



THE TRUTH

PART II

IMPRESSIONEN

THE TRUTH PART II

VON

Amir, Boti, Cennet, Charlie, Chris, Emra, Georg,
Ines, Larissa, Marko, Melissa, Mohamed,
Muharem, Reini, Saleem, Selahatin, Selen, Selina,
Sonja, Sulin und Tobias

MIT

Ines, Iwan, Martina und Robert

Ein Projekt von kaktus landoo und gold extra.
In Zusammenarbeit mit dem MediaLab Mozarteum
Salzburg. in Kooperation mit der NMS Lehen und
der ARGEkultur Salzburg.

“The Truth Part II” ist Teil des Grundlagenfor-
schungsprojekts “schnitt#stellen”, gefördert vom
Land Salzburg.

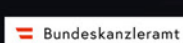
Das Projekt wird von Stadt und Land Salzburg gefördert.
gold extra wird vom Bundeskanzleramt/Kunst, Stadt und
Land Salzburg gefördert.

DANKE AN:

Sebastian Linz & das ganze Team der ARGEkultur, Direktorin
Neyer & das Team in der NMS, das Board: Sebastian Linz,
Manuela Naveau, Thoma Schuster, Erhard Raithelhuber, Elke
Zobl

CREATIVE COMMONS/ATTRIBUTION LICENSES

Icons von KISSpng.com, Musik von purple-planet.com



VIDEO **SN PLUS** BILDENDE KUNST

Salzburger Computerspiel "The Truth Part 2": Mit dem Smartphone in der Hand werden Schüler kreativ

von
CLEMENS PANAGL

Dienstag
04. Juni 2019 19:45
Uhr



Artikel drucken

Es muss nicht immer Instagram sein: Salzburger Jugendliche haben mit Künstlern ein Spiel mit Handy-Realitäten entwickelt.



Bild: SN/ARGEKULTUR



Bild: SN/

Kunst auf gleicher

Im Rahmen eines Forschungsprojektes erarbeiteten Schüler und Künstler gemeinsam ein Handyspiel.

SALZBURG (sm). „Man kann den Jugendlichen viel zutrauen“, resümiert Karl Zechenter, wenn er an die Monate der Arbeit zurückdenkt. Er und seine Frau Sonja Prlic erarbeiteten zusammen mit den Schülern der Neuen Mittelschule Lehen ein interaktives Handygame. Das Spiel entstand in den wöchentlichen Unterrichtsstunden „Kreative Mediengestaltung“. 15 Jugendliche nahmen daran teil. Das Ergebnis, „The Truth Partz“, kommt am 4. Juni in die Arge Kultur und wird dort der Öffentlichkeit präsentiert.

Coming of Age

„Ich bin ziemlich stolz auf die Schüler und darauf, was heraus-

gekommen ist“, sagt Karl Zechenter, denn in der vierten Klasse stehen die Jugendlichen vor der Weiche. „Sie fangen als Schüler an und hören als Erwachsene auf.“ Im Spiel selbst werden Erwachsenenthemen wie Stalking ebenso wie kindliche Elemente, wie ein im Garten vergrabener Diamant behandelt. „Die Jugendlichen sind sehr kompetent, sie machen bereits Insta“, zeigt sich Zechenter über die fachlichen Fähigkeiten der Kids beeindruckt.

Motivation der Schüler

Die Herausforderung bei der Zusammenarbeit lag darin, die Jugendlichen zu motivieren, aus Eigenantrieb zu handeln. Das Projekt fußt auf einer Zusammenarbeit, die auf Augenhöhe funktioniert. Alle Entscheidungen wurden gemeinsam getroffen. „Wir sind als Künstler daran beteiligt und ihr seid als Künstler daran beteiligt“, wurde den Schülern im-

mer wieder vermittelt.

Spielanleitung mit Handy

Um das Spiel spielen zu können, muss man sich zunächst „The Truth Partz“ aus dem App-Store herunterladen. Damit geht es in die Arge, wo bei der Veranstaltung großformatige Fotos mittels QR-Code zu scannen sind. Der Code löst am eigenen Handy Videosequenzen aus, der Spieler wird immer wieder vor eine Wahl gestellt. Daraus ergeben sich unterschiedliche Enden. Das Scheitern, also Sterben im Game, wurde humorvoll-ironisch gelöst. „Es hat eine eigene Ironieabteilung gegeben“, sagt Sonja Prlic.

Fiktive Stadt erlebbar

Obwohl die Videos und Fotos allesamt in der Stadt Salzburg entstanden, spielt das Game an einen fiktiven Ort, an dem Abenteuer passieren. „Die Kids sind sensibilisiert, was es heißt, Sachen online

29./30. MAI 2019 / MEINBEZIRK.AT

Augenhöhe



Sonja Prlic und Karl Zechenter sind stolz. Mit den Jugendlichen der Neuen Mittelschule Lehen entwickelten sie das Handyspiel.

Foto: sm

zu stellen“, erklärt Prlic und Zechenter ergänzt: „Cybermobbing ist ein Riesenthema“, denn Social Media sind längst Teil der Persönlichkeit geworden. Das Projekt „Schnittstellen“ ist ein mehrjähriges Grundlagenfor-

schungsprojekt, wo Künstler mit Schülern einer städtischen Neuen Mittelschule zusammenarbeiten und sehen, welche Synergiepotenziale entstehen. „Für uns ist spannend, wie wir von den Schülern lernen können“, so Prlic.





Schnitzeljagd in der virtuellen und realen Welt

Jugendliche der NMS Lehen entwickelten mit der Künstlergruppe gold extra ein Handyspiel. Testen kann man es am 4. Juni, 19 Uhr, in der ARGEkultur.

Lehen, Nonntal. „Der Direktor steht vor der Tür und will dir das Handy abnehmen. Wie entscheidest du dich?“ Je nach Antwort führt das Spiel zur nächsten Aufgabe – am Handy oder auf Plakaten. „The Truth – Part 2“ ist ein so genanntes Mixed-Reality-Spiel, das ständig zwischen realer und virtueller Welt wechselt. Oder anders formuliert: eine Mischung aus Schnitzeljagd und Adventure-Game, basierend auf einer spannenden Geschichte, über deren Ausgang der Spieler selbst

entscheidet. Hat man eine Aufgabe bestanden, ein Rätsel gelöst, eine Entscheidung getroffen, scannt man den Trigger (ähnlich einem QR-Code), dann geht es am Handy weiter.

Entwickelt haben das Spiel 15 Schülerinnen und Schüler der NMS Lehen im Wahlpflichtfach „Kreative Mediengestaltung“ – gemeinsam mit den Medienkünstlern Karl Zechenter und Sonja Prlic von gold extra. Die Fragen sind oft sehr nah an der Lebenswelt der Jugendlichen,



Muharem, Emra und Amir (v. li.) sind stolz auf das Mixed-Reality-Spiel, das sie gemeinsam mit den Medienkünstlern Karl Zechenter und Sonja Prlic (gold extra) gestaltet haben.

BILD: SUCHANEK

schließlich haben diese von der Ideenfindung bis zur Durchführung überall mitgearbeitet – sie lernten ihre Texte mit einer Software zu schreiben, befragten Passanten, drehten Videos, schnitten das Filmmaterial, kreierten Emojis, übernahmen die Bildbearbeitung, gestalteten die Plakate und dergleichen mehr.

„Wir wollen die eigene Kreativität über die Medien herauskitzeln.“

Karl Zechenter, Medienkünstler

„Es war ein tolles, lustiges Erlebnis, manchmal aber auch etwas kompliziert und anstrengend“, sagt Emra aus der 4a-Klasse. Das bestätigen ihre Klassenkollegen Amir und Muharem: „Wir haben viel gelernt. Und wir

brauchten viel Geduld und Konzentration.“ Amir, der sich sehr für die Entwicklung von Spielen interessiert, gesteht: „Ich hatte es mir einfacher vorgestellt.“ Jetzt, wo das Spiel fertig ist, sind sie sehr stolz, aber auch etwas traurig, denn: „Es war schön, im Team zusammenzuarbeiten.“

Ihren Freunden würden sie „The Truth – Part 2“ auf jeden Fall empfehlen. „Es macht Spaß, und man hat im Gegensatz zu anderen Spielen die Außenwelt noch im Blick“, sagt Emra. „Wir bewegen die Menschen“, meint Muharem angesichts der Stationen, die man bewältigen muss.

Wer denkt, Kinder hängen genug vor dem Handy, dem hält Karl Zechenter entgegen: „Mit dem Handy beschäftigen sie sich sowieso. Wir wollen die eigene Kreativität über die Medien he-

rauskitzeln.“ „The Truth – Part 2“ ist auch Teil des von Stadt und Land Salzburg geförderten Forschungsprojekts „Schnitt#Stellen“. Medienpädagoge Iwan Pasuchin beobachtet die Mediennutzung der Schüler, er hat gold extra an die NMS Lehen geholt und unterrichtet auch am Mozarteum. Er weiß: „Für die Schüler ist es schön, diese Wertschätzung ihren Ideen gegenüber zu sehen.“

Petra Suchanek

The Truth – Part 2 in der ARGEkultur

Am Dienstag, 4. Juni, 19 Uhr, kann man das Spiel kostenlos testen. Die App fürs Smartphone gibt es direkt vor Ort in der ARGEkultur zum Download.
Mehr Info: WWW.ARGEKULTUR.AT

Mit dem Smartphone in der Hand werden Schüler kreativ

Es muss nicht immer Instagram sein: Salzburger Jugendliche haben mit Künstlern ein Spiel mit Handy-Realitäten entwickelt.

CLEMENS PANAGL

SALZBURG. Was ist mit Haley passiert? Das Mädchen ist spurlos verschwunden. Auch ihre Freundin Gucci hat keine Ahnung, wo sie sein könnte. Aber sie hat Haley's Smartphone gefunden. Also beginnt sie zu stöbern. Und allmählich zeigt sich, „dass Haley gar nicht so eine gute Freundin ist, wie es immer schien“, erzählen Emra und Meissa. Die beiden sind Schülerinnen der Neuen Mittelschule Lehen. Im Computerspiel „The Truth Part 2“ leihen sie den Hauptfiguren Haley und Gucci ihr Gesicht. Mit dem Smartphone in der Hand begehen sich die Spieler in dem Mixed-Reality-Game auf Spurensuche durch die Stadt, die im Spiel Shadow-Town heißt. Entwickelt haben die Idee 15 Jugendliche der vierten Schulstufe mit Künstlern des Salzburger Kollektivs gold extra und dem Medienforscher Iwan Pauschin, der an der NMS Lehen Kreative Mediengestal-

tung unterrichtet. Im Großen Saal der ARGEkultur wurde „The Truth Part 2“ am Dienstagabend präsentiert. Denn auf den Handy-Bildschirm allein bleibt das Geschehen nicht beschränkt. Mit der heruntergeladenen Spiel-App müssen die Teilnehmer Codes von Plakats Stationen im Raum einscannen, um Informationen zu sammeln, Rätsel zu lösen und Levels zu knacken. Sie wechseln also zwischen wirklicher Umgebung und Bildschirm-Realität. „Wie eine Schnitzlagd“ funktioniere der Parcours, sagt Sonja Pric von gold extra. Um einen pädagogischen Anspruch, den Blick der Jugendlichen immer wieder vom Handy wegzulocken, das vielen zur Dauerbeschäftigung geworden ist, gehe es aber gar nicht.

Freilich nähmen Smartphone und soziale Medien im jugendlichen Alltag einen großen Raum ein: Aber viel Zeit mit dem Handy zu verbringen sei nicht automatisch



gleichbedeutend mit passivem Konsum, sagt Karl Zechenter. „Für viele ist das Smartphone ein wichtiges Werkzeug für Kreativität. In der gemeinsamen Arbeit ist das immer wieder deutlich geworden.“

Die Idee, über ein Computerspiel einen kulturellen Dialog mit Schülern zu starten, habe in beide Richtungen funktioniert: „Wir haben viel gelernt über Jugendkultur und neue Ästhetiken,

die sich in einem neuen technischen Umfeld entwickeln“, sagen die Medienkünstler.

Was die Arbeit für die Schüler spannend machte? „Wir wollten immer wissen, wie ein Computerspiel aufgebaut ist, welche Arbeit dahintersteckt“, sagen Marko, Muharam und Selahattin.

In Computerspielen steckt mehr als Unterhaltung: Dass sich Games oder Virtual-Reality-Anwendungen auch als Formate für Kunstprojekte eignen, haben Pric und Zechenter immer wieder erprobt, zuletzt etwa im Projekt „Stranger Home“ für die Salzburger Sommerszene: „Wir finden es spannend, interaktive Spiele als eine Form von Theaterstücken zu sehen, in denen die Zuschauer selbst zu Akteuren werden“, erläutert Sonja Pric. Bei der diesjährigen Halleriner Schmiede will das Kollektiv eine Werkchau zeigen. Auch ein Wiedersehen mit „The Truth Part 2“ soll es dann geben.







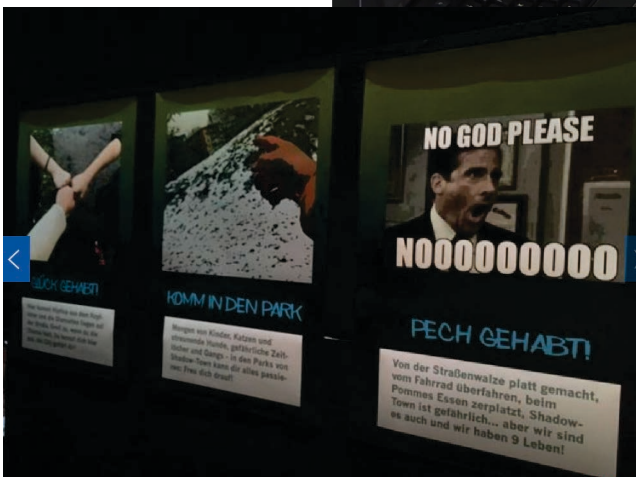














SPIEL START MIT DEM HANDY!

Am Handy WLAN einschalten

WLAN: nmsls
PASSWORT: lehen2019



The Truth Part2 downloaden



im PLAY Store



im APP Store



Auf das Bild klicken
und starten

ZUGRIFF auf KAMERA zulassen!



Falls etwas schief gegangen ist, bitte auf dem Handy bei
“Apps” die Einstellungen so ändern, dass The Truth
Part2 auf die Kamera zugreifen darf.

START

THE TRUTH PT2



SHADOW-TOWN

Vom gruseligen Keller zum riesigen Hochhaus - Shadow-Town hat viele Überraschungen zu bieten. Aber Vorsicht! Steht da schon wer hinter dir?



HALEY, GUCCI & ICH

BFF - echt wahr! Wir sind in der gleichen Straße aufgewachsen und hängen miteinander rum. Und wir kennen alle unsere Geheimnisse... oder nicht!?!



GLÜCK GEHABT!

Hier kommt HipHop aus dem Kopfhörer und die Diamanten liegen auf der Straße. Greif zu, wenn du die Chance hast. Du kennst dich hier aus, die City gehört dir!



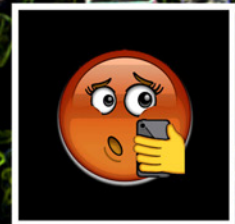
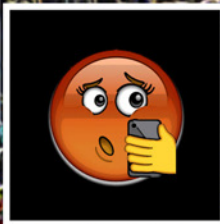
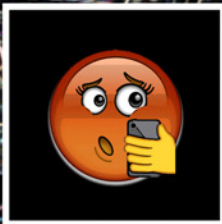
PECH GEHABT!

Von der Straßenwalze platt gemacht, vom Fahrrad überfahren, beim Pommes Essen zerplatzt, Shadow-Town ist gefährlich... aber wir sind es auch und wir haben 9 Leben!

THE TRUTH PART II

LEVEL 1

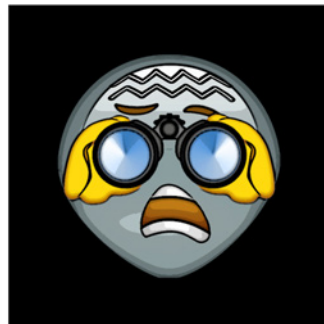
SHADOW-TOWN



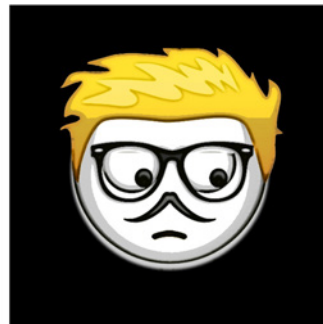
ZUM STARTEN EINES DER EMOTIS SCANNEN



LEVEL 2



LEVEL 3



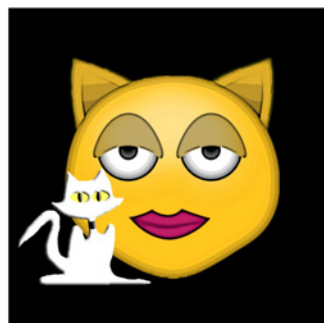
LEVEL 4



LEVEL 5



LEVEL 6



LEVEL 7



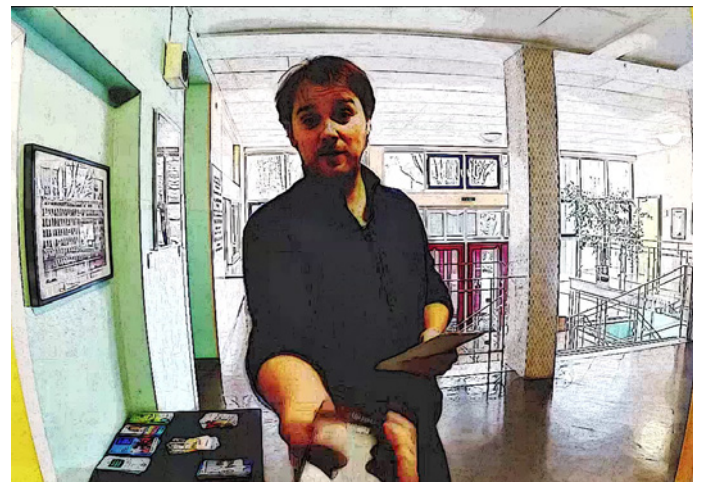
LEVEL 8

LEVEL 1

INTRO

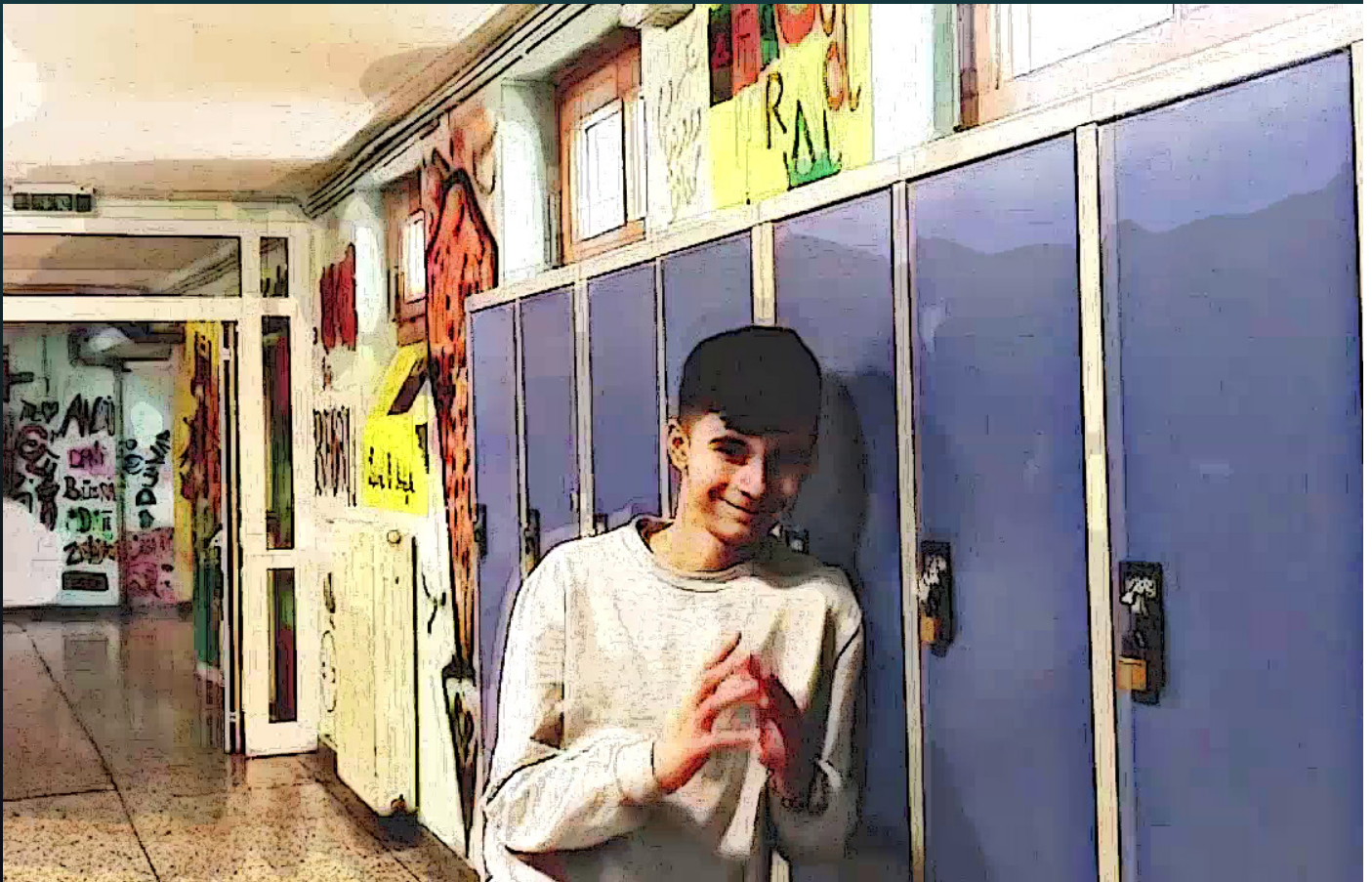


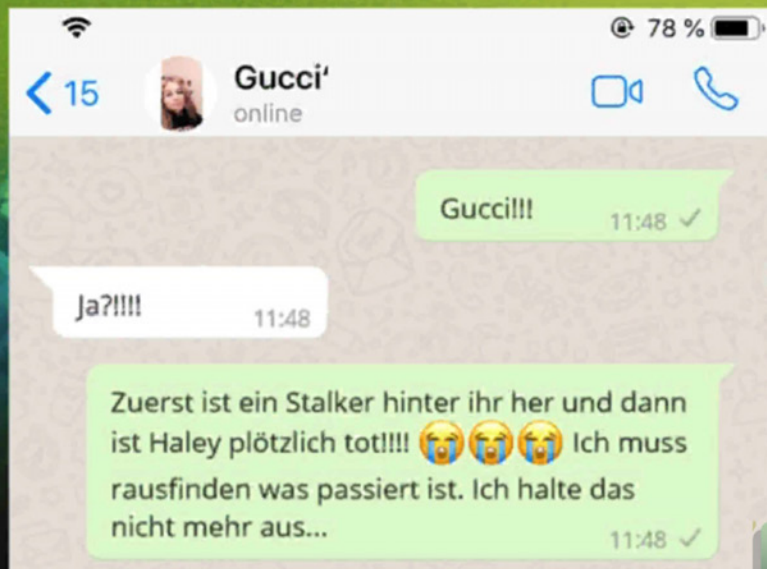
OH OH
WIEDER ZU SPÄT



LEVEL II

DER STALKER





WEITER



WEITER



Zeig wie gut du im Hacken bist und löse folgenden Code. Scanne die richtige Antwort auf dem Spielfeld.

$A + A + A = 3$
 $A + B = 4$
 $B + C = 5$
 $A + B \times C = ???$

SCAN

LEVEL III

BEOBACHTEN

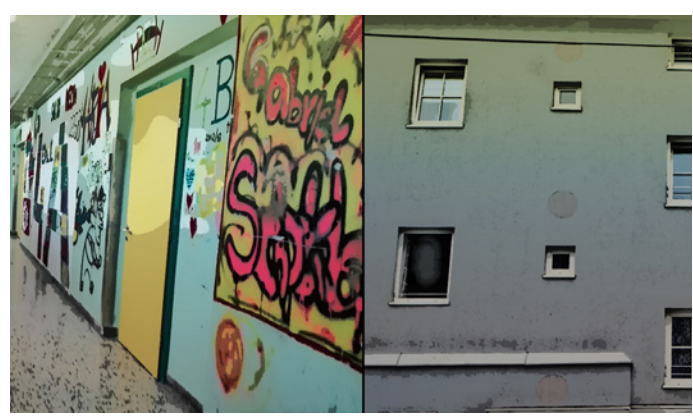


DAS BESTE VERSTECK: DIE BÄUME, DIE
LATERNE, DER SPIELPLATZ?





VERFOLGUNGSJAGD



LEVEL V



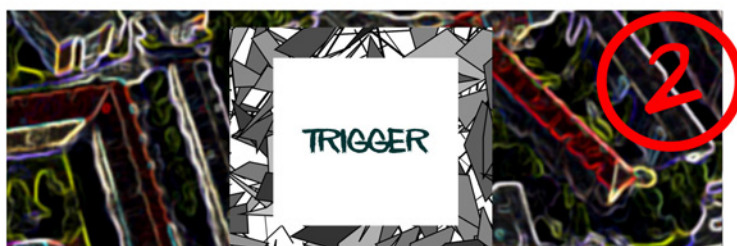
MANN IN ROT



LEVEL VI

DIE NACHRICHT

**FINDE DEN RICHTIGEN WEG ZUM
PARK!! SCANNE ALLE 3 TRIGGER
AUF DER KARTE NR.6 / LEVEL VI**





LEVEL 1

LEVEL VII

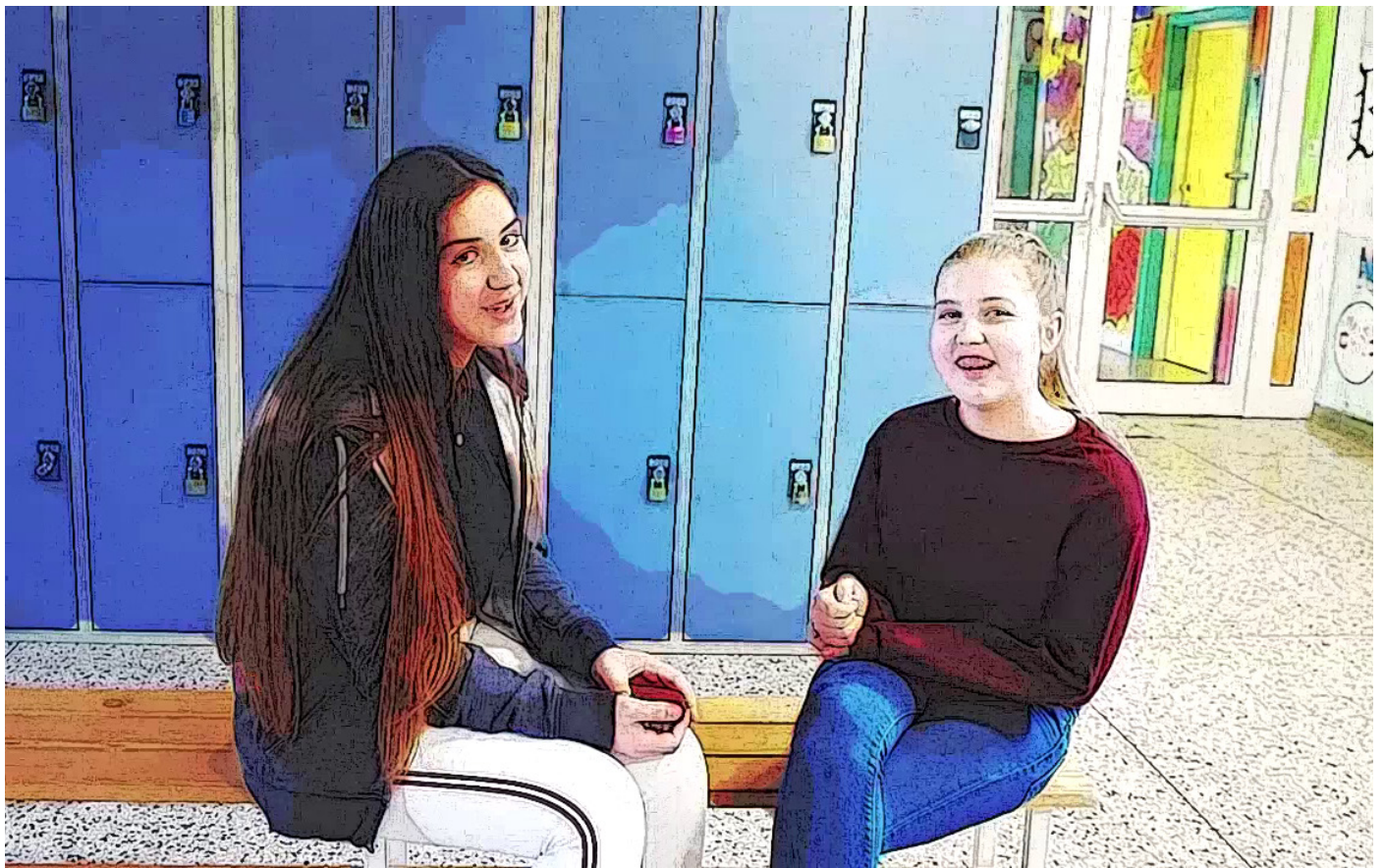
DER DEAL

LEVEL VIII

DIE KATZE

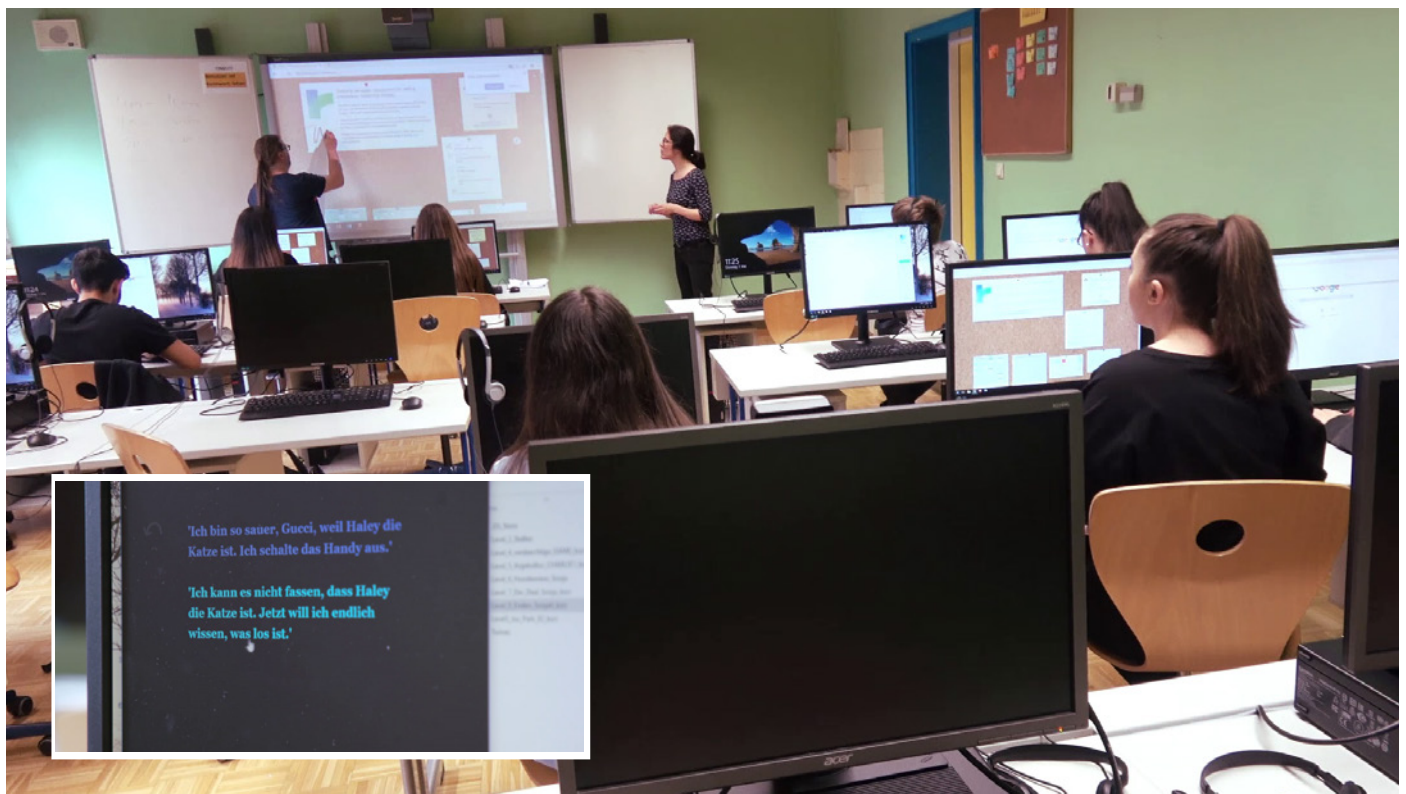
DER DIAMANT

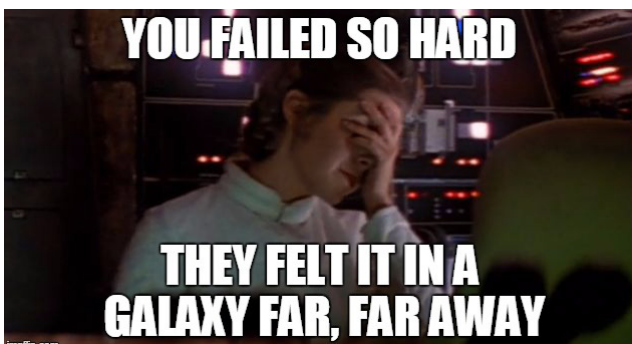
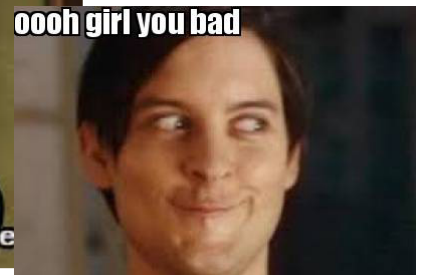
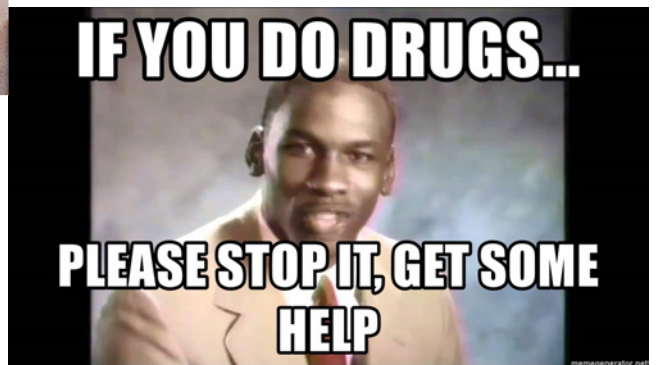
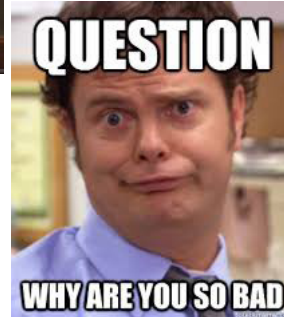
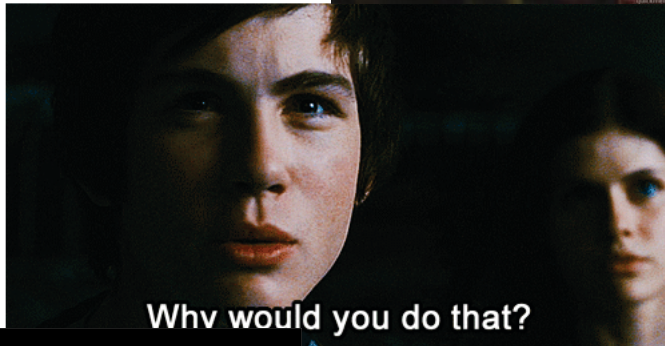
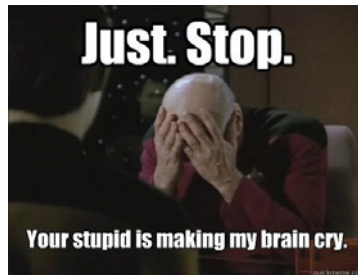






POSTKARTE - verschiedene Varianten die von den Schüler*innen erstellt wurden.





URKUNDE

FÜR HERAUSRAGENDE LEISTUNGEN IN
THE TRUTH PART II

_____ hat _____ Leben
NAME ZAHL

verbraucht und das wildeste Spiel des Abends
gemacht!

Damit sind Sie Gewinner/in der

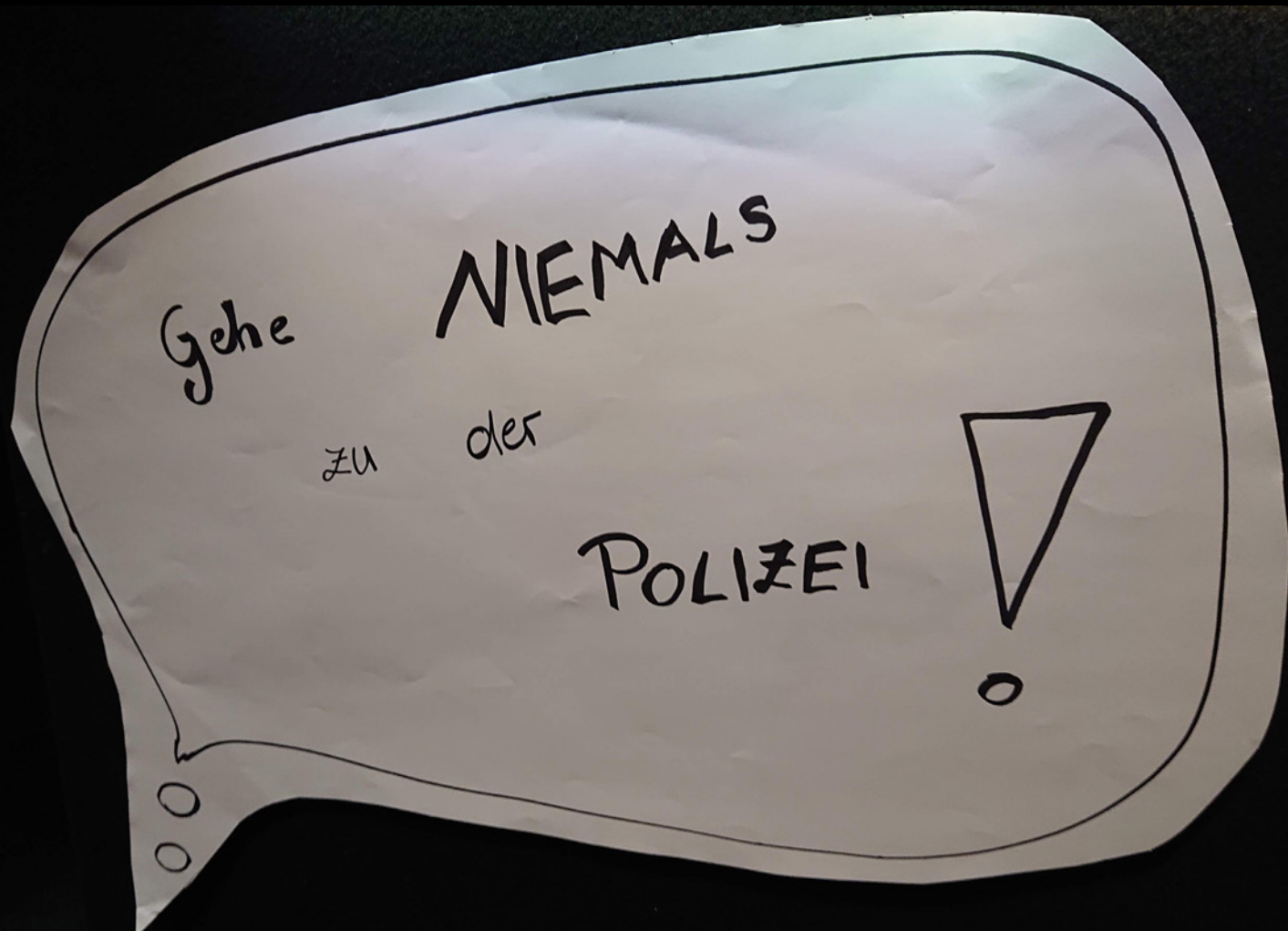
**BETTER LUCK
NEXT TIME
TROPHY**

Es gratulieren herzlich:

KAKTUS LAND000

gold extra





Video-Trailer und das Spiel **The Truth Part 2** sind
verfügbar unter: <https://goldextra.com/the-truth-part-2>
Mail an **office@goldextra.com**