

Themenpool Web-/Gamedesign

Reifeprüfung 2019/20

1. Die Computerspielindustrie

Publisher, Entwickler, Umsätze, erfolgreiche Videospiele, gescheiterte Videospiele, Berufsfelder, Die Computerspieleindustrie in Österreich, The Ubisoft Network, Statistiken.

2. Grundlagen um ein Videospiel zu entwickeln – Konzept Gamedesign

Wie fängt man an, Ideen, Konzepte, Umsetzung, Videospielemarkt, Zielgruppen, Marktanalyse und Forecasting.

3. Phasen in der Spielentwicklung

Workflow, Mission Statement, Game Design-Dokument, Look and Feel, Finanzierung, Schwierigkeiten.

4. Spielelemente

Spielziele, Game Bits, Spielmechanik, Spieldynamik, Game Loop, Herausforderungen, Designentscheidungen.

5. Level Design und eSport

Spielraum, Win Conditions, Theorie – Praxis, Aufgabe eines Leveldesigners, Rise of eSport, Teams und Wettbewerbe, Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen eSport und Sport, eSport Fähigkeit eines Videospieles.

6. Balancing (Fairness im Spiel)

Ziel des Balancing, Ebenen des Balancing, Spielfortschritt, Belohnung und Bestrafung, Multiplayer/Singleplayer, Stein-Schere-Papier Prinzip, Balancing in Klassen.

7. User Interface und Interaktion

Digitales Interface, Spielsteuerung, Input- und Outputdevice, Usability-Testing und QA.

8. Spielstory

Subtile Erzählung - Mood und das Symbol, lineare Dramaturgie, Spannung und Rätsel, Rätseltypen, Helden und andere Mitspieler, Lineare Geschichte (Monolog), Branching Story, Offene Spielwelten.