

Script

Hallo und herzlich Willkommen! Wir stellen euch heute die Simulation "Be[at] the Virus" vor, die im zweiten Semester entstanden ist. Das grundlegende Thema war über den Tellerrand der Pandemie zu schauen. *click* Aber vorab: Wir sind Team 2 bestehend aus Diandra Hermann, Florian Grünewald, Marie Sasse und Leander Schmidt. Viel Vergnügen mit unserer Präsentation!

Nun ... unser Team hat sich dieses Semester mit der Frage beschäftigt: was kann jeder einzelne tun, um eine Pandemie einzudämmen? Es gibt tatsächlich nicht so viele Möglichkeiten, aber dafür eine wirklich Effektive! *click* Hygiene. Hygiene ist das A. und O. um eine Ausbreitung einzudämmen. *click* Aber leider reicht die Hygiene von vielen Menschen in Deutschland nicht aus! *click**click**click**click* Deswegen verbreiten sich immer noch Krankheiten. *click* Dadurch, dass es gerade für neue Krankheiten keine Medikamente gibt, kann es häufiger passieren, dass eine Krankheit schwerer verläuft als gewöhnlich. *click**click**click**click* Ein großes Problem bei Krankheiten ist einfach, dass keiner die Gefahr wirklich sehen kann, bis es zu spät ist. *click* Oh nein, jetzt steckt sich bestimmt auch noch Lea an! Wie kann sie das verhindern? *click*

Indem sich jeder richtig verhält. Und wie das geht zeigen wir jetzt. Als erstes gehts um die Hände. *click* Wir alle tragen täglich einige Viren auf den Händen rum, die wir nicht sehen können. *click* Gerade bei zum Beispiel Türklinken, Lebensmittel und Einkaufswagen, die oft angefasst werden, ist ein hoher Viren Austausch möglich. *click* In 8/10 Fällen werden Menschen über die Hände mit Infektionskrankheiten angesteckt. Deswegen ist es wichtig sich die Hände zu waschen! Aber auch das macht nicht jeder richtig. *click* Hier sieht man sehr schön, welche Teile der Hände gut und welche schlecht gewaschen werden. Vor allen Dingen die roten Bereiche werden so oft vergessen, dass dort sich die meisten Viren sammeln. Vielleicht achtest du beim nächsten Händewaschen etwas mehr darauf, dass du die Fingerspitzen, die Fingerzwischenräume und Daumen mitwäschst. Jetzt hat Lea Viren durch die Objekte auf ihre Hände bekommen.

Aber wie kommen die Erreger eigentlich von der Hand in den Körper? *click* Nun meistens fasst man sich mit den dreckigen Händen an den Mund. *click* *click* So gelangen die Viren von Leas Hände in den Körper. *click* *click* Wenn Lea nun krank ist und mit ihrer Freundin Hannah redet, sie anhustet oder anniest, kommen all die Viren durch fliegende Tröpfchen in Hannahs Gesicht. *click* *click* Deswegen ist es extrem wichtig Masken zu tragen. *click* Sie dienen hauptsächlich dafür, um die ausgestoßenen Viren zu verlangsamen. *click* Aber nur Masken alleine halten auch nicht alles auf. *click* Lea muss noch Abstand zu Hannah halten, sodass Viren die doch noch rauskommen, Hannah nicht erreichen können. *click* Der Abstand sollte ungefähr 2 Meter sein, damit du und andere Leute sicher vor Tröpfcheninfektionen sind.

Jetzt weiß Lea ganz genau, wie richtige Hygiene geht. *click* Nicht jedem macht es Spaß darüber zu reden. *click* Gerade dadurch, dass wir den Krankheiten immer ausgesetzt sind, ist es aber wichtig früh mit der Aufklärung anzufangen. Und da kommt unser Produkt ins Spiel. *click*

Be[at] the Virus ist eine Simulation. Das bedeutet, dass wir ein großes Thema in ein einfaches Modell runtergebrochen haben. *click* Das Modell besteht aus 3 Minispielen. In den Minispielen schlüpfst du in die Rolle eines Virus.*click* Beim spielen wirst du merken, welche Hindernisse sich dir durch die Menschen in den Weg stellen. Du wirst aber erstaunt darüber sein, wie einfach es ist Menschen anzustecken. *click*

Wir wählten als Verbreitungsumgebung die Schule. In dieser wird schnell deutlich, was für Auswirkungen unpassendes Verhalten hat. So spielt Händewaschen auf der Schultoilette, Flappy Mask im Schulflur und People Bouncy im Klassenzimmer und auf dem Schulhof. *click* Nach unserer Simulation siehst du im Endscreen wie viele deiner Klassenkameraden du tatsächlich anstecken konntest und wo deren Schwächen liegen.

Um all das technisch umsetzen zu können, programmierten wir eine sogenannte View Hierarchy. Das bedeutet wir erstellten ein world Objekt, welches beliebig viele Unterobjekte beinhalten kann. Unterobjekte sind zum Beispiel einzelne Szenen oder Figuren in unseren Spielen. Dieser Aufbau erleichterte uns vieles.

click

Die View Hierarchy erweiterten wir zu einer Action Hierarchy. Also eine Hierarchie, die alle Aktionen, wie ein Mausklick auf ein Objekt, verwaltet und nur an die entsprechenden Unterobjekte weiter gibt.

click

Bei der Programmierung unserer Simulation stießen wir natürlich auch auf Probleme. Unter anderem war es eine Herausforderung, wie wir eine Funktion aus einem Objekt in einem anderen Objekt aufrufen können. Dazu fanden wir die Lösung des Event Dispatchers. Diesen hängten wir an unser window an. Er sammelt für uns Funktionen aus verschiedenen Objekten und speichert sie unter einem Namen ab. Diesen können wir dann in einem anderen Objekt einfach aufrufen.

click Be[at] the Virus ist browserbasiert und läuft ohne Installation auf jedem PC mit Internetzugang. *click* Deshalb könnte die Simulation sehr gut im Unterricht verwendet werden. Aber auch zuhause alleine oder mit den Eltern kann sie überall gespielt werden.

click In unserer Rechere haben wir herausgefunden, dass Aufklärung am besten durch die Kombination von emotionalen Erleben und rationalem Bewusstmachen, im Gedächtniss bleibt.*click* Deshalb haben wir eine Story gestaltet, die mit einer überraschenden Wendung endet. Um die emotionale Erfahrung zu verstärken, kann man im Verlauf der Simulation eine Veränderung der Farbgebung erkennen. Je mehr Menschen angeseteckt werden und desto weiter ihr im Spiel voran schreitet, desto dunkler und düsterer wird es.

Aber schaut's euch am besten einfach selbst an:

Produktvideo

click Danke für's Zuhören! *click* Euer Team 2 wünscht euch noch eine spannende IF und fröhliches Händewaschen. :-)