



**Anika Hein, Philipp Niehues, Maria Kovtunenکو,
Oliver Stickel, Jessica Ruiz Ribota**

- Abschlusspräsentation -

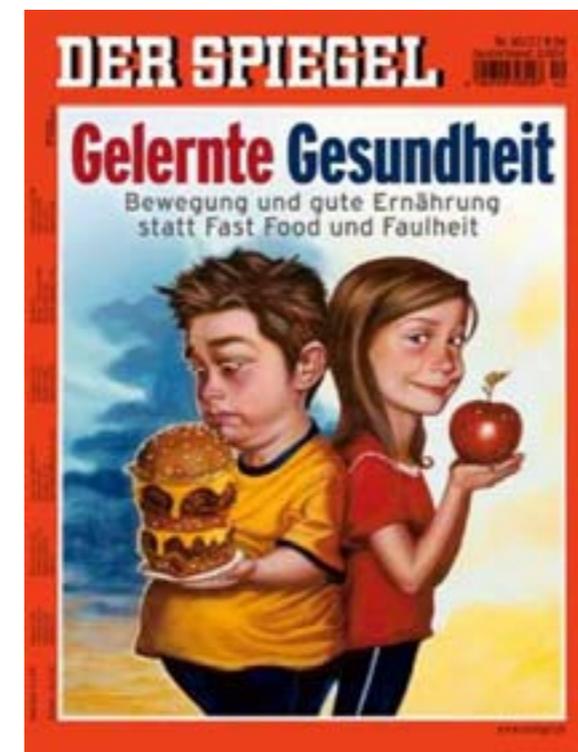
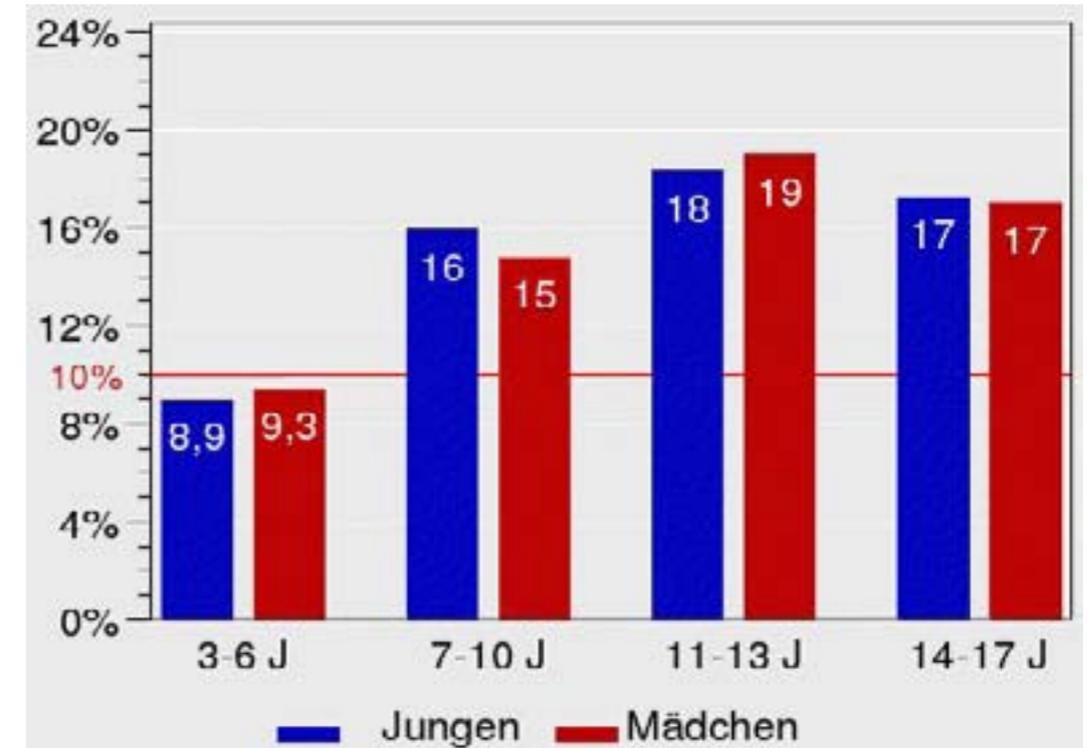


Anika Hein
Philipp Niehues
Maria Kovtunenکو
Jessica Ruiz Ribota
Oliver Stickel

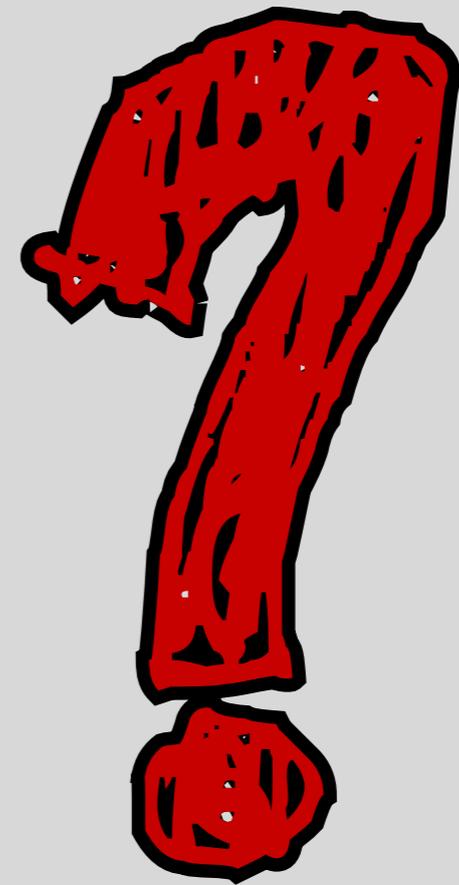


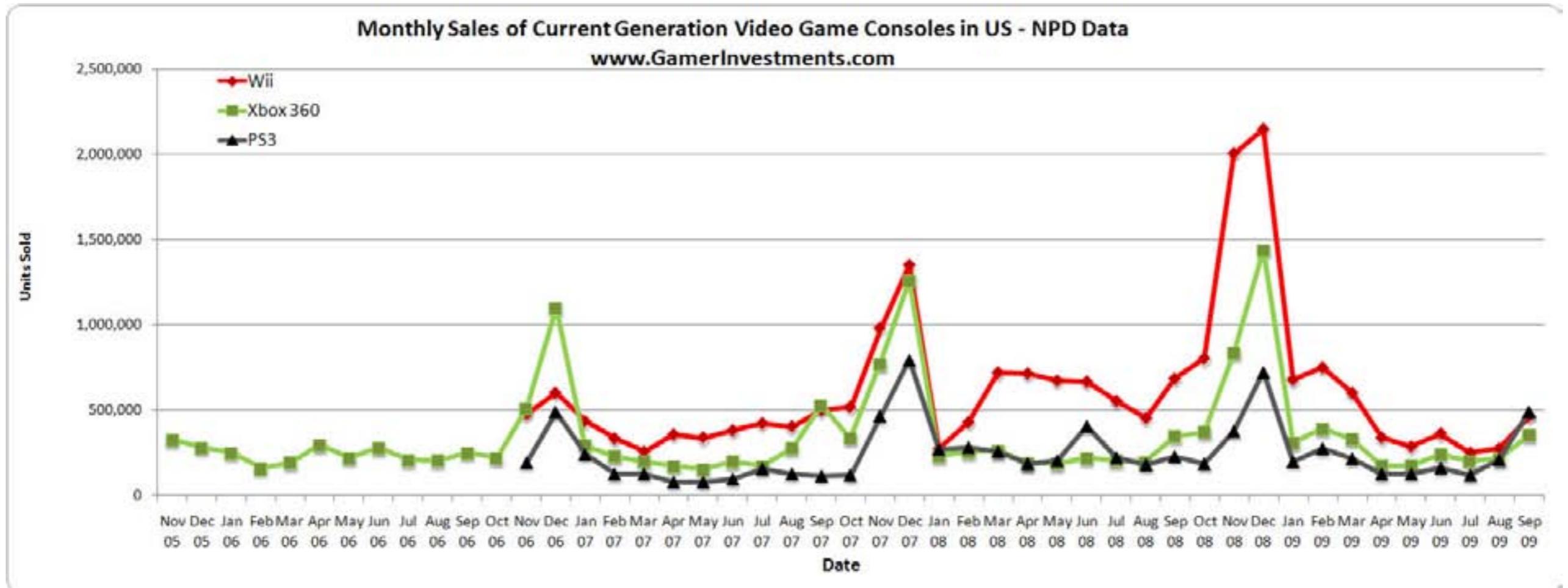
Übergewichtigkeit
im Kindesalter
= gesellschaftliches
Problem

Zielgruppe: Kinder
(Vor- / Grundschule)



Wie lehrt man gute Ernährung?





Starke Nachfrage nach Videospiele





Verfügbarkeit: Physical Input Devices





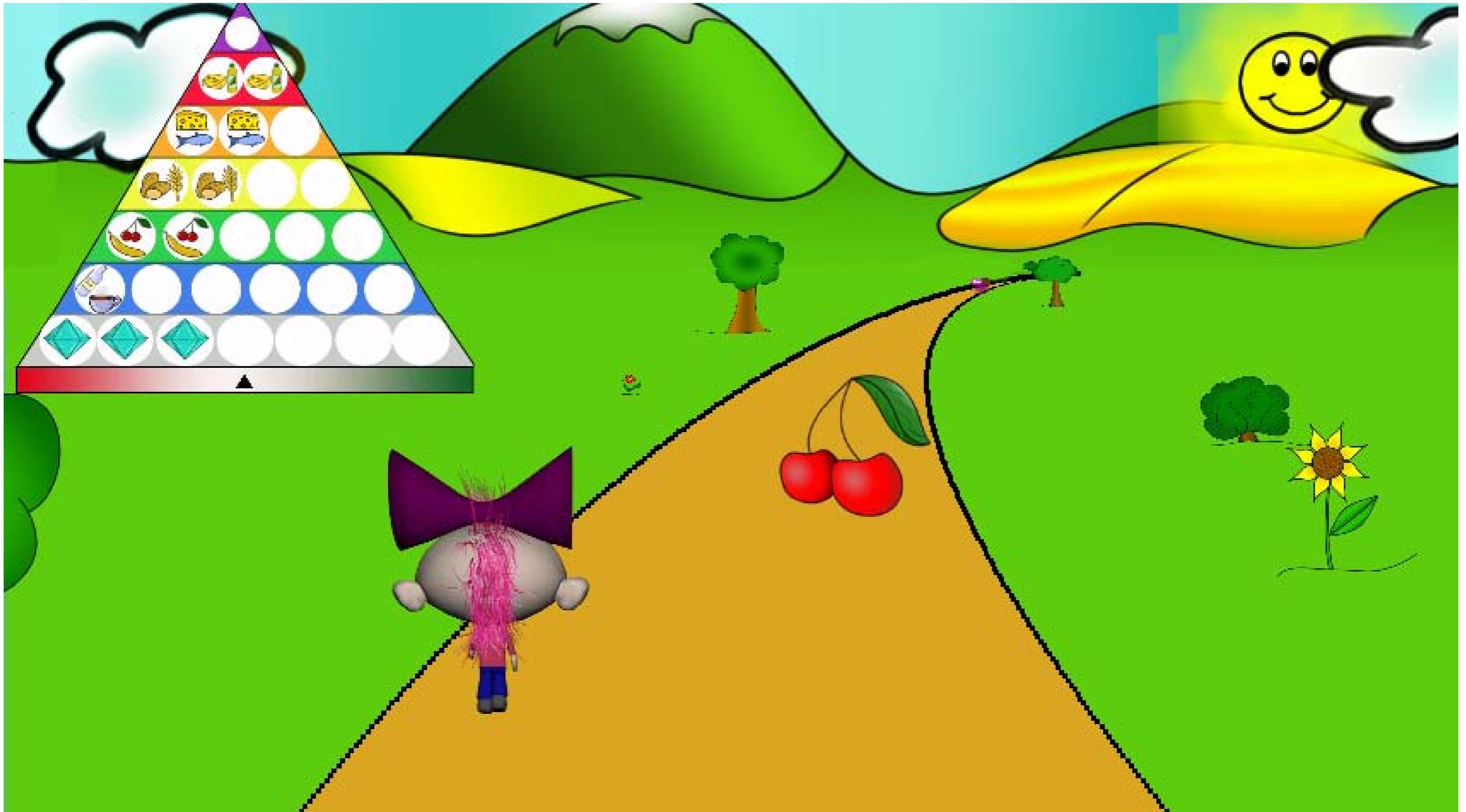
Ernährungspyramide
Balance/Verhältnisse statt Komplexität!



Grundlagen

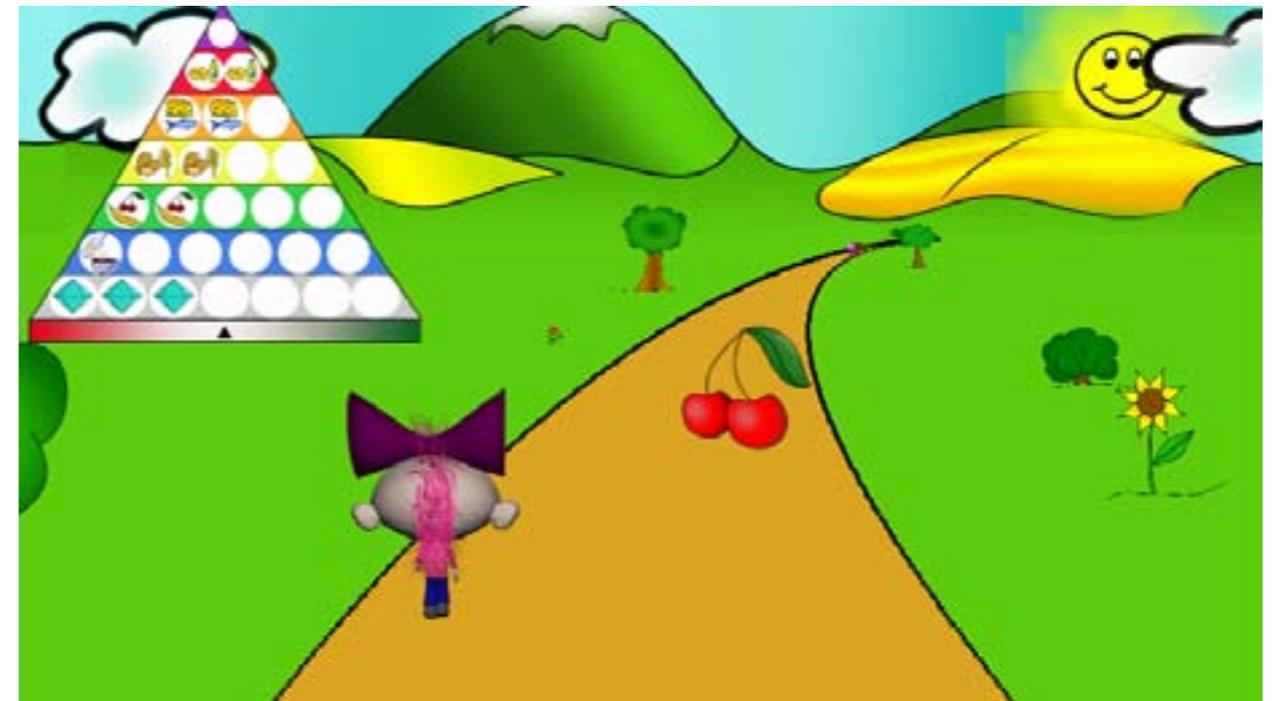


Gameplay



**Racing Game
(wie z.B. Mario Kart)**

**Physical Interface
(Wii-Komponenten)**



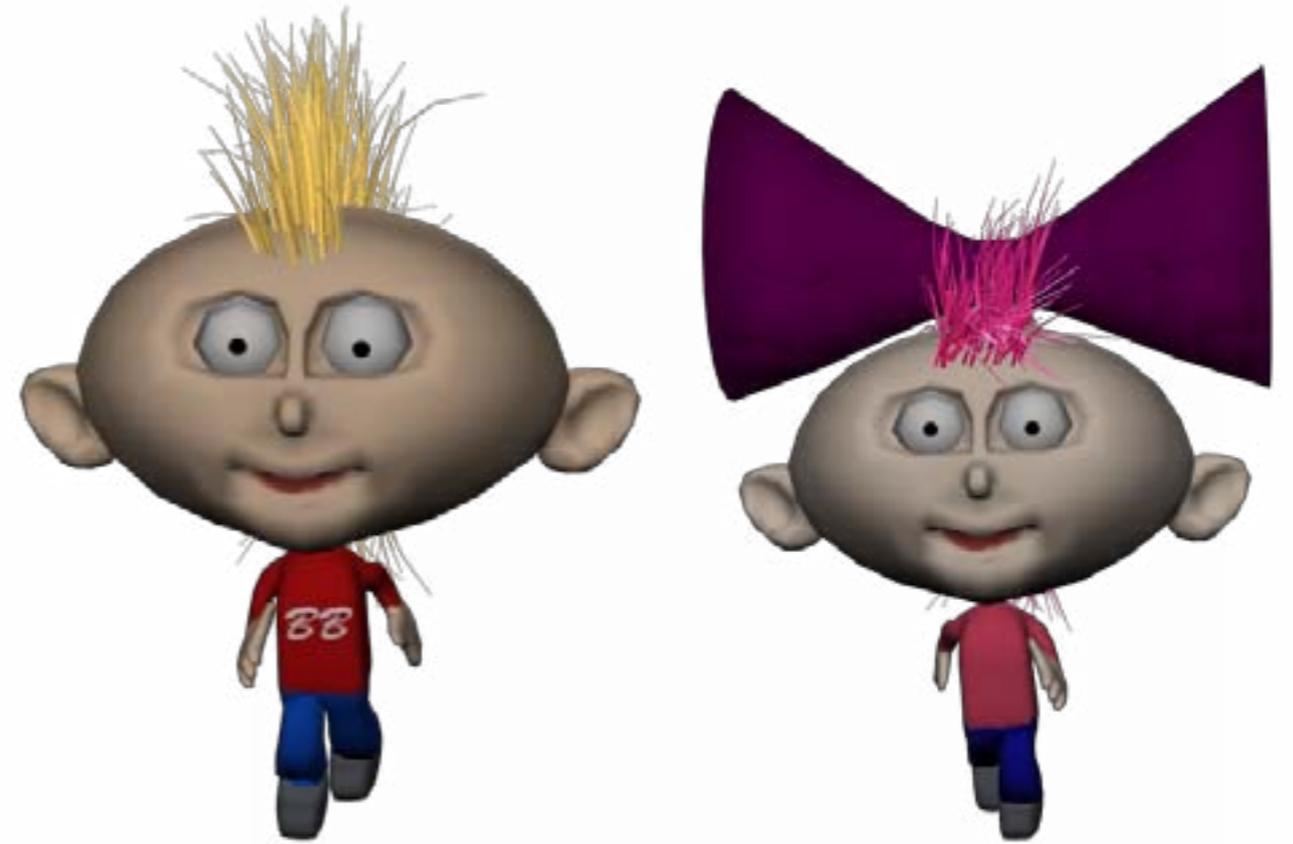
Startbildschirm / Menü



Tutorials für Haupt- und Minispiele (visuell und auditiv)



Dann:
Auswahl des Avatars
(Becky oder Benny
Balance)



Hauptziel:

Essen im richtigen
Verhältnis sammeln

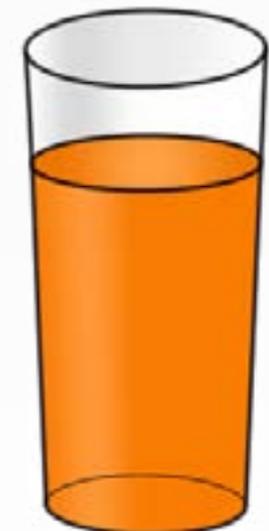
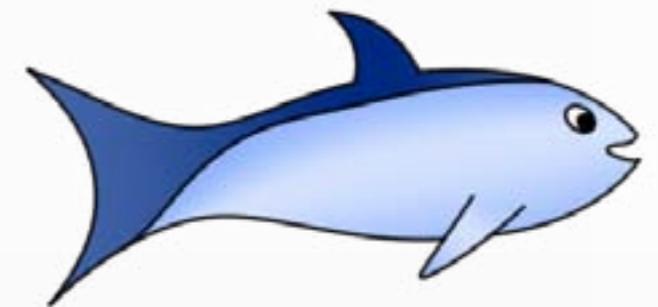
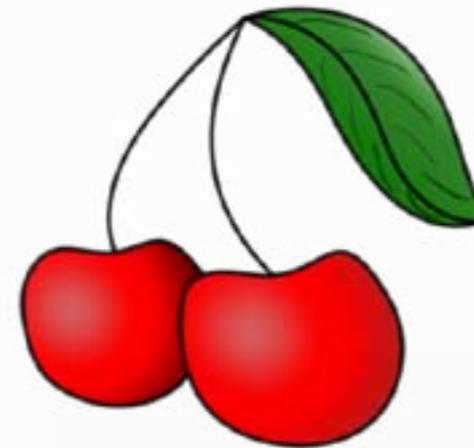
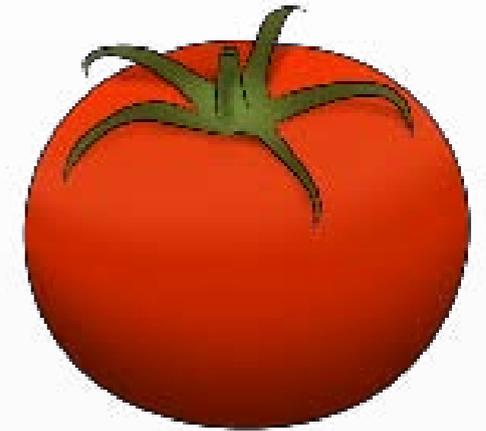
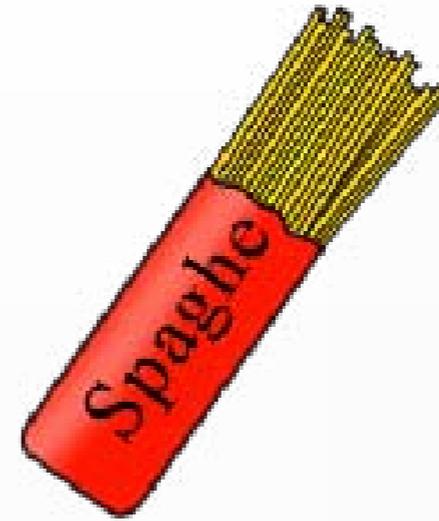


Sekundärziel:

Gute Zeit erreichen



Essen wird in
Ernährungspyramide
einsortiert



Gefüllte Pyramide



Überfüllte Pyramide

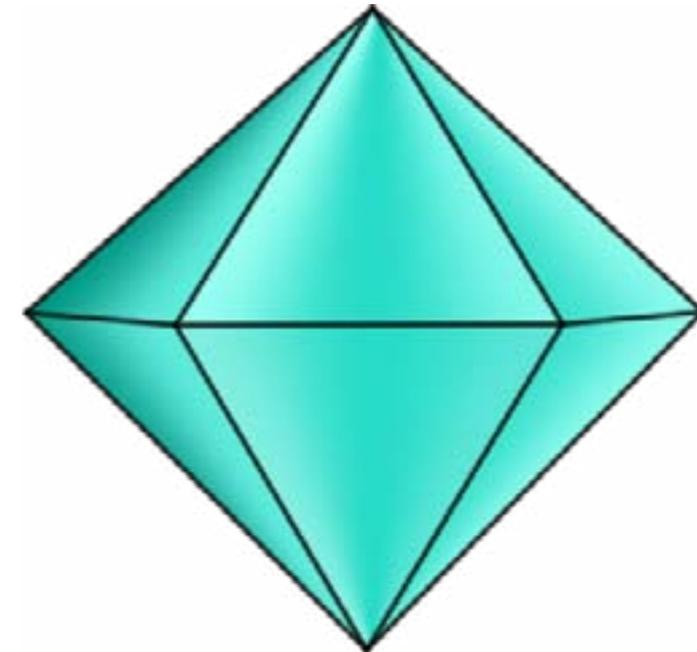


Geschwindigkeits-
Malus

Spiel so nicht
abschließbar

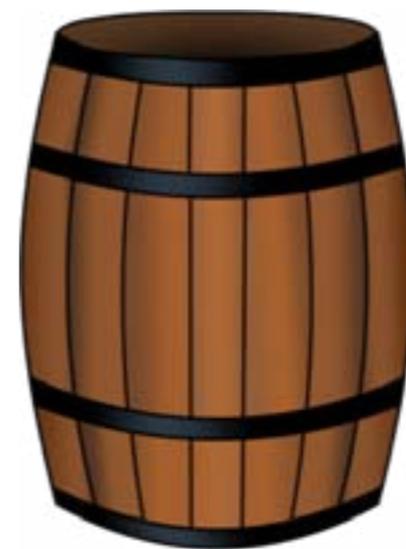
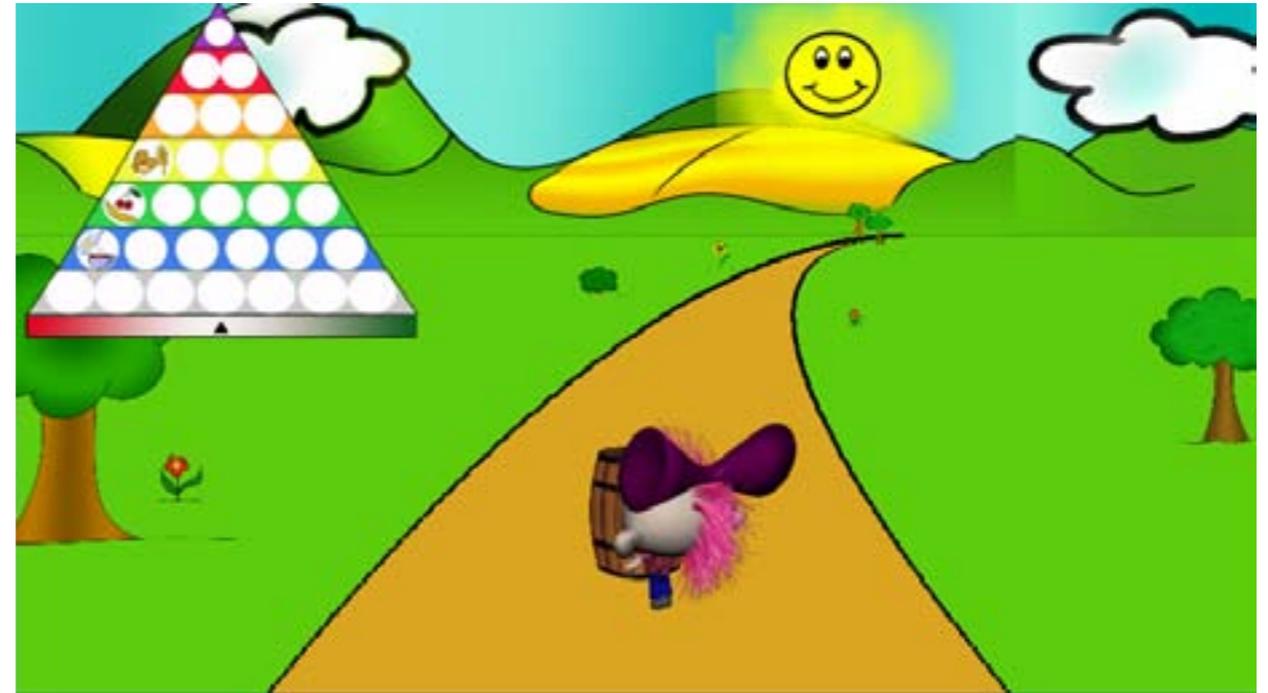


Minispiele: Ausgleich und Füllen der Pyramide



Hindernisse

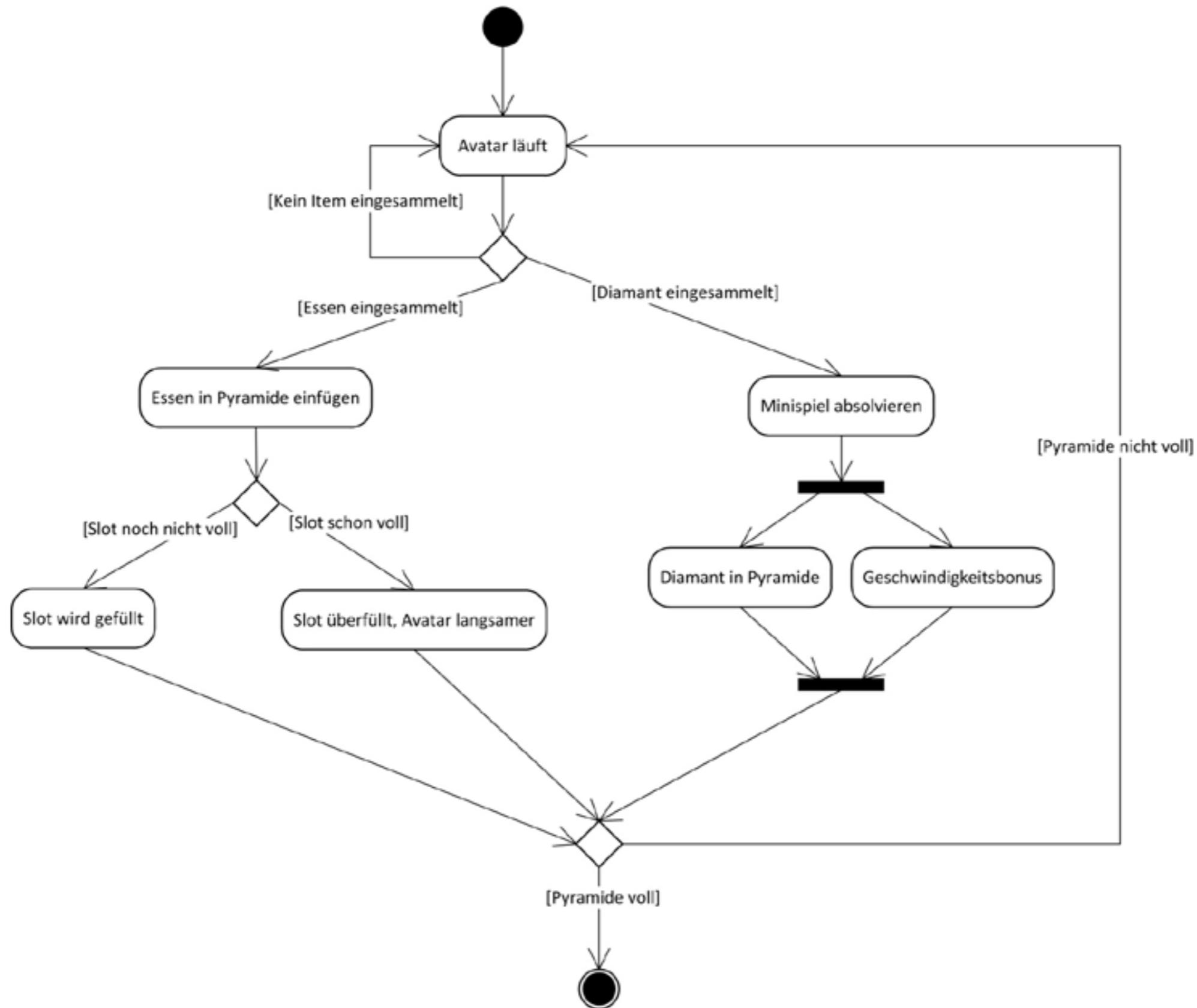
Kollisionen
verlangsamen,
kosten Zeit



Highscore am Ende



Gameplay

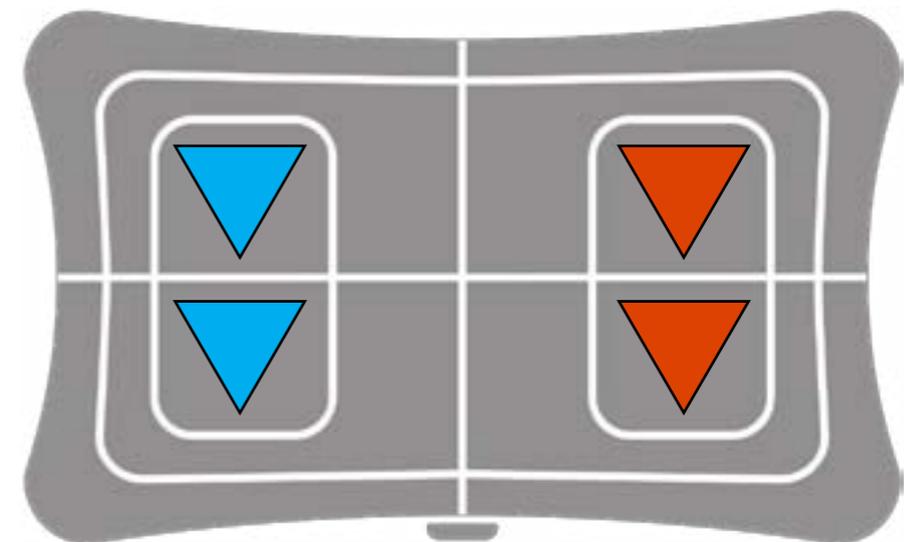
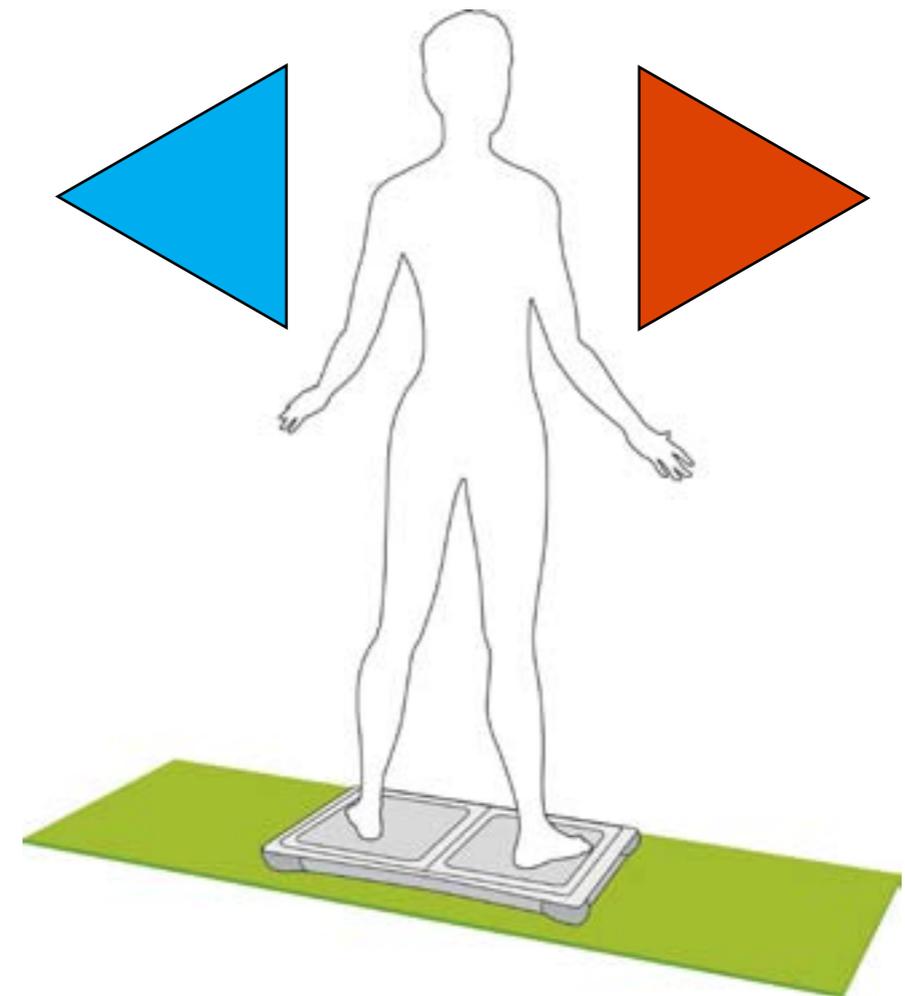


Physical Gameplay

Balance Board als
Hauptcontroller

Bewegung

Koordination



Physical Gameplay

Wiimote als
Zusatzcontroller
(Minispiele)



Physical Gameplay

Ausgeglichenheit!

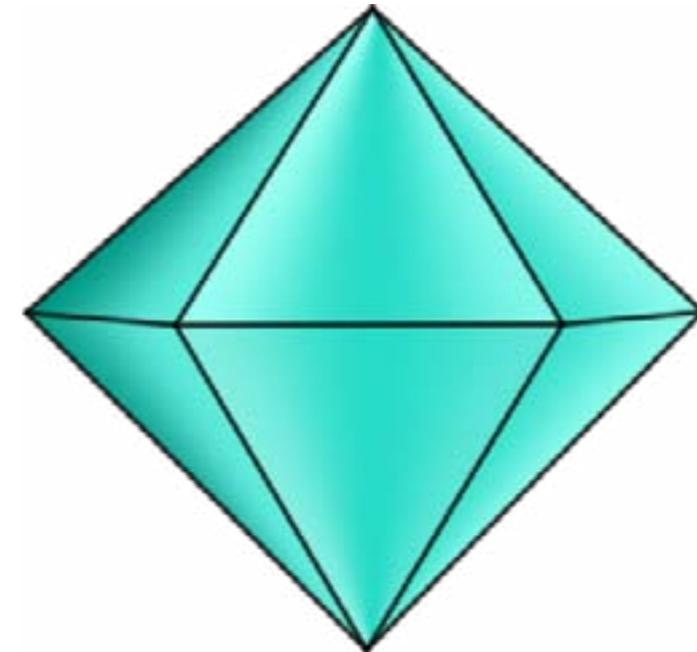
Ohne Bewegung
geht's nicht



Abwechslung

Körperliche
Aktivität fördern

Pyramide
ausgleichen und
füllen



Hula Hoop

Hüftbewegungen auf dem Balance Board

Fokus: Balance



Früchte Ernten

Schütteln der
Wiimote

Fokus: Ausdauer



Tortenboxen

Boxen mit der
Wiimote

Fokus: Koordination



In XNA umgesetzt

Third Person
(Hauptspiel)

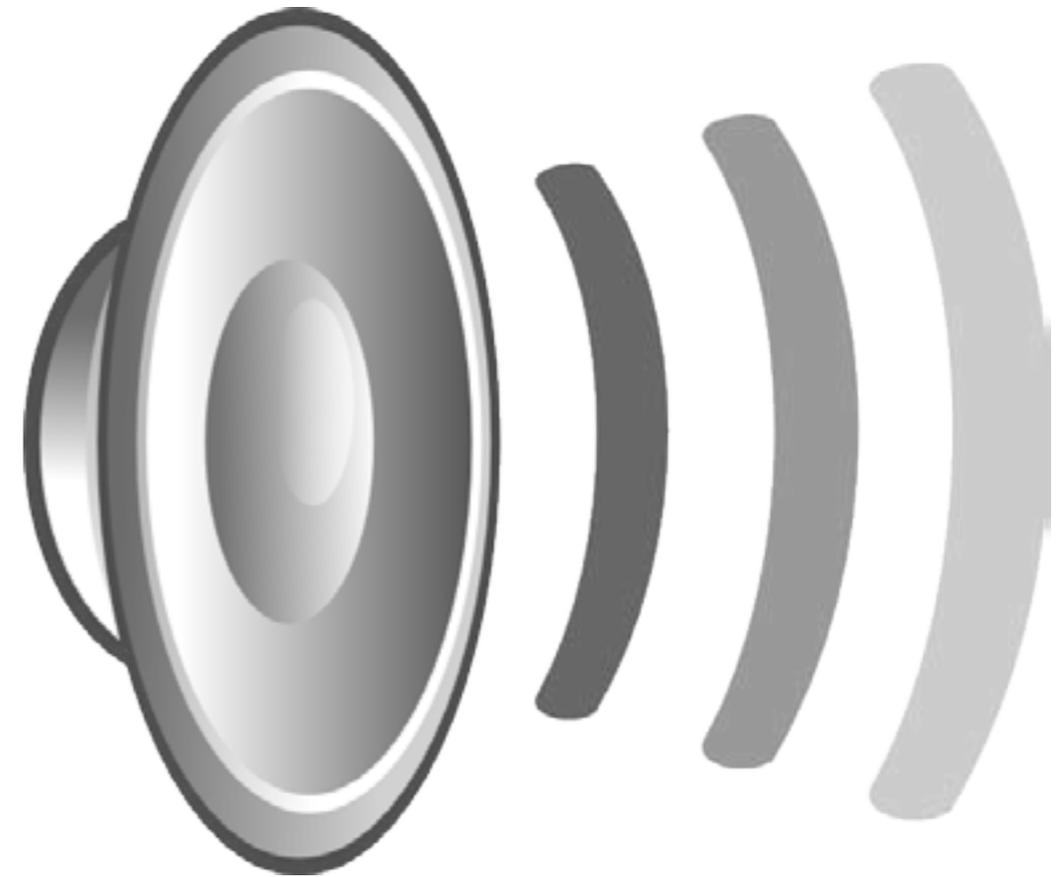
Ursprünglich: Kinect
(aber: SDK noch
nicht verfügbar)



**Unterlegt von
passenden Sounds**

**Diverse Sounds sind
selbst erstellt**

**Tutorial-Vertonung
(selbst erstellt)**

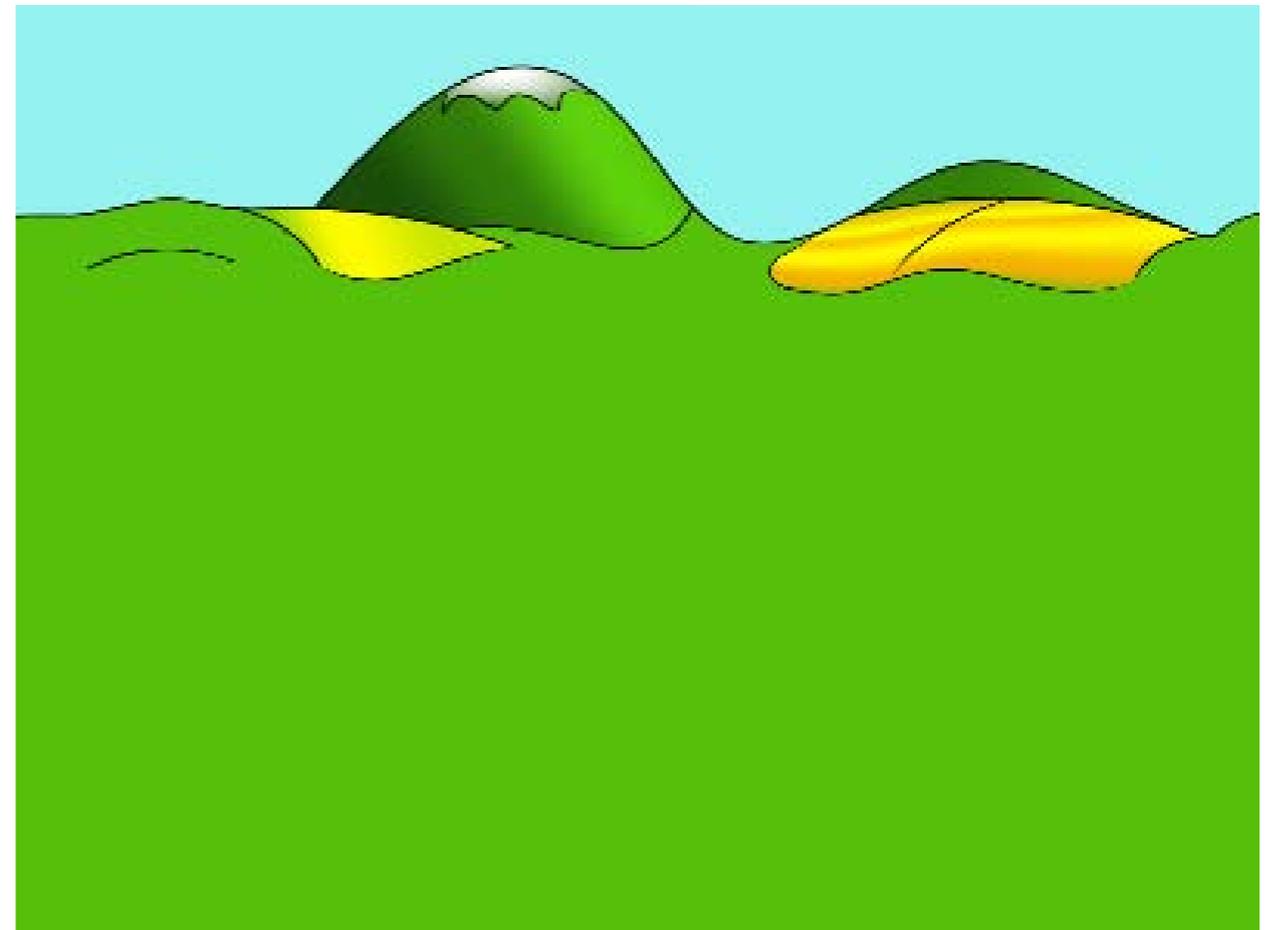


2D mit Tiefenillusion

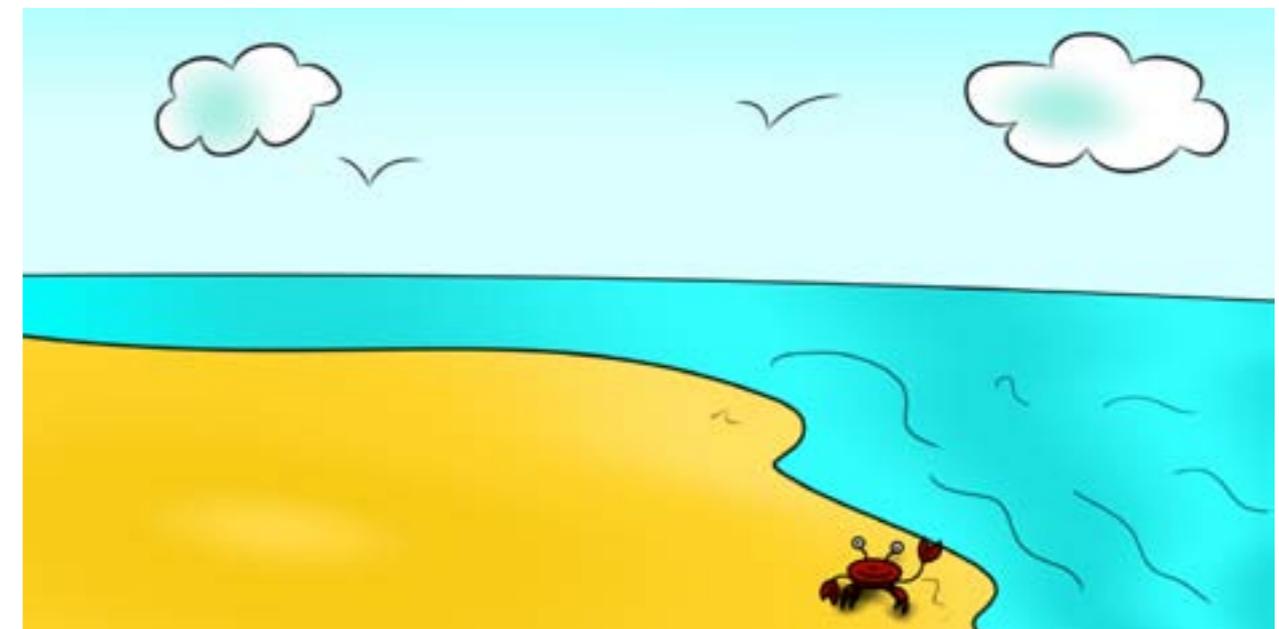
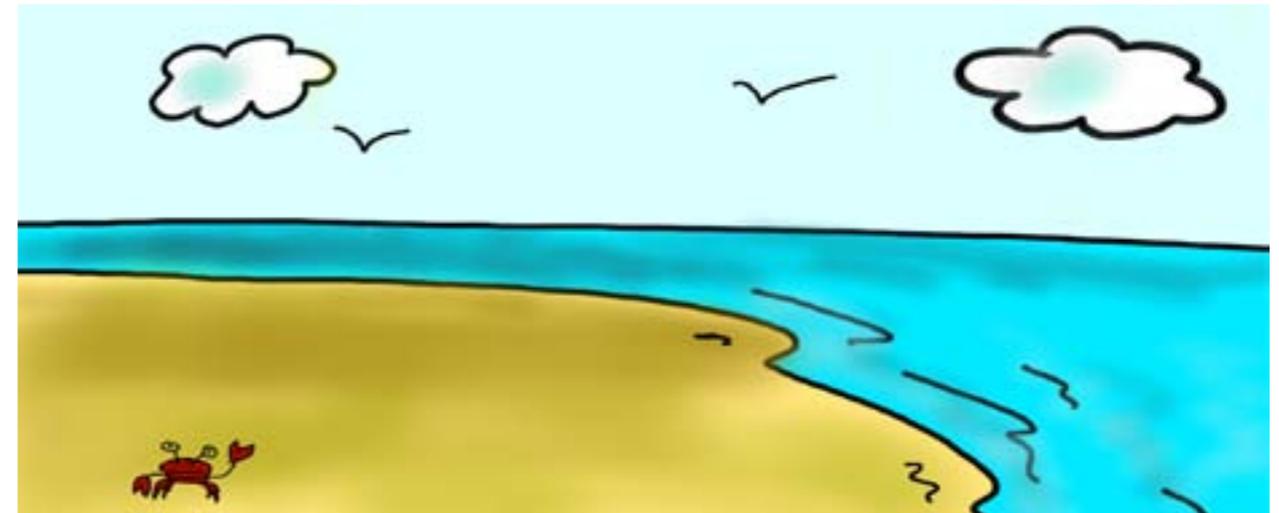
Mehrere Ebenen

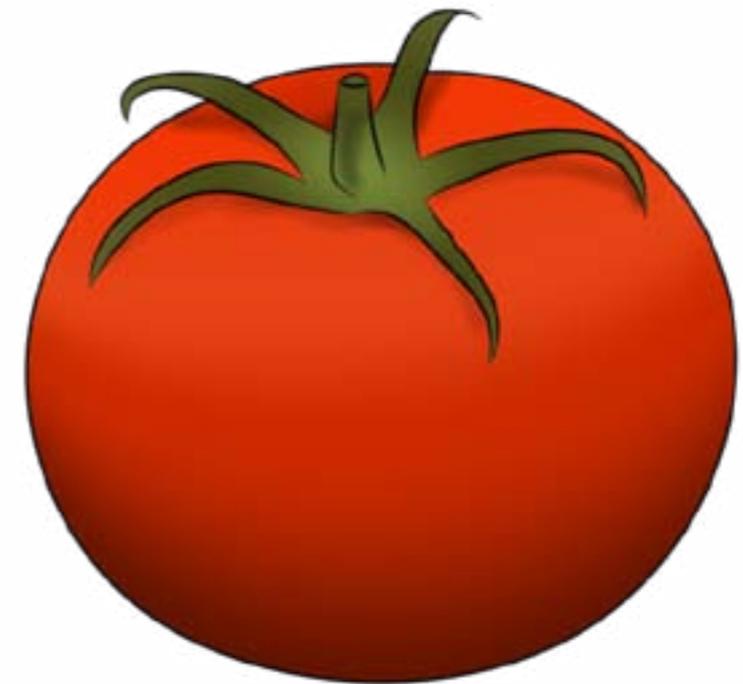
Strecke dynamisch erzeugt (Bezier)

Skalierung für z-Achsen-Bewegung



Weiterentwicklung!





Weiterentwicklung!



Ende...



...und jetzt der Prototyp!

