

METHODE

A Deck of Lenses

Die Karten zum zugehörigen Buch „The Art of Game Design“ von Jesse Schell sind für die Entwicklung und Vertiefung des Designs digitaler Spiele entwickelt worden. Sie können zum gleichen Zweck auch für die Verbesserung angewandter Spielformen verwendet werden.



A Deck of Lenses von Jesse Schell; ©Schell Games; Foto: Ralf Schmidt

ERGEBNIS

Das Kartendeck erlaubt Experten, im Detail ein Konzept aus der Sicht eines Spieldesigners zu reflektieren und Schwachstellen wie Verbesserungsmöglichkeiten aufzudecken.

WANN

Ab Start der Konzeption einer Idee. Der Einsatz ist in jeder Iteration eines Konzeptstandes möglich und empfehlenswert.

VORHER

Phase 3 – Ideation, eine oder mehrere Konzeptideen wurden ausgewählt und weiterentwickelt.

NACHHER

Nächste Iteration des Konzeptes

WER

Designer

MATERIAL

A Deck of Lenses (ISBN-13: 978-0692288870); App für Smartphone „The Art of Game Design: A Deck of Lenses“ im Google Play Store und Apple iTunes Store

WISSEN

Vorwissen im Bereich Spieledesign und angewandte Spiele sowie bereits reflektiertes eigenes Spielverhalten sind hilfreich.

ABLAUF

Methodisch:

Das Designteam teilt das komplette Set unter sich auf. Karte für Karte wird gelesen und anhand ihrer Relevanz für das aktuelle Konzept einsortiert oder beiseite gelegt.

Zufällig:

Jeder Teilnehmer im Team erhält bis zu fünf zufällig ausgewählte Karten und wenige Minuten Zeit, anhand der Fragen Verbesserungen und Ideen für das Konzept aufzuschreiben.

In einem zweiten Schritt stellt jeder Teilnehmer seine Sortierung und Assoziationen zu den Karten vor. Die Ideen werden diskutiert, gesammelt und für die Weiterentwicklung des Konzeptes priorisiert.

AUFWAND

Zwei oder mehr Teilnehmer. Das methodische Vorgehen braucht einen Zeitraum von zwei bis drei Stunden. Die zufällige Variante benötigt pro Teilnehmerzahl fünf bis zehn Minuten. Der Zeitaufwand kann durch eine Vorsortierung und Reduzierung der Kartenanzahl anhand ihrer Kategorien vorgenommen werden, z. B. nur Karten mit Bezug zu Spielmechaniken.