

AB 1 – Gruppe

Wie soll Eure Gruppe heißen?

Information: der Firmenname ist später ganz entscheidend dafür, ob man euch im Netz schnell findet und wie ihr wahrgenommen werdet.

Hinweis! Bereits bestehende Namen und Marken dürft Ihr nicht verwenden. Diese sind geschützt.

Bitte teilt nun die Berufe in Eurer Gruppe auf. Ihr braucht:

<i>Funktion</i>	<i>Name</i>
1. Einen Producer	
2. Einen Game Designer	
3. Einen Level Designer	
4. Einen Grafiker	
5. Einen Sound Designer	

AB 2 – Rahmenbedingungen

Gruppe: _____

Legt nun gemeinsam folgende Rahmenbedingungen für Euer Spiel fest. Bitte notiert sie auf diesem Papier und schreibt sie auf die Mitte Eurer Plakate:

1. Ihr braucht ein **Genre** für euer Spiel.

- Simulation (in diesem Spiel simuliert ihr anhand von Spielfiguren das richtige Leben wie z.B. in SIMS oder Habbo)
- Rollenspiel (in diesem Spiel schlüpft der Spieler in unterschiedliche Rollen, Zauberer, Elefanten oder ähnliches)
- Sportspiel (in diesem Spiel muss der Spieler Sportaufgaben lösen, wie z.B. bei FIFA)
- Jump & Run (in diesem Spiel muss der Spieler Laufen und Springen wie z.B. bei Super Mario)
- Sonstiges:

2. An welchem **Ort** soll das Spiel stattfinden? Bitte beschreibt den Ort auch kurz.

3. Ihr braucht eine **Hauptfigur** oder mehrere Hauptfiguren, die in Eurem Spiel stattfinden.

4. Wie soll Euer Spiel heißen? Bitte vergebte einen **Arbeitstitel**. (Den Titel könnt Ihr später jederzeit ändern).

Mit diesen Vorgaben geht jetzt jeder von euch in die Berufsgruppen. Danach trifft ihr euch wieder und bringt zusammen, was Ihr entwickelt habt.

AB 3 – Producer

Gruppe: _____

Lies zunächst deine Aufgabe durch!

Producer ist derjenige, der das Spiel in Auftrag gibt und kontrolliert, ob es gut umgesetzt wird. Du bezahlst, kontrollierst und verkaufst das Spiel dann. Du hast die Gesamtverantwortung und moderierst die Spielentwicklung.

Dein Ziel ist es, mit möglichst wenig Geldeinsatz möglichst viel Geld zu verdienen. Das heißt, du bist verantwortlich für:

- Fertigstellung in der vorgegebenen Zeit
- Entwicklung bester Qualität im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten
- Vermarktung des Spiels

Du triffst folgende Entscheidungen:

- 1. Vertriebskanal = Plattform. Wo soll das Spiel verkauft werden?** Bitte überlege bei deiner Entscheidung die Kosten und die Qualität, also, wer das Spiel spielen soll bzw. wie viele du erreichst.

Ihr könnt online selbst eine Seite programmieren, worauf man Euer Spiel findet, aber die müsst ihr natürlich bekannt machen. Ihr könntet sogar selbst eine Konsole bauen. Das kostet viel Geld. Wenn ihr fremde Onlineseiten oder vorhandene Plattformen für Apps (z.B. von Apple oder Google) oder Konsolen nutzt, so müsst ihr dafür dem Inhaber Geld geben. Eine CD-Rom muss gepresst werden und eine Hülle erhalten, auch das kostet. Bei dem Vertrieb über Konsole und CD-ROM unterliegt ihr einer Jugendschutzprüfung.

Diskutiert und schätzt in eurer Berufsgruppe die Kosten und die Qualität. Was fällt euch auf? Bitte entscheidet euch nun für einen oder mehrere Vertriebswege.

	Konsole	CD-Rom	App	Online
Eigene Plattform				
Fremde Plattform				

- 2. Wie möchtest du mit deinem Spiel Geld verdienen?** Da du ja viel Geld verdienen willst, überlege dir genau, welche Version am sinnvollsten ist.

- Das Spiel ist kostenlos
 Das Spiel kostet einen Gesamtpreis
 Das Spiel kostet einen Monatspreis
 Bestimmte Levels sind kostenfrei.

Es ist auch möglich, **Werbung** in das Spiel einzubauen, um Geld zu verdienen.
Überlege, wie könnte das aussehen:

AB 4 – Game Designer

Gruppe: _____

Lies zunächst deine Aufgabe durch!

Game Designer sind diejenigen, die den Spielinhalt und die Spielidee entwickeln. Das heißt, du denkst dir eine Geschichte aus und überlegst dir, was Ziel des Spiels ist und wer es spielen wird.

Dein Ziel ist es nun, deine eigene Idee und Geschichte zu entwickeln. Du bestimmst den Spielinhalt.

Du triffst folgende Entscheidungen:

1. Wer soll dieses Spiel spielen?

- weibliche Spieler männliche Spieler Schüler
 Eltern Lehrer _____

Alter: _____

Am besten du überlegst dir hier, wer am meisten Spaß an diesem Spiel haben soll.

2. Soll aus der Sicht eines Stellvertreters gespielt werden oder in der Ich-Perspektive?

- Avatar = eine Figur/Stellvertreter Ich - Perspektive

3. Was ist das Spielziel?

4. Nun nimmst du zur Hilfe: den Ort und die Hauptfigur des Spiels (dies hattet ihr zusammen entschieden) und schreibst eine kurze Geschichte, was in dem Spiel passiert:

AB 5 – Level Designer – Seite 1

Gruppe: _____

Lies zunächst deine Aufgabe durch!

Als Level Designer erstellst du die Umgebung der Levels und die Aufgaben in den einzelnen Levels.

Dein Ziel ist es, die Spieler möglichst in den Levels zu halten. Du bist verantwortlich dafür, wie lange ein Spiel gespielt wird und ob es Spaß macht.

Du triffst folgende Entscheidungen:**1. Die Handlungsmöglichkeiten im Spiel**

Hier bestimmst du die Möglichkeiten, die der Spieler hat. Open-World-Spiele sind Spiele, die dem Spieler eine große Spielwelt bieten, in der er sich von Anfang an ungehindert bewegen kann, er kann z.B. auch zukünftige Plätze bereits erkunden. Im Gegensatz dazu gibt es die geschlossene Welt, in der der Spieler eine festgelegte Reihenfolge durchwandert. Es kann auch sein, das Ganze ist offen und man muss darin trotzdem Level erreichen. Dann müsstest du beides ankreuzen. Wähle aus:

Open-World-Spiel geschlossen

2. Spielt man das Spiel alleine oder mit anderen?

gegen andere spielen mit anderen spielen alleine

3. Was muss man machen um in das nächste Level zu kommen?

Weiterkommen, wenn das Ziel erreicht ist. Virtual Goods erwerben.

Virtual Goods sind verschiedene Dinge (Waffen, Bälle, Hüte, Ausstattungen), die im Laufe eines Spieles erworben werden können. Ein Virtual Good zum Weiterkommen kann auch nur zufällig zugeteilt werden, selbst wenn eine Aufgabe gelöst wurde. Dann müssen so lange Aufgaben gelöst werden, bis der Spieler Glück hat. Die Virtual Goods in deinem Spiel muss der Spieler

sammeln kaufen zufällig bekommen

4. Was passiert, wenn man verliert oder scheitert?

Level wieder von vorne spielen

Strafen. Überlege Dir Strafen und schreibe sie hier auf:

AB 6 – Level Designer – Seite 2

Gruppe: _____

- 5. Gestalte nun eine ansprechende Umgebung (Räume oder Landschaften) für euer Spiel:**

AB 7 – Grafiker – Seite 1

Gruppe: _____

Lies zunächst deine Aufgabe durch!

Als Grafiker erstellst du die Figuren und Objekte. Zudem entscheidest du, wie realistisch das Geschehen dargestellt wird. Denk daran: Die Qualität der Figuren, Geräte und Detailtreue brauchen eine große Rechnerleistung und viel Zeit.

Dein Ziel ist es, den Spielern ein großes Spielvergnügen zu geben. Du bist verantwortlich dafür, ob Deine Figuren und Geräte die Spieler ansprechen.

Du triffst folgende Entscheidungen:**1. Grafikkarte**

2D / 3D – Dies bedeutet zwei Dimensionen oder drei Dimensionen (das heißt, die Figuren gehen auch in die Tiefe). Je größer die Rechnerleistung eines Computers ist, desto höher kannst du die Qualität der Figuren gestalten. 2D können aber auch diejenigen spielen, die einen älteren Rechner haben.

Du solltest Deine Figuren und Objekte auch dreidimensional zeichnen können, wenn du hier dreidimensional auswählst.

 2D 3D**Schreibe dir hier Objekte auf, die du gut zeichnen kannst.**

Virtual Goods – dies sind verschiedene Dinge (Waffen, Bälle, Hüte, Ausstattungen), die man im Laufe des Spieles erwerben kann. Deine Virtual Goods sind:

2. Schreibe dir hier Figuren auf, die du gut zeichnen kannst

Figuren können menschlich, aber auch tierisch sein. Es können auch Fantasiefiguren sein, Fabelwesen oder Monster. Beginne mit der Hauptfigur, die Ihr euch ausgesucht habt!

Hinweis: wenn du reale Personen oder Figuren nehmen möchtest, so ist das nur beschränkt möglich, da diese dir ihre Persönlichkeitsrechte dafür geben müssen.

Deine Figuren sind:

AB 8 – Grafiker – Seite 2

Gruppe: _____

Male deine Virtual Goods und Figuren nun auf dieses Blatt Papier. Jede Figur solltest du in drei verschiedenen Bewegungen zeichnen. Bitte beachte, dass du die Figuren für 3D auch dreidimensional zeichnen musst.

Virtual Goods:

Figuren:

AB 9 – Sound Designer

Gruppe: _____

Lese zunächst Deine Aufgabe durch!

Die Musik in einem Computerspiel ist sehr wichtig, sie sorgt für das Spielgefühl. Du entwirfst die Musik und die Geräusche für bestimmte Situationen.

Dein Ziel ist es nun, dem Spieler beim Spielen die richtigen Geräusche und Musik für das entsprechende Gefühl zu geben. Überlege, welche Geräusche und Melodien ihr für das Spiel braucht und wie diese am besten hergestellt werden können.

WICHTIG! Beachte das Urheberrecht!

Du kannst nicht einfach Musik, Klingeltöne oder Geräusche verwenden, die du z.B. auf Deinem Handy findest oder jemand anders hergestellt hat.

Überlege nun, in welcher Situation welche Art von Musik oder Geräuschen gebraucht wird. Bitte trage deine Ideen für Musik und Geräusche ein und nimm sie dann auf:

Music Engine.

Die Music Engine – das sind kurze Musikstücke, die immer wieder in der gleichen Situation aufgerufen werden, z.B. düster für schwierige Szenen oder lustig, wenn etwas Einfaches gemacht wird. Du kannst damit die Stimmung des Spielers beeinflussen.

	Situation	Gefühl	Instrumente
<i>Beispiel</i>	<i>Anfang</i>	<i>erwartungsvoll</i>	<i>Ton im Takt singen</i>
1.			
2.			
3.			

Geräusche

	Situation	Geräusch	Du brauchst dazu
<i>Beispiel</i>	<i>Aufgabe geschafft</i>	<i>klatschen</i>	<i>Hände</i>
1.			
2.			
3.			

Quellenangaben

Bilder

Bild-Nr. bzw. Bildtitel	Copyright
46248874 3	http://www.thinkstockphotos.de/image/stock-illustration-gamification-in-business-concept/462488743/popup?sq=Computerspiele/f=CPIHVX/s=DynamicRank

Weblinks

URL (Abfragedatum)
Fritz, Jürgen: Computerspiele in: Jürgen Hüther/Bernd Schorb(Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik, 4.,vollständig neu konzipierte Auflage.München 2005.S.62-69 http://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/fritz_computerspiele/fritz_computerspiele.pdf (05.02.2014)
Jürgen Fritz / Wolfgang Fehr – Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele in Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997 http://de.wikipedia.org/wiki/Spieleentwickler (18.12.2013)
Unterrichtsmodul Gamedesigner, Jürgen Steegers / Dokumentation Marita Stawinoga http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00562/index.html (18.12.2013)
http://www.ohrenspitzer.de/fileadmin/Geraeusche_Spiele/Geraeusche_Alphabet.pdf (28.05.2014)

Soweit Inhalte des Angebotes des LMZ auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ hierauf keinen Einfluss. Das LMZ kann mithin keine Verantwortung für den Inhalt externer Internetseiten übernehmen. Die Verwendung verlinkter Internetseiten Dritter obliegt dem alleinigen Verantwortungsbereich des Nutzers.