

Pressemitteilung

Nr. 26 vom 22. März 2021

Serious Game der TH Köln für Deutschen Computerspielpreis nominiert

Prof. Dr. Martin Bonnet vom Institut für Werkstoffanwendung der TH Köln hat ein Serious Game für sein Lehrgebiet entwickelt. Im Spiel „Welten der Werkstoffe“ können Studierende ihren Wissensstand auf spielerische Art überprüfen. Das Spiel wurde jetzt für den Deutschen Computerspielpreis 2021 in der Kategorie „Bestes Serious Game“ nominiert.

Serious Games sind digitale Spiele, die Informationen und Wissen vermitteln und dabei auch unterhalten sollen. Aufgaben und Lerninhalte werden so integriert, dass die Spielerinnen und Spieler während des Spielens ihre Fähigkeiten trainieren. Prof. Dr. Martin Bonnet hat dieses Konzept auf seine Lehre angewandt und mit seinem Team das Spiel „Welten der Werkstoffe“ konzipiert.

„Die 2D-Spielewelt stellt die Studierenden vor Herausforderungen, zu deren Lösung sie auf ihr Grundlagenwissen der Werkstofftechnik zurückgreifen müssen. Die Level sind an die Kapitel meiner Lehrveranstaltung angelehnt. Die Spielerinnen und Spieler werden in eine problemorientierte Umgebung versetzt, in der sie Gelerntes praxisbezogen anwenden können“, erklärt Bonnet.

Kooperation mit Cologne Game Lab

Die Handlung: Studentin Nicole Nickel sucht nach einer nicht bestanden Prüfung ihren Professor auf. Sie findet ihn gefangen in seinem Büro, wo er von einem Doppelgänger – einer böartigen Version des Professors – in einen Schrank gesperrt wurde. Um das Schloss zu öffnen, benötigt sie eine bestimmte Legierung aus verschiedenen Metallen. Auf der Suche nach der richtigen Zusammensetzung muss Nicole die Spuren des Täters durch Paralleluniversen verfolgen und durchläuft dafür zehn Level. Diese kann sie nur mithilfe ihrer Kompetenzen, der Laborausstattung und der Gegenstände, die sie im Spiel vorfindet, bewältigen.

Das Spiel ist als Point-and-Click-Adventure konzipiert. Dabei bewegen die Spielerinnen und Spieler ihre Figur durch die Level und untersuchen, verändern und kombinieren per Mausclick die Spielelemente, die sie finden. Ein insgesamt 20-köpfiges Team hat seit 2019 an der Umsetzung von Bonnets Spielidee gearbeitet. Mitarbeitende und Studierende des Cologne Game Labs der TH Köln entwickelten das Spiel vom Sound und Game Design über die Programmierung bis hin zu den Dialogen und Texten unter der Leitung von Doktorand Jonas Zimmer und der wissenschaftlichen Mitarbeiterin Melina Rose. Bonnet synchronisierte alle Varianten von Professor Bonnet, die in den Paralleluniversen auftauchen; die Studentin Alexandra Nieradzik spricht Nicole Nickel, der wissenschaftliche Mitarbeiter Christoph Uhlig spricht den Assistenten des Professors.

Anwendung in der Lehre

Das Spiel dient den Studierenden als Vorbereitung auf die Abschlussklausur zur Werkstofftechnik. „Es handelt sich nicht um eine Prüfungssituation, sondern um eine Übungsmöglichkeit. Die Spielerinnen und Spieler erhalten unmittelbar eine Rückmeldung und können in einem geschützten Raum Fehler machen. Die

Referat Kommunikation und
Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Sandy Syperek
0221-8275-5147
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 26 vom 22. März 2021
Serious Game „Welten der Werkstoffe“

gewonnene Erfahrung setzen sie in angepasste Handlungsweisen um. Das Feedback der Studierenden fällt bisher sehr positiv aus“, so Bonnet.

Bonnet erhielt für sein Konzept 2019 das mit 50.000 Euro dotierte Fellowship für Innovation in der digitalen Hochschullehre des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft NRW und des Stifterverbands. Im selben Jahr wurde er für das Projekt unter anderem mit dem Lehrpreis der TH Köln und dem Landeslehrpreis NRW ausgezeichnet.

Zum Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis wird dieses Jahr in 14 Kategorien vergeben. In der Kategorie „Bestes Serious Game“ gelten Spiele als auszeichnungswürdig, die ein konkret definiertes Ziel haben, beispielsweise einen Lerneffekt, eine Verhaltensänderung oder spielerische Aufmerksamkeit für gesellschaftlich relevante Themen. Die Kategorie ist mit 35.000 Euro dotiert. Die Gewinnerinnen und Gewinner werden am 13. April in einer Online-Show verkündet. Der Verband der deutschen Games-Branche e.V. prämiiert gemeinsam mit der Staatsministerin für Digitalisierung Dorothee Bär und dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele in Deutschland.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 27.000 Studierende in etwa 100 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin.