



Jan-Keno Janssen

Pixeljagd

Googles Spielepläne: Ingress war erst der Anfang

Zum Start wurde Googles Mobiltelefon-Schnitzeljagd Ingress als Software gewordene Nerd-Fantasie belächelt – aber vier Millionen Installationen in 200 Ländern sprechen für die Anziehungskraft des Spiels. Nach der iOS-Version plant Google nun ein API zum Bau von Augmented-Reality-Spielen.

Mit dem Smartphone durch die Stadt laufen und vor Sehenswürdigkeiten auf den Touchscreen drücken: So sehen Außenstehende das von der Google-Tochter Niantic Labs entwickelte Spiel Ingress. Wer sich direkt damit auseinandersetzt, merkt schnell, welchen Sog das einfache Konzept entwickelt (siehe Kasten). Dass man irgendwo hingehen muss, um in einem Computerspiel weiterzukommen – das gab es bislang noch nicht. Und genau darum geht es Niantic-Chef und Ingress-Erfinder John Hanke:

Man wolle die Zukunft des Mobile Gaming gestalten.

Rund anderthalb Jahre nach dem Start kann man Ingress wohl als Erfolg bezeichnen: Weltweit vier Millionen Installationen des Spiele-Clients und über 5000 regionale Communities auf Google+ hat Niantic gezählt. Spieler haben über drei Millionen sogenannte Portale eingereicht; so heißen die realen Orte, an denen Ingress stattfindet. Diese Portale wurden bislang 500 Millionen mal „gehackt“. Bislang lief das Spiel nur unter

Android – der laut Google kurz nach Redaktionsschluss veröffentlichte iOS-Port wird Ingress noch mehr Zulauf bescheren.

Besonders beeindruckt Ingress-Erfinder Hanke, wie sich die soziale Komponente des Spiels entwickelt hat. Ursprünglich sei Ingress nämlich so entwickelt worden, dass man es auch alleine spielen kann. Bei der Multiplayer-Komponente war man davon ausgegangen, dass sie nur von Spielern genutzt wird, die sich einander schon kannten. „Wir hätten nicht damit gerechnet, dass sich wildfremde Menschen allein durch unser Spiel treffen und Ingress-Gruppen gründen“, sagte Hanke im Gespräch mit c't. Aber genau das sei passiert, fast überall auf der Welt.

Ein weiterer Indikator für die starke Identifikation mit dem Spiel seien die zahlreichen Ingress-Tätowierungen, deren Fotos Hanke sichtlich stolz auf seinem Notebook präsentierte. Nicht nur in der echten Welt, sondern auch im Ingress-Universum nutzen Spieler die begrenzten Möglichkeiten für Erstaunliches. So taten sich Mitte Juni rund 300 Spieler zusammen, um Portale in Norwegen, Kanada, Aserbaidschan, Hawaii, Teneriffa und Sibirien zu verbinden. Sie bauten damit ein sogenanntes Feld auf, das sich über die gesamte Nordhalbkugel erstreckte. Sechs Monate habe man die Aktion geplant, berichtet Hauptorganisator Vitaly Kabernik.

Weltenbauer

John Hanke und sein Team – mehr als 50 Vollzeit-Angestellte – haben im Moment noch alle Hände voll zu tun, um die Infrastruktur am Laufen zu halten. Andere Multiplayer-Titel wie World of Warcraft verteilen die Spieler auf unterschiedliche Server und damit auch unterschiedliche Spielwelten. Das Ingress-Universum ist hingegen für Spieler auf der ganzen Welt dasselbe. Damit alles rund um die Uhr flüssig läuft, ist viel Arbeit erforderlich.

Die Infrastruktur ist laut Hanke aber bald stabil genug, um sie auch Anderen zur Verfügung zu stellen. Das bedeutet konkret: Niantic plant ein API, mit dem sich Augmented-Reality-Spiele bauen lassen. Dazu müssen sich Entwickler nicht um die Technik im



Inzwischen treffen bei offiziellen Ingress-Veranstaltungen hunderte Spieler aufeinander (hier Recursion Berlin).

Hintergrund kümmern – sie nutzen einfach die Ingress-Server. Auch die imposante Portal-Datenbank soll man für eigene Spiele anpassen können. Was der Zugriff auf die Ingress-Technik kosten soll, weiß Hanke noch nicht: „Wir arbeiten noch an einem Geschäftsmodell.“

Hanke denkt nicht nur an Software-Frickler, sondern auch an die Hardware-Hacker unter den Spielern: Er will zusätzlich ein Hardware-API zur Verfügung stellen. Theoretisch könnte dann jemand eine Lampe an einem Portal aufstellen, die je nach Spielzustand in unterschiedlichen Farben leuchtet.

Ein Team vom Berliner Hackerspace C-Base hat bereits einen Ingress-Tisch gebaut, der mit LEDs den Spielzustand von 19 Umgebungsportalen anzeigt; allerdings wird dafür bislang die Website abgegrast. Sobald die Ingress-Macher hier etwas ändern, müssen die Hardware-Hacker ihren Tisch ebenfalls modifizieren – ein API wäre deutlich eleganter.

Mehr Spiel im Spiel

Das Ingress-Spielprinzip (siehe Kasten oben rechts) kann auf Dauer langweilen – aber Hanke gelobt Besserung: Künftig sollen Spieler eigene Missionen konzipieren und diese anderen Spielern zur Verfügung stellen können. Als Beispiel nennt Hanke eine Kalte-Krieg-Mission in Berlin, bei der man auf einer festgelegten Strecke an historisch wichtigen Orten vorbeikommt und dabei etwas über die Geschichte der Stadt lernt.

Noch mehr Abwechslung soll ein komplett neues Augmented-Reality-Spiel von Niantic bieten. Die Story stammt diesmal nicht von der Google-Firma: „Endgame“ ist Teil des gleichnamigen Jugendbuch-Franchise, das offensichtlich an den Erfolg der Film- und Buchreihe „Hunger Games“ anknüpfen soll. Der Verlag HarperCollins will zusätzlich zur zentralen Buch-Trilogie satte 15 E-Books veröffentlichen; die Filmrechte hat sich das Hollywood-Studio 20th Century Fox gesichert. Ob Endgame als Spiel so gut funktioniert wie Ingress, muss sich zeigen. Sicher ist nur: Die ehemalige Nerd-Spielidee ist im großen Entertainment-Business angekommen. (jkj)



Die Berliner Hardware-Hacker von der C-Base haben einen Ingress-Tisch gebaut, der den Spielzustand in Echtzeit anzeigt. Künftig soll ein Hardware-API solche Projekte vereinfachen.

Wie funktioniert Ingress?

Das Augmented-Reality-Spiel Ingress findet in einer Parallelwelt statt, in der man entweder für die Enlightenment-Fraktion (grün) kämpft oder für die Resistance-Fraktion (blau). Ziel ist es, für seine Fraktion möglichst viel Gebiet zu erobern. Dafür müssen die Spieler mit ihrem Scanner – das ist die für Android und iOS erhältliche Ingress-App – Portale übernehmen. Hierfür muss man physisch vor Ort sein; als Portale fungieren Denkmäler,

ungewöhnliche Gebäude oder Street Art aus der realen Welt. Portale lassen sich zu Feldern verlinken – das Gebiet, das diese Felder überdeckt, wird als erobert gewertet. Drumherum strickt die Google-Tochter Niantic Labs eine fortlaufende Rahmenhandlung um die Entdeckung einer neuartigen Energieform. Die voranschreitende Handlung können Spieler auf YouTube oder direkt in der Scanner-App in aufwendigen Videos verfolgen. (jkj)

„Innovativ zu sein ist uns wichtiger als Daten sammeln“

Ingress ist das Baby von John Hanke, dem Leiter vom hausinternen Google-Start-up Niantic Labs. Zuvor entwickelte Hanke in seinem eigenen Unternehmen Keyhole den Vorläufer von Google Earth. Wir sprachen mit Hanke über die Finanzierung von Ingress und missliebige Fan-Projekte.



Ingress-Erfinder John Hanke: „Die Zukunft des Mobile Gaming gestalten“

c't: Herr Hanke, wie wird Ingress eigentlich finanziert? Verbucht Google das Ganze nach wie vor als Experiment? Oder trägt sich Ingress durch Kooperationen wie hierzulande mit Vodafone bereits finanziell selbst?

Hanke: Ingress wird zurzeit noch nicht komplett durch Sponsoren und Partner finanziert. Ingress ist für uns ein Experiment, um zu sehen, ob man um standortbasierte Werbung herum tragfähige Geschäftsmodelle entwickeln kann. Es ist ja klar: Um so ein Spiel für sagen wir mal zehn Jahre am Laufen zu halten, braucht man ein Geschäftsmodell. Wir haben hier in Europa mit Vodafone und in den USA mit Unternehmen wie Jamba Juice experimentiert.

Solche Sponsoring-Geschäftsmodelle können eine Alternative zum Free-to-Play-Geschäftsmodell sein. Denn dieses bedeutet oft, dass Spieler Geld für Dinge bezahlen müssen, um im Spiel erfolgreich zu sein. Das macht in puncto Spieldesign große Probleme.

c't: Sind nicht die Daten, die die Spieler generieren, für Google extrem wertvoll? So reichen die Spieler ja weltweit interessante Orte ein, die auch außerhalb von Ingress nutzbar wären.

Hanke: So etwas könnte wertvoll sein, aber es ist nichts, worauf wir uns konzentrieren.

c't: Google profitiert doch allein davon, dass viele Leute mit aktiviertem GPS durch die Städte laufen und so die WLAN-Lokalisierungsdatenbank füllen.

Hanke: Das ist nicht unsere Motivation. Uns geht es darum, das Computerspiel-Business zu erneuern. Wir wollen Innovationstreiber

sein und nicht einfach irgendwas nachmachen. Gaming ist sehr wichtig für Android; 80 % der Android-Nutzer spielen. Und natürlich braucht man Basics wie Angry Birds und Temple Run. Aber um die Branche wirklich nach vorne zu bringen, muss man visionär sein – und mit Ingress wollen wir die Zukunft des Mobile Gaming gestalten. Das ist uns viel wichtiger als Datensammeln.

c't: Aber Sie benutzen die Daten schon?

Hanke: Im Moment nicht, auch wenn unsere Nutzungsbedingungen das erlauben würden.

c't: Viele Ingress-Spieler nutzen die inoffizielle Karten-Modifikation IITC. Niantic hat die IITC-Macher aufgefordert, die Software nicht mehr anzubieten. Warum? Es gibt etliche Ingress-Operationen, die ohne IITC und das Draw-Line-Feature vermutlich gar nicht möglich gewesen wären.

Hanke: Es ist keine unterstützte Erweiterung. Wir befürworten nicht alles, was Leute tun – es gibt nämlich einige Plug-ins für IITC, die gegen unsere Nutzungsbedingungen verstoßen.

c't: Ist die Ingress-Figur Hank Johnson eigentlich nach Ihnen benannt?

Hanke [lacht]: Mein Name ist John Hanke, und sein Name ist Hank Johnson. Da kann es doch unmöglich einen Zusammenhang geben.