



Projekt „Choose Your Player“

1. Einleitung und Grundidee

2. Benötigte Materialien & Vorbereitung

3. Ablauf des Projektes

Anhang: Weiterführende Links und Infos zu Tools

1. Einleitung und Grundidee:

Umfang: 40 - 48 h

Ziel: Demokratiebildung mit Games

Zielgruppe: 16 bis 27 Jahre, Grundkenntnisse Englisch

Hintergrund und Ziele:

Digitale Spiele sind ein wichtiger Teil der Lebenswelten vieler Jugendlicher. Doch wer hat schon mal ein eigenes Game entwickelt? Dazu gibt es beim Game Jam „Choose Your Player“ die Chance.

Große Games brauchen in der Entwicklung nicht selten mehrere Jahre. Ein Game Jam ist dagegen ein zeitbegrenztes Event, mit dem Ziel, ein eigenes Spiel zu einem bestimmten Thema zu entwickeln.

Beim Thema "Wahlen und Demokratie“ können Nachwuchs-Entwicklerinnen und -Entwickler eigene Spielkonzepte ausarbeiten und tiefgehende Diskussionen über Spiel-Design führen. Ob Pixel-Game oder Text-Abenteuer: Egal, wie die Teilnehmenden das Thema verarbeiten wollen, ihnen bleiben nur knapp 48 h.

Nebenbei können sich die Teilnehmenden auch mit Expertinnen und Experten aus der politischen Bildung und Games-Entwicklung austauschen. Nach der Arbeitsphase werden die Spiel-Ideen vorgestellt, gemeinsam getestet und natürlich gespielt. Es müssen keine fertigen Spiele entstehen, auch Prototypen vermitteln die Ideen der Entwickler-Gruppen. Ein Game Jam ist ein freies Format. Die Teilnehmenden machen ihre eigenen Regeln. Regelmäßige Mahlzeiten sind eingeplant, sind aber kein Muss. Es gibt auch kein vorgeschriebenes Ende für die Jam-Phasen. Aufeinander und auf die Gesundheit achten, ist ein wichtiger Aspekt. Auch sind professionelle Modelling-Tools nicht empfohlen. Oft ist die Game-Idee mit einfachen Tools (siehe Anhang) besser dargestellt.

Benötigte Materialien und Vorbereitung:

- Arbeitsräume und Schlafräume
- Notebooks / Kopfhörer / Tablets





- PCs/Laptops/SD Karten oder USB-Sticks
- Obst / Snacks / Getränke
- Flipchart / MiroBoard / Stifte

2. Beispiel-Ablauf des Projektes

Dauer	
Tag 1	
16 00	Anreise
17 00	Snacks und Buffet
18 00	Eröffnung und Kennenlernen
19 00	Brainstorming und Gruppenfindung
20 00	Ideen-Sammlung in den Gruppen
Tag 2	
09 00	Frühstück
10 00	AMA mit politischen Bildner*innen (Ask me Anything)
11 00	Game Jam Phase
13 00	Mittagessen
14 00	Game Jam Phase
15 00	Feedback-Möglichkeit : Pitch vor Externen (Kurz-Vorstellung) Förderlich für die Arbeitsphase ist eine Rückmeldung von außen zu den eigenen Ideen oder Designs.
16 00	Game Jam Phase
19 00	Abendessen
20 00	Game Jam Phase
Tag 3	
09 00	Frühstück
10 00	Game Jam Phase
13 00	Snacks
13 30	Game Jam Phase - Finalisierung
15 00	Präsentation der Prototypen
16 00	Verabschiedung

Weiterführende Links zu *Tools*:

- Mit **Scratch** können im Browser 2D Games aus Vorlagen und mit Anleitung gestaltet werden.
<https://scratch.mit.edu/>
- In **CoSpaces** können 3D Umgebungen inkl. physikalischer Bedingungen per Drag n Drop gestaltet werden und sowohl per Blocks (ähnlich zu **Scratch**) als auch per TypeScript und



Python gecoded werden. Bearbeitung und Nutzung komplett im Browser.

<https://edu.cospaces.io/XMW-YWA>

- In **RecRoom** kann man mit und ohne VR arbeiten (und auch auf Android, XBOX, PS, iOS). Objekte lassen sich in 3D zeichnen, Programm-Code liegt direkt im Raum und ist besonders beeindruckend. Neben Singleplayer lassen sich besonders Multiplayer gut umsetzen.
<https://recroom.com/>
- **Pocket Platformer**: Für Sidescroller - Egal ob Jump'n'Run oder narrativ. Eigene Grafiken lassen sich im Pixel-Editor zeichnen, Mechaniken sind schon enthalten, können aber angepasst werden. Besonders gut: Durch mehrere Level-End-Flaggen können Level miteinander "verwoben" werden. <https://the-l0bster.itch.io/pocket-platformer>
- **môsi**: Wie bitsy, aber mit Sound: Viel verzweigte Geschichten, frei begehbare Welten, simples Coden und eigene Grafiken und Musik. Perfekt für Zelda-artige Games.
<https://zenzoa.itch.io/mosi>
- **GDevelop** ist eine schnelle Entwicklungsumgebung, direkt im Browser oder als Download. Erlaubt so ziemlich alles, was man mag und hat eine sehr starke visual scripting Sprache, die leicht zu verstehen ist. <https://gdevelop.io/>
- Der **RPG Paper Maker** ist kostenlos und in 3D! Entweder aus den bestehenden Grafiken bedienen oder neue malen, in Leveln anordnen und Geschichte schreiben. Die klassischen Spielmechaniken mit Aufleveln, Begleitenden, Kämpfen etc. sind alle schon bereit. <https://rpg-paper-maker.com/>
- **Flickgame** ist perfekt für schnelle Point'n'Click Abenteuer. Wirkt sehr simpel, kann aber recht anspruchsvoll werden - Besonders wenn man Wert auf Grafik und Inhalt legt. Hier werden Bilder miteinander über klickbare Farben verlinkt.
<https://www.flickgame.org/index3.html>
- Mit **Twine** könnt ihr interaktive Geschichten schreiben. Der Editor kann mit HTML/CSS ergänzt werden um rudimentär Grafiken und Sounds einzubinden. Eignet sich hervorragend für komplexe Geschichten. <https://twinery.org/>
- In **bitsy** lassen sich all Grafiken in Pixeln zeichnen und animieren. Es ist perfekt um schnell, narrative Spiele zu erstellen, Labyrinth, Escape Rooms, etc.. Alles was Zelda-artig ist. Besonders das Programmieren fällt hier einfach, kann aber komplex werden. <https://bitsy.org/>
- ...