



**Anika Hein, Philipp Niehues, Maria Kovtunenکو,
Oliver Stickel, Jessica Ruiz Ribota**

- Abschlusspräsentation -

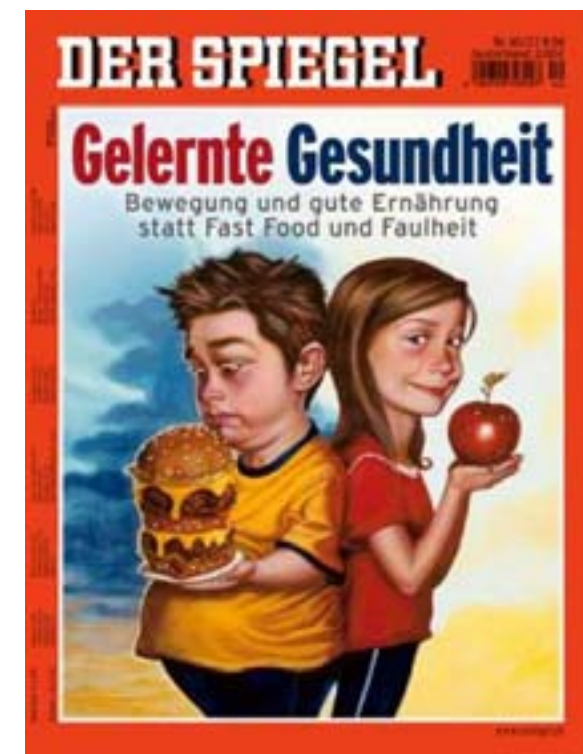
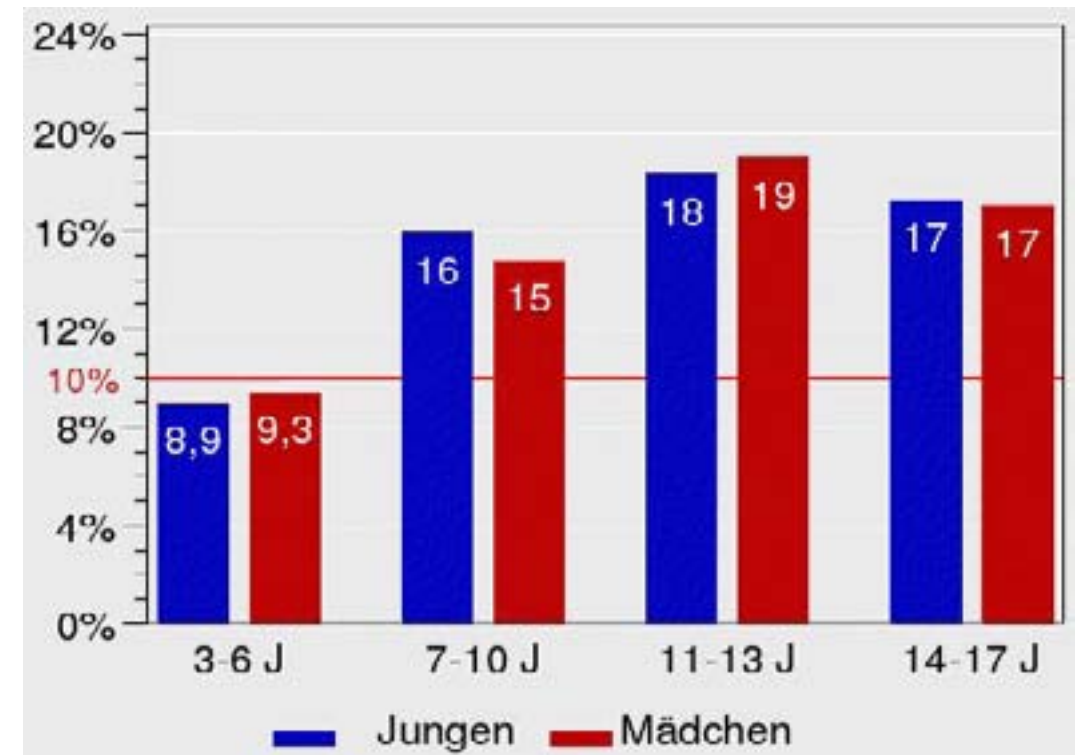


Anika Hein
Philipp Niehues
Maria Kovtunen
Jessica Ruiz Ribota
Oliver Stickel

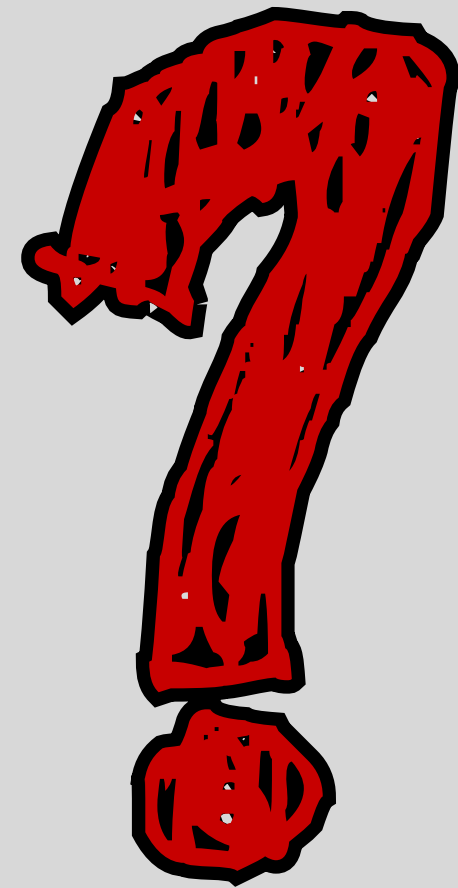


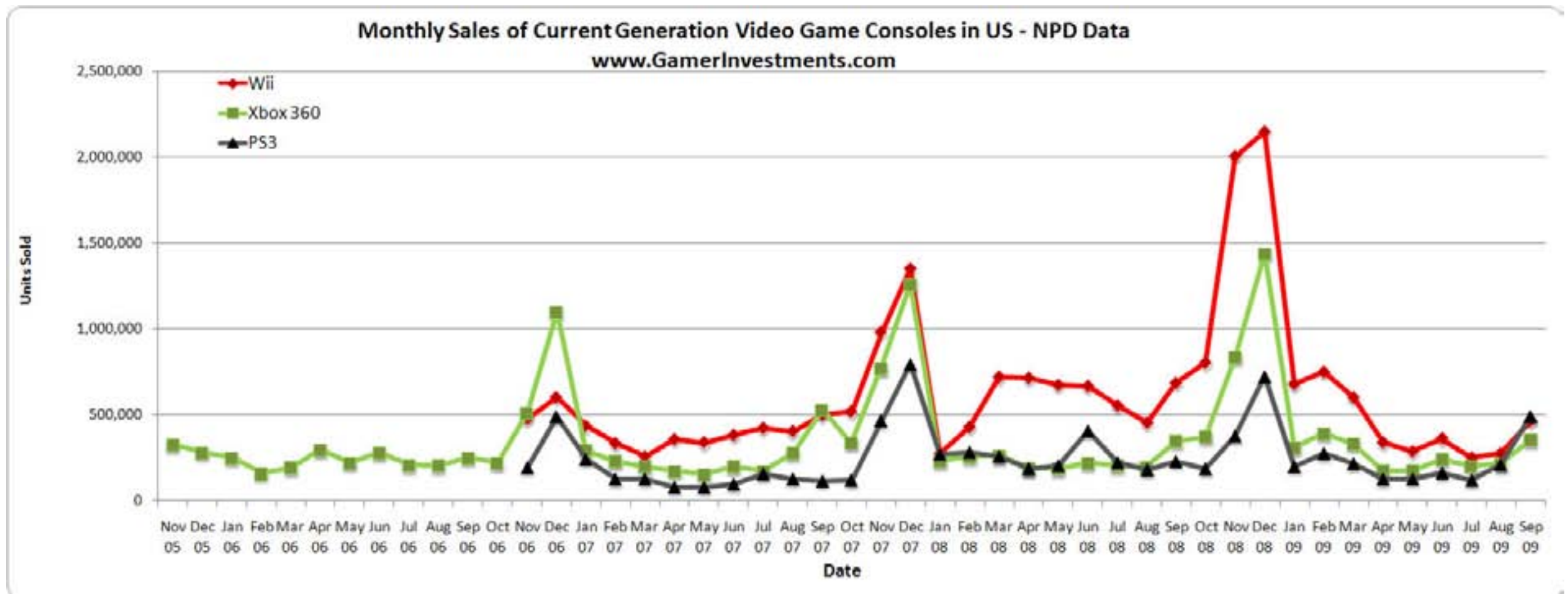
Übergewichtigkeit
im Kindesalter
= gesellschaftliches
Problem

Zielgruppe: Kinder
(Vor-/Grundschule)



Wie lehrt man gute Ernährung?





Starke Nachfrage nach Videospielen





Verfügbarkeit: Physical Input Devices



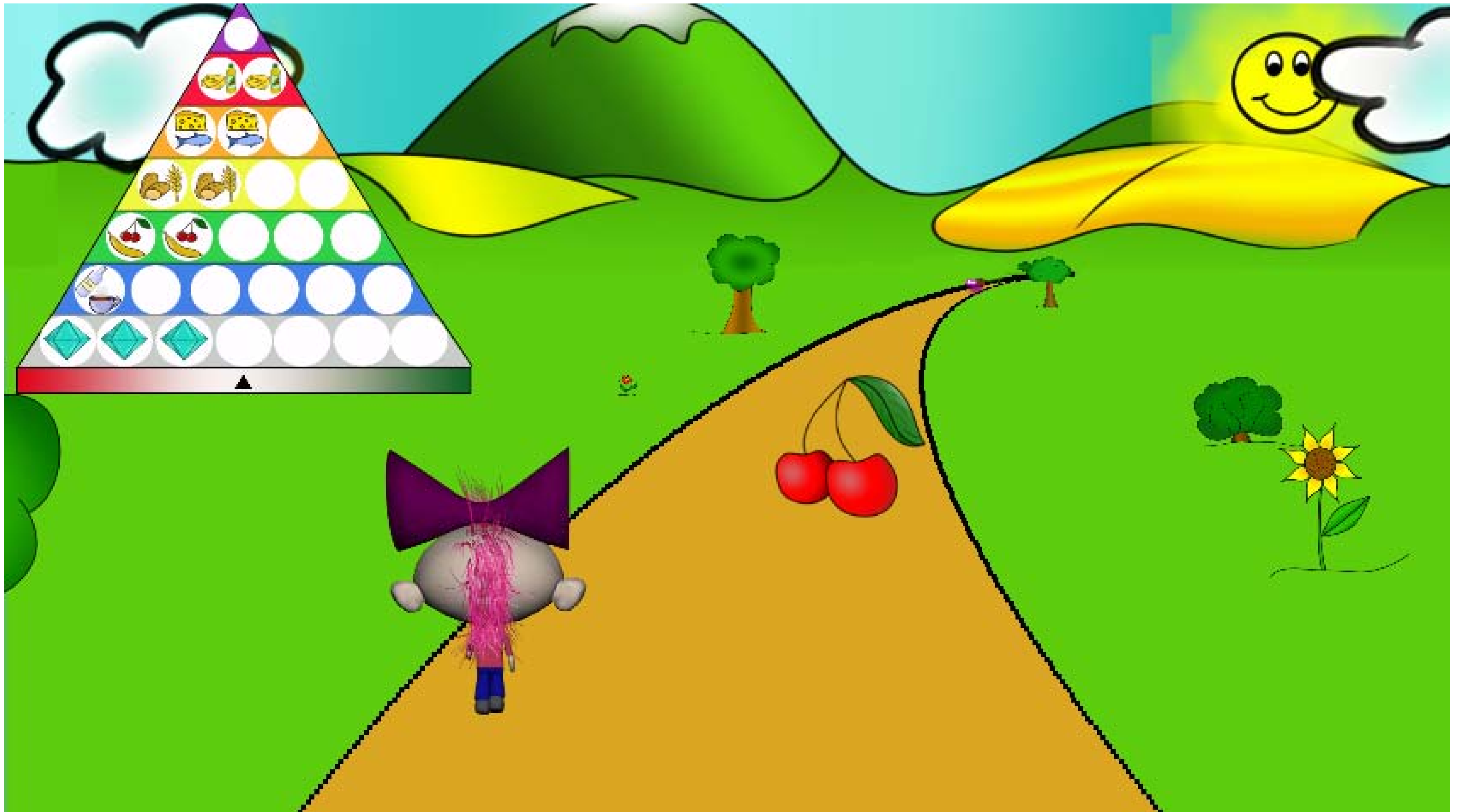


Ernährungspyramide
Balance/Verhältnisse statt Komplexität!



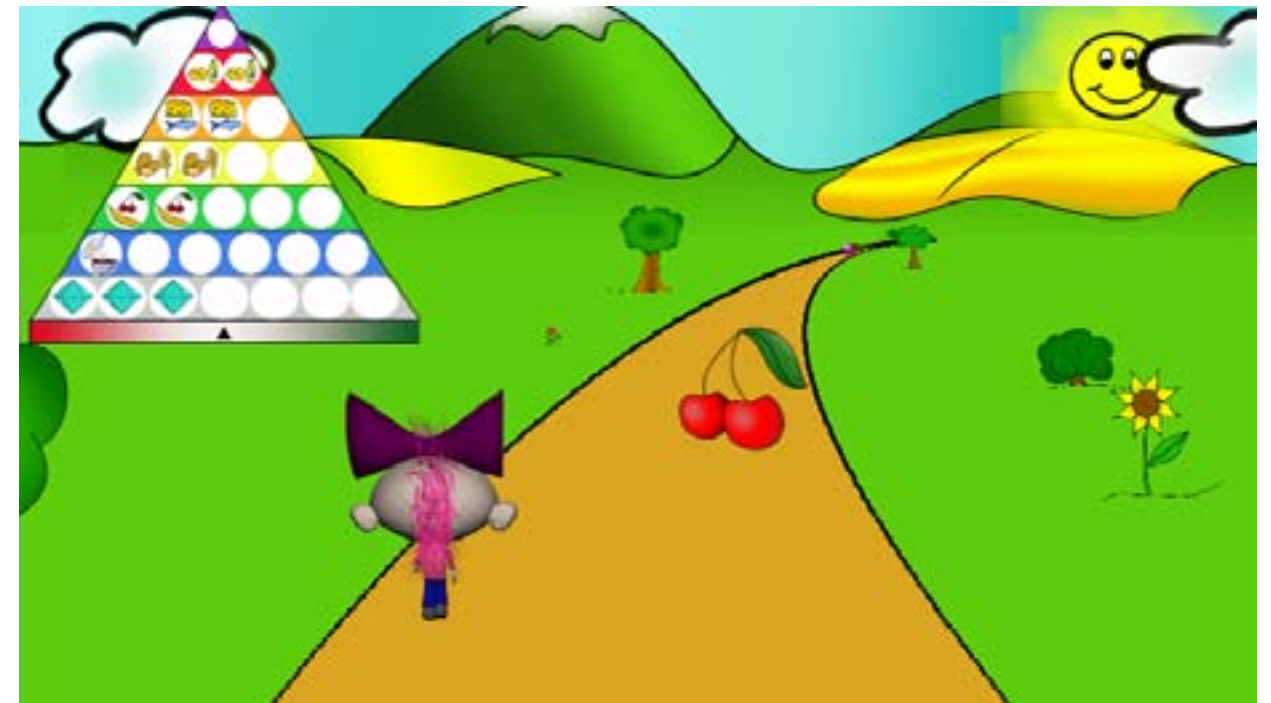


Gameplay



Racing Game
(wie z.B. Mario Kart)

Physical Interface
(Wii-Komponenten)



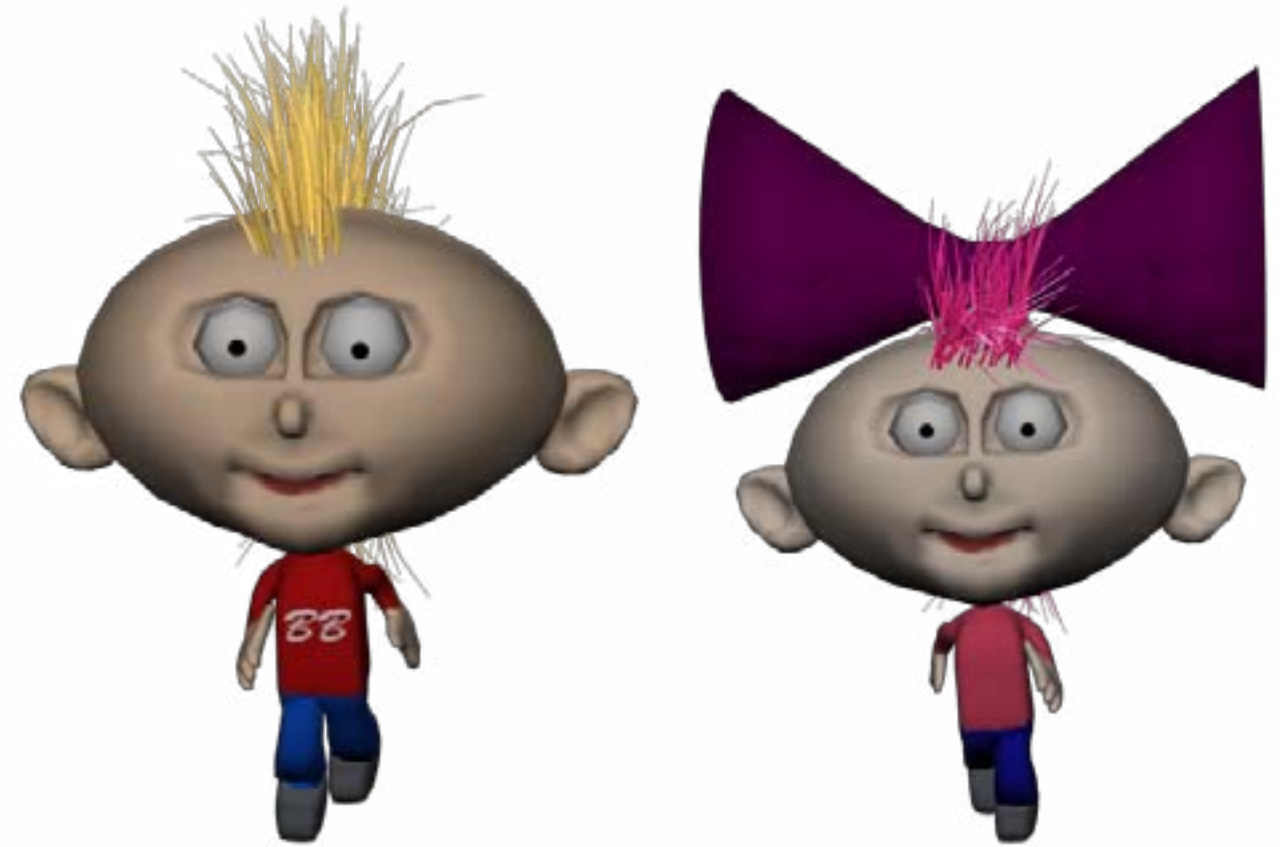
Startbildschirm / Menü



Tutorials für Haupt- und Minispiele (visuell und auditiv)



Dann:
Auswahl des Avatars
(Becky oder Benny
Balance)



Hauptziel:

Essen im richtigen
Verhältnis sammeln

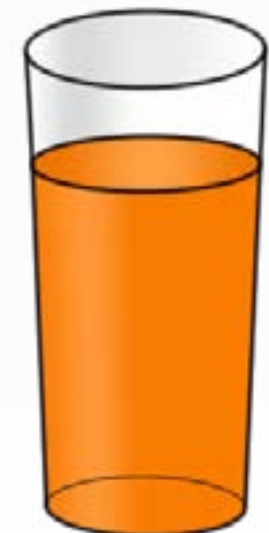
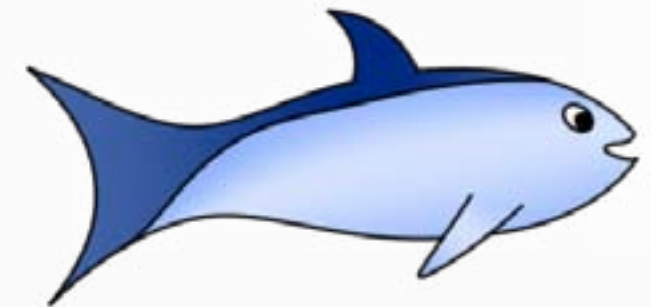
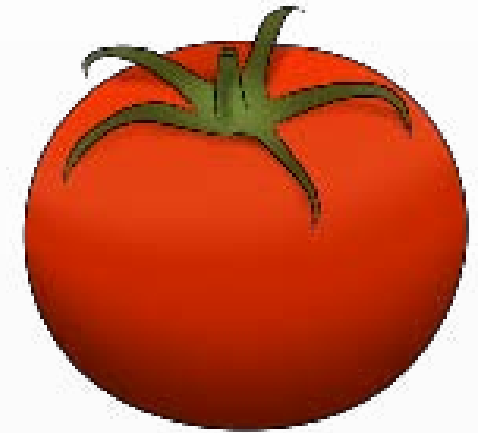
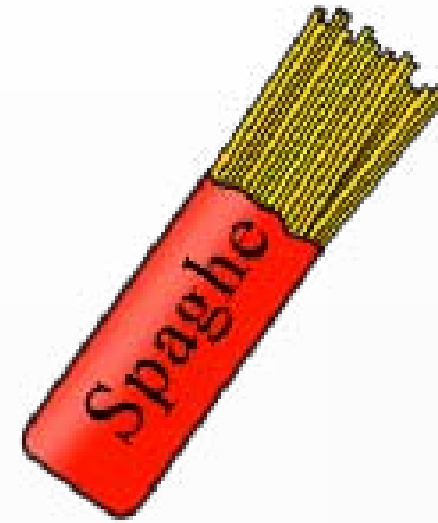


Sekundärziel:

Gute Zeit erreichen



Essen wird in
Ernährungspyramide
einsortiert



Gefüllte Pyramide



Überfüllte Pyramide

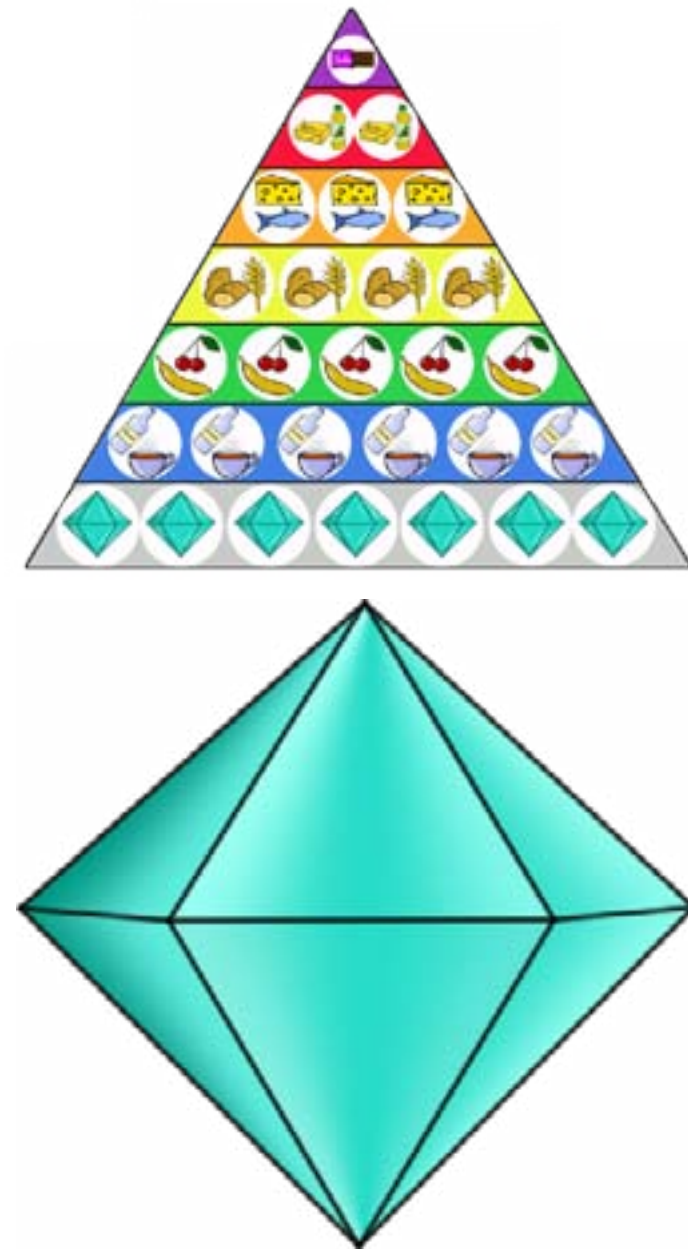


Geschwindigkeits-
Malus

Spiel so nicht
abschließbar

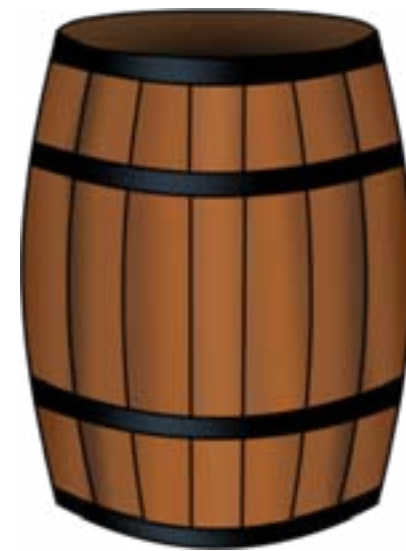
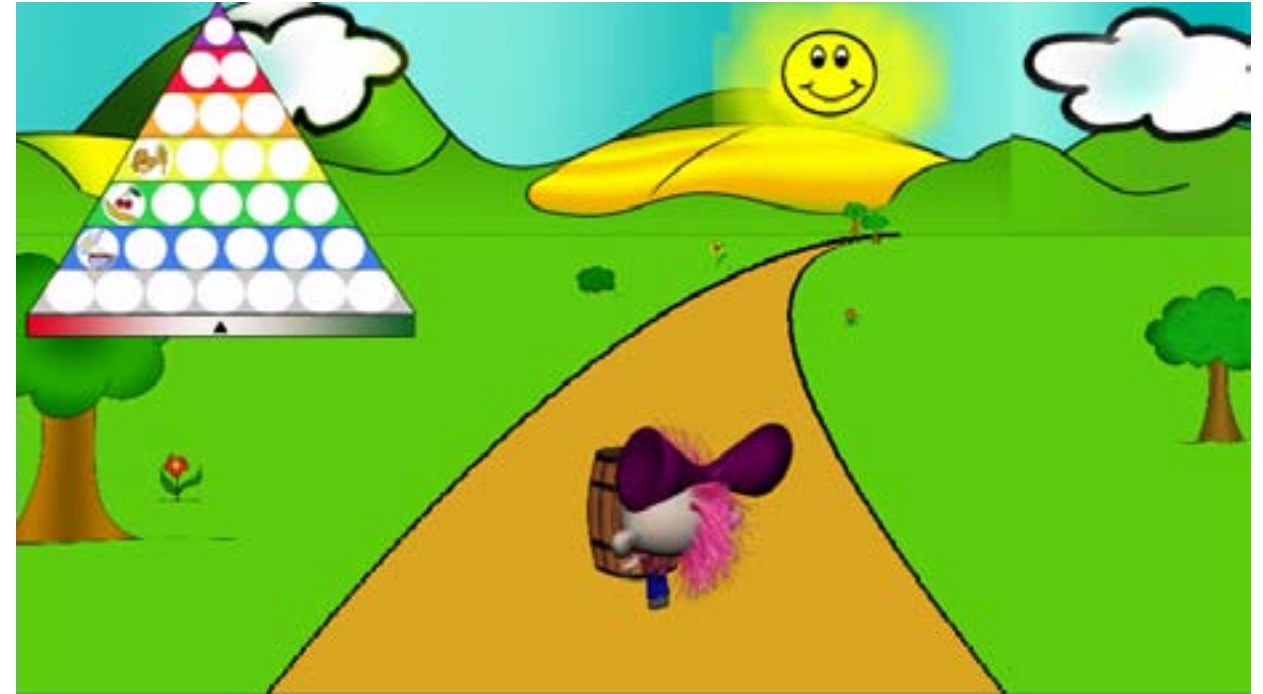


Minispiele: Ausgleich und Füllen der Pyramide



Hindernisse

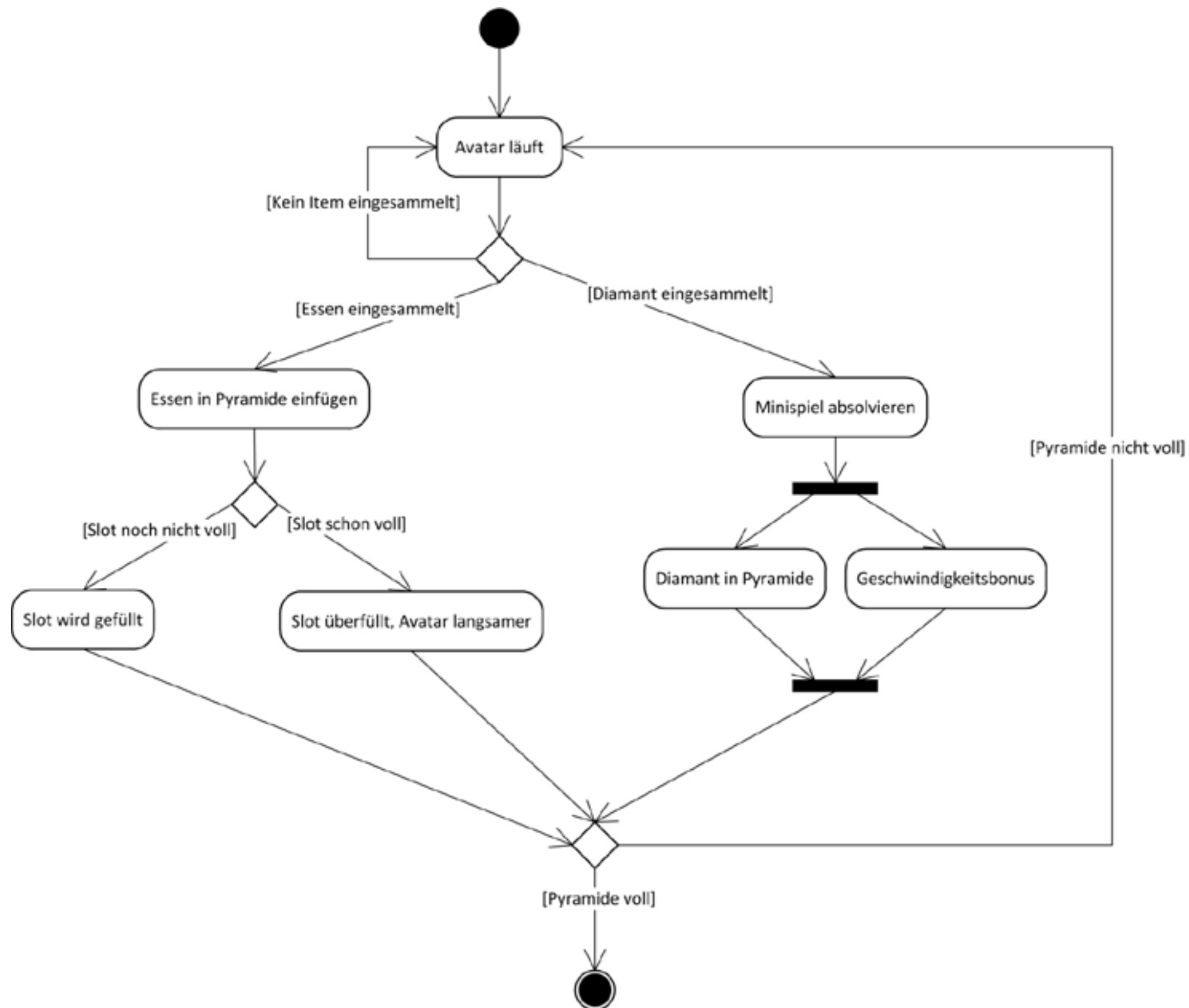
Kollisionen
verlangsamen,
kosten Zeit



Highscore am Ende



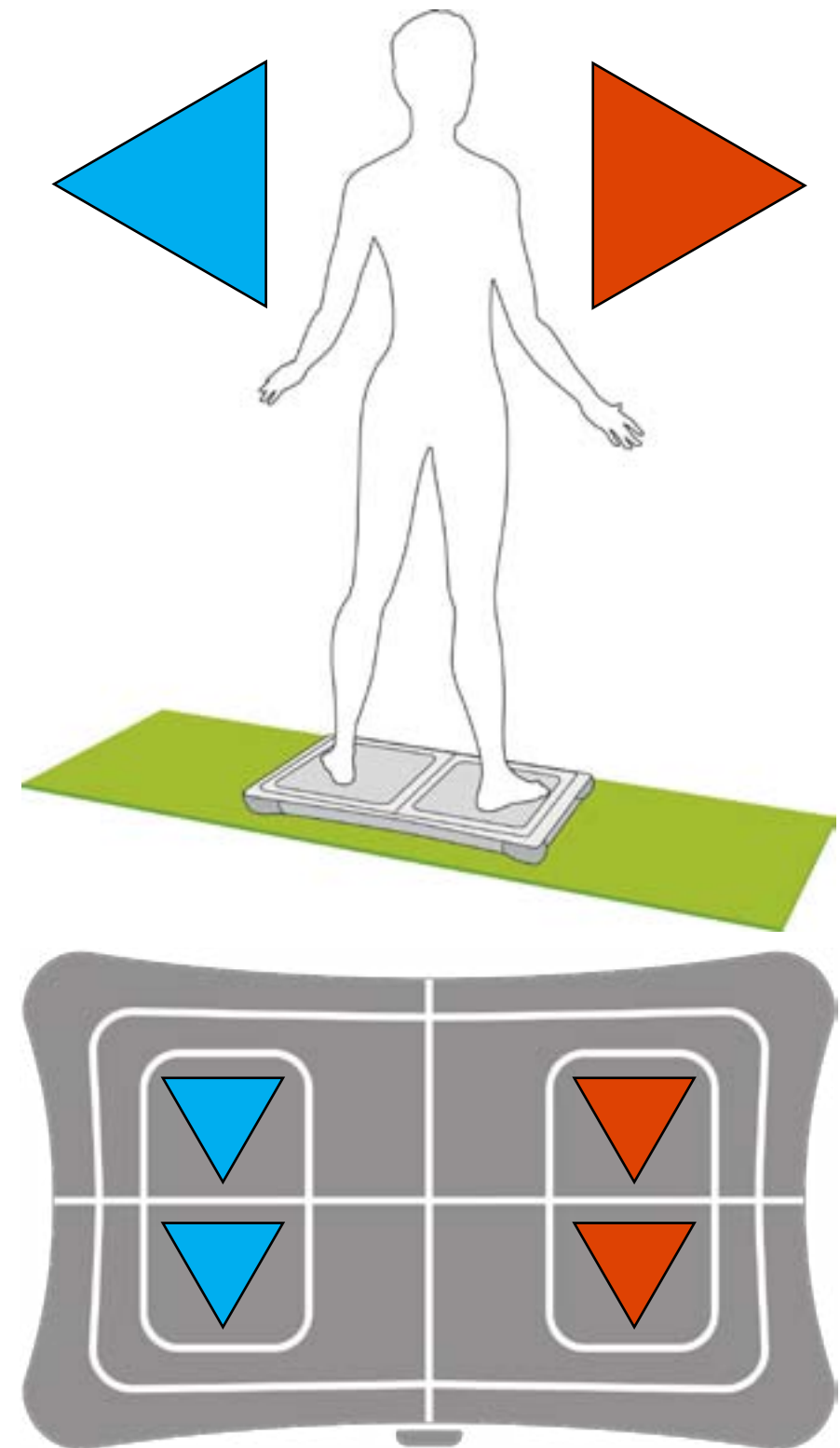
Gameplay



Balance Board als
Hauptcontroller

Bewegung

Koordination



Wii mote als Zusatzcontroller (Minispiele)



Physical Gameplay

Ausgeglichenheit!

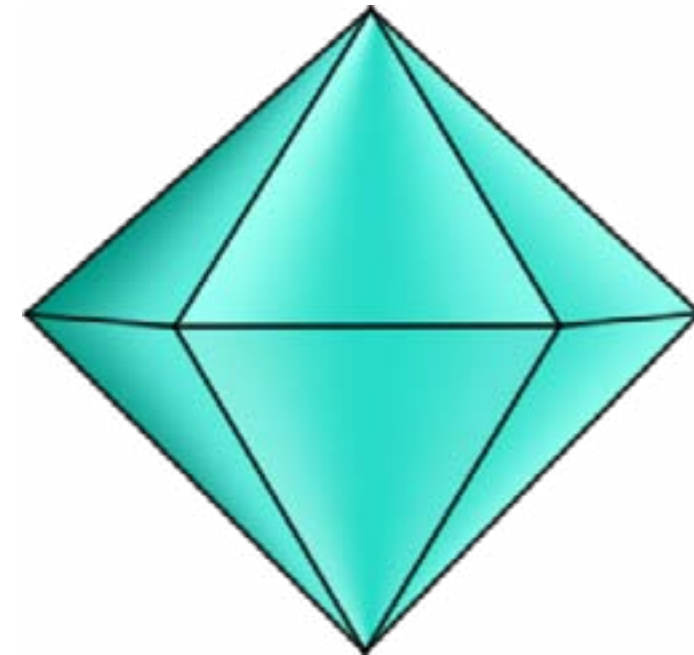
Ohne Bewegung
geht's nicht



Abwechslung

Körperliche
Aktivität fördern

Pyramide
ausgleichen und
füllen



Hula Hoop

Hüftbewegungen auf dem Balance Board

Fokus: Balance



Früchte Ernten

Schütteln der
Wiimote

Fokus: Ausdauer



Tortenboxen

Boxen mit der
Wiimote

Fokus: Koordination



In XNA umgesetzt

Third Person
(Hauptspiel)

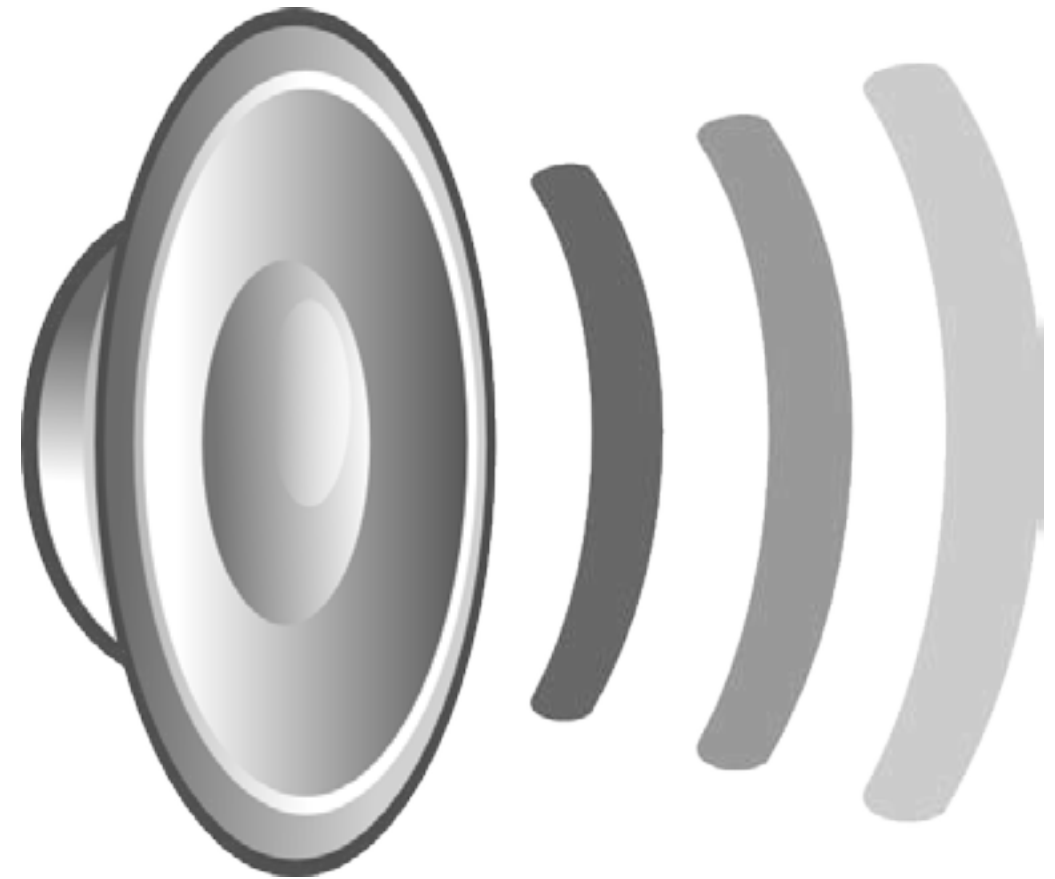
Ursprünglich: Kinect
(aber: SDK noch
nicht verfügbar)



Unterlegt von
passenden Sounds

Diverse Sounds sind
selbst erstellt

Tutorial-Vertonung
(selbst erstellt)

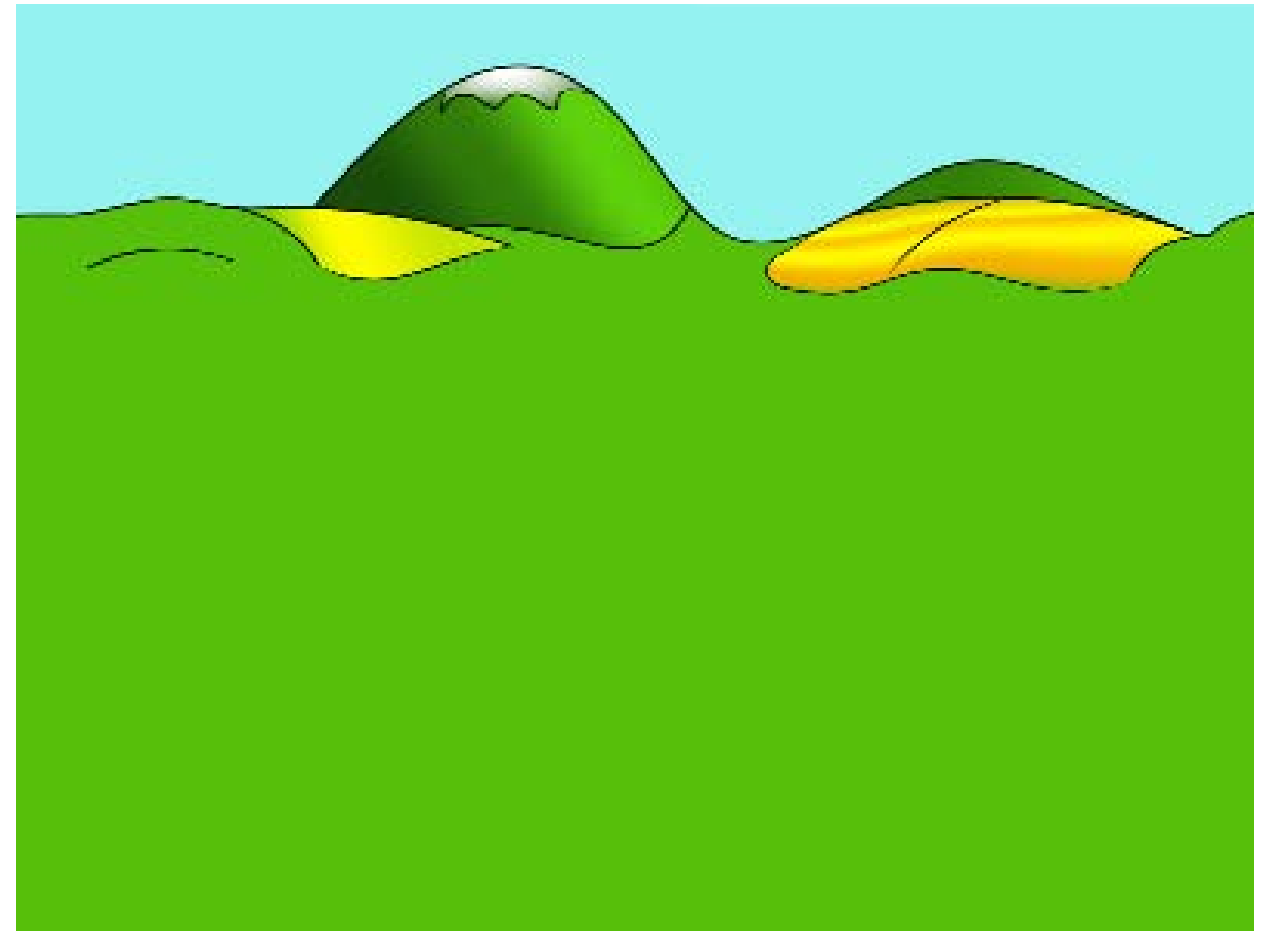


2D mit Tiefenillusion

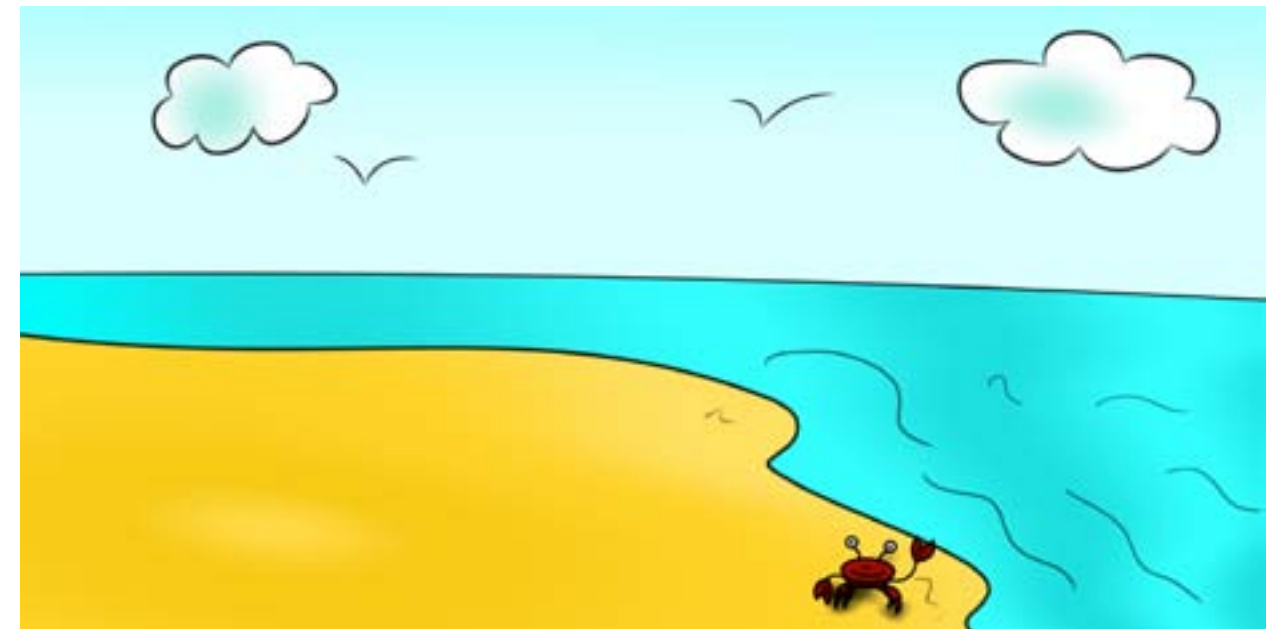
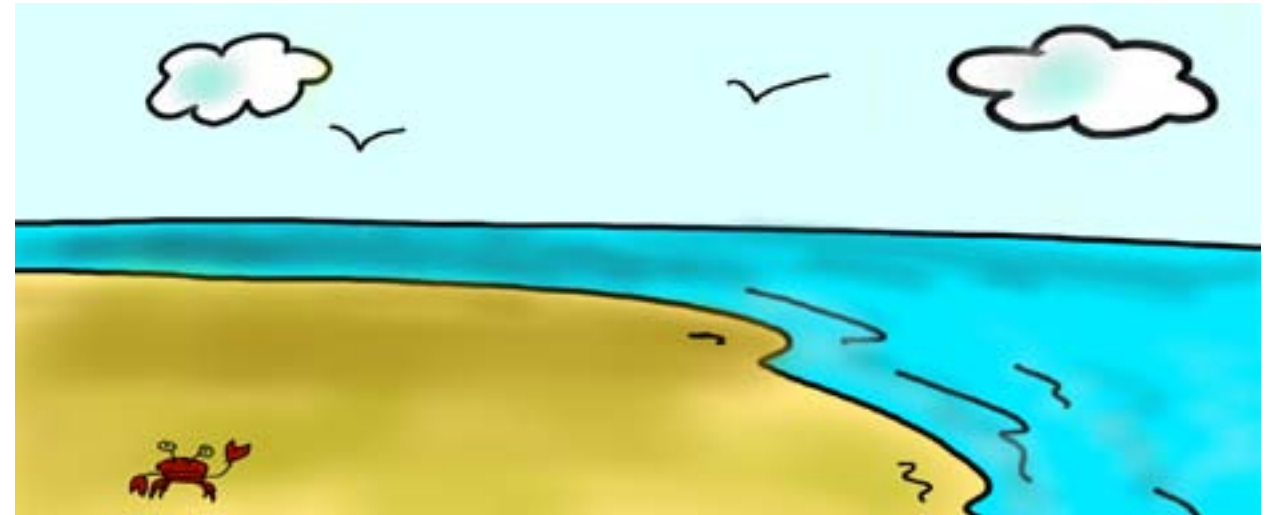
Mehrere Ebenen

Strecke dynamisch
erzeugt (Bezier)

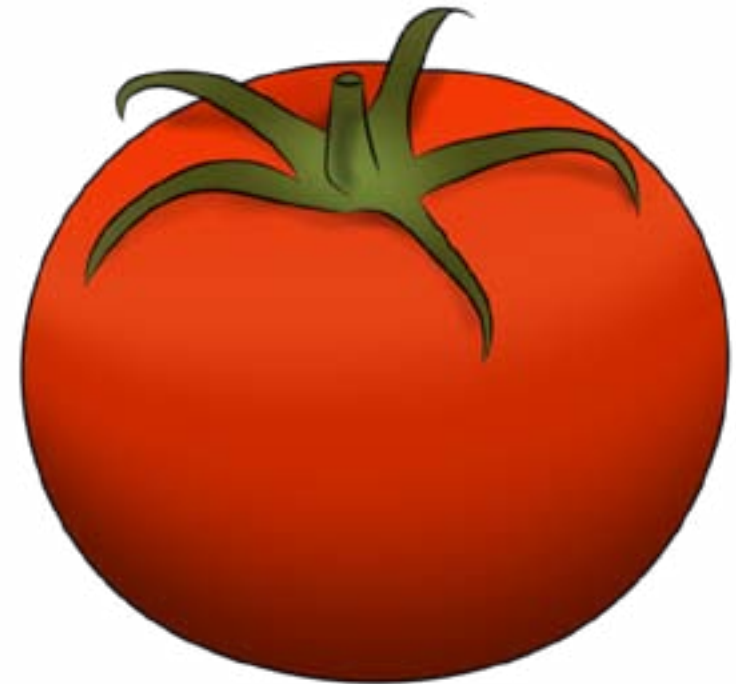
Skalierung für
z-Achsen-Bewegung



Weiterentwicklung!



Weiterentwicklung!



Ende...



...und jetzt der Prototyp!

