

Exposé: Entwicklungs Projekt

Projekt Idee:

Im Rahmen unseres Entwicklungs Projektes möchten wir zur Aufklärung und Kenntnisnahme von Depressionen beitragen. Hierfür wollen wir ein Spiel entwickeln, Welches sich mit diesem Themenbereich beschäftigt. Unser Fokus hier ist es gegen die Misinformation, dass man einen Grund für Depressionen braucht auf zu klären.

Kernproblem:

Depression ist ein Thema mit immer zunehmender Wichtigkeit in unserer Gesellschaft, welches jedoch seit Jahrzehnten durch Vorurteile, Stigma und Ignoranz geprägt ist. In den letzten Jahren wurden viele Bemühungen zur Aufklärung getätigt, wobei sich Audiovisuelle Medien wie TV und Videospiele als ein gutes Medium um diese Sachverhalte an den Mainstream zu bringen erwiesen haben.

Jedoch sind Depressionen vielfältig und können viele verschiedenen Ursachen haben, wobei uns aufgefallen ist, dass die meisten Medien Depressionen als Folge von Trauma behandeln.

Lösungsansatz:

Wir möchten über Depressionen im Kontext von Gesundheitlichen Gründen aufklären, mit dem Hauptfokus darauf, dass man keinen Bestimmten Grund für eine Depression braucht und leute die unter dieser Art von Depression leiden auch ein Recht auf Hilfe haben.

Hierfür wollen wir ein Spiel entwickeln, welches diesen Sachverhalt durch eine interessante, thematisierte Handlung und dennoch spaßigen Gameplay dem Spieler näher bringt. Das Ziel ist es, den Spieler mittels Gameplay am Spiel zu beteiligen und seine Aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten, während ihm mit der Handlung der Sachverhalt näher gebracht wird.

Spiele eignen sich hierbei als ein Medium, da sie eine breitere Masse anspricht als einfache Infomercials oder Broschüren. Videospiele können viele Menschen erreichen die sich sonst nicht mit diesen Sachverhalt auseinandergesetzt hätten. Es ist auch ein Medium, welches verschiedene Altersgruppen ansprechen kann und diese auf eine Persönliche Ebene erreichen kann.

Unser derzeitiger Plan ist ein Rhythm Game mit RPG Elements zu erstellen, inspiriert vom hit Spiel UnderTale, dieser Ansatz könnte sich aber im Verlauf des Projektes noch verändern.

Quellen:

https://www.aok-bv.de/imperia/md/aokbv/presse/pressemitteilungen/archiv/2018/07_faktenblatt_depressionen.pdf

<https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/psychiatrie-psychosomatik-psychotherapie/stoerungen-erkrankungen/depressionen/ursachen/#:~:text=Denn%20Depressionen%20treten%20familiär%20gehäuft,Depression%20erkranken%20auf%20mindestens%2050%25.>

<https://www.businessinsider.de/karriere/psychische-erkrankungen-etwa-ein-drittel-aller-berufstaetigen-ist-betroffen-a/>

<https://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/psychiatrie-psychosomatik-psychotherapie/news-archiv/meldungen/article/studie-psychische-stoerungen-bleiben-gefaehrlich-oft-unbehandelt/>

Audit 1

- **Gameplay Konzept** // both
- **Erster Story Entwurf** // both
- **Concept Art** // Sofia
- **Grundgerüst für Spiel** // Simon
- **Projekt Plan (Plan für folgende Audits, Deadlines)** // both