

PROFESSOR EINSTEIN: JOWO, gleich geht's los. Ha, ich liebe Geburtstagsüberraschungen. Meinst du Frau Schlau wird meinen selbst gebackenen Kuchen mögen?

Oh, hallo liebe Studierende. Aus feierlichem Anlass, dem Geburtstag von Frau Schlau, zeigen wir heute, wie ein Internetspiel gemacht wird. Diese Vorlesung hat sich Frau Schlau schon so lange gewünscht. Aber wo bleibt sie nur? Sie müsste schon seit 10 Minuten da sein. Wie kann man nur zu spät zu seiner eigenen Geburtstagsüberraschung kommen? Mhm, wie der Kuchen duftet. Ich könnte ja testweise ein Stück abschneiden. Und JOWO, wir starten jetzt den Film. Ich kann die Studierenden ja nicht ewig warten lassen. Wenn Frau Schlau später kommt, zeigen wir ihr den Film einfach noch mal. Und ich kann in der Zwischenzeit schon mal ein klitzekleines Stück von meinem Kuchen probieren. Film ab!

In diesem **BÜRO** in der Mausredaktion, einer bekannten Kindersendung im deutschen Fernsehen, wird heute nicht gearbeitet. Ähm eigentlich doch. Aber anders als sonst. Lilly, Hanna und Friedrich sind da, um zu **SPIELEN** und zwar zum Testspielen. Auf der Internetseite der Maus gibt es jede Menge Spiele. Und die Drei sollen gucken, ob die auch richtig funktionieren. Und ob die auch Spaß machen. Aber die **FRAGE** ist, wie kommen die Maus und die anderen eigentlich in so ein Internetspiel?

Das ist Hilla, die **ARBEITET** auch in einer Mausredaktion. Aber wie die Maus in das Internetspiel kommt, das weiß Hilla auch nicht. Aber sie weiß wer das weiß und deshalb wird sie mit Matthias **TELEFONIEREN**, wenn sie findet, dass ein neues Spiel auf die Mausseite soll. Matthias arbeitet in einem Trickstudio. Hilla findet, dass die Maus statt Kekse mit einem Nikolausstiefel doch auch mal was Anderes fangen könnte. Matthias soll sich was überlegen.

Zusammen mit seinen Kollegen aus dem Trickstudio macht er eine **SITZUNG** zum Ideen sammeln. Bei der Sitzung **SITZEN** alle zusammen an einem großen Tisch und überlegen, wie das neue Mausspiel aussehen könnte. Jeder kann Vorschläge machen, was die Maus in Zukunft fangen soll. Vielleicht Pfannkuchen? Nee, Pfannkuchen wollen die anderen nicht. Ich hab ne´ Idee: Fliegen! Fliegen sind auch nicht so das Richtige. Wie wär's mit Blumen? Blumen? Ja, Blumen – das gefällt allen.

Weiter geht es mit Felix, Felix ist Trickfilmzeichner und er soll mal schnell eine **ZEICHNUNG** machen, wie es aussehen könnte, wenn die Maus Blumen fängt. Wir lassen das mal schneller laufen, denn das würde sonst viel zu lang dauern, obwohl er die **SKIZZE** schon echt schnell gemacht hat. Sehr schön! Felix ist fertig und Matthias geht mit der Mauszeichnung zum Scanner. Das ist ein Gerät mit dem er das

gezeichnete Bild in den Computer holen kann. Und übers Internet schickt er dann das Bild zu Hilla in den WDR. Damit die mal gucken kann, wie ihr die **IDEE** gefällt. Blumen fangen findet Hilla prima. Da soll Matthias jetzt mal ein Spiel draus machen. Alles klar.

Als erstes macht dann Felix aus der kleinen schnellen eine feine und ganz genaue Zeichnung. Er zeichnet alle Teile einzeln, also zum Beispiel hier den Korb, aber auch Beine und Arme von der Maus.

Wenn alles fertig gezeichnet ist, dann **SCANNT** Carola diese ganzen Einzelteile in den Computer ein. Das da ist zum Beispiel ein Teil von einem Bein und noch ein Bein und noch ein Bein. Am Computer setzt Carola die Einzelteile der Maus erst einmal wieder zusammen und dann färbt sie sie ein. Farbe **KLICKEN** und in die Maus klicken. Den Himmel kann sie auch blau machen. So hat sich Carola das vorgestellt. Sehr schön.

Aber die Maus soll ja nicht nur schön aussehen, die muss sich ja auch **BEWEGEN**. Das macht dann wieder Felix mit seinem Computer. Damit die Maus laufen kann, muss Felix jetzt das Bein immer wieder ein Stück weiterbewegen. Und jede Änderung speichert er ab. Dann hat der **COMPUTER** sich gemerkt; Immer wieder dasselbe Bein nur ein Stückchen weiter. Ganz, ganz oft hintereinander. Das ist ziemlich viel Arbeit und deshalb ist Felix froh, dass er seinen Computer hat und nicht alles von Hand **ZEICHNEN** muss. Tja, wenn er am Ende die ganzen einzelnen Bilder von dem Mausbein hintereinander abspielt, dann sieht es aus, wie eine richtige Bewegung. Die Maus kann laufen. Super, Felix!

Aber ist das jetzt schon das Spiel? Verstehe, das macht der Kollege. Hubi bekommt die ganze Arbeit die sein Kollege gemacht hat jetzt auf seinen Computer. Hubi kann **PROGRAMMIEREN**. Das heißt, er sagt dem Computer, was er tun soll – und das in einer ganz eigenen Sprache. Er schreibt in dieser Computersprache auf, was die Maus oder die **BLUME** an einer bestimmten Stelle des Spiels machen soll. Mal gucken was er da so schreibt: `_root.spielmaterial_mc.attachMovie`. Puuh, was soll das denn heißen? Das versteht der Computer? Mhm, tatsächlich. Der Computer hat´s kapiert und lässt eine Blume nach der anderen nach unten **FALLEN**. Das hat Hubi nämlich gerade programmiert. Er sorgt also dafür, dass das Spiel funktioniert. Dass die Maus mit ihrem Korb anspaziert kommt. Dass ´ne Blume von oben runterfällt und dass der Spieler dann dafür einen Punkt kriegt. Alles was in dem Spiel passieren soll, muss Hubi für den Computer aufschreiben. Das dauert. Und Kai – Hubis Hund – muss manchmal lange warten bis es rausgeht.

Hubi muss **SICH** auch **ÜBERLEGEN**, was man als Spieler bei einem Spiel alles können und lernen soll. Also zum Beispiel wie Lilly besonders schnell zu reagieren, um mit der Maus durch Hochspringen möglichst viele Pakete zu sammeln. Oder wie Friedrich besonders geschickt vor Hindernissen ausweicht, während der Käpt'n Blaubär auf seinem Kutter durchs Wasser steuert. Hannah muss beim Kutter-Klicker immer wieder direkt den Überblick haben, um alle Felder abzuräumen. Und beim Kitzelspiel soll die Ratte Hein Blöd möglichst laut lachen, damit man viele Punkte kriegt. Und beim Geschenke-Memo muss Hannah möglichst genau hinhören, um zu gewinnen. Alles was Friedrich, Hannah und Lilly in diesen Computerspielen machen können, das hat Hubi in seinem Programm aufgeschrieben. Puh fertig. Die Maus kann Blumen fangen. Und Kai endlich Gassi gehen.

Das neue Mausspiel braucht jetzt noch Töne und Geräusche. Das macht Marco. Er schaut es sich erst ein paar Mal an und überlegt, wie es sich anhören müsste, wenn zum Beispiel eine Blume in einen Korb fällt. Die Geräusche und Töne hat er natürlich auch wieder in seinem Computer – wo denn sonst? Das sind über 10.000 verschiedene Klänge. Aber wie soll es sich denn jetzt anhören, wenn die Blume im Korb landet. Uhh, nee das passt nicht. Ein anderes Geräusch. Ja, das hört sich gut an.

Und wenn dann alles fertig ist und Hilla von der Maus-Redaktion das Spiel gut findet und natürlich auch die Testspieler wie Lilly, Hannah und Friedrich – dann kommt das neue Mausspiel in den großen Computer beim WDR und so auf die Internetseite von der Maus. Und jetzt kann jeder das neue Spiel hier ausprobieren und mit der Maus Blumen **FANGEN**. Viel Spaß.

Mhm ausgezeichneter Film ... namnam ... und ausgezeichneter Kuchen ... namnam ... Sie kommt.

Zum Geburtstag viel Glück.

Zum Geburtstag viel Glück.

Zum Geburtstag liebe Frau Schlau,

zum Geburtstag viel Glück!

Haha! Herzlichen Glückwunsch.

FRAU SCHLAU:

Oh Herr Professor, das ist aber lieb. Vielen herzlichen Dank.

PROFESSOR EINSTEIN:

Und hier ist Ihr Geburtstagskuchen.

FRAU SCHLAU:

Oh vielen Dank. Ähm, fehlt da nicht ein Teil? Oder sogar alles?

- PROFESSOR EINSTEIN:** Was? Äh nein. Die Form ist so. Ein leckerer, einzigartiger wunderbar schmeckender selbstgemachter Nobelpreisträger-Nusskuchen.
- FRAU SCHLAU:** Nuss? Oh ... Tut mir Leid. Gegen Nuss bin ich allergisch.
- PROFESSOR EINSTEIN:** Was? Allergisch?
- FRAU SCHLAU:** Aber bitte, bedienen Sie sich.
- PROFESSOR EINSTEIN:** Äh also, ich muss zugeben, dass ich schon den einen oder anderen kleinen Krümel probiert habe. Und ähm der Gedanke jetzt noch eine Stück zu essen ... Ich glaube mein Magen rebelliert. Mir ... wird ... schlecht. Ah, wo geht's zur Toilette?