

# Grundlagen

Basisinformationen zum Spiellabor

- [Willkommen im Spiellabor!](#)
- [Spiellabor Kennungen](#)
- [Software Nutzungsregeln](#)
  - [Spiellabor Minecraft Server](#)
  - [Minecraft im Spiellabor](#)
  - [Roblox im Spiellabor](#)
  - [Spiellabor Discord](#)
  - [Coding Guidelines](#)

# Willkommen im Spiellabor!

## Was dich erwartet

Im Spiellabor geht es im Kern darum, dir zu zeigen und dich dabei zu unterstützen **eigene Spiele zu entwickeln**. Grundvoraussetzung für eine längerfristige Teilnahme am Spiellabor ist also das **du dich für die Entwicklung von Spielen interessierst und nicht nur dafür Spiele zu spielen!**

Spiele zu entwickeln ist eine sehr anspruchsvolle Aufgabe und oft nicht leicht. Programmieren lernen, Spielkonzepte aufschreiben(!) oder Grafiken animieren kann und wird dir nicht immer Spaß machen.

Versuche trotzdem bei der Sache zu bleiben und vor allem störe nicht die anderen Laboranten bei ihren Projekten!

### Denk immer daran:

- Du bist freiwillig hier weil du etwas über Spieleentwicklung lernen willst!
- Du wirst im Spiellabor nicht dazu gezwungen an etwas zu arbeiten was dich nicht interessiert, ob du also etwas lernst oder nicht liegt in erster Linie bei dir!

## Dein Einstieg in das Spiellabor

Das Spiellabor findet **vier mal im Monat** immer am Freitag von **17-19 Uhr in der Medienwerkstatt Leipzig** statt.

### Kennenlerntermin

Du kannst dich [hier](#) unverbindlich und kostenfrei zu einem ersten Kennenlerntermin anmelden. Dort erstellst du dein Startprojekt. Beim Startprojekt geht es nicht darum direkt ein tolles Spiel zu erstellen sondern dich mit der **Construct 3 Game Engine** vertraut zu machen und herauszufinden ob es dir im Spiellabor gefällt.

<https://www.youtube.com/embed/CaskqwlJzwQ>

# Laborant werden

Um Laborant zu werden musst du/deine Eltern [hier](#) eine Medienwerkstatt-Card erwerben.

## Was ist die Medienwerkstatt-Card?

Mit dieser Karte erhältst du eine Mitgliedschaft für das Spiellabor und du kannst wöchentlich teilnehmen. Mit der Mitgliedschaft kannst du aber auch zu unseren anderen wöchentlichen Angeboten in der Medienwerkstatt kommen, wenn du möchtest. Du meldest dich einmal für ein halbes Jahr an und loggst dich dann mit deiner Karte immer nur vor Kursbeginn ein. Die Karte erhältst du an deinem ersten Tag bei uns.

Preis: 50 Euro

Laufzeit: 6 Monate

**Denke daran das du nur am zweiten Termin im Spiellabor teilnehmen kannst wenn du eine Medienwerkstatt-Card erworben hast!**

# Laboreinführungsvideo

Als Laborant gibt es ein paar Dinge zu beachten, zusammengefasst in diesem Video:

<https://www.youtube.com/embed/ErX11CUNST8>

# Spiellabor Kennung, Laborkarte und Dienste

Am **Anfang des zweiten Termins** bekommst du von der **Laborleitung** eine **Laborkarte mit deiner Kennung** ausgehändigt und du erfährst das **Laborpasswort** um auf alle **Spiellabor Dienste** zugreifen zu können. Die **Laborkarte bleibt dabei Eigentum des Spiellabors** und **muss wenn du nicht mehr im Spiellabor aktiv bist zurückgegeben werden**. Sollte die Karte nicht innerhalb von einem Monat nach Ende deiner Mitgliedschaft wieder im Besitz des Spiellabors sein, berechnen wir eine Gebühr von 50 Euro.

Bei allen Spiellabor Diensten kannst du dich mit deiner **Kennungs-Email** und dem **Laborpasswort** einloggen. Hast du z.B. die Kennung alphaRot loggst du dich mit [alpharot@spiellabor.org](mailto:alpharot@spiellabor.org) und dem Laborpasswort bei allen **Spiellabor Diensten** ein.

Sollte der Login einmal nicht funktionieren nutze statt deiner Kennung "laborant@spiellabor.org" mit dem Laborpasswort als Login.

Möchtest du Construct 3 zuhause in der Vollversion nutzen, kannst du dich als Laborant mit dem login **spiellabor** und dem **Laborpasswort** [im Construct 3 Editor](#) einloggen.

# Die Spiellabor Dienste

## Spiellabor Cloud

In der Spiellabor Cloud kannst du deine Projekte und Dateien abspeichern und hast so auch von Zuhause über den Browser darauf zugriff. Du kannst z.B. auch Dateien die du Zuhause erstellt hast in die Cloud hochladen sodass du sie im Spiellabor zur Verfügung hast.

Der einfache Zugriff auf die Cloud wie im Spiellabor ist auch über den **Seafile Client** möglich:

<https://www.youtube.com/embed/WykMKhlqI6k>

## Spiellabor Plan

Hier planst du deine Spiellabor Projekte und kannst deine Ideen und Vorhaben festhalten. Im Plan sollte IMMER aktuell festgehalten sein womit du dich gerade beschäftigst!

## Spiellabor Wiki

Im Wiki kannst du alles wichtige zum Spiellabor nachlesen und auch eigene Seiten anlegen z.B. wenn du ein Pen and Paper Rollenspiel vorbereitest. Auch findest du hier Anleitungen und Erklärungen zu Programmen, Veranstaltungen und vieles mehr.

# Dein Start als Laborant

Als Laborant hast du nun drei Möglichkeiten wie es für dich im Spiellabor weitergeht, du kannst:

- dein Laborprojekt zusammen mit der Laborleitung planen und mit der Entwicklung beginnen
- dir einen Quest aussuchen und damit starten

- ein Vorhaben planen und mit der Laborleitung besprechen, falls die Laborleitung deinem Vorhaben zustimmt kannst du dann daran arbeiten

# Das Laborprojekt

Das Laborprojekt ist dein individuelles Projekt, dies kann die Entwicklung eines eigenen Spiels sein oder das schreiben einer interaktiven Geschichte. Wichtig ist das es etwas mit der Entwicklung von Spielen zu tun hat und etwas ist an dem du langfristig arbeiten möchtest!

Es gibt dabei aber ein paar Dinge zu beachten:

- Laborprojekte werden bevor sie begonnen werden im Spiellabor Plan geplant!
- Laborprojekte sollten nicht leichtfertig eingestellt werden, die Laborleitung kann entscheiden das das Projekt nur gegen Verlust eines Lebens eingestellt und ein neues begonnen werden kann.
- Laborprojekte werden beim Spiellabor Game Fest präsentiert ( euren Eltern, Freunden und anderen Gästen)
- Ob du mit deinem Laborprojekt beginnen kannst entscheidet die Laborleitung
- Laboranten müssen kein Laborprojekt haben, du kannst dich auch erstmal auf Quests konzentrieren

# Quests

Quests sind kleine Aufgaben bei denen du etwas über Programme oder die Spielentwicklung lernen kannst.

Die Quests kannst du dir im Spiellabor Plan ansehen und aussuchen an welchen du absolvieren mochtest.

Quests geben dir eine bestimmte Anzahl XP. Die Höhe der XP ist dabei davon abhängig wie anspruchsvoll oder aufwendig die Quest ist.

# Vorhaben

Vorhaben sind Dinge mit denen du dich beschäftigen möchtest die aber nicht in einem Quest behandelt werden und sich nicht als Laborprojekt eignen. Ein Beispiel wäre z.B. das du eine neue Programmiersprache lernen möchtest und daher vorhast die Zeit im Spiellabor zu nutzen um ein paar Tutorials umzusetzen. Ein Vorhaben sollte immer einen klaren zeitlichen Rahmen haben ( z.B. zwei Spiellabor Termine, es sollte ein klares Ziel geben z.B. ein kleines Programm in der Programmiersprache schreiben) und ein Zusammenhang mit dem Spiellabor sollte erkennbar sein. Vorhaben müssen im Spiellabor Plan selbständig geplant werden. Die Planung muss der Laborleitung vorgelegt werden, diese entscheidet ob das Vorhaben umgesetzt werden darf!

# Leben

Jeder Laborant hat drei Leben, es gibt keinen regulären Weg verbrauchte Leben wiederherzustellen. Leben können von der Laborleitung bei grobem Fehlverhalten entzogen werden. Verliert der Laborant das letzte Leben endet seine Spiellabor Mitgliedschaft, seine Daten werden gelöscht und er kann an keinen weiteren Spiellabor Veranstaltungen mehr teilnehmen.

## Spiellabor Trainee und Seniors

Du kannst den Status "Trainee" erhalten wenn du folgende Kriterien erfüllst:

- mindestens 50.000 XP
- ein Laborprojekt erfolgreich abgeschlossen
- mindestens 14 Jahre alt

### ODER

- Direkteinstieg als Trainee nach [Kennenlernertermin](#) aufgrund von bestehenden Fähigkeiten
- Einladung durch die Laborleitung

### Vorteile des Trainee Status:

- Erlaubnis zur freie Nutzung von 3D Engines zur Entwicklung der Projekte (Unreal, Unity, Godot)
- Erlaubnis zur freien Nutzung von 3D Modeling Software wie Blender etc.
- **zusätzlicher Spiellabor Termin am Mittwoch von 16-18 ggf. 20 Uhr mit Thementagen und regulärer Pen and Paper Runde**
- Erlaubnis zur freien Nutzung von Minecraft für Vorhaben und Laborprojekte
- Mitentwicklung des Spiellabor Minecraftservers
- Erlaubnis zum freien Testen von verfügbaren Spielen
- Zugang zum Spiellabor Steam Account und den dortigen Spielen

### Pflichten eines Trainees

- Grundsätzliche Bereitschaft am Spiellabor Freitagstermin andere Laboranten mit ihrem Wissen zu unterstützen
- Mitarbeit am GFP Gemeinschaftsprojekt

## Spiellabor Senior

- Den Senior Status erhalten Laboranten die erfolgreich ein Spiel oder eine App veröffentlicht haben. Als veröffentlicht gilt das Spiel / die App wenn sie auf Steam, im Google Play Store oder bei itch.io veröffentlicht wurde und mindestens 10 Rezensionen /

Bewertungen erhalten hat.

# Spiellabor Kennungen

# Laborantenkennung

Als Laborant erhältst du von der Laborleitung eine Spiellabor Kennkarte mit deiner Spiellabor Kennung.



Die Kennung besteht aus zwei Zeichen, der erste ist ein griechisches Zahlzeichen z.B. "α" gesprochen "alpha". Danach folgt ein Buchstabe in eckigen Klammern z.B. [R] für "Rot".

Ausgeschrieben lautet deine Kennung dann: "alphaRot".

Zu jeder Kennung gehört eine emailadresse "alphaRot@spiellabor.org", zusammen mit dem aktuellen Laborantenpasswort kannst du dich damit bei allen Spiellabor Diensten einloggen.



[spiellabor.org](https://spiellabor.org)  
[mail@spiellabor.org](mailto:mail@spiellabor.org)  
[cloud.spiellabor.org](https://cloud.spiellabor.org)  
[links.spiellabor.org](https://links.spiellabor.org)  
[codecks.spiellabor.org](https://codecks.spiellabor.org)  
[discord.spiellabor.org](https://discord.spiellabor.org)  
[twitch.tv/spiellabor\\_leipzig](https://twitch.tv/spiellabor_leipzig)  
[instagram.com/spiellabor](https://instagram.com/spiellabor)



Discord

$\alpha$	[R]	alphaRot	alphaRot@spiellabor.org
	[G]	alphaGruen	alphaGruen@spiellabor.org
	[B]	alphaBlau	alphaBlau@spiellabor.org
	[Y]	alphaGelb	alphaGelb@spiellabor.org
	[S]	alphaSchwarz	alphaSchwarz@spiellabor.org
alpha			

$\beta$	[R]	betaRot	betaRot@spiellabor.org
	[G]	betaGruen	betaGruen@spiellabor.org
	[B]	betaBlau	betaBlau@spiellabor.org
	[Y]	betaGelb	betaGelb@spiellabor.org
	[S]	betaSchwarz	betaSchwarz@spiellabor.org
beta			

$\gamma$	[R]	gammaRot	gammaRot@spiellabor.org
	[G]	gammaGruen	gammaGruen@spiellabor.org
	[B]	gammaBlau	gammaBlau@spiellabor.org
	[Y]	gammaGelb	gammaGelb@spiellabor.org
	[S]	gammaSchwarz	gammaSchwarz@spiellabor.org
gamma			

$\delta$	[R]	deltaRot	deltaRot@spiellabor.org
	[G]	deltaGruen	deltaGruen@spiellabor.org
	[B]	deltaBlau	deltaBlau@spiellabor.org
	[Y]	deltaGelb	deltaGelb@spiellabor.org
	[S]	deltaSchwarz	deltaSchwarz@spiellabor.org
delta			

$\theta$	[R]	thetaRot	thetaRot@spiellabor.org
	[G]	thetaGruen	thetaGruen@spiellabor.org

$\lambda$	[R]	lamdaRot	lamdaRot@spiellabor.org
	[G]	lambdaGruen	lambdaGruen@spiellabor.org



# Software Nutzungsregeln

# Spiellabor Minecraft Server

Das Spiellabor hostet einen eigenen bzw. mehrere Minecraft Server.

unter leipzig-in-blocks.de läuft momentan eine 1.20.2 Paper Spigot Server.

Die Laboranten mit den Kennungen alphaGruen und omegaRot haben administrativen Zugriff auf den Server.

# Minecraft im Spiellabor

Da Minecraft ein großes Ablenkungspotential birgt und die Vergangenheit gezeigt hat das die meisten Laboranten keine erfolgreichen Minecraft Projekte umsetzen ist die Nutzung von Minecraft im Spiellabor in Projekten stark limitiert.

**Voraussetzung zur Nutzung von Minecraft** als Entwicklungstool ist der **Senior Status**. Eigene Minecraftprojekte wie die Entwicklung von Adventure Maps, Servern, Modpack o.ä. sind NUR Seniors möglich!

Bevor Seniors mit ihrem Minecraft **Vorhaben oder Laborprojekt** starten können ist **zwingend die Erlaubnis der Laborleitung** einzuholen und das **Projekt MUSS ausführlich im Plan beschrieben sein**, einschließlich einer Schätzung wann das Projekt voraussichtlich fertig umgesetzt ist.

**Jede unabgesprochene Nutzung von Minecraft im Spiellabor führt zum sofortigen Verlust eines Lebens!**

Generell gilt:

- es muss der **MultiMC Launcher** verwendet werden
- Minecraft kann nur an den **Workstations Alpha, Beta, Gamma, Delta, Sigma oder Omega** oder den **Laptops Schenker Alpha und Schenker Beta** genutzt werden
- für die Projektumsetzung nicht essenzielle Anpassungen an Minecraft sind vom Laboranten selbst durchzuführen, sollte er oder sie nicht selbständig in der Lage sein die gewünschten Änderungen vorzunehmen so ist die Projektplanung anzupassen oder das Projekt zu beenden!
- **Andere Projekte an den Workstations und Laptops haben IMMER Vorrang vor Minecraftprojekten**, sofern diese die Leistung der Workstation benötigen ( z.b. 3D Modeling, Nutzung von 3D Engines, VR etc.)
- es ist der **dortige Spiellabor Minecraft Account** zu nutzen:
  - Workstation Alpha: [spiellabor.leipzig.1@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.1@outlook.de)
  - Workstation Beta: [spiellabor.leipzig.2@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.2@outlook.de)
  - Workstation Gamma: [spiellabor.leipzig.3@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.3@outlook.de)
  - Workstation Delta: [spiellabor.leipzig.4@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.4@outlook.de)
  - Workstation Sigma: [spiellabor.leipzig.5@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.5@outlook.de)
  - Workstation Omega: [spiellabor.leipzig.6@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.6@outlook.de)
  - Schenker Alpha: [spiellabor.leipzig.7@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.7@outlook.de)
  - Schenker Beta: [spiellabor.leipzig.8@outlook.de](mailto:spiellabor.leipzig.8@outlook.de)

**Ausnahme:**

Beim Quest "Erstelle ein Spieletest Video Review!" kann Minecraft bzw. ein Minecraft Mod oder Spielmodus als Testspiel gewählt werden.

Falls die Einrichtung von Minecraft zur Aufnahme des Videos ein komplexeres Setup erfordert muss der Laborant einen Senior als Mentor benennen der sich um die Einrichtung kümmert und für Fragen zur Verfügung steht.

**Vorhaben mit Minecraft Inhalten sind Laboranten ohne Senior Status generell nicht möglich!**

# Roblox im Spiellabor

Roblox ist an den Workstations und an den Schenker Laptops installiert.

Roblox kann nur von Seniors für Projekte verwendet werden und erfordert vor Beginn des Projekts die Teilnahme an einem Einführungsworkshop. In Ausnahmefällen können Projekte mit Roblox auch von Laboranten als Laborprojekt umgesetzt werden.

Logins :

- Workstation Alpha : spiellaborAlpha
- Workstation Beta spiellaborBeta
- Workstation Gamma spiellaborGamma
- Workstation Delta spiellaborDelta
- Workstation Sigma spiellaborSigma
- Workstation Omega spiellaborOmega

Passwort der Accounts ist das Laborpasswort!

# Spiellabor Discord

Wofür ist der Spiellabor Discord gedacht?

Der Spiellabor Server ist in erste Linie für den Austausch der Laboranten untereinander, sowie für Projektteilnehmende des Spiellabors, Accounts mit Gaststatus werden spätestens nach zwei Wochen vom Server entfernt sofern sie keine weitere Rolle erhalten haben.

Rollen:

- Gast -> Standardrolle für Neuankömmlinge, ohne weitere Rolle werden Gäste nach 2 Wochen vom Server entfernt
- Laborant -> Rolle für aktive Laboranten des Spiellabors
- Senior -> Rolle für Laboranten mit erweiterten Rechten | potentielle Ansprechpartner für Laboranten & Gäste
- Laborleitung -> @Max | BaerImBild
- Mentor -> aktive Ansprechpartner & Workshopgebende bei Spiellabor Projekten z.b. GameJams o.ä.
- Alumni -> ehemalige Laboranten die nicht mehr regelmäßig am Spiellabor teilnehmen
- NPC'S -> Freunde & Unterstützer des Spiellabors die nicht in die anderen Kategorien passen, aber dauerhaft auf dem Server verbleiben wollen

Wie kann ich dem Discord beitreten?

Über diesen [Link kannst du dem Discord beitreten.](#)

# Coding Guidelines

Projekte im Spiellabor sollten folgende Standards einhalten:

- ALLE Objekte eines Projekts werden sinnvoll benannt! Keine Sprite1, Sprite2, Sprite3 Objektnamen!
- Anfangsbuchstaben von Objekten & Layouts, Instanzvariablen und Ebenen groß schreiben z.B. TiteldesSpiels
- lokale Variablen etc. klein
- Keine Leer und Sonderzeichen für Objektnamen!
- Umlaute ersetzen!
  - ä -> ae
  - ü -> ue
  - ö -> oe
  - ß -> ss
- camelCase für Namen aus mehreren Wörtern, Beispiel: MeinTollesObjekt
- Bei Funktionen/Methoden Anfangsbuchstabe klein Beispiel: meineTolleFunktion()
- optional: Objekt & Variablennamen in Englisch