



Erstelle dein erstes Spiel!

Bitsy ist ein online Tool in dem du ganz einfach selber ein Spiel erstellen kannst. Du findest Bitsy unter der Webadresse: <https://ledoux.itch.io/bitsy>. Klicke einfach auf  und schon kann es los gehen.

1. Der Arbeitsbereich

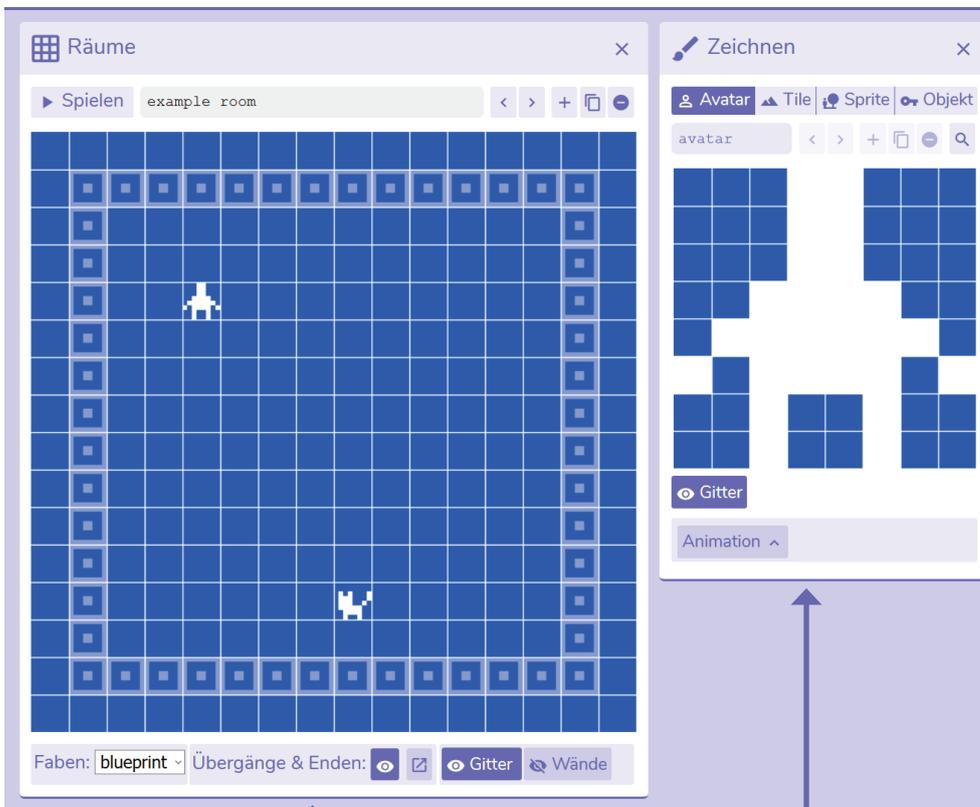


Hier kannst du den Titel
deines Spiels eingeben.

Klicke hier um das
Werkzeug-Menü zu öffnen
oder zu schließen.



Das ist das Werkzeug-Menü.
Klicke auf ein Bereich, um
diesen zu öffnen.



Wenn du im Werkzeug-Menü einen Bereich anklickst, öffnet sich das jeweilige Fenster für den Bereich. Aktuell sind die Fenster  Räume und  Zeichnen geöffnet.



2. Zeichnen



In dem Fenster **Zeichnen** kannst du deinen Avatar und andere Dinge gestalten. Diese sind in die folgenden vier Kategorien unterteilt:



Avatar

Das ist dein Hauptcharakter, den du im Spiel steuerst.



Tile

Das sind Zeichnungen die du als Hintergrund für deine Spielwelt nutzt.



Sprite

Dies sind andere Charaktere, mit denen dein Avatar reden kann.



Objekt

Das sind Gegenstände, die du einsammelst und in deinem Inventar verstauen kannst.

Wähle hier aus zu welcher Kategorie deine Zeichnung gehören soll.

Gib hier deiner Zeichnung einen Namen.

Hier zeichnest du dein Bild. Um sein Aussehen zu verändern, kannst du die einzelnen Quadrate anklicken um damit ihre Farbe zu ändern. Wenn ein Quadrat vorher die Hintergrundfarbe hatte, erscheint es jetzt in der Hauptfarbe, war es vorher ein Teil deiner Zeichnung wird es zum Hintergrund.

Navigation

-  Zurück / Vorwärts
-  Element hinzufügen
-  Element duplizieren
-  Element löschen

Hier kannst du hineinschreiben, was der Charakter sagen soll, wenn dein Avatar ihm begegnet.

Auch Objekte können in dem Moment, in dem du sie aufsammelst, Texte anzeigen. Darin beschreibst du am besten, was für ein Gegenstand der Avatar gefunden hat.



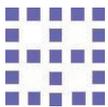
Animation ▾

Vorschau Frame 1 Frame 2

Hier siehst du wie dein animiertes Bild aussieht.

Wähle Frame 2 aus und ändere etwas in der Zeichnung.

Du kannst alle Zeichnungen auch animieren, also sich bewegen lassen. Klicke dafür auf den Button.



Wände

Diesen Button  **Wand** findest du im Bereich  **Tile**. Klicke auf ihn, um aus einem normalen Tile eine Wand zu machen. Wände kannst du später im Spiel nicht betreten oder überqueren. Nutze sie daher um Räume oder Mauern zu bauen.



Tipp

Gebe allen Zeichnungen von Anfang an einen aussagekräftigen Namen! So lassen sich die Zeichnungen leichter unterscheiden und du behältst besser die Übersicht.



3. Räume



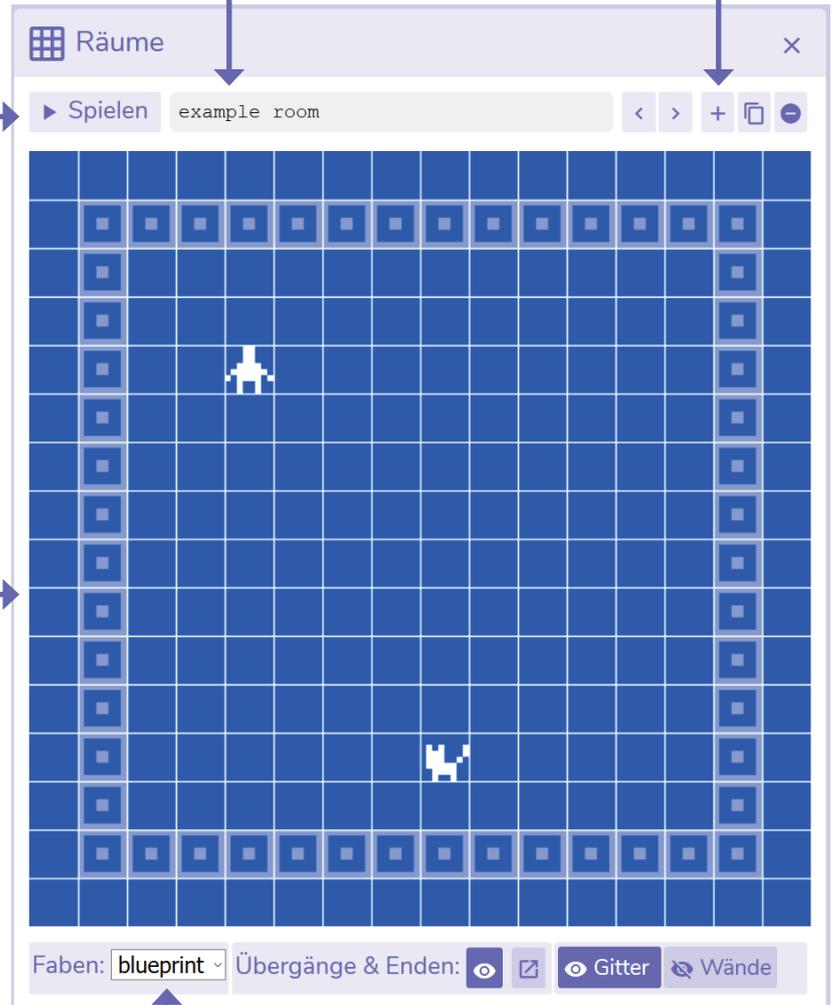
Ein Raum ist wie das Spielbrett eines analogen Spiels. Du kannst darauf deinen Avatar und alle anderen Zeichnungen platzieren und so deine Spielwelt bauen.

Gib hier deinem Raum einen Namen.

Mit diesem Button kannst du dem Spiel einen weiteren Raum hinzufügen. Wie du Räume miteinander verbindest lernst du im Kapitel 5 „Übergänge & Enden“.

Klicke auf den Button um dein Spiel zu starten oder zu beenden.

Du kannst alle deine Zeichnungen auf dem Spielplan platzieren. Öffne dafür die Zeichnung im Fenster **Zeichnen** und klicke dann auf ein Feld auf dem Spielbrett. Dort erscheint jetzt deine Zeichnung. Klicke das Feld nochmal an, um die Zeichnung wieder zu löschen.



Weise hier deinem Raum eine andere Farbpalette zu. Wie du diese erstellst, lernst du im Kapitel „Farben“.

WARNUNG

Beende dein Spiel immer, bevor du weiter an ihm arbeitest. Alle Änderungen die du bei laufendem Spiel vornimmst, werden nicht gespeichert!



4. Farben



In Bitsy kannst du für jeden Raum drei verschiedene Farben festlegen.

Hier kannst du deiner Farbpalette einen Namen geben und neue Paletten erstellen. Du kannst jedem Raum eine eigene Farbpalette zuweisen und so die Farben von Raum zu Raum ändern.

Das ist die Farbe deines Spielbrettes.

Das ist die Farbe deiner Tiles.

Das ist die Farbe deiner Sprites und deiner Objekte.

Auf dem Farbrad kannst du durch darauf klicken eine Farbe auswählen. Um die Hintergrund-, Tile- oder Spritefarbe zu ändern klicke auf den jeweiligen Button und ändere dann die Farbe am Farbrad.

Hier kannst du die Sättigung deiner Farbe einstellen. Das bedeutet, ob sie sehr strahlend oder eher gräulich erscheint.

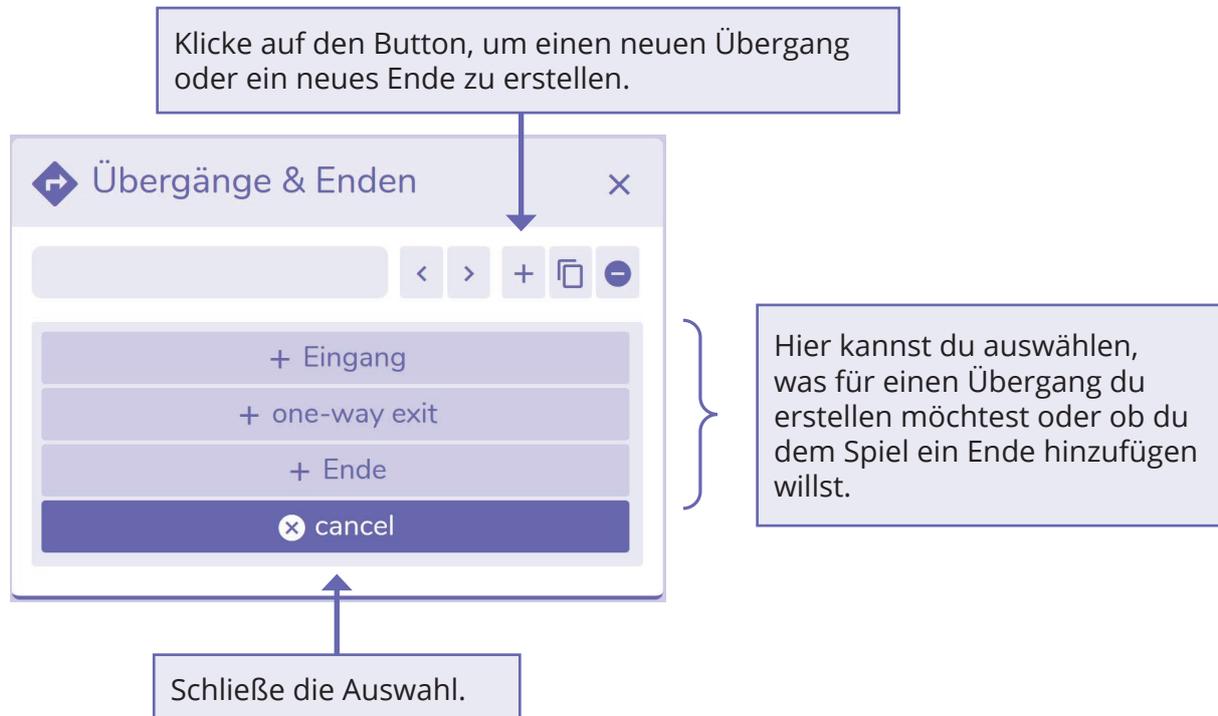
Hier wird deine aktuelle Farbe als Hexadezimalwert angezeigt. Wenn du die gleiche Farbe in einer anderen Palette einsetzen willst, kannst du dir diesen Wert kopieren und dort einfügen.



5. Übergänge & Enden



Mit Übergängen kannst du einen Durchgang zwischen zwei Räumen schaffen. Mit einem Ende legst du einen Ort fest, an dem dein Spiel beendet wird.



+ Eingang

Ein Eingang ist ein Übergang zwischen zwei Räumen. Ein Eingang funktioniert wie eine gewöhnliche Türe. Der Avatar kann ihn in beide Richtungen benutzen: er kommt in einen anderen Raum und auch wieder zurück.

+ one-way exit

Ein one-way exit ist auch ein Übergang zwischen zwei Räumen. Im Gegensatz zum Eingang, kann dein Avatar ihn aber nur in eine Richtung benutzen. Er kommt also in einen neuen Raum, aber nicht mehr zurück.

+ Ende

Wenn dein Avatar ein Ende betritt, wird das Spiel beendet.



↩ Eingang & one-way exit

Um einen Eingang oder one-way exit zwischen zwei Räumen zu erstellen, musst du deinem Spiel zuerst einen (zweiten) Raum im Fenster **Räume** hinzufügen.

In diesem Bereich kannst du den **Eingang** des Übergangs bearbeiten

In diesem Bereich kannst du den **Ausgang** des Übergangs bearbeiten

↩ Ende

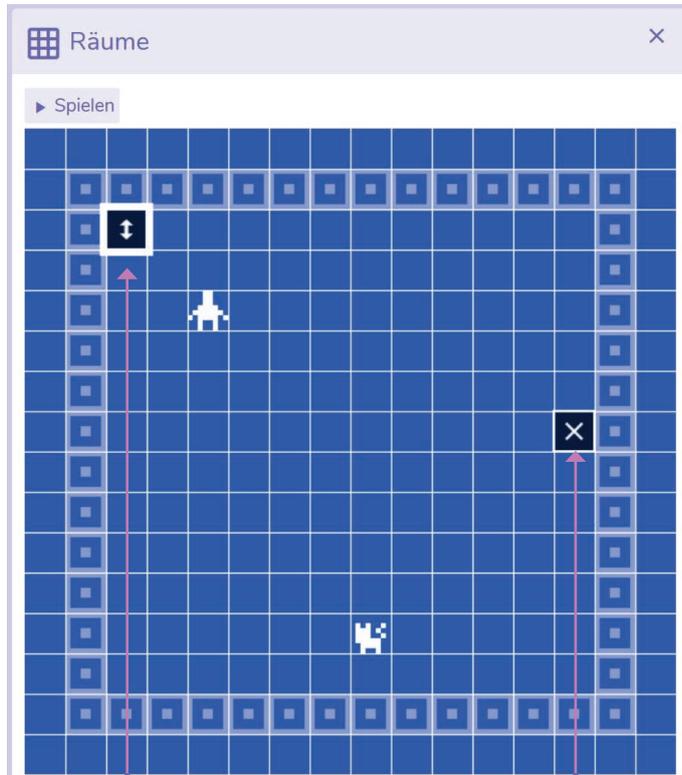
Du kannst deinem Spiel so viele Enden wie du willst hinzufügen. Das Fenster eines Endes sieht fast genauso aus wie das der Eingänge und one-way exits. Du kannst aber zusätzlich einen Dialog eingeben. Alles über Dialoge erfährst du im nächsten Kapitel 6 „Dialoge“.

Hier kannst du den Text schreiben, der angezeigt wird wenn dein Avatar das Ende betritt.



Bewege einen Übergang oder Ende im Raum

Im Fenster  Räume werden Übergänge und Enden mit Icons angezeigt.



Icon Eingang beide Richtungen



Icon one-way exit Eingang



Icon one-way exit Ausgang



Icon Ende

Klicke auf das Icon und ziehe es mit gedrückter Maustaste auf die neue Stelle, an welcher der Exit oder das Ending sein soll.



Falls du die Icons nicht siehst, versuche Folgendes:

a) Bist du im richtigen Raum?

Schaue im  Übergänge & Enden Fenster nach, in welchem Raum der Übergang oder das Ende liegen. Schaue dann im „Räume“ Fenster, ob auch dieser Raum geöffnet ist.

b) Werden dir Übergänge & Enden angezeigt?

Schaue im „Räume“ Fenster, ob der Button **Übergänge und Enden** aktiviert ist. Falls nicht klicke auf ihn, um Übergänge & Enden anzuzeigen.

Übergänge & Enden:

Deaktiv: Übergänge & Enden werden **nicht** angezeigt

Übergänge & Enden:

Aktiv: Übergänge & Enden werden angezeigt



6. Dialoge



Du hast bereits im Kapitel „Zeichnen“ gelernt, wie du einen einfachen Text anzeigen kannst wenn dein Avatar einem Sprite begegnet oder einen Objekt aufsammelt. Bitsy bietet aber noch viel mehr Optionen um deine Dialoge zu gestalten.

! Achtung: Öffnen des Dialog-Fensters

Das Fenster **Zeichnen** kennst du bereits. Dort findest du ganz unten den Dialog Bereich, in den du Texte eingeben kannst. Klicke dort auf das um den Dialog des ausgewählten Sprites oder Objektes im Fenster **Dialoge** zu öffnen.

Ändere hier den Namen des Dialoges. Wenn du ihn neu erstellst, trägt er automatisch den Namen der Zeichnung zu der er gehört.

Hier steht der Text deines Dialogs. Klicke in das schwarze Feld um den Text zu bearbeiten und das Text Effekt Menü anzuzeigen. Dies funktioniert bei jeder Dialogart.

Klicke hier um den Dialog in einer beliebigen Dialogart zu erweitern.

Texte bearbeiten und Texteffekte hinzufügen

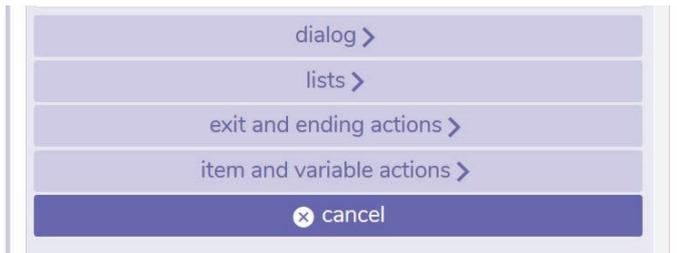
Wenn dein Dialog mehrere Dialogarten beinhaltet, kannst du mit den Pfeilen ihre Reihenfolge ändern.

Wähle hier den Effekt aus, in dem dein Text erscheinen soll. Die Farben entsprechen den drei Farben aus deinem Raum. Wenn du auf einen Effekt klickst, erscheint hinter dem Text der Befehl für den Effekt. Dieser steht in geschweiften Klammern {} und wird zwei Mal eingefügt. Kopiere deinen Text zwischen diese beiden Befehle, sonst wird der Effekt nicht angezeigt!

Hier kannst du eine deiner Zeichnungen im Text anzeigen lassen. Wähle dafür im rechten Dropdown-Menü die Zeichnung aus und klicke dann auf **+ insert drawing**



Verschiedene Arten von Dialogen



Wenn du im Dialog-Fenster auf  klickst, kannst du auswählen welche Dialogart du einfügen willst.

dialog >

Der Text aus einem Dialog wird jedes Mal angezeigt, wenn dein Avatar den Sprite anspricht oder das Objekt aufhebt.

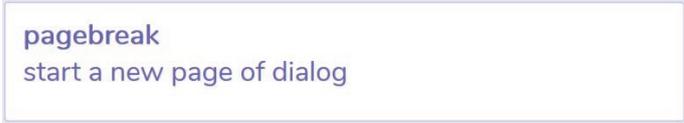
+ Dialog

Fügt einen neuen Dialog hinzu.



+ pagebreak

Dies fügt deinem Dialog eine neue Seite hinzu. Um auf dieser Seite Text anzuzeigen, musst du nach dem pagebreak einen + Dialog einfügen.



lists >

In einer Liste kannst du verschiedene Texte speichern. Jedes Mal, wenn dein Avatar einen Sprite anspricht oder ein Objekt einsammelt wird ein anderer Text angezeigt. Eine Besonderheit ist die + [branching list](#), die daher ausführlich auf der nächsten Seite erklärt wird.

+ sequence list

Alle Texte werden in der gespeicherten Reihenfolge angezeigt. Der letzte Text wird bei jeder weiteren Interaktion angezeigt.

+ cycle list

Alle Texte werden in der gespeicherten Reihenfolge angezeigt. Wenn der letzte Text angezeigt wurde, wird wieder beim ersten Text begonnen.

+ shuffle list

Alle Texte werden in einer zufälligen Reihenfolge angezeigt.



Hier siehst du die Art der Liste.

Das ist der erste Text in der Liste.

Das ist der zweite Text in der Liste.

Klicke hier um der Liste einen Text hinzuzufügen

sequence list
go through each item once in `sequence`:

1)
Ich bin eine Katze.

2)
Mein Name ist Minerva.

+ Option hinzufügen

+ branching list

In einer +branching list werden eine oder mehrere Bedingungen gesetzt. Je nachdem welche Bedingung zutrifft, wird ein anderer Text angezeigt. Daher kannst du durch branching lists Texte anzeigen, die von der Anzahl an eingesammelten Objekten abhängig sind. Die Katze kann zum Beispiel erst eine Tasse Tee verlangen. Wenn der Avatar diese eingesammelt hat, kann sie sich dafür bedanken.

Name des Objekts

Operator

Wert

Dies ist die Bedingung. Sie besteht aus dem Namen des Objekts, einem Vergleichsoperator und einem Wert.

Dieser Text wird angezeigt, wenn die Bedingung erfüllt ist.

Dieser Text wird angezeigt, wenn keine Bedingung erfüllt wird.

if `tea` `in` `inventory` `==` `0`, then:

Mir ist so kalt! Ich hätte gerne einen warmen Tee!

else:

Vielen Dank für den Tee!

+ add branch

Klicke hier um eine weitere Bedingung festzulegen, bei der ein bestimmter Text angezeigt wird.

- + item branch
- + default branch
- + variable branch

legt eine weitere Bedingung an
legt einen „else“ Textblock an.
Die Erklärung findest du im Kapitel „Experten: Dialoge mit Variablen“



Aufbau einer Bedingung

Name	tea	Das ist der Name des Objekts, um das es sich handelt.
Operator	==	Der Vergleichsoperator vergleicht zwei Werte miteinander. Es gibt folgende Operatoren. A == B A hat den gleichen Wert wie B A > B A ist größer als B A < B A ist kleiner als B A >= B A ist größer oder hat den gleichen Wert wie B A <= B A ist kleiner oder hat den gleichen Wert wie B
Wert	0	Mit dieser Zahl wird die Nummer an aufgesammelten Gegenständen verglichen.



Beispiel

Hier wird geschaut, ob der Avatar schon Tee eingesammelt hat. Wenn er keinen (0) Tee dabei hat, dann sagt die Katze: „Mir ist so kalt! Ich hätte gerne einen warmen Tee.“

Hier wird nochmal geschaut, ob der Avatar schon Tee eingesammelt hat. Wenn er genau einen Tee dabei hat dann sagt die Katze: „Vielen Dank für den Tee!“

Diese Bedingung wird immer gewählt, wenn keine andere Bedingung zutrifft. Hier wäre das der Fall, wenn der Avatar mehr als einen Tee dabei hätte. Dann sagt die Katze: „Hallo!“

```
if tea in inventory == 0, then:
```

```
Mir ist so kalt! Ich hätte gerne einen warmen Tee!
```

```
else if tea in inventory == 1, then:
```

```
Vielen Dank für den Tee!
```

```
else:
```

```
Hallo!
```

+ add branch



Info

Wundere dich nicht, dass hier nicht alle Dialogarten erklärt werden. Alle Informationen zu den hier nicht erwähnten Dialogarten findest du im den Kapiteln für Experten & Expertinnen ab Seite 15.



Tipp

Du kannst beliebig viele Dialogarten zu einem Dialog hinzufügen und sogar Dialogarten ineinander verschachteln. Probiere einfach alles aus, du kannst nichts falsch machen!



7. Herunterladen & Spielen



Du kannst dein Spiel herunterladen, um es auf deinem PC zu speichern. Anschließend kannst du das Spiel entweder spielen oder nochmals in Bitsy öffnen, um es weiter zu bearbeiten.

Herunterladen

Lade das Spiel als HTML Datei herunter:

↓ Lade Spiel herunter

Spiel Dateien aus HTML Datei Importieren:

↑ Spiel hochladen

Klicke hier, um dein Spiel herunterzuladen und so auf deinem PC zu speichern.

Klicke hier, um ein heruntergeladenes Spiel erneut in Bitsy zu öffnen.



Spielen

Du kannst dein Spiel in jedem Webbrowser (Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge, etc.) öffnen und dort spielen. Doppel-klicke einfach auf die heruntergeladene Datei, dann öffnet sie sich in deinem Webbrowser. Viel Spaß beim spielen!



Teilen

Um das Spiel mit anderen zu teilen, kannst du die heruntergeladene Datei auch als E-Mail Anhang oder in einem Messenger Dienst versenden.

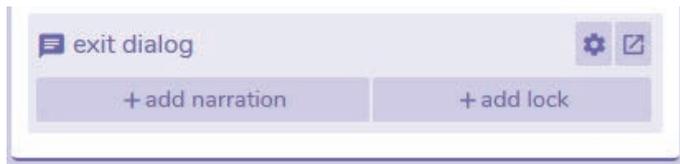


8. Verschlossene Übergänge



Für Experten & Expertinnen

Ein Übergang kann verschlossen werden. Der Avatar kann einen verschlossenen Übergang nicht benutzen, bis er ein bestimmtes Objekt (zum Beispiel einen Schlüssel) eingesammelt hat. Klicke im Fenster **Übergänge & Enden** auf das um die Optionen für diesen Ein- oder Ausgang anzuzeigen.



Klicke dann auf **+add lock**, um den Übergang zu verschließen. Im Fenster **Dialoge** öffnet sich dadurch eine neue branching list.



Tipp

Wähle im Fenster **Übergänge & Enden** ein Übergang aus und klicke dann auf **+add narration**, um einen Text anzuzeigen, wenn dein Avatar den Übergang betritt.

branching list
go to the first branch whose condition is true:

if Schlüssel in inventory >= 1 then:

property
property locked = false

Der Schlüssel öffnet die Tür!

else:

property
property locked = true

Die Tür ist verschlossen...

+ add branch

Hier ist eine Bedingung wie du sie bereits aus dem Kapitel „Dialoge“ kennst. Wenn ein oder mehr Objekte mit dem Namen „key“ eingesammelt wurden, ist die Bedingung erfüllt.

Wenn die Bedingung erfüllt ist, ist die Türe nicht verschlossen. („locked“ heißt verschlossen und „false“ verneint etwas.)

Wenn die Bedingung zutrifft und der Avatar den Übergang betritt, erscheint der Text.

Wenn die Bedingung nicht zutrifft (also der Avatar keinen Schlüssel eingesammelt hat), ist die Türe verschlossen. („locked“ heißt verschlossen und „true“ bestätigt etwas.)

Wenn die Bedingung nicht zutrifft und der Avatar den Übergang betritt, erscheint der Text.

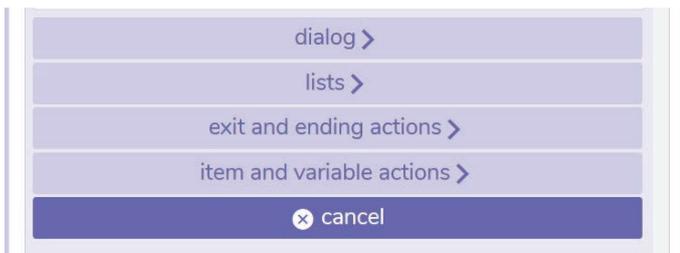


9. Übergänge & Exits aus Dialogen



Für Experten & Expertinnen

Durch einen Dialog mit einem Sprite oder Objekt kann der Avatar an einen neuen Ort versetzt werden. Zusätzlich kannst du das Spiel auch durch einen Dialog beenden.

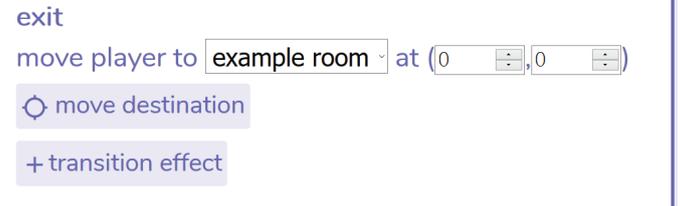


Öffne einen Dialog im Fenster  Dialoge und klicke dort auf +add. Wähle dann in der Liste exit and ending actions > aus.

exit and ending actions >

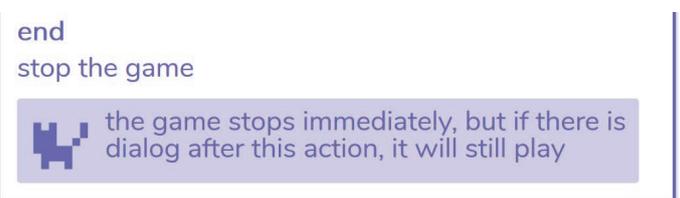
+ exit

Ein „exit“ versetzt den Avatar auf eine Position in einen Raum. Im Beispiel rechts würde der Avatar im „example room“ an der Position (0/0), also in der oberen linken Ecke auftauchen)



+ end

Ein Ende beendet das Spiel. Du kannst nach dem Ende einen beliebigen Text (+dialog oder +list) zum Dialog hinzufügen, der noch angezeigt wird bevor das Spiel komplett zu ende ist.



+ lock / unlock

Hiermit kannst du eine Tür verschließen. Wähle aber dafür am besten die Anleitung aus Kapitel 8 „Verschlossene Türen“.



10. Objekte in Dialogen erhalten oder abgeben



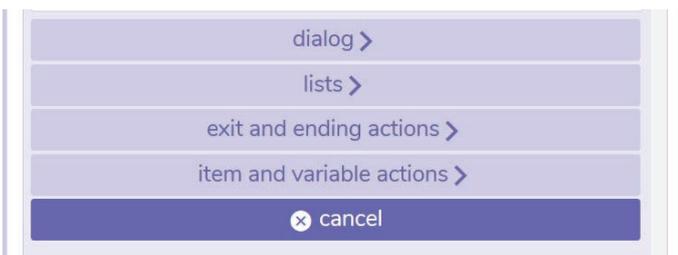
Für Experten & Expertinnen

Dein Avatar kann in einem Dialog mit einem Sprite Objekte von diesem erhalten oder dem Sprite ein Objekt geben.



Das Inventar

Dein Inventar kannst du dir wie einen Rucksack vorstellen. Es enthält alle Gegenstände, die dein Avatar auf seinem Weg durch das Spiel sammelt. In Bitsy gibt es ein eigenes Fenster mit dem Namen **Inventar**. In dem Fenster siehst du während des Spiels, wie viele Objekte einer Art du gerade besitzt. Ein Objekt im Inventar wird in Bitsy als „Item“ bezeichnet.

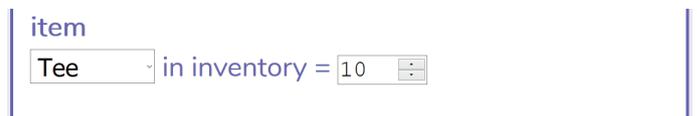


Du kannst in einem Dialog die Anzahl eines Objekts auf eine beliebige Zahl setzen. Öffne dafür einen Dialog im Fenster **Dialoge** und klicke dort auf **+add**. Wähle dann in der Liste **item and variable actions >** aus.

item and variable actions >

+ set item count

Hiermit setzt du die Anzahl eines Objektes in deinem Inventar auf einen Wert deinem Wahl. Im Beispiel würde der Avatar nach dem Dialog 10 Tee im Inventar haben.



+ increase item count

Hiermit erhöhst du die Anzahl eines Objektes in deinem Inventar um einen Wert deiner Wahl. Wenn der Avatar einen Tee im Inventar hat würde dem Inventar im Beispiel ein weiterer Tee hinzugefügt werden. Der Avatar hätte danach also zwei Tee im Inventar. Dein Avatar hat also einen Tee erhalten.





+ decrease item count

Hiermit verringerst du die Anzahl eines Objektes in deinem Inventar um einen Wert deiner Wahl. Wenn der Avatar einen Tee im Inventar hat würde dem Inventar im Beispiel ein Tee abgezogen werden. Der Avatar hätte danach also keinen Tee mehr im Inventar. Dein Avatar hat also einen Tee abgegeben.

```
item  
Tee in inventory = Tee in inventory - 1
```



Anzahl von Objekten im Dialog anzeigen

Du kannst in einem Dialog anzeigen, wie viele Objekte einer Art dein Avatar in seinem Inventar lagert. Es ist dafür egal, welche Dialogart du wählst. Klicke einfach auf den Text und schreibe an der Stelle, an der die Anzahl deines Objekts eingefügt werden soll den Befehl:

```
{print {item "nameDesObjekts"}}
```

Ersetze dabei nameDesObjekts durch den tatsächlichen Namen deines Objekts. Wenn du die Anzahl der gesammelten Objekte mit dem Namen Tee ausgeben möchtest, wäre der Befehl:

```
{print {item „Tee“}}
```



11. Dialoge mit Variablen



Für Experten & Expertinnen

Variablen können wie Objekte den Verlauf von Dialogen beeinflussen. Du kannst eine Variable zum Beispiel dafür nutzen, dass ein Sprite, abhängig davon mit welchen anderen Sprites du schon gesprochen hast, etwas anderes sagt.

<> Variablen erstellen

Öffne das Fenster **Inventar** und klicke dort auf **<> Variablen**.

The screenshot shows the 'Inventar' dialog window with the 'Variablen' tab selected. The window contains a list of variables: 'a' with value 42 and 'katze' with value 0. A '+ Variable hinzufügen' button is at the bottom. Three callout boxes point to the variable name, value, and the add button.

- Name der Variable
- Wert der Variable
- Klicke hier um eine neue Variable hinzuzufügen.

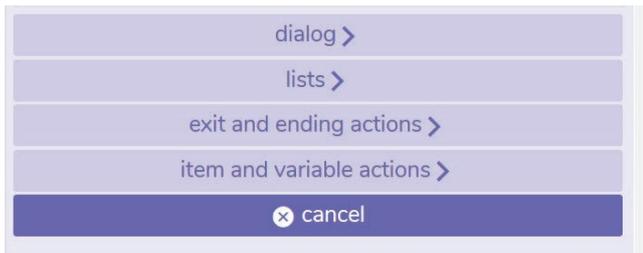


Tipp

Du kannst Zahlen und Buchstaben (Wörter) als Variablen speichern.



⟷ Variablen in Dialogen verändern



Öffne einen Dialog im Fenster **Dialoge** und klicke dort auf **+add**. Wähle dann in der Liste **item and variable actions >** aus.

item and variable actions >

+ set variable value

Hiermit setzt du die Anzahl einer Variable auf einen Wert deiner Wahl. Im Beispiel würde die Variable „katze“ auf den Wert 1 gesetzt.



+ change variable value

Hiermit veränderst du der Wert deiner Variable um einen Wert deiner Wahl. Dafür kannst du die vier Grundrechenarten nutzen:

- Subtrahieren
- + Addieren
- / Dividieren
- * Multiplizieren





⟨⟩ Einsatz von Variablen

Du kannst Variablen zum Beispiel dafür nutzen, dass ein Sprite anders reagiert, wenn du ihn schon oft angesprochen hast. Im folgenden Beispiel ändert die Katze ihre Reaktion, wenn du sie zum 5. Mal ansprichst.

Um das zu ermöglichen, musst du eine branching list mit Variablen nutzen. Wie das funktioniert, wird im folgenden Schritt für Schritt beschrieben. Achtung, die Anleitung ist für wirkliche Experten und Expertinnen gedacht!

branching list
go to the first branch whose condition is true:

if `katze < 5`, then:

Hallo! Mein Name ist Minerva.

`katze = katze + 1`

else if `katze >= 5`, then:

Kannst du dir meinen Namen nicht merken!?

+ add branch

1. Erstelle im Fenster  **Inventar** eine Variable mit dem Namen „Katze“ und dem Wert 0.
2. Lege im Fenster  **Dialoge** im „Katzen Dialog“ eine neue **+branching list** an.

3. Klicke auf die obere Bedingung und lösche sie mit einem Klick auf das  in der rechten oberen Ecke. Lösche auch die „else“ Bedingung.



4. Klicke auf den Schriftzug **branching list**. Dadurch erscheint der Button **+add branch**. Klicke auf ihn und wähle **+variable branch** aus.
5. Wähle deine Bedingung so, dass sie zutrifft wenn der Wert der Variable „Katze“ kleiner als 5 ist. Gebe dann ein, was die Katze sagen soll.
6. Klicke auf das **+add** unter deinem Textfeld. Wähle **item and variable actions** und dann **+ change variable value**. Erhöhe den Wert der Variable „Katze“ um eins.
7. Klicke erneut auf den Schriftzug **branching list** und füge der Liste noch einen **variable branch** hinzu. Wähle seine Bedingung so, dass sie zutrifft wenn der Wert der Variable „Katze“ größer oder gleich fünf ist. Gib dann ein, welchen Text die Katze sagen soll.

Impressum

Projekt „Girls Digital Camp“ Stuttgart/Böblingen

VDI Haus GmbH Stuttgart
Natalie Spahr
Hamletstr. 11
70563 Stuttgart
spahr@vdi-suedwest.de

Gleichstellungsbeauftragte der Stadt Böblingen
Angelika Baur
Marktplatz 16
71032 Böblingen
baur@boeblingen.de

Autorin: Stefanie Umlauf

Erstellt am 11.05.2020
Bitsy Version 7.0