



# Portfolio Spielentwicklung

Yazgül Kaya, 1008537

Entwicklungsprozess des Spiels „ABOUT T:ME“



# INHALTSVERZEICHNIS

A rectangular frame resembling a Figma component. It has a pink header bar at the top with three small white square icons. The main area contains a pink square with the number '01' in white, followed by the text 'Referat' and 'Entwicklungsprozess eines Spiels'.

01 Referat  
Entwicklungsprozess  
eines Spiels

A rectangular frame resembling a Figma component. It has a blue header bar with three small white square icons. The main area contains a blue square with the number '02' in white, followed by the text 'Workshop' and 'Technische Umsetzung (Codeteil)'.

02 Workshop  
Technische Umsetzung  
(Codeteil)

A rectangular frame resembling a Figma component. It has a purple header bar with three small white square icons. The main area contains a purple square with the number '03' in white, followed by the text 'ABOUT T:ME' and 'Buttons, Figma Frames, Symbolik'.

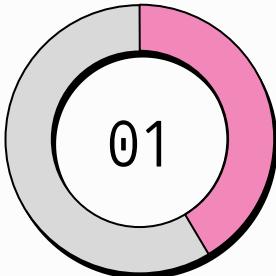
03 ABOUT T:ME  
Buttons, Figma Frames,  
Symbolik

A rectangular frame resembling a Figma component. It has a gray header bar with three small white square icons. The main area contains a gray square with the number '04' in white, followed by the text 'Fazit' and 'Reflexion'.

04 Fazit  
Reflexion

# Referat

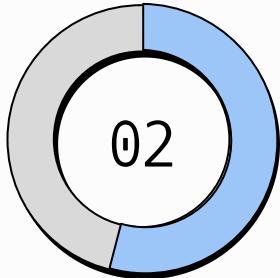
## Der Entwicklungsprozess eines Spiels



- **Von der Idee bis zur Veröffentlichung:**
  - Erste Konzeptphase & Ideensammlung
  - Erstellung eines Game Designs (Spielwelt, Charaktere, Regeln)
  - Auswahl einer geeigneten Game Engine
  - Phasen der Entwicklung: Prototyp, Testen
  - Möglichkeiten der **Veröffentlichung** (z.B. App-Stores, Steam)

# Workshop

## Technische Umsetzung (Codeteil)

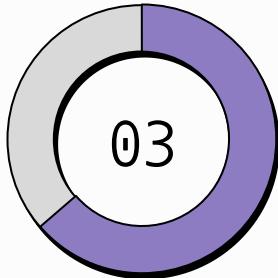


### Technische Umsetzung:

- Kollisionserkennung zwischen Figur und Hindernis einzubauen
- Sprungmechanik umzusetzen (Leertaste/Pfeil nach oben)
- das Spiel bei einer Kollision zu stoppen und „Game Over“ anzuzeigen
- ein einfaches Punktesystem (Score) zu integrieren

# ABOUT T:ME

Storywriting, Figma Design



## INHALTSVERZEICHNIS:

1. Interactive Buttons in Figma
2. Loading-Screen
3. Verloren/ Gewonnen Frame
4. Spielregeln
5. Symbolik: Butterfly-Effekt
6. Storywriting – Dialog und Entscheidungsphase (Jugendlicher)

# KONZEPT

## STORYTELLING

- **Name:** " ABOUT T:ME "
- **Genre:** Aventure (Single Player)
- **Art:** Interaktives Storygame
- Fokus auf Entscheidungen, Zeitdruck und das Älterwerden
- Nur 24 Stunden Spielzeit
- Spieler beginnt als Kind
- **Level 1:** Kind, **Level 2:** Jugendlicher, **Level 3:** Erwachsener
- **Ziel:** Möglichst bewusst mit der Zeit umgehen

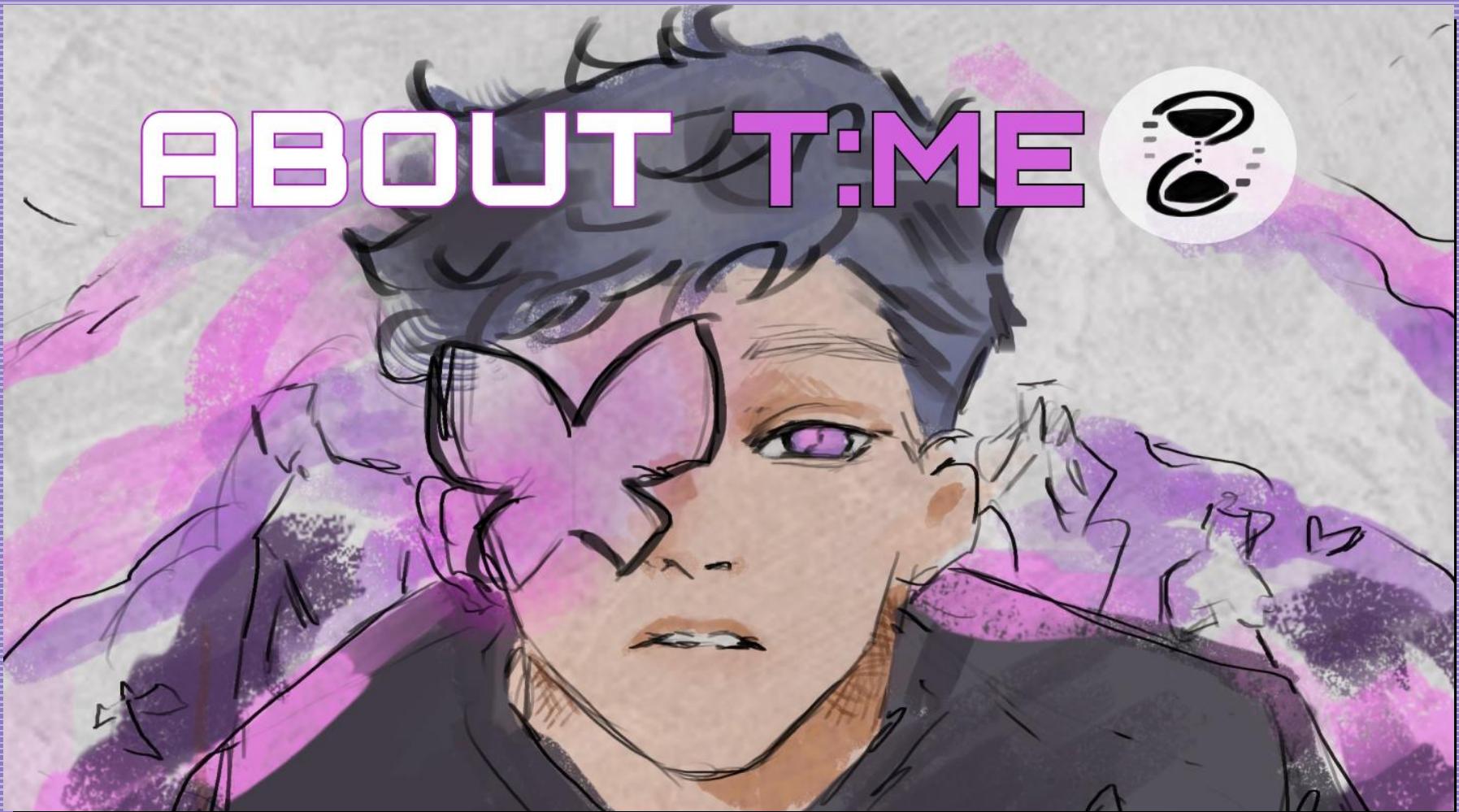
## MECHANIK

- Interaktives Entscheidungsspiel mit Auswahlfeldern
- Mischung aus Progression Mechanics, Role-playing Mechanics, Resource Management Mechanics
  - > Zeit als Ressource effektiv nutzen
  - > nachhaltige Entscheidungen treffen
  - > bei erfolgreicher Bewältigung einer Lebensphase: Levelaufstieg

### Link zum Spiel in Figma:

<https://www.figma.com/design/pU4ad4ATgMsoKjEFsdk3Yp/ABOUT-TIME-%E2%80%93-Spiel-UI?node-id=0-1&t=00JNdBVPiV3SEVQ-1>

# ABOUT TIME



# Interactive Buttons



- führt zum Loading-Screen



- leitet zu den Spielregeln



- springt zum nächsten Ergebnisscreen

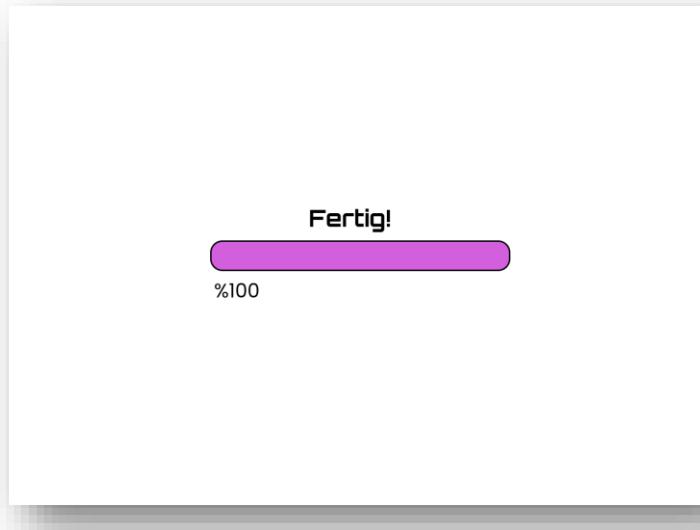
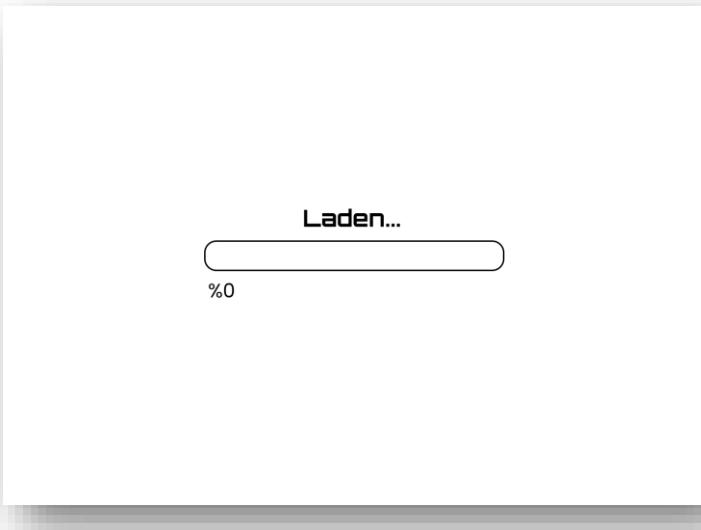


- führt zurück zur Startseite (erneut Starten)





# Loading-Screen



# Verloren/Gewonnen Frame



# Spielregeln

## SPIELREGELN

Du hast jeweils 24 Stunden Zeit und jede Entscheidung zählt.

Du begleitest Ryuu durch drei Lebensabschnitte:  
Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter.

Achte dabei auf deine verbleibende Zeit, denn jede Aktion verbraucht  
Stunden.

Wenn dir die Zeit ausgeht – ist das Spiel vorbei.

Viel Erfolg!

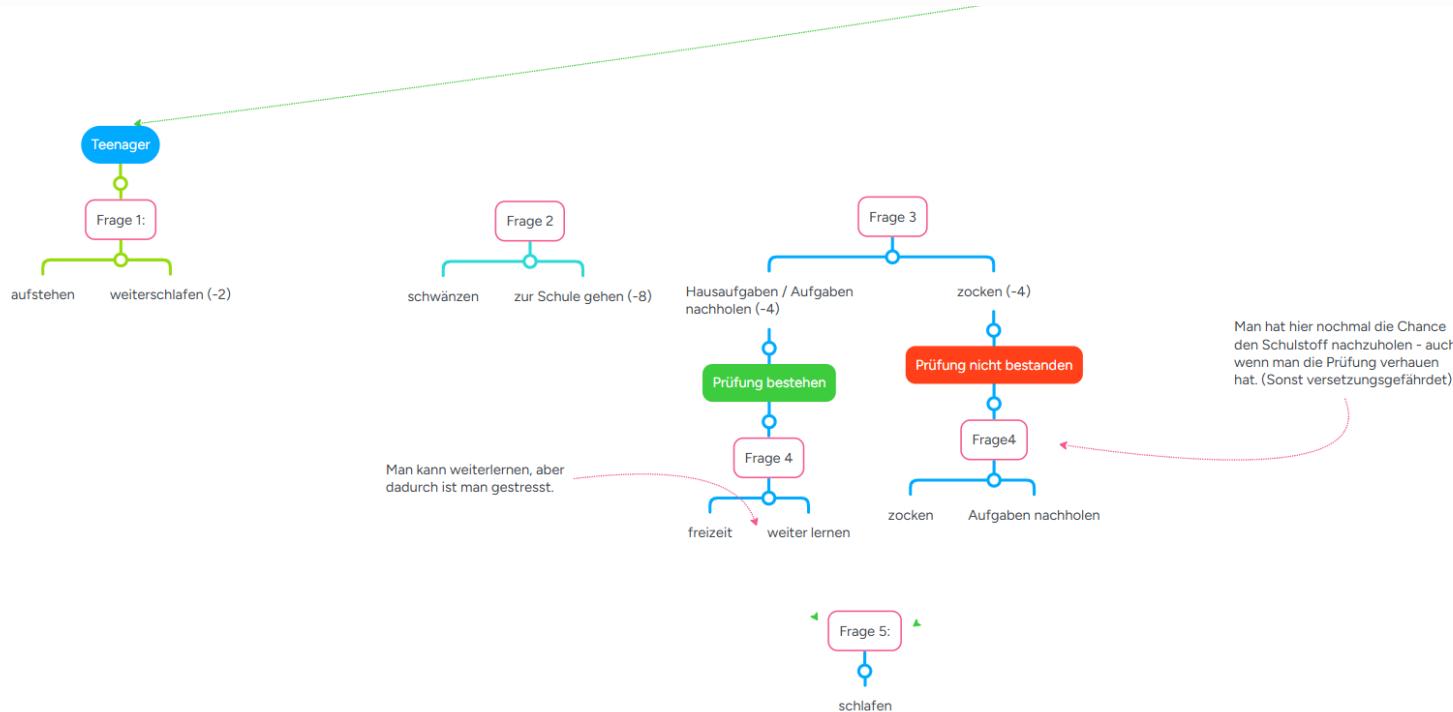




# Symbolik

- **Schmetterling:** Symbolisiert den **Butterfly-Effekt** – kleine Entscheidungen können große Auswirkungen haben. Der Schmetterling steht für Veränderung, Zerbrechlichkeit und Entwicklung – zentrale Themen im Spiel.
- **Kind-Phase:** Entscheidungen haben keine drastischen Konsequenzen, man ist geschützt, „man kann nichts verlieren“
- **Teenager-Phase:** immer noch Schutz, aber erste Tests und Prüfungen, z.B. ob man besteht oder scheitert, kleine Konsequenzen spürbar
- **Erwachsenen-Phase:** Entscheidungen werden ernst, hier zählt jede Wahl – falsche Entscheidungen können zu Kündigungen oder Mahnbriefen führen
- Spiel vermittelt dadurch, wie Verantwortung und Risiko im Leben mit **zunehmendem Alter wachsen**
- **Ziel:** dem Spieler zeigen, dass er mit seinen Handlungen aktiv den Verlauf seines Lebens beeinflusst

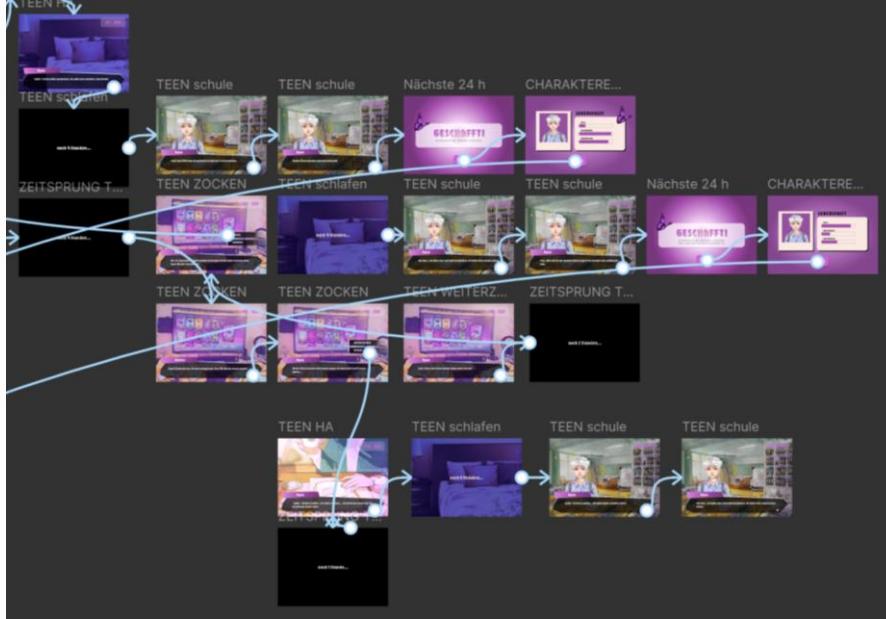
# Flowchart “ Jugendlicher ”



# Lebensphase: Jugendlicher

- Ryuu befindet sich in einer für Jugendliche **realistischen Alltagssituation**.
- **Gedanken und Verhaltensweisen** eingebaut, die viele Teenager nachvollziehen können:  
schwänzen, zocken, lernen, Eltern ignorieren
- **Konsequenzen:**
  - Bestandener Test → stolz, erleichtert
  - nicht bestanden → Stress, Druck, bereut, Ärger mit Eltern  
zeigt: kleine Entscheidungen → große Auswirkungen

# Technische Umsetzung

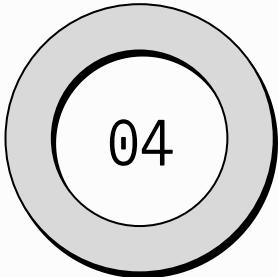


## Prototyp-Modus im Figma

- On Click → Navigate to Frame
- After Delay (900 ms) → Navigate to Frame

# Fazit

## Reflexion



### Was habe ich gelernt?

- Verständnis für den Aufbau und Ablauf von Spielentwicklung (Idee → Design → Umsetzung)
- Anwendung von **Figma** zur Erstellung klickbarer Prototypen ohne Programmieraufwand
- Erkannt, dass Figma zwar **einfach zu bedienen** ist, aber bei komplexen Projekten schnell unübersichtlich wird
- Bedeutung von **Storytelling, visueller Gestaltung und Atmosphäre** im Spielkonzept erkannt
- Insgesamt Spaß gehabt, kreativ zu arbeiten und Ideen in ein visuelles Projekt umzusetzen

### Was würde ich anders machen?

- Das Spiel im Unity umzusetzen
- Entscheidungslogik noch weiter ausbauen, um spürbare Unterschiede im Spielverlauf zu testen

# Quellen

<https://www.mindmeister.com/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spieleprogrammierung>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Schmetterlingseffekt>

<https://www.figma.com/>

<https://scratch.cresst.org/>