

## Spielen In Alle Richtungen

## Darum ist Lazuli eine technische Innovation

**Funline Media**

**München**

[info@lazuli-app.com](mailto:info@lazuli-app.com)

**089 123 456 789**



### **Am Anfang stand der Spaß**

Beim Spielen lernen Kinder erwiesenermaßen am besten. Deswegen haben die Entwickler von Lazuli wissenschaftliche Erkenntnisse über die mathematische Bildung verbunden mit jeder Menge Spielfreude. Durch diese Verknüpfung entstand eine ganz neue Denkweise digitalen Spielens: nämlich die der gegenseitigen Interaktion.

Die Figur Lazuli reagiert nicht nur auf die Befehle der Spieler, wie das in klassischen Games üblich ist. Bei Lazuli hingegen können beide Teilnehmer einander Impulse geben und sehen, ob sie darauf einsteigen möchten oder nicht. Das hat es so bisher nicht gegeben. Der Hund wird zwar gesteuert, er hat aber gleichzeitig auch eigene Bedürfnisse. So entstehen Situationen, wie die, dass der Spieler zwar Lazuli zum Baden bitten kann – aber manchmal muss der vorher unbedingt noch einem Schmetterling hinterherrennen.

So entstand im Laufe der Entwicklung aus der Idee eines Gartens als Belohnungs- und Entspannungsfläche ein völlig neues 3D-Spielkonzept für Kinder. Dieser Garten erinnert jetzt an einen Animationsfilm. Mit der revolutionären Neuerung, dass die Kinder mit der Hauptfigur in Kontakt treten können und mit ihr gemeinsam die Welt erkunden. Dieses Konzept entspricht ihrer natürlichen Neugierde, ihrer Begeisterungsfähigkeit und ihrem Bedarf nach unbekümmertem Spielen.

### **Eine neue Art interaktiver Kommunikation**

Konservative Spiele sind linear aufgebaut. Also so, dass es einen Hauptcharakter gibt, der sich von Level zu Level oder von Welt zu Welt durchschlagen muss. Dabei gibt der Spieler Befehle und deren Ausführung bringt entweder den gewünschten Erfolg oder nicht. Ziel ist es, zu sammeln, zu kämpfen oder zu raten, um das letzte Level zu erreichen.

Bei Lazuli hingegen gibt es eine Welt – den Garten – mit unendlich vielen Aufgaben und Möglichkeiten. Das Spiel dort verläuft diskontinuierlich, weil es zu keinem konkreten Ziel führen muss. Die Belohnung kommt nicht in Form von Münzen oder Scores. Sondern in Form von innerer Ruhe und Befriedigung. Kinder, die das Spiel getestet haben, erkannten sehr schnell die darin enthaltene Freiheit und haben sich gemeinsam mit Lazuli diese 3D-Welt ganz selbstständig erschlossen. Wegen des Wechsels zwischen Anspannung und Entspannung sind die Kinder ganz von allein in der Lage zu sagen, wann sie das Tablet weglegen und sich von dem kleinen blauen Hund verabschieden möchten.

Lazulis Charakter entspricht in etwa dem eines fünfjährigen Kindes: Er liebt Abenteuer und freut sich über Gesellschaft. Lazuli erkundet die Umgebung, ist neugierig und tobt sehr gerne herum. Aber er ist auch manchmal unvorsichtig, ängstlich oder schreckhaft. Er befindet sich auf dem Sprung von der Abhängigkeit zur Selbstkompetenz. Und was er gar nicht liebt:

Wenn man ihn zweimal hintereinander zum Schläfchen schickt. Dabei bleibt Lazuli aber immer ein Hund. Seine Bewegungen, seine Ideen und seine Verhaltensmuster haben nichts Menschliches.

Um so etwas Komplexes zu programmieren, sind allein für den Hauptcharakter über 250 3D-Animationen notwendig. Lazulis Verhalten wird durch über 100 Parameter gesteuert. Sogar seine Blickrichtung ist anpassungsfähig. Auch seine Stimmungen (fröhlich und grummelig) sind vernetzt mit Lazulis Bedürfnissen, seinen Körperhaltungen (stehen, liegen, hocken, schlafen, stampfen und niesen), sowie mit den zufällig stattfindenden Events im Garten und zusätzlich noch den Befehlen der Spieler.

So kommt es, dass Lazuli auf die scheinbar gleichen Aktionen immer wieder verschieden reagiert. Trotzdem bleibt Lazulis Charakter für Kinder nachvollziehbar und verständlich. Und weil all diese Parameter einberechnet sind, sieht Lazulis Animation Tree, also sozusagen sein Computer-Gehirn, so ähnlich aus wie der Stammbaum eines sehr, sehr alten europäischen Adelsgeschlechts.

### **Wie Lazuli das Rennen lernte**

Auch Lazulis Laufwege sind nur schwer vorherzusehen. Er geht manchmal Umwege, bremst später als es ihm guttut oder tastet sich vorsichtig an etwas heran. Das verleiht ihm noch mehr Natürlichkeit. Währenddessen ist seine Umgebung zwar abstrakt gestaltet – dadurch jedoch für Kinder leicht zu begreifen.

Im Garten geschehen viele Dinge gleichzeitig. Auf der einen Seite fliegen Marienkäfer ein, während am Gartenzaun die Katze herumschleicht und sich ganz hinten ein paar neue Glockenblumen öffnen. All das ist unterlegt mit eigens komponierter und eingespielter Musik, die bewusst ruhig gehalten ist und auch nur sparsam eingesetzt wird. Lazuli kann – genauso wie die Spieler – verschieden auf all das reagieren. Oder auch eben nicht.

Das gesamte Spiel besteht aus 1,2 Gigabyte Texturen, davon macht allein der Garten über 500 Megabyte aus. Darin enthalten sind fast 60 Zufallsevents, knapp 100 interaktive Objekte, über 1.400 Soundeffekte, und nochmal so viele Skripte, die auf das Verhalten des Spielers reagieren.

„Die Entwicklung war zwar extrem aufwendig, aber auch sehr spannend und aufregend“, erzählen Roland Ressemann und Stefanie Stalf, die beiden Spielentwickler. „Und unsere Kinder haben große Anteile an Lazuli. Sie haben nicht nur alle Texte ausgesprochen, sondern auch immer wieder nachkorrigiert“, erzählt Stalf. „Früher hatten wir noch einprogrammiert, dass Lazuli knurrt, wenn seine Laune zu schlecht wurde – das war den Kindern zu aggressiv. Also haben wir es wieder rausgeschrieben.“

Herausgekommen ist ein Spiel, dem anzumerken ist, dass alle Entwickler Spaß daran hatten, etwas Schönes und Aufwendiges zu gestalten. Etwas, das Kinder zum Lernen animieren kann. Denn das war schließlich von Anfang an das Ziel. Für noch mehr Infos zur Geschichte, zum Auftrag und zur Bedeutung Lazulis für das digitale Lernen können Sie unsere Website besuchen. Dort finden Sie auch Bildmaterial, Interviews und aktuelle Termine. Oder Sie schicken uns einfach eine Mail an [info@lazuli-app.de](mailto:info@lazuli-app.de).

**Wir freuen uns auf Sie.**