

# Mainau - Das Spiel



# Ausgangslage

Die Mainau und ihr Charme kann nur vor Ort erlebt werden. Das ist schade, da sie somit nie weltweite Berühmtheit erlangen kann

# Aufgabe

Es soll eine App konzipiert werden, die von der Mainau inspiriert ist. Für diese App soll ein CB, ein GUI inklusive animiertem Walkthrough, sowie ein Strukturbaum entstehen.

# Ziel

Das Mainauspiel ist weltweit ein großer Erfolg. Weil das Spiel so gut ankommt, wird der Tourismus auf der Mainau extrem angekurbelt. Die Menschen wollen die wunderbare Welt der Mainau in natura erleben.

# Persona

Margaret, 53

kleine Stadt in Missouri

lebt in friedlicher, gutbürgerlichen Siedlung, weißes Holzhaus mit Veranda und schönem Garten mit Ehemann und zwei Söhne (20, 23)

Tierarzhelferin, Hobbygärtnerin

2 Border Collies

hört gerne Country, Oldies (Bon Jovi, Nickelback, etc.)

Fährt einen Chrysler Town & Country

träumt noch von einem Abenteuer



# Marken im Umfeld

walmart

ikea

yankee candles

pepsi max

fitos vodka

crocs

sally hansen

leibniz butterkeks

# Wettbewerber

wettbewerber

super mario

granny smith

subway surfers

eigentlich alle anderen handyspiele und  
jump n runs

Candy Crush

# Situationsmetapher

Im stressigen Alltag entscheidest du dir eine Auszeit zu gönnen. Du lässt dir ein Bad ein, zündest eine Kerze an und entspannst. Dazu gönnst du dir noch ein prickelndes Glas Champagner und deine Laune steigt. Du steigst aus der Wanne, dein Lieblingslied spielt. Lauthals stimmst du mit ein während du glücklich und zufrieden ins Bett gehst.



# Kernbotschaft

Entspannung und gute Laune

# Gewünschte Reaktion

Download der App, spielen der App, teilen der App

-> Spiel erreicht Kultstatus

-> Menschen pilgern zur Mainua um den Ursprung des Spiels zu sehen

# Reason Why

Die Mainau braucht mehr spielerischen Charakter. Sie soll auch eine Spaß-Insel sein, nicht nur die Blumeninsel.

Die Mainau soll intermedial präsent sein. Durch die Kopplung von analoger Blumeninsel und Pixelart JumpNRun Game (Popkultur) gewinnt die Mainau an Diversität und Abwechslungsreichtum.

# Anmutungskriterien

vespielt

entlastend

Überraschend

# Medien

Smartphones jeglicher Hersteller

# Team

Annika Hoffmann  
annika.hff@gmx.de  
+49\*\*\*\*\*6

Assistenz:  
Lukas Schwarz