**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)** |