

2.5D PLATFORMER

Aufgabe: Entwicklung eines Single-Player-Platformer mit Puzzle-Elementen.

Anforderungen: Ästhetischer, innovativer Art Style auf Basis von 2D-Illustrationen

Mögliche Game Pattern: Puzzle Solving, Stealth, Traps, Maneuvering, Herd

Platform: Web

Engine: Unity

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
3D-Animation	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Interface/Experience Design	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Level Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Producing	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Risiko	☆
IMIs required	0
IMIs recommended	1-2

Coach: Claus Wohlgemuth

ESCAPING...RACING...RUNNING...

Forced Movement - Spieler bewegt sich vorwärts
Fokus auf Geschwindigkeit und Reaktion
Designed für Tablet mit Kippsteuerung

Game Pattern: Races

Platform: Tablet (ipad or/and Android)
Engine: Unity oder UDK

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Animation	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
Interface/Experience Design	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Level Design	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Producing	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Risiko	☆
IMIs required	0
IMIs recommended	1

Coach: Thomas Bremer

FACEBOOK GAME FOR CHANGE

Design for and use of social functions (Research is needed!)

No need to be as superficial as farmville; be creative; take a serious subject and design a well-thought, intelligent subtext (For games with a subtext, see "Game for Change"-website for examples)

Mögliche Game Pattern: Rabbit Hole Invitations, Unlocking, Neighbors,

Target Group: to be defined

Platform: Web / Facebook

Engine: Facebook SDK for Unity

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Animation	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
Interface/Experience Design	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
Level Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Producing	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Risiko ☆☆☆

IMIs required 2

IMIs recommended 3

Coach: Thomas Bremer

AAA SLICE (alternativ zu 3D SIDE-SCROLLER)

Entwickelt wird ein Vertical Slice eines schlauchförmigen Levels mit Coversystem für einen First Person Shooter / Action Adventure auf Basis der Vorarbeiten von „SEPTEMBER 45“. Dem Spieler kann die Interaktionen *Crouch, Shoot, Take Cover* nutzen.

Erstellung hochqualitativer Assets :game-ready und implementiert.

Game Pattern: First-Person Views, Aim & Shoot, Combat, Enemies, Guard (NPC), Strategic Locations, Strongholds, Choke Points...

Platform: PC

Engine: CryEngine

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	●●●●●●●○●○●○●○
3D-Animation	●●●●○●○●○●○●○
3D-Modeling	●●●●●●●●○●○●○
Lighting Design	●●●●●●●●○●○●○
Textures/Shader/Materials	●●●●●●●●○●○●○
System Design/Mechanics/Balancing	●●●○●○●○●○●○●○
Interface/Experience Design	●●○●○●○●○●○●○
Level Design	●●●●●●●●○●○●○
Prototyping/Scripting	●●●●●○●○●○●○
Producing	●●●●●●●○●○●○

Risiko ☆☆☆

IMIs required 0

IMIs recommended 1

Coach: Thomas Bremer

3D SIDE-SCROLLER (alternativ zu AAA SLICE)

Aufgabe: Entwicklung eines Single-Player-Sidescrollers.

Anforderungen: 3D Art Style, hochwertige Texturen und Shader, atmosphärische, prägnante Stimmung durch die intensive Verwendung von Licht (s. *Deadlight*).

Empfehlung: Setting von SEPTEMBER 45

Mögliche Game Pattern: Aim & Shoot, Combat, Enemies, Guard (NPC), Strategic Locations, Strongholds, Choke Points, Evade, Puzzle Solving, Pick-Ups, Power-Ups, Resource Caps, Safe Havens, Secret Areas, Hide-and-Seek, Switches

Plattform: PC oder Web

Engine: Unity oder UDK

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
3D-Animation	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Interface/Experience Design	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Level Design	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Producing	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Risiko	☆☆☆
IMIs required	1
IMIs recommended	2

Coach: Thomas Bremer

SIXTY SECONDS

Single Player Game mit hoher Wiederspielbarkeit (High Replayability).

Ein einzelnes Match sollte in kurzer Zeit (60 sec.) beendet sein. Ein Casual-Spiel für typische Wartesituationen und zwischendurch.

Target Group: to be defined

Platform: Smartphone und/oder Tablet

Engine: Unity

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Animation	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
Interface/Experience Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Level Design	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
Producing	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Risiko ☆☆

IMIs required 1

IMIs recommended 2

Coach: Claus Wohlgemuth

ZONE - Competitive Multiplayer Game

Competitive challenge between players in a limited and well-defined zone.

Game Pattern: Turnovers, Zone of Control, Area Control, Cooperation, Social Dilemmas, Warp Zones

No Characters - No Bots - No SciFi

Target Group: to be defined

Platform: Web (Unity Browser Plug-In)

Engine: Unity

Kompetenzfelder und Kompetenzniveau:

2D-Concepts & 2D-Content	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Animation	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3D-Modeling	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Lighting Design	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Textures/Shader/Materials	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
System Design/Mechanics/Balancing	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Interface/Experience Design	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Level Design	● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Prototyping/Scripting	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Producing	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Risiko ☆ ☆

IMIs required 2

IMIs recommended 2

Coach: Claus Wohlgemuth

