

# Computerspiele

## Von der Idee zum fertigen Produkt

Stefan Lohner – Ellenrieder-Gymnasium Konstanz

### Die Theorie

Computerspiele haben sich vom Nischenprodukt zum Massenmedium entwickelt. Seit einigen Jahren überflügelt der Umsatz der Computerspielebranche sogar den der Filmfabrik in Hollywood. Längst sind Computerspiele zum kulturellen Phänomen geworden, vom Egoshooter bis zu Social Gaming.

Wir blicken hinter die Kulissen der Spieleindustrie und beleuchten die verschiedenen Schritte der Entwicklung eines Computerspiels. Wir werden sehen, dass die verschiedensten Disziplinen zusammenarbeiten müssen um ein modernes Spiel zu entwickeln.



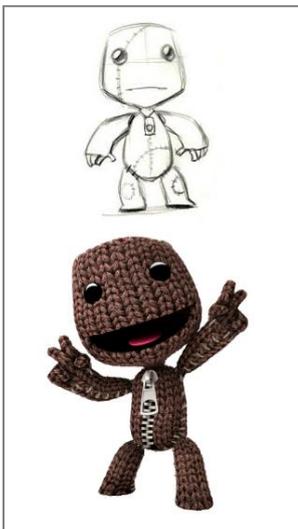
Szene aus Rayman Legends.  
Quelle: PCGames

### Die Praxis

Neben diesem theoretischen Teil wollen wir selbst in die Spieleentwicklung einsteigen. Wir erstellen in kleinen Gruppen eigene Computerspiele, von der Idee über Grafik, Musik und Programmierung bis hin zum Betatest und der Veröffentlichung des fertigen Spiels.

Dazu benutzen wir die Software GameMaker. Wir erlernen dort die Grundlagen der objektorientierten Programmierung, die heute in allen Spielen verwendet wird.

Zu guter Letzt befassen wir uns mit dem Thema Kreativität. Woher kommen gute Ideen und wie kann man die eigene Kreativität steigern?



Vom Entwurf zur fertigen Version  
von Sackboy aus Little Big Planet.  
Quelle: Media Molecule

### Voraussetzungen

- Gute Grundkenntnisse im Umgang mit dem Computer (Programmierkenntnisse *nicht* erforderlich)
- Keine Angst vor neuen Herausforderungen
- Bereitschaft auch über die 2 Stunden pro Woche hinaus an eurem Projekt zu arbeiten
- Teamfähigkeit

Die AG findet an jedem zweiten Samstag von 11 bis 14 Uhr  
im Computerraum des Ellenrieder-Gymnasiums Konstanz statt.

Nachfragen und Anmeldung per Mail an: [lohner@eg.schulen.konstanz.de](mailto:lohner@eg.schulen.konstanz.de)