

GAME DESIGN

Jump'n'Run Level1

Leitung: Gemma Kim, Game Designerin

Jonas Wenger
Yuzhe Deng
Adrian Lopez
Elias Unternährer
Oliver Hösli
German Zheriakov
Kalani Serena

Einführung Game Design

Gemeinsam schauen wir uns unterschiedliche Game Genres an und besprechen die Mechanik. 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 und Hindernisse werden im Spiel eingebaut. Wir designen unterschiedliche Levels. Am Ende des Kurses hat jedes Kind sein eigenes Game entworfen und entwickelt.