

Projektdokumentation
 Mediengestaltung
 Sommersemester 2016
 Prof. Ralf Hebecker
 Abgabedatum: 12.06.2016

Made in Germany

Being Wolfgang Maria Mayer
Sei ein guter Waffenhändler

Carina Krafft 2269579
Johanna Halfmann 2276322
Moritz von Binzer xxx

+ Screenshots
+ Baum

Inhaltsverzeichnis

Motivation
Projektplanung
Umsetzung
einzelne Bestandteile

Projektmanagement
individuelle Arbeit - Budget
 Carina
 Johanna
 Moritz

Fazit
Ausblick
Quellen

Made in Germany. Mayermetall.

Du bist der CEO von Mayermetall, Wolfgang Maria Mayer. Du bist von der Qualität deiner Waffen vollkommen überzeugt. Den Handel damit zu überwachen ist dein Job. Dein Tagesgeschäft hat weniger mit den Produkten an sich zu tun, sondern mehr mit wichtigen innerbetrieblichen Entscheidungen und die Repräsentation deines Unternehmens gegenüber der Öffentlichkeit.

(Im Laufe des Spiels tritt der Gegenstand deines Handels in den Hintergrund, konzentrierst dich auf deine Zahlen, sodass du vergisst, dass du Waffen herstellst.)

Motivation

Ausgangspunkt der Spielidee stand für Johanna Halfmann im Song „Made in Germany“ von Chefkett (erschieden am 12.07.13 bei Rough Trade Distribution GmbH) in dem es um

Zusammenhänge zwischen der deutschen Waffenindustrie und dem weltweiten Kriegsgeschehen geht.

Auszug aus der 1. Strophe:

Die Wahrheit ist nicht zu fassen, wir verkaufen Waffen
Um Arbeitsplätze zu schaffen
Panzer- und Gewehreexport über sieben Meere
Nägel für Särge
Reden von Werten die verfalln'
Krallen uns die Knete
Seelen steigen auf, Körper die falln'
Wörter halln' in den Ohren nach Neugeborenen ins Grab
Scheiß auf Menschenrechte, denn die Leute dort sind schwarz
Wir wollen es nicht hörn, wir Deutschen wollen Spaß
Mit den Steuern die wir zahl'n ist der Teufel auf dem Marsch
Deutsche Qualität tötet präzise, König der Kriege
Umso weniger Menschen auf der Welt desto weniger Krisen
Will mein Leben genießen, war darüber nie bestürzt
Dass wir damit Geld verdienen wenn andre Länder Kriege führn'
Diese Türn' werden offen eingerannt in meinem Land
Denn mein Land kann das was keines kann
Pass auf oder wir stecken deins' in Brand

Durch Recherche und Einarbeitung in das Thema wurde schnell deutlich, dass dieses Thema vielseitige Angriffs- und Ansatzpunkte für ein serious game gibt.

Da die Argumentation der Akteure für die Fortsetzung der Waffengeschäfte in Deutschland traditionell die gesicherten Arbeitsplätze und die großen Steuereinnahmen umfasst, stellte die Unternehmensstruktur vor Ort das größte Interesse dar.

Während der Recherche stoß Johanna Halfmann wiederholt auf Aussagen zu Gerichtsverfahren gegen Führungspersonal von diversen Unternehmen, die durch ihre Abstrusität und Berechenbarkeit auffielen. Ausschlaggebend für die Spielentwicklung war folgendes Zitat:

„Vorstandschef Matthias Mitscherlich kann sich an nichts mehr erinnern.
Ein gutartiger Gehirntumor, an dem er seinerzeit erkrankt war, ließ ihn vergessen,
warum er Zahlungen an karibische Briefkastenfirmen frei gegeben hatte.“

Die private und persönliche Dimension der Ausübung einer solchen Position, die dieser Aussage zu Grunde liegt, stellte für uns den Ansatzpunkt für die Entwicklung des Protagonisten und des Plots dar.

Der Spieler sollte selbst eine solche Position übernehmen und entsprechend Aufgaben und Pflichten handeln.

Als Referenzen bzgl Umfang, Funktionalität und Ziel sehen wir folgende Spiele:
Data Dealer, Papers, Please! und Oiligarchy.

Projektplanung

Der Startschuss für das Projekt war die Kurzpräsentation der Idee am 30.3.16 im Rahmen der Vorlesung „Mediengestaltung“. Anschließend fand sich die Gruppe in o.g. Konstellation zusammen und erste Absprachen wurden getroffen.

So entstanden bis zum 29.4. erste Ausarbeitung der Story und Plotereignisse. Außerdem gab es einen ersten Entwurf für das Mailprogramm, die CI von Mayermetall, den Schreibtisch und die Spielmechanik.

Im Zeitraum bis zum 5.5. wurden die Details der Spielmechaniken herausgearbeitet und alle übrigen Bestandteile weiterentwickelt.

Bis zum 25.5. wurden alle Texte für das Spiel ausformuliert und alle Programmierungen wurden abgeschlossen.

Am 3.6. wurden die Dokumentation sowie die Präsentation abgeschlossen

Umsetzung

Da das Spiel als Webanwendung ausgelegt ist, wurde es mit HTML, CSS und Javascript programmiert. Die Bildbearbeitung wurde mit Photoshop und Gimp umgesetzt.

Die Aufteilung der einzelnen Aufgabenbereiche ergab sich entsprechend unserer Interessen, wobei wir je nach Aufgabenumfang flexibel die Aufgaben aufgeteilt haben.

Der nachfolgenden Tabelle entnehmen Sie die investierten Arbeitszeiten der einzelnen Projektteilnehmer.

Carina	
Erstellung Ereignisbäume Plot Team	5
Nachbereitung und Testphase	2
Spielmechanismen: Baum, Mail, Dokumente, Ball, Balken (Javascript)	30
GUI: Tisch	10

Johanna	
Story: Mayermetall, Wolfgang Maria Mayer	
Erscheinungsbild: Schreibtisch, CI Mayermetall	
Recherche	

Moritz	
Mailprogramm (HTML, CSS)	
Erstellung Content Mail Artikel	

Fazit

Da die Spielidee von der Beschäftigung mit dem Thema des Waffenhandels ausging, war die Recherche im Vorfeld verhältnismäßig ausführlich. Das dies jedoch der Kern der Idee war und das Interesse am Feld entsprechend groß war, haben wir uns dafür ausreichend Zeit genommen.

Als grundlegende Feststellung im Bezug auf das Spiel ist uns in fast jeder Phase unsere Arbeit die Komplexität des Themas bzw. deren Reduktion schwer gefallen. Die Situation, die wir mit der Übernahme der Rolle des Herrn Mayer schaffen wollen, ist in viele komplexe und nicht offensichtliche Kontexte eingebunden, wie z.B. der politische oder der moralische Anspruch an das eigene Handeln. Diese Vielschichtigkeit des Handels galt es also für uns in Handlungsoptionen für den Spielverlauf zu übersetzen. Das bedeutete, dass wir über Kausalzusammenhänge und Präferenzen entscheiden mussten, z. B. welches Handeln in welcher Weise Folgen hervorruft. Dabei sind wir davon ausgegangen, dass eben diese Entscheidungen den Spieler leiten würde, etwa zum vermeintlich „erwünschten“ Verhalten. Daher haben wir versucht durch möglichst neutrale Sprache, Perspektiven und Spielverläufe eben nicht einen solchen Eindruck beim Spieler zu erzeugen.

Diesem Problem der Komplexität steht für uns nun die Eintönigkeit der Handlungsoptionen gegenüber. Der Spielverlauf scheint langweilig und wenig lebendig zu sein. Dabei spielt auch die Textfülle eine Rolle. Der Spieler muss im Laufe des Spiels eine Vielzahl an Mails lesen.

Das Spielerlebnis entspricht daher der Erfahrung von negativen Folgen des einen Handelns – dies entspricht zwar dem Grundgedanken eine serious game, sollte für die Zukunft jedoch zur Diskussion stehen.

Ausblick

Entsprechend zur Kritik der überwiegend negativen Erfahrungen für den Spieler wäre eine Alltagssituation, in der der Spieler auch positive Folgen seines Handelns erfährt, der für uns nächste Schritt.

Inhaltlich bietet das Thema jedoch vielseitige Ausbaumöglichkeiten. Zum einen wäre weitere Komponenten denkbar, wie z. B. Interessenvertreter, die versuchen auf die Entscheidungen Einfluss zu nehmen. Zum anderen könnte stereotypisch in seiner Schublade eine Flasche Whiskey und eine Pistole liegen - welche zum Stressabbau bzw. als Exit-Strategie zur Verfügung stehen kann.

Bezüglich der Mails und deren Erstellung wäre es mit zunehmender Fülle ratsam modulare Textbausteine zu verwenden.

Allgemein wäre bei zunehmender Komplexität eine Datenbank für Spielstände und Dateien etc. notwendig.

Quellen

Zugriff am 1.6.16:

http://www.deutschlandradiokultur.de/korruption-dolce-vita-und-deutsche-waffen.976.de.html?dram%3Aarticle_id=296651

<http://www.gamesforchange.org/play/oiligarchy/>

<http://www.gamesforchange.org/play/data-dealer/>

<http://www.gamesforchange.org/play/papers-please/>