

Time-optimizer

Ziel des Spiels ist es, seine Zeit besser zu managen und keine Termine mehr zu verpassen.

(Das ganze ist als Echtzeit-Spiel angelegt und soll konkreten Realitätsbezug haben)

Es muss also eine Möglichkeit gefunden werden, den Spieler mit Anreizen und Bestrafungen zu versorgen, die ihn dazu bewegen, sich diszipliniert seiner Terminplanung und -einhaltung zu widmen.

Dies könnte in der Echtzeitübersetzung so aussehen:

Ans Handy eine kleine unauffällige Elektronik anbringen, (dies darf aber nicht zu groß sein, sonst benutzt keiner mehr sein Handy) die einem einen kleinen Stromschlag ans Ohr zwiebelt, wenn man einen Termin verpasst hat.

Es soll dazu dienen, das Zeitplanerspiel evtl. in Echtzeit laufen zu lassen.

Das Handy, als einziger allgemein benutzter elektronischer Gegenstand, der bereits Timer und Organisationswerkzeug beinhaltet, wäre somit KEIN EXTRA GERÄT.

Es muss mit der Handysoftware zusammenspielen, und bei verspäteten Terminen

Stromschläge unterschiedlicher Stärke austeilen, diese aber auch auf dem Display erklären damit es nicht willkürlich wirkt.

Das Leben ist von sich aus bereits gespickt mit unvorhersehbaren Ereignissen, die das Spiel bereichern können, aber auch Frustration schaffen können.

Als „Nicht-Echtzeit-Spiel“ konzipiert kann es einen Lerneffekt hervorrufen, der dem Spieler auch im richtigen Leben hilft, seine Zeit richtig zu organisieren.

Wie könnte man DAS umsetzen, in einer Form, die nicht nur aus programmieren besteht, und dabei auch noch Spaß macht? Es fehlen noch die Prozeduren !!

Soll man eine Story drum herum stricken?

z.B.:

Werde ein Superstar !

Ein Spiel für Kids, die den Anreiz haben, wie „ihr“ Star zu sein. Vor diesem Hintergrund schafft man einen guten Anreiz und eine Grundmotivation für's spielen.

Man kann in diesem Spiel die Karriere eines Idols nachspielen.

Es wäre damit eine Art Planspiel:

Das Spiel beginnt mit dem schlüpfen in die Person eines Stars, von seinem Agenten wird ihm ein Terminplan vorgegeben, in dem bereits einige Termine abgelegt sind.

Man muss nun versuchen, alle diese Termine einzuhalten.

Durch eine Art von „Ereigniskarten“ bzw. „Verlaufskarten“ wird bestimmt, ob der Termin so verläuft, wie geplant, oder ob sich anschließende Termine verschieben.

Auch das zusammenlegen von Terminen ist denkbar.

Zwischen verschiedenen Terminen bestehen mehr oder weniger offenliegende Verbindungen.

Auch gibt es eine Art „persönliche Wohlfühlskala“, die genährt werden kann von dem Erfolg der Termine, der Menge der Zeit für Hobbies und für sich selbst.

„Sim-Time“?

Elemente des Spiels

- Spieler/innen

eine Person / mehrere, die sich gegenseitig die Planung verderben.

Zwei konkurrierende Superstars, die sich gegenseitig ausbooten wollen.

2-player-game

- Ziele

alle Termine einzuhalten / Beim Spielen sollen dem Spieler die Zusammenhänge und Eventualitäten bewusst gemacht werden, die bei der Zeitplanung zu berücksichtigen sind.

Dabei muss man sich als Spieldesigner am richtigen Leben orientieren.

Es könnte ein vorbereitendes Spiel werden, etwa für Schüler der 8. Klasse.

- Prozeduren

Ein Tag (oder Woche oder Jahr) möglichst SO herumbringen, dass alle gestellten Aufgaben erledigt werden. Es werden einem einige Dinge vorgegeben, die am nächsten Tag zu erledigen sind. Diese muss man zunächst einmal ohne Hilfsmittel abarbeiten. Der Tag beginnt, eine Uhr läuft rückwärts. Man wird durch den Tag geleitet von???. Es soll schließlich kein Textadventure werden, sondern ein lustiges Comicspiel.

- Regeln

Es gibt Termine unterschiedlicher Wichtigkeit. Verpasst man zu viele Termine endet die Karriere. Reserviert man sich selbst zu wenig Zeit wird man depressiv und das Spiel endet in der Klappe.

- Ressourcen

Zeit, Telefongespräche (z.B. Prepaidkarte), Freunde (die einem aushelfen), Familie die einem Rückhalt gibt, Freundin/Partner (der einen unterstützt)

- Konflikte

Entstehen sobald die Planung sich verschiebt, sobald zwei Termine nicht miteinander vereinbar sind, und man sich für das kleinere Übel entscheiden muss. Meist hervorgerufen durch „Ereignisse“, das Aufkommen von Frustration, Verärgern von Freunden, Beziehungsprobleme

- Spiel-Grenzen

Werden vom Spiel vorgegeben.

- Ergebnis(se)

Man könnte einen Graphen erstellen, der einem anhand von Kurven darstellt, wie gut man in seiner Planung war. (Zeit überlagert mit Terminanzahl und Zahl der eingehaltenen Termine)

- Dramatische Elemente:

Herausforderung:

In die Rolle „seines Stars“ zu schlüpfen, und seinen „way to the top“ zu machen.

Spiel:

Durch vorgegebenen Zwänge (Termine, Verpflichtungen) und „Ereignisse“ werden kleine Konflikte geschaffen, in denen Entscheidungen zu treffen sind. Von richtigen Entscheidungen und etwas Glück hängt letztlich das Berühmtwerden ab.

Prämisse:

Unter dem Aspekt der effektiven Zeitplanung und –Organisation ein Ziel erreichen.

Charaktere:

Im Falle des Stars: Agent (Jerry McGuire), Familie, Partner (wechselnd), Promoter

Story:

Keine großartige herum gesponnene Story, man wird einfach in einen Punkt des Lebens eines Charakters geworfen, und muss dessen Zeit verwalten.

- dramatischer Bogen:

Der dramatische Bogen spannt sich zwischen dem Beginn und dem möglichen Erreichen des Top-Star-Status

- Systemdynamiken

Zusammenspiel von Terminen und deren Wahrnehmung mit Zufriedenheit der Familie, des Selbst, des Partners, des Managers etc.

- strategische Kontexte der Beispiele

mögliche Charaktere:

Student

Superstar

Manager

Schüler

Architekt in Probezeit

Generalplaner

Ziel:

Junge Menschen darauf vorzubereiten, wie es späterem Leben zugeht.

Spielmodi:

Single-player: s.o.

Multiplayer: Hier kann der Spieler in die Rolle der „Nebendarsteller“ schlüpfen, z.b.: Agent, bester Freund, Freundin, Familie, Chef, Sekretärin. Im Multiplayer-Modus wird der Lerneffekt sicher am größten sein, da mehr echte Kommunikation ins Spiel kommt.

One-on-one: Zwei Spieler versuchen sich gegenseitig Steine in den Weg zu legen, so daß der andere es nicht schafft seinen Plan einzuhalten: so werden die „unvorhergesehenen Ereignisse“ weniger zufällig, und evtl. realistischer.