

Medien-Informatik 2 – Praxis Teil 5 (und weitere): Phaser Spiel (oder äquivalente Multimedia Anwendung)

1) Spielidee

Bilden Sie eine Gruppe mit bis zu 3 Mitgliedern, in der Sie im Laufe des Semesters ihr Spiel entwickeln wollen.

Die genauen Rahmen-Bedingungen und Bewertungskriterien für die verschiedenen Gruppengrößen finden Sie in den Folien zur Einführungsvorlesung.

- Überlegen Sie sich einen Gruppennamen
- Sammeln Sie in der Gruppe Ideen für Ihr Spielkonzept
- Vorgabe ist eine „Interaktive Multimedia Anwendung mit (2D) Grafik + Sound“ mit Phaser.io, HTML, CSS und JavaScript
- Dies kann z.B. ein an einem klassischen 2D Spiel orientierte Idee sein, aber auch eine Simulation oder die „Gamifizierung“ einer Produktivanwendung

2) Spielkonzept

Wählen Sie aus der Liste von Ideen maximal 3 aus und detaillieren Sie die Haupt-Elemente:

- Welches Genre?
- Welche Story, welches Setting ?
- Welche Regeln ?
- Was sind die Herausforderungen (Challenges) für den Spieler ?
- Welche Spielmechaniken würden Sie nutzen ?

3) Auswahl

Analysieren Sie zu mindestens einer der Ideen vergleichbare Spiele (z.B. aus dem letzten Semester, aus den Phaser Beispielen, aber auch Spiele-Klassiker).

Identifizieren Sie insbesondere die genutzten Spielmechaniken.

Überlegen Sie, wie diese Spielmechaniken in Phaser/JavaScript umsetzbar sind und probieren Sie diese aus.

Entscheiden Sie sich für eine Spiel-Idee, die interessant und in der verbleibenden Zeit umsetzbar ist!

4) Ausblick:

In der nächsten Woche sollten Sie das weitere Entwicklungsvorgehen im Detail planen (z.B. als Scrum Backlog) und die wesentlichen Elemente dokumentieren (Game Design Document). Im weiteren Verlauf des Semesters entwickeln Sie entsprechend ihr Spiel. Das Spiel muss in der letzten Vorlesungswoche fertig präsentiert werden.