



# HANDREICHUNG GAME-PRODUKTION

## Twine

Das frei verfügbare Programm Twine erlaubt es, in Windeseile eigene interaktive Geschichten zu konstruieren: Einfach Textpassagen einpflegen und mögliche Entscheidungen und Wahlmöglichkeiten der Spielenden im Text in doppelte eckige Klammern setzen, und schon wird aus einem Text eine spielbare Geschichte.

Sollen in einem Textkasten z. B. zwei verschiedene Varianten des Spielverlaufs erzeugt werden, dann könnte der Text etwa so aussehen:

„Du stehst vor einem Haus.  
Möchtest Du nach [[Norden]] oder nach [[Süden]] gehen?“

Twine macht dann aus „Norden“ und „Süden“ jeweils eine auswählbare Möglichkeit und erstellt auch gleich die erforderlichen, weiterführenden Textkästen.

Ist dieser maximal einfache Grundmechanismus einmal verinnerlicht, nehmen die eigenen interaktiven Erzählungen nicht nur blitzschnell Gestalt an – sie können auch immer komplexer werden, denn Twine erlaubt auch das Einbinden von Bildern und Tönen oder komplexere Programmierkniffe wie Inventare, Punktzahlen oder gemerkte Entscheidungen. Für diese komplizierteren Mechanismen sind allerdings eine detailliertere Einarbeitung und/oder Programmierkenntnisse hilfreich und erforderlich.

Mit Twine entstehen also schnell Geschichten zum Durchklicken, aber auch Mehrspieler\_innenexperimente wie *In der U-Bahn*, Quizspiele wie *How much do you know about Europe?* oder eine Vielzahl anderer Storytelling-Projekte. Twine ist nicht nur kostenlos, sondern läuft auch auf fast jedem PC. Die entstandenen Spiele können als HTML-Dateien wiederum auf den meisten Endgeräten verwendet werden.

Twine ist unter [www.twinery.org](http://www.twinery.org) kostenlos verfügbar. Dort finden sich auch zahlreiche Tutorials und Diskussionsforen, die sowohl beim schnellen Einstieg als auch bei komplexeren Fragen weiterhelfen.

## Flickgame

Flickgame ist ein weiteres frei verfügbares, webbasiertes Tool, das zunächst wie ein einfaches Malprogramm daherkommt, mit dem kleine Bilder und Szenen gestaltet werden können.

Der Clou ist aber, dass die erstellten Bilder danach untereinander verlinkt werden können, und zwar durch die im Bild verwendeten Farben. Damit lassen sich in Windeseile kleine Bildergeschichten erstellen, in denen die Nutzenden von Bild zu Bild durch die Geschichte navigieren können. Gleichzeitig sind aber auch etwas komplexere Grafikadventures durch Bewegung von Raum zu Raum und mit einfachen Bilderrätseln möglich.

Die Funktionsweise von Flickgame erläutert die LAG Jugend und Film genauer in diesem Video-Tutorial: <https://youtu.be/49uqiUlsuLc>.

Einige konkrete Beispiele bietet außerdem dieser Artikel der LAG Jugend und Film: <https://www.lag-jugend-und-film.de/tool-tipp-flickgame>.

Die fertigen Flickgame-Spiele werden im HTML-Format abgespeichert und laufen dann auf fast allen Browsern problemlos.

Flickgame ist kostenlos verfügbar unter <https://flickgame.org/>.

## Bitsy

Ein weiteres frei verfügbares Werkzeug, mit dem leicht eigene digitale Games und Geschichten erstellt werden können, ist Bitsy. Auf den ersten Blick erinnern die Arbeitsergebnisse hier an die Zeichensatzgrafik aus PC-Urzeiten, da die ganze Spielwelt aus 8x8 Pixeln großen Kacheln zusammengebastelt ist. Spielfiguren, Gegenstände oder Hintergründe müssen also in dieses Format passen oder sich zumindest aus mehreren Kacheln zusammensetzen lassen. Dabei ist Kreativität gefordert, während das historische Äußere der Spiele, die man mit Bitsy bauen kann, ein Stück weit den Reiz der Software ausmacht.

Abseits der Grafik lassen sich mit dem webbasierten Bitsy-Editor schnell kleine Räume bauen und verlinken, in denen sich Spielfiguren dann bewegen, kommunizieren oder Dinge einsammeln. Damit eignet sich Bitsy kaum für Actionspiele, sehr wohl aber für interaktive Geschichten oder Grafikadventures im Retro-Look. Ein Beispiel: <https://lagjugendundfilm.itch.io/its-a-big-lake>.

Die Software läuft dabei im Internetbrowser, die erstellten Geschichten lassen sich einfach als HTML-Dateien exportieren und hinterher auch wieder importieren, wenn daran weitergearbeitet werden soll. Alles in allem ist Bitsy ein leicht verfügbares und recht zugängliches Tool.

Bitsy ist kostenfrei unter <http://ledoux.io/bitsy/editor.html> verfügbar. Ein ebenso ausführliches wie empfehlenswertes Tutorial in deutscher Sprache von Nele Hirsch findet sich unter <https://ebildungslabor.de/blog/bitsy/>.

## Scratch

Wer nicht nur ein kleines Spiel entwickeln, sondern auch die Grundlagen des Programmierens anschaulich erlernen möchte, der sollte unbedingt Scratch ausprobieren. Die Entwickler\_innen haben sich dabei einiges einfallen lassen.

„Mal eben ein Spiel programmieren“ – klingt ziemlich kompliziert. Scratch vereinfacht das Ganze aber so, dass durch das Aneinanderreihen vorgefertigter Logik-Bausteine ein erstes Game entstehen kann. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: Erzählgeschichten, ein Musikinstrument programmieren, ein Jump ‘n’ Run oder auch Fangspiele sind möglich.

Ein einfaches Beispiel-Scratch, entstanden anlässlich der Game Days Osnabrück 2019, gibt es z. B. hier: <https://scratch.mit.edu/projects/320830984>.

Das Tool bietet zahlreiche Hintergründe für eigene Welten. Wer aber selbst kreativ sein möchte, kann auch eigene Grafiken einbinden.

Scratch ist frei verfügbar unter <https://scratch.mit.edu/>. Einige Anregungen für mögliche Spiele und Projekte gibt es unter <https://scratch.mit.edu/explore/projects/all> – einfach die Spiele anklicken und den Schau hinein-Button klicken. Unter <https://scratch.mit.edu/ideas> findet sich eine Übersicht zu den Grundlagen von Scratch.