

PERSBERICHT

Climate Quest: gamen én leren over klimaatverandering

Game portal voor jongeren tussen de 10 en 15 jaar van start

Maastricht, 24 september 2007 – Vandaag is Climate Quest, een online game portal voor jongeren tussen de 10 en 15 jaar, officieel gelanceerd in Maastricht. In de game portal staat bewustwording over het klimaat centraal. Via Climate Quest kunnen de jonge spelers de strijd aangaan tegen het CO2-monster dat verantwoordelijk is voor de opwarming van de aarde. Voorafgaand aan het startschot zijn scholieren uit Limburg op zoek gegaan naar de antwoorden op het klimaatvraagstuk, die ze vervolgens aanboden aan mevrouw dr. Jacqueline M. Cramer, minister van Volkshuisvesting, Ruimtelijke Ordening en Milieubeheer (VROM). Climate Quest wordt na de lancering wereldwijd onder scholen uitgerold door initiatiefnemer Games Factory Online in samenwerking met Unesco.

Via Climate Quest kunnen jongeren (live) quests en casual games over het klimaat spelen en onderling informatie over het onderwerp uitwisselen. Op die manier leren ze spelenderwijs hoe ze hun steentje kunnen bijdragen aan het beperken van de klimaatverandering. Ook is het portal bedoeld voor docenten die de informatie van Climate Quest willen verwerken in hun lesmateriaal. De portal is beschikbaar via www.climatequest.org en via www.MSN.nl.

De lancering van Climate Quest door een Nederlands consortium van kleine innovatieve bedrijven betekent ook dat de Nederlandse ‘serious gaming’ industrie (leergames, educatieve games, maatschappelijke games) een belangrijke rol gaat spelen op de Europese markt van serious games.

Fart Farm

Naast de casual games die te spelen zijn, hebben jongeren en docenten de beschikking over een hoeveelheid quests. Een paar voorbeelden van quests op Climate Quest zijn *Globetrotters*, *Energy Dance* en *Fart Farm*. In *Globetrotters* moet de gamer zo milieuvriendelijk mogelijk naar exotische oorden reizen. *Energy Dance* is een quiz over alternatieve manieren om energie op te wekken, zoals de duurzame dansvloer. En in *Fart Farm* draait het allemaal om het klimaatmysterie van de windende koe.

De lancering: speurtocht door Maastricht en het officiële startsein

Tijdens het ochtendprogramma zijn Limburgse scholieren in teams op zoek gegaan naar het orakel van Nostradamus, in de vorm van een sleutelbos die de sleutel tot de oplossing van het klimaatprobleem bevat. Ze deden dit aan de hand van opdrachten in Maastricht en via internet, begeleid door klasgenoten vanuit de Ground Control in het Gouvernement van de Provincie Limburg. Het winnende team, een scholierenteam van het Porta Mosana

college uit Maastricht overhandigde 's middags, tijdens de officiële lancering van Climate Quest, de klimaat sleutelbos aan minister Cramer en ontvingen van haar als beloning de NBL-game workshop. Ook vonden er demonstraties plaats van Climate Quest. Willem Vermeend (voorzitter NBL) liet zien hoe Climate Quest wereldwijd wordt uitgerold door de jongerencultuur als uitgangspunt te nemen. Daarnaast werd er – live én virtueel – gediscussieerd over het klimaat met jongeren in de zaal en in Oss. Verder werd de Essent Climate Quest Award uitgereikt aan twee winnaars, die een gedeelde eerste plaats behaalden voor de beste casual game over energiebesparing. De winnaars zijn; Jesper van Engelen, voor The Battle of the Environment en het duo Wouter Verbeek en Nick Roumimper voor Energetic. Gedeputeerde Bert Kersten van de provincie Limburg verzorgde de afsluiting en gaf een uiteenzetting van de klimaatinitiatieven van de provincie.

Climate Quest staat niet stil

Climate Quest is eigenlijk nooit helemaal af. De portal blijft zich met hulp van jongeren en docenten ontwikkelen. Jongeren kunnen quests en casual games aanleveren. Docenten kunnen de site gebruiken als extra naslagwerk en voor ideeën om serious gaming in te zetten als ondersteuning op het bestaande lesmateriaal. Zij kunnen daarnaast lesmateriaal (laten) verwerken in Climate Quest. De portal zal in het Nederlands en op termijn ook in het Engels en andere wereldtalen beschikbaar komen. Zo zullen ook buitenlandse jongeren worden geïnteresseerd voor deze game portal. Het doel is om in 2009 vijftien miljoen jongeren actief te hebben op Climate Quest. Vanaf 2008 organiseren Games Factory Online en NBL jaarlijks een World Climate Battle. Doel van deze competitie, waarin scholen en individuele spelers tegen elkaar de spelen, is de bestrijding van het CO2 monster. Wie in de competitie het grootste aantal klimaatpunten scoort, waarmee het monster kan worden aangepakt, is winnaar.

Over Climate Quest

In de online game portal Climate Quest staat bewustwording van het leefklimaat centraal op een manier die jongeren tussen de 10 en 15 jaar aanspreekt en positief beïnvloedt. Dit betekent bijvoorbeeld dat casual games en (live) quests een belangrijke plaats innemen. Een projectteam van jongeren, developers, wetenschappers en adviseurs heeft hard gewerkt aan dit online platform dat op 24 september officieel gelanceerd is. Climate Quest wordt, onder aanvoering van Games Factory Online, mogelijk gemaakt door de volgende bedrijven en instellingen: Alterra (Universiteit Wageningen), CE Delft, Essent, Goal043, KPN, MSN, Nederland BreedbandLand (NBL), Provincie Limburg, RPS, Scheuten, SME Advies, Solland Solar, stichting RGI, UNESCO, Wizzard Web Solutions en Yellow Communications. Meer informatie kunt u vinden op: www.climatequest.org.

Voor meer informatie:

Games Factory Online, Iris de Putter, telefoon 06 100 85 811, e-mail iris.deputter@climatequest.org

Persdesk, Natasja la Lau (Yellow Communications), telefoon 023 555 34 24, e-mail natasja@yellow-communications.com

Noot voor de redactie:

Op www.yellow-communications.com vindt u onder ‘persinformatie’ beeldmateriaal van de Climate Quest. U kunt ook een mail sturen naar natasja@yellow-communications.com.