

45 Stunden „Spielstation Remscheid“

Wir haben die Zeit gut genutzt, um dem Ziel SPIELE-ENTWICKLUNG PROFESSIONALISIEREN näher zu kommen. Nur von den Mahlzeiten und mehr oder weniger langer Nachtruhe unterbrochen, widmeten wir uns der Leidenschaft des Spieletüftelns. Fünfzehn TeilnehmerInnen aus Ost, West und Schweiz ließen sich von Christwart Conrad eine ganze Reihe von Tips und Tricks, Herangehensweisen und Denkanstößen vermitteln. Theorie-Einheiten standen im Wechsel mit Zeit zum Spiele testen und optimieren. Dank häufiger Einwürfe bzw. ungebremstem Spieleifer führte der Blick zur Uhr zu Feststellungen wie „schon Mittag“ oder „schon nach Mitternacht“. Zu Theorie und Spiel kam drittens der Redakteur – in Person von Lothar Hemme (Ravensburger) – um mit seinem Insiderwissen für Bodenhaftung zu sorgen.

Das ging gut: Gemeinsames Nachdenken, konstruktives Diskutieren, Feedback von hoher Qualität, Lernen von Problemen in anderen Spielen, sich von Ideen anstecken lassen und schließlich feststellen, daß es eine gemeinsame Ebene von EntwicklerInnen jenseits der Spielekategorien gibt. Das ging nicht: Alle mitgebrachten Spiele selbst auszuprobieren; zwischendurch auf die Toilette zu gehen – ohne das Gefühl zu haben, gerade etwas zu verpassen. Abschluß eines interaktiven Aufenthaltes an der Akademie Remscheid mit Blitzlicht in doppeltem Sinne – ein kurzes Fazit von allen zum Wochenende sowie ein Gruppenfoto.

Steffen Schulz



René Puttin
Axel Hennig
Christwart Conrad
Adrian Egloff
Kilian Marzink
Karl-Heint Maicher
Manfed Wagner
Steffen Schulz
Jan Kirschner
Thorsten Fischer
Irene Wanitschke
Dagmar Velte
Michael Grunwald
Thorsten Prentig
Patrick Rasten
Lothar Hemme
Robert Stoop

Gruppenfoto montiert aus 2 Digifotos von Robert Stoop