**STORYBOARD (textuell)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Name deines Spieles** |  |
| **Hauptfigur** |  |
| **Gameplay**(um was geht es?) |  |
| **Genre / Thema** |  |
| **Ziel**Fangen, Ausweichen, Sammeln, Lösen, Rennen, Bauen, etc. |  |
| **Mechanik/Dynamik/** **Ästhetik - min. 1 pro Punkt*** M: Level, Schwierigkeitsstufen, Punkte, Leben
* D: Highscore, Countdown, Virtuale Güter, Auswahl Figur, Visuelles Feedback, Sound Feedback
* A: Narrative, Sensation, Entdeckung
 |  |
| **Diversifiers - Wähle 2:*** Verwende zwei unterschiedliche Sensoren
* Vermittle einen Lerninhalt
* Integriere ein Quiz am Ende des Spiels
* Verwende Interaktionen zwischen Objekten
* Integriere eine Kollision
* Verwende Bausteine aus 5 verschiedene Kategorien
* Verwende Klone
 |  |

**STORYBOARD (Grafisch)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel - Screen** | **Anleitung - Screen** |
| **Level(s)** | **Ende (Game over/Gewonnen)** |