

Stadtlärm-application

Der perfekte Ort.

Dieses Spiel beschäftigt sich mit Lärmbelastungen im Stadtraum.
Es kann virtuell, aber auch in der realen Umgebung gespielt werden.
Beide Spielumgebungen können miteinander verknüpft werden.

In diesem Spiel gibt es zwei (drei) Perspektiven:

Den Stadtplaner und den Passanten bzw. Anwohner.

Ziel des Spiels für den Stadtplaner ist es, möglichst viele „perfekte Orte“ zu schaffen, und zwar für verschiedene Personengruppen, z.B.: Familien, Rentner, Studenten, Penner.

Ziel des Spiels für die Anwohner ist es, den perfekten Ort zu finden, und ihn sich ggf. anzupassen (auch gegen den Willen des Stadtplaners).

Hintergrund des Spiels ist die häufige Unzufriedenheit von Menschen in ihrer Umgebung und ihr bewusstes oder unbewusstes Fluchen über Stadtplaner. Vieles, was Vormieter und Vermieter einem Wohnungssuchenden erzählen ist nicht wahr und dient nur der schnellen Weitervermietung der Wohnung. „Wohnt“ man erst einmal in der Wohnung, verlebt dort ein ganzes Wochenende, so bemerkt man alle Vor- und Nachteile der Wohnung, die meist auf ihrer Lage im Stadtraum beruhen. Meist kann man an den Nachteilen nichts ändern...in diesem Spiel schon. Hintergrund ist auch, dass viele Stadtplaner sich nicht bewusst sind, was für Situationen sie schaffen, wenn sie aus ihrer „Gott-Perspektive“ heraus Städte und Quartiere planen. Ein Hauptproblem was hier auftritt ist die Lärmbelastigung.

Stadtplaner: Durch geschicktes Legen von Schallgebern und Schallnehmern werden Lärmsituationen erzeugt. Verschiedene Elemente der Stadtplanung (Mischnutzungen, Cafes, Diskos, Supermärkte, Spielstraße, Kinderspielplätze, Hinterhöfe) ganz typische Geräusche, an die meist beim Planen am Reißbrett nicht gedacht wird. So soll ein Analysetool geschaffen werden, in dem man zu verschiedenen Tageszeiten die Lärmbelastung von Punkten interaktiv erleben kann. In diesem Spiel soll es darum gehen, dem Stadtplaner ein Werkzeug an die Hand zu geben, mit welchem er aus seiner „Gott-Perspektive“ heraus kommt und interaktiv in z.B. einer CAVE-Umgebung Stadtplanung betreibt, mit dem Hintergrund, reale Geräuschsituationen schon beim Planen zu erfahren.

Bewohner: Mit verschiedenen Methoden soll versucht werden, die Nachteile einer Wohnung auszuräumen, etwa einen nahe liegenden Getränkemarkt zum Schließen zu bewegen, weil einem der Lärm beim Be- und Entladen der LKW auf die Nerven geht. Andere, schwerhörige Anwohner, die nur die Vorzüge der nahe gelegenen Getränkequelle sehen, werden so schnell zu Widersachern. Einen bestehenden Umstand zu ändern ist, wie auch in der Realität, schwerer, als vorher zu versuchen, die Nachteile zu minimieren.

Passant: Soll in interaktiver Weise die Lärmkulisse der Stadt erkunden können mit dem Ziel, den seiner Stimmung angemessenen Ort zu finden (nicht so interessant)

Würde es in VRML gemacht, ist es gut sich auf den „Sound“ zu konzentrieren, da die Grafik in vrml sehr viel Zeit fordert, bis sie schön aussieht.

Spielmodi:

Single-player: der versucht, die perfekte Wohnung zu finden oder der Stadtplaner, der versucht, die perfekte Stadt / Viertel zu planen.

One-on-One: Hier können zwei Spieler versuchen, sich gegenseitig im Nachbarschaftskrieg zu besiegen, alle Mittel sind erlaubt !

Elemente 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.

Elemente des Spiels (Anwohner-Modus)

- Spieler/innen

Menschen

- Ziele

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

- Prozeduren

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).

- 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:

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

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.

- strategische Kontexte der Beispiele

Situation aus dem echten Leben gegriffen.

Ziel AnwonherModus:

Menschen, die sich eine Wohnung suchen dafür zu sensibilisieren, auf was man alles achten muss, wenn sich ein Wohnung sucht.