

3.14 Games programmieren

„Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen.“ (Frederic Vester)
Spielend kann man versuchen, sich in der komplexen Welt, in der wir leben, zurechtzufinden. In der Welt der Spiele darf man auch Fehler machen. Aus diesen Fehlern kann man lernen und es dann besser machen.



Game Design Level 1

Ein Computerspiel analysieren

Um herauszufinden, wie ein Computerspiel funktioniert, musst du beginnen, sowohl dich als auch das Spiel beim Spielen zu beobachten.

- Versuche, die Logik eines Computerspiels deiner Wahl zu verstehen.
- Vergleiche dieses Spiel mit einem zweiten Spiel deiner Wahl: Benenne Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- Was ist deiner Meinung nach ein gutes Spiel? Was ist ein schlechtes Spiel?
- Wie beurteilst du die Bedienung (Interface) des Spiels?
- Welche Regeln müssen beachtet werden, um Erfolg im Spiel zu haben?
- Wie viel Zeit ist notwendig, um ins nächste Level zu kommen?
- Welche Aufgaben musst du im Spiel erledigen?
- Wie oft bist du beim Versuch, ins nächste Level zu kommen, gescheitert?
- Welche Gefühle sind während des Spiels entstanden?
- Ist es schwer, den richtigen Zeitpunkt zu finden, um ein Spiel zu beenden?
- Spielst du lieber allein oder im Team?
- Gab es schon einmal Schwierigkeiten oder Probleme, die durch das Spielen entstanden sind?

→ Schreib eine Kritik über deine Erkenntnisse.

Nütze dazu den Freiraum auf der nächsten Seite.

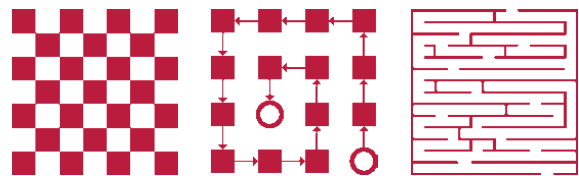
SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.
DATEINAME:



Game Design Level 2

Ein eigenes Spiel entwerfen

- Entwickelt die Idee unabhängig von Grafik- und Sounddesign.
- Definiert mindestens zwei Regeln für euer Spiel.
- Bastelt dazu mit Papier, Schere, Lego, Playmobil ... eure eigenen Spielcharaktere und eine Spielwelt.
- Jede Entwicklergruppe erklärt einer anderen Gruppe, wie das Spiel funktioniert, und lässt ihr Spiel testen. – Funktioniert euer Spiel? Oder gibt es logische Fehler?



→ Entwickelt erste Spielideen auf Papier und testet sie.

Wenn du umblätterst, findest du viel Platz dafür.

SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.
DATEINAME:



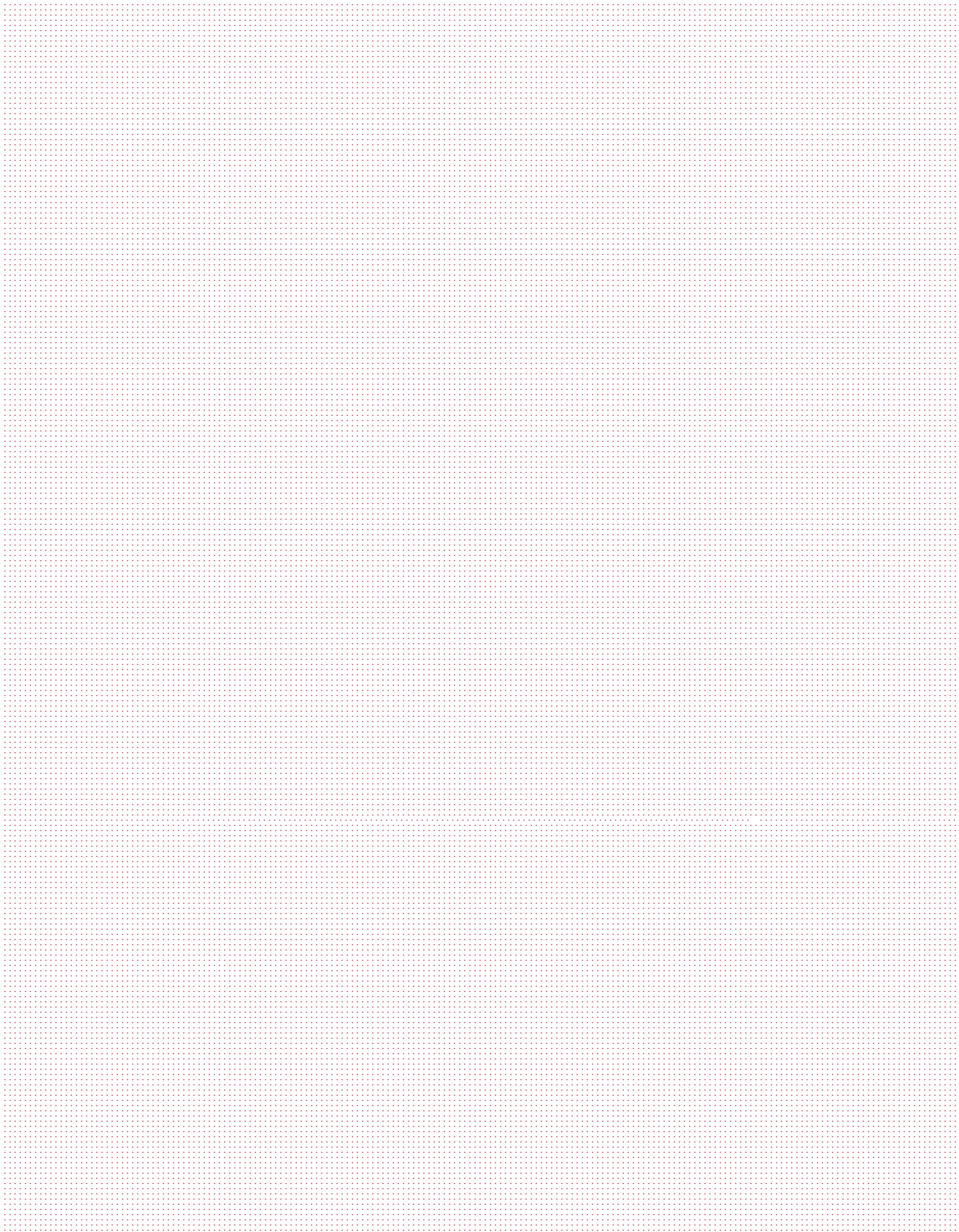
Game Design Level 3

Ein eigenes Spiel programmieren

Um dich mit den Grundkonzepten der Computerprogrammierung vertraut zu machen eignet sich die plattformunabhängige Entwicklungsumgebung *Scratch*. In einem *Scratch*-Projekt können beliebig viele „Spielfiguren“ (Objekte/Sprites) auf einer „Bühne“ (Hintergrund/Stage) zum Leben erweckt werden. Die Spielfiguren können wechselnde „Kostüme“ (Grafiken) „anziehen“ und Klänge abspielen, sich auf der Bühne bewegen, drehen, ihre Größe ändern, sprechen und denken (Sprech-/Denkblasen).

Wie und welches Spiel du programmierst, steht dir frei.

Die Programmiersoftware und viele Beispiele findest du hier: <http://scratch.mit.edu>



FREIRAUM 3.14

GAME DESIGN – LEVEL 2

SPIELIDEEN ENTWICKELN / TESTEN

