

# Ernsthafte Spiele

In den USA werden Initiativen für sie gegründet, in Deutschland Preise für sie verliehen: Die »Serious Games« erobern die Welt. Wir klären, was hinter dem Modewort steckt, und sprechen mit Entwicklern.

Die israelischen Soldaten zerrn den Palästinenser ins Freie, stoßen ihn auf die Straße. Der Mann steht unter Terrorverdacht, das Militär durchsucht sein Haus. Wir sehen zu und haben die Wahl: Befragen wir den Gefangenen, den israelischen Befehlshaber, die umstehenden Soldaten? Kritisieren wir das brutale Vorgehen der Israelis, loben wir ihr entschlossenes Durchgreifen, bleiben wir neutral? Und vor allem: Wessen Aussagen notieren wir für unseren Artikel? Im Adventure **Global Conflicts: Palestine** übernehmen wir die Rolle eines Journalisten, der über die Nahost-Krise berichtet. Ein heikles Thema für ein Spiel, schließlich gilt der komplexe Konflikt als heißes Eisen der Weltpolitik. **Palestine** gibt sich entsprechende Mühe, alle Facetten darzustellen: Palästinenser klagen unter anderem darüber, dass viele ihrer Landsleute in Flüchtlingslagern leben müssen; Israelis fürchten die Racheakte radikaler Muslime. Das Spielziel ist nicht, den Konflikt zu lösen – sondern ihn zu erleben, aus ihm zu lernen.

**Global Conflicts: Palestine** zählt zu den »Serious Games«, den ernsthaften Spielen. Die sind längst keine Randerscheinung mehr, sondern eine Boom-Sparte, mit der sich zahlreiche Organisationen, Hersteller und sogar Behörden beschäftigen. Die US-Regierung etwa ließ vom Kultdesigner Bob Bates (**Eric the Unready**) eine Studie zum Thema anfertigen, das hessische Wirtschaftsministerium verlieh

am 6. Dezember 2007 erstmals einen Preis für das beste deutsche Werk (siehe Kasten »Serious Games Award« rechts unten). Zudem landen mehr und mehr ernsthafte Programme in den Händlerregalen. **Global Conflicts: Palestine** etwa wird hierzulande vom Publisher Dtp vertrieben. Wir beleuchten das Phänomen »Serious Games«, seine Hintergründe und seine Zukunft.

## Die Definition

Geprägt wurde das Schlagwort »Serious Games« im Jahr 2002 von der amerikanischen Serious Games Initiative. Die Privatorganisation unterstützt Entwickler, indem sie etwa Diskussionsrunden via E-Mail ins Leben ruft und Artikel veröffentlicht. Das Ziel der Initiative ist es, aus den weltweit verstreuten Einzelprojekten einen ertragreichen Industriezweig für »Serious Games« zu formen. Unter diesem Dachbegriff fasst die Organisation auf ihrer Website allgemein alle Spiele zusammen, »die nicht Unterhaltungszwecken dienen«.

Ob die Entwickler das Genre genauer abgrenzen können? **Global Conflicts: Palestine** stammt vom dänischen Studio Serious Games Interactive, dessen Mitbegründer Dr. Simon Egenfeldt-Nielsen jedoch ebenfalls ungenau bleibt: »Serious Games« sind Programme, die mehr bieten als reine Unterhaltung. Dazu könnte man sogar Titel wie **Sim City** oder **Die Sims** zählen, die dem Spieler zeigen, wie eine Stadt oder eine Familie funktionieren.« Unter diese Definition fallen auch Lernspiele wie **Genius: Im Zentrum der Macht**, in dem Sie als Politiker Karriere machen. Vicente Arioli betreut beim deutschen Cornelsen-Verlag die **Genius-**

## Unsere Experten



**Simon Egenfeldt-Nielsen** (32) ist Doktor der Psychologie und Mitbegründer des dänischen Entwicklers Serious Games Interactive.



**Vicente Arioli** (42) betreut beim deutschen Verlag Cornelsen die Sparte für Lernspiele und »Serious Games«, darunter die Genius-Reihe.

Reihe als Produktmanager und führt aus: »Der Begriff »Serious Games« ist in letzter Zeit in Mode geraten. Er bezeichnet allgemein alle Programme, die neben dem Spielspaß auch eine Botschaft vermitteln wollen.«

## Das weite Feld

Eine exakte Definition für das Genre und seine Unterarten existiert bislang nicht, die »Serious Games« sind ein weites Feld. »Als Bewerber für den hessischen Serious Games Award wurden auch Eisenbahn-Simulationen und klassische »Edutainment«-Titel eingereicht, also Lernspiele für Kinder«, erzählt Vicente Arioli. »Daran sieht man, wie schwammig der Ausdruck ist.« Zu den »Serious Games« zählen zudem nicht nur kommerzielle Titel, sondern auch Programme für die Berufsausbildung. Darunter etwa der interaktive Film **The Anatomy of Care**, in dem Sie unter anderem als Krankenschwester oder Empfangschefin



In **Global Conflicts: Palestine** befragen wir einen israelischen Soldaten und notieren Zitate für unseren Artikel (kleines Bild oben).



Mit dem **Interactive Trauma Trainer** von Trusim üben englische Militärärzte Entscheidungen bei Notoperationen in Sekundenschnelle.



Für Dr. Egenfeldt-Nielsen zählen auch Programme wie **Sim City Societies** (links) und **Die Sims 2** zu den »Serious Games«.

den Umgang mit Patienten üben. Oder die zweiteilige Polizeiserie **The Incident**, in der Sie mit Geiselnehmern und Selbstmördern verhandeln – und die ausschließlich an amerikanische Gesetzeshüter verkauft wird.

**The Anatomy of Care** und **The Incident** stammen vom US-Entwickler Will Interactive, der auch die älteste Form von »Serious Games« herstellt: militärische Übungssimulationen. Zum Beispiel **AT/FP Deployed Naval Command**, einen interaktiven Film, der Sie zum Kapitän eines Zerstörers macht. Vom englischen Hersteller Trusim wiederum stammt der **Interactive Trauma Trainer**, mit dem britische Feldärzte Notoperationen üben. Als Urvater der militärischen Computerspiele – und somit als erstes »Serious Game« überhaupt – gilt **The Bradley Trainer**, den Atari 1980 als Übungsprogramm für amerikanische Panzerfahrer entwarf. Als Grundlage diente der Spielhallen-Titel **Battlezone**, in dem man einen Kettenkoloss aus der Ego-Ansicht steuerte. Solchen Armee-Simulationen widmen wir in der nächsten GameStar-Ausgabe einen ausführlichen Report.

### Der Ertrag

An dieser Stelle interessieren uns in erster Linie jene »Serious Games«, die sich an Spieler wenden. Dazu gehören nach allgemeiner Auffassung auch Werbespiele, die »Advergaming«. Derzeit aktuell ist etwa die Rennsimulation **BMW M3 Challenge**, in der Sie mit dem BMW M3 Coupé über den originalgetreuen Nürburgring rasen. Entwickelt wurde der Marketing-Titel von Blimey Games. Dort arbeiten viele Ex-Designer von Simbin, den Machern der **GTR**-Serie. Der Grund für deren Engagement liegt auf der Hand: Mit Werbespielen verdienen die Designer gutes Geld.

Auch andere »Serious Games« können ertragreich sein. Das kalifornische Studio Realtime Associates etwa hat im Auftrag der Krebshilfe-Stiftung HopeLab das kostenlose Lernspiel **Re-Mission** entwickelt, in dem Sie mit einer hübschen Heldin Tumorzellen zerschießen. Außerdem arbeiten die Entwickler an weiteren Projekten, darunter auch militärische. David Warhol, der Geschäftsführer von Realtime Associates, umreißt die Vorteile des Geschäftsfeldes: »Als unabhängiger Entwickler arbeiten wir Einzelaufträge ab und sind keinen Investoren verpflichtet. Deshalb bleiben alle Gewinne innerhalb unserer Firma«. Die

»Serious Games«-Sparte ähnelt folglich dem Markt für Gelegenheitsspiele: Viele kleine Studios arbeiten an vielen kleinen Projekten.

### Die Herausforderung

Zwischen Gelegenheitsspielen und »Serious Games« gibt es jedoch auch einen großen Unterschied: Die ernsthaften Spiele sollten nicht nur Spaß machen, sondern auch sauber re-

cherchiert sein. Dr. Egenfeldt-Nielsen erzählt: »Für Global Conflicts: Palestine haben wir Organisationen und Experten befragt, die sich mit dem Nahost-Konflikt auskennen. Schließlich wollten wir alle Aspekte der Krise abbilden, um nicht voreingenommen zu wirken. Das war eine äußerst aufwändige Arbeit.« Als größte Herausforderung für die Entwickler von »Serious Games« sieht Egenfeldt-Nielsen jedoch die Balance zwischen Spielspaß, Lerninhalten und Technik: »Das Programm darf weder übertrieben erzieherisch noch langweilig noch hässlich sein. Ansprechende Grafik ist wichtig, um Spieler anzulocken.« Sonderlich schön sieht das detailarme **Global Conflicts: Palestine** freilich nicht aus; selbst im Vergleich mit dem zwei Jahre alten **Fahrenheit** wirkt es reichlich angestaubt. Doch für aktuelle Top-Technologie auf **Crysis**-Niveau fehlt den kleinen Entwicklerstudios meist das Kapital. Zudem wollen sie, dass ihre Programme möglichst auch auf älteren Rechnern laufen, um potenzielle Käufer nicht durch überhöhte Hardware-Anforderungen abzuschrecken.

## Serious Games Award

Am 6. Dezember 2007 verlieh der hessische Wirtschaftsminister Dr. Alois Riehl in Frankfurt erstmals Preise für die besten deutschen »Serious Games«. Wir stellen Ihnen die Gewinner der drei Kategorien vor, die Preisgelder betragen insgesamt 24.000 Euro.



Dr. Alois Riehl (links) mit den Othersight-Machern und Juroren.

### Innovationspreis (bestes Konzept)

**Othersight: Das Teamquiz im Dunkeln**  
Die Memory-Variante stammt von Studenten der Hochschule Darmstadt und wird mit Augenbinde und Kopfhörer gespielt. Eine Webcam erkennt, wenn man die Hand über eines der 16 Felder bewegt. Der angeschlossene Computer spielt dann eine Melodie ab, die man einem anderen Feld zuordnen muss.



Die Spieler bewegen ihre **Hände** über die Felder.

### Gütepriis (bestes Spiel)

#### Genius: Im Zentrum der Macht

Im Lernspiel übernehmen Sie die Rolle eines Regionalpolitikers, der seine Heimatstadt ausbaut, Wahlkämpfe bestreitet, Plakate gestaltet und schließlich sogar bis zum Bundeskanzler aufsteigen kann. Alle Aktionen wirken sich auf die Stimmung der Bevölkerung aus.



Die **Städte** erweitern Sie wie in einem Aufbauspiel.

### Sonderpreis (bestes Spiel für unter 12-Jährige)

#### Luka und das geheimnisvolle Silberpferd

Im Adventure der Ankh-Macher Deck 13 schlüpfen Kinder in die Rolle des Jungen (oder des Mädchens) Luka. So lösen sie Rätsel und helfen dem zeitreisenden Ritter William bei der Suche nach einem silbernen Pferd. Vertrieben wird der kostenlose Titel vom Landeskriminalamt Baden-Württemberg.



Luka (links) trifft auf den zeitreisenden **Ritter William**.



In **AT/FP Deployed Naval Command** befehlen Sie einen Zerstörer und lösen die Problemen der Crew.



Als Polizist werden Sie in **The Incident** zu einer Geiselnahme gerufen und sollen diese gewaltfrei lösen.



In der Rolle der Empfangschefin müssen Sie in **The Anatomy of Care** der Krankenhaus-Hektik trotzen.



Mit dem Aufbauspiel **Building Homes of Our Own** lernen US-Schüler den Häuserbau und -verkauf.

Vicente Arioli pflichtet bei: »Genius: Im Zentrum der Macht soll die Spieler auch unterhalten. Und ein wichtiger Spaßfaktor ist nun mal die Grafik, die wir – im Rahmen unseres Budgets – möglichst detailliert gestaltet haben. Zugleich durften sich natürlich keine inhaltlichen Fehler einschleichen. Daher haben wir mit der Bundeszentrale für Politische Bildung zusammengearbeitet, die uns Fachberater zur Seite gestellt und das Projekt mitfinanziert hat.« Hier zeigt sich, dass auch die Politik die »Serious Games« ernst nimmt. Arioli führt aus: »Projekte wie unseres bilden ein Gegengewicht zu den sogenannten »Killerspielen« – und werden deshalb gefördert.« Manche Behörden lassen sogar eigene Programme entwickeln. Das Landeskriminalamt Baden-Württemberg etwa bestellte beim **Ankh-Macher Deck 13** das Adventure **Luka und das geheimnisvolle Silberpferd**. Darin lernen Kinder, Konflikte gewaltfrei zu lösen. Prompt belegten sowohl **Genius** als auch **Luka** erste Plätze beim hessischen Serious Games Award.

### Die Lerntheorie

Auch **Global Conflicts: Palestine** hat einen Preis abgeräumt; noch vor seiner Veröffentlichung zeichnete es der dänische Kulturverein KEK aus. Doch Serious Games Interactive startete das Projekt nicht vorrangig des Geldes wegen, sondern sieht sich auch in einer erzieherischen Verantwortung. Dr. Egenfeldt-Nielsen erzählt: »Ich habe mich im Psychologie-Studium mit Lernspielen für Kinder beschäftigt. Die meisten davon waren technisch und inhaltlich Schrott. Viele Leute aus der Spieleindustrie wollten nichts mit diesem Thema zu tun haben.« Vicente Arioli stimmt zu: »Nach einem regelrechten Boom um das Jahr 2000 war der Kinderspiel-Markt übersättigt, kleinere Hersteller gingen unter.« Egenfeldt-Nielsen wollte es besser machen: »Ich beschloss, meine Doktorarbeit über das erzieherische Potenzial von Computerspielen zu schreiben. Danach gründete ich Serious Games Interactive.« Gegenüber klassischen Lehrmedien wie Büchern haben PC-Spiele vier wichtige Vorteile:

**1) Feedback:** Der Spieler sieht sofort, welche Auswirkungen seine Aktionen haben. Wer etwa in **Genius: Im Zentrum der Macht** seine Wahlkampfversprechen nicht einlöst, sinkt im Ansehen der Bürger. So kann man leicht zwischen moralischen und unmoralischen Handlungen unterscheiden. Und je früher der Spieler das Feedback bekommt, desto besser merkt er sich auch die Zusammenhänge.

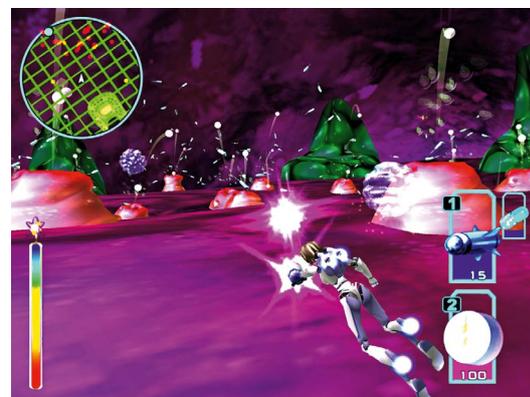
**2) Einbindung:** Spiele gelten als besonders fesselndes Medium, weil man darin ins Geschehen eintaucht. Anders als in einem Film beobachtet man nicht nur den Helden, sondern schlüpft selbst in dessen Rolle. Viele Forscher glauben, dies fördere den Lernwillen.

**3) Motivation:** Gute Programme geben dem Spieler immer Ziele vor. Wenn er diese erreicht, wird er belohnt – und freut sich. Dieser Kreislauf aus Aufgabe und Anerkennung erzeugt Spielspaß. Und wer sich gut unterhalten fühlt, lernt auch gerne nebenher.

**4) Herausforderung:** Zu leichte Titel werden langweilig; ein »Serious Game« muss herausfordernd sein. Dr. Egenfeldt-Nielsen erklärt: »Wir wollen, dass die Spieler ihr Bestes geben – und dabei auch über Themengebiete nachdenken, mit denen sie sich sonst kaum beschäftigen. Etwa über die Nahost-Krise.«

Dennoch kann ein PC-Spiel die klassischen Medien nicht ersetzen. »Auch Schulen und Bücher haben natürlich Vorteile«, weiß Egenfeldt-Nielsen. »Im Unterricht tauschen sich die

Schüler untereinander aus und werden vom Lehrer über Missverständnisse aufgeklärt. Im Spiel geht das nicht. Ein Buch wiederum behandelt ein Thema umfassender, als ein Programm es je könnte. Es geht mir in erster Linie darum, jedes Medium dort einzusetzen, wo es seine Stärken hat. Spiele helfen dabei, Inter-



Im Lernspiel **Re-Mission** schießen Sie als attraktive Heldin auf Tumorzellen. Finanziert wurde der Titel von der Krebshilfe-Stiftung HopeLab.

esse für bestimmte Themengebiete zu wecken. Darauf können dann Lehrer, Eltern oder Bücher aufbauen, indem sie dem Spieler vermitteln, was hinter der virtuellen Welt steckt. Daran sind Lernspiele früher gescheitert.«

### Die Zukunft

Die »Serious Games« stecken noch in den Kinderschuhen, doch die Branche beginnt, sich zu organisieren. Die Serious Games Initiative war ein Anfang, es folgten Kongresse, darunter der jährliche Serious Games Summit im französischen Lyon. Verlage wie Cornelsen investieren in ihre »Serious Games«-Sparte; Vicente Arioli bestätigt: »Wir nehmen hier viel Geld in die Hand.« Abgesehen von Werbespielen und Programmen für die Berufsausbildung ist der Markt allerdings noch nicht sonderlich groß. Klartext: Reich werden kann man mit »Serious Games« nicht. Dr. Egenfeldt-Nielsen blickt dennoch in eine rosige Zukunft: »Immer mehr Menschen erkennen, dass Spiele mehr bieten können als reine Unterhaltung. Ich gehe daher fest davon aus, dass der Markt weiter wächst. Die Global-Conflicts-Serie werden wir jedenfalls fortsetzen.« Das dürfte eine gute Idee sein. Analysten sagen voraus, dass sich die weltweiten Verkaufszahlen bis Ende 2008 verdreifachen werden – die »Serious Games« sind auf dem Vormarsch. **GR**



Auf Basis der Panzerhatz **Battlezone** entwarf Atari 1980 das militärische Trainingsspiel **The Bradley Trainer** – das wohl erste »Serious Game«.



Im Werbespiel **BMW M3 Challenge** rasen Sie im Titelfoto über den originalgetreuen Nürburgring. Entwickelt wurde der Titel vom GTR-Macher Simbin.