

## **GAME DESIGN**

# **Erstelle dein eigenes Adventure Spiel - Level 1&2**

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

Robin Hürlimann

Alexander Tribanov

Yanik Meier

## **Level 1**

### **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 Leveldesign. Wir weisen Objekten Attribute zu, berechnen Spielpunkte 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 und Hindernisse werden im Spiel eingebaut. Wir designen unterschiedliche Levels. Am Ende des Kurses hat jedes Kind sein eigenes Game entworfen und entwickelt.

## **Level 2**

### **Animation und Sound-Effekt**

Im Level 1 Kurs haben wir Figuren entworfen und die Grundlagen gelernt, um im Scratch ein eigenes Spiel zu programmieren. In Level 2 Kurs fokussieren wir uns auf das Character- und Level-Design. Wir animieren unsere Sprites und fügen dem Spiel Sound-Effekte bei.

### **Individuelle Funktionen programmieren**

Wir haben eine genauere Vorstellung davon, was der Spieler im Spiel machen kann oder soll. Wir überlegen uns, wie unser Spiel noch mehr Spass macht. Es werden Ideen ausgetauscht und wir setzen individuelle Konzepte um. Das gegenseitige Spiele-Testen inspiriert uns und bringt uns noch auf ganz neue Ideen.