

Projektangebote Prof. Ralf Hebecker

Ralf Hebecker

Die »Gamesmacherbande«

[Playful Learning]



Wir haben ein ziemlich cooles Unity-Framework und einen Prototypen und brauchen jetzt neue Inhalte und Ergänzungen. Mehr dazu **auf der Projektseite**.

Live Learning Room

[Spacial] [Playful Learning]



Ein bestehender modularer Live-Escape-Room (**Projektseite**) soll weiterentwickelt werden. In diesem Setting sollen verschiedenste Inhalte spielerisch erleb- und erlernbar werden. Das sehr modulare Design erlaubt Größenordnungen vom Kartenspiel bis zum Sattelschlepper-Auflieger. Stichworte sind: Playful Learning, Game Design, Sensorik, Lichtdesign, Sound-Design, Hardware-Design und -Engineering.

Diese Projektstufe umfaßt das Design und Umsetzung von Spielmechaniken und Inhalten, Erweiterungen des vorhandenen Prototyps, Öffentlichkeitsarbeit und Soft- und Hardware-Entwicklung. In späteren Phasen können sich Hilfskraftstellen, Werkstudententätigkeit oder Werkverträge anschließen.

Sculpturoids

[Spacial]

Konzeption und Umsetzung eines dreidimensionalen 2-Player-Projektion-Mapping-Spieles im Raum bzw. auf / um eine Skulptur: Durchführung eines Games-Master-Konzepts (**Projektdoku**). Die Idee: eine Installation im Raum, um / auf der ein Videospiel mit mindestens 2 Personen gespielt werden kann. Controller können für den Anfang drahtlose Game-Controller sein. Die Installation sollte so groß sein, dass man drumherum gehen kann (und muss). Die Projektion kann aus dem Inneren der Skulptur realisiert werden (Rückpro) oder ein Aufpro-Mapping aus mehreren Beamern sein. Oder es können Splitscreens im Raum verwendet werden. Oder per **Spiegel-Laser**.

Idealerweise sollte hier ein spielbarer Prototyp mit einem Aufbau in echter Größe herauskommen, der es erlaubt, das Spielgefühl und die Spiellogik zu testen. Das verwendete Spiel kann eine Adaption von Asteroids sein oder ein fertiges, sehr einfaches Spiel. Zur Aufgabe des Mappings / Wrappings siehe die Doku.

Coop-Spiele für den Spieletisch »Kuti«

[Kuti]

Generell: flüssig laufende und gut optimierte Umsetzungen unter Unity auf Android mit Raspberry Pi.

Besonders gesucht:

- Lernspiele,
- originelle und/oder sehr einfache Spielprinzipien,
- charmante Adaptionen / Re-Interpretationen von Klassikern,
- Mehrspielermechaniken (lieber gemeinsam als gegeneinander, für 2-6 SpielerInnen)

Developer-Infos, Kuti Website

Kinder-Lernspiele auf dem Kuti-Spieltisch

[Kuti]

Wie können in sehr einfachen und eher kurzen Spielen (und vorzugsweise für Kinder) (Teil-) Inhalte ausgewachsener Schul- und Studienfächer verpackt werden? Zum Beispiel Sprachen, Rechnen, aber auch Grundlagen von Programmierung oder MINT-Fächer?

Ein Beispiel in diese Richtung stellt die Bachelor-Thesis „Konzeption und Prototypisierung eines Computerspiels zur Schulung von Logik und Programmiergrundlagen auf der Videospielekonsole *Kuti*“ von Arne Sibilis dar, die bei Interesse einsehbar ist.