

Projektdokumentation  
Mediengestaltung  
Sommersemester 2016  
Prof. Ralf Hebecker

Made in Germany  
Manager game meets serious game.

Carina Krafft  
Johanna Halfmann  
Moritz von Binzer

## 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 (erschienen 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 – <http://www.gamesforchange.org/play/data-dealer/>

Papers, Please! – <http://www.gamesforchange.org/play/papers-please/>

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

## Projektplanung

blabla

kurz Vorstellung Johanna

Teamfindung und Aufgabenverteilung

## **Umsetzung**

blablabla

Tabellarisch zu jedem Einzelnen

Carina

Johanna

Moritz

## **Fazit**

blabla Umsetzung

Recherchenaufwand verhältnismäßig groß

## **Ausblick**

mögliche weitere Inhalte

alternative Umsetzung?!

## **Quellen**