

## Shady Sam - Steckbrief

Kontextuelle Kriterien	Herausgeber	Next Gen Personal Finance (NGPF)
	Entwickler	Medienagentur McKinney
	Finanzierung	Non-Profit-Organisation (Spendenfinanziert)
	Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet: <a href="https://shadysam.com/">https://shadysam.com/</a></li> <li>• Browsergame (kein Download erforderlich)</li> </ul>
	Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC / Tablet mit Internetzugang</li> <li>• Maus bzw. Touch-Bedienung</li> <li>• Adobe Flash Player</li> <li>• Niedrige technische Einstiegshürden</li> </ul>
	Sprache(n)	Englisch
	Zielgruppe(n)	Jugendliche und junge Erwachsene
	Spieldauer	Kurz (ca. 10 Minuten pro Spieldurchlauf)
	Begleitmaterialien	Kostenfrei verfügbar über die <a href="#">Homepage von NGPF</a>

Ethische Kriterien	Gewaltfreiheit	Gegeben
	Werbefreiheit	Gegeben
	In-Game Käufe	Nicht vorhanden
	Fairness bezüglich potenzieller Nutzergruppen	Keine Benachteiligung erkennbar

Curriculare Kriterien	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Arten von Krediten und Gebühren beschreiben und berechnen.</li> <li>• Taktiken von Kreditgebern zur Gewinnmaximierung erklären.</li> <li>• Kreditbedingungen identifizieren, die die Gewinne von Kreditgebern steigern.</li> </ul>
	Lernhandlungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategien zur eigenen Gewinnmaximierung entwickeln.</li> <li>• Kreditgeschäfte unter unterschiedlichen Bedingungen durchführen.</li> <li>• Finanzielle Entscheidungen bewerten und vergleichen, wie sich unterschiedliche Angebote auf Kreditnehmende auswirken.</li> </ul>
	Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geld leihen / Kredit aufnehmen: Zinssätze, Laufzeiten und Rückzahlungsbedingungen und Folgen für die individuelle finanzielle Situation; grundlegende Mechanismen von Kreditaufnahme und Schuldenmanagement</li> <li>• Ver- und Überschuldung vermeiden: Verbraucherunfreundliche Geschäftspraktiken; Schuldenfallen</li> </ul>

<b>Spielgestalterische Kriterien</b>	Spielgenre	Simulation (Arcade-Game)
	Spielziel	Durch das Anbieten möglichst profitabler Kredite einen maximalen Gewinn zu erzielen und dabei die Mechanismen und Auswirkungen von Kreditvergabe zu verstehen.
	Narrativität/Situiertheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übernahme der Rolle eines Kreditvermittlers („Loan Shark“)</li> <li>• Spielhandlung ist in einer fiktiven, aber realitätsnahen Finanzwelt angesiedelt</li> <li>• Narrative Rahmung entsteht durch die Interaktion mit verschiedenen Kreditnehmenden</li> <li>• Lernen erfolgt situativ durch das Treffen finanzieller Entscheidungen und das Beobachten ihrer Folgen</li> </ul>
	Charaktere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertretung von Shady Sam (als Rolle der Spielenden)</li> <li>• Shady Sam (erteilt Anweisungen per Mail)</li> <li>• Verschiedene Kreditnehmende mit individuellen finanziellen Situationen</li> </ul>
	Spielaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lesen von E-Mails (Spielanweisungen)</li> <li>• Türöffnen für die Kreditsuchenden</li> <li>• Lesen der Situationsbeschreibungen (Sprechblasen) der Kreditsuchenden</li> <li>• Auswahl von Kreditangeboten</li> </ul>
	Struktur/Komplexität	Mit fortlaufendem Spielablauf werden die Kreditangebote, die auszuwählen sind, differenzierter und schwieriger zu vergleichen.
	Feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unmittelbares Feedback durch Anzeige von Gewinnen, Rückzahlungen und finanziellen Ergebnissen der Kreditvergaben.</li> <li>• Punktestand am Ende eines Spieldurchlaufs</li> </ul>
	Hilfestellungen im Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategische Anweisungen von Shady Sam im Verlauf des Spiels</li> <li>• Erklärung von Fachbegriffen über Begriffskarten</li> </ul>
	Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung	Einfach zu erlernen
	Soziale Interaktionsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden</li> <li>• Kein Multiplayer</li> </ul>