

Game Design

Game Design ist die schöpferische Tätigkeit, mit der man innovative Spielmechaniken, fesselnde Charaktere und packende Geschichten erschafft. Von der Entwicklung einzigartiger Spielwelten bis zur Feinabstimmung der Spielerfahrung – die Quests hier zeigen dir, wie man die besondere Anziehungskraft eines Spiels gestaltet.

- [Erstelle ein Minigame!](#)
- [Designe ein Brett oder Kartenspiel mit einer von drei vorgegebenen Kernmechaniken](#)
- [Plane dein Laborprojekt!](#)

Erstelle ein Minigame!

Dauer: ca. 2h

Das lernst du:

- Umgang mit Construct 3
- Umgang mit der Spiellabor-Fundgrube oder Programmen zu erstellen von Assets

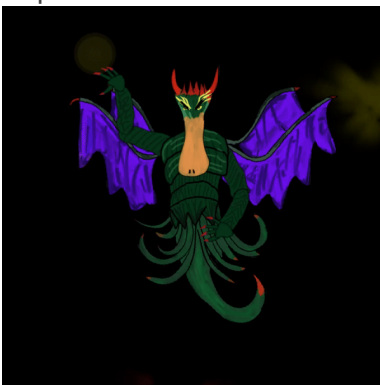
1. Vorraussetzungen:

- Zugriff auf und Wissen über [Construct 3](#) ([Wikiseite](#) oder eingebaute [Construct-Tutorials](#))
- Zugriff auf Grafiken, Sounds und Musik ([Spiellabor-Fundgrube](#)) oder die dafür erforderlichen [Programme](#)
- Zugriff auf [Plantool](#)

2. Anforderungen:

- Das Minigame soll in Construct 3 umgesetzt werden
- Erstelle dir ein eigenes Board für das Minigame in deinem Spiellabor Plan mit Listen wie im Laborprojekt Board.
- Das Spiel besteht aus maximal 3 Layouts! (inklusive Start & GameOver Bildschirm)
- Das Spiel hat maximal 5 komplexere Spielobjekte. Ein komplexeres Spielobjekt kann aus mehreren Objekten über eine [Hierarchie](#) zusammengesetzt sein!

Bsp.:



Der Entendrachen besteht aus mehreren zusammengesetzten Teilen wie Armen, Torso und Kopf die über eine Hierarchie zusammengesetzt sind.

- Eine Runde dauert maximal 5 Minuten.
- Nutze nur selbst oder durch andere Laboranten erstellte Grafiken, Musik & Sounds.

3. Erstelle für jedes Spielobjekt eine eigene Karte in deinem Minigame Board.

- Dein Spieler:
 - Wen oder was steuerst du?
 - Wie steuerst du?
 - Was kannst du alles tun?
- Gameplay & Spielmechanik:
 - Was ist das wichtigste das du tun kannst?
 - Wann hast du gewonnen?
 - Wann hast du verloren?
 - Hindernisse, Gegner, Items:
 - Was hindert dich am gewinnen?
 - Was hilft dir zu gewinnen?
- Spielwelt:
 - Wo findet das Spiel statt?
 - Gibt es ein Thema?
 - Erzählt das Spiel eine Geschichte? Wenn ja, fasse die Geschichte in einem Satz zusammen.

4. Wenn du dein Spiel geplant hast, präsentiere dem Laborleiter deine Ideen.

5. Falls du ein OK bekommst erstelle das Spiel in Construct 3.

Wenn du möchtest und ein Senior oder der Laborleiter zustimmt kannst du das Spiel auch über itch.io oder andere Plattformen veröffentlichen.

Designe ein Brett oder Kartenspiel mit einer von drei vorgegebenen Kernmechaniken

Dauer: ca. 3h

Das lernst du:

- Umgang mit beschränkten Mitteln
- Design von Brett- oder Kartenspielen

1. Kernmechaniken:

- **Wettrennen**
 - Es gibt einen Pfad / eine Strecke.
 - Wer zuerst am Endpunkt ankommt hat gewonnen.
 - Spiel für 2-4 Spieler
- **Objekte sammeln**
 - Spiel für 2-4 Spieler
 - Der Spieler der die meisten Objekte gesammelt hat gewinnt.
- **Gebiet erobern**
 - Spiel für 2-4 Spieler
 - Der Spieler der alle Gebiete erobert hat gewinnt oder
 - Der Spieler der die meisten Gebiete erobert hat gewinnt.

2. Vorgehen:

1. Wähle eine der drei Kernmechaniken für dein Spiel aus.
2. Überlege dir ein Thema und ein Ziel!
 - Was stellen die Spieler da?
 - Warum nehmen Sie an dem Rennen teil?
 - Was hoffen die Spieler zu erreichen?
3. Überlege dir die konkreten Mechaniken!

- Wie schreiten die Spieler voran?/ Wie Erobern sie Gebiete?/ Wie sammeln sie objekte auf?
 - Wie lang ist die Strecke?/ Was für gebiete gibt es?/ Wie viele Objekte gibt es zum einsammeln
 - Welche Aktionen können die Spieler ausführen?
 - Wie viele Felder gibt es?
 - Wie können sich die Spieler gegenseitig beeinflussen / ärgern / stören / helfen?
4. Überlege dir die Regeln, schreibe diese auf und erstelle einen Karten-/Brettspielprototyp
Du kannst folgende Materialien dafür benutzen:
(Bild Platzhalter)
5. Teste dein Spiel! Was funktioniert gut, was nicht?
6. Verbessere basierend auf den Ergebnissen dein Spiel.

3. Wiederhole 4. und 5. bis du bei einem Ergebnis ankommst, das dir gefällt.

4. Präsentiere nun dem Laborleiter dein Spiel. Wenn es gut ist können Spiellelemente durch Laserschitt und 3D-Druck in höherer Qualität nochmal hergestellt werden. Du darfst für das Modelieren auch die VR-Brille benutzen.

Plane dein Laborprojekt!

Das Laborprojekt ist dein eigenes Hauptprojekt und sollte möglichst umfangreich geplant werden!

Es gelten die Beschränkungen zur App Nutzung!

Laborprojekte werden beim Spiellabor GAME FEST im Oktober präsentiert und getestet!

Die Planung erfolgt zusammen mit der Laborleitung oder einem Senior und wird im Board Laborprojekt dokumentiert!

1. Du solltest dir zuerst folgende Fragen stellen:

- In welches Genre fällt dein Spiel?
- Worum geht es in deinem Spiel?
- Was ist das Ziel deines Spiels?
- In welcher Engine willst du dein Spiel Umsetzen?

2. Erstelle dir im Plantool ein "Laborprojekt"-Board

3. Erstelle mit der Beratung eines Seniors oder der Laborleitung Karten zu diesen Themen:

- Infos aus 1.
- Spielstruktur und Ablauf
- konkrete Spielmechaniken
- Charaktere (falls es welche gibt)

4. Erstelle eine To-Do List um diese Features in deinem Spiel umzusetzen und ordne die Aufgaben nach Wichtigkeit.

5. Richte das Laborprojekt Board so ein, dass man damit effizient und zuverlässlich arbeiten kann.

Die Quest ist abgeschlossen wenn der Laborleiter oder ein Senior die Planung akzeptiert.