA-Framework
  2. Was ist Player-Action-Feedback
  3. Was ist eine Target-Experience

## 3. Stand der Industrie / Wie funktionieren ähnliche Spiele?

1. Asymmetrical VR (Definition + Beispiele)
2. Couchparty (Definition + Beispiele)
3. Asymmetrical & Couchparty VR-Games (Definition + Beispiele)

## 4. Rapid Prototyping - Iterationen / Fail Fast, Fail Often

1. Wie bekommt man gutes Feedback?
2. Wie nutzt man Feedback?

## 5. Interaktion in Videospielen

1. Wie fördert man Interaktionen zwischen zwei von einander abgeschotteten Spielern/Teams.
2. Wie beeinflusst man Kooperation innerhalb eines Teams.

## 6. Das Konzept (von unserem Spiel)

1. Was muss bei VR-Game-Design beachtet werden?

## 7. Implementation

1. Was ist unsere Target-Experience?

2. Target Experience vs Playtests

8. Post Mortem

1. Weiterentwicklung

2. Was sollte man beim nächsten mal beachten