Mediengestaltung Carina Krafft 2269579

Sommersemester 2016 Johanna Halfmann 2276322

Prof. Ralf Hebecker Moritz von Binzer xxx

Abgabedatum: 12.06.2016

Projektdokumentation

Made in Germany

geiler Untertitel

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.

**Inhaltsverzeichnis**

Motivation Seite 2

Projektplanung Seite 3

Umsetzung Seite 4

Fazit Seite 5

Ausblick Seite 6

Quellen Seite 6

**Motivation(formatierung. Überschrift sollte auf der Seite des Kapitelanfangs stehn)**

Ausgangspunkt der Spielidee war der Song „Made in Germany“ von Chefket (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 Gewehre(e)xport 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 zahln' 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 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.976.de.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 Aufgaben und Pflichten handeln.

Im Laufe des Spiels tritt der Gegenstand des Handels in den Hintergrund, er konzentriert sich auf die Zahlen und Ereignisse, sodass er vergisst, dass er Waffen herstellst. Damit wollen wir den Bogen zur Realität schließen und den Waffenhersteller als ein beliebiges wirtschaftliches Unternehmen betrachten, welches uns Arbeitsplätze und Steuer-einnahmen 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](http://www.apple.com/de/), [Papers, Please!](http://www.apple.com/de/) und [Oiligarchy](http://www.apple.com/de/).

**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 Bildbearbeitung wurde mit/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 | Std. | € |
| --- | --- | --- |
| Erstellung Plot-Ereignis-Bäume | 5 | 125 |
| Nachbereitung und Testphase | 2 | 50 |
| Spielmechanismen (JS): Baum, Mail, Dokumente, Ball, Balken | 30 | 750 |
| GUI: Schreibtisch | 10 | 250 |
|  | **47** | **1175** |

| Johanna | Std. | € |
| --- | --- | --- |
| Erstellung Plot-Ereignis-Bäume | 5 | 125 |
| Nachbereitung und Testphase | 2 | 50 |
| Recherche und Idee | 10 | 250 |
| Story: Mayermetall, Wolfgang Maria Mayer, Ereignisse | 20 | 500 |
| Erscheinungsbild: Schreibtisch, CI Mayermetall | 13 | 325 |
|  | **50** | **1250** |

| Moritz | Std. | € |
| --- | --- | --- |
| Erstellung Plot-Ereignis-Bäume | 5 | 125 |
| Nachbereitung und Testphase | 2 | 50 |
| Mailprogramm (HTML, CSS) | 23 | 575 |
| Erstellung Content: Mails, Artikel | 10 | 250 |
|  | **40** | **1000** |

Bei einem Stundenlohn von 25 € und 137 Stunden Arbeitszeit beträgt der Gesamtbetrag zur Umsetzung des Projekts 3425 €.

**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 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 würde, 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 einen 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 wäre weitere Komponenten denkbar, wie z. B. Interessenvertreter, die versuchen auf die Entscheidungen Einfluss zu nehmen. Zum anderen könnte stereotypisch in der Schreibtischschublade 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.(möglicherweise bessere Formulierung suchen) 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>