

Gesprächsprotokoll: Elke Westermeier zu „Zweistein- Das Geheimnis des roten Drachens“

Brainmonster Studios GmbH

Elke Westermeier
Leitung Kommunikation
Balanstr. 57
81541 München

Telefon: 089/3090876-11
Handy: 0172/8318800
E-Mail: ewestermeier@brainmonster.de

Datum: 26.10.2009

Gesprächszeit: 11.00 Uhr

- Vorstellung der eigenen Person und des Promotionsvorhabens
- Frau Westermeier berichtete, dass vor der Publikation des Spiels eine empirische Studie durchgeführt wurde
- Einzelne Elemente, wie die Charaktere wurden untersucht und evaluiert
- Dabei wurden auch auf Kinder mit Beeinträchtigungen (ADS/ADHS) einbezogen
- Z. B. wurde herausgefunden, dass die Kinder Angst hatten, wenn ein Spielercharakter „vermummt“ war bzw. das Gesicht nicht zu erkennen war
- Deswegen ist keines der Gesichter im Spiel mit einem Tuch und einem Schleier verhangen
- Wichtig war ebenfalls: Das Celestine eine Prinzessin und Bernard ein Abenteurer ist, der Drache Zweistein soll als Helfer fungieren, nicht mit erhobenem Zeigefinger sprechen oder agieren, kleiner sein und die Spielercharaktere nicht überragen, soll nicht unterdrückend sein
- Die freie Wahl des Spielercharakters (Mädchen oder Junge) war den befragten Kindern wichtig
- Die komplette Studie kann nicht zur Verfügung gestellt werden; jedoch schaut Frau Westermeier nach einer Zusammenfassung der Studie
- Frau Westermeier wird Bilder von den Spielercharakteren aus verschiedenen Perspektiven heraus suchen und zusätzliches Infomaterial auf dem Postweg zusenden
- Frau Westermeier wird mir die Trainingsversion postalisch zukommen lassen
- Trainingsversion wurde aufgrund 1. empirischen Forschungsergebnissen zu ADS und ADHS erstellt; da sie Missverständnisse beim Verstehen haben und diese auch nicht los werden; Trainingsversion enthält extra Trainingsspiele, individuelle Übungen für Konzentration und Lernen, 2. Erkenntnisse aus Forschungsberichten im Bereich des Lernens und der Medien; Umgang mit Software etc.; Spiel können alle Kinder nutzen, auch die keine Schwierigkeiten beim Lernen haben; kooperatives Lernen fördern
- An einem Austausch und einer Zusammenarbeit interessiert
- Bei Fragen kann sich direkt an Frau Westermeier gewandt werden
- Nachfragen: ob das Spiel in Sequenzen = die Level einzeln auf CD-Rom und spielbar erhalten kann

- **E-Mail: Westermeier 27.10.2009 ; 14: 59 Uhr**
- Am 27.10.09 = Fragebogen und Auszug aus der Evaluation des Computerspiels „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“ erhalten; leider ist es nicht möglich einzelne Sequenzen zu erhalten, Berechtigung für Zugang zur Presseabteilung auf dem Portal der Brainmonster Studios erhalten
- Trainingsversion wurde verschickt (27.10.09)
- Aufgaben der Spielversion sind in der Trainingsversion im Buch unter „Trainingsspiele“ enthalten.
- 350 Grad Perspektive der Spielercharaktere hat die Firma selbst nicht im Videoportfolio