

Actionbound – die interaktive Handy-Rallye

Actionbound ist ein besonders attraktives «Serious Game» mit hohem Unterhaltungswert, Action und für viele Zielgruppen geeignet. Trotz hohem Fun-Faktor kann das Spiel für gezielte Lernprozesse vielfältig eingesetzt werden. Ob im geschäftlichen oder schulischen Umfeld. Aber es kann auch zur reinen Unterhaltung genutzt werden.

Das smarte(phone) Spielvergnügen

Auf den Internetseiten der Pfadibewegung oder von JungwachtBlauring steht noch der klassische Begriff «Postenlauf», bei «actionbound» heisst er einfach Bound, was sich auch aus dem Programmnamen heraus ergibt. Inhaltlich unterscheidet sich der Newcomer vom Klassiker kaum. Eine Wegstrecke auf bekanntem oder unbekanntem Gelände ablaufen, einzelne Posten / Zielpunkte ansiewern und vor Ort Aufgaben lösen, Fragen beantworten, Aktionen durchführen. An die Stelle von Papier und Bleistift ist das Smartphone oder Tablet gerückt, auch die traditionelle Landkarte (1:25'000) ist nicht mehr notwendig. Dafür ist ein gutes GPS wichtig und dazu sei erwähnt, dass sich dieses in Städten zwischen Mauern und hohen Häusern meistens nicht problemlos nutzen lässt. In Städten sind Strassen- und Häusernamen also immer noch angezeigt, auf freiem Gelände lässt sich hervorragend mit Koordinaten arbeiten. Sowohl die klassische Variante als auch der Neuling setzen voraus, dass man seinen Postenlauf oder seinen «Bound» selbst ausprobiert, bevor man andere auf den Weg schickt.



Quo vadis... Foto: Anselm M. Sellen

Um einen Bound zu spielen, benötigt man ein Smartphone (iOS oder Android) oder Tablet, auf welchen man die kostenlose App installieren kann.

Interaktive Handy-Rallye

Ein Bound ist also eine interaktive Handy-Rallye mit der spannende, lustige und lehrreiche Bounds gespielt werden. Dem erwähnten Prinzip «Postenlauf/Schnitzeljagd» folgend, wird das Spiel erweitert durch Medieninhalte, Internet und die Möglichkeit als Spieler selbst etwas beizutragen. Bounds können privat gespielt, aber auch öffentlich freigegeben werden (siehe Abbildung).

Die öffentlichen Bounds können unter anderem eine Vielzahl von Aufgaben erfüllen, so zum Beispiel ein alternativer Stadtführer oder ein Hilfsmittel, neuen Studenten an einer Universität einen Überblick mit einem Rundgang zu schaffen. Auch Museen nutzen z.B. «actionbound» – so können sich Besucher mit der App virtuell durch die Örtlichkeit führen lassen bzw. diese gezielt entdecken. So kann man ein eigenes Quiz, eine interaktive Schnitzeljagd, eine Bildungsrouten oder einen Multimedia-Guide durch einen Ort zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten in Bildung und Ausbildung oder zum Spass mit Freunden und Familie erstellen.

Preisgekrönt

Das Spiel hat zuerst in Deutschland sehr schnell einen hohen Bekanntheitsgrad erreicht und erhielt verschiedene Auszeichnungen.



Öffentliche Actionbounds werden inzwischen hundertfach und weltweit gespielt. Tipp für Online-Leserinnen und Leser:  aufs Bild klicken und los geht die Weltreise: entdecke die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten.

Die Macher

Die Erfinder von Actionbound sind der heutige CEO Simon Zwick und CTO Jonathan Rauprich. Zwick ist Medienpädagoge und hat Actionbound 2012 gegründet, um seine vielseitigen medienorientierten Interessen zu vereinen. Rauprich studierte Informatik, war Programmierer der ersten Stunde und wird als scharf- und hellsichtig und als Selbstdenker beschrieben: er entwickelte Actionbound mit und sorgt für die laufende technische Weiterentwicklung. ● (lb/C. Schneckenburger)

Links

Weitere, umfassende Informationen

 [Link: Offizielle Website Actionbound](#)

Erklärvideo

 [Youtube: offizielles Erklärvideo von Actionbound](#)

Bad News für Pokerspieler – die Maschine siegt auch beim Poker

Spielinfo berichtete in der Ausgabe 1/2016 (Schwerpunkt «Digital») über den Sieg des Computers gegen den Mensch im Spiel «Go» - nun hat's auch den Pokerspieler erwischt. Dabei galt Bluffen als urmenschliche Eigenschaft.

Poker galt unter den Spielen bisher als letzte menschliche Bastion. Gute Pokerspieler erfahren durch die Spielweise des Gegenübers viel über seine Denkweise und vielleicht auch über seine Karten. Beim Poker ist, nebst Erfahrung und mathematischem Wissen auch Intuition und die Fähigkeit zu bluffen gefragt. Also scheinbar ungeeignet für Computer.

Eine von der Carnegie Mellon University entwickelte Software (Liberatus) trat gegen vier Poker-Profis an. 20 Tage dauerte das Spiel. Die Software musste täglich in einzelnen Sessions bis zu 10 Stunden gegen die Profis antreten. Damit der Faktor Glück keine Rolle spielt, wurden über 100'000 Hände gespielt. Die Software lag bereits zwei Tage vor Spielende mit 1,7 Millionen Dollar in Führung – uneinholbar für die

menschlichen Pokerspieler. Für die künstliche Intelligenz ist das ein Meilenstein.

Bei Texas

Hold'em hält der Spieler für den Gegner unbekannte Karten. Es gibt also eine Lücke, Informationen fehlen. Bisher eine fatale Ausgangslage für Computer. Der Sieg beim Pokern beweist jetzt aber: Künstliche Intelligenz ist nun in der Lage ohne vollständige Informationen, erfolgreich Entscheidungen zu fällen, sogar zu bluffen, wenn die definitive Lösung nicht bekannt ist.

Der Institutsleiter der Carnegie Mellon University, die das Programm entwickelt hat, kann sich viele Einsatzmöglichkeiten für die Software vorstellen: Smartphones, die Verhandlungen führen oder den besten Preis beim Autokauf aushandeln. Aber auch Anwendungsmöglichkeiten in der Medizin oder der Politik sind denkbar. ● (srf)

 [Link: Originaltextquelle SRF Kultur](#)



Das Pokerface bleibt dem Menschen, den Sieg erringt trotzdem die Maschine.

Hidden Folks – Wimmelbilder interaktiv



Es gibt wohl kaum ein Kind auf dieser Welt, das nicht schon einmal freudig nach dem rotweiss gestreiften Walter gesucht hat.

Jetzt gibt es mit «Hidden Folks» eine interaktive «gamifizierte» Wimmelbildbuch-Neuaufgabe für unterwegs. Auf insgesamt 14 handgemalten Tafeln kann man nach versteckten Leuten und Gegenständen suchen, die jeweils unten am Bildrand angezeigt werden. «Hidden Folks» ist erhältlich für iPhone und iPad oder Windows, Mac und Linux. ● (ar)

Miniserie «Spielinfo Digital: Wissen» Gamer ABC (Fortsetzung und Schluss)

Gilden

siehe «Clan»

Headshot

Der Begriff Headshot – deutsch Kopfschuss – kommt vor allem in Ego-Shootern vor. Ein Headshot ist meist ein einzelner tödlicher Schuss.

HP

Englisch: hit points / health points. Lebenspunkte des Spielers oder einer anderen Figur. In vielen Spielen startet der Spielcharakter mit einer gewissen Anzahl Lebenspunkte. Sind diese (z.B. durch Verwundung) aufgebraucht, stirbt der Charakter.

Imba

Englisch: imbalanced. Viele Spieler benutzen diesen Begriff, wenn sie aussagen möchten, dass ihnen das Kräfteverhältnis in irgendeiner Form unausgewogen erscheint (Waffe zu stark, Einheit zu mächtig etc.).

Lag

Netzwerkbedingte Verzögerungen, Störungen oder Unterbrüche. Lags werden besonders in Spielen zu einem Ärgernis, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt (Ego-Shooter und Strategiespiele).

LAN

Ein Local Area Network, zu Deutsch lokales Netzwerk, ist ein Rechnernetz. Es verbindet mehrere Computer entweder via Kabel oder kabellos (WLAN) miteinander. Mit dieser Verbindung lässt sich mit den Geräten Informationen (Daten) austauschen oder eben gemeinsam spielen.

Level

Bei vielen Games durchspielt man sogenannte Levels, also (Schwierigkeits-)Stufen. Jeder Level hat sein eigenes Ziel, z.B. eine gewisse Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt zu haben. Hat man das erreicht, kommt man zum nächsten Level. Oftmals kann man in einem neu erreichten Level neue Fähigkeiten oder Gegenstände für die Spielfigur verwenden.

Mod

Modifikationen erweitern das Hauptspiel um weitere Features. Sie sind kostenlos erhältlich, setzen jedoch das Originalspiel voraus. Solche Mods werden oft von Hobby-Entwicklern einfach aus Spass gemacht, oder um von professionellen Spieleentwicklern entdeckt zu werden.

MMO

Englisch: massive multiplayer online, zu Deutsch Massen-Mehrspieler-Online-Spiel. Ein Massively Multiplayer Online Game (auch «Massive» statt «Massively») sowie die Unterkategorien MMORPG (massive multiplayer online roleplaying game) oder MMOFPS (massive multiplayer online first person shooter) sind ausschließlich über das Internet spielbare Computerspiele, bei denen gleichzeitig mehrere Tausend Spieler eine persistente virtuelle Welt bevölkern bzw. bespielen können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatare der Spieler werden auf Servern verwaltet. Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein Programm mit dem Server. Dieses Programm enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik etc.), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird. Das bekannteste Beispiel für ein MMORPG ist World of Warcraft.

Mob

siehe «Creeps»

Newbie

Ein Neuling, Amateur, Laie. Häufig werden Spieler als Noob beschimpft, weil sie sich (versehentlich) grobe Fehler leisten.

Noob

siehe «Newbie»

Ganze Serie zum DownloadText

 [Link: hier geht's zum Downloadcenter Spielinfo](#)

Patch

Kleine Hilfsprogramme, die Fehler in einem Spiel ausbügeln oder Verbesserung in der Spielbalance mit sich bringen. Patches können das Programm auch um neue Inhalte erweitern.

PEGI

Pan European Game Information. Ein von der Industrie, dem Verkauf und dem Jugendschutz geschaffenes Label, welches die Spiele nach Alterskategorie klassifiziert. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der europäischen Kommission nachdrücklich unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz. Die PEGI-Freigabe ist in der Schweiz nicht gesetzlich verankert. Die Händler in der Schweiz haben sich aber über einen «Code of Conduct» (2008) geeinigt, diese Altersfreigaben im Verkauf einzuhalten.

Quest

Der Begriff bezeichnet eine Aufgabe, einen Auftrag oder eine Mission in einem Spiel. Dabei gibt es die Hauptquests (auch Mainquests) und die Sidequests. Letztere sind zur Erfüllung des Spielziels nicht zwingend notwendig, bringen aber häufig zusätzliche Boni in Form von Erfahrungspunkten oder Gegenständen mit sich.

Raid

Ein Zusammenschluss von Spielern (zum Beispiel in einem Online-Rollenspiel) mit dem Ziel, eine grössere Aufgabe zu erledigen.

Respawn

siehe «Spawn»

Rush

Eine beliebte Taktik in Strategiespielen. Mit einem Rush versucht man den Gegner innerhalb der ersten paar Minuten zu vernichten. Dem haben besonders Einsteiger nichts entgegenzusetzen. Frühzeitig erkannt, lassen sich Rushes aber ziemlich leicht vereiteln.

Sandbox

Ein Spielkonzept, welches den Spielenden fast jederzeit ermöglicht, die Hauptaufgabe und Geschichte zu unterbrechen und sich anderer Aktivitäten zu widmen. Minecraft hat diese Idee auf ein neues Level gebracht. Charakteristisch für Sandbox-Titel ist eine offene, frei erkundbare Spielwelt.

Skill

Herausragende Fähigkeit in einem Spiel (zum Beispiel ein Zauberspruch) oder eines Spielers z.B. in Ego-Shootern oder beim Fussballspiel FIFA.

Spawn

Als Spawn wird das Erscheinen eines Objekts oder eines Spielers in einem virtuellen Raum bezeichnet. Wird der Spieler ausgeschaltet, etwa während einer laufenden Mehrspielerpartie, kann er in der Regel sofort oder nach kurzer Zeit wieder in das Spiel einsteigen (respawnen)

Tank

Tanks sind Spielcharaktere (etwa in Online-Rollenspielen), welche die Aufgabe haben, hauptsächlich Schäden zu absorbieren, beziehungsweise von der Gruppe abzuwenden. Sie zeichnen sich durch besonders viele Lebenspunkte und einen hohen Rüstungswert aus.

Walkthrough

Walktroughs sind nichts anderes als vollständige Lösungsanleitungen für Computerspiele. Wer sich eine solche Lösungsanleitung organisiert, kann also quasi durch das Spiel hindurchspazieren (to walk trough).

XP

Englisch: experience points. Kurzwort für Erfahrungspunkte, welche oft in verschiedensten Spielen gesammelt werden (müssen). Hat man eine gewisse Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt, kommt man zum nächsten Level. ●

Ende der Miniserie «Gamer ABC». Gehört dieses «Vokabular» bald zur Allgemeinbildung? Für aktive Spielprofis kann dies durchaus zutreffen. Und aufschlussreich ist es auch.

Genève : Jeux vidéo au menu des activités extrascolaires?

Texte : DAVID RAMSEYER

La Ville de Genève pourrait bientôt proposer des cours consacrés à des jeux en réseau. Porté par des privés, le projet entend aussi combattre les addictions.



(Photo: AFP/Robyn Beck)

«On n'est pas là pour encourager les jeunes à jouer: ils le font déjà. Nous voulons les aider à privilégier la qualité plutôt que la quantité», insiste Nicolas Pidancet, du comité de Geneva E-Sport. La fédération genevoise de jeux vidéo, qui regroupe une dizaine d'associations, souhaite organiser des cours dans le cadre des activités extrascolaires de la Ville de Genève. Son projet a déjà fait l'objet de plusieurs rencontres avec l'administration. «Il est à bout touchant», précise le conseiller administratif Sami Kanaan, chargé de la culture et des sports.

A raison de deux heures hebdomadaires pour quelques CHF 40 par semestre, des coaches encadreraient des jeunes de 12 à 17 ans appelés à évoluer en équipe sur trois titres: «League of Legends» (stratégie et réflexion), «Hearthstone» (jeux de carte) ou «Super Smash Bros» (combat). «Les notions de respect et de fair-play font partie des vertus pédagogiques que nous voulons transmettre», précise Romain Bodinier, président de Geneva e-sport.

Eviter le jeu compulsif

Les cours doivent permettre aux participants de développer leur dextérité et les techniques de jeu. L'objectif n'est pas seulement d'exploser les

La Ville est séduite – mais pose des conditions

« Du moment que ça existe, que ça a du succès et que c'est bien encadré, autant accompagner le phénomène plutôt que l'ignorer, clame le conseiller administratif Sami Kanaan. De plus, du point de vue culturel et économique, la création numérique nous intéresse ». La Municipalité est donc favorable au projet mais pose ses conditions. La sensibilisation et la prévention à l'addiction aux jeux vidéo devront impérativement faire partie du contenu des leçons, sur lesquelles la Ville aura un droit de regard. Enfin, les coaches devront apporter la preuve de leur expérience pédagogique avec des enfants. Les cours, dont le budget devrait s'élever à environ CHF 10'000, pourraient débuter à la rentrée 2018. A Lausanne, des projets semblables sont en gestation. Mais ils sont plus orientés sur des jeux vidéo éducatifs, note le Service des écoles.

scores. Mieux savoir jouer permet aussi aux gamers de ne pas passer des heures à s'acharner compulsivement sur une partie.

L'encadrement des coaches, tous au bénéfice d'une expérience pédagogique avec des ados, vise aussi à les sensibiliser au jeu compulsif. «Il y aura des interventions régulières de spécialistes du jeu abusif, confirme Nicolas Pidancet. Les cours nous permettront aussi d'échanger avec les parents, c'est très important».

Intérêt du monde scientifique

Spécialiste à l'Université de Genève de l'impact des nouvelles technologies sur le cerveau, Daphné Bavelier applaudit la démarche. «La sensibilisation à l'utilisation saine ou malsaine des outils informatiques n'existe quasi pas dans le cadre institutionnel», note la professeure en psychologie.

Selon elle, il n'existe aucune étude sur la corrélation entre sensibilisation et baisse de l'utilisation à risque. «Cela paraît logique, mais ce n'est pas démontré scientifiquement. Ces cours serviront donc aussi à récolter des données sur la question. C'est une excellente chose!». ●