

SUMERLAND

Mehr als nur ein Spiel

Seit Urzeiten tragen die beiden KönigsKinder, Technikprinz Zazamael und Feenprinzessin Serisada, untereinander einen Konflikt aus. Jedoch liegt dieser Widerstreit hinter dem Schleier der Alltagswelt verborgen und lässt sich nur mittels Augmented Reality wahrnehmen. Zahlreiche mysteriöse Rätsel und knifflige Aufgaben warten in der fantastischen erweiterten Realität von "Sumerland" auf handy- oder tabletbewehrte Spieler.

Das Tor zur Welt von "Sumerland" ist der Münchner Olympiapark. Durch die App des 850.000 qm großen Geländes auf dem Oberwiesenfeld können die Spieler in eine zweite Realität blicken und ähnlich einer Schnitzeljagd besondere Symbole in dem Areal aufspüren. Werden diese mit der Kamera des Mobilgerätes betrachtet, reißt das magische Zeichen auf und lässt einen Blick hinter die Illusion unserer Welt zu. Denn in Wahrheit irrt der Mensch nur durch eine babylonische Turmstadt und bleibt so lediglich in einer Scheinwelt gefangen.

"Die Grundidee zu 'Sumerland' basiert auf einem 800-seitigen Fantasyroman", erklärt Lasse Ernst von der Noon Games Augmented Reality GmbH. "Mit der Augmented-Reality-Technologie werden Risse in der Realität dargestellt, man sieht also, wie sich in der Wand eines Clubs oder einer Konzerthalle ein Loch auftut, durch das man die fantastische Welt dahinter erkennen kann. Es gibt eine Geheimgesellschaft von Eingeweihten, die schon seit den grauen Vorzeiten der Menschheitsgeschichte durch alle Zivilisationsepochen hindurch das Geheimnis kennt, hütet und nutzt, um die restliche Menschheit zu manipulieren und zu beherrschen." Als Spieler der App bekommt man die Möglichkeit, Teil dieser Geheimgesellschaft zu werden. Aber der Weg bis dorthin ist kein leichter, denn die Rätsel haben es in sich und richten sich eher an ältere Jugendliche und Erwachsene. Beim Lösen der Aufgaben gibt es durchaus Parallelen zum klassischen Adventure-Genre, jedoch mit dem bedeutenden Unterschied, dass man sich in der Landschaft des Olympiaparks umherbewegt und damit nicht in den eigenen vier Wänden vor einer Flimmerkiste hockt. Für die Realisierung haben die Verantwortlichen auf die neuesten technischen Möglichkeiten zurückgegriffen und glänzen somit mit Echtzeitanpassungen der Beleuchtung, schicken 3D-Effekten bei Bewegung bzw. Neigung des Smartphones und anderen innovativen Grafikspielereien.

"Augmented Reality bietet die Chance auf neuartige künstlerische Erlebnisse, die das Szenefühl von Festivals und Clubkonzerten mit der fantastischen Epik aus Computerspielen verbinden", schwärmt Lasse Ernst von seinem Baby. "Wie bei jeder neuen Technologie besteht die Gefahr, dass sie nur als eine Art Gimmick eingesetzt wird, um Effekthascherei zu betreiben, aber nicht auf eine Weise, die von den künstlerischen Inhalten diktiert wird und mit ihnen in Einklang steht. Bei unserem 'Sumerland'-Spiel ist es anders – die Technik ist zwar neuartig und bietet Features, die es bei anderen Augmented-Reality-Spielen noch nirgendwo gibt, aber die Technik und ihre Nutzung ergeben sich aus der Story und dem Spielkonzept. Die künstlerische Seite ist bei uns die organische Grundlage von allem."

Dadurch entsteht eine dichte Verschmelzung von Realität und Fantastik, wobei den Entwicklern wichtig war, "Sumerland" nicht bloß spaßige Unterhaltung werden zu lassen, sondern kulturelle Realitätsbezüge herzustellen. Die Geschichte wird nicht einfach nur passiv auf dem Sofa konsumiert, sondern aktiv gemeinsam mit Freunden im wahrsten Sinne des Wortes erlebt.

Die Integrierung von "Sumerland" in die Olympiapark-App ist für Lasse Ernst nur ein erster Schritt in einen völlig neuen Spielkosmos. Denn 2016 wird Sumerland auch als eigenständiges Augmented-Reality-Spiel angeboten, das andere Veranstaltungsstätten und Festivals durch das faszinierende Spielprinzip aufwerten wird. "Der Spielablauf und die Zahl der Rätsel werden in der deutschlandweiten Version größer sein als im Olympiapark. Die Story wird entsprechend sukzessiv ausgebaut. Zu der geheimen Welt, zu der einem das Rätselspiel 'Sumerland' den Zugang eröffnet, kann ich naturgemäß nichts sagen, weil sie geheim ist", blickt der Musikwissenschaftler und Betriebswirt in die Zukunft. Gleich bleibt aber auch da, dass der Spieler nach Lösung aller Rätsel in die Geheimgesellschaft der Wis-

senden aufgenommen wird. "Das Rätselspiel 'Sumerland' ist also kein isoliertes Erlebnis, sondern vielmehr das Tor zu einer dahinterliegenden geheimen Welt, in der eine Gemeinschaft von Eingeweihten Dinge erfährt, die nicht in den öffentlichen Medien stattfinden. Wie es genau weitergeht, wenn der Spieler die Rätsel gelöst hat und in die Geheimgesellschaft aufgenommen wird, wird nicht verraten. Nur so viel vorab: Es ist mehr als nur ein Spiel!"

Peter "Pöda" Sailer
www.endederwelt.de
www.olympiapark.de

