

play!SCIENCE

Game Design
analog

immd



POLICULAR



Bundesministerium
Verkehr, Innovation
und Technologie







Einleitung

Dieses Workshop-Format ist für Jugendliche von 13 - 16 Jahre gedacht. Hierbei wird ein bekanntes Computerspielen von den Jugendlichen in Gruppen von 4-5 Leute zu einem analogen Spiel adaptiert. Dadurch wird ein Konnex zwischen digitalen und analogen Spielen hergestellt und gleichzeitig eine reflektierte Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten angeregt. Die Jugendlichen lernen wesentliche Aspekte eines Spiels und grundlegende Mechaniken zu erkennen und umzusetzen.

Inhalt

Einleitung.....	3
Vorbereitung.....	4
Im Vorfeld.....	4
Zum Mitnehmen.....	4
Beim Workshop.....	4
Ablauf.....	13
Einleitung.....	13
Hauptteil.....	13
Analyse.....	13
Spiel-Adaption.....	14
Abschluss.....	13
Präsentation.....	13
Impressum.....	1



Vorbereitung

Im Vorfeld

- ◆ Schulen werden angehalten die 3 Computerspiele 1 bereits im Vorfeld mit den Jugendlichen anzuspieren.
- ◆ Räumlichkeiten abklären
- ◆ Materialien besorgen

Zum Mitnehmen

- ◆ Papier in unterschiedlichen Stärken
- ◆ Stifte
- ◆ Kleber
- ◆ Spielfiguren
- ◆ Würfel
- ◆ weiterer Kleinkram
- ◆ 1-2 Laptops (zum Anspielen der Computerspiele)

Beim Workshop

- ◆ Materialien bereit legen
- ◆ Laptops mit den Spielen bereit stellen

1DonkeyKong, Pac-Man und Snake



Ablauf

Einleitung

Die Jugendlichen werden begrüßt und die TrainerInnen stellen sich kurz vor. Es wird allgemein erwähnt, dass es sich um einen Game-Design Workshop handelt. Genauer, um die Verbindung von digitalen und analogen Spielen. Die beiden Begriffe *digital* und *analog* werden genauer erörtert, damit die Jugendlichen ein gutes Verständnis für den Unterschied bekommen. Nun werden den Jugendlichen unterschiedliche Fragen bezüglich ihres Spielverhaltens gestellt, zu welchen sie aufstehen oder sich hinsetzen sollen, je nachdem ob es auf sie zutrifft. (Alternativ kann sich auch jeweils die zutreffende Gruppe an einem bestimmten Platz sammeln.)

Mögliche Fragen sind z. B.:

- ◆ Ich spiele täglich | wöchentlich | selten.
- ◆ Ich spiele gerne Computerspiele.
- ◆ Ich spiele gerne Brettspiele.
- ◆ Ich spiele gerne Ballspiele.
- ◆ Ich spiele gerne Spiele mit mehreren Personen.
- ◆ Ich spiele Handyspiele.
- ◆ Ich spiele Spiele, obwohl ich eigentlich lernen müsste.
- ◆ ...

Reihum soll sich nun jeder mit Namen, einem digital und einem analogen Lieblingsspiel vorstellen. Die LeiterInnen beginnen selbst und nennen ebenfalls sowohl ein digitales, als auch ein analoges Spiel.

Hauptteil

Analyse

Je nachdem ob die Jugendlichen gut damit sind sich in Gruppen zu teilen, wird ihnen das entweder selbst überlassen oder anhand eines Spieles geklärt (Zuvor LehrerIn fragen). Spiel: Auf je 4 Zetteln steht der gleiche Titel eines allgemein bekannten Spiels (analog oder digital). Alle J. ziehen zufällig einen Zettel und sollen anschließend ihre Teammitglieder im Raum suchen gehen.

Haben sich alle in ihren Gruppen zusammen gefunden wird ihre erste Aufgabe bekannt gegeben. Sie sollen sich gemeinsam (anhand der unterschiedlichen Spiele die die Gruppenmitglieder kennen) überlegen welche Faktoren diese Spiele teilen und was somit ein Spiel ausmacht. (z. B. Spieler, Ziele, Regeln,...). Die innerhalb der Gruppe gefundenen Faktoren sollen aufgeschrieben werden. Nach einer festgelegten Zeit (ca. 10 min) werden gemeinsam an der Tafel die Ergebnisse ausgewertet (Begriffe aufgeschrieben, bei mehrfacher Nennung mit Strichen markiert). Vereinzelt sollen J. Beispiele anhand ihnen bekannter Spiele nennen.



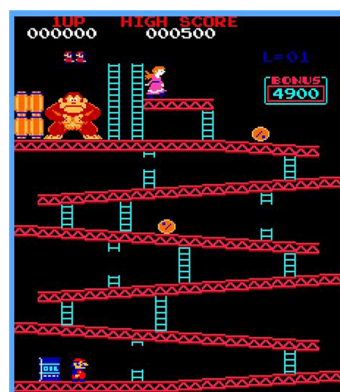
Spiel-Adaption

Nun wird die Hauptaufgabe erklärt. Jede Gruppe kann sich eines der 3 vorgegebenen Computerspiele aussuchen. Für dieses Spiel soll nun eine analoge Adaption erfunden werden. Die 3 zur Auswahl stehenden Spiele-Klassiker sind:

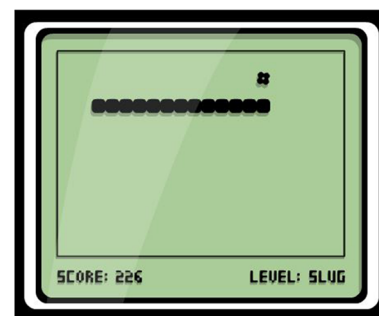
- ◆ Pac-Man 2
- ◆ Donkey Kong 3
- ◆ Snake 4



a)



b)



c)

Die Jugendlichen sollten bereits im Vorfeld über die Schule diese Spiele kurz angespielt haben. Dennoch soll je ein/e Jugendliche/r, der das Spiel gut kennt, dieses kurz zusammenfassen und erklären. Das gesetzte Ziel zum Ende des Workshops ist, eine analoge Adaption eines dieser 3 Spiele zu erstellen, dass dem Spiele-Klassiker im Spielansatz ähnelt, mehrere Spieler einbindet und am Ende zumindest bis zu einem gewissen Teil spielbar ist.

Die Gruppen werden angehalten ihr gewähltes Spiel genau zu analysieren, um die Kern-Aspekte und Mechaniken verstehen und abwandeln zu können. Es werden die zur Verfügungstehenden Materialien und Räumlichkeiten bekannt gegeben und auf ein diszipliniertes Arbeiten hingewiesen.

Anschließend können sich die Gruppen freier verteilen, mit dem Brainstorming und ihrer Umsetzung beginnen. Die LeiterInnen stehen für Fragen und zur Unterstützung bereit und schauen, dass alle Teams ordentlich arbeiten und auch vorankommen. Damit die Jugendlichen diese originalen Spielen auch während ihrer Adaptionfindung noch einmal kurz anspielen können, stehen 1 - 2 Laptops/Computer zur Verfügung. Hierbei sollte besonders darauf geachtet werden, dass dieses Angebot nicht übertrieben ausgenutzt wird.

²<http://www.webpacman.com/pacman.php>

³<https://funhtml5games.com/?play=donkeykong> ⁴<http://www.webpacman.com/snake.php>



Abschluss

Ungefähr 10 min. vor Ende der *freien Arbeitszeit* wird den Jugendlichen Bescheid gegeben, um noch letzte Sachen im Spiel einzubauen und fertig zu stellen. Alle nicht verwendeten Materialien werden aufgeräumt und der Arbeitsplatz sauber gemacht.

Präsentation

Ca. 30 -50 Minuten

Die Jugendlichen versammeln sich wieder und jedes Team stellt vor den Anderen ihre Spiel-Adaption vor. Anschließend können alle Gruppen herum gehen und die Spiele anspielen. Hierbei sollte die Hälfte des Teams jeweils beim eigenen Spiel bleiben um alles zu erklären. Nach der Hälfte der Zeit wird getauscht und die anderen Teammitglieder bleiben beim Spiel.





Game-Design Workshop
Arbeitsblatt

- Pac-Man Donkey Kong Snake

Game DesignerInnen:

Spieler

Wie viele? Was machen diese? Gibt es unterschiedliche Rollen?

Ziel

Was soll erreicht werden? Wie endet das Spiel? Wie wird gewonnen?

Ablauf

Wie wird gespielt? Welche Möglichkeiten hat der/die SpielerIn? Welche Aktionen sind möglich?



<p><i>Regeln</i> Was ist erlaubt? Was ist verboten? Welche Einschränkungen gibt es?</p>
<p><i>Ressourcen</i> Welche Art von Ressourcen gibt es im Spiel? (z.B. Karten, Spielsteine, Leben, Punkte, etc.)</p>
<p><i>Konflikt/Hindernis</i> Was verhindert/erschwert das Erreichen des Ziels? (z.B. andere Spieler, bestimmte Regeln, etc.)</p>
<p><i>Ergebnis</i> Welche Resultate können erwartet werden? Welche Gewinn- und Verlustsituationen?</p>



Impressum

Leitfaden für Lehrer*innen zum **Game Design analog**



Zentrum für Interaktion, Medien und soziale Diversität (ZIMD)

1. Auflage 2019

Alle Rechte vorbehalten

Medieninhaber, Herausgeber und Sitz der Redaktion:

ZIMD

Währinger Straße 81/12

1180 Wien

Redaktion: Dipl.-Ing.in Dorothea Erharter, Viktoria Absmann, BSc; Daniela Kraler, FH-Prof. DI (FH) Dr. Michael Lankes

Grafiken: Viktoria Absmann

Design und Layout: Dipl.-Ing.in Dorothea Erharter, Daniela Kraler

in Zusammenarbeit mit:

FH Oberösterreich, Playful Interactive Environments Research Group

Gefördert im Rahmen von Talente Regional durch:



 Bundesministerium
Verkehr, Innovation
und Technologie