



Pressemitteilung

Bitte die Sperrfrist beachten: Freitag, 12. Dezember 2025, 15 Uhr

Krisen spielerisch meistern: Serious Game Krisopolis veröffentlicht

Das LOEWE-Zentrum emergenCITY an der TU Darmstadt hat heute das Handyspiel Krisopolis, ein Serious Game, das Krisenvorsorge spielerisch vermittelt, veröffentlicht. Bei der feierlichen Eröffnung in der Galerie Kurzweil in Darmstadt präsentierten die Forschenden die App geladenen Gästen aus Wissenschaft, Politik, Behörden und Wirtschaft. Krisopolis ist das erste Spiel von emergenCITY, das Wissen zur Resilienz von digitalen Städten und ihrer Bevölkerung unterhaltsam präsentiert – eine Besonderheit, die das Anwendungs- und Transferzentrum Digital Resilience Xchange (DiReX) in Zukunft ausbauen wird.



Krisopolis-Entwickler Jakob Huth präsentierte das Spiel bereits bei verschiedenen Veranstaltungen. Foto: Sascha Mannel

Im Pixel-Art Retrolook entwirft Krisopolis die fiktive Welt einer gleichnamigen Stadt, die regelmäßig von verschiedenen Krisen betroffen ist. Ob verschmutztes Trinkwasser, langanhaltende Stromausfälle oder Lockdowns – die Bewohnerinnen und Bewohner von Krisopolis kennen solche Szenarien und bereiten sich darauf vor.

„Neben Spielspaß mit vielen liebevollen Details verfolgt Krisopolis ein weiteres Ziel“, erklärt Matthias Hollick, emergenCITY-Koordinator und Professor für Sichere Mobile Netze an der TU Darmstadt. „Als Serious Game vermittelt es Wissen über die Vorsorge für Krisensituationen, hilft in Notfällen handlungsfähig zu sein und fördert das gemeinschaftliche Handeln bei der Krisenbewältigung. Wir erschließen diese ernstesten Themen spielerisch, der Spielspaß verstärkt dabei den Lerneffekt.“

Denn auch die Spielerinnen und Spieler müssen sich auf die wechselnden Krisenszenarien in ihrem Alltag im Spiel vorbereiten und dazu verschiedene Entscheidungen abwägen: Sind noch ausreichend Vorräte im eigenen Inventar vorhanden? Wie steht es um die Gesundheit des Avatars? Wer in der Nachbarschaft braucht Unterstützung?

Tipps und Hinweise des BBK integriert

Für vorausschauendes Handeln werden eCoins vergeben, die wiederum in Versorgung und Ausstattung investiert werden können. Dabei spielt das Interesse der Gemeinschaft neben den eigenen Bedürfnissen des Avatars eine große Rolle. Tipps und Hinweise zur Krisenvorsorge sind dabei direkt aus Informationen des Bundesamtes für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe eingebaut.

„Krisopolis macht deutlich, wie Wissenstransfer aus der Forschung heraus in die Gesellschaft funktionieren kann. Besonders freut mich, dass an der Entwicklung des Spiels nicht nur die Forschenden des interdisziplinären LOEWE-Zentrums emergenCITY beteiligt waren, sondern auch die Studierenden mitgewirkt haben. emergenCITY arbeitet mit exzellenter Forschung an innovativen Lösungen für die digitale Resilienz – darauf sind wir als hessische Landesregierung stolz“, sagt Wissenschaftsstaatssekretär Christoph Degen.

„Spaß haben und dabei etwas Wichtiges lernen. Dies klingt sehr sinnvoll. Denn nicht nur bei Kindern hilft ein spielerisches Vorgehen, um sich Dinge leichter zu merken und Ängste abzubauen“, sagt Digitalministerin Prof. Dr. Kristina Sinemus in Wiesbaden.

Vom Studi-Projekt zur vollwertigen App

Fünf Studierende der TU Darmstadt entwarfen die Grundidee zu Krisopolis in einem Informatik-Praktikum im Wintersemester 2023. Ein interdisziplinäres Team von LOEWE emergenCITY – Joachim Schulze, Nadja Thiessen und Julius von Willich – betreute das Projekt intensiv. Einer dieser Studierenden, Jakob Huth, Student des Bachelors Cognitive Science an der TU Darmstadt, entwickelte die App bis zur Marktreife. Nach ersten begleiteten Präsentationen und Spielversuchen sowie Spieltests wurde die App jetzt von emergenCITY über die TU Darmstadt veröffentlicht.

„Mit Krisopolis hat die Forschung aus emergenCITY den weiten Weg bis zur Marktreife erfolgreich absolviert. Und beweist: Wissenschaft geschieht nicht im Vakuum, sondern dient Menschen und Gesellschaft“, sagt Prof. Dr. Thomas Walther, Vizepräsident für Innovation und Internationales der TU Darmstadt.

Mit der Veröffentlichung ist die Entwicklung des Spiels jedoch noch nicht beendet. „Das Anwendungs- und Transferzentrum Digital Resilience Xchange (DiReX) wird das Spiel

weiterentwickeln und auch Kooperationsmöglichkeiten mit Schulen intensivieren. Ziel ist es, das Serious Game besonders Kindern und Familien näher zu bringen“, sagte Michèle Knodt, Direktorin von DiReX und Professorin für Politikwissenschaft an der TU Darmstadt.

Feierliche Eröffnung gab Einblick in weitere Forschungsprojekte

Nach der Präsentation von Krisopolis stellte Entwickler Frank Hessel auch die Heinerboxen vor: Sensorboxen, die seit Ende November im Darmstädter Lichtenbergblock installiert werden, um dort Umweltdaten zu messen und künftig neue Kommunikationsverfahren zu testen. Auch die Filmclips mit Schauspieler Hans-Joachim Heist und den Darmstädter Persönlichkeiten Aurora DeMeehl und Dietmar Diamant, die im Zuge einer umfassenden Informationskampagne für die Bevölkerung vor Ort entstanden sind, gab es zu sehen.

An verschiedenen Spielestationen konnten die Gäste außerdem neben Krisopolis exklusiv das zweite Serious Game „eHUB cities – Blackout“ testspielen, das sich bei emergenCITY in der Entwicklung befindet und im Mai nächsten Jahres dann ebenfalls kostenlos spielbar sein wird. Dieses stärker storybasierte Computerspiel spinnt in zwei Leveln spannende Geschichten in einer Welt, in der sogenannte eHUBs – energieautarke Häuser, die als Energielieferant und Informationspunkt in ihrer Nachbarschaft funktionieren – bereits zum städtischen Alltag gehören. Das Spiel denkt damit Möglichkeiten weiter, die im Reallabor eHUB von emergenCITY auf dem TU Campus Lichtwiese prototypisch erforscht werden.



Weitere Informationen:

Ab sofort steht die App für mobile Endgeräte **kostenlos** zum Download über den Apple App Store und den Google Play Store zur Verfügung.

Projektseite des Serious Games Krisopolis: www.krisopolis.de

Zur emergenCITY Mission „Serious Games“: <https://www.emergencity.de/de/missions/seriousgames/>
Zum Krisopolis-Demonstrator bei DiReX: <https://digital-resilience-xchange.de/demonstratoren/serious-game-krisopolis-krisen-spielerisch-bewaltigen/>

Pressefoto im Anhang:

Krisopolis-Entwickler Jakob Huth präsentierte das Spiel bereits bei verschiedenen Veranstaltungen. **Bildnachweis: Sascha Mannel**

Dieses und weitere Pressebilder von der Veranstaltung zum Download finden Sie ab dem späten Nachmittag unter: <https://digital-resilience-xchange.de/presse/pressefotos/>

Bitte beachten Sie den angegebenen Bildnachweis.

Herausgeber

Technische Universität Darmstadt
LOEWE-Zentrum emergenCITY
Mornewegstr. 30
64293 Darmstadt

Pressekontakt

Janila Dierks
Referentin für Kommunikation
und Öffentlichkeitsarbeit
press@emergencity.de
tel. 06151 16-25489

Über das LOEWE-Zentrum emergenCITY

Wie kann die Funktionsfähigkeit von Städten mit digital vernetzten Infrastrukturen auch in Katastrophen sichergestellt werden? Das LOEWE-Zentrum emergenCITY forscht seit 2020 an resilienten Infrastrukturen, die digitale Städte vor Krisen und Katastrophen schützen. Die Lösungskonzepte umfassen moderne Informations- und Kommunikationstechnik, Cyber-Physische Systeme sowie die historischen, rechtlichen, sozialen und baulichen Aspekte der Krisen- und Katastrophenabwehr. Mehr als 90 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler arbeiten in vier vernetzten Programmbereichen und sechs Forschungsmissionen zusammen.

emergenCITY ist eine interdisziplinäre und standortübergreifende Kooperation, an der die Partneruniversitäten Technische Universität Darmstadt, Universität Kassel und Philipps-Universität Marburg beteiligt sind. Zu den assoziierten Partnern zählen das Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK), das Deutsche Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) und die Wissenschaftsstadt Darmstadt. Die Forschung wird durch das LOEWE-Forschungsförderungsprogramm des Bundeslandes Hessen seit 2020 bis Ende 2026 mit rund 32 Millionen Euro gefördert. LOEWE steht für Landes- Offensive zur Entwicklung wissenschaftlich-ökonomischer Exzellenz.

Ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt von

Wissenschaftsstadt
Darmstadt



Über DiReX

Das Anwendungs- und Transferzentrum Digital Resilience Xchange (DiReX) an der Technischen Universität Darmstadt stärkt die digitale Resilienz in Deutschland. Auf Basis der Forschung des LOEWE-Zentrums emergenCITY entwickelt DiReX praxisnahe Lösungen, damit Gesellschaft, Wirtschaft und Verwaltung auch im Krisenfall handlungsfähig bleiben. Ziel ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse sichtbar zu machen und den Austausch zwischen Forschung, Politik, Wirtschaft, Verwaltung, Hilfs- und Rettungsorganisationen sowie der Bevölkerung gezielt zu fördern. DiReX wird mit rund zwei Millionen Euro aus dem Förderprogramm Distr@l des Hessischen Digitalministeriums, rund zwei Millionen Euro aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) sowie mit rund einer Million Euro aus Mitteln der TU Darmstadt finanziert.

Transfer und Anwendung durch



Kofinanziert von der
Europäischen Union



HESSEN
Hessisches Ministerium für
Digitalisierung und Innovation



digitales.hessen
DISTR@L





Fact Sheet

Website mit Infos: www.krisopolis.de

Entwicklungsdauer: rund 2,5 Jahre

Idee von: Ole Fabritz, Michelle Geisler, Jakob Huth, Karina Lazarova,
Marcos Rizig-Mursal

Weitere Entwicklung: Jakob Huth

Begleitung durch: Dr. Joachim Schulze, Dr. Nadja Thiessen und Dr. Julius von
Willich

Download über: Apple App Store und Android Play Store

Optimiert für: Smartphones und Tablets,
braucht wenig Speicherplatz und keine dauerhafte
Internetverbindung

Barrierearmer Zugang durch

- Farbenblindenfreundliche Farbschema
- Dyslexie-Schriftart für Menschen mit Leseschwierigkeiten
- Haptisches Feedback für Menschen mit Hörbeeinträchtigungen

Ansprechpersonen:



Dr. Nadja Thiessen

Wissenschaftliche Mitarbeiterin
emergenCITY und Co-Sprecherin
emergenCITY Graduate-School



Dr. Joachim Schulze

Leiter Reallabore DiReX und
Stellv. Geschäftsführer DiReX

Kontakt via press@emergencity.de

