

Anhang – Fragen zur Reflektion

Kreativer Prozess (allgemein)

Wie kommst du auf deine Idee?	
Welche Mechanismen verwendest du am liebsten?	
Was ist deine Motivation, Spiele zu entwickeln?	
Was bringt dir die größte Befriedigung an deiner Arbeit?	
Wie schaffst du es, den nötigen Abstand zu deinem Spiel zu halten?	
Versuchst du eher, Bekanntes zu verbessern oder komplett Neues in die Welt zu setzen?	
Wie sammelst du Eindrücke und Informationen, die für deine Spiele-Entwicklung relevant sind?	
Welche Vorteile siehst du in der Zusammenarbeit mit anderen?	
Was waren deine drei größten Erfolge als Autor?	
Beschreibe den roten Faden, der sich durch deine Spiele zieht.	
Nenne deine drei Stärken und drei Schwächen als Spieleautor!	

Spielregel (allgemein)

Wie stellst du sicher, dass deine Testspieler auch alleine mit dem Prototypen klar kommen?	
Aus welchen inhaltlichen Teilen besteht eine Spielregel?	
Welche Schwierigkeiten hast du beim Schreiben von Spielregeln?	
Wie oft testest du die Spielregeln auf Verständlichkeit?	

Testen (allgemein)

Wann erkennst du, dass eine deiner Ideen gut ist?	
Wie wertest du ein Testspiel aus?	
Wie setzt du dich mit Kritik an deinen Spielkonzepten auseinander?	
Wie stellst du dir hilfreiches Feedback vor?	
Wie unterscheiden sich deine Testgruppen voneinander?	
Wie löst du Probleme, die beim Testen auftreten?	
Wie schwer fällt es dir, Spielideen (bzw. Elemente) zu verwerfen?	
Wie dokumentierst du deine Spiele-Entwicklung?	
Hat einer deiner Testspieler schon mal explizit den Wunsch geäußert, einen deiner Prototypen zu spielen?	

Material des aktuellen Spiels

Aus welchem Material hast du den Prototypen gebastelt?	
Wie gehen die Spieler mit dem Material im Spiel um?	
Wie benennst du die verschiedenen Materialien?	
Erkläre den Zweck der einzelnen Materialien im Spiel.	

Aufbau des aktuellen Spiels

Was motiviert die Spieler beim Spielen?	
Was machen die Spieler, wenn sie nicht an der Reihe sind?	
Nenne drei Stärken und drei Schwächen des Spiels!	
Wo in dem Spiel sind die schwierigsten Entscheidungen zu treffen?	
Male die Spannungskurve des Spiels auf.	
Wann sind die Spieler „gezwungen“ zu reden?	
Nenne die drei Gefühle, die in diesem Spiel am häufigsten auftreten?	

Thema des aktuellen Spiels

Warum hat das Spiel dieses Thema (oder kein Thema)?	
Nenne die Stellen im Spiel, die das Thema besonders gut wiedergibt	
Welche Bilder entstehen beim Spielen im Kopf?	

Mechanismus des aktuellen Spiels

Auf welche „unnötigen“ Elemente möchtest du nicht verzichten?	
Wie hast du sichergestellt, dass das Spiel keine Endlosschleifen, Sackgassen oder Löscher hat?	
Was war die letzte wichtige Änderung?	
Wo hat das Spiel noch Entwicklungspotential?	
Entwicklung des aktuellen Spiels	
Warum hast du dieses Spiel erfunden?	
Was war deine Inspirationsquelle /-moment?	
Warum sollte jemand gerade dieses Spiel spielen?	
Wie lange dauert das Regelerklären?	
Was erleichtert das begreifen des Spiels?	

Welche ist die am schwersten verständlichste Stelle des Spiels?	
Was bringt die Spieler dazu, dass Spiel erneut zu spielen?	
Wie verändert sich die Spieldauer beim wiederholten Spielen?	
Warum ist das Spiel so lang (oder kurz) wie es ist?	
Wie verändert sich das Spiel bei unterschiedlicher Spielerzahl?	
Wie oft muss man das Spiel spielen, um es zu können?	
Ordne jedem der folgenden vier Begriffen einen Prozentsatz zu, den er im Spiel einnimmt (Summe 100%): Glück / Logik / Bluff / Können	
Welches bereits veröffentlichte Spiel ist diesem Spiel am ähnlichsten?	
Gibt es eine Anekdote zum Spiel und welche?	
Wie soll es mit deinem Spiel jetzt weitergehen?	

Zielgruppe und Markt für das aktuelle Spiel

Was findest du besonders toll an deinem Spiel?	
Wer soll das Spiel kaufen?	
Wer soll das Spiel spielen?	
Wie viel soll das Spiel kosten?	

Szene und Verlage

Welche Spielveranstaltungen hast du bereits besucht?	
Wann und wo triffst du dich das nächste Mal mit anderen Spieleautoren?	
Wie viele Spielverlage kennst du?	
Was weißt du über die Programmschwerpunkte der Verlage?	
Wieso gibt es so gut wie nie Ideenklau in der Spieleszene?	
Welche aktuellen Trends erkennst du momentan im Spielmarkt?	
Wie trittst du an Spielverlage heran?	

Öffentlichkeit

Wie bereitest du die Präsentation eines Spiels gegenüber Dritten vor?	
Wie bereitest du dich auf den Umgang mit der Öffentlichkeit vor?	
Was macht dich als Autor für die Medien interessant?	