

Startseite > Köln > Technische Hochschule Köln > Köln-Mülheim: Am Cologne Game Lab entstehen

 Cologne Game Lab der TH

So entstehen digitale und analoge Spiele in Köln

Von [Moritz A. Rohlinger](#)

18.08.2023, 11:56 Uhr

Lesezeit 3 Minuten



Stolze Gewinner: Emmanuel Guardiola (l.) und Chad Comeau nahmen im vergangenen Jahr in der Kölner Flora den Sonderpreis für Soziales Engagement des Deutschen Entwicklerpreises für Antura & the Letters (Cologne Game Lab & Video Game Without Borders, Köln) entgegen.

Copyright: DP Dedicative Productions GmbH

Anzeige

Die Welt der Videospiele hat sich vielfältig entwickelt. Am Schritt weg vom Zocken zum Zeitvertreib hat auch das Cologne Game Lab der TH Köln einen großen Anteil.

[Merken](#)[Teilen](#)[Schrift](#)[Drucken](#)[Diskutieren](#)

Hier geht es magisch zu: Salamander, Ameisen, Wolf und andere Wesen mit mehr oder weniger großen Zauberkräften bevölkern das Brettspiel „Arcane Revolution“, das gerade im Inkubator des Game Lab der TH Köln entsteht. Die Figuren durchleben die Magifizierung. Telepathische Fähigkeiten breiten sich in der Inselwelt aus, eröffnen neue Chancen, gefährden aber auch Existenzen. „Ähnlich der digitalen Revolution wird der imaginierte magische Wandel vergangener Jahrzehnte durchgespielt“, erklärt Anton Sabel die Idee.



Das vom Cologne Game Lab entwickeltes Brettspiel.

Copyright: Cologne Game Lab

Der 23-Jährige entwickelt hier nach seinem Bachelorstudium am Game Lab das analoge Rollenspiel. Es kommt ohne Papier und Stift aus, nutzt stattdessen Karten, Figuren und Würfel für die mittelalterliche Fantasiewelt, die Sabel im Rahmen des Masterstudiengangs im Gründungs-Inkubator aufwendig gestaltet und testet.

Anzeige

Anzeige

Anzeige

In den Räumen des TH-Labors an der Schanzenstraße in Mülheim entstehen verschiedenste digitale und auch analoge Spiele. Studierende und Absolvierende arbeiten an neuen Projekten, experimentieren mit Hightech und werden mit Know-how und Kontakten der Hochschule unterstützt. „Wir helfen jungen Entwicklerteams, ihre Projekte an den Start zu bringen“, sagt Game Lab-Mitgründer Professor Björn Bartholdy.

ALLES ZUM THEMA **TECHNISCHE HOCHSCHULE KÖLN**

- [Viel Innovation auf wenig Raum](#) In Lindlar entstehen zwei besc

- [Kunststoffproduktion](#) Gummersbacher Hochschule auf der Suc
- [Mehr anzeigen](#)

Holodeck für das Deutsche Museum in Nürnberg

Die erste Ausgründung: Das von Arte veröffentlichte „Vectronom“-Musikspiel von „Ludopium“. Aktuell sehr aktiv sind TH-Teams etwa bei Virtual Reality-Projekten. Für das Deutsche Museum in Nürnberg wurde eine „Holodeck“ eingerichtet, mit Hightech und VR-Brille können sich Nutzerinnen und Nutzer wie im Raumschiff Enterprise in die Zukunft von ausgestellten Flohmarkt-Exponaten beamen. Für das Goethe-Institut entstand zum 100-jährigen Bestehen des Bauhauses eine virtuelle Ausstellung.

Und „Antura and the Letters“ spricht eine Sprache, die jedes Kind versteht: Mit dem Hütehund wird das Lernen für Fünf- bis Zehnjährige zum digitalen Abenteuer. Video-Spielerinnen und -spieler begeben sich mit ihm auf eine Reise und lösen Rätsel, helfen einem Schäfer, seine lebenden Lettern zu hüten. Antura ist ein Liebling vieler Flüchtlingskinder, die keine andere Möglichkeit haben, in ihrer Muttersprache lesen und schreiben zu lernen oder eine neue zu entdecken.





Mit dem Controller in der Hand: Björn Bartholdy ist Professor für Media Design und Ko-Direktor des Cologne Game Lab der TH Köln.

Copyright: Thomas Banneyer

Anzeige

Die mit dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnete Gaming-App ist in vielen Sprachen kostenlos zugänglich und eine Produktion des TH-Labs. „Nachdem 2015 die erste Version für geflüchtete Kinder aus Syrien auf den Markt kam, wird es stetig erweitert“, erläutert Bartholdy. Es erfährt gerade eine Neuauflage, angepasst an ukrainische Kinder.

Bundesweit führendes Institut für digitale Spiele

„Es ist eines der bundesweit führenden Institute an staatlichen Hochschulen im Bereich digitaler Spiele“ in Praxis und Forschung, sagt der Mitgründer zum Lab. Es entwickelte sich zum wichtigen Bestandteil des Medien- und Games-Standorts Köln, der sich mit der Messe Gamescom und einer Reihe namhafter Firmen wie Electronic Arts auch international einen Namen machte. „Wir haben hier vor 13 Jahren klein angefangen“, so der Game-Experte.

Anzeige

Kölner Spielemesse

Die Gamescom wächst – 1220 Aussteller kommen nach Köln



Von Ralf Arenz

Noch weit entfernt vom Boom in der Branche, fielen in der öffentlichen Diskussion über Games damals oft kritische Schlagworte zu Gewaltszenen und anspruchslosem Gedaddel als Zeitvertreib. Das habe sich differenziert mit der Entwicklung vieler hochwertiger ernsterer Spiele, edukativer Projekte, künstlerischer Spiele sowie Virtual Reality-Produktionen, die neben reiner Unterhaltung und weniger empfehlenswerter Massenware auf den

weniger empfehlenswerter Massenware auf den Markt kamen. Bartholdy: „Digitale Spiele sind hybrid. Vom Design bis zur Programmierung sind viele Fachrichtungen vertreten. Games sind die Metasprache des 21. Jahrhunderts geworden.“

Der technologische Fortschritt ist schnell, immer neue Möglichkeiten und Forschungsfelder tun sich auf mit Daten-Brillen, Künstlicher Intelligenz & Co. „Im Gegensatz zu der Frühphase digitaler Spiele in den 70er, 80er Jahren haben viele Technik-Instrumente heute eine viel größere Zugänglichkeit und können viel mehr“, weiß Bartholdy. Gaming bleibt ein Mega-Trend — ob magisch, ernst oder realitätsnah — auch made in Cologne.

Das könnte Sie auch interessieren

Perfekt gepflegter Rasen ohne großen Aufwand

Holen Sie sich das professionelle Ergebnis eines Gärtners direkt in Ihren Garten mit diesem unzerstörbaren Rasentrimmer

ProfiTrim | Anzeige

Ex-Frau von Mats Hummels verklagt

Becker lässt sich üble Nachrede nicht gefallen!

Sport1 GmbH | Anzeige

Senioren empört: Anspruch auf Sterbegeld ist vielen unbekannt

Pro Verbraucher | Anzeige

Eilmeldung für Hausbesitzer: Gesetzesänderung bei Solar

Enpal | Anzeige

Kein Scherz: So viel könnte Ihre Immobilie in Köln wirklich wert sein

Immo-Portal | Anzeige