

Workshops 2012/13

**YOU
ARE
HERE**

19/10/12



Sammelkartenspiele

09/11/12



Casual Games
zu Lernzwecken

30/11/12



Ökonomisches
Gamedesign

11/01/13



WUNSCHTHEMA

08/02/13



Brettspieldesign

26/10/12



Pervasive Games

16/11/12



Arduino

07/12/12



Minimalisierung
von Spielkonzepten

18/01/13



Audioaufnahme und
Foley für Spiele

Kontakt

Für Rückfragen,
Wünsche oder
Anregungen schreiben
Sie eine Email an:

jochen.koubek@uni-bayreuth.de

michael.mosel@uni-bayreuth.de

stefan.werning@uni-bayreuth.de



25/01/13



Optimierung
des 3D-Druckers

02/11/12



Physik mit
GameMaker: Studio

23/11/12



Concept Art

14/12/12



Gamedesign mit
Machination

21/12/12



Tower Defense
mit der Unity-Engine

01/02/13



Unreal Engine 3
und Kismet-Skripting

Weitere Infos...





Pervasive Games

Magic Circle



Sumoring und Stadion als materialisierter Magic Circle

...the term [magic circle] is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game.

Salen / Zimmerman: Rules of Play

Pervasive Games

Pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play socially, spatially or temporally.

Räumliche

Zeitliche

Soziale Erweiterung

Montola et al: Pervasive Games





Spielgenres

Treasure Hunt

Killerspiele

Life Action Role Playing Games (LARP)

Alternate Reality Games

Smart Street Sport

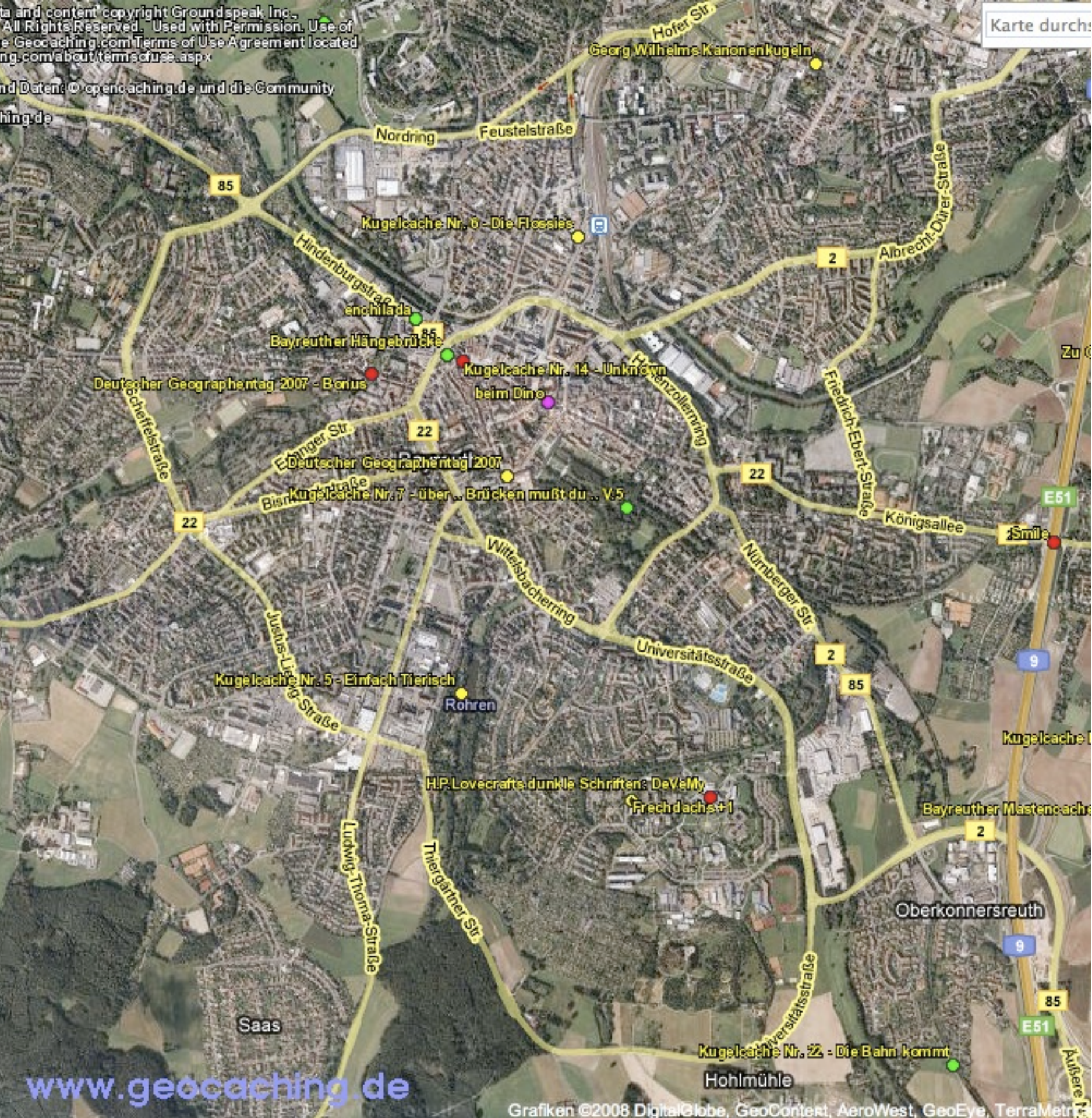
Playful Public Performance

Urban Adventure Games

Reality Games

Fallout LARP

<http://sdmobile.livejournal.com/19621.html>



Treasure Hunt: Geocaching





Killerspiel

Steve Jackson: Killer

Killerspiel Cruel 2 B Kind



<http://www.cruelgame.com/>

Killerspiel

Shoot me if you can (2005)



Camera phone + First Person Shooting Game

+ MMS

Participatory urban game

(Collaboration: INP media art team)



<http://www.shootmeifoucan.net/>



LARP

Helsingin

Camarilla

(Masquerade)

<http://camarilla.white-wolf.com/>



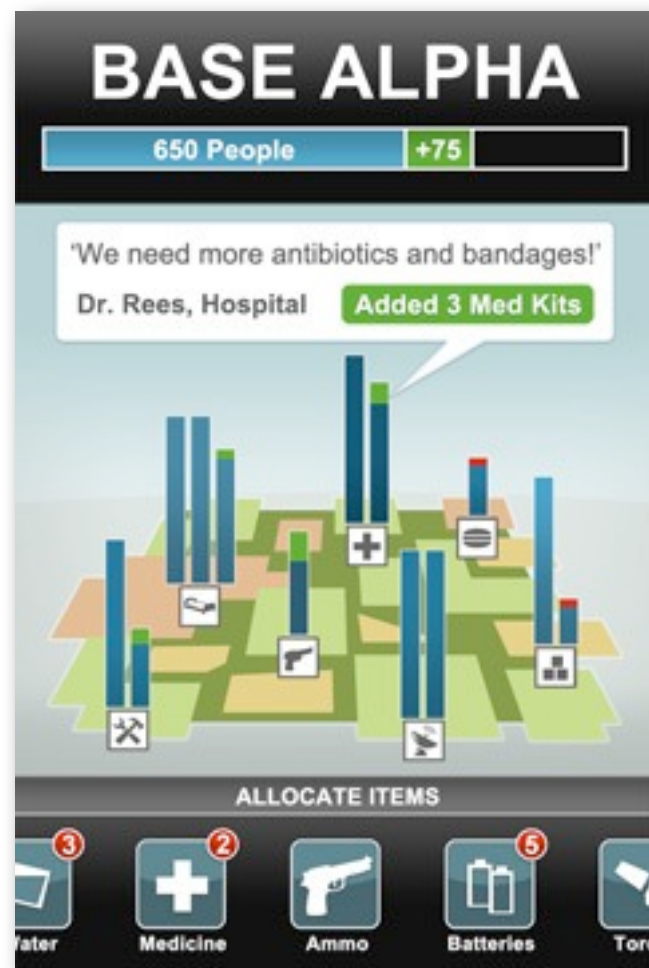
Alternate Reality I Love Bees

<http://www.42entertainment.com/bees.html>

Killerspiel Humans vs. Zombies



Smart Street Sport Zombies, Run!



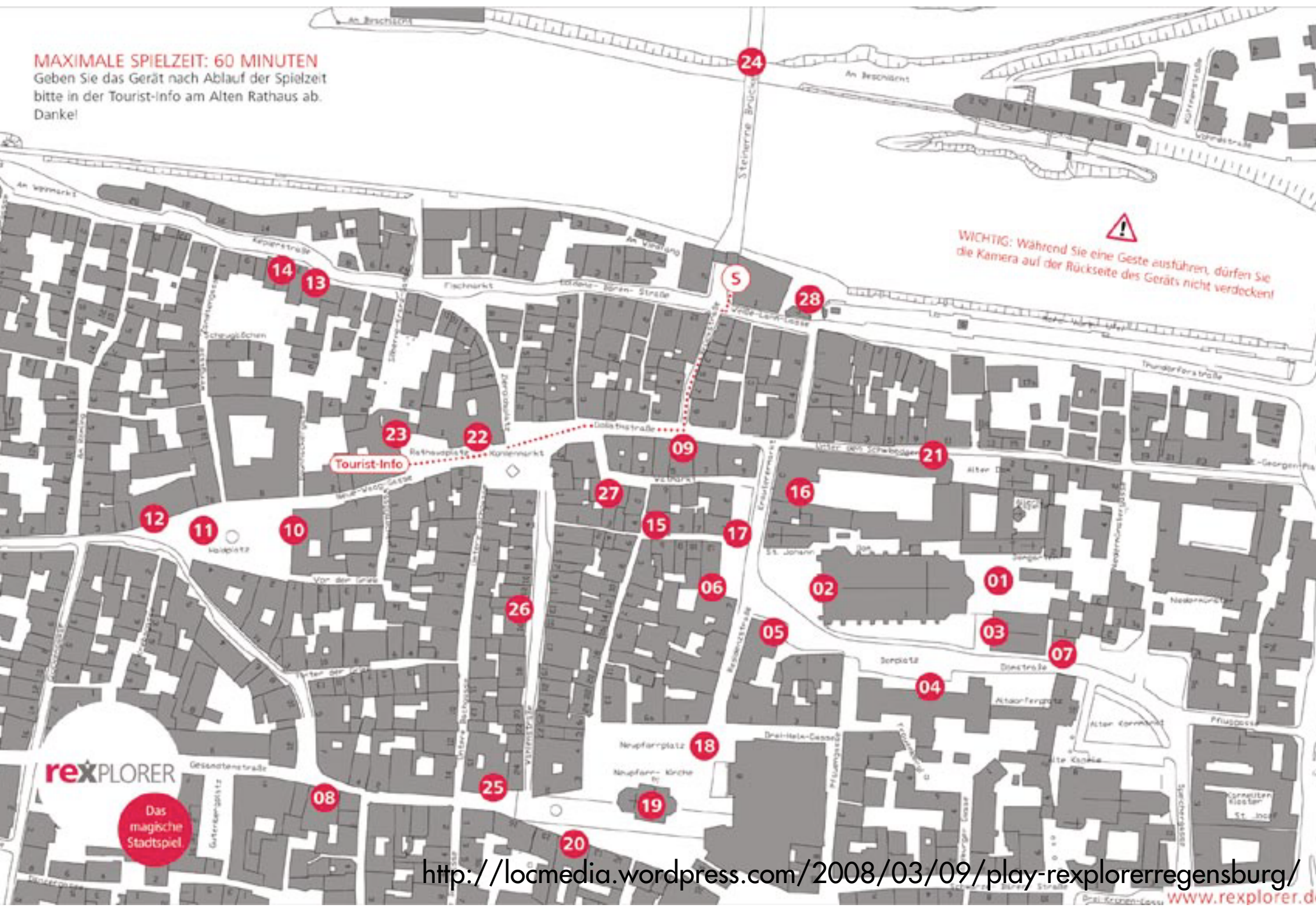


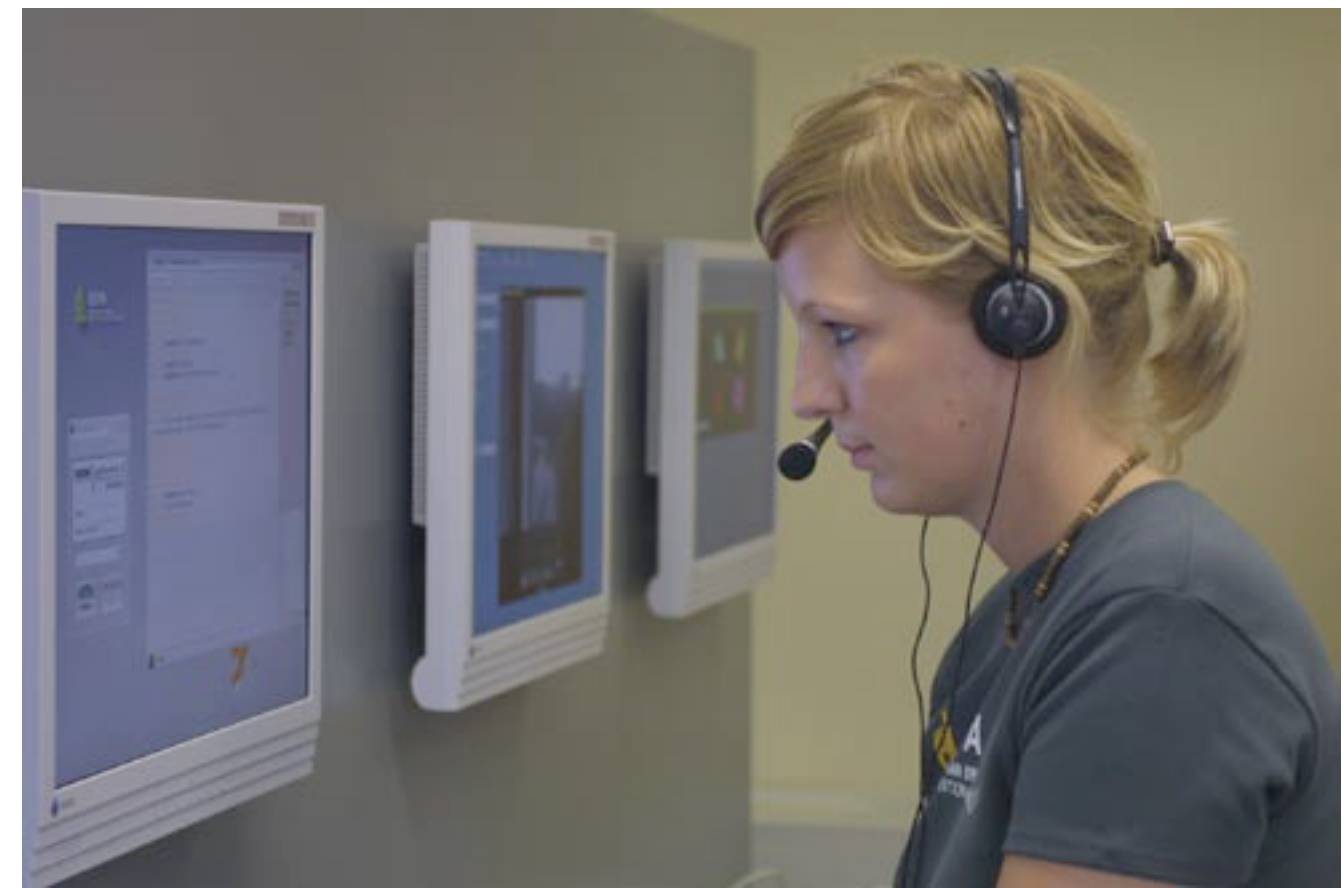
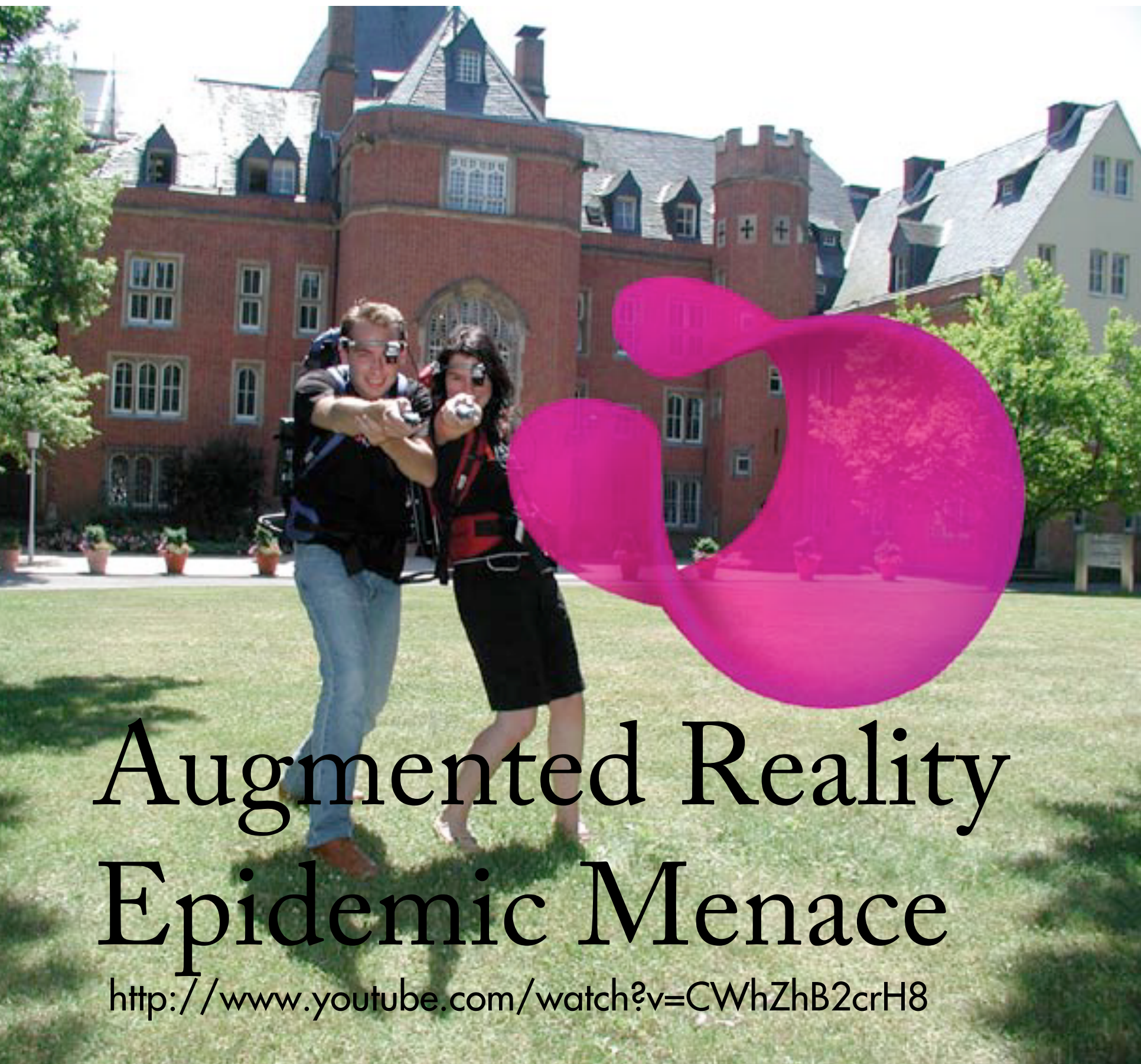
Public Performance Pac Manhattan

<http://pacmanhattan.com/>



Urban Adventure: REXplorer





Augmented Virtuality: Boktai



Räumliche Erweiterung



Manhattan MegaPutt, 2006

Öffentliche oder private Gebäude

Außenareale

Fußläufig erreichbarer Stadtraum

Nutzung von Verkehrsmitteln

Mixed Reality

Zeitliche Erweiterung

Feste Spielzeit

Langer Zeitraum

Spielpausen

Offene Zeiträume

Verdeckte Spiele

Offene Spiele

Spielphasen

Synchrone und asynchrone Spiele

Persistente Spielwelten

Spielablauf



Senior Machine Therapist: Jeanine Salla

Einstieg: Regeln, Spielinformationen, Charakter, Geschichte

Beginn: Ort, Zeit,

Tutorial

Ausrüstungsphase

Spielphasen evtl. mit Regeländerungen

Ende

Auswertung

Später einsteigen, früher aussteigen.

Soziale Erweiterung



The White Road, 2008

Biografierrecherche (doxing)

Einladungen

Unbeteiligte

Lösen Events aus

Beteiligen sich am Spiel

Wissen vom Spiel oder nicht

Doppelleben

Verknüpfungen der Spielcharaktere untereinander

Nicht-Spieler-Charaktere

Ethische Aspekte



Verantwortung

Privatsphäre

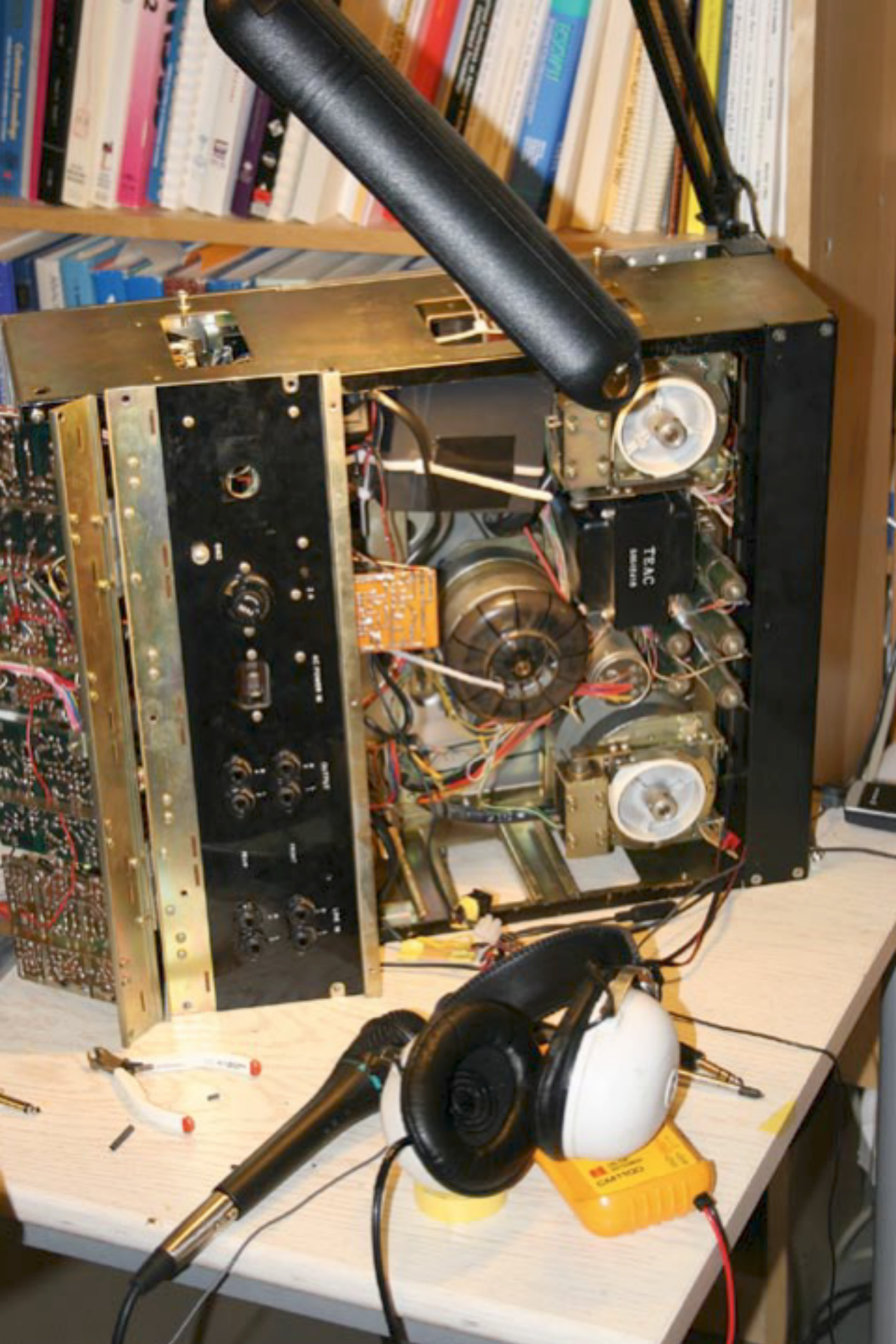
Tabu-Räume

Würde

Gewaltanwendung

Transparenz nach Außen und Innen

<http://de.slideshare.net/dings/meaningful-play-getting-gamification-right>



Informationstechnik

Mobiltelefone

Mixed Reality

Die Aufgabe

Entwickeln Sie ein Spielkonzept mit folgenden Rahmenbedingungen:

Thema Halloween

Spielort umfasst das GSP

Respektieren der Örtlichkeiten

Spielbar am Mittwochabend ohne Vorbereitung

Game Spiel Pervasive

(a) Wenig Teilnehmer (< 15)

Inspiration: Schwarzer Mann, Slender

Wer hat Angst vor'm schwarzen Mann?

Gruppe von Überlebenden
starten mit einer
Taschenlampe in Dunkelheit

infiziert

1 Slenderman

Ziel: Objekte sammeln

Wer zuerst alle 8 Objekte gesammelt hat gewinnt

Ende nach Zeitlimit

Ressourcen

8 Objekte * Anzahl der Spieler

Pappmasken * Anzahl der Spieler

Taschenlampe * Anzahl der Spieler

Orgateam versteckt Objekte (und
notiert die Verstecke)

Später Einsteig gleicht sich durch
geringere Siegchance aus.

(b) Viele Teilnehmer (> 20)

Zombie Outbreak

Orgateam

Lebensfäden

Zombies

nur gehen
Kommunikation erlaubt

infiziert durch Berührung



Überlebende

Wenige echte Heilmittel verstecken!

viele, auch falsche, Heilmittel riskant positionieren

Endphase: Flucht durch (unbekannten) Ausgang

Orga-Team
individuelles Briefing
Taschenlampen

Transportierbare, nummerierte Tokens
3-5 Kartons (Heilmittel)
3-5 Hula-Hup-Reifen (Safe Zones)

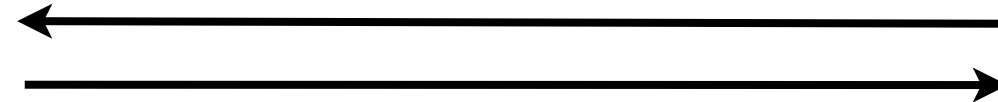
Team G

Transportiert Kartons

1 Heiler

kann nicht transportieren

Alle bekehren



Heiler heilen

kleines Team B

versteckt Reifen auf dem Boden

Ziel G: Kartons im Reifen

Ziel B: Ziel G verhindern
G auf 3 Spieler verkleinern

Zeitlimit