

KRITERIEN ZUR ABGABE DES SPIELPROJEKTS

Folgende Dinge spielen bei der Benotung eures Spielprojektes eine Rolle:

1 – Sell Sheet und Hilfe

Ein Sell Sheet (eine Seite) und eine in-game verfügbare, dienliche Spielanleitung.

[Sell-Sheet Beispiele](#)

2 - Erläuterung der Designentscheidungen

Eine schriftliche Ausführung zu euren Designentscheidungen, inklusive Screenshots. Welches Erlebnis wird transportiert? Mit welchen Maßnahmen wird das unterstrichen? Welche Mechaniken stehen im Vordergrund? Welche Art von Spielspaß/Vergnügen? Zeigt auf, welche Maßnahmen welche Art von Spielspaß/Vergnügen erzeugen. Wie motiviert ihr den Spieler zum Weiterspielen?

Motivation und Vergnügen bitte nicht zusammenwerfen.

3 - Spielzustand und Umfang

Das abgegebene Spiel muss ein Vertical Cut sein. Die im schriftlichen Teil erwähnten Maßnahmen müssen klar erkennbar sein. Idealerweise stellt sich bereits ein Flow ein. Empfehlenswert ist ein Umfang von 3-4 Leveln. Das hängt natürlich von den Leveln ab. Man sollte sich mit eurem Spiel so 10-15 Minuten lang beschäftigen können

4 - Diskussion über das Ergebnis

Lernen steht im Vordergrund. Wenn ihr etwas gar nicht hinbekommen habt, diskutiert das bitte schriftlich:

- Was habt ihr nicht geschafft und warum? Welche Annahmen, die ihr anfangs getroffen habt, haben sich als falsch heraus gestellt?
- Was für ein Spiel/Umfang wäre eurer Meinung nach sinnvoller gewesen? Wie hättet ihr eure Prioritäten legen sollen um einen guten Vertical Cut abzuliefern? Wie hätte der aussehen können?
- usw.

Sinn der Sache ist dabei zu zeigen, dass ihr wisst wovon ihr redet. Zeigt, dass ihr etwas gelernt habt, auch wenn das Projekt nicht in gewünschter Form abgeben wurde. Bleibt sachlich und vermeidet Schuldzuweisungen.

Falls ihr alles, was ihr euch vorgenommen habt, geschafft habt, könnt ihr natürlich trotzdem gerne ein paar Sätze dazu schreiben. Schön wäre natürlich auch ein finales Feedback zum Praktikum.

Gewichtung

An erster Stelle steht immer der Spielspaß. Wenn ihr ein eingängliches Interface (intuitive Steuerung, ansprechendes **visuelles und auditives Feedback** bei den Hauptmechaniken!) habt und von Anfang an „echten“ Flow erzeugt, ist das natürlich ein großer Pluspunkt. Falls ihr das nicht so gut hinbekommt – schließlich ist gerade der Flow die große Herausforderung beim Game Design – dann zählt natürlich umso mehr das Drumherum.

Wenn also der Spielspaß in eurem Spiel nicht so richtig aufkommen will, ist das keine Katastrophe. Konzentriert euch dann auf die anderen Anforderungen. Abzüge gibt es in jedem Fall für alles, was ihr aus den Kriterien gar nicht beachtet habt und wenn das Spiel kein Vertical Cut ist. Fehlende Screens, störende Bugs, eine schlechte oder unvollständige Bearbeitung der schriftlichen Aufgaben, geben also z.B. unmittelbar Abzüge in der Note.

Zum Sell Sheet: Ein guter Sell Sheet sollte natürlich streng genommen auch ein ansprechendes Design haben. Macht euch damit aber bitte nicht verrückt und konzentriert euch auf den Inhalt. Ihr braucht ein Dokument mit aussagekräftigen Screenshots, was kurz und knapp beschreibt, worum es in eurem Spiel geht und was daran „cool“ ist.

Format der Abgabe

- fertig gebautes Windows Spiel als .zip Datei (keine Unity Projekt-Dateien)
- dazu eine .zip Datei mit allen Dokumenten und der schriftlichen Bearbeitung
- **ein Playthrough Video** (idealerweise komprimiert, z.B. mit Handbrake)

Das ist ein Vertical Cut - nächste Seite >>

Das ist ein Vertical Cut

- fertige Screens
 - Hauptmenu, Pause-Menu, Settings (Musik/Sfx Lautstärke, ...)
 - Credits Screen (**inkl. Attributes für externe Assets!**)
 - gerne auch ein Splashscreen
- keine Abstürze oder Hänger / keine Bugs, die den Spielfluss stören
- mindestens ein spielbares Level mit ersten Spielelementen
- alle vorkommenden Spielelemente sind fertig
 - oder: man findet in dieser Version **nichts vor, was „noch nicht so ganz fertig“ ist**
Dinge, die noch nicht ganz fertig sind, gehen also nicht in den Vertical Cut ein
 - natürlich könnt ihr z.B. bei der Levelauswahl gerne auch noch nicht fertig gestellte Level mit anzeigen („Locked“)
 - Grafiken müssen nicht final, aber in einem Zustand sein, in dem man sie als „fertig“ bezeichnen kann – also keine Platzhalter, die nicht ins Spiel passen!
- ein eingängliches Interface
 - passende Soundeffekte und Hintergrundmusik (**auditives Feedback**)
 - **visuelles Feedback** für alle Spieleraktionen
 - ein Spiel ohne jegliche „Juicyness“ ist kein fertiges Spiel
 - **„Juicyness“ auf youtube**
- Zustand des Codes ist uninteressant (für euch intern natürlich nicht)

Es geht hier darum, dass man etwas hat, was man theoretisch veröffentlichen könnte, wenn man plötzlich sofort alle Arbeiten einstellen müsste (unabhängig davon, wie sinnvoll das wäre). <https://hacknplan.com/understanding-vertical-slicing/>