**KONZEPT / METHODE / HANDOUT**



**// UMFANG**

* Mindestens 4 Zeitstunden; für einen Tagesworkshop sind 6 Zeitstunden optimal
* Auch gut auf einen einwöchigen Ferienworkshop oder eine Projektwoche ausdehnbar

**// ZIELGRUPPE**

Jugendliche zwischen 11 und 16 Jahren Jahren

**// ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN\*INNEN**

16 Teilnehmende und 2 Pädagogen\*innen

**// SOZIALFORM**

Partnerarbeit oder Gruppen à 3 Personen

**// AUSSTATTUNG**

* 1 Laptop/Rechner pro Gruppe   
  Betriebssystem: Windows 7, Vista oder Windows 8/8.1  
  die technischen Voraussetzungen im Detail (Grafikkarte, etc.) sind [hier](https://www.kodugamelab.com/about/) zu finden
* Peripherie (Maus und ggf. Kopfhörer)
* Kodu-Software von Microsoft (kostenlos als Download in [deutscher](https://www.heise.de/download/product/kodu-game-lab-96083) und [englischer](https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056) Version verfügbar)
* Handout mit den Kodu-Grundbefehlen (optional)
* SpielSpiel-Karten
* Stifte und Papier
* Präsentationsrechner und Beamer oder interaktives Whiteboard
* Tafel, Flipchart oder interaktives Whiteboard

**// AUFWAND**

Hoch (Zur Umsetzung eines Game Design Workshops mit Kodu bedarf es grundlegender Kenntnisse über den Aufbau und das Design von Games ebenso wie die Einarbeitung in die Software. Darüber hinaus kommen verschiedene medienpädagogische Methoden zum Einsatz.)

**//GAME DESIGN MIT KODU**

Die Teilnehmenden entwickeln eine eigene Spielidee und setzen sie mit der visuellen Programmier-Software Kodu selbst um. Dabei beschäftigen sie sich mit dem Design-Prozess von Games, machen erste Programmiererfahrungen und lernen die für Games essentiellen Wenn-Dann-Regeln kennen. Darüber hinaus erproben die Teilnehmenden verschiedene Vortragstechniken und freies Sprechen, indem sie ihre Spielideen immer wieder einem Publikum präsentieren. Je nach Workshop-Fokus erhalten sie zudem einen spielerischen Einblick in die Gamesbranche und ihre Marketingmechanismen.





// **VORBEREITUNG**

Kodu auf allen Geräten installieren und testen. Für jedes Team eine Arbeitsinsel mit einem Laptop/Rechner, Maus, ggf. Kopfhörer sowie Stiften und Papier vorbereiten. Bei Bedarf kann auch ein Handout mit den Grundbefehlen von Kodu erstellt, ausgedruckt und verteilt werden.

// **DURCHFÜHRUNG**

Der gesamte Workshop kann als eine Art Planspiel durchgeführt werden. Hierfür nehmen die Jugendlichen die Rolle von Entwickler\*innen ein und die Pädagogen\*innen den Part der Spiele-Publisher. Die Jugendlichen müssen ihre Spielidee bestmöglich „verkaufen“ und lernen neben der Präsentation eigener Konzepte und Ideen auch Marktprinzipien der Games-Branche kennen.

// **PHASE 1: Z.B. AUFTAKT UND EINFÜHRUNG**

Die Teilnehmenden werden in Zweier- oder Dreierteams aufgeteilt. Die Teams können auch als kleine Entwicklerstudios arbeiten und ihrem Studio einen eigenen Namen geben.

Als Einstieg werden die grundlegenden Elemente von Games gemeinsam im Plenum gesammelt. Daran anschließend wird das [SpielSpiel](http://www.creative-gaming.eu/blog/2009/06/17/das-spielspiel/) gespielt.

Es folgt die Einführung in Kodu in vier Einheiten. Jede Einheit wird zunächst frontal am Beamer präsentiert (max. 5 Minuten). Die jeweiligen Schritte werden anschließend in den Teams ausprobiert und umgesetzt.

1. Spielwelt bauen und verändern (Bodenpinsel, Berge und Täler, Wasser, Lichtverhältnisse…)
2. Figuren in die Welt setzen, verändern und programmieren (Objekttool, Eigenschaften des Objekts ändern, Bewegung programmieren)
3. Figuren miteinander agieren lassen, Punkte oder andere Spiel-Reaktionen hervorbringen
4. Kodu-Specials – Pfade legen, Objekte programmieren und klonen etc.

// **PHASE 2: DESIGN**

Nach der grundlegenden Einführung in die Software erfolgt in der zweiten Phase nun die Entwicklung einer eigenen Spielidee. Die Teams sammeln ihre Ideen ohne Rechner (!) und halten diese in Stichpunkten fest. Danach wird ein erster „Rohbau“ bzw. das Gerüst des Spiels programmiert und gestaltet.

// **PHASE 3: “TESTING”**

Angelehnt an die Abläufe professioneller Spieleproduktionen, werden die Prototypen in der dritten Phase von den anderen Teams getestet („testing“). Dabei sollte auch ein Fokus auf das Funktionieren des Regelwerks gelegt werden. Anschließend wird dazu Feedback gegeben und die Teams arbeiten dieses daraufhin in ihr Spiel ein. Bei längeren Workshops kann diese Phase mehrfach wiederholt werden.



// **PHASE 4: PRÄSENTATION UND VERÖFFENTLICHUNG**

Die Teams stellen ihre fertigen Spiele der gesamten Gruppe vor. Dafür werde die Spiele am besten auf den Präsentationsrechner übertragen und kurz angespielt. Jede Gruppe erzählt etwas zum Hintergrund ihres Designprozesses. Wenn noch Zeit ist, kann eine gemeinsame „Gaming-Session“ mit allen Spielen stattfinden. Bei längeren Workshops können auch Eltern und Geschwister (Ferienworkshop) oder andere Schulklassen (Projektwoche) zur Abschlusspräsentation eingeladen werden.

// **NACHBEREITUNG**

Alle Teilnehmenden können ihr Spiel auf einem selbst mitgebrachten Speichermedium (z. B. USB-Stick oder externe Festplatte) mit nach Hause nehmen und dort gegebenenfalls weiter daran arbeiten. Hierfür wird das Spiel aus Kodu exportiert und steht anschließend im Zielordner bereit.

// **TIPPS & TRICKS**

* Als Leitung eines Workshops ist es sehr hilfreich, sich Zeit für die in Kodu enthaltenen Tutorials zu nehmen. Dort sind alle Grundlagen sowie weiterführende Programmierfunktionen verständlich erklärt.
* Haben die Teilnehmenden einen kreativen „Hänger“ in der Entwicklung einer Spielidee, können bekannte Spieleklassiker als Vorbild herangezogen und ein wenig abgeändert werden. Arcade-Spiele eignen sich wegen ihrer einfachen Mechanik in der Regel sehr gut, aber auch analoge Spiele (z. B. Räuber und Gendarm oder Fußball) sind geeignete Vorlagen.
* Häufig nutzen die Teilnehmenden für ihre selbst produzierten Spiele in Kodu die 3D und 3rd Person-Ansicht, da diese in den Standard-Einstellungen des Programms eingestellt sind. Es empfiehlt sich die Kameraperspektive einmal abzuändern, weil dann vollkommen andere Spieleideen entstehen können (siehe Punkt 3 bei Varianten und Ergänzungen).

// **VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN**

* Die grundlegende Bedeutung von Regeln für Spiele, ganz gleich ob Sport-, Karten-, Brettspiele oder Games, kann bei mehrtägigen Game Design Workshops sehr gut mit der Methode „Brettspiele-Remix“ veranschaulicht werden.
* Bei längeren Workshops können sich die Teams zudem Gedanken über die Vermarktung ihres Games machen und z. B. aus Cut-Scenes des Spiels einen Trailer produzieren oder Cover für die Hüllen gestalten (Box Art).
* Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann in der Phase der Spielentwicklung mit Vorgaben gearbeitet werden. Die Vorgaben können sich z. B. auf den Spielemodus („Entwickelt ein Multiplayergame!“), auf die Perspektive („[Entwickelt einen Side-Scroller!](https://de.wikipedia.org/wiki/Side-Scroller)“) oder auf einzelne Komponenten („Es müssen Äpfel vorkommen.“) beziehen.
* Die fertigen Spiele können gespielt und mittels einer Screen Capturing Software (z. B. [Open Broadcaster](https://obsproject.com/download)) aufgezeichnet werden. Die fertigen Videos können nachbearbeitet (Vor- und Abspann, Übergänge, etc.) und anschließend online gestellt werden.