

Wizards of Woah



Story



Worldbuilding / Leveldesign

whimsical



magic

Gameplay



Mechaniken



Spezifische Mechanik / Puzzle



Spezifische Mechanik / Puzzle



Was wollen wir machen?

Digitales Spiel

Multiplayer (2-4 Spieler, Fokus 4)

3D Welt

Was für ein Game?

Genre: Mehrspieler Kooperation, Puzzle, Adventure

Eckdaten: PC first, 3D, First Person

Engine: Unreal Engine 5.4



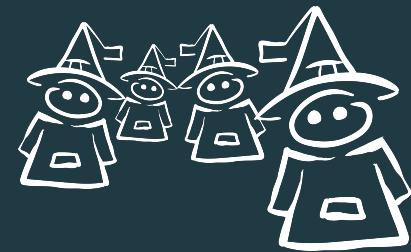
Feeling, Mood & Zielgruppe

Lustig-absurde visuelle Gestaltung

Chaotische & humorvolle Interaktion zwischen
SpielerInnen & Umwelt

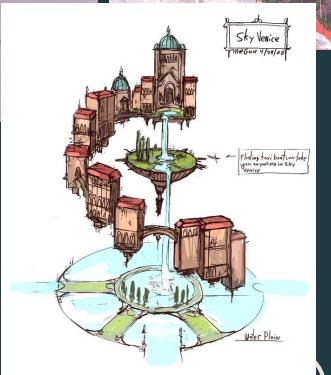
Gemeinsames Problemlösen & gesellige Unterhaltung

Zielgruppe



Freundesgruppen
(20-30 jährige)

Artstyle / mögliche Moodrichtungen



Organisation

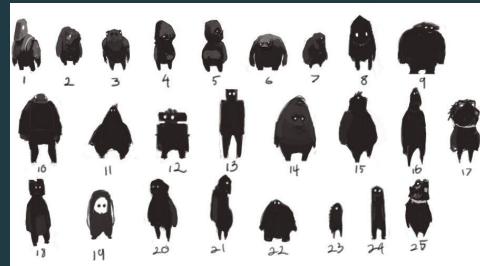
Annina (Design)

Wie nehmen SpielerInnen erzwungene oder bewusst gestaltete Wartezeiten (z.B. Loading Screens, Animation Locks) in Videospielen wahr, und wie können solche Verzögerungen das Spielerlebnis ergänzen oder ansprechend eingebaut werden?



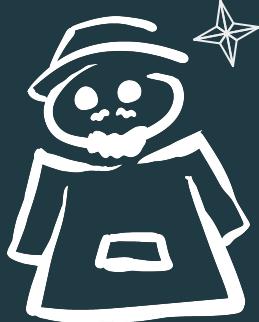
Art Direction (Fokus visuelle Kohärenz eines Games)

& Concept Art (Fokus characters & props)



Ardit (Design)

Wie unterstützen Spielmechaniken die Vermittlung politischer Themen in den Games “*Bioshock*” und “*Papers, Please!*”?



Character & Asset
Modelling & Texturierung



Jan (Design)

Wie beeinflussen dynamische Eigenschaften von 3D-Elementen, wie Animationen und visuelle Effekte, die Vermittlung von Hinweisen, Funktionen und Orientierung innerhalb einer Spielwelt?

Magic Effects & Shaders &
Animationen



Nika (Informatik)

What aesthetic characteristics emerge when visual complexity in digital environments is created through generative processes rather than manual modelling?

Environment, Light, Weather & Worldbuilding



Rico (Informatik)

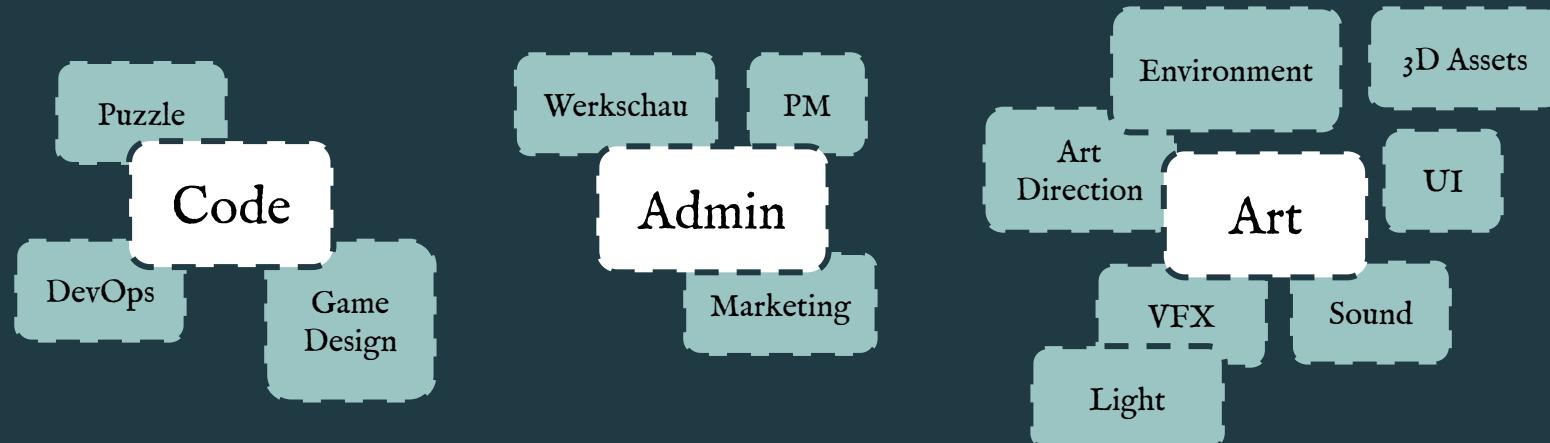
Wie lässt sich eine Gameplay Mechanik so gestalten, dass die Spieler aktiv Hypothesen bilden und testen, ohne die Motivation zu verlieren oder Frustration zu erleben?

Puzzle Design (Multiplayer, Gameplay Programmierung)

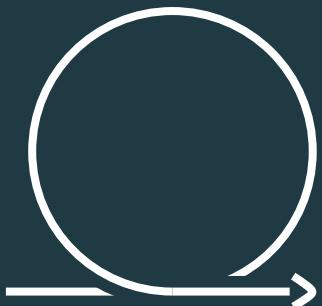


Grafiken aus We Were Here Together

Verantwortungen



Projektmanagement

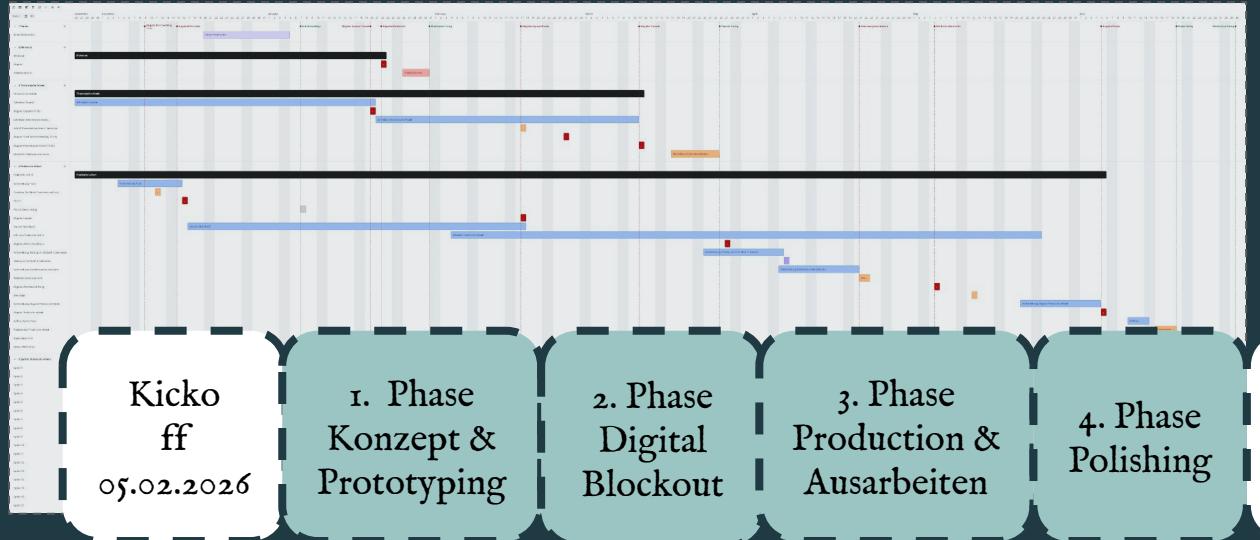


Sprintreview-Donnerstag:

- 12:00 Individuelle Vorstellung der Aufgaben & Besprechung
- 12:45 Retrospektive & Besprechung
- 13:15 Gemeinsames Testen
- 14:15 Kommende Sprintplanung



Zeitplanung



4 Projektphasen à
3-4 Wochen



Le Fin.



Projektphasen

1. Phase
Konzept &
Prototyping

2. Phase
Digital
Blockout

3. Phase
Production &
Ausarbeiten

4. Phase
Polishing

Paper Prototype

Blockout

3D Production

Polishing :)

Concept Art

3D Production

Features Coding

Praying

Techn. Set Up

Level Design

Sound

Puzzle design

Testing

Projektmanagement - Lösungen

Scope ändern

Begründete Abwesenheit
ist okay (ev. Aufzeichnen)

Review verkürzen

Auflockerungs-Rituale

Zeitplanung

Theorie und Praxis trennen und separat arbeiten

05.02 - 04.06.2025 → 17 adaptive Sprints

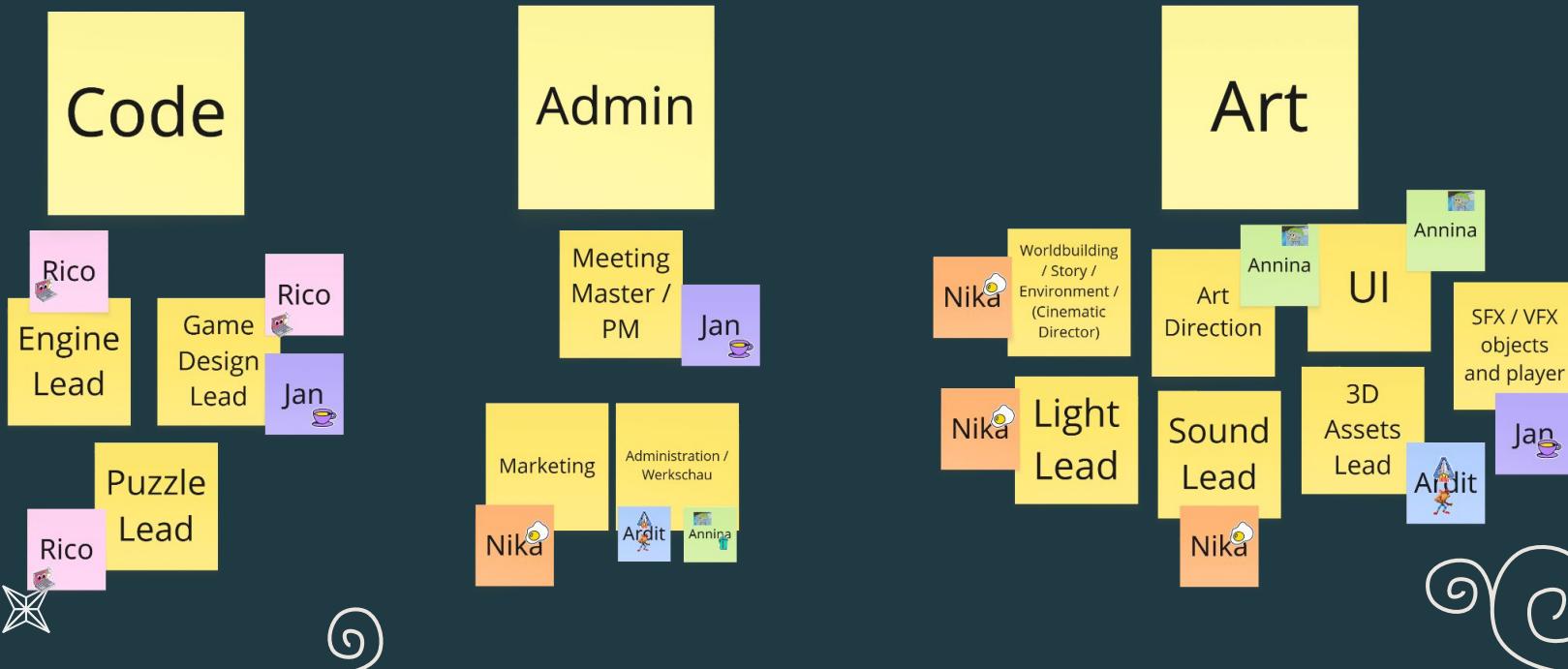
Dienstag & Donnerstag vor Ort

Individuelle Arbeitsstunden & Überschneidung

Montag - Freitag



Verantwortungen



Verantwortungen

