

**IO4 Gestaltungsmodul**

Budapest, 23. – 24. Jänner 2017

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





**IO4: Gestaltung des Spiels**

Lernziel 1 –**Entwicklung eines Storyboards**

*Die nachstehenden Aufgaben sind in in der gegebenen Reihenfolge auszuführen, um diesen Teil des Kuses abschließen zu können.*

**Aufgabe 1.**

***Versuche, einen für ein Computerspiel adäquaten Handlungsbogen unter Berücksichtigung des kulturellen Erbes der eigenen Region zu entwickeln***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 2.**

***Kläre die für die Gestaltung notwendigen Details wie Lokalität, Zeitabschnitt, Tages- und Jahreszeit***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 3.**

***Versuche, eine virtuelle Karte deiner Spielwelt zu erschaffen***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 4.**

***Führe eine Gruppendiskussion durch, um gemeinsam die bisher hervorgebrachten Ergebnisse zu bündeln***

Lernziel 2 – **Schaffung von Charakteren**

*Die nachstehenden Aufgaben sind in in der gegebenen Reihenfolge auszuführen, um diesen Teil des Kuses abschließen zu können.*

**Aufgabe 1.**

***Schaffe deine eigenen Charaktere (Helden, Bösewichte, Nicht-Spieler-Charaktere) unter Berücksichtigung des Wissens, das du dir über das kulturelle Erbe aneignen konntest – Persönlichkeit, Eigenschaften, Hintergrund, Mission, Motivation***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 2.**

***Versuche, einen Sketch mit den erschaffenen Charakteren zu kreieren***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 3.**

***Versuche, Spieldialoge unter Verwendung spielspezifischer Termini zu schreiben***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 4.**

***Führe eine Gruppendiskussion durch, um gemeinsam die bisher hervorgebrachten Ergebnisse zu bündeln***

Lernziel 3- **Definiere die Spielmechanik**

*Die nachstehenden Aufgaben sind in in der gegebenen Reihenfolge auszuführen, um diesen Teil des Kuses abschließen zu können.*

**Aufgabe 1.**

1. ***Welche Dinge machen Computerspiele erfolgreich?***
2. ***Wie müssten Computerspiele adaptiert werden, um Aspekte des kulturellen Erbes in den Spielverlauf zu intergrieren?***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 2.**

***Versuche, mögliche Levels sowie Spielabschnitte und -welten zu kreieren***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 3.**

***Versuche, mögliche Ziele, Spielmissionen, Hürden und Belohnungen zu erfinden und diese in eine Umgebung für Lernerfahrungen einzubetten***

|  |
| --- |
|  |

**Aufgabe 4.**

***Führe eine Gruppendiskussion durch, um gemeinsam die bisher hervorgebrachten Ergebnisse zu bündeln***