

Student*in: Name

Martikel-Nr.:

Titel

Untertitel

Logline: Kurze prägnante Beschreibung des Spiels (1-3 Sätze, s. https://de.wikipedia.org/wiki/Log_Line)

Zielgruppe

Für wen ist es? (Altersgruppe, Interessen, Spezifika, ...)

Spielerfahrung

Welches Spielverhalten soll hervorgerufen werden? (überraschend, puzzeln, schnelle Reaktion, unterhaltend, albern, ernst)

Was soll vermittelt werden? Was erzählt ein Spieler vom Spiel nachdem er es gespielt hat? (Inhalte, Erfahrungen)

Inspirationen

max. 3 Beispiele (Moodbild, andere Spiele, Beispiele aus anderen Medien, Erfahrungen, etc.)

Spielkonzept

Spielziel

Was ist das Ziel des Spielers? Was will er machen?

Warum ist der Spieler motiviert das Spielziel zu verfolgen?

Gameplay

Was macht der Spieler im Spiel? (Aktionen)

Was braucht der Spieler, um die Aktionen durchzuführen? (Werkzeuge)

Wie fühlt es sich an? (Spielgefühl)

Game Story

Setting, Charaktere, Konflikt, Anfang, Mitte und Ende der Geschichte.

Game Screenshot

Entwickle einen ersten Screen-Mockup der das Gefühl (mood) des Spiels und mögliche Mechaniken aufzeigt.

Game Wireframe

Entwickle einen ersten Wireframe-Mockup um einen ersten Entwurf für das Graphical User Interface (GUI) durch zu spielen.

Game Controls

Mit welchen Ein- und Ausgabegeräten soll das Spiel gespielt werden.

Flowcharts

Flowcharts können benutzt werden, um die Entwicklungen, Prozesse und Mechaniken im Spiel aufzuzeigen.

<https://pencil.evolus.vn> | <https://www.draw.io>

Literatur

Mehr über *Game Design Documents* könnt Ihr in *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (Chapter 14, p. 394) finden. PDF auf: Z:\08__Tutorial-Bibliothek\Game Design\Game Design Workshop-A playcentric approach to creating innovative games-2nd Edition.pdf

Weitere relevante Bücher zu Game Design sind:

Katie Salen, Eric_Zimmerman: Rules of Play Game

Jesse Schell: The Art of Game Design, A book of lenses

Brenda Brathwaite, Ian Schreiber: Challenges for game designers