



Unser Thema

Schritt 1: Informationen

Findet die wichtigsten Informationen zu Eurem Thema

Schritt 2: Brainstorming

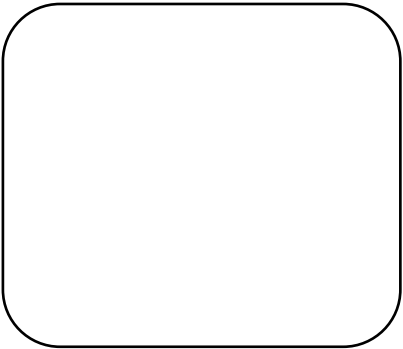
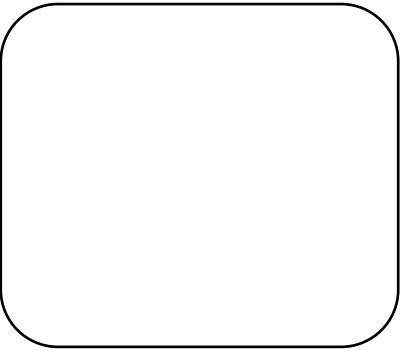
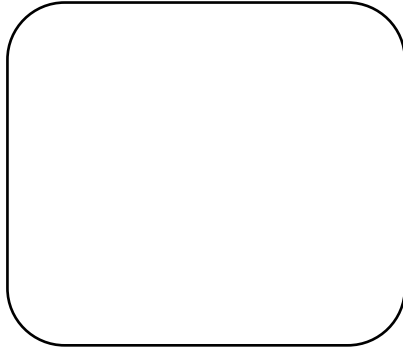
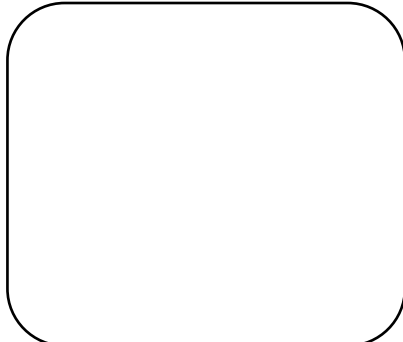
Tragt Eure Informationen zusammen und entscheidet gemeinsam, welche Informationen ihr im Spiel nutzen möchtet.

Ihr könntet zum Beispiel eine Mindmap erstellen oder mit Post-It die Informationen strukturieren.

Schritt 3: Die Story

- Wer ist die Heldenfigur in der Geschichte?
- Hat die Figur einen Gegenspieler?
- ...

Erstellt ein Storyboard. Vergesst nicht Levels („Checkpoints“) festzulegen, an denen der Spieler wichtige Informationen erhält.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Schritt 4: Design

a) Teilt folgende Aufgaben unter Euch auf:

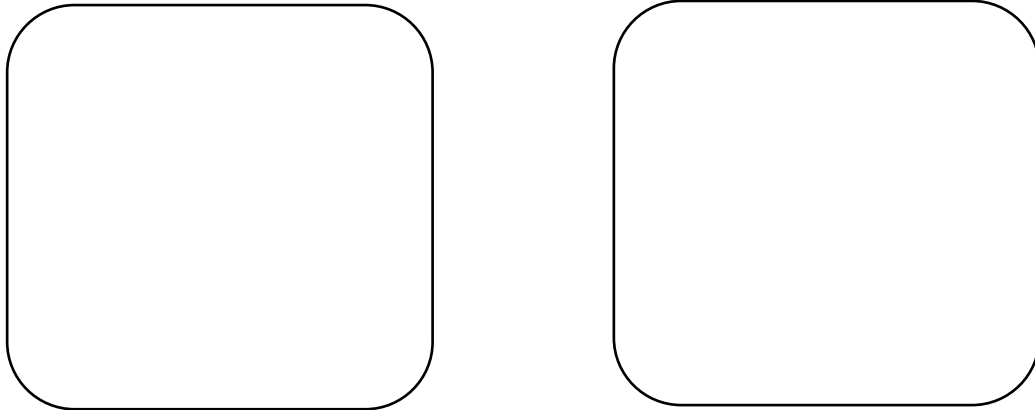
1. Gestaltung und Animierung des Helden (Spielbrett und App)
2. Gestaltung und Animierung des Anti-Helden/Feindes (Spielbrett und App)
3. Die Storyblöcke und weitere Elemente (auf Papier)
 - a. Storyblöcke: Welche Fakten (s. Schritte 1+2) erhält der Spieler zu welchem Zeitpunkt der Story (Schritt 3)?
 - b. Münzen
 - c. „Power-ups“
 - d. Gefahren
4. Layout-Design der Spielwelt (Spielbrett und App)

b) Sammelt dann Eure Ergebnisse auf einer Pinnwand oder einem Padlet.

c) Stellt abschließend Eure Ergebnisse den anderen Gruppen vor und holt Euch Feedback.

Der Held

Skizze des Helden, den Du dann am Spielbrett erstellst und animierst.

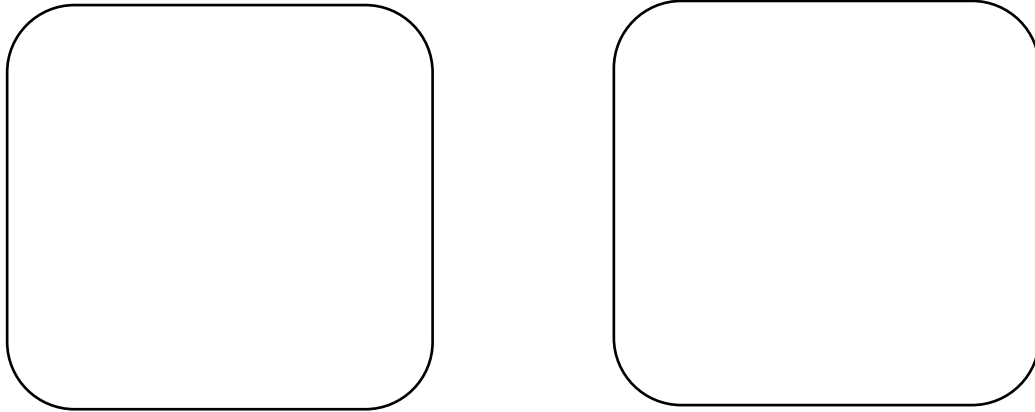


Wenn Du den Helden fertiggestellt hast, klebe neben die Skizze ein Foto des Spielbretts.

Beschreibe den Helden in mindestens 10 Sätzen.

Der Anti-Held/Feind

Skizze des Anti-Helden/Feindes, den Du dann am Spielbrett erstellst und animierst.



Wenn Du den Anti-Held/Feind fertiggestellt hast, klebe neben die Skizze ein Foto des Spielbretts.

Beschreibe den Anti-Held/Feind in mindestens 10 Sätzen.

Die Storyblöcke und weitere Elemente

Schreib mindestens 3 Sätze zu jedem Bereich.

Storyblöcke

Wo sind wichtige Momente (Checkpoints/ Levels) im Spiel? Wieso sind sie wichtig für die Story oder den Helden?

Münzen

Der Held wird Gegenstände aufsammeln um Punkte zu erhalten. Welche könnten dies sein? Warum sind sie wichtig?

Power-ups

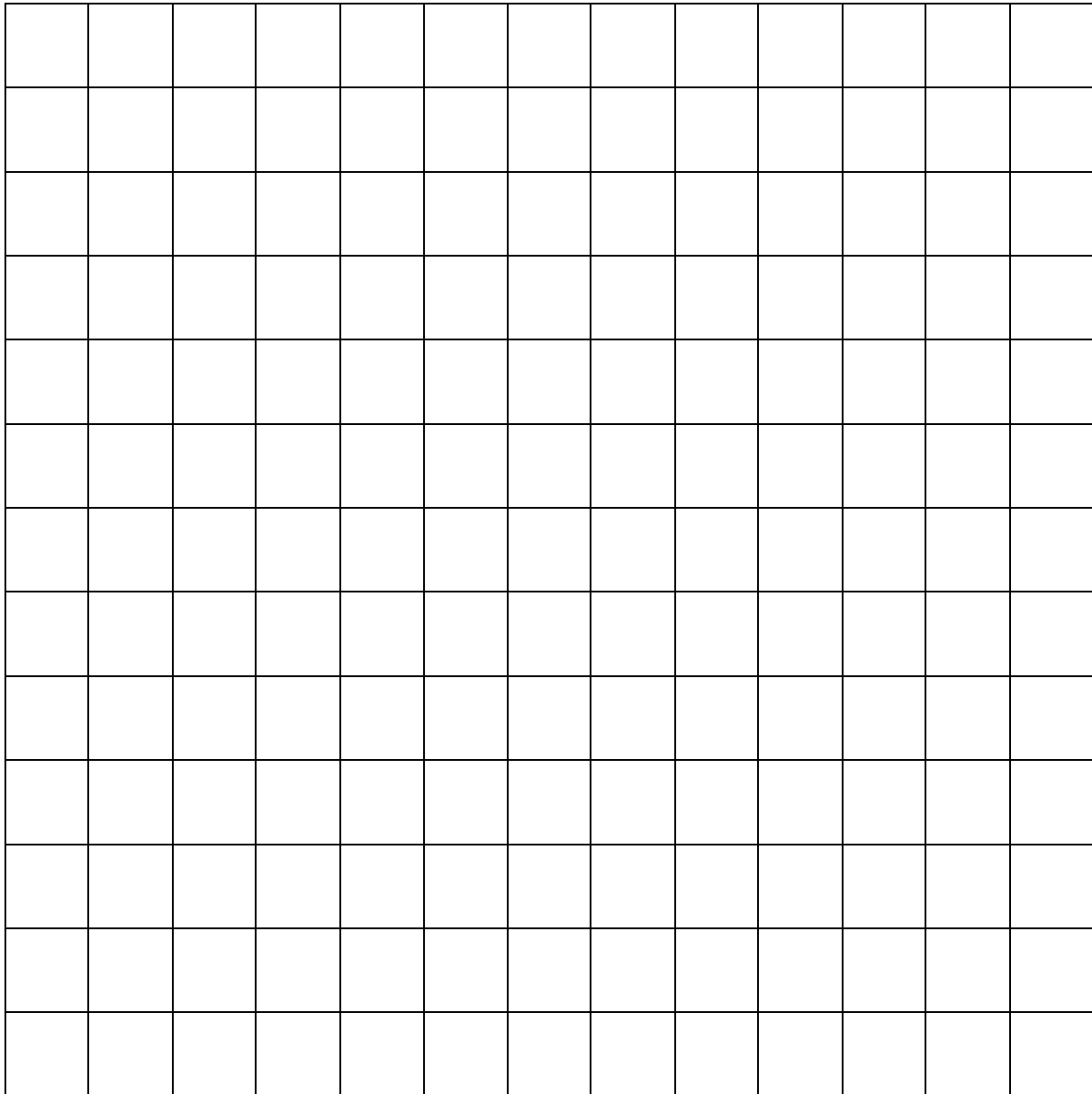
Welche Gegenstände geben dem Helden Kraft? Was bedeuten sie für den Helden und seinen Anti-Helden/Feind? Aktuell kannst Du folgendes verwenden: fliegen, Bomben, Gesundheit, Unbesiegbarkeit, Schrumpfen, eine Landkarte

Gefahren

Welche Gefahren gibt es? Welche Verbindung haben sie zur Story, dem Helden und/oder dem Anti-Helden/Feind?

Layout-Design der Spielewelt

Skizziere die Spielewelt



Schritt 5: Gemeinsames Bauen des Spiels

Sprecht Euch abschließend nochmals ab, wie die Welt prinzipiell gestaltet werden soll (Layout und Level Design), wie interaktive Elemente wie z.B. Münzen, Gefahrenblöcke oder Gegner bzw. Gegenspieler, verwendet werden sollen und skizziert gemeinsam, wie das Spiel aussehen soll. Ihr könnt dazu entweder das Ergebnis vom vorherigen Schritt benutzen oder nochmals neu zeichnen.

Teilt Euch nun die einzelnen Bereiche so auf, dass jeder von Euch einen Teil der Welt und des Spiels baut.

Wenn das erste Gruppenmitglied mit seinem Teil fertig ist, veröffentlicht er/sie das Projekt in der Klassenbibliothek unter dem vorher abgesprochenen Titel und der Ziffer Eins. Das nächste Gruppenmitglied kopiert dieses Spiel dann in seinen/ihren Account, indem er/sie es remixt, baut weiter und veröffentlicht es in der Bibliothek mit Titel und der Ziffer Zwei. So geht es dann weiter, bis alles fertig und das Spiel beendet ist.

Schritt 6: Let's Play-Video und Projektdokumentation

Erstellt nun gemeinsam ein Let's Play-Video. Kommentiert das Spiel, d.h. beschreibt was man sieht, erklärt aber auch, wieso Ihr es so gebaut habt. Vergesst nicht die Präsentation der Spielfiguren, wichtigen Elemente und Storyblöcke. Achtet dabei darauf, dass alle Gruppenmitglieder sprechen.

Schreibt nachfolgend einige Stichworte auf, die Euch dabei helfen, das Video zu drehen:

Möchtet Ihr zuerst alle Elemente vorstellen und dann das Spiel spielen und kommentieren? Oder möchtet Ihr gleich mit dem Spiel beginnen und haltet zu bestimmten Zeitpunkten an, um wichtige Elemente zu beschreiben und zu erklären, wieso Ihr Euch für sie entschieden habt? (Ihr könnt, wenn Ihr möchtet, diese Erklärungen auch als Greenscreenvideo in den Screencast des Spiels einbauen und so selbst im Spiel erscheinen)

Welche Erklärungen möchtet Ihr nicht vergessen?

Was möchtet Ihr am Ende noch zu Eurem Spiel sagen? Was habt Ihr bei diesem Projekt bisher gelernt?

Schritt 7: Vorbereitung der Werbekampagne

Ihr möchtet Euer Spiel bei der neuen Sendung „Die Höhle von Mario und Luigi“ vorstellen, damit Ihr Geld bekommt, um das Spiel weiterzuentwickeln und zu verkaufen.

Dazu müsst Ihr aber die Investoren von Euch überzeugen.

Teilt Euch in zwei Gruppen auf und erledigt folgende Vorbereitungen arbeitsteilig:

1. Überlegt Euch eine Werbekampagne (Video, interaktives Poster, ...)
2. Wie soll Eure Präsentation ablaufen?

Sammelt Eure Überlegungen auf einer Pinnwand oder einem Padlet und diskutiert Eure jeweiligen Ergebnisse.

Baut dann die Werbekampagne in die Präsentation ein und erarbeitet einen ca. 3-minütigen Pitch (Vortrag), bei dem alle etwas sagen.

Übt Euren Pitch ein.

Der Pitch

Schritt 8: Werbekampagne und Produktlaunch

Nun geht es in „Die Höhle von Mario und Luigi“.

Achtung: Die Zuschauer entscheiden mit! Produziert deshalb Euren Pitch auch als Video, sodass die Zuschauer, die nicht Live dabei sein können, Euren Pitch ebenfalls sehen und für Euch abstimmen können. Macht bitte ein quadratisches Video.

Präsentiert Eure Werbekampagne und Euren Pitch der Jury von „Die Höhle von Mario und Luigi“.

Da Eure Schule stolz auf Euch ist, sollt Ihr eine kleine Ausstellungsfläche in der Schule bekommen. Da die Schule mit Augmented Reality gute Erfahrungen gemacht hat, gestaltet Ihr bitte ein Pixelbild zum Spiel als Titelbild und hinterlegt auf ihm Euer Pitchvideo. Ihr könnt natürlich auch das Spielbrett dafür verwenden und ein Foto davon machen.

