



Manuela Spörl (links) und Sohn Leon spielen „Pulsed“ mit Kubra Kelly von der TU.

Foto: Guido Schiek

Spielend lernen

GAME DAYS TU Darmstadt zeigt Anwendungen mit Mehrwert / Beispiel Tourismus

Von Lily-Louise Kriemann

DARMSTADT. Knapp ein Jahr nach dem Spiele-Hype um Pokémon Go, sieht man zwischen Obst- und Gemüseständen auf dem Marktplatz wieder Menschen zielgerichtet und mit starrem Blick aufs Smartphone umherwandern. Der Publikumstag der Game Days 2017 bietet die Möglichkeit, auf dem Marktplatz und im Multimedia Communications Lab (KOM) der TU Darmstadt bei einer Spiele-Rallye den Spaß am Bildschirm mit Bewegung und Lernerfolgen zu verbinden. Serious Games nennt sich das Spielkonzept, dass vom Fachgebiet Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt entwickelt wird.

Seit 2010 arbeitet auch Darmstadt Marketing mit der Serious-Games-Gruppe der TU zusammen. Mithilfe der Plattform Storytec wurden Spiele entwickelt, die Wissen über Darmstadt und die ESA/ESOC vermitteln. Im Kontext einer Geschichte lernt der Nutzer während einen Zauberer-Fluchs bekämpft, („Der

Chaos-Fluch“), Darmstadts Sehenswürdigkeiten und Hintergrundinformationen dazu virtuell und spielerisch kennen.

Die Game Days-Rallye umfasst neben den Spielen von Darmstadt Marketing noch 17 weitere Serious Games. Für das Augmented-Reality-Spiel „Twostones“, das an das Videospiel Pacman angelehnt ist, müssen die Spieler über den Marktplatz laufen, virtuelle Steine einsammeln und dabei Monstern und Gemüseständen ausweichen.

Ergometer-Training lässt Tauben fliegen

Im KOM der TU Darmstadt wird währenddessen auf einem Ergometer geradelt, um eine Taube auf dem Bildschirm fliegen zu lassen. Mit einem Plastikschwert zerteilen die Rallye-Teilnehmer konzentriert virtuelle Früchte. Die Darmstädterin Tina Ulig, 47, hat gerade ein Tennisspiel mit Virtual-Reality-Brille ausprobiert. „Faszinierend, man bewegt sich viel mehr, als man vorher denkt“.

KÜNSTLICHE WELTEN

► **Augmented Reality** erweitert die Realitätswahrnehmung des Anwenders mit dem Computer oder Smartphone, etwa mit Vibrationen oder Animationen an einem bestimmten Standort.

► **Virtual Reality** ist die Darstellung und Wahrnehmung der Realität durch zum Beispiel eine VR-Brille. Die Anwender reagieren darauf, als seien sie in einer fremden Welt. (lly)

Ihre zehnjährige Tochter Manja ist begeistert vom Serious Gaming, das Konzentration und Bewegung trainiert und „nicht so stumpfsinniges Spielen ist“.

Unter den 80 angemeldeten Teilnehmern der Veranstaltung sind auch einige Jugendliche, die im Spieleentwickler-Workshop vereinfacht und ohne Informatik-Vorkenntnisse simple Spielabläufe programmieren und eigene Ideen umsetzen können. Für erwachsene Kreative bietet sich auch der Workshop zum Autorensystem Story-

tec an, mit dem zum Beispiel Urlaubserlebnisse ohne Entwicklerkenntnisse in ein spielerisches Quiz verwandelt werden können.

„Das Potenzial der Serious Games ist riesig“, sagt Stefan Göbel, Chef der Serious-Games-Abteilung der TU. In der Entwicklung befinden sich Spiele für Lehrer und Trainer, vollgepackt mit Lerninhalten. Im Gesundheitsbereich sollen Serious Games zum kognitiven Training bei Demenz- oder Parkinsonerkrankungen eingesetzt werden. Besonders stolz ist Göbel zurzeit auf eine Anwendung, die die Nutzung von umweltfreundlichen Fortbewegungsarten belohnt. Serious Games könnten sich jedoch noch nicht mit gängigen Videospiele messen. „Viele bisherige Anwendungen brauchen, vor allem im Design, noch eine Qualitätssteigerung“, gibt der Ingenieur zu. Doch mit weiteren Studien und nachgewiesenen Erfolgen werden Touristen vielleicht bald auch in anderen Städten mit dem Smartphone in der Hand Sehenswürdigkeiten erkunden.