

Wettbewerb Informatik (WIn) 2005

Informatikwettbewerb für Schülerinnen und Schüler der Hochschule Karlsruhe – Technik und Wirtschaft

Im Rahmen des Nachwuchspanels verlieh Prof. Dr. K.-H. Meisel, Rektor der Hochschule Karlsruhe – Technik und Wirtschaft, die Auszeichnungen für den Informatikwettbewerb WIn 2005 zum Thema Computerspiele, der von der Fakultät für Informatik der Hochschule Karlsruhe für Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Jahrgangsstufen 10 bis 13 durchgeführt wurde. Die zehn besten Arbeiten wurden mit Sach- und Geldpreisen prämiert.

Die Schülerinnen und Schüler konnten an dem Wettbewerb mit Beiträgen teilnehmen, die sich mit den unterschiedlichsten Facetten von Computerspielen befassen, beispielsweise selbst programmierte Computerspiele, die Vorstellung eines bereits existierenden Spiels oder die Diskussion der Vor- und Nachteile eines Spiels. Der Wettbewerb sollte Schülerinnen und Schüler motivieren, sich mit einem Informatikthema strukturell auseinander zu setzen und dies auch verständlich zu präsentieren. Bei der Vorbereitung konnten die Schülerinnen und Schüler erste Kontakte zu Studierenden und zu Hochschulprofessoren knüpfen und Einblicke in die Hochschule und den Studienalltag gewinnen. Die Durchführung des Wettbewerbs wurde vom Land Baden-Württemberg über das Programm Schnittstelle Schule-Hochschule innerhalb der Initiative Lernanreizsysteme in der Lehre (LARS) der Studienkommission für Hochschuldidaktik an Fachhochschulen in Baden-Württemberg gefördert und von der MFG Stiftung Baden-Württemberg unterstützt.

Die Preisträger:

1. Preis: Andreas Bernhard, Johannes Spohr und Johannes Steier

Spacevillage, ein Online-Wirtschafts- und Aktionsspiel:

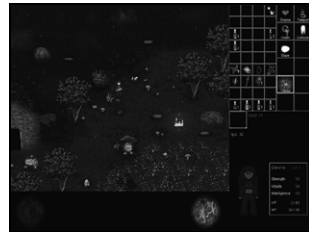
Ein sehr umfangreiches Internetspiel, bei dem einzelne Spieler eigene Landschaften mit Gebäuden wie Schulen, Universitäten oder Burgen bebauen müssen. Es lassen sich Kulturen und Wirtschaftsstrategien entwickeln und es kann interaktiv mit anderen Spielern im Internet kommuniziert werden. Das Spiel hat einen sehr komplexen logischen Aufbau und wurde mit einer beeindruckenden Exaktheit und Professionalität vorgestellt. Es wurde sehr viel Wert auf Details, Funktionsfähigkeit und Darstellung gelegt.



2. Preis: Felix Möhrle

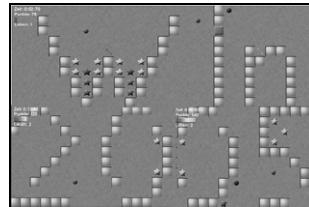
Creeps, Rollen- und Strategiespiel:

In einem Landschaftsspielfeld muss die Spielfigur verschiedene Strategien und Fähigkeiten erlernen, um Hindernisse zu überwinden und einen Torbogen finden, um in das nächste Level weiter zu kommen.



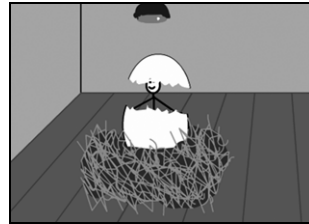
3. Preis: Florian Heft

Flos Channelhopper, Geschicklichkeitsspiel: Die blaue Spielerkugel muss durch einen sich bewegenden Parcours geführt werden und dabei Wertobjekte (Sterne) und Schlüssel zum Tore öffnen auf sammeln.



4. Preis: Dominik Saur

Domigotchi: Ein Spiel, bei dem eine kleine, heranwachsende Kreatur betreut, gepflegt und umsorgt werden muss, damit es ihr gut geht, sie wächst und gedeiht.



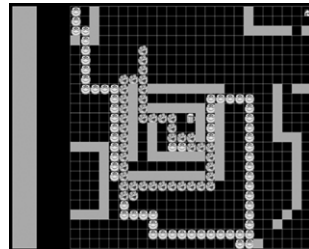
5. Preis: Philipp Benkler

4punktet: Online-Strategie-Spiel des Klassikers „4 gewinnt“, bei dem es das Ziel ist, vier Kugeln einer Farbe in eine horizontale oder vertikale Reihe anzuordnen.



6. Preis: Christina Heider, Max Schultz und Johannes Hirsch

Oettinger-Sauf-Spiel: Geschicklichkeits- und Geschwindigkeitsspiel mit dem Ziel, einen Bierkrug zu leeren, dabei der Mutter auszuweichen und zu entkommen. Erst wenn das Bierglas geleert ist, geht es ein Level weiter.



7. Preis: Clemens Zangl

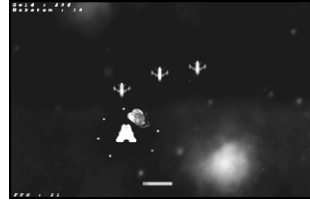
MBDAK II - Metzeln, bis der Arzt kommt: Ein Action-Spiel, bei dem die Erde vor dem Angriff von Aliens geschützt werden muss.



8. Preis: Richard Fallert

Space Invaders, Action-Spiel:

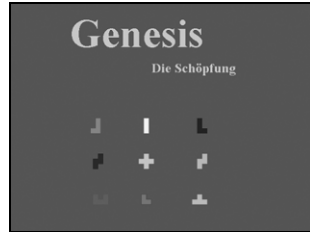
Ein Weltraumspiel, bei dem feindliche Flugobjekte abgewehrt werden müssen.



9. Preis: Timo Muenzing

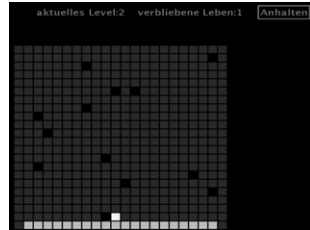
Genesis, Geschicklichkeitsspiel:

Eine Variante des Klassikers Tetris, bei dem Bausteine verschiedener Geometrien möglichst lückenlos zusammengefügt werden müssen, aber die Anzahl der Objekt-Drehungen limitiert ist.



10. Preis: Carlo Hoffmann, Sebastian Bullinger

Rockdodge: Geschicklichkeitsspiel, bei dem ein gelbes Quadrat schwarzen, sich bewegenden Quadraten ausweichen muss.



Weitere Informationen über den Wettbewerb und die Preisträger sind im Internet unter www.fbi.fh-karlsruhe.de/win2005 zu finden.