

Weiterentwicklung des Projekts „Data Dealer“

Zwischenbericht an die Internet Privatstiftung Austria (IPA)

Wien, 29.01.2013

Unter dem Titel „Data Dealer“ wird seit Jänner 2011 ein Online-Spiel entwickelt, das sich mit viel Witz und Ironie dem Thema der persönlichen Daten im digitalen Zeitalter widmet. Die Veröffentlichung von Demo-Version und Video Trailer im April 2012 hatte eine überragende Medienresonanz von Boulevard bis Feuilleton und viele begeisterte Rückmeldungen von Jugendlichen, LehrerInnen und der restlichen Netz-Community zur Folge. Seit September 2012 wird das Projekt von der Demo-Version zum vollwertigen Social Game weiterentwickelt und soll im April/Mai 2013 international veröffentlicht werden.

Die Weiterentwicklung wird von der Internet Privatstiftung Austria (IPA) im Rahmen von netidee.at finanziell unterstützt, dieser Zwischenbericht gibt einen Überblick über die bisher geleisteten Arbeiten.

Spielbare Demo-Version, Video-Trailer, Blog und Facebook-Seite:

<http://www.datadealer.net>

<http://facebook.com/datadealer>

Umfangreicher Online-Pressespiegel:

<http://www.datadealer.net/pressespiegel>

Weiterentwicklung mit einem größeren Team

Seit dem Start der Weiterentwicklung im September 2012 ist das Projekt-Team auf inzwischen 11 Beteiligte angewachsen. Zum initialen Kernteam Ivan Averintsev, Wolfie Christl, Pascale Osterwalder und Ralf Traunsteiner ist etwa Alexandra Hundsdorfer als zusätzliche Illustratorin an Bord gekommen, Nils Olger unterstützt uns im Bereich Video. Barbara Schweinzer und Molly Roza sind gemeinsam für den Bereich Übersetzung und englische Spielinhalte verantwortlich. Die Spiel- und Inhaltentwicklung wird redaktionell von Renée Winter betreut, die unter anderem als Schnittstelle zwischen Research, Dokumentation, Game Design, Story, Illustration, Übersetzung und technischer Entwicklung fungiert. Das Entwicklungsteam wird durch die langjährigen und vielseitigen Erfahrungen von Tobi Schäfer verstärkt. Irene Zavarsky ist für den Bereich Projektmanagement und -controlling zuständig.

Eine intensive und fokussierte Umsetzung mit einem erweiterten Team haben wir als entscheidende Voraussetzung für eine erfolgreiche Fertigstellung definiert. Damit ist gleichzeitig eine höhergradig arbeitsteilige Vorgangsweise verbunden, die natürlich nicht ganz ohne Reibungsverluste machbar ist. Diese haben sich aber als geringfügiger als erwartet herausgestellt, hier spielen sicherlich die fortgesetzten positiven Rückmeldungen auf das Projekt eine wichtige Rolle.

Research

Als Basis für die Entwicklung der Spielinhalte wurden laufend intensive Recherchen im Spannungsfeld zwischen kommerzieller Nutzung digitaler Personendaten und möglichen Auswirkungen auf die informationelle Selbstbestimmung durchgeführt – sowohl in Bezug auf den deutschen Sprachraum als auch mit internationalem Fokus. Zu folgenden Themenbereichen existieren inzwischen umfangreiche Materialsammlungen:

- Facebook and social networks, Google and search engines
- Online behavioural advertising, web analytics
- Smartphones and mobile apps
- Location-based services
- Self tracking

- Surveillance technologies like face and motion recognition
- Information retrieval and data mining technologies
- Targeting and scoring
- Commercial data brokers, consumer data, loyalty card systems
- Personal data in insurance and health sectors
- Credit scoring, employee screening, resident screening
- Cyber security, data loss, identity theft
- Privacy & law, civil rights

Fortgesetzte Medienresonanz, Veranstaltungen und Preise

Neben fortgesetzter medialer Berichterstattung über das Projekt (www.datadealer.net/pressespiegel) wurde „Data Dealer“ im September unter anderem beim österreichischen Kongress zu Datenschutz, Netzpolitik und freien Netzen (#DNP12) vorgestellt:

<http://dnp12.unwatched.org/programm>

Im Oktober fand eine abendfüllende Veranstaltung zu „Data Dealer“ im Wiener Brut-Theater statt:

<http://www.datadealer.net/brut>

Im November wurde das Projekt bei einem Panel im Rahmen der Subotron „Pro Games“ Reihe vorgestellt:

<http://subotron.com/veranstaltung/social-browser>

Dazu war Projekt-Mitinitiator Wolfie Christl bei der Konferenz TEDxVienna eingeladen:

<http://youtu.be/E9BAxMWl0VU>

Das Projekt „Data Dealer“ wurde im Herbst außerdem mehrmals für Preise nominiert und ausgezeichnet:

- Futurezone Award: Nominierung als „bestes Spiel“
- Mercur Innovationspreis: Nominierung in der Kategorie „Kreativität und Medien“
- Auszeichnung mit dem pädagogischen Interaktiv-Preis „Pädi“ in Bronze - einer von drei wichtigen deutschen Lernspielpreisen
- Dreifach-Nominierung und Auszeichnung beim ZIT Content Award

Projektplan und Meilensteine

Wir arbeiten im Projektmanagement nicht mit dem Wasserfall-Modell (Umsetzung folgt erst auf eine ausführliche und verbindliche Detail-Konzeptionsphase), sondern mit einer Mischung selbst adaptierter agiler Methoden und einer iterativen Vorgangsweise. Die Weiterentwicklung von der Demo-Version zum vollwertigen Social Game wurde vor Projektstart in 7 übergreifende Iterationen strukturiert. Innerhalb dieser übergreifenden Iterationen fanden kleinere (teils wöchentliche, teils zweiwöchentliche) Iterationen statt. Auf Backlog/Priorisierung folgte jeweils eine mehrtägige Umsetzungsphase, die jeweils durch eine Review und Testphase abgeschlossen wurde.

Bis Mitte Januar 2013 konnten die Meilensteine 1 und 2 vollständig sowie die Meilensteine 3 und 4 teilweise erreicht werden.

Meilenstein 1: Review, Rewrite, Backlog

Geplantes Ziel: Feature- und Technik-Basis für die restliche Entwicklung zum vollwertigen Social Game

Geplante Inhalte: Teambuilding, Evaluierung Public Demo, Technologie Review und Rewrite, Basiskonzept Systeminfrastruktur/Hosting

Ergebnisse: Der Meilenstein konnte erfolgreich abgeschlossen werden.

Durch die Resultate der Evaluierung des bestehenden Browser-Frontends wurde im Sinne eines nachhaltigen Projektergebnisses entschieden, auf eine neue Rendering-Engine umzusteigen. Die in der Demo-Version eingesetzte Rendering-Engine auf Basis von SVG/raphael.js konnte die

gewünschten Performance-Anforderungen nicht erfüllen (z.B. Darstellung von bis zu 150 Nodes samt vieler Animationen und Events, volle Browserfenster-Größe, Zoom, Touch-Kompatibilität). In Folge wurde eine neue Rendering-Engine auf Basis von Canvas/CSS3 entwickelt. Dadurch konnte bei der Weiterentwicklung nicht direkt an die Javascript-Engine der Demo-Version angeknüpft werden. Deshalb musste der Plan, jeden Meilenstein synchron auf allen Ebenen und jeweils mit einer spielbaren Version abzuschließen, in Richtung einer mehr parallelen Entwicklung unterschiedlicher Module adaptiert werden.

Bezüglich der Konzeption von Systeminfrastruktur und Hosting standen wir vor der Herausforderung, bedingt durch mögliche hohe Userzahlen und Peaks nach einem internationalen Release einen Kompromiss zwischen der notwendigen horizontalen und vertikalen Skalierbarkeit und dem prognostizierten Budget zu finden.

Meilenstein 2: Multiuser Game Engine & Kickoff English

Geplantes Ziel: Erste spielbare Multiuser-Version von Data Dealer mit Social Web Anbindung, stilistisches Konzept für die englische/internationale Version.

Geplante Inhalte: Ausbau zur Multiuser Game Engine inkl. Infrastruktur, Basisintegration Social Web Plattformen, Entwicklungsumgebung, CMS, Kickoff Story/Content für internationale Version.

Ergebnisse: Abgesehen von der Entwicklung des Game CMS (teilweise Verlagerung in MS3) konnte der Meilenstein erfolgreich abgeschlossen werden.

Bei der Entwicklung der Multiuser Game Engine (Backend/Frontend) wurde nach einigen Tests aus pragmatischen Gründen entschieden, vorerst nicht auf reine non-blocking I/O Technologien zu setzen (z.B. node.js, tornado, twisted), später könnte sich das zumindest für Teile der Backend-Services aber noch ändern. Die erste Version basiert auf folgendem Technologie-Stack: Python/WSGI & gevent als Laufzeitumgebung, MongoDB als Storage, Redis als Cache, RabbitMQ als Messaging Middleware, Socket.IO als Transport Abstraction für asynchrones Messaging, vorerst JSON-RPC als Kommunikationsprotokoll für die Backend API.

Dazu wurden User-Registrierung, Login sowie die Authentifizierung mit den APIs von Facebook, Google+ und Twitter implementiert.

Außerdem wurde eine englische Test-Übersetzung der bestehenden Inhalte in Demo Version und Video Trailer unter Einbindung eine größeren Anzahl von Native Speakers konzipiert und durchgeführt.

Meilenstein 3: Ausbau Features I

Geplantes Ziel: Spielbare Version mit einer Auswahl bereits konzipierter Erweiterungen, die für einen Launch obligatorisch sind.

Geplante Inhalte: Ausbau Image/Risiko, Projekte, Schwarzmarkt, Datenbank/Merkmale, User Guidance, Balancing Tests, Konzept Finanzierung laufender Betrieb und Ausbau

Ergebnisse: Die geplanten Ziele konnten teilweise erreicht werden, die Bereiche Image/Risiko und User Guidance wurden im Zuge des iterativen Projektmanagements auf einen späteren MS verschoben.

Neben der Weiterentwicklung der Game Engine lag der Schwerpunkt in dieser Phase im Ausbau der Spielbereiche Projekte, Schwarzmarkt und Datenbank in Bezug auf Game Design, Features und Inhalte.

Die bereits begonnene Entwicklung des Content Management Systems für die Spielinhalte wurde in dieser Projektphase mit einer ersten Version abgeschlossen – inklusive Mehrsprachigkeit, Versionierung, Illustrationen und einer ersten Version des automatisierten Exports in Richtung Game Engine.

Die Bereiche Image/Risiko-System und User Guidance wurden im Zuge des iterativen Projektmanagements auf spätere Meilensteine verlagert

Meilenstein 4: Metrics, Sound, Content & Social

Geplantes Ziel: Spielbare Version mit Sound und erweiterten Inhalten/Stories und auswertbaren Metrics, kommunikative Strategie von Social Web bis In-Game.

Geplante Inhalte: Metrics, Sound, Ausbau Game Content, Strategie Kommunikation & Social Web, Auswahl/Priorisierung Features Alpha

Ergebnisse: Die geplanten Ziele konnten bisher teilweise erreicht werden, an den Bereichen Sound und Feature-Priorisierung für die Alpha-Version wird noch gearbeitet.

Neben der Weiterentwicklung von Content Management System und Game Engine hat das Content-Team in dieser Phase viele neue Stories, Items, Texte und Illustrationen produziert, die die Spielinhalte der Demo-Version ergänzen. Unter anderem sind nun fast 100 Datenbank-Eigenschaften, mehrere weitere „Projekte“, „Kontakte“ und „Kunden“ vorhanden, dazu eine Vielzahl an zusätzlichen Ausbau- und Werbemöglichkeiten sowie weitere Team-Mitglieder. Im Bereich Metrics wurde neben konzeptionellen Arbeiten das Event-Logging im Backend implementiert. Die Bereiche Sound und Feature-Priorisierung sind noch nicht abgeschlossen.

Kommunikation, Kooperationen und Finanzierung

Die (internationale) Vernetzung bezüglich Kommunikation und weiterer Kooperationen gelang bisher besser als erwartet. Trotz der intensiven Entwicklung investieren wir etwas mehr Energie in inhaltliche Recherche und laufende Kommunikation als geplant, da sich das als sinnvoll und notwendig bezüglich Spielinhalte, weiterer Finanzierung, künftiger Kooperationen und Vorbereitung des Launch herausgestellt hat. Dazu arbeiten wir aktuell unter anderem an einem EU Proposal im Rahmen des Programms Lifelong Learning, das die Entwicklung einer für den direkten schulischen Einsatz geeigneten „Educational Version“ von „Data Dealer“ zum Ziel hat.

Zusammenfassung und Ausblick

Die Entwicklung eines vollwertigen Social Games inklusive eigener Engine und auf Basis einer im Gaming-Bereich völlig neuen Story war und bleibt ein ambitioniertes Projekt. Die Projektumsetzung schreitet aber gut voran. Viele wichtige Entscheidungen sind gefällt, die bisherigen Abweichungen vom geplanten Verlauf sind nicht ergebniskritisch, die Weichen für einen Projekterfolg sind gestellt. Die internationale Veröffentlichung ist für April/Mai 2013 angesetzt.