Game Writing II

Vom Konzept zum Spiel - angewandtes Game Writing als Voraussetzung der Spielproduktion.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-4003.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Game Writing II
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Dr. Beat Suter
Anzahl Teilnehmende	maximal 23
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 4. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Überblick über das Konzeptionalisieren, Planen und Dokumentieren von Spielen. Erstellen eines Game-Entwicklungs-Manuals für die Spielproduktion. Ausarbeitung und Umsetzung von Regelwerk, Interaktion und Narration mittels Storyboard und Skript. Erstellen eines Game Design Dokuments zum Adventure Projekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Bibliographie / Literatur	1. Bateman, Chris Mark (2006). Game Writing: Narrative Skills for Videogames. 2. Bates, Bob (2004). Game Design. 2nd Edition. 3. Salen, Katie, Zimmermann, Eric (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. 4. Schell, Jesse (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. 5. Despain, Wendy (2008). Professional Techniques for Video Game Writing. 6. Bryant, Robert Denton (2015). Slay the Dragon. Writing Great Video Games. 7. Suter, Beat, Bauer René and Mela Kocher (2021). Narrative Mechanics.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Projekt- bzw. Seminararbeit, min. 80% Anwesenheit
Termine	22.3.-20.4.2023
Bewertungsform	Noten von A - F