

0351 4630
get@smart.de

Nöthnitzer Straße 46
01607 Dresden

.....

Titel - Der Stein der Meilen

Gruppenaufteilung

Programmierung - Steffen, Florian F. , Daniel
Design / Sound - Tim, Felix, Florian W.

Zielstellung

Das Lernspiel: „Der Stein der Meilen“ soll dem Lernenden wichtige Erfindungen der Menschheitsgeschichte näherbringen. Der Lernende soll nach Absolvierung des Spiels, die Erfindungen nicht nur zeitlich einordnen können, sondern auch die Zusammenhänge zwischen den Erfindungen, sowie deren revolutionären Einfluss auf die Menschheit erschlossen haben.

Zielgruppe

Bei der Komplexität und inhaltlichen Tiefe des Lernspiels wird darauf geachtet, dass es besonders für Schüler der 5. bis 8. Klasse geeignet ist, da Schüler in diesem Alter beginnen, sich mit der industriellen Revolution zu beschäftigen und sie durch dieses Spiel auch die dafür grundlegenden Errungenschaften der Menschheit ergründen können.

Inhalt

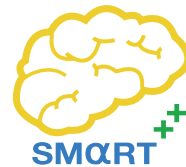
Leonardo Da Vinci bittet den Spieler um Hilfe, die Errungenschaften der Menschheit zu rekonstruieren, weil das Zeitgefüge durcheinander gekommen ist.

Der Menschheit fehlen bestimmte Technologien und es ist die Aufgabe des Spielers, sie den Menschen zurückzugeben. Durch jeden Einsatz einer Technologie verändert sich das Leben der Menschen sichtbar und am Ende ist die Menschheit wieder voll entwickelt. Dies wird durch dynamische Grafiken dargestellt. Hier wird besonders die Notwendigkeit dieser Erfindungen für das heutige Leben vermittelt.

Es kommen auch andere Erfinder als Da Vinci zu Wort, um dem Spieler das Wissen auf unterhaltsame Weise näher zu bringen.

Nach einem kurzen Tutorial in dem die Spielmechanik an

.....



0351 4630
get@smart.de

Nöthnitzer Straße 46
01607 Dresden



Hand der Erfindungen Feuer und Werkzeuge erklärt wird, spielt der Spieler selbständig weiter, wird aber von Leonardo Da Vinci begleitet und bekommt von ihm Tipps. Der Spieler zieht per Drag&Drop die zeitlich passende Erfindung in den entsprechenden Sockel, um dann ein Minispiel starten zu können. Das benötigte Vorwissen zur Lösung der Spiele erhält der Spieler durch Erklärungen, welche von Leonardo Da Vinci in der Story visuell und auditiv erzählt werden. Die Minispiele sind vielseitig und verlangen von dem Spieler das vermittelte Wissen anzuwenden, sowie logisches Denken. Zum Beispiel im Minispiel zur Linse sind konkave und konvexe Linsen per Drag&Drop so anzuordnen, dass ein Zielbild abgebildet wird. Im Minispiel zur Dampfmaschine müssen Ablassventilöffnung und -schließung sowie Höhe der Druckerzeugung vom Spieler reguliert werden, um zu verhindern,

dass der Kolben platzt. Wenn ein Minispiel erfolgreich absolviert wurde, erhält der Spieler ein Stück eines Level-Meilensteins. Sind alle Minispiele erfolgreich abgeschlossen und damit

alle Level-Meilensteine gesammelt, erhält der Spieler den Stein der Meilen und hat das Spiel durchgespielt. Die Erfindungen sind in das Tutorial und drei weitere Levels unterteilt.

In Level 2 werden Schrift, Rad und Glas behandelt, in Level 3: Schießpulver, Windmühle und Buchdruck und in Level 4: Linse, Dampfmaschine und Strom (Glühbirne). Das Spiel wird zudem über ein Kompendium verfügen, in welchem Spieler die Steuerung und vermittelten Inhalte nachlesen kann, welche nach und nach freigeschaltet werden. Den Fortschritt sieht der Spieler an den freien Sockeln, welche durch weitere Erfindungen gefüllt werden müssen.