

Das Spiel  
mit dem Tod

# Soulman



Bayerisches  
Rotes  
Kreuz

**Ganz easy das Wissen aus  
dem Erste-Hilfe-Kurs wiederholen.  
Mit dem BRK PC-Spiel.**

## SOULMAN



### **Wir sind das Team um den Soulman!**

Im Rahmen unseres MM5-Projektes haben wir das E-Learning-Spiel „Soulman“ entwickelt. Dabei erhielten wir fachliche Unterstützung vom Bayerischen Roten Kreuz.

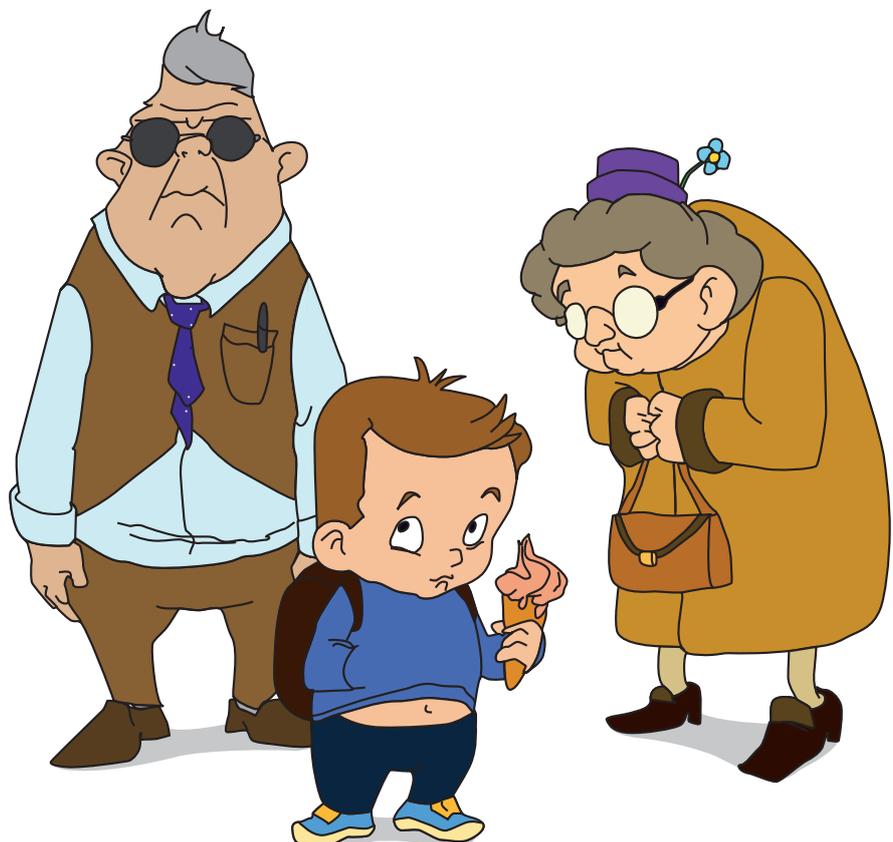
In unserem Adventure-Game sollen grundlegende Maßnahmen der Ersten Hilfe trainiert werden. Dabei schlüpft der Tod (alias „Soulman“) in die Rolle des Ersthelfers, der vom Spieler gesteuert wird.



## DIE IDEE

Die Spielfigur ist der Tod - alias „Soulman“. Der Soulman hat in der letzten Partynacht seinen „Soul-o-Maten“ (Anzeige über die aktuelle Sterberate) gesprengt und zur Strafe muss er jetzt als Ersthelfer ran und dafür sorgen, dass so schnell keiner mehr stirbt. Um das etwas „trockene“ Thema Erste-Hilfe etwas aufzulockern orientiert sich die Gestaltung stark am Comic-Stil, kombiniert mit realen Elementen wie Plakaten oder Leinwänden, die in die einzelnen Szenen integriert werden.

Das Spiel soll hauptsächlich im Rahmen von Erste-Hilfe-Kursen an Schulen als CD an die Schüler verteilt werden. Damit können die zuvor in der Praxis erlernten Maßnahmen nochmals spielerisch wiederholt und damit besser eingepägt werden.

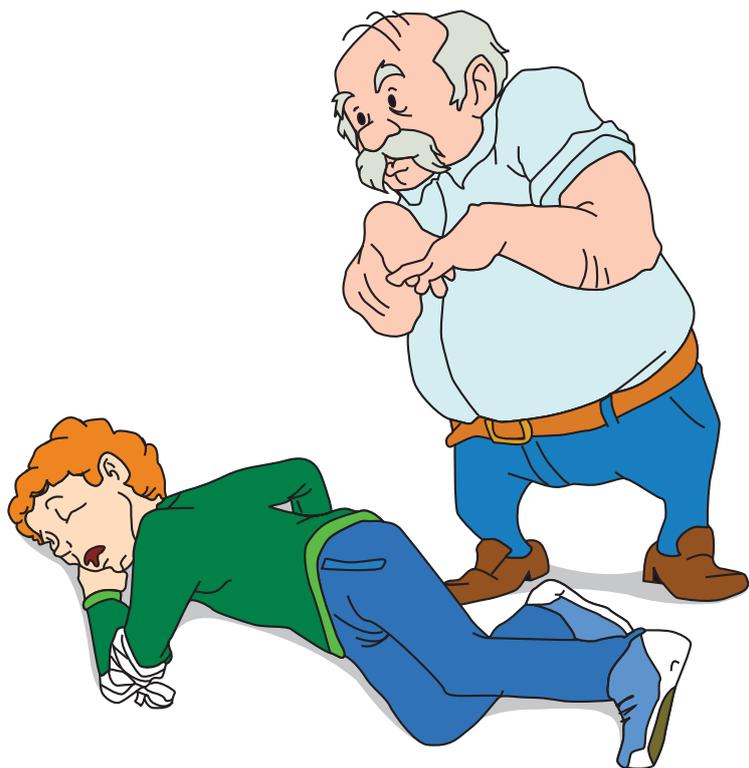


## DAS SPIEL

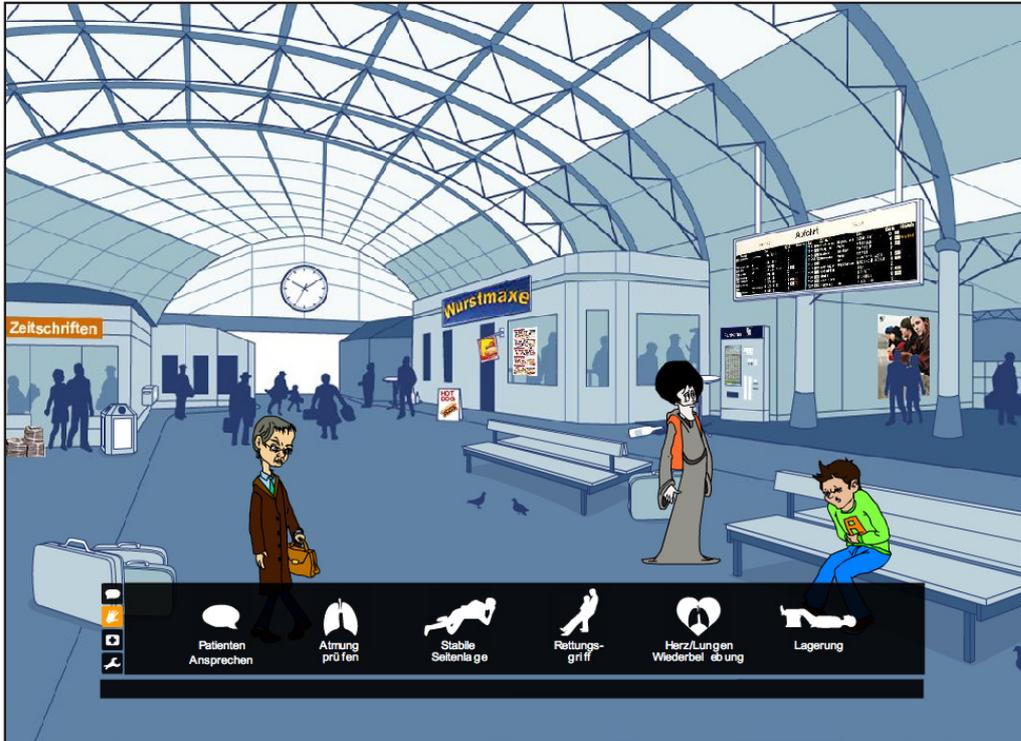
Das Spiel ist in die beiden Schwierigkeitsstufen „Anfänger“ und „Fortgeschrittene“ unterteilt. Beide Schwierigkeitsgrade verfügen über einen Pool, der mehrere Level beinhaltet. Diese werden zu Beginn des Spiels zufällig ausgewählt und willkürlich aneinandergereiht.

Ziel des Spiels ist es, den Soul-o-maten, dessen Zeiger gnadenlos im roten Bereich steht, wieder in den grünen Bereich zu bringen. Dies erreicht der Spieler aber nur dann, wenn er die richtigen Erste-Hilfe-Maßnahmen trifft – innerhalb der vorgegebenen Zeit.

In den in sich geschlossenen Levels werden typische Erste-Hilfe-Situationen durchgespielt. Dabei stehen dem Spieler Basisfunktionen wie „Ansprechen“, „Atmung prüfen“ oder „Stabile Seitenlage“ zur Verfügung, die er richtig einsetzen muss. Außerdem muss der Spieler Gegenstände aus der Szenerie sammeln und diese sinnvoll verwenden. Und alles im Kampf gegen die Zeit...



# DAS SPIEL



## DAS TEAM



Farhad Yusufi  
CHARACTER  
ANIMATION



Alena Schneider  
PROGRAMMIERUNG



Doris Alteneeder  
DESIGN



Ingrid Leitl  
PROGRAMMIERUNG



Clemens Fritsch  
DESIGN



André Zahn  
PROGRAMMIERUNG



Bettina Stadler  
KONZEPTION

### Projekt-Betreuung:

Prof. Jens Müller  
GESTALTUNG

Prof. Dr. Nikolaus Klever  
INFORMTIK

Werner Hoffman  
BRK



Fachhochschule  
Augsburg  
University of  
Applied Sciences



Bayerisches  
Rotes  
Kreuz

