

Kleine Schritte im großen Krieg. Jahr 1916

1. Szene

Diashow: Schützengraben, Stacheldraht, Schutzwälle, alles im Nebel

Ton: Musik (bedrohlich)

eingebledeter Text (mittig): „25. September 1916.“

eingebledeter Text (unten): „Ein schwarzer Tag für die Franzosen.“, „Niemand ...“, „Niemand hat überlebt ...“

2. Szene

Im Schützengraben stützen zwei Männer mit Rote-Kreuz-Binden einen verwundeten Soldaten, Nahaufnahme des Soldaten

Ton: Musik (bedrohlich)

eingebledeter Text (Sprechblase): „Alle sind tot. Außer mir und meinem Freund Michel Laroche.“

3. Szene

eingebledeter Text (mittig): Mission 3: Niemandsland

4. Szene

Nahaufnahme des Soldaten

Ton: Musik, Motorengeräusche

eingebledeter Text (Sprechblase): „Michel liegt noch verletzt im Niemandsland.“, „Rette ihn ... bitte!“ (**Spieleraufforderung**)

5. Szene

Blick aus dem Schützengraben auf ein Schlachtfeld, Explosionen, Feuer

Ton: Kampfgeräusche (Explosion, Schüsse)

6. Szene

Hand hält ein Fernglas, Umgebung zeigt vermutlich den Schützengraben

eingebledeter Text (Sprechblase): „Versuche, ihn mit diesem Fernglas zu finden.“

(**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Mit der Maus das Fernglas anpacken

7. Szene

Blick aus dem Schützengraben auf ein Schlachtfeld, Explosionen, Feuer, ein Mann (der Spieler) versteckt sich hinter Sandsäcken und positioniert das Fernglas.

Ton: Kampfgeräusche (Explosion, Schüsse)

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

8. Szene

Blick aus dem Schützengraben durch das Fernglas, es blitzt (Schüssen/ Detonationen)

Ton: Kampfgeräusche, später tonlos

eingblendeter Text (unten): „Wo kann Michel nur sein?“

Spieleraktion: Die Maus am rechten Bildrand nach links bis zum Panzer bewegen. Dort versteckt sich Michel Laroche. Dabei klick auf verschiedene Gegenstände, die mit dem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Diese werden unten textlich erläutert.

Baum: „Das ist kein echter Baum, sondern ein Wachposten mit Soldaten.“

Stacheldraht: „Stacheldraht soll den Feind abwehren.“

Krater: „Das ist ein Krater. Hier ist eine große Bombe explodiert.“

Ruine: Das ist das Dorf Guillemont ... oder was davon übrig ist.“

Panzer: „Dieser Panzer ist im Schlamm steckengeblieben. Dort versteckt sich Michel Laroche.“

Spieleraufforderung: „Gehe zum Panzer.“

Spieleraktion: Klick auf dieses Textfeld.

9. Szene

Einer der Roten-Kreuz-Männer reicht dem verwundeten Soldaten eine Armbinde, der verwundete Soldat klettert aus dem Graben

Ton: Musik + Kampfgeräusche

eingblendeter Text (Sprechblase): „Lege dieses Band um, dann dürfen sie nicht auf dich schießen.“, „Aber man weiß es natürlich nie.“

10. Szene

Blick von oben auf den Weg vom Schützengraben zum Panzer, ein Soldat (der Spieler) robbt bis zum Panzer

Ton: Musik, später Kampfgeräusche

eingblendeter Text (Sprechblase): „Bist du Michel Laroche? Hallo! Hörst du mich?“

11. Szene

Nahaufnahme von dem Soldaten im Panzer

eingblendeter Text (unten): „Bist du dir sicher, dass er es ist?“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Klicke auf verschiedene Gegenstände, die ein Fragezeichen bekommen, wenn man mit der Maus darüber fährt.

Papier: „Das wird wohl seine Familie sein, aber ich sehe nirgends seinen Namen.“

Erkennungsmarke: „Ja, es ist er. Ich habe ihn gefunden.“

12. Szene

Im Schützengraben, die beiden Rote-Kreuz-Männer unterhalten sich.

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

Ton: Kampfgeräusche

eingebledeter Text (Sprechblasen): „Er bleibt lange weg ...“, „Er wird es wohl nicht geschafft haben.“

Spieler-Soldat und Michel kehren zurück

eingebledeter Text: „Ziehe Michel in den Schützengraben! Schnell!“

13. Szene

Die Männer tragen den verletzten Michel

Ton: Musik, Kampfgeräusche

eingebledeter Text (Sprechblase): „Neben den Sanitätsposten!“

13b. Szene

Holztür mit Rote-Kreuz-Logo

eingebledeter Text (unten): „Ich muss hier rein.“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Türklinke mit Maus anklicken

14. Szene

Behandlungsraum

Arzt in einem schmutzigen Kittel mit Blutflecken steht in einem kleinen Raum.

eingebledeter Text (Sprechblase): „Du kannst ihn hier in diesem Notlazarett lassen.“

eingebledeter Text (unten): „Ich habe zuerst ein paar Fragen zu deinen Sachen.“

Spieleraktion: auf das Textfeld klicken

14a. Szene

Die gleiche Szene

eingebledeter Text (Sprechblase): „Was willst du denn wissen?“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Klicke verschiedene Gegenstände an, die der Arzt in eingebledeten Texten (Sprechblasen) beantwortet.

Verbandskasten: „Ja, der Verband ist ein bisschen schmutzig, weil er schon oft benutzt wurde.“

Flaschen: „Auch keine Betäubungsmittel, nur ein paar Flaschen Schnaps.“

Öllampe: „Ich muss bei wenig Licht operieren.“

Säge: „Hiermit säge ich Arme und Beine ab. Für etwas anderes habe ich keine Ausrüstung.“

Strohbett: „Es gibt hier keine sauberen Betten. Die Verletzten liegen auf dem Boden ... zwischen den Ratten.“

Wasserkrug: „Das Wasser ist zu schmutzig, um es zu trinken. Trotzdem müssen wir damit alle Wunden reinigen.“

Die angeklickten Gegenstände werden anschließend rot markiert.

Beim letzten anklickbaren Gegenstand sagt der Arzt: „Das ist nur ein kleiner Sanitätsposten. Für bessere Hilfe musst du in ein größeres Krankenhaus.“

eingebledeter Text (unten): „Dann bringe ich ihn dorthin!“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: auf das Textfeld klicken.

15. Szene

Michel wird mit einem militärischen Fahrzeug in den nächsten Ort gebracht.

Ton: Musik

eingblendeter Text (Sprechblase): „Da! Die Kirche ist als Nothospital eingerichtet.“

Michel wird anschließend auf einer Bahre in die fast vollständig zerstörte Kirche getragen.

16. Szene

Michel liegt auf der Bahre, die Füße zeigen zum Betrachter. Nacheinander stellen sich zwei Ärzte neben ihn. Sie haben unterschiedliche Ansichten zur Behandlungsmöglichkeit. Der eine will das Bein absägen, der andere ist der Meinung, das Bein erhalten zu können.

Ton: Musik

eingblendeter Text (Sprechblase): „Uh, das sieht nicht gut aus, das Bein muss abgesägt werden.“, „Hänge das hier an seinen Zeh, dann säge ich.“

eingblendeter Text (Sprechblase): „Er hat Glück gehabt. Sein Bein wird wieder ganz heilen.“, „In vier Wochen kann er wieder an die Front.“

Spielerhand nimmt beide Zettel.

17. Szene

Michel liegt auf der Bahre, die Füße zeigen zum Betrachter. Hände halten zwei Zettel. Auf dem linken Zettel steht „Heilen“ und auf dem rechten „Absägen“.

eingblendeter Text (unten): „Wofür soll ich mich entscheiden?“ (**Spieleraufforderung**)

Spieleraktion: Klick einen Zettel

Zwei Wahlmöglichkeiten:

1. **Wahlmöglichkeit „Heilen“:** nacheinander eingblendeter Text: „Die Ärzte widersprechen sich gegenseitig.“, „Michels Schicksal liegt in meiner Hand.“, „Sein Bein kann gerettet werden.“, „Aber dann muss er wieder zurück an die Front.“

Spieleraufforderung: „Heilen?“

Spielerreaktion: Wähle zwischen Ja und Nein

1. **Wahlmöglichkeit Ja:** Der Spieler gelangt zu 17a. Szene

2. **Wahlmöglichkeit Nein:** Der Spieler gelangt zu 17b. Szene

2. **Wahlmöglichkeit „Absägen“:** nacheinander eingblendeter Text: „Die Ärzte widersprechen sich gegenseitig.“, „Michels Schicksal liegt in meiner Hand.“, „Dann verliert er für immer ein Bein.“, „Aber dann muss er nicht mehr kämpfen und darf nach Hause.“

Spieleraufforderung: „Absägen?“

Spielerreaktion: Wähle zwischen Ja und Nein

1. **Wahlmöglichkeit Ja:** Der Spieler gelangt zu 17b. Szene

2. Wahlmöglichkeit Nein: Der Spieler gelangt zu 17a. Szene

17a. Szene

Michel verlässt das Krankenhaus und kehrt an die Front zurück.

Ton: Musik

eingblendeter Text (unten, nacheinander): „Im Ersten Weltkrieg gab es so viele Verletzte, dass die Ärzte gut üben konnten.“, „Dadurch wurden allerlei Hilfsmittel erfunden. Beispielsweise Masken, um entstellte Gesichter zu verbergen. Oder künstliche Arme und Beine, die immer leichter und besser wurden.“

Zurück zur Passeingabe – ENDE

17b. Szene

Michel sitzt im Schlafanzug unter einem Baum und schreibt einen Brief. Das linke Bein ist nur ein Stumpf.

Ton: Musik

eingblendeter Text (unten, nacheinander): „Im Ersten Weltkrieg gab es so viele Verletzte, dass die Ärzte gut üben konnten.“, „Dadurch wurden allerlei Hilfsmittel erfunden. Beispielsweise Masken, um entstellte Gesichter zu verbergen. Oder künstliche Arme und Beine, die immer leichter und besser wurden.“

Zurück zur Passeingabe – ENDE