Climactivity Game

# - Design Document -

Game Overview

Fragen an Lukas:

* Spiellogik
  + Baumwachstum
    - s.u.
    - kann schon mal vergossenes Wasser auf den nächsten Baum übertragen werden?
    - vorstellen: der neue Baum kommt schon vor Ablauf der Zeit, wenn der laufende komplett ausgewachsen ist.
  + verzögerte Belohnung: nur Samen/ Futtertüten beim Einlösen im Shop, Die Blumen/ Tiere kommen erst später. Geht das?
  + zwei Währungen für den Shop: Infotaler und Aufgabentaler
    - zu viel verschiedene Währungen?
  + Tiere und Blumen im Wald suchen?
    - erst mal reines Spiel
    - Belohnen?
  + Lichtungsfragen

Aufgaben-Indikator: Kreis mit Zahl für Anzahl der offenen Aufgaben/Quizzes + Färbung in rot, wenn heute was verfällt  
schwebende Karte über dem Stapel, wenn es Aufgaben gibt, die noch angenommen (oder abgelehnt) werden müssen.

Beschluss: Unterteilung eines Sechsecks in ein zentrales kleines Sechseck und 6 umliegende Trapeze

Wege gehen im Prinzip gerade von der Lichtung weg, aber nehmen entweder die 3 mittleren Sektoren des Sechsecks ein oder die 4 linken bzw. rechten und somit kann der Weg mäandrieren.

Lagerfeuer-Home-Button

automatisches Zoom in vom ganzen Wald auf die Lichtung beim Eintritt

Berg beim Zoomen leicht mit verändern

Pins an die Zelte, in deren Bereich Wasser gesammelt werden kann

Bäume kriegen Giess-Pin, wenn das Wasser abgeholt ist

Klarheit darüber, wie der Baum

# **Spielkonzept**

Kommentare und Änderungen von Uli sehen so aus (Nachverfolgung eingeschaltet)

Die Climactivity App soll Spielern einen einfachen, spielerischen Weg geben, sich mit Klimaschutz auseinander zu setzten und ihren eigenen impact zu bestimmen und zu verbessern. Zum einen stellt die App die Möglichkeit bereit, relevante Größen im Bereich der Big Points des Klimschutzes über die Zeit zu verfolgen (Tracken). Zum anderen stellt die App Möglichkeiten vor, wie das eigene Verhalten so geändert werden kann, dass es besser zum Klimaschutzziel passt undunterstützt diese Verhaltensänderungen. Des weiteren stellt die App Wissen bereit, so dass mehr zu den verschiedenen Aspekten des Klimaschutzes gelernt werden kann. Das Wissen ist so strukturiert, dass es in verschiedenen Komplexitätsgraden angeboten wird.

Um ein spielhaftes Erscheinungsbild zu präsentieren und einen positiven Anreiz zu schaffen, sich mit der Materie zu beschäftigen, lässt sich durch Nutzung der App über Zeit ein virtueller Wald vom Spieler gestallten. Dabei werden Prinzipien aus Free2Play spielen aufgegriffen, um eine längere, engagierte Nutzung der App zu fördern.

Die App ist Teil des Climactivity Projektes und bietet in diesem Rahmen eine Verbindung zum Climactivity Netzwerk. Mit diesem werden Inhalte (wie Gruppen Aktivität) ausgetauscht und diese in der App visualisiert.

### Ziele der App

Klimaschutz mit Klarheit, Spaß, Community und Dir

* Klarheit
  + Tracking von klimarelevanten Verhaltensweisen
  + Information zu Aspekten des Themas Klimaschutz
* Spaß
  + Belohnungen für klimaschützende Verhaltensweisen
  + spielerische Heranführung an Information: Quizfragen
* Community
  + Verknüfung mit dem climactivity-Netzwerk

# Zielgruppe

primär:

# **Spielfluss**

### Dauerbetrieb (aus Nutzersicht)

Heute war ein hektischer Tag und ich bin noch nicht dazu gekommen die climactivity-App zu öffnen. Da ich gestern auch schon nicht in der App war, setz ich mich nach dem Abendessen aufs Sofa und log mich ein. Kiko (das Maskottchen) begrüßt mich und weist mich darauf hin, dass mein Fragenstapel voll ist und dass es 120 Liter Wasser im Trackingbereich abzuholen gibt.

Als erstes widme ich mich den Quizfragen. Alle drei Plätze sind belegt! Wenn ich nicht wenigstens eine heute beantworte, dann wird morgen eine unbeantwortet aus der Liste geschmissen. Ich werde gefragt, in etwa wie viel Geld die Deutschen im Durchschnitt fürs Duschen ausgeben und wie viele kgCO2eq dabei emittiert werden. Ich könnte die Antwort nur raten, aber da klicke ich lieber auf das I und kriege eine kleine Infobox zu dem Thema. Darin wird auch erwähnt, dass der Warmwasserbedarf stark von dem Duschkopf abhängt. Das war mir nicht klar. Also folge ich dem Link (app-intern). Bevor ich zur nächsten Infobox komme, blinkt es in der Ecke und ich sehe, dass ich einen Infopunkt bekommen habe. Als nächstes lese ich mir die Infobox zu Duschköpfen durch. Am Ende der Infobox werde ich dazu aufgefordert, die Ermittlung des Wasserdurchflusses an meinem Duschkopf in meine Aufgabenliste zu übernehmen. Das will ich wissen und bestätige die Übernahme. Eine Frage ist beantwortet und wie so oft hat es doch länger gedauert, weil ich dabei mal wieder auf interessante Infos gestoßen bin.

Die Wolke auf dem Startschirm oben rechts ist im unteren Teil dunkelgrau. Daran lässt sich erkennen, dass ich Wasser einsammeln kann, um meine Bäume zu gießen. Ein kleiner Kreis sagt mir, dass es insgesamt 120 Liter sind. Die will ich mir abholen! Ich gehe auf den Swiping-Schirm und bestätige durch Wischen nach rechts die Aspekte, wo ich so gelebt habe, wie ich es eingestellt hatte: Letzte Woche vegetarisch gegessen, der Stromverbrauch lag unter 25 kWh/Kopf … Aber bei der Mobilität zu Lande wische ich nach links: Ausnahmsweise bin ich letzte Woche Auto gefahren. Das wähle ich aus und muss noch angeben in etwa wie viele Kilometer das waren. Nachdem ich alle Tracking fragen weggewischt habe springt die App zurück auf den Startbildschirm mit dem Wald. Das Wasser in der Wolke ist jetzt blau. Ich gehe mit dem Finger auf die Wolke woraufhin sie kurz brummt und an meinem Finger hängt. Jetzt streiche ich mit der Wolke über den Wald. Einige Bäume sind mit einem Stern markiert. Dort fahre ich hin und gebe ihnen das Wasser aus der Wolke, was zu ihnen gehört. Nachdem ich kurz über dem jeweiligen Baum verweilt bin, verblasst der Stern und ich bin mit dem Gießen fertig. Der Baum für die pflanzliche Ernährung erreicht durch das Gießen heute die nächste Entwicklungsstufe! In einer kleinen Animation kann ich verfolgen, wie er sich verändert.

Die Aufgabenliste ist nicht rot hinterlegt. Eine kleine 3 an der rechten oberen Ecke zeigt mir an, dass die Aufgabe, die als nächstes verfallen würde, in drei Tagen erledigt sein muss. Für heute reicht es mir und ich verlasse die App.

Aber den Wasserverbrauch von unserer Dusche, den check ich gleich morgen früh beim Duschen!

### Erster Start

Wenn die App das erste mal gestartet wird, sind alle UI-Elemente und der Wald bis auf die Lichtung ausgeblendet. Der Spieler wird von dem Maskottchen Kiko angesprochen und bekommt eine kurze Einführung in die Funktionen der App. Danach wird der (noch leere) Wald eingeblendet und das Blättchen erklärt die Sektoraufteilung des Waldes in die Bigpoints und das Hand- und Fußabdruckkonzepts. Danach lässt es den Spieler einen der nun sichtbaren Sektoren auswählen.

Beim betreten des Sektors erhält man den ersten Setzling, den man auch gleich im Wald platzieren kann. In einem Sektor angekommen erwartet den Spieler eine erste kurze Information mit einer Frage zu einem Bigpoint des Themas (z.B.: Beziehst du Ökostrom?). Über diese wird eine erste, grobe Abschätzung des CO2-Fußabdrucks erstellt. In dem Kästchen gibt es ein Info-I, das eine weitere Erklärung aufrufen würde. Falls die Frage mit ja beantwortet wurde gibt es viel Wasser, sonst weniger Wasser und den Vorschlag z.B. den wechsel zu Ökostrom in die Aufgabenliste zu übernehmen. Mit dem Wasser gießt man den Sektor das erste mal. Bei bejahten Fragen wächst der Baum sofort auf ein größeres Niveau, andernfalls nur auf ein kleines Niveau. Danach führt das Blättchen den Spieler durch die anderen Bigpoints, zu denen jeweils ein ähnlicher Quiz gehört.

Nachdem alle Bigpoints durchlaufen sind stellt das Blättchen die so erstellte Grobschätzung der CO2-Bilanz und den Themenmonat vor. Dabei betritt man das erste mal einen der Sektorbildschirme. Der Prio-Aspekt ist dabei vorausgewählt. Sobald der Spieler die erste Tracking-Größe mit dem ersten Thema ausgewählt hat, gibt das Maskottchen einen Outrodialog und fragt, ob man die App mit dem Netzwerk verbinden möchte.

### Dauerbetrieb

Der weitere Spielverlauf gliedert sich in:

* dem täglichen tracking und pflegen des Waldes
* dem lesen von Infopaketen
* tägliche Frage zum aktuellen Themenmonat

# Look And Feel -> Todo

Gameplay und Spielmechanik

### Definitionen

Bigpoint – Einer der oben genannten sechs Fußabdruck/Handabdruck Oberpunkte entspricht einem Sektor des Waldes

Thema: Teilabschnitt eines Bigpoints in dem mehrere verwandte Aspekte zusammengefasst sind. Darüber werden Themenmonate definiert.

Aspekt – Teil eines Themas; habe eine trackbare Größe + Infopakete + Aufgaben

Infopaket – Sammlung von mehreren Kapiteln + Mini Quiz

Wasser – eine virtueller Gegenstand, der für Aspekte vergeben wird und genutzt wird, um den Wald zu pflegen

# Waldansicht

Der Startbildschrim der App zeigt den Fortschritts-Wald in einer isometrischen Ansicht. Diese ist leicht erkennbar in die sechs Bigpoint-Sektoren und die Lichtung in der Mitte eingeteilt. Auf der Lichtung werden Deko-Objekte angezeigt, welche den Fortschritt der Teams, zu denen der Nutzer gehört, falls das Spiel mit dem Netzwerk verbunden ist, anzeigen.

Da die Sektoren mehr Objekte beinhalten können, als auf einem typischen Smartphone auf einem Schirm sinnvoll darstellbar sind, kann diese Ansicht gezoomt und gepant werden. Beim Start ist die Kamera so eingestellt, dass alle schon bepflanzten Bereiche sichtbar sind.

Auf dem Startbildschirm sind auch noch diese Interface-Elemente eingeblendet:

* die Wolke: ruft den Tracking-Screen auf und zeigt an, ob das Tracking aktuell ist
* der Aufgabenstapel
* die Navigationsleiste: ruft den Statistiken-Bildschirm, Benachrichtungen und Einstellungen auf
* der Dekorationen Shop

# Aspekte

Aspekte sind den Bigpoints zugeordnete Themen. Ein Aspekt fasst dabei eine trackbare Größe mit den Informationen eines Infopaketes zusammen. Eine trackbare Größe ist zum Beispiel der Anteil tierischer Produkte in der Ernährung. Das zugehörige Infopaket wäre 'mehr pflanzliche Ernährung'.

Um einen neuen Aspekt in das Tracking zu übernehmen muss dieser zunächst gestartet werden. Dafür wählt der Nutzer den Aspekt in der Übersicht aus. Darauf hin wird eine Startaufgabe und grundlegende Informationen zu dem Aspekt angezeigt. Diese beinhalten mindestens:

* warum wichtig für den Klimaschutz
* wie wirkt sich der Aspekt wirtschaftlich aus?
* Risiken und Nebenwirkungen
* was ist in der Aufgabe
* was soll getrackt werden

Die Startaufgabe besteht aus einem Miniquiz, der sich auf die Startinformationen bezieht und daraus das erste mal die Tracking-Größe einzugeben. Hier kann auch die Trackingfrequenz festgelegt werden, wenn dies von dem Aspekt vorgesehen wird.

## Bigpointscreen

Auf dem Bigpointsscreen werden alle Aspekte des Bigpoints zusammengefasst dargestellt. Über diesen können das Tracking der Aspekte und die Infopakete aufgerufen werden.

# **Trackingscreen**

Der Trackingscreen wird über die Wolke auf der Waldübersicht aufgerufen. Die Wolke zeigt dabei über ihre Färbung (oä) an, wie viele Aspekte Wasser bereit zum abholen haben.

Der Trackingscreen ordnet die Aspekte in einem Kartenstapel an. Über Wischgesten kann das Wasser des oben liegenden Aspektes eingesammelt werden, oder eine neue Vorauswahl eingestellt werden. Danach wird der nächste Aspekt in den Vordergrund geholt.

Das so eingesammelte Wasser kann vom Spieler mit der Wolke über dem Wald 'abgeregnet' werden. Dies Levelt die Pflanzen in ihrer Entwicklungsstufe auf.

Über die Navigation in der App lässt sich ein Verlaufsbildschirm aufrufen. Dieser stellt den Verlauf der so getrackten Größen da. Diese werden dabei ähnlich wie in einigen Gesundheitsapps (zb Runtastitc) in einem Größe/Zeit-Kontext dargestellt. Außerdem wird der aus den getrackten Größen abgeschätzte CO2-Fußabdruck angezeigt und ob dieser mit den aktuellen Klimazielen vereinbar ist.

## Infoscreens

• Wie kommt man auf einen Infoscreen: Sektor -> (I)-Button auf Aspekt-Karte -> Infoübersichtsscreen (korrespondiert mit Infopaket siehe Duolingo-Übersicht) -> Infoscreen (Kapitel)

Der Infoscreen stellt ein Kapitel eines Infopaketes da. Zu jedem Infopaket gehört ein Miniquiz. Das Kapitel ist in mehrere Infoblöcke aufgeteilt um eine App-gerechtere Darstellung zu erreichen. Zu jedem Infoblock gehört eine Frage im Miniquiz. Falls der Spieler das Kapitel nicht lesen möchte, kann direkt zum Miniquiz gesprungen werden. (Falsch-beantworetete) Fragen linken zurück auf Block

Die Kapitel sind nacheinander in einer Baumstruktur angeordnet und werden freigeschaltet, wenn alle Vorgänger bearbeitet sind. Der Fortschritt innerhalb eines Kapitels wird in der Übersicht dargestellt.

Das bearbeiten von Kapiteln schaltet weitere Walddekoration frei.

### Waldwachstum/Fortschirtt

Um den Spielfortschritt besser greifbar zu machen, erhält der Spieler durch das wiederholte Tracken von Aspekten Wasser, eine InGame-Pseudowährung, mit der die Pflanzen wachsen gelassen werden.

weitere Pflanzen für den Wald und

und Abschließen von Aufgaben

Die Aspekte sind in 'Gewichtsklassen' eingeteilt, je nach potentiellem Klimaschutzertrag des Aspekts. Dieser legt fest, welche Art von Pflanze durch den Aspekt freigeschaltet wird. Ein Aspekt mit geringen Auswirkungen belohnen mit einen kleineren Pflanzentyp (z.B. einen Busch) frei, schwergewichtigere Aspekte mit einem Baum.

Initialisiert der Spieler einen Aspekt, erhält er einen Setzling. Weitere Setzlinge werden freigeschaltet, wenn der Aspekt über einen längeren Zeitraum getrackt wurde. Die Setzlinge können im Waldabschnitt des Bigpoints des Aspektes frei platziert werden. Damit können Spieler ihren Wald gestalten und selbst entscheiden, ob noch nicht so weit bespielte Bigpoints eher licht Bewachsen sind, oder die Pflanzen in einem kleineren Teilbereich zusammen wachsen.

Die Pflanzen wachsen über einen festen Zeitraum zu ihrer maximalen Größe. Dieser Zeitraum skaliert mit der Zeit, die der Aspekt schon bearbeitet wird. Der erste ist dabei sehr kurz, die weiteren werden dann schnell Größenordnungen größer. Eine mögliche Progression wäre:

* erste Pflanze: wächst in 1, 2, 4 Tagen
* zweite Pflanze: wächst in 1, 2 Wochen
* dritte Pflanze: wächst nach 1, 2, 2, 3, 3 Monaten  
  (Das kommt mir doch sehr langsam vor)

Wird ein Aspekt initial seltener getrackt als die Wachstumsperiode der Pflanzen ist, weil ein sehr hohes Niveau als Startwert ausgewählt wurde, können die ersten Pflanzen parallel wachsen.

Durch das beim Tracken erreichte Klimafreundlichkeitsniveau erhält der Spieler *Wasser*. Die Menge richtet sich dabei sowohl nach dem Gewicht des Aspektes als auch dem Niveau. Bsp.: Ein Aspekt mit einem Baum generiert 10 *L* *Wasser* (bei minimalem Erfüllen) bis zu 40 *L* *Wasser* pro Tag. Eine Pflanze braucht immer 20 / 40 / 60 / 80 % der maximalen Wassermenge des Aspektes um auf eine höhere Entwicklungsstufe zu wachsen. *Zu jedem Aspekt kann nur eine bestimmte Menge Wasser gespeichert werden, diese steigt im verlauf proportional mit der Wachstumsdauer. Wird der Aspekt nicht regelmäßig bearbeitet, geht Wasser verloren.*

Dies bewirkt, dass die Entwicklungsstufe der Pflanzen einen Überblick darüber geben, wie Klimafreundlich der Nutzer schon ist, da nur Pflanzen, die noch nicht voll ausgewachsen und durch eine hellere Färbung hervorgehoben sind, noch wachsen können.

Jeder Aspekt braucht damit 10 Tiles Platz in dem Waldabschnitt des Bigpoints. *Zeit und Niveau lassen sich klar erkennen und das System honoriert jede Verbesserung auch ohne Ansage, weil jedes Verhalten in dem Bereich auf den selben Baum einzahlt.*

Bsp.: Wachstumsstufen Baum (10-40L Wasser/Tag):

* Setzling - sofort freigeschaltet
* Pflanzling - wird erreicht, wenn der Aspekt nicht weiter bearbeitet wird
* kleiner Baum - wird erreicht, wenn der Aspekt regelmäßig getrackt wird
* mittlerer Baum - wird erreicht, wenn der Aspekt regelmäßig getrackt wird und im Schnitt 20 L Wasser erreicht werden
* großer Baum - wird erreicht, wenn der Aspekt regelmäßig getrackt wird und im Schnitt 30 L Wasser erreicht werden
* prächtiger Baum - wird erreicht, wenn der Aspekt regelmäßig getrackt wird und im Schnitt 40 L Wasser erreicht werden

Diese Darstellung visualisiert dabei zum einen das erreichte Niveau der Klimafreundlichkeit des Spielers, zum anderen aber auch die Zeit, die an dem Wald gearbeitet wurde. So wird auch die Teilnahmedauer oder der Gesamtfortschritt des Spielers angezeigt.

Das lesen von Infopaketen und das erfüllen von Community aufgaben schaltet zusätzliche, kleinere Walddekoration, wie Blumen, Pilze etc. frei. Diese können frei im Wald platziert werden.

## **Aufgabenstapel**

Im Spielverlauf erhält der Spieler regelmäßig zusätzliche, kleine Aufgaben und Info-Quizes. Aufgaben und Quizes werden zum einen vom Spiel vorgeschlagen, Aufgaben können aber auch von Spieler zu Spieler gestellt werden (Communityaufgaben). Diese werden im *Aufgabenstapel* zusammengefasst dargestellt. Aufgaben können ein Datum haben, zu dem sie verfallen.

Der Aufgabenstapel fasst eine bestimmte Maximalanzahl an Aufgaben und Infoquizzes. Ist der Stapel voll, werden keine neuen hinzugefügt. Dadurch verliert man Belohnungen, wenn man den Stapel voll laufen lässt.

Welche Aufgaben vorgeschlagen werden, hängt von mehreren Faktoren ab. Ein Teil der Aufgaben wird fix an alle Spieler ausgespielt und richtet sich nach dem Themenmonat. Die übrigen Aufgaben werden abhängig von den bisher erledigten Aufgaben ab. So werden z.B. Aufgaben aus bisher unbearbeiteten aber initialisierten Aspekten vorgeschlagen.

### Dekorationen

Dekorationen fallen in zwei große Kategorien: Pflanzen und Tiere. Die dekorativen Pflanzen sind kleiner als die durch Aspekte verdiente, da diese potentiell Zahlreicher sind und das Waldbild nicht dominieren sollten. Tiere haben bei jedem eine gewisse Chance aufzutauchen, so dass die Tiere nicht zu mechanisch wirken und es trotzdem garantiert ist, das etwas passiert. *(Lukas fragen, ob das zu indirekt ist)*

Dekorationen für den Wald können über ein Shop-System freigespielt werden. In diesem können 2 virtuelle Währungen (Namen für Währungen erfinden), die über erfüllte Aufgaben respektive über bearbeitete Info-Pakete erspielt werden, gegen Futter (für die Info-Währung) oder gegen Samentüten getauscht werden. Diese können im Wald platziert werden und nach einer Zeit erscheint an der Stelle die Dekoration. In der Zwischenzeit wird die Stelle markiert, z.B. über eine andere Untergrundgrafik, um anzuzeigen, dass etwas passiert ist. Außerdem wird ein Indikator eingeblendet, wieviel Zeit die Dekoration noch zum erscheinen braucht. Bei Pflanzen steht dies für das die Wachstumsdauer, für Tiere bildet dies die Wahrscheinlichkeit ab, das diese nach dem auslegen von Futter erscheinen.

Das Shopsystem wird dabei von dem Maskottchen mit Dialog begleitet. In der Logik der Spielwelt gibt einem das Blättchen die Gegenstände für das tolle Engagement. *Ich glaube es wäre sinnvoll, die Währungen zusammenzufassen. Das Konzept von 'Engas' hatten wir schon mal, und das passt hier eigentlich auch hin, da sich informieren auch eine Form des Engagement sein kann?*

### Themenmonat

Jeden Monat sind ein paar (2-5) inhaltlich zusammenhängende Aspekte eines Bigpoints Schwerpunkt innerhalb des Netzwerkes und in der App. Diese Zuordnung nennen wir Themenmonat. Mitgliedern des Climactivity-Netzwerkes wird in diesem Rahmen ein Infopaket bereitgestellt.

Da die Aspekte in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden können, eignet es sich nicht diese hinter dem Themenmonat zu gaten. Das Konzept, dass die gesammte Community gleichzeitig an einem Aspekt arbeitet und so der Austausch zu dem Thema im Netzwerk angeregt wird, ist trotzdem ein Kernkonzept der App. Deshalb werden zusätzliche Aufgaben und Info-Quizzes im Rahmen des Themenmonats vergeben. Diese geben deutlich mehr Belohnungen als reguläre Aufgaben.

Technik

* iOS, Android, und Web Unterstützung
* Integration mit Climactivity Netzwerk mittels REST-API[[1]](#footnote-2)

### Anhang A: Übersicht über die BigPoints

Diese gliedern sich wie folgt:

* Fuß und Handabdruck
  + Aufteilung in Sektoren
  + Fußabdruck
    - (1) Mobilität
      * Thema: Mobilität zu Lande
        + Aspekt: Autos teilen und nicht besitzen
        + Aspekt: Fußabdruck der Mobilität zu Lande
      * Thema: Urlaub und Fliegen
        + Aspekt: Fußabdruck Fliegen
        + Aspekt: Urlaub
    - (2) Energie
      * Thema: Strom
        + Aspekt: Stromverbrauch
        + Aspekt: erneuerbaren Strom nutzen und produzieren
      * Thema: Wärme
        + Aspekt: Wärmebedarf
        + Aspekt: Heizungs- und Lüftungsgewohnheiten
        + Aspekt: erneuerbare Wärme
        + Aspekt: Warmwasserverbrauch
    - (3) Ernährung (gleichzeitig Sektor und Thema)
      * Aspekt: pflanzliche Ernährung
      * Aspekt: Bio, regionale + saisonale Produkte
    - (4) indirekte Emissionen
      * Thema: Geld & Teilen
        + Aspekt: nachhaltiger Umgang mit Geld
        + Aspekt: zusammen leben
        + Aspekt: Dinge teilen und Leihen
      * Thema: überlegt Einkaufen und nicht wegschmeißen
        + Aspekt: Reparieren, second hand, Tauschparties
        + Aspekt: Langlebigkeit, Bedarf
  + Handabdruck
    - (5) privates Klimaschutzengagement
      * Thema & Aspekt: sich informieren
      * Thema: Klimaschutz-Engagement im persönlichen Umfeld
        + Aspekt: über Klimaschutz reden
        + Aspekt: finanzielles Engagement für den Klimaschutz
        + Aspekt: digitales Engagement für den Klimaschutz
    - (6) öffentliches Klimaschutzengagement
      * Thema: Transformation von innen (Arbeit, Schule)
      * Thema: gemeinsam für den Klimaschutz (Demos, Kampagnen, etc.)

1. <https://www.buddyboss.com/resources/api/> [↑](#footnote-ref-2)