# Muskelfisch und Kunst-Stoff erhalten hamburg@work Games Award

10.10.2005, 08:35 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Muskelfisch Entertainment*




von links nach rechts: Coverentwurf, Patrick Rau (Gestaltung, Konzeption), Jan Bölsche (Softwareentwicklung, Konzeption)

Hamburg 7.10.2005 Der diesjährig erstmalig vergebene hamburg@work Games Award der Freien und Hansestadt Hamburg geht an die Berliner Spieleentwickler Jan Bölsche (32) und Patrick Rau (29). Damit unterstützt der Hamburger Senat die Realisierung eines neuartigen Lernspielkonzeptes mit 10.000 Euro. Außerdem erhalten die Entwickler Dienstleistungen im Wert von 30.000 Euro von verschiedenen Sponsoren der Hamburger Medienlandschaft.
"Bahn frei!" bringt Kindern Verkehrsregeln bei. Aber nicht auf die althergebrachte Weise, sondern unter Verwendung des Lieblingsmediums von Grundschülern: dem Computerspiel.
Das Spiel simuliert eine mittelgroße Stadt. Aus der Vogelperspektive werden Wohnhäuser, Fabriken, Läden, Flüsse und natürlich Straßen gezeigt. Auf den Straßen und Fußwegen der Stadt herrscht reges Leben: Erwachsene fahren mit der Straßenbahn zur Arbeit oder kaufen ein, Kinder gehen zur Schule und holen sich auf dem Weg noch ein Eis, Lastwagen bringen Container in den Hafen.
Schon das passive Zusehen macht Spaß und ist lehrreich: Denn anders als in der realen Welt halten sich hier alle Verkehrsteilnehmer akribisch an die Regeln. Ampeln sind heilig, Verbots- und Gebotsschilder werden befolgt. Ohne Wenn und Aber.
In Spielen wollen Kinder mächtig sein, denn ihr Alltag ist oft vom Gegenteil geprägt. Die Regeln der Erwachsenenwelt haben sie oft zu befolgen, ohne die Gründe hierfür vollständig verstehen zu können.
"Bahn frei!" ist anders: Nach Belieben können Kinder Verkehrszeichen wegnehmen, woanders wieder aufstellen, Ampeln umschalten und 30er Zonen ausrufen.
Da wird der Autobahnzubringer zur Spielstrasse und der Parkplatz des Einkaufszentrums ist plötzlich nur noch für Forst- und Nutzfahrzeuge zugelassen. Ob bewusstes Setzen eines Abbiegegebots in eine Einbahnstrasse, die noch dazu Sackgasse ist, oder optimierende Massnahmen am Verkehrsfluss der Hauptstrasse, der Spieler hat die Macht über Chaos oder Ordnung.
Damit steht "Bahn frei!" in der Tradition der God-Games. Deren prominentester Vetreter "Black & White" ermöglicht dem Spieler, seine virtuellen Bürger mit Bäumen zu bewerfen oder Blitzen. Oder aber eben mit einem Handstreich die gesamte Ernte des Jahres einzubringen und Ertrinkende am Kragen aus tosenden Fluten zu ziehen.
Ein Verkehrschaos anzuzetteln macht Spaß und vermittelt unbewusst Wissen über die Straßenverkehrsordnung. Durch

Ausprobieren und Beobachten nach dem Was-wäre-wenn-Prinzip lernen die Kinder ihre Machtinstrumente, die Verkehrsschilder, immer besser kennen. Spielerisch werden die Machtverhältnisse umgedreht: im realen Leben schreiben die Verkehrszeichen unser Verhalten im Straßenverkehr vor - hier sind sie Mittel, um unseren Willen durchzusetzen. Gleichzeitig geht die Spielumgebung mit guten Beispiel voran und demonstriert die vorblidliche Beachtung der Regeln.
Pisa und Kinsey heißen die Helden dieses Spiels. Befragt nach den Hintergründen der Namenswahl zucken die Schöpfer mit den Achseln und meinen: "Da müssen Sie schon die Eltern der beiden fragen!"
Die beiden Figuren führen die Kinder durch das Spiel und erklären die in jedem Level des Spiels neu eingeführten Verkrehsregeln.
In animierten Zwischensequenzen werden außerdem Themen der Verkehrssicherheit speziell für Radfahrer und Fußgänger behandelt.
Zu den einzelnen Leveln gehört jeweils ein Kapitel der Hintergrundgeschichte, das das Spielziel der Mission erklärt. Beispielweise muss ein Spieler dafür sorgen, dass ein Pizzalieferant seine Zieladresse erreicht, bevor die Konkurrenz dort ankommt. Dazu gilt es die Verkehrsregeln geschickt zu Gunsten des einen und zu Ungunsten des anderen zu manipulieren. Auch eher logistische Aufgaben wie z.B. der Umzug einer Familie kommen vor.

"Der Games Award wird uns helfen, den Prototypen des Spiels zu entwickeln, und mit dem Cornelsen Verlag haben wir bereits einen renommierten Vertriebspartner gefunden", freut sich Patrick Rau. Jan Bölsche ergänzt: "Leider ist es aber so, dass die Entwicklung eines derartig aufwendigen Spiels mit einem hohen Qualitätsanspruch nicht allein aus den Ladenverkäufen finanziert werden kann. Viele Eltern haben noch immer ein zu geringes Qualitätsbewusstsein, was Lernsoftware angeht. Die Kaufentscheidung fällt meist aufgrund des Bekanntheitsgrades der Titelfigur, pädagogischer Ansatz und technische Qualität sind zweitrangig. Daher sind wir auf Sponsoren aus der Industrie und öffentliche Mittel angewiesen, um Bahn frei! dennoch realisieren zu können und mit unserem Partner Cornelsen zu einem Lehrmittel für öffentliche Schulen weiterzuentwickeln." Die beiden sind jedoch zuversichtlich, dass der Games Award die Sponsorensuche deutlich vereinfachen wird.

Patrick Rau (Design, Konzeption) und Jan Bölsche (Softwareentwicklung, Konzeption) entwickelten gemeinsam die Spielidee. Beide leben in Berlin und bearbeiten regelmäßig gemeinsam verschiedene Medienprojekte auf freiberuflicher Basis.
Durch 10-jährige Erfahrungen in den Bereichen Softwareentwicklung, Gestaltung und Konzeption von Computerspielen sowie durch Mitarbeit in renommierten Agenturen bringen beide Partner ein vielschichtiges Wissen in das Projekt ein.

***

Patrick Rau, Dipl. Kommunikations-Designer (FH), MA arbeitet unter dem Label kunst-stoff (www.kunst-stoff.de) an diversen Medienprojekten im kommerziellen und künstlerischen Bereich.
Sein großes Interesse an Gestaltung und Medien führte ihn schon während des Studiums zu Tree-Axis nach San Francisco, wo er mit den verschiedensten Formen der interaktiven Unterhaltung
experimentierte. Für Tree-Axis entwickelte er unter anderem das Multiplayer-Online Spiel-Lapuco.
Virtuelle Multiuser-Environments in Form von Spielen oder Online-Communities wurden in den Bereichen Forschung, Konzeption und Design zu einem wichtigen Gegenstand seiner Arbeit.
Er konnte sein erarbeitetes Wissen in verschiedene akademische Kontexte einbringen.
Nach dem Erhalt seines europäischen Medien-Mastertitel wechselte er zur Berliner Agentur Triad, wo er im Auftrag von Kunden wie Bertelsmann, Post AG oder dem Bayerischen Rundfunk mediale Raum-Konzepte entwickelte und interaktive Installationen gestaltete.
Parallel zu seinem kommerziellen Engagement arbeitet Patrick Rau seit über 10 Jahren an verschiedenen Kunstprojekten, für die er mehrfach ausgezeichnet wurde.

Kunst-Stoff
Haus der Frohen Zukunft
Köpenicker Straße 194
10997 Berlin

Jan Bölsche entwickelt unter dem Label "Muskelfisch Entertainment" (www.muskelfisch.de) Multimedia-Software für

Agenturen wie art+com, Scholz & Friends oder Triad.
Die Software aus der Kreuzberger Remise "Haus der Frohen Zukunft" läuft im Besucherzentrum der Vorzeige-Autofabrik des VW-Konzerns, der "Gläsernen Manufaktur" in Dresden und steckt hinter einer Fassadeninstallation am Baseler Hyperwerk. Sie half bei der Inszenierung des VW Phaeton in der Neuen Nationalgalerie und interagiert mittels eines 33 qm großen LED-Displays mit den Besuchern der wiederaufgebauten Kommandantur Unter den Linden 1, der neuen Hauptstadtrepräsentanz der Bertelsmann AG.
Jan Bölsche begann seine Laufbahn als Entwickler von Basistechnologien bei dem Berliner Multimedia-Spezialisten "Musicpark", einer Tochter der damals aufstrebenden Pixelpark GmbH. Es folgten Engagements in Frankreich und Spanien, wo er als leitender Programmierer das PC-Spiel "Mr. Quizz" mitentwickelte und am Aufbau einer Unified-Messaging-Plattform beteiligt war. Heute blickt er auf eine 10jährige Berufserfahrung als Entwickler von Unterhaltungssoftware in den Programmiersprachen C++, Java und Python zurück.

Muskelfisch Entertainment
Haus der Frohen Zukunft
Köpenicker Straße 194
10997 Berlin

Referenzen
1999: Jan Bölsche ist leitender Programmierer der in Frankreich produzierten Vollpreis-CD-ROMReihe “Mr. Quizz”, ein aufwendig gestaltetes Quizspiel für Kinder.
2001: Jan Bölsche entwickelt ein KI-Framework für das PC-Spiel “Wiggles” des Berliner Studios SEKOst
2002: Patrick Rau entwickelt das Multiplayer Online Spielkonzept “Lapuco” gemeinsam mit Tree-Axis, San Francisco
2003: Jan Bölsche entwickelt die Software für die Medieninstallation “Sky Chapel” , ein 33 qm grosses LED-Display in der Hauptstadtrepräsentanz der Bertelsmann AG. Patrick Rau arbeitet an der Konzeption und Gestaltung dieser Installation.
2004: Patrick Rau gestaltet “BLICKREISE”, eine Quiz-Installation für das Foyer des Bayerischen Rundfunk in München
2004: Als Senior Developer im Auftrag der art+com AG arbeitet Jan Bölsche an der Software für die Installation “Medienband” für den O2 Flagship Store in München.

Bildmaterial finden Sie unter www.muskelfisch.de/bahnfrei_pressekit.zip (23 MB)

Pressekontakt:
Jan Bölsche
Email: jan@muskelfisch.com
Telefon: 0179 59 22 107
Haus der Frohen Zukunft
Köpenicker Straße 194
10997 Berlin

**Portrait**

News-ID: 63424 • Views: 3462 (Stand: 02.11.2026)

Link zur Pressemitteilung:
https://www.openpr.de/news/63424/Muskelfisch-und-Kunst-Stoff-erhalten-hamburgwork-Games-Award.html