

# Basics

Foodbalance ist ein interaktives Spiel, das auf spielerische Art und Weise gesunde Ernährung und Spaß an Bewegung vermitteln soll.

Wir sind überzeugt davon, dass Ernährungsgewohnheiten von Kindern durch besseres Verständnis und Aufklärung über ausgewogenes Essen verbessert werden können. Foodbalance versucht dieses Ziel auf kindgerechte Weise zu erreichen und ermöglicht sowohl die kognitive als auch physische Auseinandersetzung durch die Verwendung der Wii-Controller.

So werden Kinder schon früh an das Thema ausgeglichene Ernährung herangeführt, ohne dass sie dabei Fakten über Kalorien oder Brennwerte verstehen müssen. Unser Fokus liegt also auf leicht begreifbarer Balance der Ernährung. Als Serious Game soll das Spiel so die frühkindliche Entwicklung fördern und verbessern.

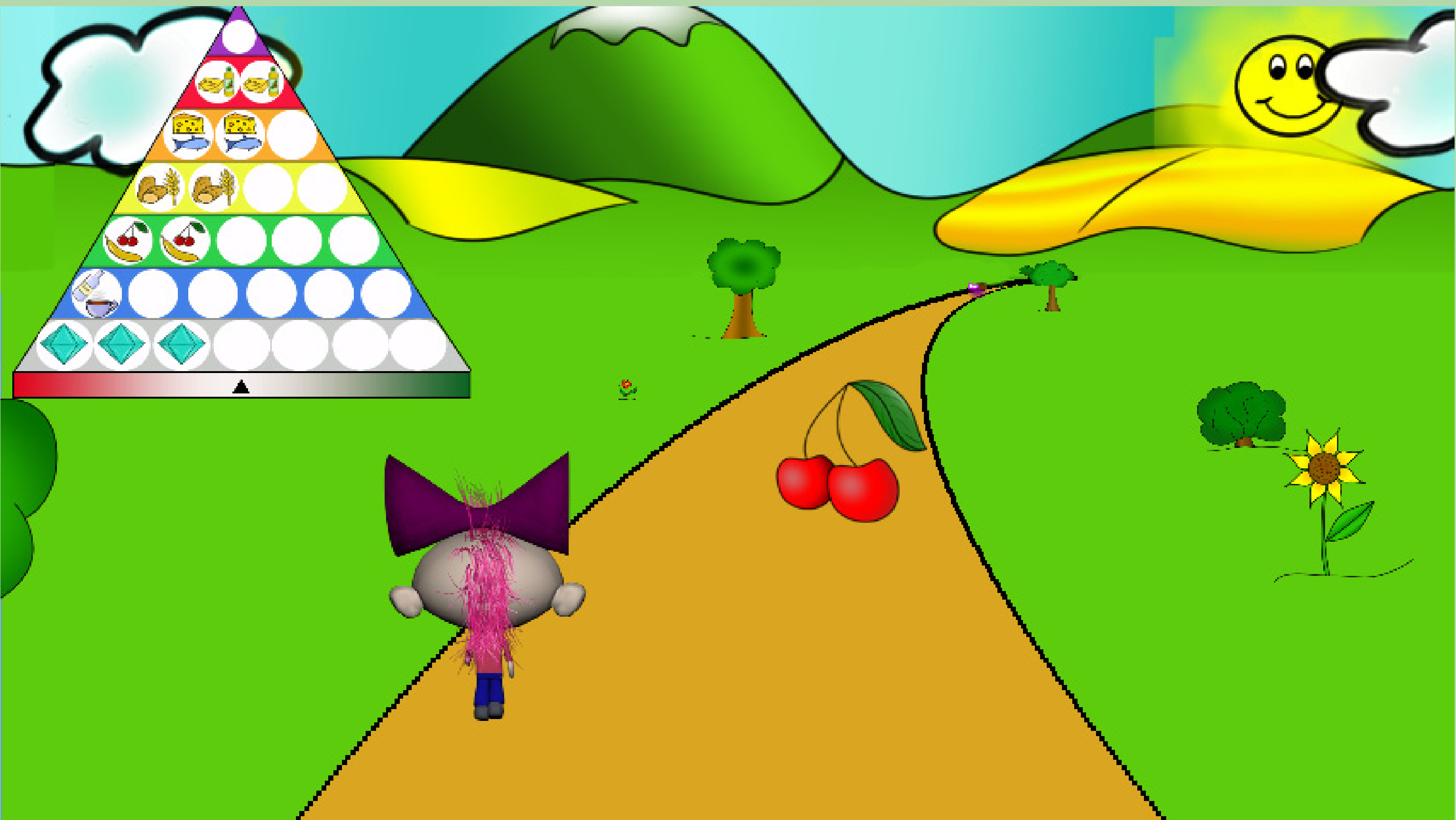


Abb.1: Screenshot des Spieles

# Gameplay

## Physical Gameplay

- Steuerung über Physical Interface  
→ Hauptsteuerung durch Gewichtsverlagerung auf dem Balance Board
- Avatar läuft selbständig
- Minispiele: Zusätzlich Wiimote
- Animiert zur Bewegung: Gesunde Ernährung und Bewegung gehen Hand in Hand!

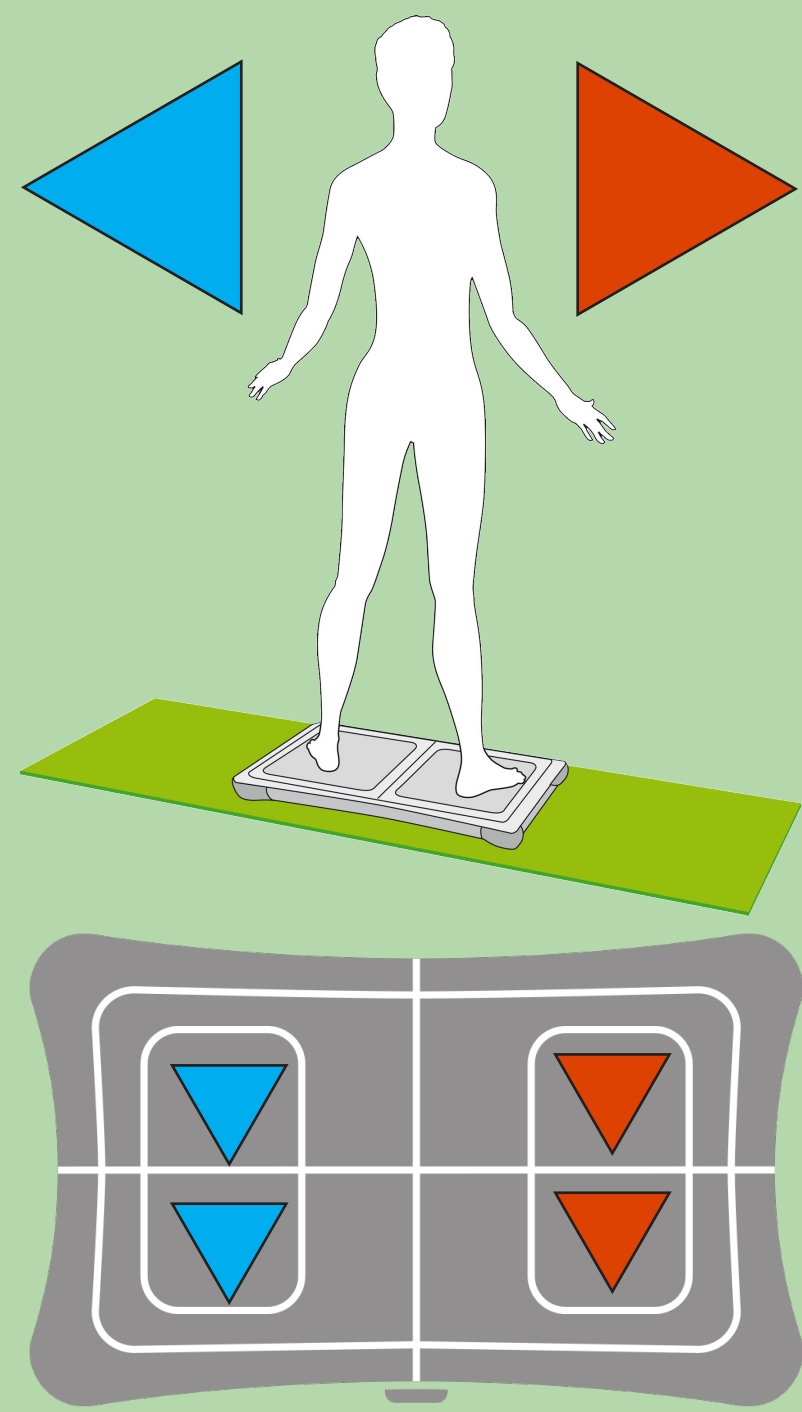


Abb.2: Oben: Steuerungs-Schema  
Unten: Schema des Balanceboards

## Spielablauf

- Startbildschirm mit Menü (Spiel starten, Tutorial, Highscore auswählbar)
- Auswählbare Spielfiguren: Becky und Benny Balance
- Spielfigur sammelt auf einer Strecke in comicartiger Landschaft Ernährungsobjekte unterschiedlicher Kategorien ein
- Diese werden in eine Ernährungspyramide (sieben Kategorien) einsortiert
- Ernährungspyramide: Simples Mittel um Kindern Verhältnismäßigkeit in der Ernährung nahezubringen (Balance!)
- Wenn Pyramidenkategorie überfüllt: Avatar wird langsamer
- Unter der Pyramide: Geschwindigkeitsbalken, der die aktuelle Geschwindigkeit anzeigt
- Neben Ernährungsobjekten müssen Diamanten eingesammelt werden, die Minispiele einleiten
- Spieler muss Hindernissen ausweichen (Kollision → Geschwindigkeitsverlust)
- Spiel endet, wenn Pyramide vollständig gefüllt
- Highscore über die erreichte Zeit errechnet



Abb.3: Oben: Benny Balance  
Unten: Becky Balance



Abb.4: Ernährungspyramide, gefüllt

# Minispiele

- Drei verschiedene Minispiele
- Minispiele sind nötig, um die Sportkategorie der Pyramide zu füllen
- Insgesamt sollen sieben Sportitems gesammelt werden (in jedem Minispiel sind bis zu drei zu erreichen, hängt davon ab, wie gut der Spieler ist)
- Ist ein Bereich der Pyramide überfüllt, ist dieser durch ein Minispiel ausgleichbar
- Ist die Ernährungspyramide im Gleichgewicht, kann durch ein Minispiel Geschwindigkeit aufgebaut werden
- Jeweils 30 Sekunden Zeit für die Minispiele

## Hula Hoop

- Rhythmische Bewegung der Hüfte des Spielers auf dem Balanceboard  
→ Hula Hoop-Animation im Spiel
- Korrekte Umdrehungen des Reifens bestimmen erreichte Diamanten.
- Fokus auf Balance



Abb.7: Hula Hoop

## Früchte ernten

- Kokospalme ist abzuernten
- Steuerung über heftiges Schütteln der Wiimote
- Zahl der Nüsse bestimmt gewonnene Diamanten
- Fokus auf Ausdauer

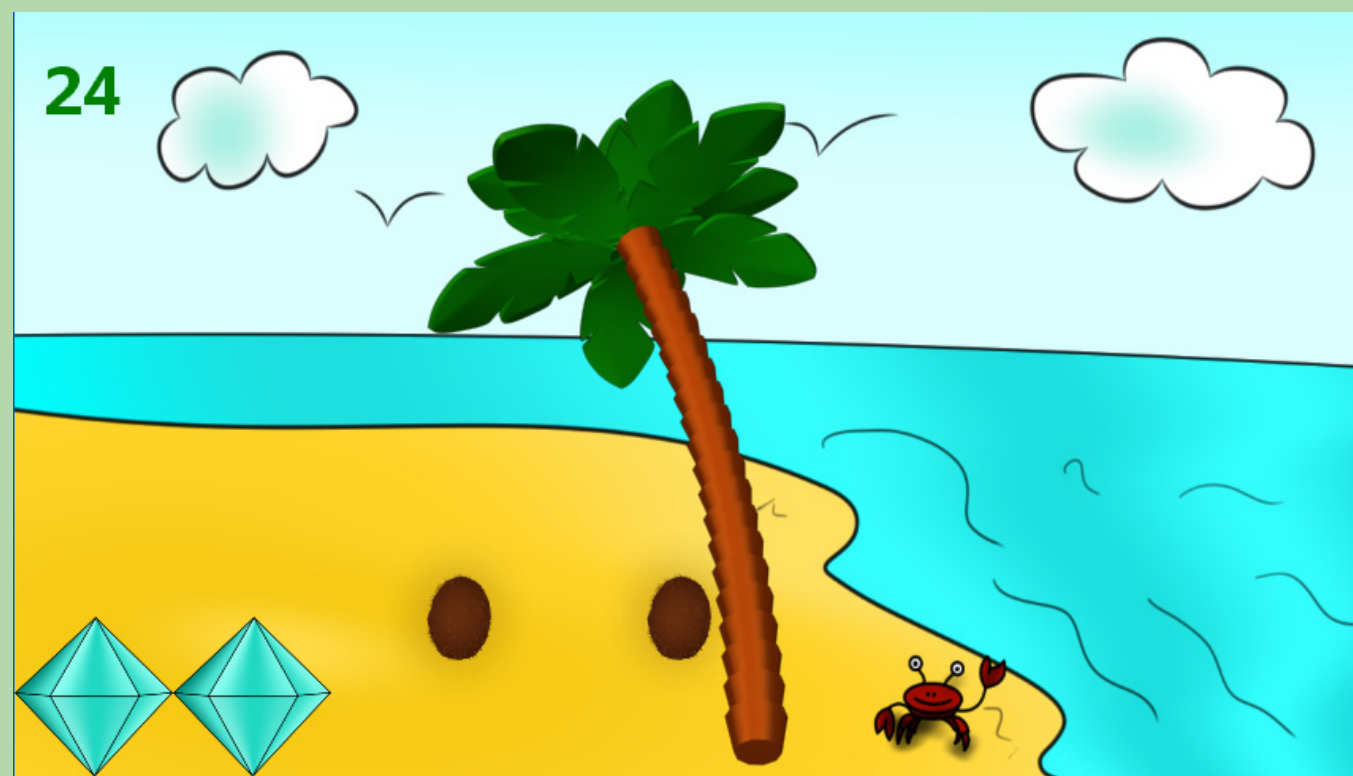


Abb.8: Früchte ernten

## Tortenboxen

- Auf den Spieler zufliegende Torten müssen zerschlagen werden
- Hierfür: Boxbewegung mit Wiimote ausführen
- Maximale Zeit durchhalten für volle Punktzahl
- Fokus auf Zielgenauigkeit



Abb.9: Tortenboxen