

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

Literatur

Book research

Book of lenses - [Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln](#) - Jesse Schell - [Google Books](#)

Rapid Prototyping - [Fail Fast, Fail Often: How Losing Can Help You Win](#) - Ryan Babineaux, John Krumboltz - [Google Books](#)

MDA (p. 14 - p. 16) - [The Object Primer: Agile Model-Driven Development with UML 2.0](#) - Scott W. Ambler - [Google Books](#)

Singleplayer vs. Multiplayer

Asymmetrical Multiplayer Versus Single Player: Effects on Game Experience in Virtual Reality Edutainment Game - [Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: 7th International](#) - [Google Books](#)

What makes multiplayer games fun?

Paper - Wie erzeugt man Spaß mithilfe eines Modells - [ECGBL2015-9th European Conference on Games Based Learning: ECGBL2015](#) - [Google Books](#)

A theory of fun - [Theory of Fun for Game Design](#) - Raph Koster - [Google Books](#)

Asymmetrical Games

Balancing - [Fundamentals of Game Design: Fundamentals of Game Design_2](#) - Ernest Adams - [Google Books](#)

Game Design Workshop - [Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games ...](#) - Tracy Fullerton - [Google Books](#)

Definition Help P. 226 - [Games for Business and Economics](#) - Roy Gardner - Google Books

(Negotiations) - [Negotiations with Asymmetrical Distribution of Power: Conclusions from ...](#) - Klaus Winkler - Google Books

(Asymmetrie in Politik) - [Asymmetrical Concepts after Reinhart Koselleck: Historical Semantics and Beyond](#) - Google Books