

Prototyping

GameDev, TH-AB, SoSe19

Prototyping

Was gehört dazu ...

- Idee
 - Spielmechaniken, Regeln, Zufall, Spielraum, Spielzeit
 - Genre
 - Skills: Geschicklichkeit, Logisches Denken, Dialoge, Sammeln etc.
- Konzept
 - Game Design Document
 - Skizzen
- Prototyp
 - Paper Prototype oder digital: Twine, Unity, Powerpoint ...
 - Playtesting

Game Design Document

Kurzes Dokument (Onepager), dass knapp und präzise Ideen und Inhalte darstellt.
Wichtig: Das Game Design Document soll das Thema verkaufen! (Pitch)

- Arbeitstitel (be creative)
- Worum geht es? (Grundidee in 2-3 Sätzen; emotional abholen)
- Elemente aus der Ideenfindung
- Organisatorisch
 - Wie plane ich, das Thema umzusetzen?
 - Zeitplan. Investitionen.
- Wirtschaftlich
 - Welche Zielgruppe wird angesprochen?
 - Wie sieht der Markt aus?
- Fazit: Warum ist dieses Projekt toll / spannend / notwendig ... anders als andere?

Praxisübung: Diablo Clone



(Quelle: Wikipedia)

Vom Design Document zum Prototyp

- Konzept erstellen
 - Pflichtenheft: Erweitertes, detailliertes Game Design Document
 - Concept Art etc.
- Verschiedene technische Formen
 - Paper Prototype
 - digital
- Iterativer Prozess
 - Plan, Do, Act, Check; User-centered Design
 - Ausprobieren: Whiteboxing, Playtesting

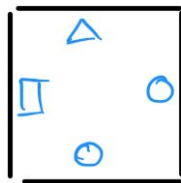
Dungeon Explorer

- Kartenlegespiel : + 2 Stapel: Herausforderung, Schätze
Kartenhand + Stapel → Wie viele?
Nachziehen Playtesting!
- Kooperativ
- Anlegen von Karten an passende Markern

Raumkarten:

Symbole + Info

Liche x Herausf.
// // Schätze



Symbole (Durchgänge)



→ Sukzessive Aufbau eines Dungeons

- Spielende

- Wer nicht ablegen kann, muß würfeln

1 : tot wg. einstürzender Tunnel

2-4: Kampf gegen Monster

5-6: Ausgang gefunden

→ gilt für jeden Spieler

- Alter Ego

- Jeder Spieler wählt einen von x
vordefinierten Abenteurern aus

- jeder Abenteurer hat Name, Kurzvita
und individuelle Fähigkeiten

Sir Grobian

Ein Ritter aus
Soudersbei,
der geschworen
hat, die Armer
zu verteidigen.

Stärke 5

Intellekt: 1

Magie: 1

→ Aufgabe:
Helden design
= Emotionale
Bindung

5 : Meister

4 : Profi

3 : Erfahren

2 : Fortgeschritten

1 : Schon mal gehört

= Anzahl Würfel
bei Proben

- Gegenstandskarten
 - der Stapel weshalb die Helden hier sind
- ziehen, wenn in Raumbeschreibung gefordert
- Schätze, Items → die ggf. innerhalb der Gruppe verteilt werden

auch Items werden am Ende des Spiels "verkauft", sodass es einen Gesamtgold/Highscore gibt



+ Hintergrundgeschichte
des Items

Wert: 3 Gold

Aufgabe: Items und Schatzkarten Designen

(Schatzkarten haben nur Gold-Info,
kein Fähigkeitsupgrade)

- Herausforderungskarten
 - Monster, Falle, magisches Hindernis
 - lässt sich nur auf eine Weise bekämpfen
 - Scheitern = Karte umdrehen, Weg blockiert

<u>Lindwurm</u>
Stärke 15
Tod 1-3

← Stärkeprobe
15 oder mehr Würfeln

- Jeder Spieler darf würfeln,
wenn alle besiegt, dann Rückzug,
bzw. Chance auf Tod (Würfeln)
- Oder: Zu Beginn freiwillig Rückzug
Geht nicht wenn gezogen weil keine Karten
mehr abgelegt werden können

Aufgabe: Herausforderungen designen
+ Background Story

Praxisübung:

Dungeon Explorer – The Cardgame

- Gruppe 1: Heldenkarten
 - Name, Hintergrund, (besondere Fähigkeit?), Skills
 - Concept Art (ggf. für Kartenrückseite)
- Gruppe 2: Gegenstandskarten
 - Name, Hintergrund, Wert und ggf. Skill-Boost
 - Icon (Waffe, Gegenstand, Magisch, ...)
- Gruppe 3: Herausforderungskarten
 - Name, Hintergrund, (besondere Fähigkeiten?), Skill + Schwelle
 - Icon (Monster, Falle, Rätsel)

Hausaufgabe

- Blanko Karten mitnehmen, weitermachen
- Neue Spielmechaniken?
 - andere Spielmodi
 - weitere Spielmechaniken
 - etc.