

## Kleine Schritte im großen Krieg. Jahr 1917

### 1. Szene

Flugzeuge fliegen über einen Weltkartenausschnitt

Ton: Musik (bedrohlich)

eingebledeter Text (unten): „Bereits zu Beginn des Ersten Weltkriegs kommen englische Flugzeuge nach Frankreich, um zu helfen.“

### 2. Szene

Gelandete Flugzeuge vor einer herrschaftlichen Villa, fliegende Flugzeuge

Ton: Musik (bedrohlich)

eingebledeter Text (unten): „Schon bald werden die Kampfflieger die Helden des Krieges!“

### 3. Szene

In einem Saal der herrschaftlichen Villa, ein Kommandant zeigt auf ein Porträtbild, das im rechten Bildrand an der Wand hängt.

Ton: Musik (bedrohlich)

eingebledeter Text (Sprechblase): „Die allerbesten Piloten nennen wir ‚Fliegende Helden‘. Sie hängen in dieser Ehrengalerie.“

Drei der Porträtbilder der Ehrengalerie sind nun genauer erkennbar.

**Spieleraufforderung:** Bilder anklicken, um mehr über die Gezeigten zu erfahren.

- 1. Bild:** eingebledeter Text (unten): „Der Franzose René Fokner schoss 75 Flugzeuge ab. Er wurde selbst nie verwundet.“ Mehrere Bilder des Franzosen werden gezeigt. Der Spieler gelangt zurück zur Bildergalerie.
- 2. Bild:** eingebledeter Text (unten): „Der Kanadier Billy Bishop wurde auch der ‚Einsame Habicht‘ genannt. Er hatte sehr gute Augen und flog oft alleine über der Front.“ Mehrere Bilder des Kanadiers werden gezeigt. Der Spieler gelangt zurück zur Bildergalerie.
- 3. Bild:** eingebledeter Text (unten): „Der Ire Mitch Mannock war auf einem Auge halbblind und hatte Todesangst in der Luft. Trotzdem wurde er einer der besten Piloten.“ Mehrere Bilder des Iren werden gezeigt. Der Spieler gelangt zurück zur Bildergalerie.

**Spieleraktion:** Fläche „Ich will auch Kampfflieger werden!“ anklicken. (Leuchtet gleich nach Anklicken des ersten Bildes auf).

### 4. Szene

eingebledeter Text: „Mission 2: Die fliegenden Helden.“

### 5. Szene

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

Gelandete Flugzeuge vor einer herrschaftlichen Villa, Spieler hat das Gefühl in einem startenden Flugzeug zu sitzen.

Ton: Maschinengeräusche/ Startgeräusche.

Ein stehendes Flugzeug explodiert, Trümmerteile und zerbrochenes Glas fliegen umher, ein Pilot hält sich das Bein, Feuer.

## 6. Szene

Das Geschehen wird nun aus der Villa heraus gezeigt. Der Kommandant steht am Fenster. Er blickt zum Himmel. Dort ist ein Zeppelin zu sehen.

Ton: Musik

eingebledeter Text (Sprechblase): „Ein deutscher Zeppelin!“ „Den müssen wir abschießen! Komm, jetzt!“, „Ein Flugzeug wurde nicht zerstört! Schnell!“

Der Kommandant läuft aus der Villa zum intakten Flugzeug und steigt ein.

eingebledeter Text (Sprechblase): „Ich fliege! Du sitzt vorne und hältst Ausschau.“

**Spieleraktion:** Auf die bereitgelegte Pilotenbrille klicken

eingebledeter Text (Sprechblase): „Gut, jetzt kannst du dich vorne hineinsetzen.“

Um zu starten muss Spieler auf den Pfeil klicken.

## 7. Szene

Der Spieler sitzt nun in der Maschine, die beschleunigt.

Ton: Motorengeräusch

**Spieleraktion:** Im unteren Teil befinden sich acht Symbole, die angeklickt werden müssen. In Mini-Dialogen zwischen dem Piloten und dem Spieler werden sie vorgestellt. Der Fragende ist immer der Spieler.

**7.1. Toastbrot:** Text (Sprechblase): „Warum liegt das Brot hier?“ „Das ist mein Mittagessen. Lass es liegen.“

**7.2. Fallschirm:** Text (Sprechblase): „Wo sind unsere Fallschirme?“ „Die bekommen wir nicht, damit wir nicht flüchten.“

**7.3. Anker:** Text (Sprechblase): „Kampfflieger werfen sich doch gegenseitig Steine und Anker zu?“ „Nein, ha ha! Das machten wir nur zu Anfang des Krieges.“

**7.4. Bombe:** Text (Sprechblase): „He, hier liegen drei Bomben!“ „Die musst du gleich auf den Zeppelin werfen.“

**7.5. Propeller:** Text (Sprechblase): „Warum ist der Propeller nicht vorne?“ „Er ist ein ‚Schubpropeller‘. Wie bei einem Schiff.“

**7.6. Headset:** Text (Sprechblase): „Wie forderst du Hilfe an?“ „Das kann ich nicht. Wir sind auf uns alleine gestellt.“ (Flugzeug hüpfet etwas)

**7.7. Buch und Stift:** Text (Sprechblase): „Warum hast du ein Notizbuch?“ „Um aufzuschreiben, wo wir sind. Sonst verirren wir uns.“

**7.8. Flugmütze:** Text (Sprechblase): „Brauchen wir diesen Schal wirklich?“ „Diesen Schal wirst du brauchen, denn da oben ist es sehr kalt.“

Damit das Flugzeug abhebt, muss man sich komplett durchklicken.

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

## 8. Szene

Blick auf das Cockpit

Ton: Motoren, Propeller

eingblendeter Text (Sprechblase): „Wo ist der Zeppelin? „Siehst du den Zeppelin schon? So weit kann er doch nicht sein.“

## 9. Szene

Das Flugzeug ist von oben zu sehen, es fliegt über eine Landschaft. Verschiedene Flugobjekte tauchen auf.

Ton: Motorengeräusch

**Spieleraktion:** Auf verschiedene Objekte am Himmel klicken. Sie werden von dem Piloten erklärt: „Nein, das ist kein Zeppelin. Das ist ein Ballon an Eisendrähten, um Flugzeuge zu stören.“ „Nein, das ist er nicht. In diesem Heißluftballon sitzen Soldaten, die den Feind beobachten.“

Flug über die Front.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Da ist alles verwüstet. Da liegt die Front.“, „Die Deutschen schießen auf uns“. Rotes Flugzeug nähert sich.

**Spieleraktion:** Auf das rote Flugzeug klicken.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Das ist der rote Baron. Das ist das beste Kampfflugzeug der Deutschen. Gegen den haben wir keine Chance.“

## 10. Szene

Flugzeug wird wieder von vorne gezeigt. Der Spieler hat Sicht auf sich und den Piloten. Im Hintergrund fliegt der Rote Baron. Das deutsche Flugzeug eröffnet das Feuer. Der eigene Pilot wird getroffen.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Aaah! Es hat mich erwischt!“, „Ich kann nicht weiterfliegen!“, „Du musst das Steuer übernehmen! Setze dich nach hinten!“

Im Flug tauschen die beiden die Plätze, während der Rote Baron weiter um das Flugzeug kreist.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Flüchte vor diesem roten Dreckskerl! Schnell!“, „Da, er kommt zurück.“, „Wir müssen ihn abschütteln.“

Erneuter Beschuss. Perspektivenwechsel (aus Sicht des Spielers).

eingblendeter Text (Sprechblase): „Nach links, nach links, sonst trifft er uns!“ „Zu spät, er kommt zurück.“

Ton: Musik, Schüsse, Klirren, Motorengeräusche

## 11. Szene

**Spieleraktion:** Steuerknüppel nach links halten.

eingblendeter Text: „Jetzt nach rechts! Ganz nach rechts!“, „Drehen, drehen!“

Sofort wieder nach rechts halten. Macht man das nicht, stürzt man ab. Um weiterspielen zu können, muss man die Drehung schaffen.

Ton: Musik, Schüsse, Klirren, Motorengeräusche

## 12. Szene

Der Rote Baron ist abgehängt.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Ich sehe ihn nicht mehr ...“, „Wir haben ihn abgeschüttelt, Albert“, „Albert?“, „Albert?!“

Perspektivenwechsel: Flugzeug ist von der Seite zu sehen, Albert wurde herausgeschleudert. Der Spieler fliegt alleine weiter.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Ich muss dem Fluss folgen. Dann bin ich vor der Dunkelheit zu Hause.“

Perspektivenwechsel: Flugzeug wird von oben gezeigt. Im rechten Bildrand taucht der Zeppelin auf. Er ist unbemannt und am Boden festgezurr.

eingblendeter Text (Sprechblase): „Aber da ist ja ... der Zeppelin!“

Ton: Musik

## 13. Szene.

Gleiche Szene.

eingblendeter Text (mittig): „Soll ich den Zeppelin angreifen?“ (**Spieleraufforderung**)

Textkästen öffnen sich nacheinander „Natürlich! So eine Chance bekomme ich nie wieder!“, „Aber wenn es dunkel wird, finde ich nie wieder nach Hause ...“, „Sonst wird er wieder bombardieren.“, „Aber das kann ich niemals alleine.“

### Zwei Wahlmöglichkeiten:

1. **Wahlmöglichkeit Nein:** eingblendeter Text (unten): „Ich entscheide mich dafür, zurückzufliegen“.  
Zurück zur Bildergalerie (Szene 3.1.).  
eingblendeter Text (unten): „Ich bin leider kein fliegender Held.“ Neben den drei Bildern hängt nun ein vierter Bilderrahmen – ohne Bild.  
Perspektivenwechsel: Zurück auf der Flugstrecke, die Sonne geht langsam unter.  
eingblendeter Text (unten): „Der Zeppelin bombardiert weiter.“  
Bild von Zerstörungen aus London.  
eingblendeter Text (mittig): „Im ersten Weltkrieg konnten die Soldaten den Feind dank neuer Waffen töten, ohne ihn direkt zu sehen. Ein Menschenleben war nicht mehr viel wert.“  
Zurück zur Pässeingabe – ENDE
2. **Wahlmöglichkeit Ja:** Eingblendeter Text (unten): „Ich muss eine Bombe auf eine der schwachen Stellen werfen“.

**Spieleraktion:** Bomben abwerfen. Der Spieler hat drei Bomben zur Verfügung. Um das Flugzeug zu steuern, sollte man die Pfeiltasten Links und Rechts benutzen. Um eine Bombe abzuwerfen, benutzt man die Leertaste.

Gelingt es dem Spieler, eine der schwachen Stellen zu treffen:

eingblendeter Text: „Der Zeppelin kann nicht mehr bombardieren.“

Der festgezurrte Zeppelin brennt. Personen sind aber offensichtlich nicht zu Schaden gekommen.

Zurück zur Bildergalerie (Szene 3.1.).

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

eingblendeter Text (unten): „Ich bin ein fliegender Held.“ Neben den drei Bildern hängt nun ein vierter Bilderrahmen – mit dem Bild von dem Spieler.

gelingt es dem Spieler nicht:

eingblendeter Text (unten): „Es ist nicht gelungen.“

Zurück zur Bildergalerie (Szene 3.1.).

eingblendeter Text (unten): „Ich bin leider kein fliegender Held.“ Neben den drei Bildern hängt nun ein vierter Bilderrahmen – ohne Bild.

Perspektivenwechsel: Zurück auf der Flugstrecke, die Sonne geht langsam unter.

eingblendeter Text (unten): „Der Zeppelin bombardiert weiter.“

Bild von Zerstörungen aus London.

eingblendeter Text (mittig): „Im ersten Weltkrieg konnten die Soldaten den Feind dank neuer Waffen töten, ohne ihn direkt zu sehen. Ein Menschenleben war nicht mehr viel wert.“

Zurück zur Passeingabe – ENDE