

Gamedesign

Klasse: G12C

Gruppe: Tamara, Timo, Fee,
Luna, Lena, Lennard

Thema: Entwicklung einer
Spielumgebung



Games

Gliederung

Entwicklung unserer Idee

-Analysephase, Konzeptphase, ...

Erarbeitung unseres Produktes

-Entwurfsphase, ...

Ergebnis

-Story, Umgebung, Charaktere, Endprodukt

Entwicklung unserer Idee (Analysephase)

- Die bestehenden Produkte analysieren
 - Besondere Merkmale herausarbeiten
- Vergleich zwischen ähnlichen Produkten erkennen
 - Inspiration für sein eigenes Produkt finden

visuelle Gestaltung eines Videospieles

Atmosphäre / Stimmung

- düster / „finster“
- altertümlich angehaucht
- gruselig - melancholisch
- friedlich - „geföhlich“
- glücklich - spannend

Design

- niedlich
- realistisch
- „unrealistisch“
- modern
- futuristisch
- „altmodisch“ / altertümlich
- gruselig

Was muss designed werden?

- Landschaft
- Charakter
- Tiere
- Ausrüstung / Waffen
- Menüdesign
- Gegner
- Nebencharaktere
- Effekte
- Fahrzeuge

Genre

- Horror
- RTS
- Adventure
- Mystery
- Rhythmus
- Shooter
- Strategie
- Rollenspiele
- Indie
- Simulation
- MMO (Multiplayer)
- Social online
- Fantasy

Soundtrack (Musik)

- passend zu Atmosphäre
- nicht zu aufdringlich
- als Stimmungsunterstützung

Platf.

- Konsole (Playstation, X-Box, Nintendo)
- PC
- Virtual Reality
- Handy

Programmieren

Gameplay

- Minispiele
- Kämpfe
- nur vor oder zurück bewegen
- Rätsel zum Weiterkommen
- frei auf vollen Filzene bewegen
- Wäcken (Snakes / Jagd / Summer Night)
- Tippen (Dau / Gytus / Deemo)

Story

- Spannungsaufbau
- ansprechend
- gut ausgebaut
- durchdacht
- „einvoll“

Menü / Einstellungen

- Steuerungseinstellung
- Lautstärkeverglung
- Pausieren
- Schnell speichern
- Speichern

Steuerung

- Controller
- Tastatur + Maus
- Körper (VR)
- Tippen (Fingern / Handy)

Wichtige Analysekriterien:

➤ Atmosphäre

- Lichtverhältnisse
- Geräuschkulisse
- Düstere Wetterverhältnisse
- Verschiedene Schauplätze
- Erschreckende Effekte

➤ Erzeugte Ängste/Ekel

- Ängste/Phobien
- Ekel

➤ Ein gewisser Realismus erzeugt eher Ängste

➤ Spannungsverlauf

➤ Aufgaben/Ziele



POD
TRICK

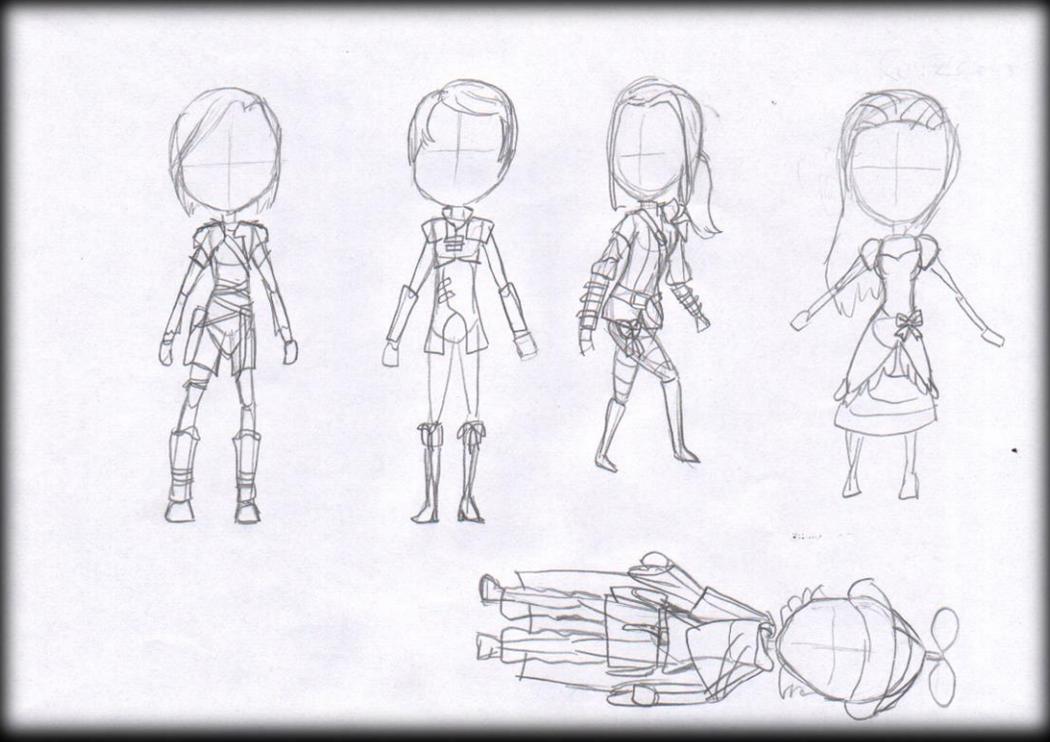
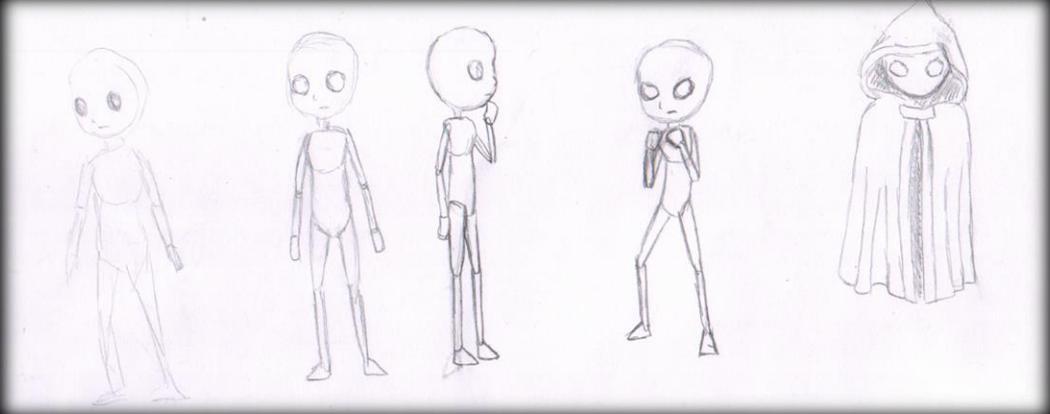
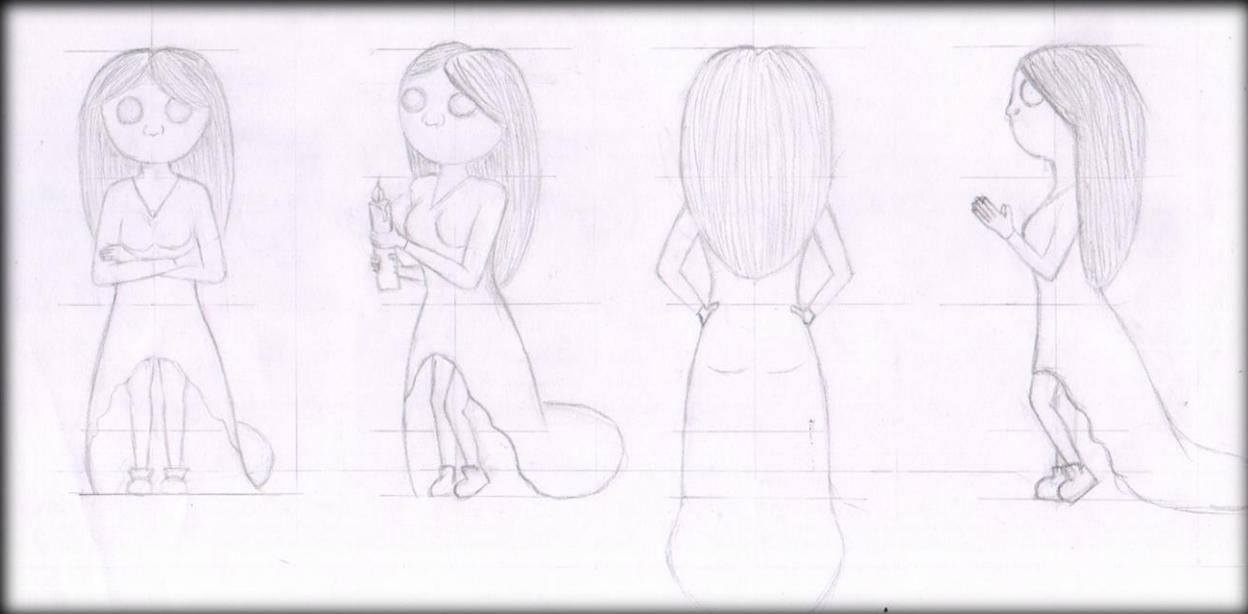


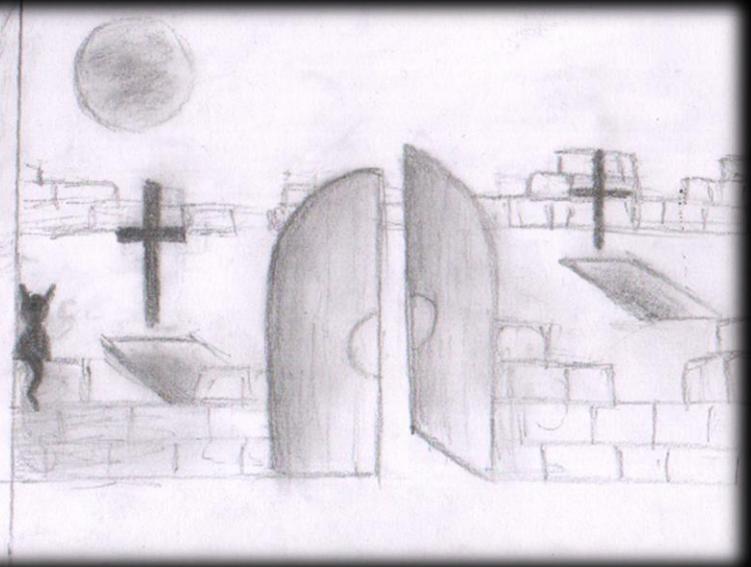
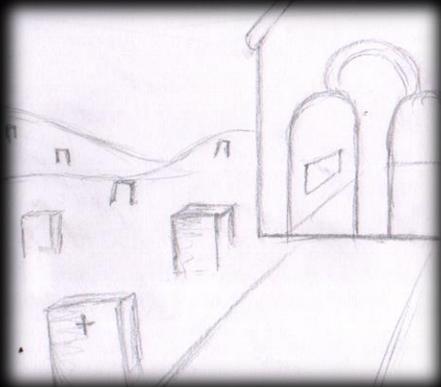
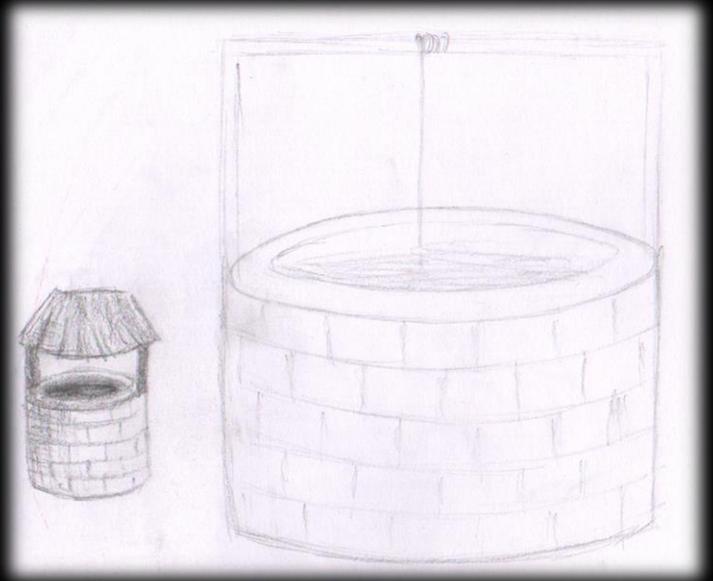


Entwicklung unserer Idee (Konzeptphase)

- Auswahl der Objekte
- Entwicklung der ersten Konzepte
- Weiterentwicklung der Konzepte
- Auswertung der Konzepte



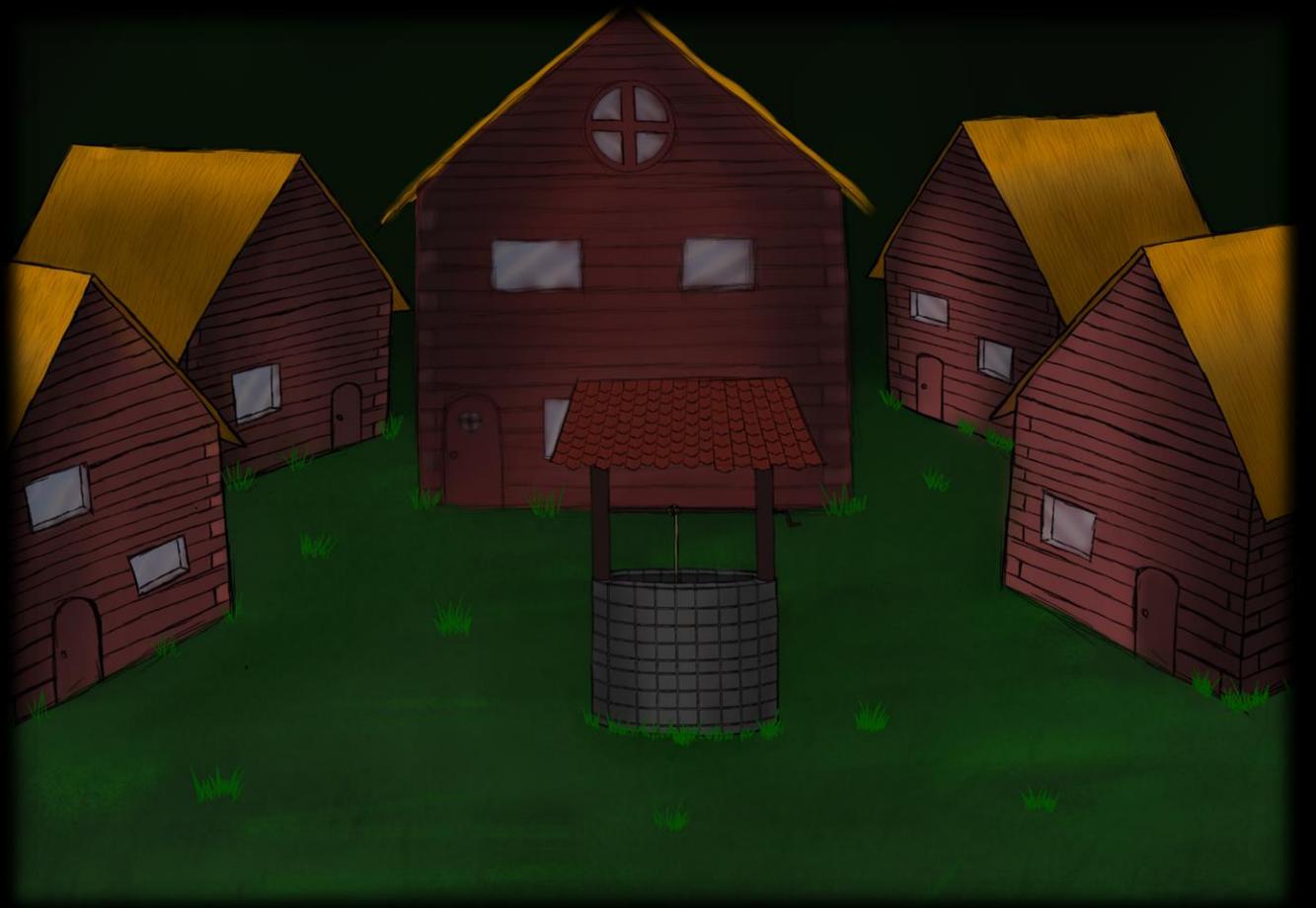




Entwicklung unseres Produktes (Entwurfsphase)

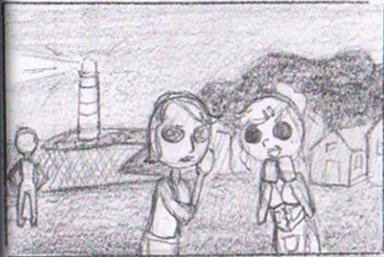
- Die Konzepte werden in richtige Produkte umgewandelt
- Produkte werden im Detail ausgearbeitet
- Die Produkte werden auf verschiedene Arten dargestellt
(SketchUp, Zeichnungen, Modelle)



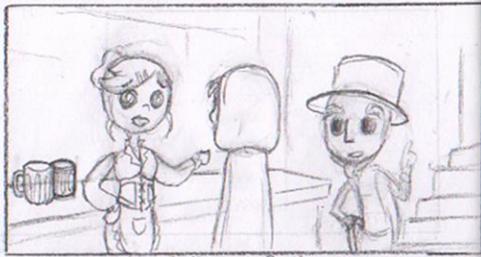


Endergebnis (Story)

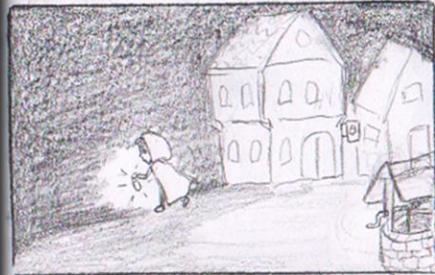
- Die Story handelt von einem jungen Mann der nach dem Tod seines Onkels auf eine einsame Insel reist.
- Auf der Insel geschehen seltsame/gruselige Ereignisse, die der junge Mann nach kurzer Zeit bemerkt.
- Die Situation für den Protagonisten spitzt sich immer weiter zu und wird immer gefährlicher für ihn.



Die Bewohner tuscheln, weil der Leuchtturm in
Weder leuchtet, obwohl Mr. Bright gefahren ist.



Protagonist wird im Gasthaus von Dorfbewohnern gewarnt,
macht sich jedoch trotzdem auf den Weg.



Protagonist schleicht leise aus der Taverna, die Laterna
hilft ihm, sich im Nebel zurechtzufinden.



im Wald gruselige Musik und ab und zu ein Rascheln,
Protagonist schaut sich beunruhigt um



„Ist da jemand?“



„Beruhige dich, das waren nur
irgendwelche Nagetiere.“



„Ob ich dem Schild vertrauen kann?“



schwarze Schatten huschen durchs Gebüsch



„Was ist das?!“



„... Ein alter Teddybär?“



„Was macht der denn hier?“



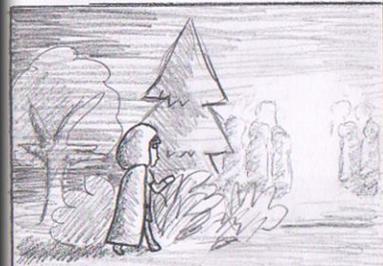
Wimmernde Geräusche aus dem Wald



ein Licht schimmert von fern durch die Bäume



Protagonist blickt seine Laterna



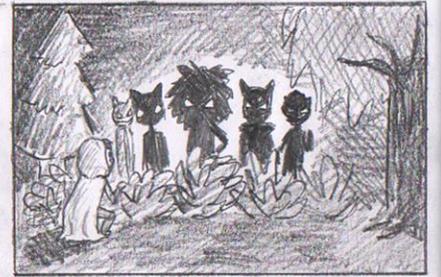
Protagonist schleicht sich an



Protagonist entdeckt die Sekte



Protagonist tritt auf einen Ast und stolpert;



Sekte bemerkt ihn und dreht sich um

Endergebnis (Umgebung)

- Die Geschichte spielt auf einer kleinen Insel im Mittelalter
- Auf der Insel gibt es einige interessante Orte
- Die Gebäude sind im Mittelalterlichen Stil gehalten
- Besonders wichtige Orte sind: der Leuchtturm, das Dorf

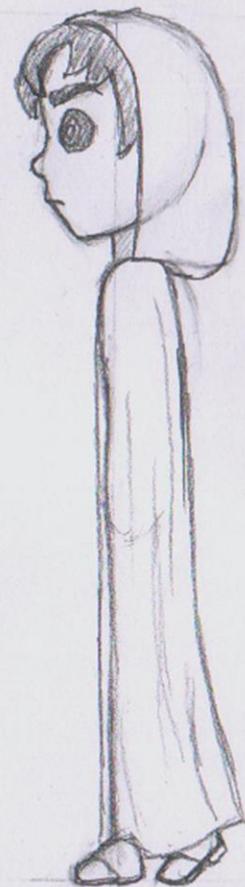


- Legende:
- → Leuchtturm
 - → Hütte(n)
 - → Lichtung (höchster Punkt des Berges)
 - → Mine
 - → Friedhof (alt)
 - → Kirche + Friedhof
 - → Brunnen
 - → Steg

The background of the slide is a digital illustration of a serene landscape. In the foreground, a large, dark green tree with dense foliage frames the right side. A path of smooth, grey stones leads from the bottom left towards a calm lake. The sun is low on the horizon, creating a warm, golden glow and reflecting on the water's surface. The overall atmosphere is peaceful and natural.

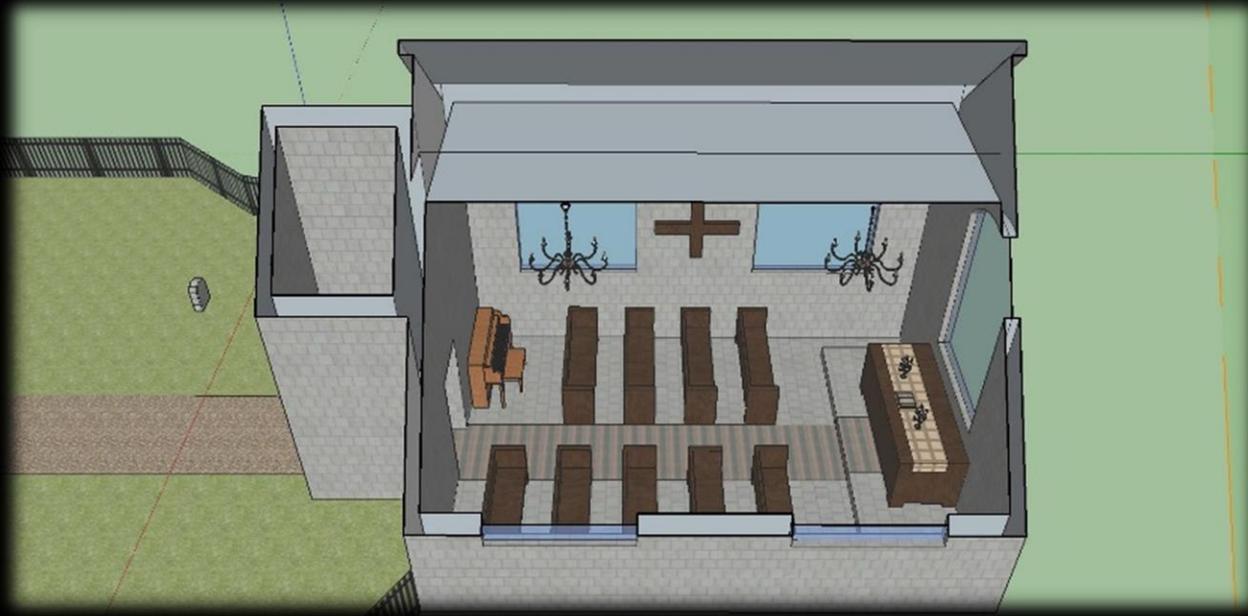
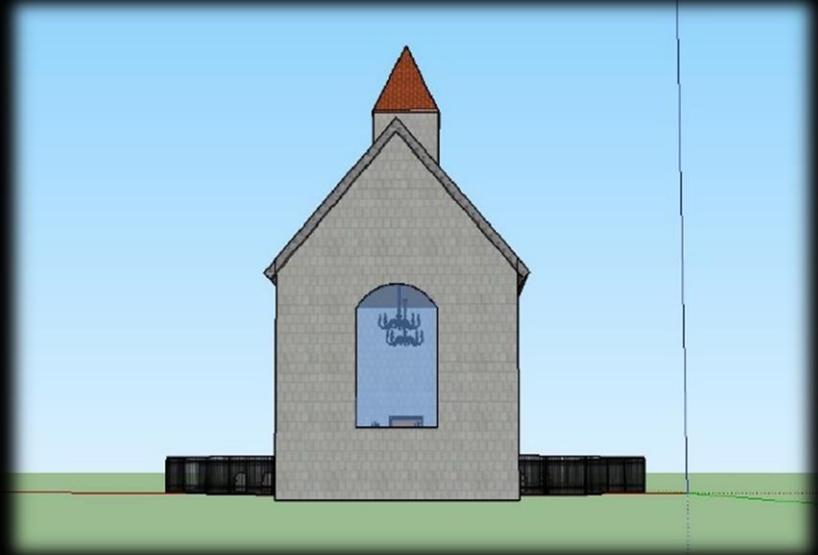
Endergebnis (Charaktere)

- Der Protagonist ist ein junger Mann
- Die anderen Figuren und auch der Protagonist sind wie die Welt im mittelalterlichen Stil gehalten
- Die Antagonisten des Spielers sind ein mysteriöses Wesen im Wald und eine Sekte welche dieses Wesen verehrt

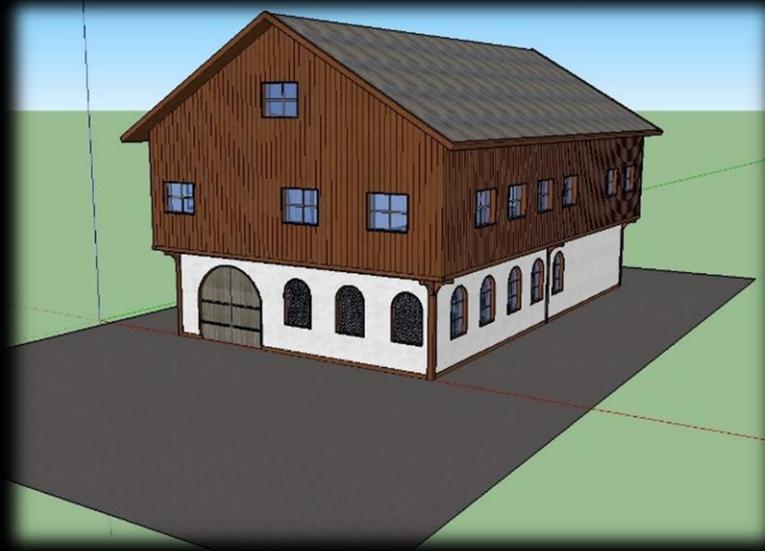


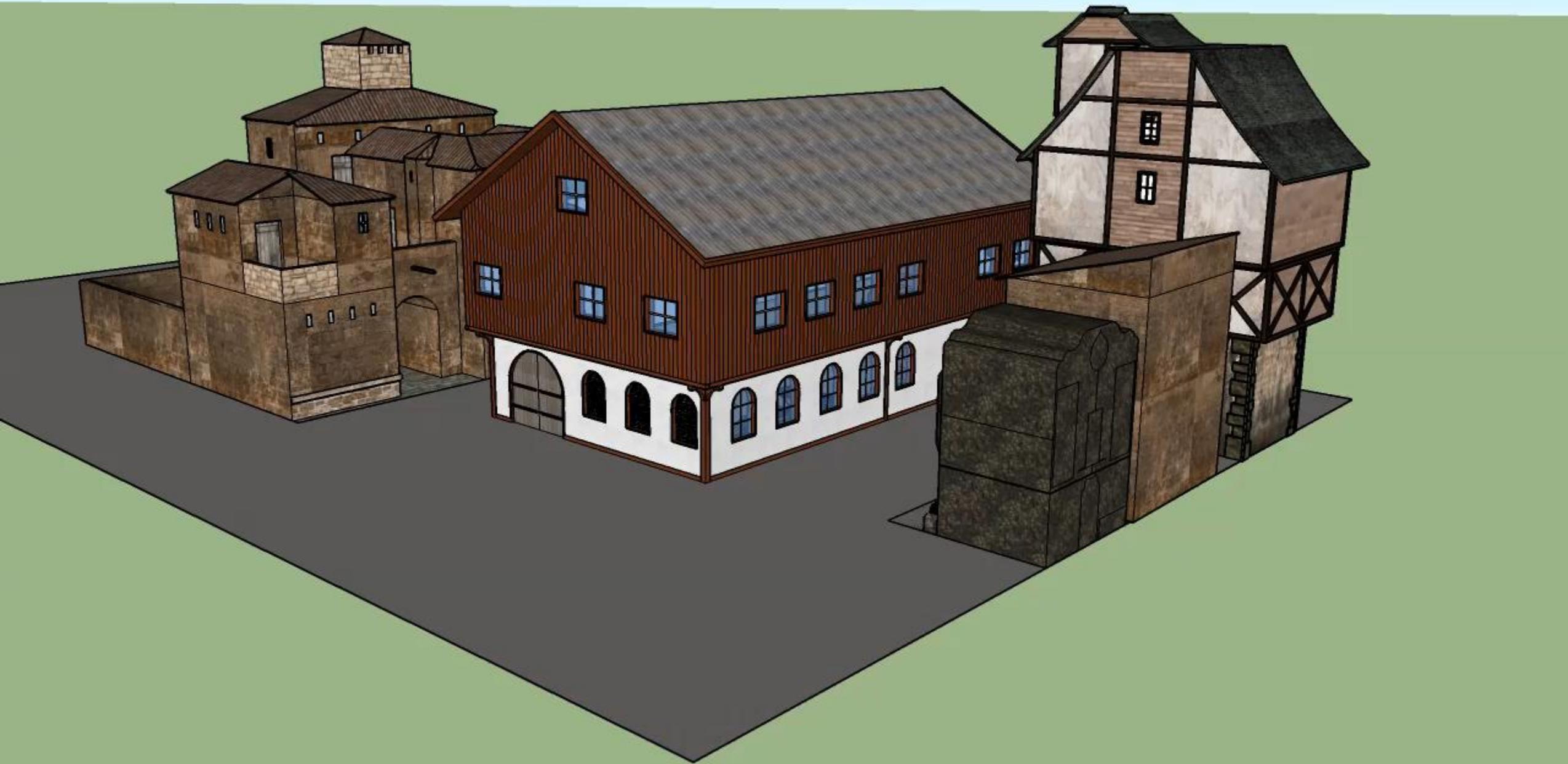
Endprodukt

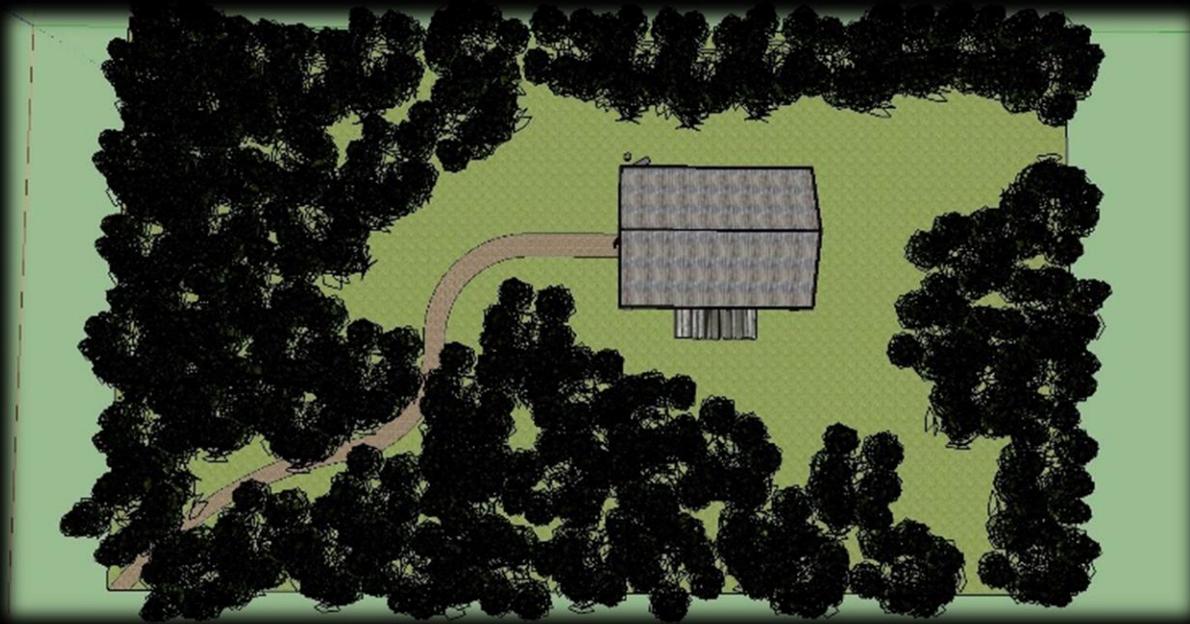
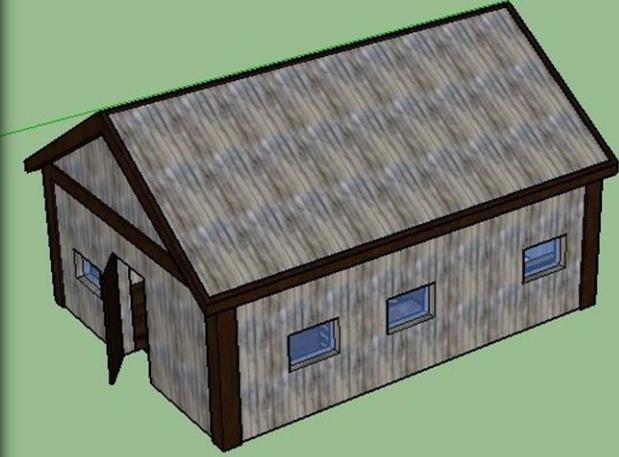
- Unser Endprodukt ist die Spielumgebung eines Videospiele
- Das Produkt ist eine fiktive Insel in einem mittelalterlich angehauchtem Zeitalter mit einigen kleinen Orten
- Mittelalterlich angehauchte Gebäude und Figuren



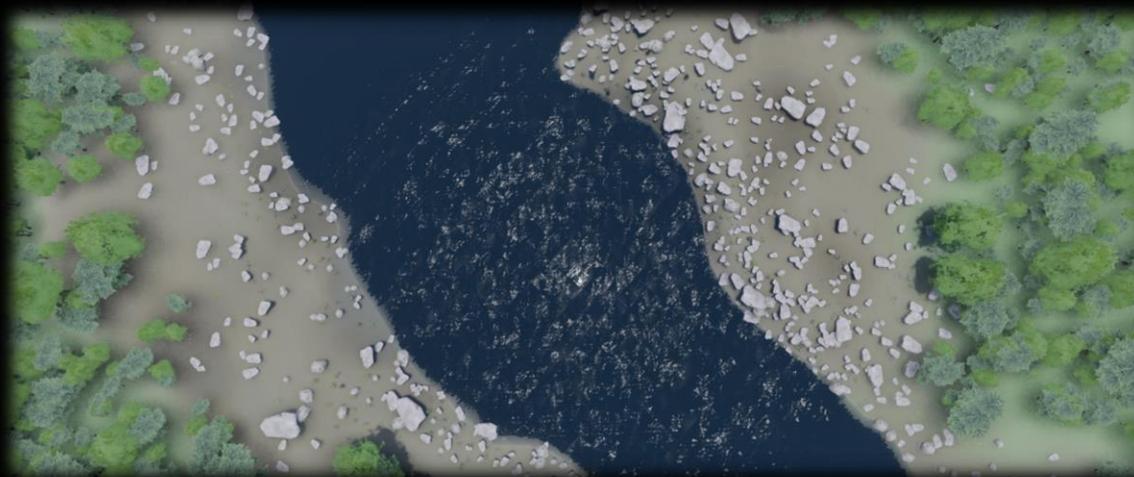














A woman with long dark hair, wearing a grey patterned sweater and black pants, is climbing a large tree trunk in a dense forest. She is looking back over her shoulder towards the camera. The forest is lush with green foliage, and the lighting is soft, suggesting an overcast day or late afternoon. The text 'Ende' is overlaid in a red, outlined font at the top center of the image.

Ende

Vielen Dank fürs Zuhören!