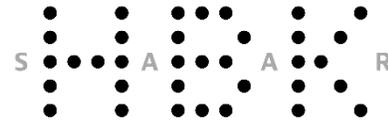




Rapid Game Development

Erstellung eines Computerspiels in
einem interdisziplinären Team



htw saar



UNIVERSITÄT
DES
SAARLANDES



Kickoff
18.04.2023

Dr. Pascal Lessel (UdS/DFKI)

Ansprechpartner



**Jun.-Prof. Dr.
Jonas Nesselhauf**



**Prof.
Burkhard Detzler**



**Dr.
Michael Schmitz**



**Dr.
Pascal Lessel**



**Prof. Dr.
André Miede**

htw saar



**Felix
Henne**



**Christopher
Olbertz**

htw saar

Agenda für heute



Erläuterungen zur
Veranstaltung
(Pascal Lessel)



Impulsvortrag zum
Thema Serious Games
(Felix Henne)



Zusammenstellung
der Gruppen
(Michael Schmitz und Jonas
Nesselhauf)



UMTL Research ▾ People Mediainformatics ▾ Teaching ▾ Jobs/Interns Student FAQ Contact

Ubiquitous Media Technology Lab

Seminar: Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

Summer 2023 / Seminar: Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

SUMMER 2023

[Lecture: Interactive Systems](#)

[Ringvorlesung: Perspektiven der IT-Sicherheit und der KI](#)

[Seminar: Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team](#)

[Seminar: SupRTwin - Sensing, Understanding, and Provisioning of Real-Time Digital Twins](#)

Seminar: Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team

Wichtig: Diese Seite befindet sich gerade im Aufbau - Änderung (auch inhaltlicher Natur) bis Veranstaltungsbeginn noch möglich.

Die Veranstaltung *Rapid Game Development: Erstellung eines Computerspiels in einem interdisziplinären Team* wird **hochschulübergreifend** angeboten (HTW, HBKsaar, UdS).

In **interdisziplinären Gruppen** soll innerhalb der Veranstaltung ein erster spielbarer Spieleprototyp entstehen, der den Unique Selling Point des Spiels verdeutlicht und aufzeigt, dass erfolgreich interdisziplinär gearbeitet wurde. In einer Gruppe arbeiten Studierende der praktischen Informatiker (HTW), Studierende aus der Fakultät MI - Fachrichtung Informatik (UdS), Studierende der Medienkulturwissenschaften der Philosophischen Fakultät (UdS) und Media Art & Design Studierende (HBKsaar) zusammen, um ein Spielkonzept zu entwickeln und verschiedenen Facetten eines Spiels zu realisieren (hier: Programmierung, Storytelling, Audiovisuelle Darstellung). Neben ihrem Gaming-Fokus und der Möglichkeit, Erfahrungen in einem interdisziplinären Team sammeln zu können, zeichnet sich die Veranstaltung auch dadurch aus, dass parallel zur Konzept- und Prototypphase regelmäßig Vorträge Einblicke in relevante Games-Themen geben.

- [Motto](#)
- [Ablauf und Termine](#)
- [Benotung und Bestehen](#)
- [Registrierung](#)
- [Kontakt](#)

Alle Details hier zu finden!



Media Art & Design

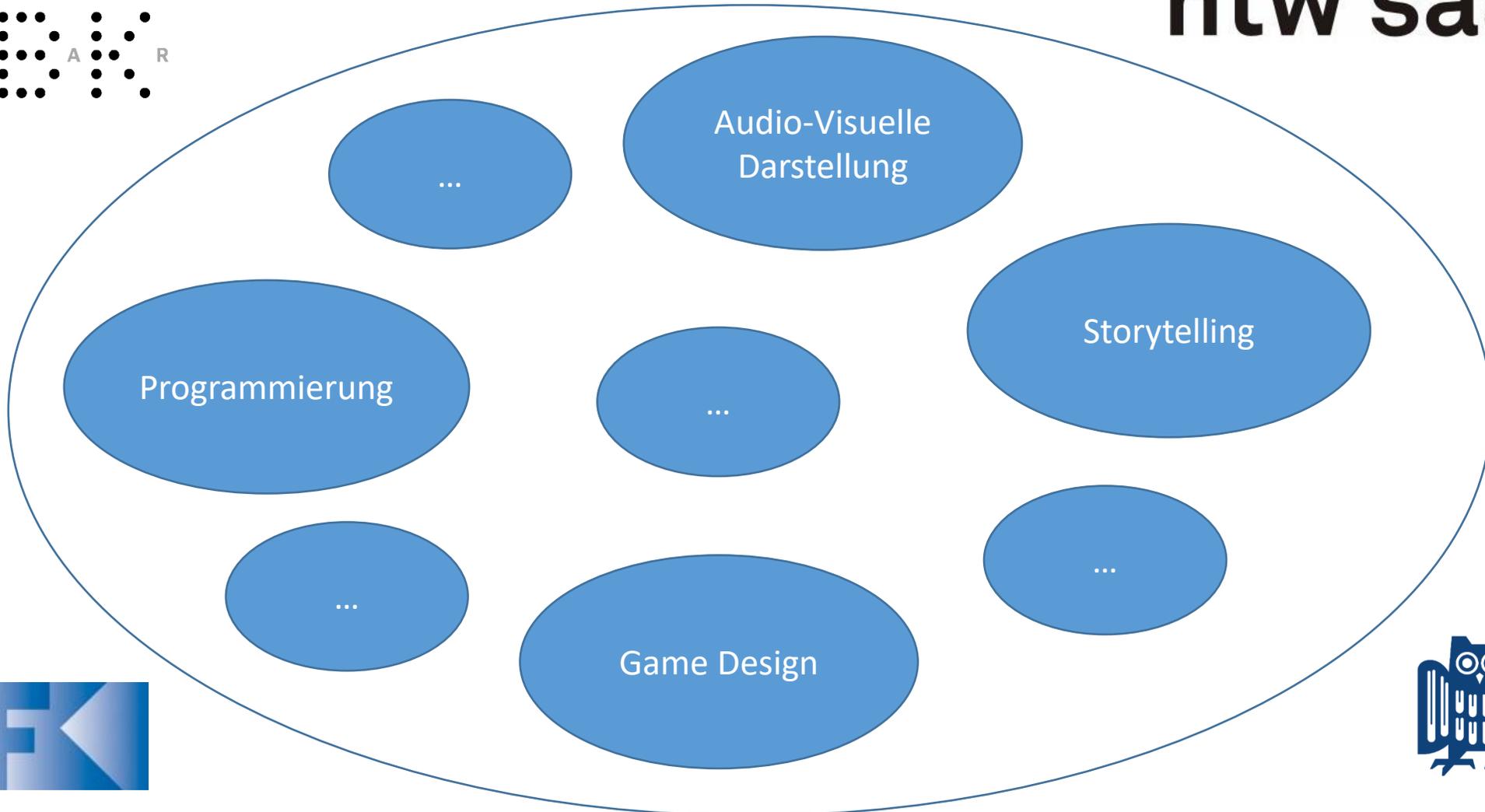
(Praktische) Informatik

Interdisziplinär!

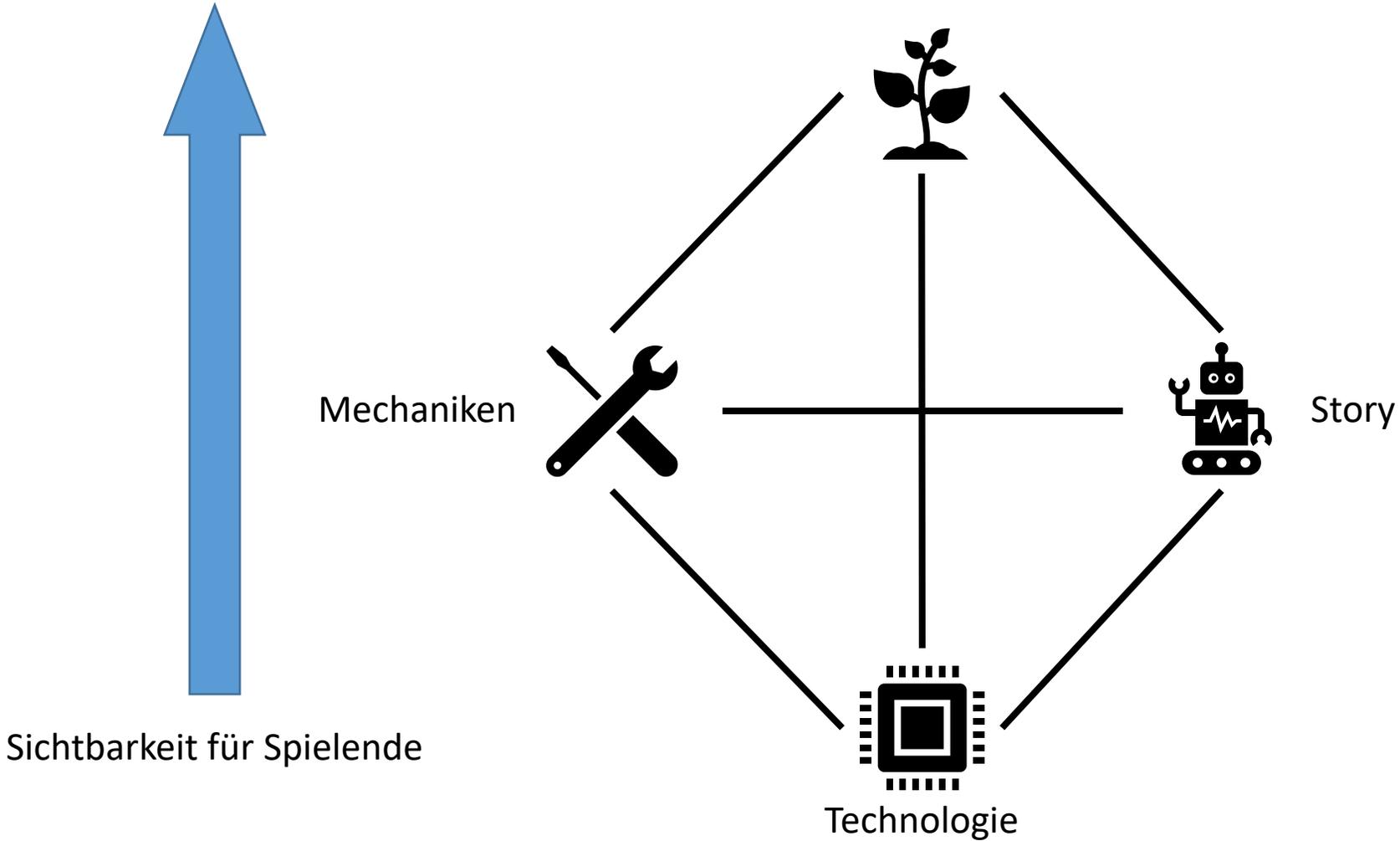
Kunst- &
Kulturwissenschaften

Medieninformatik,
Cybersecurity, ...



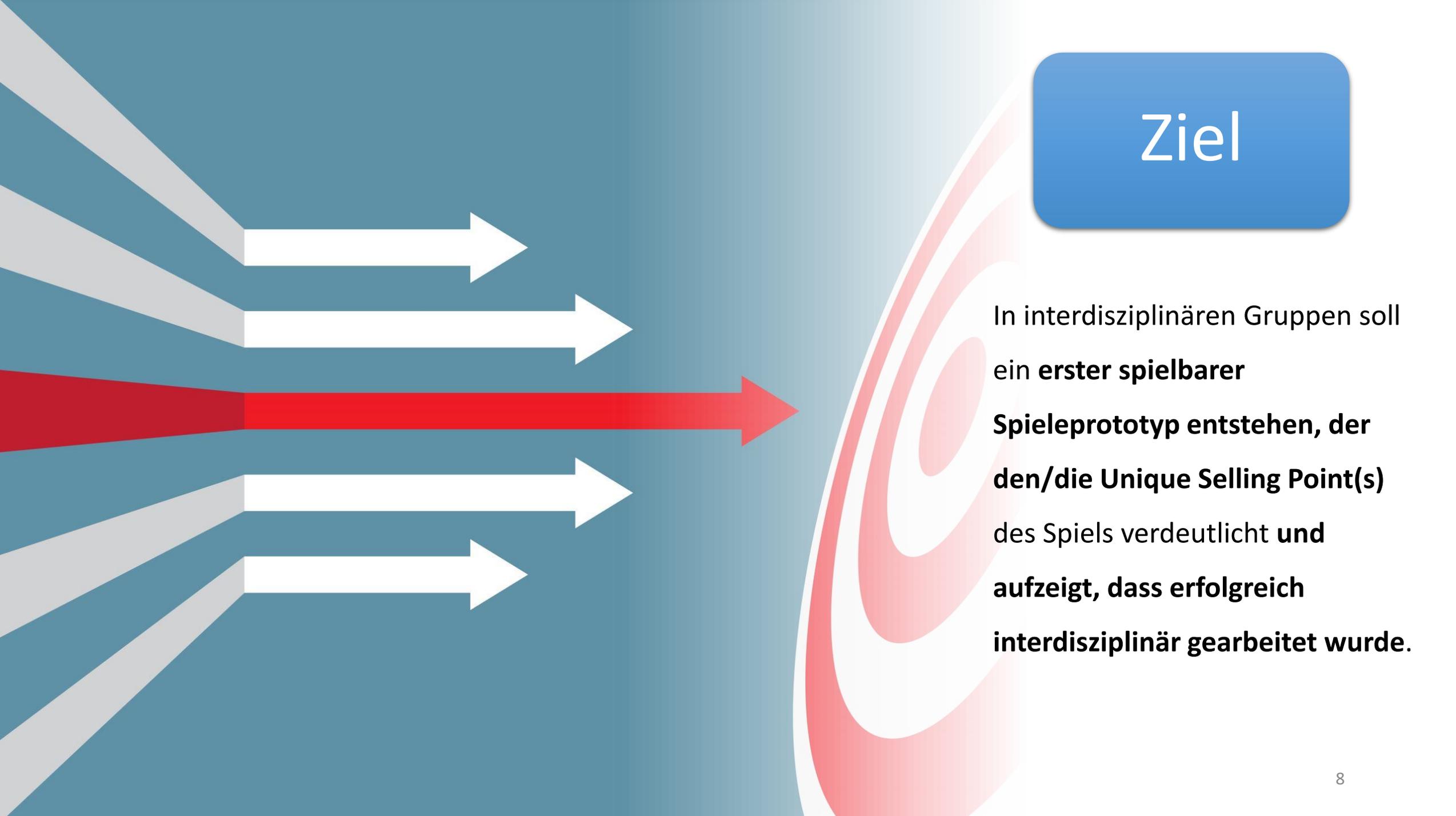


Was macht ein Spiel (grundsätzlich) aus?



“Die elementare Tetrade”





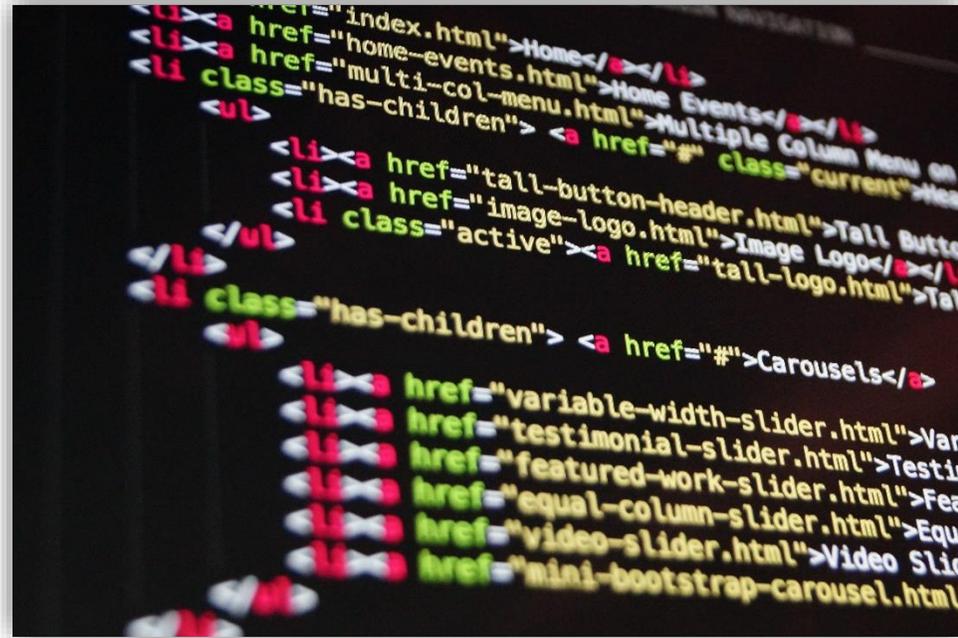
Ziel

In interdisziplinären Gruppen soll ein **erster spielbarer Spieleprototyp** entstehen, der **den/die Unique Selling Point(s)** des Spiels verdeutlicht **und aufzeigt, dass erfolgreich interdisziplinär gearbeitet wurde.**

Zu Beachten

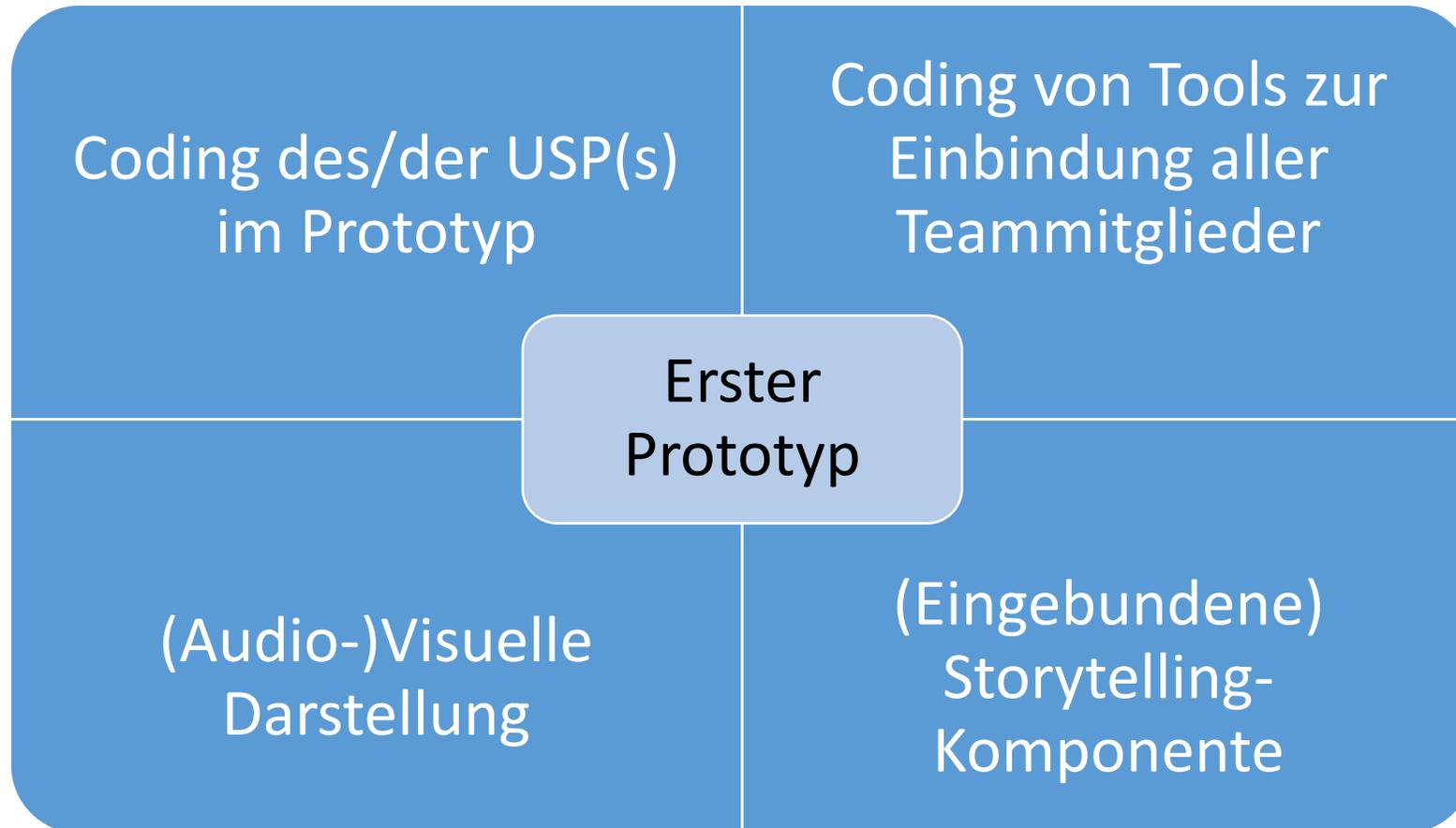


Fokus auf den/die USP(s)



Nicht jeder kann coden

Rollenverteilung kann, muss aber nicht
zwangsläufig aus dem Studienfach resultieren



Raft

Communityhub



Raft throws you and your friends into an epic oceanic adventure! Alone or together, players battle to survive a perilous voyage across a vast sea! Gather debris, scavenge reefs and build your own floating home, but be wary of the man-eating sharks!

KÜRZLICHE REZENSIONEN: **Sehr positiv** (3,093)
ALLE REZENSIONEN: **Sehr positiv** (223,068)

VERÖFFENTLICHUNG: 20. Juni 2022

ENTWICKLER: **Redbeet Interactive**
PUBLISHER: **Axolot Games**

Beliebte benutzerdefinierte Tags für dieses Produkt:

Survival Open-World-Survival-Craft Mehrspieler +

<https://store.steampowered.com/app/648800/Raft/>

The image displays two side-by-side screenshots related to the game FTL: Faster Than Light. The left screenshot shows the game's paused interface. At the top, the ship's hull health is shown as a green bar. Below it, a mission dialog box contains the following text: "Du stößt in der Nähe auf eine Bergbaukolonie der Menschen, in der eine unbekannte Krankheit wütet. Es sollte eine Quarantänezone eingerichtet werden, aber es kam zu Aufständen." Below the text are four numbered options: "1. Deine Crew schicken, um zu helfen, die Menge in den Griff zu bekommen.", "2. Ihre Anfrage ignorieren und weiterfliegen.", "3. (Engi-Crewmitglied) Ein Engi-Crewmitglied schicken, um die Erkrankten zu beruhigen.", and "4. (Erweiterte Krankenstation) In deiner Krankenstation an einem Heilmittel arbeiten." The word "PAUSIERT" is displayed in large letters at the bottom center of the game screen. The right screenshot shows the Steam store page for FTL. It features the game's title "FTL" in large white letters, followed by the text "Jetzt auf Deutsch verfügbar!". Below this is a description: "Erlebe in dieser Rogue-like-Raumschiff-Simulation mit deinem Raumschiff und deiner Crew eine Abenteuerreise durch eine zufällig erzeugte Galaxie voller Ruhm und bitterer Niederlagen." It also lists recent reviews as "Sehr positiv (284)" and all reviews as "Äußerst positiv (53,056)". The release date is "14. Sep. 2012", and the developer and publisher are both "Subset Games". At the bottom, there are tags for "Roguelike", "Weltraum", "Strategie", "Sci-Fi", and "Indie".

https://store.steampowered.com/app/212680/FTL_Faster_Than_Light

Als Gruppenvision sind die Beispiele gut
(und besser als AAA-Titel zu fokussieren), aber für
die Veranstaltung als Ziel zeitlich **zu ambitioniert** ...

... deren USP(s) aber nicht.

Veranstaltungskonzept

Impulsvorträge

Intern und Extern

Regeltermin: Dienstags, hier, 14:30 – 15:30

Ausnahmen Meilensteinpräsentationen 2 – 4:

Dienstags, hier, 14:30 – 16:30

(Letzter Meilenstein in vorlesungsfreier Zeit!)

Gruppenpräsentationen

Pitch, Folien, "Messepräsentation"

Mentoring

Termine mit Betreuern abzustimmen
(VC oder physische Treffen) →
Mentoring.

Gruppenarbeit

**Organisation der praktischen Arbeit
obliegt der Gruppe**

Meilensteine

Meilenstein 1 (Ende 26.05)

- Game Concept mit USP(s) steht
- Motto-Erfüllung wird deutlich
- Interdisziplinäre Teamarbeit ist so möglich und die Aufgaben sind verteilt
- Detailplanung für nachfolgende Meilensteine

Meilenstein 2 (Ende 23.06)

- USP(s) ist/sind testbar (ggfs. separat)
- Tools zur Einbindung des gesamten Teams in einer ersten Version verfügbar
- Vorbereitende Arbeiten für Storytelling und (Audio-)Visuelle Darstellung sind abgeschlossen

Meilenstein 3 (Ende 18.07)

- Erster integrierter Prototyp ist testbar
- Aufstellung was noch bis Meilenstein 4 passiert und wer dazu welche Tätigkeiten erledigt.

Meilenstein 4 (Ende 29.08)

- Verbesserter Prototyp testbar
- Abgaben:
 - Quellcode, Assets, Executables von Spiel und Tools, Videoteaser, Werbeanzeige

(Kurz)-Präsentation

“Messe”

Benotung I

Zum Bestehen bzw. der Benotung werden folgende Aspekte herangezogen:

- Motto-Erfüllung
- Gesamtschau: Game Concept
- Präsentationen an den jeweiligen Meilensteinen
- Integration der unterschiedlichen Disziplinen → Wurde jedes Teammitglied vernünftig integriert?
- Videoteaser (2 Minuten) [wird veröffentlicht → Auf Lizenzen achten]
- 300 Wörter „Werbeanzeige“, die das Spiel beschreibt inkl. Zwei aussagekräftigen Bildern
- Resultate im Hinblick auf die Aufgabenverteilung

- Zusätzlich werden die Resultate im Hinblick auf die jeweiligen Aufgabengebiete und Aufgabenverteilung betrachtet/bewertet: z. B.
 - Technische Umsetzungen (sowohl von Prototypen als auch Tools)
(*typischerweise* im Verantwortungsbereich der Studierende der HTW und der UdS-Fakultät MI)
 - Storytelling (*typischerweise* im Verantwortungsbereich der Studierenden der UdS Fakultät P)
 - Gestaltungskonzept (*typischerweise* im Verantwortungsbereich der Studierenden der HBKsaar)

Benotung II

Unterschiedliche “Veranstaltungsformate” je nach Hochschule und Studiengang
Erinnerung: 1 CP = 30 Zeitstunden Arbeitsinhalt

HTW	UdS – Fakultät MI	UdS – Fakultät P	HBKsaar
<ul style="list-style-type: none">• Wahlpflichtfach• 5 ECTS (=150 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Seminar• 7 ETCS (=210 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Vorlesung im Basismodul• 3 ECTS (=90 Stunden Arbeit pro Person)	<ul style="list-style-type: none">• Projekt/ Kurzprojekt• 8/16 ECTS (=240 – 480 Stunden Arbeit pro Person)

Unterschiedliche ECTS Punkte sollen von den Gruppen auch in der Arbeitsaufteilung reflektiert werden.



Next Steps

Gruppe: Jede Gruppe hat eine Gruppenleitung – bitte bestimmen und uns kommunizieren. Kommunikation läuft dann immer über den Leiter.

Rollenverteilung: Weil die Gruppen sehr groß sind, muss jede Gruppe eine geeignete Aufgaben- und Rollenverteilung vornehmen.

Gruppe nicht hängen lassen: Entscheide dich heute, ob du mitmachen willst und lass deine Gruppe nicht später hängen.

An offizielle Registrierungen denken falls erforderlich

- Für Fakultät MI: **LSF Deadline 26.05** zur offiziellen An-/Abmeldung.

Zusammenfinden
als Gruppe

Bis 28.04 **3 Ideen** mit USP(s) den Betreuern vorstellen. Umfang muss für Veranstaltung passen und klar werden, wie die Gruppe komplett eingebunden wird.



Konflikte Erstellung eines (Almost) Serious Game

Konflikte gibt es in allen Lebensbereichen, von persönlichen, zwischenmenschlichen, organisatorischen bis hin zu politischen, und sie entstehen z.B. aufgrund unterschiedlicher Wertvorstellungen und Interessen, ungleicher Machtverteilung oder aufgrund von Ressourcenknappheit. In diesem Projekt **sollen Spiele entwickelt werden, die je einen Konflikt als Thema aufgreifen und verarbeiten**. Dadurch kann das Spiel beispielsweise zum Verständnis von Konfliktursachen beitragen, Empathie fördern oder Konfliktlösungswege aufzeigen.

Jedoch steht im Vordergrund, dass das Gameplay als solches funktioniert und das Spiel Spaß bereitet.

