

Semesterprojekt: Hybrid Games

14. Okt. 2021

Abgabe am 28.01.2022, 14:00 Uhr

Nutzen Sie die im Kurs thematisierten Konzepte und Fragestellungen und entwickeln Sie ein hybrides Spiel (In Teams zu 2 Personen).

In der Abgabe muss enthalten sein:

1.) Spiel mit allen notwendigen Komponenten

Digitale Elemente können entweder als digitaler Prototyp abgegeben werden oder als analoge "Paper Prototyping" Simulation der digitalen Elemente – in diesem Fall sollten Sie jedoch eine Beschreibung beilegen, wie die Tester die digitalen Komponenten simulieren können.

2.) Spielregeln

Achtung: Sie als Designer werden nicht anwesend sein wenn wir das Spiel testen. Es ist daher essenziell die Regeln so aufzubauen, zu formatieren, zu gestalten, zu illustrieren, dass diese eindeutig und verständlich für Dritte werden. Fügen Sie bei Bedarf Beispiel-Situationen, Diagramme oder sogar Tutorials hinzu um sicherzustellen, dass ihr Spiel in Ihrem Sinne gespielt wird, bzw. überhaupt spielbar wird. (gedruckt sowie als PDF per E-Mail an: dwilhelm@hs-harz.de)

3.) Dokumentation (als PDF per E-Mail an: dwilhelm@hs-harz.de)

Inhalte der Dokumentation:

- Titelblatt mit:
 - Namen und Matrikelnummern aller Team-Mitglieder
 - Titel des Spiels
 - Back-of-the-Box Statement / Pitch (= Ein „werbewirksamer“ Satz, der Interesse an Ihrem Spiel wecken soll.)
 - wichtigste Features als Keypoints
- Inspiration ihres Spiels: Welcher Artikel und welche Aspekte davon dienten als Inspiration Ihres Spiels? Fügen Sie ein Screenshot oder Scan des Artikels bei.
- Vision Statement
 - Beschreibung des Spiels (Wie würden Sie das Spiel in wenigen Sätzen jemandem beschreiben, der noch nie davon gehört hat?)
 - „Unique Selling Proposition“ oder Alleinstellungsmerkmal des Spiels. Was unterscheidet es von anderen Spielen am Markt?
 - Zielgruppe & Genre: Welche Art von Spiel ist es? Wer soll es spielen? Wann und in welchem Kontext? Für Fans welcher anderen Spiele ist Ihr Spiel geeignet?
- Rollen der Team-Mitglieder im Projekt
- Beschreibung des Entwicklungsprozesses (Planung, Prototyping, Iterationen von Regeln und Komponenten, Gameplay, visuelle Entwicklung etc.)
- Changelog: Auswertung und Auswirkung von Test-Sessions und Dokumentation der Änderungen die sich dadurch ergaben. Zudem sämtliche Iterationen der Regeln. Was wurde im Entwicklungsprozess auf Basis von Testings verändert, gestrichen, verbessert?
- Bilder aller Komponenten und Bilder des Spiels in Aktion

Bewertungskriterien:

- Originalität der Idee (Keine "neu bemalte" Kopie eines bestehenden Spiels)
- Klar und eindeutig formulierte, strukturierte und gestaltete Regeln.
- Ihre/meine Testpieler müssen **in max. 15 Min.** das Spiel aufgebaut, die Regeln verstanden und mit dem Spiel begonnen haben. Less is more.
- Ausführlich getestetes und verfeinertes Gameplay
- Entstehen von emergentem Verhalten, Spielspass, Spieltiefe. Gibt es Möglichkeiten für Spieler ihre Spielweise zu verbessern? Wie schnell hat sich der Reiz des Spiels für den Spieler (der jeweiligen Zielgruppe) erschöpft?
- Thematisch stimmige und kohärent gestaltete (Benutzer-) Oberfläche und Komponenten des Spiels. Die Gestaltung sollte die User Experience bzw. die Kommunikation mit dem Spieler unterstützen (Regeln und Eigenschaften von Komponenten visualisieren, Darstellung von Spielzustand und Wahlmöglichkeiten)

Die Spiele werden nach der Bewertung nicht an Sie zurückgegeben, sondern verbleiben als Referenz für spätere Jahrgänge in meinem Archiv.

MILESTONES:

30. Sept. 2022

Einblick in die Spieleredaktion des Ravensburger Verlags

mit Daniel Greiner und Nina Ruf.

11. Nov. 2021

MS1: FIRST PLAYABLE

Erster spielbarer Prototyp Ihrer Spielidee, schriftlich formulierte Spielregeln, notwendige Komponenten als Paper-Prototype. (Formulieren Sie die Regeln nicht handschriftlich, sondern in einem Textdokument, um Iteration und Lesbarkeit zu erleichtern.)

25. Nov. 2021

MS2: REGELWERK – AUFBAU UND LAYOUT

Zeigen Sie einen ersten Entwurf zur Gestaltung der Spielregeln. Wie müssen diese aufgebaut sein um die Funktionsweise des Spiels so klar wie möglich zu kommunizieren? Nutzen Sie hierzu klare Formulierungen, Text-Auszeichnungen (Unterstrichen, Fettdruck, Hinterlegungen, Farben), Beispielsituationen etc. Skizzieren Sie notwendige Illustrationen oder Diagramme, die zum besseren Verständnis notwendig sind. Die Regeln werden auch nach diesem Milestone weiter iteriert.

02. Dez. 2021

MS3: ART CONCEPT

Zeigen Sie Moodboards, Skizzen und Entwürfe zur thematischen Visualisierung bzw. Art Direction des Spiels. Zeigen Sie Ideen und Skizzen wie Regeln, Eigenschaften von Komponenten, Wahlmöglichkeiten oder die Darstellung des Spielzustands durch Gestaltung der Komponenten möglichst klar kommuniziert werden können.

09. Dez. 2021

MS4: GAMEPLAY

Das Gameplay sollte bis zu diesem Milestone stehen. Ihre Regeln sind getestet, verfeinert und so formuliert und gestaltet, dass sie für externe Tester verständlich und spielbar sind.

16. Dez. 2021

MS5: FINALE KONSULTATION

Testing und Iterationen sollten nun soweit abgeschlossen sein, dass Sie an diesem Termin eine fast final getextete und gestaltete Version Ihrer Regeln zeigen können. Spielplan und Komponenten sollten durch Ihre Form und grafische Gestaltung das Verständnis von Regeln und Spielzustand unterstützen.

Nutzen Sie den Januar ausschliesslich für Polish, Produktion und Dokumentation!

28.01.2022, 14:00 Uhr

ABGABE / RELEASE

Abgabe der Prototypen in meinem Büro. Falls Sie Ihren Prototypen vor dem 28.01. abgeben wollen, sollten wir hierfür vorher einen Termin per Email koordinieren.

Schicken Sie Regeln, Bilder und Dokumentation bitte zusätzlich als PDF per Email an dwilhelm@hs-harz.de