

Presseinformation

Wie Freiberg zum Spiel wird: TU Bergakademie Freiberg macht Wissenschaft in Minecraft erlebbar

Freiberg, 24. Juni 2026. Wer künftig durch die Reiche Zeche laufen möchte, kann das auch digital tun und wird dabei selbst Teil eines Forschungsteams der Technischen Universität Bergakademie Freiberg. Möglich macht das das neue Minecraft-basierte Online-Spiel „Countdown Freiberg“, das die Universität jetzt veröffentlicht hat.

Anders als klassische Sandbox-Welten in Minecraft erzählt „Countdown Freiberg“ eine zusammenhängende Geschichte. Im Mittelpunkt steht ein rätselhafter Kristall, der Freiberg bedroht. Nur durch Zusammenarbeit, Neugier und kluge Entscheidungen lässt sich das Geheimnis lösen. In insgesamt 13 Quests erkunden die Spielenden digitale Nachbildungen realer Freiburger Orte, darunter die Reiche Zeche und Schloss Freudenstein mit der terra mineralia. Dabei interagieren sie mit Charakteren und stoßen immer wieder auf wissenschaftliche Zusammenhänge. Abenteuer, Wissenschaft, Kooperation und etwas Chaos gehen Hand in Hand.

Die Idee dahinter: Komplexe Fragen zu Rohstoffen, Kreislaufwirtschaft und nachhaltigen Technologien werden in eine interaktive Spielwelt übersetzt. Im Zentrum stehen globale Herausforderungen wie der Umgang mit endlichen Ressourcen.

„Mit ‚Countdown Freiberg‘ holen wir Wissenschaft in die Lebenswelt junger Menschen – dorthin, wo sie spielen, entdecken und Entscheidungen treffen“, sagt Rektorin Prof. Dr. Jutta Emes. „Unser Anspruch ist es, Zukunftsfragen so zu kommunizieren, dass sie verstanden und aktiv mitgestaltet werden.“

Neuer Ansatz für neue Zielgruppen

Mit „Countdown Freiberg“ betritt die TU Bergakademie Freiberg Neuland. Während Minecraft im Bildungsbereich bereits vereinzelt eingesetzt wird, sind Projekte mit eigener Handlung, professionellem Questdesign und wissenschaftlichen Inhalten im Hochschulkontext bislang selten. Die Universität verfolgt dabei bewusst einen überregionalen Ansatz: Unterstützt durch die Reichweite bekannter Minecraft-Content-Creator soll das Spiel bundesweit Aufmerksamkeit erzielen und neue Zielgruppen für Forschung, Innovation und Studium begeistern.

Das Angebot richtet sich an Jugendliche ab etwa 14 Jahren und eignet sich auch für den Einsatz im Unterricht. Begleitende Unterrichtsmaterialien unterstützen Lehrkräfte bei der Integration in verschiedene Fächer. Das Spiel kann mit einer Minecraft-Lizenz auf PC, Smartphone

und Tablet gespielt werden. Der Zugang erfolgt über eine Serveradresse. Weitere Informationen gibt es unter countdown.tu-freiberg.de.

„Countdown Freiberg“ wurde von der Zentralen Transferstelle der TU Bergakademie Freiberg im Rahmen von 4transfer gemeinsam mit der Agentur NORDSONNE IDENTITY als nicht-kommerzielles Bildungs- und Wissenschaftskommunikationsprojekt entwickelt. Gefördert wird das Vorhaben durch die Bund-Länder-Initiative „Innovative Hochschule“. Es besteht keine Verbindung zu Mojang Studios oder Microsoft.

Bildmaterial: <https://countdown.tu-freiberg.de/presse/>

Kontakt:

Dr. Anja Solf-Hofbauer

TU Bergakademie Freiberg

Zentrale Transferstelle | 4transfer

E-Mail: anja.solf-hofbauer@zuv.tu-freiberg.de

Tel.: 03731 39-2218