

Thema:  
**Machinima: Computer-Spiel-Film**  
 (Neue multifunktionale Medien)

**Zielgruppe:** 5. – 12. Klasse

**Zielsetzung:** Was haben die Begriffe „Machine“, „Cinema“ und „Animation“ mit Computerspielen zu tun? Im Machinima-Workshop sollen sich die Schüler ganz aktiv mit den Themen Computerspiel und Film auseinandersetzen. Sie reflektieren ihre eigene Computerspielnutzung, beschäftigen sich mit den Chancen und Risiken von Computerspielen und erfahren etwas über den Jugendmedienschutz in diesem Bereich. Sie sollen das Genre Machinima kennenlernen, sich mit der Entstehung auseinandersetzen und letztendlich selbst kreative Machinimas erstellen. Dazu setzen sie sich insbesondere mit dem Computerspiel „The Movies“ auseinander. Sie analysieren Machinimas, lernen mögliche Gestaltungsmittel kennen, entwickeln Avatare und Geschichten, setzen diese im Spiel um und bearbeiten die entstandenen Sequenzen. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Machinimas mit Film- oder Theatersequenzen zu kombinieren. Nicht zuletzt trägt der Workshop dazu bei, soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

*Voraussetzung* für diesen Workshop ist die Bereitstellung eines Klassenraums und die enge Zusammenarbeit mit dem verantwortlichen Lehrer. Die TLM-Medienwerkstatt stellt sechs Laptops mit dem Spiel „The Movies“ zur Verfügung.

**1. TAG:**

- je 6 Unterrichtsstunden -

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? Welche Angebote im Film- und Computerbereich sind für die Teilnehmer wichtig, welche nutzen sie? Seit wann spielen sie Computerspiele? Was stellen sie sich unter der Kombination Film und Computerspiel vor?	<b>Vorstellungsrunde:</b> Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder kommt an die Reihe, um seinen Namen, sein Lieblingscomputerspiel und seinen Lieblingsfilm zu nennen und zu begründen. Der Medienpädagoge stellt sich, sein Lieblingscomputerspiel/Liebingsfilm und die TLM vor. Erste einführende Fragen zum Thema Computerspiel werden beantwortet.	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Vorlieben haben die Schüler in Bezug auf Computerspiele? Haben sie Lieblingsspiele? Wie unterscheiden sie sich darin von Mitschülern?</p>	<p><b>Computerspiel-Steckbrief:</b> Im Rahmen eines Partnerinterviews werden in einem Formblatt persönliche Daten und computerspielspezifische Interessen abgefragt. Es dient als Grundlage für die Diskussion über die Nutzung von Computerspielen. Dabei setzen sich die Schüler mit ihren eigenen Vorlieben und denen der anderen auseinander. Anschließend stellen die Schüler sich gegenseitig vor. Die Steckbriefe werden als Ausgangspunkt für das gesamte Projekt im Klassenzimmer angebracht.</p>	<p>45 min</p>
<p>Seit wann gibt es Computerspiele? Wie haben sie sich im Laufe der letzten Jahre/Jahrzehnte entwickelt? Was ist ein Machinima? Woher stammt der Begriff? Welche Möglichkeiten gibt es, Machinimas herzustellen? Haben die Schüler selbst schon einmal ein Machinima hergestellt?</p>	<p><b>Übersicht zum Thema Computerspiele und Machinimas:</b> Die Schüler erhalten einen kurzen Einblick in die Geschichte plus die Genres von Computerspielen und in die Entwicklung von Machinimas. Sie schauen sich beispielhaft Ausschnitte an und erfahren, welche Möglichkeiten es gibt, ein Machinima selbst herzustellen.</p>	<p>20 min</p>
<p>Wie funktioniert die Wirtschaftssimulation „The Movies“?</p>	<p><b>Let’s play!:</b> Die Schüler spielen in sechs Gruppen das Spiel „The Movies“ (Grundversion), eine Wirtschaftssimulation zum Aufbau eines Filmstudios, mit Hilfe dessen auch später das eigene Machinima erstellt wird. In einer spielinternen Einführung erlernen die Schüler wichtige Grundlagen des Spiels, z. B. Gebäude zu bauen, Schauspieler, Regisseure und Crewmitglieder einzustellen, Filme zu produzieren etc.</p>	<p>45 min</p>
<p>Können Computerspiele problematische Inhalte bergen? Welche Gefahren sehen die Schüler für sich und andere? Was sind Merkmale einer Computerspielsucht und wie kann man damit umgehen?</p>	<p><b>Klicksafe-Spot „Wo lebst du?“ und Diskussion Computerspielsucht:</b> Die Schüler sehen einen Spot zum Thema Computerspielsucht. Sie sollen sich mit dem Inhalt auseinandersetzen, eigene Standpunkte dazu finden und diese in der Gruppe argumentieren. Dabei reflektieren sie nicht nur ihre eigene Einstellung, sondern auch die der anderen.</p>	<p>20 min</p>
<p>Welche Gesetze und Regeln gibt es für den Jugendschutz im Bereich der Computerspiele? Was ist die USK? Was ist PEGI? Was heißt Indizierung?</p>	<p><b>Diskussion zum Thema Jugendschutz:</b> Die Schüler erhalten einen kurzen Einblick in die Maßnahmen des Jugendschutzes im Bereich von Computerspielen. Sie sprechen über ihre Einstellung dazu und diskutieren Problemlösungsmöglichkeiten.</p>	<p>45 min</p>

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Meinung haben die Schüler zu Computerspielen? Was könnten Eltern, Lehrer, Hersteller oder Medienwissenschaftler über Computerspiele denken? Welche Argumente gibt es für oder gegen Computerspiele?</p>	<p><b>Rollenspiel „Pro &amp; Contra – Expertenrunde“,</b> <b>Thema „Computerspiele im Kinderzimmer“:</b> Die Schüler bilden fünf Gruppen: - Medienwissenschaftler - Computerspiel-Hersteller - Lehrer - Jugendliche - Mütter und Väter. Sie überlegen sich in den Gruppen mindestens fünf Pro- bzw. Contra-Argumente zum Thema! Danach diskutieren sie das Thema in Ihren Rollen in einer Talkshow!</p>	45 min
<p>Was wissen die Schüler über Computerspiele?</p>	<p><b>Das GameQuiz der TLM:</b> Gruppenweise spielen die Schüler an den sechs PCs das GameQuiz der TLM (Offline-Variante) und erhalten dadurch viele Informationen rund um das Thema Computerspiele.</p>	30 min

**2. TAG:**

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Computerspiele sind für die Schüler wichtig und welche nutzen sie? Was macht den Reiz beliebter Spiele aus? Bieten die Spiele ihnen Helden? Welche Eigenschaften müssen diese haben? Wie sind die Geschichten im Spiel aufgebaut? Ist eine Kombination mit dem Medium Film vorstellbar?</p>	<p><b>Computerspiele-Wäscheleine:</b> Aus einer Vielzahl von Bildern bekannter und unbekannter Computerspiele werden beliebte und unbeliebte herausgesucht, vorgestellt und die Wahl begründet. Es wird diskutiert, weshalb die ausgesuchten Lieblingsspiele so reizvoll sind (Struktur, Genre, Figuren etc.). Außerdem überlegen die Schüler, ob eine Kombination mit dem Medium Film interessant wäre und wie diese aussehen könnte.</p>	45 min
<p>Worauf muss bei der Erstellung eines Films geachtet werden? Welche Möglichkeiten der Gestaltung gibt es? Kann Filmsprache auch im Machinima angewendet werden?</p>	<p><b>Film „Bildsprache im Videofilm“ und Gespräch:</b> Die Teilnehmer sollen verschiedene mediale und künstlerisch-ästhetische Gestaltungsmittel im Film (Einstellungsgrößen, Perspektiven, Kamerabewegungen, Geräusche, Musik, Schnittformen etc.) kennen lernen. Ein Grundverständnis filmischer Gestaltungsmöglichkeiten ist später für die Auswahl der Sequenzen, den Einsatz der freien Kamera im Filmeditor und die Postproduktion sehr wichtig. Zum besseren Verständnis können auch die <b>Sequenzkärtchen „Das Schaf entdeckt die andere Seite der Wiese“ und „Der Wettlauf“</b> eingesetzt werden. Dabei wurde eine kurze Sequenz in einzelne Einstellungen zerlegt und ist</p>	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	durcheinander gekommen. Die Schüler sollen die Einstellungen wieder in eine sinnvolle Reihenfolge bringen und überlegen, was passiert, wenn man die Reihenfolge der Kärtchen ändert.	
<p>Welche Inhalte haben Machinimas? Welchem Genre könnte es zugeordnet werden?                      Wodurch entsteht Spannung? Wie sind Avatare gestaltet?                      Welche Gestaltungsformen in Bild und Ton sind erkennbar? Wie könnte das Computerspiel zum Machinima aussehen?</p>	<p><b>Analyse von Machinimas (Arbeitsblatt):</b> Die Schüler finden sich in acht Gruppen zusammen und schauen sich jeweils ein Machinima an. Mit Hilfe des Arbeitsblattes beantworten sie verschiedene Fragen zum jeweiligen Film. Anschließend präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse.</p>	90 min
<p>Wie wird ein Avatar erstellt? Was gilt es dabei zu beachten?</p>	<p><b>Praktische Übung - Einführung in das Programm „Starmaker“:</b> Der Medienpädagoge gibt einen Einblick in das Programm, mit dem die Schüler ihre Avatare erstellen und gestalten können. Diese Avatare können später in das Spiel „The Movies“ importiert werden.</p>	15 min
<p>Wie soll der Avatar aussehen (Auge, Nase, Mund, Gesicht, Haare etc.)? Wie alt soll er sein?</p>	<p><b>Gestaltung der Avatare:</b> In sechs Gruppen gestalten die Schüler jeweils einen Avatar. Dieser kann auch im späteren Film noch angekleidet oder verändert werden. Anschließend werden die Avatare der Klasse vorgestellt.</p>	45 min
<p>Welche Idee, welches Thema soll im Machinima umgesetzt werden? Wie kann eine Geschichte aufgebaut sein? Wie kann Spannung erzeugt werden? Welchem Genre ordnen die Schüler ihre Geschichten zu? Nutzen die Schüler dazu die bereits erstellten Avatare oder entscheiden sie sich für neue?</p>	<p><b>Brainstorming zur Ideenfindung:</b> Die Klasse überlegt sich ein Detail/ein Motiv, welches in jedem der sechs Machinimas vorkommen muss. Das kann der gemeinsame Beginn oder das gleiche Ende aller Geschichten sein, das Thema oder auch eine Schlüsselszene. Danach können sich die Schüler in den sechs fest eingeteilten Gruppen ein grobes Handlungsgerüst überlegen. Dieses soll am nächsten Tag in ein Machinima umgesetzt werden. Dazu können sie sich auch in das Spiel „The Movies“ begeben und die Möglichkeiten des Filmeditors ausprobieren.</p>	45 min

**3. TAG:**

<b>Inhalte/Fragen</b>	<b>Methoden</b>	<b>Zeitaufwand</b>
<p>Welche Rolle spielt Musik im Computerspiel? Wie wirkt Musik? Warum kann eine bestimmte Musik eine bestimmte Stimmung oder Situation unterstützen?</p>	<p><b>Computerspiel-Melodienraten:</b> Die Schüler hören gemeinsam verschiedene Titelmelodien aus Computerspielen und erraten diese. Sie überlegen, welche Funktion Musik im Computerspiel erfüllt.</p>	<p>15 min</p>
<p>Wie kann man sich auf dem Spielgelände von „The Movies“ orientieren? Welche Gebäude werden wozu benötigt? Wie kann mit dem Filmeditor ein Machinima erstellt werden? Was gilt es dabei zu beachten?</p>	<p><b>Praktische Übung - Einführung in „The Movies“</b>, v. a. in den erweiterten Filmeditor (erweiterte Version): Der Medienpädagoge gibt einen Einblick in das Programm und erklärt Schritt für Schritt die nötigen Abläufe im Spiel. Die Schüler arbeiten parallel dazu mit und setzen diese Schritte in ihrem Spiel um. Dabei geht es z. B. um das Importieren und Ankleiden des erstellten Stars oder das Zurechtfinden auf dem Spielgelände. Im Anschluss stellt der Medienpädagoge den <b>erweiterten Filmeditor</b> vor, mit dessen Hilfe Filmsequenzen ausgewählt, bearbeitet und mit Schauspielern ausgestattet werden können. Zum Entdecken der vielfältigen Möglichkeiten (z. B. Nutzung von Modellpuppen, Nutzung der freien Kamera, Suche nach ganz bestimmten Sequenzen) sollen die Schüler außerdem die <b>spielinterne Hilfe</b> nutzen, die in kurzen Sequenzen sehr anschaulich und gut strukturiert Wissen vermittelt.</p>	<p>45 min</p>
<p>In welchem Genre lässt sich die Idee am besten umsetzen? Welche Schauspieler oder Stars sollen in welchen Rollen mitwirken? Welche „Drehorte“ und welche Filmsequenzen bieten sich für die Geschichte an? Wie können Modellpuppen genutzt werden? Wie funktioniert die freie Kamera? Wie können filmische Gestaltungsmittel eingesetzt werden? Wie findet man ganz bestimmte Sequenzen mit einer bestimmten Anzahl an</p>	<p><b>Gestaltung der Filmsequenzen und Drehbücher:</b> In den sechs Gruppen gestalten die Schüler im Filmeditor jeweils ihr Machinima. Die Schüler entscheiden sich für den Titel der Geschichte, ein Genre, mitwirkende Schauspieler, „Drehorte“ und die Filmsequenzen. Diese können auch (wenn die Vorgaben nicht ausreichen) mit der freien Kamera bearbeitet werden. Dabei sollen die Schüler ihr erlangtes Wissen über filmische Gestaltungsmittel und deren Wirkung kreativ einsetzen. Sie haben außerdem Zeit, ihre Geschichte oder ihre Stars noch einmal zu überarbeiten und zu verändern. Am Ende des Tages soll die Geschichte präsentiert werden, damit sie am folgenden Tag geschnitten und nachvertont werden kann.</p>	<p>150 min</p>

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Personen? Wie können Requisiten eingesetzt/ ausgetauscht werden? Wie kann Blue-Screen eingesetzt werden? Wie soll der Film später in der Postproduktion geschnitten werden? Werden dazu einige Szenen doppelt benötigt?</p>		
<p>Welche Reaktionen lösen die unterschiedlichen Machinimas bei den Schülern aus? Sind die Filme so geworden, wie die Schüler es sich vorgestellt haben? Welche Probleme gab es bei der Umsetzung? Wie sind der Anfang, das Ende, das Thema oder die Schlüsselszene aufbereitet? Ist die Geschichte kreativ umgesetzt?</p>	<p><b>Präsentation und Auswertung des aktuellen Arbeitsstandes:</b> Die sechs Gruppen stellen ihr Machinima vor und beantworten dazu Fragen.</p>	60 min

**4. TAG:**

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Schritte sind auf dem Weg vom Filmeditor zur Postproduktion zu beachten?</p>	<p><b>Praktische Übung - Einführung in die Postproduktion</b> (erweiterte Version): Der Medienpädagoge erklärt Schritt für Schritt, wie die entstandenen Filme ins Castingbüro transportiert, die Filmcrew zusammengestellt und benötigte Sets gebaut werden. Die Schüler arbeiten parallel dazu mit und setzen diese Schritte für ihren Film um.</p> <p>Im Anschluss stellt der Medienpädagoge die <b>Postproduktion</b> vor, mit deren Hilfe die Filme geschnitten und nachvertont werden können. Zum Entdecken der vielfältigen Möglichkeiten sollen die Schüler außerdem die <b>spielinterne Hilfe</b> nutzen, die in kurzen Sequenzen sehr anschaulich und gut strukturiert Wissen zum Schnitt vermittelt.</p>	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Wie kann das Machinima wirkungsvoll geschnitten werden? Wie wirkt sich das Hinzufügen von Musik aus?</p>	<p><b>Postproduktion der Machinimas:</b> In den sechs Gruppen schneiden die Schüler jeweils ihr Machinima. Sie erstellen Texttafeln, fügen passende Geräusche hinzu, entscheiden sich für eine geeignete musikalische Untermalung oder versehen Übergänge mit Blenden. Danach werden die Machinimas exportiert und auf einem Datenträger gesichert.</p>	<p>150 min</p>
<p>Welche Reaktionen lösen die unterschiedlichen Machinimas bei den Schülern aus? Sind die Filme so geworden, wie die Schüler es sich vorgestellt haben? Wie gut unterstützen Musik und Geräusche die Handlung? Welche Probleme gab es bei der Umsetzung? Wie sind der Anfang, das Ende, das Thema oder die Schlüsselszene aufbereitet? Ist die Geschichte kreativ umgesetzt?</p>	<p><b>Präsentation und Auswertung der fertigen Machinimas:</b> Die sechs Gruppen stellen ihr Machinima vor und beantworten dazu Fragen.</p>	<p>60 min</p>
<p>Reflexion</p>	<p><b>„Mülleimer und Rucksack“:</b> Die Schüler äußern sich, wie ihnen die Woche gefallen hat. Sie entscheiden sich, welche Arbeiten, Methoden oder Inhalte in den Mülleimer kommen (negativ) und welche sie im Rucksack mitnehmen möchten (positiv).</p>	<p>30 min</p>

**Optional**

*Für Tag 1:*

<p>Welche Vorlieben haben die Schüler in Bezug auf den Computer? Welche Erfahrungen haben sie in ihrer Kindheit und Jugend gesammelt? Wie stellen sich die Schüler ihre Computernutzung als Erwachsene oder als Senioren vor?</p>	<p><b>Computer-Uhr:</b> Die Schüler tragen in ein Arbeitsblatt die Computer-Tätigkeiten in ihrer Kindheit und Jugend ein. Sie überlegen, ob und wie sie den Computer in 20 oder auch 50 Jahren nutzen werden. Dabei können sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Anschließend stellen die Schüler ihre Ideen vor. Die Arbeitsblätter können für die Dauer des Projekts im Klassenzimmer angebracht werden.</p>	<p>45 min</p>
---	---	---------------

*Für Tag 3 und 4:*

Die Umsetzung der Machinimas kann z. B. durch die **Kombination realer Video-Filmsequenzen** (Rahmenhandlung oder Geschichte in der Geschichte) ergänzt werden. Machinimas und Filmsequenzen können dann in einem Schnittprogramm miteinander verbunden werden, so dass ein Machinima-Realfilm entsteht:

<p>Welche Aufgaben und Arbeitsbereiche beinhaltet die Herstellung von Videosequenzen (z. B. Regie, Schauspieler, Kamerateam, Klappe, Schnittliste, Tontechniker, Requisite)? Wie wird ein Produktionsteam koordiniert? Wie wird die Geschichte technisch und gestalterisch umgesetzt? Welche Schüler sollen in welchen Rollen mitwirken? Welche Drehorte bieten sich für die Geschichte an? Wie können filmische Gestaltungsmittel eingesetzt werden? Warum wird eine Szene mehrmals bzw. aus unterschiedlichen Perspektiven aufgenommen? Wie wird das Material in die richtige Form und Reihenfolge gebracht? Wie</p>	<p><b>Gestaltung der Filmsequenzen im Computerspiel (Machinima) und parallel dazu Dreh von Filmsequenzen mit der Videokamera (Realfilm):</b> In den Gruppen gestalten die Schüler jeweils ihr Machinima bzw. drehen ihre Filmsequenzen.</p> <p>Die Videogruppe erhält eine Einweisung in die Kameratechnik und den Drehablauf. Sie überlegt, welche Arbeitsschritte zur Erstellung eines Films notwendig sind. Es werden feste Gruppen gebildet, denen im Rahmen des Produktionsprozesses spezifische Aufgaben zukommen, z. B. Regie, Schauspiel, Kamera, Ton, Klappe, Schnittliste und Maske/Requisite. Die Schüler verteilen die schauspielerischen Rollen und vergeben die technischen Aufgaben. Für die Filmsequenz erstellen sie (passend zu den Machinimas) ein Storyboard. Dieses dient als Grundlage zur filmischen Umsetzung. Die Schüler suchen Orte und Requisiten aus und entwickeln den Drehablauf. Sie können sich in der Ausübung der verschiedenen Tätigkeiten abwechseln. Gemeinsam wird das Filmmaterial gesichtet und ausgewertet. Eventuell müssen Szenen mehrfach aufgenommen werden. Die Schüler schneiden nach einer Einführung in das Schnittprogramm die Filmsequenzen und kombinieren sie mit den Machinimasequenzen.</p>	<p>2 Tage</p>
--	---	---------------

<p>können die Filmsequenzen und die Machinimas beim Schnitt miteinander kombiniert werden?</p>		
--	--	--

*Für Tag 3 und 4:*

Die Umsetzung der Machinimas kann durch die **Kombination mit Theatersequenzen** ergänzt werden. Die Theatersequenzen können z. B. die Rahmenhandlung bilden oder (bei der personenähnlichen Gestaltung der Avatare passend auf die Schauspieler) die Handlung der Machinimasequenzen fortsetzen. Das Ergebnis ist ein Theaterstück, ergänzt mit Machinimabestandteilen, welche abwechselnd oder auch parallel auf der Bühne gezeigt werden.

<p>Welche verschiedenen Aufgaben und Arbeitsbereiche beinhaltet die Erarbeitung eines Theaterstücks (z. B. Regie, Schauspieler, Requisite, Tontechniker)? Wie wird die Geschichte gestalterisch umgesetzt? Welche Schüler sollen in welchen Rollen mitwirken? Welche Requisiten bieten sich für die Geschichte an? Welche Requisiten werden außerdem benötigt und wie können diese beschafft werden? Wie können die Theatersequenzen und die Machinimas bei der Aufführung bestmöglich miteinander kombiniert werden? Wer ist dann für den technischen Ablauf verantwortlich? Werden Laptop, Beamer, Leinwand und Boxen benötigt?</p>	<p><b>Gestaltung der Filmsequenzen im Computerspiel (Machinima) und parallel dazu Einüben eines Theaterstückes:</b> In den Gruppen gestalten die Schüler jeweils ihr Machinima bzw. ein Theaterstück.</p> <p>Die Theatergruppe erstellt in enger Zusammenarbeit mit den Machinima-Teams eine Textvorlage. Gemeinsam wird überlegt, wie die gespielten Szenen und die Machinimasequenzen bestmöglich miteinander kombiniert werden können und ob es sinnvoll ist, die Avatare auf das Aussehen der Schauspieler anzupassen. Es werden feste Gruppen gebildet, denen im Rahmen des Prozesses spezifische Aufgaben zukommen, z. B. Regie, Schauspiel, Maske/ Requisite. Das Stück wird einstudiert und am Ende mit den Machinimasequenzen geprobt. Die Schüler überlegen, welchen Rahmen die Ausführung haben soll, ob dazu weitere Technik benötigt wird (Laptop, Beamer, Leinwand, Lautsprecher) und was ggf. noch vorbereitet werden muss.</p>	<p>2 Tage</p>
---	--	---------------

## Arbeitsblatt - Analyse eines Machinimas

**Gruppe 1 und Gruppe 5:** „Pala & Co.“ (WoW) - 5:24 min

**Gruppe 2 und Gruppe 6:** „Anna“ (Quake 3) - 7:45 min

**Gruppe 3 und Gruppe 7:** „Grand Theft Mario“ (Grand Theft Auto IV) - 2:20 min

**Gruppe 4 und Gruppe 8:** „The Mirror“ (Sims 2) - 2:34 min

<p>1. Worum geht es im Machinima? Beschreibe kurz den Inhalt!</p>	
<p>2. Wie sind die Avatare gestaltet? Gefallen sie dir? Warum (nicht)?</p>	
<p>3. Wie ist die Bildebene gestaltet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einstellungen</li> <li>- Perspektiven</li> <li>- Kamera- bewegung</li> <li>- Beleuchtung</li> <li>- Farbgestaltung</li> </ul>	

<p>4. Wie ist die Ton- ebene gestaltet? - Sprache - Musik - Geräusche Wie unterstützt der Ton die Gesamt- wirkung?</p>	
<p>5. Wie ist das Machinima ge- schnitten? Was fällt euch auf (Blenden, Effekte etc.)?</p>	
<p>6. Ist das Machini- ma spannend? Falls ja, wodurch ent- steht Spannung?</p>	
<p>7. Wie könnte das Computerspiel zum Machinima ausse- hen? Lasst eurer Kreati- vität freien Lauf und beschreibt das Spiel! Welchem Genre (Action, Rollenspiel, Jump'n Run etc.) könnte es zugeord- net werden? Würde euch das Spiel gefallen? Wenn ja, warum?</p>	