











Wie erzählen Computerspiele? - M1

Arbeitsanregung

Schau dir die folgenden Bildschirmfotos von Computerspielen an und überlege, wie wichtig es bei dem jeweiligen Spiel sein könnte, dass eine spannende Geschichte erzählt wird. Benutze hierzu eine Skale von 1-10, wobei 1 „Die Geschichte ist unwichtig“ und 10 „Die Geschichte ist das Wichtigste an dem Spiel“ bedeutet.

| Bildschirmfoto | Ist eine spannende Geschichte wichtig? | Bildschirmfoto | Ist eine spannende Geschichte wichtig? |
|--|--|---|--|
|  <i>The Legend of Zelda: Twilight Princess (Action-Adventure)</i> | |  <i>Ghostbusters (Action-Adventure)</i> | |
|  <i>Motorstorm: Pacific Rift (Rennspiel)</i> | |  <i>Baphomets Fluch (Adventure)</i> | |
|  <i>The Book of Unwritten Tales (Adventure)</i> | |  <i>WWE Worlds of Wrestlemania (Beat ´em Up, Simulation)</i> | |
|  <i>Landwirtschaftssimulator (Simulation)</i> | |  <i>Skate it (Sportspiel)</i> | |

Quelle der Bilder: www.spielbar.de



Unterschiede zwischen Erzählungen in Büchern, Filmen und Computerspielen - M2

Arbeitsanregung

Kreuze an, welche der folgenden Geschichten du lieber in einem Film, einem Buch oder einem Computerspiel sehen möchtest und begründe deine Antworten kurz:

| Geschichte | Buch | Film | Spiel | Begründung |
|--|------|------|-------|------------|
| <i>Ein Geheimagent verfolgt einen Terroristen durch mehrere Länder und liefert sich wilde Verfolgungsjagden.</i> | | | | |
| <i>Ein Archäologe muss viele Rätsel lösen, um einen verborgenen Schatz zu finden.</i> | | | | |
| <i>Ein Kind leidet an einer unheilbaren Krankheit und berichtet von seinen Gefühlen.</i> | | | | |
| <i>Ein Mann und eine Frau verlieben sich und wollen heiraten.</i> | | | | |
| <i>Das Schicksal einer Familie wird über mehrere Generationen hinweg erzählt.</i> | | | | |



Besonderheiten der Erzählweise von Computerspielen - M3

1. Das Ende der Geschichte bleibt eventuell unbekannt.

Wenn ein Computerspiel sehr schwer ist, kann es sein, dass man das Ende nicht erfährt. Einen Film oder ein Buch kann man dagegen immer bis zum Ende schauen bzw. lesen.

2. In Computerspielen kann man die Handlung beeinflussen.

Dies bedeutet allerdings für den Programmierer viel Arbeit, da bereits vier Stellen, an denen der Spieler zwischen zwei Entscheidungsmöglichkeiten wählen kann, bedeutet, dass es sechzehn verschiedene Enden der Geschichte geben muss.

3. Computerspiele ermöglichen Interaktion zwischen Spielern

Einige Computerspiele ermöglichen es, dass die Spieler miteinander ins Gespräch kommen und Aufgaben gemeinsam lösen, was bei Filmen und Büchern nicht möglich ist.

4. Computerspiele sind multimedial

Das bedeutet, dass in einem Computerspiel sowohl Filme als auch viel Text, Bilder und Musik vorkommen können.

Arbeitsanregung

Fallen dir weitere Besonderheiten der Erzählweise von Computerspielen ein?



Ideen für ein Computerspiel sammeln - M4

Viele Computerspiele erzählen eine spannende Geschichte. Es gibt sogar Spiele, deren Geschichte auf einem Buch basiert. Wir wollen in den nächsten Stunden Ideen für eigene Computerspiele entwickeln. Bevor wir damit beginnen, solltest du die erste Seite deines Buch lesen und dir überlegen, wie ein Computerspiel zu diesem Buch aussehen könnte. Beantworte dazu zunächst einmal in Ruhe die folgenden Fragen:

1. Welche Art von Spiel (Adventure, Rollenspiel etc.) passt zu deinem Buch?

2. Welches Ziel soll der Spieler in deinem Computerspiel verfolgen?

3. Welche Hindernisse sollen in dem Spiel auftauchen?

4. Welche Hilfsmittel sollen dem Spieler dabei helfen, das Ziel zu erreichen?

5. Welche Belohnungen soll der Spieler im Laufe des Spiels erhalten?



Ideen zur Gestaltung eines eigenen Computerspiels - M5

Arbeitsanregungen

Male auf, was der Spieler sehen soll, wenn er dein Spiel zum ersten Mal anschaltet. Lies dir hierfür noch einmal die erste Seite deines Buches durch und gestalte anschließend in dem unten abgedruckten Kasten den Startbildschirm deines Spiels.

Schreibe anschließend einen Packungstext, auf dem du für den Inhalt deines Spiels kurz zusammenfasst.

Schreibe anschließend einen Packungstext, auf dem du für den Inhalt deines Spiels kurz zusammenfasst!
