A stroll in a game – Ingame Tourismus

Projekt von (Namen schreibe ich später hier hin um diese nicht im Internet zu veröffentlichen)

Idee:

Unser Projekt “A stroll in a game” basiert auf der Idee, Spiele zu Walkingsimulatoren umzuwandeln.

Auf diese Weise soll dem Spiel die Schwierigkeit genommen werden und der Spieler kann so, die Spielwelt frei erkunden.

Abgekürzt kann man sagen, dass wir Spiele nehmen, indem man normalerweise von Etwas oder Jemanden angegriffen werden kann und normalerweise z.b. die Spielerfigur leveln und gegen Gegner kämpfen muss, um weiter zukommen, und sorgen selbst dafür, dass in diesen Spielen die Gegner entweder nicht mehr vorhanden sind oder nicht mehr angreifen, die HUD ausgeschaltet werden kann und die Spielerfigur unsterblich ist.

So wird den Spielen, die Notwendigkeit des Kämpfens und die Möglichkeit des Sterbens genommen, sodass sich der Spieler voll und ganz auf das Erkunden der Welt konzentrieren kann.

Umsetzung:

Nun stellt sich die Frage, wie sich sowas umsetzen lässt, gerade, da es fertige Spiele sind, die darauf ausgerichtet sind, dass man kämpfen und leveln muss.

Umgesetzt werden, kann unsere Idee mit Hilfe von Mods und der Command-Console.

Mods sind von Spielern erstellte Modifikationen für ein Spiel, die z.B. neue Waffen oder Monster ins Spiel integrieren können.

Die Command-Console ist eine Eingabekonsole der Entwickler um Cheats zu verwenden. Diese werden hauptsächlich während der Entwicklung für Tests benutzt oder um Ingame-Aufnahmen für einen Trailer zu inszenieren.

Wir setzen unser Projekt von daher um, indem wir uns mit den Möglichkeiten der Nutzung von Mods und der Konsole auseinandersetzen.

Unsere Ergebnisse werden wir als Video präsentieren.

Außerdem wollen wir PDF-Anleitungen zu der Konsolennutzung in einigen Spielen erstellen.

Weitere Punkte: Planung+ aufteilung, Joel Part, max part, console, mods, video, ggf Zeit, 4 seiten-5seiten

Planung:

Zu Beginn unseres Projektes haben wir uns zusammen gesetzt und geschaut, welche Spiele wir besitzen, für die, unser Projekt möglich wäre, was uns zu einer anfangs sehr großen Liste gebracht hat.

Wir haben uns einige der Spiele zugeteilt und haben lange recherchiert, wobei Max sich stärker mit Mods befasst hat und Joel mit den Konsolen.

Bei der Recherche ist uns aufgefallen, dass viele Spiele leider, so eingerichtet sind, dass man keine Mods oder Konsole nutzen kann, was die Liste verkleinert hat.