

*Werbetext 504 Zeichen:*

**Urmel lebt!**

Jim Knopf, Lilalu und Urmel leben weiter: Die berühmten Puppen der Augsburger Puppenkiste spielen diesmal in einem neuen Stück, das der Besucher interaktiv mitgestalten kann. Mit dem Handy als Spielkonsole führt der Kasper den Besucher durch das Puppentheatermuseum und hilft dabei, wichtige Entscheidungen für das finale Abenteuer zu treffen. Am Ende heißt es zurücklehnen und genießen, wenn Urmel mit Kater Mikeschs Motorrad durchs Schepperland fährt.

*Werbetext 420 Zeichen:*

**Urmel lebt!**

Jim Knopf und Co leben weiter: Die Puppen der Augsburger Puppenkiste spielen in einem neuen Stück, das der Besucher interaktiv mitgestalten kann. Mit dem Handy als Konsole führt der Kasper den Spieler durch das Puppentheatermuseum und hilft, Entscheidungen für das finale Abenteuer zu treffen. Am Ende heißt es zurücklehnen und genießen, wenn Urmel mit dem Motorrad durchs Schepperland fährt.

*Presstext 673 Zeichen:*

**Urmel lebt!**

Handys sind heute zu mehr als nur Telefonieren und SMS versenden: Durch Video und Audio wie mp3 wird das Feld der Einsatzmöglichkeiten immer breiter. So entwickelten sieben Studenten der Fachhochschule Augsburg einen interaktiven Museumsführer, der den Besucher durch das Puppentheatermuseum "Die Kiste" der bekannten Augsburger Puppenkiste begleitet. Doch ist auch der Museumsführer, der in der Person des Kaspers mit dem Besucher spricht, mehr als nur Moderator: er lädt den Besucher dazu ein, ein eigenes Abenteuer mit Jim Knopf, Lilalu oder Urmel zu gestalten. Der Besucher wird zum Regisseur und am Ende mit seinem Film belohnt.

Mehr unter [www.urmel-lebt.de](http://www.urmel-lebt.de)

### **Der multimediale mobile Museumsführer**

Die Projektgruppe "Urmel lebt" entwickelt einen multimedialen mobilen Museumsführer. In Zusammenarbeit mit der Augsburger Puppenkiste wird eine interaktive Führung durch das Puppentheatermuseum "Die Kiste" geschaffen, die auf spielerische Weise den Besuchern Informationen über die Schaukästen und deren Hintergründe liefert. Das System ist als Client-Server-Architektur konzipiert, deren Kommunikation über Bluetooth stattfindet.

### **Motivation**

Durch den multimedialen Museumsführer wird Bekanntes lebendiger gestaltet und live erlebt. Es gibt neues zu entdecken und mitzugestalten, so dass der Besuch im Museum zu einem spannenden und überraschenden Erlebnis wird. Durch die Schaukastenführungen bekommt der Besucher einen tieferen Einblick in die Welt der Puppenkiste und wird animiert, aktiv mitzuspielen.

### **Zukunftsansicht**

Wir sehen unser Projekt als ersten Schritt der "Multimediale Anwendung zum Mitnehmen" auf dem Gerät, das ständig zur Hand ist. Mögliche Folgeprojekte könnten die Anwendung so erweitern, dass die Führung mit dem eigenen Handy möglich ist.

Das Team besteht aus Studenten des 5. Semesters Multimedia der Fachhochschule Augsburg.

*Reiner Pittinger*  
 Projektleitung, Server-Programmierung

*Serena Störlein*  
 Spielkonzept, Story, Audio, Video, PR

*Christina Loibl*  
 Spielkonzept, Story, Audio, Video, PR

*Eva Hanser*  
 Spielkonzept, Design, Webdesign, Video

*Andrea Scheungrab*  
 Spielkonzept, Design, Webdesign, Video

*Johannes Krämer*  
 Client-Programmierung

*Michael Parucha*  
 Video, PR, Online- und Client-Programmierung

## Spielablauf

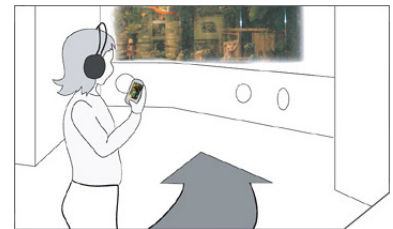
### Geschichte und Spielablauf

Am Eingang des Museums leiht sich der Besucher ein Handy aus, auf dem das Spiel gestartet wird. Darauf werden ihm mit Hilfe von Audio- und Bildsequenzen die ausgestellten Puppen und ihre Abenteuer vorgestellt. Zwischendurch wird der Spieler aufgefordert, Entscheidungen zum Spielverlauf zu treffen und im Handy einzugeben. Somit gestaltet er ein eigenes Stück mit den Puppen des Museums interaktiv mit. Das Spiel richtet sich vorwiegend an Kinder im Grundschulalter.

Der Augsburger Kasperl tritt als Moderator und Museumsführer auf. Er erzählt dem Spieler, dass die ausgestellten Puppen gerne wieder an einer Aufführung teilnehmen würden. Um ihnen diesen Wunsch zu erfüllen, fordert er den Spieler auf, die Rolle des Regisseurs zu übernehmen.

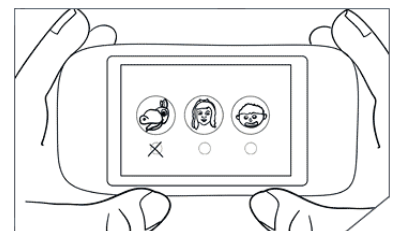


Im weiteren Spielverlauf führt ihn der Kasperl durch das Museum. Der Spieler besucht dabei die Schaukästen von Jim Knopf, Lilalu im Schepperland, Urmel aus dem Eis, kleiner König Kalle Wirsch, Kater Mikesch, Der Löwe ist los und Bill Bo.



Nach den einzelnen Beschreibungen muss er sich für einen Hauptcharakter, einen Schauplatz und eine besondere Requisite entscheiden.

Nachdem alle Entscheidungen vom Spieler getroffen wurden, steht der Film bereit, der in einem separaten Bereich des Museums vorgeführt wird.



### Benutzeroberfläche

Die grafische Spieloberfläche auf dem Handy wirkt wie eine Spielkiste, in der Bauklötze liegen. Dieses Design gliedert sich somit gleich auf zwei verschiedene Weisen in das Erscheinungsbild der Augsburger Puppenkiste ein: Zum einen bilden typische Holzkisten-Elemente den Hintergrund, zum anderen erinnern Buttons, die wie bunte Spielsteine aussehen, an das Logo des Museums. Auf diese Weise wird auch hier



die Grundidee des Spiels wiedergegeben: aus Bausteinen Neues zusammenzustellen. Um die Nähe zu den Puppen in den Schaukästen des Museums zu garantieren, legten wir großen Wert auf fotorealistische Abbildungen der Marionetten. Da das Spiel/Design vor allem für kleine Kinder, die eventuell noch nicht lesen können, einfach zu bedienen sein soll, sind die Buttons überdimensional groß und auf dem Touch-Screen des Handys leicht zu treffen. Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf der Audioübertragung.

### Moderator

Die Puppe "Augsburger Kasperl", die durch das Museum und das Spiel führt, wurde eigens für die Spielleitung in der Puppenkiste gefilmt und anschließend in das Design des Spiels integriert.



### Filme

Am Ende des Spiels wird der Spieler mit der Vorführung des von ihm selbst zusammengestellten Films belohnt. Diese Filme kommen aus einem Pool vorgefertigter Filme, die zu den jeweiligen Entscheidungen des Spielers passen. Die Filme sind Collagen aus existierenden TV-Produktionen der Augsburger Puppenkiste. Hierbei wurden Elemente aus verschiedenen Filmen freigestellt, zu neuen Bildern zusammengesetzt und animiert. Dazu erzählt ein professioneller Sprecher die neuen Geschichten.

### **Technologie**

Die Kommunikation zwischen der Spielkonsole (Handy) und Spielserver wird über Bluetooth verwirklicht, ein Standard für die drahtlose Vernetzung von Geräten über kurze Distanz.

Das System ist als Client-Server-Architektur konzipiert, wobei der Client unter Symbian (C++) und der Server unter Java arbeitet.

Die gesamte Spiellogik und Spielsteuerung wird auf dem Server verwaltet. Der "dumme Client" stellt lediglich eine Reihe von Methoden zur Verfügung, die vom Server ausgeführt werden können.

Zur Steuerung des Spielablaufs wurde ein eigenes Protokoll entwickelt (UGSP: Urmel Gameserver Protocol), das ähnlich wie HTTP Anfragen (Requests) und Antworten (Responses) zwischen beiden Teilnehmern (Handy und Linux-Server) im Klartext hin- und geschickt.

### **Server**

Die Serverseite lässt sich in drei Teile strukturieren:

*Gameserver:* Er verwaltet die einzelnen Spieler, speichert deren Spielfortschritt und steuert den gesamten Spielablauf.

*Bluetooth-Server:* Damit man das Spiel spielen kann, wird ein Bluetooth-Service im spieleigenen Bluetooth-Server registriert, zu dem sich Spieler verbinden und danach mitspielen können.

*Cinema:* Als letzte Instanz wird der Cinema aktiviert, um den Endfilm auf einem Fernseher abzuspielen. Er blendet den Namen des Spielers am Anfang des Films ein und steuert die Medienwiedergabe.

### **Client**

Der Client stellt das Spielinterface für den Spieler dar. Um dies zu ermöglichen empfängt das Clientprogramm über die Bluetooth-Schnittstelle Befehle vom Server. Auf dem Handy findet die Ausgabe der Media-Dateien (Slide-Show, Audio) statt. Ausserdem werden Benutzereingaben abgefragt und an den Server übermittelt, der den weiteren Spielablauf darauf basierend steuert. Neben dem Symbian-spezifischen Applikationsframework, das für die Darstellung der Dialoge und das Eventhandling zuständig ist, besteht der Client aus Audioplayer, Videoplayer und der Bluetooth-Kommunikationseinheit.

### **Eingesetzte Hard- und Software**

#### *Client-Seite:*

- Handy Sony-Ericsson P900 mit Headset
- Symbian OS 7.0
- C++ für Symbian OS
- UIQ 2.1 SDK for Symbian OS v7.0

#### *Server-Seite:*

- Bluetooth-USB-Sticks von 3com und Acer
- Standard-PC mit Fedora Linux
- J2SE: Java 2 Standard Edition
- JMF: Java Media Framework
- rococo Impronto 1.3