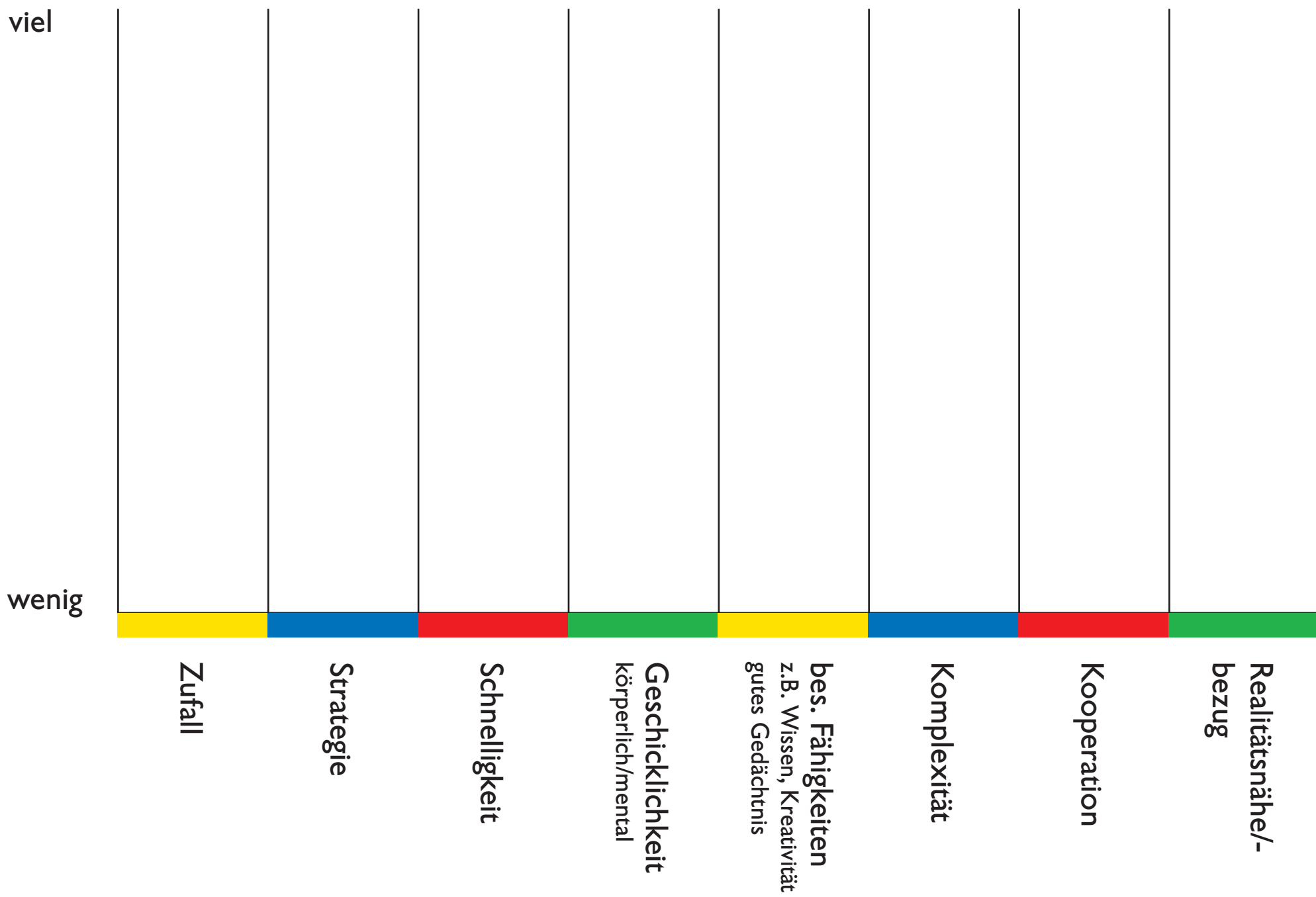


Der Komponenten-Checker für das Spiel



Der Komponenten-Checker

Benötigt werden: der farbig ausgedruckte Checker

4 mal 2 Klebepunkte in den Farben rot, blau, grün, gelb

Überlege, wie groß der Anteil einer Komponente im Spiel/deinen Spiel-Vorlieben/dem gewählten Genre ist, und setze den farblich passenden Klebepunkt innerhalb der jeweiligen Spalte, wobei weiter oben „großer Anteil“ und unten „geringer Anteil“ bedeutet.

Ziel ist nicht eine perfekte Analyse, sondern ins Nachdenken bzw. in die Diskussion zu kommen. In der Entwicklung von Spielen kann der Komponenten-Checker helfen, sich z.B. darüber klar zu werden, welche Komponenten man im Spiel in welchem Maß umgesetzt sehen möchte. Bei der Umwandlung von digitalen in analogen Spiele (oder umgekehrt), kann er dazu benutzt werden, sich ein gutes Bild von der Ausgangslage zu verschaffen.