

Schule für   
Technik und Wirtschaft

BERUFSKOLLEG OSTVEST

**des Kreises Recklinghausen in Datteln**

**- Schule der Sekundarstufe II -**

### Berufliches Gymnasium

Datteln ▪ Oer-Erkenschwick ▪ Waltrop



Deckblatt

* 

Inhalt

1. Projekt-Beschreibung

2. Zeitplanung

3. Spielablauf

4. UI Aufbau

a) Volume

b) Stinky

c) Focus

d) Knowledge

e) Zeit

f) Psst-Button

5. Bildende Minigames

a) Osi-Reaction Game

b) Quiz Game

6. Störende Minigames

a) Door Game

b) Window Game

c) Kabel Game

e) Login Game

7. Ende des Spiels

8. Software

9. Erweiterungs Möglichkeiten

**Projekt-Beschreibung**

Das Spiel behandelt die Aufgaben des BKO Altags der Hauptort des Spiels wird der Klassenraum sein, in diesem muss der Schüler kleine Aufgaben erfüllen, um einen bestimmten Grad an Bildung zu erreichen, dabei werden ihm Hindernisse in den Weg geworfen, welche er, aus dem Weg räumen muss, um besser lernen zu können. Das Theme des Projekts wird Pixelart sein mit nähe zum realistischen Altag.

**Zeitablauf**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Felix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Generelle Planung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Player Mechanics |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Minigames |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Grafiken |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Test & Bugfix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumentation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Arne |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Generelle Planung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Störfaktoren |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Minigames |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Test & Bugfix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumentation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Josef |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Generelle Planung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Minigame |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sound Effects |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Test & Bugfix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumntation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sergej |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Generelle Planung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Minigame |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Sound Effects |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Test & Bugfix |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Dokumntation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Spielablauf**

Man startet als Schüler im Gang eines BKO Gebäudes um 7:30

Der Spieler bekommt den Schlüssel vom Lehrer da dieser etwas vergessen hat und die Schüler schon mal in den Raum sollen.

Der Schüler möchte nun schonmal den Raum vorbereiten, dass der Unterricht direkt anfängt. Dafür muss er den Bildschirm des Lehrers anschließen und sich einloggen. Danach kann der Schüler seine Aufgaben erledigen. Während dem Spiel muss der Schüler seinen Fokus aufrechterhalten damit er sich besser auf die Aufgaben Konzentrieren kann. Dafür muss der Spieler zum Bespiel das Fenster Öffnen, um den Gestank rauszulassen oder die Mitschüler um ruhe zu bitten. Aufgaben sind zum Beispiel ein Quiz von IT fragen oder ein OSI-Schichten Reaktions Spiel. Im laufe des Spiels sammelt man in den Aufgaben Bildung und um 14:30 endet der Tag und man sieht seine gesammelte Bildung und Statistiken.

UI Aufbau

Links Werte, Mitte Zeit, Rechts Knöpfe

a) Volume

Volume ist die Lautstärke und wird dadurch bestimmt wie Laut die Schüler sind. Mit diesem Wert wird der Focus berechnet.

b) Stinky

Stinky ist der Gestank in der Klasse und wird dadurch bestimmt wie ekelhalft es in der Klasse rieht. Mit diesem Wert wird ebenfalls der Focus berechnet.

c) Focus

Der Focus ist die Konzentration und wird durch den Gestank und die Lautstärke bestimmt. Dieser Wert wird dafür verwendet wie schwer die Aufgaben sind.

d) Knowledge

Knowledge ist die Bildung. Diese wird erhöht beim erfolgreichen Abschließen von Aufgaben.

e) Zeit

Die Zeit ist die Schulzeit. Diese bestimmt den Anfang und das ende des Tages und somit die Dauer der Spielzeit.

f) Psst-Button

Der Psst-Button ist „Q“, wenn man diesen Button drückt verringert sich die Lautstärke.

**Bildende Minigames**

Diese Art von Minigames steigert die Bildung

a) Osi-Reaction Game

Dieses Spiel fokussiert sich auf Osi-Schichten Modell. Dabei hat man 7 Knöpfe welche die einzelnen Schichten Repräsentieren. Rechts neben diesen Knöpfen erscheint ein Bild welches man zu den 7 Schichten zuordnen kann. Die Aufgabe ist dann, auf den Knopf zu drücken welcher zu dem angezeigten Bild passt. Bei Klicken auf die Richtige Schicht erhält man Punkte und am Ende des Spiel werden diese dann in Bildung übersetzt.

b) Quiz Game

Dieses Spiel behandelt alle Möglichen Fragen der IT. Es wird eine Frage gestellt mit drei Antwort Möglichkeiten, bei Klick auf die Richtige Antwort erhält man Punkte diese werden dann am Ende des Spiels in Bildung übersetzt

Störende Minigames

Diese Art von Minigames sorgt dafür, dass der Spieler seine Zeit verschwendet und keine Aufgaben erledigen kann.

a) Door Game

In diesem Spiel muss man die Tür öffnen

b) Window Game

c) Kabel Game

e) Login Game