

Lernspiel: Take it, Shake it!

Zielstellung:

Mit diesem Lernspiel wird dem Nutzer auf spielerische und spaßige Art die Welt eines Barkeepers nähergebracht. Es richtet sich hauptsächlich an Erwachsene ab 18 Jahren und ist sogar für Senioren geeignet.

Der Anwender eignet sich neben dem Mixen klassischer Cocktails auch das zugehörige Hintergrundwissen über Spirituosenarten, Glasarten, Dekoration, historische Fakten sowie Techniken an. Aufgrund der schieren Menge an Information über dieses Thema wird dem Lernenden nur die wichtigsten Grundlagen, die jeder Barkeeper beherrschen sollte, beigebracht.

Nach Beendigung des Spieles soll der Anwender das Wissen über die Zubereitung und Geschichte der bekanntesten Cocktails beherrschen.

Zudem wird er ebenfalls wissen, wie man einen Cocktail schön anrichtet und welche Dekoration man für den jeweiligen Cocktail verwendet. Nebenbei wird dem Spieler beigebracht, mit welchen Werkzeugen ein Barkeeper arbeitet und wie man es ordnungsgemäß benutzt.

Des Weiteren soll der Anwender angeregt werden, die Lerninhalte im Realen anzuwenden beziehungsweise zu üben. Hauptsächlich gehören unter anderem dazu Bewegungsabläufe wie das Schneiden der Zutaten, Stampfen und richtiges Ausgießen.

Neben dem Verbessern der motorischen Fähigkeiten, sollte auch seine sensorischen Fähigkeiten wie der Geschmack verbessert werden. Für die Übung sollte er sein theoretisches Wissen, die er sich über das Lernspiel angeeignet hat, anwenden bzw. zurückgreifen und die Bewegungsabläufe imitieren.

Nach den theoretischen und praktischen Lerneinheiten ist der Spieler in der Lage, einen Cocktail anhand dessen Geschmacks und Aussehens zu beschreiben und bewerten. Das Interesse des Nutzers sollte auch soweit geweckt werden, dass er sich tiefer in die Thematik einsteigt.

Da es unzählige Informationen über den Beruf des Barkeepers auf der Welt gibt

Wird es nur möglich sein, Grundlagen zu vermitteln. Der Anwender sollte sich jedoch ohne größere Probleme neues Wissen über neue Cocktails, Techniken, Etiketten etc. durch beispielsweise Bücher, Videos oder Kurse nach dem Abschluss des Spiels aneignen können.

Hintergrundgeschichte:

Der Protagonist (Eventuell ohne Name) hat die Ambition, ein meisterhafter Barkeeper zu werden. Um dies zu erreichen, muss er vom Besten der Besten lernen.

Er erfährt über ein Gerücht, dass ein Legendärer Barkeeper existieren soll welcher in einem sagenumwobenen Tempel lebt, der nur für die Menschen sichtbar ist, welche eine himmlische Begabung über das Cocktailmixen verfügen.

Er beschließt rund um die Welt zu reisen, um diesen Tempel zu finden.

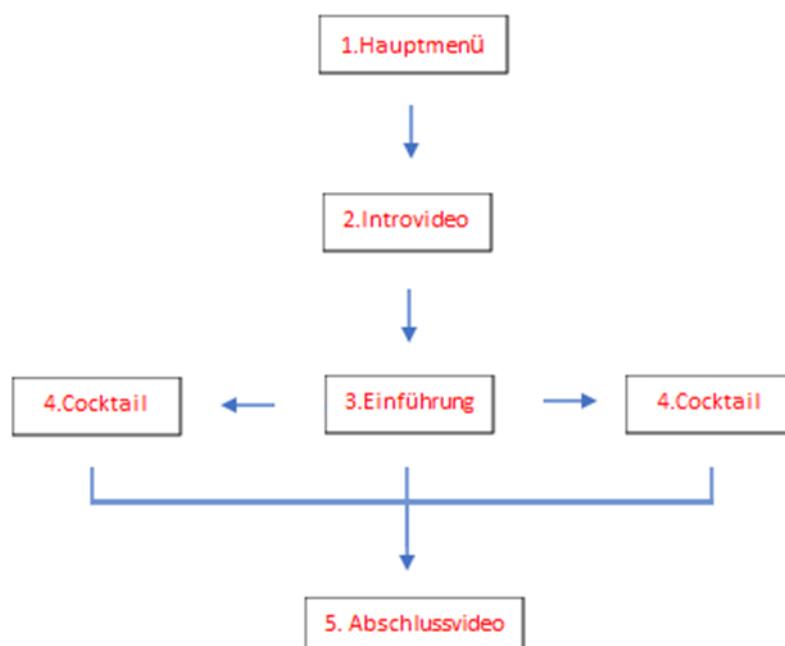
Nach monatelanger erfolgloser Suche verliert er endlich die Hoffnung. Damit seine Reise wenigstens einen Sinn hat, geht er in die nächstgelegene Bar und bestellt sich zum Trost vor der Heimreise seinen Lieblingscocktail. Ohne groß darüber nachzudenken nimmt er den ersten Schluck. Plötzlich wird er vom Geschmack und Intensität des Cocktails überrannt. Er schaut sich um und bemerkt, dass niemand außer dem alten Besitzer der Bar anwesend ist.

Die Bar in die er soeben eingetreten ist, stellt sich als den berühmigten Tempel heraus und sein Lehrmeister steht direkt vor seiner Nase.

Somit beginnt seine Lehre zum Titel des weltbesten Barkeepers.

Spielstruktur:

1. Hauptmenü
2. Spiel mit beginnt mit einem Einführungsvideo (siehe Hintergrundgeschichte)
3. Kurzes Tutorial
4. Nach Abschluss des Tutorials werden alle Spielmodi (Cocktail Kapitel) freigeschaltet
5. Nach Abschluss aller Kapitel erscheint ein Abschlussvideo




Spielmodusablauf:

Beispiel Kapitel: Mojito

1. Limette hinzufügen (Drag & Drop) -> Mit Barstampfer Limetten stampfen (Stampfer anklicken und hoch und runter bewegen)
2. Minze auswählen (Klick) und klatschen (ENTER) -> Minze hinzufügen (Drag & Drop)
3. Eis hinzufügen (Klick auf Eismaschine)
4. Flüssigkeiten hinzufügen (Klicken und Halten) -> Messbecher befüllen
5. Rühren und Stampfen (Maus Klick und Halten + Kreis und Vertikalbewegungen)
6. Dekoration (Drag & Drop)
7. Nach Abschluss (reales Foto)

Bei jedem Fehlschritt bekommt der Spieler eine Ermahnung vom Meister angezeigt, welche genauer erklärt warum die Aktion fehlerhaft war und was es für es für das Getränk bedeuten würde. Außerdem wird ihm zusätzliches Hintergrundwissen zu dem Drink und dessen Zutaten mitgeteilt. Diese Informationen lassen sich später in einem Menü zum Nachschlagen wiederfinden.



Zeitplan:

Bis 20.05.

- Anlegen eines Git Repositories

Bis 20.06.

- Ausarbeitung Zwischenpräsentation

Bis 06.07.

- Beenden von Cocktail Kapitel
- Erstellen von Videos (Intro, Outro, Beispiele)
- Bilder zu fertigen Drinks, der Bar etc.

Bis 15.07.

- Letzte Ausbesserungen
- Abgabe des Projekts

Bis 17.06

- Einarbeiten in Unity WebGL
- Erste Grafiken, Musik und Sounds
- Vorbereitung der Gameplay Kapitel
- Arbeit an Einführungskapitel

Bis 23.06.

- Beenden von Einführungskapitel
- Arbeit an Cocktail Kapiteln

Bis 13.07.

- Fertigstellung des Spiels
- Letzte Tests
- Vorbereitung der Abschlusspräsentation

Bis 18.07.

- Abschlusspräsentation



Arbeitspakete:

Auf Grund der geringen Gruppengröße wird vermutlich jedes Mitglied in allen Bereichen des Projektes Aufgaben erledigen müssen.

Hauptverantwortlich für folgende Bereiche:

Beschaffen von Musik: Antoni, Gabriella

Beschaffen von Grafiken: Gabriella, Tung

Programmierung des Spiels: Alle

Gruppenleitung: Antoni

Protokollierung: Tung

