

Dokumentation Gruppe 3

Vorstellung des Spiels „WG- Held“

Die Zielstellung des Spiels ist es, jungen Studenten, die zum ersten von Zuhause ausgezogen sind, spielerisch den Umgang mit ihrem Budget und ihrer Umwelt zu erlernen.

Die Arbeitsgruppe ist davon ausgegangen, dass viele junge Studenten, die vor dem Beginn ihres Studiums an einem anderen Ort, noch nicht alleine bzw. in einer Wohngemeinschaft gewohnt haben und somit keine genaue Vorstellung von ihrer Budgetierung haben.

Im Spiel wird das Einkommen durch den Erwerb von BAföG beschrieben und die Ausgaben durch den Einkauf von Lebensmitteln für konkrete Rezepte.

Zielgruppe und Vorwissen der Zielgruppe

Junge Studenten im Alter von 18 bis 23 Jahren haben meist einen anderen Zugang zum Einkaufen von Lebensmitteln als Menschen mit Familien. D.h. junge Studenten kaufen oft nicht nachhaltig ein, sodass ihre Ernährung wirklich dem Klischee von Fertigpizzen und Nudeln mit Ketchup entspricht. Das Repertoire an Rezepten ist ziemlich gering, selbst wenn es Zuhause abwechslungsreiche Kost gab bzw. immer noch gibt. Denn vielen fehlt es an Geduld und Selbstbewusstsein sich bewusster zu ernähren. Mangelnde Zeit dürfte bei den wenigstens ein Problem darstellen. Viele trauen sich eine Varietät in ihrer Ernährung auch nicht zu, d.h. sie bleiben bei den gleichen Gerichten. Des weiteren landen viele Lebensmittel, v.a. Brot im Müll, da eine Weiterverwertung (z.B. bei Brot wenn es zu hart geworden ist) nicht in ihrem Vorstellungsvermögen liegt. Somit ergeben sich wesentlich höhere Kosten als unbedingt notwendig.

Spiel und die darin enthaltenen Minispiele

Das Spiel erzählt die Geschichte eines Aliens, das für einen jungen Studierenden steht, der zum Studium in eine andere Stadt kommt. Gleichzeitig ist dieses Alien das Maskottchen, welches durch das Spiel führt. Es landet am Hauptbahnhof mit seinem Raumschiff, doch bei der Landung kommt es zu einem Absturz und sein Raumschiff ist kaputt. Sein Ziel ist es, ein Studium zu absolvieren und gleichzeitig genügend Geld übrig zu haben, um sein Raumschiff reparieren zu können, um wieder nach Hause fahren zu können.

Es freut sich aber, dass es in Dresden studieren kann und weiß von der möglichen finanziellen Unterstützung von BAföG. Es macht sich daraufhin auf den Weg zum Amt um seinen Antrag bewilligt zu bekommen.

Hier fängt das erste Minispiel an. In diesem Jump and Run Spiel geht es darum, Formulare einzusammeln, um den Antrag für den Erhalt von BAföG bewilligt zu bekommen.

Nach erfolgreicher Beendigung des Spiels, muss sich das Alien eine Unterkunft suchen. Es kommt in eine Wohngemeinschaft mit einem weiblichen und einem männlichen Mitbewohner. Die beiden erteilen dem Alien Aufträge, die daraus bestehen ein gewissen Gericht zu kochen und dafür einkaufen zu gehen. Natürlich muss der Spieler zuerst im Kühlschrank nachsehen, ob für das gewünschte Gericht, eventuell schon Zutaten vorhanden sind. Eine Liste der Zutaten findet der Spieler im Kochbuch, welches auch in der Küche steht.

Hier beginnt das zweite Minispiel. In einem Jump and Run Spiel manövriert sich der Spieler durch einen Supermarkt und soll die gewünschten Zutaten einsammeln. Dabei kann er auch mehr als die für den Auftrag notwendigen Zutaten holen. Doch ist es im Sinne seiner Budgetverwaltung nicht

sinnvoll, mehr als notwendig einzukaufen. Der Spieler muss in der Realität auch bedenken, dass er vielleicht gar nicht soviel Platz in seinem Kühlschrank hat. Im Spiel steht ihm ein Rucksack zur Verfügung. Der Rucksack kann nur mit einer endlichen Zahl Zutaten gefüllt sein. Somit ist der Spieler früher (als vor Zuhause vor seinem Kühlschrank) animiert, nicht mehr Produkte einzusammeln.

Nach erfolgreichem Einkaufen, kommt der Spieler durch Klicks wieder nach Hause.

In der Küche beginnt das nächste Minispiel. Der Spieler soll den gewünschten Auftrag erfüllen, d.h. das Rezept aus dem Kochbuch nach kochen. Ziel dieses Minispiels ist es, innerhalb einer gewissen Zeitspanne, die Zutaten in einen Topf zu ziehen.

Für die Erfüllung des Auftrags gibt es natürlich Punkte. Nachdem es dem Alien darum geht genügend Geld für die Reparatur seines Raumschiffes zu sammeln, muss er seine Einkäufe überlegen und sich beim kochen bemühen. Die Mitbewohner zahlen ihren Anteil vom Essen zurück und wenn es ihnen gut geschmeckt hat, dann geben sie noch ein bisschen mehr dazu.

Ende?????????

Wenn der Spieler genügend Geld gesammelt hat, ist das Spiel zu Ende. Eine Leiste gibt Überblick zu dem aktuellen Stand.

Navigation ????????????????

Der Spieler erkennt an Buttons, auf die geklickt werden kann, wohin es geht, also z.B. ins Wohnzimmer oder in die Küche. In den Jump and Run Minispielen erfolgt die Navigation über die Pfeiltasten und die X- Taste zum Springen. Die Musik kann oben rechts ein bzw. ausgeschaltet werden. Ein Button mit einem großen X ermöglicht einen Zurückweg. Es gibt einen Sidescroller und die Kamera folgt der Spielfigur durch das Level.

Für das Minispiel in der Küche, gibt es eine Navigation im Kochbuch, die den Spieler durch die Seiten blättern lässt. Dieses Spiel wird durch Drag&Drop durchgeführt, wobei eine vorgegebene Reihenfolge und Zeit zu beachten sind.

Didaktische Überlegungen, Einordnung in die Lerntheorie

Das Ziel des Spieles ist es, junge Studenten dazu anzuregen, ihre Budgetierung besser zu verwalten und sich Gedanken zu einer größeren Varietät ihres Speiseplans zu machen.

Zu Beginn soll durch die Einführung durch ein Intro Interesse und Begeisterung geweckt werden. Im Verlauf des Spiels ist Aufbau und Strukturierung der Inhalte, der sogenannte Spannungsbogen gegeben,

Dieser Kompetenzerwerb ist unmittelbar im Spiel gegeben, da der Spieler genau diese Aufgabe verfolgen soll. Durch die Aufträge, die er oder sie von den beiden Mitbewohnern erhält, sieht der Spieler, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, den Kühlschrank zu füllen und daraus eine Mahlzeit zu zaubern.

Denn bei Lernspielen sollten beim Lernenden Wirkungen erreicht werden, die einen positive Stimulus erzeugen, wie Erfolgsmomente oder Belohnungen.

Im Supermarkt erkennt der Spieler auch, dass er sehr wohl mehr einkaufen kann als er benötigt, wobei dies jedoch weder seinem Budget noch dem Platz in dem Kühlschrank entspricht.

Falls der Spieler erfolgreich ist, erhält er zusätzlich Geld. Diese Motivation geht auf die zentralen Bedürfnisse von Studenten, also satt zu werden und Geld zu sparen, ein.

Dies bietet eine Einbettung der Realität in das Spiel, die Individuelle Unterschiede eingeht, also wie die Person selbst haushaltet. Die Pädagogische Einwirkung durch

die Übernahme von Normen und Werten aus der sozialen Umgebung ist somit gegeben. Persönliches geschicktes Verhalten in verschiedenen Situationen des Spiels bietet eine adäquate Lernsituation.

Somit soll die Fähigkeit von Individuen, durch quasi Probehandeln reale Erfahrungen vorweg genommen werden, gefördert werden. Dies dient der Orientierung und Anpassung an diese realen Sachverhalte.

D.h., natürlich steht es jedem frei sich zu ernähren wie man will, jedoch spielt eine ausgewogene Ernährung und eine effiziente Verwaltung von Ressourcen in unserer Gesellschaft eine große Rolle.

Nachdem die Zielgruppe in der persönlichen Entwicklung steht, da viele zum ersten Mal alleine bzw. in einer Wohngemeinschaft leben, werden durch das Spiel die persönliche Stärken bzw. Schwächen sichtbar. Für manche sind die Überlegungen völlig neu, andere haben sich schon selbst Gedanken gemacht.

Das Ziel des Punktesammelns, also in diesem Fall, die Leiste mit der finanziellen Übersicht, führt zu einem Verständnis nicht allzu komplexer

Zusammenhänge, die dennoch wichtig für das Leben sind. Dynamische Entwicklungen sind dadurch gegeben, dass das Spiel öfter gespielt werden kann und man sich somit verbessern kann.

Es ist ein Vorgabe klarer Regeln vorhanden, die technisch eingegrenzt sind.

Durch die Minispiele wird Neugier produziert und sollen das Spiel im Ganzen nicht langweilig machen.

Dadurch entsteht eine Wissensvermittlung mit unterhaltenden Elementen, wie z.B. der Belohnung in Form von mehr Geld. Dieses Verschmelzen von Wissensvermittlung und Spielen dient dem Erwerb von Kompetenzen. Die technische Funktionalität bzw. das Game-Design entspricht dem gängigen Standard von Spielen und stellt somit keine neue Herausforderung an.

Technische Umsetzung?????

Die Arbeitsgruppe hat sich nach kurzer Zeit dazu entschieden, HTML 5, das Javascript Framework MelonJS, sowie den Leveleditor Tiled zu verwenden um das Spiel zu implementieren.

Dies ermöglicht eine zukunftsfähige Implementierung des Spiels. Gleichzeitig ist eine Unterstützung für mobile Endgeräte gegeben, die bei anderen Programmen nicht in dem Maß möglich ist.

Voraussetzung war ein detaillierter Plan, um die einzelnen Schritte möglichst reibungslos umzusetzen. Natürlich wurde im Verlauf des Semesters, einiges umgeändert, da neue und bessere Ideen erarbeitet wurden.

Bezüglich des Layouts wurden dieselben Grundideen wie schon in der Zwischenpräsentation vorgestellt beibehalten. Der Startbildschirm ist ein Bild des Hauptbahnhofs in Dresden, bei dem die Figur, das Alien, landet. Ein Foto des Hauptbahnhofs wurde in einem gängigen Programm nach gezeichnet und an das Gesamtlayout angepasst. Dieser Hintergrund wird auch für die Schlusssequenz verwendet. Ein weiterer Hintergrund ist das Immatrikulationsamt bzw. BAföG-Amt, das als erster Auswahlbildschirm dient. Es ist ein Briefkasten zu sehen, der durch klicken das erste Minispiel freischaltet.

Ein weitere Bildschirmhintergrund ist das Wohnzimmer, das gemeinsam mit der Küche, die Wohngemeinschaft darstellt. Auf beiden Bildschirmen gibt es eine Navigation zu dem anderen Bereich. Zuletzt wurde ein Diele Hintergrund hinzugefügt um die Navigation in der Wohngemeinschaft fließender zu machen.

Für das Koch- Minispiel steht der Hintergrund der Küche, bei dem es eine Navigation zum Kühlschrank, zum Kochbuch und zum Herd gibt.

Ein weiterer Hintergrund ist ein Bild des Supermarktes, der der Startbildschirm für das Einkaufs-Minispiel ist.

Evaluation mit der Zielgruppe

Freunde und Kommilitonen haben das Spiel getestet und sich Großteils sehr positiv dazu geäußert.. Das Spiel ist selbsterklärend und entspricht dem gängigen Game Design. Die Rezeptideen sind originell und gleichzeitig einfach gestaltet und entsprechen dem Geschmack der meisten. Die Minispiele erweisen sich als technisch durchaus schnell durchführbar und waren den meisten sympathisch. Denn z.B. beim Supermarkt Minispiel kann der Spieler seinen Einkauf variieren und somit optimieren.

Projektverlauf und eigenes Fazit

Die Aufgabenverteilung wurde nach einer kurzen Besprechung beschlossen und während des gesamten Projekts beibehalten.

Dennis Koppenhagen ist Teamleiter dieses Projekts, Brit Hendrik ist die stellvertretende Teamleiterin. Maiko Brants Protokollant. Barbara Bleier ist für die künstlerische Leitung und Alexandra Wirth für den Spiel- bzw. Leveldesign verantwortlich.

Die Verwendung des Javascript Frameworks MelonJS ist wesentlich zukunftsfähiger als andere Möglichkeiten, dennoch musste die Arbeitsgruppe sich erst mit Programm vertraut machen. Im Großen und Ganzen war der Arbeitsaufwand wesentlich höher als erwartet.

Jedes Gruppenmitglied hat sich nach seinen Fähigkeiten eingebracht.

Während des Projekts entwickelten sich die Ideen rund um die Umsetzung, dennoch mussten immer wieder Anpassungen durchgeführt werden.

Eine grobe Aufwandsabschätzung ergab, dass für dieses Projekt wesentlich mehr Zeit in Anspruch genommen werden musste als zu Beginn angenommen. Der anfangs erstellte Zeitplan gleicht dem tatsächlichen nicht besonders,

Während des Projektverlaufs wurden einige Ideen neu evaluiert, was dem Erreichen der Ziele nicht im Weg stand, da die Grundidee beibehalten wurde. Gewisse Fixpunkte, wie eine Minispiel Idee wurden verworfen, da sie nicht mehr ins Gesamtbild zu passen schienen.

Zeitplan und tatsächlicher Projektverlauf:

Teilziel 1

Vorhaben:

Entwicklung eines zweier Spielkonzepte wobei eines gewählt wird. Das Corporate Design, sowie der Name des Unternehmens sollten gewählt werden.

Ergebnis:

Projektwahl unter Zuhilfenahme der Vorjahresprojekte als Veranschaulichungsbeispiele. Es wurden zwei Spiel Konzepte ausgearbeitet. Das erste Spiel richtet sich an Kinder im Vorschulalter und soll schulische Grundkenntnisse vermitteln. Das zweite Konzept soll jungen Studenten spielerisch, den Umgang mit dem eigenen Budget erleichtern.

Teilziel 2

Vorhaben:

Nach der Bekanntgabe, dass das zweite Konzept (WG-Held) gewählt wurde, sollte dieses erweitert werden.

Des Weiteren wurde das Gesamtziel, die Etappenziele und erste Arbeitspakete festgelegt.

Ergebnis:

Ein Makottchen in Form eines Aliens führt durch das Spiel um
Grober Spielplan wurde erstellt, also Einführung, Formulare einreichen (Bafög), WG suchen (Casting als Rätsel) Erste Planungsschritte wurden diskutiert.

Teilziel 3

Vorhaben :

Einigung und Einrichtung des Frameworks, Erstellen des verfeinerten Spielablaufes

Ergebnis:

Die Gruppe hat sich zur Implementierung des Spiels für das Javascript Framework MelonJS, HTML 5 und dem Leveleditor Tiled entschieden.

Teilziel 4

Vorhaben

Ergebnis

Statements der einzelnen Gruppenmitglieder

Dennis Koppenhagen

Brit Hendrick

Maiko Brants

Barbara Bleier

Alexandra Wirth:

Bei der Wahl eines Spiel - Konzepts sind wir natürlich sofort auf die Probleme unserer näheren Umgebung gestoßen. Ich habe zwar keine Vorschulkinder in der unmittelbaren Umgebung, aber viele Studenten. Deswegen konnte ich einen größeren Beitrag zur Entwicklung des zweiten Spiel - Konzepts geben. Im Laufe des Semesters haben sich natürlich gewisse Differenzen zwischen Planung und Implementierung gezeigt. Diese konnten aber recht geduldig überwunden werden. Ich habe vor allem im Spiel- bzw. Leveldesign sehr viel dazu gelernt, da sich in jedem Teilziel neue Herausforderungen gestellt haben.

Didaktisch war das Projekt sehr interessant, da ich zwar selbst kochen kann und mir sehr viele Gedanken zu Umweltschutz im Sinne von Einkaufsverhalten und Resteverwertung mache, aber für viele Leute in meiner Umgebung ist dieses Feld Neuland. Deswegen war mir die gute Umsetzung dieses Projekts sehr wichtig. Dennoch ist diese Idee bzw. deren Umsetzung sehr komplex und während des Semesters mussten gewisse Überlegungen auch angepasst werden.