

Pressemitteilung

Technische Universität Berlin

Ramona Ehret

30.11.2005

<http://idw-online.de/de/news138827>

Forschungsprojekte
Informationstechnik
überregional

Revolution der Computerspiele

Studierende entwickeln Prototyp für neue Spielformate

Während im Sommer 2006 an zwölf Orten der Wettkampf auf dem grünen Rasen stattfindet, könnte das ganze Land gleichzeitig zu einem großen Computerspielfeld werden. Spieler lösen als Agenten geheime Aufträge für ihren Club, messen sich an verschiedenen Orten mit ihrem Fußballwissen oder begeben sich auf Schnitzeljagd durch deutsche Städte. Jedoch nicht virtuell am heimischen Computer, sondern in der Realität - unterstützt durch einen elektronischen Begleiter in Form eines persönlichen digitalen Assistenten (PDA) oder Smartphones.

Dass dieses Szenario durchaus keine Zukunftsvision ist, haben Forscher am Fachgebiet für Offene Kommunikationssysteme (OKS) der TU Berlin gezeigt. Gemeinsam mit der T-Com Produktinnovation und dem Fraunhofer-Institut FOKUS entwickelten sie eine Plattform, die eine Verknüpfung zwischen virtueller Spielwelt und realer Welt herstellt. Anders als bei herkömmlichen Computerspielen taucht der Spieler nicht ausschließlich in eine virtuelle Welt ein. Vielmehr wird seine reale Umgebung mit Hilfe eines PDAs um virtuelle Spielanteile erweitert. Um also im Spiel von einem Ort zum nächsten zu gelangen, muss sich der Spieler selbst auf den Weg machen oder muss Leute ansprechen, um von ihnen Hinweise für Rätsel im Spiel zu erhalten. Ein Computer überwacht den Spielfortschritt und liefert zusätzliche Informationen und neue Aufgaben an den PDA.

Wie die Verknüpfung von realer und virtueller Welt funktioniert, erklärt Ilja Radusch, wissenschaftlicher Mitarbeiter vom Fachgebiet OKS, der zusammen mit Studierenden der Fachrichtungen Informatik und Wirtschaftsingenieurwesen die Software entwickelt hat: "Wir erfassen Informationen über das Umfeld des Benutzers und leiten daraus Wissen über seinen aktuellen Zustand ab. Zum Beispiel können wir aus einer bestehenden WLAN-Verbindung heraus den Aufenthaltsort eines Benutzers bestimmen."

Computer spielen in der realen Welt heißt in der Fachsprache "Pervasive Gaming" und könnte ein neuer Trend werden, denn der Markt für Breitband- und mobile Spiele ist ein großer Wachstumsmarkt. Und die Plattform eignet sich nicht nur zum Spielen, sondern auch als intelligenter Touristenführer. 2006 könnten so Millionen von Fußballfans spielend die deutschen Städte erkunden.

Weitere Informationen erteilt Ihnen gern: Ilja Radusch, Institut für Telekommunikationssysteme der TU Berlin, Fachgebiet Offene Kommunikationssysteme, Franklinstr. 28/29, 10587 Berlin, Telefon: 030/314-21451, Fax: 030/314-21139, E-Mail: ilja.radusch@tu-berlin.de, www.oks.cs.tu-berlin.de/forschung/pervasive-gaming/

URL zur Pressemitteilung: <http://www.tu-berlin.de/presse/pi/2005/piz90.htm>

URL zur Pressemitteilung: <http://www.oks.cs.tu-berlin.de/forschung/pervasive-gaming/>

