

Exposé – Spielproduktionsplanung

- ca. 20 DIN A4-Seiten
- 1-2 Seiten pro Unterpunkt

1) Idee/Vision

2) USPs

- Innovation, Marketing/Positionierung, Marktumfeld

3) Aufgaben des Spielers

- Lernkurve, Ebenen, Phasen bzw. Verteilung von Aufgaben

4) Gameplaybeispiel

- ‚Simulation‘ von 60 Sekunden Gameplay, knapp und funktionsorientiert

5) Visuelle Präsentation

- Setting, Stil, Verteilung, technische Merkmale, Umgang mit Schwächen

6) Kernfeatures + erweiterte Features

- Spielmechaniken, Reward-Systeme, Gewichtung nach Relevanz für das Spielkonzept

7) Interface

- Eingabegerät(e), Komplexität, GUI, UX, Interaktivität der Spielwelt

8) Spielwelt/Story

- Interne Kohärenz, Integration von Spielwelt und Story

9) Spielstruktur

- Levelstruktur oder freier Aufbau,

10) Spielmodi

- Single-/Multiplayer, Online/Offline, Achievements

11) Zielgruppen und Plattformen

- wechselseitige Kompatibilität der Zielgruppen, Releaseverteilung (PC/ MAC/ Linux, Konsolen, Handhelds, Phones/Tablets), Zielgruppe ⇔ Plattform

12) Kritische Punkte

- Technische bzw. planerische Herausforderungen

13) Teamgröße und -struktur

14) Tools und Middleware

15) Zeitrahmen