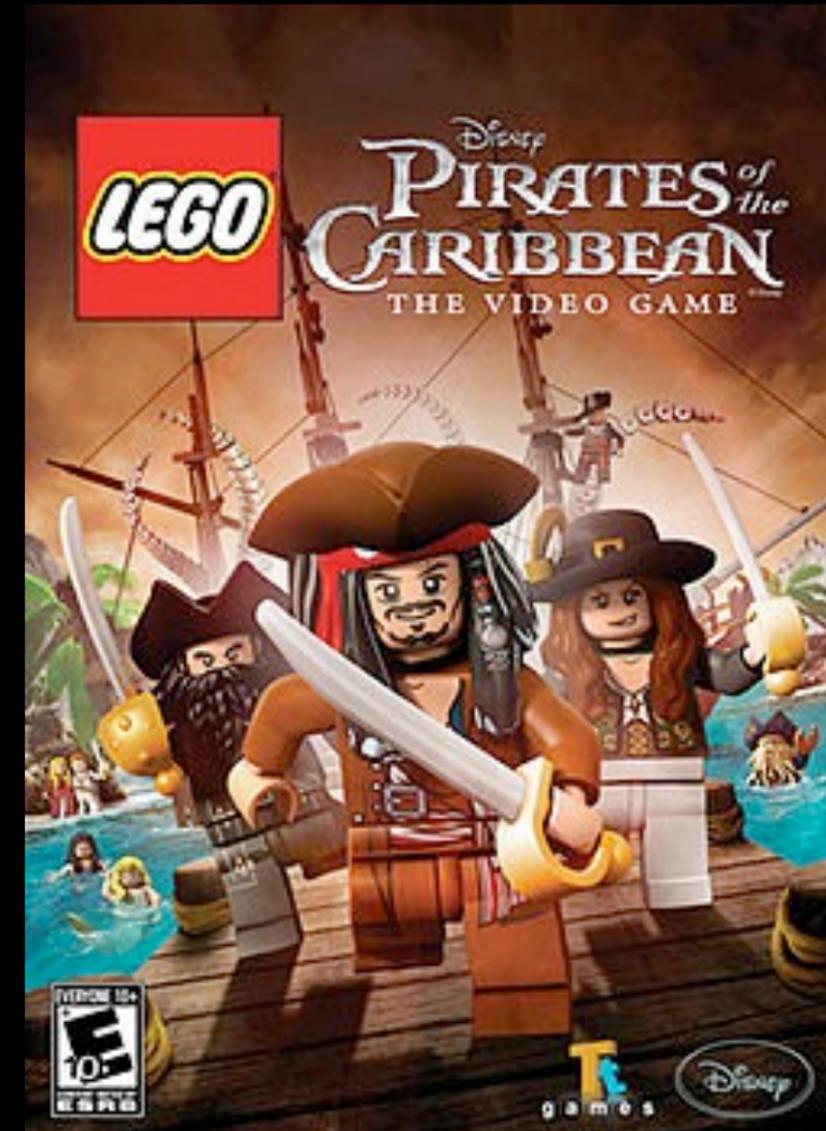


KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

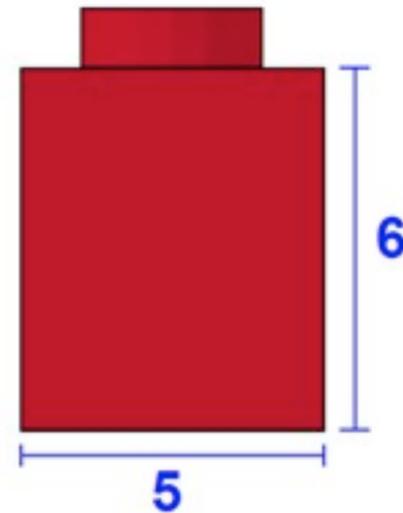
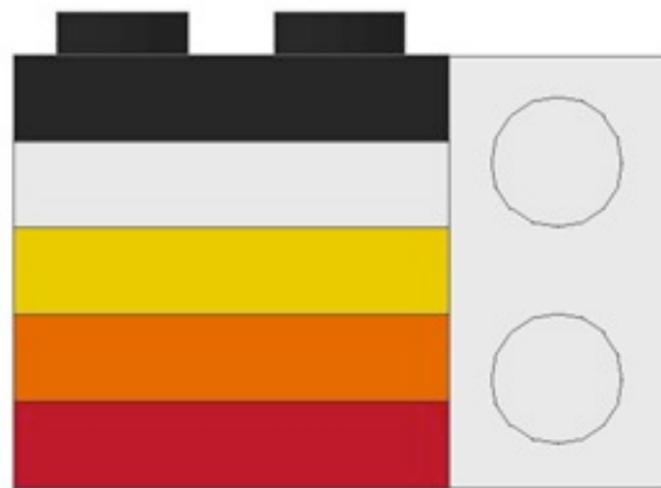
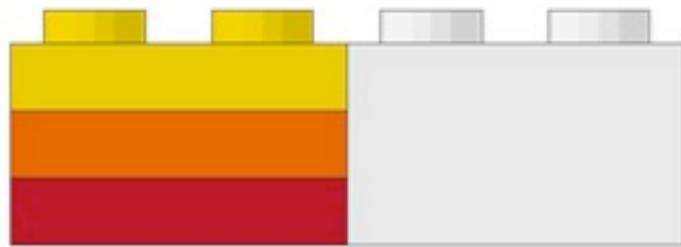
LEGO PIRATES OF THE
CARIBBEAN
26. JANUAR 2012



1. Franchise: Lego



Spielmechanik



Kupplungsprinzip

Rastermaß der Grundsteine

Wiederverwendbarkeit

Dreidimensionales Modellieren

Emergentes Gameplay

Themenbaukästen



Lego Serious Play

http://de.wikipedia.org/wiki/Lego_Serious_Play

<http://www.seriousplay.com/>

Spiel, Konstruktivismus, Imagination



- Förderung von Kreativität und Innovation durch das Modellieren mit den Händen
 - Verbesserung der Kommunikation über die begreifbaren Legomodelle
 - Einbeziehung des Wissens und der Erfahrungen aller Teilnehmer eines LSP Workshops
 - Förderung des gemeinsamen Verständnisses der behandelten Themen
-
- **Real Time Strategy for the Enterprise:** Diese Applikation von LSP dient der Strategieentwicklung für Unternehmen, Organisationen oder auch einzelne Untereinheiten und Teams. Dabei wird die gemeinsame Identität im Kontext der von und nach außen wirkenden Einflussfaktoren analysiert und dargestellt. Im sicheren Kontext der Legomodelle werden mögliche Szenarien zukünftiger Entwicklungen durchgespielt und Leitlinien für flexible und zielführende Reaktionen auf unvorhergesehene Situationen werden daraus abgeleitet.
 - **Real Time Strategy for the Beast:** Mit dieser Anwendung sollen konkrete Probleme oder kritische Risiken analysiert werden und es sollen Strategien für den Umgang mit den Problemen oder Risiken entwickelt werden. Dabei geht LSP davon aus, dass das Wissen über Probleme und Risiken und die Ideen für den optimalen Umgang mit diesen bereits innerhalb der Organisation vorhanden sind und nicht von außen (z. B. durch Berater) eingebracht werden müssen.
 - **Real Time Identity for the Team:** Diese Anwendung soll Teams helfen, ein gemeinsames Verständnis für die Identität und die Aufgaben des Teams und der einzelnen Teammitglieder zu entwickeln. Dabei soll die interne Zusammenarbeit optimal gestaltet und das volle Potential des Teams nutzbar gemacht werden.
 - **Real Time Identity for You:** Diese Applikation soll dem oder den Teilnehmer(n) helfen, die eigene Identität zu analysieren und darzustellen. Dabei wird auch berücksichtigt, wie diese von anderen wahrgenommen wird und wie sie sich künftig entwickeln soll. Es soll dann erarbeitet werden, welche Umstände und Verhaltensweisen die gewünschte Entwicklung optimal fördern und wie diese erreicht werden können.

Legoland



Legofilme / Brickfilme

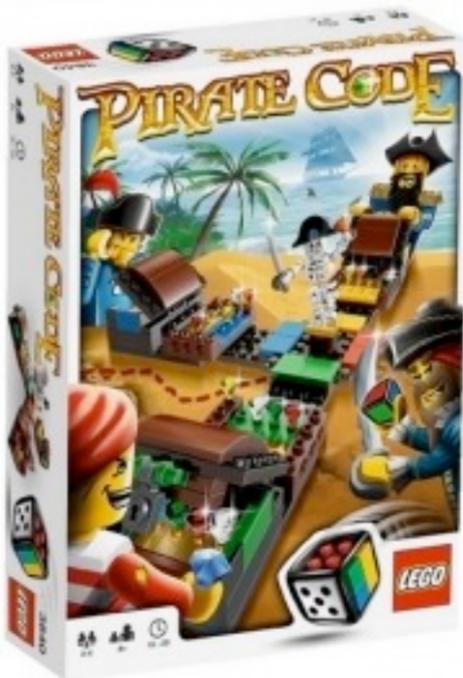
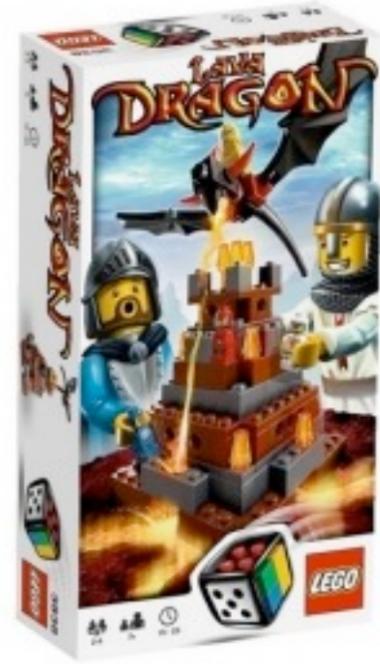
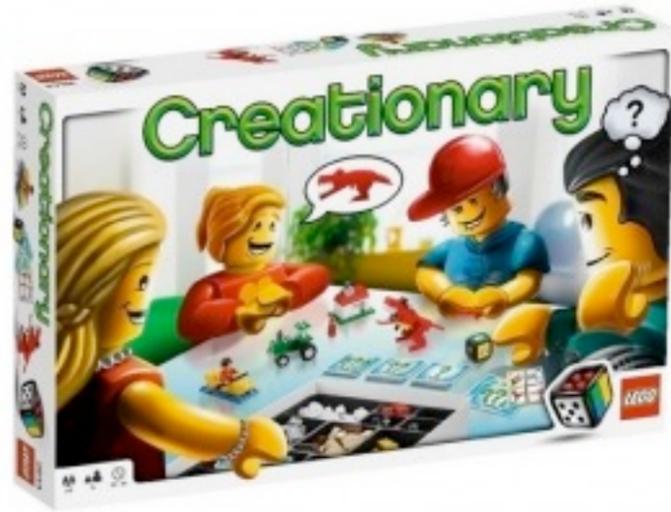


Ninjago – Meister des Spinjitsu

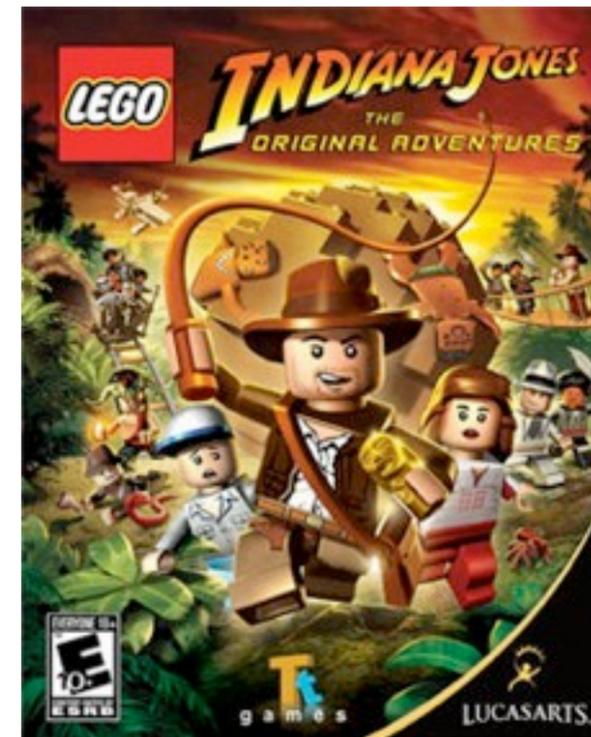
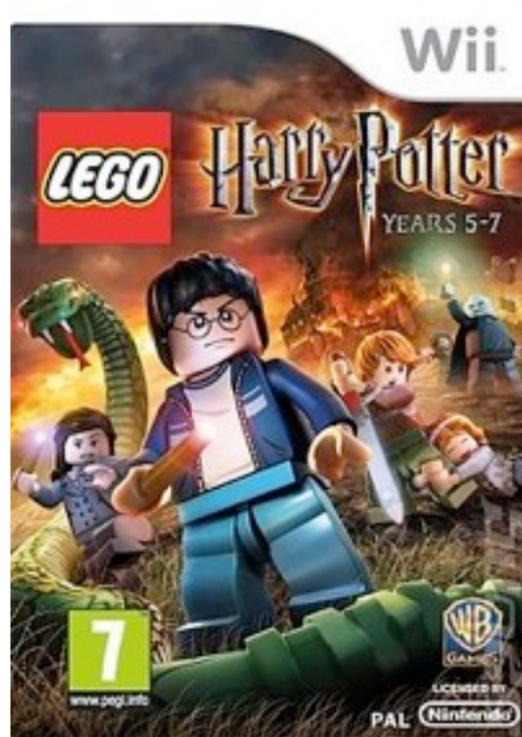
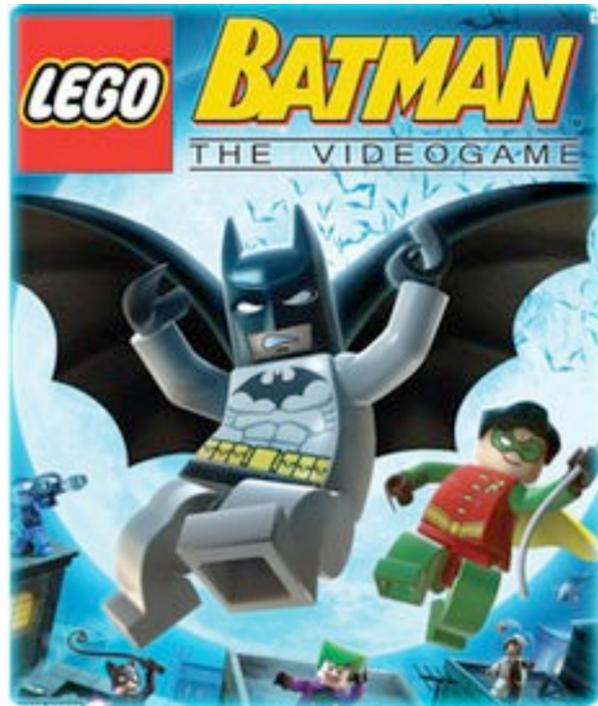


<http://thetyee.ca/ArtsAndCulture/2009/08/04/LegoVideo/>

Lego Brettspiele



Lego Computerspiele



LEGO Universe



2. Franchise: Fluch der Karibik



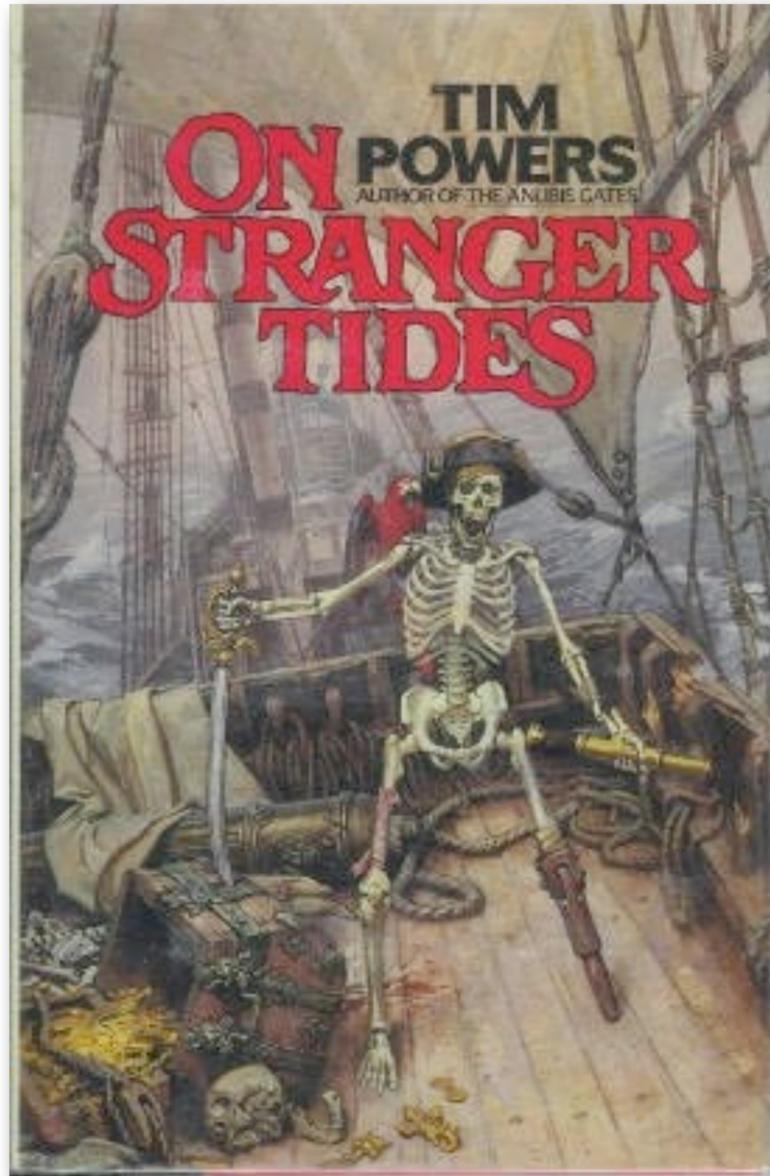
Pirates of the Caribbean



Pirates of the Caribbean ist eine Themenfahrt in den Disney-Freizeitparks Disneyland (Kalifornien), Magic Kingdom (Florida), Tokyo Disneyland (Japan) und Disneyland Park (bei Paris in Frankreich). Sie lieferte die Vorlage für die gleichnamige Filmtrilogie (dt.: Fluch der Karibik), sowie für die ersten beiden Teile des Computerspiels Monkey Island. Es ist eine der beliebtesten und bekanntesten Disney-Attraktionen. Im Disneyland Resort steht die älteste und originale Variante der Attraktion. Sie wurde am 18. März 1968 eröffnet und ist die letzte Disneyland-Attraktion, an der Walt Disney persönlich mitplante.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_\(Themenfahrt\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(Themenfahrt))

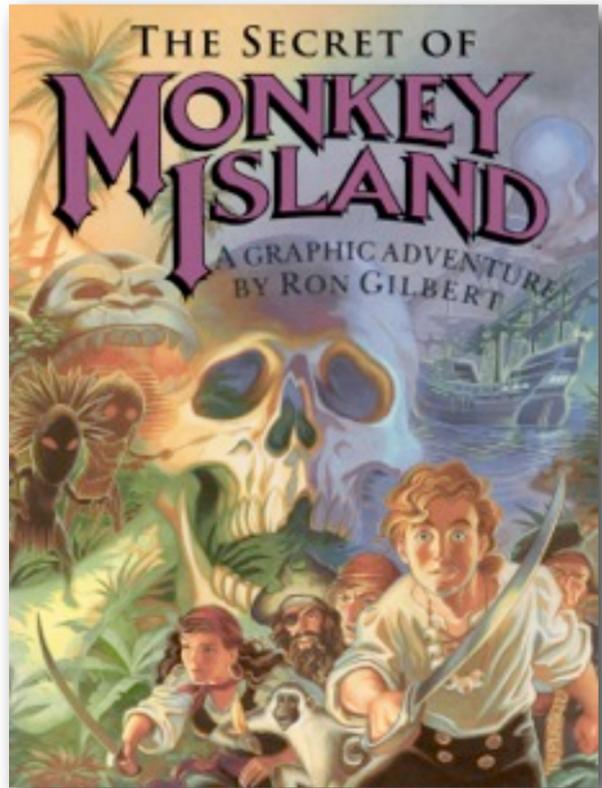
On Strangers Tides



I was sorting through some boxes today and I came across my copy of Tim Power's On Stranger Tides, which I read in the late 80's and was the inspiration for Monkey Island. Some people believe the inspiration for Monkey Island came from the Pirates of the Caribbean ride - probably because I said it several times during interviews - but that was really just for the ambiance. If you read this book you can really see where Guybrush and LeChuck were plagiarized derived from, plus the heavy influence of voodoo in the game.

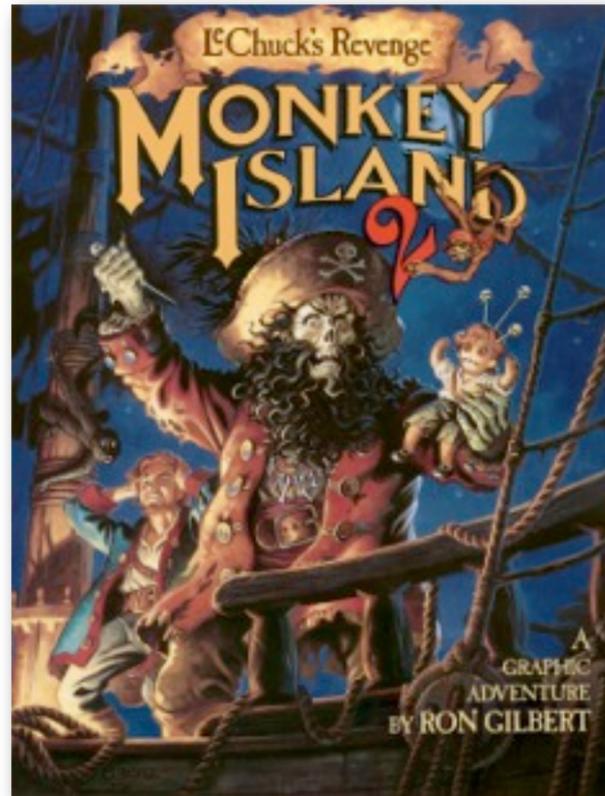
<http://grumpygamer.com/6476640>

Monkey-Island-Reihe



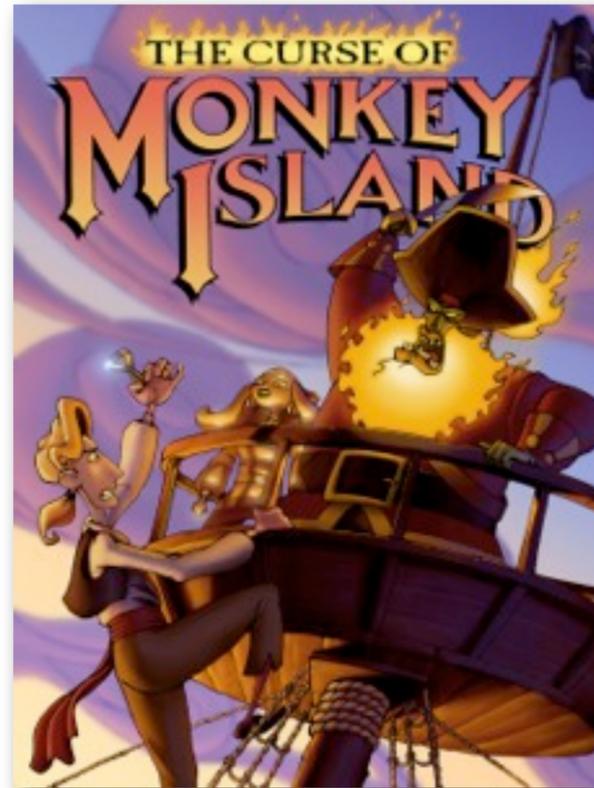
THE SECRET OF
**MONKEY
ISLAND**

1990



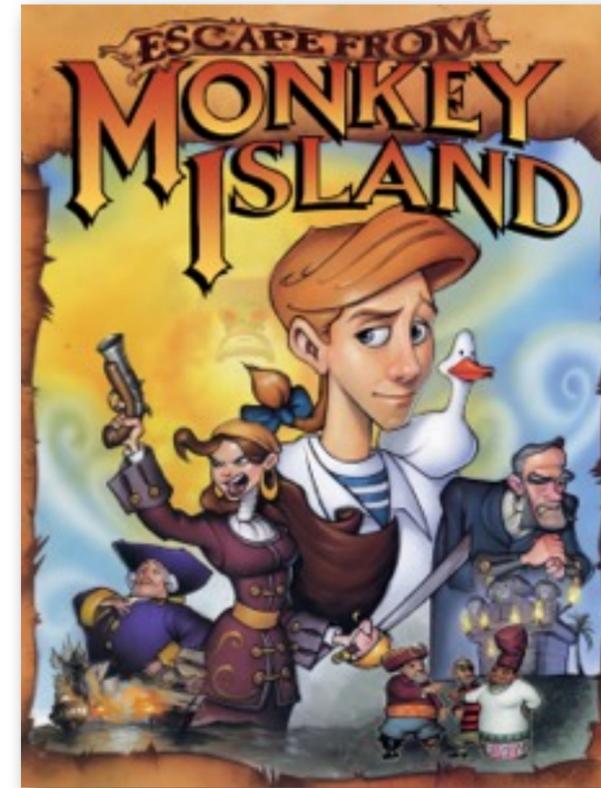
BE Chuck's Revenge
**MONKEY
ISLAND**

1991



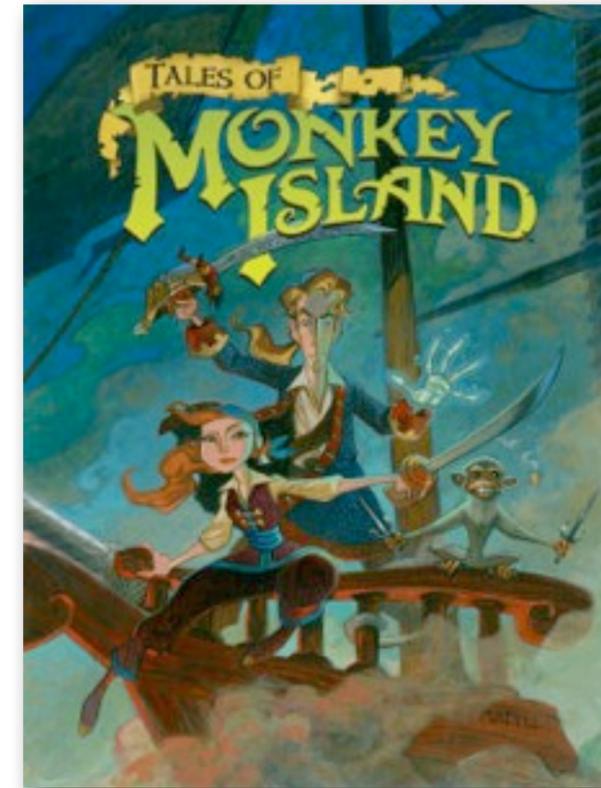
THE CURSE OF
**MONKEY
ISLAND**

1997



ESCAPE FROM
**MONKEY
ISLAND**

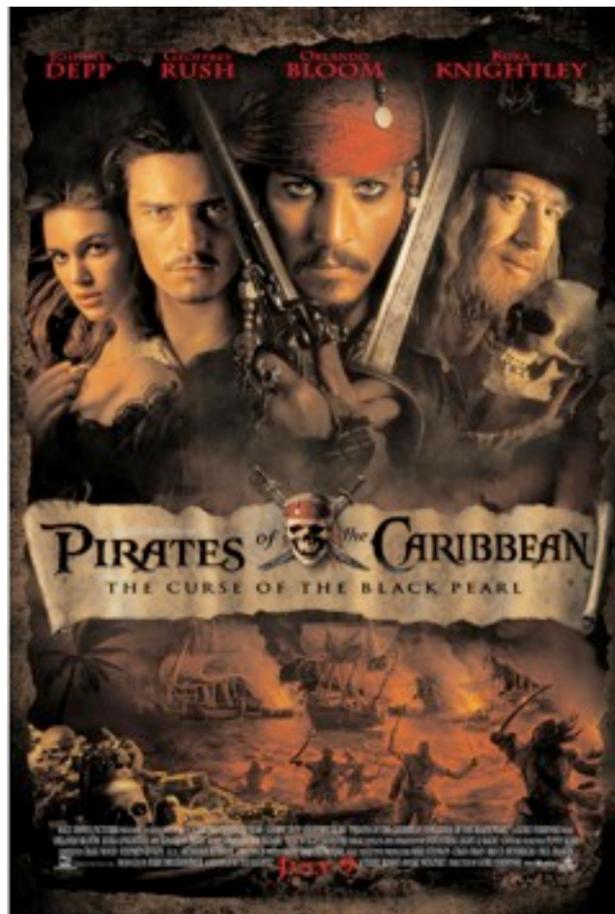
2000



TALES OF
**MONKEY
ISLAND**

2009

Filme



2003



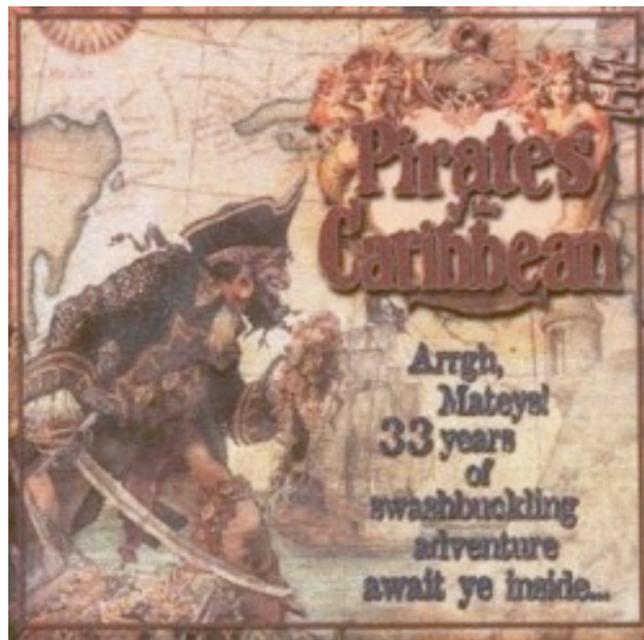
2006



2011

2007

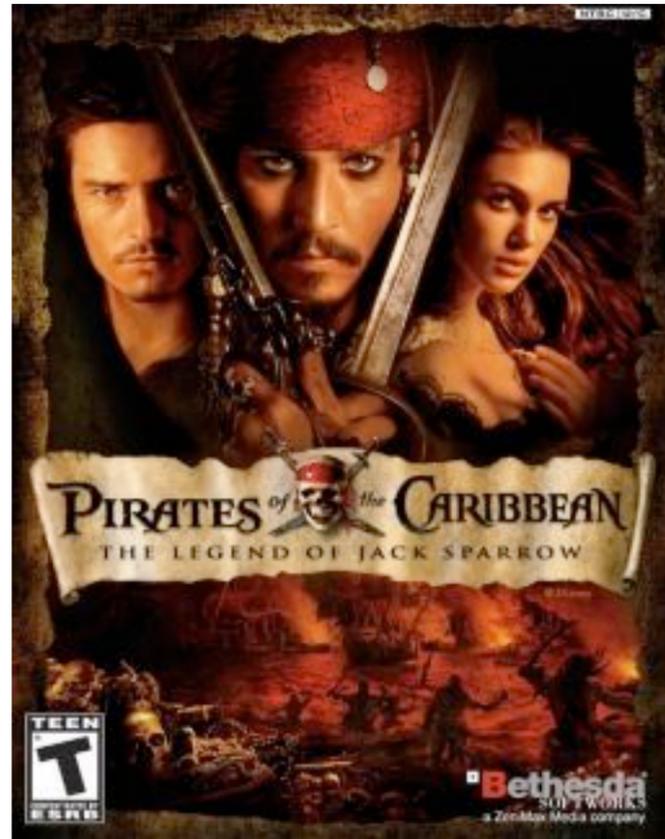
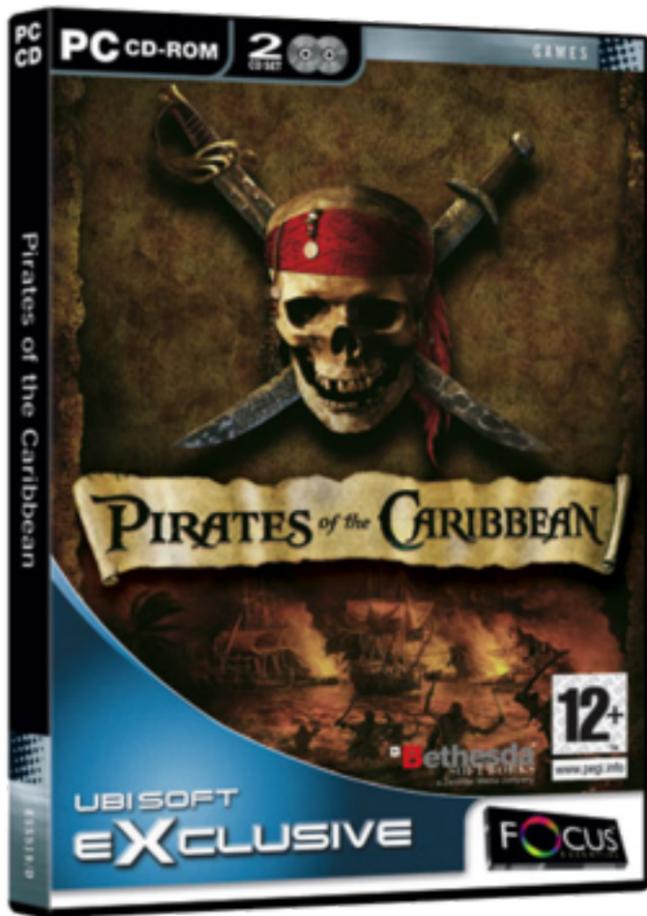
Musik



Klaus Badelt
Hans Zimmer

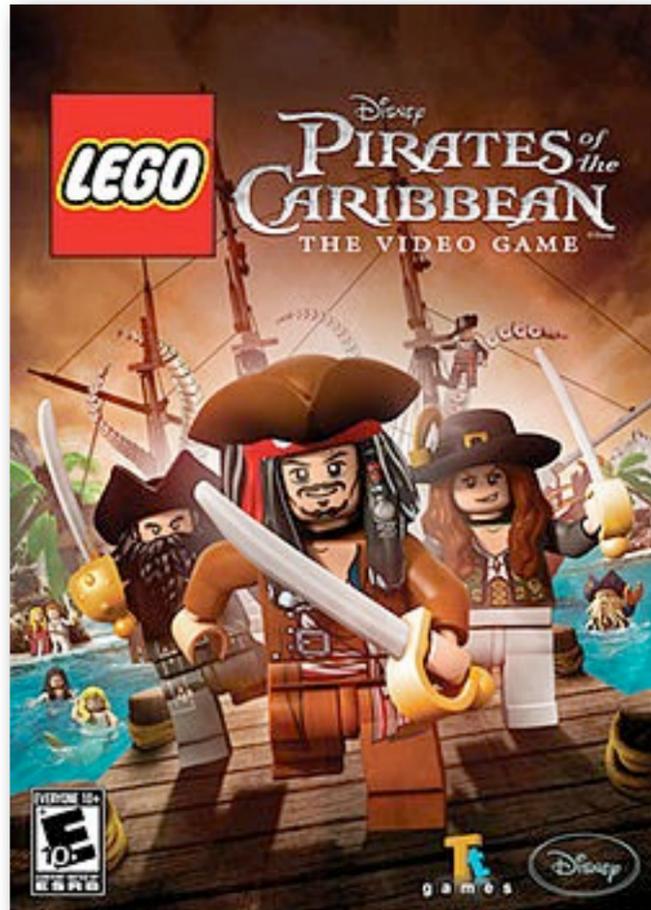


Spiele



<http://piratesonline.go.com/welcome>

3. Adaptionen



Narrative Adaption

Lego-Gameplay Adaption

Adaptionsstrategien



One of the trade secrets behind the design of entertaining themed environments is that the story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. In many respects, it is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Color, lighting and even the texture of a place can fill an audience with excitement or dread.

The buildings in the "Pirates of the Caribbean" attraction at Disneyland, despite appearing solid are entirely made of painted stretched canvas and example of clever theatrical magic

http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php

Action Figures



Merchandise



Kostüme



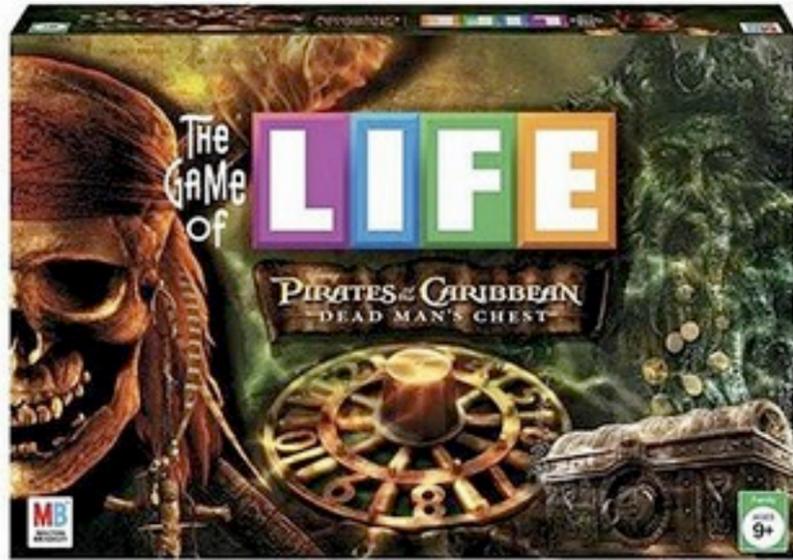
Schach



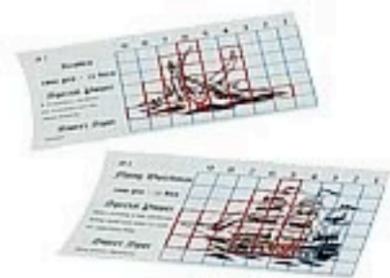
Monopoly



Game of Life



Schiffe versenken



Würfelspiele



PIRATES CULTURE

TAKING THE WORLD BY THE PLANK



PIRATES DICE GAME

The stakes are high when Davy Jones' Crew plays Pirates Dice. While you won't have to wager your soul, it's time to show you have the skills to board the ship of even the most dishonest pirate. Play Pirates Dice against Captain Jack Sparrow and Will Turner to prove you belong on the high seas. And remember, honesty is always the best policy!

Url for the game (plays in a pop-up window):
<http://adisney.go.com/disneypictures/pirates/games/piratesDice/index.html>

RULES

- I. Each Pirates Starts with 5 dice under their cup.
- II. The first player chooses a dice face (1-6) and makes a bid on how may of these he thinks are on the table underneath all the cups.
- III. The next player then either bids on the same face but a higher amount, a higher amount of a different face, or if they suspect the previous player is lying they call "LIAR".
- IV. The bidding continues, player after player, until "LIAR" is called, at which point all cups are raised and the amount of dice in the last bid are tallied.
- V. If less dice are showing the face of the bid, the Pirate that called "LIAR" is correct and the bidder loses a dice.
- VI. If the same amount or more dice are showing the face of the bid, the Pirate that called "LIAR" is wrong and loses a dice.
- VII. If a Pirate loses all their dice he is out. Play continues until only one Pirate remains.



www.filmedge.net/POTC2/dice.htm

Traveller's Tales

<http://www.ttgames.com/games/>

