

Projektdokumentation

Made in Germany
Ein Spiel mit Waffen.

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, als mit wichtigen innerbetrieblichen Entscheidungen und der Repräsentation deines Unternehmens gegenüber der Öffentlichkeit.

Inhaltsverzeichnis

Motivation	Seite 2
Projektplanung	Seite 3
Umsetzung	Seite 4
Spielelemente	Seite 5
Fazit	Seite 6
Ausblick	Seite 7
Quelle	Seite 7

Motivation

Ausgangspunkt der Spielidee war der Song „Made in Germany“ von Cheftket (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 Gewehrexport 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 ingerannt 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 stoßen wir wiederholt auf Aussagen zu Gerichtsverfahren gegen Führungspersonal von diversen Unternehmen, die durch ihre Abstrusität und Berechenbarkeit auffielen. Ausschlaggebend für die Spielentwicklung war folgendes Zitat (vgl. http://www.deutschlandradiokultur.de/korruption-dolce-vita-und-deutsche-waffen.976de.html?dram%3Aarticle_id=296651):

„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 seiner Aufgaben und Pflichten handeln.

Im Laufe des Spiels tritt der Gegenstand des Handels in den Hintergrund, der Spieler konzentriert sich auf die Zahlen und Ereignisse, sodass er vergisst, dass er Waffen herstellt. Damit wollen wir den Bogen zur Realität schließen und den Waffenhersteller als ein beliebiges wirtschaftliches Unternehmen darstellt, welches uns Arbeitsplätze und Steuereinnahmen sichert.

Mit dieser Inszenierung des Betriebes und der Rollenübernahme des CEO selbst wollen wir Kritik am Umgang der Deutschen Bundesregierung und der Rechtsprechung mit der deutschen Waffenindustrie üben.

Zu fordern sind schärfere Gesetze zu Waffenexporten, die z. B. den Weiterverkauf in Krisengebiete sicher verhindern. Leider zeigen vergangene Strafverfahren, dass es immer häufiger milde oder keine Strafen für angeklagte Führungspersonen aus der Waffenindustrie gibt (vgl. http://www.deutschlandradiokultur.de/korruption-dolce-vita-und-deutsche-waffen.976.de.html?dram%3Aarticle_id=296651).

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 30.03.16 im Rahmen der Vorlesung „Mediengestaltung“. Anschließend fand sich die Gruppe in o.g. Konstellation zusammen und erste Absprachen wurden getroffen.

So entstanden bis zum 29.04.16 erste Ausarbeitungen 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 05.05.16 wurden die Details der Spielmechaniken herausgearbeitet und alle übrigen Bestandteile weiterentwickelt.

Bis zum 25.05.16 wurden alle Texte für das Spiel ausformuliert und alle Programmierungen wurden abgeschlossen.

Am 06.06.16 wurden die Dokumentation sowie die Präsentation abgeschlossen.

Umsetzung

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

Während der Entwicklung der Spielmechanik wurde schnell klar, dass das Spiel stark textbasiert ist und sich daher durch eine Vielzahl von Mails und Texten auszeichnet. Dadurch ist die Spielmechanik einfach gehalten und besteht aus dem Auswählen von vorbereiteten Optionen.

Die Aufteilung der einzelnen Aufgabenbereiche ergab sich entsprechend unserer Interessen, wobei wir je nach Arbeitsumfang flexibel die Aufgaben aufgeteilt haben. Der nachfolgenden Tabelle entnehmen Sie die investierten Arbeitszeiten der einzelnen Projektteilnehmer.

Carina Krafft	Std.	€
Erstellung Plot-Ereignis-Bäume	5	125
Nachbearbeitung und Testphase	5	125
Spielmechanismen (JS): Baum, Mail, Dokumente, Balken	30	750
GUI: Schreibtisch	10	250
	50	1250

Johanna Halfmann	Std.	€
Erstellung Plot-Ereignis-Bäume	5	125
Nachbearbeitung und Testphase	2	50
Recherche und Idee	10	250
Story: Mayermetall, Wolfgang Maria Mayer, Ereignisse	17	425
Erscheinungsbild: Schreibtisch, CI Mayermetall, Mailprogramm	13	325
Mailprogramm, Dokumente (HTML, CSS)	3	75
	50	1250

Moritz von Binzer	Std.	€
Erstellung Plot-Ereignis-Bäume	5	125
Nachbearbeitung und Testphase	2	50
Spielmechanismen (JS): Baum, Mail, Dokumente, Balken	7	250
	14	350

Bei einem Stundenlohn von 25 € und 114 Stunden Arbeitszeit beträgt der Gesamtbetrag zur Umsetzung des Projekts 2850 €.

Spielemente

Das Spiel wird eingeleitet durch die Vorstellung der Rolle, die der Spieler einnimmt:

Wolfgang Maria Mayer

geboren am 3. Juli 1963
in der Geburtsklinik Finkenau, Hamburg

ältester Sohn des Metallfabrikanten Manfred David Mayer
Vater von zwei Söhnen (23 und 26 Jahre alt)
verheiratet mit Gudrun Mayer, geb. Jensen

Beruflicher Werdegang:

1981–85	Studium der Wirtschaftswissenschaften in Bonn und Weimar
1985–88	Anstellung Buchhaltung
1988–93	Anstellung Personalabteilung
1993–96	Abteilungsleitung Buchhaltung
1996–aktuell	Manfred David Mayer geht zum 1. März 1996 in den Ruhestand und Wolfgang Maria Mayer die Geschäftsführung Chief Executive Officer (Leiter des operativen Geschäfts)

Persönliches:

Vereinsvorstand Alster Kultur e.V.
Segelschein und Clubmitgliedschaft im Alsterschwarz Segelverein e.V.

Die Spieloberfläche besteht aus der Draufsicht auf eine Holz-Schreibtischplatte. Auf ihr befinden sich mehrere Dinge.

Damit der Spieler sich in die Rolle des Wolfgang Maria Mayers hineinversetzt fühlt, steht ein gerahmtes Foto seiner Frau Gudrun und eine chinesische Teekanne von seiner letzten Asienreise. Zur Entspannung bzw. zum Stressabbau liegt ein Stressball auf dem Schreibtisch, den der Spieler durch Klicken betätigen kann. Durch mehrfaches Anklicken wird sein Stresslevel positiv beeinflusst.



In der Mitte des Schreibtisches liegen mehrere Dokumente. Durch Anklicken öffnet sich der digitale Dokumentenstapel, auf dem alle Dokumente bzw. Zeitungsartikel abgelegt werden. Bei Erhalt eines neuen Artikels erscheint ein blauer Punkt hinter der Mappenaufschrift „Dokumente“.

Auf der linken Seite des Schreibtisches liegt ein Briefumschlag mit der Aufschrift „Mail“. Durch Anklicken öffnet sich sein Mailpostfach, in dem alle bisher erhaltenen Emails zu finden sind. Ebenso wie bei den Dokumenten erscheint bei ungelesenen Emails ein blauer Punkt hinter der Aufschrift „Mail“.

W.M.Mayer@mayermetall.de	Absender: Außendienst@mayermetall.de
Außendienst@mayermetall.de	
HR@mayermetall.de	Empfänger: W.M.Mayer@mayermetall.de
PR@mayermetall.de	Sehr geehrter Herr Mayer, nach ersten internen Untersuchungen zum Minenunglück sind wir zu dem Schluss gekommen, dass es im Bergwerk eine Vielzahl an Sicherheitslücken gab. Da die ersten Anfragen bereits nach einem öffentlichen Statement schon vorliegen, sollten Sie möglichst schnell über das weitere Vorgehen nachdenken. Sollte die Öffentlichkeit über die Mißstände der Mine informiert werden, würde dies dem Ansehen der Firma sicher nachhaltig schaden. Die Vorderungen einer Pressemitteilung zu ignorieren würde wiederum Nachfragen hervorrufen. Bitte machen Sie sich zeitnah Gedanken!
HR@mayermetall.de	
Aufsichtsrat@mayermetall.de	
	<div>Pressemitteilung schreiben</div> <div>keine Reaktion</div>

In der linken oberen Ecke befinden sich 4 Skalen: Stress, Wirtschaftlichkeit, Image und Mitarbeiterzufriedenheit.

Die Stress-Skala zeigt an, wie sehr Wolfgang Maria Mayer gestresst ist.



Die Wirtschaftlichkeit-Skala signalisiert, wie die wirtschaftliche Lage von Mauermetall aktuell ist.

Mit der Image-Skala wird deutlich, wie es um das Unternehmensimage aussieht.

Die Mitarbeiterzufriedenheit zeigt an, wie die Stimmung innerhalb des Unternehmens ist.

Fazit

Da die Spielidee von der Beschäftigung mit dem Thema des Waffenhandels ausging, war die Recherche im Vorfeld verhältnismäßig ausführlich. Da 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 in Bezug auf das Spiel ist uns in fast jeder Phase unserer Arbeit die Komplexität des Themas bzw. deren Reduktion schwer gefallen. Die Situation, die wir mit der Übernahme der Rolle des Herrn Mayers 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 welche Folgen hervorruft. Dabei sind wir davon ausgegangen, dass eben diese Entscheidungen den Spieler leiten würden, etwa zum vermeintlich „erwünschten“ Verhalten hin. 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 eigenen Handelns – Dies entspricht zwar dem Grundgedanken eines serious games, 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 wären weitere Komponenten denkbar, wie z. B. Interessenvertreter, die versuchen auf die Entscheidungen Einfluss zu nehmen. Zum anderen könnte stereotypisch in der Schreibtischschublade ein Flachmann Whiskey und eine Pistole liegen – welche zum Stressabbau bzw. als Exit-Strategie zur Verfügung stehen könnten.

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 notwendig.

Quellen

Zugriff am 01.06.16:

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/>

<http://www.compliance-manager.net/fachartikel/tob-dich-aus-und-du-faellst-weich-2050834355>