


Viele Spiele erzählen eine Geschichte. In manchen Spielen ist sie eher im Hintergrund, und in anderen Spielen ist sie so komplex und umfangreich wie ein ganzes Buch.

 **Denkt euch eine kurze Geschichte für euer Spiel aus.** Erstellt dazu ein kleines Storyboard (ein Storyboard ist eine Reihe von Bildern, die unterschiedliche, wichtige Szenen und Momente zeigen), das darstellt, was in eurem Spiel passiert.

Falls euer Spiel keine Geschichte haben soll, erstellt stattdessen einen Spielablauf, der die wichtigsten Stellen in eurem Spiel im Storyboard-Format darstellt.

Beispiel

Nach dem Startbildschirm erfahren wir, was das Spiel des Ziels ist. Beispielsweise muss eine entführte Figur gerettet werden, ein böser Plan soll verhindert werden oder eine Gruppe bricht in ein Abenteuer auf, um einen Schatz zu finden. Wie sehen die einzelnen Szenen aus? Wie werden die Spielelemente dargestellt?

- Aus welcher Perspektive werden die Szenen gezeigt.
Also wie sehen wir das Spiel und wie wird die Handlung vermittelt?

Nutzt für das Storyboard das Tool Canva mit der Storyboard Vorlage. Dazu könnt ihr direkt in Canva zeichnen, gemalte Bilder aus anderen Programmen importieren, Elemente direkt aus Canva verwenden oder online Figuren und Objekte suchen und hineinkopieren.

Canva Vorlage
www.canva.com



Hinweis

Um die Canva Vorlage bearbeiten zu können, müsst ihr zuerst eine Kopie von ihr erstellen. Loggt euch dafür in einen Canva-Account ein und klickt unter „Datei“ auf „Kopie erstellen“.

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

Hinweis 1

VE PX H1

Es ist hilfreich zu wissen, wie eine typische Geschichte eigentlich aufgebaut ist, denn dazu gehört mehr als nur ein Anfang und ein Ende. Zum Beispiel kann man eine Geschichte in 5 Teile aufteilen.

1. **Einführung:** Man lernt die Figuren, den Ort und worum es in der Geschichte geht, kennen.
2. **Problem:** Eine Schwierigkeit taucht auf, wegen der man etwas tun muss.
3. **Spannung:** Es wird spannender. Die Figuren versuchen das Problem zu lösen, aber noch funktioniert es nicht.
4. **Höhepunkt:** Der spannendste und wichtigste Moment der Geschichte.
Wie wird das Problem gelöst?
Klappt es, oder klappt es nicht?
5. **Ende:** Das Problem ist gelöst oder kann nicht gelöst werden.
Man sieht, wie die Figuren damit umgehen und was zum Schluss passiert.

Überlegt, was in eurer Geschichte in jedem dieser Teile passiert.

Passiert zwischen den Teilen der Geschichte noch etwas, das die Teile verbindet?

Es kann hilfreich sein, zuerst Stichpunkte für die verschiedenen Teile aufzuschreiben. Diese Notizen, was dort in eurer Geschichte passiert. Diese Beschreibungen könnt ihr dann benutzen, um euer Storyboard zu erstellen.

Hinweis 2

VE PX H2

Ein Storyboard soll dabei helfen, sich die wichtigsten Stellen einer Geschichte ganz übersichtlich bildlich vorstellen zu können. Es ist also wie ein Comic. Jedes Bild erzählt einen kleinen, aber wichtigen Moment der Geschichte.

Man kann dabei Beziehungen, Gefühle oder sogar Bewegung deutlich machen. Gesichtsausdrücke und Körperhaltungen verraten Emotionen, Aktionen können mit Bewegungslinien und Pfeilen gezeigt werden. Auch Sprechblasen und Textelemente können Teil des Storyboards sein.

Wenn es in eurem Spiel keine Geschichte gibt, könnt ihr einzelne wichtige Momente zeigen. Zum Beispiel einen Abschnitt vom Level, ein kniffliges Rätsel oder einen Kampf gegen einen Endboss.