

# Game Design Workflow

GameDev, SoSe19, TH-AB

# Konzept

Überlegen Sie sich ein Konzept für ein kooperatives Dungeon-Crawler Kartenspiel.  
Erstellen Sie ein Game Design Document (1 Seite).

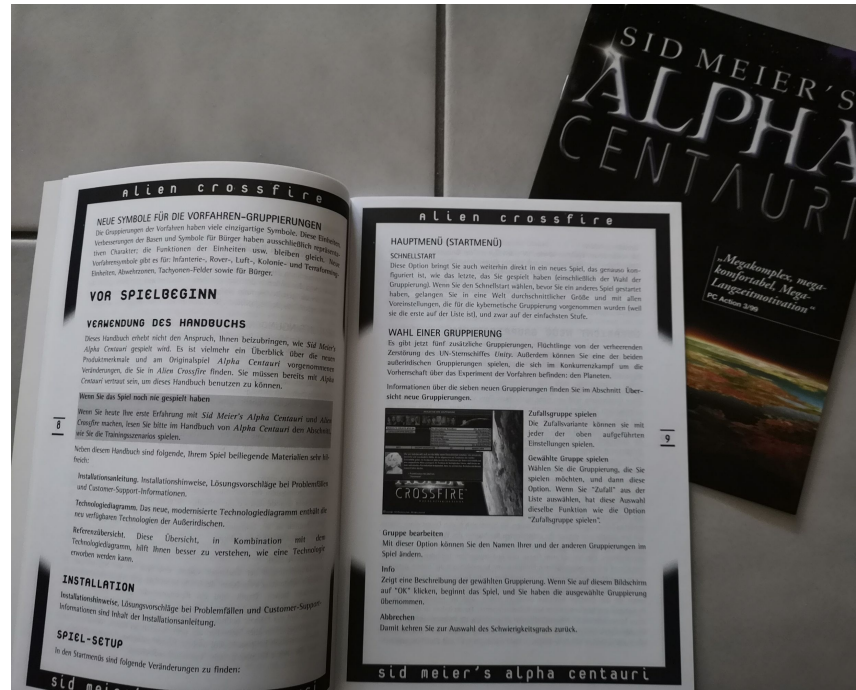
- Arbeitstitel
- Kernidee: Genre, Klasse, Player-Skills
- Kernelemente: Spielmechaniken, Motivationselemente (Radoff)
- Wirtschaftlich: Zielgruppe, Marktanalyse
- Organisatorisch: Team, Arbeitspakete, Zeitplan
- Fazit: Warum dieses Projekt und kein anderes?

# Prototyping

- Paper Prototyp
- Digitaler Prototyp
- Concept Art
  
- Pflichtenheft (später: Dokumentation)

# Zwischenfrage

Wie wichtig ist Dokumentation für das Produkt?



# Präsenzübung

Prototyping von  
Elementen für ein  
kollaboratives  
Kartenspiel.



Heldenkarten  
(Post-Apokalypse)

Weitere Vorschläge?

# Beispielaufgabe

Bilden Sie eine Gruppe von vier zusammengehörigen ...

- Heldenkarten
- Schatzkarten
- Herausforderungskarten

Denken Sie an Combo-Effekte.

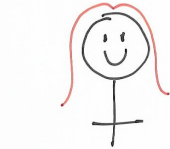
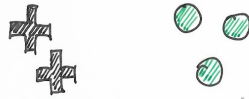
Denken Sie an emotionale Ansprache (bspw. Hintergrundgeschichte)

Warum sind die von Ihnen gewählten Combo-Effekte motivierend für den Spieler?

# Lösungsbeispiel

Front

Working Mum



> Die Familie <

Kleine Schwester



> Die Familie <

Schlaues Kind



> Die Familie <

Familien vater



> Die Familie <

Back

+1 ★ für jedes weitere Familienmitglied

+1 ● für jedes weitere Familienmitglied

+1 ✚ für jedes weitere Familienmitglied

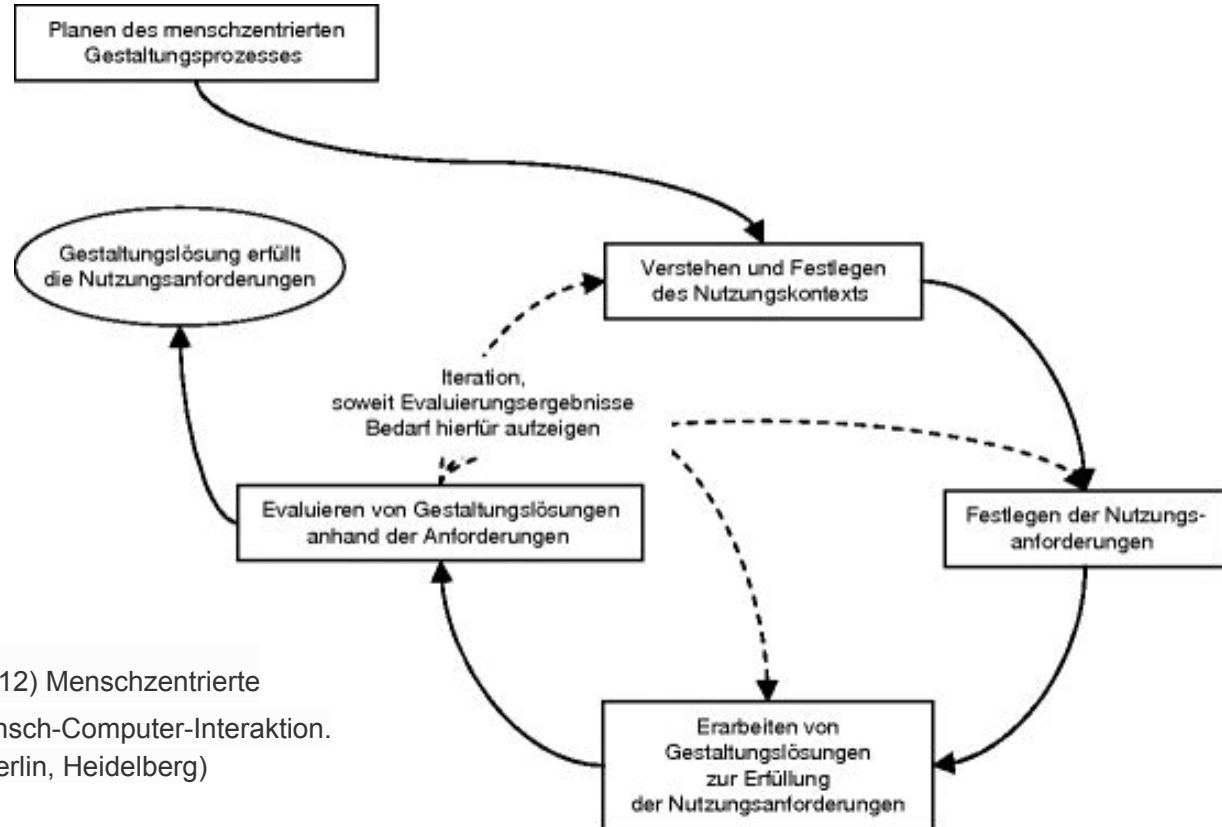
+1 ♥ für jedes weitere Familienmitglied

# Game Design Entwicklungsprozess

- Plan - Do - Check - Act
- Der menschenzentrierte Gestaltungsprozess
  - DIN EN ISO 9421-210:2011
  - Gestaltung interaktiver Systeme hinsichtlich Gebrauchstauglichkeit
  - Benutzer werden in die Entwicklung mit einbezogen
  - Berücksichtigung der gesamten User Experience (bspw. Emotionen bei Benutzung)
  - Iterativer Prozess
- Wichtiges Element: Playtesting
- Methoden der Erfassung: "Thinking out loud"
- Versuchsplanung: Bias, Pareto



# Menschzentrierter Gestaltungsprozess



(Quelle: Heinecke A.M. (2012) Menschzentrierte Systementwicklung. In: Mensch-Computer-Interaktion. X.media.press. Springer, Berlin, Heidelberg)

# Grundsätze der Dialoggestaltung

- Aufgabenangemessenheit
- Selbstbeschreibungsfähigkeit
- Erwartungskonformität
- Lernförderlichkeit
- Steuerbarkeit
- Fehlertoleranz
- Individualisierbarkeit



(Quelle: Blizzard)

# Zusammenfassung

## Grundlagen des Game Design Entwicklungsprozesses (Workflow)

- Idee
  - Motivationselemente
  - Später: Spieltypen, Spielertypen, weitere Motivationsmodelle
- Game Design Document
- Prototyping
  - Paper Prototype
  - Digital
  - Concept Art
  - Lastenheft
- Menschzentrierter Gestaltungsprozess

# Beispielaufgabe

Überlegen Sie sich verkaufsfördernde Elemente für den neuen Sportwagen.

- Verkaufsfördernd = Motivationsfördernd
- Beispiele:
  - Anerkennung erhalten für Erreichtes
  - Im Mittelpunkt stehen
  - Schönheit und Kultur erleben
  - Liebe
  - Ein Held sein
  - Ein Rebell sein
  - Wettkampf
  - Aufregendes erleben
  - Eine Welt erkunden
  - ...



# Beispielaufgabe

Wie würden Sie die gefundenen Elemente konkret umsetzen?

- Im Mittelpunkt stehen
  - auffälliges Design
  - auffällige Akustik
- Schönheit und Kultur erleben
  - Ästhetisches Design
  - Limitierte Design Auflagen
- ...

