

# Sparkling Games

## Politik-Monopoly

**Geschichte:** Wir wollten eine neuere, aktuellere Version von Monopoly entwickeln, in der man über viele politische Themen Diskussionen führen kann.

**Konzept:** Dieses Spiel beruht auf dem normalen Prinzip von Monopoly, das heißt man kauft Grundstücke und die BesucherInnen dieser müssen zahlen. Jede Runde wird ein neue/r BürgermeisterIn gewählt und statt den Ereignis- und Gemeinschaftskarten gibt es Diskussions- und Entscheidungsfragen.

**Ziel:** Wie das Spielziel des normalen Monopolys, wenn ein/e SpielerIn kein Geld mehr hat bzw. wenn man nicht mehr weiterspielen möchte oder es keine Karten mehr gibt.

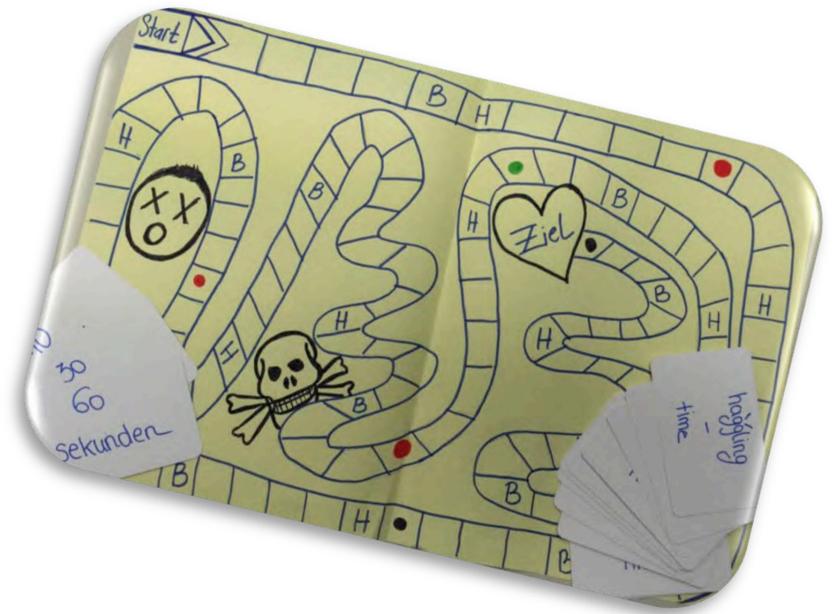
**Lerneffekt:** Man kann mit diesem Spiel das politische Interesse junger SpielerInnen wecken oder sich in die Lage eines/r Politikers/Politikerin hineinversetzen, und somit etwas lernen.



# SURVIVOR - live or die

## SPIELKONZEPT:

-  Gesellschaftsspiel
-  App und Brettspiel
-  2 bis 4 Spieler
-  Spielobjekte: Karten, Würfel, Spielfiguren



## HINTERGRUNDGESCHICHTE:

Eine verlassene Stadt, die mit einem Virus infiziert wurde, wird von einem der 2-4 tapferen Kämpfern befreit.

## SPIELREGELN:

-  Aufgaben sind Pflicht! → Wenn nicht, zurück zum Start
-  pro Runde einmal würfeln
-  schwarzer Punkt: Trojaner Angriff → zurück zum Start
-  roter Punkt: Spieler wird mit einem Virus infiziert → eine Runde aussetzen
-  grüner Punkt: Identität wird durch den Hacker gestohlen → eine Runde aussetzen
-  B-Felder und H-Felder sind die Aufgaben
  - Luftanhalt, weil der Virus giftige Gase abgibt
  - Peinlicher Facebook Eintrag

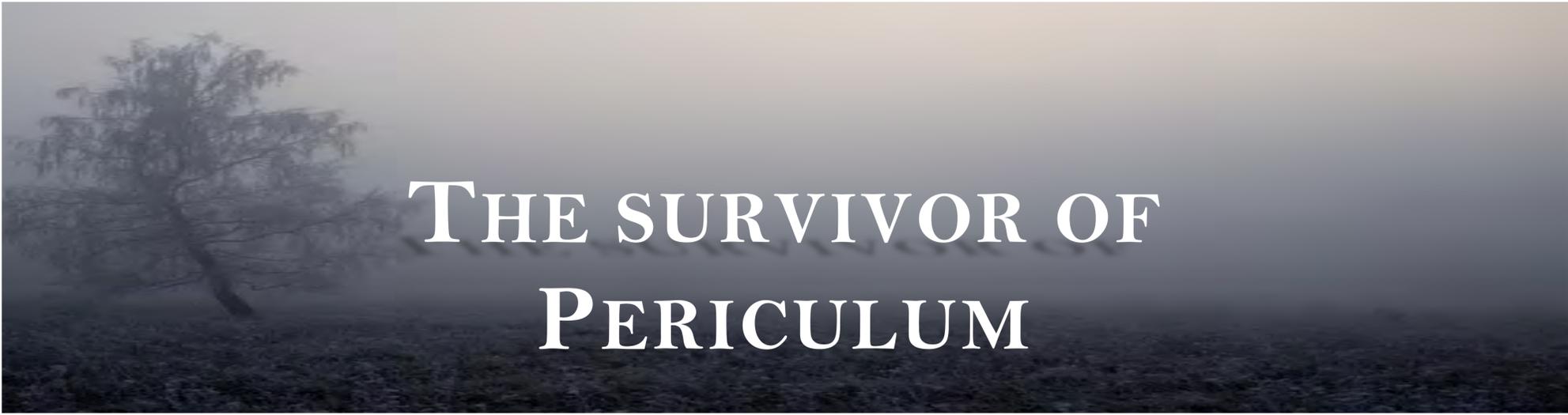
**LERNEFFEKT:** 3 Punkte - Zielstrebigkeit, Geduld ★★★★★

**ZIEL:** Der erste Kämpfer, der alle Hindernisse überquert, den Virus löscht und das Ziel Feld erreicht, gewinnt das Spiel.



Wer als erster das Ziel erreicht gewinnt!





# THE SURVIVOR OF PERICULUM

**SPIELART:** Online Pc-Actionspiel

**SPIELER:** max. 5 Gruppen mit jeweils 4 Spielern (Multiplayer)

**SPIELBESCHREIBUNG:**

Nach einem Weltkrieg möchte die Regierung, dass die 5 Gruppen die verschiedene Eigenschaften haben wie zum Beispiel: Schnelligkeit, Kreativität,... kämpfen. 1 Team überlebt.

Das Spiel findet in einer von uns erfundenen Stadt namens Periculum statt. Alle Gruppen sind in verschiedene Stadtteile von Periculum aufgeteilt.

Sie müssen Vorräte, Equipment, etc. finden. Diese sind in der Stadt verteilt.

Falls man keine Vorräte etc. finden sollte, gibt es eine Möglichkeit Fragen zu beantworten, um an die Vorräte, Equipment... zu gelangen.

**Wie bleibt man am Leben?**

Die Spieler sollen Vorräte suchen (Energie=Wasser, Nahrung...), Equipment (Waffen=Messer, Feuerzeug, First Aid Kit ...)

Die Fragen kommen aus dem Fach Informatik und Gesellschaft und Allgemeinwissen. Es werden 4 mögliche Antworten gezeigt, von denen nur eine stimmt.

Im Spiel ist die Schnelligkeit, Intelligenz und die Zusammenarbeit der Spieler gefragt, denn nur mit dem schnellen Einsatz des Wissens kann man das Spiel gewinnen.

**Ziel** ist es als Gruppe zu überleben. -> alle anderen Spieler eliminieren, so dass nur 1 Gruppe überlebt

**Verkauf:** Das Spiel wird weltweit verkauft. -> Man hat weltweit Zugriff auf die Webseite.

**LERNEFFEKT:**

Der Lerneffekt in unserem Spiel ist sehr hoch (7 von einer Skaler von 10), da das Allgemeinwissen und die Fragen aus Informatik und Gesellschaft abgefragt werden.



# Sparkling Games

## WORABBLE

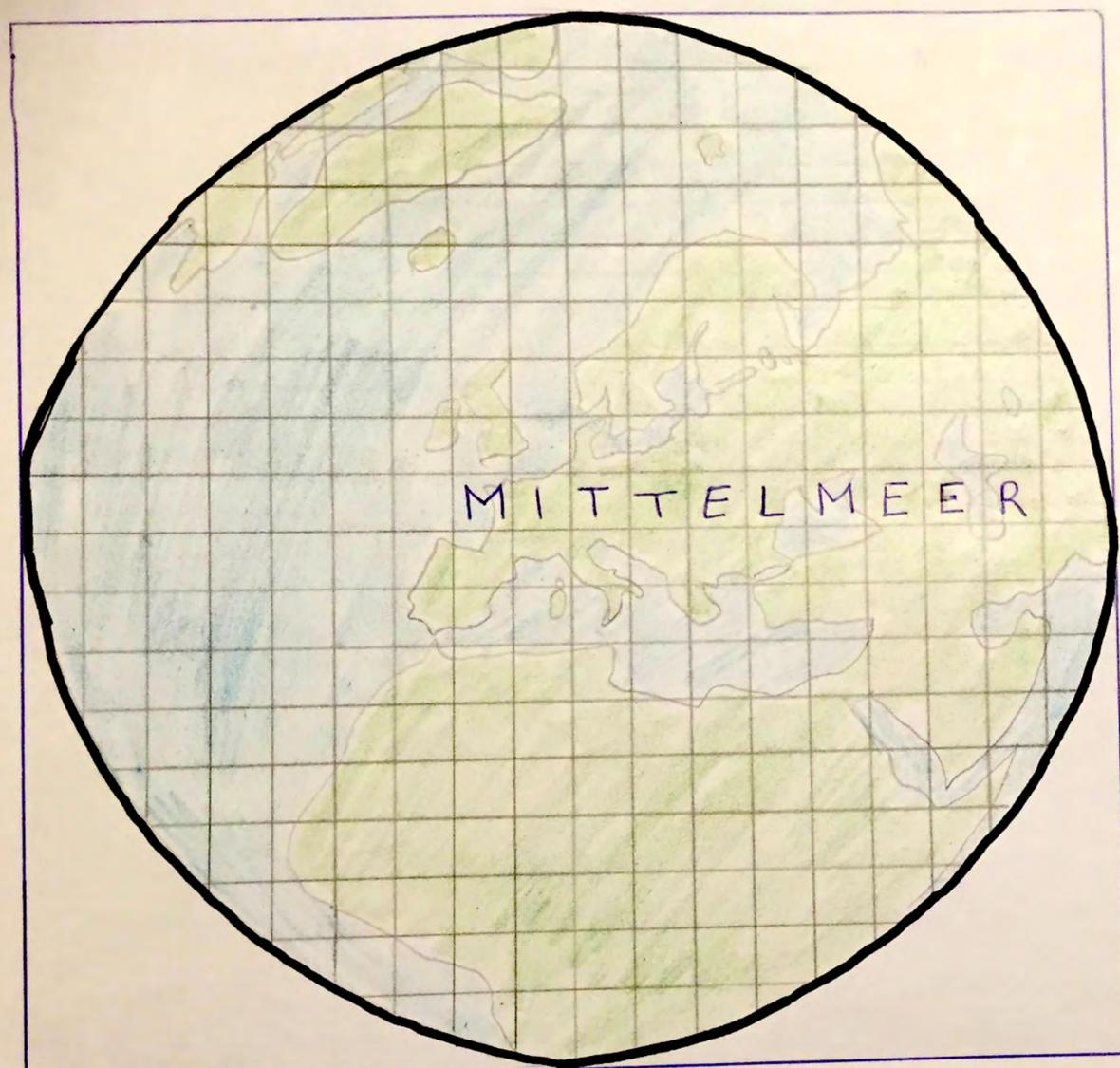
**Für Jung und Alt, Familien**

**Lerneffekt:** Allgemeinwissen (Je nach Thema bezogen), Richtige Rechtschreibung, Informatik (Allgemeinwissen)

**Spielkonzept:** Man bekommt 15 Buchstaben und mit denen muss man Wörter bilden. Die Wörter müssen je zu dem Thema, welches auf der Karte steht gebildet werden. Je nach der Länge des Wortes bekommt man Punkte von 1 bis 3. (3 ist die höchste Punktezahl)

**Informatik und Gesellschaft:**

Kann Online gespielt werden, alleine als auch mit anderen Personen weltweit. Es ist auch ein Online-Chat Verfügbar. (Indem auch Mobbing möglich wäre)



Worabble

← Spielbrett

← Dazu passendes Wort  
(z.B. Mittelmeer.)

Ozean

← Spülkarte  
(Themenkarte)

# Sparkling Games

## Air

**Geschichte:** In diesem Spiel geht es darum mit Hilfe von Spielkarten in der Märchenwelt von Schneewittchen & Co verschiedene Level zu bestehen. Die Spielkarten werden dafür eingesetzt in der Märchenwelt die Prinzessin und weitere Charaktere von Walt Disney zu retten und Punkte zusammen. Das Spiel wird immer in einer anderen Märchenwelt dargestellt von Level zu Level unterschiedlich.

Air wird in der Art wie ein Horror Film gezeigt der Spieler kämpft nur gegen die bösen Charaktere und es wird die Musik und die Umwelt düster und trist sein. Der Spieler kann sich seinen Charakter selbst erstellen und auch online wird es möglich sein mit seinen Freunden zusammen zu spielen.

Der **Lern-Effekt** wird dieser sein das eine Strategie ausgedacht werden muss man verschiedenere Probleme lösen muss um weiter spielen zu können und es immer mehrere Möglichkeiten gibt zum Ziel zu kommen. Das Spiel ist gewonnen wenn alle Prinzessinnen gerettet sind. Danach ist ein freies bewegen in der Märchenwelt möglich, der Spieler kann in der Burg wohnen und sein eigenes Königreich verwalten.

Der erhoffte Lerneffekt ist dieser Probleme zu erkennen sie zu lösen und weitsichtig zu denken.

# Sparkling Games

## Vocaballoons

**Konzept:** Es erscheint ein deutsches Wort welches ins Englische übersetzt werden muss. Luftballons kommen vertikal nach oben geflogen und in denen stehen englische Begriffe. Eines davon bedeutet das deutsche Wort welches gesucht ist. Durch den Mauszeiger schießt man den Ballon mit den richtigen Vokabel ab.

**Ziel:** Man spielt gegen die Zeit sowie um das letzte level zu erreichen. Zu anfang wird es 30 Level mit jeweils 20 wörtern pro level geben. Dabei werden mit jedem Level die Wörter zunehmend schwieriger.

**Lerneffekt:** Englische Vokabeln werden geübt. Eine Kombination aus Spaß und Lernen ist eine optimale Alternative zu Stumpfen auswendig lernen von English Vokabeln.



# Sparkling Games

## The World's End

**Geschichte:** Die Welt steht kurz vor dem Ende! Eine Hackergruppe hat sich die Daten von allen Personen geholt und zettelt einen Krieg damit an. Waffen, Panzer und Atombomben werden aus den Informationen der Daten hergestellt. Es liegt an DIR, das zu verhindern und die Welt zu retten!

**Ziel:** Der Spieler muss sich mit dem Thema Computer und Datenschutz befassen und herausfinden, wie er die privaten Daten am besten schützen kann. Dazu werden spannende Aufgaben gestellt, bei dem er sein Wissen über den Datenschutz nützen und dazugewinnen kann. Die Aufgabe des Spielers ist es, sich zu erheben und eine Gegenorganisation zu gründen und sich den Hackern zu stellen. Die **Hauptelemente** sind: Sammeln von Ressourcen, Bau eines Unterschlupfs, Bildung eines Teams. Das gesammelte Geld und die Ressourcen werden für Upgrades benutzt. Das Genre setzt sich aus Simulation (in der freien Welt) und First Person zusammen (Im Unterschlupf).

Der **Lerneffekt** des Spieles ist, dass er sein Wissen über das Thema Datenschutz nützen kann. Zusätzlich wird durch das Spiel auch noch Informationen und neues Wissen weiter gegeben. Durch das spannend gestaltete Spiel hat es auch noch einen Spaßfaktor inkludiert.



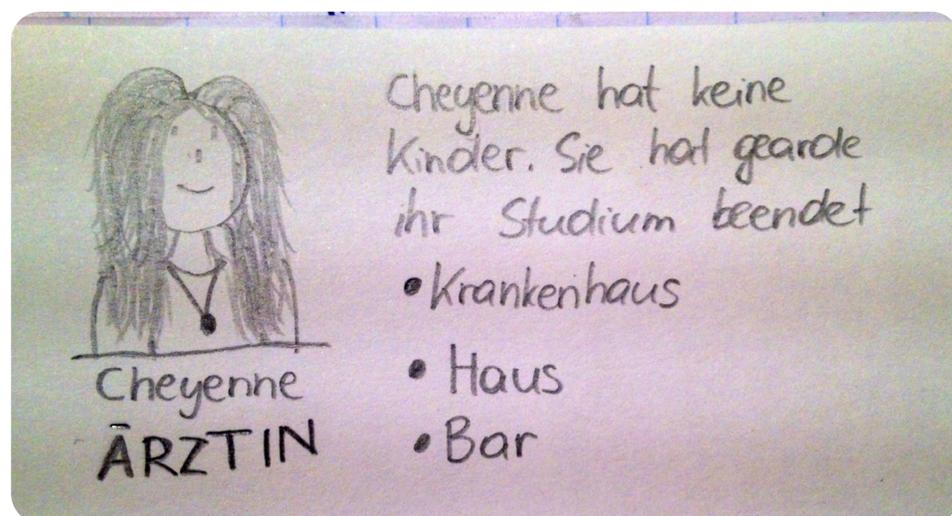
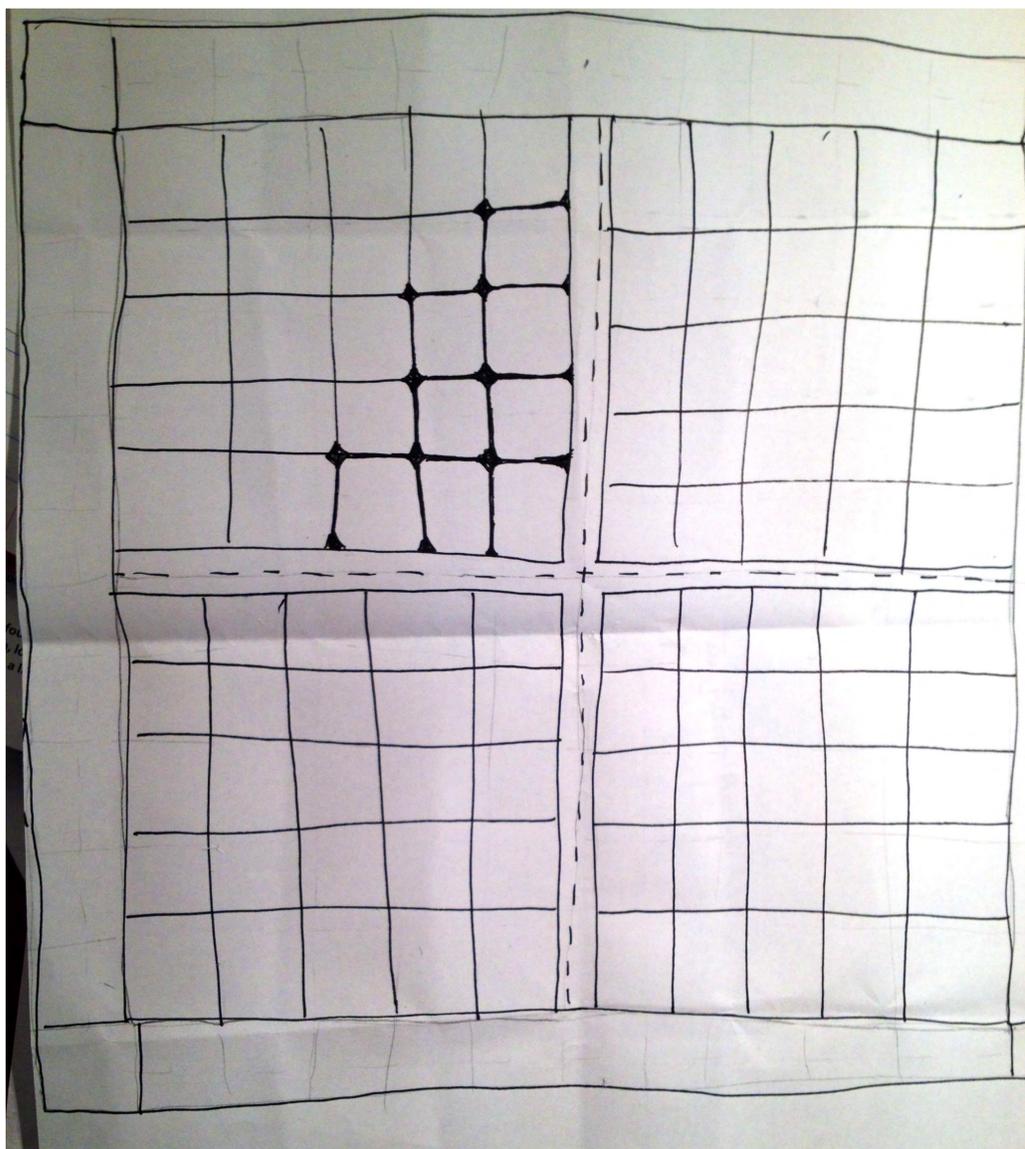
# Sparkling Games

## LeZaNiGel

**Hintergrundgeschichte:** Die Stadt wurde von einem Vulkanausbruch zerstört. Jetzt gilt es, die Stadt wieder aufzubauen. Dazu muss aber erst einmal der ganze Schutt, die Asche und die zerstörten Häuser weggeräumt werden. Wenn das passiert ist, könnt ihr beginnen die neue Stadt aufzubauen und euch ein Konzept dafür zu überlegen. Arbeitet auch zusammen!  
**Spielkonzept:** Man muss zuerst abbauen, um Platz für die neue Stadt zu schaffen, dann muss man gemeinsam eine funktionierende Stadt aufbauen und die Wünsche seiner gezogenen Person erfüllen.

**Spielziel:** Nachdem die erste Person zehn Runden auf dem Schicksalsweg gegangen ist, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt die Person, die ihren eigenen Stadtteil am weitesten ausgebaut und am meisten verdient hat.

**Lerneffekt:** Um eine funktionierende Stadt aufzubauen, müssen alle zusammenarbeiten, auch wenn man verschiedene Ideen hat.

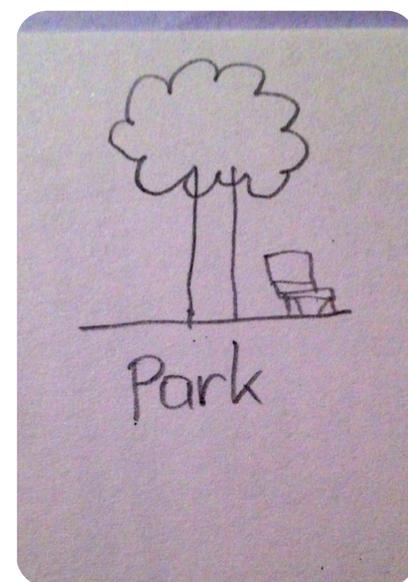


### Entwürfe zum Spiel.

Oben: Eine Personenkarte.

Links: Spielbrett mit den vier unterteilten Feldern für jeden der vier Spieler.

Rechts: Gebäudekarte



# Sparkling Games

## Die Reise zum Stern

**Geschichte:** Wir sind auf die Idee von diesem Spiel gekommen, weil wir beide gerne Wissensspiele spielen

**Spielkonzept:** Es geht um Fragen von verschiedenen Bereichen (Physik, Geschichte...). Es ist eine Kombination aus Karten und Brettspiele. Um zu spielen muss man Fragen richtig beantworten um weiterzugehen. Wenn man es nicht schafft, bleibt man stehen. Es gibt auch Glücks und Pechkarten.

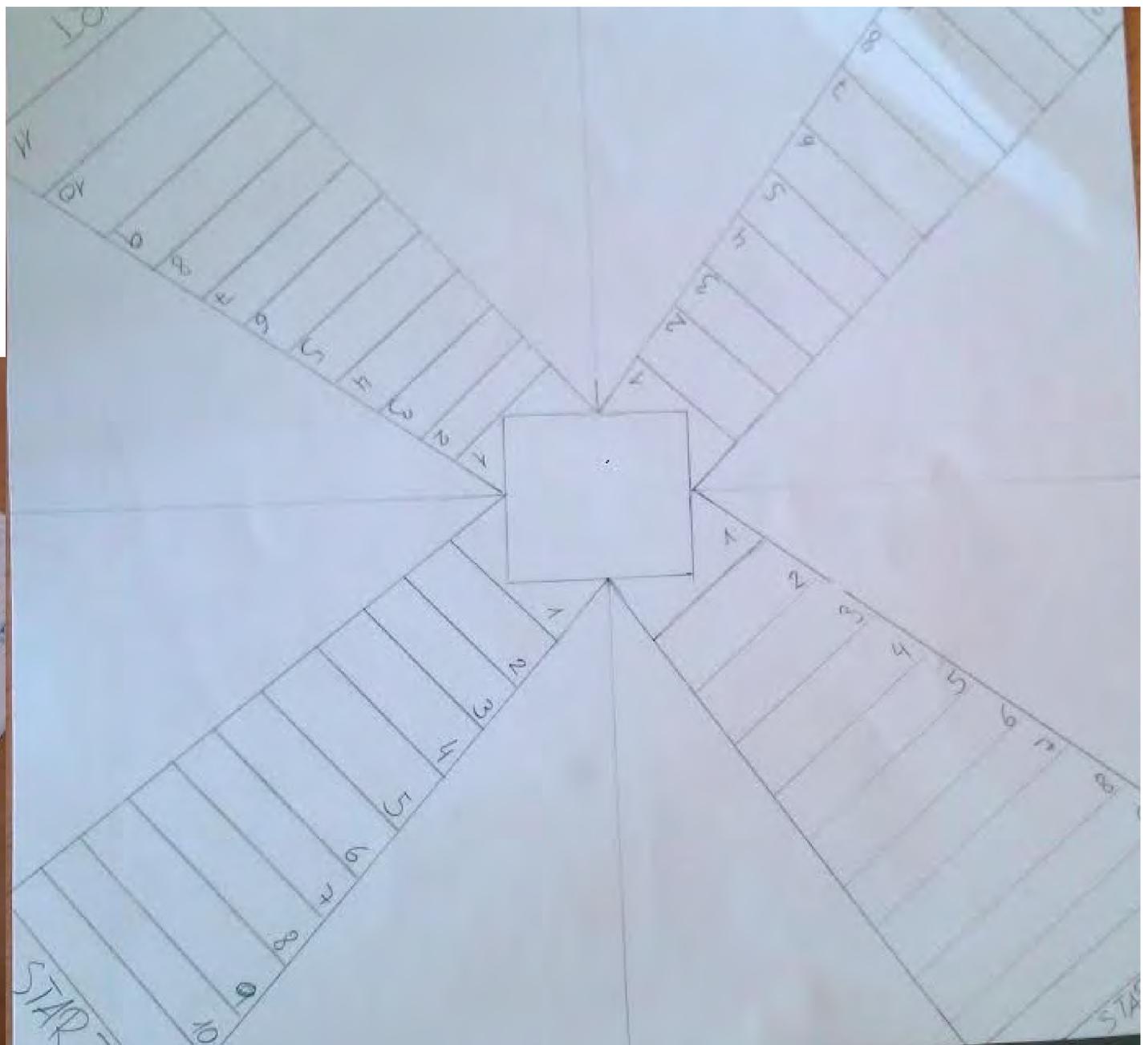
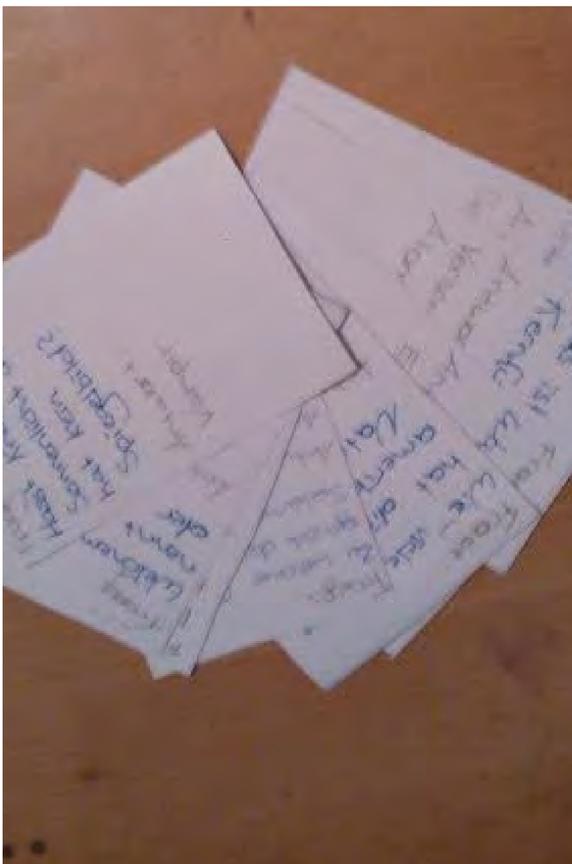
**Spielziel:** Wer am Stern (Ziel) ankommt muss man selbst eine Frage an die Gegner stellen. Man gewinnt nur, wenn die Gegner diese Frage nicht richtig beantworten.

**Lerneffekt:** Der Spaß am Lernen

### Entwürfe zum Spiel.

Unten: Spielkarten mit Fragen, aber es sind nicht alle Karten

Rechts: Spielbrett, noch nicht ganz fertig



# Sparkling Games

## Hay and Apples

**Konzept:** Man muss seine Pferde füttern. Es ist ein Brettspiel für 2-6 Spieler. Das Brett hat rote Felder, gelbe Felder und Bonusfelder. In der Mitte liegen jeweils drei Stapel. Ein Stapel mit roten Karten, ein Stapel mit gelben Karten und ein Stapel mit Bonuskarten. Auf den roten Karten stehen „Pflicht“ – Aufgaben, auf den gelben Karten stehen Fragen die man wahrheitsgemäß beantworten muss und auf den Bonuskarten stehen zum Beispiel Sachen wie: „Du hast mit deinem Pferd ein Rennen gewonnen und es erhält 5 Äpfel, rücke 5 Felder vor!“

Die Spielfiguren sind die sogenannten Pferde und es geht darum seine Pferde zu füttern. Bei jeder erfüllten Aufgabe oder bei beantworteten Fragen gibt es eine gewisse Anzahl an Futter für die Pferde. Wenn man eine Aufgabe nicht erfüllt oder die Frage nicht beantworten möchte muss man so viele Felder nach hinten rücken, wie viele Punkte man bekommen hätte.

**Ziel:** Der Spieler der am schnellsten über die Ziellinie reitet, gewinnt!

**Lerneffekt:** Man lernt dabei seine Spielgegner kennen und kann herausfinden wie viel sie mit Informatik und der Gesellschaft zu tun haben oder wie weit sie bei verschiedenen Sachen gehen bzw was sie über sich preis geben wollen.

# Sparkling Games

## Quizduell Informatik

**Spielkonzept:** Es gibt zwanzig Kärtchen mit Fragen und vier Antwortmöglichkeiten von der eine richtig ist. Bei den Fragen geht es um Informatik und Gesellschaft, wie z.B. "Wie viele User hat Facebook?"

**Spielziel:** Das Spiel endet, denn alle Fragen gestellt und beantwortet wurden. Gewonnen hat der, der die meisten Fragen richtig beantwortet hat.

**Lernerffekt:** Neues Wissen über Informatik und Gesellschaft.

# Voxel VG GENERATION

## Backstory

In the year 2X17...  
 Human Technology has reached a level, where virtual data can be materialized for a short amount of time and teleportation is now the primary way of travelling between cities. Due to a war in the past, much of the world has been left uninhabitable. A conflict is arising among the people. A way to stop aging has been found.

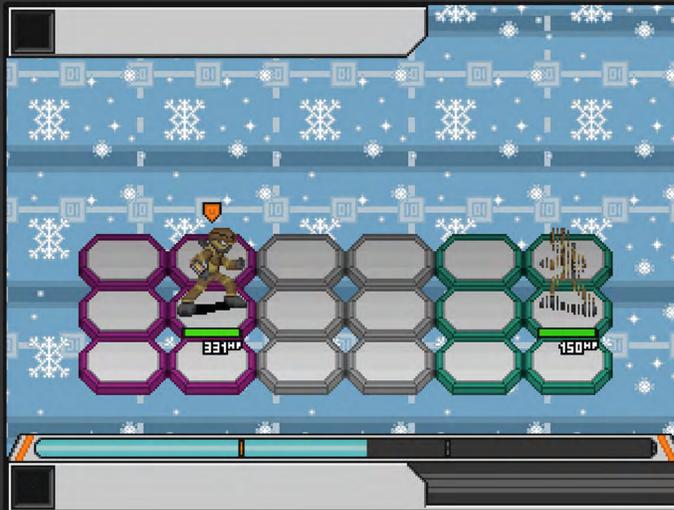
Should humans become immortal?  
 Or should they be mortal?  
 After all: Nothing is forever.



Everod Town

## Team

- Gal Peric
  - Project Lead
  - Artist
  - Coder
- Miles Hudson
  - Co-Lead
  - Composer
- Daniel Dorner
  - Story Writer
  - Content Creator



## Gameplay

**Wander**  
 around a giant World!  
 There are so many places for you to explore, treasures to be found!

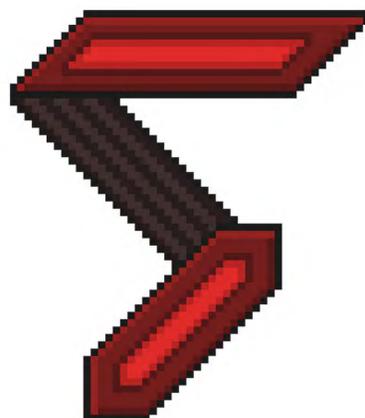
**Collect**  
 many items and obtain VOCs. These are your custom arsenal and can be used to fight enemies in your own style!

**Battle**  
 on a grid-like field and deplete the HP of your foes with the VOCs you have gathered!

**Level up**  
 and boost your fighting power by defeating enemies!



Sparkling Science >  
 Wissenschaft ruft Schule  
 Schule ruft Wissenschaft

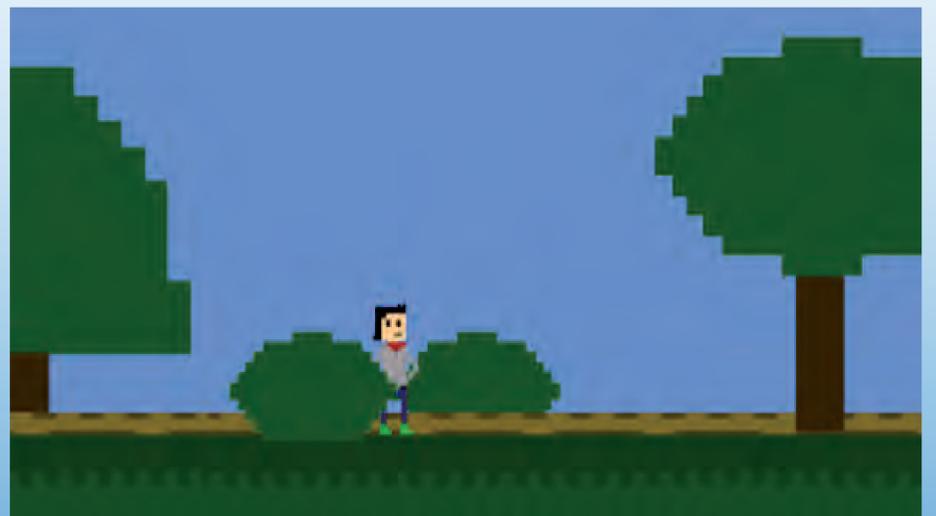


# SAM

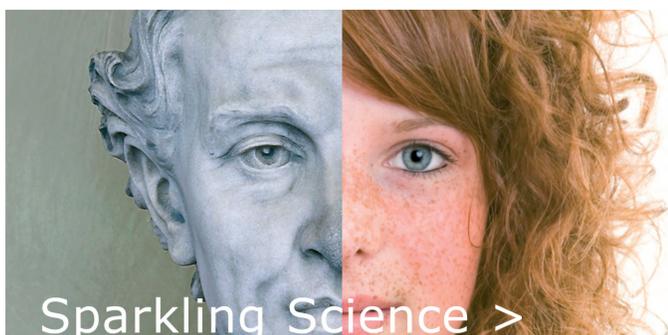
Sam ist ein aktives 2D Jump 'n' Run mit allen zugehörigen Elementen, wie z.B. Bewegungen, Doppelsprünge, Waffen und sogar unsichtbare Hindernisse.

Sam erwacht in einem Dungeon. Sein Ziel ist es den Ausgang zu finden. Auf dem Weg in die Freiheit erwarten ihn Geheimnisse und Fallen, welche er überwinden muss um wirklich frei zu sein. Das Spielziel wird durch das finden des Ausgangs erreicht.

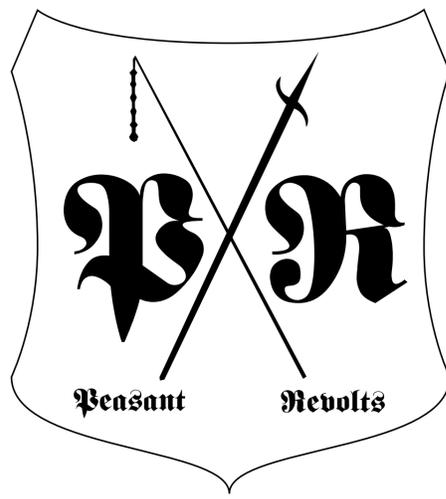
Durch Sam lernt der Spieler seine Umgebung genauer zu betrachten und neue Dinge auszuprobieren, welche nicht von Anfang an offensichtlich waren.



Die Verknüpfung eines Jump 'n' Runs mit einer emotionalen Story soll bei dem Spieler, Empathie hervorrufen und diese fördern.



Sparkling Science >  
Wissenschaft ruft Schule  
Schule ruft Wissenschaft



Peasant Revolts ist ein Top-Down-Rollenspiel, welches zur Zeit des deutschen Bauernkrieges um 1524 spielt.

Das Spiel vereint Aufbau-, Survival- und Strategieelemente und genau dieses Konzept zeichnet die Einzigartigkeit von Peasant Revolts aus.

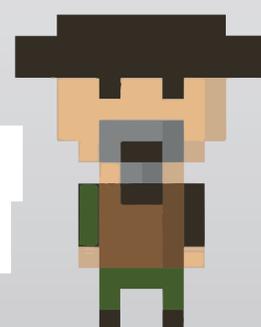


Die wichtigsten Aspekte des Spiels sind der Aufbau der Armee sowie die ausreichende Versorgung des Spielers mit Nahrung um sein Überleben zu sichern.

Ziel des Spiels ist es, eine Bauernarmee zu bilden, die stark genug ist, um das königliche Heer und somit auch den König stürzen zu können. Das Spiel endet mit der Krönung des Protagonisten zum neuen König.



Bereits im Mittelalter kam es zu Differenzen im Bezug auf Neues, der Verbreitung von Informationen und Wissen, sowie der Meinungsfreiheit. Diese Problematiken sind auch in der heutigen Zeit, im Bereich der Informatik und Gesellschaft, topaktuell.





# CYREASE

developed by Birchscript Entertainment



*After a hacker attack on A.V.A, the world largest security system the visualisations of two threads Tristan and Brick developed their own awareness and their journey starts.*

*In the view of Tristan you will defend the systems from different types of viruses and malware, by using special gadgets and your own strategy. Visit different areas of the system, defend the core and protect yourself.*

*Because of the high psychological pressure of an tactical horror game your abilities of keep a clear mind in an emergency will be raised. Never the less your view will change completely*





# CYBER BROS



## TEAM

	LEAD/ART/CODE
	EX-LEAD/CODE
	CODE/ART
	CODE/ART
	CODE/ART

## BACKSTORY

Gespielt wird ein „Unity“, ein Verteidiger der Schaltkreise, des Computers eines gemobbten Jugendlichen der sich oft in die weite Welt des Internets zurückzieht. Durch fehlendes Wissen über das WWW fängt sich der Junge viele Viren ein. Doch seine Unity bekommt auch Unterstützung von einem Freeware-Virenschutz der durch den Einsatz von Power-Ups realisiert wird.

## ZIEL

Das Spiel endet mit dem Absolvieren aller Levels und somit der Bereinigung des PCs. Dies kann errungen werden, indem man, durch eine sidescrolling Welt, die zukommenden Gegner, eliminiert und gewisse Aufgaben während des Spiels erfolgreich abschließt.

## LERNEFFEKT

Unser Spiel spricht das Thema „Cyberkriminalität“ an und soll den Spielern zeigen, welche Arten von Computerviren es gibt, und wie man sich die einfangen könnte. Durch dieses Prozedere werden hoffentlich einige PCs verschont und viel Geld für kostenpflichtige Anti-Virenprogramme erspart.



Sparkling Science >  
Wissenschaft ruft Schule  
Schule ruft Wissenschaft

# MIGHTY ORDERS

DIMENSION 742

Mahtveralt in another dimension, poisoned with injustice,  
has to be saved

Rescue the White Hats and end the aera of inequity

Explore the city, find the  
hackers and purify the injustice by destroying the  
viruses and fighting the hackers

Learn more about the dangers  
of the cyberspace and hacking methods

BGB

知識

電源

残高



bmwfw

