



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

Storytelling by Design

Spielemente

Game Design, SoSe19, H-AB

- User Interface Design
- **Spielwelt**
- Character Design
- Rätsel, Herausforderungen
- Level Design

Storytelling by Design

Spielelemente

Spielwelt Design: How-To

Top Down, Bottom Up; Quellen; Hilfsmittel; Prozess

a) Spielwelt

Material recherchieren

← ggf. auch
Sprite Sheet

- Bilder vom Ort, Kulisse etc.

- Bilder von Personen,

auch: Material für Spielcharaktere

Veranstaltungen

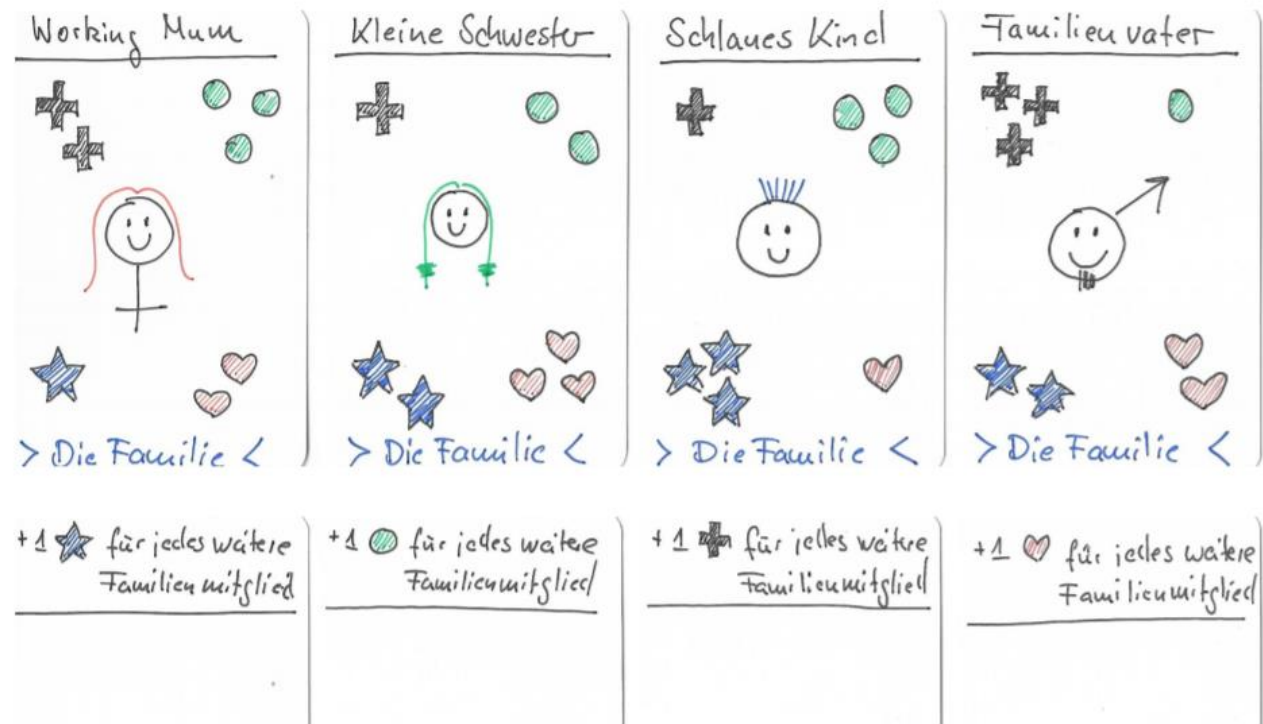
→ entwickeln Sie übr. die Bilder ein

Gefühl für die Spielwelt und Ideen für den Plot

→ Mission

Spielwelt Design

- Etwas in einen anderen Kontext setzen (= Kreativität)



Spielwelt Design

- Properties und Mechaniken testen
 - Generative Algorithmen
 - Playtesting mit Menschen

```
Player[] players = initGeneration(vornamen);

for(int generations = 0; generations < numGens; generations++)
{
    Console.WriteLine("Generation " + generations);
    players = breedNewGeneration(players, vornamen);
    players = battleGeneration(players);
    players = sortGeneration(players);
}
```

Spielwelt Design: How-To

Anhaltspunkte

- Technische Möglichkeiten der Spielwelt (Futuristisch, Mittelalter ...)
 - Waffen, Werkzeuge
- Hauptplots: Natur, Gebäude, Dungeon ...
- Verschiedene Naturgebiete / Klimazonen?
- Zivilisationen (Erscheinung, Kleidung, Gebräuche)
- Wetter / Jahreszeiten / Tag-Nacht
- Bewegungsarten

Technische Überlegungen

- Speicherpunkte (bspw. Kultstelle)
- Echtzeit / Rundenbasiert
- Single Player / Multiplayer
- Open World / Schlachlevel



- User Interface Design
- Spielwelt
- **Character Design**
- Rätsel, Herausforderungen
- Level Design

Storytelling by Design

Spielelemente

Nächster Schritt: Character Design

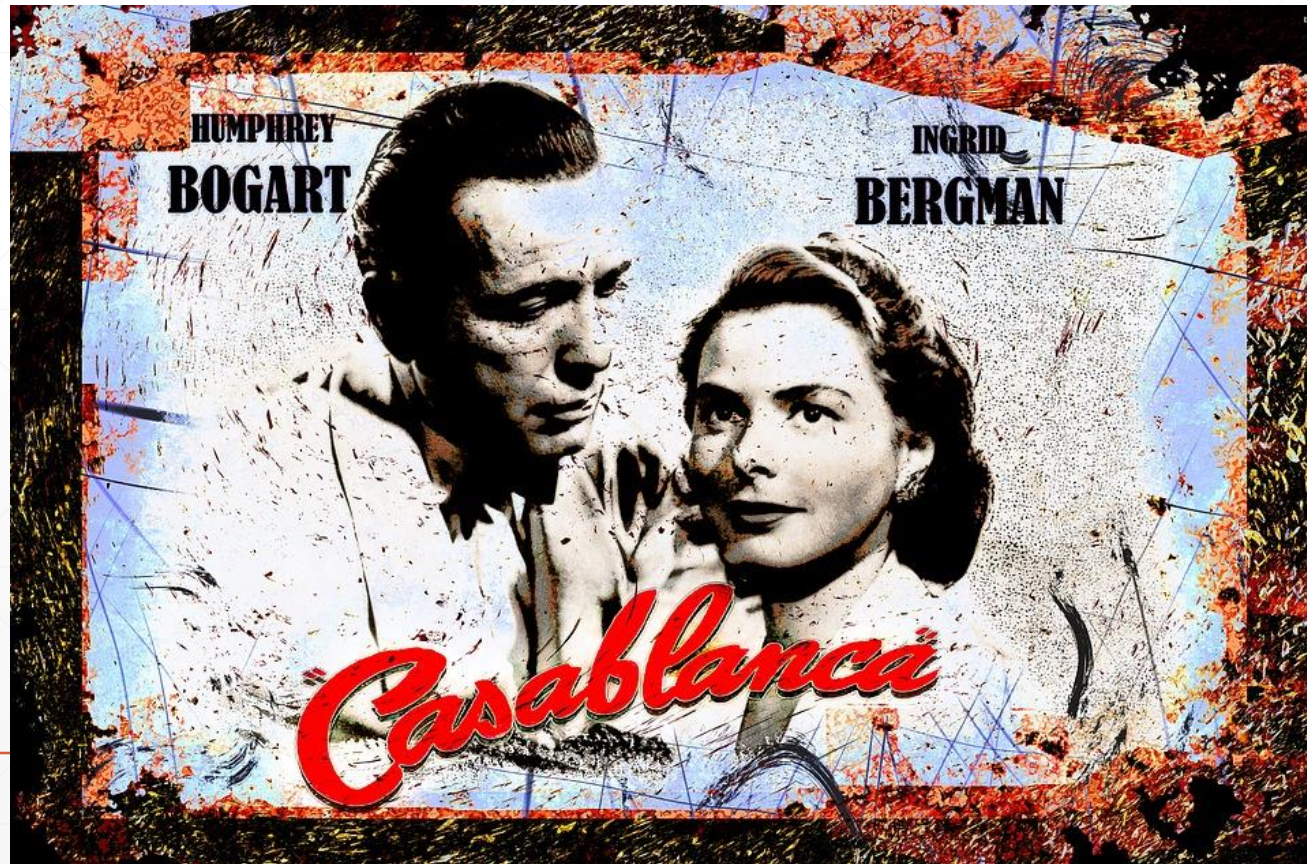
Eigenschaften, Motivationen

→ Glaubhafte Charaktere entwickeln

- 4) NPCs haben ein Ziel, das sie kontinuierlich verfolgen, zusätzlich zum Abenteuer
 - / Was kann das sein?
 - die Welt erleben? entdecken? gewinnen
 - so konkret wie möglich, so verschieden
 - Hindernisse überwinden wie möglich → einzigartig
 - / Sympathie für den Spielercharakter
 - NPCs haben schon "vorher" existiert
 - Welche besonderen NPCs gibt es?

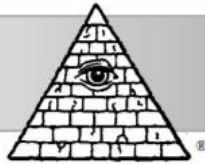
Character Design

- Vgl. Charaktere in Filmen



„Cheatsheet“

- Klassische Rollenspiele (pen & paper)
- <http://www.sjgames.com/gurps/lite/3e/german.pdf>



GURPS LIGHT

EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

INHALT

DIE GRUNDLAGEN	2
Erfolgswürfe	2
Reaktionswürfe	3
Schadenswürfe	4
CHARAKTERE	4
Charakterpunkte (CP)	4
Attribute	4
Beispiel-Charakterbogen	5
Aussehen & Erscheinung	6
Sozialer Status	7
Vermögen	9

Ein Rollenspiel ist ein Spiel, bei dem eine Art Schiedsrichter, der Spielleiter (kurz SL!) mehrere Spieler durch ein »Abenteuer« führt, in dem sie die Rollen von verschiedenen Charakteren übernehmen.

Wie jedes Hobby hat auch das Rollenspiel seine eigene Fachsprache. Um dir das Verstehen der Begriffe zu erleichtern, die in diesem und anderen Rollenspielen verwendet werden, beginnen wir mit einigen Definitionen:

Rollenspiel: Ein Spiel, bei dem die Spieler die Rollen von erfundenen Personen oder Charakteren in einer fiktiven oder historischen Spielwelt übernehmen und versuchen, so zu agieren, wie diese Charaktere es tun würden.

Spielleiter (SL): Der Schiedsrichter, der die anderen Spieler

Character Design

Storytelling

2) die menschliche Seite von NPCs

- / Verletzbarkeit (Schwächen sind menschlich)
- / Verlust
- / Sich verbessern wollen, Besser werden.

→ Charaktereigenschaften, die sie schätzen?

2) der Plot ist nicht übermächtig!

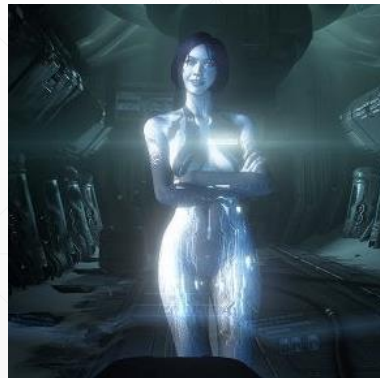
Charaktere sind wichtig!

→ Spieler verbinden sich mit der Handlung über die NPCs

Wessen Story ist es? Spieler, NPCs ... alle ein bisschen

Memorable Sidekicks in Games

- Was macht sie besonders?
- Wie unterstützen sie den Spielfluss?
- Welche Charaktereigenschaften besitzen sie? Positiv? Negativ? Marotten?
- Fordern sie den Spieler? Wie?



(Quelle: <https://mashable.com/2013/11/18/video-game-sidekicks>)

Character Design

Rollen

"Protagonist" : normalerweise Spieler, aber u. U.
kann das auch ein NPC sein, der
aktiv am Hauptproblem arbeitet

"Antagonist" : Gegenspieler

(Gegen-) Spiegel

"Kehrseite der Medaille" : Kontrastist dem Spieler,
seine Eigenschaften etc.

"Vertraute" / "Sidekick" mit "Side story"

→ Charaktere verstehen, Motivationen verstehen

Character Design

NPC - Beziehungen

- Anzahl limitieren → Spieler lernt alle erst kennen
- Beziehungsnetzwerk, NPCs im Konflikt untereinander
- Gewichtung der Charaktere: ggf. verschmelzen oder splitten

NPC - Erscheinung

- Gestalt, Auftreten
- Name
- Eigenschaften, Marotten; Stärken / Schwächen

NPC - Ziele

- | | | |
|--------------------|--------------------|------------------|
| x besser werden | x Weiser werden | x Reich sein |
| x Angst stellen | x Happy end finden | x Familie finden |
| x Aufgabe erfüllen | x Frei sein | ... |

Übung: Character Design

Eigenschaften ausarbeiten; Storytelling by Character

Character Design

②

aus Klausurübung:

Entwerfen Sie einen Spielcharakter.

- Motivation
- Eigenschaften
- Hintergrund

Welche Kriterien spielen noch eine Rolle?

- User Interface Design
- Spielwelt
- Character Design
- Rätsel, Herausforderungen
- Level Design

Storytelling by Design

Spielelemente

Rätsel

c) Rätsel - Design , Aufgaben

①

- Rätsel → "Sprich, Freund, und tritt ein."
- Puzzle → Sammel-Puzzle, Kombinationspuzzle
→ Schlüssel/Schloß
- Geschicklichkeitsspiel

1) Denken vs. Sammeln
Einsuchen des Internets (Recherche)

2) Offensichtlich → Schwierig

Funktion: Spielfluß verlangsamen
Spieler fordern

Rätsel, Herausforderungen

Aufgabenstellung

- Rätsel lösen
- ...

Zweck / Funktion

- Bleibt in Erinnerung, wg. ...
- ...

Weitere Punkte

- ...

Rätsel – Typen

- Mechanische Rätsel
 - Interaktiv
 - Manipulieren von Gegenständen
- ...

Hilfsmittel

- Begleiter / Tutor
 - Abhängig von KI
 - Oder kooperatives Spiel (Multiplayer)
- ...

Rätsel, Herausforderungen

Definition

- Rätsel lösen
- Aufgabe erledigen
- Geschicklichkeitsspiel
- Timing

Zweck / Funktion

- Bleibt in Erinnerung wg.
 - Frustrierend / herausfordernd
 - Belohnung am Ende
- Gelöst werden
- Spannungsaufbau, gehört zur Geschichte (nicht isoliert)
- Zeit verbringen

Weitere Punkte

- Wiederspielwert
- Lösungsalternativen

Rätsel – Typen

- Mechanische Rätsel
 - Interaktiv
 - Manipulieren von Gegenständen
- Geschicklichkeitsaufgabe
- Schlüssel / Schloss
 - Objekt
 - Narrativ
- Suchpuzzle (Finde ...)
- Verbrauchsgegenstand (zur richtigen Zeit einsetzen)
- Kombinatorisches Rätsel / Puzzle
- Lichtquelle
- Texträtsel / Crypto
 - Reimrätsel
- Zusammenstellung von Zutaten („Dämonenhuhn“, Fuchs,/Huhn/Körner)
- Beobachtung / Analyse

Hilfsmittel

- Begleiter / Tutor
 - Abhängig von KI
 - Oder kooperatives Spiel (Multiplayer)
- Community
- Hilfefunktion (System)
- Ingame Hilfen
 - Ingame Chat
 - Nach Zeitspanne (Banner, NPC)
- Hilfe durch ...
 - Vormachen (bspw. NPC)
 - Dialog (NPC), Texthinweis
- Frustration erkennen (Regeln, KI)
- Joker, alternative Lösungswege
- Allg.: Unterstützung zu-/abschaltbar






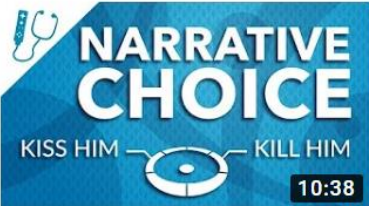


Links: <https://www.youtube.com/user/Warbot40/videos>

YouTube: Design Doc

<https://www.youtube.com/user/Warbot40/videos>

ÜBERSICHT **VIDEOS** PLAYLISTS COMMUNITY KANÄLE KANALINFO 🔍

Untertitel Untertitel

 <p>HOW TO MAKE GREAT RIVALS 11:49</p> <p>How To Make Great Game Rivals - Pokemon and Devil...</p> <p>74.629 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>BATTLE CHEF BRIGADE 12:19</p> <p>Battle Chef Brigade - The Voyage From Iron Chef to...</p> <p>20.590 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>GOOD DESIGN BAD DESIGN VOL. 2 15:37</p> <p>Good Design, Bad Design Vol. 2 - Great & Terrible Video...</p> <p>283.364 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>GOLF RPGS 7:40</p> <p>Golf Story - Why Golf RPGS Work ~ Design Doc</p> <p>28.889 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>
 <p>FFX VS FFXIII 15:40</p> <p>FFX VS FFXIII - Two Linear Games, Two Outcomes ~...</p> <p>475.148 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>NARRATIVE CHOICE KISS HIM KILL HIM 10:38</p> <p>Designing Narrative Choice - Add Branching Paths to...</p> <p>88.558 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>THE FORGOTTEN DEPTH OF KINGDOM HEARTS 7:52</p> <p>The Forgotten Depth of Kingdom Hearts ~ Design...</p> <p>150.510 Aufrufe • vor 1 Jahr</p> <p>Untertitel</p>	 <p>GOOD DESIGN BAD DESIGN VOL. 1 15:24</p> <p>Good Design, Bad Design - The Best & Worst of Graphi...</p> <p>441.089 Aufrufe • vor 2 Jahren</p> <p>Untertitel</p>

- User Interface Design
- Spielwelt
- Character Design
- Rätsel, Herausforderungen
- Level Design

Storytelling by Design

Spielelemente

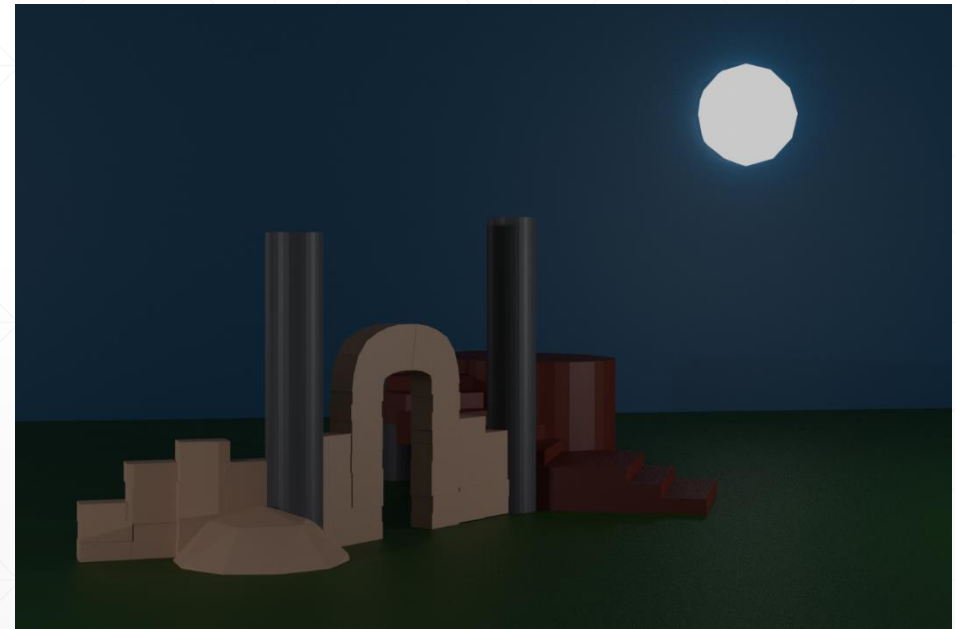
Whiteboxing



UNITY TECHNOLOGIES
Standard Assets
★★★★★★ (3908)
FREE



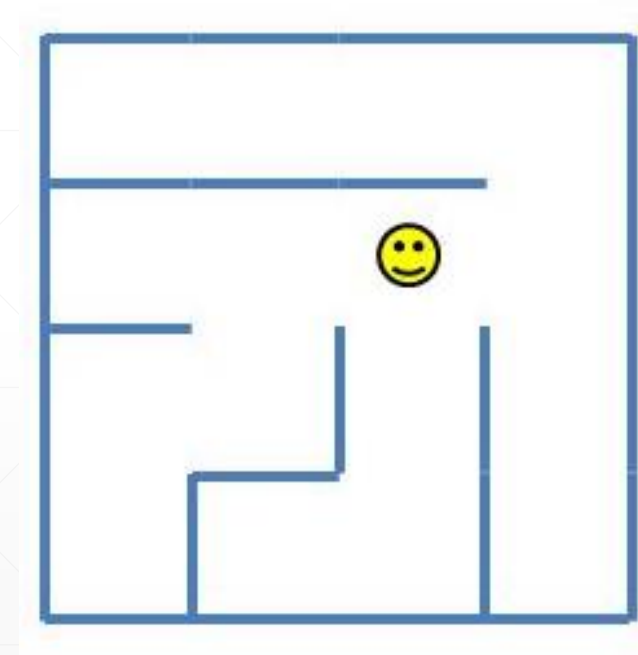
UNITY TECHNOLOGIES
Unity Playground
★★★★★ (25)
FREE



Prozedurales Design

Beispiel: Binary Tree Maze Generator

- Stateless
- Strong bias: Gegenüberliegende Ränder
- Startpunkt (0/0)
- Pro Zelle entweder Durchgang Rechts oder Durchgang Oben



(Quelle: <https://openhome.cc/eGossip/OpenSCAD/SimpleGeneratedMaze.html>)