

Virtual Mushrooms.

Überlegungen zu landschaftsspezifischen mobilen Spielen

Gesa Henselmans

Forschungsprojekt „Visuelle Navigation“
Universität Konstanz, Postfach 225
78457 Konstanz
gesa.henselmans@uni-konstanz.de

Mobile Spiele lassen sich grob in zwei Kategorien unterteilen, die Aufschluss darüber geben, welche Rolle der realräumlichen Umgebung für das Spielgeschehen zukommt: *ortsspezifische* Spiele beziehen sich auf einen bestimmten Ort, während *ortsunspezifische* Spiele grundsätzlich überall gespielt werden können. Nach der Diskussion der Implikationen, die dieser Unterschied für das Raumerleben der Spieler und die Spielkonzeption hat, wird eine Mischform beider, das Konzept *landschaftsspezifischer* mobiler Spiele, vorgestellt.

Virtual Mushrooms, ein Orientierungs- und Lernspiel für GPS-fähige Mobiltelefone, das mit dem von der Orbster GmbH entwickelten Authoring Tool *GPS Mission Designer* erstellt wurde, dient hierfür als Beispiel. Es wurde nicht nur für einen spezifischen Ort konzipiert, sondern für eine spezifische Landschaftsform – den Wald. Durch diesen navigiert der Spieler auf der Suche nach virtuellen Pilzen, die er als Markierungen auf einer Landkarte seines Handy-Displays sieht. Erreicht er den Ort eines solchen Pilzes, erscheint dieser als Foto auf dem Display und es gilt zu entscheiden, ob er eingesammelt werden soll. Anschließend erhält der Spieler einen unterhaltsamen Informationstext über den jeweiligen Pilz.

Das Spiel weist Merkmale *ortsspezifischer* Spiele auf – die realräumliche Umgebung – der Wald – wird zur atmosphärischen Kulisse und zum handlungsunterstützenden Element. Doch nicht nur die semantische Qualität der Umgebung, auch ihre Qualitäten als Navigationsraum passen zur Thematik des Spiels. Dieses Zusammenspiel von Ort und Inhalt, das Alan Peacock als semiotische Synthese bezeichnet, ist Teil der Spielkonzeption. Ein Vorteil gegenüber *ortsspezifischen* Spielen – insbesondere aus Sicht der marktorientierten Entwicklung solcher Spiele – ist, dass *landschaftsspezifische* mobile Spiele sich nicht nur an einem einzigen Ort auf der Welt spielen lassen.

Während das Paper nur Fragen des Raumerlebens und der Spielkonzeption behandelt, schließen sich technische Fragestellungen, etwa bezüglich der möglichen (halb-) automatisierten Anpassung solcher Spielkonzepte an verschiedene geographische Gegebenheiten an.