

## The Fish Game - Steckbrief

<b>Kontextuelle Kriterien</b>	Herausgeber	The Cloud Institute für Sustainability Education
	Entwickler	Fun Atomic Educational Game Studio
	Finanzierung	Non-Profit-Organisation (spendenfinanziert)
	Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internet: <a href="https://fishgame.cloudinstitute.org">https://fishgame.cloudinstitute.org</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>Niedrige technische Einstiegshürden</li> </ul>
	Sprache(n)	Englisch
	Zielgruppe(n)	Schülerinnen und Schüler, Studierende, Lehrpersonen, Community-Gruppen, NGO-Mitglieder und andere Interessierte, die nachhaltige Prinzipien, Systemdenken und ökologische Zusammenhänge spielerisch erkunden möchten
	Spieldauer	Mittel (ca. 10-15 Minuten pro Szenario, d.h. insgesamt etwa 40-60 Minuten)
	Begleitmaterialien	Verfügbar, aber kostenpflichtig.

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

<b>Curriculare Kriterien</b>	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>Auswirkungen unterschiedlicher Fangstrategien auf den langfristigen Spielverlauf analysieren.</li> <li>Zusammenhänge zwischen Nutzung, Regeneration und Tragfähigkeit des Ökosystems erklären.</li> <li>Bedeutung von Vertrauen und Kooperation erörtern.</li> <li>Ursachen für die Übernutzung der gemeinsamen Ressource im Spiel erläutern.</li> </ul>
	Lernhandlungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Strategien zur Nutzung einer gemeinsamen Ressource entwickeln.</li> <li>Auswirkungen der eigenen Verhaltensweisen auf die Verhaltensweisen anderer und die Stabilität des Systems einschätzen.</li> <li>Entscheidungen zur Ressourcennutzung bewerten und vergleichen.</li> </ul>
	Lerninhalte	SDG 14 [12, 4.7., 16]

	<p>„Tragödie der Allmende“:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine gemeinsam genutzte Ressource (der Fischbestand)</li> <li>• Individuelle Nutzenmaximierung steht im Konflikt mit dem Gemeinwohl</li> <li>• Übernutzung führt langfristig zum Zusammenbruch des Systems</li> </ul>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Spielgestalterische Kriterien</b>	Spielgenre	Strategie
	Spielziel	Den eigenen Ertrag durch Fischfang maximieren und gleichzeitig die Fischpopulation über zehn Spielrunden hinweg stabil halten.
	Narrativität/Situiertheit	Die Spielenden übernehmen die Rolle von Fischern, die im Spiel durch Fischerboote repräsentiert werden. Sie fischen gemeinsam in einem See mit begrenzten Ressourcen. Die Spielenden können den anderen Mitfischenden mitteilen, wie viele Fische sie zu fangen beabsichtigen. Diese Kommunikation ist freiwillig; wird sie jedoch nicht eingehalten, verlieren die Spielenden das Vertrauen der anderen Mitfischenden.
	Charaktere	Keine individualisierten Charaktere; die Spielenden und Mitfischenden werden durch Fischerboote dargestellt.
	Spielaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auswahl eines Szenarios (Fangmethode; Reproduktionsrate)</li> <li>• Festlegen der Anzahl der Mitfischenden</li> <li>• Entscheidung über die Kommunikation</li> <li>• Fischen</li> </ul>
	Struktur/Komplexität	<p>Das Spiel ist in 4 Szenarien unterteilt, die in Abhängigkeit von der zu wählende Anzahl der Mitfischenden jeweils 4 Schwierigkeitsstufen haben. Jede Stufe in jedem Szenario umfasst maximal 10 Spielrunden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szenario 1: Die in der ersten Runde gewählt Fangmethode muss beibehalten werden. Die Reproduktionsrate der Fische liegt bei 25%.</li> <li>• Szenario 2: Die Fangmethode kann, während jeder Runde geändert werden. Die Reproduktionsrate der Fische liegt bei 25%.</li> <li>• Szenario 3: Jeder Fischer kann maximal einen Fisch pro Runde fangen. Die Reproduktionsrate der Fische liegt bei 25%.</li> <li>• Szenario 4: Die Fangmethode kann, während jeder Runde geändert werden. Die Reproduktionsrate der Fische liegt bei 10%.</li> </ul>
	Feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzeige des Vertrauenslevels und des Fischbestands während des Spiels</li> <li>• Anzeige der Runden und der Anzahl der gefangenen Fische bzw. erreichten Erträge pro Fischerboot nach Abschluss der max. 10 Runden</li> </ul>
	Hilfestellungen im Spiel	Tutorial zu Beginn des Spiels

Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung	Mittelschwer, da sehr textlastig.
Soziale Interaktionsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden</li><li>• Kein Multiplayer</li></ul>