

Elia Hilse

Freight Flow

Lerne zu programmieren, ein Level nach dem anderen!

Andreas-Pfitzmann-Bau // 11.07.2024

Gliederung

- Lernthema & Lernziele
- Kernpunkte
- Gameplay & Mechanik
- Leveldesign
- Interface
- Sellingpoint

Team

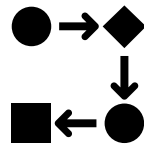
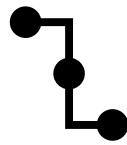
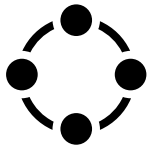
Julius Freydank
Elia Hilse
Edwin Kramp
Jonas Lochner
Lucas Sander
Jonathan Schmidt
Jan Erik Schneider

Lernthema & Lernziele

→ Grundlagen des Programmierens

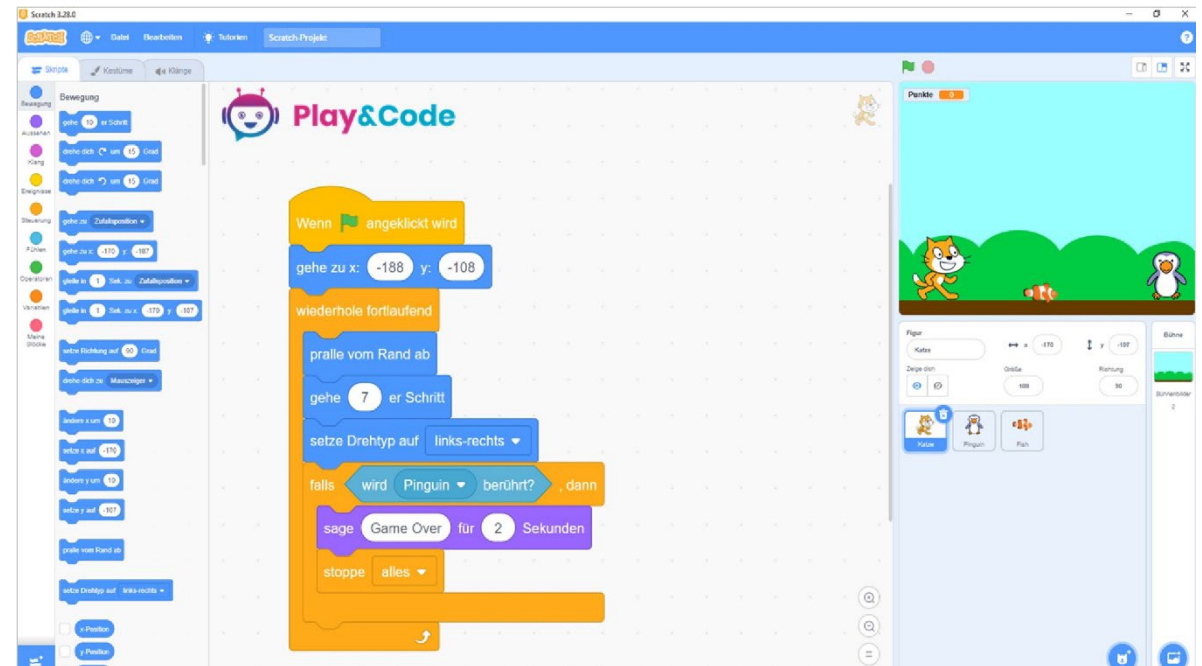
— Grundlegendes Verständnis von simplen Programmierabläufen

- Schleife
- Bedingung
- Variablen



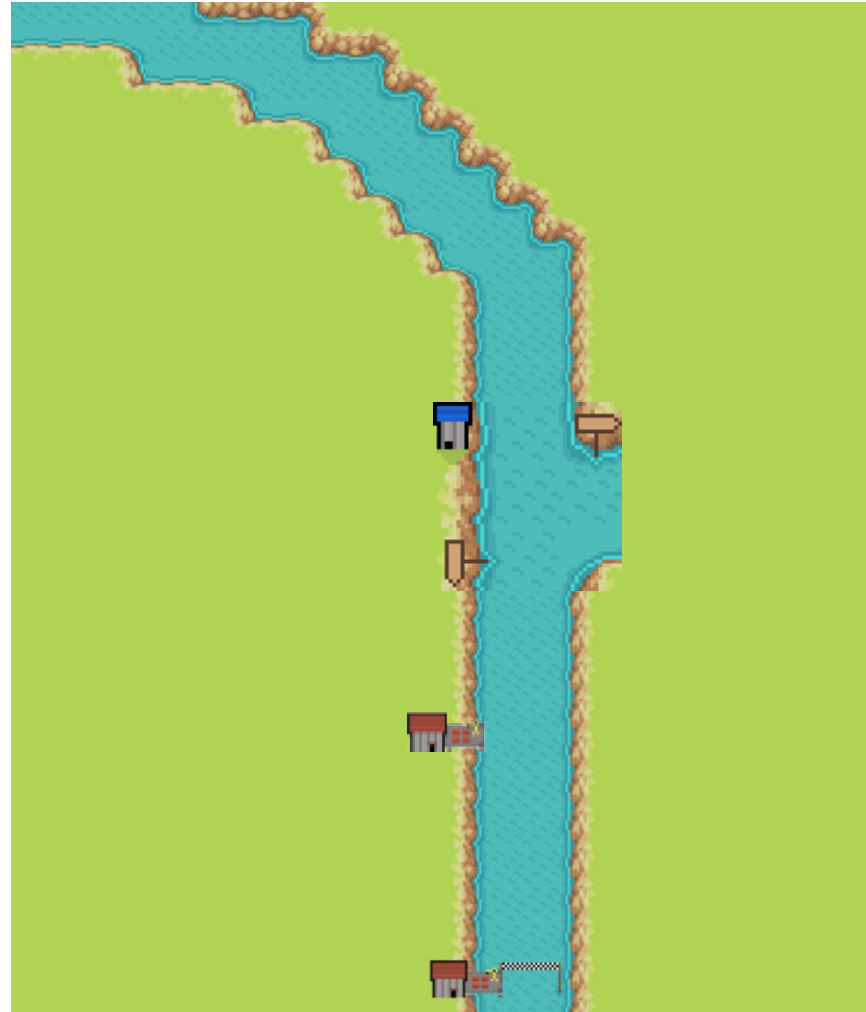
Kernpunkte

Rundenbasiertes Rätsel-Lernspiel mit Sandboxelementen



Gameplay & Mechanik

- platzieren von Bausteinen wie
 - Flüsse
 - Häfen
 - Abzweigungen



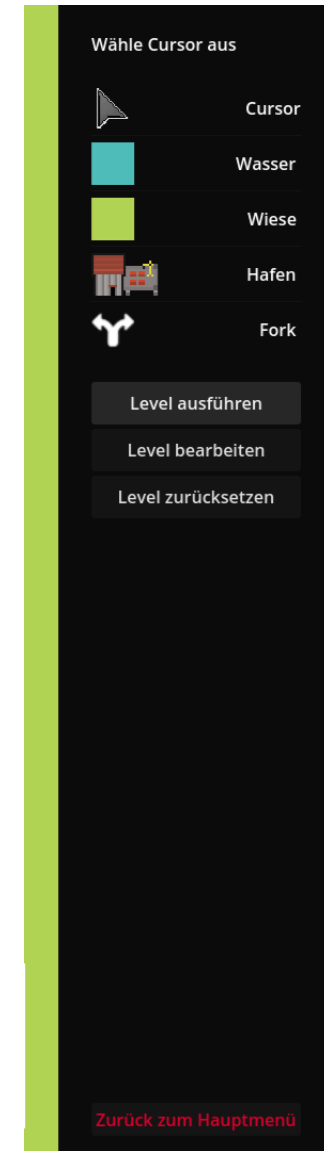
Leveldesign

- aufbauend gestaltet
- Erlaubt kreatives, freies Lösen von Problemstellungen
- Tutorial-Level um die Grundmechaniken zu zeigen
- Experte (Kapitän) leitet durch das Spiel



Interface

- simples Interface, passend zur Spielerzielgruppe (6. - 7. Klässler)
- Intuitive Selektion von Bausteinen



Sellingpoint

- Innovatives Konzept
- Gerichtet an noch unerschlossenen Markt
- Ausgleich zwischen Spielen und Lernen

Mehr Informationen unter
<https://freightflow.dev>