

Ursprung der Eduventure-Forschungsreihe ist das abgeschlossene, interdisziplinäre Pilotprojekt „Mittelrhein-Eduventure“.

Das hieraus hervorgegangene „Eduventure (II)“-Projekt wird von der Arbeitsgruppe Stefan Müller in Zusammenarbeit mit dem Institut für Wissensmedien im Rahmen des interdisziplinären Forschungsschwerpunktes „Visuelle Wissenskommunikation“ weitergeführt.

Externe Kooperationspartner sind das Landesmuseum Koblenz und das Landesamt für Vermessung und Geobasisinformation Rheinland-Pfalz.

Das Projekt wird vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur (ehemals Ministerium für Wissenschaft, Weiterbildung, Forschung und Kultur) Rheinland-Pfalz gefördert.



Der Schlossohof der Festung mit Blick auf das Rheintal

Universität Koblenz-Landau
Campus Koblenz

Institut für Wissensmedien
Universitätsstraße 1
56070 Koblenz

Ansprechpartner:
Ulrich Wechselberger
wberger@uni-koblenz.de
Tel. 0261 287-1558
Fax: 0261 287-1551

<http://www.eduventure.de>

EDUVENTURE

KULTURHISTORISCHES
WISSEN

DURCH
COMPUTERSPIELE



PROJEKTFOKUS

Das Eduventure-Projekt untersucht Potential und Bedingungen digitaler Lernspiele zur Kommunikation von Wissen.

Hierfür wird ein Rollenspiel-Adventure mit kulturhistorischem Curriculum erstellt.

Daran sollen neben Rezeptions- und Lernprozessen Einflüsse des Gamedesigns auf Lern-, Behaltens- und Transferleistungen untersucht werden. Auf Basis der Ergebnisse werden Orientierungsgrundlagen für das Design digitaler Lernspiele erarbeitet.

INHALTE

Folgende Inhalte werden im Eduventure thematisiert:

Historisch-politischer Hintergrund der Deutschen Revolution 1848

Agieren im historischen Konflikt: Demokratiegedanke im ehemals französisch besetzten Rheinland contra Monarchieanspruch der neuen preußischen Provinzherren

Soldatenleben auf der Festung Ehrenbreitstein

Festungsbau, Stärken und Schwachpunkte in der Verteidigungsstrategie der „Neupreußischen Festungsmanier“



Eine preußische Wache kontrolliert das Feldtor der Festung

GAMEDESIGN

Spielform

Das Eduventure ist ein klassisches Rollenspiel-Adventure. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Diebes und erhält ein in mehrere Teilziele untergliedertes Hauptziel. Um dies zu erreichen, muss er mit (virtuellen) Personen sprechen, Informationen sammeln, Gegenstände finden und mit seiner Umwelt interagieren.

Die Lerninhalte werden auf unterschiedlichen semiotischen Ebenen codiert: über das Gameplay (z.B. zu erledigende Aufträge und deren Lösungswege), über Simulation (z.B. virtuelle Modelle und Texturen, Leveldesign, Abläufe auf der Festung) und über die Story (z.B. Verhalten der Charaktere, Spielhandlung, Hintergrundgeschichte).

Story

Koblenz während der Deutschen Revolution 1848: Der Spieler erlebt hautnah die Konflikte zwischen der deutschen Bevölkerung im Rheinland mit den preußischen Provinzherren. Er übernimmt für eine Frau, die im Auftrag einer anonymen Grauen Eminenz arbeitet, den Auftrag, die als militärisch uneinnehmbar geltende preußische Festung Ehrenbreitstein zu infiltrieren, Schwachpunkte ausfindig zu machen und geheime Dokumente zu stehlen.

Hierfür schließt er sich öffentlich den durch zivile Arbeiter unterstützten Armierungsarbeiten im äußeren Festungsbereich an. Nachts schleicht er sich um die Wachsoldaten herum durch die Schlafräume der Soldaten in den mittleren Graben der Festung, um morgens schließlich in einer „geliehenen“ Uniform in den stark bewachten Innenhof der Festung zu gelangen.

Dort wird er beim Ausspionieren der Nahrungsvorsorgung entdeckt und in Gewahrsam genommen. Er entkommt jedoch dank seiner Fähigkeiten aus der Arrestzelle, bricht in die Festungskommandantur ein, um ein mysteriöses geheimdienstliches Dokument zu stehlen und kann schließlich in einem dramatischen Showdown aus der Festung fliehen.

TECHNIK

Das Spiel wird als Modifikation des 2006 erschienenen Rollenspiel-Adventures „Oblivion™“ erstellt.

Das Modell der Festung Ehrenbreitstein (reale Ausmaße: 300 x 700 Meter) wurde von Grund auf mit der 3-D-Grafiksoftware „3D Studio Max™“ modelliert. Die Texturen wurden auf der Basis eigens aufgenommener Digitalfotos erstellt. Uniformen und Kleidung wurden nach historischen Aufzeichnungen texturiert. Das umliegende Terrain des Mittelrheintales wurde mithilfe von Vermessungsdaten erstellt, die das Landesamt für Vermessung und Geobasisinformation Rheinland-Pfalz zur Verfügung gestellt hat.

Das Skripting des Gameplays erfolgt über das dafür vorgesehene „Construction Set“ des Spieles Oblivion.



Armierungsarbeiten an der Nordfront der Festung



Schwachpunkt Wasserversorgung: es gab nur diesen einen Brunnen im Festungsinnen