

Von Drachen, Hasen und dem Nachtkrabb

Die Brüder Schickentanz entwickeln Computerspiel mit deutscher Folklore

Von unserem Redaktionsmitglied
MARCUS LOTZ

FULDA

Im Computerspiel Lepusona geht es um einen Hasen, der auszieht, um seine Schwester vor den Gefahren des Waldes zu schützen. Entwickelt wird das Spiel von den Brüdern Sven (32) und Bernd (54) Schickentanz aus Neuhoof.

Die Zahl der Computerspiele, die es auf der Welt gibt, dürfte weit über der Millionenmarke liegen. Umso schwieriger ist es, in der Branche eine Nische zu finden. Die Brüder Sven und Bernd Schickentanz hatten die Idee, ein Spiel zu entwickeln, das auf Rhythmus basiert. „Wir dachten uns, dass das den Einstieg für Menschen erleichtert, die mit Computerspielen vielleicht gar nicht so viel am Hut haben“, sagt Bernd Schickentanz.

Die beiden Brüder kommen beide aus dem Bereich Softwareentwicklung. Computerspiele, sagen sie, „war schon immer unser Ding“. Sven Schickentanz hat außerdem seine Master-Arbeit über das Thema Audiodesign geschrieben – der Bezug zur Musik lag damit nahe.

Im Spiel sieht das dann so aus: Während im Hintergrund Musik läuft, führt man per Tastendruck verschiedene Bewegungen und Aktionen mit seiner Spielfigur durch. Je genauer man die Taste im Takt drückt, desto effektiver wirken sich die Aktionen der Spielfigur aus. Auch beim Bekämpfen der Gegner lohnt es sich, nicht aus dem Takt zu geraten: „Wenn man zum Beispiel gegen einen Drachen kämpfen würde, würde der Drache auf der ersten Zählzeit einatmen,



In Lepusona spielt man ein Hasen-Geschwisterpaar, das einen geheimnisvollen Wald erkundet. Screenshot: Foxira

auf der zweiten kurz die Luft anhalten und auf der dritten Feuer speien. Je besser man den Rhythmus des Drachen versteht, desto leichter kann man ihn bekämpfen“, erklärt Sven Schickentanz.

Auch Emotionen spielen in Lepusona eine wichtige Rolle, wie Bernd Schickentanz erläutert. „Es gibt Dutzende Gefühlszustände. Wir haben sie im Spiel auf vier reduziert: fröhlich, traurig, wütend und ängstlich. Das sind die Grundemotionen, in die sich jeder hinein fühlen kann. Je nachdem, wie die Spielfigur agiert – ob sie beispielsweise ängstlich langsam vorantastet oder wütend nach vorn prescht –, wirkt sich das auf die Spielwelt und ihre Bewohner aus. Je ängstlicher man das Spiel spielt, desto



Sven(links) und Bernd Schickentanz setzen in ihrem Spiel vor allem auf die Wirkung von Musik. Foto: Marcus Lotz

gruseliger entwickelt es sich. Spielt man es friedlicher, reagieren die anderen Lebewesen entsprechend positiv auf die Spielfigur.“

Die Spielfiguren sind Tirsil,

ein adeliger Hasenbarde, und seine abenteuerlustige Schwester Cele, die ihr behütetes Leben im Schloss verlassen, um den lebendigen, geheimnisvollen Wald zu er-

kunden. Als Inspiration dienten den Brüdern deutsche Fabeln und Folklore. So taucht etwa der Nachtkrabb auf, eine in Süddeutschland verbreitete Sagenfigur, die Kinder ergreift und entführt, die nachts noch nicht zu Hause sind. „Mit solchen Figuren wollte man damals die Kinder vor Gefahren schützen. Unser Anliegen ist es auch, den Leuten diese Fabel- und Sagenwelt spielerisch näherzubringen“, sagt Bernd Schickentanz.

Um ihr Projekt zu verwirklichen, haben die beiden das Unternehmen Foxira gegründet. Hierzu gehören auch Mitgründer Simon Keller sowie 3D-Artist Christian Schaper. Unterstützt werden sie dabei von der Hochschule Fulda, wo Sven Schi-

STICHWORT

„Indie“ steht für „Independent“, was auf Deutsch „unabhängig“ bedeutet. Bei Indie-Spielen handelt es sich um Spiele, hinter denen keine großen Spielekonzerne stehen, sondern die mit relativ geringem Budget entwickelt werden und oft im Selbstverlag erscheinen.

ckentanz studiert hat. „Wir begleiten Gründerinnen und Gründer auf ihrem Weg zum Unternehmen, stellen Räume zur Verfügung, stehen beratend zur Seite und unterstützen beim Einwerben eines Exist-Gründungsstipendiums“, hatte die Vizepräsidentin für Forschung und Transfer, Professorin Dr. Martina Ritter, bei der Unternehmensgründung zu Beginn des Jahres gesagt. Das Programm des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie und der Europäischen Union fördert speziell Existenzgründungen aus der Wissenschaft.

Läuft die Entwicklung eines eigenen Computerspiels so, wie sie sich das vorgestellt haben? „Das Entwickeln selbst schon, ja. Aber das ganze Drumherum mit Firmengründung, Marketing, Förderung und Finanzierung, das nimmt schon sehr viel Zeit in Anspruch“, sagt Sven Schickentanz.

Das Entwicklerduo plant die Veröffentlichung einer ersten Demo-Version im September oder Oktober. 2027 soll die komplette Version auf der Plattform Steam spielbar sein.

Gemeinsam auf dem Jakobsweg

Caritas lädt zum Pilgern

FULDA

Der Deutsche Caritasverband und die Deutsche St. Jakobus-Gesellschaft haben unter dem Motto „Zusammen geht was. Caritas verbindet Generationen“ Pilgerstationen auf dem Jakobsweg eingerichtet, an denen Menschen gemeinsam unterwegs sein und Gemeinschaft erleben können. Auch im Bistum Fulda stehen dafür drei Caritas-Standorte während der Öffnungszeiten als Anlaufstellen zur Verfügung.

Im Bistum Fulda beteiligen sich die Geschäftsstelle des Caritasverbandes für die Diözese Fulda in der Wilhelmstraße 2 in Fulda, die Caritas-Pflegeschule Fulda in der Ratgarstraße 13 in Fulda sowie die Geschäftsstelle der Caritas Marburg in der Schwanallee 48a an der bundesweiten Aktion, wie der Deutsche Caritasverband mitteilt. Pilger können dort Rast machen, neue Kraft

schöpfen, innehalten und ihren Camino-Pilgerausweis abstempeln lassen.

Pilgern auf dem Jakobsweg verbinde Menschen unterschiedlicher Generationen und lasse erfahrbar werden, wie bereichernd gegenseitige Unterstützung und gemeinsames Unterwegssein seien, heißt es weiter. „Generationen, die gemeinsam unterwegs sind und sich gegenseitig begleiten, stärken den Zusammenhalt. So kann jeder der Gemeinschaft erleben“, sagt der Fuldaer Diözesan-Caritasdirektor Dr. Markus Juch.

Ziel der Aktion sei es nach seinen Worten, Menschen zusammenzubringen und Orte der Begegnung zu schaffen. „Das stärkt ein Miteinander, das niemanden zurücklässt“, so Juch. Eine digitale Roadmap mit allen bundesweit registrierten Pilgerstationen ist online abrufbar.

[caritas.de](https://www.caritas.de)

Land fördert Digitalkompetenz

16.000 Euro für Projekt des Kolpingwerks

WIESBADEN

Sozialministerin Heike Hofmann hat dem Kolpingwerk Diözesanverband Fulda einen Förderbescheid über rund 16.000 Euro für das zweijährige Projekt „Next Gen Digital“ zur Stärkung digitaler Kompetenzen junger Menschen übergeben.

Das auf zwei Jahre angelegte Vorhaben richtet sich an junge Menschen im Alter von 15 bis 27 Jahren und soll sie befähigen, sich sicher, kritisch und verantwortungsvoll in digitalen Lebenswelten zu bewegen. Die Gesamtprojektkosten belaufen sich auf rund 31.000 Euro, die Förderung des Landes Hessen finanziert eine Koordinierungsstelle in Teilzeit beim Projektträger sowie Sach- und Honorarkosten für externe Referierende.

„Digitale Kompetenzen gehören heute zu den Schlüsselqualifikationen für gesellschaftliche Teilhabe. Junge Menschen müssen lernen, Informationen kritisch einzuordnen, Künstliche Intelligenz verantwortungs-



Freude über die Förderung (von links): Diözesanvorsitzende Brigitte Kram, Sozialministerin Heike Hofmann, Geschäftsführer Thomas Vogler und CDU-Landtagsabgeordneter Thomas Hering. Foto: Kolpingwerk Fulda

voll zu nutzen und sich sicher in digitalen Räumen zu bewegen. Genau hier setzt ‚Next Gen Digital‘ an“, erklärte Hofmann. Besonders wertvoll sei, dass das Projekt Medienkompetenz mit Persönlichkeitsbildung verbinde und durch die Qualifizierung von Multiplikatoren

weit über die eigentliche Förderlaufzeit hinaus wirke.

„Wir freuen uns sehr über das Vertrauen, das das Land Hessen in unser Projekt setzt. ‚Next Gen Digital‘ soll junge Menschen fit für die digitale Zukunft machen und ihnen die Kompetenzen vermitteln, die in Ausbildung,

Beruf und Gesellschaft immer wichtiger werden. Mit unseren Partnern möchten wir daraus ein nachhaltiges Bildungsangebot für die Region Fulda entwickeln“, sagte Thomas Vogler, Geschäftsführer des Kolpingwerk Diözesanverbands Fulda und des pings Azubikampus.

Das Bildungsprogramm richtet sich insbesondere an Schüler höherer Klassenstufen, Auszubildende sowie junge Erwachsene in Übergangsphasen zwischen Schule, Ausbildung, Studium und Beruf. Im Projektzeitraum sind mindestens zwölf Projektstage mit Workshops und acht aufeinander aufbauenden Projektmodulen geplant, insgesamt sollen 60 bis 80 junge Menschen erreicht werden.

Die Teilnehmenden beschäftigen sich unter anderem mit Social Media und Algorithmen, Fake News und Deepfakes, dem verantwortungsvollen Einsatz Künstlicher Intelligenz sowie digitaler Kommunikation, Medienkompetenz und Persönlichkeitsentwicklung. jkl