Mein eigenes Scratch-Spiel

Leitfaden zur Spiele-Entwicklung in Scratch

Name: Name

Testgruppe: Name | Name | Name

digikids.de

gemeinsam digital wachsen

❶ Finde 4 verschiedene **Spielprinzipien** und Beispiele

Name

digikids.de
gemeinsam digital wachsen

1. gehe zur **Recherche** auf https://scratch.mit.edu/explore/projects/all
2. **teste viele** verschiedene **Spiele** der Scratch-Kommunity
3. **notiere** dir **4** verschiedene **Spielprinzipien** und was dich daran begeistert in **Titel** und **Beschreibung**
4. notiere dir den **Link des Spiels**, das dieses Spielprinzip deiner Meinung nach am **besten** umsetzt
5. **entscheide** dich zum Abschluss **für eines** der Spielprinzipien und **markiere es** mit dem Punkt daneben

1. Spielprinzip	**Titel 1. Spielprinzip** ○	3. Spielprinzip	**Titel 3. Spielprinzip** ○
1. Beschreibung	Beschreibung 1. Spielprinzip	3. Beschreibung	Beschreibung 3. Spielprinzip
1. Link	Link 1. Spielprinzip	3. Link	Link 3. Spielprinzip
2. Spielprinzip	**Titel 2. Spielprinzip** ○	4. Spielprinzip	**Titel 4. Spielprinzip** ○
2. Beschreibung	Beschreibung 2. Spielprinzip	4. Beschreibung	Beschreibung 4. Spielprinzip
2. Link	Link 2. Spielprinzip	4. Link	Link 4. Spielprinzip

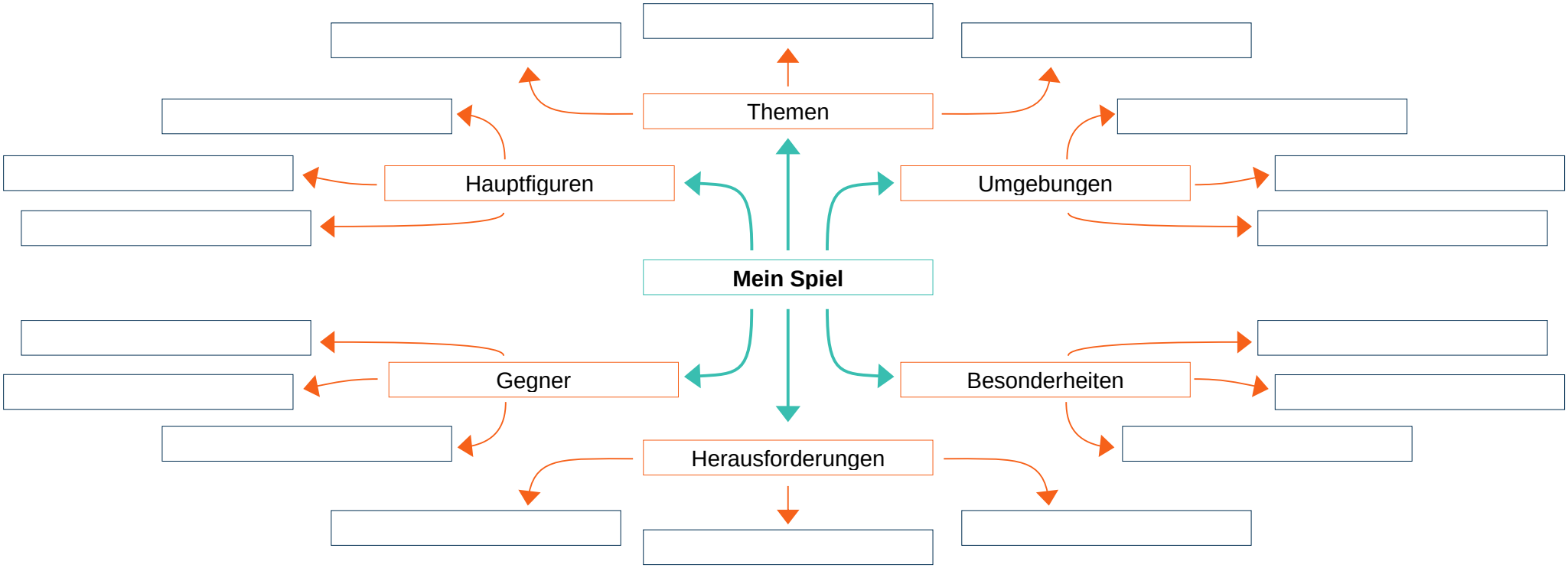
Hinweis: bitte speichere dieses Dokument regelmäßig auf in deinen Dateien auf deinem Computer oder USB-Stick ab, damit deine Eintragungen gesichert sind.

digikids.de
gemeinsam digital wachsen

❷ Ideenfindung

Name

Welche **Ideen** hast du für **dein Spiel?** Sammle deine Ideen in dieser **Mind-Mapp.**



❸ Spielziel formulieren

Formuliere hier in wenigen Sätzen **was dein Spiel erreichen soll:**

Beispiel: *Mein Spiel soll den Spieler herausfordern durch geschickte Steuerung durch ein Labyrinth (das sich im Hintergrund bewegt) Hindernisse zu überwinden und dabei Punkte zu sammeln.*

Ziel meines Spiels ist es,

digikids.de
gemeinsam digital wachsen

❹ **Steuerung** planen

Name

Wie wird dein Spiel **gesteuert?** Mit welcher **Eingabe** wird bei bestimmten Figuren welche **Funktion ausgelöst?** Falls es dir hilft, kannst du in **Sratch** bereits **Skizzen** anfertigen.

Die Spieler-**Eingabe**	oder das Programm-**Ereignis**	löst diese **Funktion** aus	und beeinflusst dabei diese **Figuren**
Mauszeiger			
Mausklick			
Taste Pfeil nach oben			
Taste X			

Beispiel:

*Wenn ich die **Leertaste drücke***		***Springe ich** in die Höhe*	*mit meiner **Katzen-Figur***
	*Wenn **graue Fläche berührt***	*bleibe **darauf stehen***	***Katzen-Figur** und **Hintergrund***

❺ **Steuerung** programmieren

1. Öffne nun **Scratch** und beginne dein geplantes Spiel umzusetzen.
2. **Male** oder wähle am besten zuerst deine **Figuren** und **Hintergründe**.
3. Überlege dir anschließend mit welchen **Code-Blöcken** du jede oben beschriebene **Funktion** umsetzen kannst.
4. Programmiere die **Funktionen** in den entsprechenden Figuren und Hintergründen und teste jede Funktion für sich direkt durch.
5. Bildet **Dreier-Gruppen** und **unterstützt** euch **gegenseitig**, falls ihr nicht weiter kommt. Falls ihr ein Problem nicht zu dritt gelöst bekommt, fragt euren Coach.

Name

digikids.de
gemeinsam digital wachsen

❻ Testen lassen

Wenn ihr denkt, dass eure Spiele **fast fertig** sind, tauscht in euerer Dreier-Gruppe reihum die Plätze und **testet alle eure Spiele** gegenseitig intensiv für jeweils mindestens 10 Minuten. **Schreibt** dabei **auf**, was euch **positiv** auffällt und zur **Verbesserung** einfällt.
Vergebt zum **Vergleich** und zur Verbesserung **positive Punkte** (1 eher schlecht bis 5 super gut) für die genannten Bereiche des Spiels.

Name	Datum	Steuerung zuverlässig	Spielziel klar & erreichbar	Spaßfaktor	Was läuft gut?	Vorschläge zur Verbesserung und Erweiterung	Gesamtwertung
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5
		1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5			1 2 3 4 5

❼ Verbessern

Nimm die **Rückmeldungen** deiner Testpersonen ernst, **verbessere dein Spiel**, wenn möglich und versuche auf die Vorschläge zur Verbesserung einzugehen.
Ihr könnt das **Testen** und **Verbessern** auch gern **mehrmals durchführen**.

❽ Präsentieren

Überlege dir einen passenden **Titel für dein Spiel** und trage ihn oben auf der ersten Seite ein. **Präsentiere** deine **Ziele** und **Fortschritte** mit Hilfe dieser Dokumentation. Anschließend **führst** du allen Teilnehmenden **dein Spiel vor.**

❾ Helfen lassen und Teilen

Falls etwas nicht so geklappt hat, wie du es wolltest, kannst du dir sicher sein, dass wir dir sehr gerne helfen, wenn du deinen Coach fragst oder uns kontaktierst.

Wir würden uns auch sehr über Rückmeldungen zu diesem Leitfaden freuen – und vielleicht bist du auch so stolz auf dein eigenes Spiel, dass du sie uns zusenden möchtest?

Selbstverständlich kannst du dein eigenes Spiel auch selbst in der Scratch-Community veröffentlichen.
Erwähne und verlinke digikids-de dort gern.

So bleiben wir in Kontakt:

An: hallo@digikids.de
https://instagram.com/digikids.de
https://facebook.com/digikids.de
https://digikids.de