

 **Für euer Konzept sollt ihr Figuren für euer Spiel erstellen.** Dafür könnt Ihr das kostenlose Tool PISKEL (für Pixel-Art) verwenden. Die Figuren sind nicht 3D und bestehen aus Pixeln, doch sie können einen Eindruck vermitteln, was euer Spiel ausmacht. Die Figuren müssen nicht menschlich sein – sie können auch als Tier, Roboter oder Fabelwesen gestaltet werden.

### Beispiel

Ein alter, weiser Mann hat eventuell einen Bart, eventuell ist er ein Magier mit Spitzhut und Zauberstab. Welche Körperhaltung zeigt er?

- Optische Darstellungen können helfen, zu verstehen, welchen Charakter Figuren haben.

Wenn Ihr fertig seid und noch Zeit habt, könnt Ihr auch noch weitere Elemente für Euer Spielkonzept in Rücksprache mit der Lehrkraft erstellen. Zum Beispiel einen Schriftzug, markante Objekte oder einen Level-Hintergrund.

### Piskel

[www.piskelapp.com](http://www.piskelapp.com)



## Hinweiskarten und Lösungsvorschläge

**Tippkartensystem:** Lehrkraft teilt diese schrittweise aus oder SuS fordern diese bei Bedarf an.

### Hinweis 1

SE PX H1

Macht eine Liste aller wichtiger Charaktere, die im Spiel vorkommen.

Welche Figuren haben wichtige Rollen in eurem Spiel?

Welche Figuren sind spielbar und welche nicht?

Gibt es auch böse Charaktere?

Was macht eure Figuren besonders?

Versucht, inklusiv zu denken! Wie vielfältig sind die Figuren?

### Hinweis 2

SE PX H1

Achtet darauf, dass der Charakter eurer Figur leicht verständlich ist – auch ohne Text.

Körperhaltung zeigt die Stimmung:

- aufrecht = selbstbewusst
- gebeugt = traurig

Farben & Kleidung verraten die Rolle, Charaktereigenschaften oder Fähigkeiten.

Farben stehen für unterschiedliche Charaktereigenschaften:

- Rot = Leidenschaft, Aggression, Zorn, Mut
- Blau = Ruhe, Verlässlichkeit, Distanz, Gelassenheit.
- Grün = Naturverbundenheit, Harmonie, Eifersucht.
- Gelb = Lebensfreude, Optimismus, Fröhlichkeit.
- Orange = Energie, Wärme, Freundlichkeit.
- Violett = Mystisch, Spiritualität, Arroganz.
- Schwarz = Geheimnisvoll, Trauer, Elegant.
- Weiß = Unschuld, Reinheit, Heiligkeit.
- Grau = Neutralität, Erfahrung, Reife, Ermüdung.
- Braun = Bodenständigkeit, Ehrlichkeit, Einfachheit.

Gegenstände (z.B. Werkzeug, Notizbuch, Instrument) erzählen etwas über die Figur.

Farbtöne können hierbei verschiedene Bedeutungen haben. Hierbei spielt es auch eine Rolle, ob es eher helle oder dunkle Farben sind. Auch bestimmte Gegenstände weisen auf bestimmte Charaktereigenschaften hin.

Fragt euch: Woran erkennt man sofort, dass diese Figur zu eurem Spiel gehört?