

Game-Design

Version vom 23. April 2011, 20:49 Uhr ([Quelltext anzeigen](#))

[Gabriele Hooffacker](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Zeile 1:

'''Game-Design''' ist ein Tätigkeitsfeld im Rahmen der Spieleentwicklung. Es umfasst diejenigen Teilaufgaben, die für die Schaffung des Spielkonzepts und der Spielwelt erforderlich sind. Spieleentwickler im weiteren Sinn sind Personen oder Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von [[Computerspiel]]en beschäftigen.

–

Das Spielkonzept ist verbunden mit einem ergänzenden Prototyping. Dabei entsteht eine – Spielversion, anhand derer sich bereits vorab ein grundsätzlicher Eindruck vom späteren Gameplay gewinnen lässt.

[[Kategorie:Games]]

Aktuelle Version vom 2. August 2019, 11:43 Uhr ([Quelltext anzeigen](#))

[Diana Mantel](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Zeile 1:

'''Game-Design''' ist ein Tätigkeitsfeld im Rahmen der Spieleentwicklung. Es umfasst diejenigen Teilaufgaben, die für die Schaffung des Spielkonzepts und der Spielwelt erforderlich sind. Spieleentwickler im weiteren Sinn sind Personen oder Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von [[Computerspiel]]en beschäftigen.

+

Das Spielkonzept ist verbunden mit einem ergänzenden Prototyping. Dabei entsteht eine + Spielversion, anhand derer sich bereits vorab ein grundsätzlicher Eindruck vom späteren Gameplay gewinnen lässt.

+

+

[[Kategorie:Games]]

+

+ [[Kategorie:Animation]]

Aktuelle Version vom 2. August 2019, 11:43 Uhr

Game-Design ist ein Tätigkeitsfeld im Rahmen der Spieleentwicklung. Es umfasst diejenigen Teilaufgaben, die für die Schaffung des Spielkonzepts und der Spielwelt erforderlich sind. Spieleentwickler im weiteren Sinn sind Personen oder Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von Computerspielen beschäftigen.

Das Spielkonzept ist verbunden mit einem ergänzenden Prototyping. Dabei entsteht eine Spielversion, anhand derer sich bereits vorab ein grundsätzlicher Eindruck vom späteren Gameplay gewinnen lässt.