

Pressemitteilung

Nr. 30 vom 27. April 2017

Gold und Silber beim Deutschen Computerspielpreis für Studenten der TH Köln

Studenten des Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln haben beim Deutschen Computerspielpreis zwei Auszeichnungen gewonnen. Das von Masterstudenten gegründete Goodwolf-Studio gewann die Kategorie „Beste Jugendspiel“. Ihr düsteres, in einer Science-Fiction-Umgebung angesiedeltes Text-Adventure „Code 7“ erhielt den ersten Platz und 75.000 Euro. In der Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ gingen der zweite Platz und 30.000 Euro an das rhythmusbasierte, 3D-Jump-and-Run „Isometric Epilepsy“ des Ludopium-Studios, gegründet von vier Bachelorstudenten des CGL.

„Code 7“ ist inspiriert von klassischen Science-Fiction-Horror-Filmen und -Spielen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Hackers Alex. Dieser erwacht auf einer verlassenen Raumstation und muss seinem Partner Sam dabei helfen, die Wahrheit über die Einrichtung aufzudecken. Der Spieler agiert über Computerbefehle und interaktive Dialoge mit dem computergesteuerten Charakter Sam. Alle Dialoge sind von professionellen Sprecherinnen und Sprechern vertont worden. „Wir wollten ein Spiel entwickeln, das vor allem auf der Vorstellungskraft des Spielers beruht. Wir haben deshalb die bedrückende, unheimliche Atmosphäre einer defekten Raumstation gewählt, in der sich der Spieler schnell fragt, wer seine Figur wirklich ist und ob seine Realität das ist, was sie zu sein scheint“, sagt Zein Okko, der zusammen mit Kevin Glaap das Goodwolf-Studio gegründet hat.

„Das dystopische Science-Fiction-Adventure begeistert mit einer intelligenten Geschichte und einer außergewöhnlichen Umsetzung. Vor allem die zeitkritischen Sequenzen, die die relevante Diskussion zu Überwachung und künstliche Intelligenz bewirken, sind hervorzuheben“, begründete die Jury des Computerspielpreises ihre Entscheidung. Das Adventure entstand im Rahmen eines einwöchigen Prototypen-Projektes am Cologne Game Lab der TH Köln. Aufgrund des guten Feedbacks entschieden Okko und Glaap, ihren ersten Entwurf zu Episode 0 auszubauen. Für diese erste, kostenfreie Episode wurde Goodwolf für den Deutschen Computerspielpreis nominiert. Im Zuge ihrer Masterabschlussarbeit erstellen die beiden Entwickler zurzeit die Episode 1, die ab Juli 2017 zu kaufen sein wird. Die Episoden 2 bis 4 sollen bis Anfang 2018 erscheinen.

Zweiter Platz in der Kategorie Bestes Nachwuchskonzept

Das Studio Ludopium, gegründet von den vier Bachelorstudenten György János Droste, Juan Camilo Orjuela Lozano, Bálint Márk und Utz Stauder hat mit ihrer Neuinterpretation eines Jump-and-Runs den zweiten Platz in der Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ gewonnen. „Der Spieler bewegt einen kleinen Klotz durch ein aus Quadern, Kugeln und Pyramiden aufgebautes Level. Das Besondere: Die Levelstruktur und der Hintergrund ändern sich im Rhythmus der Spielmusik“, erläutert Utz Stauder. Die bunte Grafik, die treibende Musik und das hohe Tempo fordern alles vom Spieler und seiner räumlichen Wahrnehmung.

„Das innovative 3D-Musikspiel begeistert mit einer gelungenen Kombination aus bewährten Puzzle-Elementen, rhythmisch-musikalischen Elementen und verrückter Ästhetik“, so die Jury in ihrer Begründung. Zusätzlich zum Preisgeld erhält das Team Mentoring-Leistungen im Wert von 30.000 Euro.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 30 vom 27. April 2017
Deutscher Computerspielpreis

Der deutsche Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis (DCP) wird als gemeinsame Initiative der Wirtschaft und des Deutschen Bundestags seit 2009 verliehen. Die beiden Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. fördern gemeinsam mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Entwicklung innovativer Computer- und Videospiele „Made in Germany“. Unterstützt werden sie dabei von der Stiftung Digitale Spielekultur.

Mit der Auszeichnung in der Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ setzt das Cologne Game Lab seinen Erfolg aus dem Vorjahr fort. 2016 wurde das Spiel Leaves von den CGL-Studenten Rick Hoppmann und Niklas Tomkowitz in dieser Kategorie Dritter.

Trailer und weitere Informationen:

www.code7-game.com
isometricpilepsy.com

Die **TH Köln** 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 mehr als 25.000 Studierende in über 90 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. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.