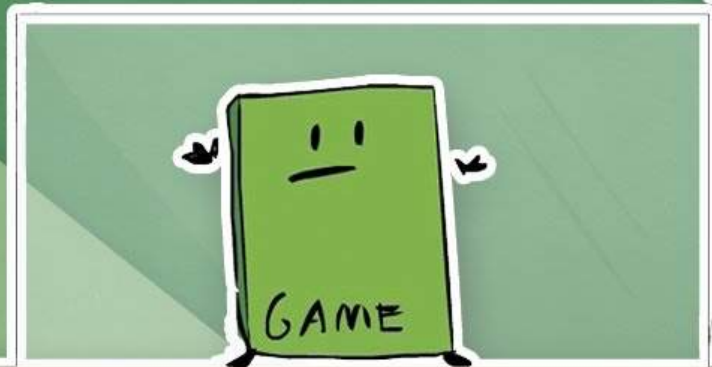




Game Design A

Grundlagen & GDD

So You Want To Be a Game Designer







Be a Game Designer

- **Entscheidungen** hinsichtlich des Spielkonzepts
- **Eine*r** sollte den Hut auf haben!
- **Attraktivität & Umsetzbarkeit**
- Genau **zuhören** (Team, Zielgruppe, Spiel, sich selbst)
- Aufs **Wesentliche** reduzieren
- **Eigene** Note

Game Design Document

Lebendiges Werkzeug!

Projektseite im Wiki anlegen

The screenshot shows the 'Game Design Document (GDD) Short Template' page on the GamesLab Wiki. The page is structured as follows:

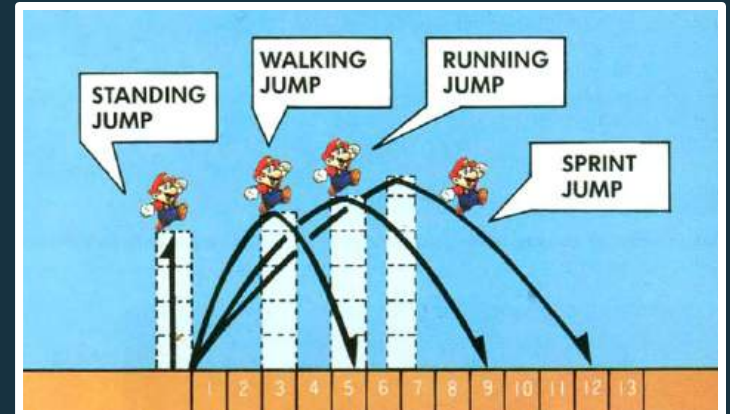
- Header:** GamesLab Wiki logo and a search bar.
- Left Sidebar:** Navigation menu with links to /Start, Kollas Startseite, Kollas Startseite, Current Director, Game Design Document (GDD), and Game Design Document (GDD).
- Main Content Area:**
 - Game Design Document (GDD) Short Template:** A heading for the template.
 - Für B.Sc. Design 2 (D2):** A sub-heading.
 - Important Note:** A yellow box with the text: "Bitte nicht hier rein schreiben, sondern den Inhalt in eine eigene Seite kopieren!"
 - Arbeitstitel:** A section for the working title, featuring a table with columns: Gruppenmitglied, Matrikelnummer, Verantwortlichkeiten.
 - Keyvisual:** A placeholder for a key visual, with a note: "(Hier kann später ein selbstes Keyvisual rein)".
 - Gameplayvideo:** A placeholder for a gameplay video, with a note: "(Link der Gameplay-Videos)".
 - Kurzbeschreibung:** A section for a short description, with a note: "(max 1-2 Absätze, möglichst catchy, Grundidee & Genre, USP, Elevator Pitch)".
 - Downloadlink:** A section for a download link, with a note: "(später am besten richtig Link mit Webbuild)".
 - Steuerung:** A section for controls, with a note: "(Maus & Tastatur, Game Pad, Kreative Controller, inkl. Tastenbelegungen)".
 - Game Design Pillars:** A section for game design pillars.
- Right Sidebar:**
 - Table of Contents:** A list of links to various sections: Arbeitstitel, Kurzbeschreibung, Downloadlink, Steuerung, Game Design Pillars, Gameplay Features, Game Loop, Woodboard, Art Style & Sound Des..., UI Design, Technology, Projektentwicklung (K...), Asset & Feature List, Spielmechanik, Lessons Learned, and Quellenangaben.
 - Talk:** A section for discussion, with a 'View Discussion' button.
 - Last Edited By:** A section showing the last editor: Kollas Bopp (2024-02-26).
 - Share:** A section with share and print icons.

- Template **duplizieren**
- Mit eigenem **Projekttitel**
- unter Pfad Kurswiki Winter 25/26/Design 2 **einfügen**
- Und in der Liste auf der Kursseite **verlinken**

Gameplay Features

Core Mechanic

- Player Actions?
- Movement?
- Jumping?
- Aktionen?



- Problemstellung & Spielgeschichte
- Setting
- Charaktere
- Schauplätze



Spielziel

- Win / Lose Bedingung?
- Leben- / Energiesystem?



Ereignisse

- **Besondere Gameplay Events?**
- **Besondere Levelmechaniken?**

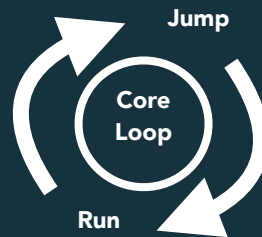
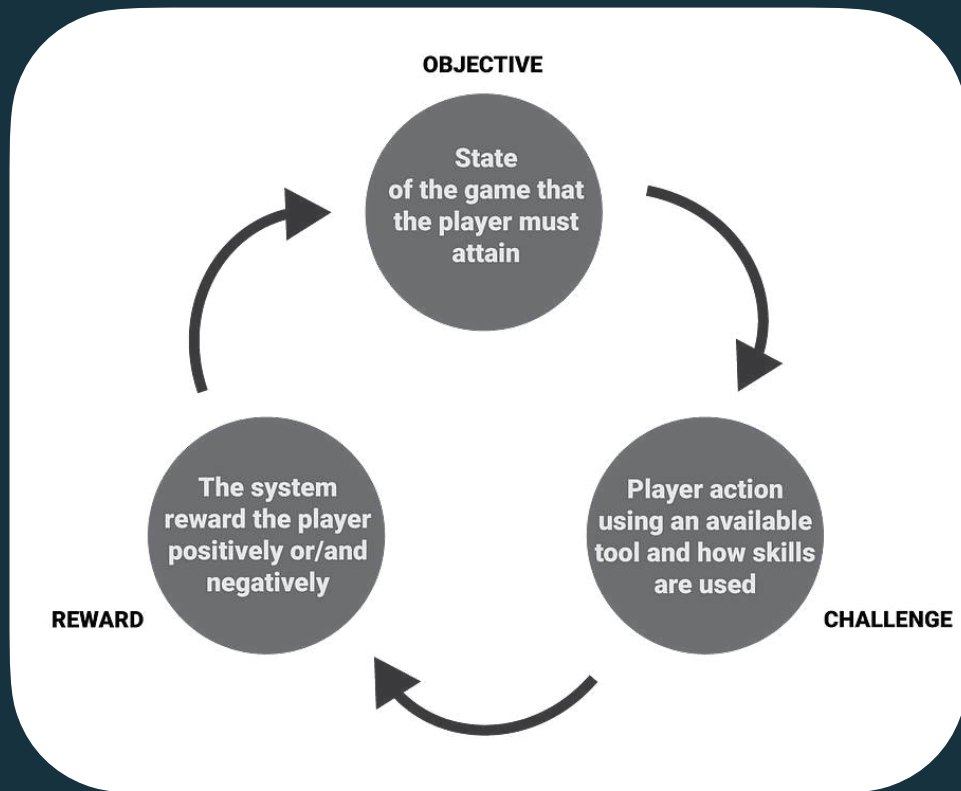


- Upgradsysteme
- Collectables
- Power-Ups



Game Loop

Game Loop



Game Loop



Aesthetics (Look & Feel)

- **Environment Design**
- **World Design**
- **Theme**



Art Syle



CARTOONY



PIXEL ART



MINIMALIST



HAND-PAINTED



Analogous Harmony



Complementary



Triadic Harmony

Keyvisual

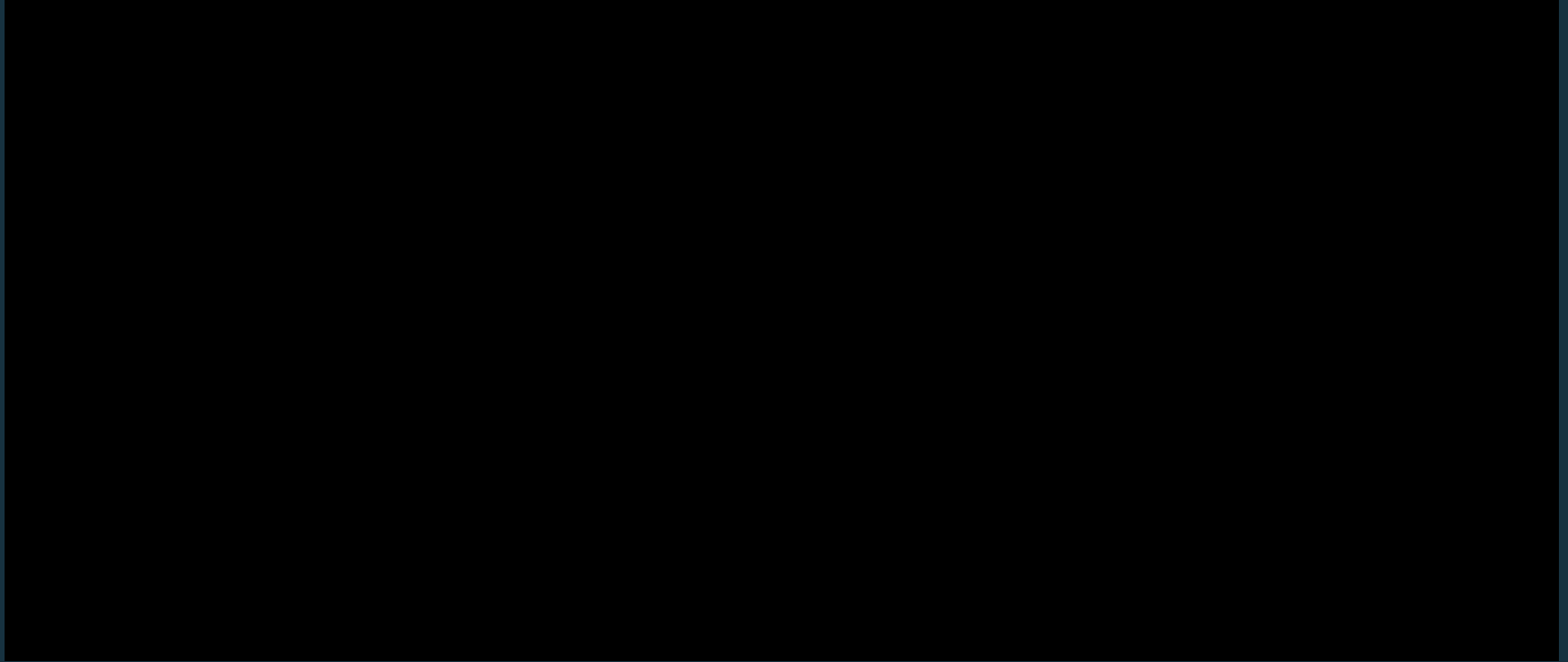
FINDING A NEW HOME

THE STORY OF OUR UNKNOWN FUTURE



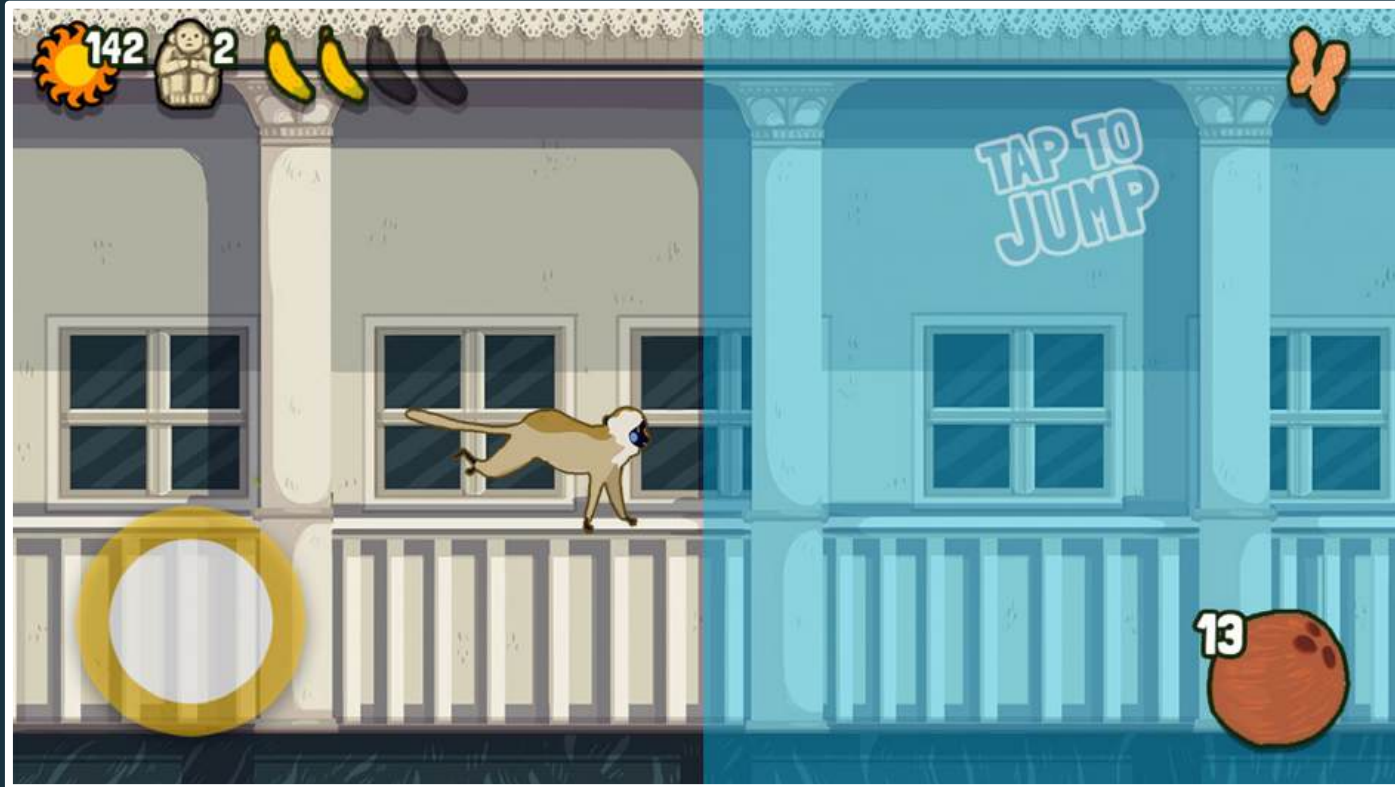


Music

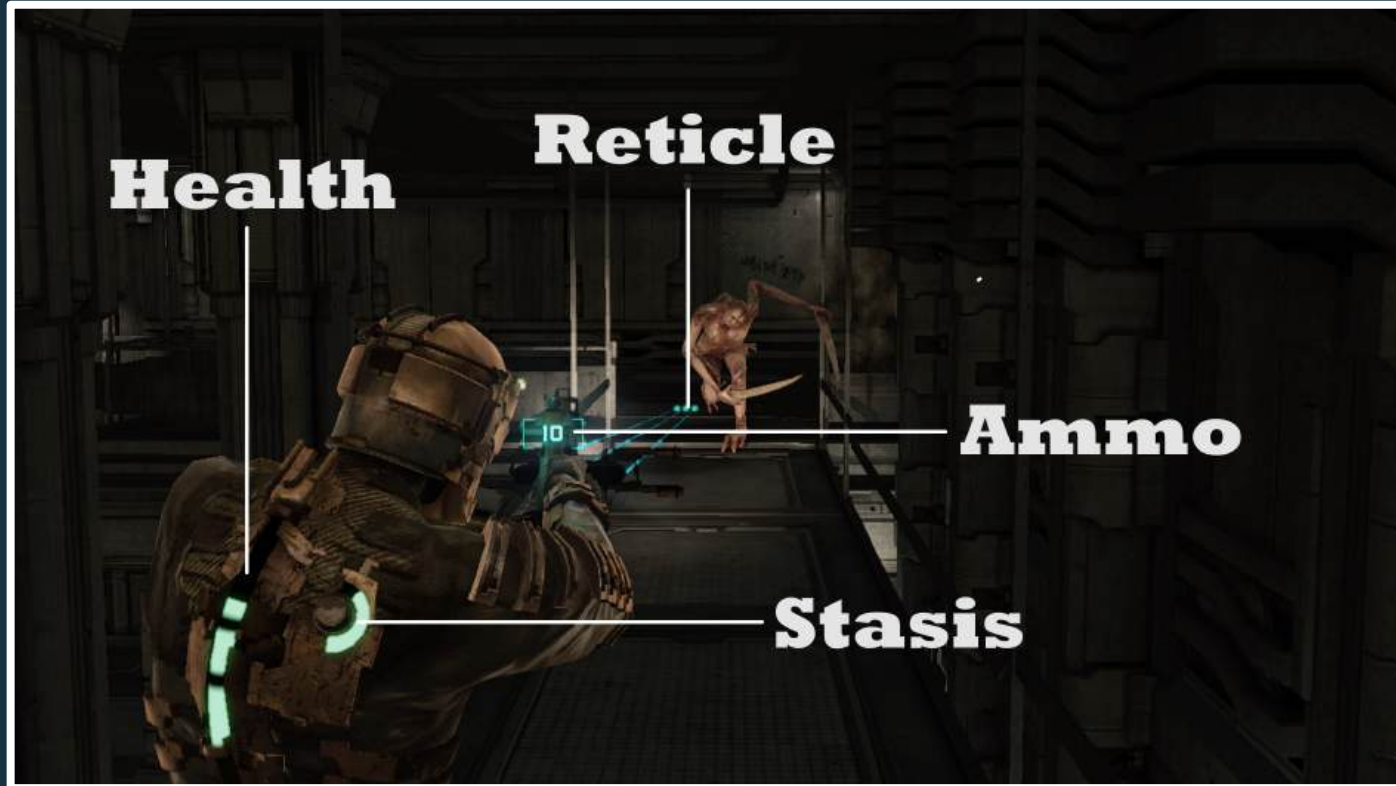


Bee Bluesman (06.02.2016). How Music Can Change a Scene - Lord of the Rings. YouTube. <https://youtu.be/mndDbN60Eiw?si=DjrDmqCwWQB3ZEug>

UI Design



Diegetisches UI



GDD



Game Design Pillars



Game Design Pillars

- **Grundpfeiler eures Designs**
- **3-5 grundlegende Elemente**
- **Kernmechaniken, Thema, Setting, Art Style, Emotionen...**



Game Design Pillars

- **Kommunikation & Entscheidungshilfe**
- **Auf das Wesentliche konzentrieren**
- **Dient dieses Feature den Grundpfeilern?**
- **Auch umsetzbar?**



Stützen anvisiertes Spielerlebnis

Exploration

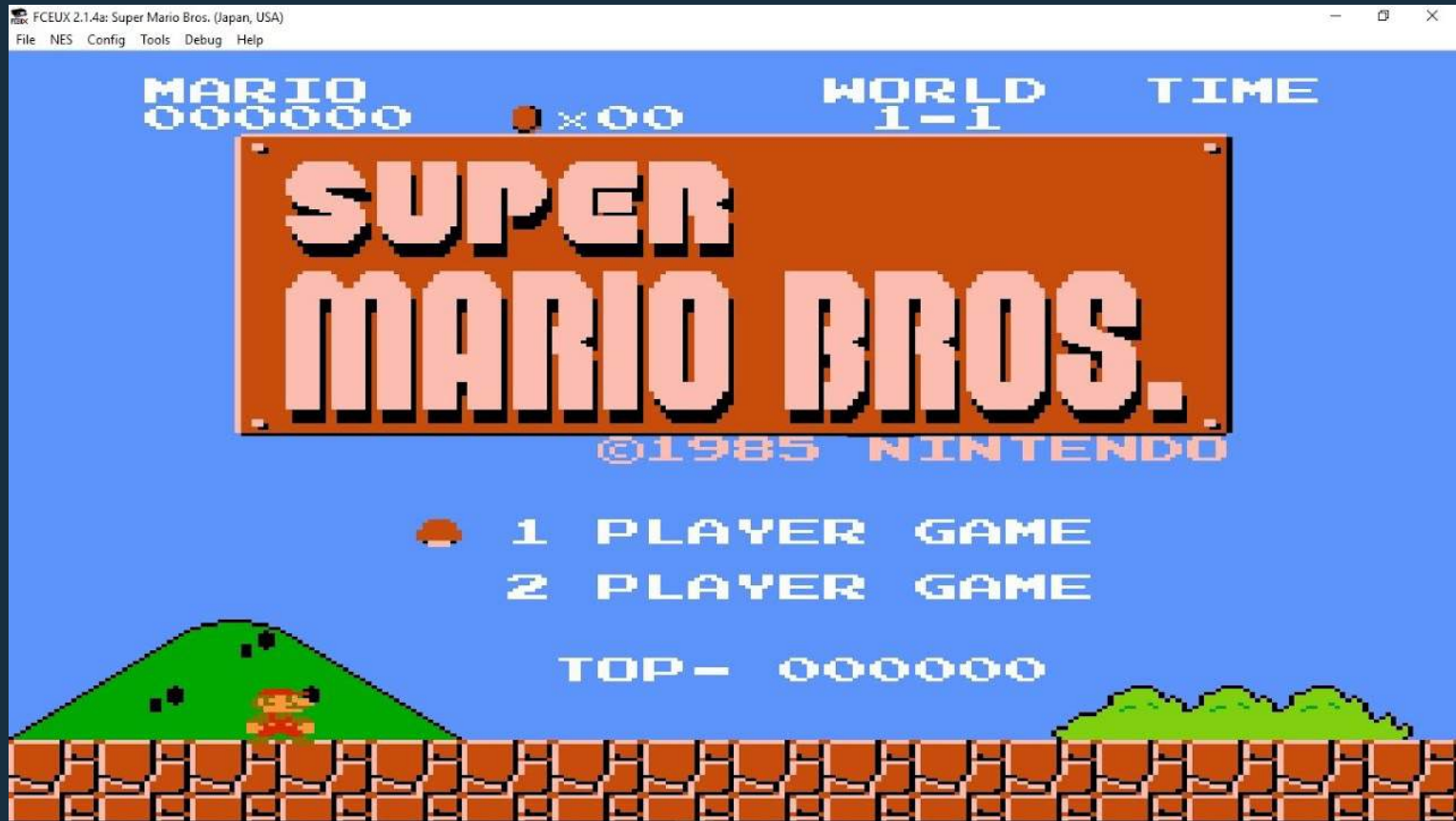
Traversal

Scavenging

Options

Combat

Vgl. Max Pears (2017): Design Pillars – The Core of Your Game. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/design-pillars-the-core-of-your-game> (16.11.21)



Bagus Herdiyanto (2016): [NES] Super Mario Bros Short Gameplay.
YouTube. https://youtu.be/_wVQKqX6o-I (16.11.21)



**Skilled-
based
Jumps**

**Hidden
Areas**

**Power-
Ups**

**Fantasy
Setting**

**Pilzköni
reich**

Übung Game Design Pillars

**3-5 grundlegende Elemente (Kernmechaniken,
Thema, Setting, Art Style, Emotionen...)**



Production

Technology

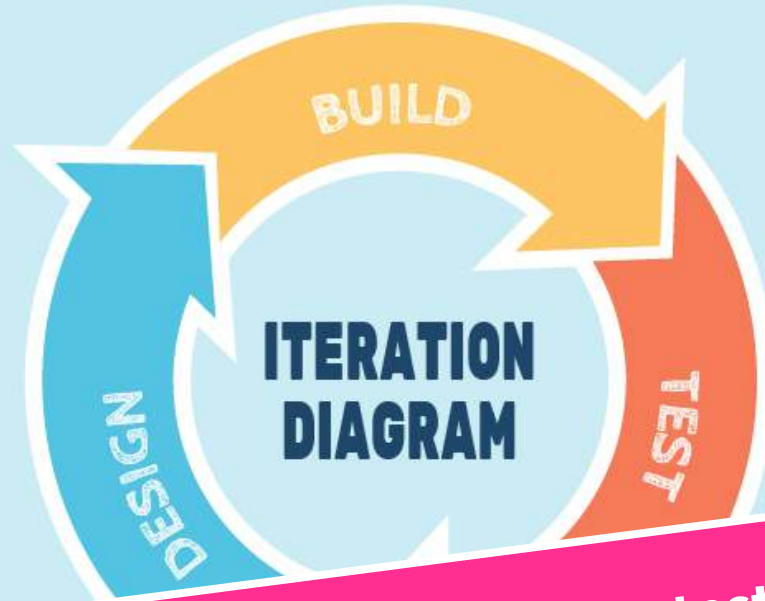
- Engine
- Assets
- Zielplattform



Iterativer Workflow

- > **Game Design:** Konzept
- > **Art & Sound:** Asset Produktion (realisierbar?)
- > **Dev:** Features & Assets implementieren (realisierbar?)
- > **Level Design:** Spielsequenzen ausgestalten
- > **Playtesting:** User Feedback
- > **Game Design:** Review





Nach jedem neuen Feature testen!

Fail faster!



Iterate faster!

Projekt Management

- Zeitliche & inhaltliche Planung
- Größte Herausforderungen
- Milestones



Asset & Feature Liste

- Detaillierter Überblick
- Aufgaben in Tasks zerlegen
- Aufwand verdeutlichen
- To-Do-Liste für internen Workflow
- „Need“ und Priorisierung
- Lebendiges Werkzeug

	WIP	
	Done	
	Review	

Stundenaufstellung

Geplanter Aufwand

	Pers. A	Pers. A	Pers. A	Pers. A
Prog				
Art				
Sound				
Testing				
Meetings				
Doku				
...				
SUMME				
GES.	200			

Tatsächlicher Aufwand

	Pers. A	Pers. A	Pers. A	Pers. A
Prog				
Art				
Sound				
Testing				
Meetings				
Doku				
...				
SUMME				
GES.	475			

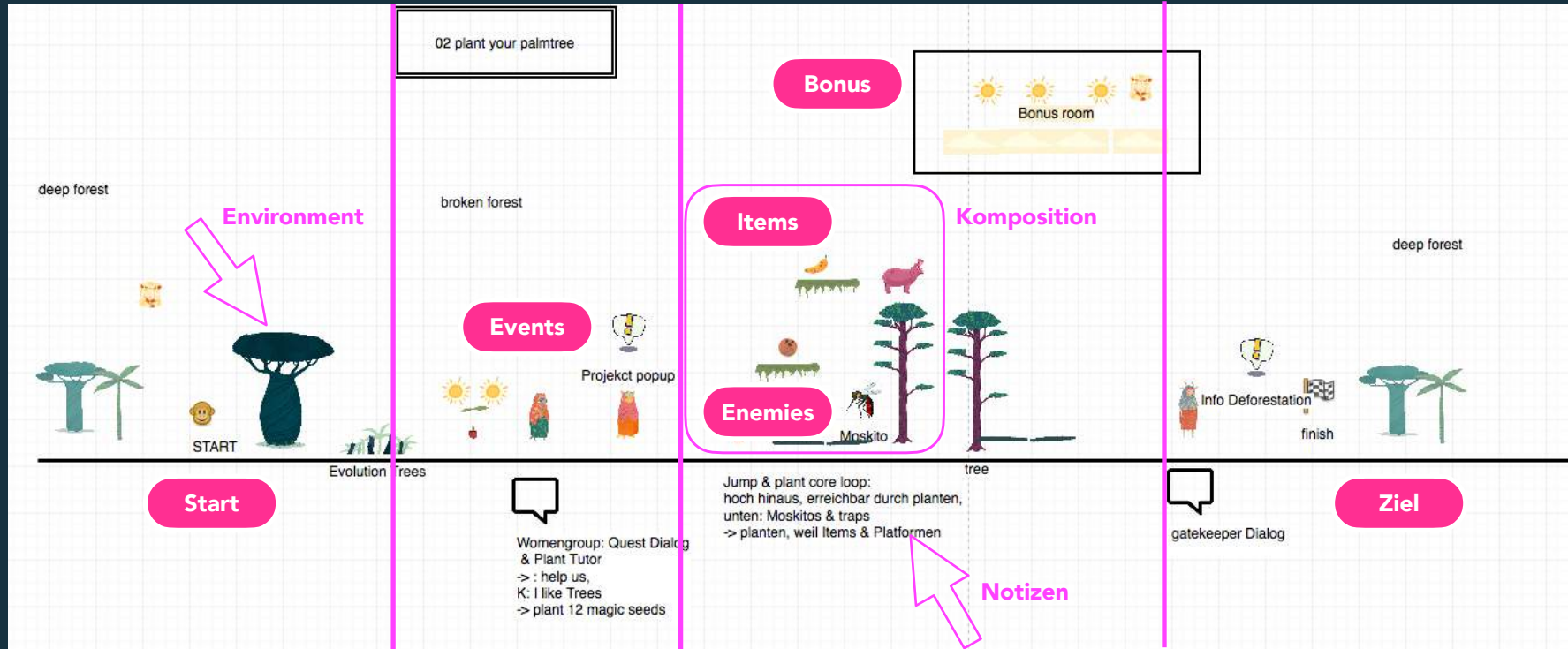
Selbsteinschätzung!



Plattformer Testlevel

Kolja Bopp

Level Skizze



Levelarchitektur

- Perspektive
- Laufrichtung

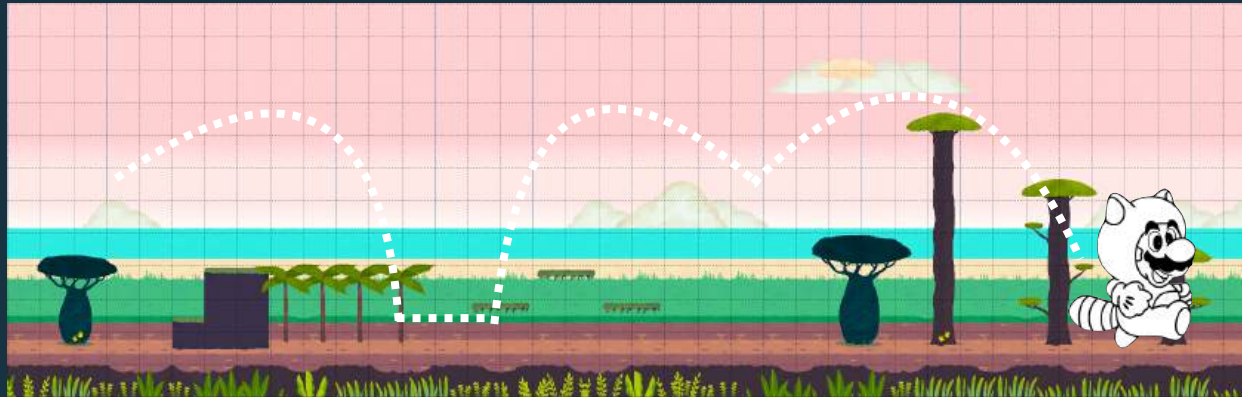


Eckpunkte

- Start
- Ziel
- Events

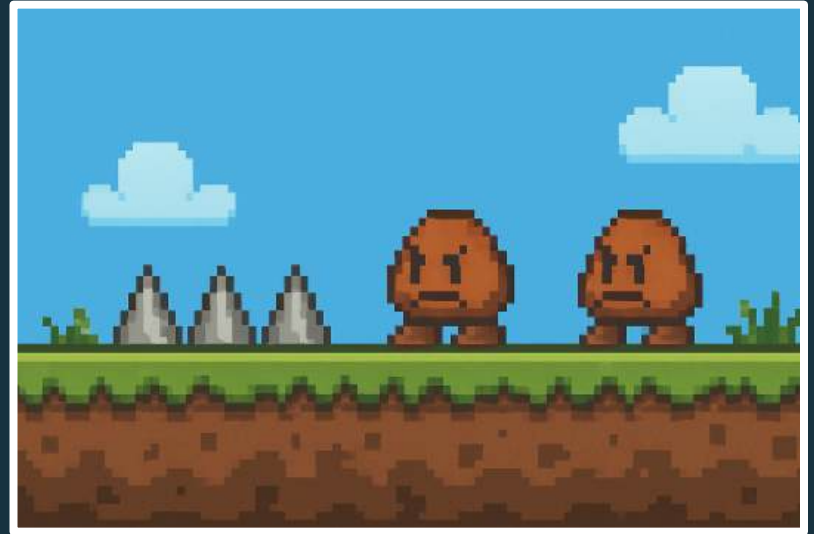


- Plattformen
- Lauflinie
- Besondere Levelmechaniken



Gameplay Challenge

- Hindernisse
- Gegner



- Collectables
- Power-Ups





Viel Erfolg!