

## 03 Games für Augen und Ohren | Methodenbox

### Spielereiiste – Audio Games

<b>Sound of Magic</b>	<b>App</b> <a href="https://sound-of-magic.com/">https://sound-of-magic.com/</a>	Ein Mann erwacht mit Amnesie in einem Gefängnis und muss herausfinden, wer er ist und was mit dem Schloss passiert ist, das nun in Schutt und Asche liegt. Es gibt <b>keine kostenfreie- oder Demoversion</b> .
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Mann (eigentlich der "herzlose Magier"), der sein Gedächtnis verloren hat. Fällt durch seine tiefe Stimme auf. Wirkt wie ein kompetenter Mann.</li> <li>• Azruk der Kerkermeister, seine hohe, leicht kratzige Stimme machen ihn leicht erkennbar. Seine Passivität beim Entkommen aus dem Kerker lassen ihn inkompetent wirken.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die beklemmende Zelle ist beklemmend</li> <li>• Der Kerker</li> <li>• Der Vorplatz und die Ruinen des Schlosses</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wassertropfen, herunterfallendes Geröll, Fiepen von Mäusen und hallende Geräusche erzeugen eine düstere Atmosphäre im Verlies.</li> <li>• Metallene Geräusche, wenn an der Kerkertür gerüttelt wird, verstärken das beklemmende Gefühl.</li> <li>• Regen ist zu hören, sobald der Kerker verlassen wird, was eine triste und unheimliche Atmosphäre erschafft.</li> </ul>	

<b>Die Villa im Wald</b>	<b>Browser</b> <a href="https://www.ardaudiothek.de/episode/urn:ard:episode:0c570e5a995d68d6/">https://www.ardaudiothek.de/episode/urn:ard:episode:0c570e5a995d68d6/</a>	Eigentlich will Maya nur ihren Geburtstag feiern und mit ihren Freunden Theo und Jonte das neueste Escape-Room-Game spielen. Doch plötzlich sind ihre Eltern verschwunden! Eine mysteriöse Audiobotschaft lockt die Drei in eine Villa voll kniffliger Rätsel und teils schauriger Begegnungen.
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayas Eltern – verschwinden zu Beginn.</li> <li>• Maya, Theo, Jonte – junge Stimmen, lieben Rätselspiele, folgen den Hinweisen, um die Eltern zu finden. Teilweise ängstlich oder besorgt, interessiert an Geschichte / Ägypten.</li> <li>• Der Butler: langsame und starke Betonung.</li> <li>• Vampir – scharfe laute Betonung und bedrohlich.</li> <li>• Geist – verspielte Musik, haucht und kichert beim langgezogenen Sprechen.</li> <li>• Mumie – alte, rauchige Stimme.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elternhaus (Dachboden, Garten, Unter- und Obergeschoss)</li> <li>• Wald</li> <li>• Villa im Wald (Keller, Dachboden, Garten - wirken übernatürlich)</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unbeschwert: Witze werden gemacht.</li> <li>• Teilweise düster und bedrohlich: Böses Gelächter und Schreie.</li> <li>• Druck und Anspannung durch Zeitdruck.</li> <li>• Unheimlich: Knarzen der Villa, Windhauch, Wolfsgeheul, Blätterrauschen</li> <li>• Tippen auf dem Handy, Gespräche und heitere Musik am Ende.</li> </ul>	

<b>Das Abenteuer in der Unterwelt</b>	<b>Browser</b> <a href="https://www.ardaudiothek.de/sendung/das-abenteuer-in-der-unterwelt-interaktives-hoerspiel-ab-9/urn:ard:show:191bc77d94b5de24/">https://www.ardaudiothek.de/sendung/das-abenteuer-in-der-unterwelt-interaktives-hoerspiel-ab-9/urn:ard:show:191bc77d94b5de24/</a>	Leyla entdeckt nachts geheime Unterlagen auf dem Schreibtisch ihres Vaters: ein Spalt im Boden hat sich aufgetan! Leyla und ihre Freundinnen und Freunde finden den Spalt und landen in der Unterwelt. Dort treffen sie auf mystische Figuren und helfen einer Dame ins Totenreich.
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyla spielt gern Videospiele und ärgert Jonte.</li> <li>• Clara liest gern Fantasybücher.</li> <li>• Jonte hat eine kranke Mutter.</li> <li>• Skelettdame (Hildegard, Heilerin, 1.600 v.Chr.) besitzt Zauberkräfte. Ist hilfsbereit und hat eine sanfte, helle und ruhige Stimme.</li> <li>• Der Fährmann - dunkle, schallende Stimme.</li> <li>• Zentaur mit klackernden Hufen. Klingt bestimmt und bedrohlich durch starke und laute Betonungen beim Sprechen.</li> <li>• Kerberos hat drei verschiedene kratzige und knurrende Stimmen und ein böses Lachen. Spricht langsamer und betont.</li> <li>• Orpheus singt und hat eine helle Stimme.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wald</li> <li>• Totenreich, Fluss des Vergessens</li> <li>• Elysion (Paradies)</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Myste­riös, bspw. durch das Wehen des Windes oder sphärische Hintergrundmusik.</li> <li>• Lebensweltliche Bezüge durch alltägliche Geräusche und Themen Schule, Freundschaft und Trauer.</li> </ul>	

<b>The Vale: Shadow of the Crown</b>	<b>Steam sowie alle modernen Konsolen</b> <a href="https://www.fallin-squirrel.com/the-vale">https://www.fallin-squirrel.com/the-vale</a>	<p>Man schlüpft in die Rolle der blinden Prinzessin Alex und findet zusammen mit ihrem Begleiter einen Weg zurück zu ihrem Zuhause.</p> <p>Das Spiel ist <b>nur mit englischen Sprachkenntnissen spielbar</b> und benötigt je nach Plattform eine Anmeldung oder zusätzliche Hardware.</p> <p>Es gibt <b>keine kostenfreie- oder Demoversion</b>.</p>
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinzessin Alex (Alexandra), eine blinde Prinzessin, die sich aber zu wehren weiß und ihren Herausforderungen mit Mut entgegentritt. Ihre Stimme ist bestimmt und klar.</li> <li>• "Shepard", der Alex bei ihrem Weg unterstützt und ihr die Umgebung beschreibt. Er ist vorsichtig und will Konflikten meist lieber ausweichen, scheint aber selbst ein fähiger Kämpfer zu sein.</li> <li>• Ihr Onkel, der Alex Kampfkunst beibringt. Ein weiser und geduldiger Mann, der die Trainingsabschnitte begleitet und ihr Schwertkunst beibringt.</li> <li>• Ihr Bruder, Theo, der Prinz. Ein fähiger Kämpfer und Erbe des Throns.</li> <li>• Weitere Charaktere wie Banditen oder Verkaufsleute und in späteren Abschnitten eine Magierin sowie der Anführer der bösen Streitkräfte.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die überfallene Kutsche und das Dorf, welche sich durch Musik in der Taverne, einen hämmernden Schmied und weitere mittelalterliche Geräusche auszeichnet.</li> <li>• Höhlen voll hallender Geräusche, tropfendem Wasser und Fußstapfen durch den Morast.</li> <li>• Das Schloss der Familie in Erinnerungssequenzen, welche durch die Vermischung zahlreicher Stimmen und einer mysteriösen Melodie betreten und verlassen werden.</li> <li>• Weitere mittelalterliche Orte, wie ein Boot auf einem Fluss, eine Stadt oder ein Sumpf, die sich durch verschiedene Geräusche wie Glockenläuten der Kapelle oder Wasserrauschen auszeichnen.</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kämpferische Atmosphäre durch Klingen, die auf Schilde treffen und Personen, die brüllen oder vor Schmerzen aufschreien sowie Fußstapfen oder Bewegungsgeräusche, die erkennen lassen, aus welcher Richtung der Angreifer zuschlagen wird.</li> <li>• Atmosphäre mittelalterlicher Ebenen mit Geräuschen wie Fußstapfen auf nassem, matschigem Boden.</li> <li>• Stressige Kampfsequenzen, in denen auf bestimmte Geräusche geachtet werden muss, wie Geräusche von Wildtieren, fliegenden Pfeilen, Kampfgeräusche und Klingen, die aufeinandertreffen.</li> <li>• In späteren Sequenzen: Gruselige Stimmen, die aus magischen Portalen dringen, die Monster in die Welt lassen.</li> </ul>	

## Spielereiiste – Visuelle Spiele (Alternativmethode)

<b>Sky – Kinder des Lichts</b>	<b>Kostenfreie App</b> <a href="https://www.that.skygame.com/">https://www.that.skygame.com/</a>	Als Kind des Lichts befreit man Ahnengeister, indem man ihre Flamme wiederherstellt, Dunkelheit vertreibt und die offenen sieben Reiche erkundet. Es gibt <b>keine kostenfreie- oder Demoversion</b> .
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahnengeister - bläulich, geisterhaft, transparent. Ihr Alter wird durch Größe dargestellt. Sie kommunizieren eher über Gestik statt Mimik und tragen Masken.</li> <li>Figuren und andere Charaktere strahlen Licht aus.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Offene 3D-Naturumgebungen, die durch (unsichtbare Stürme) und dunklere Schattierungen/Farben begrenzt sind.</li> <li>Weitläufig umgeben von Wolken oder blauem Himmel.</li> <li>Königreich bestehend aus sieben Reichen.</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zu Beginn sind die Farben verdunkelt und blasser gehalten, bis man die ersten Geister befreit.</li> <li>Offene, weitläufige Umgebungen und Gestaltung, was ein Gefühl von Freiheit erzeugt.</li> <li>Durch das Dorf und Interaktionen mit den Figuren entsteht ein Zugehörigkeits- / Gemeinschaftsgefühl.</li> <li>Fantasievolles Setting durch Figuren, Gebäude und zauber- bzw. märchenhaftes Ambiente.</li> </ul>	

<b>TOEM: A Photo Adventure</b>	<b>App</b> <a href="https://www.somethingwemade.se/toem/">https://www.somethingwemade.se/toem/</a>	In diesem handgezeichneten Abenteuer werden fotografische Fähigkeiten genutzt, um Rätsel zu lösen und skurrilen Charakteren in einer magischen Welt zu helfen. Das Spiel bietet Erkundung, Foto-Herausforderungen und eine gemütliche Atmosphäre.
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hauptfigur, wie auch andere Figuren in 2D karikiert und in Graustufen dargestellt.</li> <li>Karikierte Menschen, humanoide Tiere, Monster und Geister.</li> <li>Emotionen werden über Mimik vermittelt.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mischung aus 2D-Zeichnungen und 3D-Umgebung.</li> <li>Zuhause der Spielfigur mit wenigen Gebäuden und Wege. Ländlich mit einer Kuh.</li> <li>Zweite Welt ist ein Waldgebiet mit Nadelbäumen, Holzbauten, Camp, Spielplatz, Hotel und Geisterhaus.</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schlicht und gemütlich durch einfache Formen und Zeichenoptik.</li> <li>Gut überschaubar durch die kleinen Räume und Areale.</li> <li>Bewegung des Textes (Geschwindigkeit, Wackeln von Buchstaben) schafft ein Gefühl für die Kommunikation.</li> </ul>	

<b>HUE</b>	<b>Steam sowie alle modernen Konsolen</b> <a href="https://curvegames.com/our-games/hue/">https://curvegames.com/our-games/hue/</a>	Hues Mutter ist Wissenschaftlerin und arbeitet mit unsichtbaren Farben. Sie ist verschwunden und auf der Suche nach ihr muss Hue Farbsplitter ihrer Erfindung finden.
<b>Figuren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sichtbare Figuren in schwarzen Silhouetten / Formen (2D) dargestellt ohne Gesichtsausdrücke.</li> <li>• Protagonist Hue ist kleiner als andere Figuren.</li> <li>• Hues Mutter (unsichtbar) taucht nur in Briefen auf, über die sie mit Hue kommuniziert.</li> <li>• Dr. Grey wird durch die Briefe der Mutter als Widersacher inszeniert.</li> <li>• Verhüllte, mysteriöse, große Figur, die einem bei neuen Farbsplittern begegnet. Ist immer nur kurz sichtbar.</li> </ul>	
<b>Räume</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monowelt - alles in Schwarz (feste Objekte und Wände), Weiß und Grautönen.</li> <li>• Es gibt vier weitere Orte.</li> <li>• Ausschnitte und Gänge wirken eng.</li> <li>• Die Stadt ist detaillierter als die Höhlen.</li> </ul>	
<b>Atmosphäre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trist, einsam und regnerisch, bis man die erste Farbe (Blau) findet.</li> <li>• Farbwechsel ändern die Atmosphäre der Räume.</li> <li>• Stressige Atmosphäre bei manchen Rätseln, die eine höhere Reaktionszeit / bessere Koordination fordern.</li> </ul>	