

Ideen

Dinopay

Karte nur mit Namen (oder auch Giveaways)

Smartphone (

Ablauf

auf Plakat:

Verbinde Dich mit dem T-Race Hotspot – Passwort tracegame

Öffne im Browser die Seite Spielstart

auf der Seite Spielstart:

Willkommen

Kurzinfo – Geh einkaufen, wie es im Jahr 2022 sein wird

AGBs – Passwort einverstanden

Spielseite 1: Gib Ruf- und Nachnamen an

Gutscheine: 3 pro Blatt

mit Wahrscheinlichkeiten

Kauf 2, Nimm 3 (Hinweis: Der dritte Artikel in einem Laden ist gratis!)

Du sparst x Traceys (x= 1, 2 oder 3)

2 für 7 Traceys (nur Supermarkt)

beides für 12 (nur Webshop)

Spielvorbereitung

Start beim „Einwohnermeldeamt“

An einem (gestellten) Tablet werden die für das Spiel nötigen persönlichen Daten in ein Formular eingegeben.

Der Spielername ist entweder frei wählbar oder wird per Zufall generiert. (Namenslose)

Alter und Geschlecht werden ebenfalls ausgewählt.

Die PIN wird eingegeben.

Spielstart

Der Spieler verbindet sein Smartphone (ggf. Leihgerät) mit dem Hotspot „T-Race“.

QR-Code testen!

Hinweis für Spieler: KEINE App, KEINE Datenübertragung in das Internet.

Auf dem Smartphone meldet sich der Spieler mit Spielernamen und PIN an.

Der Spieler erhält sein Startgeld in Höhe von 100 Traceys.

Spielverlauf

Auf einer Webseite (kommt vom Minicomputer am Messestand) erscheinen 3 Gutscheine.

Gleichzeitig läuft ein Counter ab (t-1 Minute). In der Zeit kann einer der Gutscheine an dem entsprechenden Stand des Spiels eingelöst werden.

Das bedeutet, dass in der Regel der Spieler an einem Shop eine Entscheidung zwischen zwei oder mehreren Produkten treffen muss.

Läuft der Counter vor einer Entscheidungsfindung ab, erscheinen nur noch zwei Gutscheine und der Counter startet von vorne. Dann nur noch 1. Zusätzlich gibt es eine Strafsteuer von 10% der Traceys.

Der letzte Gutschein ist unbegrenzt gültig!

Wenn etwas gekauft wird, wird der Betrag vom Guthaben abgezogen.

Wenn man kein Geld mehr hat, ist das Spiel ebenfalls zu Ende!

Unterhalb der Gutscheine werden zwei Balken angezeigt:

Essen: Startet bei 100. sinkt kontinuierlich; Abhilfe: Essen mit oder ohne Gutscheinen, dann bleibt Hungerbalken für 20s stehen. Haken: Zu viel Essen ist nett, senkt aber die Fitness. -> Alles über 100 wird von Fitness abgezogen.

Guthaben: Startet bei 100, wird durch Käufe weniger; steigt und sinkt durch das Kasino; Ausgabe

Fitness: Startet bei 50; Geht immer langsam runter, zusätzlich runter bei Fast Food, kurzfristig rauf bei Hau-den-Dino, bei Reaktionszeit (Start Counter bis 25s einlösen). Das Spiel ist zu Ende, wenn Fitness bei 0 ist.

Es gibt Zufallsfunde (wird auf Webseite eingeblendet) als „Toaster“, mit denen Traceys gutgeschrieben werden. Vielleicht muss die Annahme bestätigt werden?

Spielende

Am Ende des Spiels (Leben weg) kann der Spieler seinen Punktestand auf dem großen Bildschirm sehen. Allerdings werden auch weitere interessante Informationen zu seinem Nutzerverhalten angezeigt. Diese Daten erscheinen als eine Art Steckbrief („Profilseite in einem sozialen Netz“).

Zusätzlich werden die Daten verglichen mit frei verfügbaren statistischen Daten der allgemeinen Bevölkerung. Beispiel: „Wusstest du schon, dass du heute mehr Dinokeulen gegessen hast als der Durchschnitt deiner Altersgruppe in einer Woche?“

Zusätzlich wird die Spielerstatistik mit allen bisherigen Spielerstatistiken verglichen und ausgewertet.

Phishing-Nachrichten

Die Zufallsmeldungen verlangen teilweise die Eingabe der PIN, um angeblich das Guthaben auszahlen zu können. Tatsächlich wird aber die PIN-Eingabe aufgezeichnet und die PIN am Ende im Klartext angezeigt (mit Angabe, wann sie abgefangen wurde).

Folgen des Kaufverhaltens

Das Kaufverhalten wird ständig analysiert. Wenn ein Spieler immer nur Brötchen kauft, werden diese auf dem nächsten angezeigten Gutschein teurer und zusätzlich stärker beworben.

Bsp. finden.

Werden nur ungesunde Sachen gekauft, wird bspw. der Veggie-Burger beworben.

Standbeschreibung

Fast Food – Restaurant	L_ID: 1	Artikel-ID
Pommes	4	1
Fleischklopsbrötchen	7	2
Veganer Salat	5	3
Dinokeule (Chicken Nuggets)	10	4
Currywurst	6	5
Burger	5	6

Bäcker	L_ID: 2	Artikel-ID
Schokocroissant	6	7
Käsebrötchen	4	8
Franzbrötchen	3	9
Salamibrötchen	4	10

Kasino	L_ID: 4	Artikel-ID
Hau-den-Dino: Geld gibt es zu gewinnen	5 (pro Treffer 0,5)	11
Heißer Draht in Dino-Form	3 (zeitlich gesteuert 10 bis 0 zurück)	12

Fanartikel-Shop	L_ID: 8	Artikel-ID
Dinochips (Einkaufswagen)	7	13

Pfeife	10	14
--------	----	----

Sportladen	L_ID: 16	Artikel-ID
Taucher-Set	30	15
Anziehpuppe (Papierschneidebogen)	20	16
3D-Anziehpuppe	30	17

Supermarkt	L_ID: 32	Artikel-ID
Aufkleber rot	4	18
blau		19
gelb		20
grün		21
schwarz		22
violett		23

Webshop	L_ID: 64	Artikel-ID
PNG	10	24
MP3	5	25

The Secret of Datensammlung

Wenn eine Entscheidung getroffen wird vom Spieler, sendet der Mikrocontroller „Calliope mini“ per Funk die Entscheidung an zentralen Calliope mini. Dieser sammelt alle Daten und schickt sie per Funk an einen zentralen Computer (RaspberryPi Zero), der am Ende des Spiels ein Steckbrief mit sinnvollsten Statistiken ausgibt.

Sinn und Zwecks des Spiels

Am Ende des Spiels erhält der Spieler IMMER Informationen, die über ihn gesammelt wurden.

Allerdings macht es einen Unterschied, ob er das Ergebnis so erwartet hat oder nicht.

Hat er es erwartet, dann hatte er sich während des Spiels bewusst für bestimmte Entscheidungen und damit für die Datenpreisgabe entschieden. Hat er es nicht, wird ihm so die Möglichkeit vor Augen gehalten, dass man Daten jederzeit sammeln, miteinander in Beziehung setzen und zielgerichtet auswerten kann.

Idee Feedbackterminal

😊 Habe ich erwartet

☹️ Habe ich nicht erwartet