






Leseprobe aus: Köver, Bürger, Eismann, Hack's selbst!, ISBN 978-3-407-75410-3
© 2015 Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-75410-3>

MINI-ME

Werde selbst zur Spielfigur



-  nur du
-  1 bis 2 Stunden
-  5 bis 10 Euro
für Material
zum Zeichnen

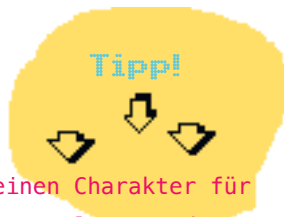


Du brauchst:

- > dich selbst als Modell
- > Spiegel
- > Bleistift, Radiergummi
und eventuell Buntstifte
zum Kolorieren
- > Blatt Papier

➡ Wenn du gerne Computerspiele spielst, kennst du wahrscheinlich ziemlich viele Charaktere. Aber wer sagt eigentlich, dass du nicht selbst zum Game-Character, also zur Spielfigur, werden kannst? Dazu brauchst du nur ein bisschen Zeit, Fantasie und einen Stift. Und das Tolle daran: Du kannst dich mit allen Extras ausstatten, die du immer schon haben wolltest – von Laseraugen bis zur magnetischen Regenbogenmähe.

➡ Guck in den Spiegel. Du siehst verdammt gut aus. Betrachte dich ruhig so lange wie, du willst, vergiss darüber nur nicht die eigentliche Aufgabe: herauszufinden, welche Form dein Gesicht im Vergleich zu diesem Kreis hat:



Falls du deinen Charakter für ein Computerspiel verwenden willst, scannst du ihn ein und bearbeitest ihn mit einem Bildbearbeitungsprogramm am Computer weiter. Scanne den Hintergrund und den Charakter separat ein, später kannst du sie im Programm übereinanderlegen. Speichere die Datei mit deinem Charakter als PNG-Datei. Das hat den Vorteil, dass du das Bild mit einem transparenten Hintergrund abspeichern und den Charakter später überall auf verschiedenen Hintergründen verwenden kannst.

➡ Jetzt nimmst du das größere Ganze in den Blick. Wie steht es mit deinem Körper? Bist du groß und schlaksig oder reichst du anderen nur bis zum Kinn? Dünn oder dick? Ein umgedrehtes Dreieck mit breiten Schultern, ein runder Apfel oder eine Violine?



➡ Wo befindest du dich gerade? Auf der Bühne vor jubelndem Publikum? In einem Urwald? Schließ die Augen für einen Moment und überleg dir, wo du in diesem Moment am liebsten wärst. Und in welcher Zeit: Lebst du in der Zukunft, im Jetzt oder in der Vergangenheit? Ich sehe mich selbst vor langer, langer Zeit in einer kleinen Hütte im Wald, die so aussieht (siehe das Bild rechts oben auf der nächsten Seite). Wenn du dich für einen Ort und eine Zeit entschieden hast, zeichnest du als Erstes deinen Hintergrund

mit Bleistift auf ein Blatt Papier, so, wie du ihn dir vorstellst.

➡ Zurück zu dir. Was genau ist dein Job? Bist du Holzfällerin? Postbeamtin? Ich will zum Beispiel eine Schneiderin sein. Nimm ein zweites Blatt Papier und

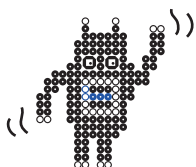
zeichne dich, dein Gesicht, deinen Körper und die Accessoires, die du für deinen Job benötigst. In meinem Fall: Schere und Nähzeug. Leg das Blatt mit deiner Figur auf das Blatt mit dem Hintergrund und halte es vor eine Lampe, um beides zusammen zu sehen.

➡ Sieht noch ein bisschen langweilig aus, wie du da rumstehst? Dann bring Dynamik rein. Was tust du gerade in diesem Moment? Wartest du auf dein Mittagessen? Bereitest du dich auf einen Kampf gegen den Superbösewicht vor? Liegst du auf der Lauer? Außerdem: Welche tollen Eigenschaften hättest du gerne, um deinen Job besser erledigen zu können? Brauchst du



extragroße Augen? Willst du superwinzig sein, um dich in einem Kuchen zu verstecken? Ich will acht Arme haben, damit ich schneller arbeiten kann.

➡ Was ist eben passiert? Ich habe gerade ein Kaninchen gesehen. Wenn ich es erwische, kann ich das Fell für ein neues Outfit benutzen – und habe noch ein leckeres Abendessen obendrauf. So wie im Bild rechts oben sehe ich also aus.



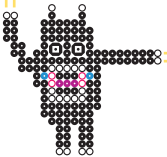


➡ Fertig? Okay, das bist du jetzt also als Charakter. Vielleicht ist es ja dein geheimes Ich? Wenn du mit deinem Entwurf zufrieden bist, kannst du ihn bunt ausmalen. Vielleicht willst du auch noch einen Gefährten für dein Spiele-Ich entwerfen? Schneide am Ende den fertigen Charakter aus und klebe oder lege ihn auf das Blatt mit dem Hintergrund. ➡

Tipp!



Du kannst auch direkt am Computer zeichnen, indem du ein Zeichentablett an deinen PC anschließt (günstige Modelle für den Einstieg gibt es ab 40 Euro). Wenn du mit dem digitalen Stift auf dem Tablett zeichnest, siehst du die Striche auf dem Monitor so, als sei das Tablett dein Zeichenpapier.






Demezou, von der diese Anleitung stammt, ist Illustratorin und Character-Designerin bei der Spielefirma Wooga. Sie kommt aus Japan und hat schon in Kanada, Tokio, Australien und Irland gearbeitet, bevor sie nach Berlin kam. Falls du weitere Entwürfe von ihr sehen willst, schau dir ihre Webseite an: moemailbox.wix.com/demezouillustration

HEUREKA!

Eine Spielidee entwickeln



-  2 bis 3
-  1/2 bis 1 Stunde
-  keine



Du brauchst:

- > Stifte
- > Klebezettel
- > Fotoapparat oder Handy zum Abfotografieren

➔ Bevor man ein richtig tolles Spiel bauen kann, braucht man eine richtig tolle Spielidee. Aber wie findet man die? Und wie testet man, ob das Spiel wirklich so viel Spaß macht, dass andere es spielen wollen? All das gehört zum Job einer Spiele-Designerin – hier bekommst du den kostenlosen Crashkurs. Das Tolle ist: Um dir Spiele auszudenken, brauchst du erst mal nichts, außer vielleicht ein paar Flausen im Kopf. Selbst wenn du noch nie programmiert hast, kannst du einfach loslegen – nur mit Stift und Papier.

➔ Egal ob Brettspiel, Kartenspiel oder Computerspiel, jedes Spiel beginnt mit einem Brainstorming. Hier werden die verrücktesten Ideen ausgedacht, auseinandergenommen, neu zusammengesetzt und anschließend auf Machbarkeit geprüft. Das geht am besten mit ein oder zwei Freundinnen, denn mehr Köpfe haben mehr Ideen. Das Wichtigste dabei ist, positiv miteinander umzugehen und jede Idee erst mal als gute Idee zu akzeptieren.

➡ Mit dieser Methode könnt ihr euch viele Ideen in kürzester Zeit ausdenken. Jede von euch braucht dazu einen Stapel Klebezettel und Stifte. Eure Aufgabe ist es, Spielkarten zu erstellen, auf denen entweder eine Person, ein Objekt, eine Aktivität oder ein Ort dargestellt ist. Jede zeichnet in jeder Kategorie mindestens drei Karten, bis ihr 20 bis 40 Stück habt. Die Zeichnungen müssen nicht detailliert sein – wenn nicht eindeutig zu erkennen ist, was gemeint ist, bleiben mehr Möglichkeiten zur Interpretation. Wenn ihr fertig seid, mischt ihr die Karten und verteilt sie untereinander.

➡ Um eine neue Spielidee zu entwickeln, stellt jetzt eine von euch eine Frage, zum Beispiel: Wie kommen wir auf den Mond? Die anderen antworten mit einer Karte, die sie in die Mitte legen. Anschließend vergesst ihr die Frage wieder. Seht euch einfach nur die Karten an und schiebt sie so lange hin und her, bis sie eine Geschichte erzählen oder ein Problem darstellen. Auf dem Tisch liegen eine Tomate, ein Raumschiff und ein Katapult? Daraus kann werden: Die Spielerin muss Tomaten mit einem Katapult gegen angreifende Raumschiffe schleudern. Die Frage könnte auch lauten: Wer oder was wärst du gerne in diesem Spiel? Vielleicht eine kluge Tomate aus der Zukunft, die mit ihrem Raumschiff durchs Universum fliegt und Kometen katapultiert? Falls die Karten auf dem Tisch keine Geschichte hergeben, kann jede noch eine Karte dazulegen. Erst wenn euch nichts weiter einfällt, verteilt ihr die Karten neu und fangt von vorn an. Jede von euch sollte Gelegenheit haben, sich ihre eigene Geschichte zu den Bildern auszudenken. Die besten Ideen schreibt ihr auf und fotografiert die Karten dazu ab.

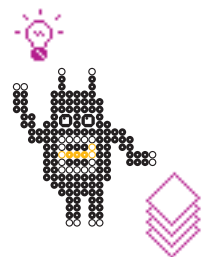
➡ Am Ende solltet ihr einen schönen Stapel Ideen gesammelt haben. Jetzt – und wirklich erst jetzt! – fangt ihr an, darüber zu sprechen, welche euch am besten gefallen und welche ihr gut umsetzen könntet. Dabei geht es auch um die Frage, welche Fähigkeiten ihr mitbringt. Kann eine von euch programmieren? Dann könntet ihr gemeinsam ein Computerspiel daraus machen. Sonst wäre ein Brett- oder Kartenspiel eine gute Option [mehr dazu auf der nächsten Seite]. ➡

Übrigens



Ein Computerspiel zu entwickeln, ist Team sport.




Normalerweise braucht es mindestens drei Personen: eine Programmiererin, die den Code schreibt, eine Zeichnerin für die Grafik und eine Tonmeisterin, die Geräusche und Hintergrundmusik komponiert. Wie würdet ihr die Rollen und Aufgaben im Team verteilen?



AUF LOS GEHT'S LOS!

Testphase mit einem Papier- Prototypen





-  so viele Testerinnen,
wie du später Spielerinnen brauchst
-  ein paar Stunden
bis mehrere Tage
-  keine



Du brauchst:

- > Stifte
- > Papier
- > Schere
- > evtl. Spielfiguren

 Ein gutes Spiel muss Spaß machen und herausfordern. Teste deine Spielidee darauf, wie viel Freude dabei wirklich aufkommt. Dazu brauchst du erst mal nichts weiter als Stift und Papier – für einen sogenannten Papier-Prototypen.

-  Jedes Spiel besteht aus folgenden Elementen:
- Regeln [z. B.: Jede Spielerin darf eine Aktion ausführen, dann ist die nächste dran]
 - Ziel [z. B. Wer als Erste ankommt, gewinnt]
 - Spielmechaniken [Aufgaben, die gemeistert werden müssen, um zu gewinnen]
 - Nachteile für Spielerinnen, die eine Mechanik nicht optimal ausführen oder einfach nur Pech haben

➡ Ein Beispiel? Auf dem Bild links siehst du den Prototyp für ein Spiel namens „Schule des Lebens“. In diesem Spiel beginnt jede Spielerin mit einem Blatt Papier, auf dem alle ihre (fiktiven) Fähigkeiten aufgelistet sind. Vor Beginn des Spiels werden die Ausgangswerte für diese Fähigkeiten mit Würfeln zufällig bestimmt. Dann wählt eine Spielerin eine Karte aus einer der Kategorien „Hobbys“, „Ausbildung“ oder „Beruf“ und die anderen müssen sich um diese Fähigkeit „bewerben“. Das tun sie, indem sie mit ihren vorhandenen Fähigkeiten argumentieren und beweisen, dass sie besser für die Position geeignet sind als die Mitbewerberinnen. Die Kartengeberin entscheidet, welche Bewerberin den Job bekommt. Für das Fortkommen im Spiel zählen die Karrierepunkte, die man durch die Karten erlangt. Auf der „Karriere-Rennbahn“ kommt man durch die Anzahl an Karriere-Punkten voran. Gewonnen hat, wer als Erste im Ziel ankommt.

➡ Wenn du selbst ein Spiel entwickeln willst, such dir am besten ein anderes Spiel, das so ähnlich funktioniert. Sieh es dir genau an und versuche, die Regeln zu verstehen: Was bereitet Spaß an dem Spiel? Ist es die Herausforderung, ein schweres Puzzle zu lösen? Das Verhandlungsgeschick, um sich bestimmte Dinge zu ertauschen? Das Rennen gegen die Zeit – oder gegen die Mitspielerinnen? Was sorgt dafür, dass alle Spielerinnen die gleichen Chancen haben zu gewinnen?

➡ Diese Regeln und Mechaniken kannst du nun auf dein Spiel übertragen. Überleg dir, ob alle Spielerinnen in deinem Spiel die gleichen Aktionen ausführen müssen, um zu gewinnen, oder ob sie verschiedene Rollen haben. Für jede Aktion schreibst du Konsequenzen auf eine Spielkarte, z. B.: „Geh 5 Schritte vorwärts“, „Addiere 3 Punkte zu deinen Gesundheitspunkten“, „Setze eine Runde aus“. Um eine zufällige Anzahl an Punkten zu bestimmen, kannst du Würfel benutzen.

Tipp!

Überleg dir, welche Elemente, Ereignisse und Aktionen für das Spiel absolut notwendig sind, und teste als Erstes diese Minimalversion. Weniger ist oft mehr: Wenn die einfachste Form des Spiels funktioniert und Spaß macht, kannst du später immer noch weitere Elemente hinzufügen.

Ok Test!

Testen Testen Testen: Man kann gar nicht genug betonen, wie wichtig es ist, das Spiel in jeder Entwicklungsstufe mit anderen zu testen. Warte damit auf keinen Fall, bis das Spiel „fertig“ ist, denn du wirst merken, dass das Spiel nie wirklich fertig ist. Es findet sich immer noch etwas zum Hinzufügen oder Verbessern. Und falls das Spiel nicht funktioniert, willst du das lieber früher als später herausfinden.



Kann man in weniger als
48 Stunden ein Spiel entwickeln?

Na klaro. Auf sogenannten „Game Jams“ treffen sich Spielverrückte für ein Wochenende, um gemeinsam Computer- oder Brettspiele zu bauen. Freitagnachmittags geht es los, Sonntagnachmittag wird eine Version vor Publikum präsentiert. Das Tolle daran: Man kann einfach Dinge ausprobieren. Im schlimmsten Fall hat man ein Wochenende mit keinem überzeugenden Ergebnis verbracht und dabei aber neue Leute kennengelernt. Im besten Fall kommt am Ende ein tolles neues Spiel heraus, an dem man weiterarbeiten kann. „Game Jams“ finden regelmäßig auf der ganzen Welt statt und sind für alle offen. Schau nach, wann und wo der nächste in deiner Nähe ist.

➡ Das Spielfeld zeichnest du auf kariertes oder hexagonal gemustertes Papier (aus dem Hobbyladen) oder frei Hand auf weißes Papier. Als Spielfiguren und Steine kannst du andere Brettspiele plündern, Kronkorken oder anderen Kleinkram verwenden.

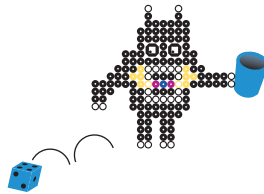
➡ Ist dein Prototyp fertig, teste ihn mit ein paar Spielerinnen aus deinem Freundeskreis. Erkläre ihnen die Regeln und lass sie losspielen. Du selbst hältst dich dabei so weit wie möglich zurück – das Spiel muss ja auch ohne dich klappen. Deine Aufgabe ist es, zu beobachten. Du wirst schnell merken, was an dem Spiel schon super funktioniert, was Spaß bringt oder wo es noch hakt. Notiere das alles in einem Testbericht.

➡ In einer nächsten Runde kannst du die Spielregeln anpassen und das Spiel dann neu testen lassen. Das machst du so lange, bis deine Testerinnen von dem Spiel hellauf begeistert sind und es am liebsten sofort mit nach Hause nehmen wollen. Wenn alle „Noch eine Runde!“ schreien, bist du auf einem guten Weg. 🙌

Verstehe.



interview mit HENRIKE IODE, GAME- DESIGNERIN



Wie bist du Game-Designerin geworden? Ich habe Game-Design an der Universität Kopenhagen studiert. Ich wollte gerne etwas möglichst Kreatives tun, etwas, mit dem ich dazu beitragen kann, dass Lernen wieder Spaß macht. Also habe ich angefangen, Lernspiele zu entwickeln.

Was sind Lernspiele? Das sind Spiele, die nicht nur Spaß machen, sondern bei denen man auch etwas lernt, meist für die Schule. Nicht alle Spiele schaffen es, den Lerninhalt geschickt in eine Spielmechanik zu verpacken, und viele sehen im Vergleich zu Spielen, die man freiwillig in der Freizeit spielt, weniger schön aus. Ich

wollte Lernspiele entwickeln, bei denen der Spielspaß und eine tolle Grafik im Vordergrund stehen.

Was ist das Beste daran, Spiele selbst zu entwickeln? Spiele geben mir die Möglichkeit, meine Sicht auf die Welt auszudrücken und mit anderen darüber in einen Dialog zu treten. Das kann ich auch auf anderen Wegen, etwa durch Schauspielen, Tanzen, Zeichnen oder Schreiben. Aber Spiele haben den Vorteil, dass man viel intensiver mit dem Medium interagiert und so starke Empfindungen bei seinem Publikum auslösen kann. Zu sehen, wie eine Person mit ausgestreckten Armen in die Luft springt, nachdem sie ein Puzzle