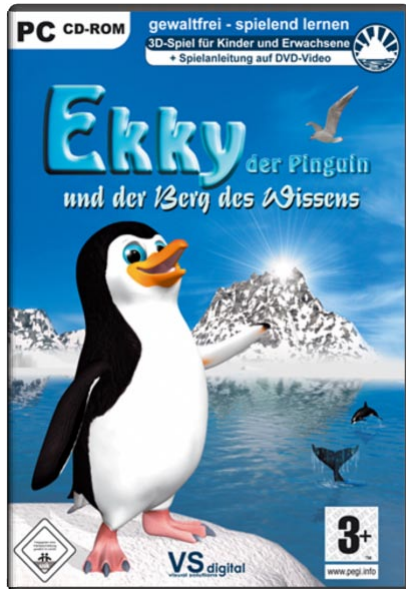


Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens



Ekky der Pinguin – Kurzbeschreibung

Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens ist ein 3D-Abenteuer-Lernspiel für PC.

Es handelt von einem kleinen Pinguin namens Ekky, der erfährt, dass die Welt größer und unbekannter ist, als er bisher vermutet hat. Er entscheidet sich, seinen Großvater Eremides, einen alten, weisen Pinguin, der im Berg des Wissens lebt, zu besuchen.

Die Geschichte/Das Spiel handelt von Ekkys Reise und seinen Erfahrungen und Begegnungen. – Möwen in der Luft über kleinen Baby-Pinguinen, Buckelwale, die an der Wasseroberfläche ausblasen, Seeleoparden, die elegant vorbeischwimmen, Orkas ...

Ziel des Spielers ist es, Punkte zu erhalten, indem reale und abstrakte Objekte gesammelt werden, aber auch auf der Reise, in einer von drei möglichen Alterskategorien, mehr über die Antarktis und die Tiere zu erfahren.

Für jede Altersstufe sind im Spiel 100 Wissenskarten verteilt. Die „Spielfläche“ ist sehr groß. In allen Kapiteln zusammen etwa 34 km².

Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens ist ein liebevolles Spiel für Kinder und deren Eltern. Das Spielkonzept verzichtet auf Handlungsanweisungen im Spiel, aber auch auf das dogmatische Umsetzen der Vermittlung von Lerninhalten. Über den Spielspaß soll die Neugierde gefördert werden.

Argumente für "Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens"

- **Das Thema Antarktis ist hochaktuell (Klimawandel, Wale usw.).**
Beispielfragen aus dem Spiel:
Um wie viel höher wäre der Meeresspiegel, wenn das Eis der Antarktis schmelzen würde?
Wann und wo wurde das Ozonloch entdeckt?
- **Gewaltfrei!**
Ekky kann nicht sterben. Bei Begegnungen mit nicht freundlichen Tieren oder gefährlichen Objekten verliert der Spieler lediglich Punkte im geringen Ausmaß.
- **Video-DVD über das Spiel und Video-Spielhilfe.**
Eltern können sich so auch am Fernseher, ohne PC-Kenntnisse, Informationen über Spielinhalt und Spielablauf ansehen.
- **Leichte Spielsteuerung, sodass Kinder mit dem PC umzugehen lernen und auch ungeübte oder ältere Menschen problemlos spielen können.**
Spielsteuerung hauptsächlich mit der Maus und der Leertaste, sowie, bei Bedarf, mit wenigen zusätzlichen Tasten der Tastatur.
- **Das Spiel ist auch für Erwachsene geeignet.**
Wissensinhalte, des Bereiches „schwer“, sind so anspruchsvoll, dass viele Inhalte, sicherlich auch für erwachsene Spieler, neu sind.
- **Es ist kein Scheitern möglich. Alle Kapitel können problemlos gespielt werden.**
- **Die Spieldynamik wird durch die Spieler selbst definiert.**
In der Spielgestaltung und dem Spielablauf gibt es keine Vorschriften, welche Aktion als nächste ausgeführt werden soll/muss.
- **Zumeist sind auch nach vielen Spieldurchgängen noch Punktverbesserungen möglich.**
Viele Objekte sind gut versteckt.
- **Echtes 3D-Spiel!**
Keine Pfeiltastensteuerung, bei der in einer vordefinierten und/oder vorgerenderten Kamerafahrt bereits definierte Positionen im Spiel eingenommen werden können. – Freie, stufenlose Navigation mit der Maus.
- **Es kann frei navigiert werden (insgesamt etwa 34 km² und Meerestiefen bis ca. 300 m).**
Z.B. auf dem Bauch rutschen - Nur so lange man möchte. Man kann jederzeit anhalten und den Berg wieder hinaufgehen. Es ist jedem Spieler selbst überlassen, welchen Bereich des Spielfeldes er näher in Augenschein nimmt, und welchen nicht. Auch die Geschwindigkeit, die er verwendet, ist dem Spieler selbst überlassen.
- **Es wird das Interesse an der Umwelt geweckt.**
Tiere und ihre Bewegungsdynamiken können beobachtet werden. Z.B. das elegante Schwimmen der Seeleoparden, das Ausblasen der Wale usw.
- **Hohe Grafikqualität.**
- **Lernen ohne Aufwand. Keine Vorschriften.**
- **Ein Spiel, das nicht aggressiv, apathisch macht oder frustriert.**

Beschreibung:

Eine coole Tour!

„Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens“ ist ein Lern-Abenteuerspiel für PC.

Bei diesem Einzelspieler-Spiel hat man die Aufgabe, mit dem kleinen Pinguin Ekky, in zehn Kapiteln, zum Berg des Wissens zu gelangen und dort bei seinem Opa Eremides Fragen zu den Themenbereichen, über die er auf seiner Reise kennen gelernt hat, in einem Wissenstest zu beantworten.

Der Spieler steuert Ekky durch die zum Teil mehrere Quadratkilometer großen Kapitel. Die Richtung wird mit der Maus gesteuert. Die Geschwindigkeit über Maustasten und die Leertaste.

Man kann mit Ekky gehen, laufen, springen, in unterschiedlichen Geschwindigkeiten schwimmen und tauchen. Besonders hoch kann man springen, wenn man unter Wasser sehr viel Schwung holt, um auf hohe Eisschollen oder Berge zu gelangen.

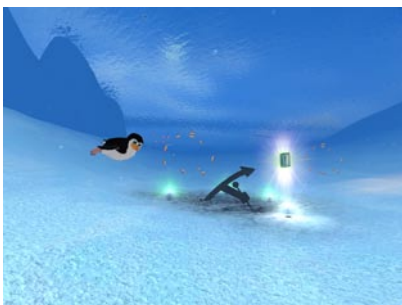
Ziel ist es, auf der Reise möglichst viele Punkte zu sammeln. Diese sind durch unterschiedliche Objekte gekennzeichnet. Auch gibt es Objekte, die in verschiedenen Farben in den Kapiteln verteilt sind, wobei jede Farbe eine andere Punktzahl kennzeichnet. Die meisten Punkte erhält man, indem man kleine Pinguine findet, die zum Teil gut versteckt sind.

Auf dem Weg wird man unterschiedlichsten Tieren begegnen.



Das gesamte „Spielfeld“ über alle Kapitel ist etwa 34 Quadratkilometer groß. Die Meerestiefe, bis zu der man heruntertauchen kann, ist an einigen Stellen bis zu 300 Meter tief.

Zu den Tieren aber auch anderen Objekten und der Antarktis allgemein sind im gesamten Spiel, zu jedem der 3 Schwierigkeitsgrade „leicht“, „mittel“ und „schwer“, jeweils 100 Wissenskarten verteilt. Die gesammelten Wissenskarten bringen nicht nur Punkte, sondern können auch im Spiel angesehen werden, ohne dass durch einen vorgeschriebenen Ablauf die Spieldynamik gestört wird.



Ziel des Spieles ist es, nach zehn Kapiteln möglichst viele Punkte zu haben und die Einzelpunktestände und den Gesamtpunktestand mit den anderen eingerichteten Spielerprofilen zu vergleichen.

Bei den Wissensinhalten der Kategorie „leicht“ werden diese mit Bildern und gesprochenem Text verdeutlicht. Die Kategorien „mittel“ und „schwer“ verzichten auf Abbildungen und gesprochene Inhalte. Hier ist Lesen erforderlich. Da sich die Spieldynamik in den 3 Schwierigkeitsklassen nicht unterscheidet, können Kinder und Eltern gemeinsam, d. h. abwechselnd, spielen und ihre Punkte vergleichen, da sich nur die Wissensinhalte im Schwierigkeitsgrad unterscheiden.

Beispiel Kategorie „leicht“:

Welches der Tiere lebt nicht in Eis und Schnee?
Warum ist dünnes Eis gefährlich für Menschen, wenn sie darüber gehen?



Gibt es in der Antarktis Städte?

Kategorie „mittel“:

Wie viele Walarten sind bekannt?

Was sind Eisberge? Was ist Krill?

Kategorie „schwer“:

Von wem ist die Theorie der Kontinentalverschiebung (heute Plattentektonik)?

Wann endet der Antarktisvertrag?

Wem gehört die Antarktis?



Alle bereits gespielten Kapitel können jederzeit erneut gespielt werden, um die jeweiligen Kapitel-punktestände, aber auch den Gesamtpunktestand, zu verbessern. Um alle Objekte zu finden und die meisten Tiere zu entdecken, werden zahlreiche Besuche in den Kapiteln notwendig sein.

Grundsätzlich gilt: Jeder kann dieses Spiel spielen. Jeder erreicht sein Ziel. Allein die Punktunterschiede und die Spieldauer unterscheiden sich. In einigen Kapiteln ist es problemlos möglich, diese deutlich länger als eine Stunde zu spielen, um alle Objekte zu finden. Es ist allerdings auch möglich, das jeweilige Kapitel sehr schnell zu spielen, was es den Eltern und Großeltern ermöglicht, mit den Kindern abwechselnd zu spielen und dabei zwar die gleichen Zielorte wie die Kinder zu erreichen, aber hierfür weniger notwendige Spielanteile zu haben. Selbstverständlich ist dadurch auch die Punktzahl geringer, als bei den Kindern, die die Kapitel länger spielen.

In den Kapiteln kann jederzeit zwischengespeichert werden, sodass längere Spielzeiten gesplittet werden können, um Spieler nicht zu überfordern oder zu belasten.



Unsere Zielsetzung

Zielsetzung von VS digital GmbH ist es, die Marke „Ekky der Pinguin“ zunächst in Deutschland, aber später auch international stabil zu positionieren. D.h. nicht nur, dass vom Preisgefüge her der Titel nicht „verbrannt“ werden soll, sondern, mit der Zeit an spätere Grafikanforderungen angepasst wird.

Im Umfeld von Ekky dem Pinguin werden weitere Titel erstellt werden, die unterschiedliche Genres, Spielinhalte und Altersgruppen bedienen werden. Einige werde keine Lerninhalte aufweisen. Alle Spiele hingegen werden gewaltlos sein.

In diesem Zusammenhang und um die Marke zu stützen, werden weitere Produkte in anderen Bereichen ab April/Mai erscheinen. Dieses sind ein Buch, ca. 150 Seiten, mit Schwarz-Weiß-Illustrationen, Bilderbücher zu den Spielen, ein Kartenspiel und weitere Produkte.

Unsere Zielsetzung mit dem PC-Spiel war es, ein abwechslungsreiches Spiel zu entwickeln, das sowohl inhaltlich als auch, bezogen auf die Darstellung, eine höhere Qualität hat, als zahlreiche Spiele, die sich im so genannten Kindersegment mehr oder minder etabliert haben.

Neben der einfachen Spielsteuerung war es erforderlich, ein Umfeld, eine Umgebung zu schaffen, die, um das Interesse an der Antarktis und ihren Geschöpfen zu wecken, einen anderen Realitätsbezug hat, als es in Kinderspielen üblich ist.

Man befindet sich in der Landschaft in der Umgebung und es wird keine stereotype Spielmelodie abgespielt. Vielmehr geht es darum, Kausalitäten im Spiel zu entdecken, zu bewerten und zu nutzen. Beispiel hierfür ist die Tatsache, dass sich oft über den kleinen Pinguin, die am meisten Punkte bringen, wenn sie gerettet werden, Raubmöwen kreisen. Letztere sind weiterhin sichtbar zu erkennen, wo hingegen die kleinen Pinguine häufig versteckt sind.

Auch Wale können wahrgenommen werden, weil man den Walgesang schon hören kann bevor die Wale zu sehen sind.

Ein wichtiges Abgrenzungskriterium zu vielen Spielen liegt darin, dass die Spieldynamik allein durch den Spieler entschieden wird. Das Spiel ist nicht nach einer definierten Anzahl von Fehlversuchen beendet und muss nicht erneut gestartet werden. Zeitverluste sind nicht besonders entscheidend. Entscheidend ist, dass der Spieler mit Ekky seine Umgebung kennen lernt und die Ruhe und die Erfahrung nutzt, Objekte zu finden und Punkte zu sammeln.

Kinderspiele zeichnen sich häufig dadurch aus, dass Objekte, die gesammelt werden sollen, wie Perlen an einer Kette, aufgereiht sind, sodass sich der Weg allein aus dem in Folge gelegten Objekten definiert. Dies ist bei Ekky dem Pinguin und der Berg des Wissens anders. Objekte mit den höchsten Punkten sind häufig dort, wo man sie nicht unbedingt vermutet. So ist es erforderlich, sich in jedem Level/Kapitel genau umzusehen und dabei auch Gefahr zu laufen, eine Zeit lang mal nichts einsammeln zu können.

„Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens“ ist ein Spiel, auf das sich auch Erwachsene einlassen können, ohne dass sie von einer aufoktroierten Spieldynamik genervt werden. Kinder hingegen können ihrer Neugierde freien Lauf lassen.

Weiteres Hintergrundwissen zur Antarktis und den dort lebenden Tieren erhält man auf „www.ekky.eu“. Neben den anderen im Quellverzeichnis aufgeführten Quellen haben die im Bereich „Wissen“ dargestellten Organisationen durch ihre Veröffentlichungen zum Hintergrund dieses Spieles beigetragen.

FAQ - Frequently asked questions - Annahmen

Was kostet das Spiel und wo kann man es beziehen?

Der empfohlene Verkaufspreis beträgt € 14,95 und man erhält das Spiel zunächst über den Buchhandel und im OnlineShop unter www.ekky.eu.

Was rechtfertigt den Preis von € 14,95?

Nichts! Das Spiel gehört, nach Art und Umfang beurteilt, in die 25-30 Euro-Klasse. Bei dem Spiel handelt es sich um ein echtes 3D-Spiel mit freier Navigation in der Umgebung. Im Gegensatz zu anderen Titeln, bei denen man mit den Cursortasten zwischen vordefinierten Positionen in einer vorgegebenen Kamerafahrt lediglich auswählen kann, lassen sich in diesem Spiel ca. 34 km² frei erkunden.

Im Spiel befinden sich zahlreiche animierte Tiere und Objekte sowie liebevoll gestaltete Umgebungen – das Spiel hat neben einem hohen aktiven auch einen hohen passiven Unterhaltungswert (visuelle und akustische Wahrnehmung der Umgebung).

Dem Spiel ist eine Video-DVD beigelegt, auf der Spielinhalte dargestellt sind und eine komplette Spielanleitung als Video enthalten ist.

Im Internet unter „www.ekky.eu“ ist ein Club eingerichtet, bei dem die Eigentümer des Spieles mit Ihrer Seriennummer, die sich auf der Spielanleitung befindet, Mitglied werden können. Der Club befindet sich im Aufbau und wird neben Material, wie Bildschirmschoner, Wallpaper usw. auch kleinere und mittelgroße Spiele kostenlos zur Verfügung stellen.

Wie groß muss mein Bildschirm sein, um das Spiel spielen zu können?

Die Darstellungsoptionen des Spieles reichen von sehr kleinen Auflösungen bis zu einer maximalen Auflösung von 1.600 x 1.200 Pixel. Damit erhält man auch auf sehr großen Monitoren noch ein gestochen scharfes Bild, vorausgesetzt die Rechnerleistung ist ausreichend.

Warum kann ich einige Elemente, die in den Videoszenen der Video-DVD enthalten sind, im Spiel nicht finden?

Soviel vorab: Im Film sind nicht alle Inhalte dargestellt, die das Spiel bietet.

Im Spiel wird unterschieden zwischen häufigen, weniger häufigen und sehr seltenen Begegnungen. Um z.B. einen Wal beim Ausblasen an der Wasseroberfläche beobachten zu können, muss man diesem schon eine Weile gefolgt sein oder Glück haben. Um einen Eisfisch zu entdecken, muss man ebenfalls die Umgebung gut erkundet haben. Das Spiel arbeitet nicht mit einer Reizüberfüllung, auf Anforderung, sondern mit einer räumlichen und zeitlichen Anordnung der Elemente, die für Spannung und Entspannung sorgen.

Für welche Altersstufen ist das Spiel geeignet?

Mit diesem Spiel können Kinder den ersten Umgang mit dem PC lernen. Da die Spielsteuerung sehr leicht ist, kann die Motorik, der Umgang mit der Maus, geübt werden. Dieses wird insbesondere dadurch unterstützt, dass es kein Scheitern oder Zeitlimit gibt und die Spieldynamik sich aus der Bewegung des Spielers ergibt. Für das Spielen in der leichten Stufe sind Lesekenntnisse nicht erforderlich, da die Texte gesprochen werden und mit Abbildungen illustriert sind.

Heißt das nicht, dass ältere Kinder und sogar Erwachsenen dieses Spiel nicht spielen könnten oder würden?



Die Wissensinhalte der Stufen „mittel“ und „schwer“ beinhalten Fragen, die ohne die Kenntnisse aus den Wissenskarten, kaum zu beantworten sind.

Das Spiel wird auch vielen Erwachsenen Spaß machen. Ausgenommen hiervon sind sicherlich sowohl Jugendliche als auch Erwachsene, die sich am liebsten in den Genres „Race“ oder „Egoshooter“ bewegen.

Geht die Geschichte weiter?

Ja, in weiteren Spielen und zusätzlichen Medien, wie Büchern gegebenenfalls später auch in kleinen Filmen, werden die vorhandenen Charaktere weiter ausformuliert, um zusätzliche Charaktere aber auch neue Formen von Spielfeatures und Spielinhalten ergänzt.

Eckdaten

Titel:	Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens	
Typ:	3D-Spiel für PC	
Genre:	Abenteuer-Lernspiel	
Altersfreigabe USK:	ohne Altersbeschränkung	
Klassifizierung PEGI:	3+	
Spielsteuerung:	sehr leicht	
empf. Alter:	3 - 113 Jahre	
Anzahl Kapitel:	10	
Größe der Kapitel:	die meisten haben mehrere Quadratkilometer große Spielfelder	
Dauer des Spieles:	viele Stunden; wenn man viele Punkte sammeln will	
Mindestsystemvoraussetzungen:	Windows™ XP / Vista, AMD™ / Intel™- Prozessor mit mindestens 1.5 GHz, 256 MB RAM, DirectX™ 9.0c kompatible Grafikkarte mit 64 MB Speicher, 850 MB freier Festplattenspeicher, DirectX™ kompatible 16-bit Soundkarte, CD-/DVD-Laufwerk, Maus, Tastatur.	
empfohlener Verkaufspreis:	€ 14,95 inkl. MwSt	
bestellbar unter www.ekky.eu :	sofort	
erhältlich ab:	15. KW 2007	
wo erhältlich:	Buchhandel oder im Online-Shop unter www.ekky.eu	
EAN:	40 48176 00000 0	
Homepage:	www.ekky.eu	

Warum eine DVD mit Erläuterungsfilmen?

Gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Spielediskussion und der Kritik an den vorhandenen Kontrollorganen, ist es mehr als sinnvoll, Informationsmaterial für Eltern bereitzustellen, das auch über Inhalte informiert, die sich gegebenenfalls erst in einem späteren Level des Spiels darstellen.

Spielerhersteller könnten auf diesem Weg, ihre für die Klassifizierung und Altersfreigabe relevantesten Szenen darstellen, was den Eltern nicht nur Zeit erspart sondern auch Sicherheit verschafft. Dies ist unseres Erachtens auch ein interessantes Modell im Sinne der Initiative „Schau hin“.

Den Spieltiteln, die von VS digital jetzt und in Zukunft erstellt werden, wird jeweils eine Video-DVD beigelegt sein, auf der das Spiel, unabhängig von der Klassifizierung oder Alterskennzeichnung, in aller Komplexität, gezeigt und erläutert wird.

Ausblick PC-Spiele

Ekky der Pinguin und das Auge zur Welt

Erscheinungstermin: Herbst 2008

Auch dieses Spiel ist ein Abenteuer-Lernspiel. Anders als „Ekky der Pinguin und der Berg des Wissens“ richtet sich dieses Spiel jedoch eher an etwas ältere Kinder. Das Spiel wird eine Mischung aus Handlung, Aufgaben und Mini-Spielen sein. Es sind auch schwierigere Aufgaben, so genannte Quests, enthalten. Diese sind erforderlich für die Erschließung zusätzlicher Spielbereiche.

Kennzeichnend für die Variabilität des Spiels ist die nicht lineare Levelanordnung.

Lucky der Zauberfisch und das große Abenteuer

3D-Adventure ab 6 Jahre

Erscheinungstermin: voraussichtlich Herbst 2007



Eben noch war Lucky mit Pesu im Berg des Wissens auf Entdeckungstour, doch als sie in ein seltsames Licht geschwommen ist, schlief sie ein und wachte an einem Ort auf, den sie noch nie gesehen hat. Das Wasser ist viel wärmer, es sind seltsame Tiere da. Um wieder zurück zu ihren Freunden zu gelangen, muss Lucky verschiedene Aufgaben lösen, um die Quelle des Lichtes wieder zu reparieren. Die Aufgaben werden ihr von verschiedenen Tieren gestellt und sie muss verschiedene Objekte mit Tieren und anderen Objekten kombinieren, um ihre Aufgaben zu erfüllen.

Malen mit Ekky

Erscheinungstermin: voraussichtlich Anfang 2008

Das interaktive Malbuch für PC.

Weitere Titel:

Bummel die Hummel

Erscheinungsdatum: voraussichtlich Mitte 2008

Nicht lineares Abenteuer-Lernspiel mit verschiedenen Aufgaben.

Weitere Spiele in Planung.