

# Transformation mittelhochdeutscher Erfahrungswelten – vom Text zum Computergame

## Kick-off

12. September 2016

Blockseminar im Wintersemester 2016 / 2017

Dr. Jan G. Wieners, Universität zu Köln

# Seminarverlauf

Montag, 12. September 2016

- Kick-Off
- Hintergrundinformationen zu Hartmann von Aue und seinem Werk
- Gruppeneinteilung
- Konzeption und (erste) Ausformulierung der Spielidee

Tagesabschluss / Milestone I: Jede Gruppe hat ein Konzeptpapier erstellt, das die individuelle Spielidee beschreibt und präsentiert kurz (max. 5 Min.) ihr Spielkonzept



# Seminarverlauf

Mittwoch, 14. September 2016

- Gruppenarbeit: Ggf. Verfeinerung der Spielidee, Erstellung von Mockup / Wireframes
- Gruppenarbeit: Umsetzung der Spielidee mit „Unity“

Tagesabschluss / Milestone II: Jede Gruppe hat Mockups zu ihrer Spielidee erstellt und präsentiert zum einen die angefertigten Mockups, zum anderen berichtet jede Gruppe (ggf.) ihre Erfahrungen in der Arbeit mit „Unity“.

# Seminarverlauf

Freitag, 16. September 2016

- Gruppenarbeit: Umsetzung der Spielidee mit „Unity“

Tagesabschluss / Milestone III: Jede Gruppe präsentiert kurz (5 Min.) ihren aktuellen Stand der Dinge (im Idealfall einen ersten Spiel-Prototypen) und berichtet (ggf.) über Probleme mit „Unity“.

# Seminarverlauf

Montag, 19. September 2016

- Gruppenarbeit: Umsetzung der Spielidee mit „Unity“
- (Gruppenarbeit: Erweiterung des Spieles (z.B. KI))

Tagesabschluss / Milestone IV: Jede Gruppe hat Screenshots ihres Spieles erstellt, präsentiert kurz ihre Screenshots und berichtet über Soll- und Istzustand des Spieles.

# Seminarverlauf

Mittwoch, 21. September 2016

- Gruppenarbeit: Implementation der Spielidee mit „Unity“

Tagesabschluss / Milestone V: Jede Gruppe berichtet kurz über die im Laufe der vergangenen Tage gemachten Erfahrungen (was lief gut? was lief nicht so gut?).

Freitag, 23. September 2016

- Gruppenarbeit: Implementation der Spielidee mit „Unity“

Tagesabschluss / Milestone VI: Jede Gruppe präsentiert ihr fertiges Spiel im Rahmen einer interaktiven Postersession

# Arbeitsaufträge für den 12.09.2016

- Entwickelt mit und in eurer Gruppe bitte eine Spielidee für den „Armen Heinrich“.
- Verteilt Rollen (z.B. Story, Artwork / Design, Entwicklung, etc.)

Tagesabschluss / Milestone I: Jede Gruppe hat ein Konzeptpapier erstellt, das die individuelle Spielidee beschreibt und präsentiert kurz (max. 5 Min.) ihr Spielkonzept.

# Arbeitsaufträge bis zum 14.09.2016

- Vertieft eure Unity-Kenntnisse, z.B. mit den Tutorials, die sich unter <https://unity3d.com/learn/tutorials> finden.
- Arbeitet eure Spielidee in der Gruppe vollständig aus.
- Erstellt in der Gruppe Mockups / Wireframes für eure Spielidee.

/