

In ein normales Fenster verwandeln | close

> gametheory.ch - swiss gamedesign (elearning & knowhow at gamedesign.zhdk.ch [zürcher hochschule der künste])>
 Veranstaltungsarchiv 2004 - 2013> Herbstsemester 2012> Spielmechanik/ Spielgeschichte I (1. Sem.) (Game Culture I) [BDE-
 VGD-1010-01] (Suter)> Ablauf Kurs, Themen, Skripte> 5.Konzepte> **a) Praxis: das Konzept**

a) Praxis: das Konzept

Wie soll ein Kurz-Konzept für ein Spiel aussehen? Was sollte und was könnte es enthalten? Was kann getrost weggelassen werden?

~mod +add



Die GLIEDERUNG des Kurz-Konzeptes

1. Eine Einführung (Intro)
2. Die Beschreibung des "How to play"
3. Die Dramaturgie (Story)
4. Die wichtigsten Features des Spiels

(Suter Beat) 14-2-2013 / 1:37

~mod +add



1. Intro

Die Intro sollte folgende Punkte umfassen:

- Titel (Klare Benennung, originelle Vergabe)
- Autor (bzw. Team)
- Genre (Zuordnung als Information für den Spieler)
- Intro (Hier auch: Bezug des neuen Konzeptes zum ursprünglichen Konzept, klare Benennungen etc.)

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add



Intro als Anpreisung des neuen Spiels

Die Intro sollte das Spiel in wenigen Sätzen erklären - und zwar so spannend, dass der Spieler motiviert wird, das Spiel auszuprobieren. Die Intro sollte den wichtigsten Aspekt des Spiel hervorheben und dabei Titel, Genre, Richtung und Story kurz andeuten. Knapp und klar sagen, worum es in diesem Spiel geht.

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add



2. How to Play

Wie wird das Spiel gespielt? Hier sollte eine kurze und interessante Beschreibung für den Spieler folgen, die das Gameplay beschreibt. Was muss der Spieler machen, mit welchen Ressourcen hat er zu tun? Es ist zu überlegen, diesen Paragraphen aus der Perspektive der 2. Person zu schreiben, wodurch der Spieler direkt angesprochen würde.

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add



3. Die Dramaturgie

Beschreibung der Voraussetzungen, des

- Settings und der
- Story des Spiels. Schildern des
- Fortlaufs der Story, der
- Zuspitzung sowie der
- Auflösung.

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add



Back-Story

In unserem Fall wird es sich wohl meist nur um eine Back-Story handeln, die recht knapp bleiben wird. Dann: Beschreiben des Settings und der Hintergrundgeschichte. Die Entwicklung des Spiels und Auflösung kann dann unter dem nächsten Punkt in Gameplay geschildert werden.

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add

4. Die wichtigsten Elemente

Das eigentliche Herz des Konzeptes. Hier soll das Konzept umfassend erläutert werden. Dabei sollten die folgenden Aspekte des Spiels umrissen werden:

- Spieler (wieviele Spieler, Zielpublikum)
- Ziel(e) (was soll erreicht werden?)
- Spielfeld (Screen, Raum, Grenzen)
- Regeln
- Ressourcen (welche Ressourcen stehen dem Spieler zur Verfügung?)
- Interface (Navigation und Selektion für den Spieler)
- Aufbau (Levels, Sounds, Grafik etc.)
- Gameplay (im Verbund mit Ziel, Spielfeld, Regeln, Ressourcen und Ausgang erläutern)
- Ausgang (Ergebnis, Auflösung)

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add

THEMA: Regeln

- Regeln konstituieren die innere formale Struktur eines Spiels
- Alle Spiele haben Regeln

Generelle Eigenschaften:

- Regeln limitieren die Aktionen der Spieler
- Regeln sind explizit und unzweideutig
- Regeln gelten für alle Spieler
- Regeln sind fixiert
- Regeln sind verbindlich
- Regeln sind repetitiv

(Suter Beat) 14-2-2013 / 1:37

~mod +add

Regeln existieren auf 3 Stufen:

1. Konstitutive Regeln (= die formale Struktur der Regeln, die dem Spieler präsentiert werden; z.B. mathematische Logik)
2. Operationale Regeln (= Spielregeln wie sie im Beiblatt des Spiels festgehalten sind)
3. Implizite Regeln (= Etikette beim Spiel, Fairness, Benehmen; kann sich verändern)

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add

Regeln digitaler Spiele:

- grundsätzlich gleich wie bei den analogen Spielen (entsprechen also nicht einfach dem Programmcode)
- plus die Aspekte des Programms, welche den Input des Spielers sowie den Output des Programms regeln (Interaktivität).
- plus internes Funktionieren der formalen Game-Logik (wie erscheint der nächste Tetris-Block)

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

~mod +add

Ein BEISPIEL

Japure: Konzept für ein Puzznic Remake, von Renzo Thönen, Game Design SS 2006.

(Suter Beat) 14-2-2013 / 1:37

~mod +add

Japure-Konzept von Renzo Thönen, 2006 (PDF)

© Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt.

(Suter Beat) 14-9-2012 / 9:34

mod add