

Was sind Serious Games?

Serious Games sind digitale Lernspiele, die nicht nur unterhalten, sondern auch Kenntnisse vermitteln oder unternehmerische Ziele verfolgen. Sie sollen Spaß machen und dabei gleichzeitig bilden.

Serious Game Aspekte dieses Spiels:

Beim spielbaren Prototyp im Brüder Grimm-Haus und dem stationären Spiel zuhause werden den Nutzern insbesondere die Märchen der Brüder Grimm in Form der selbst erlebbaren Abenteuer vermittelt. Zudem erfahren die Spieler bei „Das magische Märchenbuch“ und dem mobilen Quiz im Museum viele Details aus dem Leben und Wirken der Familie Grimm. Außerdem werden Spielerinnen und Spieler mithilfe des gesamten Konzepts motiviert, Steinau an der Straße und das Brüder Grimm-Haus zu besuchen.

Mehrwert für das Brüder Grimm-Haus und Steinau:

- Durch das spielbare Level im Museum werden neue Zielgruppen angesprochen und die Besucherbindung erhöht.
- Spieler von „Das magische Märchenbuch“ besuchen das Museum und Steinau, um durch die Beantwortung von Fragen und das Besuchen spezieller Orte zusätzliche Spielelemente freizuschalten.
- Ein Teil des Spiels handelt in einem virtuellen Steinau an der Straße, sodass Menschen auf die Stadt aufmerksam gemacht werden.



Hochschule **RheinMain**
University of Applied Sciences
Wiesbaden Rüsselsheim

Burkhard Kling
Brüder Grimm-Haus
Email: info@museum-steinau.de
Tel.: (0 66 63) 76 05

Prof. Dr. Ulrike Spierling,
Prof. Dr. Ralf Dörner
Hochschule RheinMain
Fachbereich Design Informatik Medien
Email: seriousgames@media-hs-rm.de

Das magische Märchenbuch

Die Rettung der Charlotte Grimm



Konzeption und Umsetzung eines Serious Games

Ein Projekt der Hochschule RheinMain
in Zusammenarbeit mit dem
Brüder Grimm-Haus & TaleTekk

Die Spielidee

Eine plötzliche **Entführung** versetzt die kleine, idyllische Stadt Steinau in Aufruhr: Charlotte, die einzige Schwester der Brüder Grimm, wird von der bösen **Hexe Schwarzwurzel** entführt und in deren Turm am Rande der Stadt gesperrt. Er wird mit einem **Bann** belegt und kann nur mit der **Magie von Märchen** geöffnet werden. Mach Dich auf und befreie Charlotte aus den Klauen der Hexe!

Doch sei gefasst, denn diese ehrenhafte Aufgabe stellt eine große Herausforderung dar: Du musst ein leeres **Buch mit Märchen befüllen:**



Sammele Hinweise und finde die Geschichtenerzähler, die dir Märchen aus aller Welt erzählen. Es erwarten Dich spannende **Jump'n'Run Level**, in denen Du die Abenteuer der Märchenfiguren miterlebst und damit Erzählungen für Dein magisches Buch zusammenträgst. Natürlich helfen Dir Jacob und Wilhelm Grimm, die gesammelten Märchen aufzuschreiben, damit Du schließlich das Tor des Turms öffnen und Dich der Hexe zum **Kampf** stellen kannst.

Doch was wird Dich im Turm erwarten? Und wie kann die Hexe besiegt werden? Finde es heraus, denn das **Schicksal** der Familie Grimm liegt **in Deinen Händen!**

Computer-Spiel im Museum Brüder Grimm-Haus

Eines der Märchenlevel soll im Museum an stationären PCs spielbar sein. Dafür benötigen die Besucher kein Vorwissen über das Rahmenkonzept und können direkt beginnen. Im Anschluss erhalten sie Zugang zum „magischen Märchenbuch“ und können mobil oder zu Hause weiterspielen, um es zu füllen.



Mobiles Quiz im Museum

Museumsbesucher können einen QR-Code mit ihrem Smartphone scannen. Hier werden Fragen zum Leben und Wirken der Brüder Grimm gestellt, die durch aufmerksames Umschauen im Museum beantwortet werden können. Für richtige Antworten erhalten Besucher zusätzliche Spielelemente, die in anderen Teilen des Spiels einsetzbar sind.



Mobiler Spielzusatz in Steinau

Besondere Spielelemente wie magische Kräfte und Gegenstände sind an Sehenswürdigkeiten im Stadtgebiet von Steinau versteckt und können über GPS mit dem Smartphone freigeschaltet werden.

Jump'n'Run Das Rotkäppchen-Level

Rotkäppchen ist **ein Level** des Spielkonzepts „Das magische Märchenbuch“, das junge und alte Museumsbesucher direkt zum Spielen anregt.

Der Spieler macht sich gemeinsam mit Rotkäppchen auf den Weg, um die Großmutter zu besuchen. Dabei erwarten das Duo **verschiedene Gefahren**: Hindernisse wie ein stinkender Sumpf oder reißende Flüsse müssen überwunden werden. Außerdem lauern böse Wölfe am Wegesrand.

Wunderschön **leuchtende Blumen**, die einen Zeitbonus gewähren, verlocken den Spieler vom Weg abzukommen. Besonders Mutige suchen im Wald verborgene Lichtungen auf, um möglichst viele Blumen zu sammeln. Doch gerade abseits des Weges verstecken sich noch mehr Wölfe, die besiegt werden müssen.

Im Haus der Großmutter erwartet den Spieler eine böse Überraschung: Der **große hinterlistige Wolf** hat die Großmutter gefressen und verschlingt auch noch das arme Rotkäppchen. Jetzt hat der Spieler die ehrenhafte Aufgabe, das Rotkäppchen und die Großmutter aus dem Bauch des Wolfes zu befreien.



In einer 3D-Welt begleitet der Spieler das Rotkäppchen zu seiner Großmutter.