

# Sammlung:

## Elemente des Spiels (Anwohner-Modus)

- Spieler/innen

Menschen

- Ziele

möglichst den perfekten Ort zum Wohnen für die persönlichen Ansprüche zu finden

Ziel des Spiels ist es innerhalb einer bestimmten Zeit, mit einer bestimmten Summe Geld eine einem vorgegebenen Profil entsprechende Wohnung zu finden.

- Prozeduren

1. Es werden dem Spieler **Faktoren** aufgelistet, die seine Wohnung erfüllen sollte.

Innerhalb einer knapp bemessenen Zeit muss in einer Karte dieser „perfekte Ort“

gefunden werden, oder das, was am nächsten daran kommt. Beim scrollen über

Bereichen aus der Karte, kann Information abgerufen werden. Einzelheiten, als würde

man selber einen Rundgang im Betreffenden Stadtteil machen. Eine Maximalmiete

wird ebenfalls vorgegeben (Budget).

- 2.

- Regeln

Man darf eine bestimmte Anzahl von Previews benutzen (oder gar keine), um die Wohnung zu testen). Man darf die Zeit nicht überschreiten.

- Ressourcen

Zeit, Geld, Glück, Pech

- Konflikte

Der Konflikt eines Spiel entsteht durch das fehlen von Zeit (je nach Level) und dem Erreichen des vorgegebenen Ziels

- Spiel-Grenzen

Werden vom Spiel vorgegeben.

- Ergebnis(se)

Die möglichst alle Anforderungen erfüllende Wohnung. Serious: ein Gefühl dafür zu entwickeln, auf welche Faktoren man achten sollte, beim Suchen einer Wohnung.

- Dramatische Elemente:

Herausforderung:

Innerhalb einer vorgegebenen Zeit durch schnelles kombinieren und abwägen von Informationen eine „passende“ Wohnung zu finden.

Prämisse:

Charaktere:

Familie, Student, Rentner...

Story:

Keine großartige herum gesponnene Story, man wird nur einfach vom Vermieter aus seiner Wohnung gefeuert, und hat wenig Zeit sich eine neue zu suchen.

- dramatischer Bogen:

Der dramatische Bogen spannt sich zwischen dem Beginn der Suche, dem Verrinnen der Zeit und dem Ergebnis

- Systemdynamiken

Je Weniger Zeit ich habe, desto besser muss sich einem ein Stadtplan erschließen vom bloßen hinsehen, da keine Zeit besteht, eine Begehung zu (verschiedenen Tageszeiten) machen.

- Spiel

Eventualitäten-kalkulierendes, abwägendes Entscheiden, mit einer Prise Glück.

- strategische Kontexte der Beispiele

- Utensilien

Karte, im späteren Verlauf: Partner,

- Strategien:

Eine Strategie könnte darin bestehen, auf „Glück“ zu spielen, blind ein Wohnung zu tippen und das Scoring einfach abzuwarten. Hier wird das Spiel schnell langweilig, es seiden, das Scoring wird so interessant gemacht, dass man nur darauf hinspielt. Wie ?

Strategien bei diesem Spiel zu entwickeln wird nur im two-player-mode möglich sein, oder wenn der Spieler begriffen hat, nach welchen internen Abläufen das Spiel funktioniert. Und er einen Anreiz zum „Gewinnen“ sieht, der momentan noch nicht gegeben ist.

Wie könnte man den Aspekt „Gewinnen“ mit einbringen in das Spiel? „Erfülle alle Anforderungen“ alleine wird nicht reichen. Die Motivation...sie muss sich im Spiel verstärken. Etwa durch binden des Spielers an den Avatar. Aber dafür ist das Spiel zu wenig interaktiv. Kann es ein ARCADE-Spiel werden?

Durch einen zwei Spieler Modus, wo es darum geht Besser zu sein als der andere.

Will man den Ansporn entwickeln gegen den Computer zu gewinnen, oder gegen sich selbst, dann muss dieser durch das Spiel generiert werden. Wie kann das geschehen? Etwa durch

### [Diagramm 2-Spiel-Modus](#)

### Wie ist normalerweise der Ablauf beim suchen/finden einer Wohnung?

Man braucht eine neue (warum?)

Man hat einen Termin zu dem man ausziehen muss aus der alten, bzw. zu dem man den Wechsel durchführen muss. ( Es entsteht so bereits Zeitdruck !)

Man hört sich bei Freunden um, man schaut in die Zeitung, den **Wohnungsmarkt**.

Dort sucht man sich die Wohnungen mit einem **Stift** raus, die man interessant findet.

Und stellt den Kontakt her, wie möglich.

Dann kommt es zur Besichtigung. Bei der Besichtigung sind meisst viele andere Interessenten dabei, die alle das selbe Ziel verfolgen : Die Wohnung haben wollen.

Meisst ist diese der Fall, nur selten sind die Wohnungen so schlecht, dass keiner sie will.

Bei so einem Besichtigungstermin achtet man vor allem auf den ersten Eindruck, wie hell die Wohnung ist, wie sie ausgestattet ist. Treppenhaus, Umgebung, aber man macht sich selten weiterführende Gedanken zum Lärmpegel der Wohnung. Man frag vielleicht den Vormiete: Ist das Haus hellhörig? Kann man laut Musik hören? Hören die anderen laut Musik? Und meißt kommen unehrliche ( kommt auch auf das Verhältnis zum Anbietenden an !)

Antworten. Denn ist man einmal in eine Wohnung gezogen, der Umzug soweit fertig, wird so schnell keiner wieder aus der Wohnung herausgehen: Man gewöhnt sich an das neue, auch wenn es nicht so angenehm sein mag. Kirchenglocken wecken einen in der ersten Woche, und selbst neben Hochgeschwindigkeitsbahnschienen wohnen oft Leute und sind glücklich.

Meist achten nur „gebrannte“ Wohnungssuchende auf Lärm-Umstände. Oder die, die in irgendeiner Weise **Lärm produzieren**, und es sich dennoch nicht mit den Nachbarn verderben wollen.

Andere werden bei ihrer Wohnungssuche nicht stark auf Lärm achten, obwohl dieser für die meisten bösen Überraschungen in Wohnungen sorgt.

Optische Dinge kann man verändern, sofern sie innerhalb der Wohnung liegen, Schall kann man schwer aufhalten. Die Ohren kann man schlecht schließen. Also gilt es hier Lärmstörungen zu vermeiden, als später mit deren Verursachern in Streit zu verfallen!

Was beeinflusst die Wahrnehmung von Schallquellen innerhalb der Wohnung ?

Schalldichte Fenster.

Dicke Wände

Guter Bodenbelag/Trittschallentkopplung

Was sind Lärmquellen in einer Wohnung, bzw. wie entsteht Lärm, den man in der Wohnung wahrnimmt?

Korpulierende Nachbarn

Vögel

Kinder im Haus

LKW die entladen.

Glascontainer

KITAs

Kirchenglocken

Verkehr

Wind

Gewohnheiten der Nachbarn

Hobbies (auch eigene)

Treppenhäuser aus Holz

Lärm der verursacht wird durch fehlende Rücksicht der Anwohner

Laute Musik, Musikinstrumente

Bet-gewohnheiten

Möbelrücken

Schreiende Leute auf der Straße

Polizeisirenen

Feuerwehrsirenen

Mofa-tunende Jugendliche

Werkstätten / Handwerk

Durch Analyse von Stadtquartieren werden noch viel mehr Faktoren zu dieser Sammlung kommen.

Wie kann man diese Quelle im Spiel ablesbar machen?

Man müsste eine Wohnung eigentlich dreimal besichtigen. Morgens gegen 7, mittags gegen 14 Uhr und Abends gegen 22 Uhr. Eigentlich den ganzen Tag.

Beim Preview muss das Visuelle ausgeschaltet sein und nur das hören entscheiden. Evtl. wird der Bildschirm genutzt um ganz verschwommene Bilder zu zeigen, die Stimmungen erzeugen. Der Spieler muss einen Kopfhörer aufhaben, einen gut abgeschirmten, und ihm müssen Klangszenerien vorgespielt werden, anhand derer er sich einen Eindruck über die Geräuschkulisse einer Wohnung machen kann.

Jeder Preview kostet Geld. Bzw. Zeit.

**Hat man sich für eine Wohnung entschieden, so wird zur Auflösung , ob die Suche Erfolgreich war oder nicht, eine Uhr eingeblendet, die einen vollen Tag durchläuft, und man hofft das es möglichst ruhig ist...ein gewissen Grundlärm ist immer vorhanden, damit nicht das Gefühl aufkommt, es wäre ein Fehler im Spiel. Es kommen dann zur entsprechenden Tageszeit die, der Umgebung und den umständen entsprechenden Geräusche. Jedes, welches eine Gewisse Grenze überschreitet gibt direkt Abzüge! So kommt der Score zu Stande.**

Das Spiel konzentriert sich stark auf Geräusche.

Es wird ein Kopfhörer benutzt um die Geräuschkulissen dem Spieler nahe zubringen. Dies steigert die Immersion, da der Spieler so aus seiner Umwelt in die Spielwelt eintaucht.

Also besteht das Spiel aus drei Teilen.

Dem Suchen der Anzeigen (Zeitung, Internet, Bekannte), dem checken des Stadtplans und der Umgebung und der Auflösung der Runde.

Vielleicht ist es möglich reale Wohnungsanzeigen zu benutzen? Internetbasierte Angebote, bezogen auf eine bestimmte Stadt. Könnte man nun noch den jeweiligen 3dimensionalen Stadtplan per Programm mit diversen Eckdaten „spicken“, dann wäre es ein höchst interaktives, realitätsnahes Spiel! Wie geil !!

Aber bleiben wir realistisch:

Die Anzeigen können zwar aus Zeitungen gescannt sein, oder aus dem Internet geklaut, aber der Stadtplan muss bereits individuell mit „Events“ und „Objects“ gefüllt sein.

Hier stellt sich die Frage, ob man einen realen Stadtplan nimmt, oder sich eine Stadt ausdenkt?

Das Spiel wird nicht von intuitiver Steuerung leben können, es muss sich auf das konzentrieren was es vermitteln will: Geräuschkulissen.

Was ist „Gewinnen und Verlieren“ in diesem Spiel, und warum?

### lemente des Spiels (Planer-Modus)

- Spieler/innen

Menschen

- Ziele

s.o.

- Prozeduren

Ein Planer bekommt einen Katalog mit Anforderungen an ein neues Stadtquartier und eine begrenzte Zeit, dieses zu planen. So werden verschiedene Städtebauliche Elemente gelegt und versucht den Katalog abzuarbeiten.

Es kann ein „Preview“ der Planung interaktiv begutachtet werden (3d-Szene mit Sound), hier kann man sich frei in der „Planung“ bewegen.

- Regeln

Die Zeit darf nicht überschritten werden. „Previews“ kosten Zeit, fressen somit Ressourcen.

- Ressourcen

Zeit, Geld, Lärmpegel

- Konflikte

Entstehen sobald so geplant wird, dass der maximale Lärmpegel überschritten wird, bzw. die Zeit nicht ausreicht.

- Spiel-Grenzen

Werden vom Spiel vorgegeben.

- Ergebnis(se)

Möglichst viele, ruhige Orte.

- Dramatische Elemente:

Herausforderung:

Vom Bebauungsplan Vorgegebenes so umzusetzen, dass dabei (vom Lärmgesichtspunkt) möglichst viele ruhige Orte herauskommen.

Prämisse:

Unter dem Aspekt der lärmsensitiven Planung zu arbeiten.

Charaktere:

Architekt und Stadtplaner

Story:

Keine großartige herum gesponnene Story, man bekommt einfach einen Planungsauftrag den man bearbeiten muss

- dramatischer Bogen:

Der dramatische Bogen spannt sich zwischen dem Beginn der Planungdem Verrinnen der Zeit und dem Ergebnis

- Systemdynamiken

- strategische Kontexte der Beispiele

mögliche Charaktere:

Anwohner ( jung, alt, mit Kindern, ohne Kinder)

Stadtplaner

Passant

Ziel Planer-Modus:

Stadtplaner dafür zu sensibilisieren, wie sie „Umwelt“ für andere schaffen, und dabei besondere Rücksicht auf Lärm zu legen haben, der vom „Plan“ nicht überkommt.

Ideal wäre es, eine Verknüpfung herzustellen zwischen einem CAD-Programm und einem Soundbearbeitungsprogramm, mit direkter Schnittstelle zu einem interaktiven 3D-Tool in dem man das gerade geplante auf „Lärm“ testen kann.