

Projektdokumentation
Mediengestaltung
Sommersemester 2016
Prof. Ralf Hebecker
Abgabedatum: 12.06.2016

Made in Germany

Manager game meets serious game.

Carina Krafft xxx
Johanna Halfmann 2276322
Moritz von Binzer xxx

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 Cheket (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 stieß 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 Oligarchy.

Projektplanung

blabla

kurz Vorstellung Johanna
Teamfindung und Aufgabenverteilung

Umsetzung

blablabla

Carina	
Funktionalitäten (Skalen, Zeit, Mails)	

Johanna	
Story (Mayermetall, Wolfgang Maria Mayer)	
Erscheinungsbild (Schreibtisch, CI Mayermetall)	

Moritz	
Mail	

Fazit

Schwierigkeiten?

blabla Umsetzung

Rechenaufwand verhältnismäßig groß

Ausblick

Inhaltlich bietet das Thema 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 modulier Textbausteine zu verwenden.

alternative Umsetzung?

Online Zugang?

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/>