

	Automaten
	Ein interaktives Abenteuer

MOTIVATION

Starte den **Abenteuer-Automat** (*hier* oder unter *MemoOne.de* → Programme und Apps) und spiele das erste Abenteuer (Hamster-Abenteuer) mehrfach durch, bis du ein Mal bei einem guten und ein Mal bei einem schlechten Ende gelandet bist.

HINTERGRUND

Interaktive Abenteuer im beziehen sich auf erzählerische Spiele, bei denen die Teilnehmer (Spieler) Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen.

In den frühen 1980er Jahren entstanden die ersten **Gamebooks**, die das Konzept des interaktiven Erzählens in Buchform umsetzten. Ein bekanntes Beispiel ist die **"Choose Your Own Adventure"**-Reihe, die es Lesern ermöglichte, Entscheidungen zu treffen und den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen.

Als evolutionäre Fortsetzung interaktiver Buchabenteuer stehen zum Beispiel **Point-and-Click-Adventures**, die durch technologische Fortschritte und die Möglichkeit zur grafischen Darstellung bereichert wurden.

ANWENDEN

Aufgabe 1

Setze das **Schwalben-Abenteuer** mit dem **Abenteuer-Automaten** um.

(1) Endlich Schule aus. Du stehst an der Bushaltestelle und hörst ein jämmerliches Zwitschern über. Eine Schwalbe hat sich in den Ästen verfangen und kommt nicht mehr frei. a) Du suchst eine Leiter hinter der Haltestelle. > 2 b) Du kletterst den Baum hoch. > 3	(2) Oha, da liegt tatsächlich ein alter Hocker aus Plastik, mit dem du eventuell den Baum hoch kommen könntest. a) Du steigst auf den Hocker. > 4 b) Du traust dem Hocker nicht und kletterst lieber so auf den Baum. > 3
(3) Du bist schon 1 Meter hoch geklettert, als ein Ast verdächtig knackt. a) Du kletterst weiter > 5 b) Du steigst lieber vom Baum runter und suchst nach etwas zum Hochsteigen. > 2	(4) Du greifst einen Ast in 2 m Höhe und ziehst dich hoch. Doch auf einmal bekommst du ein mulmiges Gefühl, weil du schon so hoch bist. a) Du steigst lieber wieder runter. > 5 b) Du fasst guten Mut und kletterst die letzten 30 cm weiter hoch. > 6
(5) Schlechte Idee. Der Ast bricht, du fällst runter und verstauchst dir den Fuß. Humpelnd steigst du in deinen Bus. ENDE	(6) Du befreist die Schwalbe. Da kommt dein Bus. Strahlend vor Glück steigst du ein und fährst nach Hause. ENDE.

Aufgabe 2

Jetzt bist du dran. Nimm Karteikarten oder schneide zwei DinA4 Blätter in jeweils 4 Teile und denke dir selber ein Abenteuer aus, das du anschließend mit dem Abenteuer-Automat umsetzt.

Absolut VERBOTEN sind: Gewalt, Schimpfwörter, Waffen (Pistolen, Maschinengewehre, Messer, etc.), Blut, Kämpfe, Mord, herablassende, verachtende und andere Menschen verunglimpfende Handlungen.