

Story-Element

3D-Charaktere bereichern den Lernraum...

Story-Elemente werden im Lernraum als NPCs (Non-Player-Characters) repräsentiert. Die NPCs bewegen sich im Raum und kommen bei Betreten und Abschließen von Lernräumen auf die Lernenden zu, um einen Teil der Geschichte zu erzählen.

Ein immersives Lernerlebnis zu schaffen, ist ein grundlegendes Ziel von AdLer. Sich bewegende 3D-Charaktere im Lernraum sind ein wesentlicher Teil davon.



Storyelement

... und erzählen Geschichten

Die Story-Texte der Lehrenden werden Ihnen in einer speziellen 2D-Ansicht präsentiert. Der NPC aus dem Lernraum spricht zu Ihnen über eine Text-Box. Dieses bewährte Prinzip aus Computerspielen erzeugt ein immersives Story-Erlebnis.



Intro

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

