

SERIOUS GAMES

Mittelalterabenteuer, Klimawandel und Zappel-Therapie

Was haben ein Pilot, ein Arzt und ein Segler gemeinsam? Sie alle können Aspekte ihrer Tätigkeiten mit Serious Games üben. Allerdings hinkt diese Kombination aus Spiel und Lernprogramm zumindest technisch ihren Gegenparts aus dem reinen Unterhaltungssektor meist weit hinterher, zu klein sind die zur Verfügung stehenden Budgets.

Die großen Absatzzahlen der Blockbuster sind in diesem Segment eher nicht zu erreichen, trotzdem versuchen sich immer wieder einige Unternehmen an der Kommerzialisierung.

Die Idee, Spielen und Lernen zu verbinden, hat eine lange Geschichte. Bereits im 19. Jahrhundert nutzte das preußische Militär diese, um die Soldaten in Form zu bringen. Armeen setzen bis heute auf diese Mittel, die US-Armee rekrutiert über das Computerspiel "America's Army", bei dem man über den Serious Game-Charakter durchaus streiten kann, sogar neue Freiwillige. Dabei wird der harte Alltag der Soldaten anders als in Egoshootern nicht verschwiegen, damit den potentiellen Rekruten kein falschen Eindrücke vom Dienst an der Waffe sammeln. "America's Army" bildet auch die Grundlage für einige Simulationen, die Soldaten auf bestimmte Situationen vorbereiten. Für Armeen sind Games ein deutlicher Gewinn, da Manöver ohne den Einsatz kostbarer Ressourcen geübt werden können. Allerdings bergen sie auch die Gefahr der Abstumpfung gegenüber der Realität. Bei dem von Wikileaks veröffentlichten Video von US-Soldaten, die im Irakkrieg aus ihrem Hub-schrauber heraus auf Zivilisten schossen, konnte man den Eindruck gewinnen, dass sich die Männer eher in einem Videospiel wähnten als in einem Kampfeinsatz. Nicht umsonst steht eine aktuelle Ausstellung in Darmstadt derzeit unter dem Titel "Serious Games. Krieg – Medien – Kunst". Die Aussteller wollen darin zeigen, welches teils groteske Verhältnis Medien und Krieg mittlerweile zueinander haben.

Der Begriff Serious Games wurde schon lange vor der Technologisierung der Gesellschaft verwendet, massive Verbreitung fand er aber erst durch die Serious Games Initiative des Woodrow Wilson International Center for Scholars. Diese setzte sich 2002 zum Ziel, die Entwicklung von Spielen zu Politik- und Managementproblemen zu fördern. In Deutschland gewinnt das Marktsegment langsam an Bedeutung, allerdings wagen sich die meisten Unternehmen nur zögerlich auf das Feld. Serious Games sind im Allgemeinen Auftragsarbeiten und werden häufig kostenlos an den Endkonsumenten abgegeben. Der diesjährige Gewinner des Serious Games Awards in Gold, das Lernadventure "Winterfest" wurde vom Verbundprojekt Alphabit in Auftrag gegeben und vom Bundes-

ministerium für Bildung und Forschung gefördert. Die Umsetzung übernahm das Alphabit-Mitglied Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD mit Unterstützung der Adventurespezialisten von

sich speziell an Analphabeten, die damit an die deutsche Sprache herangeführt werden sollen. Der Einfluss von Daedalic ist dabei in der technischen Qualität deutlich zu spüren. Auch der Gewinner der

www.gamescom.de

17.–21.8.
2011 COLOGNE

Das weltweit größte Messe-
und Event-Highlight für interaktive
Spiele und Unterhaltung

Celebrate
the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 16 015*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

Daedalic Entertainment. "Winterfest" erzählt die Geschichte eines arbeitslosen jungen Mannes, der plötzlich ins Mittelalter versetzt wird und dort zum Weiterkommen Aufgaben lösen muss, die das Text- und Mathematikverständnis fördern. Das Spiel richtet

Bronzemedaille begeistert gratis, unter <http://ozeane3d.zdf.de> darf der Nutzer mittels Unity-3D-Engine in die Tiefen der Weltmeere abtauchen. Dabei schlüpfen die Besucher der vom ZDF betriebenen Webseite in die Haut verschiedenster Meeres-

bewohner. "Universum der Ozeane" entstand als Nebenprodukt einer gleichnamigen Dokumentationsreihe, für die Bestsellerautor Frank Schätzing als Moderator gewonnen werden konnte. "Dr. Bonneys Zappelix Zaubert" der MultiMediaManufaktur, prämiert mit dem Serious Games Award 2011 in Silber, wird allerdings nicht kostenlos abgegeben. Mit mehr als hundert Euro Anschaffungspreis in der Home-Version und über dreihundert Euro Kosten als Praxis-Variante ist dieses Serious Game deutlich teurer als normale Spiele. Dafür hat es einen ganz speziellen Anwendungszweck, den es, wenn man nach im Internet veröffentlichten Rezensionen geht, hervorragend erfüllt. Das Spiel, das von dem auf Neurologie spezialisierten Kinderarzt Dr. med. Helmut Bonney entwickelt wurde, soll bei der Behandlung von ADHS

spielpreises allerdings für keines der drei oben genannten Produkte, sondern für "Energetika". In dem im Rahmen des des Wissenschaftsjahres Energie durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Spiel versuchen die Spieler, bis zum Jahr 2050 ein zukunftsfähiges Energienetz aufzubauen, ohne dass Wirtschaft, Bevölkerung und Staatsfinanzen zu sehr unter der Umstellung leiden.

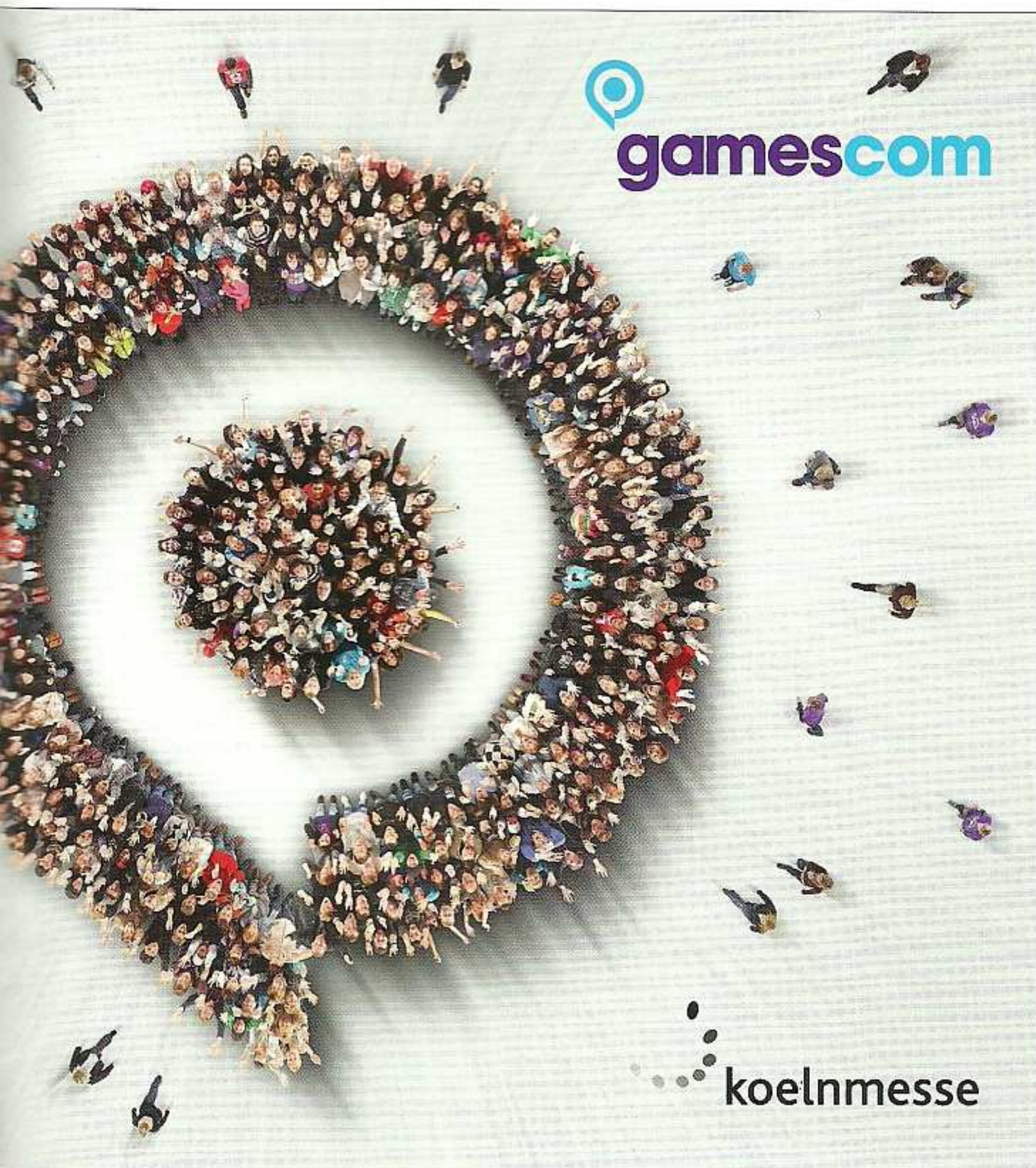
Zukunftszenarien sind generell ein gutes Thema für Serious Games, da das Interesse der Allgemeinheit hier stetig steigt. So überrascht auch kaum, dass eines der wenigen im größeren Umfang vermarkteten Serious Games dem Spieler für die nächsten 200 Jahre die Kontrolle über die Welt übergibt. "Fate of the World" des britischen unabhängigen Entwicklers Red

selten zum Erfolg, da sie meist neue Probleme schaffen. Für das Spiel konnte Red Redemption eine Million britische Pfund Investorenkapital zusammentragen, von denen 500.000 bis 600.000 in die Entwicklung gesteckt wurden, der Rest ging größtenteils in Verwaltungsaufgaben und Promotion. Zudem profitierte Red Redemption von Steuernachlässen der britischen Regierung für Beiträge zur Forschung und Entwicklung. Der Hintergrund des Spiels basiert auf Forschungsergebnissen von Dr. Myles Allen von der Oxford University. Die zugrunde liegende Wissensbasis schränkt bei solchen Spielen kreative Köpfe natürlich immer etwas ein, da nicht alle unorthodoxen Ansätze berücksichtigt werden können.

Auch die Luftfahrt förderte die Entstehung von Serious Games, da sich mit entsprechenden Simulationen leichter Standardsituationen wie Start und Landung und das Verhalten bei Notlagen üben lassen. Bereits 1910 gab es erste mechanische Konstruktionen, mit denen das Fliegen vermittelt wurde, mit der Einführung von Computern wurden die entsprechenden Simulatoren allerdings deutlich komplexer. In Produkte für normale Konsumenten fließt davon eher weniger ein, Ausnahmen wie der "Microsoft Flight Simulator" bestätigen die Regel. Viel öfter dürften Kranke inzwischen auf Serious Games treffen, "Dr. Bonneys Zappelix Zaubert" ist bei weitem nicht das einzige Therapiespiel. So helfen Produkte inzwischen unter anderem beim Finden der richtigen Haltung gegen Rückenschmerzen, gegen Depressionen, beim Training für Parkinson-Patienten und der Prävention von Stürzen im Alter. Die Spiele werden genau an das jeweilige Leiden angepasst und helfen anscheinend wirklich.

Eher selten sind Serious Games im Hobbybereich zu finden. "Offshore Racing with Michel Desjoyeaux" simuliert im Browser einen Segelturn über die Weltmeere. Dabei muss der Spieler seine Route perfekt planen und das Boot entsprechend der Windrichtung und -stärke steuern. Zusätzliche Tipps und Tricks verrät mit Michel Desjoyeaux einer der besten Solosegler der Welt.

Bislang konzentrieren sich Serious Games auf den PC. Er wird über lange Zeit gesehen sicher nicht die einzige ernstzunehmende Plattform für Serious Games bleiben. Red Redemption spricht, wie CEO Claude Thomas gegenüber Gamesindustry.biz erklärte, bereits mit einer Firma über die Portierung von "Fate of the World" für iPad und androidbasierte Endgeräte. Deren ständige Verfügbarkeit könnte vorteilhaft bei der spielerischen Vermittlung von Wissen sein. In Dänemark kommen Serious Games-Apps bereits im Mathematikunterricht zum Einsatz. ■



helfen. In dem am Alltag orientierten Spiel lernen die Kinder, wie Nachdenken und Abwarten besser zum Ziel führen als hektisches Gezappel. Vermutlich auch unter dem Eindruck der Nuklearkatastrophe in Japan entschied sich die Jury des Deutschen Computer-

Redemption ist auf dessen Webseite oder über Steam für 9,99 Euro erhältlich. Der Spieler sieht sich direkt mit den Auswirkungen des Klimawandels konfrontiert und muss mit seinen Maßnahmen der Menschheit das Überleben sichern. Einfache Lösungen führen