

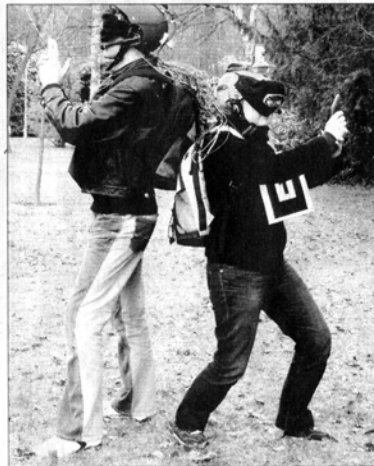
Mit dem Handy auf digitale Schnitzeljagd

INFORMATIK Experten entwickeln Computerspiele, die sich ins richtige Leben einbauen lassen

Von **Alexandra Sorge**

SANKT AUGUSTIN. Das Handy klingelt, eine SMS: „Den nächsten Hinweis auf den Schatz finden Sie im Bonner General-Anzeiger, Seite 16 – Vorsicht, die Verfolger sind nahe – Sie haben zwei Stunden, um die neuen Informationen zu finden.“ Was sich anhört wie der Ausschnitt aus einem Krimi, dessen Held auf der Suche nach einem verborgenen Schatz ist und von höheren Mächten geleitet wird, könnte bald zur Spielrealität für Jedermann werden. Auf Schloss Birlinghoven in Sankt Augustin trafen sich rund 60 Forscher aus Frankreich, Großbritannien, Finnland, Schweden und Luxemburg mit Wissenschaftlern des Fraunhofer-Instituts für Angewandte Informationstechnologie (FIT) zum Start des EU-Projekts „iPerG“. Dahinter verbirgt sich die Idee, Computerspiele fortan nicht mehr nur auf dem Bildschirm ablaufen zu lassen, sondern auch im natürlichen Umfeld.

„iPerG“ steht für „Integrated Projekt on Pervasive Gaming“ und bedeutet: Die neuen Spiele sollen „überall vorhanden“ (eng-



Mit Computer und Spezialbrille stürzen sich die Outdoor-Spieler ins Abenteuer.

lich „pervasive“), eben nicht nur vor dem Monitor, sondern auch außerhalb der rein virtuellen Welt spielbar sein. „Man könnte beispielsweise Schnitzeljagden durch Großstädte veranstalten, bei denen mehrere Teams gegeneinander antreten“ erklärt Institutsleiter Wolfgang Prinz. Ein Spieler könnte vor einem Computer sitzen und seinen Partner auf der Suche nach dem nächsten Rätsel durch die Stadt dirigieren. Insgesamt verfügen die Forscher über ein Budget von zehn Millionen Euro – mit sechs Millionen Euro beteiligt sich die EU an dem Projekt. Neben Wissenschaftlern von verschiedenen europäischen Forschungsinstituten und Universitäten ist auch die Industrie dabei, darunter die Unternehmen Nokia und Sony. Ziel ist, die „halbvirtuellen“ Outdoor-Spiele binnen drei Jahren wirtschaftlich und alltagstauglich zu machen. Dazu wollen die Beteiligten unter anderem ihr Wissen aus früheren Projekten nutzen.

Wie das funktioniert, konnten die Fraunhofer-Forscher im weitläufigen Birlinghovers Schlosspark bereits ausgiebig testen. Mit Studenten der Fachhochschule Offenburg hat FIT-Mitarbeiterin Imra Lindt das Spiel „NetAttack“ entwickelt. Für Zweiertteams gilt es dabei in ein Unternehmensnetzwerk einzudringen und geheimen Passwörtern auf die Spur zu kommen. Während der eine Spieler (der „Operator“) vor einem Computer sitzt, bewegt sich sein Partner (der „Agent“) über das Gelände von einem Rätsel zum nächsten – ausgestattet mit einem WLAN-tauglichen Kleinrechner auf dem Rücken und halbdurchlässiger 3D-Brille vor den Augen. Die ergänzt die physische Welt des Schlossgartens mit „virtuellen Gegenständen“, die nur der Agent sehen kann und die es einzusammeln gilt. Nur der Operator am PC besitzt den Lageplan mit den Positionen der Spielgegenstände: Eine Zusammenarbeit ist also unerlässlich. Das gegnerische Team versucht derweil, die beiden an ihrem Vorhaben zu hindern.

Projektleiterin Irma Lindt gehört jetzt ebenfalls zum iPerG-Team. Sie wird sich mit der Entwicklung eines „Cross-media



Merkwürdige Dinge stehen in der Landschaft: Nur der „NetAttack“-Spieler kann die Objekte der spannenden Suche durch seine 3D-Brille sehen. FOTOS: FRAUNHOFER-INSTITUT

Showcase“ beschäftigen – einem Spiel, das ortsunabhängig von vielen Teilnehmern spielbar ist und verschiedenste Medien ins Spiel einbinden kann, vom Handy über den Computer bis zum interaktiven Fernsehen. „Allein mit der technischen Ausstattung moderner Mobiltelefone ist die Realisierung solcher Spiele greifbar“, erklärt FIT-Sprecher Jürgen Marock. Rätselhilfen könnte es per Kurzmitteilung aufs Mobiltelefon geben, Ortsbestimmung mit Hilfe des „Global Positioning System“ (GPS) erfolgen. „Hinweise zur Lösung eines Rätsels könnten aber auch in der Tageszeitung versteckt werden“, sagt Prinz.

Ein zweites FIT-Team kümmert sich unter der Führung von Wolfgang Appelt um „Tools“: Programme, die beispielsweise zum Austausch von Spielständen auf zen-

tralen Servern dienen und universell in den Spielen einsetzbar sein sollen. „Dazu gehört auch Software, die die Benutzerverwaltung regelt“, erklärt Appelt. Außerdem steht die Entwicklung von geeigneten Schnittstellen der einzelnen Komponenten auf ihrem Forschungsplan. Weitere Gruppen arbeiten am Design der Spiele, an Marketing-Konzepten und Spielvarianten für Großveranstaltungen. Zusätzlich betreiben sie „Wirkungsforschung“ darüber, welchen Einfluss die neuen Spielwelten auf die Benutzer haben. Auch versicherungstechnische Aspekte gilt es zu beachten. „Schließlich soll der Spieler nicht so vertieft in ein Spiel sein, dass er versehentlich vor ein Auto läuft“, erklärt Jürgen Marock. Bereits in einem Jahr wollen die Wissenschaftler das erste Spiel vorstellen.