



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section



**Deutsche Gesellschaft
für Sonnenenergie e.V.**

„Energy for Life“

OnlineSpiel

Dipl.-Ing. Antje Klauß-Vorreiter

Vorsitzende des Landesverbandes Thüringen der DGS e.V.



Slide 1

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft



Slide 3

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Spielidee Energy for Life



- **Energy for Life = Energie zum Leben**
- **Das Spiel ist ein Mix aus Abenteuer- und Strategiespiel (Interaktive Herausforderung)**
- **Botschaft des Spiels:**
 - **Jeder kann durch sein tägliches Handeln seine Umwelt und die Zukunft beeinflussen**
 - **Energie und Rohstoffnutzung**
- **Was können Sie machen?**

Wie können Sie Energie und Rohstoffe sparen?

Welche Energiequellen stehen für Häuser zur Verfügung?



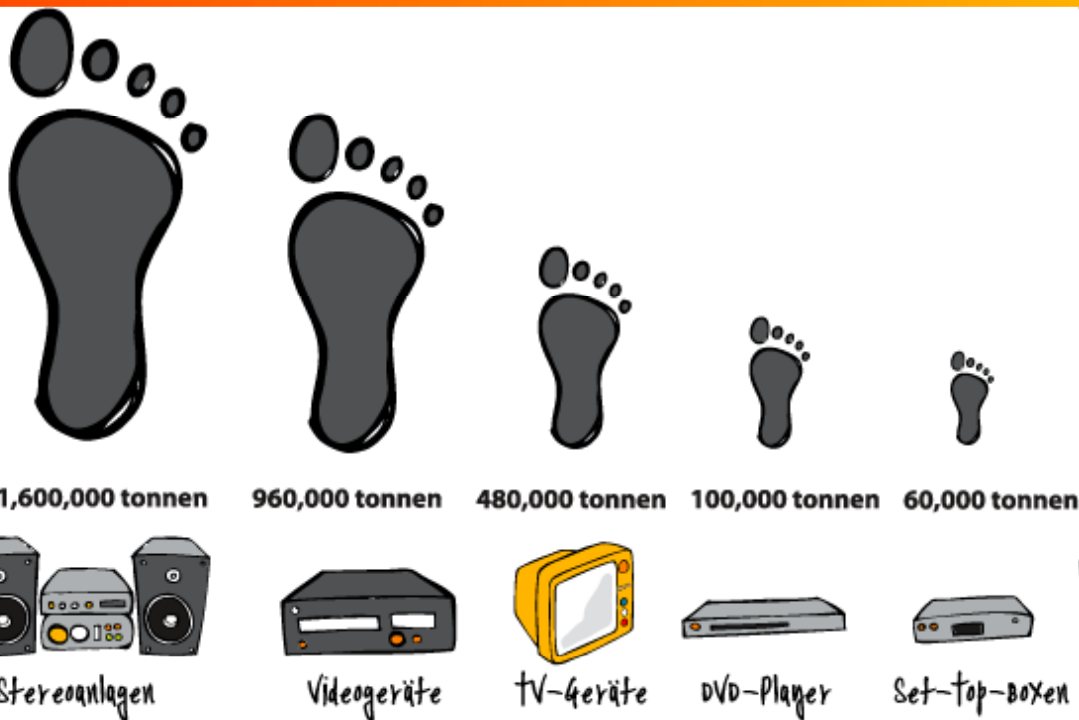
Slide 4

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de



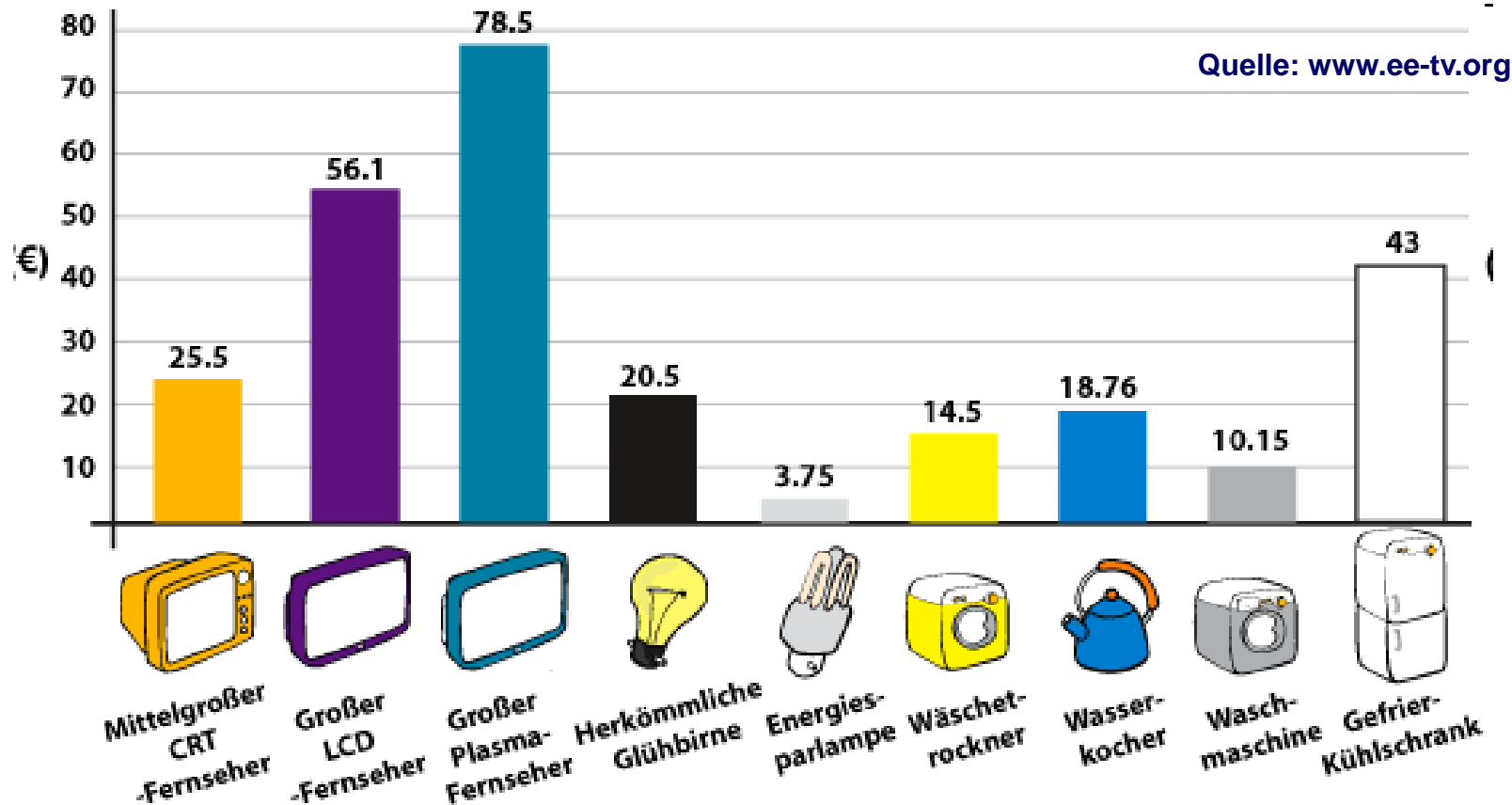
Beispiel Stand-by



Quelle: www.ee-tv.org

Stand-by-Verbrauch in Deutschland entspricht 4% des Bruttobedarfs an elektrischer Energie (20TWh)

Beispiel Haushaltsgeräte





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft



Slide 7

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





**36 Jahre alte Hauptfigur ist neu gewählter
Regierungschef seines Landes im Jahr 2030**

Problem:

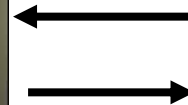
- Land hat Energieprobleme
- Hauptfigur fühlt sich überfordert und bedauert in seiner Jugend so verschwenderisch mit Energie umgegangen zu sein und nicht zu wissen wie er das jetzt besser machen kann



Das Konzept



Lösung - Zeitsprung 20 Jahre zurück in die Jugend



Herausforderungen
lösen und Wissen generieren

Lösungen für die Zukunft in
der Vergangenheit finden



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft



Slide 10

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de



Spielen, Punkten, Rückkopplung

- **Beginn: Regierungsübernahme gefolgt von Zeitsprung**
- **Startphase: Vergangenheit: 16-jährige Hauptfigur zu Beginn der Sommerferien**
- **Lösung einer Herausforderung und automatischer Zeitsprung in die Zukunft wo man klar gezeigt bekommt, wie das Verhalten in der Vergangenheit das der Zukunft beeinflusst**
- **Regulärer Spielbeginn: Man kann jederzeit in der Zeitachse hin und her springen und Punkte sammeln**

Ziel:

- **Lösungen für die Zukunft in der Vergangenheit finden und beide Ebenen verbessern**
- **Punkte und Geld sammeln (Geld ist nur Mittel zum Zweck und wird nicht bewertet)**
- **Geld dient z.B. dem Kauf von Energiesparenden Haushaltsgeräten oder der Investition in die Verbesserung der Infrastruktur**
- **Das Spiel hat kein Ende (kann unterbrochen werden)**
- **Wettbewerb 2011 – Punkte sammeln in bestimmter Zeit**

Geld – Zukunft (Regierungshaushalt)

- Bei guter Ressourcennutzung, ist der Regierungschef bei der Pressekonferenz in der Lage die Antworten zu geben, die die Bevölkerung hören will
- => Bevölkerung ist zufrieden
- => Bevölkerung zahlt Steuern
- => Regierung hat Geld für weitere Investitionen und Spieler kann Punkte sammeln

Geld – Vergangenheit (Familienbudget)

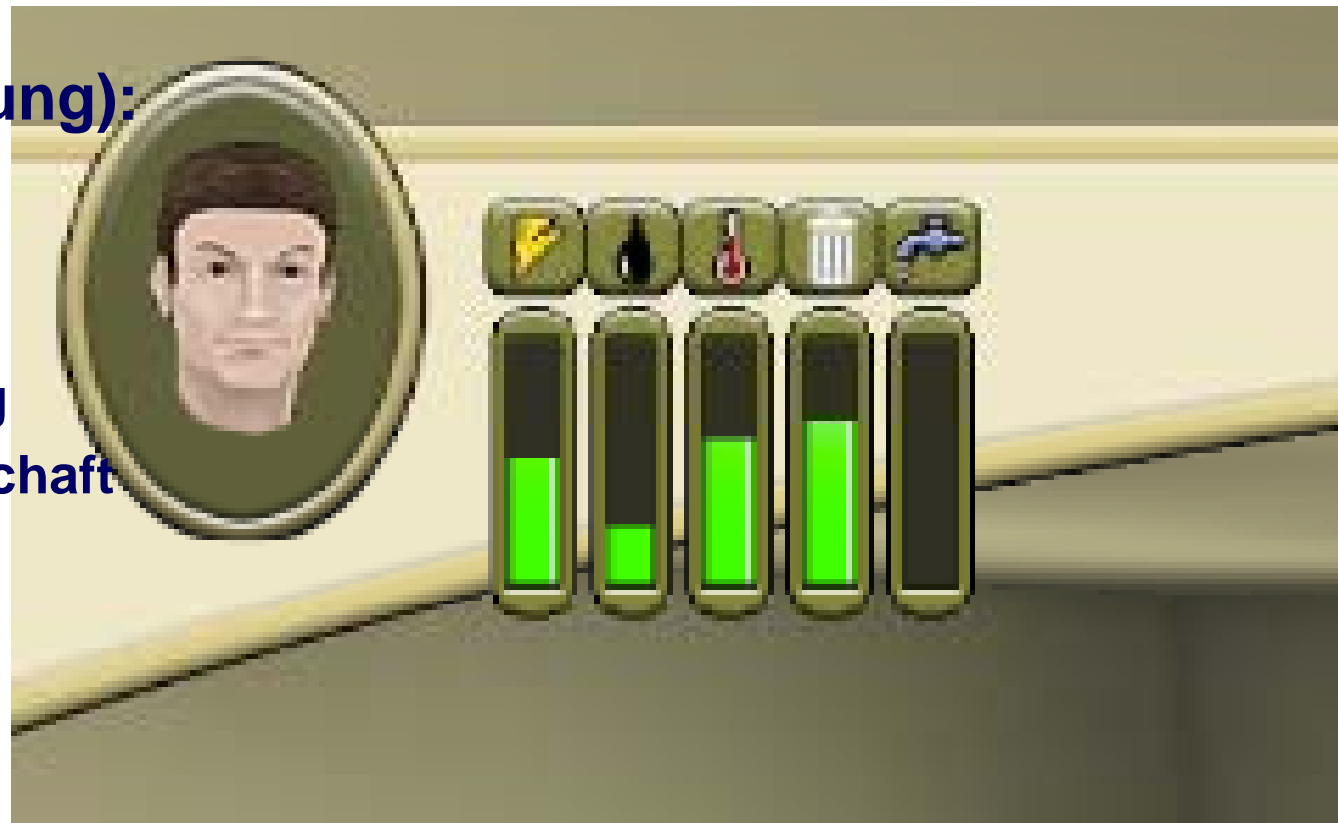
- Gehalt der Eltern, Minderung der Ausgaben durch Energieeinsparungen und Nutzung erneuerbarer Energien

- Punkte
- Zeitachsen
- Symbole (Rückkopplung):
 - Strom
 - Erdöl
 - Globale Erwärmung
 - Abfallwirtschaft
 - Wasser



- **Symbole (Rückkopplung):**

- Strom
- Erdöl
- Globale Erwärmung
- Abfallwirtschaft
- Wasser





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Spielen, Punkten, Rückkopplung

- **Mit der Maus gesteuert**
- **Das Spiel wird mit einer festen Kameraposition gespielt**
- **Bei bestimmten Aktionen (Puzzles, Mini-Spiele, Dialoge usw.) wird die Kamera herangezoomt**
- **Wenn man nichts mit seinem Charakter unternimmt, verhält sich dieser energiebewusst z.B. liest ein Buch statt Fernsehen zu sehen**



Slide 16

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere**
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft



Slide 17

www.energy-for-life.info

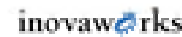
www.energie-ist-entwicklung.de





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Charaktere - Vergangenheit



THIS IMAGE IS MEANT FOR INTERNAL USE ONLY. DO NOT REPRODUCE.



Slide 18

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





- **Regierungschef und Berater**



THIS IMAGE IS MEANT FOR INTERNAL USE ONLY. DO NOT REPRODUCE.



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Charaktere - Zukunft



- Journalisten



E
L



THIS IMAGE IS MEANT FOR INTERN



Slide 20

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





1. Die Spielidee Energy for Life
2. **Das Konzept**
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte**
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft

Objekte (Töpfe, Wäche, etc.)

- Es gibt Objekte, die man in das Spiel mit einbinden kann (Objekte sammeln)
- Jedes dieser Objekte verfügt über ein Kontextmenü, das verschiedene Aktionen möglich macht z.B. Deckel auf den Kochtopf setzen
- Durch diese Aktionen kann man direkt Punkte sammeln oder sie können Teil einer komplexeren Aufgabe sein.
- Objekte können gesammelt werden und an einen anderen Ort oder in einer anderen Zeit weiter verwendet werden



1. Die Spielidee Energy for Life
2. **Das Konzept**
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) **Ziele und Herausforderungen**
3. Spiellevel
 - a) Vergangenheit
 - b) Zukunft

Vergangenheit

- Dialoge
- Mini-Spiele: Puzzel
- Puzzel-Spiele: Manipulation von Objekten

Zukunft

- Dialoge mit Beratern (Beeinflussung Minister)
- Holografischer Tisch (Computersimulation des Landes)
- Dialoge mit Diplomaten der Nachbarländer
- Pressekonferenz



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. **Spiellevel**
 - a) **Vergangenheit**
 - b) **Zukunft**



Slide 25

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Vergangenheit



Dialoge Ausbildung der Familie und der Nachbarn





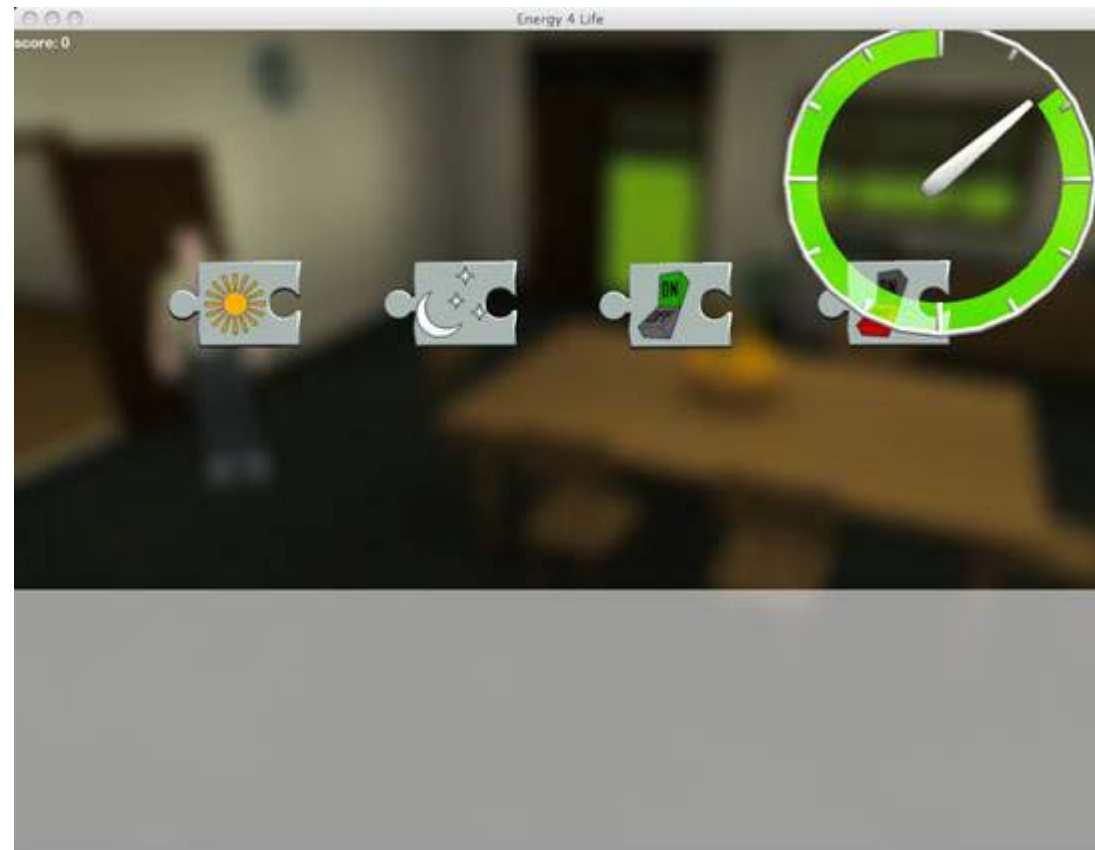
Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Vergangenheit



Mini Spiele Puzzle

Zugang über
Dialoge mit NPC



Slide 27

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de







Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Gliederung



1. Die Spielidee Energy for Life
2. Das Konzept
 - a) Spielen, Punkten, Rückkopplung
 - b) Charaktere
 - c) Objekte
 - d) Ziele und Herausforderungen
3. **Spiellevel**
 - a) Vergangenheit
 - b) **Zukunft**



Slide 29

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





Zukunft

Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section



Büro für auswärtige Angelegenheiten

Politik

Handel



Slide 30

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de





Zukunft

Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section



Pressekonferenzraum





Zukunft

Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section



Holografische Darstellung des Landes

Nötige Investitionen

Ressourcennutzung





Zukunft

Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section



Rohstoffe

- Water (River)
- Water (Sea)
- Coal
- Oil
- Uranium (we won't use it, we have no nuclear power plants)
- Natural Gas
- Biomass resources (eg Landfill)
- Non-Arable Land (or usable for Solar Parks, Landfill, etc.)
- Arable Land (usable for plantation agriculture or economy money)
- Biomass (viewable as Energy in potential)





Anlagen

- **Power Plant (with different levels as Dedicated& Cogeneration)**
- **Hydroelectric Plant (Two types: Waves and Dam)**
- **Solar Park (Two types: PV, CSP)**
- **Wind farm**
- **Oil Rig (only one – will demonstrate peak oil)**
- **Artesian Bore**
- **Dam (for water uptake)**
- **Desalination Plant**
- **Landfill**
- **Incineration Plant**
- **Recycling Center**
- **WWTP**

- **Testversion**
- **Eingeschränkte Funktionen vorrangig Vergangenheit**
- **Dialoge in Englisch (Gemeinsam durchgehen?)**
- **Kurzbeschreibung der Funktionen**
- **Auswertung – Fragebogen, Diskussion, Wir wollen Ihre Meinung**



Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.
International Solar Energy Society, German Section

Kontakt



Landesverband Thüringen der Deutsche Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.

Dipl.-Ing. Antje Klauß-Vorreiter
Cranachstr. 5
99423 Weimar

Tel.: 03643 – 21 10 27
Fax.: 03643 – 51 91 70
Email: thueringen@dgs.de
<http://www.dgs.de/thueringen>



Slide 36

www.energy-for-life.info

www.energie-ist-entwicklung.de

