



## Multimediale Game-Reviews // Let's Play

<i>Kurzbeschreibung</i>	Jugendliche entwickeln eigene genrespezifische Kriterien für digitale Videospiele und produzieren – mit Hilfe von Screencasts und Audiokomentierungen – eigene kurze Video-Reviews ihrer Lieblingsspiele. Mit selbst entwickelten genrespezifischen Kriterien und Bewertungsbögen werden verschiedenste Konsolen- PC- und Browsergames analysiert, diskutiert und anschließend Kommentare verfasst und gezielte Screencasts der Games aufgezeichnet und zusammengeschnitten.
<i>Schlagworte</i>	Kriterien, Spielgenres, Let's Play, Spielbesprechungen, Spielbewertungen
<i>Anwendungsbeispiel</i>	Mehrere Projektstage
<i>Alter der Zielgruppe</i>	Ab 10 Jahren
<i>Gruppengröße</i>	Pro Review eine Kleingruppe von maximal 3-4 Jugendlichen / maximal 6-8 Jugendliche
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	Projektwoche oder regelmäßige Projekttermine

## Beschreibung

Jugendliche haben das Bedürfnis, sich untereinander (im Peer-to-Peer-Kontext) über Spiele auszutauschen und ihre Fähigkeiten beim Gamen zu präsentieren. Let's Plays sind bei Jugendlichen aktuell besonders angesagt: Let's Plays über YouTube anschauen oder auch eigene Let's Plays erstellen - ob mit dem Handy, per Screencast oder Capture Hardware. Let's Plays sind kommentierte Videoclips von Spielverläufen. Meist werden Let's Plays live im Spielverlauf kommentiert.

Let's Plays bieten Potential, sich differenziert, kritisch und reflexiv mit Spielen und Spielinhalten auseinander zu setzen. Das Konzept der Game-Reviews setzt an der Bedeutung von Let's Plays und an und greift neben einer allgemeinen Auseinandersetzung mit Spielen und verschiedenen Spielkriterien diverse Themenschwerpunkte (wie z.B. Teamplay, Pay2Win, free2Play etc.) auf, welche in Form von eigenen Videoreviews bearbeitet werden.

Mit der Anlehnung an Let's Plays sollen eigene differenziertere Video-Reviews produziert werden, welche einerseits einen Schritt weiter gehen als spontan und live kommentierte Spielmitschnitte, andererseits aber auch wieder dazu beitragen, gute Let's Plays spontan und differenziert aufzuzeichnen.

Inhalte, Kommentare und Szenen aus den Videospiele sollen geplant und überlegt eingesetzt werden und kurze, differenzierte Einblicke in verschiedene Spiele geben. Zum Einstieg und zur Auseinandersetzung mit den eigenen subjektiven Spielvorlieben werden Avatare generiert und Spielerprofile erstellt, welche auch später auf der Review-Projektwebseite veröffentlicht werden sollen:

Einstieg: Was für ein Spielertyp bin ich? [auch als einzelnes Modul denkbar]

✦ Zum praktischen Einstieg werden mit Hilfe von Online-Tools (<http://www.charactercreator.net>) und Avatar-Engines von Spielen individuelle Avatare gestaltet und auf Postkarten ausgedruckt.

✦ Ergänzt durch Profilbögen mit Fragestellungen zu Lieblingsgames, Spielertyp und eigenem Spielverhalten wird diskutiert.[vgl. Profilbogen JFF]

Ausgangspunkt für das Erstellen von eigenen Videoreviews bieten zunächst die verschiedenen Spielgenres.

Auswahl von Genre und Game:

✦ Nach einem Austausch über Spielgenres und Lieblingsspiele werden an jedem Projekttag jeweils zwei bis drei Spielgenres und ein jeweils zugehöriges Game von den Jugendlichen ausgewählt.

✦ Die einzelnen Spielgenres wurden von Zweier- bis Viererteams bearbeitet.

In den Kleingruppen werden Kriterien für das Spielgenre des ausgewählten Spiels gesammelt und diskutiert. Welche Spiele in diesem Genre gibt es noch? Was unterscheidet dieses Spiel von anderen im selben Genre?

Diskussion genrespezifischer Kriterien:

✦ In den Kleingruppen wird zunächst das jeweilige Spielgenre analysiert.

✦ Es werden gemeinsam Kriterien entwickelt, anhand welcher ein gutes Spiel im entsprechenden Genre festgemacht werden kann.

✦ Neben einer Liste an Kriterien, welche die Grundlage für den Bewertungsbogen bildet, werden Notizen und Statements festgehalten, welche neben der Kriterienbewertung später überprüft werden sollten.

Die Kriterien werden in die Vorlage der Bewertungsbögen eingetragen und für jeden einzelnen der Kleingruppe ausgedruckt

## Beschreibung

### Spiele, Testen, Diskutieren, Bewerten:

- ✦ Die ausgewählten Spiele werden gemeinsam ausprobiert und mit Hilfe der erstellten Bewertungsbögen und Notizen bewertet und analysiert.
  - ✦ Während des Spielens wird angeregt, den Fokus auf wichtige Szenen für die Video-Review zu legen. Erste Screencasts können auch bereits während des Testens aufgezeichnet werden. (Bei einigen Spielen dauert es sonst zu lange bis man – extra für die Screencasts – ein zweites Mal an die gewünschte Szene im Spiel gelangt.)
- Aus den Ergebnissen der Bewertungen schreiben die Jugendlichen kurze Kommentare zusammen und sprechen diese ein (Per Anschluss eines Mikrofons an den Computer können Kommentare direkt in das kostenlose Schnittprogramm VideoPad eingesprochen werden). Die aufgezeichneten Screencasts werden mit den Kommentaren zusammengeschnitten. Die Reviews sollten nicht länger als 1-1,5 Minuten sein. Alternativ (je nachdem wie fit die Jugendlichen sind) können auch erst die Screencasts aneinander geschnitten werden.

### Produktion der Video-Reviews:

- ✦ Anhand der Bewertungen und Analysen werden Statements festgehalten, Screencasts geplant und wichtige Szenen aufgezeichnet.
  - ✦ Für die Aufzeichnung der Screencasts können verschiedene Techniken verwendet werden.
    - analoges und digitales Capturen von den Konsolen über diverse Hardwaregeräte (Mini-DVD Player / Elgato Game Capture)
    - Browser und PC Games mit Hilfe der Freeware CamStudio.
    - Abfilmen des Bildschirms mit der Videokamera
  - ✦ Die Aufnahmen können z.B. mit VideoPad (kostenloses Schnittprogramm für den Privatgebrauch von NCH) zusammengeschnitten und kommentiert werden.
  - ✦ Statements werden schriftlich festgehalten und anschließend per Mikrofon eingesprochen
  - ✦ Es kann auch spontan und direkt auf die Audiospuren kommentiert werden, während der fertige Zusammchnitt im VideoPad abläuft.
- Zum Abschluss des Projekts werden die Reviews auf großer Leinwand präsentiert. Vor Veröffentlichung im Web ist zu prüfen, ob die Materialien urheberrechtlich geschützt sind. Das ist bei vielen Spielen der Fall.

## Material- und Technikbedarf

- Verschiedene Spiele (Computer, Konsole, Handy, ...)
- Computer zum Videoschneiden
- Mikrofon zum Aufzeichnen der Kommentare
- Kostenlose Software VideoPad von NCH
- GameCapture Hardware (Capturen von Konsole) z. B. Elgato Game Capture

Variationsmöglichkeiten  
Module

- Eigene Kriterien & Spielebewertungen:
  - Das Element des Bewertens von Games kann auch einzeln aufgegriffen werden. So z.B. könnte in einem Kinder- und Jugendtreff - vor der Anschaffung von neuen Spielen - ein Games-Test-Tag durchgeführt werden. Verschiedene Spiele werden ausgeliehen, mitgebracht. Gemeinsam mit den Kindern / Jugendlichen werden eigene (genrespezifische) Kriterien erarbeitet, nach welchen die Spiele bewertet werden sollen.
  - Mit Hilfe der Kriterien werden Bewertungsbögen erstellt und die Spiele von den Kindern / Jugendlichen getestet und bewertet. In einer anschließenden gemeinsamen Diskussionsrunde werden die Ergebnisse vorgestellt, diskutiert und die Siegerspiele ermittelt.
- Game-Reviews als Comics:
  - Gamereviews können auch in Form von Comics produziert werden. Der Projektablauf ist angelehnt an die Produktion von Videoreviews. Auch hier sollten vor der Review-Produktion Kriterien diskutiert und festgelegt werden, anhand welcher die Games bewertet werden können.
  - Während oder nach der Test- und Bewertungsphase der Spiele werden für die Produktion von Reviews anstelle von Screencasts (bewegte Videobilder) Screenshots (Standbilder) der Spiele festgehalten. Entweder per ‚Druck-Taste‘ auf dem Computer (evtl. muss hier die Bildauflösung herunter gestellt werden) oder mit Hilfe von Funktionen der Konsolen / Handys. Notfalls könnten auch die TV-Geräte mit dem Fotoapparat abfotografiert werden.
  - Falls die Reviews nicht im Internet veröffentlicht werden sollen, können auch Screenshots der Games aus dem Netz verwendet werden. (Bei einer späteren Veröffentlichung allerdings nicht)
  - Mit Hilfe der Software ComicLife (oder alternativ mit dem Online Photoshop Express Editor oder verschiedener Handy-Apps) können die Screenshots mit Sprechblasen und Textelementen versehen werden.