

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

Kleine Schritte im großen Krieg. Jahr 1914

1. Eingabemaske in Passform

Spieleraktion: Pass vervollständigen

Erforderliche Angaben: Name, Alter und die Auswahl eines Passbildes (Mann/Frau)

Nicht erforderliche Angaben: Alter der Mutter/des Vaters, Alter der Großmutter/des Großvaters

2. Optischer Überblick über verschiedenen Spielsequenzen

1. 1914: Attentat von Sarajewo
2. 1917: Krieg in der Luft
3. 1916: Im Schützengraben
4. 1918: Im U-Boot

Spieleraktion: Klick auf ein Bild, um Zeitreise 1, 2,3 oder 4 zu starten.

1. Zeitreise 1914: Das Attentat von Sarajewo

Beginn mit einer Zeitleiste 2014-1914

2015: heute

20XX: eigene Geburt (siehe Alter oben)

1989: Fall der Berliner Mauer

1969: erster Mann auf dem Mond

1959: erste Barbiepuppe

1939: Zweiter Weltkrieg

1930: erste Fußball-Weltmeisterschaft

1914: Erster Weltkrieg

1. Szene

Ort: Büroraum; hinter einem Schreibtisch sitzt ein Mann in Uniform.

Ton: Musik (bedrohlich)

nacheinander eingeblendeter Text (Sprechblase): „Ich bin Oberst Apis aus dem Königreich Serbien.“, „Mein Volk wird von den Österreichern unterdrückt.“, „Wir wollen unser Volk befreien.“, „Nimm auch an unserer Mission teil ...“ (**Spieleraufforderung**)

2. Szene

Ton: Musik

eingeblendeter Text (mittig): Mission I: Die schwarze Hand

3. Szene

Karte von 1914 zeigt Österreich-Ungarn und Serbien

Ton: Musik

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

eingebledeter Text (unten): „Schon seit sechs Jahren plündert Österreich-Ungarn unser Land.“

4. Szene

Diashow: Straßenszene, Familienszene mit Kindern, Straßenszene mit totem Pferd und Kindern, Mann und Frau essen trockenes Brot, Familie auf der Flucht

Ton: Musik

eingebledeter Text (unten): „Unser Volk lebt in Armut.“, „Unsere Kinder leiden Hunger.“, „Und niemand greift ein!“

Diashow: Auge von Obert Apis in Nahaufnahme

eingebledeter Text (unten): „Niemand ... außer unserer geheimen Organisation.“

5. Szene: rauszoomen von Auge zur Schreibtischszene

eingebledeter Text (rechts): „Unsere geheime Organisation.“

eingebledeter Text (unten): „Die schwarze Hand!“

6. Szene

Spieleraufforderung: „Schwöre der schwarzen Hand die ewige Treue.“

Zwei Wahlmöglichkeiten:

1. **Wahlmöglichkeit „Das ist gut“:** Der Spieler gelangt zur Szene 7.
2. **Wahlmöglichkeit „Warum?“:** „Die Terroristengruppe Schwarze Hand will Attentate verüben, um die Österreicher zu vertreiben. Sie will, dass alle Serben in einem großen Reich vereinigt werden.“ Spieler gelangt **zurück zur Wahlmöglichkeit** (Beginn Szene 6), muss dann wählen „Das ist gut“, um weiterspielen zu können.

7. Szene

eingebledeter Text (mittig): „Ich schwöre der Schwarzen Hand die ewige Treue und werde jeden Auftrag durchführen.“

Spieleraktion: Klicken zum Schwören

8. Szene

Ort: Büro von Oberst Apis

Ton: Musik bedrohlich

eingebledeter Text: „Willkommen bei der Gruppe.“

9. Szene

Acht Fotos von Männern (4x2)

eingebledeter Text (unten): „Das sind unsere Leute in Sarajevo.“, „Sie warten auf einen Koffer.“

10. Szene

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

Koffer wird eingeblendet, Hände schieben ihn auf einem Schreibtisch hin und her
eingeblendeter Text (unten): „Öffne ihn nicht. Und lass ihn nicht fallen!“

Oberst Apis wird eingeblendet, zeigt auf den Spieler:
eingeblendeter Text (rechts): „Und denk an unseren Wahlspruch.“
eingeblendeter Text (links): „Vereinigung oder der Tod.“

Oberst Apis schrieb den Koffer zum Spieler
eingeblendeter Text (oben): „Nimm diesen Koffer und bring ihn zum Haus mit der schwarzen Fahnen.“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Klick auf den Kofferhenkel, Koffer in Pfeilrichtung nach unten links schieben, um zur nächsten Szene zu gelangen.

11. Szene

Ort: Berglandschaft, fahrender Zug
Ton: Zugeräusche

Schwenk in den Himmel: Fahrstrecke von Belgrad nach Sarajevo wird eingeblendet
Schwenk von Himmel auf ein Panorama von Sarajevo

12. Szene

Bild von Franz Ferdinand und seiner Frau
Ton: Musik
eingeblendeter Text (unten): „Das ist Franz Ferdinand, der künftige Kaiser von Österreich-Ungarn.“, „Als Thronfolger besucht er die besetzten Gebiete. Unter anderem die Stadt Sarajevo.“

13. Szene

Straßenbild/ Gasse Belgrad, beflaggt
Ton: Musik
eingeblendeter Text (mittig): „28. Juni 1914“
eingeblendeter Text (unten): „Wegen des Besuchs hängen überall in der Stadt österreichische Fahnen.“

14. Szene:

Häuserfront
Ton: Musik
eingeblendeter Text (unten): „Wo ist die Tür mit der schwarzen Fahne?“

Spieleraktion: Mit der Maus ins Bild klicken, nach links in Pfeilrichtung ziehen bis zur Türe mit der schwarzen Flagge

15. Szene

Ton: Quietschen der Tür

Türe öffnet sich, Spieler gelangt ins Innere des Hauses. Ein stark blutender Mann liegt an ein Bett angelehnt auf dem Boden und presst die rechte Hand eine Wunde in Höhe der linken Brust.

Ton: Musik

eingebledeter Text (Sprechblase): „Die Österreicher haben auf mich geschossen.“ „Ich ... ich habe nicht mehr lange zu leben.“ „Bringe diesen Koffer zum Appel-Kai.“ „Willst du das tun? Für dein Volk? Für die Schwarze Hand ... für mich?“ (**Spieleraufforderung**)

Zwei Wahlmöglichkeiten

1. **Wahlmöglichkeit „Ja, schon unterwegs.“:** weiter zur 16. Szene
2. **Wahlmöglichkeit „Nein, zuerst helfe ich dir.“:** Text (Sprechblase) „Danke ... aber dafür ist es zu spät, unsere Mission ist jetzt wichtiger ...“
Spieler muss „Ja, schon unterwegs.“ wählen, um weiterspielen zu können.

16. Szene

Sterbender Mann

eingebledeter Text (Sprechblase): „Schnell, sie warten schon auf dich.“

Mann ist tot.

17. Szene

Alte Straßenkarte von Sarajevo, sieben Passbilder verteilen sich im unteren Teil der Karte. An der Stelle, an der das fünfte Foto stehen müsste, ist eine Lücke.

Am rechten oberen Rand der Karte ist das eigene Spieler-Passfoto

eingebledeter Text (unten): Wie komme ich zum Appel-Kai?

Spieleraktion: Das eigene Passfoto muss zwischen die anderen Passbilder gezogen werden.

18. Szene

Schwenk über den Fluss zu einem Straßenzug, Menschen säumen den Weg.

Ton: Menschenmassen

eingebledeter Text (Sprechblasen): „Hurra!“ „Hurra! Lang lebe Franz Ferdinand!“ „Lang lebe der Thronfolger“, „Hurra!“

19. Szene

Mann wird eingebledet

Ton: Menschenmassen, später Musik (schrill, schneller)

eingebledeter Text (Sprechblase): „Wo ist unser Kamerad? Übernimmst du seine Stellung? Das ist gut.“ „Öffne den Koffer, schnell!“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Koffer per Klick öffnen. Im Inneren liegen eine Bombe und eine Pistole.

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

eingblendeter Text (Sprechblase): „Heute stirbt Franz Ferdinand!“, „Nimmst du die Bombe und ich die Pistole?“

20. Szene

Nahaufnahme von dem anderen Attentäter, eingblendeter Text (Sprechblase): „Beeil dich! Ich sehe den Konvoi schon!“

Spieleraufforderung: „Machst du mit?“

Drei Wahlmöglichkeiten:

1. **Wahlmöglichkeit „Ja“:** Blick in den Koffer. Eingblendeter Text (um den Koffer herum): „Was hat Franz Ferdinand verbochen?“, „Würde sein Tod überhaupt etwas ändern?“, „Aber dann war der Tod meines Kameraden umsonst“, „Gerate ich selbst nicht auch in Gefahr?“
2. **Wahlmöglichkeit „Ich weiß es nicht“:** Blick in den Koffer. Eingblendeter Text (um Koffer herum, nacheinander): „Warum soll Franz Ferdinand sterben?“, „Die Österreicher werden wütend sein.“, „Aber ich habe der schwarzen Hand ewige Treue geschworen.“, „Ich muss jeden Auftrag ausführen.“
3. **Wahlmöglichkeit „Nein“:** Blick in den Koffer. Eingblendeter Text (um Koffer herum, nacheinander): „Aber dann ändert sich nichts.“, „Schließlich ist Franz Ferdinand der Feind.“ „Und mein Gelöbnis für die Schwarze Hand?“, „Ich muss jeden Auftrag ausführen.“

Spieleraufforderung: „Machst du mit?“

Zwei Wahlmöglichkeiten:

1. **Wahlmöglichkeit: „Ja“**
2. **Wahlmöglichkeit: „Nein“**

21. Szene (unabhängig von der gewählten Möglichkeit)

Straßenszene.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Zu spät! Da ist der Wagen! Gavrilo, nimmst du die Pistole?“
Hand greift in den Koffer, der andere Attentäter wirft die Bombe auf die Straße, Gavrilo läuft mit der Pistole weg, Bombe explodiert über dem zweiten Wagen

Ton: Menschenmassen, Schritte auf Kopfsteinpflaster, Explosionsgeräusch, Flattern der wegfliegenden Vögel, Schreien

eingblendeter Text unten: „Oh nein, die armen Leute“, eingblendeter Text (Sprechblase): „Ah! Hilfe! Hilfe“, Fahrendes Auto. Text: „Franz Ferdinand ist unverletzt geblieben“, Auto biegt in eine Straße ein. Eingblendeter Text (Sprechblase): „Stopp! Zurück! Wir fahren verkehrt!“.

Gavrilo steht am Straßenrand, langsam nähert sich das Auto mit dem Thronfolger und seiner Frau, eingblendeter Text (unten): „Dort steht Gavrilo ... mit der Pistole“. Heranzoomen an Gavrilo, der in die Innentasche packt und die Pistole hervorzieht.

eingblendeter Text (um Pistole, nacheinander): „Kann der Zweck es rechtfertigen, einen Menschen zu töten?“, „Beispielsweise um Freunde und Verwandte zu befreien?“, „Oder ist ein Mord immer schlecht?“, „Und werden die Probleme dadurch nur noch größer?“.

Spieleraufforderung: „Er will Franz Ferdinand erschießen! Muss ich ihn davon abhalten?“

Zwei Wahlmöglichkeiten:

- 1. Wahlmöglichkeit „Nein“:** Gavriilo schießt, Blick zum Auto. Text (Sprechblase): „Sophia, bleib am Leben!“ Noch ein Schuss.
Einblendung Zeitungsseiten und Text: „Am 28. Juni 194 wurden Franz Ferdinand und seine Frau ermordet.“ „Österreich-Ungarn war wütend und beschuldigte Serbien.“ „Immer mehr Länder mischten sich in den Konflikt ein.“, „Und so begann ...“, „... der Erste Weltkrieg.“
Zurück zur Passeingabe – ENDE
- 2. Wahlmöglichkeit „Ja“:** Gavriilo will schießen, Spieler schlägt ihm den Koffer vor den Kopf, Pistole fällt hin.
eingebledeter Text: „Du hast die Ermordung von Franz Ferdinand und seiner Frau verhindert.“ „Aber so ist es nicht gelaufen...“
Einblendung Zeitungsseiten und Text: „Am 28. Juni 194 wurden Franz Ferdinand und seine Frau ermordet.“ „Österreich-Ungarn war wütend und beschuldigte Serbien.“ „Immer mehr Länder mischten sich in den Konflikt ein.“, „Und so begann ...“, „... der Erste Weltkrieg.“
Zurück zur Passeingabe – ENDE