



Gamedesign – Computerspiele selbst gemacht und vermarktet

<i>Kurzbeschreibung</i>	Mit Hilfe der Software Kodu werden eigene kleine Computerspiele entwickelt, programmiert und anschließend mit selbstproduzierten Videotrailern im Netz vermarktet.
<i>Schlagworte</i>	Vermarktung von Spielen, Marketingstrategien, Spielkonzepte, Spielidee, Kreativität, Aufbau von Spielen, Kriterien für ein gutes Spiel, Spielmotivation, Selbst- und Sozialkompetenzen, Entscheidungsfähigkeit, Kritikfähigkeit, Reflexionsfähigkeit,
<i>Anwendungsbeispiel</i>	Projekt: Regelmäßiges Nachmittags- / AG-Angebot
<i>Alter der Zielgruppe</i>	ab 10 Jahren (für ältere Jugendliche evtl. zu kindliche Grafik)
<i>Gruppengröße</i>	Kleingruppenarbeit pro Game in 2er bis 3er Teams. Gesamtgruppengröße max. 8 (Jugendliche), bei Kindern max. 4-6
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	2-3 Stunden wöchentlich im Zeitraum von ½ Jahr
<i>Beschreibung</i>	<p><u>Einstieg:</u> Nach einem Einstieg in Form eines offenen Austauschs über Computerspiele anhand von Lieblings-Games, lernen die Jugendlichen die Software Kodu und ihre Möglichkeiten durch praktisches Erproben und kleine Aufgabenstellungen kennen. In einer gemeinsamen Diskussion über Spielgenres und ihre Spezifika werden Spielprinzipien analysiert und reflektiert.</p> <p><u>Spielentwicklung und -Programmierung:</u> Die Jugendlichen entwickeln in Zweier- bis Dreier-Teams ihre Spielideen. Die eigenen Ideen werden in Kodu auf Spielmechaniken und Funktionen praktisch erprobt: Ist meine Idee programmiertechnisch umsetzbar? Macht das Spielprinzip/die Spielmechanik Spaß? Anschließend werden detaillierte Spielkonzepte entwickelt und die Spiele mit Kodu gestaltet und programmiert.</p> <p><u>Test- und Optimierungsphase:</u> In einer Testphase bekommen die EntwicklerInnen Feedback von den anderen</p>

Teams über ihre selbstentwickelten Spiele: Wie kommt mein Spiel bei jemandem an, der es noch nicht kennt? Versteht er/sie gleich, was zu tun ist? Macht das Spiel Spaß? Was muss evtl. verbessert werden, damit das Spiel gut ankommt und zum Weiterspielen oder erneutem Spielen motiviert?

An dieser Stelle können erneut der Unterschied verschiedener Spielgenres sowie das subjektive Spaß- und Motivationserleben beim Spielen aufgegriffen werden. Bereits vor der Testphase werden die Bewertungsbögen individuell auf die jeweiligen Spielgenres angepasst: Welche Kriterien machen innerhalb eines bestimmten Spielgenres ein gutes Spiel aus?

Nach der Testphase werden die Ergebnisse in der gesamten Gruppe diskutiert. Aufgegriffen wird hierbei auch der Aspekt der Subjektivität: Welche Bewertungen sind objektiv, welche subjektiv und welche evtl. genrespezifisch. Wie bewertet z.B. ein Open World Fan einen Shooter?

In der anschließenden Optimierungsphase entscheiden die SpielentwicklerInnen, welche Änderungen/Optimierungen sie für ihr Spiel vornehmen und schließen die Programmierung ihres Spiels ab.

Vermarktung und Veröffentlichung:

Mit dem Ziel des Reflektierens von Marketingstrategien, wurden die Schritte einer Computerspielvermarktung aufgegriffen. Es wurden eigene Werbetrailer produziert, die Spiele mit Hinblick auf Inhalte und Jugendschutz ausgezeichnet (klassifiziert) und die Spiele im Netz veröffentlicht.

Zum Einstieg in die Trailer-Produktion werden gemeinsam mit den Jugendlichen verschiedene kommerzielle Spieletrailer angeschaut und Ideen für einen Werbetrailer des eigenen Games entwickelt. Mit der kostenlosen Screencapture-Software Camstudio können Screencasts der Kodu-Games erstellt und mit dem kostenlosen Videoschnittprogramm Videopad kurze Games-Trailer zusammengeschnitten werden. Vor der Veröffentlichung werden die Spiele hinsichtlich Inhalten und Jugendschutz diskutiert, klassifiziert und mit entsprechenden Icons ausgezeichnet. Die fertigen Trailer können auf YouTube und die Spiele in der Kodu-Community veröffentlicht werden.

Material- und Technikbedarf

- 1 PC/Laptop pro 2er – 3er Team
- kostenlose Software: Kodu <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>
- kostenlose Software: Camstudio [Gamestrailer] <http://camstudio.org/>
- kostenlose Software: Videopad [Gamestrailer] <http://www.nchsoftware.com/videopad/de/index.html>
- evtl. X-Box Controller
- evtl. Beamer
- evtl. Arbeitsblätter (siehe <http://www.jff.de/games/gameslab-werkstatt-gamedesign-kodu-projekt/>)
- evtl. Internetverbindung und Account zum Veröffentlichen der Spiele auf kodugamelab.com
- evtl. Internetverbindung und YouTube-Account zum Veröffentlichen der Spiele-Trailer auf YouTube.com

*Variations-
möglichkeiten*

Das Projekt kann in verschiedenen Variationen und unter verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten als eintägiges Projekt, als Projektwoche, als offenes regelmäßiges Angebot der außerschulischen Jugendarbeit oder auch als regelmäßige AG durchgeführt werden.

Die einfache und visualisierte Programmiersprache ermöglicht einen schnellen Einstieg in die Software für alle Altersgruppen. Der Fokus der Projekte kann somit auf verschiedene Aspekte und thematische Schwerpunkte gelegt werden. Es könnten vereinzelt Module herausgenommen und alleine (ohne das Gesamtkonzept des Projekts) angegangen werden.

*Verschiedene Module
mit Kodu oder als
Vorbereitung auf die
Spielprogrammierung*

*Können vereinzelt
und in verschiedener
Kombination in ein
Kodu-Projekt
einbezogen werden*

Modul 1: Einstieg & Austausch über Lieblings-Games (Gespräch):

(auch denkbar als eigenständiges Element, ohne Spieleprogrammierung)

- Ansetzen an der Spielewelt der Jugendlichen. | Welche Spiele spielt ihr gerne? | Warum? | Zu welchen Genres gehören eure Lieblingsspiele? | Welche Spielprinzipien stecken hinter euren Games? | Was genau macht an diesen Spielen / Spielprinzipien besonders Spaß? | Was fasziniert besonders? | Welche Rolle spielt für euch der Avatar in euren Games? | ...

Modul 2: Gespräch über Games ab 16/18:

- Bei den Lieblings-Games der Jugendlichen werden sich einige Spiele befinden, welche für ihr Alter noch nicht freigegeben sind. USK 16/18. Das Thema sollte entsprechend gemeinsam mit den Jugendlichen in Form einer kurzen Diskussionsrunde sowie eines kurzen Inputs zu PEGI & USK aufgegriffen werden. Zudem sollte gemeinsam besprochen werden, warum solche Games im Rahmen der AG nicht gespielt/angeschaut werden können. | Die Games ab 16/18 sollten trotzdem Thema bleiben und zudem auch im Rahmen anderer Module (z.B. bei der aktiven und kreativen Analyse von Spielprinzipien) kein Tabu sein.

Modul 3: Kodu Kennenlernen

- Einführung in Kodu. Herumexperimentieren mit der Software. Überblick verschaffen über die Möglichkeiten und Funktionsweisen der Programmierung.

Modul 4: Spielanalyse (erstellen einer Comic-Seite)

(auch denkbar als eigenständiges Element, ohne Spielprogrammierung)

- Mit Hilfe der Software ‚Comic Life‘ und verschiedenen Fragestellungen stellen Jugendliche das Spielprinzip ihres Lieblingsspiels dar. In eine 1- bis 2-seitige Comicvorlage können Screenshots der Games (aus dem Internet), Sprechblasen und Textelemente kombiniert und das Spielprinzip somit visuell-kreativ dargestellt werden. Die aktive Auseinandersetzung mit Spielprinzipien dient als Reflexion der Struktur und des Aufbaus von Games sowie als Grundlage für die Entwicklung eines eigenen differenzierteren Spielkonzepts, welches mit der Software Kodu umgesetzt werden soll.

Modul 5: Entwicklung eines Spiel-Konzepts

- Mit Hilfe eines Rasters, sowie diverser Fragestellungen entwickeln die Jugendlichen ein eigenes kleines Spielkonzept. Folgende Fragestellungen können dabei leitend sein: Wie soll mein eigenes Spiel aussehen? | Welchen Regeln folgt es? | Wann gewinnt man? | Wann verliert man? | Gibt es zu besiegende Gegner

oder Rätsel zu lösen? | Wer ist meine Hauptfigur? | Welche Anforderungen werden an sie gestellt? | Wann macht das Spiel Spaß, wann wird es langweilig? | Was bedeutet Flow und wie erreicht man es, dass er sich einstellt und die Spielenden den Spaß am Spiel über längere Zeit behalten? | Gibt es eine Geschichte / ein Spielsinn? | Was motiviert, das Spiel fertig zu spielen? | Welche Rolle spielt Zeit in meinem Spiel? | ...

Modul 6: Spielprogrammierung

- Kodu ist eine kostenlose Software von Microsoft (basierend auf der X-Box) welche das Ziel hat, Kinder an die Programmierung heranzuführen. Entsprechend ist die Software einfach aufgebaut, gut strukturiert und arbeitet mit einfachen Symboliken. Jugendliche finden sich schnell in die Funktionsweisen der Software ein und können schnell eigenständig arbeiten. Die unkomplizierte Software und die Möglichkeit, schnell ein qualitativ hochwertiges Produkte zu kreieren, ermöglichen es, den Fokus auf die Erarbeitung von Spielkonzepten und die Reflexion von Spielprinzipien zu legen und viele Inputs und Anregungen rund um das Thema Games gemeinsam mit den Jugendlichen zu reflektieren/diskutieren.
- Das Modul der Programmierung kann wiederum in unterschiedliche Phasen aufgeteilt werden.
- Nach der groben Umsetzung des eigenen Spielkonzepts kann eine gegenseitige Testphase eingeleitet werden. Die verschiedensten Kleingruppen testen und bewerten die selbstprogrammierten Games gegenseitig nach zuvor gemeinsam festgelegten Kriterien, wie z.B. Spielspaß, Schwierigkeit, Story, Geräusche, Soundeffekte, Spielsinn, Flow-Erleben, Motivation, Herausforderung, sozialer Faktor, Moral etc. ..
- Entsprechend könnte die Spielproduktion folgende Phasen enthalten.
 - Phase 1: Spielkonzept entwickeln
 - Phase 2: Spielkonzept umsetzen: Fokus Spielkonzept
 - Phase 3: Testphase 1: Gegenseitiges Testen & Bewerten: Fokus Spielkonzept
 - Phase 4: Überarbeitung des eigenen Spielkonzepts: Fokus ‚Games Design‘
 - Phase 5: Testphase 2: Gegenseitiges Testen & Bewerten: Fokus ‚Games Design‘
 - Phase 6: Überarbeitung des eigenen Spielkonzepts: Fokus ‚Games Design‘
 - Phase 7: Variation des eigenen Spiels [verschiedene Schwierigkeitsstufen]
 - Modul 7: Spielbewertung

Spielbewertungen:

Um sich differenzierter mit Inhalten, Kriterien und dem Spielkonzept des eigenen Lieblings-Games auseinander zu setzen, könnten gemeinsam mit den Jugendlichen Spiele – anhand eigener Kriterien für die Spielanalyse / Spielbewertung – gespielt und analysiert werden.

Modul 8 : Community Aktivitäten

- Als Zusätzliches Modul – integriert in die Games-Programmierung – kann (neben dem Austausch der Jugendlichen untereinander) ein Austausch der Jugendlichen über das Internet angeregt werden. Das Internet ist voller Informationen, Anleitungen und Hilfestellungen zu allen möglichen Themenkomplexen. Auch für Fragestellungen und Lösungswege, welche bei der Programmierung der eigenen Spiele auftauchen, gibt es genügend YouTube Videos, Tutorials,

Screenshots und sonstige Erläuterungen. Immer wichtiger wird es, Informationen zu finden und insbesondere zu bewerten, einzuordnen und kritisch zu hinterfragen. Mit der Motivation für das eigene Game regt dieses Modul an, sich eigenständig Lösungswege zu suchen und wiederum eigene Lösungswege und Anleitungen anderen Community-Mitgliedern (offizielle Kodu-Webseite / facebook / Kodu-Forum / Projektwebseite von GamesLab) zur Verfügung zu stellen. Weiterreichend könnten in diesem Sinne auch Tutorials für das eigene Spielkonzept erstellt und veröffentlicht werden.

Modul 9: Spielvermarktung:

- Als kritische Reflexion von Vermarktungsstrategien der Spielindustrie könnte u.a. als letzter Schritt der ‚Games-Produktion‘ das selbst programmierte Kodu-Spiel vermarktet werden.
- Analyse von Trailern & Werbung von Computerspielen
- Erstellen eines Videotrailers aus Mitschnitten des eigenen Games
- Erstellen eines Werbebanners mit Comic Life und Screenshots des eigenen Games
- Erstellen einer knappen, reißerischen Spielbeschreibung und besonderem Foto
- Veröffentlichung des eigenen Games auf verschiedenen Plattformen
- (offizielle Kodu-Webseite / facebook / Kodu-Forum / Projektwebseite von GamesLab)
- Empfehlung des eigenen Games für eine bestimmte Altersgruppe (Ansatz Thema Jugendschutz)

Modul 10 : Produktpräsentation

- Präsentation der Ergebnisse auf der Tagung
- Veröffentlichung der selbstprogrammierten Spiele im Internet

Modul 11: Peer 2 Peer Aktivität

- Erstellen von Tutorials zur Spieleprogrammierung mit Kodu für andere Jugendliche / die Netzcommunity
- Vorstellen der Software auf der Jugendtagung
- Andere Jugendliche einführen in die Funktionen der Software
- Anbieten eines eigenen (von Jugendlichen geleiteten) Kodu-Workshops
- Jugendliche können als ‚TeamerInnen‘ qualifiziert werden, um die AG mit zu betreuen / eine eigene AG im nächsten Schuljahr anzubieten.