

Eduainment

Spiele im Gesundheitswesen

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen

Zusammenfassung des Projekts

KAPITEL I: Einleitung und Einführung

In diesem Kapitel wird das Thema Computer- und Videospiele in den Kontext von "Lernen durch Spielen" gestellt. Darüber hinaus werden die Fragen

- Warum Spiele im Unterricht?
- Rahmenbedingungen für Spiele im Unterricht?
- Warum Gesundheitsspiele?

beantwortet.

KAPITEL II: Edutainment Games (Definition, Klassifizierung)

In diesem Kapitel wird eine Struktur von Edutainment Games, sowie Begrifflichkeiten und Definitionen dargestellt, obwohl sich der Begriff Edutainment Games nicht eindeutig von Serious Games trennen lässt und es sich daher empfiehlt das gesamte Buch zu lesen, um die Zusammenhänge zu verstehen.

KAPITEL III: Serious Games (Definition, Klassifizierung, Abgrenzung)

In diesem Kapitel werden die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Serious Games, Game based Learning und Entertainment Games dargestellt. Darüber hinaus erfolgen Definitionen und Klassifizierungen der Serious Games.

KAPITEL IV: Pädagogische Intention

In diesem Kapitel werden Bewertungsstandards für den methodisch-didaktischen Einsatz im Unterricht dargestellt. Es wird die Qualitätsbeurteilung nach Qualitätsfeldern sowie die Anforderungskriterien an Spiele nach den Standards von GPI, BuPP und PEGI dargestellt.

KAPITEL V: Spiele im Gesundheitswesen

In diesem Kapitel werden exemplarisch eine Vielzahl an Gesundheitsspielen verschiedener Plattformen sowie Kategorien aufbereitet, beschrieben und dargestellt. Als Basis dient eine Verschmelzung mehrerer Einteilungsschemen laut Literatur und daher werden die Spiele in die Kategorien Games to change, Games to health, Exergaming, Geistige Fitness sowie in Training und Simulation eingeteilt.

LITERATUR: Quellen und weiterführende Literatur

In diesem Teil werden sämtliche verwendeten Literaturstellen ausgewiesen. Darüber hinaus gibt es zur Thematik interessante weiterführende Weblinks.

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441282>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kapitel1

Einleitung und Einführung

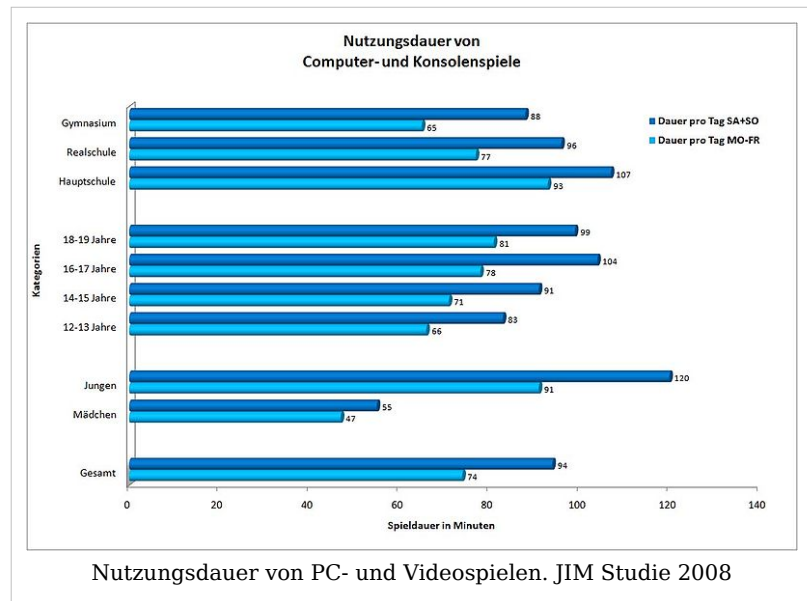
Im Kontext von Erziehung, Bildung und Entwicklung von Kindern und Jugendlichen liegt das Hauptaugenmerk der schulischen Aus- und Weiterbildung darin, eine möglichst effiziente didaktisch-methodische Struktur zu schaffen um einen sehr hohen Faktor an Wissenszuwachs der Schüler zu erhalten. Dabei ist aber nicht vordergründig gemeint, dass Schüler/Jugendliche nur im Sinne des Behaviourismus (Reiz-Reaktion-Muster) mit der Lehrperson in Interaktion stehen, sondern das Ziel sollte sein, ein Konstrukt aus Kognitivismus (Lernziel ist Methodenfindung für richtige Antwort) und Konstruktivismus (komplexe Situation bewältigen) zu schaffen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass sich Kinder selbstständig und zeitintensiv aufgrund hoher Eigenmotivation mit gewissen Themen weit über die Unterrichtszeit hinaus beschäftigen. Nach Forschungsberichten in den USA gibt die Mehrheit (77%) der nach 1982 geborenen Jugendlichen an Computerspiele gelegentlich zu nutzen und spricht sehr positiv auf dieses Medium an ^[1]. In Österreich spielen laut einer Jugendstudie des BMSG (2007) mehr als 50% der 11 - 18 jährigen täglich bzw. mehrmals pro Woche Computer- und Konsolenspiele ^[2]. Diese Rahmenbedingungen für das spielerische Lernen sollten durch Edutainment Games (Edutainment) für PC bzw. Spielkonsolen genutzt werden. Der/die SpielerIn soll aufgrund des „Flow-Effektes“ von dem Spiel so gefesselt sein, dass Fertigkeiten (Sprachen, Naturwissenschaft, Bewegungsmuster, uvm.) erlernt werden, ohne es bewusst wahrzunehmen.

Warum Spiele im Unterricht?

Aufgrund des Nutzungsverhalten von Jugendlichen bezüglich ihrer Freizeitgestaltung, sollen und müssen sich die Verantwortlichen Gedanken über den gezielten Einsatz von Computerspielen bzw. Lernprogrammen im schulischen Kontext machen. Befürworter sehen durch den Einsatz dieser Software vor allem Potenziale für aktives, konstruktives, motiviertes, selbstgesteuertes, situiertes sowie soziales Lernen. Die Gegner hingegen betiteln Computerspiele als Zeitverschwendung, Vereinsamung, Bewegungsarmut, Computerspielsucht, Gewaltverherrlichung oder geistige Verarmung. In beiden Gruppierungen findet man Teilwahrheiten, jedoch gehen sowohl Gegner als auch Befürworter vom optimalen Zustand bzw. Nutzungsverhalten aus.

Fakt ist jedoch laut der JIM-Studie 2008, dass mehr als 90% der 12-19jährigen in Deutschland sich mindestens einmal im Monat mit dem PC bzw. fast 50% (Jungen) sich täglich/mehrmals pro Woche mit Computerspielen beschäftigen.

Die Nutzungsdauer liegt zwischen 74 min/Tag (Wochentag) und 94 min/Tag (Wochenende), wobei eine Divergenz zwischen Jungen und Mädchen bzw. zwischen Bildungsstand (Hauptschule, Realschule, Gymnasium) besteht, sodass die Nutzungsdauer zwischen maximal 120 min/Tag bei Jungen und 47min/Tag bei Mädchen (Wochentag) schwanken kann [3].



Die geistig intellektuelle und technische Herausforderung an Technik, Bildung und Wirtschaft liegt nun darin sich diesen Umstand zu Nutzen zu machen und Spiele zu entwickeln, welche den Anforderungen an Spaß, Unterhaltung, Bildung, Selbstverwirklichung und Selbstentwicklung zu gleichermaßen beinhalten. Trotz vieler möglichen positiver Potenziale für den Einsatz von Computerspielen im Unterricht zeigt z.B. eine wissenschaftliche Studie des Jugendkriminalrechtes bzw. der Jugendhilfe in Deutschland eine Kontroverse zwischen Mediennutzung und Schulerfolg in Teilen Deutschlands. In dieser umstrittenen Studie wird gezeigt, dass Gerätebesitz, Fernsehzeiten und Videospielezeiten negativ mit den durchschnittlichen Schulnoten korrelieren. Je mehr Geräte die Jugendlichen und Schüler besitzen und je mehr Zeit in Fernseh- und Videospielekonsum investiert wird desto schlechter sind die Noten im Gegensatz zum Durchschnitt. Darüber hinaus wird der Unterrichtsstoff, welcher am Vormittag gelernt wurde durch die Videospieleaktivität am Nachmittag überlagert und es kommt zum Vergessensprozess [4]. Jedoch müssen diese Daten mit Vorsicht interpretiert werden, denn es gibt eine Vielzahl weiterer Einflussfaktoren und Variablen, welche in dieser Studie nicht berücksichtigt worden sind.

Über diese Problematik hinaus kann (ist aber nicht zwingend) eine Differenzierung von Lernprozessen informeller (welche sich beim Spielen von Games in der Freizeit ergeben), sowie Lernprozessen formaler (gezielter schulischer Einsatz von Computerlernspielen) Herkunft getroffen werden. Im Hinblick dahingehend sollten vor allem Edutainment Games diese Kluft zwischen rein formaler und rein informeller Bildung schließen. Die folgende Darstellung versucht einige Ansätze zu beschreiben, mit denen das Lehren mit Computerspielen in den allgemeindidaktischen Diskurs gestellt wird. Somit sollte der gezielte Einsatz von Edutainment Spielen für Schule und Unterricht attraktiv werden [5]:

- Strategisches Problemlösen vermitteln
- Situiertes Lernen ermöglichen
- Komplexe Zusammenhänge veranschaulichen
- Lernprozesse motivieren
- Soziales Lernen fördern

- Auffassungsgabe und Geschicklichkeit erwerben

Checkliste Spiele im Unterricht

Es ist egal um welches Spielgenre es sich handelt, es müssen lediglich bestimmte Merkmale berücksichtigt werden um als gezielte Software für Schule und Unterricht deklariert zu werden. Über den Einsatz bzw. Nicht-Einsatz bzw. Vorteile/Nachteile von Spielsoftware im Unterricht, muss sich jedoch jeder einzelne Lehrer selbst ein Urteil bilden. Einen Überblick über mögliche Anforderungen an Spiele im Unterricht sollen folgende didaktische Grundpfeiler geben:

- Explorierbarkeit der Inhalte/Zusammenhänge (problemlösend, simulationsähnlich)
- Sinnvolle situierte/strukturierte Spielstory (unterrichtsrelevanter Realitätsbezug, episodisch)
- Motivationspotential (aktivierend, selbstwirksamkeitsförderlich, grafisch ansprechend)
- Positives Verhältnis relevanter/irrelevanter Aspekte (verständnisfördernd, multimedial)
- Möglichkeit für Partner/Gruppenarbeit (turn-basiert, Pause-Funktion, Multiplayer-Funktion)
- Schnelle Erlernbarkeit der Spielmechanismen
- Altersangemessenheit und ethische Vertretbarkeit
- Geringe Kosten- und Hardwareanforderungen

All diese Anforderungen und Punkte müssen in ein Spiel so gezielt und gekonnt verpackt werden, dass der Spaß und die Unterhaltung im Vordergrund stehen und die genannten didaktischen Gegebenheiten implizit vermittelt werden.

Warum Gesundheitsspiele?

Durch Spiele zur Gesundheitsförderung sollen Kindern und Erwachsenen präventive (Primärprävention, Sekundärprävention)

Maßnahmen zur individuellen Verbesserung und Erhaltung der Gesundheit vermittelt werden. Darüber hinaus sollte sich vor allem eine Änderung des Lebensstils vollstrecken und das Bewusstsein geschaffen werden, dass jeder Einzelne für Gesundheit und Lebenserhaltung in jeglichen Lebenssektoren

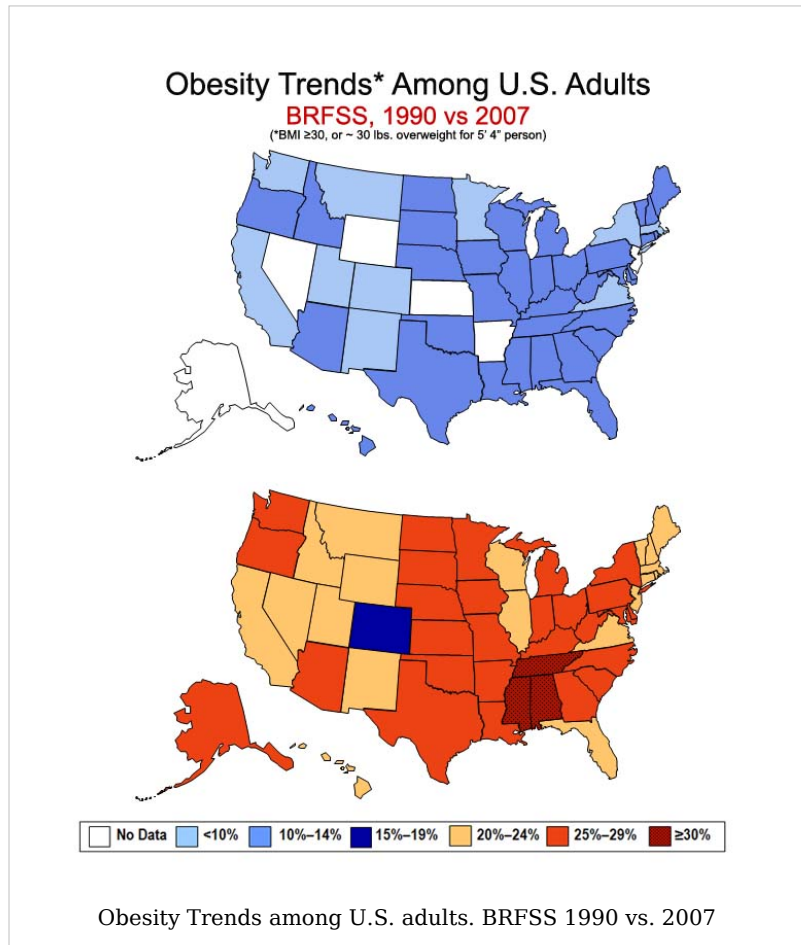
eigenverantwortlich ist. Durch Edutainment Games im Gesundheitsbereich sollte darüber hinaus, spielerisch der Umgang mit Krankheiten und mögliche ärztlich-medizinische Methoden, sowie mögliche Intentionen zur Lebensstilveränderung (z.B.

Bewegung, Ernährung) vermittelt werden. Vor allem aber sollte an das Freizeitverhalten (hoher Medienkonsum, hoher Zeitaufwand mit PC, Videokonsolen) von Kindern und Jugendlichen durch Gesundheitsspiele angeknüpft werden, um Gesundheit und Bewegung zu den Kindern zu bringen. Natürlich bedarf es sehr hoher Anforderungen an die Entwicklung dieser Spiele, welche vor allem grundlegende Merkmale aufweisen müssen:

- Selbsttätigkeit der Kinder muss gegeben sein
- Spiele müssen Gesundheitsförderung dienen
- Thema/Story muss den Alltag der Kinder widerspiegeln
- Handlungsfreiheit, Entscheidungsfreiheit

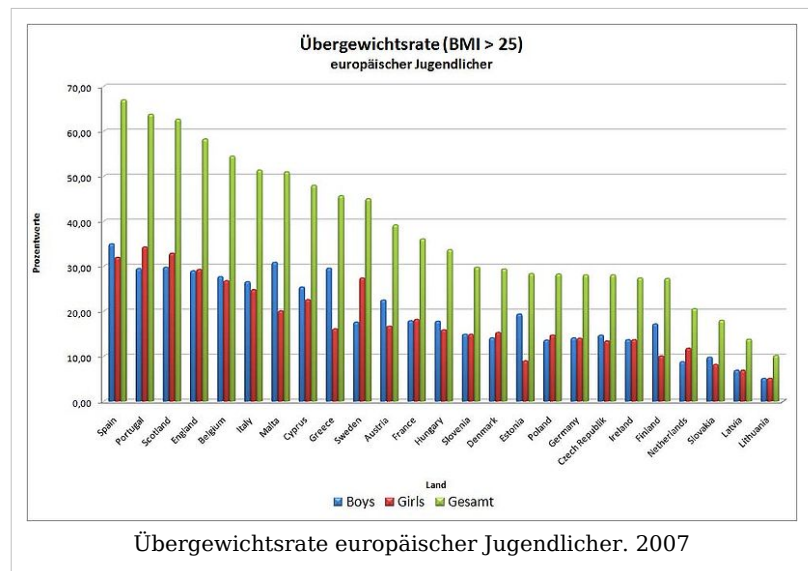
Nichts desto trotz kann kein bisheriges Computer- oder Videospiel am Unterhaltungsmarkt die körperlich-sportliche Aktivität sowie den sensomotorischen Lernprozess ersetzen.

Aufgrund soziokultureller und demographischer Gesellschaftsentwicklungen steigen trotz verbesserter medizinischer Versorgung und höherer Lebenserwartung (Männer u. Frauen), aufgrund unverantwortlichem Umgang mit dem eigenen Körper, Parameter verschiedener Krankheiten wie Diabetes mellitus Typ II, koronare Herzerkrankungen, Arteriosklerose, endokrine Erkrankungen, Beschwerden des aktiven und passiven Bewegungsapparates, Übergewicht, Adipositas, Hypertriglyceridämie, Hypercholesterinämie, Metabolisches Syndrom, körperliche Fehlhaltungen, Stresserkrankungen, psychosoziale Erkrankungen (z.B. Depression) uvm. Die Hauptursachen dafür sind durch Bewegungsmangel, falsche Ernährung und dem Konsum von Tabakrauch gegeben. Vor allem Übergewicht und



Adipositas in Kombination mit körperlicher Passivität bilden die Hauptrisikofaktoren für die heutige menschliche Population. Laut längerer Studien des CDC (Center for disease Control and Prevention) stieg die Prävalenz für Adipositas (BMI ≥ 30) Erwachsener in den Vereinigten Staaten von Amerika in den letzten 25 Jahren rapide an. Im Jahre 1990 wies die Bevölkerung von zehn Staaten noch eine bis 10%ige Prävalenz für Adipositas auf. Kein Staat lag über 15%. Im Gegensatz dazu folgte der Trend im Jahre 2007 dahin, dass kein einziger Staat mehr unter 20% lag. Dreissig Staaten hingegen wiesen einen Adipositasanteil in der Bevölkerung von über 25% und 3 Staaten davon sogar über 30% auf [6].

In Europa entwickelt sich die prekäre Situation ähnlich. Nach aktuellen Berichten der WHO zufolge für die Jahre 2000-2006, liegt die Übergewichtsrate in den Europäischen Staaten bei Jugendlichen und Erwachsenen bei mehr als 50% (Männer) und 40% (Frauen), wobei hier die Schwankungsbreite, nach Staaten und Geschlecht eingeteilt, durchaus erheblich ist. Deutschland (M: 57,9% ; F:



41,5%) und Österreich (M: 57,7% ; F: 43,3%) liegen unter den Top 7 Nationen Europas. Im Gegensatz dazu liegt die Adipositasrate im Mittel bei Männern und Frauen zwischen 12% und 15%. Beim Tabakkonsum ergeben sich erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Staaten und Geschlechtern. Somit liegen die Russischen und Ukrainischen Männer bei einem Prozentsatz von 60 und bilden somit den Maximalwert. Sowohl die Adipositasrate als auch der Tabakkonsum ist in Deutschland höher als in Österreich [7].

Die Verbreitung von Übergewicht und Adipositas wurde 2007 mittels einer Studie des KIGGS in Deutschland erhoben. Demzufolge sind bereits 15% der Kinder und Jugendlichen von 3-17 Jahren übergewichtig und 6,3% adipös. Im Vergleich zur Referenzpopulation aus den Jahren 1980 und 1990 hat sich somit der Anteil an Übergewichtiger (adipöse miteingeschlossen) um 50% erhöht [8]. Darüber hinaus sinkt die körperlich-sportliche Aktivität und steigt die körperliche Inaktivität (weniger als einmal pro Woche körperlich-sportliche Betätigung) von Kindern und Jugendlichen. Demzufolge gehören zu dieser Gruppe in der Altersspanne der 11-17jährigen 10,1% der Jungen und sogar 21,5% der Mädchen. Noch dramatischer zeigt sich das Bild bei den 17jährigen, wobei bereits jeder sechste Junge und jedes dritte Mädchen Bestandteil der Passiv-Inaktiven ist [9].

Einzelnachweise

- [1] Oblinger, D.G. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. In: Journal of Interactive Media in Education. <http://www-jime.open.ac.uk/2004/8/oblinger-2004-8.pdf>
- [2] Institut Jugendkulturforschung (2008): Computerspiele im Alltag Jugendlicher. Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- bis 18-jährigen. http://bupp.at/uploads/media/Tabellen_elf_18_2007_Computerspiele.pdf
- [3] Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest:JIM Studie 2008 Jugend,Information,(Mult-)Media http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf
- [4] Pfeiffer C. et al (2005): Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. http://www.landesstiftung-bw.de/themen/webbilder/text_pfeiffer3.pdf
- [5] Petko D. (2008). Unterrichten mit Computerspielen. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Heft 15/16. <http://www.medienpaed.com/15/petko0811.pdf>
- [6] CDC (2007). Obesity trends among U.S. adults between 1985 and 2007. http://www.cdc.gov/nccdphp/dnpa/obesity/trend/maps/obesity_trends_2007.pdf
- [7] WHO (2008). Atlas of health in Europe. 2nd edition. <http://www.euro.who.int/Document/E91713.pdf>
- [8] KIGGS (2007). Die Verbreitung von Übergewicht und Adipositas bei Kinder und Jugendlichen in Deutschland. http://www.kiggs.de/experten/downloads/Basispublikation/Kurth_Uebergewicht.pdf
- [9] KIGGS (2007). Körperlich-sportliche Aktivität bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland. http://www.kiggs.de/experten/downloads/Basispublikation/Lampert_sportl._Aktivitaet.pdf

Litaratur

- J. Lietzkow; R.B. Bouncken; W. Seufert (2006): Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland ISBN 3-00-018580-1

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441284>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kapitel2

Edutainment Games

Eine eindeutige Abgrenzung zwischen den Begriffen Lernspiele, Edutainment Games, Serious Games kann nicht getroffen werden, da die Übergänge fließend sind. Im folgenden werden aber die möglichen Definitionen, Unterschiede sowie Klasseneinteilungen in Kurzform dargestellt.

Lernspiele

Der Begriff Lernspiel hat als vordergründiges Ziel die Wissensvermittlung. Der Begriff des Lernspiels wird nach Schanda F. (1995) wie folgt definiert:

"Lernspiele am Computer sind Programme, die auf dauerhaften Erwerb bzw. die Anwendung von Wissen und Fähigkeiten/Fertigkeiten abzielen."

Zudem spricht das Institut für angewandte Kindermedienforschung in Stuttgart über den Begriff Lernprogramm, welcher wie folgt definiert wird ^[1] :

- Lernprogramme vermitteln Schul- und Faktenwissen
- Lernprogramme trainieren meist ein spezielles Fach
- Übungsphasen und Wissensvermittlung stehen im Vordergrund
- Lernprogramme verfolgen spezielle Lernziele bzw. -erfolge (stark lehrplanorientiert)

Edutainment

Hierbei handelt es sich um einen Kunstbegriff bestehend aus der Verschmelzung der Worte "**E**ducation" (=Erziehung, Bildung) und "**E**ntertainment" (=Unterhaltung).

Somit ist der Begriff ein Konstrukt aus Spielen und Lernen, wobei hier aber vorwiegend die Unterhaltung im Vordergrund steht und die Lernprozesse implizit erfolgen. Das Geheimnis eines guten Edutainment Spiels liegt darin, dass es unterhaltsam, spannend und fesselnd sein soll und der Wissenserwerb in die Spielsteuerung bzw. -bewältigung integriert ist. Der Lernprozess entwickelt sich aus Motivation am Spiel und beinhaltet den Erwerb von Strukturwissen, Kompetenzen, Fähigkeiten sowie Vernetztes Denken und ist nicht lehrplanorientiert. Edutainment Games sind somit eine Mischung aus Anwendersoftware und reinem Zeitvertreib. Das Institut für angewandte Kindermedienforschung in Stuttgart grenzt Edutainment im Gegensatz zu Lernprogrammen wie folgt ab ^[1] :

- Edutainmentprogramme fördern themenübergreifendes Lernen
- Edutainmentprogramme haben einen größeren Spielanteil
- Edutainmentprogramme beinhalten eine Wissensvermittlung ohne Druck
- Edutainmentprogramme verfolgen weitergehende übergreifende Lernziele

Je nach Anteil lernorientierter bzw. unterhaltender Spielsegmente können weitere Spezifikationen an Edutainmentspielen vollzogen werden (Feuerstacke, Pilz, Hoffmann (2005)):

Teach Tale Tainment

Fähigkeitserwerb allgemeiner Art steht hierbei im Vordergrund. Programme mit unterhaltendem Charakter sowie lehrreichen Informationen mittels Erzählungen oder elektronischen Bilderbüchern (Living Books (<http://www.livingbooks.com/>)). Beinhaltet eine Fülle an Angeboten, z.B. Mathematik, Musik, Wortbildung, Rechtschreibung, Gedächtnistraining, ...

Tooltainment

Hierbei handelt es sich um die Eigenentwicklung kreativer Objekte angelehnt an professionelle und schulische Kontexte. Es werden lediglich Werkzeuge, Methoden und Hilfsmittel bereitgestellt um die Umsetzung der kreativen Ideen gewährleisten zu können. (z.B. Creative Writer)

Infotainment

Durch unterhaltende Informationsprogramme über ein breitgefächertes Themengebiet (Geschichte, Sexualität, Physik, ...) sollen sich Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Sinne des eigenen Interesses informieren und Wissen erwerben. Die Umsetzung der Programme erfolgt zumeist mit multimedialen (akustisch, visuell, auditiv) Darstellungen.

Simtainment

Hierbei werden komplexe Inhalte, wissenschaftliche Themenbereiche sowie reale Gesetzmäßigkeiten im Spiel simuliert. Hierbei erfolgt der Lernprozess nach dem Prinzip *learning by doing*. Einige Beispiele beinhalten Themengebiete wie Städtebau, Besiedlungen sowie Handel und Wirtschaft.

Skilltainment

Mit diesen Programmen steht der Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Vordergrund. Der Spieler konsumiert nicht nur Informationen, sondern muss selbstständig Methoden und Techniken anwenden um die Spielanforderungen lösen zu können. Das Ziel liegt in der Entwicklung des vernetzten Denkens sowie der Abstraktion komplexer Zusammenhänge. Ein bekanntes Beispiel dafür ist *Colonization*.

Einzelnachweise

[1] Institut für angewandte Kindermedienforschung (Stuttgart). <http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medientipps/edutainment/definition/>

Litaratur

- T. Feuerstacke, N. Pilz, D. Hoffmann (2005): Computerlernspiele für Kinder - Pädagogisch wertvoll? ISBN 978-3-638-58303-9
- F. Schande (1995): Computer- Lernprogramme. ISBN 978-3407363176

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441286>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kapitel3

Serious Games

Die Definition von Serious Games kann nicht klar und eindeutig von anderen Begriffen Digitales Lernspiel, Educational Game, Game Based Learning, Edutainment Games differenziert werden.^[1] In vielerlei Hinsicht werden die genannten Begriffe als Synonyme für einander verwendet, wobei trotz vieler Überschneidungen durchaus essentielle Unterschiede zwischen den einzelnen Begrifflichkeiten bestehen können, bzw. diese ihr Hauptaugenmerk auf verschiedene Ziele setzen. Serious Games und Edutainment Games sind somit Softwareprogramme für Computer und Videokonsolen, welche neben dem Unterhaltungsfaktor ernste Absichten wie Wissensvermittlung (für Aus- u. Weiterbildung), Marketing und politische Fortbildung haben.^[2] Somit dienen diese Spielkategorien der individuellen und unbegrenzten Kompetenzerweiterung des Spielers.

Unterschiede Game Based Learning, Serious Games, Entertainment Games

	Gamebased Learning	Serious Games	Entertainment Games
Ziel	Bildung (Erreichen eines definierten Lehrziels)	Bildung + Unterhaltung (Spielerisch Methoden und Strategien)	Unterhaltung (keine Lehr- und Lerninhalte)
Fähigkeiten/Fertigkeiten vs. Erlebnis	Fertigkeiten- u. Methodenorientiert	Problemlösungsorientiert	Erlebnisorientiert
Fokus	Lernstrategien	Lernstrategien	Spaß
Simulationen	basierend auf Technik u. Naturwissenschaft (Gesetzmäßigkeiten)	basierend auf Technik u. Naturwissenschaft (Gesetzmäßigkeiten)	basierend auf Phantasielösungen
Kommunikation bzw. Inhalte	Teilgebiete ausgewählter Lernkapitel	Naturgesetze (Wechselwirkungen mit Komplikationen)	Eindeutig und ohne Komplikationen

Zudem werden Edutainment Games aus einem gemischten Konstrukt der drei genannten Kategorien gebildet, wobei das hauptsächliche Wesensmerkmal, im Gegensatz zu Serious Games, mehr in Richtung Unterhaltung transferiert wird und zudem der Wissens- und Kompetenzzuwachs zu größerem Teil unbewusst erfolgt. Bildung und Unterhaltung sind die beiden Kernsäulen der Edutainment Games, wobei vor allem Kinder und Jugendliche die Zielgruppe bilden.

Serious Games decken alle Aspekte des Lehrens wie lernen, informieren und trainieren ab. Überdies können sie aufgrund bestimmter Zielgruppen (hauptsächlich Erwachsene, Jugendliche) sowie deren Anwendungsbereichen (Absatzmärkte) in verschiedene Kategorien bzw. Genres eingeteilt werden. Eine mögliche Einteilung nach Zyda (2005)^[3] erfolgt in sieben verschiedene Domänen (healthcare, public policy, strategic communication,

defense, training, education). Die momentan populärste und aktuellste Einteilung obliegt bei Michael and Chen (2006), welche in der Folge als Einteilungsschema für dieses Buch verwendet wird.

Military Games

Im militärischen Bereich werden Serious Games historisch am längsten verwendet. Seit 1980 werden sie hauptsächlich zum Simulieren von Kampfeinheiten mit Panzern, Helicoptern und für Gruppentrainings verwendet. Ihre Anwendung lässt hohe Kostenersparnisse zu, die bei traditionellen Trainings nicht möglich wären. 2002 stellte das Amerikanische Militär das Computer Spiel America`s Army zum "free download" online und nutzen es somit zum rekrutieren neuer Soldaten. 30% der Amerikaner zwischen 16 und 24 Jahren beziehen ihr Wissen über das Militär aus diesem Spiel (Grossman 2005)^[4].

Government Games

Diese Spiele finden im städtischen sowie im nationalen Regierungsbereich ihre Anwendung. Differente Situationen und Aufgaben erfordern spezielle und gezielte Lösungsstrategien in diversen Sektoren. Die Lösungskompetenzen werden durch Spiele für Bereiche wie Krisenmanagement in wirtschaftlichen sowie sozialen Belangen, Terroranschläge, Epidemien, biologische Gefährdungen, Stadtplanung, Verkehrskontrollsystem, Feuerwehreinsätze, Budgetplanung, Ethiktraining und Gesundheitssystem vermittelt. Der Vorteil an der Simulation von Krisenfällen liegt in der vielseitigen und wiederholbaren Anwendung verschiedener Szenarien und Varianten. Durch Modelle können diverse Notfälle verschiedenster Konstellationen mittels Einsatzplänen vorausgeplant werden.

Educational Games

Educational Games waren bis vor kurzem für die schlechte Qualität der verwendeten Daten und deren schlechte visuelle Aufbereitung bekannt. Erst seit dem steigenden Interesse an Serious Games steigt auch die Akzeptanz für Educational Games. Studien geringern Umfangs belegen, dass diese Art von Software auch positive Auswirkungen auf strategisches Denken, Organisationsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Teamfähigkeit und Verhandlungsfähigkeit haben. ^[5] ^[6] Neben der professionellen Spieleindustrie werden vor allem im Hochschul- und Universitätsbereich das Wissen aus Forschung in Form von Spielanwendungen für die universitäre Lehre und Forschung implementiert und eingesetzt. Dieser Sektor hat die nötigen Ressourcen und das nötige Know-how um exzellente Partner für die Spieleindustrie zu sein.

Corporate Games

Für Aus- und Weiterbildung der Mitarbeiter entstehen für Unternehmen immens hohe Kosten. Computerunterstütztes Weiterbilden kann diese Unternehmenskosten stark reduzieren. Trainer, Materialien und Lokalitäten können eingespart werden. Das Interesse an der Einsetzung und Entwicklung der Spiele wächst rapide an, denn dadurch können Mitarbeiter schnell, effektiv und kostensparend erreicht und eingeschult werden. Corporate Training beinhaltet eine Vielzahl an Qualitäten und Fachkundigkeiten, welche zum Teil Unternehmensübergreifend sowie spezifisch für einzelne Unternehmen gedacht sind. Michael und Chen (2006) haben versucht kategorisch nach Anforderungen einzuteilen:

- people-skills (Teamfähigkeit, soziale Fähigkeit)
- job-specific skills (Sämtliche berufsspezifische Fertigkeiten. z.B. wie man Software/Hardware richtig benutzt)
- organisation-skills (Zeitplanung, Strukturplanung, Ressourcenplanung)
- communication/strategy-skills (Zielsetzung, Richtiger Einsatz der Ressourcen um Ziel zu erreichen)

In der Entwicklung von Corporate Games müssen vor allem Resultate und Ergebnisse sowohl quantitativ als auch qualitativ messbar sein, um dem Lernenden Feedback bzw. Konsequenzen über die getätigten Aktionen vermitteln zu können.

Healthcare Games

Spiele des Gesundheitssektors werden immer wichtiger und erreichen immer mehr an Popularität in sämtlichen Lebensbereichen. Die Absatz- und Entwicklungsrate dieser Spiele wird in Zukunft um ein vielfaches höher sein als in anderen Spielkategorien. Aktuelle Absatzraten zeigen bereits jetzt, dass Edutainment Spiele und in der Folge auch Gesundheitsspiele einen reißenden Umsatz für die Hersteller bringen. Nach aktuellen Erhebungen der VGartz (<http://www.VGChartz.com/>) zufolge, liegen vor allem Spiele für Nintendo Wii weltweit und in Amerika unter den Top 5 Platzierten. Dies wird dadurch gewährleistet, dass die Begriffe Gesundheit und Gesundheitswesen vielseitig in sämtlichen Berufsgruppen, Entwicklungsstadien, Milieus, Gesellschaftsschichten und Bildungsstandards anwendbar bzw. integrierbar sind. Als konkret definiertes Ziel gelten jedoch die Umsetzung direkter bzw. indirekter positiver psychologischer sowie physiologischer Effekte auf das Individuum. Als spezifische Unterteilung der Gesundheitsspiele können folgende Einteilungsschemen diverser Autoren herangezogen werden:

1. Einteilung nach Prof. Dr. Encarnação et. al (TU Darmstadt)^[7] :
 - Sport [z.B. Body Racer, Eye Toy, Nintendo Wii, Step Man, Dance Pads, uvm.]
 - Interaktive Gesundheitspflege [z.B. Gluco Boy, Re-Mission, Bronkie, uvm.]
 - Therapie [z.B. Carmen's Bright Ideas]
 - Geistige Fitness [z.B. Dr. Kawashimas Gehirn Jogging, Big Brain Academy, uvm.]
2. Einteilung nach Michael und Chen (2006):
 - Physische Fitness ("Exergaming") [z.B. Dance Dance Revolution]
 - Selbstgerichtete Gesundheitsbildung [z.B. Hungry Red Planet, Nanoswarm, uvm.]
 - Therapie [z.B. FreeDive]
 - Rehabilitation [z.B. Wii Sports]
 - Training und Simulation [z.B. VRATS]
 - Diagnose mentaler Krankheiten [z.B. S.M.A.R.T Brain Games, Full Spectrum Warrior]
 - Kontrollspiele [z.B. Biofeedback]
3. Vereinfachte Darstellung der Techniker Krankenkasse Leipzig (2008)^[8] :
 - Games to health (für Therapiezwecke) [z.B. Magic Castle]
 - Games to change (Änderung des Lebensstils) [z.B. Mein Vitalcoach]
 - Exergaming (Mischung aus Spiel und Training) [z.b. Wii Fit, Wii Sports, uvm.]

Zudem gibt es im Healthcare Segment eine große Diversität der Anwendungen. Es gibt viele Stakeholder in diesem Markt, wie zum Beispiel Krankenhäuser, Kliniken, Physiotherapeuten, Therapeuten, Trainer, Regierungsämter, Organisationen sowie individuelle Nutzer ^[1].

Non-Government, Others

Ein weiterer potentieller Markt wird durch sogenannte Non-Profit Organisationen (NPO) gebildet. Organisationen wie Greenpeace, Rotes Kreuz und Samariterbund fallen in diesen Sektor. Als Hauptgrund für die Entwicklung und Forschung in diesem Bereich, wurde auf der Serious Game Summit (<http://www.gdconf.com/conference/sgs.html>) genannt, dass Non-Profit Organisationen nicht zwingend heisst, dass diese kein Budget und Investitionsmittel für Serious Game Projekte haben. Darüber hinaus gibt es noch Spielanwendungen für weitere Märkte wie Politik, Religion, Journalismus, Kunst und viele andere.

Einzelnachweise

- [1] T. Susi, M. Johanessen, P. Backlund (2007). Serious Games - An Overview. Technical Report HS- IKI -TR-07-001.School of Humanities and Informatics. University of Skövde.
- [2] A. J. Stapleton(2004). Serious Games: Serious Opportunities. Multimedia Group Swinburne University of Technology. Hawthorn, Australia. http://andrewstapleton.com/wp-content/uploads/2006/12/serious_games_agdc2004.pdf
- [3] M. Zyda (2005): From Visual simulation to virtual reality to games.USC Information Sciences Institute. <http://gamepipe.usc.edu/~zyda/pubs/Zyda-IEEE-Computer-Sept2005.pdf>
- [4] L. Grossman (2005). The army's killer app. Time 165, 9, 43-44. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1029872,00.html>.
- [5] J. Kirriemuir, C. McFarlane (2004): Literature Review in Games and Learning. Graduate School of Education, University of Bristol. http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf
- [6] K. Squire, H. Jenkins (2003): HARNESSING THE POWER OF GAMES IN EDUCATION. http://www.edvantia.org/products/pdf/InSight_3-1_Vision.pdf
- [7] J.L.Encarnação (2008):Serious Games. TU Darmstadt. http://www.gris.informatik.tu-darmstadt.de/lehre/courses/SeriousGames/ss08/slides/080623_V11_SG_SS08.pdf
- [8] B. Kollhorst (2008):"Spielend Gesund" - Serious Games im Health Bereich. Techniker Krankenkasse Leipzig. http://www.sofind.de/vfs/pp/checkpoint_tkk_0508.pdf

Litaratur

- D. Michael, S. Chen (2006): Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. ISBN 1-59200-622-1

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441288>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kapitel4

Pädagogische Intention

Durch die weltweite Verbreitung von Computer- und Konsolenspielen sehen sich die politischen Entscheidungsträger vieler Staaten dazu verpflichtet, die Zielgruppe Kinder und Jugendliche vor entwicklungschädigenden Einflussfaktoren zu schützen und das positive Potential der Edutainment oder Serious Games zu fördern. Feuerstacke, Pilz, Hoffmann (2005)

Als Orientierungshilfe dient zum Beispiel, das Siegel der Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle (USK) (<http://www.usk.de/>). Es ist international anerkannt und mit ihm wird die Altersgruppenfreigabe festgelegt. Allerdings wird die Software hierbei nur auf mögliche Entwicklungsschäden des Spielers überprüft, nicht jedoch auf die pädagogische Qualität. Die USK ist hauptsächlich für die Alterskennzeichnung in Deutschland zuständig. Im Gegensatz dazu gibt es basierend auf dem selben Prinzip der Alterskennzeichnung der USK in den Vereinigten Staaten von Amerika das System des Entertainment Software Rating Boards (ESRB).

Hingegen verleiht die Gesellschaft für Pädagogik und Information (GPI) (http://www.gpi-online.de/front_content.php) Auszeichnungen (Comenius-Auszeichnung) an "didaktisch-pädagogisch herausragende Multimedia-Produkte".

Die GPI vergibt jährlich das Comenius-Edumedia-Siegel an eingereichte Produkte, die nach genauester Überprüfung durch das Institut für Bildung und Medien der GPI und durch Gutachter der GPI Jury, den Qualitätskriterien entsprechen. Aus der Gruppe der mit dem Siegel zertifizierten Produkte wird dann von der GPI Jury, die aus den GPI-Vorstandsmitgliedern, den GPI-Kuratoren, den GPI-Länderbeauftragten, Stiftern, Förderern und Fachexperten besteht, der Preisträger für die Comenius-EduMedia-Medaille ermittelt.

Eurokulturell wertvolle Bildungsmedien werden ebenfalls bewertet. Sie wurden bis 2006 mit dem Comenius-Euromedia-Siegel bzw. Comenius-Euromedia-Medaille ausgezeichnet. Seit 2006 kooperiert die GPI mit der European Society for Education und Communication (ESEC) und es werden die Erasmus-EuroMedia-Awards vergeben.

Die Qualitätskriterien der Comenius Auszeichnungen basieren auf einem Bewertungsbogen der IB&M der GPI und sind in den "Berliner Multimedia-Kriterien" zusammengefasst. ^[1]

Dem Bewertungssystem der GPI liegt eine Qualitätsermittlung mit pädagogisch determinierten Qualitätskriterien zugrunde. Es wird dabei auf pädagogische und didaktische Aspekte Wert gelegt.

Die Qualitätsberurteilung

- 1) Bildungsabsichten und Bildungsmöglichkeiten
- 2) Lernarrangements und Lernmöglichkeiten
- 3) Design und Gestaltung
- 4) Bedienungs- und Nutzungskomfort

Die vier Qualitätsfelder

1. **Pädagogisch-inhaltliche Anforderungen** (Anforderungen an Bildungsabsichten und Bildungsmöglichkeiten von didaktischen Multimediaprodukten)
2. **Didaktisch-methodische Anforderungen** (Anforderungen an Lernarrangements und Lernmöglichkeiten von didaktischen Multimediaprodukten)
3. **Medial-gestalterische Anforderungen** (Anforderungen an Design und Gestaltung von didaktischen Multimediaprodukten)
4. **Ergonomisch-technische Anforderungen** (Anforderungen an Bedienungs- und Nutzungskomfort von didaktischen Multimediaprodukten)

Kriterien nach GPI

Pädagogisch-inhaltliche Anforderungen	Didaktisch-methodische Anforderungen	Medial-gestalterische Anforderungen	Ergonomisch-technische Anforderungen
Lernziel	Didaktische Grundsätze	Inhaltsadäquate Gestaltung	Selbsterklärung und Zuverlässigkeit
Lerninhalt	Didaktische Regeln und Verfahren	Adressatengerechte Gestaltung	Übersichtlichkeit und Flexibilität
Zielgruppe	Vermittlungs- und Lernformen	Sprachliche Gestaltung	Navigation und Steuerung
Innovation	Didaktische Schritte	Bildschirm Gestaltung	Anpassungsfähigkeiten
Handlungskompetenzen	Lernsteuerung	Visuelle Gestaltung	Technische Funktionalität
Werte	Interaktionsstrukturen	Auditve Gestaltung	Produktinformation

Unter der Anwendung der Qualitätskriterien ist eine Beurteilung von didaktischen Multimediaprodukten in Form einer verbalen Gesamtbewertung (verbale Einschätzung der 4 Qualitätsfelder), sowie in Form einer arithmetischen Bewertung (Kurzbewertung) durchzuführen. Diese Kurzbewertung erlaubt es eine schnelle und zweckmäßige Beurteilung zu erheben. Hierbei werden die einzelnen Prüfaspekte einer Punkteskala (1-5) unterzogen. Im Mittelpunkt der Bewertung steht die Frage, in welcher Qualität der jeweilige Prüfaspekt konzipiert bzw. realisiert werden kann. Die Punkteskala und deren Wertigkeit werden wie folgt definiert ^[1] :

- 5 Punkte (sehr gut, beispielhaft, hervorragend)
- 4 Punkte (gut, gelungen, empfehlenswert)
- 3 Punkte (befriedigend, zweckmäßig, geeignet)
- 2 Punkte (ausreichend, genügend, verwendbar)
- 1 Punkt (mangelhaft, nicht zu empfehlen)

Das Siegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) (<http://www.usk.de/>) ist international anerkannt. Mit ihm wird die Altersgruppenfreigabe festgelegt. Allerdings wird

die Software hierbei nur auf mögliche Entwicklungsschäden des Spielers überprüft, nicht jedoch auf die pädagogische Qualität.

In Österreich wurde durch das Jugendministerium eine Einrichtung ins Leben gerufen, welche die Aufgabe hat, eine Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen zu entwickeln.

Die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BUPP) (<http://bupp.at/>) prädikatisiert empfehlenswerte Spiele und veröffentlicht diese auf ihrer Website. Ziel ist es, den Erziehenden eine Orientierungshilfe zu bieten, um einen Überblick über Spiele, die Fähigkeiten und Fertigkeiten fördern können, zu verschaffen.

Die Hilfestellung geschieht durch Positivprädikatisierung für laut Bewertung gut empfundene Spiele. Diese Spiele müssen folgenden Anforderungen gerecht werden:

- 1) Das Spiel wird Kindern und Jugendlichen, welche für das gegebene Genre Interesse zeigen und dem Alter entsprechend, Spass machen.
- 2) Das Spiel hat das Potential bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten, über die Spielumgebung hinaus, zu fördern.
- 3) Das Spiel lässt keine Bedenken bezüglich negativen Auswirkungen auf die Entwicklung des Kindes zu.

Die Empfehlung bzw. die Evaluierung der Spiele basiert auf drei Säulen der Prüfung:

- 1) **qualifizierte Gremien**
- 2) **nachvollziehbare Kriterien**
- 3) **effizientes Prüfverfahren**

Dem Medium angepasst wird jedes Spiel von zwei unabhängigen Personen getestet und überprüft. Auch Kinder und Jugendliche werden der Begutachtung beigezogen. Die Bewertung erfolgt auf Grund klar strukturierter Kriterien mit den Bereichen: Spielspaß (50%), Pädagogik (40%), Technik und Ausstattung (10%)

Kriterien nach BUPP ^[2] :

Spielspaß	Pädagogik	Technik u. Ausstattung
Einstieg in das Spiel	Lebensbezüge (Quellen der Motivation, Identifikation, etc.)	Installation und Stabilität
Bedienung und Steuerung	Lerneffekte (kognitiv, motorisch, sprachlich, kreativ, etc.)	Kompatibilität und Einstellbarkeit
Motivation	Förderungspotentiale	Ausstattung und Spieldauer
Balance und Schwierigkeit	Vermittelte Werte	
Levelausarbeitung und Handlung	Gewalt und Aggression	
Ton und Grafik	Genderaspekte	
Vergleich mit anderen Spielen	Darstellung, Sprache und Symbole	

Das PEGI-System ^[3]

Der Begriff PEGI steht für Pan European Game Information und ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem und hilft besonders Eltern die richtige Auswahl für Unterhaltungssoftware zu treffen. Nach bestimmten Gütekriterien werden die Produkte von Experten gekennzeichnet, welche den Käufer über Inhalts- und Alterskategorien informieren sollen. Das PEGI-System basiert auf einem Verhaltenskodex, an den sich jeder beteiligte Hersteller (PEGI-Mitglied) vertraglich bindet. Die Verwaltung obliegt der Interaktiven Softwareförderung Europas (ISFE). Bis Ende 2007 waren bereits 8300 Spiele klassifiziert, welche durch enormen Zuspruch innerhalb Europas sich am Markt etabliert hat.

Funktionsweise von PEGI

1. Vor Markteinführung eines Produktes füllt der Hersteller online einen Selbsteinschätzungsfragebogen aus. Darüber hinaus überprüft er die Gesetzeslage in den jeweiligen europäischen Ländern. Wird eine Klassifizierung gesetzlich vorgeschrieben, unterliegt das Produkt einer Einschränkung oder sogar einem Verbot.
2. Angaben zu Inhalt und Art des Spiels (Gewalt, Sexualität, Diskriminierung). Egal ob Bild- oder Tonmaterial.
3. Aufgrund der Angabe des Herstellers ermittelt das Online-System eine Alterskategorie und bestimmt gleichzeitig zusätzliche Symbole zur Beschreibung des Inhaltes.
4. Eine Einstufung in die Kategorien 12+, 16+ oder 18+ gilt als vorläufig und muss vom Niederländischen Institut für Klassifizierung audiovisueller Medien (NICAM) bestätigt werden.
5. Spiele mit der Kennzeichnung 3+ und 7+ werden nach dem Zufallsprinzip gegengeprüft. Anlass für eine Kontrolle ist auch ein Verdacht seitens NICAM, wenn das Formular nicht ordnungsgemäß ausgefüllt wurde.
6. NICAM stellt dem Hersteller eine Lizenz aus.
7. Der Hersteller ist nun berechtigt Alterslogo und erweiterte Symbole an der Produktverpackung anzubringen, wobei er nach den Regeln und dem Verhaltenskodex von PEGI vorgeht.

Vorteile von PEGI

- Grenzüberschreitender Vertrieb und Internet
Aufgrund unterschiedlicher politischer und kultureller Gegebenheiten in europäischen Ländern, kann durch ein einheitliches Bewertungssystem diesem Umstand entgegengewirkt werden. Es erfolgt somit eine Transparenz für Käufer und Konsumenten. Auch für den Hersteller ist somit ein ökonomischer und grenzüberschreitender Vertrieb von Unterhaltungssoftware gewährleistet.
 - PEGI Online: das erste System für Online-Spiele
Das stetig steigende Wachstum an Online-Gamer bringt neben positiver Aspekte (Bildung virtueller Communities) eine Vielzahl an Gefahren. Verstöße gegen Datenschutz, Belästigung, unkontrollierte Inhalte und Links zu ungeeigneten Websites sind allzu oft die Regel. Um diesen Umständen entgegenzuwirken, ergänzte ISFE das PEGI System um PEGI Online, welches ein sicheres Umfeld für minderjährige Online-Gamer schafft. Provider, welche sich an den Regelkatalog POSC (PEGI Online Safe Code) halten, dürfen sich mit dem PEGI Online Logo auszeichnen.
-

- Ein zuverlässiges System der Selbsteinschätzung
Aufgrund der Vielfalt an Inhalten und Plattformen ist es unmöglich alle genutzten Materialien zentral zu kontrollieren. Daher bietet das PEGI System eine optimale Möglichkeit der Selbsteinschätzung. Die Objektivität wird aufgrund detaillierter Fragebogen mit Ja/Nein Antworten (von Experten erstellt), gewährleistet. Zudem wird das Resultat des Verfahrens von einem unabhängigen Verwaltungsorgan kontrolliert.
- Wirtschaftliche Folgen heterogener Bewertungssysteme
Aus wirtschaftlicher Sicht bringen homogene Verwaltungs- und Standardisierungsmaßnahmen einen viel geringeren Aufwand an Verwaltungskosten. Zudem bleiben dem Hersteller länderspezifische Standardisierungskosten und Sonderregelungen erspart. Aufgrund eines einheitlichen Bewertungssystems kann der Hersteller kollektiv sein Produkt gleichzeitig in mehreren Ländern einführen. Über dies hinaus kann ein Spiel ohne Neuverpackung und zusätzliche Genehmigungen in einem anderen Markt abgesetzt werden, falls das Produkt in einem Land zum Flop wird.

Einzelnachweise

- [1] IB&M der GPI (2008): Qualitätsanforderungen und Qualitätsprüfung des IB&M der GPI. http://www.gpi-online.de/upload/ETHIKMEDIA/Qualitätsanforderungen_Multimedia_OKT_2008.ps.pdf
- [2] Bundesministerium für Gesundheit Familie und Jugend:"Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen".http://bupp.at/uploads/media/BuPP_Folder.pdf
- [3] Mitgutsch K., Rosenstingl H. (2008). Faszination Computerspielen. Theorie-Kultur-Erleben. ISBN 978-3-7003-1674-9

Litaratur

- T. Feuerstacke, N. Pilz, D. Hoffmann (2005): Computerlernspiele für Kinder - Pädagogisch wertvoll? ISBN 978-3-638-58303-9

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441290>

Bearbeiter: Pgrillho

Eduainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kapitel5

Spiele im Gesundheitswesen

Games to health

Re-Mission

Immune Attack

Bens Game

Quest for the Code

Glucoboy

Bronkie the Bronchiasaurus

Carmen's bright ideas

Magic Castle

Schatzsuche

Memopoly

Diabetes education for kids

Games to change

Kochkurs

Nutrition Exploration

Hungry Red Planet

Dole 5 a day

Rex Ronan

Life and death

Milli-Metha

Luka und das geheimnisvolle Silberpferd

Mein Vitalcoach

Webstar 3D Vitality Coaching

3rd World Farmer

Food Import Folly

Food Force

What's cooking? Jamie Oliver

Imagine: Master Chef

McDonalds Videogame

The OBS

Exergaming

Wii Sports

Big Beach Sport

High School Musical 3 Dance

Family Ski

Body Racer

Eye Toy

Step Man

Dance Dance Revolution

Wii Fit

Geistige Fitness

Asterix Brain Trainer

Mindstorm

Big Brain Academy

Dr.Kawashimas Gehirn-Jogging

Questionaut

Training und Simulation

Jr.Doctor

VRATS


Theme hospital**Emergency Response Unit****Virtual Surgeon: Open Heart****VStep Rescue Sim****Hazmat Hotzone**Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441292>

Bearbeiter: Pgrillho, 1 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Re-Mission

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Re-Mission		
Entwickler:	Terminal Reality Inc. (http://www.terminalreality.com/), Realttime Associates Inc. (http://www.rtassoc.com/)	
Verleger:	HopeLab (http://www.hopelab.org/)	
Publikation:	01.April 2006	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Action-Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Sprache:	Englisch, Spanisch, Französisch	
Altersfreigabe		
ESRB: 	PEGI: Keine Klassifizierung	USK: Keine Klassifizierung

Im Jahre 2024 wird die Nanotechnologie so weit fortgeschritten sein, dass man diese in der Gentherapie und in der Drogeninduktion mittels Mikrorobotern einsetzen kann. Dr. West verwendet diese Nanotechnologie in der Gesundheitswissenschaft, um das chronische Krankheitsbekämpfungsprogramm zu entwickeln. Daher geht es in diesem Spiel um die Bekämpfung von verschiedensten krebserregenden Krankheiten verschiedenster Patienten (z.B Taylor, Juan, Melony,..). Der Spieler findet sich im menschlichen Organismus wieder und muss das Fortschreiten und die Zellveränderung in Form von insgesamt 20 Missionen (=Patienten) verhindern. Während des Spiels schlüpft der Spieler in der Rolle

der mutigen und voll bewaffneten Roxxi.

Beispiele für Missionen:

- **Mission 2:** Taylor hat einen Gehirntumor diagnostiziert. Roxxi versucht alle infizierten Zellen zu zerstören. Taylor kontrolliert den Erfolg der Mission mittels MRI.
- **Mission 3:** Juan hat Leukämie diagnostiziert. Juan erreichte die Remission nach der zweiten Chemotherapie. Der Spieler muss Juan nach dem Krankenhausaufenthalt begleiten. Er kontrolliert die Symptome und die Einnahme der Antibiotika. Wenn das Fieber steigt muss Juan wieder ins Krankenhaus eingeliefert werden.
- **Mission 15:** Melony hat nach 12-wöchiger Chemotherapie einen Knochentumor bekämpft. Roxxi kontrolliert nun die Knochen nach eventuell auftretenden schadhafte Zellen und das einnehmen von Medikamenten. Darüber hinaus entscheidet sie ob eine weitere Chemotherapie angesetzt werden muss.

Nach einer randomisierten Studie des Department of Pediatrics wurden in einem Zeitraum von zehn Monaten mehr als 500 Patienten mit diversen Krebserkrankungen rekrutiert und untersucht. Die Untersuchung wurde vereinfacht dargestellt in 2 Gruppen durchgeführt. Eine Gruppe spielte das Spiel Re-Mission und die Kontrollgruppe führte keinerlei Tätigkeit dieser Art aus. Die wichtigsten Ergebnisse spiegeln sich darin wieder, dass die Re-Mission Gruppe einen höheren Anteil an Medikation in ihrem Blut aufwies und folglich ihre Medikamente regelmäßiger als die Kontrollgruppe genommen hat. Darüber hinaus war das Wissen über diverse Krebskrankheiten, als auch die Selbstwirksamkeit höher als bei der Kontrollgruppe ^[1].

Download:

- <http://www.re-mission.net>

Mehr darüber:

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Re-Mission>
- <http://www.hopelab.org/innovative-solutions/re-mission%E2%84%A2/>
- <http://www.nbcbayarea.com/health/topics/remission-game.html>
- <http://www.welltopia.com/cancerVideoGame.html>
- http://professional.cancerconsultants.com/oncology_main_news.aspx?id=42443
- <http://cbs5.com/health/Remission.cancer.video.2.444493.html>
- <http://www.youtube.com/watch?v=Of9ooFdXyus>
- http://gaming4health.com/feature_julia_remission
- <http://www.zeit.de/2008/02/C-Serious-Games>

Einzelnachweis:

- [1] P.M. Kato et al. (2008): A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial. *PEDIATRICS* - Official journal of the american academy of pediatrics. 122;e305-e317. DOI: 10.1542/peds.2007-3134. <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/2/e305>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441296>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Immune Attack

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Immune Attack		
Entwickler:	Federation of American Scientists (http://www.fas.org/)	
Verleger:	Federation of American Scientists (http://www.fas.org/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Action-Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Der Inhalt von Immune Attack ist für den Biologieunterricht der Senior High School sowie für das erste Universitätsjahr konzipiert worden. Das Spiel basiert auf dem ähnlichen Prinzip wie Re-Mission, wobei auch hier der User einen mikroskopisch kleinen Roboter durch den 3-dimensionalen Körper navigieren muss, um bakterielle Infektionen aufzuspüren und um die Immunzellen zu aktivieren. Die Missionen sind hierarchisch Schritt für Schritt aufgebaut um dem User das Wissen über physiologische Reaktionen in Bezug von Krankheitsentstehung und Immunabwehr zu vermitteln. Der Spieler muss 7 Missionen erfüllen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Laut dem Hersteller ist das Spiel als Ergänzung zum Biologieunterricht entwickelt worden.

- **Mission 1:** Monozyten zu Makrophagen Hier muss der Spieler Monozyten entwickeln um diese aus dem Blutgefäß in das Bindegewebe zu integrieren.
- **Mission 2:** Folge dem chemischen Weg Hier trainiert der Spieler die Makrophagen.
- **Mission 3:** Erkenne die Feindzellen
- **Mission 4:** Vernichte die Pseudomonas

- **Mission 5:** Hole Neutrophilie
- **Mission 6:** Trainiere die Neutrophilie
- **Mission 7:** Vernichte die Staphylokokken

Mehr darüber:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Immune_Attack

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441298>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Bens Game

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Bens Game		
Entwickler:	Lucas Arts (http://www.lucasarts.com/)	
Verleger:	Make a Wish Foundation (http://www.makewish.org/)	
Publikation:	Mai 2004	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Shoot'em_up	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Sprache:	Englisch, Holländisch, Deutsch, Französisch, Griechisch, Italienisch, Japanisch, Russisch, Spanisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Die *Make a Wish Foundation* ist eine Stiftung die schwer kranken Kindern Wünsche erfüllt. In diesem Fall wurde es dem Leukämiekranken Jungen Ben Duskin ermöglicht gemeinsam mit Eric Johnston von *LucasArts* ein Computerspiel zu entwickeln, dass krebskranke Kinder unterstützt und den Druck der Krebsbehandlung etwas verringert. Das Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden, wobei das Ziel darin liegt sieben Schilder zu sammeln. Diese Schilder sind gegen Nebenwirkungen, die Kinder während der Krebsbehandlung erfahren. Die Spielfigur schwebt innerhalb des Körpers auf einem Surfbrett und bekämpft mit Hightech Waffen die veränderten Zellen. Positive Gesundheitswerte erhält man vom Krankenhaus, von der Medikation aus der Apotheke und von der emotionalen Unterstützung durch die Familie. Jedes Schild wird von einem anderen Monster geschützt:

- das Schneemonster steht für Kälte.
 - das Huhn steht für Pocken.
-

- das Feuermmonster steht für Fieber. Es wirft Lava nach dir.
- das Robarfmmonster steht für Übelkeit und Erbrechen.
- das QBallmonster schießt dich ab, während du nach dem Haarausfall Schild suchst.
- das Vampiermonster will verhindern, dass du das Blutschild erhältst.
- das Tornadomonster will dich hindern, dass du das Hautausschlagschild einsammeln kannst.

Um das Spiel zu gewinnen muss man:

1. Die Monster attackieren und zerstören
2. Attacke und Zerstörung aller mutierender Zellen
3. Schilder sammeln

Download:

- Gratis download unter <http://www.makewish.org/site/pp.asp?c=bdJLITMAE&b=81924>


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441300>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Quest for the Code

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Quest for the Code		
Entwickler:	Starlight Starbright Children's Foundation (http://www.starlight.org/)	
Verleger:	Starlight Starbright Children's Foundation (http://www.starlight.org/)	
Plattform(en):	Browser	
Lizenz:	Starlight Starbright Children's Foundation (http://www.starlight.org/)	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: keine Angabe	USK: 

Es handelt sich hierbei um ein Spiel, das Kindern die an Asthma erkrankt sind, helfen soll mit Ihrer Krankheit umgehen zu lernen. Es wurde von der Starlight childrens foundation

entwickelt und ist online spielbar.

Zum Einstieg werden dem Spieler TV-Nachrichten vorgespielt wodurch er erfährt, dass die Anzahl an Asthmasymptomen bei der Bevölkerung drastisch zunimmt und die Luftverschmutzung steigt.

Der Spieler muss im Laufe des Spiel gegen die „Triggers“ vorgehen und erhält im Zuge dessen Erklärungen zu Medikamenten, Früherkennung, Auslöser usw.

Zu Beginn müssen alle Spielinformationen angesehen werden, Krankheitserreger, Warnsignale und die Ermittlung des PEF-Werts werden genau erklärt. Eine Lungensimulation zeigt, wie sich die Lunge bei einem Asthmaanfall verhält und ein selbst erstelltes Video beschreibt die Bedienung des Peakflowmeters.

Danach hat der Spieler die Möglichkeit die „Trigger“ in drei kleinen Spielchen zu bekämpfen. In „Asteroids“ schießt ein Ufo in der Luftröhre auf Verschmutzungen. In „Paccleaner“ soll der Spieler in einem Labyrinth Asthmaspray einsammeln wobei er dabei von Triggers verfolgt wird. Und in „Revege Shooter“ schießt der Spieler auf Bakterien in der Umgebung einen Ufos.

Die Hauptoberfläche des Spiel ist ein Haus ohne Hausfront, sodass man in jedes Zimmer sehen kann. Den Zimmern müssen verschiedene Reizstoffe wie Abgase, Bakterien, Kalk zugeordnet werden und der Spieler erhält darauf zu jedem Zimmer eine genaue Erklärung, sowie eine Aufgabe, die er erfolgreich lösen muss.

In der Garage möchte die Komikfigur „Auspuff“ wissen in welcher Situation die Einnahme von Medikamenten oder rasches Handeln notwendig ist. Jede Antwort ist ein Wurf auf einen Basketballkorb und jede falsche Antwort wird vom „Auspuff“ abgewährt. In der Küche lässt dich ein Ungeziefer entscheiden, ob es sich bei Kurzatmigkeit um ein Vorzeichen oder bereits um ein Symptom eines Asthmaanfalls handelt.

Online:

- <http://asthma.starlightprograms.org/>

Mehr darüber:

- <http://www.changemakers.net/node/2179>
- <http://elianealhadeff.blogspot.com/2008/04/g4h-2008-serious-games-for-children.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441302>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Glucoboy

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Glucoboy		
Entwickler:	Guidance Interactive Healthcare (http://www.guidancehealth.com/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.com/)	
Publikation:	2007	
Plattform(en):	Nintendo Game Boy advanced Guidance Reward Plattform (http://www.glucoboy.com/?page=grip/)	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Glucoboy ist weniger ein Spiel sondern ein Blutzuckermessgerät für den Nintendo Game Boy advanced. Als Zielgruppe gelten vor allem Kinder und Jugendliche aber auch Erwachsene. Glucoboy ist ein integriertes Netzwerk, welches es den Nutzern erlaubt sich gegenseitig zu helfen, ein hohes Gesundheitslevel zu erreichen. Dieses Gerät soll vor allem das Bewusstsein schaffen regelmäßig den Blutzuckerspiegel zu kontrollieren sowie positiven Einfluss auf den Lebensstil (Ernährung, körperliche Aktivität) auszuüben.

Mehr darüber:

- <http://www.glucoboy.com/>
- http://hhc.sagepub.com/cgi/pdf_extract/17/3/246 New Technology Device: Glucoboy
- <http://www.springerlink.com/content/c190x340081l251k/> Klinisch-psychologische Interventionen mit Mobilmedien
- <http://hippocratech.org/2007/12/01/glucoboy/>
- <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,517499,00.html>
- <http://spiele.t-online.de/c/13/86/05/78/13860578.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441304>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Bronkie the Bronchiasaurus

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Bronkie the Bronchiasaurus		
Entwickler:	Wavequest Inc. (http://www.wavequest.com/)	
Verleger:	Health Hero Network (https://www.healthhero.com/)	
Publikation:	September 1994	
Plattform(en):	SNES	
Genre:	Action-Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Diese Erziehungsspiel wurde entwickelt, damit Kinder Wissen über Asthma erlangen.
Näheres unter Wikipedia: Bronkie the Bronchiasaurus

Mehr darüber:

- <http://ldt.stanford.edu/~johnwong/pdf/simgerm.pdf> A Real-Time Strategy Game Based on the Human Immune System
- <http://www.ingentaconnect.com/content/acaai/aaai/2004/00000092/00000006/art00007> Effect of a self-management system

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441306>

Bearbeiter: Pgrillho

Bronkie the Bronchiasaurus

<i>Bronkie the Bronchiasaurus</i>	
	
Developer(s)	WaveQuest
Publisher(s)	Raya Systems
Platform(s)	SNES
Release date(s)	NA September 1995
Genre(s)	Platform, Action
Mode(s)	Single-player or multiplayer (up to 2 players)
Rating(s)	ESRB: Kids to Adults (K-A)
Media	Cartridge
Input methods	Super NES controller

Bronkie the Bronchiasaurus is an educational Super Nintendo Entertainment System platform game that takes place in a prehistoric city.

The game attempts to teach children about controlling their asthma. The world used to be a paradise until a meteorite covered it with dust, thus causing asthma in the world's dinosaurs. Bonus games include learning the proper use of the inhaler and other daily facts of life for people with asthma. The game is hard and the on-screen character can develop shortness of breath from tar, smoke, furry animals, and other obstacles.

Due to its limited appeal, this game was not released in wide content and assumed to be found either by mail order or by a doctor's prescription.

References

[[http:// au. gamespot. com/ snes/ action/ bronkiethebronchiasaurus/ tech_info. html?om_act=convert&om_clk=stats&tag=stats;techinfo](http://au.gamespot.com/snes/action/bronkiethebronchiasaurus/tech_info.html?om_act=convert&om_clk=stats&tag=stats;techinfo) *Bronkie the Bronchiasaurus*] (Infobox details) at GameSpot

External links

- [<http://www.mobygames.com/game/bronkie-the-bronchiasaurus> *Bronkie the Bronchiasaurus*] at MobyGames
 - Encyclopedia Obscura entry ^[1]

References

[1] <http://www.encyclopedia-obscura.com/gamesmed.html>

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=262198557>

Contributors: Amalas, Everdred, GVnayR, Mika1h, N. Harmonik, RobJ1981, Salavat, TnS, WhisperToMe, 1 anonymous edits

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Carmen's bright ideas

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Carmen's bright ideas		
Entwickler:	CARTE (http://www.isi.edu/)	
Verleger:	CARTE (http://www.isi.edu/)	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Dieses interaktive pädagogische Spiel behandelt die Thematik von krebserkrankten Kindern. Die Wissenschaftler wollen wissen warum einige Patienten auf Behandlungen sehr gut ansprechen und andere nicht. Sie sind jedoch davon überzeugt, dass die elterliche Erziehung einen sehr großen Einfluss auf die Prognose des Kindes hat und daher wurde dieses Spiel entwickelt. Das Trainingsprogramm basiert auf einer Problemlösungsmethode, welche Bright IDEAS genannt wird. Diese Methode versucht Eltern zu helfen mit dem krankheitsbedingten Stress umzugehen, sowie eine Balance zwischen persönlichen Bedürfnissen und Kindpflege aufzubauen.

Definition von IDEAS:

- I** = Identify (Identifikation des lösbaren Problems)
- D** = Develop (Entwicklung möglicher Lösungen)
- E** = Evaluate (Überprüfung der möglichen Optionen)
- A** = Act (Handlung setzen nach Plan)
- S** = See (Kontrolle ob der Plan funktioniert)

Das Spiel verwendet einen animierten Erzähler, welcher von Carmen, Mutter eines 9-Jahre-Alten Sohnes erkrankt an Leukämie, sowie Mutter von einer 5-Jahre-Alten Tochter, erzählt. Die Mutter ist von der neuen Situation überfordert. Der User erfährt die gesamte Geschichte von Carmen und kann ihre durch getätigte Maßnahmen beim Finden und Lösen von Problemen helfen. Darüber hinaus kann man wählen was sich Carmen denkt, wenn sie mit ihrer Gesundheitsberaterin Gina interagiert.

Mehr darüber:

- <http://lavonbowman.info/it/tech/carmin.pdf>
- http://www.isi.edu/isd/carte/proj_parented/index.html
- <http://www.isi.edu/~marsella/siawshp2.pdf> Pedagogical Soap
- <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.43.3693&rep=rep1&type=pdf> Interactive Pedagogical Drama
- <http://lavonbowman.info/it/tech/carmin.pdf>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441308>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Magic Castle

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Magic Castle		
Entwickler:	Universität Zürich (http://www.uzh.ch/)	
Verleger:	Universität Zürich (http://www.uzh.ch/)	
Publikation:	2006	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Lernspiel	
Sprache:	Englisch, Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Magic Castle ist ein psychotherapeutisches Computerspiel, das für die kognitiv-verhaltenstherapeutische Behandlung von 8- bis 12jährigen Kindern eingesetzt werden kann. Lernt das Kind in der Therapie beispielsweise Gefühle wie Wut, Trauer oder Angst zu unterscheiden, so kann es diese Themen anschliessend als elektronische Hausaufgabe wiederholen oder besser einüben. Sinn des Spieles ist es, den Therapeuten bei der Behandlung von Depression, Ängsten oder aggressivem Verhalten zu unterstützen. Als gänzlicher Ersatz für den Therapeuten gilt das Spiel nicht, jedoch als Unterstützung und interaktive Hilfe.

Mehr darüber:

- http://www.mediadesk.uzh.ch/mitteilung.php?text_id=138&grp=aktuell
- <http://www.ppkj.uzh.ch/> Psychopathologie des Kinder- u. Jugendalters
- <http://www.webroot.uzh.ch/news/mediadesk/downloads/img/magic.jpg>
Bildausschnitt

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441310>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Schatzsuche

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Schatzsuche		
Entwickler:	Universität Zürich (http://www.uzh.ch/)	
Verleger:	Universität Zürich (http://www.uzh.ch/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Adventure	
Sprache:	Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Dieses Spiel wurde ebenfalls wie Magic Castle von der Universität Zürich entwickelt und gilt zur Unterstützung der verhaltenstherapeutischer Behandlung von Kindern. Es richtet sich an 9 bis 13 jährige Kinder, die wegen unterschiedlicher Indikationen in verhaltenstherapeutischer Behandlung sind. Schatzsuche wurde von Veronika Brezinka (<http://www.ppkj.uzh.ch/pages/cv/vbrezinka.html/>) vom Zentrum für Kinder- und Jugendpsychiatrie der Universität Zürich entwickelt, um Psychotherapeuten in ihrer Arbeit mit Kindern zu unterstützen. Schatzsuche ist kein Selbsthilfe-Spiel und sollte daher nur Kindern zugänglich sein, die sich in psychotherapeutischer Behandlung befinden. Der Mehrwert eines therapeutischen Computerspiels kommt nämlich nur zum Tragen, wenn dieses Spiel von einer Fachperson eingesetzt wird.

Download:

- <http://www.treasurehunt.uzh.ch/index.html>

Mehr darüber:

- http://www.nzz.ch/nachrichten/wissenschaft/virtuelle_schatzsuche_in_der_psychotherapie_1.762172.html
- <http://www.aerztezeitung.de/medizin/fachbereiche/?sid=520262>
- <http://www.lehrer-online.de/699358.php>
- <http://news.doccheck.com/de/article/75202-psycho-spielchen/>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441312>

Bearbeiter: Pgrillho

Eduainment -Spiele im Gesundheitswesen/Memopoly

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Memopoly		
Entwickler:	Learn by Move (http://www.learn-by-move.de/) Memory Clinic Essen (http://www.elisabeth-essen.de/base/main/content.php?n=258/)	
Verleger:	http://www.learn-by-move.de/ Learn by Move] Memory Clinic Essen (http://www.elisabeth-essen.de/base/main/content.php?n=258/)	
Publikation:	2006	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Sprache:	Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Das Spiel "Memopoly - Demenz spielend verstehen", als Grundlage dient das klassische Brettspiel, wurde vorwiegend für Therapeuten, Pflegepersonal, Ärztliches Hilfspersonal, Institutionen als auch für Interessierte und Laien entwickelt. Das Spiel basiert auf dem Prinzip des Würfeln, um danach auf den erreichten Feldern die dafür vorgesehenen Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben behandeln immer das Thema Demenz wobei unterschiedliche Aufgabenstellungen die Grundlage bilden. Es müssen z.B. Lösungen zu Begrifflichkeiten, Diagnose und Therapiemöglichkeiten gegeben werden. Überdies hinaus gibt es eine dreiteilige Schwierigkeitsskala.

Das Spiel umfasst vier Bereiche:

1. Fragen zu Demenz
2. Aktivierungskarten (Anregungen zu Demenzerkrankten)
3. Gedächtnistrainingsaufgaben
4. Bonus- und Aussetzkarten

Online:

- <http://www.memopoly.de/>

Mehr darüber:

- <http://www.curado.de/Alzheimer/Mal-kein-Buch--Neues-Computerspiel-soll-Wissen-ueber-Demenz-vermitteln-2855/>
- http://www.ratgeberbox.de/ratgeber/artikel/artikel_760472/memopoly-demenz-spielend-verstehen
- <http://alzheimer.myblog.de/alzheimer/art/91603184/Demenz-spielend-kennenlernen->
- <http://www.nh24.de/content/view/3497/93/>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441314>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Diabetes education for kids

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Diabetes Education for kids		
Entwickler:	dbaza, Inc. (http://www.dbaza.com/)	
Verleger:	dbaza, Inc. (http://www.dbaza.com/)	
Publikation:	2003	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Das Spiel wurde für 6-12jährige entworfen, um die Grundlagen bezüglich der Thematik Diabetes zu verstehen bzw. Anleitungen bezüglich des Selbstmanagements zu geben. Das

Spiel beinhaltet ein Einleitungskapitel und fünf vertiefende Kapitel zum Thema Diabetes mellitus.

- **Einleitung:** Der Spieler lernt hier "Piper" (eine fiktive Person des Spiels) kennen, welcher Hilfe bezüglich seiner Krankheit braucht. Der Spieler lernt somit die Grundlagen (z.B. durch Quiz) über Blutglucose kennen.
- **Kapitel 1:** Dieser Teil behandelt die Thematik wie man Blutglucose messen kann und vermittelt das Verständnis von Hyperglykämie und Hypoglykämie
- **Kapitel 2:** In diesem Teil wird die Thematik Insulin vertiefend vermittelt.
- **Kapitel 3:** Informationen über die richtige Ernährung, Kohlenhydrate, Fett und über die Diabetes bedingte Ernährungspyramide
- **Kapitel 4:** Informationen über die Auswirkungen von leichter und schwerer körperlicher Aktivität
- **Kapitel 5:** Zusammenhänge bezüglich Insulin, körperlicher Aktivität, Ernährung und Blutglucose

Mehr darüber:

- <http://www.dbaza.com/dek/>
- <http://diabeteseducationforkids.org/>
- <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=782896.782902> Positive user experience and medical adherence


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441316>

Bearbeiter: Pgrillho, 1 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Kochkurs

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Kochkurs		
Entwickler:	Nintendo (http://www.nintendo.com/)	
Verleger:	Nintendo of Europe (http://www.nintendo.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: 

Der Kochkurs enthält 250 Rezepte, die nach unterschiedlichen Suchkriterien ausgewählt werden können. Zum Beispiel:

1. nach Zutaten: So kann man ungewünschte Zutaten vorab bereits ausschließen.
2. nach Ländern: Wobei der Kochlehrling auch eine kurze Erklärung zur jeweiligen nationalen Kochtradition erfährt.
3. nach Vorgaben, wie Schwierigkeitsgrad, Kalorien, Dauer, Zubereitung und Hauptzutat.

Des Weiteren beinhaltet das Programm ein Kochlexikon, in dem Zutaten, Fachbegriffe, Utensilien und Kochvorgänge genau erklärt und teilweise visuell dargestellt werden. Die Zielgruppe des Spiels sind natürlich Kinder und Jugendliche, wobei auch Erwachsene angesprochen werden sollten. Das Spiel gilt als Hilfsmittel für Kochanfänger. Es wird vor allem auf die Wichtigkeit von frisch zubereiteten Produkten ohne Konservierungsmittel und künstlichen Zusätzen Wert gelegt. Das Spiel erfolgt mittels eines virtuellen Kochassistenten, welcher zu jeder Zeit für Rat und Tat zur Verfügung steht.

Mehr darüber:

- http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/nds/kochkurs_was_wollen_wir_heute_kochen_7960.html
- <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Aktuell-Bunt-gemischt-Kochkurs-Was-taugt-das-Rezeptprogramm-fuer-den-Nintendo-DS--3168465.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441318>

Bearbeiter: Klartext, Pgrillho, 2 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Nutrition Exploration

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Ariannas Expedition Little D's Nutrition Expedition		
Entwickler:	Nationale Molkereirat der USA (http://www.nationaldairyCouncil.org/NationalDairyCouncil/)	
Verleger:	Nationale Molkereirat der USA (http://www.nationaldairyCouncil.org/NationalDairyCouncil/)	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Ariannas Expedition

Der Nationale Molkereirat der USA stellt eine Webseite zum Thema Ernährung zur Verfügung. Auf dieser Website finden wir auch Ariannas Expedition das aus 4 Spielen besteht. Bei **Food Force One** reist der Spieler rund um den Erdball, um verschiedene Zutaten für kombinierte Gerichte zu finden. In Japan erhält er zum Beispiel die Zutaten zu Sushi und erfährt einiges über die Nahrungsmittel und das Land. Bei den Spielen **Combokitchen**, **Nutrition Mixer**, **Quintpicious** muss der Spieler auf verschieden Arten Lebensmittel unterteilen. Zum Beispiel Gemüse, Obst, Fleisch ... Bei dem Spiel Combokitchen kann er zum Beispiel sogar selbst ein Gericht definieren und erhält als Endergebnis das Rezept.

Online:

- <http://www.nutritionexplorations.org/kids/main.asp>

Mehr darüber:

<http://ssedro.blogspot.com/2006/05/ariannas-nutrition-expedition.html>

Little D's Nutrition Expedition

Little D's Nutrition Expedition befindet sich ebenfalls auf der vom amerikanischen Molkereirats veröffentlichten Website und besteht genau wie Ariannas Expedition aus 4 Spielen.

Beim ersten Spiel, handelt es sich um eine Abwandlung von Tetris. Die verschiedenen Bausteine sind mit Farben und Lebensmittel gekennzeichnet. Liegen drei Bausteine aus der selben Lebensmittelgruppe (Fleischwaren, Milchprodukte, Obst ...) nebeneinander lösen sie sich auf. Im ersten Level sind die verschiedenen Lebensmittel noch färbig hinterlegt, im zweiten Level haben sie noch einen färbigen Rahmen und im Level drei muss der Spieler schließlich ohne Hilfe der Farben die Lebensmittel zusammenfügen.

Im Spiel zwei fliegt der Little D ein kleiner Drache durch eine Landschaft und sammelt die Zutaten für ein Picknick. Alle Zutaten, bei denen er weiß um welche Art von Lebensmittel es sich handelt, kommen in den Picknickkorb.

Im dritten Spiel werden die Lebensmittel akustisch unterstützt zugeteilt und im vierten Spiel sammelt der kleine Drache in einem Labyrinth Lebensmittel um diese schließlich an einem Bankett richtig aufzuteilen.

Online:

- <http://www.nutritionexplorations.org/kids/activities/littled.asp>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441320>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Hungry Red Planet

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Edutainment - Spiele im Gesundheitswesen/ Hungry Red Planet		
Entwickler:	Health Media Lab Inc. (http://www.healthmedialab.com/)	
Verleger:	Health Media Lab Inc. (http://www.healthmedialab.com/)	
Publikation:	2002	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

In diesem Spiel sollten vor allem Kinder auf spielerische Art und Weise wichtiges bezüglich gesunder Ernährung erlernen. Dieses Strategiespiel lässt die Kinder in eine Science Fiction Welt, basierend auf einer interessanten Rahmengeschichte, eintauchen. Der Spieler leitet

eine Mannschaft, welche zum Mars gesandt wird. Er ist verantwortlich dafür, dass die Bevölkerung mit ausreichend gesunder Nahrung versorgt wird. Darüber hinaus muss der Spieler selbstversorgende Siedlungen bauen, den Planet erforschen und muss sich und die Bevölkerung vor mutierenden Kreaturen beschützen und verteidigen. Der Hauptbestandteil des Spielverlaufs wird durch die Kartenverwendung und durch die Ernährungspyramide, welche es mit Drag and Drop erlaubt die richtigen Mahlzeiten zusammenzustellen, gebildet.

Mehr darüber:

- <http://www.computingwithkids.com/softwarereview/sr00313s.asp>
- http://apha.confex.com/apha/130am/techprogram/paper_36757.htm

Review:

- <http://www.commonsemmedia.org/game-reviews/Hungry-Red-Planet.html>
- <http://school.discoveryeducation.com/parents/reviewcorner/software/hungryredplanet.html>
- <http://www.reviewcorner.com/software/hungryredplanet.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441322>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Dole 5 a day

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Dole 5 a day		
Entwickler:	Food Company Inc (http://www.dole.com/Dole)	
Verleger:	Food Company Inc (http://www.dole.com/Dole)	
Publikation:	1991	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Auf der Homepage der Dole Food Company versucht der Konzern, Kindern spielerisch zu vermitteln, dass der Konsum von Obst und Gemüse mindestens fünf Mal am Tag wichtig

und gesund ist. Im Zuge des Ernährungserziehungsprogramms: "Dole Food Company's Super Kids Programm", das 1991 ins Leben gerufen wurde, enthält die Firmenwebsite der Dole Food Company zusätzlich zu einem umfangreichen Informationsmaterial viele kleine Lernspiele. Beim "Catapult Game" schleudert der Spieler mit Hilfe eines Katapults die auf einem Fließband ankommenden Lebensmittel in die dafür vorgesehenen Behälter. Unterschieden werden dabei Müll, das sind Chips und Schokoriegel; Superfood, darunter zählen alle Obstsorten und Vitamine, in diesen Behälter gehört das Gemüse. Zu jedem Lebensmittel erhält der Spieler eine Zusatzinformation, zb. dass Radieschen Vitamin C enthalten. Beim Spiel Drop & Catch soll das Superkid "Bam-Nana" fünf Superfood Snacks fangen die ihm von seinem Freund "Brocco" zugeworfen werden. Allerdings wird der Spieler sabotiert, da Superkids Feind "Sat Fat" ihm zusätzlich noch Junkfood zuwirft. Beim dritten Spiel handelt es sich um eine Wörtersuche. In einer viereckigen Buchstabenbox sind fünf Früchte im Buchstaben-Wirrwarr versteckt. Die Wörter können in jede Richtung laufen, auch diagonal, rückwärts oder von unten nach oben. Findet der Spieler das Wort so erhält er eine Zusatzinformation zu dieser Frucht. Die Plattform beinhaltet noch weitere Minigames:

- Vending Machine Mania
- Mia Mango's Superfoods Recipe Inventor
- Superfoods Mighty Gobble Chomp
- Superfoods Secret Sleuth

Online:

- <http://www.picadome.fcps.net/lab/currl/nutrition/interactive.htm>
- http://www.picadome.fcps.net/lab/currl/dental_hygiene/default.htm
- <http://www.dole5aday.com/>

Mehr darüber:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Dole_Nutrition_Institute

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441324>

Bearbeiter: Pgrillho, 1 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Rex Ronan

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Rex Ronan		
Entwickler:	Sculptured Software, Inc.	
Verleger:	Health Hero Network, Inc (http://www.dole5aday.com/)	
Publikation:	1994	
Plattform(en):	SNES	
Genre:	Action-Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Eine genaue und detaillierte Beschreibung des Spiels erfolgt unter der englischsprachigen wikipedia:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Rex_Ronan

Mehr darüber:

- <http://www.gamefaqs.com/console/snes/file/588612/49723>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441326>

Bearbeiter: Pgrillho

Rex Ronan: Experimental Surgeon

<i>Rex Ronan: Experimental Surgeon</i>	
Developer(s)	Sculptured Software ^[1]
Publisher(s)	Raya Systems ^[1]
Platform(s)	Super Nintendo Entertainment System ^[1]
Release date(s)	^{NA} May 1994 ^[1]
Genre(s)	Edutainment, Action ^[1]
Mode(s)	Single-player
Rating(s)	ESRB: n/a (not rated)
Media	Cartridge
Input methods	Super NES controller

Rex Ronan: Experimental Surgeon is a Super Nintendo Entertainment System game that teaches players about the hazards of smoking tobacco cigarettes. The player goes inside a man (named Jake Westboro); he is dying of lung cancer while undergoing emergency surgery. He has a wife, a kid, a house in the suburbs, and a job with the *Blackburn Tobacco Company* that he had since he was 15 years old. Now the man is dying from the cigarettes that he once sold; the player must go inside of his body and defeat the evil tar and nicotine that is preventing the man from speaking to the world about the hazards of tobacco. If the player dies from the robots sent by the tobacco company, so does the patient^[2].

References

- [1] "Release information" (<http://www.gamefaqs.com/console/snes/data/588612.html>). GameFAQs. <http://www.gamefaqs.com/console/snes/data/588612.html>. Retrieved on 2008-09-27.
- [2] "Game summary" (<http://www.gamefaqs.com/console/snes/file/588612/49723>). Lil_Randy (Game FAQs). <http://www.gamefaqs.com/console/snes/file/588612/49723>. Retrieved on 2008-10-15.

External links

- [<http://www.mobygames.com/game/rex-ronan-experimental-surgeon> *Rex Ronan: Experimental Surgeon*] at MobyGames
 - Ending for Rex Ronan at VGMuseum (<http://www.vgmuseum.com/end/snes/b/rexron.htm>)

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=267336830>

Contributors: Amalas, Brown2020, GVnayR, N. Harmonik, TnS

Life & Death

<i>Life & Death</i>	
	
Developer(s)	Jake Smith & Don Laabs (Atari ST & Amiga conversions by Simon Beal)
Publisher(s)	The Software Toolworks
Distributor(s)	The Software Toolworks
Designer(s)	Myo Thant
Platform(s)	Mac OS, DOS, Amiga, Atari ST, Apple IIgs
Release date(s)	1988
Genre(s)	Simulation
Mode(s)	Single player

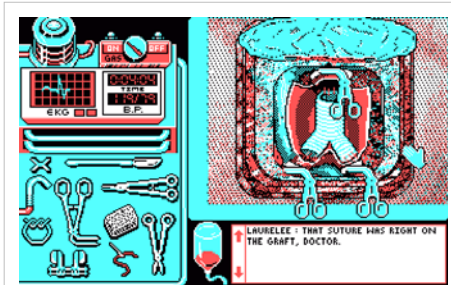
Life & Death is a computer game published in 1988 by The Software Toolworks. It is one of the few realistic medical computer games ever released. In the role of a resident abdominal surgeon at fictional hospital Toolworks General, the player must diagnose and treat a variety of maladies including kidney stones, arthritis, appendicitis, and aneuritic aorta. The last two require the player to perform surgery (see screenshot).

A sequel, *Life & Death II: The Brain*, was published in 1990. In this game, the player is a neurosurgeon.

Trivia

- The original game included a surgeon's mask and two latex gloves.
- The four "surgeons" pictured on the box cover are Software Toolworks employees, but none of whom worked on the game (Unknown, Gina Freidlander, Steve Cox, Glenn Wichman).
- The primary surgery programmer, Jake Smith, is pictured on the back of the box grasping for a brain behind surgical screen.
- The Toolworks General concept and "beeper" copy protection was primarily conceived and executed by Don Laabs (also creator of Cribbage and Gin King)

Awards



Screenshot of the DOS version, showing surgery for an aortic aneurysm

Life & Death was nominated for Software Publishers Association (SPA) awards in the following categories:

- Best Game
- Best Simulation
- Best Use of Technology

External links

- *Life & Death* (<http://www.mobygames.com/game/life-death>) at MobyGames

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Milli-Metha

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Milli-Metha		
Entwickler:	Publishing GmbH (http://www.tivola.de/Tivola)	
Verleger:	Publishing GmbH (http://www.tivola.de/Tivola)	
Publikation:	2005/2006/2007	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Milli-Metha ist ein wissbegieriges Mädchen. Mit ihr gemeinsam geht der Spieler auf Entdeckungsreise und beschäftigt sich spielerisch mit verschiedenen Themengebieten.

- Bei "Milli-Metha - Wie ernähre ich mich lecker und gesund" ist es das Ziel herauszufinden, welche Lebensmittel gesund sind und den Körper positiv beeinflussen. Der Spieler kann zum Beispiel die Nahrung während ihres Weges durch den Körper beobachten oder Herrmann eine Art Tamagochi füttern und verfolgen ob er dick oder fit wird. Mit Hilfe des Pausenbrotgenerators können kreative Ideen für das tägliche Pausenbrot entwickelt werden und schließlich gibt es noch ein Quiz!
- Bei "Milli-Metha - mein Körper" erwirbt der Spieler gemeinsam mit Milli-Metha viel interessantes Wissen über seinen Körper. Wie funktionieren Sinnesorgane? Wozu dienen Knochen? Wie arbeiten unsere Muskeln? Wie funktioniert die Atmung und wozu dient sie?
- Bei "Milli-Metha - Erste Hilfe" werden Kinder mit kleinen Notfällen vertraut gemacht. So erfährt der Spieler beispielsweise wie man sich verhält wenn jemand in Scherben tritt oder vom Baum fällt. Wobei schnelles und effektives Handeln im Vordergrund steht. Und vor allem wird gezeigt, dass es wichtig ist Hilfe zu rufen ohne sich selbst in Gefahr zu bringen.
- Und bei "Milli-Metha - Meine Zähne" erlernt der Spieler richtiges Zähneputzen und weshalb es so wichtig ist, sich mehrmals täglich die Zähne zu putzen. Genauso wird verdeutlicht was Karies ist und wodurch es verursacht wird. Mit Hilfe des persönlichen Zahntagebuchs macht das tägliche Putzen dann plötzlich Spass!

Versionen:

- Milli Metha - Ernährung
- Milli Metha- Mein Körper
- Milli Metha - Erste Hilfe
- Milli Metha - Meine Zähne

Mehr darüber:

- <http://www.lehrer-online.de/milli-metha.php>


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441328>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Luka und das geheimnisvolle Silberpferd

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Luka und das geheimnisvolle Silberpferd		
Entwickler:	Deck 13 (http://www.deck13.com/)	
Verleger:	Heureka Klett (http://www.gametective.de/hersteller/details/760.html/)	
Publikation:	2006	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: 

Gewaltprävention und Kriminalprävention waren die beiden Schlagwörter die die Polizei Berlin dazu bewegten, das Computerspiel "Luka und das geheimnisvolle Silberpferd" entwickeln zu lassen. Ziel ist es mit diesem Spiel Kindern Handlungsalternativen zu physischer oder verbaler Gewalt zu lehren. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luka, wobei er sich entscheiden kann ob Luka männlich oder weiblich ist. Die Hauptfigur Luka trifft auf einen geheimnisvollen Helden der Vergangenheit, Ritter William oder Prinzessin Katharina und erfährt, dass diese Figur nur mit Hilfe eines silbernen Pferdes wieder zurück in die Vergangenheit reisen kann. Die schlaue Lisa, eine der Charaktere die Luka oft Hilfreich zur Seite stehen, erkennt schnell, dass es sich beim silbernen Pferd um ein

Fahrrad handelt und so Beginnt die Suche nach den einzelnen Fahrradteilen im umliegenden Gelände. Luka trifft während seiner Suche immer wieder auf den streitlustigen Sven. Sven verspottet Lisa als "Brillenschlange" oder versucht einen kleinen Jungen zu verprügeln, doch Luka versucht immer wieder mit dem aggressiven Jungen zu sprechen und lernt spielerisch richtiges Verhalten.

Download:

- <http://www.luka.polizei-beratung.de/>

Mehr darüber:

- <http://www.berlin.de/polizei/praevention/teens/luka.html>
- http://www.luka.polizei-beratung.de/images/stories/luka1/files/PM_Serious_Games_Award.pdf


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441330>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Mein Vitalcoach

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Mein Vitalcoach		
Entwickler:	Ubisoft (http://www.ubisoft.com/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo-europe.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Sprache:	Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: 

Mein Vital Coach ist mehr ein Programm als ein Spiel, dass als Hilfe beim Abnehmen dienen soll. Der Lieferung liegt ein Pedometer bei, das die täglichen Schritte aufzeichnet. Zu Beginn errechnet das Programm deinen BMI und danach hast du Aufgaben zu erfüllen, wobei du immer aus zwei auswählen darfst. Das Spiel hilft dir ebenfalls deine tägliche Kalorienaufnahme zu errechnen und geht dabei ähnlich wie beim Weight-Watcher-System mit Punkten vor. Fortschritte und Entwicklungen werden aufgezeichnet und sind jeder Zeit abrufbar.

Mehr darüber:

- http://www.nintendo.com/games/detail/M_In2Mu-lwfc2r8WfycP2VZVVmU7r5Km
- <http://www.planetds.de/spiel/Mein%2BVital-Coach.html>
- <http://www.ndswelt.com/2008/07/13/mein-vital-coach-review-test/>
- http://www.gamezone.de/reviews_userreview_lesen.asp?gameid=26738&revid=227499

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441332>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Webstar 3D Vitality Coaching

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Webstar 3D Vitality Coaching		
Entwickler:	WellStar Company (http://www.wellstar.org/)	
Verleger:	WellStar Company (http://www.wellstar.org/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Browser	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Wie aus dem Titel des Spiels bereits ersichtlich ist handelt es sich bei dieser Web Applikation um ein Coaching Tool für Gesundheit und Ernährung und weniger um ein Spiel im herkömmlichen Sinn. Jedoch wurde die Applikation mit dem Netcoo (<http://www.netcoo.info/>) Innovationspreis Europa 2008 für Best Marketing und Service ausgezeichnet und findet daher seine Berechtigung in diesem Wikibook. In einer 3D Welt lernt der Spieler spielerisch wie er seine Fitness und Ernährungsgewohnheiten steigern sowie verbessern kann. Laura (der persönliche Fitnesscoach) begrüßt den Spieler auf einer Insel und beginnt mit einem persönlichen Eingangstest und erstellt darauf hin ein Fitness- und Ernährungsprogramm. Darauf aufbauend stellt dieses Spiel einige Benutzerumgebungen zur Verfügung, welche im Folgenden kurz erläutert werden:

1. **MyHomeCenter:** Hier werden alle Fitness-, Vitalitäts- und Ernährungsindizes des Spielers gespeichert. Zudem kann der Spieler in Form eines Tagebuches seine getätigten Aktivitäten und konsumierten Nahrungsmittel hinzufügen.

2. **Webstar University:** Hier kann sich der Spieler zu einer Vielzahl an Themengebieten bezüglich Ernährung, Sport und Fitness mit Informationen versorgen lassen. Die Informationen stehen als Pdf oder als Kurzfilm zur Verfügung.
3. **Webstar News Center:** Dieser Dienst informiert den Spieler über neueste Informationen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit direkt Fragen an den persönlichen Vitalcoach zu stellen.
4. **Re-checks:** Durch regelmäßige Tests und Auswertungen wird dem Spieler ein Feedback, mittels einer Statistik über Momentanzustand und Verlauf seines Aktivitätsniveaus, gegeben.

Mehr darüber:

- <http://www.webstar.biz/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=DX3gq7jBDU4> Video

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441334>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/3rd World Farmer

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

3rd World Farmer		
Entwickler:	Fredrik Hermund	
Verleger:	University of Copenhagen (http://www.ku.dk/English/)	
Publikation:	November 2005	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Wirtschaftssimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch, Dänisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

In dieser Simulation bestimmt der Spieler über die Vorgehensweise auf einer afrikanischen Farm. Mit einem Startkapital von € 50,00 beauftragt er zu Beginn die vierköpfige Familie die Felder zu bestellen und Baumwolle, Weizen, Korn oder Erdnüsse anzubauen. Nach jedem Spielzug wird durch das Drücken der Play-Taste ein ganzes Jahr im Schnelldurchlauf vorgespielt und der Spieler erhält eine Aufstellung über sein Vermögen. Je höher das Einkommen ist, desto mehr Möglichkeiten hat der Spieler das Leben auf der Farm mit dem

Kauf von Werkzeugen, Hilfsmitteln oder Tieren zu erleichtern und eine Infrastruktur mit Straßen, Krankenhäuser, Telefonverbindungen und sogar Schulen zu schaffen. Zudem werden dem Spieler ab und an Angebote diverser Unternehmen (z.B. Chemiefabrik, Militär,..) unterbreitet, wofür der Spieler bei Annahme des Angebotes natürlich bezahlt wird. Ob diese Bauten jedoch für die Lebensbedingungen der Familienmitglieder von Nutzen sind muss der Spieler für sich selbst entscheiden. Darüber hinaus können auch besondere Vorkommnisse wie Naturkatastrophen, politische Aufstände oder zb. Dürre das Ergebnis beeinträchtigen. Wie im richtigen Leben können Familienmitglieder erkranken und sogar sterben. Ziel ist es auf jeden Fall genügend Geld zu erwirtschaften um attraktive Lebensumstände zu schaffen.

Online:

- <http://www.3rdworldfarmer.com/>
- http://www.mofunzone.com/online_games/3rd_world_farmer.shtml#

Mehr darüber:

- <http://www.technogogy.org.uk/games/farmer.html>
- <http://gamepolitics.livejournal.com/318127.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441336>

Bearbeiter: Pgrillho, 1 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Food Import Folly

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Food Import Folly		
Entwickler:	Games LLC (http://www.persuasivegames.com/Persuasive)	
Verleger:	The New York Times Company (http://www.nytimes.com/)	
Publikation:	Mai 2007	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Wirtschaftssimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zollbeamten, der zuständig für die Untersuchung der möglich importierten Lebensmittel ist. Auf Grund des stetig steigenden Imports an Gütern

in den USA und der gleichbleibenden Anzahl an Zollbeamten besteht die Herausforderung im effektiven Zeitmanagement. Die Spielebene befindet sich auf einer Landkarte der USA. An mehreren Landesgrenzen werden gleichzeitig Fisch, Früchte, Gemüse, Nüsse und Süßigkeiten in Container angeliefert. Es stehen nur zwei Zollbeamte zur Überprüfung der Waren zur Verfügung und sollte ein Verdacht auf Kontaminierung bestehen so benötigt die genaue Feststellung des Problems zusätzliche Zeit. Jedes Level ist gleichzeitig ein Jahr und die Zahl der Importe entspricht der realen Importe dieses Jahres. Waren es im Jahr 1997 noch 2 Millionen Anlieferungen die es zu überwachen galt, so sind es im Jahr 2006 bereits 9 Millionen. Es heißt daher für den Spieler: "Schnell sein!", wenn er die Level erfolgreich meistern will.

Online:

- http://select.nytimes.com/2007/05/24/opinion/20070524_FOLLIES_GRAPHIC.html

Review:

- <http://blogs.pcworld.com/gameon/archives/004480.html>
- <http://blogs.law.harvard.edu/vvvv/2007/05/28/review-food-import-folly-editorial-game/>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441338>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Food Force

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Food Force		
Entwickler:	Depend (http://www.deepend.com/), Playerthree (http://www.playerthree.net/)	
Verleger:	United Nations World Food Program (http://www.wfp.org/)	
Publikation:	April 2005	
Plattform(en):	PC Windows	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Eine genaue und detaillierte Beschreibung des Spiels erfolgt unter der englischsprachigen Wikipedia:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Food_Force
-

Food Force

Food Force is an Educational game published by the United Nations World Food Programme (WFP) in 2005. Due to its content, it is considered a serious game (game with educational purpose). Players take on missions to distribute food in a famine-affected country and to help it to recover and become self-sufficient again. At the same time they learn about hunger in the real world and the WFP's work to prevent it.

Gameplay

The game takes place on the fictional island of Sheylan in the Indian Ocean, which is suffering from both drought and civil war. The player's character is a rookie who has joined a team of UN experts, including a nutritionist, a logistics officer, a pilot, an appeals officer, and the director of food purchasing.

The game contains six missions:

1. Air surveillance: Locating hungry citizens in a helicopter
2. Energy pacs: Produce a balanced diet of rice, cooking oil, beans, sugar and salt within a budget of only 30 cents per day
3. Air drop: drop food supplies in a target zone, while compensating for wind direction
4. Locate and dispatch: co-ordinate supplies of purchased and donated food from around the world
5. Food run: Lead a food convoy to a depot, dealing with hazards like landmines and roadblocks
6. Future farming: Use food aid to help a village develop over 10 years, by investing in it carefully with nutrition training, schooling, "food for work" and HIV/AIDS treatment

Most of the gameplay is arcade oriented, with time-limited sequences. All six missions can be played through in under an hour, though players might replay the individual missions, as their high scores can be uploaded online for worldwide comparison with other players.

Availability

The game is freely downloadable, with versions for the Windows and Macintosh. Linux users can use Wine to install the Windows version of the game and the Quicktime bundled with the package. Users are encouraged to burn it onto CDs and distribute it to friends. Developed by the British studio Playerthree and the Italian company Deepend, the program uses Macromedia for gameplay and QuickTime for video.

The *Food Force* website also has lesson plans for teachers, reports on recent WFP work, a high score table and other features.

Food Force 2

Food Force 2, based on Food Force, is being developed as free software under the terms of version 3 of the GNU General Public License. It is cross-platform as it is written in the Python programming language, and runs on platforms including the One Laptop Per Child XO and the Sugar desktop environment.^[1]

References

[1] <http://code.google.com/p/foodforce/>

External links

- [<http://www.food-force.com/> *Food Force* official website]
- Worldview (<http://worldview.ca>) A teacher's resource on the Food Force website
- [<http://www.food-force.com/bowl> *Food Force - Bowl 2006*]
- [http://wiki.laptop.org/go/Food_Force *Food Force on OLPC*]
 - Friends of the World Food Program (<http://www.friendsofwfp.org>) United States agency helping raise funds and awareness about global hunger
 - World Food Program (<http://www.wfp.org>) UN Agency
 - [<http://www.picturesfortruth.org> *Pictures for truth*] A game for Amnesty International released in 2008


Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=271827424>

Contributors: ADeveria, AlistairMcMillan, Andycjp, BlankVerse, CanisRufus, Eptin, Frecklefoot, Jeff Silvers, Jgofborg, Julian Alvarez, JustinHall, Kappa, LittleSmall, McGeddon, Mike.lifeguard, Milton Stanley, Neofelis Nebulosa, Pax:Vobiscum, Sasha!, Stewartadcock, Stuart Morrow, Subwayguy, Taw, Thumperward, Thunderbrand, Tim!, Tkynerd, X900BattleGrape, Zondor, 21 anonymous edits

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/What's cooking? Jamie Oliver

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

What's cooking? Jamie Oliver		
Entwickler:	Atari (http://www.atari.com/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo-europe.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: 	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Eine genaue und detaillierte Beschreibung des Spiels erfolgt unter der englischsprachigen Wikipedia:

- http://en.wikipedia.org/wiki/What%27s_Cooking%3F_with_Jamie_Oliver

What's Cooking?with Jamie Oliver

What's Cooking? with Jamie Oliver



Developer(s)	Atari
Publisher(s)	Atari
Platform(s)	Nintendo DS
Release date(s)	October 21, 2008
Genre(s)	Cooking, Educational
Rating(s)	ESRB: E

What's Cooking? with Jamie Oliver is a cooking video game for the Nintendo DS and is narrated by celebrity chef Jamie Oliver. It was developed and published by Atari and released worldwide on October 21, 2008. The game features several recipes, each listing preparation times, ingredients and courses. In addition, *What's Cooking?* can be used as a shopping list to remind players what items to purchase, and it can act as a timer to count down from a specified time and make an audible sound when it is done. The game was first revealed by Atari at the Games Convention 2008. The game was poorly received after its release; video game critics gave it an aggregated score of 49% at Metacritic. Reviewers generally agreed that presenting a cooking guide as a video game was a good idea, but they found that the game was poorly executed and mediocre as a result.

Gameplay



What's Cooking? is an interactive cookbook and food preparation video game with recipes that each list preparation times, ingredients and courses. Recipes can be sorted by criteria such as dishes that take less than 20 minutes to prepare, or vegetarian-only meals. After opening a recipe, an ingredient list is presented. Items on the list can be earmarked and added to a shopping list as a reminder to purchase in the future. A timer option is also available, which counts down from a specified time and makes an audible sound when it is done.^[1] Before doing any real cooking, a virtual representation of each step in the recipe is given on the screen that must be performed by the player. The Nintendo DS touchscreen and stylus are used to perform tasks such as whisking eggs, pouring sauces and cutting vegetables. Tutorials are also available to teach the player how to perform simple cooking preparation tasks.^[1] While cooking, the Nintendo DS responds to audible commands; saying "next" into the device's microphone will move the recipe on to the next

step.^[2] One hundred recipes are included in the game, and players can create their own dishes in the game. Afterward, they can share them with others via Wi-Fi. In addition to the game's cooking aspects, *What's Cooking?* features challenges in which the player uses the stylus to chop, stir, and serve as quickly as possible.^[3]

Development

What's Cooking? was first revealed by Atari at the Games Convention 2008.^[4] The game is narrated by Jamie Oliver.^[2] In an interview with *Official Nintendo Magazine*, Oliver noted that he tries to make his games as "three dimensional as possible", and he wanted to "make it relevant" to the player. The developers also sought wanted to make the game as interactive as possible.^[3]

Reception

Reception

Review scores	
Publication	Score
Eurogamer	7 of 10 ^[2]
GameZone	3.0 of 10 ^[5]
IGN	4.9 of 10 ^[1]
<i>Official Nintendo Magazine</i>	70% ^[3]

Aggregate scores	
Aggregator	Score
Metacritic	49% ^[6]

What's Cooking? was generally poorly received by video game critics, receiving a 49% aggregated score on Metacritic.^[6] IGN's Daemon Hatfield called disguising a cooking tutorial as a video game a "pretty brilliant idea", but only as long as it was done well. He stated that both the cookbook and food preparation halves of the game were not strong enough to make the game worth purchasing. Hatfield commented that the game's controls are "terribly unintuitive, and the cookbook doesn't offer anything its physical counterpart can't for cheaper". He was also disappointed that there were no pictures to illustrate each step, and not every cooking process is explained.^[1] Eurogamer's Ellie Gibson was satisfied with the number of recipes available, most of which were "pretty easy to follow". Gibson, however, preferred to see instructional videos to observe how a recipe was made before making it.^[2]

In their review of the game, *Official Nintendo Magazine* commented that the stylus-controlled cooking tutorials are not user-friendly, and the recipe sharing is as good as it could be since players can only use ingredients and methods from recipes that they have unlocked through playing the game. They felt that the game attempts to appeal to gamers rather than aspiring chefs, concluding, "[The game has] some great recipes but the experience is marred by some fiddly cooking games."^[3]

See also

- *Cooking Guide: Can't Decide What to Eat?*

References

- [1] Hatfield, Daemon. "IGN: What's Cooking? Jamie Oliver Review" (<http://ds.ign.com/articles/926/926029p1.html>). IGN. <http://ds.ign.com/articles/926/926029p1.html>. Retrieved on 2008-12-09.
 - [2] Gibson, Ellie. "Celebrity Chef Showdown: Gordon vs. Jamie Review - Page 2 // DS /// Eurogamer - Games Reviews, News and More" (http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=319380&page=2). Eurogamer. http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=319380&page=2. Retrieved on 2008-12-09.
 - [3] "What's Cooking? with Jamie Oliver interview". *Official Nintendo Magazine* (34): 8–9. October 2008.
 - [4] "Atari Turns Up the Summer Heat at Games Convention 2008" (<http://games.ign.com/articles/897/897564p1.html>). IGN. 2008-08-08. <http://games.ign.com/articles/897/897564p1.html>. Retrieved on 2009-02-24.
 - [5] "What's Cooking? with Jamie Oliver Review - Nintendo DS" (<http://nds.gamezone.com/gzreviews/r35955.htm>). GameZone. <http://nds.gamezone.com/gzreviews/r35955.htm>. Retrieved on 2008-12-09.
 - [6] "What's Cooking? with Jamie Oliver (ds: 2008): Reviews" (<http://www.metacritic.com/games/platforms/ds/whatscookingwithjamieoliver>). Metacritic. <http://www.metacritic.com/games/platforms/ds/whatscookingwithjamieoliver>. Retrieved on 2008-12-09.
-

External links

- [<http://www.jamieoliver.com/whats-cooking> *What's Cooking? with Jamie Oliver* official site]

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=276019101>

Contributors: Gary King, Hunter Kahn, ItsLassieTime, MacGyverMagic, Martarius, Mika1h, Moeron, New Age Retro Hippie, Remurmur, Silver Edge, TopHyatt, 3 anonymous edits

Review:

- <http://www.zergwatch.com/News-1325/review-what039s-cooking-with-jamie-oliver.html>
- <http://ds.ign.com/articles/926/926029p1.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441342>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment - Spiele im Gesundheitswesen/Imagine: Master Chef

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Imagine: Master Chief		
Entwickler:	MTO Co., Ltd. (http://www.mto-power.com/)	
Verleger:	MTO Co., Ltd. (http://www.mto-power.com/)	
Publikation:	2007	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
<p>ESRB: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB</p>	<p>PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i></p>	<p>USK: <i>Keine Klassifizierung</i></p>

Dieses Spiel ist Bestandteil der Ubisoft Imagine Reihe, welche vor allem weiblichen Kindern und jungen Teenagern die Basisdaten über spezielle Frauenberufe vermitteln will. Im Spiel Imagine: Master Chief geht es darum, dass der Spieler lernt wie man ein Chef sein kann. Vor allem durch Minigames werden dem Spieler die nötigen Fähigkeiten und Kompetenzen abverlangt um das Spiel positiv absolvieren zu können. Das Spiel beinhaltet die Verbesserung der eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen, sowie eine Supervision durch einen anderen Chef (genannt Racheel). Das Spiel geht von der Ausstattung und Design der eigenen Küche, über die Entscheidung welche Rezepte angeschafft bzw. gekocht werden bis hin zur Reinigung des Geschirrs und der Küche.

Review:

- <http://ds.ign.com/articles/834/834092p1.html>
- <http://blogcritics.org/archives/2007/12/07/014519.php>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441344>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/McDonalds Videogame

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

McDonald's Video Game		
Entwickler:	Molleindustria (http://www.molleindustria.org/)	
Verleger:	Molleindustria (http://www.molleindustria.org/)	
Publikation:	2006	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Wirtschaftssimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch, Spanisch, Italienisch, Finisch, Dänisch, Türkisch, Portugiesisch, Französisch, Deutsch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Im Mc Donald's Spiel wird der Spieler mit der Führung des Mc Donald's Betriebs beauftragt. Angefangen von der Produktion der Rohstoffe, sowie der Rinderzucht in Südamerika, über das Schlachten der Tiere, bis hin zum Verkauf der Burger in der Franchisefiliale, unterliegen alle Aufgabenbereiche der Verantwortung des Spielers. In der Vergangenheit hat Mc Donald's in der Realität viele Handlungen gesetzt, die negativen Einfluss auf Umwelt und Gesellschaft hatten. Daher kann der Spieler im Zuge des Spieles kritikwürdige Handlungen setzen, um das Betriebsvermögen zu erhöhen. Zum Beispiel, kann die Produktion von Sojakulturen durch das Verwenden von genmanipulierten Pflanzen und aggressiven Pestiziden erhöht werden. Der Regenwald kann abgeholzt werden, um zusätzliche Weide- und Anbauflächen zu schaffen und den Rindern können zum Beispiel Hormone verabreicht werden, um die Mästung zu beschleunigen. Schließlich werden im Hauptquartier, im Marketing, sowie in der PR-Abteilung, absatzpolitische Entscheidungen getroffen und die Firmenentwicklung wird genauestens von der Chefetage überwacht.

Werden die Erwartungen der Chefetage nicht erfüllt, gilt das Spiel als verloren.

Online:

- <http://www.mcvideogame.com/index-deu.html>

Review:

- http://www.associatedcontent.com/article/175941/review_of_the_mcdonalds_video_game.html?cat=19

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441346>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/The OBS

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

The OBS			
Entwickler:	Sheffield Hallam University (http://www.shu.ac.uk/) Interactive Web Solutions (http://www.iwebsolutions.co.uk/)		
Verleger:	[http://www.welcome.ac.uk/ Welcome Trust]]	Release = 2005	Plattform = - style="vertical-align:top;"
Altersfreigabe			
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>	

In diesem Browser Spiel muss der Spieler einen **OB** (=Charakter zur Tendenz von Adipositas) auswählen und diesen durch Interventionsmaßnahmen so weit betreuen, sodass dieser einigermaßen gesund aufwachsen kann. Die Interventionsmaßnahmen bestehen darin, dass der Spieler dem OB verdeutlichen muss, dass nur durch eine ausgeglichene Energiebilanz das Körpergewicht gehalten bzw. im Besten Falle sogar gesenkt werden kann. Dabei muss der Spieler dem OB eine Zusammensetzung der Mahlzeit sowie des Freizeitverhaltens (Sport, TV, Computer) unterbreiten und mit diesem auf einen günstigen Konsens kommen. Je nachdem nach welcher Taktik der Spieler mit dem OB verhandelt, verbessern oder verschlechtern sich die Parameter wie Metabolismus, Zufriedenheit, Sportlichkeit, Appetit und Folgsamkeit des OB's. Der Spieler muss aufbauend verschiedene Levels verschiedenster Schwierigkeitsstufen bewältigen. Das Level wird als erfolgreich gewertet wenn der OB eine vorgeschriebene Anzahl an Lebensjahren (meist 20) erreicht. Der Spieler betreut den OB während des gesamten Tages und muss Probleme wie Mobbing

in der Schule, kein Interesse an Sport sowie schlechte Ernährungsgewohnheiten geschickt bekämpfen. Dabei muss der Spieler einen Konsens zwischen Striktheit und Laissez-faire Handlungen setzen, denn der OB gilt als gesund wenn er eine Konvektionsgröße von 5 - 10 besitzt. Das heisst wenn der Spieler nicht geschickt mit seinem OB interagiert und die Energiebilanz nicht optimal ausgleicht, kann der OB sowohl an Adipositas als auch an Anorexia nervosa sterben. Das Level gilt als erfolgreich beendet, wenn der OB ein Lebensalter von 20 Jahren erreicht.

Online:

- <http://www.wellcome.ac.uk/obs/activity.htm>



Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441348>

Bearbeiter: Pgrillho, 1 anonyme Bearbeiter

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Big Beach Sport

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Big Beach Sport		
Entwickler:	THQ Entertainment GmbH (http://www.thq-games.com/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.de/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Wii	
Genre:	Sportsimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: 	USK: 

Big Beach Sport ist angelehnt an Wii Sports. Dem Spieler stehen so wie beim "Klassiker - Wii Sports" mehrere Disziplinen zur Auswahl:

- Disc-Golf
 - Cricket
 - Boccia
 - Fußball
 - Volleyball
 - Football
-

Alle Sportarten befolgen die selben Regeln wie in den realen Sportarten. Die Bewegungen für Würfe, Stöße oder Schläge sind realitätsnah. Die Spielumgebung ist attraktiv gestaltet. Es empfiehlt sich das Spielen in der Gruppe.

Mehr darüber:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Big_Beach_Sports



Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441350>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/High School Musical 3 Dance

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

High School Musical 3 Dance		
Entwickler:	Disney Interactive Studios (http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.de/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	PC, PlayStation 2, Wii, Xbox 360	
Genre:	Tanzspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: 	USK: 

Das Spiel wurde nach dem Vorbild des Disneyfilms High School Musical 3 konzipiert. Der Spieler hat die Möglichkeit mit den bereits aus dem Film bekannten Charakteren verschiedene Stufen eines Tanzwettbewerbs zu durchleben. Ein oder zwei Spieler bewegen sich nach den am Bildschirm erscheinenden Zeichen und werden schließlich auf die Exaktheit der ausgeführten Bewegung bewertet. Für die Durchführung der koordinativen Tanzabfolgen verwendet der Spieler den Wii Remote Controller und den Nunchuk Controller.

Mehr darüber:

- http://en.wikipedia.org/wiki/High_school_musical
- http://en.wikipedia.org/wiki/High_School_Musical_3:_Senior_Year_Dance









Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441352>

Bearbeiter: Pgrillho

Wii Sports



Zwei Spieler spielen Wii Sports, hier Tennis

Wii Sports	
Entwickler:	Nintendo
Verleger:	Nintendo
Publikation:	<ul style="list-style-type: none">  8. Dezember 2006  19. November 2006  2. Dezember 2006  7. Dezember 2006  7. Dezember 2006  26. April 2008
Plattform(en):	Wii
Genre:	Sport
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler
Steuerung:	Wiimote
Medien:	DVD
Altersfreigabe:	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> PEGI:  </div> <div style="text-align: center;"> USK:  </div> </div>
Information:	Das Spiel wurde 17,85 Millionen mal verkauft. ^[1] Stand: Januar 2008

Wii Sports ist eine Sportsimulation für die Nintendo Wii-Konsole und ist in den USA und Europa im Lieferumfang der Konsole enthalten. Die Spiele innerhalb von Wii Sports entstanden ursprünglich aus einzelnen Technikdemos, die angefertigt wurden, um den Fortschritt des Controllers zu testen. Auf Initiative von Shigeru Miyamoto wurden die einzelnen Spiele in Wii Sports zusammengefasst.

Umfang

Im Spiel enthalten sind die 5 folgenden Sportspiele:

- Tennis
- Baseball
- Bowling
- Golf
- Boxen - Nunchuk benötigt.

Spielerniveau

Da es schwierig ist, spezielle Schwierigkeitsstufen für die einzelnen Sportarten zu machen, die speziell auf den Spieler angepasst sind, gibt es das *Spielerniveau*. Dies ist eine Art Punktezahl, die anzeigt, wie gut der Spieler ist. Wenn er ein Spiel gut meistert (dafür muss er das Spiel nicht gewinnen), steigt sein Niveau. Hat er schlecht gespielt, sinkt es. Am Anfang hat jeder Spieler ein Niveau von 0 Punkten. Mit der Zeit steigt das Niveau, und entsprechend der Punktezahl haben auch die Computer-gesteuerten Gegner ein automatisches Spielerniveau, das sich dem des Spielers anpasst, so dass es immer etwas höher liegt. So ist der Schwierigkeitsgrad des Spieles genau abgepasst. Gleichzeitig zeigt das Niveau, wie gut der Spieler ist. Ab eintausend Punkte wird hinter seinem Namen in dem jeweiligen Sport ein pro (Profi) angezeigt.

Training

Alternativ zu den normalen Sportarten gibt es noch den Trainingsmodus. Es kann jede der fünf Sportarten trainiert werden, zu jeder Sportart gibt es drei Trainings-Einheiten. Wenn man besonders gut abschneidet, bekommt man Medailien, die allerdings für den weiteren Spielverlauf bedeutungslos sind. Folgende Trainings-Spiele gibt es:

- 1 Nonstop-Schlagen

In diesem Tennis-Training werden von der gegnerischen Spielfigur Bälle geschlagen. Der Spieler muss die Bälle richtig in das gegnerische Feld zurückschlagen. Wenn er einmal dabei einen Fehler macht, ist das Spiel vorbei. Die Anzahl der getroffenen Bälle zählt dabei als Punktzahl.

- 2 Schlag-Timing

In diesem Tennis-Minispiel werden wie bei Nonstop-Schlagen Bälle zugespielt. Sie müssen zurückgeschlagen werden, dabei ist wichtig, dass die Bälle in der orange-farbenen Zone landen. Wenn ein Ball nicht in der Zone landet, ist das Spiel vorbei.

- 3 Zielscheiben

In diesem Minispiel wird Tennis trainiert. Der Ball muss gegen eine Zielscheibe, die sich an der Wand befindet, geschlagen werden. Dabei kommt der Ball zurück und eine neue Zielscheibe erscheint. Der Ball muss zurückgeschlagen werden. Wenn der Ball von dem Spieler nicht zurückgeschlagen wird, ist das Spiel beendet.

- 4 Home Runs

Hier wird Baseball trainiert. Zehn Bälle werden vom Gegner geworfen, die mit dem Schläger getroffen werden müssen. Ein Ball zählt nur als Punkt, wenn er einen Home Run erzielt. In der Regel muss der Ball weiter als 100 Meter geschlagen werden. Er

muss innerhalb des Spielfeldes landen. Ein Überflieger wird auch nur als Home Run gezählt.

- 5 Feingefühl

Der Baseball-Ball, der vom Gegner geschlagen wird, muss in der weiß markierten Zone auf dem Boden landen. Je näher in der Mitte er ist, desto mehr Punkte gibt es. Der Spieler hat zehn Versuche.

- 6 Nonstop-Schlagen

Dieses Baseball-Training funktioniert so, wie Nonstop-Schlagen mit Tennis. Dabei werden vom Gegner dreißig Bälle geworfen, von denen alle getroffen werden sollen. Jeder mit dem Schläger getroffene Ball gibt einen Punkt, maximum sind dreißig Punkte.

- 7 Spares

Hier wird Bowling geübt. Mit einer Kugel müssen die wenigen Kegel, die auf der Bahn stehen mit einem Versuch getroffen werden. Insgesamt gibt es fünf Versuche, immer wenn eine Kugel nicht alle Kegel umschmeißt, wird ein Versuch gestrichen. Nach jedem erfolgreichem Versuch wird eine Bahn weitergegangen, die gespielten Bahnen ergeben die Punkt-Zahl.

- 8 Wurfkraft

Bei diesem Bowling-Training gibt es zehn Bahnen, bei jeder Bahn steht eine Kugel zur Verfügung. Möglichst viele Pins müssen insgesamt umgeschmissen werden, die Schwierigkeit ist, dass sich die Anzahl Pins jede Runde erhöht. So sind es Anfangs noch zehn Pins, zum Schluss aber über neunzig. Bei einem Strike, also alle Pins werden umgeschmissen, gibt es die doppelte Punktzahl.

- 9 Effet

Wie bei Spares müssen mit einer Kugel oft wenige Pins getroffen werden, es stehen auch fünf Versuche zur Verfügung. Nur auf jeder Bahn sind Hindernisse, die durch geschicktes Werfen gemieden werden. Wenn die Kugel alle Pins der Bahn trifft, geht es eine Runde weiter. Die Anzahl Runden ist die Punktzahl.

- 10 Einlochen

Hier übt man Golf. Es gibt fünf Versuche, mit einem Ball muss man sofort das Loch treffen. Natürlich ist es relativ einfach, im Loch zu landen. Wenn der Ball allerdings nicht im Loch landet, hat man einen Versuch weniger. Je nachdem, wie viele Bahnen man gemeistert hat, gibt es eine gute Punktzahl.

- 11 Grün-Platzierung

Dies ist ein Golf-Training. Man hat zehn Bahnen, Versuche gibt es nicht. Ziel ist es, mit einem Ball möglichst nah an dem Loch zu landen. Die Entfernung wird in Metern angegeben und wird zum Punktekonto hinzugezählt. Landet der Ball auf hohem Gras, gibt es dreißig Punkte. Weniger Punkte zu haben ist besser als mehr Punkte.

- 12 Präzision

Hier gibt es zehn Bälle, die zur Verfügung stehen. Auf einem Golfplatz, auf dem oft Wind herrscht, muss man die Bälle auf eine Art Zielscheibe schlagen. Je nachdem, wie gut man landet, gibt es mehr Punkte.

- 13 Sandsack

Dies ist ein Box-Training. Man muss die Sandsäcke, die vor einem Hängen, durch starkes Schlagen wegschlagen. Für jeden weggeschlagenen Sack gibt es einen Punkt. Die schwarzen Säcke sind sehr robust, die zu besiegen dauert relativ lange, die weißen dauern nicht so lang, die Braunen sind bestenfalls mit zwei Schlägen besiegt. Man hat eine Minute Zeit.

- 14 Beinarbeit

Dieses zweite Box-Training dauert eine Minute. Der Trainer bewirft die Spiel-Figur in der Zeit unentwegt mit Bällen, der Spieler muss durch neigen der Wii-Fernbedienung den Bällen ausweichen. Für jeden ausgewichenen Ball gibt es einen Punkt, für jeden Ball, der den Spieler trifft, gibt es einen Punkt Abzug.

- 15 Treffsicherheit

Dies ist das letzte Box-Training. Der Trainer steht vor einen und hält entweder den linken, den rechten oder beide Handschuhe hoch. Der Spieler muss den oder die hochgehaltenen Handschuhe durch Boxen treffen. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Den Trainer darf man aber nicht treffen, dann gibt es einen Punkt Abzug. Es gibt auch eine Minute Zeit.

Wii Fitness

Der Wii-Fitness-Test ist ein zusätzlicher Modus der dem Wii-Spiel → Wii Fit ähnelt. Dabei werden drei zufällige Trainingseinheiten ausgewählt. Je nachdem, wie gut man in den einzelnen Spielen abschneidet, hat man ein entsprechendes Wii Fitness-Alter. Das Ideal-Alter beträgt zwanzig Jahre, das Maximum achtzig Jahre. Nur einmal pro Tag kann ein Spieler am Wii-Fitness-Test teilnehmen. Sollte ein Box-Training ausgewählt werden, fragt die Software, ob der Spieler mit dem Nunchuk umgehen kann. Falls "nein" gewählt wird, wird anstelle des Box-Trainings ein anderes Trainings-Spiel ausgewählt.

Steuerung

Die Steuerung orientiert sich an den Bewegungsabläufen der jeweiligen Sportart. Beispielsweise wird bei Tennis der Wiimote-Controller wie ein Tennisschläger geschwungen. Das Spiel unterscheidet dabei unterschiedliche Schlagarten wie Vor- und Rückhand, Topspin und Slice. In den anderen Spielen fungiert der Controller analog als Golf- oder Baseballschläger, als Bowlingkugel oder auch in Boxen zusammen mit der Nunchuk-Erweiterung als Fäuste.

Es ist auch ein Set von Erweiterungen für die Wiimote erhältlich, welches Tennisschläger, Baseballschläger und Golfschläger aus Plastik umfasst. Diese sollen ein realistischeres Spielgefühl vermitteln, sind aber zum Betrieb des Spieles nicht zwingend notwendig. Ebenso gibt es als Erweiterung spezielle Boxhandschuhe.



Nunchuk und
Wiimote

Auszeichnung

- 2007 Game Developers Choice Award für Innovation und Spieldesign

Weitere Spiele

Weitere Spiele der Wii-Serie sind Wii Play, → Wii Fit, Wii Schach, Wii Music und Wii Sports Resort.

Einzelnachweise

[1] Nintendo.co.jp PDF (<http://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2008/080125e.pdf#page=6>)

Weblinks

- Videomitschnitt einer Präsentation (http://www.gamespot.com/pages/video_player/popup.php?sid=6149829&pid=933010) - Reginald Fils-Aime, Präsident von Nintendo Of America, Satoru Iwata, Vorstandsvorsitzender von Nintendo, Shigeru Miyamoto, Spieledesigner und Hauptmanager von Nintendo, und ein Mann aus dem Publikum spielen Wii Sports: Tennis.
- Wii.com Erlebnis-Videos (<http://de.wii.com/software/02/>)

Source: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57500090>

Bearbeiter: Ahellwig, Anarcholiberaler, Anghy, Avoided, DangerGround, Diba, Fehö, Felanox, Flominator, Grandy02, Howwi, Hubertl, IqRS, JCS, Juli96, Krazykrizz, Kungfuman, LabFox, Larf, Louis Bafrance, Lzs, Martin-vogel, Pandreas, Pgrillho, PtM, Svens Welt, Syrcro, Trg, Umweltschützen, Weissbier, Wö-ma, XantoZ, Zollernalb, 23 anonyme Bearbeiter

Wii Fit

Wii Fit	
	
Entwickler:	Nintendo
Verleger:	Nintendo
Publikation:	<ul style="list-style-type: none">  1. Dezember 2007  25. April 2008  19. Mai 2008
Plattform(en):	Wii
Genre:	Sport
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler (nur bei einer Übung)
Steuerung:	Wii Balance Board, Wiimote und Nunchuk
Altersfreigabe:	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> PEGI:  </div> <div style="text-align: center;"> USK:  </div> </div>

Wii Fit ist ein Sport- und Fitnessspiel für Nintendos Wii und wird mit dem Wii Balance Board ausgeliefert.

Umfang

Im Spiel enthalten sind 40 Muskelaufbau-, Aerobic-, Yoga- und Balancespiele:



Das Wii Balance Board

Muskelaufbauübungen	Yogahaltungen	Balancespiele	Aerobicübungen
Beinstrecker	Tiefes Atmen	Kopfball	Hula-Hoop
Liegestütz & Seitstand	Halbmond	Ski-Slalom	Basis-Step
Tailldreher	Held	Schanzensprung	Jogging
Klappmesser	Baum	Kugelballett	Super-Hula-Hoop
Ausfallschritt	Sonnengruß	Seiltanz	Step Plus
Rudern	Stehendes Knie	Flusskugel	Jogging-Doppel
Hand-aufs-Knie	Palme	Pinguin-Picknick	Boxen

Seitschwung	Stuhl	Snowboard Slalom	Freier Step
Horizontales Stretching	Dreieck	Zazen	Freies Jogging
Trizepsdrücken	Herabschauender Hund		
Diagonales Stretching	Tänzer		
Stehaufmännchen	Kobra		
Liegestütz-Duell	Brücke		
Klappmesser-Duell	Krokodil-Drehung		
Stretch-Duell	Kerze		

Neben dem Trainingsmodus gibt es die Möglichkeit, sein „Wii-Fit-Alter“ zu ermitteln. Über die im Balance Board enthaltene Waage wird zuerst der BMI errechnet. Anschließend folgt eine Schwerpunktmessung. Aus diesen Werten folgt dann eine Altersanalyse. Weiter gibt es die Möglichkeit, ein Gewichtsab- oder Zunahmeziel einzugeben, das man mit dem Spiel erreichen möchte. Die Software warnt davor, zu ehrgeizig zu sein und empfiehlt maximal 1,4 kg in zwei Wochen als Zielsetzung. In einem Logbuch können auch Aktivitäten außerhalb des Spieles festgehalten werden. Es können maximal acht Profile gespeichert werden. Außerdem kann man sein Profil vor anderen Spielern mithilfe eines Passwortes verbergen.

Steuerung

Die Steuerung erfolgt bei (fast) allen Übungen über das Balance Board, das mittels verschiedener Sensoren unter anderem die Neigung des Körpers misst. Bei anderen Übungen wird die Balance errechnet. Aus diesen Werten errechnet sich ein Wert, der dann in Punkten oder Prozenten ausgegeben wird.

Einige Übungen verlangen auch die Wiimote, die man zum Beispiel beim Joggen in die Hosentasche steckt oder in der Hand hält. Beim Boxen wird zusätzlich das Nunchuk benötigt.

Weitere Spiele

Weitere Spiele der Wii-Serie sind → Wii Sports, Wii Play, Wii Schach, Wii Music und Wii Sports Resort.

Weblinks

- Wii Fit Website (<http://ms2.nintendo-europe.com/wiifit/deDE/>)
- Interview mit den Entwicklern von Wii Fit (http://de.wii.com/software/interviews/wii_fit/vol1/index.html)

Source: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57089783>

Bearbeiter: Benjamin.nagel, Blaufisch, Brodkey65, Bücherwürmlein, ChrisHamburg, Diba, Flummoxed, Lulu-Ann, PapaFresh, Ph99Ph, RacoonyRE, Syrcro, Umweltschützen, 16 anonyme Bearbeiter

EyeToy

	
	
EyeToy	
Specifications (http://en.wikipedia.org/wiki/Eyetoy#endnote_specifications)	
Platform:	Sony Playstation 2
Interface:	USB
Connector:	USB 1.1
Power consumption:	50 mA
Dimensions (mm):	44 × 53 × 89
Weight:	173 g
Cable length:	2 m
Resolution:	640 × 480 pixels
Lenshead:	Manual focus ring
Sensor:	OV7648
Chip:	OV519

The **EyeToy** is a color digital camera device, similar to a webcam, for the PlayStation 2. The technology uses computer vision and Gesture recognition to process images taken by the camera. This allows players to interact with games using motion, color detection and also sound, through its built-in microphone.

The camera is manufactured by Logitech (known as "Logicool" in Japan), although newer EyeToys are manufactured by Namtai. The camera is mainly used for playing EyeToy games developed by Sony and other companies. It is not intended for use as a normal PC camera, although some people have developed unofficial drivers for it. (http://en.wikipedia.org/wiki/Eyetoy#endnote_drivers) As of November 6, 2008, the EyeToy has sold 10.5 million units worldwide.^[1]

History

The EyeToy was originally devised by Dr. Richard Marks, who had the idea of connecting a web camera to a PlayStation 2 and using it as a peripheral to play video games. The idea of using cameras in games was not new, as it was previously used in many arcade games and toys such as the Game Boy Camera and the Dreameye digital camera for the Sega Dreamcast, the latter of which affected the development of the EyeToy; however, with the resolution of modern cameras and the processing power of the PlayStation 2 new ideas were possible that were not achievable on the Game Boy. The idea was taken up by SCE London Studio, who showed a concept in 2002 with four games.

Design

The EyeToy features a compact design which is intended to be placed on top of the console or television. The camera is mounted on a pivot, allowing for positioning. Focusing the camera is performed by rotating a ring around the lens. It comes with two LED lights on the front. A blue light turns on when the PS2 is on, indicating that it is ready to be used, while the red light flashes when there is insufficient light in the room. There is also a microphone built in. A second, newer model of the EyeToy provides similar features, but sports a smaller size and silver casing . (<http://en.wikipedia.org/wiki/Eyetoymodel2>)

On computer

Because the EyeToy is essentially a web camera inside a casing designed to match the Sony PlayStation 2, and it uses a USB 1.1 protocol and USB plug, drivers have been created to make it work with many operating systems. The type of driver required depends on the model of EyeToy camera. There are three different types:

- SLEH-00031
- SCEH-0004
- SLEH-00030

It has very good resolution for a camera that was not designed for quality images.

The model information is included in a label on the bottom of the camera.

Technical limitations

Due to the camera's need to "see" the player as they play, the camera needs to be used in a well-lit room. To help let the player know when there is not enough light, there is a red LED on the front of the camera that flashes when it is too dark.

In response to this limitation, Sony has filed a patent for a "wand" controller capable of illuminating different colored LEDs in order to communicate the controller's position and simple commands to the camera.^[2]

Games

Designed for EyeToy

These games require the EyeToy to be played. *All produced by Sony unless noted.*

- 2003
 - *EyeToy: Play*
 - *EyeToy: Groove*
- 2004
 - *Disney Move* (Ubisoft)
 - *EyeToy: Antigrav*
 - *EyeToy: Monkey Mania*
 - *EyeToy: Play 2*
 - *Nicktoons Movin'* (THQ)
 - *Sega SuperStars* (Sega)
 - *U Move Super Sports* (Konami)

- 2005
 - *Clumsy Shumsy* (Phoenix Games Ltd. [UK/NL])
 - *EyeToy: Chat* - a videophone system for use with the network adaptor
 - *EyeToy: EduKids*
 - *EyeToy: Kinetic*
 - *EyeToy: Operation Spy* (known as *SpyToy* in Europe)
 - *EyeToy: Play 3*
- 2006
 - *Eyeto: Kinetic Combat*
 - *Eyeto: Play Sports*
 - *Rhythmic Star* (Namco)
- 2007
 - *EyeToy: Astro Zoo*
- 2008
 - *EyeToy Play: Hero*
- Unreleased
 - *EyeToy: Fight*
 - *EyeToy: Tales*

Optional EyeToy features

These games may be used with the EyeToy optionally. They have an "EyeToy Enhanced" label on the box.

- *AFL Premiership 2005* (Sony. Also see section Cameo.)
 - *Buzz! The Music Quiz* (Sony, late 2005)
 - *Buzz! The Big Quiz* (Sony, March 2006)
 - *Dance Dance Revolution Extreme (North America)* (Konami, 2004) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *DDR Festival Dance Dance Revolution* (Konami, 2004) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dancing Stage Fusion* (Konami, 2004) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dance Dance Revolution Extreme 2* (Konami, 2005) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dancing Stage Max* (Konami, 2005) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dance Dance Revolution Strike* (Konami, 2006) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dance Dance Revolution SuperNova (North America)* (Konami, 2006) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dance Dance Revolution SuperNova* (Konami, 2007) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dancing Stage SuperNova (Europe)* (Konami, 2007) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
 - *Dance Dance Revolution SuperNova 2 (North America)* (Konami, 2007) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
-

- *Dance Dance Revolution SuperNova 2* (Konami, 2008) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
- *Dance Dance Revolution X (North America)* (Konami, 2008) - EyeToy mini games, "hands and feet" mode, and the ability to see yourself dancing.
- *Dance Factory* - players can optionally see themselves dancing, additional mode with 2 camera targets.
- *DT Racer* (XS Games, 2005) - photo taken by EyeToy can be used as a custom avatar
- *Formula One 05* (Sony, mid 2004)
- *Flow: Urban Dance Uprising*
- *Go! Puzzle* (Sony, June 2007) - For PlayStation 3
- *Get On Da Mic* (Eidos, 2004) - players can see their performance
- *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (EA, 2004) - features EyeToy minigames
- *Jackie Chan Adventures* (Sony, 2004) - features Eye Toy minigames
- *Lemmings* (Team 17, 2006)
- *LMA Manager 2005* (Codemasters, 2004) - players can have their pictures on in-game newspapers
- *NBA 07*
- *Racing Battle: C1 Grand Prix* (Genki, 2005) - Used to capture textures to be used as car stickers in the bodypaint interface^[3]
- *SingStar* series (Sony, 2004-2008) - singers can optionally see themselves when singing
- *The Sims 2*
- *Stuart Little 3: Big Photo Adventure*
- *The Polar Express* (THQ, 2004)
- *The Sims 2: Pets*
- *The Urbz: Sims in the City* (EA, 2004) - players can have their faces on in-game billboards
- *Tony Hawk's Underground* (Activision/Neversoft, 2003) -Player can capture an image of their face and map it onto their character.
- *YetiSports Arctic Adventures* (JoWood, 2005) - exclusive EyeToy multi-player games
- *Who Wants To Be A Millionaire? Party Edition* (Eidos, late 2006) - players can have their 'mugshots' on a winning check (Also supports Buzz! Buzzers)
- *World Tour Soccer 2006*

Cameo

EyeToy: Cameo is a system for allowing players to include their own images as avatars in other games. Games that support the feature include a head scanning program that can be used to generate a 3D model of the player's head. Once stored on a memory card, this file is then available in games that support the Cameo feature. *EyeToy: Cameo* licenses the head creation technology Digimask.

Supported games

- *AFL Premiership 2005*
- *AFL Premiership 2006*
- *AND 1 Streetball*
- *CMT Presents: Karaoke Revolution Country*
- *EyeToy: Kinetic*
- *EyeToy: Play*
- *EyeToy: Play 2*
- *EyeToy: Play 3*
- *Formula One 05*
- *Gaelic Games: Football*
- *Gretzky NHL 2005*
- *Karaoke Revolution Party*
- *Karaoke Revolution Presents: American Idol*
- *MLB 2005*
- *MLB '06: The Show*
- *MLB '07: The Show*
- *MLB '08: The Show*
- *Sims 2*
- *The Urbz*
- *This Is Football 2005*
- *Tony Hawk's Underground 2*
- *Tony Hawk's American Wasteland*
- *World Tour Soccer 2006*

See also

- List of EyeToy games
- Dreameye - The very first camera accessory for a home gaming console, used on the Sega Dreamcast
- PlayStation Eye - The successor to the EyeToy for the PlayStation 3
- Xbox Live Vision - A similar camera made for the Xbox 360
- Wii Remote - A motion sensitive controller for the Wii
- Power Glove - A hand gesture tracking device for the NES
- Input and output including the touch sensitive screen of the Nintendo DS
- Augmented virtuality

References

- [1] Tom Kim (2008-11-06). "In-Depth: Eye To Eye - The History Of EyeToy" (http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=20975). Gamasutra. http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=20975. Retrieved on 2008-11-15.
 - [2] Invention: Magic wand for gamers - info-tech - 23 August 2005 - New Scientist (<http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn7890>)
 - [3] 充実のボディペイント機能 (http://www.genki.co.jp/games/rb/sp_2/0428_1.html)
 - ^ EyeToy specifications, published by Sony with EyeToy instruction manual.
 - ^ Drivers for Windows and Linux free and with support from: <http://eyetoy8057.sourceforge.net/cms/>
-

External links

- EyeToy official site (<http://www.eyetoy.com>)
- EyetoyOnComputer Project (<http://eocp.sourceforge.net/>) Free Automatically Installing Drivers and capture programs to make the EyeToy work on Mac OS X, Windows and Linux computers. This project has not yet released any files for Linux, use the below link for Linux drivers.
- ov51x-jpeg (http://www.rastageeks.org/ov51x-jpeg/index.php/Main_Page) The ov51x driver for Linux, modified to support the EyeToy.
- EyeToy webcam drivers for XP (<http://www.iplayplaystation.com/eyetoy-as-webcam/>) Free drivers and tutorial for using the EyeToy as a webcam for Windows XP.
- EyeToy webcam drivers, tutorial and FAQ for Windows 98SE, Millennium, Windows 2000, XP 32Bit and Vista 32Bit (<http://members.driverguide.com/driver/detail.php?driverid=487292>).

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=267448373>

Contributors: A Man In Black, A Nobody, A. B., Ableadded, Adambro, AeronPeryton, Aldenis, Alynna Kasmira, AndyDent, Antandrus, Axem Titanium, Bachrach44, Back ache, Benwildeboer, Blehfu, Blueliteway, Brent01, Brian Kendig, Brianna Goldberg, Brownsbank, Burton Radons, Canderson7, Chris Sharman, Chrislk02, Cookiecaper, D.brodale, D2htornado, DaProx, Dancter, Davidkazuhiro, DeadEyeArrow, Deathhawk, Deltabeignet, Dispenser, Dysprosia, Elven6, Enviroboy, Evercat, Feldhamer, Feureau, Fleminra, Foxy Loxy, Fr4zer, Fubaz, Gcm, Geljamin, Generica, Glocks Out, Gtg204y, GunterPete, Haradona, Harris-Grad, HeavyD14, Hibana, Hooperbloob, Ht1848, Ilikemusic, Ixtli, J-Ros, J.delanoy, JP Godfrey, JSellers0, Jagripino, Jakob.kalt, Jason One, JiFish, Jinnantonix, Kappa, Kariteh, Kowloonese, Kurt Jansson, Lord Hawk, Madskunk, Mausy5043, Mentifisto, Mo0, Modster, Monkey14, Mr toasty, Mrsapple, MudkipNDS, Myanw, Myscrnm, N. Harmonik, N0rbie, Nancy, New Age Retro Hippie, Norm, Optichan, Paris By Night, Pavel Vozenilek, Persian Poet Gal, Preada, PsychoJosh, Puchiko, Quaque, RadioActive, Ragefury32, RattleMan, Rb, RedRollerskate, Reinoutr, Russell Freeman, Sbisolo, Scepia, Scottie, Segafreak2, Silver Edge, Starwind Amada, Stuartmanderson, SynergyBlades, TJ Spyke, Th1rt3en, The Rogue Penguin, The Storm Surfer, Thebdogg, Themasterofwiki, Thorpe, TicketMan, Tigerghost, TimR, Tntnbltn, TreyGeek, Triforce of Power, Trisreed, Unyoyega, Vanierter, Vcelloho, VikC, ViperSnake151, Whumit, Wknight94, X201, Xevious, Xtreme racer, Y2kcrazyjoker4, Zoganes, 265 anonymous edits

Dance Dance Revolution

Dance Dance Revolution, stylized **DanceDanceRevolution**, abbreviated **DDR**, and previously known as **Dancing Stage** in PAL territories until the announcement of *Dance Dance Revolution X*, is a long-standing music video game series produced by Konami. Introduced in Japan in 1998 as



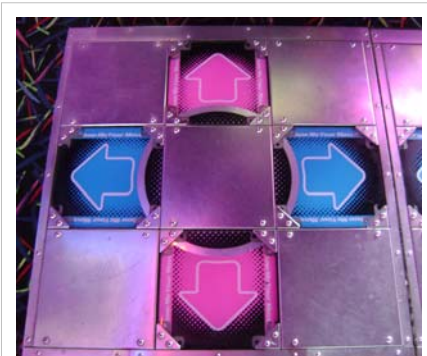
Current Dance Dance Revolution logo

part of the Bemani series, and released in North America and Europe in 1999, *Dance Dance Revolution* is the pioneering series of the rhythm and dance genre in video games. Players stand on a "dance platform" or stage and hit colored arrows laid out in a cross with their feet to musical and visual cues. Players are judged by how well they time their dance to the patterns presented to them and are allowed to choose more music to play to if they receive a passing score.

Dance Dance Revolution has been given much critical acclaim for its originality and stamina in the video game market. There have been dozens of arcade-based releases across several countries and hundreds of home video game console releases. The series has promoted a unique music library of original songs produced by Konami's in-house artists and an eclectic set of licensed music from many different genres. DDR is viewed as an exercise tool and is in use as such in many gyms and schools. The series has also inspired many clones of its gameplay and a global fan base of millions that have created simulators of the game to which they contribute original music and "simfiles", collections of dance patterns to a specific song. DDR celebrated its 10th anniversary on November 21 2008.

Gameplay

The core gameplay involves the player moving his or her feet to a set pattern, stepping in time to the general rhythm or beat of a song. Arrows are divided by 1/4 notes, 1/8 notes, and so on (with differing color schemes for each), up to about 1/32 notes. During normal gameplay, arrows scroll upwards from the bottom of the screen and pass over stationary, transparent arrows near the top (referred to as the "guide arrows" or "receptors", officially known as the Step Zone). When the scrolling arrows overlap the stationary ones, the player must step on the corresponding arrows on the dance platform, and the player is given a judgement for their accuracy (Marvelous, Perfect, Great, Good, Boo/Almost, Miss/Boo). Longer green and yellow arrows referred to as "freeze arrows" must be held down for their entire length, either producing a "O.K." if successful,



The dance stage, divided into 9 sections, 4 of them in the cardinal directions contain pressure sensors for the detection of steps.

or a "N.G." (no good) if not. *Dance Dance Revolution X* contains songs with *Shock Arrows*, walls of arrows with lightning effects which must be avoided, which are scored in the same

way as Freezes (O.K./N.G.). If they are stepped on, a N.G. is awarded, the lifebar decreases, and the steps become hidden for a short period of time.

Successfully hitting the arrows in time with the music fills the "Dance Gauge", or life bar, while failure to do so drains it. If the Dance Gauge is fully depleted during gameplay, the player fails the song, usually resulting in a game over. Otherwise, the player is taken to the Results Screen, which rates the player's performance with a letter grade and a numerical score, among other statistics. The player may then be given a chance to play again, depending on the settings of the particular machine (the limit is usually 3-5 songs per game). In most of the home versions, there is usually an option for **event mode**, where an unlimited number of songs can be played. On most DDR games, there is an option to use two pads at once, making it harder to play but increasing the number of moves to incorporate into songs.

Difficulty

Depending on the version of the game, dance steps are broken into varying levels of difficulty. The main difficulty levels are "Basic/Light/Standard", "Another/Trick/Standard/Difficult" and "Maniac/Heavy/Expert". Some versions also include "Hard", "Super Maniac", "Beginner" and "Challenge", which typically fall on the lower and higher ends of the difficulty scale, respectively. Once difficulty is switched to Heavy/Challenge, the steps begin to really resemble real dancing (albeit on 4-8 arrows). Songs are also given a "foot rating" (which is represented by a row of colored footprints), ranging from one to ten feet to indicate the overall difficulty of the step sequence. Typically, songs with 10 foot ratings are very fast, with one exception being *bag* on Dance Dance Revolution Extreme, which is rated a 10 due to its low speed and high density of arrows. Extreme also introduced a rating referred to as a "flashing 10" (as it is represented by all 10 feet icons glowing yellow), considered to be tougher than a standard 10.

On Dance Dance Revolution X, the foot rating system was given its first major overhaul, now ranking songs on a scale of 1-20, the first 10 represented by yellow blocks, and the second 10 represented by additional red blocks shown in place on top of yellow blocks. All songs from previous versions were re-rated on the new scale, including the flashing 10's, whose true difficulty in comparison to other flashing 10's is also now known as a result for the first time.

The highest known difficulty on the new scale is 18, Challenge charts featuring this rating include Pluto Relinquish (Challenge), Dead End (Groove Radar Special) (*a special edit of Dead End made to max out all categories on the Groove Radar*), Fascination Maxx, Fascination -Eternal Love Mix- (Single), Healing D-Vision, NGO (Single), PARANOiA ~HADES~, PARANOiA MAX ~Dirty Mix~ (SMM Special)(for Japan Home Version only), and Trigger, the hardest being Pluto Relinquish (Expert Double and Challenge).

Beginning in 6thMix, a "Groove Radar" was introduced, showing how difficult a particular sequence is in various categories, such as the maximum density of steps, how many jumps are in the steps, etc.

Groove Radar

The foot-rating system was completely removed for 6thMix, and replaced by the *Groove Radar*. The Groove Radar is a graphical representation of the difficulty of a song based in five different areas: Stream, Voltage, Air, Chaos, and Freeze. The Groove Radar was not very popular among seasoned DDR veterans. The foot-rating system would be restored to work with the Groove Radar in the *North American home version of the game* and in the next arcade version, *DDRMAX2*, and almost all future versions (except for versions based on the North American version of *Extreme*, which only use foot ratings). All of the 6thMix songs on 7thMix received foot-ratings, including the boss song *MAX 300*, which was now revealed to be the first "ten-footer".

Due to the removal of "Follow Me" and "Flash in the Night" from *DDRMAX2*, these 2 songs have never received foot ratings.

SuperNOVA 2 featured special edits of songs specifically meant to max out specific categories on the radar, culminating with *Dead End (Groove Radar Special)*, maxing out all 5 categories.

Modifiers

Modifiers are changes that can be made to modify the step routine. Prior to 6thMix, codes were entered with the pad to activate modifiers. 6thMix replaced these pad codes with a new options menu accessed by holding down the start button when selecting a song.

Speed mods can increase or decrease the speed the arrows travel up the screen (sometimes making the arrows easier to read). Modifiers can also make the arrows more difficult to read, by adding effects such as the arrows only appearing when they reach halfway through the screen (or only appearing until halfway), hiding the arrows or the step zone altogether, making them rapidly accelerate as they reach the arrows, or travel up the screen in a "wave". The direction of the arrows can also be changed (moving down the screen rather than up it).

Some modifiers directly effect the stepchart itself. "Left" and "Right" change all the arrows to face 90 degrees left or right. "Mirror" flips the steps and patterns so all left and right arrows swap, and all of the up and down arrows swap. "Shuffle" creates a random swap of all of the arrows in a predetermined but different pattern each time. Some modifiers can remove elements from a chart to make it easier. Notes that are not on quarter beats can be removed, and jumps and freeze arrows can also be removed.

The color scheme of the arrows can also be changed. "Flat" makes all of the arrows have the same color, regardless of their step fraction. "Rainbow" (or "Solo" before *Supernova*) changes the colors of all arrows to the brighter colors used in *Dance Dance Revolution Solo 2000* (such as orange for 4th notes, blue for 8th notes, and purple for 16th notes). Some versions include a color scheme called "Note", which replaces the cycling color scheme with constant colors such as red, blue, and yellow. Unlockable modifiers on *Supernova 2* can also completely change the design of the arrows - to items such as kites, animals, heads of characters, the old pre-*DDRMAX* noteskin on *DDR X*, or extremely small arrows.

Extra Stage

The Extra Stage, was first introduced in DDR 1st in Japan,(player must score a S grade when playing Paranoia or Trip Machine, and rewards a extra stage, gameplay plays normal, but difficulty increases (for example, if the player plays on basic, their difficulty now is another.)) and it revives in 6thMix and appearing in subsequent arcade versions, rewards a player for receiving a grade of "AA" or higher on either Expert or Challenge difficulties on the final stage. The player receives the opportunity to play a free extra song, which often defaults to a very difficult song with forced modifiers (such as 1.5x speed and Reverse) and a battery bar similar to Challenge mode with 1-4 lives depending on their score in the final stage (or a non-regaining life bar before Supernova 2).

The default song for the extra stage is predetermined ("Max 300" for 6th Mix, "Maxx Unlimited" for 7th Mix - additionally forcing them to be played as the only option on the Extra Stage), although as of Extreme, any song can be played on the extra stage, although there is still a song that is designated as *the* Extra Stage (which usually is marked with red letters on the song wheel, and must be unlocked for regular play). A player who attains a grade of "AA" (except for "A" in SuperNova) on the Extra Stage is invited to play an additional stage, this time on sudden death mode (any combo breaking step or missed freeze will cause an instant failure). Usually if the "one more extra" stage (or Encore Extra Stage as it is known from SuperNova 2) is beaten, a special extended credits sequence is played.

With the implementation of e-Amusement in DDR, mixes after SuperNova have contained multiple songs as extra stages, often based on specific conditions.

In Dance Dance Revolution X, players who wish to play a different extra stage song will have to play songs of difficulty of at least 40 in the first 3 stages. This will eventually allow players to play a different set of boss songs.

Modes & other features

Several other gameplay modes have appeared throughout the DDR series.

- Nonstop modes contain themed courses consisting of usually 4 songs sometimes with a common theme. All the songs are played in order with no breaks in between, and all share the same lifebar and final score.
 - Challenge Mode, uses a battery or 4 parts of the dance gauge containing a limited number of lives, with lives lost if a judgment below Great is scored, often with forced modifiers to make reading the arrows harder. The battery or gauge is replenished upon successful completion of each song, although the amount given back is dependent on the unique settings of each course. Endless Mode appears on home version, which allows the player to play through numerous songs one after another. However, Endless Mode continues to queue up songs indefinitely, until the player quits or the Dance Gauge is depleted. The song order is random, but options are available to limit the songs to a certain difficulty or category.
 - Survival mode just like 'In The Groove' Survivor mode, needs to play songs with step modifiers and time, and the dance gauge uses 4 lives, which means if combo brokes or missed freeze 4 times is a failure. A hint of this mode is try not to bother the timer.
 - Combo Challenge is a challenge to see if how long the combo runs without breaking or score a N.G. on Freeze Arrow. (similar to OMES, but it only plays for 1 song. CC mode is
-

truly a endless mode.)

- Workout Mode appears primarily on home versions, allowing the player to enter their weight and track approximate calories burned while playing. e-Amusement also provides this option on the arcade versions.
- Event Mode is a game option whose function differs between arcade and home versions of DDR. On arcade machines, Event Mode is an operator setting that disables all menu timers, and not cause a player to fail a song immediately even when their dance gauge drops to zero. Some home versions do not contain the usual "stage" based play that arcade versions use, instead using an event mode like mode where unlimited numbers of songs can be played..
- Unison Mode appears in 3rdMix, in which both players must dance to a special set of steps for a song. Steps are a single color and fly out from the bottom-center of the screen to each player's guide arrows. Players are not necessarily guaranteed to have the same set of steps.
- Battle Mode, introduced in *Dance Dance Revolution Disney Mix* as Dance Magic mode but revived as Battle Mode on SuperNova, is a competitive mode between two players. Each player must play on the same difficulty and is given a shuffled version of the step chart. Creating combos can send one of many different attacks to the other player's side to make it more difficult for them to read their notes. Creating longer combos results in more damaging attacks. These attacks (especially the stronger ones) can include strange modifiers that cannot be selected under normal circumstances. The health bar is replaced by a "tug of war" style gauge to determine the winner.
- Step Battle Mode appeared in *Dance Dance Revolution 2nd Mix*, where a chart is populated by areas where a player has to "record" steps for the other player, areas where the recorded steps are played, and areas where random steps are sent to each player.
- Recent home versions have often contained mission modes (Dance master, Stellar mode, Hyper master etc.), requiring the player to play a song with specific conditions, modifiers, or requiring a specific condition to be met, unlocking new songs and other items if successful. These are often arranged on a grid of sectors, or with a themed series of storylines as with *Dance Dance Revolution X*.

Releases

Dance Dance Revolution has been released in many different countries on many different platforms. Originally released in Japan as an arcade game and then a Sony PlayStation game, DDR was later released in North American, Europe, Korea, the whole of Asia including China, Australia, New Zealand, South America and Mexico on multiple platforms including the Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo Wii, and many others. Due to demand, Japanese versions of the game, which are usually different from the games released in other countries, are often imported or bootlegged. DDR fansites make an attempt to keep track of the locations of arcade machines throughout the major regions.

- DDR Freak machine locations (<http://www.ddrfreak.com/locations/locations.php>) A collection of *Dance Dance Revolution* arcade machines in the United States.
 - DDR:UK machine locations (<http://www.ddruk.com/macloc.php>) A collection of *Dance Dance Revolution* arcade machines primarily in Europe and other worldwide locations.
-

Arcade machines

A standard *Dance Dance Revolution* arcade machine consists of two parts, the cabinet and the dance platform. The cabinet has a wide bottom section, which houses large floor speakers and glowing neon lamps. Above this sits a narrower section that contains the monitor, and on top is a lighted marquee graphic, with two small speakers and flashing lights on either side. Below the monitor are two sets of buttons (one for each player), each consisting of two triangular selection buttons and a center rectangular button, used mainly to confirm a selection or start the game. The dance stage is a raised metal platform divided into two sides. Each side houses a set of four acrylic glass pads^[1] arranged and pointing in the orthogonal directions (left, up, down and right), separated by metal squares. Each pad sits atop four pressure activated switches, one at each edge of each pad, and a software-controlled cold cathode lamp illuminating the translucent pad. A metal safety bar in the shape of an upside-down "U" is mounted to the dance stage behind each player. Some players make use of this safety bar to help maintain proper balance, and to relieve weight from the legs so that arrows can be pressed with greater speed and accuracy.



An original *Dance Dance Revolution* machine.

Some DDR cabinets are equipped with Sony PlayStation memory card slots, allowing the player to insert a compatible memory card before starting a game and save their high scores to the card. Additionally, the equivalent home versions of DDR allow players to create and save custom step patterns (edits) to their memory card — the player can then play those steps on the arcade machine if the same song exists on that machine. This feature is supported in 2ndMix through Extreme. It was expected that SuperNova would include memory card support. However, the division of Konami which handled the production of the memory card slots shut down, causing Konami to pull memory card support out at the last minute. SuperNova however, introduced Konami's internet based link system *e-Amusement* to the series, which can save stats and unlocks for individual players (but cannot store edits) using a globalized smart card inserted into a slot unit installed atop the sides of the cabinet on top of the speakers. This functionality however, could only be used in Japan. During the North American release of *Dance Dance Revolution SuperNOVA 2*, an e-amuse capable machine was made available at a Brunswick Zone Arcade in Naperville, Illinois. It, and one other machine located in the Konami offices of El Segundo, California, are currently the only e-amuse capable machines in the United States.

The Solo arcade cabinet is smaller and contains only one dance pad, modified to include six arrow panels instead of four (the additional panels are "upper-left" and "upper-right"). These pads generally don't come with a safety bar, but include the option for one to be installed at a later date. The Solo pad also lacks some of the metal plating that the standard pad has, which can make stepping difficult for players who are used to playing on standard machines. An upgrade was available for Solo machines called the "Deluxe pad", which was

closer to the standard cabinet's pad. Additionally Solo machines only incorporate two sensors, located horizontally in the center of the arrow, instead of four sensors (one on each edge).

Home releases

DDR games have been released on various video game consoles, including the PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation 2, GameCube, Wii, Xbox and Xbox 360, and even PC's. Home versions often contain new songs, songs from the arcade version, and additional features that take advantage of the capabilities of the console. For example, Xbox 360 versions such as the Dance Dance Revolution Universe series include support for online multiplayer and downloadable songs over Xbox Live, and high definition graphics. The Nintendo Wii version, *Dance Dance Revolution Hottest Party* have additional game modes with support for the Wii Remote, allowing players to use the Wii Remote as an addition to regular play, and the sequel *Dance Dance Revolution Hottest Party 2* allows Miis to be used as an in-game character.



The use of dedicated gamepads is only possible on home console versions.

Home versions are commonly bundled with soft plastic dance pads that are similar in appearance and function to the Nintendo Power Pad. Some third-party manufacturers produce hard metal pads at a higher price.

DDR has even reached Nintendo's Game Boy Color, with five versions of *Dance Dance Revolution GB* released in Japan; these included a series of three mainstream DDR games, a Disney Mix, and an Oha Star. The games come with a small thumb pad that fits over the Game Boy Color's controls to simulate the dance pad.

A version of DDR was also produced for the PC in North America. It uses the interface of *Dance Dance Revolution 4thMix*, and contains around 40 songs from the first six mainstream arcade releases. It has not been as well received as the console versions.

The most common criticism of DDR home console versions is that they tend to provide a more limited selection of songs than in the arcade, despite the increased capacity of DVD storage media in more recent releases. In addition, many fan-favorite songs don't make it to the home versions, usually due to licensing restrictions. This is especially true of North American home versions of DDR. Japanese home versions, however, are usually released for every arcade version, and contain a complete selection of the new songs from that version, along with other new songs and features.

Another common criticism points to the relatively poor quality of most home dance pads, though dedicated fans of the series can find high-quality pads from third-party manufacturers. Some also modify stock pads or build their own pads from raw parts (see the dance pad article for more information).

Similar games

Due to the success of the *Dance Dance Revolution* franchise, many other games with similar or identical gameplay have been created.

Commercial clones of DDR include the popular Korean series *Pump It Up* and the American series *In the Groove* by Roxor, which was met with legal action by Konami and resulted in Konami's acquisition of the game's intellectual property.^[2] As well as *TechnoMotion* by F2 Systems, *EZ2Dancer* by Amuseworld, and *MC Groovz Dance Craze* by Mad Catz. A Christian version of DDR, named *Dance Praise*, has been made by Digital Praise.



Gameplay screen in StepMania 4, an open source DDR clone.

Fanmade versions of DDR have also been created, many freely available to the public under the open source license. The most popular of which is *StepMania* (pictured), upon which the game *In the Groove* is based. These simulators allow for players to create and play their own songs to their own programmed steps. As a result, many DDR fans have held contests and released "mixes" of custom songs and steps for these simulators. Notably the Japanese *Foonmix* (<http://foonmix.nothing.sh/>) series and the *DDR East Invasion Tournamix* (<http://www.bemanistyle.com/forum/tags/tournamix/>) competitions. Other simulators include *Dance With Intensity* and *pyDance* for Windows, both of which are no longer developed, and *Feet of Fury*, a homebrew game for the Sega Dreamcast.

Besides direct clones, many other games have been released that center around rhythm and dance due to DDR's popularity. *Dance! Online* released by Acclaim combines dance pad play with an MMO element. ABC's *Dancing With the Stars* and Codemasters' *Dance Factory* are more recent examples of games that pay homage to DDR and the genre it created. Konami itself also mimics DDR in many of its other music games, taking music to and from DDR and other series such as *beatmania* and *Beatmania IIDX*, *Drummania* and *GuitarFreaks*, and *Pop'n Music*, as well as making references to DDR in its other games and vice-versa. A result of this synergy, the 7th versions of *Beatmania IIDX* and *DDR* shared the same "one more extra stage", a remix of the Chopin's Revolutionary Étude titled *Kakumei*, a collaboration between dj Taka and Naoki (who have both been regular recurring on their respective games).

DDR today

Tournaments are held worldwide, with participants usually competing for higher scores or number of Perfects (referred to as "Perfect Attack" tournaments). Less common are "freestyle" tournaments, where players develop actual dance routines to perform while following the steps in the game.^[3]

Playing styles

Many DDR players, in order to better focus on timing and pattern reading, will minimize any extraneous body movement during gameplay. These players are commonly referred to as "technical", "tech" or "perfect attack" (PA) players. These technical players usually play the most difficult songs on the highest difficulty levels in an attempt to perfect their scores.

Other DDR players choose to incorporate complex or flashy techniques into their play movements, and some of these "freestyle" players develop intricate dance routines to perform during a song. Freestyle players tend to choose songs on lower difficulty levels, so that the player is not restricted in their movements by large quantities of required steps. Some players can even dance facing away from the screen.

A freestyling act can also involve performing other stunts while playing. On an episode of ABC's short-lived series *Master of Champions*, Billy Matsumoto won the episode when he played 5th Mix's "Can't Stop Fallin' In Love (Speed Mix)" on Heavy mode while juggling three lit torches.

As exercise

Many news outlets have reported how playing DDR can be good aerobic exercise; some regular players have reported weight loss of 10-50 pounds (5-20 kg). In one example, a player found that including DDR in her day-to-day life resulted in a loss of 95 pounds^[4]. Some other examples would be Matthew Keene's account of losing upwards of 150 pounds and Yashar Esfandi's claim of losing 85 pounds in four months through incorporation of DDR. Although the quantity of calories burned by playing DDR have not been measured, the amount of active movement required to play implies that DDR provides at least some degree of healthy exercise.

Many schools use DDR as a physical education activity in gym,^[5] and in Norway, DDR has even been registered as an official sport.^[6]

Many home versions of the game have a function to estimate calories burned, given a player's weight. Additionally, players can use "workout mode" to make a diary of calories burned playing DDR and any self-reported changes in the player's weight.

Use in schools

At the start of 2006, Konami announced that the DDR games would be used as part of a fitness program to be phased into West Virginia's 765 state schools, starting with its 103 middle schools, over the next two years.^[5] The program was conceived by a researcher at West Virginia University's Motor Development Center. Now DDR is used in many schools all over the USA.

Caltech allows its students to use DDR to fulfill part of its physical education requirement, as students may design their own fitness program.

KU has a class for Dance Dance Revolution open for students to take as a 1 credit hour course.

Awards

The success of the Dance Dance Revolution series has resulted in Guinness World Records awarding the series with: Gamer's Edition 2008. The records include, "Longest Dance Dance Revolution Marathon", "Most Widely Used Video Game in Schools", and "First Video Game Recognized as an Official Sport", when on December 9, 2003, the country of Norway gave "Machine Dancing" official recognition.

See also

- Dance Revolution A television series inspired by the *Dance Dance Revolution*.
- Dance pad
- Exergaming
- Music video game
- List of Dance Dance Revolution games

References

- [1] Betson Enterprises Online Catalog - Konami (<http://www.betson.com/parts/Konami/1-10>)
- [2] "Publisher acquires rights to Roxor game" (http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=20526). GamesIndustry.biz. http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=20526. Retrieved on 2006-10-20.
- [3] IGN Staff IGN: Dance Dance Revolution Tournament Report (<http://psx.ign.com/articles/084/084175p1.html>), Retrieved on 2008-05-23.
- [4] Welcome to Get Up Move! (<http://www.getupmove.com/weightloss/tanya.asp>)
- [5] "West Virginia Adds Dance Dance Revolution to Gym Class" (<http://www.mtv.com/news/articles/1521605/20060125/index.jhtml?headlines=true>). MTV. <http://www.mtv.com/news/articles/1521605/20060125/index.jhtml?headlines=true>. Retrieved on 2007-09-22.
- [6] "Positive Gaming: Machine Dance as Fitness and Sport" (<http://www.positivegaming.com/company/index.php?id=fitness>). <http://www.positivegaming.com/company/index.php?id=fitness>. Retrieved on 2007-09-22.

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=277862147>




Contributors: Ivan, (7x7)-2, 00Ladyluck00, 31Gabe, 3idiot, AVand, AbsolutDan, Ace350, Acidburn24m, Adashiel, AdelaMae, AeronPeryton, Afrobean, After Midnight, Agentpyro003, Aitias, Albinomonkey, Alex3917, Alexjohnc3, Altzinn, Amchow78, Ameltzer, American664, An Siarach, Andre Engels, Anetode, Angr, AnonGuy, Apostrophe, Aranel, Arknascar44, ArnhemKnights44, Asher196, Ashura96, Atomskninja, AuburnPilot, AzaToth, Azure Hights, Balthazarduju, Barliner, Barticus88, Bbhtryoink, Bcdefg123, Bchung, Becroxsox, Benacid, Bfigura's puppy, Bill Shillito, Birdeditor, Blanchardb, BluToof, Bobo192, Bongwarrior, Borincano75, Boxstaa, Brendan Moody, Brianp401, Brokendoors, Bryan Derksen, Bsimmons666, Bubzie29, Burntsauce, C.-a.-i., C00lerness, CAdamH, CO, Cabbage9, Calvin 1998, Can't sleep, clown will eat me, CanDo, CardinalDan, Carolaman, Carter, Cat Cubed, CatherineMunro, Cdplaya, Chadwardenn, Chardish, Chartreuse green, Check two you, ChesterG, ChikaJMaria, Chris is me, Chrislk02, Christopher Parham, Chuck Carroll, Cmsb705, Cocopopz2005, Coldacid, Colorvision, Combination, Cometstyles, Commander, Conversion script, Cookiecaper, Cool Hand Luke, Cool110110, Coolgamer, Cooljuno411, Corwinorr, Cosmo1014, Cprompt, Craptrap, CrimsonFury, Crohnie, Crowdo, CypherToorima, D, DDR emo ninja, DJ Clayworth, DaGizza, Damian Yerrick, Dan Guan, Dance1992, Dancter, Daniel BMS, Daniel,levine, Danitnt, Dansumthing, Darina, Darklock, Darkness0110, Darth Panda, Daven200520, Daverocks, Daveryan, Dawn Bard, Dcflyer, Defunctzombie, Demi, DerHexer, Dhscommtech, Dickclarkfan1, Dillona, Dina, Discospinster, Diverdown, Dj HaQ, DjRez, Dmcq, Dogman15, Donald Goldberg, Doug Bell, Drek, DukeEgr93, ERcheck, ESkog, Eah127, EasilyAmused, Edgar181, Ee79, Eggdogger24, Eiboog, Einstein9073, ElKabong, Elenamild, Eliah, Elm-39, Ember of Light, Emurph, Enoch Lai, Enviroboy, Epbr123, Erik Kennedy, Eurleif, Everyguy, Evil Monkey, Evil saltine, Exarion, Ezeu, FF7Sephith, Fadeblue, Fantrl, Faradayplank, Felsir, FindDDRhands, FisherQueen, FlyingPenguins, Foxcat, FrancoGG, Fredrik, Freshgavin, Fru1tbat, Fruitee, Fubar Obfusco, Funguszepelin, Furrykef, GRider, GVnayR, Gaijin Otaku, Gaius Cornelius, Garrett Albright, Gary King, Geo android, Getajob92, Getup2009, Giant89, Gidonb, Gilliam, Glacialfury, Goawayfast, Golbez, Goldenrowley, Gravitan, GreyCat, Gtrmp, Guardthestone, Guinness2702, Gunslinger47, Gurch, HalfShadow, Happy Poppy, Haseo9999, Havok, Headcase88, Heidijane, Henryrgb, Hooverbag, Hosterweis, Ht1848, Hu, Hu12, Icekiller 33, Icenine0, Ilikemusic, Imperator3733, Inferno, Lord of Penguins, Inter, InvaderSora, Invincible Ninja, Irishguy, Isara, Isilanes, Izam, J Di, J.delanoy, JDowning, JHunterJ, Jaimedv, Jake Wartenberg, Jakslayer, JamesAM, Janejellyroll, Jariola, Jason One, JayKeaton, Jayson Virissimo, Jaysweet, Jeff G., Jenn xD, Jensta, Jessah, Jiang,

Jihnsius, Jmlk17, Jni, JodyB, JoshMiller, Joshbuddy, JoshuaZ, Jouva, JustPhil, Jutm543, KLLvr283, KSweeley, KagomeShuko, Kappa, Katalaveno, Kennansoft, Kevin Breitenstein, Kgasso, Kidinthehall, KieferSkunk, Kieranmullen, Kilrothi, Kimchi.sg, Kimseo2976, King Eric Cohen, KireiShojo, Kitch, Kitsune Sniper, Kmarshall101, Knaw, KnowledgeOfSelf, Koala man, Koonda, Kusabi, L33tminion, LAX, LGagnon, Laineylains, Lappy512, Larsivi, Laug, Lets Enjoy Life, Liftarn, Lightsup55, LilHelpa, Lildrchriss25, LinaMishima, Lindmere, Lindsey8417, LizardPariah, LizardWizard, Lookingood, Lost Nothingness, Lovepopp, Lucid, Luismorenet, Lumpio-, Luna Santin, Lycanthrope777, MIT Trekkie, MRProgrammer, MacGyverMagic, Macduffman, Macx21, Magmagirl, Malcolm, Mandarax, MaoMaoChongdeMaMa, Maparyetal, Mapsax, Marcan, MarceloCesar, Martarius, MastaBaba, Mattp, Matty-chan, Maureen Byrne, Maximus Rex, Mcnugget69, Mcough2, Meagannnn, Megata Sanshiro, Mendaliv, Mernen, MichaelMcGuffin, Momusufan, Mochocoogoo, Moogy, Mordecai51, Morqueozwald, Moskvax, MrMcTerrible, Munky king13, Mushroom, Mystcb, Nahallac Silverwinds, Nakon, Nameneko, NawlinWiki, Ned Scott, NetRoller 3D, Nneonneo, Noah Salzman, Nonpareility, NotARusski, Notheruser, NukeMTV, Onesimos, Oni Kidou, OrangeDog, Oscarthecat, Otherleft, Ourai, OverMyHead, OwenX, Oxymoron83, Pablo Alcayaga, Pacifist, Palfrey, Paper Boy the bear hunter, Particleman24, Paul Erik, Pavel Vozenilek, Percy Snoodle, Perfect Proposal, PerfectStorm, Personman, Peruvianllama, Petgraveyard, Phuzion, Pi72, Piepiepie75, Pikazilla, Pladask, Plaguefox, Plasticup, Poindexter Propellerhead, Poiuyt Man, Poochy, Porqin, Power piglet, Prolog, ProveIt, Psmo290, Pumapayam, PyroBaka, Qazzx, Quamaretto, Quatreryukami, Quixotic Rick, Qwerty Binary, Qxz, R.123, R3m0t, Radagast83, RadioActive, Rahzel, RainbowOfLight, Rasen, Ravimakkar, Raymondluxuryacht, Raymondwinn, Rculatta, Rdfox 76, Rdsmith4, Reedy, Reorion, RevenG vs. DE-SIRE, Rholton, Riceplz, Rich Farmbrough, Richiekim, Rjwilmsi, Rockstarbud, Rodparkes, RoyBoy, Royboycrashfan, Runningonbrains, Ryan Roos, RyanMarkz, S1N3d dW17, S3000, SHeskett, SJP, SPUI, ST47, SYSS Mouse, Sakurina, Sango123, Sce03066, Schnits, Schoen, Schumi555, Scorch1788, ScotchMB, SemBubenny, Seraphchoir, Seraphim, ShelfSkewed, Shii, Shindo9Hikaru, Shirulashem, Shrumster, SidP, Silver Edge, SimonP, Sionus, Skullblade, Skylic, Slowking Man, Smash, Smilesfozwood, Smoove Z, Snailwalker, Sp0, Spacepotato, SpecialWikiDoom, Spectere, Spoon!, Squirepants101, Stan Shebs, State of Love and Trust, StaticGull, Steel, Stefan Burgess, Stevsegu, Stuf, Sub999, Suitsyou, Sunbun, Supermanly, Switchercat, THEN WHO WAS PHONE?, Tagishsimon, Tails445, Talar, TallGuyLowProfile, Tanaats, Taren Nauxen, Tedp, Thacher, The B, The Pondermatic, The wub, The-, TheDotGamer, TheKoG, Theozzir, Thibbs, Thingg, Thor-ax the impaler, Tigerfan368, Tigerghost, Titoxd, Tomi Undergallows, Tomtheman5, Tone, Toquinha, Totoro-chan, Toughpigs, TranceWarp, Tregoweth, Trevor MacInnis, Trödel, Tsaryu, Tskuzzy, Tstrobaugh, Turnstep, Uber Cuber, UltimatePyro, Until It Sleeps, Varco, VarunRajendran, Veguro, Vellocet Malchickawick, Videogameboy03, ViperSnake151, Vishnava, VivaPB, Voretus, Voyagerfan5761, Vreemdst, Wafulz, Wakawaka123, WereSpielChequers, WestJet, Westsidekrippersuaside, WhisperToMe, Wiki alf, WikiLeon, WillMak050389, Wimt, Wknight94, Wmahan, Woohookitty, Wowowwiki, Wrexness, Written, Wronge, Wtfhomosapien, Wtstar, X900BattleGrape, Xcraft, Xeno666, Xghost, Xukare, Yamamoto Ichiro, YankeeDoodle14, Yas, Yeegh, Yellow Mage, Yej606, Z.E.R.O., Zandperl, ZeWrestler, Zidane2k1, Zidane4028, Zoganes, Zscout370, Zzuuzz, アンジェリーク, 1409 anonymous edits

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Family Ski

← Zurück zu Kapitel 5 | ↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Family Ski		
Entwickler:	Nintendo of Europe (http://www.nintendo.de/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Wii	
Genre:	Sportsimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: 	PEGI: 	USK: 

In der Gestalt von unterschiedlich ausstattbaren Komikfiguren bewegt sich der Spieler durch ein virtuelles Skigebiet mit 13 verschiedenen Pisten. Es empfiehlt sich zu Beginn die verschiedenen Techniken wie Hocke, Schneepflug oder Wedeln in der Schischule zu erlernen um sich danach sicher im Freestyle-Modus im ganzen Skigebiet zu bewegen. Hierbei trifft der Spieler dann auf verschiedene Aufgaben, wie ein Skirennen oder eine Buckelpiste. Mit der Bewältigung der Herausforderungen kann sich der Spieler zusätzliches Equipment freischalten. Darüber hinaus können vier Spieler sich gleichzeitig bei Abfahrtsrennen, Slalomfahrten und mehr miteinander messen. Die Bedienung erfolgt durch die Kombination Nunchuck und Controller und kann durch das Wii BalanceBoard unterstützt werden.

Bewertung: Positivprädikat laut der Bupp (Überprüft 16.07.2008)

Mehr darüber:

- http://en.wikipedia.org/wiki/Family_Ski
- Videos: http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/wii/medien_8647.html

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441354>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Body Racer

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Body Racer		
Entwickler:	OK-Vital (http://www.okvital.de/)	
Verleger:	OK-Vital (http://www.okvital.de/)	
Plattform(en):	Playstation 3	
Genre:	Sportsimulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine</i> <i>Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine</i> <i>Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine</i> <i>Klassifizierung</i>

Mit diesem Spiel wird die reale Welt mit der virtuellen Welt verbunden. Der Spieler sitzt in der realen Welt auf einem Ergometer und tritt. Mittels eines Bildschirms begibt sich der Spieler in eine virtuelle Welt in der er sich mittels eines Fahrrades fortbewegt. Je schneller oder langsamer der Spieler am Ergometer tritt um so mehr verändert sich auch die Geschwindigkeit des Spielers am Bildschirm. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Schauplätzen (Natur, Stadt,..) wählen, welche er mit dem Fahrrad erkunden will. Darüber hinaus zeigt das Spiel über den Bildschirm die aktuelle Geschwindigkeit, Rundenzeit, Gesamtzeit und die noch zu fahrenden Runden an. Mittels dieses Spiels wird vor allem der monotonen Bewegung an einem Ergometer durch computerunterstützte Hilfsmittel eine Ablenkung geboten, sodass der Spieler nicht mehr an das Ergometertraining denkt sondern viel mehr die virtuelle Welt erkundet.

Mehr darüber:

- <http://www.okvital.de/myvitness.html>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441356>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Step Man

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Stepman		
Entwickler:	Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung (http://www.igd.fraunhofer.de/)	
Verleger:	Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung (http://www.igd.fraunhofer.de/)	
Publikation:	2004	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Mit Hilfe der Echtzeit-Transformations-Technologie hat das Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung den Stepman entwickelt. Beim Stepman handelt es sich um die Kombination von Spiel und körperlichem Training. Mit Hilfe von Sensoren wird die Schrittfrequenz und der Puls eines Joggers ermittelt und der Takt eines Musikstücks wird daran angepasst. Allerdings bewirkt die Veränderung der Geschwindigkeit der Musik keinerlei Qualitätsverluste. Vom Stepman gibt es eine portable Version als Walkman, MP3-Player oder Smartphone, sowie eine stationäre Version die zum Beispiel auch in Fitnessstudios eingesetzt werden kann. Beide Versionen sind individuell einstellbar und können daher zum erstellen eines Trainingsprogramms dienen. Durch die Veränderung des Takts lässt sich eine Intensitätssteigerung leicht wahrnehmen und der ständige Blick auf die Pulsuhr bleibt dem Sportler erspart. Der Stepman ist auch ein interessantes Hilfsmittel im Bereich der Musiktherapie. Laut einer Studie der Universität Salzburg können Musikstücke deren Takt dem Herzschlag des Patienten angepasst worden sind, den Heilungsprozess beschleunigen. (www.schmerzinstiut.org) Und auch in der Medizin kann die neue Technologie genutzt werden, da die Sensoren auch Daten zur Atmung oder der Muskelkontraktion messen können.

Mehr darüber:

- http://www.innovations-report.de/html/berichte/innovative_produkte/bericht-19146.html
- <http://publica.fraunhofer.de/eprints/urn:nbn:de:0011-n-359876.pdf> (Seite73)


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441358>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Asterix Brain Trainer

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Asterix Brain Trainer		
Entwickler:	Atari Deutschland (http://www.de.atari.com/)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Genre:	Puzzle	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: 	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Der Spieler ist ein Bewohner des gallischen Dorfs von Asterix und Oberlix und er absolviert einige Aktivitäten und Prüfungen, um ein weiser gallischer Krieger zu werden. Bevor man zu einer Prüfung antreten kann muss man vier Aufgabenstellungen meistern, die einem von verschiedenen Dorfbewohnern aufgetragen werden. Zum Beispiel zeigt Miraculix dem Spieler die Zubereitung des Zaubertranks. Ziel ist es sich die verschiedenen Zutaten, deren Reihenfolge, sowie deren Rührabfolge zu merken. Im Sinne dieses Beispiels werden verschiedene Fähigkeiten an Hand von Denk- und Rechenaufgaben, Aufgaben für Konzentration und Aufgaben für räumliches Vorstellungsvermögen trainiert und überprüft.


Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441360>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Mindstorm

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Mindstorm		
Entwickler:	THQ ENTERTAINMENT (http://www.thq-games.com/de)	
Verleger:	Nintendo (http://www.nintendo.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Nintendo DS	
Genre:	Puzzle	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: 	USK: 

10 verschiedene kleine Spiele sollen die Fähigkeiten Verstand, Ausdauer, Analyse, Intuition und Beobachtungsgabe trainieren. Ziel ist es das "Denkvermögen" zu erhöhen und die Repetitionsfähigkeit, die im Spiel mit dem Genie LV bewertet werden zu verbessern. Für Steigerungen erhält der Spieler zusätzliche Rätsel und Antworten. Die Spiele sind auf zwei verschiedene Arten auswählbar. So wird im Menüpunkt Ort die Spieldauer an die möglichen Umgebungen des Spielers angepasst.

Zur Auswahl stehen:

- Beginner
- zu Hause
- in der Pause
- Unterwegs
- Fortgeschrittene

Weitere Informationen gibt es in der englischsprachigen Wikipedia:

- <http://en.wikipedia.org/wiki/MindStorm>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441362>

Bearbeiter: Pgrillho

Big Brain Academy

<i>Big Brain Academy</i>	
	
Developer(s)	Nintendo EAD
Publisher(s)	Nintendo
Platform(s)	Nintendo DS
Release date(s)	<ul style="list-style-type: none"> ● June 30, 2005 ■ June 5, 2006 ■ July 5, 2006 ■ July 7, 2006 ● August 2, 2007
Genre(s)	Puzzle, Educational
Mode(s)	Single player
Rating(s)	ESRB: Everyone CERO: All ages PEGI: 3+ OFLC: G
Input methods	Touch screen

Big Brain Academy is a puzzle video game published and developed by Nintendo for the Nintendo DS handheld video game console. It was first released in Japan on June 30, 2005, and was later released in North America on June 5, 2006, in Australia on July 5, 2006, and in Europe on July 7, 2006. It has been compared to *Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!*. It is marketed under the Nintendo's *Touch! Generations* brand.

A sequel, *Big Brain Academy for Wii*, was released on the Wii in April 2007.

Gameplay

In *Big Brain Academy*, tests are done in order to measure a brain's mass. The heavier the brain, the smarter the brain is or the better the reaction time is. There is no one game mechanism to *Big Brain Academy*, as it is an assortment of puzzles with no one puzzle having greater priority than the other. There are three modes of play - Test mode, Practice mode, and Versus mode.

Test

Test mode consists of a formal test consisting of five puzzles, with one puzzle taken at random from each of the five categories to determine the player's brain mass.

After the test, the player is given a letter grade. Dr. Lobe (the "headmaster" of Big Brain Academy) also assess what areas the player needs to improve in and what ranking they would be; professions include museum curator, librarian, astronaut, investor, fashion stylist, diplomat, cave man, Isaac Newton, poet, banker, doctor, musician, etc.

There are five different categories of tests with three activities per category. The categories are (followed by their activities):

- **Think** (Logic-themed questions)
- **Analyze** (Reason-based questions)
- **Compute** (Math-themed questions)
- **Identify** (Visual-themed questions)
- **Memorize** (Memory-based questions)

Practice mode

Practice mode allows the player to select which specific exercise he or she wants to do in order to train their brain. The tests consist of tests available in the Test mode. Each mode has three difficulty modes, and the player can earn either a bronze, silver, gold medal, or a Platinum medal for achieving a certain brain mass in each difficulty mode.

Versus mode

In Versus mode, players can compete to determine who has the heaviest brain. Anywhere from 2 to 8 players can join a hosting player whether or not they themselves have a copy of the game.

Reception

As of March 31, 2008, *Big Brain Academy* has sold 5.01 million copies worldwide.^[1]

See also

- *Brain Age* and *Brain Age 2*
 - *Brain Boost*
 - *Brain Challenge*
 - *English Training: Have Fun Improving Your Skills!*
 - *Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day*
 - *Minna de Kitaeru Zenno Training*
 - *Professor Kageyama's Maths Training: The Hundred Cell Calculation Method*
-

References

- [1] "Financial Results Briefing for the Fiscal Year Ended March 2008: Supplementary Information" (<http://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2008/080425e.pdf#page=6>) (PDF). Nintendo. 2008-04-25. 6. <http://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2008/080425e.pdf#page=6>. Retrieved on 2008-08-03.

External links

Official websites

- Official Big Brain Academy Site (<http://www.bigbrainacademy.com/>)
- [<http://register.nintendo.com/gamemini?gameid=YL1awWIMJtgpOaH5oojiPOOv82UPSI6I> *Big Brain Academy*] at Nintendo.com (archives (http://web.archive.org/web/*/http://www.nintendo.com/gamemini?gameid=YL1awWIMJtgpOaH5oojiPOOv82UPSI6I) of the original (<http://www.nintendo.com/gamemini?gameid=YL1awWIMJtgpOaH5oojiPOOv82UPSI6I>) at the Internet Archive)
 - Big Brain Academy instruction manual (PDF) (<http://media.nintendo.com/mediaFiles/gG6jJkZ3yPmXxao4UoIWxA7wimkt1xx.pdf>)

Reviews

- Big Brain Academy at Metacritic (<http://www.metacritic.com/games/platforms/ds/bigbrainacademy>)

Interviews and media

- Gameplay Videos at GameSpot (<http://www.gamespot.com/ds/puzzle/gentlebrainexercises/index.html>)

Source: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?oldid=272036277>

Contributors: Odd1, ASDFGH, ASprigOfFig, ATMarsden, Amalas, Andrevan, Bartimaeus666, BigrTex, Borincano75, Bwbullough, Calaschysm, CliffC, Crzrussian, Dancter, Digiwrld1, Doshindude, Douglasr007, Draky, Eichikiyama, Felixboy, Feral2k, FightingStreet, Filladdar, FisherQueen, FlareNUKE, Frankyboy5, GreyMatterEchoUKfan, Hammer Raccoon, Havaska, Hbdragon88, Hibana, IG-88, JAF1970, JQF, Lew Zealand VI, Lifeboat, Malcolm, Megata Sanshiro, Mica3721, Miremare, MontanaHatchet, Mr. Pointy, MuZemike, N. Harmonik, New Age Retro Hippie, Nv8200p, OlliffeObscurity, Ozgod, P.Shack, PrimeCupEevee, ProveIt, RememberMe?, Remurmur, ReyBrujo, Rhonin the wizard, RobJ1981, RockMFR, RyanGerbil10, Samuelhww, Sergay, SharkD, Sillygostly, Silver Edge, Simninja, Staticz, Sue H. Ping, Supuhstar, TJ Spyke, Thief Lord, Thorpe, TnS, Travelerboy, WildElf, Xy7, Zeldamaster3, 76 anonymous edits

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Questionaut

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Questionaut		
Entwickler:	Amantia Design (http://www.amanitadesign.com/)	
Verleger:	BBC Enterprises (http://bbcenterprises.com/)	
Publikation:	März 2008	
Plattform(en):	Browser	
Genre:	Lernspiel	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Dieses kleine aber lustige Flash Spiel wurde für elf-jährige von BBC Enterprises entwickelt. Dabei verlässt der Spieler seine eigene Welt mittels eines Heißluftballons, um nach dem Hut seines Freundes zu suchen, welcher irgendwohin davon geblasen wurde. Der Spieler gelangt mittels einer vollen Befüllung des Heißluftballons von einer Welt zur nächsten, in denen er bestimmte Aufgaben bzw. Fragen zu Themen wie Mathematik, Grammatik, Chemie, usw. lösen muss. Damit man in den Welten aber mit den Personen interagieren kann muss man diese zuvor aktivieren. In der ersten Welt muss man zum Beispiel zuerst dem Lesenden den Stecker der Leselampe, welcher hinter einem Buch versteckt ist, herausziehen, damit dieser die Aufmerksamkeit auf den Spieler richtet. Danach muss der Spieler Fragen zu den bereits erwähnten Themengebieten beantworten und erhält für jede richtige Antwort etwas Treibstoff für die weitere Reise. In jeder Welt müssen fünf richtige Antworten gegeben werden, damit die Reise in die nächste Welt fortgesetzt werden kann.

Die Welten und deren Themengebiete werden im Folgenden aufgelistet:

- Zuhause des Spielers: Hier müssen keine Fragen beantwortet werden
- Bücherwelt: Hier werden Grammatikkenntnisse sowie Schreibkenntnisse abgefragt
- Nummernwelt: Lösung von arithmetischen Problemen
- Tierwelt: Wissen über Naturwissenschaft
- Geometriewelt: Fragen zu Geometriekenntnissen
- Zugefrorener See: Basiswissen über Chemie
- Forschungswelt: Statistikfragen
- Elektrizitätswelt: Fragen im Physikbereich
- Buchstabenmaschine: Fragen zur englischen Grammatik
- Mond: keine Fragen sondern hier befindet sich der verlorene Hut

Online:

- <http://www.bbc.co.uk/schools/ks2bitesize/games/questionaut/pop.shtml>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441364>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Jr.Doctor

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Jr. Doctor		
Entwickler:	Curisoft (http://www.curisoft.com/)	
Verleger:	Curisoft (http://www.curisoft.org/)	
Publikation:	2005	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Adventure	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Die Plattform Jr. Town bietet Lernspiele für Kinder zu verschiedenen Berufen, wie den Designer, Künstler, Tierarzt oder auch dem Arzt. Das Spiel Jr. Doktor ist eines davon, welches in dem Kontext dieses Wikibooks integriert wird. Der Spieler bewegt sich in einem Krankenhaus und sammelt Gegenstände auf, die er benötigen kann wenn er einen Patienten behandelt. Zur Behandlung erhält man Ratschläge aus einem medizinischen Buch, das man bereits am Beginn des Spieles erhält. Das Kind erlernt somit Kompetenzen und Fähigkeiten über den Beruf des Arztes. Die Umgebung ist kindgerecht und die Patienten sind Fantasiefiguren und daher sehr gut für Kleinkinder geeignet.

Download:

- <http://www.curiosoft.com/tabone/index.htm> Kosten \$ 4,95

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441366>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/VRATS

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

VRATS		
Entwickler:	Frauenhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung (http://www.ipk.fraunhofer.de/), Berufsgenossenschaftliche Unfallklinik Frankfurt (http://www.bgu-frankfurt.de/)	
Verleger:	Frauenhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung (http://www.ipk.fraunhofer.de/), Berufsgenossenschaftliche Unfallklinik Frankfurt (http://www.bgu-frankfurt.de/)	
Publikation:	1993	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Für junge Chirurgen ist ein effektives Training und eine gründliche Vorbereitung auf eine Operation unumgänglich. Alternativ zum traditionellen Training mit Plastikmodellen etablierte sich die Technik der Virtuellen Realität. Mit dem Programm VRAT Virtual-Reality-Arthroskopie-Trainingssimulator kann, auf der Grundlage von Kernspintomographischen Bilddatensätzen unter Miteinbeziehung von Bildverarbeitungsmethoden und Visualisierungstechniken, ein Kniegelenk realistisch und dreidimensional dargestellt werden. Dem Kniegelenke können zu diagnostischen Zwecken unterschiedliche Strukturen hinzu programmiert werden, die dann im Simulator ebenfalls vorkommen. Die Software wurde bereits 1993 in Zusammenarbeit von dem Frauenhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung und der Berufsgenossenschaftlichen Unfallklinik (BGU) in Frankfurt am Main entwickelt. Mittlerweile haben sich weiterentwickelte VR-Arthroskopie Trainingssimulatoren etabliert und werden auf Workshops der BGU eingesetzt.

Mehr darüber:

- <http://www.springerlink.com/content/m8jfpht8dxnbd0g/fulltext.pdf?page=1>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441368>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Emergency Response Unit

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Emergency Response Unit		
Entwickler:	I Sioux Game Production BV (http://www.isioux.nl/)	
Verleger:	Youda Games (http://www.youdagames.com/)	
Publikation:	2008	
Plattform(en):	Browser, PC	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Dieses Spiel informiert über die Tätigkeiten und Organisation des Roten Kreuzes und lässt den Spieler als Kommandant in dieser Simulation fungieren. In diesem real-time Strategiespiel muss der Spieler eine Vielzahl an Aufgaben in verschiedensten Ländern der Welt koordinieren und planen, sowie auf Erdbeben, Dürre, Aufstände und Überschwemmungen in Form richtig gesetzter Handlungen reagieren. Die Aktivitäten und Handlungen werden etwas vereinfacht dargestellt, um es für ungeübte Spieler ebenfalls spielbar zu machen. Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler auf der Landkarte ein Land aus und bekommt danach Instruktionen, welche Aufgaben er zu lösen hat. Danach muss der Spieler eine Basisstation erbauen lassen, in der die Hilfstruppen für Medizin, Bauwesen, Asyl, Verteidigung, Wasserversorgung und humanitäre Gesundheit stationiert sind. Die Hilfsmannschaften müssen aufgrund von Aufträgen vom Spieler an den benötigten Ort geschickt werden, wo diese ihre Arbeit verrichten. Der Spieler hat keine volle Kontrolle über die Mannschaften, sondern er kann entscheiden auf welche Art und Weise er die verschiedenen Situationen bewältigt und koordiniert. Die Hilfsmannschaften müssen mit den passenden Hilfsmitteln versorgt werden und darüber hinaus müssen Krankenhäuser, Stationen zur Versorgung aus der Luft, usw errichtet werden, damit Krankheiten behandelt

und Opfer versorgt werden können. Die Kunst des Spiels liegt darin eine optimale Koordination zwischen den einzelnen Einsatzkräften zu schaffen damit alle anfallenden Aufträge zeitgerecht abgewickelt werden können.

Online:

- http://www.mofunzone.com/online_games/eru_emergency_response_unit.shtml

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441370>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Virtual Surgeon: Open Heart

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Virtual Surgeon: Open heart		
Entwickler:	ISM Inc. (http://www.game-ism.com/)	
Verleger:	ISM Inc. (http://www.game-ism.com/)	
Publikation:	1997	
Plattform(en):	PC, Browser	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Sprache:	Englisch	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

In dieser Simulation übernimmt der Spieler die Rolle eines Chirurgen der eine Bypassoperation durchführt. Die interaktive Herausforderung besteht aus 13 Schritten, beginnend bei der Vorbereitung des Patienten bis hin zum Wiederaufwachen auf der Intensivstation. Jeder Schritt wird genau erklärt und der Spieler führt darauf eine sehr vereinfachte Version der tatsächlichen Vorgehensweise aus. Die simulierte Operation basiert auf der Realität, ist aber um ein vielfaches vereinfacht worden und gibt daher nur einen kleinen Einblick auf den wirklichen Eingriff:

Ablauf der OP:

- 1 Schritt: Verabreichung des Narkosemittels
- 2 Schritt: Rasieren und Reinigung der Brust
- 3 Schritt: Treffen der Kollegen im OP-Saal

- 4 Schritt: Entnehmen einer Vene aus dem Bein
- 5 Schritt: Brustkorb mit einem Skalpell aufschneiden
- 6 Schritt: Membran öffnen, Stoppen des Herzschlags mit einer Injektion, Anschluss an eine Herzlungenmaschine
- 7 Schritt: Schnitt in beschädigte Arterie
- 8 Schritt: Arterie mit Vene umgehen
- 9 Schritt: Reanimieren
- 10 Schritt: Injektion von Protaminen
- 11 Schritt: Brustkorb schließen
- 12 Schritt: Wunde zunähen
- 13 Schritt: Patienten aufwecken

Online:

<http://www.abc.net.au/science/lcs/heart.htm>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441372>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/VStep Rescue Sim

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

VStep Rescue Sim		
Entwickler:	Vstep (http://www.vstep.nl/)	
Verleger:	Vstep (http://www.vstep.nl/)	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Der Konzern VStep ist in der Entwicklung von Seriousgames ein Vorreiter. Bereits 1997 wurde die erste Trainingssimulation für das Verhalten auf Ölplattformen bei Beben produziert. Mit einer interaktiven 3D Technologie werde heute Simulationen gestaltet die Menschen erlauben, ihre Fähigkeiten auf einer praktischen und kosteneffektiven Weise aufzubauen. Mit der Software Rescue Sim - Virtual Emergency Response Training können Notfalleinsatztrups auf mögliche Vorfälle virtuell vorbereitet werden. Der Ausbildner kann mit Hilfe eines Vorfallwerkzeugkastens Vorkommnisse realistisch simulieren und einzelne

Einflussfaktoren wie Feuer, Windrichtung, Windgeschwindigkeit, Ausrüstung, Komplexität des Falles etc. angeben. Der Kursteilnehmer übernimmt darauf hin die Leitung der Notfallorganisation und kann alle notwendigen Maßnahmen ergreifen. Nachdem die Entscheidung eingepflegt wurde können die Konsequenzen beobachtet werden. Alle Handlungen, Entscheidungen und Ereignisse werden ausführlich protokolliert und erlauben dadurch einen umfangreichen Bereich mit einer exakten Leistungsbewertung.

Mehr darüber:

- http://www.rescuesim.com/downloads/RescueSim_Brochure_General_English_online.pdf
- <http://www.rescuesim.com/>
- <http://www.vstep.nl/products/rescuesim/detail.php>

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441374>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Hazmat Hotzone

[← Zurück zu Kapitel 5](#) | [↑ Hoch zum Inhaltsverzeichnis](#)

Inhalt

Hazmat Hotzone		
Entwickler:	Entertainment Technologie Center Carnegie Mellon's (http://www.etc.cmu.edu/)	
Verleger:	Entertainment Technologie Center Carnegie Mellon's (http://www.etc.cmu.edu/)	
Publikation:	2002	
Plattform(en):	PC	
Genre:	Simulation	
Spielmodi:	Einzelspieler, Mehrspieler	
Altersfreigabe		
ESRB: <i>Keine Klassifizierung</i>	PEGI: <i>Keine Klassifizierung</i>	USK: <i>Keine Klassifizierung</i>

Hazmat Hotzone ist eine interaktive Multispieler-Simulation, die dazu dient die Verantwortlichen bei Notfalleinsätzen mit Chemikalien oder Gefahrgütern zu schulen. Es bietet dem Auszubildenden eine komplexe Reihe an Vorkommnissen und Einflussfaktoren und lässt daher maximale Steuerung und Flexibilität des erstellten Drehbuches zu. Faktoren aus denen auszuwählen sind, sind zum Beispiel, die Position der Gefahr, Symptome von möglichen Opfern oder Nebeneinflüsse wie Wetterbedingungen. Sobald das Drehbuch durch den Auszubildenden erstellt wurde, können sich die Kursteilnehmer einloggen und übernehmen die Rolle des Kommandanten. Der Auszubildende kann während der

Kursteilnehmer eine Problemlösung erstellt, immer wieder unterbrechen oder auch neue unerwartete Aufgaben stellen. Nach der Fertigstellung der Simulation, kann diese erneuert abgespielt werden und dient dann als eine gute Diskussionsgrundlage.

Mehr darüber:

- http://www.etc.cmu.edu/projects/hazmat_2005/screenshots.php?page=0
- http://www.gamasutra.com/features/20051102/carless_01b.shtml

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441376>

Bearbeiter: Pgrillho

Edutainment -Spiele im Gesundheitswesen/Literatur

Litaratur

- D. Michael, S. Chen (2006): Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. ISBN 1-59200-622-1
- T. Feuerstacke, N. Pilz, D. Hoffmann (2005): Computerlernspiele für Kinder - Pädagogisch wertvoll? ISBN 978-3-638-58303-9
- F. Schande (1995): Computer- Lernprogramme. ISBN 978-3407363176
- J. Lietzkow; R.B. Bouncken; W. Seufert (2006): Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland ISBN 3-00-018580-1
- A. Lober (2007): Virtuelle Welten werden real. ISBN 978-3-936931-47-1

Weblinks

Pädagogik:

- <http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf>
Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele
 - <http://www.medienpaed.com/15/petko0811.pdf> Unterrichten mit Computerspielen
 - <http://www.ncd.matf.bg.ac.yu/casopis/04/d011/download.pdf> Edutainment Games - Homo culturalis vs Homo ludens
 - http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Schulmeister_Netzgeneration.pdf Gibt es eine Net Generation?
 - http://delivery.acm.org/10.1145/960000/950583/p10-de_aguilera.pdf?key1=950583&key2=2575563321&coll=Portal&dl=GUIDE&CFID=20224537&CFTOKEN=88727316 ACM !! Video Games and education
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1240000/1231899/p28-rapeepisarn.pdf?key1=1231899&key2=8485563321&coll=Portal&dl=GUIDE&CFID=20224537&CFTOKEN=88727316> ACM !! Differences learn "through play" and "edutainment"
-

- <http://people.ict.usc.edu/~morie/PDF%20PresencePapers/RitterfeldPaper.pdf> Video Games for Entertainment and Education

Edutainment/Serious Games:

- <http://delivery.acm.org/10.1145/1280000/1272535/p26-zyda.pdf?key1=1272535&key2=6791563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20219774&CFTOKEN=88687402> ACM !! Creating a science of Games
- http://www.editlib.org/index.cfm?fuseaction=Reader.ViewAbstract&paper_id=24375 Editlib - Third Generation Educational [+Pädagogik]

Gesundheit:

- <http://cmbi.bjmu.edu.cn/news/report/2004/medinfo2004/pdf/files/papers/5163Aoki.pdf> Edutainment tools for initial education of Typ-1 Diabetes mellitus
 - <http://hippocratech.org/2007/12/01/glucoboy/> Glucoboy: Nintendo gets into Diabetes Management
 - http://www.rk-viersen.lvr.de/kinderjugendliche/infos_fachleute/online_artikel_fachleute/rkv_computer_therapie.pdf Computerunterstützte Therapie - Magic Castle
 - <http://www.digra.org/dl/db/06278.43560.pdf> Social analysis methods for developing plausible and engaging learning games (Healthsimnet)
 - <http://medialabeurope.org/mindgames/publications/pubilcationsPersonallInvestigatorCHI2004Presented.pdf> A therapeutic 3D Game for Teenagers
 - <http://www.seriousgamesinstitute.co.uk/documents/research/Summit08Res.pdf> The role of virtual world and Serious Games in the age of digital
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1460000/1457204/p18-suhonen.pdf?key1=1457204&key2=3333563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20221615&CFTOKEN=51120311> ACM !! Seriously Fun
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1280000/1274956/p73-losh.pdf?key1=1274956&key2=7383563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20222317&CFTOKEN=67856683> ACM !! Virtual Clinic
 - <http://www.virtualpolitik.org/Sandbox2007.ppt> Virtual Clinic Powerpoint
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1180000/1178886/a53-masuko.pdf?key1=1178886&key2=9904563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20222725&CFTOKEN=48050656> ACM !! Heart Rate and Games
 - <http://people.uwec.edu/dallecl/KINSjournal/Spring%202008%20Manuscripts/bausch.beran.cahanes.krug.spring.2008.pdf> Physiological Responses while Playing Nintendo Wii
 - http://www.cc.gatech.edu/~chandan/P1_Visionaries_Problem.pdf Battling Childhood Obesity
 - <http://www.dgspj.de/pdfs/forsch2006-borusiak1.pdf> Jugendliche an der Playstation
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1330000/1328232/p166-yim.pdf?key1=1328232&key2=5545563321&coll=Portal&dl=GUIDE&CFID=20224537&CFTOKEN=88727316> ACM !! Using Games to increase Exercise Motivation
 - http://www.m-und-k.info/MuK/hefte/MuK_03_03.pdf#page=121 Gesundheitsförderung durch Unterhaltung
-

- <http://luci.ics.uci.edu/websiteContent/weAreLuci/biographies/faculty/djp3/LocalCopy/LinJ2006.pdf> Physical Activity with an interactive computer game
- <http://www.yvonedekort.nl/pdfs/Digital%20Game%20Design%20for%20Elderly%20Users%20-%20formatted%20ACM%20style.pdf> Digital Game Design for elderly users
- <http://wwwhome.cs.utwente.nl/~anijholt/artikelen/mig2008.pdf> Design of Experience and Flow of Movement based interaction
- <http://mentor.lscf.ucsb.edu/course/fall2008/psyc101/lectures/healthcomm.pdf> Using Video Games to improve health behaviors
- <http://www.ijbnpa.org/content/pdf/1479-5868-5-8.pdf> Couch potatoes to jumping beans: A pilot study of the effect of active video games on physical activity in children
- http://www.hegau-networx.de/Menu/Artikel/Dateien/01122004_Spiegel_1.pdf Computerspiele machen dumm

Wii

- <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/pearson-poster.pdf> Evaluating the potential of the Nintendo Wii to support disabled students in education
- <http://www.acefitness.org/getfit/studies/WiiStudy.pdf> Nintendo Wii as good as the real thing
- <http://www.gamespot.com/news/6166231.html> Kids loose weight with Nintendo Wii
- <http://www.sportsscientists.com/2007/12/weight-loss-and-nintendo-wii.html> Nintendo Wii is not an exercise and weight-loss option
- <http://www.sportsscientists.com/search/label/2007%20review> The Nintendo Wii study - marketing meets science
- http://www.youtube.com/watch?v=EB4Xod3_6IM Wii im Altersheim (Video)

Exergames

- <http://www.cyfernet.org/cyfar08/Research/Chamberlin/Chamberlin-Research1.pdf> Exergames Using Video Games to promote physical activity
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1130000/1129019/a8-hoysniemi.pdf?key1=1129019&key2=9711563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20218700&CFTOKEN=16414998> ACM !! Dance Dance Revolution
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1330000/1321313/p289-hingston.pdf?key1=1321313&key2=9521563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20218809&CFTOKEN=41059080> ACM !! Design of Exergames
 - <http://delivery.acm.org/10.1145/1400000/1394029/a36-mueller.pdf?key1=1394029&key2=0181563321&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=20219527&CFTOKEN=60164074> ACM !! Design Table Tennis Research
 - <http://blog.exergamefitness.com/> Blog Exergamefitness
 - <http://sample.ctust.edu.tw/%E9%99%B3%E6%B0%B8%E7%A6%8F/sport/Might%20virtual%20reality%20promote%20the%20mood%20benefits%20of%20exercise.pdf> benefits exercise
-

Statistiken

- http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf Computerspiele im Alltag Jugendlicher
- http://www.darktiger.org/home/files/share/SPI/presentation_zahlen_spieler.pdf Wer spielt was und wieviel? Zahlen, Fakten
- http://www.kansascityfed.org/regionalaffairs/mainstreet/MSE_02_06.pdf Obesity: America's economic epidemic
- http://www.cdc.gov/nccdphp/dnpa/obesity/trend/maps/obesity_trends_2007.ppt The challenge of Obesity Trends Amerika 2007
- <http://www.euro.who.int/document/E90711.pdf?language=german> The challenge of Obesity in the WHO european regions
- <http://www.euro.who.int/Document/E91713.pdf> Atlas of health in Europa 2008
- <http://www.golem.de/0902/64983.html> USK Bilanz 2008 1
- http://www.chip.de/news/USK-Bericht-2008-bekamen-40-Spiele-keine-Freigabe_34986886.html USK Bilanz 2008 2
- http://www.landesstiftung-bw.de/themen/webbilder/text_pfeiffer3.pdf Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen
- http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf JIM-Studie 2008
- http://www.kiggs.de/experten/downloads/Basispublikation/Kurth_Uebergewicht.pdf Dei Verbreitung von Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland

Source: <http://de.wikibooks.org/w/index.php?oldid=441294>

Bearbeiter: Pgrillho

Lizenz

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0.PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1.APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2.VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3.COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4.MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5.COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

6.COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7.AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8.TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9.TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10.FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.
