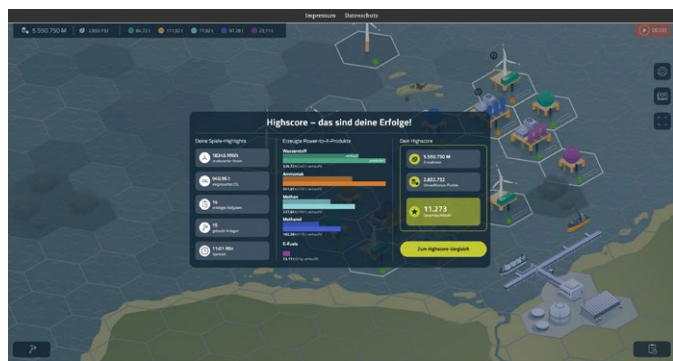


Wir bauen uns einen Offshore-Windpark

h2mare.info

H₂Mare ist eines von drei Wasserstoff-Leitprojekten des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Das Projekt untersucht, wie man auf See mithilfe von Windenergie Wasserstoff und Folgeprodukte wie Ammoniak oder E-Fuels herstellen kann. Um Laien dieses Thema nahezubringen, betreibt H₂Mare das Browserspiel **Offshore – das H₂Mare-Game**. Darin bauen Nutzer einen digitalen Offshore-Windpark.

Das küstennahe Meer ist im Spiel in Kacheln unterteilt, auf denen der Spieler Windkraftanlagen und Speicher errichtet. Oben links in einer Leiste sehen Spieler ihren Kontostand und wie viel Wasserstoff und Folgeprodukte ihre Anlagen schon produziert haben. Hier sammelt man auch Umweltbonuspunkte, etwa indem man während der virtuellen Heringslaichzeit bestimmte Gebiete in Ruhe lässt.



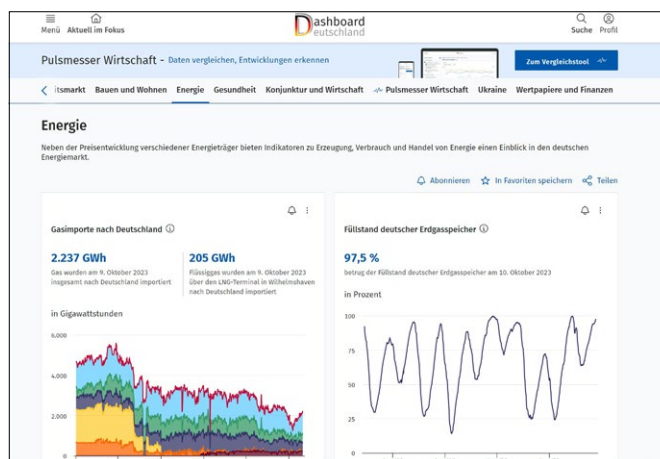
Im Baumenü unten links kaufen die Spieler ein Transportschiff, weitere Windkraftanlagen und später auch Pipelines. Unten rechts kann man Aufträge annehmen, verkauft etwa 25 Tonnen Wasserstoff an einen Stahlproduzenten, der damit seine Öfen heizt, oder 80 Tonnen Ammoniak an einen Düngemittelhersteller. Abgeschlossene Aufträge bringen zusätzliche Spielzeit. (gref@ct.de)

Deutschland in Zahlen

dashboard-deutschland.de

Das Statistische Bundesamt bündelt ausgewählte Statistiken im **Dashboard Deutschland**. Die Website zeigt zunächst „Aktuell im Fokus“ stehende Statistiken. Oben wählt man ein Themengebiet aus, derzeit aus den Schlagworten Arbeitsmarkt, Bauen und Wohnen, Energie, Gesundheit, Konjunktur und Wirtschaft, Ukraine sowie Wertpapiere und Finanzen. Ergänzend gibt es den Pulsmesser Wirtschaft, der wirtschaftliche Indikatoren bündelt und Nutzer diese vergleichen lässt.

Im Abschnitt Energie etwa sammelt das Dashboard Grafiken zu Gasimporten nach Deutschland, Kraftstoffpreisen an öffentlichen Tankstellen und dem Stromverbrauch. Fährt man mit dem Mauszeiger über die Diagramme, erscheinen einzelne



Werte. Per Klick auf das „i“ neben dem Grafiknamen öffnet sich ein knapper, einordnender Text. Über den „Mehr Informationen“-Link gelangen Nutzer zu einer Seite mit einer größeren Version der Grafik und einer kurzen Beschreibung, unten stehen die Datenquellen. (gref@ct.de)

Weltraumlift

neal.fun/space-elevator

Schon lange gibt es die Idee eines Fahrstuhls, der bis ins Weltall führt. Das Browser-Minispiel **Space Elevator** von Entwickler **Neal Agarwal** nimmt seine Besucher visuell mit auf die Reise in einem solchen Lift. Begleitet von sanfter Klammersmusik scrollt man den Fahrstuhl Meter für Meter im Browserfenster nach oben. Während der Fahrt beobachtet der Spieler Vögel, Flugzeuge und Sehenswürdigkeiten, aber auch historische Er-



eignisse und Rekorde, die zur aktuellen Fahrthöhe passen. Dazwischen streut der Entwickler Wetterereignisse ein, die man aus dem Fahrstuhl auf der Höhe sehen würde, etwa leuchtende Nachtwolken. Er ergänzt passende Fun Facts, zum Beispiel den höchsten Papierflieger, der einst auf 35 Kilometern Höhe die ohnehin schon dünne Luft zerschnitt. Die Reise endet bei 100 Kilometern Höhe an der Kármán-Linie, die die Grenze zum Weltraum bildet. (wid@ct.de)

Diese Seite mit klickbaren Links: ct.de/yarc