

# Rallye durch einen virtuellen Raum

Gamedays finden am Montag erstmals online statt / Spiele digital entdecken

Von Miriam Gartlgruber

**DARMSTADT.** Die 16. Auflage der Serious Games gibt es am 18. Mai zum ersten Mal nicht vor Ort, sondern online. Vorträge und Podiumsdiskussion, wie man sie aus den vergangenen Jahren kannte, werden über Videochats in die heimischen Wohnzimmer gesendet, der Showroom lässt sich bei einem virtuellen Rundgang erkunden und auch die 20 Spiele gibt es ausschließlich digital zu entdecken.

„Wir bieten alle Programmpunkte, die ursprünglich geplant waren online an“, sagt

Stefan Göbel, Head of Serious Gaming der TU Darmstadt. „Die Themen in diesem Jahr befassen sich mit Serious Games für die Bildung, Qualität in Serious Games sowie deren spielerische Vermittlung und ihr Potenzial für gesellschaftlich relevante Themen.“

Das Event startet am Montag, 18. Mai, um 10 Uhr mit dem fachlichen Teil. Vorträge halten Marko Hein von Ravensburger, der einen Überblick über Lernspiele gibt, Pascal Tonecker von Crytek, der sich dem Bereich Gametechnologie für ernsthafte Branchen widmet und Anna Lisa Martin-Niede-

cken, Gründerin der Firma Sphery, die mit dem Exponat „Exercube“ ein Fitnessspiel mitgebracht hat.

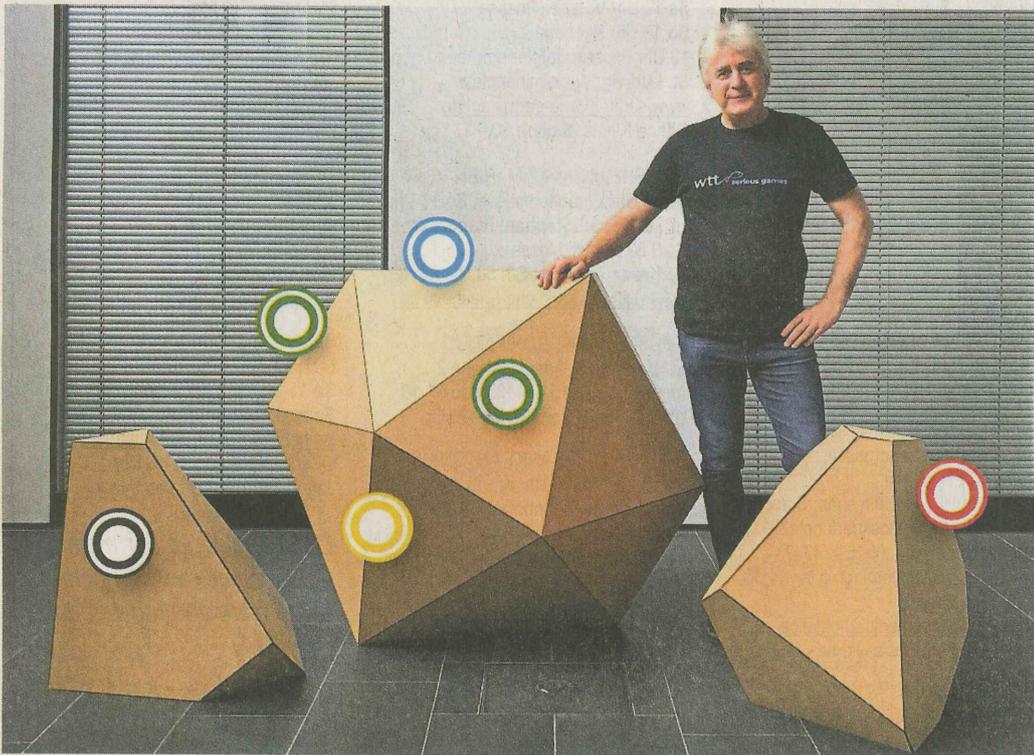
Zu den Highlights an diesem Tag gehört laut Stefan Göbel die Rallye, die um 14 Uhr beginnt. „Diesmal wurde sie erweitert. Es gibt Quizfragen, einen Code zu knacken und Gewinne für die Teilnehmer.“ Auch zwei Workshops werden bei den Gamedays online angeboten – für den Nachwuchs mithilfe einer Software, für Lehrkräfte per Videochat.

Dass das Programm der diesjährigen Gamedays-Ausgabe trotz Corona-Pandemie voll-

ständig angeboten werden kann, sei zunächst nicht sicher gewesen, sagt Stefan Göbel. Mitte April habe man sich dann aber dafür entschieden und die nötigen Voraussetzung geschaffen: Der Showroom in der Mornewegstraße wurde mithilfe von 360-Grad-Fotos virtuell nachgebildet, ein zweiter virtueller Raum wurde als 3D-Umgebung, ähnlich einem Computerspiel, realisiert. Am 18. Mai können die Teilnehmer hier Spiele entdecken. Für die meisten der Exponate sind Trailer hinterlegt, zusätzlich besteht die Möglichkeit, sich per Chat mit den Ausstellern zu verbinden. Zwei bis drei der Exponate können, wie Göbel erklärt, auch direkt im Browser gespielt werden.

## Das neue Konzept wird gut angenommen

Schon jetzt kann Göbel sagen, dass das neue Konzept gut angenommen wird: „Eine Woche vor Beginn haben wir bereits höhere Teilnehmerzahlen als sonst.“ Als Wermutstropfen sieht er den fehlenden realen Kontakt und die Interaktion mit den Spielen: „Live vor Ort zu sein ist eben doch etwas anderes.“ Unter den neuen Angeboten, die „aus der Not heraus geboren wurden“ gebe es trotzdem Potenzial für die Zukunft: So sollen unter anderem die virtuellen Räume dauerhaft genutzt werden. Wie hoch die Besucherzahl bei den Gamedays am Montag tatsächlich sein wird, bleibt laut Göbel abzuwarten: „Wir sind gespannt.“



Projektleiter Stefan Göbel bei Vorarbeiten zur Entwicklung eines virtuellen Raums für die diesjährige Gamedays Rallye.

Foto: Kraenk Visuell