

Airtime VR: Cologne Game Lab der TH Köln entwickelt Gleitschirm-Simulator auf der Wasserkuppe



Studierende der TH Köln entwickeln mit dem Papillon-Team einen Gleitschirm-Simulator.

Wasserkuppe/Rhön. Gleitschirmfliegen mit beiden Beinen auf dem Boden? - Studierende des Cologne Game Lab der TH Köln machen's möglich. Sie sind in dieser Woche zu Gast bei Papillon Paragliding auf der Wasserkuppe, um im Rahmen ihrer hochschulweiten Projektwoche eine Virtual Reality Gleitschirm-Simulation zu entwickeln.

Die Nachwuchs-Spieleentwickler gingen für ihr Vorhaben dafür selbst erst einmal in die Luft. In einem Kompaktkurs lernte die Gruppe zunächst die Grundprinzipien des Gleitschirmfliegens und konnten in ersten selbstständigen Flügen Höhenluft schnuppern. „Das Gefühl in der Luft zu sein, mit dem Gleitschirm zu starten und zu landen ist einfach der Hammer. Für uns als Entwickler war es absolut wichtig das im Realen zu erleben, um das Gefühl dann in den digitalen Raum übertragen zu können“, erklärt Remus (27) der an der TH Köln Gamedesign im 6. Semester studiert.

Unter dem Arbeitstitel „Airtime VR“ gestalteten die Studierenden zunächst das Fluggebiet der Wasserkuppe im Computer nach, programmierten die Flugphysik und die Steuerung. Mittels einer VR Brille sollen angehende Pilotinnen und Piloten so in Zukunft wetterunabhängig von der Wasserkuppe abheben und Manöver trainieren können.

Die Idee für das Gemeinschaftsprojekt kommt von Katharina Tillmanns. Sie ist Gamedesign Dozentin und forscht und entwickelt im Bereich Virtual Reality und Serious Games an der TH Köln: „Als Gleitschirmpilotin lag es für mich auf der Hand, das Virtual Reality das perfekte Medium ist, um auch am Boden sicherheitsrelevante Aspekte des Fliegens perfekt trainieren zu können.“ Gemeinsam mit Prof. Markus Hettlich, der im Rahmen des Studiengangs „Digital Games“ Programmierer ausbildet und Boris Kiauka und Andreas Schubert, die Geschäftsführer von Papillon entstand schließlich der Plan, Studierenden die Möglichkeit zu geben, einen direkten Einblick in die Arbeit als Entwickler von Spielen zur konkreten Lernzielen, den sogenannten Serious Games, zu gewinnen und mit ihnen einen ersten VR Prototypen zu erarbeiten. „Für uns als Deutschlands größter Anbieter im Bereich der Gleitschirmausbildung ist es wichtig innovative Trainings-Formen zu entwickeln. Die TH Köln ist dabei mit ihrem Forschungsthema Virtual Reality ein idealer Partner“, so Kiauka.

Nach nur 4 Tagen Entwicklungszeit wollen die Studierenden am Freitag eine erste Version des Gleitschirm-Simulators präsentieren. Dass der Simulator das reale Flugerlebnis weder ersetzen kann, noch will – da sind sich alle Beteiligten einig. Die große Freiheit des Fliegens gibt’s dann doch nur in der Wirklichkeit.

Das *Cologne Game der TH Köln* erforscht und entwickelt interaktive Inhalte und bietet im Rahmen von Bachelor- und Master Programmen Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten für entsprechende Fachkräfte. Zu den Arbeitsgebieten des Instituts zählen neben digitalen Spielen im Unterhaltungsbereich auch verwandte Formen digitaler Informations- und Lernangebote. Forschungs-Schwerpunkten des Instituts sind Serious Games, Augmented-Reality, Virtual Reality und Game-Based Learning.

Die vielfach von Verbänden und Landkreisen ausgezeichnete *Unternehmensgruppe Papillon* gilt mit rund 40 Prozent aller ausgestellten Fluglizenzen jährlich als Deutschlands beliebteste und Europas größte Flugschule. Seit 1975 bildet die Flugschule Piloten aus. Seit 1996 bietet Papillon eine durch den Deutschen Hängegleiterverband e.V. (DHV) zertifizierte Gleitschirmausbildung, Sky-Performance Training und Sicherheitsschulungen an.