

## GAME DESIGN

# Jump'n'Run Level1

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

Alexander Gratwick

Arno Spiess

Bruno Jarawka

Lena Spörri

Matthieu Nagler

Nahuel Weber

Shania Walker

Vitorio Luoni

### **Einführung Game Design**

Gemeinsam schauen wir uns unterschiedliche Game Genres an und besprechen die Mechanik. Ein kurzer Einblick in die Game Industrie gibt uns eine Idee davon, welche Berufe existieren. Wir analysieren Super Mario und halten unsere Erkenntnisse in einem Game Design Dokument fest. Mit Game Maker Studio 2 lernen wir ein Jump'n'Run Spiel zu programmieren.

### **Konzept und Prototyp**

Da wir die Grundregeln eines Jump'n'Runs analysiert haben, programmieren wir zunächst die Steuerung der eigenen Spielfigur. Wir arbeiten mit Platzhalter-Objekten, um ein erster Prototyp zu erschaffen. In unserem eigenen Game Design Dokument entwerfen wir unser Konzept: Storyboard, Charakterdesign und Leveldesign.

### **Eigenes Game entwickeln**

Was ist das Ziel des Spielers und wie gewinnt man im Spiel? Mit User-Aktionen, Kollisionsabfragen und Kontrollstruktur erschaffen wir Verhaltensregeln unserer Spielfigur und der Gegner. Wir weisen Objekten Attribute zu, berechnen Schadens- und Lebenspunkte und erstellen eigene Logik des Spiels.

### **Selbständiges Arbeiten und individuelle Ideen umsetzen**

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