

Sonntag, 18. August 2013 15:58 Uhr

URL: <http://www.wiesbadener-tagblatt.de/region/wiesbaden/meldungen/13356229.htm>

# Wiesbadener Tagblatt

WIESBADEN

---

## Wiesbaden: Studenten der Hochschule Rhein-Main entwickeln PC-Spiel zur Grimmschen Märchenwelt

16.08.2013 - WIESBADEN

Von Carolin Hinz

Vor allem Studenten wissen: Das Studium ist kein Märchen. Doch für 23 Studenten der Studiengänge Medienmanagement, Medieninformatik und Angewandte Informatik der Hochschule Rhein-Main (HRM) schon. Das ganze Sommersemester lang haben sie sich mit den Grimmschen Märchen beschäftigt, um zusammen und fachübergreifend ein Konzept für ein sogenanntes „Serious Game“ rund um die bekannten Märchenfiguren und deren Erfinder zu erstellen.

„Das magische Märchenbuch – die Rettung der Charlotte Grimm“ heißt das Computerspiel der Studenten, das in Zusammenarbeit mit dem Brüder Grimm Haus und Museum Steinau, der Butzbacher Multimedia-Agentur Five-For-You und der Darmstädter Firma TaleTekk entstanden ist. „Die Spieler retten darin die Schwester der Gebrüder Grimm, Charlotte, die von einer Hexe entführt wurde“, erklärt Studentin Corinna Tiebke, die im fünften Semester Medienmanagement studiert. „Um sie zu retten, muss man fünf Märchen durchspielen. Zum Schluss bekommt er das Märchenbuch und ein magisches Schild, mit dem er die Hexe besiegen kann.“ Rotkäppchen, Hänsel und Gretel, Rapunzel, Die Bremer Stadtmusikanten und Schneewittchen sind die Levels, die es durchzuspielen gilt. Dazu haben die Studenten eine liebevolle Märchenwelt gestaltet.

Bisher 20 000 Stunden Arbeit

Burkhard Kling, Museumsleiter des Brüder Grimm Hauses und Museum Steinau, ist von dem vorläufigen Ergebnis begeistert: „Man erlebt nicht nur die Märchen, sondern erfährt auch viel Wissenswertes über die Brüder Grimm und die historische Stadt Steinau.“ Zusätzlich zum eigentlichen Spiel für den PC haben die Studenten ihre Idee auch auf Mobile Endgeräte erweitert. Bisher haben die Studenten eine Sequenz des Spiels fertigstellen können. „Insgesamt haben wir zusammen knapp 20 000 Stunden an dem bisherigen Ergebnis gearbeitet“, erzählt Kathrin Stöberner, ebenfalls Studentin im fünften Semester Medienmanagement.

Um das Spiel komplett fertigzustellen, würde es finanzielle Mittel von knapp 450 000 Euro benötigen. Professor Ralf Dörner von der HRM weiß, „dass wir das an der Hochschule nicht



Eine Szene aus dem PC-Spiel „Das magische Märchenbuch – die Rettung der Charlotte Grimm“. Studenten der Hochschule Rhein-Main tüfteln gerade an dem Spiel rund um Grimmsche Märchen. Foto: Hochschule Rhein-Main

fertigstellen können. Das würde auch viel zu lange dauern“. Doch Thomas Bürvenich, Geschäftsführer von TaleTekk, habe großes Interesse am Ausbau des Wissensspiels.

Warum das Spiel eine tolle Ergänzung zu dem guten, alten Märchenbuch werden könnte, weiß Bernhard Görtz, Student der Angewandten Informatik im vierten Semester: „Beim Vorlesen oder Lesen ist man immer nur Beobachter. Spielt man die Märchen durch, ist man schlichtweg mittendrin.“

---

© Verlagsgruppe Rhein-Main 2013

Alle Rechte vorbehalten | Vervielfältigung nur mit Genehmigung der Verlagsgruppe Rhein-Main