



Portfolio Spielentwicklung

Yazgül Kaya, 1008537

Entwicklungsprozess des Spiels „ABOUT T:ME“




INHALTSVERZEICHNIS



01

Referat


Entwicklungsprozess
eines Spiels



02

Workshop


Technische Umsetzung
(Codeteil)



03

ABOUT T:ME

Buttons, Figma Frames,
Symbolik



04

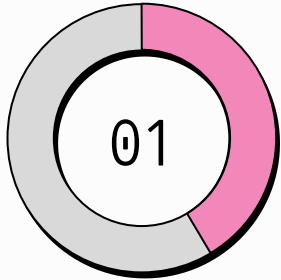
Fazit

Reflexion



Referat

Der Entwicklungsprozess eines Spiels

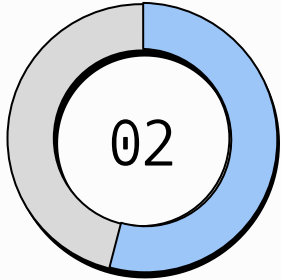


- **Von der Idee bis zur Veröffentlichung:**
 - Erste Konzeptphase & Ideensammlung
 - Erstellung eines Game Designs (Spielwelt, Charaktere, Regeln)
 - Auswahl einer geeigneten Game Engine
 - Phasen der Entwicklung: Prototyp, Testen
 - Möglichkeiten der **Veröffentlichung** (z.B. App-Stores, Steam)



Workshop

Technische Umsetzung (Codeteil)



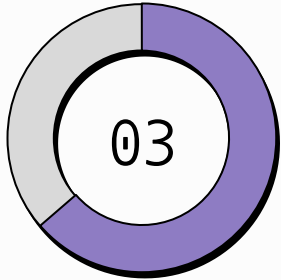
Technische Umsetzung:

- 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

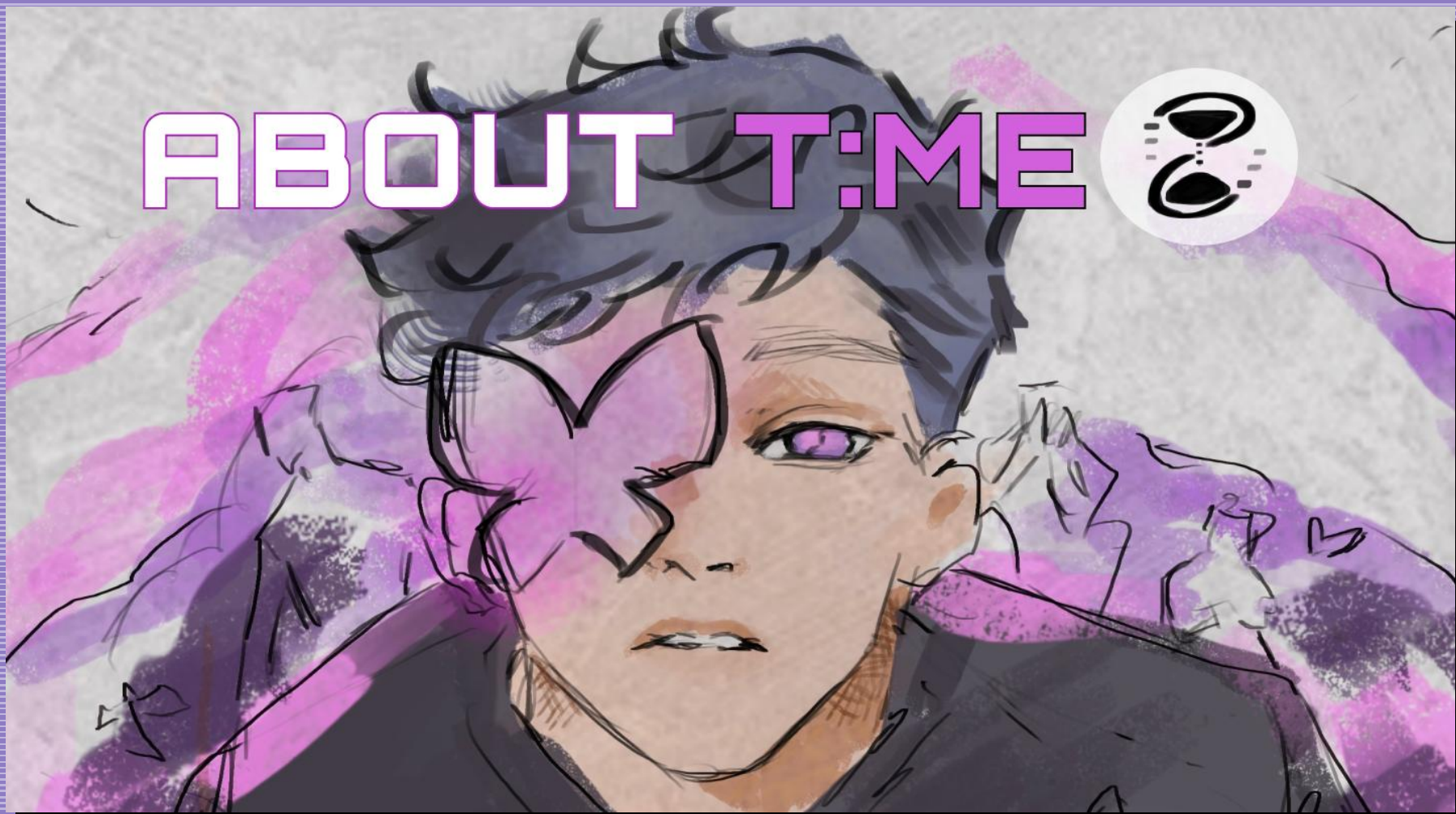
MECHANIK

- 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=00JNdBVPivN3SEVQ-1>

ABOUT T:ME





Interactive Buttons

START

- führt zum Loading-Screen

ÜBER

- leitet zu den Spielregeln



- springt zum nächsten Ergebnisscreen



- führt zurück zur Startseite (erneut Starten)





Loading-Screen

Laden...



%0

Fertig!



%100



Verloren/Gewonnen Frame





Spielregeln

SPIELREGELN

Du hast jeweils 24 Stunden Zeit und jede Entscheidung zählt.

Du begleitest Ryu 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!

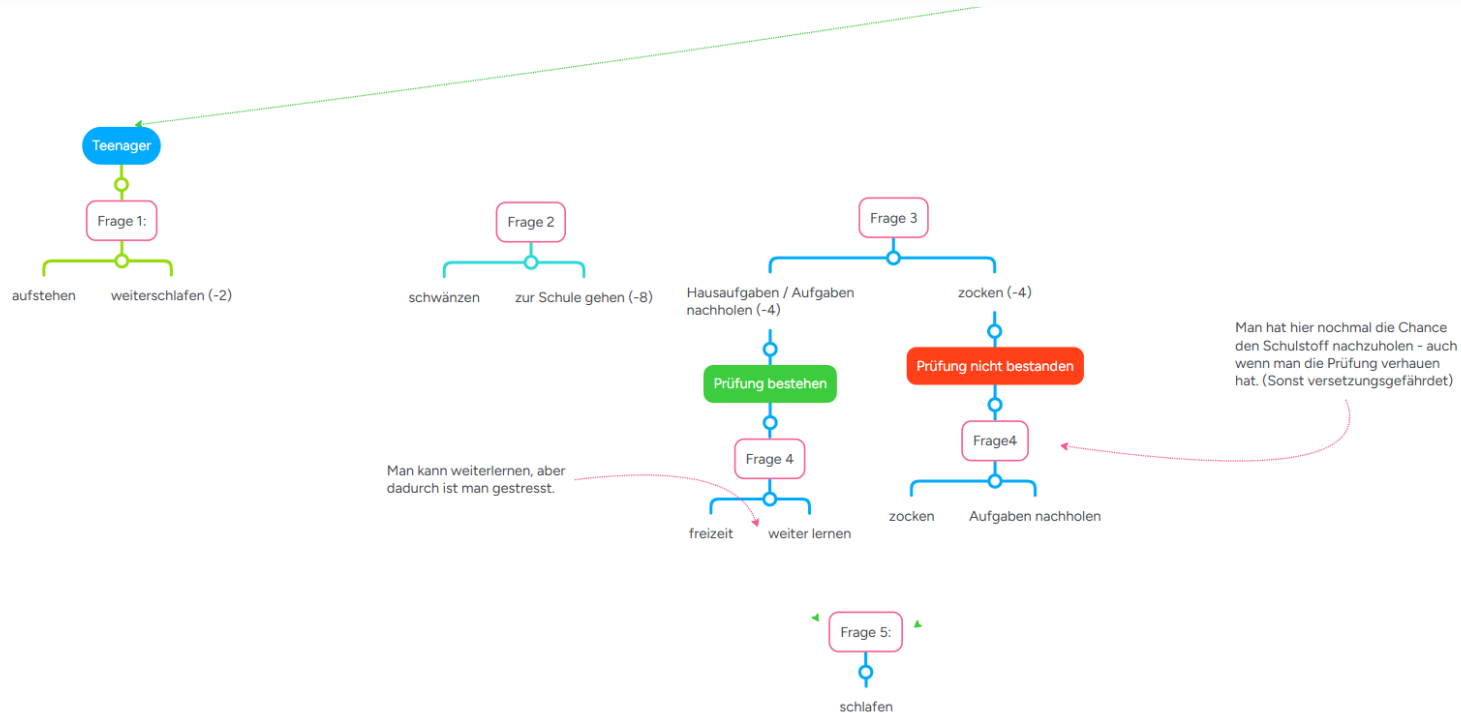




Symbolik

- **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, zÄB. 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

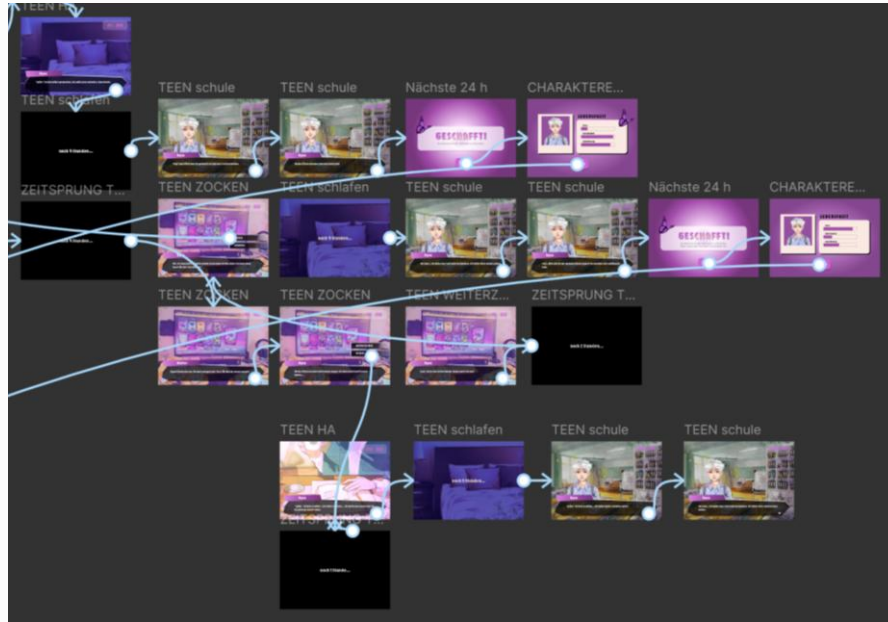
Flowchart “Jugendlicher”



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 Elternzeigt: kleine Entscheidungen → große Auswirkungen

Technische Umsetzung

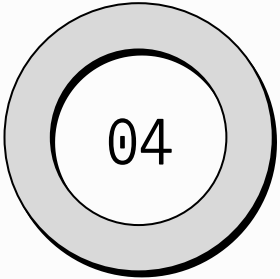


Prototyp-Modus im Figma

- 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
- Erkenntnis, 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/>