



RealLife Gaming : Quest Battle

<i>Kurzbeschreibung</i>	Ein digitales Videospiel wird in ein mobiles Street-Game übertragen. Angesetzt an den Spielpräferenzen der Jugendlichen wird ein ‚angesagtes‘ Game gemeinsam mit den Jugendlichen im Hinblick auf Spielprinzip, Spielelemente, Spielregeln und Herausforderungen [Quests/Challenges] analysiert. Übertragen auf nachspielbare Spielelemente entwickeln die Jugendlichen hieraus eine abgewandelte ‚Games-Story‘ ihres Spiels. Diese wird umgesetzt in Form eines ‚Mobile Games‘; einer Handyrallye, welche die Jugendlichen durch ihre Stadt führt und sie dort vor Herausforderungen in Form von ‚Games-Quests‘ stellt. Das ‚Mobile Game‘ implementiert die Auseinandersetzung mit der Übertragung von Spielelementen/Spielprinzipien auf das reale Leben, da Spielelemente der Games in ‚echt‘ als Teamplay oder auch als Battle gegeneinander im öffentlichen Raum realisierbar werden sollen.
<i>Schlagworte</i>	Anforderungen, Herausforderungen, Spielprinzipien, Spielregeln
<i>Alter der Zielgruppe</i>	Ab ca. 12 Jahren
<i>Gruppengröße</i>	Das Spiel benötigt mindestens 2 Mitspielende und kann mit beliebig großen Gruppen gespielt werden.
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	Projektwoche oder regelmäßige Projekttermine
<i>Beschreibung</i>	Gemeinsam mit den Teilnehmern wird sich auf ein Spiel geeinigt. Dieses Spiel wird auf Spielprinzipien, Spielelemente und Herausforderungen (Quests) analysiert. Im Fokus stehen dabei die Herausforderungen (Aufgabenstellungen/Quests) für den Spieler. Gemeinsam werden in Anlehnung an das gewählte Spiel verschiedene Quests erarbeitet. Die Quests können dabei andere Menschen, Orte und Objekte im nahen Umfeld (Spielumgebung) der Jugendlichen mit einbeziehen (Verbindung mit erlebnispädagogischen Methoden). Festgehalten/erledigt werden können diese Quests durch das Schießen von Fotos (ob diese auf den Handys gesammelt oder direkt hochgeladen werden müssen sollte (in Abhängigkeit der Möglichkeiten) jeweils entschieden werden. (So z.B. könnte es Aufgabe sein, verschiedene Objekte von Passanten zu fotografieren, sich selbst mit bestimmten Gegenständen zu fotografieren, mit einem Sandwich (symbolisch zum Aufladen der Energie), am Lenkrad verschiedener Autos (Grand Theft Auto) etc. ... Neben dem Schießen von Fotos zum Erledigen von Quests können

bestimmte Items (Elemente) gesammelt werden. Elemente bekommt man durch das Scannen bestimmter Fotos/Objekte, woraufhin man einen Downloadlink für das zu sammelnde Element bekommt.

Gemeinsam mit den Jugendlichen werden die erarbeiteten Quests auf den Schwierigkeitsgrad der Herausforderungen geprüft und mit entsprechenden Siegespunkten versehen.

Es werden erste Spielregeln (z.B. Zeit, wie viel Zeit bekommen die Teams, bis sie zurück sein müssen) festgehalten. Das Spiel wird getestet. Anschließend werden Regeln, mögliches Cheaten, Angemessenheit der Punkteverteilungen der Quests, Taktik, Strategie, Spaß etc. diskutiert. Spielregeln werden erweitert und evtl. überarbeitet.

*Web-Tools
(je nach Spielvariante)*

- maps.google.de: Mit Google Maps (+ Google Account) kann eine eigene Map erstellt werden, auf welcher die Aufgabenstellungen [Challenges/Quests] eingetragen werden.
- layar.com: mit Hilfe des Layar Creators können Objekte & Fotos scannbar und mit multimedialen Informationen/Inhalten versehen werden
- layar.com & augmentation.hoppala.eu: Mit Hilfe von Hoppala und Layar können Informationen und multimediale Inhalte in Anhängigkeit der Geolocation im Augmented Reality Browser von Layar sichtbar gemacht werden.
- dropbox.com: In der Dropbox (in einem öffentlichen Ordner) Dateien/Medien/Informationen gespeichert und zum download/streamen über layar/hoppala bereitgestellt werden.
- **Facebook-Gruppe**: Hier könnte während des Spiels ein internen Austausch der Teams stattfinden bzw. Kommunikation mit der Spielleitung/Hochladen der erledigten Challenges.

*Material- und
Technikbedarf*

- Mind. 2 mobile Geräte (Tablet, Smartphone) mit Internet oder 2 Fotoapparate (nur für Offline Version)
- 1 Computer mit Internet

*Variationsmöglichkeiten
Module*

- Eigene kreative Spieleidee: Analyse mehrere Games & Entwickeln einer eigenen kreativen Spielidee für ein mobiles Street-Game, welches sich aus Spielelementen verschiedenster Games zusammensetzt.
- Die Beschreibungen der Challenges können multimedial ausgestaltet werden. So z.B. könnten Challenges per YouTube-Videos, Fotos und/oder Audiodateien vom Spielenden empfangen werden.
- Offline Variante: Google Map und Challenges werden offline (als Papiausdruck oder als Google Offline-Map) den Spielenden zur Verfügung gestellt. Alle zu erledigenden Quests werden mit Hilfe von Fotos dokumentiert (kein scannen und downloaden von Dateien) und werden später gemeinsam ausgewertet, um den Sieger / die Siegergruppe des Spiels zu bestimmen.
- Ein einzelnes Spielelement / Spielprinzip wird aufgegriffen und als Challenge ins Real Life übertragen. Z.B. ‚Foto-Strike‘ [Lambert Zumbrägel] oder Handy-Game-Battle mit Passanten [vgl. Spielebeschreibung LOL RealLife Game], etc.
- Beispiel LOL [vgl. Spielbeschreibung]

- Mit Hilfe der App ActionBound kann eine lineare Challenge (nicht map-based) erstellt werden, welche die Teams an verschiedene Orte führt und dort verschiedene Aufgaben erledigen lässt.
- Schnick Schnack Schnuck: Auseinandersetzung mit Elementen eines Spiels. Welches Element hat welche Bedeutung und siegt über welche anderen Elemente? Spielelemente werden grafisch aufbereitet und auf den Handys abgespeichert oder als Karten ausgedruckt.

Verschiedene kleine Module (zur Implementierung in das Gesamtprojekt, als eigenständige kleine modulare Einheiten oder zum Aufgreifen in anderen Projekteinheiten)

Mini-Methode: Spielelemente & Bedeutung

- Ins Gespräch kommen über das Spiel?
Fragestellungen: Was passiert im Spiel? | Welche Figuren gibt es im Spiel? | Welche Rollen haben diese Figuren? | Welche Aufgaben muss ich im Spiel bewältigen? |
- Erstellen einer Schlagwortwolke <http://www.wordle.net/>
Gemeinsam werden Spielelemente gesammelt (z.B. Energie, Punkte, Ausrüstung, Weiterentwicklung, Gegner, Zeit, Glück, Hindernisse überwinden, Werkzeuge, Geld, Fähigkeiten etc. ...) Gemeinsam wird diskutiert und abgestimmt, welche Spielelemente am bedeutendsten für das Spiel sind. (Wertung 0-10) Entsprechend der Bewertungen wird das jeweilige Wort in der der Bewertung entsprechenden Anzahl kopiert. Die Wortwolke kann ausgedruckt werden und kann für weitere Module zur Veranschaulichung dienen.