



RealLife Movie

<i>Kurzbeschreibung</i>	Angesetzt an den Spielpräferenzen der Jugendlichen entwickeln sie eine eigene kleine Games-Story, welche typische Gaming Elemente beinhaltet. Je nach Jugendgruppe kann entweder eine eigene neue kreative Geschichte entwickelt oder sich (zur Vereinfachung) an einem einzelnen Spiel orientiert werden. Auch ist es gut nur kurze Spielszenen - ohne zusammenhängende Story - zu realisieren. Hierbei werden typische Szenen aus einem Game aufgegriffen. Die einzelnen Szenen oder die gesamte Story werden verfilmt und geschnitten.
<i>Schlagworte</i>	Anforderungen, Herausforderungen, Spielprinzipien, Spielregeln
<i>Anwendungsbeispiel</i>	Je nach filmischem Vorhaben 2-10 Tage
<i>Alter der Zielgruppe</i>	Ab 12 Jahren
<i>Gruppengröße</i>	Max. 8 Teilnehmende
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	Zusammenhängende Projektstage
<i>Beschreibung</i>	<p>Als erster Einstieg und zur Ideenfindung werden ‚angesagte‘ Games gemeinsam mit den Jugendlichen im Hinblick auf Spielprinzipien, Spielelemente, Spielregeln und Herausforderungen [Quests/ Challenges] analysiert.</p> <p>Hierbei können aus verschiedenen Gaming Elemente und Objekte z.B. auf Moderationskarten herausgearbeitet werden. Z.B. Skills, Gold (verdient man bei League of Legends beim Töten von Vasallen), Map, Quest, etc.</p> <p>Je nach Jugendgruppe (Konzentration, Motivation, Aufmerksamkeitsspanne) können ein ausführlicheres Drehbuch für eine zusammenhängende Story oder lediglich einzelne Szenen grobgeplant werden. Bei der Umsetzung einer komplexen Geschichte, kann sich gut am Strukturplan eines Drehbuchs orientiert werden. Um WEN geht es? (EINFÜHRUNG der Personen) WIE WO WAS ist die Ausgangssituation? (SETUP) WAS passiert? (PLOT 1) Wie gehen die Personen mit dem Ereignis um (KONFRONTATION) WAS passiert, dass zum Ende der Geschichte führt? (PLOT 2) WIE endet die Geschichte? (ENDE) Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich eine Gaming-Story abweichend eines Spielfilms ihrer eigenen Regel bedient und durchaus von einer filmischen Struktur abweichen kann. Wichtig bei der Entwicklung der einzelnen Szenen ist es, mögliche Effekte und Videotricks im Blick zu halten ohne welche eine Gaming-Story schwer realisierbar sein wird.</p>

Es werden Drehorte gesucht, Requisiten organisiert, evtl. Dialoge vorbesprochen und die Szenen abgedreht.
Am Ende jeden Drehtages sollten die gedrehten Szenen gemeinsam mit den Jugendlichen gesichtet werden.
Je nach Einteilung können bereits Szenen geschnitten werden.
Nach dem Grobschnitt der Szenen werden Effekte, Sounds und Musik ergänzt.
Nach der Fertigstellung des Films kann dieser im Netz veröffentlicht werden. Hierbei muss allerdings darauf geachtet werden, dass kein urheberrechtlich geschütztes Material verwendet wird.
Zudem sollte zum Ende des Projekts auch eine Präsentation auf großer Leinwand stattfinden.

*Software
(je nach Spielvariante)*

- Videoschnitt-Programm mit Keyframe Unterstützung (Magix, Premiere)
- Evtl. Effekte Programm : After Effects oder WAX (freeware)

*Material- und
Technikbedarf*

- 1 Videokamera
- 1 Rechner zum Schneiden

*Variationsmöglichkeiten
Module*

- Eigene kreative Filmidee: Ein eigene neue Gamestory zusammengesetzt aus verschiedenen Spielvarianten. Quasi die Entwicklung eines eigenes Games, welches filmisch anstatt interaktiv umgesetzt wird.
- Ein Spielfilm zum Thema Gaming: Eine Film-Geschichte, welche lediglich zum Thema das Gamen hat. Die Jugendlichen entwickeln frei eine eigene Spielfilmgeschichte zum Thema.
- Orientierung an einem vorhandenen Game. In Orientierung an einem Game der Jugendlichen werden die Gaming-Elemente des Spiels aufgegriffen und filmisch umgesetzt.
- Gaming-Szene: Ein Game wird auf seine Spielprinzipien analysiert. Ein typisches Element des Spiels wird aufgegriffen und filmisch umgesetzt (evtl. parodiert) – ohne zusammenhängende Spielhandlung.

*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 reinkopiert. Die Wortwolke kann ausgedruckt werden und kann für weitere Module zur Veranschaulichung dienen.