

Pathways – Europe at Your Fingertips

Auswärtiges Amt fördert Europagame

Berlin. – Mit „Pathways“ hat der Art Directors Club (ADC) ein vom Auswärtigen Amt gefördertes „Free-to-Play Serious Game“ entwickelt, das User in Europa miteinander vernetzt und die Vorzüge der Europäischen Union in spielerischer Manier erlebbar macht. An Schauplätzen wie Brüssel, Plowdiw oder Athen treffen die Spieler auf unterschiedlichste Charaktere, die sie an ihrer Idee von Europa teilhaben lassen. Die Umsetzung des Projekts lag bei der mehrfach ausgezeichneten Digitalagentur Artificial Rome.

„Pathways“ führt die Spieler auf eine packende, virtuelle Erkundungstour durch Europa. In der Rolle des Reisenden erleben sie die kulturelle Vielfalt der europäischen Mitgliedsstaaten und lernen über die fünf Protagonisten – durchaus von Erfahrungen gefärbte und subjektiv erlebte – Vorteile eines offenen, diversen und toleranten Europas kennen, aber auch die damit verbundenen Herausforderungen. Der Plot orientiert sich an wichtigen europäischen Themen: der Meinungsfreiheit, der Freizügigkeit, dem Bologna-Prozess, den Folgen der Finanzkrise in Griechenland, den europäischen Institutionen in Brüssel, der (Jugend-)Arbeitslosigkeit, dem Aufschwung strukturschwacher Regionen bis hin zum aktuellen klimapolitischen Diskurs.

Daneben werden der Kontinent und seine Städte in ihrer Schönheit und Einzigartigkeit dargestellt und akustisch untermalt – vom geschäftigen Gare du Nord in Paris über eine Forschungsstation in der Arktis bis hin zur Altstadt Plowdiws. Die Spieler werden per Handy in die fünf Hauptziele der Reise teleportiert: über den Lagesensor des Handys können diese Orte in 360°-Sicht erkundet werden. Rund zwanzig weitere Orte können auf der Reise angesteuert werden. Hierzu gehören historische Bauwerke, europäische Kulturhauptstädte sowie wichtige Orte politischer Geschichte, etwa Lissabon (Abschaffung der Todesstrafe 1867), das europäische Parlament in Straßburg, Danzig als Startpunkt der Solidarnosc-Bewegung, die Menschenkette im Baltikum oder die Bernauer Straße in Berlin.

Dazu Irene Plank, Beauftragte für Strategische Kommunikation im Auswärtigen Amt: *„Europa ist eine große Idee, die den Alltag von über 500 Millionen Menschen zum Positiven verändert hat. Was für eine außerordentliche Leistung hinter der Einigung unseres Kontinents steckt, können wir mit dem Spiel Pathways mit eigenen Augen sehen und mit den Händen erspüren: Wie unterschiedlich die Menschen Europa erfahren, welche Hoffnungen sie antreiben, aber auch wie viel Mut nötig war und ist, um die europäische Idee zu Realität werden zu lassen.“*

Mit neuester Technologie Europa erkunden

Neben neuester Augmented-Reality-Technologie und intuitiver Steuerung über die Smartphone Kamera wird die Free-to-Play App durch eine virtuell erzeugte, leinwandartig animierte Landschaft zu einer raumfüllenden Gaming-erfahrung, die Europa ins eigene Wohnzimmer holt. Die virtuelle Landschaft überlagert sich mit der Realität und entfaltet sich zu Beginn des Spiels vor den Augen der Spieler. Auch im weiteren Verlauf dient der weiche Werkstoff Papier als inhaltliche und visuelle Klammer. Im kollektiven Gedächtnis assoziiert mit Reisen (Flugtickets, Reisepass, Visa), schafft die papierhafte Textur einen analogen und emotionalen Wirkungsgegensatz zur digitalen Augmented-Reality-Technologie. Off-Sprecher untermalen die erschaffenen Erlebniswelten akustisch.

„Die Herausforderung war, ein Mobile-Game zu schaffen, das zeigt, was Europa so einzigartig macht. Wir haben zwei Punkte als Basis der Spielmechanik identifiziert: Die Geografie des Kontinentes und die Geschichten seiner Bewohner. Die Charaktere sind aus handgemalten Illustrationen entwickelt und in 3D-Modelle übersetzt. Die Reise ist als Augmented Reality erlebbar – die Geschichten raumfüllend in Virtual Reality inszeniert. So lässt uns „Pathways“ allein mit den Fingerspitzen Europa erfahren.“, so das Team von Artificial Rome.

Der Sprung in die Realität

Zu „Pathways“ gehört auch der Sprung von der digitalen in die reale Welt. Virtuelle werden durch persönliche Begegnungen ergänzt: In Zusammenarbeit mit europäischen Games- und Digital-Experten finden während der Projektentwicklung Workshops zur Vernetzung der europäischen Kreativwirtschaft statt. Weitere Veranstaltungen sind zudem auf der weltweit größten Spielemesse, der Gamescom im August, sowie der dmexco im September 2020 geplant.

Die europaweit kostenfreie Gaming-App ist ab sofort im App Store und als Android-Version in den Sprachen Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch, Rumänisch, Ungarisch, Griechisch und Bulgarisch erhältlich. Weitere Informationen finden Sie unter www.adc.de/pathways/de.

Download im AppStore: <https://apps.apple.com/de/app/pathways-ar/id1523156098?l=en>

Download im PlayStore: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artificialrome.europe>