

Spielmechanik

Spielmechanik. Entstehungsgeschichte von Videospielen, Regelwerken und Spielkonzepten. Erarbeitung einer eigenen Spielmechanik.

Entwicklung eines eigenen Spielkonzepts aufgrund eines Videogame Konzeptes aus den 1980er/1990er Jahren. Umsetzung des Spielkonzepts mit einer einfachen Engine. Erstellen einer Retro-Gamemechanik und Adaption zu einem eigenen Spiel mit neuen Elementen.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 1. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-1000a.19H.001 / Moduldurchführung
Modul	Spielmechanik
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter Goran Saric
Zeit	Mi 18. September 2019 bis Mi 9. Oktober 2019 / 9 - 17 Uhr 9 Tage
Anzahl Teilnehmende	maximal 19
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	keine
Lehrform	Seminar, Projekt
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 1. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über die Videogame Geschichte. Analyse und Vergleich zugrunde liegender Systeme und Mechaniken von Spielen. Erstes eigenes Projekt.
Bibliographie / Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poole, Steven: Trigger Happy. The Inner Life of Videogames. London: Fourth Estate 2000. 2. Baer, Ralph H.: Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984. Boston: MIT Press 2001. 3. Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched our Lives and Changed the World. Roseville CA: Prima Publishing 2001. 4. Lange, Andreas: Spielmaschinen. Ein Ausstellungskatalog. Berlin: Das Computerspielmuseum 2002. 5. Mertens, Mathias, Meißner, Tobias O.: Wir waren SPACE INVADERS. Geschichten von Computerspielen. Frankfurt a. M.: Eichborn 2002. 6. Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg: Heise (Telepolis) 2002. 7. Donovan, Tristan: Replay - The History of Video Games. Yellow Ant Media 2010. 8. Suter, Beat, Kocher, Mela, Bauer, René: Games and Rules. Game Mechanics for the Magic Circle. transcript 2018.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt, 80% Anwesenheit
Termine	18.09.-09.10.2019
Dauer	9 Tage

Bewertungsform

Noten von A - F