

Laudatio – VISIONALE LEIPZIG 2022

Kategorie: Medienmacher

Beitrag: Enc#pted

Vincent Schiller

Eigentlich gibt es heutzutage eine schier unendliche Fülle an digitalen Tools, die es Einsteiger*innen ermöglichen, auch ohne Vorkenntnisse auf einfache Weise zu Medienproduzent*innen zu werden - seien es Apps für Greenscreen- und Stopptrick-Effekte, Automatik-Einstellungen in Digitalkameras und Handys für das perfekte Foto auf Knopfdruck oder Computerprogramme, die komplizierte und teils langwierige Produktionsschritte selbstständig übernehmen.

Auch die Unity-Engine ist mittlerweile zu einer beliebten, weil vielseitigen und gleichzeitig userfreundlichen Oberfläche für 3D-Animation und vor allem Gamedesign avanciert. Doch kommt man hier nicht gänzlich ohne grundlegende Programmierkenntnisse aus, was potenzielle Nutzer*innen möglicherweise zunächst abschrecken mag. Mit seiner Bachelorarbeit im Fachbereich Medieninformatik / Mediendesign hat es sich der Dresdner Vincent Schiller zur Aufgabe gemacht, genau dieses Hindernis zu überwinden. Sein Simulationsspiel *Enc#pted* zielt darauf ab, Studierenden den Einstieg in die Welt des Programmierens zu erleichtern und Schwellenängste abzubauen.

Dabei hält *Enc#pted* als Rahmenhandlung ein aus Cyberattacken bekanntes Szenario bereit, um die Spielenden in den Bann zu ziehen: Eine vermeintlich außer Kontrolle geratene künstliche Intelligenz verschlüsselt wichtige persönliche Daten auf dem eigenen PC und gibt diese erst wieder frei, nachdem eine Reihe von Programmieraufgaben gelöst wurde. Die zu meisternden Level beschäftigen sich dabei mit bestimmten Themengebieten der Programmierung in Unity und werden durch ein Editorfenster und eine dazugehörige Spielfigur dargestellt, die die eingegebenen Programmierbefehle ausführt. Interessant ist, dass man so ein direktes Feedback erhält, ob die Befehlseingabe korrekt und damit erfolgreich war. Hilfestellungen und Zusatzinformationen führen die Nutzer*innen spielerisch durch die einzelnen Aufgaben und Level und die überaus niedliche Spielfigur sorgt für einige Schmunzler, auch, oder gerade weil man einen Code mal falsch eingibt.

Das Prinzip solcher Lernspiele für den Einstieg in Programmiersprachen ist sicher nicht neu und auch der Editor als Eingabefenster birgt hier und da noch Schwächen, wenn beispielsweise die aktuelle Position des Cursors im Code nicht eindeutig erkennbar ist. Die Jury ist sich aber einig, dass ein solches Simulationsspiel - vor allem eingebettet in die Rahmenhandlung und in Kombination mit der Spielfigur inmitten der ästhetischen 3D-Animation von Unity - tatsächlich dazu motiviert, sich mit den unterschiedlichen Programmierbefehlen auseinanderzusetzen und diese nachhaltig zu verinnerlichen. Dass Vincent Schiller darüber hinaus plant, zukünftig Level zu allen Themen der Programmierung in Unity zu implementieren, überzeugte die Jury, hier ein vollumfängliches Spiel zum erleichternden Einstieg in die Unity-Programmierung mit einem Hauptpreis in der Kategorie „Medienmacher“ auszuzeichnen.

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank für diese inspirierende Arbeit!