

Kampf gegen Malaria als Strategiespiel

SERIOUS GAMES Bei einer Rallye werden Computerspiele mit Nutzwert vorgestellt

Ernsthafte Computerspiele mit Wissensvermittlung oder für spielerische Seniorenfitness präsentierten am Samstag das Fachgebiet Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt und das Hessische Telemedia Technologie Kompetenz-Center an fünf Orten in der Innenstadt.

Malaria auf dem Luisenplatz und Rundflüge in der Rundeturmstraße – nur zwei Themen, die am Samstag in ihren Umsetzungen als Computerspiel gezeigt wurden. „Serious Games“ sind Spiele für Computer, Smartphone, Tablet oder Konsolen, die beispielsweise beim Lernen oder in der Altenpflege eingesetzt werden. Im Karo Fünf, im Darmstadtium, der Rundeturmstraße, im Darmstadt Shop und auf dem Luisenplatz wurden die Spiele vorgestellt, die man auch in einer Rallye durchprobieren konnte.

Um Malaria ging es auf dem Luisenplatz. Die Frankfurter Softwareentwickler „Code Sustainable“ haben ein kostenloses iPad-Spiel programmiert, bei dem man die Krankheit bekämpft. „Das ist kein wildes Rumgeklicke“, sagt Programmierer Sebastian Stier, „hier geht es um den strategischen Aspekt“. Der Spieler muss in knuffig gezeichneten Dörfern mit herumwuselnden Helfern die richtige Balance finden zwischen Stechmückenbekämpfung, Heilung, Geldbeschaffung und Verwendung von Moskitonetzen. „Das orientiert sich an der realen Situation“, erklärt Stier. Nachhaltig bekämpfe man Malaria nur, wenn man Mückenbrutgewässer trockenlege. Aber auch dazu

brauche man Geld. Im TU-Fachgebiet Multimedia Kommunikation (gehört zum Fachbereich Elektrotechnik) in der Rundeturmstraße wird eine inzwischen kommerzielle Entwicklung der Firma K-Tex-Flex vorgestellt. Die Mathematik-Studentin Svenja Kapitzke steht mit ausgebreiteten Armen vor einer Leinwand, auf der ein Flugzeug durch eine Schlucht fliegt. Nur durch Armneigung steuert sie den Flieger. Eine Kamera erfasst sie vor dem Monitor, ein Computer wertet die Bewegungen aus.

„Mir machen am meisten die Fitnessspiele Spaß“, kommentiert Svenja Kapitzke die Rallye. Aber nicht alle Spiele überzeugen sie. Bei einem Ballerspiel mit Zusatzfragen findet sie das Quiz „etwas aufgesetzt“. Rallyeteilnehmer Paul Gerber vermutet, dass einige Lernspiele in der Schülernachhilfe funktionieren könnten. Jedenfalls besser als „Hausarrest mit Mathebuch“.

Sturzprävention vor dem Bildschirm

Im Einsatz im Alten- und Pflegeheim in der Emilstraße ist das Spiel „Balance fit“, am Samstag eine Rallyestation im Karo Fünf. Die Spieler steuern durch Gewichtsverlagerung auf einer Platte ein Kugellabyrinth, das sie auf einem Bildschirm sehen. „Die Idee ist, etwas für die Sturzprävention zu machen“, erklärt Sandro Hardy vom Fachgebiet Multimedia Kommunikation. Die Rallye gewann Tobias Lange (69 von 75 Punkten), Zweite und Dritte wurden Serhan Uysal und Mariam Serab Sakis. *mawi*



Auf das Gleichgewicht kommt es an beim Spiel „Balance Fit“, das im Karo Fünf vorgestellt wurde.

FOTO: CLAUDIUS VÖLKER