

WDH Game Design-Dokument: Technisches Game Design

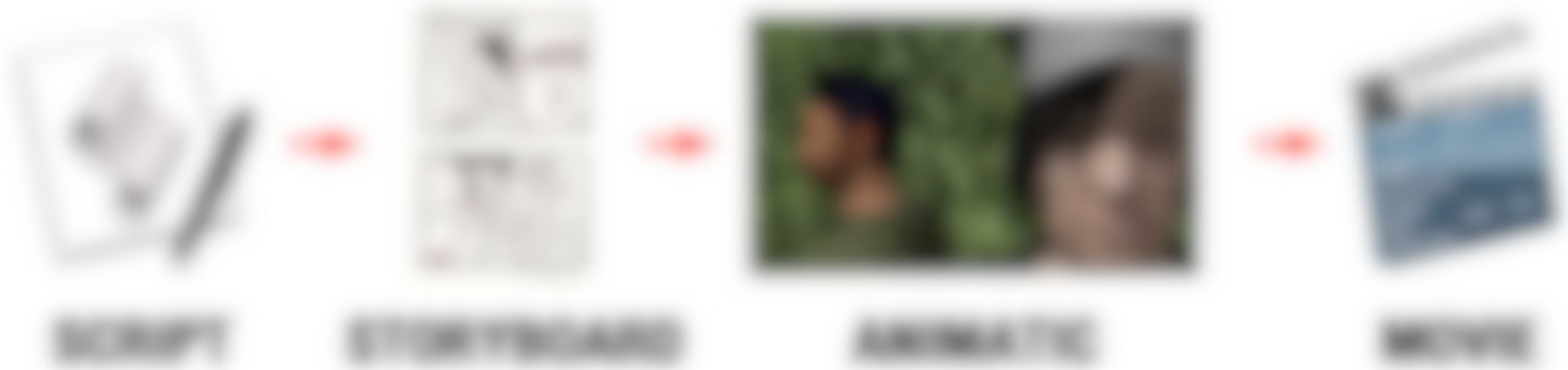
- Flowcharts
 - Bspw. für divergierende Erzählstränge etc.
- Karten
- Metriken
 - Welche Metriken sind sinnvoll und wofür?
 - Welche Spieltypen brauchen welche Metriken?

Das Game Design-Dokument IV: Technische Spezifikationen

- Experimentelle Features
- Besonders zeitintensive Entwicklungsprozesse
- Technische Risiken
- Mögliche Alternativen
 - Technische Workarounds
 - Anpassungen oder Kürzungsoptionen im Konzept
- Ressourcenplan
- Zeitplan

Übung: Produktionsplanung

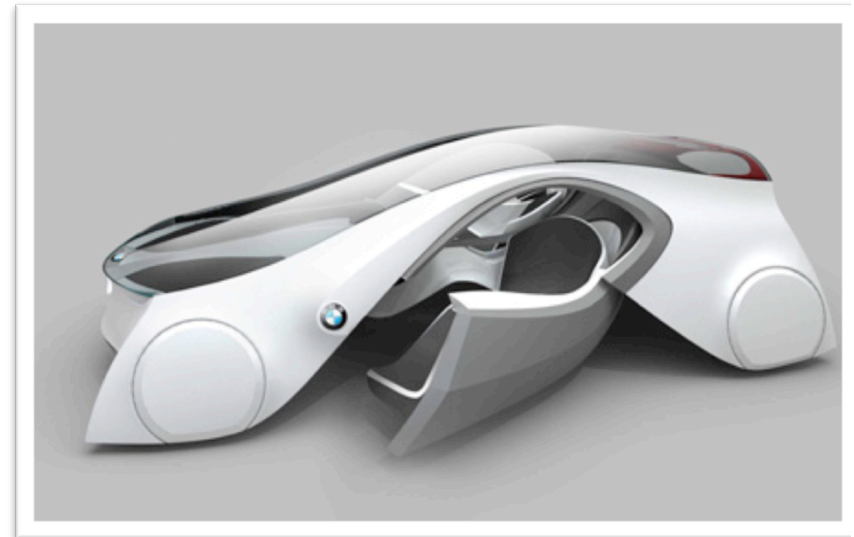
Dr. Stefan Werning (Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)



Sitzung 11: Der Prototyp

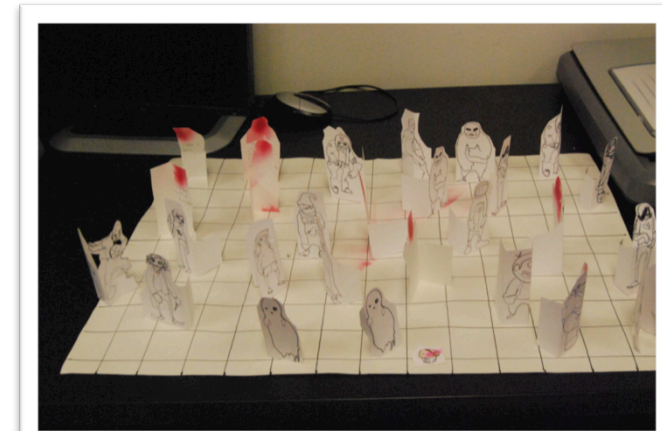
Prototyping

- Vor der Entwicklung des GDD
 - Warum?
- Wird in den Produktionsprozess integriert
- Auf leichte Variierbarkeit hin angelegt
- Eigens förderfähig beim FFF



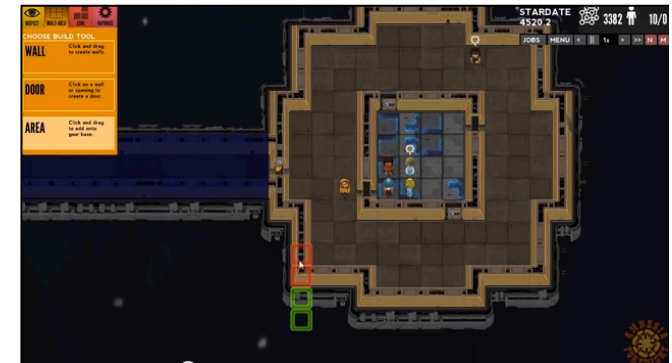
Analoges Prototyping

- Wofür ist Analoges Prototyping (z.B. Paper Prototyping) geeignet?
 - Touch Interfaces und UI/UX
 - Balancing von Ökonomien
 - Metrisierung und Planung von Level-Design (Tiles)
 - Rundenbasierte Spiele



Digital Prototyping

- Wofür eignen sich digitale Prototypen?
 - Perfektionierung von Timing-Aspekten
 - Geschicklichkeitsanforderungen
 - Pacing
 - Kamerasysteme etc.
 - KI
 - Emergentes Systemverhalten
 - z.B. Kombination verschiedener Gegnertypen



[Finales Spiel](#)



Mock-Ups



Moodboards

- Welche Funktionen übernehmen Moodboards in der Prototyping-Phase?
 - BEISPIEL [Okabu](#)
- Wie unterscheiden sie sich von Mock-Ups?

