

SPIEL MIT ERNEUERBAREN ENERGIEN

Die Demoversion des Energy for Life Computerspiels ist fertig



Bild 1: Auszubildende in Jena testen das Spiel

eine Einführung in das Thema Erneuerbare Energien und das Energy for Life Spiel. Anschließend spielen die Schüler das Spiel und bekommen die Möglichkeit, dieses zu bewerten und ihre Ideen für die Weiterentwicklung des Spiels einzubringen. Aktuell wird die Demoversion in Schulen in Deutschland, Italien, Portugal und Spanien getestet.

Das Spiel

Das in der Sonnenenergie (Ausgabe 5/2010) bereits vorgestellte Spielkonzept hat sich in der Endphase der Entwicklung noch ein wenig geändert und wird hier noch einmal kurz vorgestellt. Das Spiel ist ein Mix aus Abenteuer und Strategie. Es ist eine interaktive Herausforderung mit dem Ziel, das Umwelt- und Energiebewusstsein des Spielers zu erhöhen. Insbesondere wird gezeigt, dass jeder durch sein tägliches Handeln das Energiegefüge der Zukunft beeinflussen kann.

Das Konzept

Es ist das Jahr 2030 und die 36 Jahre alte Hauptfigur des Spieles ist neu gewählter Gouverneur bzw. Gouverneurin

Nach einer einjährigen Entwicklungsphase ist die erste Demoversion des Energy for Life Online-Computerspiels fertig. Wenn auch noch nicht online, so konnten es bereits 35 Schüler Thüringer Schulen an den Computern ihrer Schulen testen. Der Landesverband Thü-

ringen der DGS bot Thüringer Schulen an, das Spiel auszuprobieren. Gemeinsam mit Herrn Welz, Umweltkoordinator der Heinrich-Böll-Stiftung, besucht die DGS im Winterhalbjahr 2010/2011 Thüringer Schulen. In dreistündigen bis eintägigen Veranstaltungen bekommen die Schüler

Bild 2: Zeitachsen des Spiels und deren Interaktion

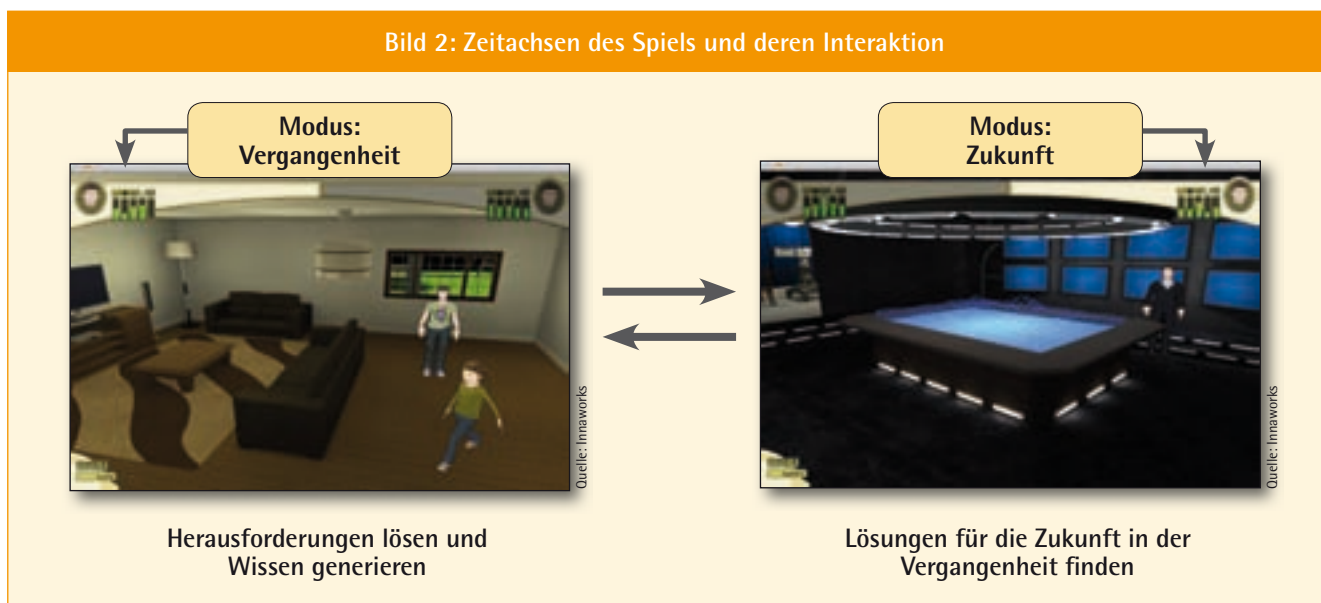




Bild 4: Schüler des Gymnasiums in Rudolstadt führen Solarexperimente durch



Bild 3: Screenshot der Dialogfunktion des Spieles

seines/ihrer Landes geworden. Sie stellt fest, dass sie nicht in der Lage ist, die Energieprobleme des Landes zu lösen und bedauert ihren verschwenderischen Umgang mit Energie in ihrer Jugend und ihr fehlendes Wissen zur Lösung der Energieprobleme. Da bekommt die Hauptfigur die einmalige Chance, 20 Jahre in der Zeit zurück zu reisen und ihre Vergangenheit zu ändern.

Zurück in der Vergangenheit ist die Hauptfigur 16 Jahre alt und die Sommerferien haben gerade begonnen. Sie ist das älteste Kind in einer Familie mit zwei Kindern und die Familie ist unbelehrbar und sehr verschwenderisch. Mit Hilfe von verschiedenen Herausforderungen ist es nun die Aufgabe der Hauptfigur, den Energiekonsum des Hauses der Familie zu minimieren. Herausforderungen sind kleine Spiele wie Dialoge, Puzzle und Aufgaben, die mit Objekten im Spiel erledigt werden müssen, z.B. das Anbringen von Dichtungsband an ein undichtiges Fenster.

Absolviert die Hauptfigur die Herausforderungen in der Vergangenheit korrekt, sammelt sie Punkte und generiert Wissen, das ihr hilft, die Probleme in der Zukunft zu lösen. Sie lernt die richtigen Antworten bei den Pressekonferenzen zu geben, die Minister richtig zu beraten, die Ressourcen des Landes effizient einzusetzen und in Energiefragen besser mit den Nachbarländern zusammenzuarbeiten. Auch hierdurch sammelt sie wieder Punkte. Mit Hilfe der Werkzeugleiste oben im Spiel, siehe Bild 2, kann der

Spieler jederzeit von einer zur anderen Zeitebene wechseln.

35 Thüringer Schüler haben das Spiel getestet

Dem Aufruf des LV Thüringen der DGS, das Energy for Life Spiel aktiv mit zu entwickeln, folgten 12 Thüringer Schulen. Von September bis November 2010 besuchte die DGS drei Schulen, zwei Gymnasien und eine Berufsschule.

In der Berufsschule in Jena gestaltete die DGS einen kompletten Tag für die Auszubildenden in Bauberufen des ersten Lehrjahrs. Im Anschluss an eine Einführung in die Erneuerbaren Energie und hier insbesondere in die Photovoltaik durch Dr. Klauß, hatten die Auszubildenden die Möglichkeit, Experimente mit den LexSolar Experimentierköffern des LV Thüringen der DGS durchzuführen. Anschließend stellte Ihnen Frau Klauß-Vorreiter das Energy for Life Spiel vor, und sie hatten die Gelegenheit, dieses zu spielen.

Die Schüler in allen Schulen bewerteten das Spiel kritisch und gaben viele konstruktive Anregungen für dessen technische Weiterentwicklung, ihnen gefiel der Ansatz des Spieles. Auch wenn sich keiner von ihnen selbst als außerordentlich interessiert in Umweltthemen und Politik einschätzte, waren sie daran interessiert, das Spiel näher kennen zu lernen, es weiter mit der DGS zu entwickeln und vielleicht auch im nächsten Jahr an dem Wettbewerb teilzunehmen.

Das Spiel wird Anfang 2011 fertig gestellt. Dann startet ein europaweiter Wettbewerb, in dem Jugendliche das Spiel online spielen können. Natürlich gibt es für die besten Energiesparer auch tolle Preise zu gewinnen, u.a. ein Computer und zwei Reisen zur Abschlusskonferenz des Energy for Life Projektes nach Spanien.

Mehr hierzu ab März 2011 unter www.energie-ist-entwicklung.de.

Das Projekt Energy for Life wird durch die Europäische Kommission, Abteilung Europe Aid, gefördert.



ZUR AUTORIN:

► *Dipl.-Ing. Antje Klauß-Vorreiter* ist Projektmanagerin und freie Journalistin im Bereich Umwelttechnik. Sie ist Vorsitzende des Landesverband Thüringen der DGS e.V.

vorreiter@dgs.de