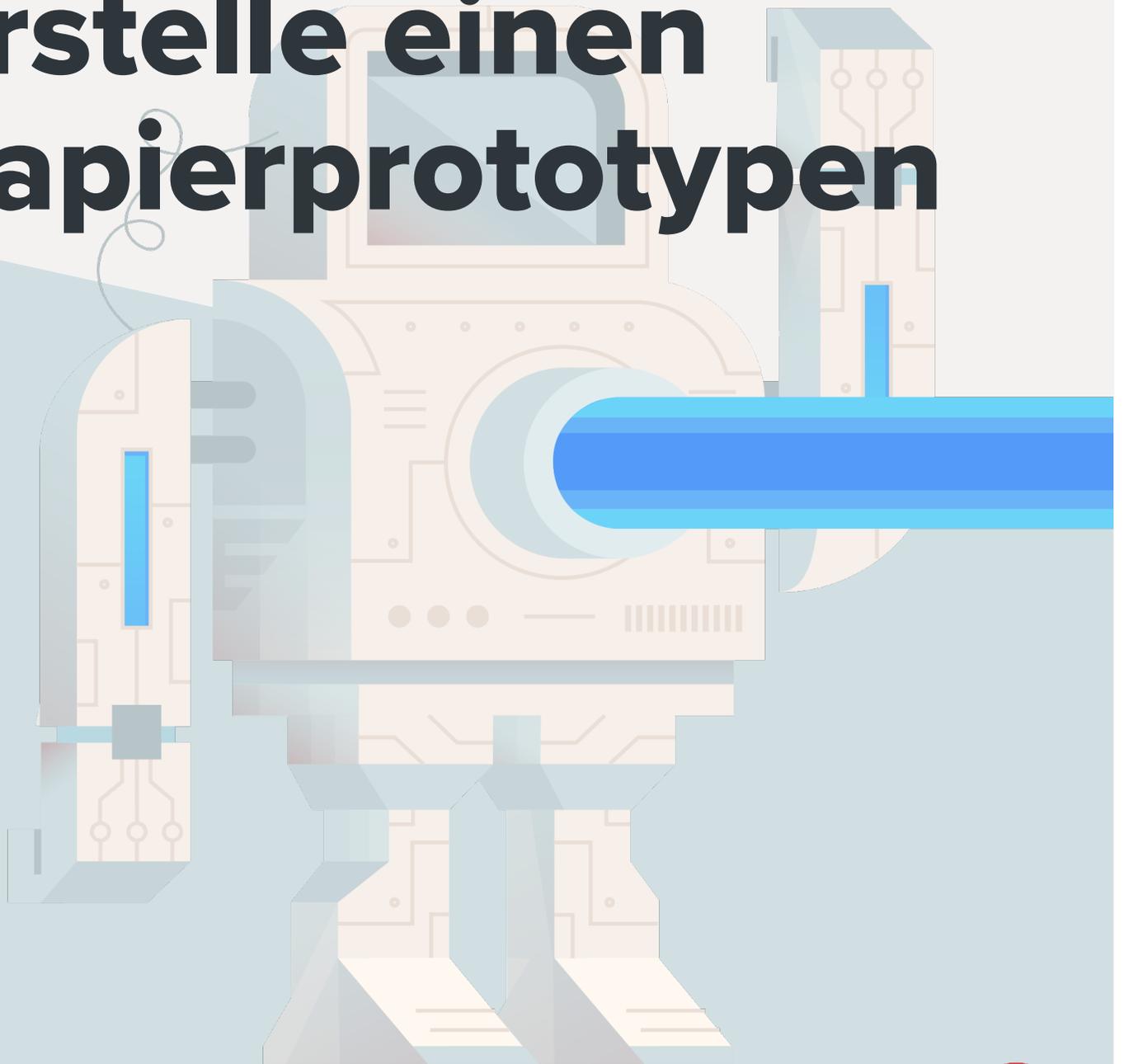


Modul 6: Das finale Projekt Erstelle einen Papierprototypen



Große Ideen



Die Schüler werden zum Abschluss ihrer Einführung in das Game-Design in Gruppen aus 4–6 Personen einen Papierprototyp eines Mehrspielerspiels entwerfen, entwickeln und testen. Dieses finale Projekt wird in fünf Lektionen unterteilt, die sich alle das Game-Design-Framework zunutze machen.

Übersicht



Inhalte

Lektion 1: Spielidee

- Einführung in die letzte Aufgabe (5 min)
- Brainstorming bezüglich der Spielidee (25 min)
- Präsentation innerhalb der Gruppe (15 min)
- Finale Spielidee (15 min)

Hausaufgaben

- 2 komplette Spielideen
 - Begründung für die Auswahl der Spielideen

Das finale Projekt (Gruppe)

- Thematik
- Titel
- Spielidee
- Kategorien des Späßes
- Spielgefühl

Lektion 2: Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken

- Gruppenaktivität: Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken (60 min)
 - Setting (10 min)
 - Spieler (10 min)
 - Ziel (10 min)
 - Hindernis (30 min)
 - Entwicklung neuer Spielmechaniken
 - Ideenspirale
 - Backtracking

Das finale Projekt (Gruppe)

- Abgeschlossenes Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken
- Evaluierung der ausgewählten Vorschläge für Spielmechaniken anhand individueller Design-Kriterien

Lektion 3: Regeln und Erstellung von Prototypen

- Diskussion über den Papier-Prototyp (10 min)
- Auswahl der Vorschläge für Spielmechaniken (5 min)
- Erstellung der Regeln > Prototyp > Spieltest (45 min)
 - Die Schüler zählen die wichtigsten Komponenten ihrer ausgewählten Vorschläge für Spielmechaniken auf (5 min)
 - Demonstration des „Erstellung der Regeln > Prototyp > Spieltest“-Zyklus anhand des Plastikbeutel-Beispiels (10 min)
 - Die Schüler führen den oben erwähnten Prozess aus (25 min)
 - Die Schüler finalisieren ihre Regelwerke und Spielbestandteile und bereiten alles für einen Spieltest vor (5 min)

Das finale Projekt (Gruppe)

- Spielregelwerk
 - Es sollte für jede Regel eine kurze Aufzählung geben, in der erklärt wird, warum sie im Regelwerk enthalten ist

Lektion 4: Spieltest und Feedback

- Diskussion über den Spieltest (10 min)
- Spieltest eines anderen Spiels (30 min)
- Neue Version nach dem Spieltest (20 min)

Lektion 5: Finale Version und letzter Spieltest

- Letzte Anpassungen (15 min)
- Spieltest der gesamten Klasse (45 min)

Das finale Projekt (individuell)

- Nachträgliche Spielanalyse
 - In Prosa verfasst – eine Betrachtung der Dinge, die während des Design-Zyklus gut/schlecht funktioniert haben
 - Eine Betrachtung der wichtigsten Design-Entscheidungen und warum sie getroffen wurden

Lektion 1



Spielidee

Stelle den Schülern ihr finales Projekt vor: ein Papierprototyp eines Mehrspielerspiels.

- Die Schüler entwickeln ihre Spielidee (Ermittlung der Spieler, Ziele und des Hindernisses) und präsentieren der Klasse einen „Elevator Pitch“ (Zusammenfassung einer Idee)

5 MIN

Einführung in die letzte Aufgabe

ERKLÄRE DEN SCHÜLERN, DASS SIE IN GRUPPEN ARBEITEN WERDEN, UM EINEN PAPIER-PROTOTYP EINES MEHRSPIELERSPIELS VON GRUND AUF ZU ENTWERFEN UND ZU TESTEN.

1. Stelle die Details der Aufgabe/Einschränkungen vor:

EINSCHRÄNKUNGEN

- Das Spiel muss ein Mehrspielerspiel sein (mindestens zu dritt spielbar sein).
- Alle Spieler müssen bis zum Ende des Spiels eine Rolle spielen.
 - Kein Spieler darf vorzeitig ausscheiden.
- Das gesamte Spielerlebnis soll zwischen 5 und 10 Minuten dauern.

Diese Einschränkungen sollen sicherstellen, dass alle Schüler mitspielen können und nicht vorab ausscheiden und sich innerhalb der Gruppe langweilen.

2. Lass die Schüler Gruppen aus 4–6 Personen bilden.

Die Gruppen sollten aus 4–6 Personen bestehen und das Spiel muss mindestens 3 Spieler unterstützen. Außerdem muss die unterstützte Spielerzahl immer um 1 geringer sein als die Gruppengröße. Wenn die Gruppe beispielsweise auf 5 Personen besteht, muss das Spiel 3 oder 4 Spieler unterstützen. Dadurch soll sichergestellt werden, dass mindestens ein Schüler das Spiel auch mit anderen Spieletestern spielen kann.



25 MIN

Brainstorming bezüglich der Spielidee

BRAINSTORMING BEZÜGLICH DER SPIELIDEEN: 20 MIN

1. Die Schüler brainstormen Spielideen.

Fordere die Schüler auf, innerhalb ihrer Gruppen Spielideen zu brainstormen und ihr Spiel anhand der Vorlage unten zu erklären.

Jeder Schüler sollte mindestens zwei Spielideen haben.

- Elevator Pitch: Du spielst als **{Spieler}** und möchtest **{dieses Ziel erreichen}**, kannst aber nicht, weil **{dir dieses Hindernis im Weg steht}**.
- Titel: **{Titel}**
- Thematik: **{Thematik}**
- Kategorien des Spaßes: **{Kategorien des Spaßes}**
- Hindernis: **{Hindernis}**
- Spielgefühl: **{Spielgefühl}**

Ermutige die Schüler, sich mehrere **komplett unterschiedliche** Spielideen auszudenken, um die Kreativität zu fördern. Sag ihnen, dass sie auf interessante Charaktere mit nachvollziehbaren Zielen und herausfordernde, aber überwindbare Hindernisse Wert legen sollen.

Die Schüler sollen mit dem „Elevator Pitch“ beginnen und sich anschließend mit den weiteren Abschnitten befassen.

Die Spielidee besteht aus dem Elevator Pitch, der den Schülern präsentiert wird („Du spielst als ...“ usw.). Das ist der Kern jeder Geschichte/jedes Konflikts – jede Geschichte hat einen Charakter, ein Ziel, das dieser Charakter erreichen will, und ein Hindernis, das er überwinden muss.

BEISPIELE

In Ordnung: Man spielt als leere Plastiktüten, die in einen Mülleimer gesteckt werden wollen, aber keinen finden können.

Diese Spielidee ist in Ordnung, weckt jedoch keinen großen Ehrgeiz und ist nicht besonders resonant.

Besser: Man spielt eine Gruppe aus Restaurantangestellten, die sich während des 2. Weltkriegs der Résistance anschließen und versuchen, das Essen der deutschen Soldaten zu sabotieren, ohne erwischt zu werden.

SPIELIDEEN ANHAND DER BEISPIELE OBEN:

- **Elevator Pitch:** Man spielt als **leere Plastiktüten** \[Spieler], die **in einen Mülleimer gesteckt werden wollen** \[Ziel], aber **keinen finden können** \[Hindernis].
- **Ziel:** Das Erreichen des Mülleimers.
- **Hindernis:** Wind, die Gesellschaft und das Fehlen von Mülleimern.
- **Titel:** Ein Zuhause!
- **Thematik:** Großstadt.
- **Spielgefühl:** Triumph, Skurrilität und Zusammenarbeit.
- **Kategorien des Spaßes:** Entdeckungen und Gemeinschaft.

DIE SCHÜLER WÄHLEN IHRE BESTEN SPIELIDEEN AUS: 5 MIN

2. Jeder Schüler sollte seine „beste“ Spielidee auswählen und sich darauf vorbereiten, sie im nächsten Abschnitt der Gruppe zu präsentieren.

15 MIN

Präsentation der Spielidee innerhalb der Gruppe

1. **Die einzelnen Schüler teilen ihre Spielidee mit dem Rest der Gruppe.**
Halte dich an das Beispiel oben.

Ein kurzer Elevator Pitch, der nur aus einem Satz besteht, sollte den Schülern dabei helfen, sich auf grobe Umrisse anstatt langwierige Hintergrundgeschichten zu konzentrieren.

15 MIN

Erstellung der finalen Spielidee

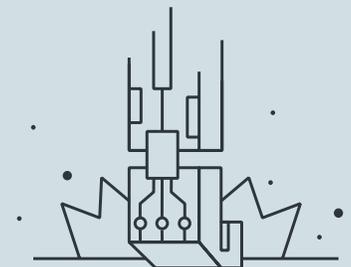
1. **Die Gruppen entscheiden über ihre finale Spielidee.**
Nachdem jeder Schüler die Gelegenheit hatte, seine Spielidee zu präsentieren, entscheidet die Gruppe, welche Spielidee am vielversprechendsten ist (durch eine Abstimmung oder eine ähnliche Methode).

Dabei können die Gruppen einzelne Teile der jeweiligen Spielideen vermischen oder anhand der Aspekte, die der ganzen Gruppe gefallen haben, eine neue Spielidee entwickeln.

So kann es beispielsweise sein, dass einer Gruppe zwar das Konzept der Gemeinschaft nicht gefällt, die Thematik des Spiels jedoch schon. In so einem Fall kann die Gruppe einfach die Kategorien des Spaßes ändern.

Die Gruppen werden diese finale Spielidee gemeinsam erstellen.

Dabei wird es vor allem wichtig sein, die Idee auszuwählen, die die gesamte Gruppe begeistert.



Hausaufgaben

Protokolleintrag

1. Jeder Schüler soll die 2 vollständigen Spielideen in sein Protokoll aufnehmen, die er sich überlegt hat.
 - Außerdem sollen die Schüler dokumentieren, welche der beiden Spielideen die bessere war und warum.
 - Die Schüler sollen sich auch die Gründe dafür anhören, warum die finale Spielidee von der Gruppe ausgewählt wurde.

Finale Projekte

1. Die Schüler geben ihre finalen Projekte als Mischung aus Gruppen- und Einzelarbeit ab.

Sie werden aus den folgenden Elementen bestehen:

Lektion 1 (Gruppe)

- Thematik
- Titel
- Spielidee 1 & 2 (Thematisches Gerüst)
- Kategorien des Spaßes
- Spielgefühl

Lektion 2 (Gruppe)

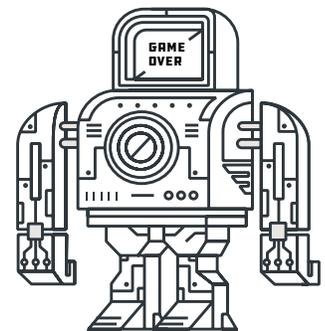
- Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken (auf großen Blättern)
 - Evaluierung der ausgewählten Vorschläge für Spielmechaniken anhand individueller Design-Kriterien.

Lektion 3 (Gruppe)

- Kommentiertes Spielregelwerk
 - Es sollte für jede Regel eine kurze Aufzählung geben, in der erklärt wird, warum sie im Regelwerk enthalten ist.

Lektion 5 (individuell)

- Nachträgliche Spielanalyse
 - Lange Antworten mit ausführlichen Details zu den wichtigsten Design-Entscheidungen.



Lektion 2



Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken

Die Schüler entwickeln die Spielmechaniken für ihre Spielidee. Das dient zur Vorbereitung auf einen Papierprototyp des Spiels.



Ziele für die Schüler

- Anhand der Thematik und dem Vorwissen über das Setting können neue Spielmechaniken erstellt werden.
- Bei der Ideenspirale handelt es sich um eine Technik zur Erstellung neuer Ziele und Spielmechaniken anhand bereits entwickelter Ziele und Spielmechaniken.
- Beim Backtracking handelt es sich um eine Methode zur Entwicklung neuer Ideen, die auf demselben Ziel oder derselben Grundidee basieren.

60 MIN

Gruppenaktivität: Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken

Am Ende dieser Lektion haben die Schüler ihre Spielidee so weit entwickelt, dass ein Papierprototyp erstellt werden kann. Sie wissen ungefähr, welche Spielmechaniken sie benötigen werden und freuen sich hoffentlich schon darauf, ihr Spiel zu testen.

In dieser Lektion erstellen die Schüler die folgenden Spielkomponenten und dazugehörigen Spielmechaniken in denselben Gruppen:

- Setting
- Spieler
- Ziel
- Hindernis

Die Schüler dokumentieren auf einem großen Blatt verschiedene „Versionsverläufe“.

Die Schüler erstellen 2 Spielmechanik-Sets, die als Prototypen dienen können. (Fortgeschrittene Schüler erstellen 3 Spielmechanik-Sets)

EINFÜHRUNG: 2 MIN

1. **Erinnere die Schüler daran, was Spielmechaniken sind.**

AUS MODUL 5

Was für die Spieler Regeln sind, sind für die Designer Spielmechaniken. Die Spielmechaniken sind die Aktionen, Verhaltensweisen und Mechanismen, denen sich ein Designer bedient, um das Gameplay zu erstellen.

Die Spielmechaniken steuern die „Dinge, die die Spieler tun können.“

2. **Informiere die Schüler darüber, dass anhand der Spielidee genug Details erstellt werden, damit ein Prototyp des Spiels angefertigt werden kann.**

Dadurch bekommen die Schüler eine Vorstellung davon, was sie bis zum Ende der Lektion erreicht haben und welche Punkte sie bis dahin abgearbeitete haben sollten.

Wir verwenden das Plastiktüten-Spiel als Beispiel für diese Übung, da es eine seltsame Spielidee aufweist. Das soll zeigen, dass man aus jeder Spielidee ein gutes Spiel machen kann.

- **Elevator Pitch:** Man spielt als **leere Plastiktüten** [Spieler], die **in einen Mülleimer gesteckt werden wollen** [Ziel], aber **keinen finden können** [Hindernis].
- **Titel:** Ein Zuhause!
- **Spielgefühl:** Triumph, Skurrilität und Zusammenarbeit.
- **Kategorien des Spaßes:** Entdeckungen und Gemeinschaft.
- **Ziel:** Das Erreichen des Mülleimers.
- **Hindernis:** Wind, die Gesellschaft und das Fehlen von Mülleimern.
- **Thematik:** Großstadt.

3. **Erkläre die folgenden Abschnitte und widme jedem die zugewiesene Zeit:**

SETTING: 10 MIN

Ziel: Die Schüler sollen sich für ein „physikalisches Setting“ (oder das Fehlen eines solchen) für ihr Spiel entscheiden.

Physische Settings können auf viele unterschiedliche Arten in einem Spiel repräsentiert werden. Die Schüler sollen versuchen, sich auf das zu stützen, **was sie** über dieses Setting wissen.

So könnte eine Bank beispielsweise aus mehreren **Sets aus Safes** bestehen, die durch Karten repräsentiert werden, oder eine Stadt könnte in Sets aus **Bereichen mit Straßen** auf dem Spielbrett unterteilt werden. Ein Spiel, das im Weltraum oder auf dem Aktienmarkt angesiedelt ist, hat vielleicht gar kein physisches Setting.

Im Fall unseres Plastiktüten-Beispiels könnten wir die Großstadt auf folgende Arten repräsentieren:

- Ein Spielbrett mit vier- oder sechseckigen Feldern.
 - Es könnten sich auch interessante Bereiche auf dem Spielbrett befinden.
 - Die äußeren Felder des Spielbretts könnten Besonderheiten aufweisen.
 - Die Felder selbst könnten unterschiedliche Eigenschaften haben (z. B. rote Felder, blaue Felder).
 - Das Spielbrett könnte im Laufe der Zeit größer/kleiner werden.
 - Wie könnte ein Spielbrett noch aussehen?
- Das Spielbrett könnte in Wege unterteilt sein.
- Das Spielbrett könnte aus zufälligen Karten bestehen, die von einem Stapel gezogen werden.

Beispiel für ein Setting: Für dieses Beispiel ziehen wir ein Spielbrett mit sechseckigen Feldern heran.

SPIELER: 10 MIN

Ziel: Die Schüler sollen sich überlegen, wie der Spieler mit dem Spiel interagiert.

Vielleicht erhalten die Spieler Charaktere, mit denen sie sich über das Spielbrett bewegen können.

- Sie könnten ihre Spielsteine bewegen, indem sie Karten mit Bewegungswerten darauf ausspielen (z. B. „Bewege dich 2 Felder“).
- Ihre Spielsteine könnten sich während ihrer Runden frei bewegen.
- Vielleicht müssen die Spieler würfeln, um ihre Spielsteine zu bewegen.
- Die Spielsteine könnten sich jede Runde automatisch bewegen.
- Sie könnten sich jede Runde um bis zu 3 Felder bewegen.

Es könnte aber auch sein, dass es keine spielbaren Charaktere, dafür aber eine sammelbare Währung, Siegpunkte, Ressourcen oder andere Dinge gibt, die zu einem Ziel und damit zum Sieg führen.

- Die Spieler müssen vielleicht Karten von einem gemeinsamen Stapel ziehen.
- Vielleicht erhalten sie Siegpunkte, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllen (z. B. „Sammle 3 gleiche Dinge“).

Außerdem müssen die Schüler entscheiden, ob es sich um ein kooperatives Spiel handelt oder die Spieler allein gewinnen können. Vielleicht gibt es auch Teams.

Beispiel für einen Spieler: Im Fall unseres Plastiktüten-Beispiels benutzen wir eine Marke, die unseren spielbaren Charakter repräsentiert.

ZIEL: 10 MIN

Bei diesem Schritt sollen die Schüler über die „mechanische Repräsentation“ des Ziels nachdenken.

Wir wollen anhand des Wissens über den **Spieler** und das **Setting** eine „mechanische Repräsentation“ des **Ziels** erstellen (wie die Spieler gewinnen können).

Die „mechanische Repräsentation“ des Ziels kann folgendermaßen aussehen:

- Ein Spieler gewinnt, wenn alle anderen Spieler aus dem Spiel geflogen sind.
- Ein Spieler gewinnt, wenn er 3 andere Spieler aus dem Spiel geworfen hat.
- Die Spieler gewinnen, wenn alle ein bestimmtes Feld erreichen.
- Ein Spieler gewinnt, sobald er 50 Punkte hat.
- Die Spieler gewinnen, sobald sie das Teamziel abgeschlossen haben.

Wir müssen nicht genau wissen, wie die Spieler aus dem Spiel geworfen werden, wie sie sich bewegen oder wie sie Punkte erzielen können (das kommt erst, wenn wir uns mit dem Hindernis befassen), aber die Auswahl eines Ziels und die Entwicklung einer Spielidee anhand dieses Ziels ermöglichen es uns, eine spielbare Version eines Spiels zu erstellen, die wir testen und auf der wir aufbauen können.

Beispiele für ein Ziel: Wählen wir ein bestimmtes Feld auf der Karte aus, das den Mülleimer repräsentiert. Die Spieler müssen zu diesem Mülleimer gelangen, um gewinnen zu können.

Es gibt 4 Spieler mit spielbaren Charakteren, die das Zielfeld erreichen müssen. Aktuell ist das Spiel ziemlich einfach und weder besonders spannend noch besonders interessant. Es gibt nichts, was die Spieler daran hindert, sich direkt zum Ziel zu bewegen – es gibt kein Hindernis.

HINDERNIS : 28 MIN

Ziel: Die Schüler entwickeln Spielmechaniken für mehrere unterschiedliche Arten von Hindernissen für ihr Spiel.

Wie bereits in Modul 3 besprochen, gibt es im Allgemeinen viele Möglichkeiten, ein Problem zu lösen, die alle Vor- und Nachteile haben. In diesem Abschnitt müssen die Schüler kreativ werden, indem sie über mechanische Lösungen für die Probleme nachdenken, auf die sie stoßen.

Zu diesem Zeitpunkt haben die Schüler bereits die Spielidee, das Setting (Spielbrett), den Spieler (Spielermarke) und das Ziel (gelange zum Mülleimer-Feld) festgelegt.

Arten von Spaß	Thematik	Spielgefühl	Idee
Entdeckungen, Gemeinschaft	Große Stadt	Triumph, skurril, Zusammenarbeit	Man spielt als eine Gruppe Plastiktüten, die einen Mülleimer suchen, aber keinen finden können.
Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere	Mülleimer-Feld	
Kein Spielbrett	Rollenspiel?		
Karten	Keine Charaktere		
Sonstiges	Spielkarten?		
Karten bilden Spielbrett	Normaler Charakter		
Spieler bilden Spielbrett	Besonderer Charakter		

Wie auf dem Schaubild oben zu sehen ist, wissen wir, dass es ein Spielbrett, Charaktere und einige kooperative Elemente gibt. Wir wollen die „Spielmechaniken“ einiger Ideen untersuchen, durch die das Spiel spielbar wird.

Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere		
Kein Spielbrett	Rollenspiel?	Mülleimer-Feld	Verborgenes Mülleimer-Feld - Feld umdrehen, wenn man darüber läuft. Mülleimer-Feld finden, um zu gewinnen. Basiert zu sehr auf Glück. Es fehlt noch Können!
Karten	Keine Charaktere		
Sonstiges	Spielkarten?		
Karten bilden Spielbrett	Normaler Charakter		
Spieler bilden Spielbrett	Besonderer Charakter		

Die Schüler sollen damit beginnen, eine Zielidee zu „untersuchen“, bis sie in der Lage sind, einen Prototyp zu erstellen. Das wird oben in Blau dargestellt.

DIE ENTWICKLUNG NEUER SPIELMECHANIKEN

Es ist nicht einfach, eine neue Spielmechanik zu entwickeln.

Die Schüler sollten auf ihre Thematik und ihre Spielidee zurückgreifen, um neue Spielmechaniken zu entwickeln. Sie können sich von ihrem Wissen über die Thematik und die Ziele und Ideen, die damit zusammenhängen, inspirieren lassen.

Im Fall der Großstadt-Thematik können wir uns beispielsweise von den folgenden Ideen inspirieren lassen (schau dir an, wie diese Ideen im Brainstorming bezüglich der Spielmechaniken am Ende dieses Abschnitts durch die Mechaniken repräsentiert werden).

- Die Städte könnten in Bereiche aufgeteilt werden (z. B. Kanalisation, Stadt, Laden).
- In den Städten könnte überall Müll herumliegen (z. B. verrottende Früchte).
- Die Städte sind groß, weshalb die Charaktere versuchen könnten, sich in ihnen zu verstecken.
- Die Spieler könnten in der Stadt Dinge sammeln.
- Es könnte Winde geben, die durch die Städte wehen und alles durcheinanderbringen. Vielleicht können sich die Plastiktüten nur durch den Wind bewegen und müssen sonst an Ort und Stelle verharren.

Viele Designer, vor allem von Brettspielen, greifen auf das Verhalten eines Objekts/ einer Sache zurück, um dieses Verhalten in eine Spielmechanik zu übersetzen.

IDEENSPIRALE

Bei der „Untersuchung“ gewisser Lösungen entstehen weitere Ideen, die das Spiel besser machen.

Bei der „Untersuchung“ gewisser Lösungen entstehen weitere Ideen, die das Spiel besser machen (wie auf dem Schaubild oben zu sehen ist). Diese Ideen können zu eigenen Zielen werden oder den Schülern als Inspiration für neue Ziele oder Arten von Hindernissen dienen. Oft sind Ideen nicht ganz konkret, können aber eine „Spirale“ auslösen, die zu noch besseren Ideen führt.

Auf dem Schaubild hat die Idee, dass die Spieler „Power-Ups“ bekommen, zur Idee geführt, dass **alle Spieler** „Power-Ups“ haben (was durch 1 repräsentiert wird). Das hat wiederum eine neue „Zielkategorie“ hervorgebracht, in der der „Mülleimer“ ein spielbarer Charakter ist (was durch 2 repräsentiert wird), der zu einem anderen Team gehört als die Plastiktüten.

Bei diesem Prozess ist die Frage „Was wären wenn?“ sehr nützlich. Hier ist ein Beispiel für die Verwendung der Frage „Was wäre wenn?“: „Was wäre, wenn die Spieler in der Stadt Power-Ups aufheben könnten“ > „Was wäre, wenn jeder Spieler Power-Ups hätte?“ > „Was wäre, wenn der Mülleimer Power-Ups haben könnte?“ > „Was wäre, wenn der Mülleimer ein Spieler wäre?“

Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere		
Kein Spielbrett ✗	Rollenspiel? ✗	Mülleimer-Feld	Bosskampf beim Mülleimer-Feld - Spieler müssen durch Powerups aus Bereichen stärker werden. - Zehn Züge, um möglichst stark zu werden.
Karten ✗	Keine Charaktere ✗		1
Sonstiges ✗	Spielkarten? ✗	Katz und Maus (Ein Spieler ist der Mülleimer, andere spielen Plastiktüten und versuchen, ihn zu fangen)	Spieler haben Powerup-Karten (z. B. Feld unpassierbar machen) - Zehn Runden nicht fangen lassen 2
Karten bilden Spielbrett ✗	Normaler Charakter		
Spieler bilden Spielbrett	Besonderer Charakter		

BACKTRACKING

Wenn die Schüler entscheiden, dass eine Version nicht funktioniert hat, dann können sie wie auf dem Schaubild zu Punkt 1 oder 2 zurückkehren.

Schließlich könnte es einen alternativen Weg geben, der bei Punkt 1 beginnt und zum Ziel führt!

Wenn die Schüler alle Optionen bei Punkt 1 ausgeschöpft haben, können sie zu Punkt 2 zurückkehren oder mit einem völlig neuen Ziel starten (Punkt 3). Falls die Schüler alle Optionen ausgeschöpft haben, müssen sie eventuell den Spieler oder das Setting evaluieren (oder sogar die Spielidee!).

Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere		
Kein Spielbrett	Rollenspiel?	Mülleimer-Feld finden (2)	Verborgenes Mülleimer-Feld (1) - Feld umdrehen, wenn man darüber läuft. Mülleimer-Feld finden, um zu gewinnen. Basiert zu sehr auf Glück. Es fehlt noch Können!
Karten	Keine Charaktere	NEUES ZIEL (3)	
Sonstiges	Spielkarten?		
Karten bilden Spielbrett	Normaler Charakter		
Spieler bilden Spielbrett	Besonderer Charakter		

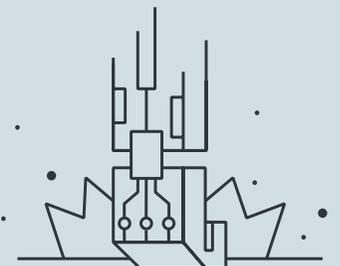
Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere		Bosskampf beim Mülleimer-Feld - Spieler müssen durch Powerups aus Bereichen stärker werden. - Zehn Züge, um möglichst stark zu werden.
Kein Spielbrett ✗	Rollenspiel? ✗	Mülleimer-Feld	Verborgenes Mülleimer-Feld - Feld umdrehen, wenn man darüber läuft. Verborgenes Mülleimer-Feld finden. ✗ ODER - Spielbrett hat Bereiche. Wenn ein Spieler in einem Bereich ist, kann er eine Karte aus diesem Bereich umdrehen. Karten sind entweder Hindernisse, Powerups oder der Mülleimer. - Jeder muss zum Mülleimer, sobald dieser gefunden wurde.
Karten ✗	Keine Charaktere ✗	Katz und Maus (Ein Spieler ist der Mülleimer, andere spielen)	Ziele abschließen, bevor man zum Mülleimer geht. - Finde vier vergammelte Früchte. - Rundenbegrenzung (z. B. 10 Züge)
Sonstiges ✗	Spielkarten? ✗	Plastiktüten und versuchen, ihn zu fangen)	Spieler haben Powerup-Karten (z. B. Feld unpassierbar machen) - Zehn Runden nicht fangen lassen
Karten bilden Spielbrett ✗	Normaler Charakter		Spieler haben eigene Fähigkeiten (z. B. grüne Plastiktüten laufen weiter, Mülleimer hat stärkere Fähigkeiten)
Spieler bilden Spielbrett ✗	Besonderer Charakter		

Hier ist das komplette Brainstorming eines Versionspfades, das mit den oben beschriebenen Techniken durchgeführt wurde.

Am Ende dieser Lektion sollte jede Gruppe mindestens zwei Versionspfade ausgearbeitet haben, die sie zur Herstellung von Papierprototypen heranziehen wollen.

Fortgeschrittene Schüler sollten drei Versionspfade und mindestens zwei verschiedene Ziele entwickelt haben.

In der nächsten Lektion werden die Schüler eine dieser Versionen erstellen und alle Interaktionsregeln festlegen.



Lektion 3



Regeln und Erstellung von Prototypen

Die Schüler werden mit der Idee konfrontiert, dass Spielmechaniken, deren Umsetzung in Form eines Prototyps auf dem Papier schwierig wirkt, mit etwas Kreativität sehr wohl umgesetzt werden können.



Ziele für die Schüler

- Papierprototypen sind schnell erstellte, einfache und billige Werkzeuge, die Spieldesigner nutzen, um das Spielerlebnis nachzuahmen.
- Für einige Spielmechaniken können leichter Prototypen erstellt werden als für andere.
- Bei der Erstellung von Prototypen müssen die Spieldesigner auf kreative, alternative Ansätze zurückgreifen, um das Spielerlebnis nachahmen zu können.

10 MIN

Diskussion über den Papier-Prototyp

Dauerhaftes Verständnis

- Bei Papierprototypen handelt es sich um schnell erstellte, billige Möglichkeiten, das Spielerlebnis für Spieldesigner und Spieler nachzuahmen.
- Bei der Erstellung von Prototypen müssen die Spieldesigner auf kreative Ansätze zurückgreifen, um das Spielerlebnis nachahmen zu können.

Wesentliche Fragen

Was sind die Vorteile von Papierprototypen?

- Bei einem Papierprototyp handelt es sich um eine schnell erstellte, billige Möglichkeit, zu testen, ob ein Spiel Spaß macht und seine Design-Ziele erfüllt.
- Papierprototypen sind Entwicklungswerkzeuge, die den Spieldesignern helfen sollen, ihre kreativen Ideen zu testen und das Spielerlebnis nachzuahmen, ohne dabei auf irgendwelche Technologien zurückgreifen zu müssen.
 - Was die KI betrifft, so können die Spieldesigner beispielsweise einen

Freund bitten, den Part der Gegner zu übernehmen.

- Anstelle hübsch entwickelter Charaktere können einfach sämtliche Figuren benutzt werden, die in der Klasse herumliegen.
- Wenn dein Spiel zufallsgenerierte Level beinhalten soll, kannst du einfach ein paar Spielkarten auf den Boden werfen und so tun, als würde es sich dabei um die Deckung im Papierprototypen eines Shooters handeln.

Wie würdest du Prototypen für einige dieser Spielmechaniken erstellen?

- Für den Stufenaufstieg eines Charakters
Marken auf der Charakterkarte, die die Stufe repräsentieren
- Die Bewegungen des Charakters auf dem Spielbrett
Würfel oder das Ausspielen von Bewegungskarten
- Zufallsfaktor
Karten von einem Stapel ziehen
Würfel
Gegenstände aus einer Tüte ziehen
- Charakterfähigkeiten
Einzeln geschriebene Charakterkarten
Fähigkeitenkarten von einem Stapel ziehen
- Geheime Rollen
Jeder Spieler erhält eine Karte Ein Ass könnte eine besondere Rolle darstellen

Wir könntest du aus den Spielmechaniken existierender Spiele Papierprototypen anfertigen?

- **Die Flucht vor der Polizei in Grand Theft Auto** – Würfle, um dich auf einer Karte mit einem Gitter aus Vierecken fortzubewegen. Bleibe für eine bestimmte Zeit außerhalb des Sichtfelds der Polizeispielsteine, um deine „Wanted“-Stufe zu verringern.

Die Polizeispielsteine bewegen sich jede Runde ein Feld auf deine Position zu.
- **Der Anbau von Nutzpflanzen in Stardew Valley** – Benutze ein Blatt Papier, um die Tage zu zählen, und stelle den Spielern ein Startkapital sowie Informationen über die Kosten/Wachstumsdauer der Samen zur Verfügung.

5 MIN

Wähle einen Spielmechanikvorschlag aus

Die Schüler nehmen ihre Liste mit Vorschlägen für Spielmechaniken zur Hand und wählen den aus, aus dem sie den ersten Prototyp erstellen wollen.

Zur Erinnerung:

Jede Gruppe sollte über mindestens zwei Vorschläge verfügen. Fortgeschrittene Schüler sollten mindestens drei Vorschläge haben, von denen mindestens zwei klar unterschiedliche Ziele aufweisen sollten.

1. **Jede Gruppe wählt eines ihrer Designs aus, um daraus einen Prototyp zu erstellen.**
2. **Erinnere die Gruppen während der Auswahl an einige der Design-Evaluierungskriterien aus den vorherigen Modulen.**

Hier sind einige Design-Evaluierungskriterien aus den ersten 5 Modulen, die beim Aussortieren minderwertiger Vorschläge helfen können:

- Innovation
- Mögliche Spieltiefe
 - Es kann schwierig werden, einem Spiel Spieltiefe zu verleihen, dessen Ausgang einzig und allein von Glück abhängt.
- Thematische Resonanz/Dissonanz
 - Ob das Gameplay zur Thematik passt oder nicht.
- Kategorie des Spaßes und Unstimmigkeiten mit dem Gameplay
- Entwicklungsressourcen
 - Es ist vielleicht nicht besonders effizient, wenn die Entwicklung von 10 Charakterkarten eine Stunde in Anspruch nimmt.
- Komplexität
 - Ein Design mit hoher Komplexität (viele Charaktere, komplizierte Fähigkeiten usw.) könnte für das Zielpublikum nicht geeignet sein (für ein anderes Publikum hingegen schon).

45 MIN

Erstellung der Regeln > Prototyp > Spieltest

Wir haben die Spielidee, die Thematik, den Spieler, das Ziel und das Hindernis für unser Spiel erstellt und darüber entschieden, als welchem Spielmechanikvorschlag wir einen Prototyp entwickeln wollen. Wir erstellen jetzt den Papierprototyp zusammen mit den Regeln und Interaktionskomponenten.

Am Ende der Lektion wird jede Gruppe Folgendes haben:

- Ein spielbares Spiel (ohne Feinschliff), das eine andere Gruppe in der nächsten Lektion testen kann.
- Eine Seite mit Regeln.

DIE VORTRAGENDEN FÜHREN DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUS:

- 1. Weise die Schüler an, die wichtigsten Komponenten ihres ausgewählten Vorschlags für Spielmechaniken aufzuzählen: 5 min**
- 2. Demonstriere den „Regeln erstellen > Prototyp entwickeln > Testen“-Prozess: 15 min**
 - **Regelerstellung:**
 - Die Schüler erstellen die ersten Regeln für ihre **Spielidee** (Modul 6, Lektion 1) und ihren **Spielmechanikvorschlag** (Modul 6, Lektion 2).
 - In der Regelerstellungsphase können Probleme behoben werden.
 - **Prototyp:**
 - Die Schüler erstellen eine physische Version ihres Spiels.
 - **Spieltest:**
 - Die Schüler testen ihr Spiel, um „Probleme zu finden“ und „Annahmen zu überprüfen“.
- 3. Die Schüler führen diesen Prozess einmal durch und widmen sich danach noch einmal der Regelerstellungsphase: 25 min**

Hausaufgaben: Die Schüler finalisieren ihre Regelwerke und bereiten alles für einen Spieltest vor

UNTEN FINDEST DU EINE GENAUE AUFSCHLÜSSELUNG DIESES PROZESSES ANHAND DES PLASTIKTÜTEN-SPIELS.

KERN-SPIELMECHANIKEN: 5 MIN

1. Weise die Schüler an, die wichtigsten Komponenten ihres ausgewählten Vorschlags für Spielmechaniken aufzuzählen.

Wir werden den Spielmechanikvorschlag unten als Beispiel heranziehen, da er sehr unkompliziert ist.

Schauplatz Wo findet das Spiel statt? Wie wird das dargestellt?	Spieler Wer ist der Spieler?	Ziele Wie können wir einen Sieg ausdrücken?	Widerstand Was sind die Hindernisse? Spieltiefe? Arten von Spaß?
Spielbrett - Felder - Besondere Bereiche - Felder und Bereiche	Kooperative Teams Jeder für sich Einer gegen mehrere	Mülleimer-Feld 	Ziele abschließen, bevor man zum Mülleimer geht. - Finde vier vergammelte Früchte. - Rundenbegrenzung (z. B. 10 Züge)
Kein Spielbrett ✗	Rollenspiel? ✗		
Karten ✗	Keine Charaktere		
Sonstiges ✗	Spielkarten? ✗		
Karten bilden Spielbrett ✗	Normaler Charakter ✗		
Spieler bilden Spielbrett ✗	Besonderer Charakter		

Die wichtigsten Komponenten dieses Vorschlags sind:

- Ein Spielbrett mit Bereichen.
- Frucht-Gegenstände (Spielsteine, Karten, Sonstiges).
- Spielbare Charaktere, die einmal zum Mülleimer gelangen müssen, um das Ziel zu erreichen.

ERKLÄRE DEN TESTPROZESS DER VERSIONEN: 15 MIN

2. Demonstriere den Prozess „Regeln erstellen (um Probleme zu beheben) > Prototyp entwickeln > Testen (um Probleme zu finden und Annahmen zu überprüfen)“ und halte dich dabei an die unten aufgelisteten Anweisungen.

- Zu Beginn lohnt es sich, einen **Papierprototyp jeder Komponente** zu erstellen und die Regeln nebenbei zu entwickeln.
- Ähnlich wie in Lektion 2 ist es besser, schnelle Entscheidungen zu treffen, zu testen und später zu korrigieren, anstatt gleich viel Zeit mit den Details zu verbringen.

Regelerstellung (Behebung von Problemen)

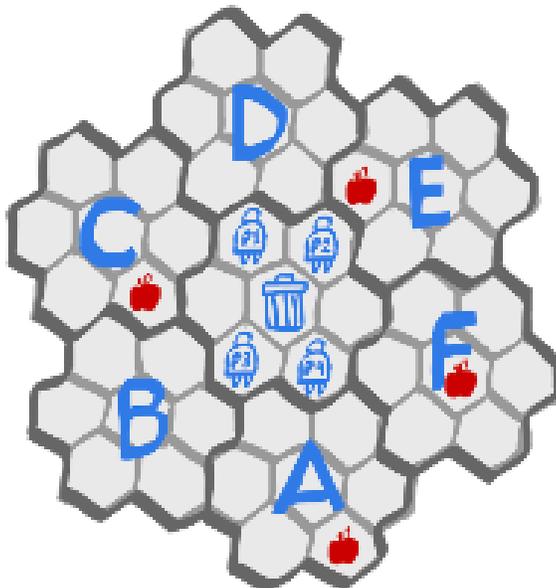
Beginnen wir mit ein paar schnell erstellten Regeln für jede Komponente. Wie bereits erwähnt, wurden die Regeln unten schnell und willkürlich erstellt.

▪ Ein Spielbrett mit Bereichen

- Das Spielbrett wird in sechs Bereiche unterteilt.
- Jeder Spezialbereich (A, B, C, D, E, F) hat 7 versteckte Spielsteine, die entweder eine Frucht enthalten oder leer sind.
- Die übrigen Felder haben keine Eigenschaften.

▪ Spielbare Charaktere

- Die Spieler (1, 2, 3, 4) starten in der Mitte.
- Wenn ein Spieler auf einem versteckten Feld zum Stehen kommt, wird dieses aufgedeckt. Das Feld könnte eine Frucht enthalten.
- Die Spieler müssen alle 4 Früchte sammeln und dann auf dem Mülleimerfeld zum Stehen kommen, um das Spiel zu gewinnen.



- **Prototyp**

- Der Prototyp des Spielbretts könnte aus einem großen Blatt Papier bestehen, über dem sich ein Markierstift und die Spielregeln befinden.

Spieltest (Probleme finden und Annahmen evaluieren)

Spielen wir das Spiel und sehen wir uns an, welche Probleme und Gelegenheiten auftauchen. Die Phasen „Spielen“ und „Regelerstellung“ finden häufig gleichzeitig statt.

Problemsuche

Unten sind ein paar typische Probleme angeführt, die im Zusammenhang mit dem Spiel oben und seinem ersten Regelwerk auftreten könnten:

- **Regeln und Thematik**

- Wie bewegen sich die Spieler?

Beispiele für Lösungen:

- Würfeln sie?
- Ziehen sie Bewegungsspielsteine aus einer Tüte?
- Können sie sich jeder Runde X Felder bewegen?

- Haben die Spieler Leben?

Können Plastiktüten thematisch gesehen überhaupt Leben haben?

- Könnten wir das Kaputtwerden einer Plastiktüte durch das Gameplay repräsentieren?
 - Vielleicht werden die Charakter-Spielsteine der Spieler in mehrere spielbare Charaktere mit weniger Leben aufgeteilt, wenn sie Schaden erleiden.
 - Die Spieler könnten während ihren Runden jeden ihrer Charaktere bewegen.

- **Spieltiefe**

Das Spiel ist in seinem aktuellen Zustand ziemlich langweilig (es mangelt ihm an Spieltiefe). Die Spieler bewegen sich einfach über das Spielbrett, bis sie zufällig auf eine Frucht stoßen.

- **Wie könnten wir die Spieltiefe erhöhen?**

- Die versteckten Felder könnten mit dem Spieler oder miteinander interagieren (positiv oder negativ).
 - Beispiel: Wenn der Spieler auf einem bestimmten Feld zum Stehen kommt, bewegt er sich zwei Felder in Richtung der Mitte.
- Die Felder könnten bei jedem Durchgang zufällig verteilt werden. So müssen die Spieler bei jedem Durchgang unterschiedliche Entscheidungen treffen..
- Vielleicht dürfen die Spieler pro Durchgang auch ein Feld enthüllen, um nachzusehen, ob es eine Gefahr darstellt.

- **Spielfluss und Tempo**

Die Runden der Spieler dauern zu lange.

- Könnte es einen Runden-Timer geben?
 - Die Aufzeichnung der Dauer der Runden der Spieler könnte für die Zukunft nützlich sein.

Das Spiel ist nicht spannend genug – es gibt keinen Höhepunkt.

- Die Spieler könnten die Aufgabe haben, alle Ziele innerhalb einer bestimmten Anzahl an Runden abzuschließen.
- Bei den Höhepunkten der Abschnitte könnte der

Schwierigkeitsgrad merklich ansteigen.

- Früchte könnten die Anzahl an Runden, in denen das Spiel gewonnen werden muss, um eins erhöhen, während der Schwierigkeitsgrad/die Gefahr in bestimmten Bereichen höher wird (so könnte es beispielsweise Felder geben, die den Spielern Schaden zufügen).
- **Kategorien des Spaßes**
Das Spiel erfüllt unsere Erwartungen an die Gemeinschaft-Kategorie nicht.
 - Gibt es Möglichkeiten, das Koop-Element des Spiels stärker auszubauen?
 - Vielleicht müssen wir zusammenarbeiten, um bestimmte Bereiche erkunden zu können?
 - Beispiel: Wenn ein Spieler auf diesem Feld steht, werden die umliegenden Felder deaktiviert.

EVALUIERUNG DER ANNAHMEN

Spieltests können zur Evaluierung von Annahmen herangezogen werden: Ist das Spiel zu komplex, mangelt es dem Spiel an Spieltiefe, hat das Spiel ein gutes Tempo, fällt das Spiel in eine bestimmte Kategorie des Spaßes usw.

Regelerstellung 2

Nach der Erstellung neuer Regeln (wie die, die oben angeführt sind), könnten wir den Zyklus von vorne beginnen.

DIE SCHÜLER FÜHREN MEHRERE SPIELTESTS DURCH: 25 MIN

3. Die Schüler führen diesen Prozess mindestens einmal durch und widmen sich danach noch einmal der Regelerstellungsphase.

So könnte dieser Prozess aussehen:

- Regelerstellung: 5 min
- Prototyp: 10 min
- Spieltest: 5 min
- Zweite Regelerstellung: 5 min

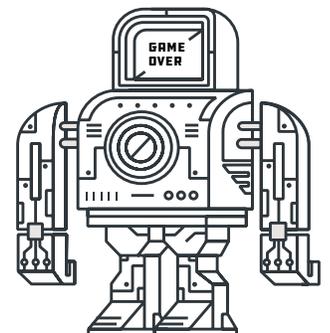
Die Schüler sollten darauf vorbereitet sein, einen Spieltest abzukürzen, um neue Regeln erstellen zu können, oder das Spiel ab bestimmten Punkten zu beginnen, um einzelne Regeln und Mechaniken testen zu können.

Jeder Schüler soll sich um ein Element kümmern. Die Schüler können ihre Aufgaben selbst festlegen oder sich an den Beispielen unten orientieren.

- **Überprüfung der Qualität der Regeln (Spieltiefe vs. Komplexität) und Sicherstellung, dass die Regeln niedergeschrieben werden**
- **Setting**
 - Spielelemente, Designentscheidungen, die das „Setting“ betreffen
- **Spieler**
 - Spielelemente, Designentscheidungen, die die „Spieler“ betreffen
- **Ziele, Unterziele, Tempo und Spielfluss**
 - Designentscheidungen
- **Kategorien des Spaßes und Spielgefühl**
 - Verantwortung für die holistische Erfahrung

Hausaufgaben

1. **Die Schüler finalisieren ihre Regelwerke und bereiten alles für einen Spieltest vor.**
 - Die Schüler sollen alle Regeln auf einem Blatt Papier niederschreiben, damit sie im nächsten Schritt überprüft werden können.
 - Die Schüler sollen die Regelliste gemeinsam überprüfen und sicherstellen, dass das Spiel für einen Test bereit ist.
 - Bei der letzten Überprüfung kann es sehr hilfreich sein, das Spiel aus den Augen eines Schummlers zu betrachten, um sicherzustellen, dass alles abgedeckt ist.
 - Erkläre den Schülern, dass **die Regeln für das finale Spiel kurz genug sein sollten, um auf ein einziges Blatt Papier zu passen.**
 - Die Schüler kommentieren jeder Regel auf dem Blatt und beschreiben, warum es sie gibt, wenn sie das finale Projekt abgeben.



Lektion 4



Spieltest und Feedback

Die Schüler lernen, wie man gutes (und schlechtes) Feedback gibt, das Spiel einer anderen Gruppe testet und das eigene Spiel anhand des Feedbacks zum Spieltest verbessert.



Ziele für die Schüler

- Spieltests werden durchgeführt, um Feedback zu erhalten und Annahmen zu evaluieren.
- Gutes Feedback konzentriert sich auf Ziele und definiert klar Probleme und ihre Ursachen.
- Schlechtes Feedback beinhaltet keine Erklärungen und Lösungsvorschläge.

10 MIN

Diskussion über den Spieltest

Spieltest

Die Hauptziele eines Spieltests sind:

- Feedback hervorzubringen, das darüber Aufschluss gibt, wie das Spiel auf ehrliche und unvoreingenommene Weise verbessert werden kann (durch das Identifizieren von Problemen und Gelegenheiten).
- Um zu sehen, wie ein Benutzer auf dein Spiel reagiert (was war für ihn verwirrend oder unklar und was hat ihn zufriedengestellt).
- Um Annahmen zu evaluieren.

Ein Designer könnte beispielsweise sagen: „Ich glaube, die Koop-Elemente im Spiel werden die Spieler glücklich machen. Aber ist das auch in der Praxis der Fall?“



Feedback



GUTES FEEDBACK

Konzentriert sich auf das Ziel.

- Beispiel: Du wolltest ein herausforderndes Erlebnis entwickeln, es war aber nicht herausfordernd.
- Hilf dem Designer, seine Ziele zu überprüfen und stelle diese Ziele in Frage, anstatt die Umsetzung in Frage zu stellen.
- Die Umsetzung ist meistens nicht die beste Repräsentation des Ziels, das ein Designer erreichen wollte.

Identifiziert Probleme (Beispiel: Ich habe Erfahrung X gemacht. Sie hat aus Grund Y meine Erwartungen nicht erfüllt).

Ist umsetzbar, spezifisch und basiert auf Zielen.

- „Dieses Element könnte besser sein“, ist weder umsetzbar noch spezifisch.
- Im Gegensatz dazu beschreibt die Aussage, „Das Element X hat das behebbare Problem Y, was wiederum nicht mit dem Ziel Z übereinstimmt“, klar ein spezifisches und behebbares Problem und verbindet es mit einem übergeordneten Ziel, das der Designer erreichen möchte.
- In diesem Kontext sind die Ziele in der Regel untrennbar mit dem „Zielpublikum“, den „Kategorien des Spaßes“, dem „Spielgefühl“ usw. verbunden.

SCHLECHTES FEEDBACK



Das hat mir nicht gefallen.

- Das „Warum“ fehlt.

Du solltest Folgendes tun.

- Es gibt viele Möglichkeiten, ein Problem zu lösen, nicht nur eine – vor allem bei der Entwicklung von Spielen.
- *Besser: Ich glaube, das könnte ein Problem sein und hier ist ein BEISPIEL für eine Lösung.*

Persönliche Angriffe und Verallgemeinerungen.

- „Du sorgst **immer** dafür, dass sich der Spieler dumm vorkommt, wenn er einen Fehler macht.“
- Feedback kann leicht als persönlicher Angriff gewertet werden. Gutes Feedback lässt den Designer außen vor und kritisiert stattdessen das Design.
- *Besser: „Die Spieler neigen dazu, sich dumm vorzukommen, wenn sie einen Fehler bei ihren Charakterkombos machen.“*



ALLGEMEINE TIPPS FÜR FEEDBACK

- Die Gefühle des Spielers sind nie falsch. Wenn ein Spieler wütend/glücklich ist, spielt es keine Rolle, ob in das Spiel glücklich machen soll – er fühlt, was er fühlt.
- Lass die Tester niederschreiben, was ihnen gefallen/nicht gefallen hat, welche Ersteindrücke sie gewonnen haben, welche Erwartungen sie hatten und ob diese Erwartungen erfüllt wurden oder nicht.

Allgemeine Tipps

- Gib dem Tester vorab nur die nötigsten Informationen über den Spieltest. Beim ersten Spieltest bestehen diese Informationen typischerweise nur aus den Regeln. Beim zweiten Spieltest sollten die Informationen auch die Ziele beinhalten, die es zu überprüfen gilt (sobald die Tester wissen, warum es im Spiel geht).
- Die Spieltests machen die Schüler verletzlich. Sei deinen Klassenkameraden gegenüber respektvoll, wenn du ihnen dein Feedback übermittelst. Und vergiss nicht: Feedback ist keine persönliche Kritik, kann jedoch auch negativ sein – versuch also, es nicht persönlich zu sein.
- Die Schüler werden unterschiedliche Meinungen zu den Dingen haben, die sie testen, und das ist auch in Ordnung! Unterschiedliche Spieler mögen unterschiedliche Kategorien des Spaßes und unterschiedliche Spielerlebnisse.



30 MIN

Spieltest eines anderen Spiels

Die Schüler testen das Spiel einer anderen Gruppe und schreiben die Ziele für ihr eigenes Spiel nieder.

1. **Die Schüler sollen drei Punkte niederschreiben, zu denen ihnen die anderen Schüler Feedback geben sollen.**

BEISPIELE

- Ist die Komplexität des Spiels angemessen niedrig?
 - Ist die Spieltiefe ab der Mitte des Spiels ausreichend?
 - Erfüllt das Spiel die Erwartungen der Gemeinschaft-Kategorie?
2. **Jede Gruppe wählt einen Vertreter aus, der zurückbleibt. Der Rest der Gruppe begibt sich zu einer benachbarten Gruppe, um deren Spiel zu testen.**

VERTRETER DER GRUPPE

- Ein Schüler bleibt zurück, um Notizen bezüglich des Spielerlebnisses zu machen. Dieser Schüler überreicht der anderen Gruppe das Blatt mit den Regeln und macht sich Notizen (zu Dingen, die verwirrend sind, das Spiel kaputtmachen oder das Tempo beeinträchtigen), mischt sich aber nicht weiter in den Spieltest ein.
 - Das soll zeigen, wo die Regeln noch klarer ausformuliert werden müssen.
3. **Nach dem Test befragt der Vertreter der Gruppe die Tester zu ihrem Spielerlebnis.**

GUTE FRAGEN:

- Hast du verstanden, was das Ziel oder die Siegbedingung war?
 - Hast du die Spielmechanik verstanden?
 - Gab es irgendetwas, das für dich unklar war?
 - Gibt es irgendetwas, das für dich immer noch unklar ist?
 - Wärest du daran interessiert, in Zukunft eine verbesserte Version dieses Spiels zu spielen?
 - Gibt es irgendetwas, das dir überhaupt nicht gefallen hat?
 - Gibt es irgendetwas, das dir wirklich gut gefallen hat?
 - **Wenn du eine Sache ändern könntest, was wäre das?**
4. **Führe einen Spieltest mit einer anderen Gruppe durch!**

20 MIN

Neue Version nach dem Spieltest

Die Schüler ziehen ihre Erkenntnisse aus dem Spieltest zur Rate und priorisieren die Dinge, die sie verbessern können.

- 1. Nach der Feedback-Runde kehren die Schüler zu ihren ursprünglichen Gruppen zurück.**
- 2. Die Schüler sollten:**
 - Bestätigen, welche Annahmen sich als richtig erwiesen haben.
 - Eine Liste der Dinge erstellen, die sie verbessern können oder ändern möchten.
- 3. Setze bei den Änderungen folgende Prioritäten: Von „Was muss dringend geändert werden“ bis „Was muss nicht so dringend geändert werden“.**
 - Die richtige Priorisierung des Feedbacks ist wichtig, da die Zeit bei der Entwicklung von Spielen begrenzt ist. Funktionen, die auf den ersten Blick unbedingt überarbeitet werden müssen, müssen ausgelassen werden, da andere Fehlerbehebungen eine höhere Priorität haben.
 - Vergleiche ein Problem, das die Spieler daran hindert, das Ende des Spiels zu erreichen (kritisch) mit einem Problem, das dafür sorgt, dass sich der Beginn des Spiels zu lange hinzieht (geringfügig).
- 4. Die Gruppen verteilen Aufgaben, um einige der Probleme basierend auf ihre Tragweite zu beheben.**

Lektion 5



Finale Version und letzter Spieltest

Die Schüler erstellen eine finale Version und testen dann weitere Spiele von anderen Gruppen. Sie schließen das Modul mit einer schriftlichen nachträglichen Spielanalyse ab.

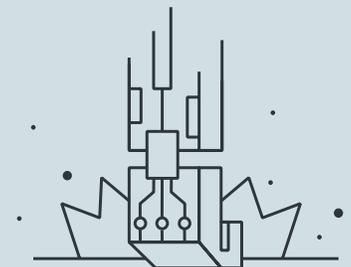
15 MIN

Letzte Anpassungen

Die Schüler nehmen letzte Änderungen an ihren Spielen vor und stürzen sich dann in einen vollständigen Spieltest, im Zuge dessen sie die Spiele der anderen spielen.

1. Die Schüler sollen innerhalb ihrer Gruppen letzte Änderungen an ihren Spielen vornehmen und diese testen. Dabei sollen sie sich an der Prioritätenliste der Probleme aus der vorherigen Lektion orientieren.
2. Die Schüler sollen ihr Spiel innerhalb ihrer Gruppe ein letztes Mal vollständig testen, um die Änderungen und den Spielverlauf zu überprüfen.

Das ist ein guter Zeitpunkt zur Überarbeitung der Regeln, des Aussehens und des Gameplays (vor allem des Tempos). Die Schüler sollen sicherstellen, dass ihr Spiel von Anfang bis Ende funktioniert.



45 MIN

Spieltest der gesamten Klasse

Die Schüler testen die Spiel der anderen Gruppen.

- 1. Jedes Gruppenmitglied fungiert einmal als Vertreter der Gruppe.**
 - Ermittle die Vertreter der Gruppen daran, dass sie zum Großteil nur beobachten und Notizen machen sollen.
- 2. Die anderen Gruppenmitglieder testen die Spiele der anderen Gruppen.**
 - Versuche, die Spiele von mindestens drei anderen Gruppen zu testen.

Hausaufgaben

Nachträgliche Spielanalyse

Entwickler veröffentlichen häufig nachträgliche Spielanalysen, um ihre Erkenntnisse aus dem Entwicklungszyklus aufzuzeichnen.

Diese nachträgliche Spielanalyse hat einen doppelten Zweck. Sie soll den Schülern die Möglichkeit geben, ihre eigenen Designentscheidungen zu evaluieren. Gleichzeitig gibt sie dem Vortragenden die Möglichkeit, die einzelnen Berichte über den Entwicklungszyklus zu bestätigen.

Die Schüler reichen ihre nachträgliche Spielanalyse als Teil ihrer Aufgabe ein.

Ergebnis

Die Schüler sollten über Folgendes nachdenken:

- **Dinge, die gut gelaufen sind.**
- **Dinge, die schlecht gelaufen sind.**
- **Dinge, die schwierig ausgesehen haben, dann jedoch besser funktioniert haben, als erwartet.**
- **Dinge, die einfach ausgesehen haben, dann jedoch schwieriger waren, als erwartet.**
- **Wichtige Designentscheidungen und warum sie getroffen wurden.**
- **Möglichkeiten zur Verbesserung der zukünftigen Entwicklungsprozesse.**

Selbst erfahrene Entwickler lernen bei jedem Spiel etwas Neues und finden Dinge, die sie in Zukunft besser machen können.

Bei der nachträglichen Spielanalyse sollten persönliche Probleme keine Rolle spielen. Zum Beispiel: X Personen haben ihre Charakterentwürfe nicht fertiggestellt, weshalb sich die Entwicklung meines Level-Designs verzögert hat.