

Vortrag

Hochschule Neu Ulm

Tilka Dell'Orto - Friedl

Zur Person

- Gamedesigner, Designer, Audiobooks
- hat POW vor mir Original erstellt
- begann die Entwicklung von Computergames 1981
- professionell seit 1992
- erledigte erste Blätter des Willk in Kalifornien 1994
- machte sich 1995 selbstständig und gründete mehrere Firmen
- wurde 2000 Gastdozent an der FH Mainz, FB Gestaltung
- Dankbar Computerweltpreis 2009 & 10 für Seriös Games
- seit 2010 Professor für Anwendungskomposition und Game Design an der Hochschule für Künste Bremen

* Sondert mit dem geschlechtergerechten Testumw

Lernverständnisse

- Entwicklung interaktiver Anwendungen
 - Grundlagen Softwaredesign
 - Use Case-, Aktivitäts-, Klassendiagramme
 - Grundlagen Coding mit TypeScript, DOM, canvas
 - Prototyping interactive Media- Applications & Games
 - Standard Patterns im Game Development
 - Fundamentales Verständnis von Game-Engines
 - Eigene Game-Engine STUDIE
 - Game design Workshop
 - Konzeption eines größeren Spiels im Team
 - Produktion eines Game design -Documents
 - Entwicklung von Prototypen
 - Game design Master
 - Theorie

Game Design

Fertigstellung eines Spielkonzepts
zu einem Geschäftlich relevantem Thema
im Rahmen einer Lehrveranstaltung

4. Semester Bachelor

≈ Game design workshop

Position in a curriculum

Prerequisites:

- Visual Design & Animation (2D)
- Modelling & Animation (3D)
- Coding
- Audio processing
- Software design / will
- Prototyping Games (e.g. with FUDGE)
- Research

Rise of Racism

- Gamedesign Workshops, Sommersemester 21
- Themenfindung, verschiedene Wissenswissen
 - Frei Diskussion
 - Brainstorming
 - Introspектив
 - Peer Group - Survey, Familie

→ Faschismus

Recherche, Erweiterung des Horizonts

- Bereits bekannte Sozialtheorien
- Quellenausgriff z.B. bpb, statista
- Interviews
- Erkenntnisreiche zum Thema Faschismus
 - z.B. Umberto Eco 1995
Lawrence Buell 2003

Großkonzert

- pro Person, Teamfragment, Team
- erste Visualisierungen
- Auswahl, Zusammenführung
 - gemeinsames Großkonzept
 - Spieler versuchen innerhalb eines fachlich-
ischen Bewegung aufzustehen, indem
sie die Mechanismen lernen und nutzen
- Das Spiel soll sich von digitaler Faschismus
in sozialen Netzwerken verbreiten
- Es soll einen Shakespear (Ressourcen, Fiktion)
- Es soll viele Archetypen (Mythen)

Wahl des Protokollantis / Dokumentations

- pflegt die Dokumentation
- behält übersicht
- verweist auf die Dokumentation
- verfasst daraus Camdesign - Dokument & richtet ein und wählt Plattform
- z.B. Goths

Einführung einer gemeinsamen Vision

- Suchtung von Referenzproduktions
- Mockups, Mockups
- Packshot, Champagner, Poster
- Grosskonzern

→ lead Visual Design



- Soundathmo
 - Music
- lead Sound Design

Identifikation der Speilelemente

- Akteuren und Objekt (vgl. Schell)
- Abstraktion
- Unterschiede in Funktionen

→ Prototypen

- analog / physisch
- digital
 - Graphiprogramm
 - Spreadsheets
 - Wirkframe

→ Interaktionssequenz festhalten

Diagrammarten

- Verschiedene Visualisierungs möglichkeiten
 - Objektenschaften und -strukturen
 - Klassendiagramme
 - Abläufe, Regeln, Algorithmen
 - Aktivitätsdiagramme
 - Sozialstrukturen
 - Baumdiagramme
 - Topologien
 - Karten
 - Weitere
 - Verschiedene

Prototypenentwicklung

- freie Wahl der Technologie
 - unter Berücksichtigung der Anforderungen
 - z.B. FUDGE, Unity, Unreal, Godot, Phaser ...
 - Asset-Produktion, iterative Vorführung
 - Zield: Überprüfung des Konzepts
 - Testen
 - Unterschiedliche Ausbaustufen
 - nächste Iteration bestimmen
- ⇒

Quellen und Inspirationen

Tim Ryan : *Maturity of a Design Document*

- Game Concept, Game Proposal
Functional & Technical Analysis

Jesse Schell : *The Art of Game Design*

- Cards

Discussion

Von Erfolg und Scheitern

Gründen als Alltag
in Zeichnungen & Games

Erfahrungen

Eigen

- 1996 Selbstständigkeit Freelancer (Grafik, Tec, Code)
- 1997 GmbH Entertain Software
- 1998 GmbH Galaxy-X, ausgewichen 2000
- 1999 GbR Aiki Dojo Mainz
- 2009 gUG Aiki-Akademie
- 2019 Gründung Games Hus Furtwangen (Emanant)

Mit

- 2013 GbR Codenative (Garage Tales)
- 2016 GbR Freestyle Studio
- 2020 GbR Coach in the Woods
- 2020 GbR Mokabonto Studio → GmbH

Was bedeutet independent Game

Scheitern ist keine Schande

- Profit nur bei Hit
- Kostenüberschuss ist schon ein Erfolg
- Förderung bringt Ressourcen
- kleine Teams sind vorleblich
- Aufmerksamkeit schwer zu erlangen

Team

- Zusammenarbeit muss eingesetzt sein
- bereits gemeinsam Projekte durchgeführt
- Mentorium von Multitalenten
 - jedes muss ersatzbar sein
- Probleme sofort und offen kommunizieren
- Firmenkultus definieren
- gemeinsame Vision
- Leidenschaft pflegen
 - Familie

Extern

Mentori

Blockaden brachen, Modelleieren, Probleme aufdecken,

Marktdeckung

- mehreren Standorten aus Bildung
- Games as Service
- Gamification
- Web - Apps (FuDE)
- Digitale Gesundheitsanwendungen (Rezept)
- Serious Games
- Feste Ansäfte züten für extreme Parthe
- Servieren
- kalkulieren

Extern

Industriepartner
Abschluss, Projektpartner aus Studium, Netzwerk

Aufmerksamkeit

- Projekt von der Verwaltung her drehen
- Game Proposal (Tim Ryan)
- Marketing fröhlich beginnen und begeistern
- Vor Entwicklungsstaff Community aufbauen
- Zielgruppen definieren
- Wisschen nutzen
- > 10.000
- Eine Person des Teams damit beschäftigen

Extern

Dienstleister

Publisher, Marketeer

Förderung

- eine Person des Teams investiert viel Zeit
- nicht zu knapp halten können
- Eigenantrieb aus Einflussmobilisierung
- Förderungen kombinieren
- oft. eine als Grundlage für weitere ~~Fixelpunkte~~
- Abschlussprojekt fruchtig
- Probleme: Frust, Rechtsfragen, Bauklaus
→ Kaputt fördern
- B.W.: Umstellung auf Firmen-, statt Projektförderung

Extern

Makler

Üblich, Prozesse, Konsolidation, Rechtsbeauftragung

Quellen & Inspiration

- Interviews mit Vertretern von
 - Spellbound Games
 - Casing Carrots
 - Sticky Stone Studios
 - Beardshaker Games
 - Best Tack
- Medien- und Filmgeschäft zw.

Discussion

Vielas Dank

Jirka a enterram. com

github : Tirka Delloro