

## ERSTELLE DEIN EIGENES ADVENTURE SPIEL - LEVEL 1

---

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

---

Maxim Tsebernyak

Alex Malik

Kaspar Näf

Philipp Aumann

Luca Phan

### Einführung Game Design

Gemeinsam schauen wir uns unterschiedliche Game-Genres an. Wir analysieren unterschiedliche Adventure-Spiele und besprechen die Mechanik, die dahinter steckt.

### Einführung Scratch

Wir erstellen ein neues Projekt in Scratch. Wer noch kein Login besitzt, erstellt eines. Wir lernen die unterschiedlichen Bausteine kennen und erstellen einen ersten Prototypen.

### Eigenes Konzept entwickeln

Was ist das Ziel des Spielers und wie gewinnt man im Spiel? Wir erstellen unsere Spielfigur und die Spielwelt. Auf Papier entwerfen wir unser Konzept: Storyboard, Charakterdesign und Level-design. Wir weisen Objekten Attribute zu, berechnen Spielpunkte und erstellen die eigene Logik des Spiels.

### Selbständiges Arbeiten und individuelle Ideen umsetzen

Wir lernen, eigene Sprites zu malen und arbeiten an der Detailgestaltung. Unterschiedliche Gegenstände und Hindernisse werden im Spiel eingebaut. Wir designen unterschiedliche Levels. Am Ende des Kurses hat jedes Kind sein eigenes Game entworfen und entwickelt.