Hochschule der Medien Stuttgart

Computer Science and Media

Multimediales Lernen / Serious Games



WINGS - Eine beflügelte Geschichte

Horizontaler Prototyp

**Semester:** Sommersemester 2020

**Abgabe:** 31.08.2020

**Lehrkraft**: Prof. Dr. Huberta Kritzenberger

| Florian  Jungermann | Ravell  Heerdegen | Leonie  Schaudt |
| --- | --- | --- |
| Matr. Nr. 40066  Kürzel: Fj012 | Matr. Nr. 38709  Kürzel: Rh075 | Matr. Nr. 39648  Kürzel: Ls179 |

## Wall Chart Diagramm

## 

## Kurzbeschreibung

Das Lernspiel WINGS - eine beflügelte Geschichte für Kinder im Alter von 8-11 Jahren soll dem Spieler Wissen über heimische Vogelarten vermitteln. Es ist für Tablets konzipiert und die Steuerung erfolgt über Toucheingaben. Detaillierte Informationen zur Wissensvermittlung sind im Zusatzdokument zu finden. Nachfolgend werden die im Wall Chart Diagramm abgebildeten Szenen inhaltlich beschrieben um einen Überblick über das Lernspiel und die einzelnen Module zu geben.

Das Spiel beginnt mit einer Anfangssequenz in Form eines kurzen Videos (Modul 1). Hier ist das Nest einer glücklichen Vogelfamilie zu sehen. Dann bricht ein Sturm los und im Gewitter fliegt alles durcheinander. Die Vogelkinder werden aus dem Nest geweht und die Familie verliert sich. Der Bildschirm wird schwarz.

Nun findet sich der Spieler in Modul 2 - Laubwald wieder. Hier kann er erstmals aktiv mit der Umgebung interagieren. Hier trifft er auch auf den ersten anderen Vogel: Den Buntspecht. Dieser vermittelt dem Spieler über Text und Audio die Grundelemente des Spiels.

Auch das Ziel des Spiels wird schnell klar: Die eigene Familie wiederfinden. Der Buntspecht erwähnt auch, noch nie einen solchen Vogel wie den Spieler gesehen zu haben und so wird ein weiteres Ziel des Spiels klar: Die eigene Identität zu entlarven.

Der Buntspecht erklärt dem Spieler die Interaktionsmöglichkeiten und Navigation im Spiel. Über Toucheingaben mit dem Finger auf entsprechende umrandete Gegenstände in der jeweiligen Szene kann er durch die Welt navigieren. Das Charakter-Log ist ein Menü in dem der Spieler alle Vogelarten, denen er begegnet, freischalten kann. Jegliche Informationen über den jeweiligen Vogel werden hier in Form eines Puzzles gesammelt, im Modul Laubwald wird dementsprechend der Eintrag zum Buntspecht freigeschaltet. Genauere Beschreibungen zum Charakter-Log finden sich im Zusatzdokument.

Der Buntspecht selbst kann dem Spieler zwar nicht sagen, wo er herkommt oder welcher Vogelart er angehört, der Spieler findet jedoch heraus, dass er keine Insekten mag sondern lieber Samen und Blüten. Mit diesem Wissen gelangt der Spieler über einen Pfeil zum nächsten Modul. Die im Wall Chart Diagramm abgebildeten Pfeile, die zurück zur vorherigen Szene führen, bedeuten, dass der Spieler jederzeit auch in eine bereits besucht Szene zurückkehren kann. Hier hat er stets die Möglichkeit in einen interaktiven Dialog mit dem bereits erforschten Vogel zu treten und in einem Quiz das erlangte Wissen erneut zu testen.

Im Modul 3 - Nadelwald erfährt der Spieler von einer dort heimischen Haubenmeise, dass er einen roten Kopf hat. Die Haubenmeise erinnert sich an eine Vogelfamilie mit roten Köpfen bei einer Streuobstwiese auf der anderen Seite des Flusses und gibt den Tipp, dort nachzusehen. Sie warnt jedoch vor einem unheimlichen Vogel bei der Streuobstwiese und betont, dass man sehr vorsichtig dort sein muss. Weiterhin lernt der Spieler im Nadelwald etwas über die Lebensweise, Nahrung und charakteristischen Eigenschaften der Haubenmeise. In einem Auswahldialog stellt die Haubenmeise ein kleines Quiz, das der Spieler richtig beantworten muss. So schaltet der Spieler nach und nach alle Aspekte zur Haubenmeise im Charakter-Log frei. Anschließend kann er über einen Pfeil zum Modul Fluss gelangen.

Im Modul 4 - Fluss begegnet der Spieler einem Eisvogel, der auf der anderen Seite des Flusses eine Nisthöhle hat. Im interaktiven Dialog lernt der Spieler auch hier mehr über die Lebensweise des Eisvogels und schaltet diesen im Verlauf des Moduls im Charakter-Log frei. Der Eisvogel erklärt dem Spieler, dass man den Fluss nur überqueren kann, wenn man fliegen kann. Er kenne aber einen Flugexperten und könne dem Spieler verraten, wo er fliegen lernen kann. Im Gegenzug möchte er aber, dass der Spieler ihm vorher dabei hilft, Kaulquappen zu fangen, sein Lieblingsessen. In einem Geschicklichkeits-Minispiel, das auf Schnelligkeit basiert, muss der Spieler nun versuchen, Kaulquappen zu fangen und anderen entgegenkommenden Gegenständen im Fluss auszuweichen. Anschließend bekommt er vom Eisvogel den entscheidenden Hinweis, dass er vom Mauersegler fliegen lernen kann und dass dieser am alten Bauernhaus wohnt. Der Spieler hat nun über einen Pfeil die Möglichkeit zum nächsten Modul zu gelangen.

Modul 4 spielt an einem alten Bauernhaus. Der Spieler agiert hier mit einem Mauersegler, der als Flugexperte gilt. Er hilft dem Mauersegler bei der Suche nach Insekten für dessen Jungen und vervollständigt dabei die Informationen über ihn im Charakter-Log. Der Spieler begegnet außerdem einer Katze und lernt, dass Katzen natürliche Feinde von Vögeln sind und er sich fernhalten muss. In einem Minispiel lernt der Spieler vom Mauersegler das Fliegen. Hier wird Geschicklichkeit und Timing abverlangt, denn der Spieler muss zur richtigen Zeit Fingergesten und Toucheingaben auf dem Tablet ausführen um die Balance beim Fliegen zu halten und gleichmäßig mit beiden Flügeln zu schlagen. Nachdem der Spieler im Minispiel das Fliegen gelernt hat, wird er vom Mauersegler durch eine kurze Frage noch einmal über das bisherige erlangte Vogelwissen abgefragt. Anschließend kann der Spieler über einen Pfeil wieder zur Flussszene zurückgelangen.

In einem kurzen Dialog erzählt der Spieler beim Fluss dem Eisvogel von seinen neu erlangten Fertigkeiten und dieser begleitet den Spieler in einer kurzen Videosequenz bei seinem Flug über den Fluss und wünscht alles Gute bei der Familiensuche.

Der Spieler landet nun automatisch im Modul 6 - Streuobstwiese. Bei Ankunft in diesem letzten Modul ist es bereits dunkel. Der Spieler hört den Ruf eines Steinkauzes und erinnert sich in einem Monolog an die Warnung der Haubenmeise vor einem gefährlichen Vogel bei der Streuobstwiese. Er möchte Schutz suchen und kann dafür mit diversen Verstecken auf der Karte interagieren. Trotzdem wird der Spieler vom Steinkauz gesehen und im Dialog mit diesem wird deutlich, dass der Steinkauz gar nicht die Absicht hat, den Spieler zu fressen. Stattdessen wurde auch sein Zuhause im Sturm der vergangenen Nacht zerstört und der Steinkauz möchte dem Spieler helfen, seine Familie zu finden. Denn er weiß endlich, was der Spieler für ein Vogel ist - ein Stieglitz! Er hat jahrelang den Nachbarbaum der Familie bewohnt und ist gut mit den Eltern des Spielers befreundet. Der Steinkauz wird ebenfalls im Charakter-Log freigeschaltet. Da der Steinkauz eine so gute Nachtsicht hat, kann er die Familie des Spieler ausfindig machen und in einer Videosequenz gibt es ein herzlichen Wiedersehen. Damit endet das Spiel.