Allgemeines Konzept

Das Spiel „Probably an Island“ wurde von Grund auf als Lernspiel für Wahrscheinlichkeit konzipiert. Im Fokus waren hier eine kontinuierliche Spielerfahrung und eine unterbewusste Lernerfahrung – uns war wichtig, dass das Konzept der Wahrscheinlichkeit intuitiv klar wird, und der Spielende nicht direkt durch Aufgaben damit konfrontiert wird – viel mehr wird man in dem Spiel dazu angeregt, unterbewusst die korrekte, da wahrscheinlichste Lösung zu finden.

Die Zielgruppe des Spiels waren Schüler der 6. bis 8. Klasse. Das Spiel wurde auch einigen Schülern vorgestellt und aufgrund von verschiedenen Problemen, die im Entwicklungsprozess nicht auffielen, weiter angepasst – ein erwachsener Student kann sich nicht immer in die Denkweise eines 12- bis 16-jährigen hineinversetzen.

Story

In dem Spiel dreht sich alles um eine Insel, auf welcher der eigene Charakter sich begibt, um einen Schatz zu finden. Dabei müssen einige Rätsel gelöst werden, um schlussendlich an den begehrten Schatz zu kommen. Die Zeit spielt hierbei eine Rolle – umso schneller der Spieler die Rätsel löst, umso besser ist der gefundene Schatz.

Rätsel

Das Spiel beinhaltet vier Rätsel, die jeweils verschiedene Ansätze bieten, über Wahrscheinlichkeit auf eine Lösung zu kommen. So wird beim ersten Spiel mit Würfeln gearbeitet, das zweite Spiel verwendet Zahnräder. Im komplett eigens konzipierten dritten Spiel werden verschiedenfarbige Felder und verwendet, um Wahrscheinlichkeiten darzustellen. Im letzten Spiel ist vor allem die Zeit ein weiterer wichtiger Faktor, um das Stressdenken und schnelle Entscheidungsfindungen anzuregen.

Level Design

Um ein abenteuerliches und interessantes Setting zu vermitteln, wurde mit Tempel-Elementen, vielen verschiedenen Pflanzenarten und unterschiedlichsten Lichteffekten gearbeitet. Auch die variierende, selbst erzeuge Musik spielt hierbei eine sehr wichtige Rolle. Die Insel wurde extra so konzipiert, dass das unbeabsichtigte Übergehen von Rätseln schon durch die Levelstruktur unterbunden wird. So ist nach jedem Rätsel ein unüberwindbares Hindernis angebracht, welches dem Spieler keinen Fortschritt ermöglicht, wenn das Rätsel nicht vorher abgeschlossen wird. Konkret wird hier mit einer Brücke, Klippen und einem See gearbeitet.

Die Insel lässt sich theoretisch von dem Spieler nahezu komplett erkunden, der Level ist aber so aufgebaut, dass der Spieler den korrekten Weg sicher findet – sowohl durch Texturen, als auch durch Geländeaufbau, Flora und Fauna. Dieses Design vermeidet Frustration, gibt dem Spieler aber trotzdem ein Gefühl der Freiheit.