

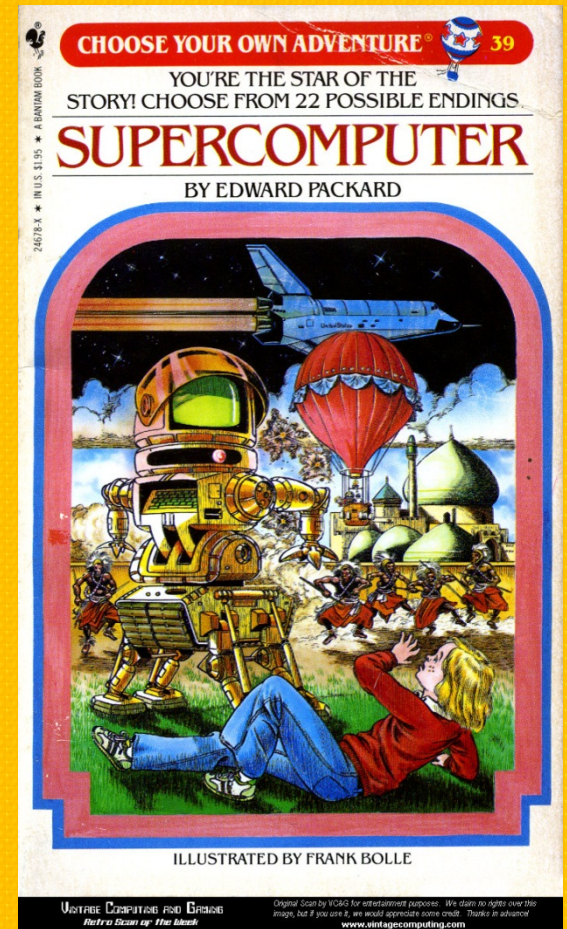
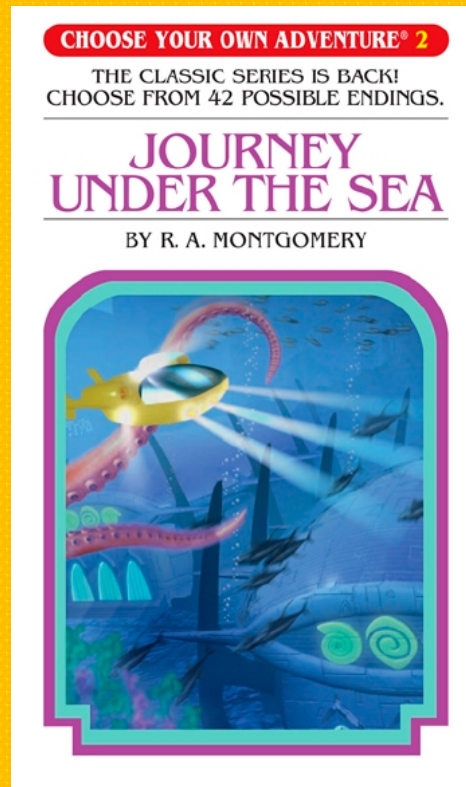
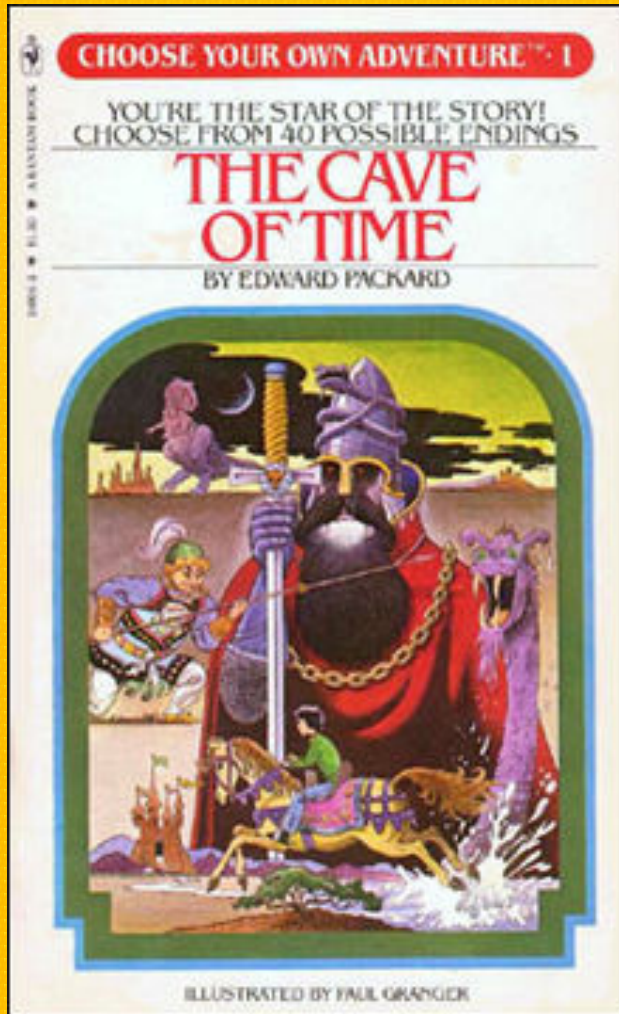
Interaktive Streetgame-Geschichten

Matthias Löwe

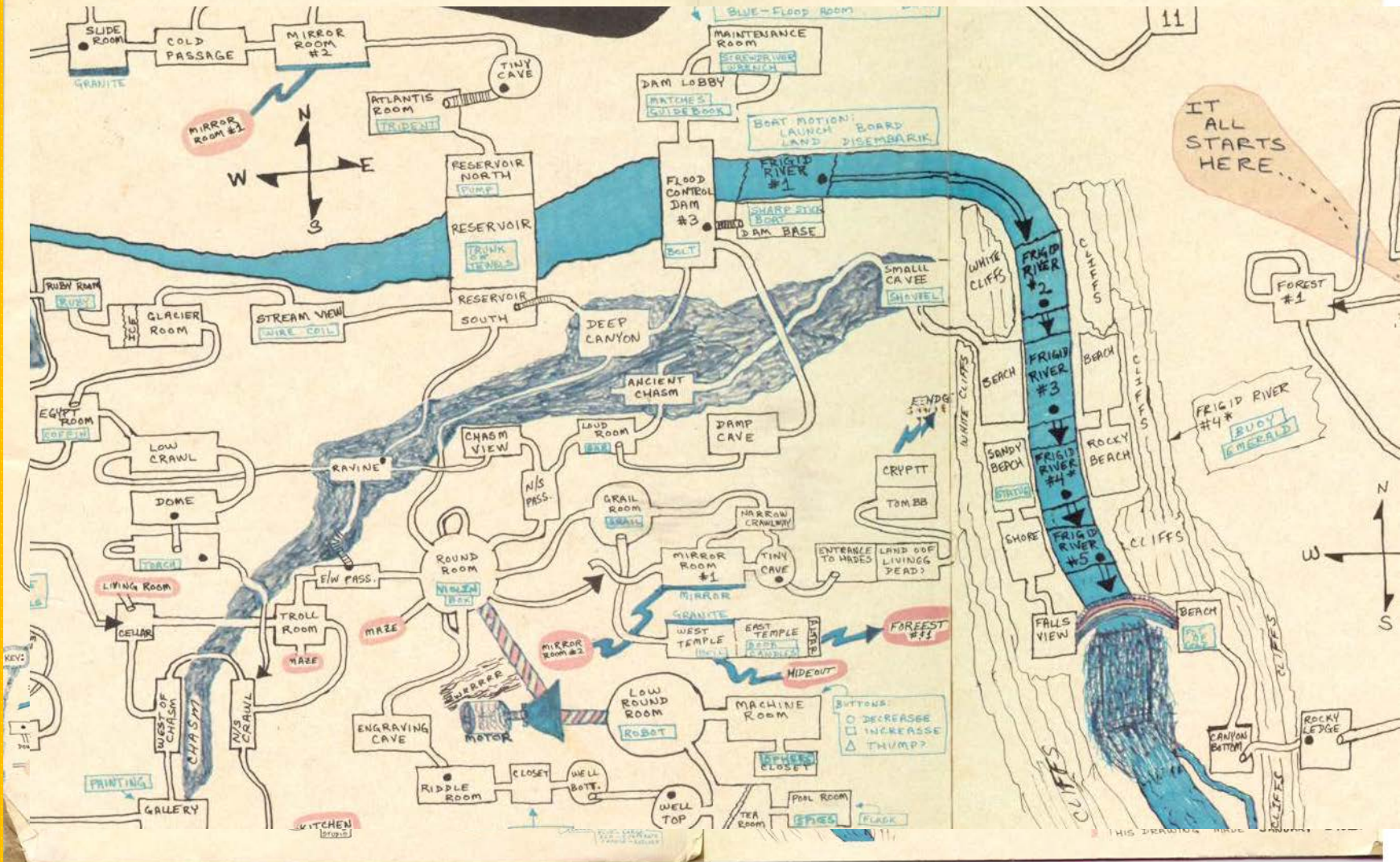
Interaction Design, Creative Gaming, Junge Tüftler,
Gamestorm Berlin, A MAZE., Open Knowledge Foundation

INTERACTIVE FICTION

Gamebooks



ZORK I ZORK I

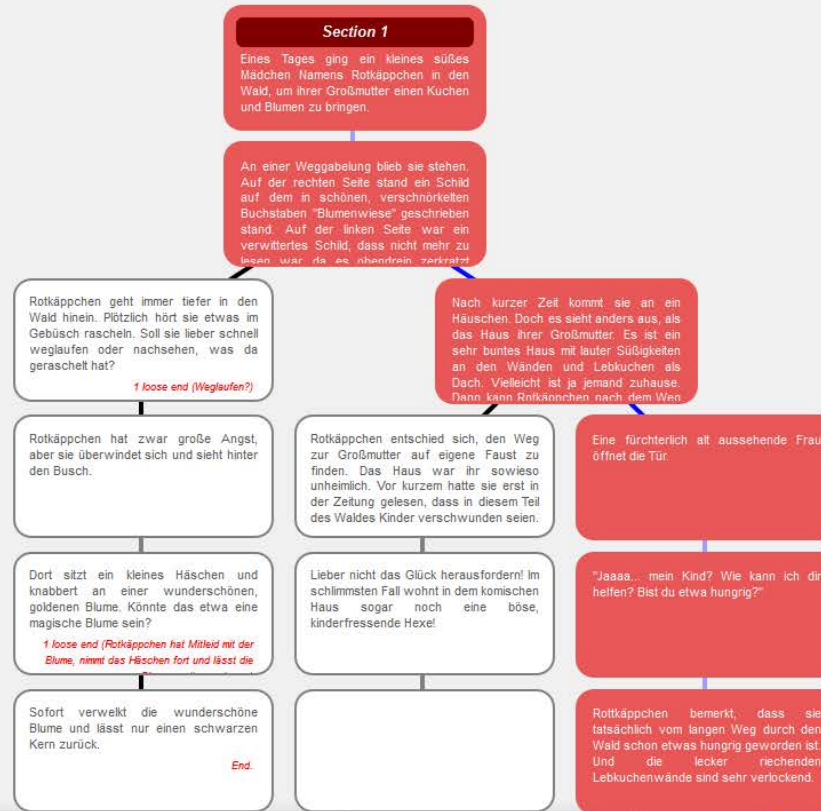


Zork is a trademark of Infocom Inc. The Zork Store Group is an independent group not affiliated with Infocom Inc., the producers of Zork software.

© Copyright 1981

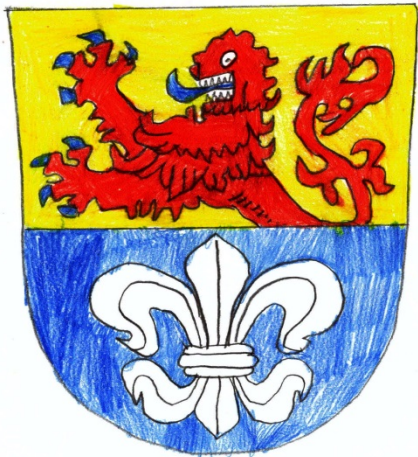
Crystal Soul

5





Wappen von Darmstadt



Der Große Berliner-Bär

"Die Reise des kleinen Bären Albrecht" oder "Wie Berlin zu seinem Namen kam"

*by Simon, Ranim, Fatima,
Klaudia, Batol*

Der Bär ist seit 1280 Das Wappentier von Berlin geworden. Aber wie kam es eigentlich dazu, dass gerade ein schwarzer Bär das Wappentier von Berlin ist? Alles begann im Schwarzwald. Dort lebte ein kleiner Bär namens Albert. Der kleine Bär musste weg reisen weil die Menschen den Wald zerstört hatten. Ein großes Abenteuer erwartete den Bären. Er fand kein essen mehr. Er lief zu Fuß los, um eine neue Heimat für sich zu finden.

*Seine Mutter hatte Albrecht immer
von einer großen Stadt namens
Dresden erzählt.*

*Vielleicht sollten wir erst einmal die
Gegend erkunden.*

Interaktive Geschichten in Inklewriter

<https://writer.inklestudios.com/>

Denkt euch eine kurze Geschichte oder Szene aus. Keine Idee? Hier ein paar Ideen:

Ort / Setting	Hauptcharakter	Aufgabe	Objekte
<input type="checkbox"/> Geisterhaus	<input type="checkbox"/> Geschwister	<input type="checkbox"/> fliehen	<input type="checkbox"/> Dinosaurier
<input type="checkbox"/> Raumstation	<input type="checkbox"/> Freunde / Ich	<input type="checkbox"/> klauen	<input type="checkbox"/> Taschenlampe
<input type="checkbox"/> Bushaltestelle	<input type="checkbox"/> Superheld/Bösewicht	<input type="checkbox"/> suchen / finden	<input type="checkbox"/> Geist
<input type="checkbox"/> Dschungel	<input type="checkbox"/> (Schatz-) Jäger	<input type="checkbox"/> kaufen	<input type="checkbox"/> Schatz(truhe)
<input type="checkbox"/> Vor einem Vulkan	<input type="checkbox"/> Eltern / Kinder	<input type="checkbox"/> bauen	<input type="checkbox"/> Eis
<input type="checkbox"/> Fremder Planet	<input type="checkbox"/> Elfe / Fee / Zauberer	<input type="checkbox"/> ausgehen	<input type="checkbox"/> Seltene Blume
<input type="checkbox"/> Schulhof / Zuhause	<input type="checkbox"/> Ritter / Prinzessin	<input type="checkbox"/> besiegen	<input type="checkbox"/> Kette
<input type="checkbox"/> (Piraten-) Schiff	<input type="checkbox"/> Doktor / Detektiv	<input type="checkbox"/> erkunden	<input type="checkbox"/> Alien
<input type="checkbox"/> Steinzeithöhle	<input type="checkbox"/> Samurai / Ninja	<input type="checkbox"/> fangen	<input type="checkbox"/> Bombe
<input type="checkbox"/> Wüste	<input type="checkbox"/> Vampir / Werwolf	<input type="checkbox"/> ausfragen	<input type="checkbox"/> Amulett
<input type="checkbox"/> Unter Wasser	<input type="checkbox"/> Meerjungfrau	<input type="checkbox"/> besuchen	<input type="checkbox"/> Maschine
<input type="checkbox"/> Mittelalter / Schloss	<input type="checkbox"/> Pirat / Zombie /	<input type="checkbox"/> verhandeln mit / um	<input type="checkbox"/> Seil
<input type="checkbox"/> Zukunft	<input type="checkbox"/> Dinosaurier	<input type="checkbox"/> tauschen	<input type="checkbox"/> seltene Tierart
<input type="checkbox"/> Weltall	<input type="checkbox"/> Roboter / Monster	<input type="checkbox"/> basteln	<input type="checkbox"/> Übeltäter
<input type="checkbox"/> Geheimbasis	<input type="checkbox"/> Außerirdische	<input type="checkbox"/> erlernen	<input type="checkbox"/> Talente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schreibt in Stichpunkten auf, was passieren soll. Nutzt dafür die Mindmap:

STREET- GAMES



PLAYPUBLIK



PLAYPUBLIK

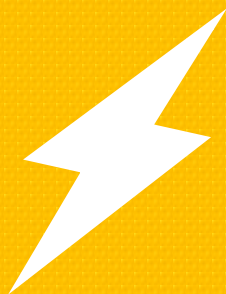


PLAYPUBLIK

Streetgames

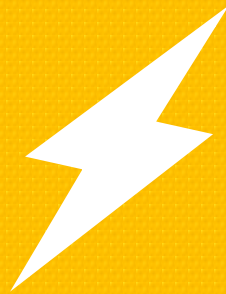


Start



Ziel

Start
Ziel



Ziel
Start

MASHUP!

Streetgame+

Interaktive Geschichten

- 1. Szenario**
- 2. Startsituation + 2
Entscheidungen**
- 3. Gruppe teilen,
Entscheidungen folgen**

CODE

Mach [Aktion]:

Geh zu [Ort]

CODE

Bei zwei Texten an einem Ort:

Kommst du von [ORT] >

Text >

Lese auf Text 2 weiter

Interaktive Geschichten in Inklewriter

<https://writer.inklestudios.com/>

Denkt euch eine kurze Geschichte oder Szene aus. Keine Idee? Hier ein paar Ideen:

Ort / Setting	Hauptcharakter	Aufgabe	Objekte
<input type="checkbox"/> Geisterhaus	<input type="checkbox"/> Geschwister	<input type="checkbox"/> fliehen	<input type="checkbox"/> Dinosaurier
<input type="checkbox"/> Raumstation	<input type="checkbox"/> Freunde / Ich	<input type="checkbox"/> klauen	<input type="checkbox"/> Taschenlampe
<input type="checkbox"/> Bushaltestelle	<input type="checkbox"/> Superheld/Bösewicht	<input type="checkbox"/> suchen / finden	<input type="checkbox"/> Geist
<input type="checkbox"/> Dschungel	<input type="checkbox"/> (Schatz-) Jäger	<input type="checkbox"/> kaufen	<input type="checkbox"/> Schatz(truhe)
<input type="checkbox"/> Vor einem Vulkan	<input type="checkbox"/> Eltern / Kinder	<input type="checkbox"/> bauen	<input type="checkbox"/> Eis
<input type="checkbox"/> Fremder Planet	<input type="checkbox"/> Elfe / Fee / Zauberer	<input type="checkbox"/> ausgehen	<input type="checkbox"/> Seltene Blume
<input type="checkbox"/> Schulhof / Zuhause	<input type="checkbox"/> Ritter / Prinzessin	<input type="checkbox"/> besiegen	<input type="checkbox"/> Kette
<input type="checkbox"/> (Piraten-) Schiff	<input type="checkbox"/> Doktor / Detektiv	<input type="checkbox"/> erkunden	<input type="checkbox"/> Alien
<input type="checkbox"/> Steinzeithöhle	<input type="checkbox"/> Samurai / Ninja	<input type="checkbox"/> fangen	<input type="checkbox"/> Bombe
<input type="checkbox"/> Wüste	<input type="checkbox"/> Vampir / Werwolf	<input type="checkbox"/> ausfragen	<input type="checkbox"/> Amulett
<input type="checkbox"/> Unter Wasser	<input type="checkbox"/> Meerjungfrau	<input type="checkbox"/> besuchen	<input type="checkbox"/> Maschine
<input type="checkbox"/> Mittelalter / Schloss	<input type="checkbox"/> Pirat / Zombie /	<input type="checkbox"/> verhandeln mit / um	<input type="checkbox"/> Seil
<input type="checkbox"/> Zukunft	<input type="checkbox"/> Dinosaurier	<input type="checkbox"/> tauschen	<input type="checkbox"/> seltene Tierart
<input type="checkbox"/> Weltall	<input type="checkbox"/> Roboter / Monster	<input type="checkbox"/> basteln	<input type="checkbox"/> Übeltäter
<input type="checkbox"/> Geheimbasis	<input type="checkbox"/> Außerirdische	<input type="checkbox"/> erlernen	<input type="checkbox"/> Talente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schreibt in Stichpunkten auf, was passieren soll. Nutzt dafür die Mindmap:

DIGITALISIERUNG

- Orte offen lassen
- Formfaktor angleichen
- Mit oder ohne physikalischen Markierungen
- Erweiterung um andere Medien (Bilder, Ton)

DIGITALISIERUNG

- Orte offen lassen
- Formfaktor angleichen
- Mit oder ohne physikalischen Markierungen
- Erweiterung um andere Medien (Bilder, Ton)

DIGITALISIERUNG

- QR-Codes
- Actionbound
- GPS- oder
- Treasure Hunt

DIGITAL

InkleWriter

Twine

im schloss



+ Tag

los gehts

geh nach [[links ->brücke]]

geh nach [[rechts ->waffenkammer]]

Untitled Story

Anonymous

Section 1

Once upon a time...

2 loose ends (left, right)

left



right



Add option

B

I



if



MARKER

Abfrage:

**Mit „if“ nachfragen, geht auch für
Paragraph**

Im Text schreiben:

{markername: text ja | text nein }

MARKER

Zähler:

(marker = zahl) oder

(marker + zahl) oder

(marker - zahl) und test (marker >= zahl)

AUFGABE 2

Intro

4 Verzweigungen

2 Enden

Interaktive Geschichten in Inklewriter

<https://writer.inklestudios.com/>

Denkt euch eine kurze Geschichte oder Szene aus. Keine Idee? Hier ein paar Ideen:

Ort / Setting	Hauptcharakter	Aufgabe	Objekte
<input type="checkbox"/> Geisterhaus	<input type="checkbox"/> Geschwister	<input type="checkbox"/> fliehen	<input type="checkbox"/> Dinosaurier
<input type="checkbox"/> Raumstation	<input type="checkbox"/> Freunde / Ich	<input type="checkbox"/> klauen	<input type="checkbox"/> Taschenlampe
<input type="checkbox"/> Bushaltestelle	<input type="checkbox"/> Superheld/Bösewicht	<input type="checkbox"/> suchen / finden	<input type="checkbox"/> Geist
<input type="checkbox"/> Dschungel	<input type="checkbox"/> (Schatz-) Jäger	<input type="checkbox"/> kaufen	<input type="checkbox"/> Schatz(truhe)
<input type="checkbox"/> Vor einem Vulkan	<input type="checkbox"/> Eltern / Kinder	<input type="checkbox"/> bauen	<input type="checkbox"/> Eis
<input type="checkbox"/> Fremder Planet	<input type="checkbox"/> Elfe / Fee / Zauberer	<input type="checkbox"/> ausgehen	<input type="checkbox"/> Seltene Blume
<input type="checkbox"/> Schulhof / Zuhause	<input type="checkbox"/> Ritter / Prinzessin	<input type="checkbox"/> besiegen	<input type="checkbox"/> Kette
<input type="checkbox"/> (Piraten-) Schiff	<input type="checkbox"/> Doktor / Detektiv	<input type="checkbox"/> erkunden	<input type="checkbox"/> Alien
<input type="checkbox"/> Steinzeithöhle	<input type="checkbox"/> Samurai / Ninja	<input type="checkbox"/> fangen	<input type="checkbox"/> Bombe
<input type="checkbox"/> Wüste	<input type="checkbox"/> Vampir / Werwolf	<input type="checkbox"/> ausfragen	<input type="checkbox"/> Amulett
<input type="checkbox"/> Unter Wasser	<input type="checkbox"/> Meerjungfrau	<input type="checkbox"/> besuchen	<input type="checkbox"/> Maschine
<input type="checkbox"/> Mittelalter / Schloss	<input type="checkbox"/> Pirat / Zombie /	<input type="checkbox"/> verhandeln mit / um	<input type="checkbox"/> Seil
<input type="checkbox"/> Zukunft	<input type="checkbox"/> Dinosaurier	<input type="checkbox"/> tauschen	<input type="checkbox"/> seltene Tierart
<input type="checkbox"/> Weltall	<input type="checkbox"/> Roboter / Monster	<input type="checkbox"/> basteln	<input type="checkbox"/> Übeltäter
<input type="checkbox"/> Geheimbasis	<input type="checkbox"/> Außerirdische	<input type="checkbox"/> erlernen	<input type="checkbox"/> Talente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Schreibt in Stichpunkten auf, was passieren soll. Nutzt dafür die Mindmap:

AUFGABE 3

Thema _____ +

Interaktive Geschichte

= ?

Interaktive Streetgame-Geschichten

Matthias Löwe

Interaction Design, Creative Gaming, Junge Tüftler,
Gamestorm Berlin, A MAZE., Open Knowledge Foundation