

Uni Bayreuth, Game Innovation Lab,  
Leitung: Prof. Dr. Jochen Koubek, Coach: Robin Hädicke

# Projekt: CybAR

## Teammitglieder:

Marvin Boffo, Julien Geiger, Niklas Hueber, Florian Knuth, Kevin Ryborz, Marco Verständig

## Kurzbeschreibung:

Simulation oder Wirklichkeit? Das Spielprojekt CybAR skizziert eine Zukunft, in der die Frage danach, was virtuell und was real ist, kaum noch zu beantworten ist.

Die Spielenden rätseln, springen und kämpfen sich mit ihrem Avatar durch einen labyrinthischen Trainingsparcours, in dem sie Codes entschlüsseln, versteckte Passagen finden, Gegner eliminieren oder die Zeit manipulieren. Ihr tatsächliches Ziel, die Identität der Spielfigur und der Sinn des Trainings bleiben dabei für die Spielenden ebenso rätselhaft, wie die Frage danach, ob die Spielwelt von CybAR nun aus Stein oder Code besteht. Das Spiel selbst gibt hier keine Antworten, sondern kreierte, wie die Romane des Cyberpunk, einen Spielraum für das Nachdenken darüber, was die virtuelle Expansion mit unserer Wahrnehmung der Wirklichkeit macht.

**Website:** <https://cybar-project.itch.io/cybar>

