Interaktivität in Erlebniswelten

- von Kontrolle und Kontrollverlust -

Masterarbeit
zur Erlangung des Grades Master of Arts (M.A.) an der Philosophisch-Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität Augsburg

Betreuer: Prof. Dr. Gabi Reinmann

Sebastian Grünwald
Ottostr. 8
84543 Winhöring

#757217

Augsburg, den 15.09.2007

Sebastian Grünwald
Interaktivität in Erlebniswelten

1. Auflage - September 2007
ISBN 978-3-00-023106-3

© 2007 Sebastian Grünwald, Ottostr. 8, 84543 Winhöring
basti@coaster.de
Eigenverleger

Umschlaggestaltung: Sebastian Grünwald
Foto-Abbildung Cover-Vorderseite: Alle Rechte bei Europa-Park Freizeit- und Familienpark Mack KG
Foto-Abbildung Cover-Rückseite: Alle Rechte bei LEGOLAND Deutschland Freizeitpark GmbH
Die restlichen Abbildungsrechte sind im Quellenverzeichnis berücksichtigt.

Druckerei: LuLu Publishing, 860 Aviation Parkway, Suite 300, Morisville, NC 27560, USA

Gedruckt im BOD-Verfahren in der EU und den USA

Inhaltsverzeichnis

0. PROLOG – ODER *SOVIEL FREIHEIT WIE NÖTIG, SO VIEL KONTROLLE WIE MÖGLICH* 14

1. ORGANISATORISCHES - ODER *DAS KLEINGEDRUCKTE ZUERST* 22

2. VORGEHENSWEISE – ODER *DIE KUNST DER VERFÜHRUNG* 27

3. GESCHICHTLICHES – ODER *WIE AUS AMÜSEMENT THEMEN WERDEN*..... 37

4. STATUS QUO – ODER *ERLEBNISWELTEN UND IHRE TECHNIKEN IM ÜBERBLICK* 60

4.1. MODELLTYPEN 61
4.2. KONTROLLE IN DEN MODELLTYPEN 82
4.3. ÜBER STORYTELLING UND DRAMATURGIE IN DEN MODELLEN 89
4.4. KOHÄRENZ UND THEMATISIERUNG DER MODELLE 92
4.5. SINNESMODALITÄT DER MODELLE.....100

5. INTERAKTION – ODER *VOM DESIGN DER SCHEINBAREN FREIHEIT* 113

5.1. BESTANDSAUFNAHME.....118
5.2. DER DIALOG ALS EXEMPLARISCHES INTERAKTIONS-MODELL 134
5.3. DAS SCRIPTING ALS GENERELLES INTERAKTIONSMODELL 159
5.4. INTERAKTIVES SCRIPTING UND GRUPPENERLEBNIS 178
5.5. ABSICHERUNG DURCH HILFESYSTEME 190
5.6. WARTESCHLANGEN UND ZEITPROBLEMATIK IN DER ERLEBNISWELTEN-INTERAKTION 204
5.7. TRIGGERING, NOTWENDIGKEITSKETTEN UND FEEDBACK 229

6. „EXPEDITION MANDORIA" – ODER *ANWENDUNGSBEISPIELE UNTER EINEM HUT* 236

7. REDUKTION – ODER *WAS ADVENTURES MIT SEX ZU TUN HABEN* 286

8. EPILOG – ODER *WAS VON DER FREIHEIT ÜBRIG BLEIBT* 306

A. DANKSAGUNGEN..... 319

B. EXPERTENINTERVIEWS..... 321

C. EMPIRISCHE DATEN 338

D. QUELLENVERZEICHNIS 395

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Szene aus The Game 9
Abbildung 2: Szene aus The Game 10
Abbildung 3: Szene aus The Game 11
Abbildung 4: Szene aus The Game 12
Abbildung 5: Szene aus The Game 13
Abbildung 6: Szene aus The Game 21
Abbildung 7: Szene aus The Game 26
Abbildung 8: Walt Disney stellt sein Disneyland-Konzept dem Fernsehpublikum vor 39
Abbildung 9: Flug über London in einer der ersten Themenattraktionen: Peter Pan's Flight 40
Abbildung 10: Logo für Walt Disney Imagineering 41
Abbildung 11: Imagineers bei der Modellerstellung, hinten: das Storyboard der Geschichte 42
Abbildung 12: Artwork für eine Landschafts-Studie eines Disney Themenbereichs 43
Abbildung 13: Der Mount Everest als exakte Drahtgitter-Nachbildung in einem Disney Themenpark (im Bau), klein darunter: Das Artwork, dass das fertige Berglayout zeigt. 44
Abbildung 14: Der fertige „Mount Everest" nach Vollendung der Konstruktionsphase 45
Abbildung 15: Walt Disney mit einem frühen Audio-Animatronic 46
Abbildung 16: Abraham Lincoln als Audio-Animatronic 47
Abbildung 17: Werbeplakat für die neue Attraktion – Disney verkaufte seine Themen-Geschichten immer wie einen „richtigen" Film 48
Abbildung 18: Audio-Animatronic Szene aus „Pirates of the Caribbean" 49
Abbildung 19: Offizieller Übersichtsplan von „Walt Disney World" 51
Abbildung 20: Walt Disneys erste Konzeptstudie für „EPCOT" 52
Abbildung 21: Rechts: Die Monorail als Disneys hauseigenes Verkehrsmittel 53
Abbildung 22: Das Epcot Center als Ausstellungs- und Wissenseinrichtung 54
Abbildung 23: Gefälle-Test auf der Teststrecke der Attraktion „Test Track" 55
Abbildung 24: Werbekampagne für die Disney Cruise Line, die Gäste des Walt Disney World Resorts auf Wunsch auf eine eigene „Disney Insel" verschifft. 57
Abbildung 25: Typhoon Lagoon, ein Wasserpark im Disney Resort, Storygrundlage: Ein Typhoon hat eine Lagune zerstört, zahlreiche Wracks zeugen von dem Unglück 58
Abbildung 26: Sich drehende Tassen ist ein gern genommenes Thema für ein klassisches Rundfahrgeschäft in Freizeitparks 61
Abbildung 27: Inversionselemente, im Vordergrund: eine „Cobral Roll" 62
Abbildung 28: Ungewöhnliche Fahrpositionen für ungewöhnliche Sinneseindrücke: In einem sog. Flying Coaster liegen die Passagiere unter der Schiene 63
Abbildung 29: Universal nutzt eine Achterbahn mit Abschusssequenz in ihrer Attraktion: „Rache der Mumie", die damit eine Flucht entsprechend der Filmlizenz interpretieren soll. 64
Abbildung 30: Eine Szene aus dem „Big Thunder Mountain Railroad" 65
Abbildung 31: Gäste in einer Fahrsequenz nach dem ersten Abschnitt 66
Abbildung 32: Postkarten-Annonce für eine Freakshow mit behinderten Musikern 67
Abbildung 33: Fahrgäste in einem Fahrzeug während der Kilimanjaro Safaris-Tour 68
Abbildung 34: Verfolgungsjagd während der Safari 69
Abbildung 35: Szene aus einer Stunt Show eines Filmparks 70
Abbildung 36: „Tarzans Baumhaus" – ein Laufgeschäft von Disney 71
Abbildung 37: It`s a small world (1966) wird als „Meilenstein" der Darkrides bezeichnet, da es die erste Fahrattraktion war, die eine durchgängige Musik mit veränderter Themenvariation pro durchfahrenem Raum beinhaltete 72
Abbildung 38: Phantom Manor Anwesen von außen 73
Abbildung 39: „Atmosphären"-Gang innerhalb des Anwesens 74
Abbildung 40: Splash Mountain, eine klassische Wildwasserbahn 75
Abbildung 41: Rafting-Attraktion Kali River Rapids 76
Abbildung 42: In dem Simulator „Soarin" werden die Besucher über eine IMAX-Kinoleinwand gehoben, um den Eindruck des Fliegens zu verstärken 77
Abbildung 43: Besucher passieren vor der Flugsequenz ein „ramponiertes" Weltraumschiff in der Wartungshalle, um die Spannung und die Erwartungshaltung zu erhöhen 78
Abbildung 44: Eine Schießbuden-Attraktion auf einem Jahrmarkt 79
Abbildung 45: Mischung aus Achterbahn und Wasserattraktion 80
Abbildung 46: Fahrsequenz aus der „Typmischungs"-Attraktion Curse of DarKastle 81
Abbildung 47: Das Schloss in den Disneyland-Themenparks dient als Monument im Zentrum, um Menschen gleichmäßig im Park zu verteilen 82
Abbildung 48: Das Hub-Konzept des 1955er Disneylands aus der Vogelperspektive: Unten mittig: Die Main Street, leicht oben mittig: das Schloss als zentraler Verteilerpunkt für die angrenzenden „Länder" 83
Abbildung 49: Eine klassische Queueline mit Gitterabsperrungen auf kleinem Raum 84
Abbildung 50: Aufwendig gestaltete Queueline im Wartebereich von „Indiana Jones" 85
Abbildung 51: FASTPASS-Ticket mit aufgedrucktem Zeitfenster 86
Abbildung 52: In der Preshow zu Rock'n Roller Coaster in den Walt Disney Studios Paris trifft man die Musikgruppe Aerosmith in einem fiktivem Tonstudio und schaut ihnen bei den Aufnahmen zu, bevor man auf eine Achterbahn-Fahrt durch eine Musikdisco eingeladen wird. 91
Abbildung 53: Abenteuerlich thematisierte Gebäude 92
Abbildung 54: In einem Western-Themenbereich gibt es keine Restaurants sondern natürlich nur „Saloons" 93
Abbildung 55: Selbst kleinste Requisiten (hier: Etiketten für Spirituosen) werden je nach Thema eigens gestaltet und angefertigt 94

Abbildung 56: Szene aus The Game 99
Abbildung 57: Werbung für die Attraktion Alien Encounter 101
Abbildung 58: Ein sog. Head-Mikrophon zur Aufnahme von binauralem Sound 102
Abbildung 59: Auch die Hotelanlagen (hier die „Animal Kingdom Lodge“ mitten im Zoo-Gebiet) haben ihre ganz eigenen Duftnoten 103
Abbildung 60: Kontrollverlust in einer Achterbahn 108
Abbildung 61: Senritsu von außen 111
Abbildung 62: Szene in der Parkgarage des Senritsu Hospitals 112
Abbildung 63: Einfache interaktive Attraktion im deutschen Vergnügungspark „Tripsdrill“: Hier können Leute während der Fahrt andere Passanten nass spritzen. 117
Abbildung 64: DisneyQuest sind interaktive Themenpark-Komplexe mit virtuellen Spielen 118
Abbildung 65: Fahrsequenz aus Challenge of Tutankhamon mit drei alternativen Endpassagen 121
Abbildung 66: Symbolabbildung Space Invaders 123
Abbildung 67: Mitte der 90er bestimmt die Filmbranche die Adventure Game-Entwicklung 125
Abbildung 68: Szene aus einem typischen Adventurespiel: Der Spieler soll hier die phantastische Erlebniswelt und seine Geschichte erkunden und muss dabei mögliche Aufgaben lösen. Die Steuerung erfolgt für Adventures typisch sehr intuitiv mit der Maus und einigen Klicks. 128
Abbildung 69: Ein klassischer Multiple-Choice Dialog in einem Computerspiel (hier: Indiana Jones and the Fate of Atlantis): Der Spieler wählt einfach eine passende Antwort aus und erhält daraufhin von seinem Gegenüber das entsprechende Feedback. Bei „outcome-sensitiven“ Dialogen kann sich durch die Wahl der Antwort auch der Verlauf der Geschichte ändern 134
Abbildung 70: Interaktiver Dialog in einer Erlebniswelt: Einige Besucher reden mit der Disney-Figur „Stitch“ 136
Abbildung 71: In „Laugh Floor – Comedy Club“ können die Zuseher mit ihren Mobiltelefonen mit den Darstellern auf der Leinwand interagieren 141
Abbildung 72: Disney-Characters mit „Talking Head“ Technologie in einer Show; Disney möchte damit über Kurz oder Lang die Kommunikation seiner Charaktere mit dem Besucher ermöglichen 143
Abbildung 73: Selbstständiger Straßen-Charakter mit Interaktionsmöglichkeit 144
Abbildung 74: Das Muppet Mobile Lab kann sich ebenfalls frei im Park bewegen, verschiedene Showeffekte vorführen und damit mit den Besuchern interagieren 145
Abbildung 75: Eine interaktive Befragung während einer Darkride-Fahrt 147
Abbildung 76: Script-Struktur der Attraktion Turtle Talk with Crush (exemplarisch), Eckige Sprechblasen sind Crush, runde der menschliche Gesprächspartner, geschwungene Klammern symbolisieren gesprochene Variablen, jede der sieben Phasen ist in einem Kasten umrandet, eigene Grafik 149
Abbildung 77: Disney-Kampagne für Turtle Talk with Crush 152
Abbildung 78; Kooperatives Design wird in sportlichen Erlebniswelten (hier ein Klettergarten) bereits seit längerem eingesetzt 179
Abbildung 79: Vier Gamer spielen das Adventure „Myst Online“ gemeinsam über das Internet 181
Abbildung 80: Szene aus The Game 187
Abbildung 81: Szene aus The Game 188
Abbildung 82: Szene aus The Game 189
Abbildung 83: Nahezu alle Computerspiele sind zeitabhängig (hier ein Autorennspiel) – Adventurespiele dagegen in der Regel nicht. 191
Abbildung 84: Beispiel-Komplettlösung 192
Abbildung 85: Beispiel für ein Tippeinblende-System in dem Spiel „Myst Masterpiece Edition“ 192
Abbildung 86: Punkt für Punkt System in dem Spiel „Die Pandora Akte“: Der Spieler wählt zunächst den gewünschten Geschichtsstrang aus (hier: „Thomas Malloy suchen“) und bekommt dann eine Auflistung alle bereits ausgeführten Schritte sowie den nächsten noch auszuführenden Schritt angezeigt. 193
Abbildung 87: Ein Beispiel für ein Online-Hilfe-Forum 194
Abbildung 88: In „In Memoriam 2: Das letzte Ritual“ wird der Spieler zu einem „Phoenix Investigator“ und muss dabei einem Killer das Handwerk legen. Er spielt zwar alleine, kann jedoch über eine fiktive Webseite des Spiels mit anderen „Phoenix Investigators“ in Kontakt treten. Diese sind dann aber nicht fiktiv und gescriptet, sondern andere „lebende“ Spieler dieses ungewöhnlichen Adentures. 195
Abbildung 89: In „Simon the Sorcerer“ findet man das Passwort zum Zugang in die Zwergenmine auf einem Stein im Wald versteckt 196
Abbildung 90: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis” helfen uns bei Bedarf auch fremde Spielcharaktere bei der Suche nach einem Informanten weiter 196
Abbildung 91: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ wird dem Spieler der virtuelle Charakter „Sophia“ zur Seite gestellt, die man auch um Tipps bitten kann. 197
Abbildung 92: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ erstellt das Adventure je nach Fertigkeit des Spielers (hier drei unterschiedliche Vorgehensweisen bei demselben Rätsel) ein Profil und bietet dem Spieler kurze Zeit später entsprechend dazu drei alternative Spielpfade an (1. Bild: Lösung durch Dialog (=kooperative Adaption / Teamweg), 2. Bild: Lösung durch Knobelei (=kognitive Adaption / Puzzleweg), 3. Bild: Lösung durch Kampf (=kämpferische Adaption / Actionweg). 197
Abbildung 93: Szene aus Pirates of the Carribean: Battle for Buccaneer Gold 200
Abbildung 94: Szene aus The Game 202
Abbildung 95: Szene aus The Game 203
Abbildung 96: Einige Szenen aus der Preshow der Attraktion „Storm Riders“. Preshows dienen neben dramaturgischen Zwecken (hier wird vor der eigentlichen Hauptshow eine Wetterkontrollstation näher erklärt, um die Passanten auf das Thema vorzubereiten) auch strukturellen: Sie unterteilen die Besucher in Gruppen und sorgen für den schubweisen und zeitgesteuerten „Durchlauf“. 206
Abbildung 97: Einfaches Warteschlangen-Modell 211
Abbildung 98 Ein einfaches Warteschlangen-Netz 213
Abbildung 99: Komplett non-linearer Narrations-Ansatz ohne Warteschlangen-Konzept in der Attraktion „MagiQuest“ 224

Abbildung 100: Szene aus The Uncertain Guest 225
Abbildung 101: Szene aus The Game 228
Abbildung 102: Das „Scripting-Haus“: Der Autor schreibt, das Feedbacksystem überwacht und Triggers und Hilfesysteme nehmen auf die Interaktion Einfluss 230
Abbildung 103: Szene aus The Game 232
Abbildung 104: Grobe Strukturierung des Vorplatzes der Attraktion 244
Abbildung 105: Schematische Darstellung eines Subplot-Konzepts 249
Abbildung 106: Beispielgrafik für ein Perlenkettenmodell – jede Gruppe besucht je nach Script die Räume in unterschiedlicher Reihenfolge, bis sie im dritten Raum das Zugangsobjekt für Kapitel 2 finden. 255
Abbildung 107: Abstürzender-Fahrstuhl-Attraktion in einem Themenpark (aus dem Film: Haunted Hill) 257
Abbildung 108: Symbolische Abbildung für einen verzweigenden Walkthrough. Warteschlangenüberwachungssysteme und multiple Räume sind in dieser Abbildung nicht berücksichtigt. 259
Abbildung 109: Symbolabbildung für das Finale mit zwei Endsequenzen (eigene Grafik) 265
Abbildung 110: Riles Island, ursprünglich geplante Heimat für den Myst-Themenpark 271
Abbildung 111: Szene aus The Game 280
Abbildung 112: Szene aus The Game 281
Abbildung 113: Szene aus The Game 282
Abbildung 114: Szene aus The Game 283
Abbildung 115: Szene aus The Game 284
Abbildung 116: Szene aus The Game 285
Abbildung 117: Albert Einstein 286
Abbildung 118: Adrienne wird von ihrem Ehemann überwältigt (Szene aus Phantasmagoria) 292
Abbildung 119: Weitere Szene aus Phantasmagoria auf dem ‚Stuhl des Grauens’ 293
Abbildung 120: Allegra (zu Ted): „Das ist die Zukunft, Pikul. Alles fühlt sich total natürlich an. 297
Abbildung 121: Dialogszene mit zwei Adventurespielern und einem „virtuellen“ Charakter (r.) 297
Abbildung 122: Symbolische Sequenz, in der sich die zwei Spieler in die vom Spiel vorgescriptete Routine fallen lassen 297
Abbildung 123: Werbeplakat das für den Erlebnisbereich „Tomorrowland“ im Walt Disney World wirbt; der Slogan sagt: „Die Zukunft die niemals war, ist endlich hier!“ 301
Abbildung 124: Szene aus The Game 303
Abbildung 125: Szene aus The Game 304
Abbildung 126: Szene aus The Game 305
Abbildung 127: Walt Disney 306
Abbildung 128: Zusammenfassendes Schaubild der Vorgehensweise und Ergebnisse 309
Abbildung 129: Erlebniswelt, „verdrehte“ Welt: Achterbahn, Riesenrad, Freefall-Tower in Disney’s California Adventure 312
Abbildung 130: Joe Belfiore (rechts) und sein Team „Game Control“ 317

Tabelle 1: Sinnesbeurteilung durch Adventurespieler (n=316) 106
Tabelle 2: Interactive Darkride-Beurteilung durch Adventurespieler (n=316) 132
Tabelle 3: Aussagen zur Evaluation von Turtle Talk with Crush (n=316) 157
Tabelle 4: Aussagen zu Erlebniswelten mit explorativen und rätselartigen Interaktionsmustern (n=316) 176
Tabelle 5: Bewertung des Gesamtkonzepts (n=316) 275
Tabelle 6a-b: Motivation und Wiederbesuchswert (n=316) 276
Tabelle 7: Bevorzugte Elemente in Gesamtkontexten 278

Die Quellenangaben der Abbildungen sind im Quellenverzeichnis berücksichtigt.

Bei der Verwendung rein männlicher Endungen schließen diese die weibliche Bezeichnung mit ein.

Mögliche fremdbegriffliche Abkürzungen werden im Textfluss in eigenen Abschnitten erklärt.

„Virtuelle Realität ist doch im Grunde genommen gar nichts Neues.

Wir erschaffen hier virtuelle Realitäten schon seit mehr als 40 Jahren"[1]

- *John Hench, Senior Vizepräsident*
Walt Disney Imagineering
Von 1955 bis 2004 Mitentwickler der Disney Themenparks

[1] Zitiert nach: Kevin Rafferty, Bruce Gordon, (1996): "Imagineering - A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real", Disney Enterprises, New York (eigene Übersetzung).

Nicholas Van Orten langweilt sich[2]. Frustiert sitzt er in seinem noblem Anwesen und feilt sich die Fingernägel. Auf dem Tisch steht ein halb geleertes Glas Champagner, im Fernsehen laufen wie immer die Businessnachrichten und aktuellen Aktienmeldungen des Cable Financal Networks durch. Finanziell hat es das Leben sehr gut mit ihm gemeint, ansonsten bot es für ihn in letzter Zeit aber nichts Aufregendes mehr.

Während der in den vereinigten Staaten hoch populäre Nachrichtensprecher Daniel Schorr weiter in einer monotonen Dauerschleife seine Meldungen herunterbrabbelt, wendet Van Orten seinen Blick auf die fast lebensgroße Clownspuppe, die er heute morgen auf der Einfahrt seiner Villa gefunden hatte. Absender: Unbekannt. Was hatte dieser Clown zu bedeuten?

Nachdenklich lässt er den Schlüsselbund, den er vor kurzem aus dem Mund der Puppe gezogen hatte, um seinen Zeigerfinger kreisen.

Nachrichtensprecher (währenddessen): „…was einen Anstieg der Arbeitslosigkeit und einen Rückgang der mittelständischen Betriebe zur Folge hat. Dagegen kündigten die Republikaner an, dass die Verabschiedung dieses Gesetzes stimulierend für die lustlose Wirtschaft wäre. Bislang hat sich noch niemand dazu geäußert…“

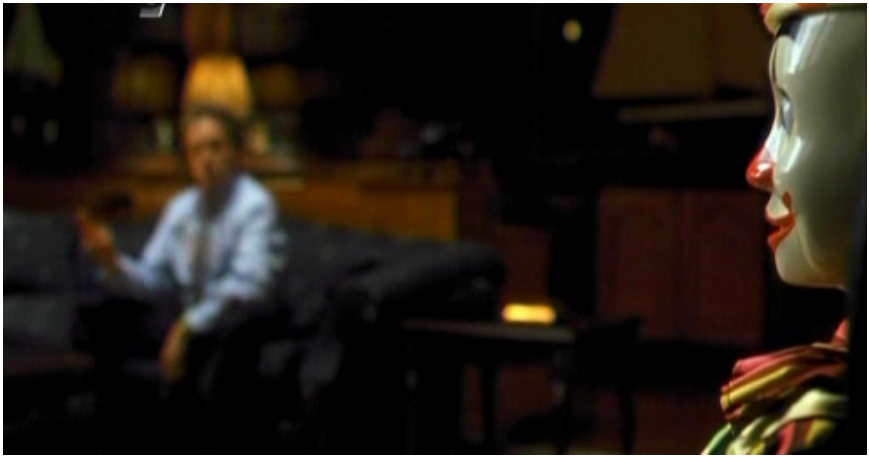


Abbildung 1: Szene aus The Game

[2] Eigene Transkription von David Fincher (1997): "The Game", Film, Universal Studios, Los Angeles.

Van Orten greift zum Champagnerglas und setzt an.

Nachrichtensprecher (fährt fort): „…in wie weit es eine Auswirkung auf das verwöhnte Dasein des Nicholas Van Orten hätte.“

Van Orten stutzt. Was hatte der Nachrichtensprecher eben gesagt?

Nachrichtensprecher: „Demokraten und Republikaner konnten sich lediglich einigen, dass die Wirtschaft derzeit Zweifel an der Zukunft unseres Landes hat.“

Nein, er musste sich verhört haben! Er wendet sich erneut dem Clown zu und stochert mit seinem Taschenmesser neugierig in seinem Mund herum. Vielleicht befindet sich in dem Hohlraum ja noch ein weiterer Gegenstand ausser diesem ominösen Schlüssel!

Nachrichtensprecher: „Einer aktuellen Umfrage zu Folge rechnen 75% der Arbeiter damit in den nächsten fünf bis sechs Jahren ihren Arbeitsplatz zu verlieren. (kurze Bildstörung) Aber was kümmert das schon so einen aufgeblasenen Millionärsheini wie sie?“

Van Orten dreht sich erneut zum Fernseher, schüttelt den Kopf, und untersucht weiter die Öffnung der Puppe.

Nachrichtensprecher: „Die Börse an der Wallstreet meldet, dass der Dow Jones leicht angestiegen ist, nachdem verschiedene High Tech-Firmen höhere Gewinne erzielen konnten als erwartet war. Die Kurse fielen kurzfristig als bekannt wurde (es zischt erneut), dass Nicholas Van Orten niesen musste.“

Abbildung 2: Szene aus The Game

Jetzt reicht es! Van Orten schießt herum und betrachtet entgeistert den Nachrichtensprecher. Dieser verschränkt die Arme und beugt sich nach vorne.

Nachrichtensprecher (leicht süffisant): „Wollen Sie den ganzen Abend damit verbringen, dem Clown im Mund rumzustochern?“

Van Orten (stotternd): „Ich, äh, ich wollte…“

Nachrichtensprecher: „Es ist ziemlich frustriend für mich, wenn Sie mir nicht zuhören!“

Van Orten (verängstigt): „Was geht hier vor?“

Nachrichtensprecher: „Das ist ihr Spiel, Nicholas. Und ich begrüße Sie dazu. Meine Aufgabe ist es, Sie in ein paar Grundregeln einzuweisen. Den ersten Schlüssel haben Sie bereits erhalten; weitere werden folgen. Sie werden nie wissen wo Sie sie finden und wofür sie sind. Also halten Sie ihre Augen offen!“

Van Orten: „Wie können Sie… Sie können mich sehen?“

Nachrichtensprecher: „Heben wir uns diese Frage für später auf!“

Van Orten (macht ein paar Schritte nach vorne): „Wie geht das?“

Nachrichtensprecher: „Im Augenblick ist eine witzig kleine Kamera auf sie gerichtet.“

Van Orten: „Das ist einfach unmöglich.“

Nachrichtensprecher: „Sie haben recht, einfach unmöglich! Sie unterhalten sich gerade mit ihrem Fernseher.“ Nach einer kurzen Pause: „Es ist eine Miniaturkamera.“

Abbildung 3: Szene aus The Game

Van Orten beginnt, am Fernseher herumzustochern.

Nachrichtensprecher: „Wissen Sie eigentlich wie gefährlich das ist?“

Eine Hausangestellte betritt den Raum: „Mr. Van Orten?“

Der Fernseher schaltet sofort zurück in das herkömmliche Programm und Daniel Schorr leiert wieder die ewig gleichen Texte herunter. Van Orten dreht sich um und versteckt das Messer hinter seinem Rücken: „Ja Elsa, was gibt es denn?“

Elsa: „Ist alles in Ordnung?“

Van Orten (nervös): „Alles bestens. Danke.“

Elsa: „Ich bin dann soweit fertig, brauchen Sie noch irgendetwas.“

Van Orten (genervt): „Nein ich brauche nichts Elsa. Danke sehr. Gute Nacht.“

Elsa: „Gute Nacht.“ Sie verlässt den Raum.

Nachrichtensprecher: „Wer war das?“

Van Orten: „Das geht sie nichts an!“

Nachrichtensprecher: „Sie wollen sicher wissen, wie die Kamera in ihr Haus gekommen ist?“

Van Orten: „Ja, das will ich!“

Das Bild zischt erneut und gebannt sieht sich Van Orten nun plötzlich selbst auf dem Schirm.

Abbildung 4: Szene aus The Game

Langsam versucht er sich an die Spiegelverkehrtheit zu gewöhnen und die im Raum versteckte Kamera zu lokalisieren.

Nachrichtensprecher: „Kalt. Kälter.“

Van Orten nähert sich dem Clown.

Nachrichtensprecher: „Warm. Wärmer.“

Van Orten starrt in die Augen des Clowns. Er schüttelt den Kopf: Er selbst hatte also die Kamera in sein Haus gebracht! Genervt schraubt er den Kopf ab. Im Fernseher zischt es erneut.

Nachrichtensprecher: „Schreiben Sie die Nummer auf. Das ist die Nummer der CRS-Hotline. Sie ist nur für Notfälle gedacht.“ Auf dem Fernseher erscheint eine Telefonummer, van Orten notiert. „Rufen sie nicht an, um herauszufinden, worum es bei dem Spiel geht. Das herauszufinden ist das Spiel. Viel Glück und herzlichen Glückwunsch! Ihr Team von CRS!“

Das Fernsehgerät schaltet wieder zurück zum normalen Börsenkurs-Programm.

Van Orten ahnte –wenn auch mit einigem Unbehagen-, dass sein sonst so ereignisloses Leben in Zukunft um einiges aufregender werden sollte.

Abbildung 5: Szene aus The Game

0. Prolog – oder *Soviel Freiheit wie nötig, so viel Kontrolle wie möglich*

Bei der eben beschriebenen Szene handelt es sich um einen Filmausschnitt aus „The Game“ (Fincher, 1997). In diesem meldet sich der Finanzmanager Nicholas Van Orten (Michael Douglas) zu einem „Spiel“ an, um seinem tristen Alltag zu entfliehen. Was folgt ist eine perfekte Inszenierung innerhalb seines Lebens. Wahrheit und Realität vermischen sich, Ereignisse scheinen von einem unsichtbaren „Spiel-Regisseur“ exakt vorgeplant zu sein, Van Orten immer wieder in neue Situationen gelockt zu werden, ohne es zu merken - bis die Auftraggeber ihn am Ende genau da haben, wo sie ihn haben wollen - dazu aber später.

Vor einiger Zeit diskutierte ich mit Martin Mayer, technischer Projektleiter des so genannten Adventurespiels „Geheimakte Tunguska“ über diesen Film.

ERLÄUTERUNG

Adventure, Definition:[3] Bei einem Adventure handelt es sich um ein Computerspiel, bei dem gemäß der Fangemeinde vor allen Dingen die Elemente Story, Exploration, Charaktere und Rätsel im Vordergrund stehen. Sie zeichnen sich also neben einem generell hohen narrativen Anteil auch durch hohe kognitive Anforderungen an den Spielenden zum Lösen zahlreicher kleinerer, oft ineinander verschränkter Aufgaben und seitens der Erzählung durch komplexe narrative Zusammenhänge aus. Aktionen in einem Adventure, wie das Sprechen mit beteiligten Personen oder das Lösen eines Rätsels, führt dann in der Regel zu einer Fortführung der Geschichte. Diese Geschichte ist in einem Adventure also die Struktur gebende Konstante: Sie unterteilt das Spiel in verschiedene Kapitel und konkrete Aufgabenbereiche. Dadurch unterscheiden sich Adventurespiele auch von ähnlichen narrativen Spiel-Konzepten wie Rollenspielen, die sich durch freie Charaktergestaltung und deutlich größere Welten wesentlich dynamischer und damit unvorhersehbarer entwickeln.

[3] aus: Sebastian Grünwald (2005): "Methoden interaktiven Storytellings", Manuskript, o.O.

Damals hatte ich gerade meine Bachelorarbeit „Methoden interaktiven Storytellings“ beendet. Meine Aufgabe bei diesem Computerspiel-Projekt war es, meine dadurch gewonnen Erkenntnisse in das Spiel einfließen zu lassen und es nach diesen Qualitätsansprüchen zu evaluieren.

Für einen Adventuredesigner sind die in „The Game“ aufgeworfenen Fragen „täglich Brot“. Der Entwicklungszyklus sieht meistens so aus, dass zunächst ein grobes Story-Grundgerüst aufgebaut wird. Bereits vor der eigentlichen Interaktion steht somit Geschichte, Spannungsbogen und Ablauf des Spiels komplett fest.

Erst in einem zweiten Schritt wird dann versucht, den Plot mit Interaktionspunkten aufzufüllen: An welchen Stellen können wir dem Spieler die Handlungen übernehmen lassen? Wo eignet sich die Integration eines Rätsels? Welche Spielfigur könnte die notwendigen Informationen bereithalten und mit welcher Methode kann sie der Spieler erlangen?

Man wechselt also von der eigentlichen Erzählung der Geschichte in eine Inszenierung über, in der sich der Spieler frei bewegen und in der er interagieren kann und dessen Aufgabe es ist, durch eben jene Interaktionen weitere Informationen zu Sammeln und dadurch das Voranschreiten der Geschichte auszulösen.

Die Inszenierung an sich ist nicht allzu komplex und erfordert in erster Linie „nur“ kreatives Denken, damit der Spieler durch immer wieder neue Ideen und narrative Strukturen überrascht wird. Problematisch wird es nur, wenn der Spieler eben nicht so handelt, wie man sich das als Designer vorgestellt hat. Zu diesem Zeitpunkt der Entwicklung kam ich ins Spiel.

Meine Aufgabe war es also, die Grenzen des Spieldesigns auszutesten: Wie reagiert das Adventure, wenn ich mich nicht an die vom Designer vorgegebenen Strukturen halte? Von narrativen „Sackgassen“ bis hin zu Logiklücken kann hier eine ganze Reihe an Problemen entstehen, die abgesichert werden müssen. Dafür gibt es eine Vielzahl an möglichen Modellen, die eingesetzt werden können.

Diese Arbeit wird sich nicht mit diesen Modellen beschäftigen - das wurde in „Methoden interaktiven Storytellings“ bereits

ausführlich getan. Trotzdem wird diese Arbeit eine Verwandtschaft mit meiner vorherigen aufweisen. Denn der entscheidende Punkt, mit dem man sich bei der Entwicklung eines „Adventurescripts“ immer wieder auseinandersetzen muss, ist die Frage nach der Selbst- und Fremd-bestimmung des Spielers.

Wie bereits erwähnt ist ein Adventurespiel alles andere als dynamisch: Es ist eine interaktive Geschichte und damit von einem Autor komplett vorgeplant[4]. Sie hat Anfang, Hauptteil und Schluss. Agiert der Spieler nicht so, wie man es von ihm erwartet, liegt es an der Auswahl des richtigen Modells, ihn wieder in den gewünschten Plot zu führen. Die Qualität des Modells richtet sich wiederum nach dem Empfinden des Spielers. Die beste Rückführung in den Plot ist die, die vom Spieler nicht als solche festgestellt wird. Schlecht ist sie dann, wenn sie als Gängelei seitens des Spiels wahrgenommen wird, insbesondere dann, wenn gewünschte Inter-aktionen vom Spiel einfach komplett ignoriert werden.

Es darf nicht vergessen werden, dass das Spiel auf Grund seiner Interaktionen funktioniert, das heißt: Das Wirksamkeitsgefühl des Spielers steht an oberster Stelle. „Methoden interaktiven Storytellings“ hat in einer sehr ausführlichen Analyse unter knapp 800 Spielern gezeigt, dass nichts frustrierender ist, wenn das Spiel nicht so „will“, wie man es selbst möchte.

Gleichzeitig sind diese Modelle natürlich gewissen Einschränkungen unter-worfen. Allein schon aus technischer Sicht lässt sich nicht für jede Aktion immer die perfekte Lösung programmieren, z.B. aus Komplexitätsgründen. Auch aus Spielersicht macht es häufig Sinn, die Freiheit etwas einzuschränken, beispielsweise wenn eine zu hohe Entscheidungs-bandbreite den Spieler kognitiv überfordert und damit die komplette Dramaturgie des fertigen Produkts darunter leidet.

Es gibt also keine pauschal beste Lösung. „Die Mischung macht´s.“[5]

Diese Mischung zu finden, das Abwägen zwischen der Selbstbestimmung des Spielers und damit der Bedienung seines Wirksamkeitsempfindens und der Fremdbestimmung und damit der Absicherung der Geschichte samt Dramaturgie und Spannungsbogen ist die

[4] vgl. dazu auch die historische Analyse in Grünwald (2005), a.a.O.

[5] Martin Lassahn, zitiert nach ebd. (S. 316)

eigentlich Kernaufgabe interaktivem Storydesigns.

In David Finchers „The Game“ wird das zum zentralen Thema des Films. Am Ende geht es nicht mehr nur darum, wie der Hauptdarsteller das Spiel spielt, sondern um die Frage, was von dem Gezeigten nun überhaupt Spiel ist und was nicht.

Insofern spielt der Film am Ende mit dem Zuseher selbst: Welche Situationen sind nur bloßer Zufall, welche exakt geplant? Und wie wird der Komplexitätsproblematik dieser Planung Einhalt geboten? Wie wurde der Protagonist dazu „gezwungen“, das zu tun, was er tut – ohne dass er es merkt? Letztendlich: Wer hat wirklich die Fäden in der Hand? Wie schafft man es, den Spieler so zu kontrollieren, ohne dass er es merkt, ja, dass es ihm sogar Spaß macht, kontrolliert zu werden? Sind wir am Ende etwa alle so kontrollierbar?

Ich gebe zu, dass mich dieser Gedanke seit meinem letzten Manuskript nicht mehr losgelassen hat. Während meiner Arbeit am Projekt „Geheimakte Tunguska“ wurde mir erst bewusst, welches ungeheuerliche Potential diese Thematik aufweist.

Adventuredesigner beschäftigen sich seit Jahrzehnten mit diesem Phänomen, sie haben eine sehr hohe Professionalität, was interaktives, fremdbestimmtes Design betrifft. Ich habe in all meinen Recherchen keinen anderen Bereich gefunden, der auch nur annähernd diese Perfektion und dieses Know-How aufweist, wie bei der Adventurespiel-Entwicklung.

Der bisherige Einsatz dieses Wissens ist bislang noch relativ „harmlos“ - eben in Computerspielen, in Simulationen.

Was wäre, wenn dieses Wissen auch in anderen Bereichen Anwendung findet?

Mit Sicherheit hat das Thema Fremdbestimmung die Menschheit immer wieder bewegt, wie allein schon ein Blick auf aktuelle Filmbeispiele belegt: In „Matrix“ (Wachwoski, 1999) werden Menschen an Maschinen angeschlossen, die ihnen ihr Leben lang eine heile Welt simulieren, in „eXistenZ“ (Cronenberg, 1999) schließen Spieler ihre Adventures direkt am Rückenmark an, um dem Erleben noch näher zu sein – und leiden am Ende unter dem totalen Realitätsverlust, weil sie zwischen Spiel- und Realitätsebene nicht mehr unterscheiden können.

Unter all diesen - sehr futuristischen - Filmen stimmte mich „The Game“ am nachdenklichsten. Der Film spielt nicht in der Zukunft sondern im Hier-und-Jetzt, die gezeigten Methoden sind bekannt und die technische Durchführung dem eines Adventures nicht unähnlich.

Der Film wurde äußerst positiv aufgenommen[6] - einzig der katholische Filmdienst hatte zu dem im Film nur sehr unterschwellig durchschimmerndem Thema „Kontrolle“ etwas zu sagen. Fragwürdig würde „The Game“ demnach überall dort, „wo er distanzlos die Manipulation und Fremdbestimmung eines Menschen legitimiert und dies abschließend sogar als drastische Möglichkeit einer therapeutischen ‚Heilung’ ausgibt.“[7]

Diese Arbeit wird die medienethische Relevanz dieses Vorwurfs allerdings nur am Rande diskutieren (z.B. in Abschnitt 7) – es gibt Autoren die das ausführlicher und besser machen. Vielmehr soll sie das Potential der interaktiven Inszenierung und Planung illustrieren. Sind uns die Potentiale erst einmal bewusst, werden wir auch wissen, wie wir kompetent und ethisch mit diesen Methoden umgehen können. Nichts desto trotz werde ich mich im Folgendem immer mal wieder auf interessante Ausschnitte aus „The Game“ beziehen, wenn sie mir als Beispiel oder Erläuterung von Methoden interessant erscheinen.

Nicht Teil dieser Arbeit wird das Darlegen, die Analyse und Funktionsweisen einzelner Methoden sein. Dies wurde wie erwähnt bereits in „Methoden interaktiven Storytellings“ getan. Vielmehr sollen diese Methoden nun aus den Fängen einer Computersimulation herausgehoben und ihre Anwendbarkeit in anderen Bereichen getestet werden.

Ich erhoffe mir dadurch generelle Erkenntnisse über die Durchführbarkeit bestimmter Methoden auch jenseits der Virtualität und damit – letztendlich – erste Theoriemodelle für die generelle Anwendung interaktiver Applikationen, für welche der Schwerpunkt „So viel Freiheit wie nötig, so viel Kontrolle wie möglich“ eine entscheidende Prämisse ist.

Ich bin überzeugt davon, dass mit der zunehmenden Individualisierung unserer Gesellschaft das Verständnis für interaktives Storytelling,

---

[6] vgl. Wikipedia (2007b): "The Game (Film)", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/The_Game_(Film) (Abruf: 22.03.2007),

[7] filmdienst, zitiert nach ebd.

für interaktive Inszenierung und Gestaltung auch jenseits des Computers zu einer Schlüsselkompetenz heranwächst: Die Videospielkultur vermehrt sich rasant – für viele jungen Menschen gehört die Interaktivität von Medien heute zu einer Selbstverständlichkeit. Selbst klassische Medien wie das Fernsehen erweitern ihre Dimensionen um die der Interaktion.

Das Aufgehen dieser Entwicklung in selbstbestimmten Konzepten wie dem web 2.0 ist dabei nur eine Seite der Medaille. Die Interaktion in ganz oder teilweise fremdbestimmten Konzepten unterzog sich bisher kaum einer wissenschaftlichen Analyse. Dabei sind gerade diese Konzepte für so viele Bereiche entscheidend: Broadcaster, Werbung, Bildung, Politik, Tourismus, klassische Medien – all diese Disziplinen haben ein natürliches Kontrollbedürfnis:

Broadcaster entscheiden darüber, **was** sie senden. Web 2.0 Applikationen wie z.B. YouTube tun das nicht. Ein Filmregisseur entscheidet, **wie** der Inhalt aussieht, den er sendet. Web 2.0 überlässt die komplette Dramaturgiegestaltung dem Nutzer. Die Bildung muss unerfahrene Nutzer erst Mal an die Hand nehmen und sie **führen**, bevor sie selbstständig lernen können. Web 2.0 Applikationen tun das nicht, da sie von Grund auf von einem aufgeklärten Nutzer ausgehen und ihm die volle Kontrolle überlassen.

ERLÄUTERUNG

web 2.0, Definition: Vereinfacht gesagt beschreibt das web 2.0 das Internet als Plattform, auf der alle Applikationen wie Software, aber auch Informationen und Wissen, miteinander verlinkt sind. Das web 2.0 wird somit durch eine „Architektur der Partizipation“[8] der einzelnen User erstellt, da jeder als Teil dieser Vernetzung am Ganzen mitwirken kann. Insofern funktioniert das web 2.0 ausschließlich für Nutzer, die eine entsprechende Medienkompetenz (technisches Verständnis etc.) bereits mitbringen.

[8] Frei übersetzt nach Tim O'Reilly: “What is Web 2.0“, ansonsten eigene Definitionsschöpfung

Diese Arbeit will bei Leibe nicht den zweifelsohne großen Nutzen der neuen dynamisch-vernetzten Gesellschaft in Frage stellen. Sie will aber verdeutlichen, dass sich Interaktivität und Kontrolle nicht ausschließen müssen und dass dieses Thema –gerade in der heutigen Zeit - einer vertiefenden Diskussion würdig ist.

Die ganze Geschichte begann vor ein paar Tagen. Damals traf Nicholas Van Orten seinen lang verschwundenen Bruder Conrad im „City Club“, einem Nobelrestaurant nördlich von San Francisco:

„Das ist für dich.“ Conrad überreicht seinem Bruder einen weißen Briefumschlag. „Das wär nicht nötig gewesen“ erwidert Nicholas und öffnet den Umschlag. Heraus fällt eine kitischige Happy Birthday Glitzer-Karte.

Conrad lässt seinen Blick über Smokings der anwesenden Gäste gleiten. „Was schenkt man einem Mann, der schon alles hat?“

Als Nicholas die Geburtstagskarte öffnet befindet sich darin nur eine gold umrandetes Stück Papier. Er liest: „Consumer Recreation Services. Kunden Freizeit Service? Also Golfschläger hab ich schon.“

„Ruf da mal an.“ Conrad tippt auf das Papier.

Nicholas, skeptisch: „Warum?“ „Die bringen Spaß in deinen Alltag!“ „Spaß?“ „Du weißt doch, was das ist. Du hast es doch schon mal bei anderen Leuten gesehen. Das ist ein Unterhaltungsservice“ – „Ein Hostessen Service?“

Conrad beugt sich nach vorne. „Eine tief greifende Erfahrung.“

Abbildung 6: Szene aus The Game

1. Organisatorisches - oder *Das Kleingedruckte zuerst*

Bevor wir uns näher mit den „tief greifenden Erfahrungen“ interaktiver Inszenierung auseinandersetzen, möchte ich zunächst einige Besonderheiten über die Struktur und den Inhalt dieser Arbeit erklären. Zunächst daher einige Begriffserläuterungen, die im Folgenden eine Rolle spielen werden:

Interaktive Inszenierung: *Von diesem Begriff habe ich hier bereits vorher ein paar Mal Gebrauch gemacht, genauso wie von den Ausdrücken „Interaktives Storytelling“ oder den in den USA geläufigerem Begriff „Interactive Fiction“. Die letzteren beiden sind als stehende Begriffe aus meiner vorherigen Arbeit hervorgegangen. Während meiner Untersuchung von Adventure- und anderen Computerspielen erschien mir „Interaktives Storytelling“ als Oberbegriff am sinnvollsten, da die strukturelle Planung eines Adventurespiels (das so genannte „Scripting“) dem eines dramaturgischen und erzählerischen Spannungsbogen am nächsten kam. Für das Vorhaben dieser Arbeit scheint mir der Begriff des reinen „Geschichten-Erzählen“ nicht immer ausreichend. Im Folgenden wird noch mehr die Planung in ihrer Gesamtheit im Mittelpunkt stehen. Aus diesem Grund werde ich im Folgenden das „Interaktive Storytelling“ an geeigneter Stelle mit „Interaktive Inszenierung“ ersetzen.*

Kontrolle und Kontrollverlust: *Lange habe ich mich mit einer Kollegin über diese Begrifflichkeiten diskutiert. Ihrer Meinung nach sei der Kontrollbegriff für das eigentliche Themenspektrum dieser Arbeit zu negativ konnotiert. Ich möchte trotzdem bei diesen beiden Begriffen bleiben. Mir ist bewusst, dass sie polarisieren und natürlich wären auch „schwächere“ Ausdrücke wie „leiten“ und „sich leiten lassen“ denkbar. Ich möchte hier jedoch von einem, sagen wir, „nicht gefärbten“ Kontrollbegriff ausgehen – und damit durchaus auch provozieren: Ich möchte belegen, dass das „sich kontrollieren lassen“ nicht per se etwas „Schlechtes“ ist, genauso wenig wie Kontrolle immer gleich einen „Machtmissbrauch“ bedingen muss. Dass ich damit gewisse Ressentiments reize, ist mir durchaus bewusst und gewollt. Denn es geht hier auch darum, die Weitläufigkeit möglicher Beeinflussung unvoreingenommen zu betrachten – letztendlich bis hin zur Frage nach der Freiheit des eigenen Willens. Mir erscheint deshalb der „totalitäre“ Begriff geradezu unausweichlich. Nur wenn ich mich mit diesem befasse,*

bin ich auch in der Lage, die Tragweite der diskutierten Ansätze abzuschätzen (auch, bzw. gerade auch die ethischen). Das gewisse „Unbehagen" einer „political incorrectness" seitens dieser Provokation ist also gewollt – wer sie umgehen möchte, kann die Begriffe gedanklich aber auch mit Selbst- und Fremdbestimmung ersetzen.

Methoden interaktiven Storytellings: *Hierbei handelt es sich um die wissenschaftliche Arbeit, welcher dieser als Basis vorausgeht (Grünwald, 2005). Ich werde mich immer wieder auf diese Arbeit beziehen, wenn mir ein Transfer sinnvoll erscheint. Man möge es mir nachsehen, wenn ich mir – insbesondere bei dem Themenschwerpunkt „Adventurespiele" – eine nähere Erläuterung erspare oder hin und wieder kurze „Crashkurse" zu bestimmten Adventureaspekten (wie z.B. dem Scripting oder Hilfesysteme) gebe ohne eine größere didaktische Heranführung einzuplanen. Diese Aspekte können dann bei Bedarf in „Methoden interaktiven Storytellings" nachgeschlagen werden. In dieser Hinsicht stellt diese Arbeit damit eine konsequente Fortführung von „Methoden interaktiven Storytellings" dar.*

Des Weiteren füge ich immer wieder einige Textblöcke ein, die grafisch vom restlichen Fließtext getrennt werden. Sie sind auch textlich unabhängig von der eigentlichen Arbeit und dienen in der Regel zur Erläuterung oder Illustrierung. Die verwendeten Textblöcke sind im Einzelnen:

The Game: *Ich habe mich entschlossen, den Film „The Game" als Aufhänger für diese Arbeit zu verwenden. Ich bin der Ansicht, dass er sich inhaltlich sowie dramaturgisch sehr gut zur Strukturierung des Themas eignet. Hin und wieder werde ich deswegen einige Auszüge aus dem Film in die Arbeit einstreuen, um auf ein konkretes Thema hinzuführen.*

Beispiel: *Da diese Arbeit explorativen Charakter besitzt, um erst einmal einen Einblick in mögliche Schwerpunkte dieser Thematik zu erhalten, sollen die angesprochenen Punkte mit Beispielen illustriert werden. Es handelt sich dabei um eine qualitative Auswahl, d.h., der Auswahl ging keine ausführliche quantitative Analyse voraus (wie z.B. in „Methoden interaktiven Storytellings"). Hier zählt vor allen Dingen der beschreibende Charakter. Zudem*

wäre auf Grund des relativ breit abgesteckten Feldes eine wirklich umfassende Dokumentenanalyse im Zeit- und Budgetrahmen nicht möglich. Vielleicht sind die Beispiele also nicht immer die am Besten verfügbaren, zur Verdeutlichung des Sachverhalts aber völlig ausreichend.

Erläuterung: *Werden in der Arbeit bestimmte Begriffe und Themenkomplexe angesprochen, die vielleicht nicht jedem Leser geläufig sind, werden sie in diesen Kästen in Kurzform erklärt.*

Ergebnisse: *Die aus der methodischen Vorgehensweise erlangten Ergebnisse werden in diesem Block illustriert, z.B. als Grafik oder in Textform.*

Feststellung: *Hier werden gesammelte Ergebnisse, Gedanken und Vorschläge des Kapitels zusammengefasst und in Kurzform festgehalten.*

Exkurs: *Darstellungen, die keinen direkten Zusammenhang zur Arbeit aufweisen, aber dennoch Erwähnung finden sollen, werden hier erwähnt.*

Es wird auch bereits aufgefallen sein, dass ich diese Arbeit aus einer eher subjektiven Sichtweise verfasse. Wenn ich zukünftig relativ häufig aus der ersten Person schreibe, so hat dies nichts mit fehlender wissenschaftlicher Distanz oder gar Arroganz zu tun. Im Gegensatz zur vorherigen Arbeit, die mehr quantitative und objektive Ergebnisse hervorbrachte, erschien mir ein selbstreflexives Vorgehen diesmal jedoch sinnvoller. Natürlich werde ich auch hier versuchen, mit korrekter wissenschaftlicher Methodik und bestmöglichster Präzision vorzugehen. Das Überprüfen und Evaluieren von Hypothesen soll diesmal aber weniger im Mittelpunkt stehen als das Finden neuer Hypothesen und Ansatzpunkte.

Der von mir gewählte Bereich ist – so scheint mir – noch relativ gering bis gar nicht erforscht. Es bieten sich also relativ wenige Anknüpfungspunkte für

Ergebnisse aus anderen Arbeiten. In erster Linie möchte ich daher mögliche Forschungsfelder aufdecken, auch wenn ich sie nicht überall einer näheren Analyse unterziehen oder sie wegen fehlender Vergleichsliteratur verifizieren kann.

Die subjektive Erzählweise soll dies verdeutlichen. Es handelt sich hierbei um einen persönlichen Interessens-bereich, daher womöglich auch subjektiv gefärbt. Es handelt sich um erste Erkenntnisse, eigene Hypothesen und Vermutungen, nicht zwangsläufig um „knallharte“ Fakten. Nähere Analysen sind daher auf alle Fälle angebracht und natürlich auch wissenschaftlich erwünscht.

Nicholas Van Orten lehnt sich mit skeptischer Miene in seinem Stuhl zurück. In der Hand hält er einige psychologische Tests, die er ausfüllen soll. Ihm gegenüber sitzt Jim Feingold, Abteilungsleiter der Datenauswertung bei CRS.

Van Orten: „Was soll das Ganze?“

Feingold: „Damit wollen wir uns ein umfassendes Bild von ihren Fähigkeiten machen.“ - „Nein! Was soll das Ganze hier? Was verkaufen sie?“

Feingold lehnt sich zurück und holt tief Luft: „Das ist ein Spiel!“ – „Ein Spiel?“ – „Für jeden Teilnehmer speziell zugeschnitten. Es ist, als wären sie in den Ferien. Nur müssen sie da nicht hinfahren, die Ferien kommen zu ihnen.“

Feingold grinst.

Van Orten: „Und was für eine Art Ferien?“ – „Das ist jedes Mal anders.“ – „Amüsieren sie mich mit ein paar Einzelheiten!“ - „Wir geben unseren Kunden das, was ihnen fehlt“, erwidert Feingold. Van Orten verliert die Geduld: „Glauben sie ernsthaft, dass ich an einem Spiel teilnehme von dem ich nicht das Geringste weiß?“

Feingold: „Darf ich ihnen zwei Vorschläge machen: Erstens. Geben sie zu, dass es sich reizvoll anhört. Und zweitens: Sie brauchen sich heute noch nicht zu entscheiden.“

Abbildung 7: Szene aus The Game

2. Vorgehensweise – oder *Die Kunst der Verführung*

Würden wir heute gefragt werden, ob wir gerne die Kontrolle verlieren, würden wir vermutlich antworten: „Nein. Wer verliert schon gern die Kontrolle?“ Kontrollverlust ist negativ konnotiert. Es bedeutet, nicht Herr über seiner Sinne und manipulierbar zu sein. Hört es sich für uns aber dennoch „reizvoll“ an, wie Feingold in der oben beschriebenen Szene behauptet?

Ich kann mich an eine Übung erinnern, die ich in meiner Schulzeit auf den sog. „Besinnungstagen“ durchführen musste: Einem Schüler werden die Augen verbunden, während ein anderer ihn in einem relativ komplexen Haus herumführt. Treppen rauf, Treppen runter – alles mit verbundenen Augen. Jeder Schüler war einmal „Führer“ und „Geführter“. Am Ende wurde diskutiert, welches Erlebnis besser war.

Ich bin mir nicht sicher, welche Erkenntnisse die Lehrer nun exakt aus dieser Aktion gewannen – vielleicht wurden damit unsere Charaktergesinnung analysiert – jedenfalls wurde am Ende festgestellt, dass das Führen zwar die „angenehmere“, da machtvollere Position ist, das Geführt werden durch die Ungewissheit aber als „spannender“ wahrgenommen wurde.

Empfinden wir durch den Kontroll<u>verlust</u> etwa <u>Lust</u>? Und ist nicht jede Art der Verführung eine Aufgabe der Kontrolle und die Hingabe des Vertrauens in die Hände des Kontrollierenden?

Fakt ist jedenfalls, dass Unwissenheit uns neugierig macht[9]. Sie begründet damit die Motivation, bestimmte Dinge zu tun, selbst wenn sie für uns den Kontrollverlust bedeuten.

Auf meiner Suche nach Anwendungen, die dieses Gefühl nach Außen transportieren, bin ich irgendwann bei den „Erlebniswelten“ hängen geblieben.

[9] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

ERLÄUTERUNG

Unter **Erlebniswelten** definiere ich jede Schöpfung künstlicher oder alternativer Realitäten, welche das intensive „Erleben“ des „Besuchers“ zum Ziel haben, also z.B. Freizeitparks, Spaßbäder, Einkaufszentren, Erlebnisgastronomie, Erlebnistourismus etc. Nicht zu Erlebniswelten zähle ich hier virtuelle Weltschöpfungen (Computersimulationen, Rollenspiele, Onlinespiele etc.).

Erlebniswelten scheinen mir ein ideales Feld für weitere Analysen zu sein. Sie sollen deswegen den Schwerpunkt dieser Arbeit bilden:

Erlebniswelten stehen für Kontrollverlust: *Drastisch ausgedrückt könnte man sagen: Erlebniswelten sind Welten ohne Demokratie. Sie werden von wenigen Einzelnen geschaffen, die die Regeln in ihren Welten festsetzen. Gerade jener Kontrollverlust, jenes „Überlassen“ der Verantwortung an Andere ist, womit und wovon diese Welten leben: Das, was einem Einkaufszentrum der sinnliche „Einkaufsrausch“, ist dem Freizeitpark die gruselige Geister- oder rasende Achterbahn: Ist man mal „drin“, gibt es kein „Entkommen“ mehr und ist völlig der Willkür des Schöpfers ausgeliefert.*

Erlebniswelten schaffen Realitäten: *Genau wie Computerspiele künstliche Welten erzeugen, tun dies auch Erlebniswelten. Themenparks beispielsweise legen sich ein bestimmtes Thema zu Grunde und gestalten dementsprechend ihre Parkanlage – man spricht dann auch von „Thematisierung“. Die so erzeugte „künstliche Realität“ ist –ähnlich wie die virtuelle Realität- eine abgeschlossene, kohärente Einheit mit eigenen Angeboten, Regeln, Ritualen, und Möglichkeiten, eigenem Flair und Verhaltenskodex. Allein aus diesem Grund scheint mir der Schritt von der Virtualität in die der Erlebniswelten sehr nahe liegend.*

Erlebniswelten professionalisieren mediale Inszenierung: *Virtuelle Realität bedient in der Regel nur zwei unserer Sinne,*

nämlich das visuelle und das auditive System. Sieht man von noch wenig praktikablen Techniken wie dem Datenhandschuh oder dem 3D-Helm ab werden kaum andere Sinne bedient: Wir sehen das Bild auf einem 2-dimensionalen Bildschirm, wir hören den Ton aus Lautsprecherboxen. Wirklich „fühlen" können wir die virtuellen Bilder nicht, der komplette Tastsinn ist auf Eingabegeräte wie Tastatur und Maus reduziert. Für Entwickler virtueller Realitäten macht es das einfach: Sie müssen sich primär nur um zwei Dimensionen der Sinne und um die Interaktivität kümmern. Eine Erlebniswelt hingegen lebt davon, alle Sinne zu bedienen: Kinder können im Disneyland ihre aus dem Fernsehen bekannten Lieblinge „berühren" (taktile Wahrnehmung), sie können die Welten „riechen" (Geruchswahrnehmung), in sie „hineinlaufen" (kinästhetische Wahrnehmung) und sich dabei im Raum orientieren (vestibuläre Wahrnehmung). Sie sind „echt". Für die Entwickler bedeutet das: Alle Sinneswahrnehmungen sind von Bedeutung, sie sind „Profis" in der Entwicklung perfekt abgestimmter Welten. Dieses Können wird essentiell wichtig, wenn es um die Kohärenz und Glaubwürdigkeit der interaktiven Inszenierung außerhalb der Virtualität geht und wird von der bisherigen Medienwissenschaft durch den Fokus auf rein audiovisuelle Medien nur allzu häufig ausgeklammert.

Erlebniswelten sind hochgradig emotionalisiert: *Die Emotionalisierung von Erlebniswelten ist die direkte Folge des oben erwähnten Punktes. Zwar wird unsere heutige moderne Gesellschaft durch audiovisuelle Reize überflutet, unsere restlichen Sinne werden jedoch kaum bedient. Hier bieten Erlebniswelten „multisensitive, also mit starken emotionalen und physischen Reizen dargeboten[e Erfahrungen]" und vermitteln „den Teilnehmern besondere und nichtalltägliche, vielfach spannende oder gar einmalige Erlebnisse"[10]. Der hohe Grad der Emotionalisierung unterscheidet Erlebniswelten wie Themen- und Vergnügungsparks von anderen (mittlerweile) „alltäglichen" Erlebnissen wie Fernsehschauen oder Musik hören. Die Freizeitforschung spricht vom „Kontrasterleben"[11]: Der Besuch einer Erlebniswelt ist etwas besonderes, wird intensiver empfunden und bleibt demnach länger im Gedächtnis haften. Letzteres wird insbesondere wichtig, wenn es bei Erlebniswelten auch konkret um die Vermittlung von Inhalten geht. Aktuelle Forschungen[12] legen*

---

[10] Horst W. Opaschowski (2000): "Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur - Kathedralen des 21. Jahrhunderts", Germa Press Verlag GmbH, 2000 (S. 53).

[11] vgl. ebd.

[12] vgl. ebd.

nahe, dass Erlebniswelten durch das starke Empfinden, die starke Fokussierung auf ein ganz bestimmtes (in der Regel positives) Erleben und die durch die Perfektion relativ geringe Ablenkungsgefahr ganz neue Perspektiven für die mediale Kommunikation eröffnen – sei es nun für den Bereich des reinen Storytellings, der Bildung oder des Marketings.

Erlebniswelten verführen die Massen: *Die Konstruktion von Erlebniswelten ist meist teuer. Die Neuentwicklung von größeren Themenkomplexen kostet oftmals mehrere Milliarden (sic!) Euro[13]. Damit sie wirtschaftlich arbeiten können müssen sie massenkompatibel sein. Sie „erreichen damit eine Auslastung, von der andere Branchen nur träumen können"[14] und sind „mitunter fast ein Segen für die Problematik von Massenmobilität (…)"[15]. Erlebniswelten sind damit nicht nur bei der Inszenierung Profis, sondern auch bei der Lenkung von Menschenströmen sowie der Massenabfertigung. Dies erscheint mir eine besondere Herausforderung bei der Gestaltung der Interaktivität. Adventurespiele beispielsweise richten sich fast immer nur an einen Endverbraucher, interaktives Storytelling für mehr als einen „Mitspieler" sind bislang nicht zu finden (sieht man einmal von den dynamischen Konzepten wie MMORPGs ab). Muss eine Inszenierung an mehrere Spieler gleichzeitig berücksichtigen, wird es insbesondere im Bereich der Dramaturgie problematisch: „Der Freiheitsgrad muss (…) bei einem Multiplayer-Erlebnis wesentlich höher sein, als bei linearen Singleplayer-Adventures. Dieser hohe Freiheitsgrad erzwingt eine Spielmechanik, welche viele Einschränkungen beim Storytelling bewirkt. Es dürfte z.B. sehr schwierig sein, einen Spannungsbogen aufzubauen (…)"[16]. In dieser Hinsicht ist die Problematik von „Massenkontrolle" und „Massenkontrollverlust" ein völlig neues Feld im Bereich der interaktiven Inszenierung, das einer dringenden näheren Analyse bedarf.*

---

[13] vgl. Andreas Hub (2006): "Dubailand", in: "Abenteuer und Reisen", Januar Ausgabe 2006, wdv, Bad Homburg.

[14] Opaschowski (2000), a.a.O. (S. 52).

[15] ebd. (S. 52).

[16] Martin Lassahn, zitiert nach Grünwald (2005), a.a.O.

ERLÄUTERUNG

MMORPG, Definition: MMORPG steht für „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" (zu deutsch etwa: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel). Im Gegensatz zum Adventure ist es ein dynmaisches Rollenspiel, das über das Internet gespielt wird. In der Regel gibt es keine computergenerierten Charaktere: Jeder Charakter wird von einem echten Mitspieler gemimt. Meist entwickeln sich die Geschichten in MMORPGs demnach nicht durch einen externen Erzähler und „Planer" wie bei einem Adventure sondern innerhalb des dynamischen sozialen Gefüges unter den Spielern selbst.

Erlebniswelten sind nicht virtuell: *Die Macher von „realen" Erlebniswelten müssen sich an zahlreiche Einschränkungen halten: physikalische, planerische, finanzielle, ökologische, ökonomische, juristische Gesetzmäßigkeiten müssen beachtet werden. Virtuelle Welten müssen dies nicht. Die eben erwähnte Problematik der „Massenkontrolle" lösen Programmierer einfach, indem sie ihre eigenen Regeln und Gesetze erschaffen. In einem Rollenspiel z.B. werden die verschiedenen, verfügbaren Rollenbilder (von „Zauberfee" bis „Krieger") mit ihren unterschiedlichsten Charaktereigenschaften (von „stark" bis „klug") so ausbalanciert, dass sie am Ende eine funktionierendes und dynamisches System ergeben. Probleme können bei Bedarf einfach später durch „Updates" nachkorrigiert werden. Drastisch ausgedrückt könnte man sagen, ist die virtuelle Weltgestaltung aus Sicht einer herausfordernden Vorwegplanung „langweilig": Wer heute eine „reale" Erlebniswelt konstruiert muss von Beginn an exakt planen. Er kann sich seine „Mitspieler" nicht aussuchen sondern muss auf jeden „Typus" Mensch vorbereitet sein. Er muss sich an räumliche Gegebenheiten halten und kann auch nicht einfach mit „ein paar" Codezeilen schnell ein Schloss aus dem Boden „stampfen". Er arbeitet viel mehr im „Hier und Jetzt", viel näher am „Menschen" an sich. Gerade die Ausblendung von Virtualität halte ich aus Sicht der Interaktion für äußerst spannend, denn sie ist die Grundvoraussetzung, wenn man das „Interaktive Storytelling" aus der technischen Welt der Computerspiele endlich herausheben und in ein „unabhängiges" Modell „Interaktiver Inszenierung" integrieren möchte.*

Ich werde also die Erlebniswelt im weiteren Sinne in den Mittelpunkt dieser Analyse stellen. Die Vorgehensweise soll sich dabei in folgende Punkte gliedern:

I. ***Geschichte der Erlebniswelten:*** *Bereits „Methoden interaktiven Storytellings" hat gezeigt, dass es Sinn macht, sich mit der Geschichte eines Genres auseinanderzusetzen. Sie zeigt, warum die Narration im Bereich der Adventurespiele im Gegensatz zu anderen Computerspiel-Genres einen besonderen Stellenwert einnimmt. Dieser Block soll nun die Historie von Erlebniswelten kurz näher erläutern. Schwerpunkt soll auch hier das Storytelling-Verständnis von Erlebniswelten sein. Langfristig erwarte ich mir daraus Rückschlüsse, welche narrativen Methoden – insbesondere natürlich aus der Sicht der Interaktion – bei der Entwicklung innerhalb von Erlebniswelten noch Verbesserungspotential verbergen: Welche Modelle aus den Bereich interaktiver Medien finden derzeit in Erlebniswelten auf Grund der historischen Entwicklung und systematischen Prägung seitens der Branche nicht statt? Wo könnten Erlebniswelten von Adventures lernen und umgekehrt? Thematischer Schwerpunkt wird vor allen Dingen das „Disneyland" sein, da es zu den ersten „Themenparks" überhaupt gehört. Die ersten Ideen, Konzepte und Umsetzungsmethoden stehen hier im Fokus. Ebenfalls von Interesse sollen hier die Inspirationsquellen sein, die Themenpark-Betreiber zur Schaffung ihrer Welten nutzen. Die primäre Methode hierbei wird Recherchearbeit sein.*

II. ***Strukturen von Erlebniswelten:*** *Welche Modelltypen haben sich bislang in Erlebniswelten entwickelt? Welche Technik benutzen sie, um ihre Geschichten zu erzählen? Wie bekommen Sie die großen Massen an Besuchern in den Griff, ohne dass das Gesamtkonzept leidet? Dieser Block wird eine deskriptive Analyse bereits vorhandener Beispiele aus verschiedenen Gesichtspunkten. Er ist mehr exemplarisch und mit Sicherheit nicht erschöpfend, dient aber als Basis für den dritten Abschnitt.*

III. ***Interaktion in Erlebniswelten:*** *Im Forschungsteil dieses Blocks werden die Erkenntnisse aus Abschnitt I. und II. fortgeführt und mit denen aus „Methoden interaktiven Storytellings" verknüpft: Welche interaktiven Methoden funktionieren in Erlebniswelten, und wie? Wie können Menschen über Interaktion „gelenkt" werden? Wie vermeidet man Kontrollverlust und wie sichert man Systeme ab, in denen nicht so reagiert wird, wie die Planung es vorsieht? Das Ziel dieses Abschnittes ist es, durch gezielte Analysen einzelner Themenschwerpunkte (z.B. interaktiver Dialog, interaktives Hilfesystem, Absicherungssysteme etc.) am Ende auf erste Vorstellungen für Gesamtkonzepte zu stoßen, welche alle bereits existierenden Modelle (Adventuredesign, Erlebnisweltdesign, technische Möglichen, sinnesmediales Erleben, interaktives Storytelling, interaktive Führung etc.) in sich vereinen und damit neue Möglichkeiten für eine „gesamtheitliche, interaktive Inszenierung" schaffen.*

IV. ***Ausblick:*** *Im letzten Abschnitt werden nicht nur alle vorhandenen Ergebnisse noch mal kurz zusammengefasst sondern auch mögliche ethische Konsequenzen und Zukunftspotentiale des Themas sowie letzte freigeistige und ethische Aspekte angerissen.*

Methodisch stehen vor allen Dingen kleinere Rechercheanalysen, Umfragen und Interviews im Mittelpunkt. Es handelt sich dabei insbesondere um:

Umfrage: *Für ein tief greifenderes, marktorientiertes Verständnis von „interaktiver Inszenierung" wurde eine Umfrage unter gut 300 Probanden bewerkstelligt. Sie ist damit eine direkte Fortführung der Umfrage aus „Methoden interaktiven Storytellings". Erneut wurde sie unter hochgradig professionalisierten Adventurespielern durchgeführt: 2005 hatte sich im Pre-Test gezeigt, dass diese Spieler ein bereits vertiefendes Verständnis für die Funktionsweise interaktiver Geschichten entwickelt haben, während andere Probanden bei derartigen Fragen nicht die notwendige Vorstellungs- und Abstraktionskraft mitbrachten. Es ist also weiterhin davon auszugehen, dass die Spieler von Adventures ein besonders großes Verständnis im Bereich storyintensiver Dramaturgie besitzen und ein homogenes Sample in der Umfrage vorzuziehen ist. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass*

Adventurespieler nicht zwangsweise gleichzeitig aktive Nutzer „realer" Erlebniswelten wie Freizeitparks sind und somit einen „unverfälschten" Blick auf derartige Einrichtungen werfen können. Ein direkter Zusammenhang mit Freizeitparks wurde vermieden, die Fragen allgemein gehalten. Nutzer mit intensiven Freizeitparkerfahrungen wurden geclustert. Erwartungsgemäß verlief der Pre-Test äußerst positiv, so dass die Umfrage im Mai 2007 gemeinsam mit dem Branchenmagazin Adventure-Treff.de als Online-Umfrage gestartet wurde. Die Untersuchungsschwerpunkte waren: 1. „Adventures jenseits von Hören und Sehen": Welche Möglichkeiten, Vorteile oder Gefahren bietet das Ansprechen anderer Sinne (z.B. Haptik) gegenüber dem sonst in virtuellen Welten vorherrschenden Hören und Sehen? Wie wichtig sind den Probanden die verschiedenen Sinne bezogen auf die interaktive Unterhaltung? 2. „Gruppenerlebnis": Die meisten Adventures spielt man alleine. Es ist extrem schwer, eine interaktive Dramaturgie für mehr als nur eine Person zu designen (vgl. Methoden interaktiven Storytellings, Abschnitt 6.8). Da man Erlebniswelten meist aber in Gruppen besucht, wird das Thema Gruppendynamik für ein derartiges Design akut – deswegen wird das Thema hier noch einmal vertiefend abgefragt. Zwar ist das Sample diesmal mit gut 300 etwas kleiner als noch in Methoden interaktiven Storytellings (mit knapp 750 Befragten) – da die Fragen diesmal aber auch bedeutend spezifischer und abstrakter waren musste hier generell mit einer geringeren Grundgesamtheit an „Expertenmeinungen" gerechnet werden. Beide Umfragen, sowohl die aus 2005 wie jene aus 2007 sind dabei Grundlage für diese Arbeit.

Experimente: *Neben den quantitativen Ergebnissen der Umfrage wurden auch eher qualitativ-orientierte Experimente mit den Adventurespielern durchgeführt. Sie erschienen mir aus den bereits oben erwähnten Gründen prädestiniert für kleinere, eher explorativ angehauchte Experimente. 1. Assoziationstest: Einem Teilnehmer werden mehrere Fotografien unterschiedlicher Orte gezeigt. Die Fotos sind nicht nachbearbeitet oder digital verfremdet. Das Set besteht dabei aus Landschaften, die entweder einem a) rein pragmatischen Architekturstil, b) einem rein designtechnischen Architekturstil (z.B. aktuelles Modebewusstsein) oder c) einem Architekturstil entsprechend geschichtsrelevanter Kohärenz niedriger und hoher Qualität entsprechen (mehr dazu später). Die Probanden sollten ohne groß nachzudenken assoziieren – beispielsweise, ob ihnen zu den jeweils gezeigten Gebäuden oder Innenarchitekturen Geschichten einfielen. 2. Konzeptbeispiele: Dem Teilnehmer werden nacheinander vier*

Konzepte präsentiert, die Interaktivität in Erlebniswelten beschreiben: Interaktiver Dialog, Exploration, Rätsel und Action. Die Präsentation erfolgt durch kleine Videoeinspieler ohne nähere Kommentierung. Es wird dabei nicht konkret auf Erlebniswelten hingewiesen sondern nur die Glaubwürdigkeit der bisher entwickelten Technologien unter dramaturgischen Gesichtspunkten abgefragt. Die Befragung richtet sich dabei nach einem konkreten (ebenfalls interaktiven) Leitfaden mit eventuellen Nachfragen. Der Pre-Test dieser Experimentphasen verlief reibungslos. 3. Gesamtheitliches Konzept: Der Teilnehmer wird zusätzlich über die Attraktivität eines gesamtheitlichen Konzepts befragt, welcher die vier eben vorgestellten Techniken in einem Storytelling-Konzept vereinheitlicht. Die Besonderheit des Adventures ist ja das Zusammenspiel dieser verschiedenen interaktiven Mittel wie Dialog oder Rätseleinschüben im Gesamtzusammenhang der Dramaturgie und der Wahl der Freiheitsgrade (vgl. Methoden interaktiven Storytellings, Abschnitt 6.3.). Erlebniswelten hingegen arbeiten mit „Häppchen"-Taktik und präsentieren –wenn interaktiv- dann meist nur eine Technik ohne größeren Story- und Spannungsbogen.

Produktanalysen: *Mir ist es weder zeitlich noch budgettechnisch möglich, die eigentlich für diese Arbeit wichtigen Analysen direkt am Objekt durchzuführen. In „Methoden interaktiven Storytellings" konnten 110 interaktive Medienprodukte datenbankgestützt analysiert werden (die auch weiterhin Grundlage dieser Arbeit bieten werden), bei den Erlebniswelten muss ich mich diesmal auf ein qualitatives Set verschiedener Videos, Testberichte und Sammelbänden (von den Herstellern genauso wie von unabhängigen Einrichtungen und Experten) beschränken. Ich habe mit bestem Wissen und Gewissen versucht, dieses Sample möglichst „neutral" und von äußeren Einflüssen wie Werbetexten u.ä. frei zu halten. Da aber nicht alle in der Sammlung vorhandenen Texte wissenschaftlichen Ansprüchen genügen dürften, werde ich sie ausschließlich für Beispiele sowie zur explorativen Untersuchung der Marktlage verwenden. Schwerpunkt der Produktanalysen bilden die Attraktionen der „Walt Disney Imagineering"-Gruppe, da es über diese bereits zahlreiche –auch unabhängige- Produktanalysen und quantitative Sammelbände gibt und diese zusätzlich im Bereich des „Storytellings in Erlebniswelten" die Marktführer darstellen dürften.*

Experteninterviews: *Um neben der reinen „interaktiven Dramaturgie" auch die Sichtweise aus dem Bereich der Erlebniswelten abzudecken wurden mehrere Experten zu dem Thema befragt. Im Gegensatz zur Umfrage erfolgten diese Interviews in offenen Gesprächen an Hand eines Leitfadens und*

mit einem Set aus 8 bis 15 Fragen (je nach Interviewpartner). Die befragten Experten waren:

Jesse Schell:

Schell war mehrere Jahre Creative Director der Disney Imagineering Virtual Reality Studios bevor er sich mit seiner Firma "Schell Games" selbstständig machte. Mittlerweile entwickelt er als externer Dienstleister die Technik für interaktive Attraktionen in den Disney Themenparks. Er ist gleichzeitig Professor of Entertainment Technology an der Carnegie Mellon University.

Miro Gronau:

Gronau war mehrere Jahre Projektentwickler in Deutschlands größtem Freizeitpark, dem „Europa Park" in Rust bei Freiburg. Außerdem war er im Heide-Park Marketing, bei der Freizeit-Beratung Petri&Tiemann und den Village Roadshow Parks in Australien tätig. Später arbeitete er für einen „SeaLife"-Park unter der Merlin Entertainments Gruppe (u.a. Betreibergesellschaft von Legoland, verschiedenen Dungeons etc.).

Jan Sherman:

Sherman ist Vizepräsidentin der Firma Sally Corporation in Jacksonville, Florida. Sally ist spezialisiert auf aufwendige Themenfahrten und produziert seit mehreren Jahren auch verstärkt interaktive Anwendungen für Erlebniswelten auf der ganzen Welt.

Drew Hunter:

Hunter ist der Design Director bei Sally. Er stand gemeinsam mit Sherman als Experte für interaktives Gamedesign in Erlebniswelten zur Verfügung.

Rick Briggs:

Briggs ist seit über 25 Jahren im interaktiven Themenpark-Design beschäftigt und hat mehrere Spielpatente, Spielplätze und Indoor-Kinderparks konstruiert. Derzeit ist er Chief Interactive Officer der Firma Creative Kingdoms, die ihm auch gehört. Sie entwickelt groß angelegte, „reale Spielwelten" unterstützt mit virtueller Computerspiel-Technologie. Briggs wurde mit einem separaten Fragebogen konkret zu seinem Konzept befragt.

3. Geschichtliches – oder *Wie aus Amüsement Themen werden*

Kaum eine Person wird so stark mit Erlebniswelten in Verbindung gebracht, wie Walt Disney. Er gilt mit seinem 1955 eröffneten Disneyland als Urvater des Themenpark-Konzepts (auch wenn genauere Recherchen deutliche Einflüsse aus dem dänischen Tivoli und dem holländischem De Efteling nahe legen)[17]. Die Entwicklung von Amüsier- und Erlebniswelten verläuft in den Vereinigten Staaten zunächst praktisch unabhängig von denen in Europa[18]. Während in vielen europäischen Ländern die Darbietung von solchen „Attraktionen“ meist fahrendem Volk vorbehalten war (die fliegenden Bauten wie sie heute noch in Deutschland, z.B. auf dem Oktoberfest, vorzufinden sind, gelten weltweit als einmalig) gilt Disney als der erste Medienschaffende, der sich mit dem Thema Vergnügungspark beschäftigte.

Diese Symbiose aus Medienunternehmen und Vergnügungsindustrie prägt zukünftig das komplette Freizeitparkbild der Vereinigten Staaten, während in Europa die Gründung der ersten Themenparks ab den 70er Jahren fast durchgehend Schaustellerfamilien oder dem Schaustellergewerbe vorbehalten bleibt.

Diese Entscheidung hat eine ungeheure Auswirkung auf das US-amerikanische Verständnis von Themenparks als zusätzliches Geschichtenmedium neben dem Film oder der Literatur. Sie verstehen den Themenpark zukünftig als einen Komplex „aus mehreren Ländern, die eine ganz bestimmte Geschichte vermitteln“.[19]

Heute gehören Themenparks in das Standard-Repertoire von nahezu jedem größeren Hollywood Studio: Disney, Universal, Paramount – alle nutzen ihre Fähigkeiten als erfahrene Geschichten-erzähler, um sie in ihren Freizeitkomplexen multi-medial und sinnlich aufleben zu lassen.

[17] vgl. Wikipedia (2007c): "Amusement Park", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://en.wikipedia.org/wiki/Theme_park (Abruf: 21.04.2007).

[18] vgl. Frank Lanfer: (1998): "Hundert Jahre Achterbahn", Gemi Verlags GmbH, Reichertshausen

[19] Wikipedia (2007c), a.a.O. (eigene Übersetzung).

ERLÄUTERUNG

Themenpark, Definition: Im Gegensatz z.B. zum Vergnügungspark widmet sich ein Themenpark bestimmten Themen und setzt diese sowohl in Architektur wie auch im gesamten Attraktionskonzept (Restaurants, Fahrten, Geschäfte) konsequent um. Das eigentliche Gebäude oder die Fahrt „verschwindet“ somit hinter einer „Fassade“ und wird damit nur noch themen-unterstützend als Medium eingesetzt, um den Inhalt zu vermitteln. Ein Vergüngungspark hingegen stellt das reine Vergnügen in den Vordergrund: Attraktionen werden in der Regel ohne Verkleidung oder nähere „Botschaft“ zur Verfügung gestellt.

Walt Disney wurde 1901 geboren. Er wollte immer schon ein Cartoonist werden.

Mit 20 gründete er seine eigenen Animationsstudios in Hollywood. Neue Technologien waren ihm immer wichtig[20] und so produzierte er 1928 den ersten Trickfilm mit Ton, 1932 folgte der erste Film in Technicolor und 1937 setzte er sich mit „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ gegen die damals weitläufige Meinung durch, ein Zeichentrickfilm könne niemals abendfüllend unterhalten[21].

„Er war immer darauf aus, den Zuschauer tiefer in die Geschichten hineinzuziehen. (…) Nachdem er den animierten Film erfunden hatte forcierte er dafür die neuesten Techniken: Stereosound, den Farbfilm, abendfüllende Länge (…)“[22]

Die Idee, Geschichten aus seinem Animationsstudio in die „reale Welt hinauszuheben“ kam ihm angeblich in den frühen 50ern, als er seiner Tochter auf einem schäbigem Karussell von einer Parkbank aus zusah:

„Es sollte irgendeinen Platz geben – irgendeinen Vergnügungsort oder etwas, wo Kinder und Eltern gemeinsam Spaß haben können.“[23]

[20] vgl. Jon Jefferson; Cindy Robinson (2005): "Modern Marvels: Walt Disney World" (Filmdokument), Jupiter Entertainment, Knoxville.
[21] vgl. ebd.
[22] Bruce Vaughn, zitiert nach ebd. (6:13).
[23] Walt Disney, zitiert nach: ebd. (7:40).

Abbildung 8: Walt Disney stellt sein Disneyland-Konzept dem Fernsehpublikum vor

1953 kaufte er rund 30 Hektar Land im kalifornischen Anaheim[24] um darauf einen Themenpark nach seinen Geschichten zu erstellen. Die Konstruktion sollten die Animatoren aus seinem Filmstudio übernehmen.

Walt Disney wusste zu dem Zeitpunkt fast gar nichts von der Vergnügungsindustrie.

„Aber er kannte sich mit Film und Fernsehen aus. Angetrieben von seinem Wunsch, seine Passion für das „Storytelling" weit hinter die Begrenzung des 2-dimensionalen Raumes zu führen, ergab sich für ihn die Idee, dass die Besucher, die diesen Park betraten, sich so fühlen sollten, als seien sie in einen Film eingetreten. Jeder Zentimeter des Ortes sollte ein Teil der Geschichte werden – genauso wie in einem Film oder einer Fernsehsendung."[25].

Liest man einige der historischen Abhandlungen zu Walt Disney und seinem Disneyland ist das Wort „Story" - oder „Geschichte" – praktisch allgegenwärtig:

„Walt war der perfekte Geschichtenerzähler. Das war die Basis für alles, was er in seiner (…) Karriere getan hat."[26]

[24] vgl. Wikipedia (2007d): "Disneyland Resort", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort (Abruf: 21.04.2007).

[25] Rafferty, Gordon (1996), a.a.O. (S. 11).

[26] Alex Wright (2006a): "The Imagineering Field Guide to Epcot at Walt Disney World", Disney Enterprises, New York (S. 20).

Abbildung 9: Flug über London in einer der ersten Themenattraktionen: Peter Pan's Flight

Schon allein aus diesem Grund macht es für die vorliegende Arbeit Sinn, sich mit der Geschichte des „Disneylands“ intensiver auseinander zu setzen. Betrachtet man die eigentliche Intention der verschiedenen „Disney Attraktionen“ sind Parallelen zum Adventure praktisch kaum mehr zu leugnen: Als Disney begann, seine Geschichten in Themenfahrten zu verwandeln, stand fest, dass der „Gast, der an Board eines Peter Pan – Piratenschiffs ging um in die Geschichte zu ‚fliegen', ein (…) Charakter des Films werden sollte (…und) nicht mehr nur der Zuschauer eines Abenteuers war sondern ein Teilnehmer“[27], „die Geschichte hatte sich von einem passivem zu einem aktivem Erlebnis gewandelt“[28] – ganz ähnlich also, wie ein Adventure eine Geschichte als „(inter)aktives Erlebnis“ vermittelt.

Bildeten zunächst Disneys eigene Filmkreationen wie Mickey Mouse, Dumbo oder Schneewittchen die Grundlagen für Disneylands Architektur und Attraktionen, so wurden später auch völlig eigenständige Konzepte entwickelt, deren Geschichten dann umgekehrt in Film überführt wurden (z.B. Pirates of the Caribbean (Fluch der Karibik 2003-07)).

[27] Karal-Ann Marling, zitiert nach: Grünwald (2005), a.a.O. (S. 91) (eigene Übersetzung).
[28] Bruce Vaugh, zitiert nach Jefferson; Robinson (2005), a.a.O. (10:49).

Abbildung 10: Logo für Walt Disney Imagineering

Für die Umsetzung seiner Themenpark-Ideen gründete Walt Disney eine eigene Abteilung, WED Enterprises, die später in „Walt Disney Imagineering“ (WDI) umbenannt wurde. Der Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern „Imagination“ (Vorstellungskraft) und „Engineering“ (Ingenieurswesen). Als Kernaufgabe für die „Imagineers“ definierte Disney die Übertragung von Geschichten auf Themenpark-Attraktionen[29].

Heute nutzt WDI eine ganze Reihe unterschiedlichster Disziplinen, um seine Geschichten zu erzählen. Die offiziellen Berufstitel[30] sind u.a.:

- **Showautor:** Er entwickelt die primäre Geschichte der Attraktion und benennt sie.
- **Show/Konzeptdesign und Illustration:** Sie sind hauptsächlich für Storyboards und Zeichnungen zuständig, die der Geschichte der Attraktion einen durchgehenden roten Faden geben soll und als Vorlage für alle weiteren Disziplinen gilt.
- **Architektur:** Sie sind natürlich dafür zuständig, die Konzeptdesigns in echte Gebäude zu „verwandeln“.
- **Innenausstatter:** Nicht jedes Storydetail wird vom Showautor oder den Konzeptdesignern sofort eingefangen. Innenausstatter sind deshalb dafür

[29] vgl. Tom Horn (2003b) "Imagineers" (Filmdokument), Lightship Entertainment, Florida.
[30] vgl. Wright (2006a), a.a.O.

verantwortlich, die Geschichte durch das Gestalten der Innenräume kohärent weiter zu tragen.

- **Ingenieurswesen:** Sie sind für die technische Durchführung der Showkonzepte verantwortlich – z.B. die Erschaffung künstlicher Figuren oder besonderer Fahrzeug-Technologien.
- **Beleuchtungsdesign:** Im Gegensatz zum Film ist die Beleuchtung in Erlebniswelten eine besondere Herausforderung: Das „rechte Licht“ muss von allen denkbaren Perspektiven und für alle Besucher und zu jeder Zeit „passend“ aussehen.
- **Graphikdesign:** Sie sind für das „Corporate Design“ einer jeden Attraktion zuständig – z.B. Logos o.ä.
- **Requisitendesign:** Ähnliche wie die Innenausstatter müssen sich Requisiteure mit den Details der Geschichte befassen und die Attraktion mit storyunterstützenden Gegenständen aufwerten.

Abbildung 11: Imagineers bei der Modellerstellung, hinten: das Storyboard der Geschichte

- **Sounddesign:** Diese Abteilung erschafft die komplette Bandbreite an Klang innerhalb der Erlebniswelten. Das reicht von Tonaufnahmen für die eigentliche Geschichte über künstliche Geräusch-unterstützung (z.B. Vögelgezwitscher oder Windrauschen) bis hin zur Komposition eigener Musikthemen für einzelne Parkregionen.
- **Mediadesign:** Sobald eine Attraktion auf Medientechnologie wie Film zurückgreifen muss, bietet sich „Theme Park Productions“ (TPP), eine Tochtergesellschaft von WDI an.
- **Landschafts-architektur:** Die Landschaften in den Parks sind von der Gartenarbeit bis zu den Wasseranlagen künstlich und erfordern daher eine eigene Abteilung.
- **Show Set Design**: Diese Abteilung ist dafür zuständig, die Showkonzepte und Architektur in kleine „Stückchen“ zu zerlegen, damit sie überhaupt erst „managebar“ werden.

Abbildung 12: Artwork für eine Landschafts-Studie eines Disney Themenbereichs

- **Fassadengestaltung:** Ist für die malerische Komponente von Außenfassaden zuständig.
- **Charaktervergipsung:** Ist für die Oberflächengestaltung von Fassaden zuständig. Im Gegensatz zum Film können die Fassaden von den Besuchern betastet werden. Deshalb ist ein realistisches, „haptisches“ Gefühl notwendig, dass von dieser Abteilung bei der Erschaffung von z.B. künstlichem Gestein erzeugt wird.
- **Dimensionales Design:** Diese Abteilung erstellt aus den Konzepten 3-dimensionale Modelle zur weiteren Planung.
- **Fabrikationsdesign:** Da es praktisch keine Spezialisten gibt, die in der Lage sind, z.B. einen gezeichneten und modellierten Berg 1:1 umzusetzen, benötigt man eigene Mitarbeiter, die sich nur mit der Erschaffung von Maschinen beschäftigen, die derartige Konzepte in die Tat umsetzen können.

Abbildung 13: Der Mount Everest als exakte Drahtgitter-Nachbildung in einem Disney Themenpark (im Bau), klein darunter: Das Artwork, dass das fertige Berglayout zeigt.

Abbildung 14: Der fertige „Mount Everest“ nach Vollendung der Konstruktionsphase

- **Spezialeffekte:** Rauch, Feuer, Blitze, Geister, Regen, Wind, und Schnee – was im Filmgeschäft mit einfachen Mitteln oder digital umgesetzt werden kann, muss ein „Imagineer“ speziell für den Dauereinsatz und massen-, sicherheits- und kostenrelevant entwickeln.
- **Produktionsdesign:** Integriert das Showkonzept mit den anderen Disziplinen.
- **Masterplan-Design:** Tätigt Zukunftsplanung für noch nicht realisierbare Konzepte.
- **Forschung & Entwicklung:** Ein Imagineer beschreibt diese Abteilung mit: „Ist die Gruppe, die mit den coolsten Spielzeugen spielen darf.“[31] Diese Abteilung untersucht neue Entwicklungen auf dem Markt und evaluiert die Möglichkeiten, sie in Themenparks einzusetzen.

[31] ebd. (S. 11), eigene Übersetzung.

Abbildung 15: Walt Disney mit einem frühen Audio-Animatronic

- **Projektmanagement:** Organisiert die einzelnen Teams und deren Zeitpläne.
- **Konstruktions-management:** Organisiert den Konstruktionsablauf und führt die Qualitätssicherung durch.

Auch wenn diese einzelnen Bereiche hier nicht näher thematisiert werden sollen, zeigt sich bereits welche große Vielfalt an Disziplinen notwendig ist, um derartige Konzepte zu schultern. Neuartige interaktive Themenattraktionen sind deswegen auch immer unter diesen Gesichtspunkten zu betrachten. Deswegen sollte dies hier auch nicht unerwähnt bleiben.

Der wirkliche Durchbruch gelang Disney mit der bereits erwähnten Attraktion „Pirates of the Caribbean“ (dt.: „Fluch der Karibik“). Seit seiner Zusammenarbeit mit der Weltausstellung 1964 (die u.a. die klassische Themenattraktion „It´s a small world“ hervorbrachte), glaubt Disney fest an die Robotertechnologie zur plausiblen Darstellung von Menschen[32]. Disney verbindet diese Technologie mit dem Wissen seiner Animatoren. Er verkleidet die metallischen Rohbauten so, dass sie von Menschen kaum mehr zu unterscheiden sind. Seine Animatoren bringen das notwendige „Know-How“ mit, um diese Roboter so zu „animieren“, dass sie sich menschenecht bewegen und nicht nur simple, geradlinige Abläufe durchführen.

[32] vgl. Rafferty, Gordon (1996), a.a.O.

Abbildung 16: Abraham Lincoln als Audio-Animatronic

Die „Roboter“ nennt Disney später „Audio-Animatronics“ – da sie Audio- und Animationswissen mit Robotertechnologie verbindet. Disney Imagineers bezeichnen sich daher häufig noch süffisant als „erste 3D-Animatoren“[33] überhaupt.

Der erste Probelauf 1964 mit einer Abraham Lincoln Figur ist so realistisch, dass die Zuschauer tatsächlich meinen, ein Schauspieler stünde auf der Bühne[34].

Selbst die NASA beginnt sich für MAPOs Robotertechnologie (so der Name der Tochtergesellschaft von WDI, die sich ausschließlich mit Audio-Animatronics beschäftigt) zu interessieren, da sie ihnen in Sachen Bewegungsabläufe in kürzester Zeit den Rang ablaufen[35].

„Pirates of the Caribbean“ stellt Mitte der 60er den Höhepunkt der Audio-Animatronic-Produktion dar – mit über 100 voll beweglichen Figuren. Ursprünglich sollte die Attraktion einem Wachsfigurenkabinett mit mehreren Szenen gleichen, welche die Geschichte Raum für Raum weitererzählten.

[33] Alex Wright (2006b): "The Imagineering Field Guide to Magic Kingdom at Walt Disney World", Disney Enterprises, New York (S. 47), eigene Übersetzung.
[34] vgl. Wright (2006a), a.a.O.

[35] vgl. Horn (2003b), a.a.O.

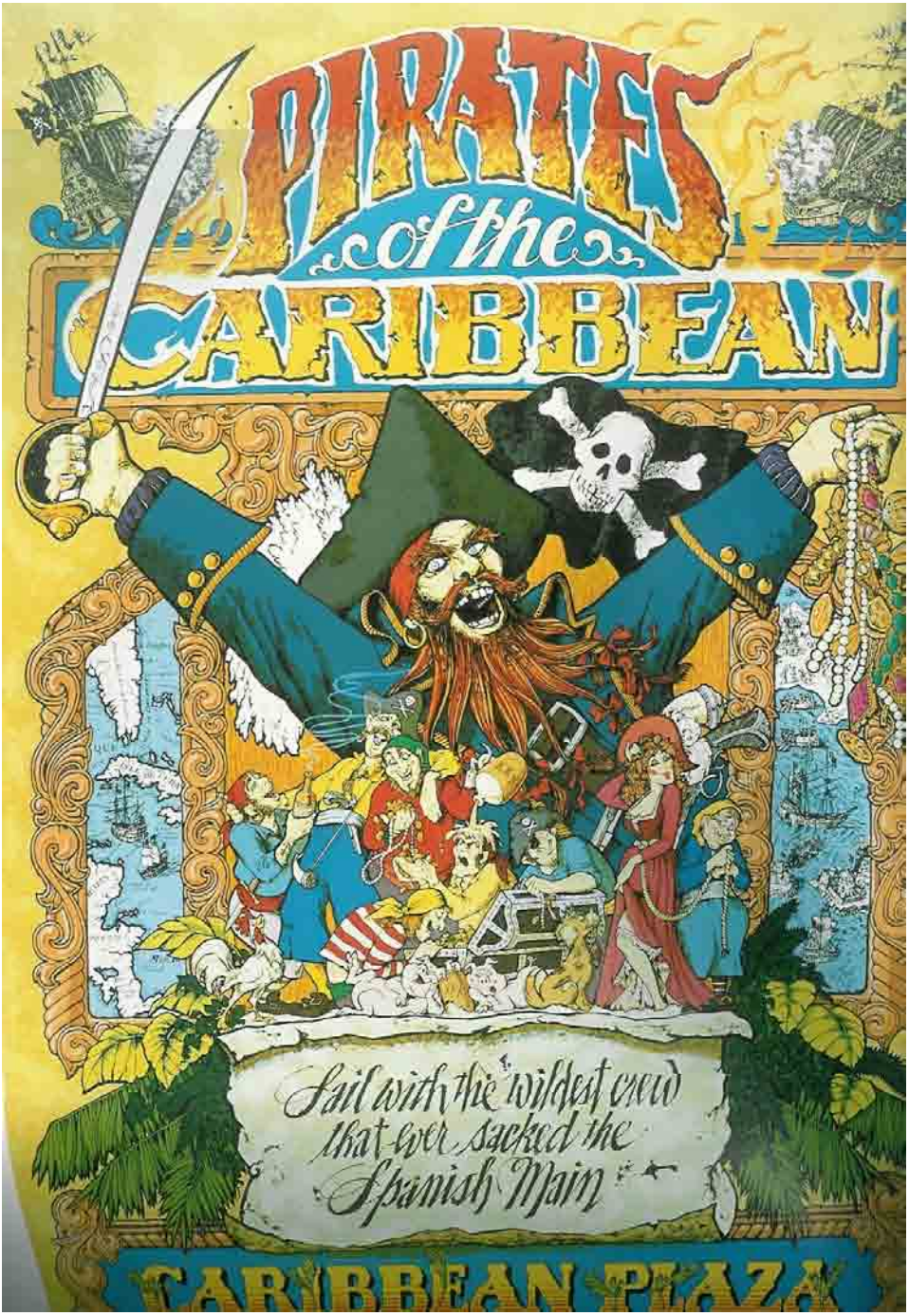


Abbildung 17: Werbeplakat für die neue Attraktion – Disney verkaufte seine Themen-Geschichten immer wie einen „richtigen“ Film

Abbildung 18: Audio-Animatronic Szene aus „Pirates of the Caribbean“

Nur durch einige Zufälle in Zusammenhang mit der Weltausstellung kam Disney auf die Idee, wie er ohne großen Kraftaufwand eine große Menge an Passagieren durch die Szenerie befördern konnte. Hierfür konstruierte er das erste massenkompatible Bewegungssystem mit Wasserantrieb: Er lies einfach große Boote auf einem Wasserstrom mit leichtem Gefälle fahren. Je nach Stärke des Gefälles konnte er die Geschwindigkeit festlegen, mit der die Szene durchfahren werden sollte - was bei den bisherigen anderen Fahrsystemen nicht so einfach möglich war.

Disney erkannte, dass die Fahrzeuge „in Wirklichkeit geschichtenerzählende Maschinen“[36] sind. Sie geben das Tempo der Geschichte vor.

„Das Wissen, dass wir durch die Integration neuer Systeme für Massenkontrolle, Fahrsysteme und Audio-Animatronics (auf der Weltausstellung) erlangt haben, hat das Disney Themenpark-Design maßgeblich beeinflusst. Die (…) Beförderungssysteme (…) zeigten, wie effektiv wir große Mengen an Gästen durch eine Attraktion befördern konnten und dabei die Kontrolle über ihren Blickwinkel und das ‚Timing‘ beibehalten konnten.“[37]

[36] Horn (2006b), a.a.O. (16:17).

[37] Wright (2006a), a.a.O. (S. 23), eigene Übersetzung.

Disney erfindet mit Disneyland damit nicht nur den ersten geschichtenerzählenden Themenpark sondern auch noch die erste geschichtenrelevante „Themenfahrt“ samt massenkompatibler Technologie.

Die „Kontroller“ über den Besucher war für Disney dabei immer oberstes Gebot: Zwar sollte sich der Gast frei im Park bewegen und frei entscheiden können - Disney wollte aber grundsätzlich ganz sicher gehen, dass Sie bei ihren Entscheidungen immer das Bestmöglichste geboten bekommen. Er hat grundsätzlich alles bis ins kleinste Detail durchgeplant – ganz ähnlich, wie das Adventureautoren bei ihren Spielen machen: Jede Entscheidung, jede Spieloption muss ein zufrieden stellendes Feedback für den Spieler geben. Der Spieler begibt sich in die Hände eines auktorialen Erzählers – und so lange dieser das Vertrauen in sein Konzept nicht missbraucht (beispielsweise indem er zuviel oder zu wenig Entscheidungsfreiheiten lässt oder nicht kohärent auf Eingaben reagiert) empfindet der Adventurespieler dies als Spaß[38]. Disney verfolgt ein ganz ähnliches Konzept, auch wenn dieses (noch?) nicht direkt auf der Interaktion mit ihren Geschichten beruht, wohl aber auf den Freiheiten, die ein Gast in einem dieser Themenkomplexe in Anspruch nimmt.

Walt Disneys Themenparks sind damit „... das ‚perfekte’ System, das Beste in Massenunterhaltung, die am meisten vorgeplante und programmierte Umgebung auf der ganzen Welt.“[39]

Das ist der entscheidende Überschneidungspunkt zwischen Themenparks wie sie Disneyland darstellen und dem Adventurespiel-Genre.

Noch deutlicher wird das Ganze, wenn man Disneys weiteren Werdegang betrachtet. Er hatte ein extremes Problem mit allen Faktoren, die er nicht selbst beeinflussen konnte. Bei Disneyland waren das die zahlreichen Hotels und Geschäftemacher, die sich rund um seinen Park ansiedelten und damit die Einheit seines „Storytelling“-Konzepts störten[40].

Disney hatte eine neue Idee. Als nächstes wollte er kein „Land“ aus Geschichten gründen, sondern eine ganze „Welt“.

[38] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

[39] Bob Sehlinger (2006): „The Unofficial Guide to Walt Disney World 2007“, John Wiley & Sons, Hoboken.

[40] vgl. Jefferson; Robinson (2005), a.a.O.

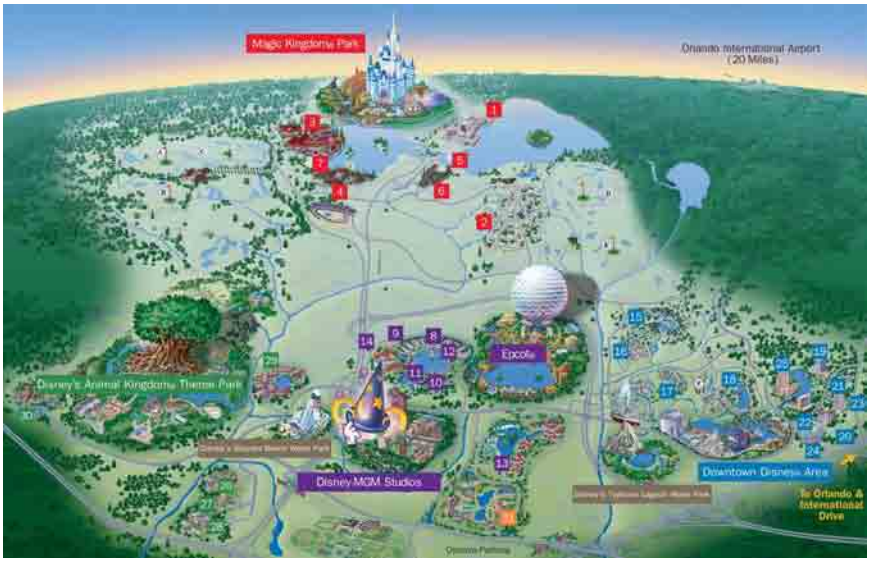


Abbildung 19: Offizieller Übersichtsplan von „Walt Disney World“

1971 eröffnet damit an der Ostküste der USA das „Walt Disney World“-Resort. Disney hatte dafür über 12.000 Hektar Sumpflandschaft erstanden, die nach und nach trocken gelegt und bebaut wurden. Das neue Ressort war damit fast so groß wie Liechtenstein.

Die Euphorie Disneys für das „perfekte Staatensystem“ zeigt sich schon allein in den Details dieses Projekts.

So wurde z.B. eine eigene Währung für das Gebiet eingeführt (Disney-Dollar) und der komplette Themenparkkomplex in der ersten Bauphase untertunnelt. Von hier aus wurde dann nicht nur das Geschehen auf der „Tagesoberfläche“ kontrolliert sondern z.B. auch der komplette Müll aus den Mülleimern automatisiert eingesammelt und entsorgt[41].

Neben dem „Magic Kingdom“, dem ursprünglichen Disneyland-Konzept, beherbergte das Ressort jetzt mehrere Themenparks (bzw. mehrere „Länder“), so dass sich ein stimmiges Gesamtkonzept ergab, das in sich – vom Unterhaltungsfaktor über die Unterkünfte bis hin zum Transportsystem praktisch autonom war.

[41] vgl. ebd.

Abbildung 20: Walt Disneys erste Konzeptstudie für „EPCOT“

Die Massenkontrolle beschränkte sich damit nicht mehr nur auf die einzelnen Themenfahrten sondern auf ein komplettes Konzept: Vom Aufstehen über das Frühstück bis hin zum Transport zu einem der „Entertainment Tempel“ mit einem der (damals) fortschrittlichsten Verkehrsmittel (z.B. die für Disney typische Monorail) über den Aufenthalt in einem „Land“ bis hin zur Abendunterhaltung wurde der Besucher vollständig „versorgt“ – vom eigenes komponiertem „Soundtrack“ für das Frühstück über eigene Fernsehkanäle bis hin zum „auditiven Nachrichtensystem“ während der Fahrt zur „Arbeit“ (respektive Park) wird der Besucher „dauerberieselt“ mit exakten Anweisungen, was, wie, wo zu tun ist.

Besonders deutlich wird der Kontrollfanatismus als die Pläne zu EPCOT bekannt werden, dem „**E**xperimental **P**rototype **C**ommunity **o**f **T**omorrow“. „Ich finde, es gibt keine wichtigere Herausforderung auf der Welt als die, Lösungen für unser Stadt(leben) zu finden“[42], war Walt Disneys Grundsatz für die Gründung dieses Komplexes, der sich nahtlos in das „Walt Disney World Resort“ einbinden sollte.

[42] Wright (2006a), a.a.O. (S. 19).

Abbildung 21: Rechts: Die Monorail als Disneys hauseigenes Verkehrsmittel

„Walt wusste, dass der beste Weg, diese Probleme zu lösen der war, mit einem „sauberen" Staat anzufangen (…) und ihn von Grund auf (neu) zu gestalten[43]*. (Er war sich sicher), dass die größten Probleme unserer Zeit durch sorgfältiges Planen und durchdachtem Design gelöst werden könnten."*[44]

Das EPCOT Center in seiner ersten Anfangsphase war ein Konzept wie aus einem Science Fiction Film – eine Welt, in der Menschen durch perfekte Automatisierung und Planung transportiert werden können, in der vom garantierten Arbeitsplatz bis zum Polizeiweisen alles „optimiert" wird zum Wohle der Menschheit – und natürlich unter Kontrolle der Disney Gesellschaft. Man muss zugeben, der Diktatur-Gedanke ist unverkennbar:

„Es gibt irgendetwas leicht beängstigendes, fast totalitäres über diese (…) Ideologie (…). Zuerst der schnauzbärtige, Big Brother-ähnliche Gründer, ein Objekt des Kultes, das selbst einen Diktator vor Neid hätte erblassen lassen. Ich war in Walt Disney World (…) und stand neben Walt´s Statue, über das magische Königreich starrend: Eine Umgebung, genauso hart kontrolliert wie der Kremel."[45]

[43] ebd. (S. 19).

[44] ebd. (S. 16).

[45] Robert Harris (2001): "Like any totalitarian state, Disney has no room for God", Zeitungsartikel, Telegraph, online im Internet: http://www.telegraph.co.uk/opinion/main.jhtml?xml=/opinion/2001/12/26/do2601.xml&sSheet=/opinion/2001/12/26/ixopinion.html (Abruf: 23.04.2007).

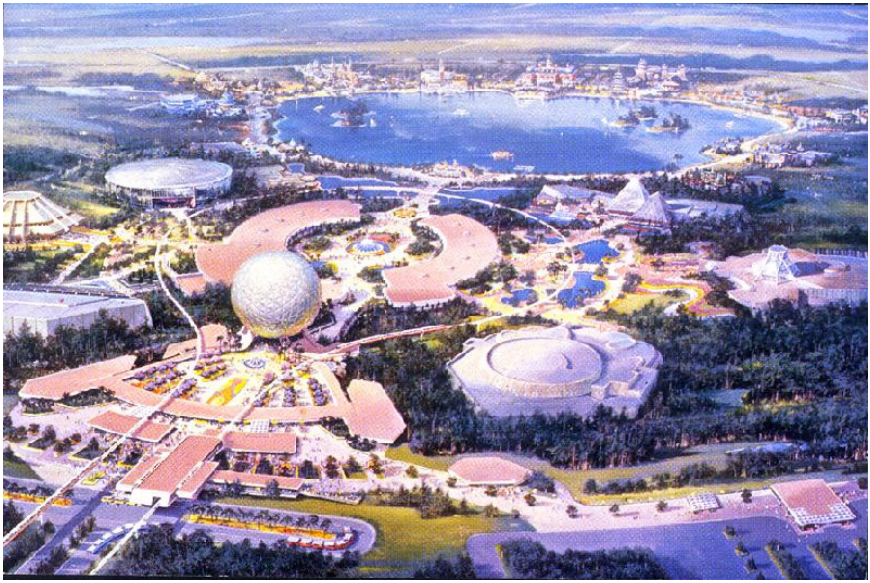


Abbildung 22: Das Epcot Center als Ausstellungs- und Wissenseinrichtung

Das Epcot Center wurde nach Walt Disneys Tod letztendlich nicht zu einem städtischen Prototypen weiterentwickelt. (Ende der 60er gründete die Disney Company allerdings mit Hilfe eines neuen Gesetzes die Stadt „Lake Buena Vista“ direkt im Walt Disney World Resort und übernahm darin die vollständige Kontrolle. Derzeit leben 15 Personen in dieser „Stadt“.[46]) Die Imagineers widmeten sich bei Epcot zukünftig dem Thema Wissen und Bildung: „Wir haben versucht, uns immer von der Grundidee führen zu lassen, dass in der Generierung von Wissen großes Unterhaltungspotential liegt.“[47]

Der Schwerpunkt von Epcot ist es, dem Besucher durch themenpark-typische Techniken verschiedene Wissensbereiche des alltäglichen Lebens näher zu bringen. Disney versucht dabei den Spagat zwischen dem eigentlichem Wissensinhalt, der geschichtsrelevanten Dramaturgie, der Technologie und dem durch die teilweise extrem hohen Kosten notwendigen Sponsorings einzelner Firmen zu vollbringen.

[46] vgl. Wikipedia (2007e): "Lake Buena Vista", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://en.wikipedia.org/wiki/Lake_Buena_Vista%2C_Florida (Abruf: 21.04.2007).

[47] Walt Disney, zitiert nach: Wright (2006a), a.a.O. (S. 1).

BEISPIEL

Eine typische Epcot Attraktion, die versucht Wissen, Unterhaltung und Sponsoring unter einen Hut zu bringen ist **Test Track**. Das vorgegebene Thema lautet: Sicherheit bei Automobilen. Es sollen verschiedene Sicherheitssysteme und deren Funktionsweisen erklärt werden. Als Partner fungiert General Motors. Zunächst können sich Teilnehmer in einem „Welcome Center“ über Sicherheitsbestimmungen und Technologie informieren. Danach werden Sie von einem Testleiter begrüßt, der ihnen mitteilt, dass sie selbst nun Teil einiger Tests werden. Die Gäste besteigen Crashtest-Wägen von General Motors und werden durch einige Testsequenzen gefahren. Währenddessen spricht der Testleiter über Lautsprecher mit den Passanten und erklärt die jeweiligen Vorkommnisse (z.B. Bremsen mit und ohne Anti-Blockiersystem). Die Gäste sollen so das Wissen von vorher mit praktischen Erlebnissen kognitiv verknüpfen. Um der Dramaturgie genüge zu tun, steigert sich die Intensität jeden Tests und endet mit einem Crashtest sowie einer rasanten Beschleunigungsstrecke. Sobald die Gäste aus den Gefährten wieder aussteigen, können sie sich in einer eigenen Ausstellung über die Sicherheit von General Motors Automobilen „informieren“. Die Attraktion (1,3km, bis zu ca. 100km/h) ist dabei nahezu vollständig automatisiert.

Abbildung 23: Gefälle-Test auf der Teststrecke der Attraktion „Test Track“

Auch wenn das Epcot Center nicht exakt nach Disneys Vorstellungen erbaut wurde, erscheint es mir dennoch sinnbildlich für das Kontrollbewusstsein, die Erlebniswelten heute auszeichnen: Damit ein Themenpark heute mit Dramaturgie und großen Menschenmengen arbeiten kann ist ein komplett durchdachtes System unerlässlich. Den „Spaß“, den Erlebniswelten vermitteln erzielen sie letztendlich aus dieser perfekten Planung: Dem Kunden wird das Denken abgenommen, es wird alles für ihn vorbereitet: Wer heute das Walt Disney World Resort besucht, kann darin wochenlang „Urlaub“ machen, ohne das großflächige Gebiet jemals zu verlassen: Disney kontrolliert mittlerweile nicht mehr nur die einzelnen Themenparks, die Müllentsorgung oder das „öffentliche“ Verkehrsmittelsystem, sondern auch jedes Einkaufsgeschäft, jedes architektonische Design (von den eigenen Hotels bis zur Park- und künstlichen Seeanlage) und jeden medialen Sinneseindruck (von synthetisch erzeugten Gerüchen bis hin zur eigenen dramaturgisch abgestimmten Musikkomposition für einzelne Bäume). Disney konstruiert eigene Kreuzfahrtlinien, kauft komplette Inselgruppen (damit die Kreuzfahrtgäste das Disney-kontrollierte Areal auch hier nicht verlassen „müssen“) oder versenkt künstliche Wracks im Wasser, um selbst bei Tauchgängen ihren Kunden einen geschichtlichen Mehrwert bieten zu können.

Aus dieser Hinsicht erscheint natürlich das Argument des „totalitären Systems“ einer „Erlebniswelt“ gerechtfertigt. Tatsächlich kann man sich dieses Eindrucks angesichts der für Erlebniswelten typischen Paraden, pathetisch-patriotischen Musikkompositionen, der Dauerbeschallung mit exakten Informationen und Anweisungen der soeben betretenen Welt und der unkritisch-begeisterungsfähig gemachten Massen wohl nicht vollständig erwehren.

Andererseits bleibt natürlich die Frage, ob eine massenkompatible Erlebniswelt ohne Massenkontrolle überhaupt möglich ist. Es sollen an dieser Stelle auch gar nicht die ethischen Aspekte solcher Erlebnis-„Kathedralen“[48] beleuchtet werden, zumal man auch gar nicht davon ausgehen kann, dass derartige Kontrolle per se „schlecht“ ist.

[48] Vgl. Opaschowski (2000),a.a.O.

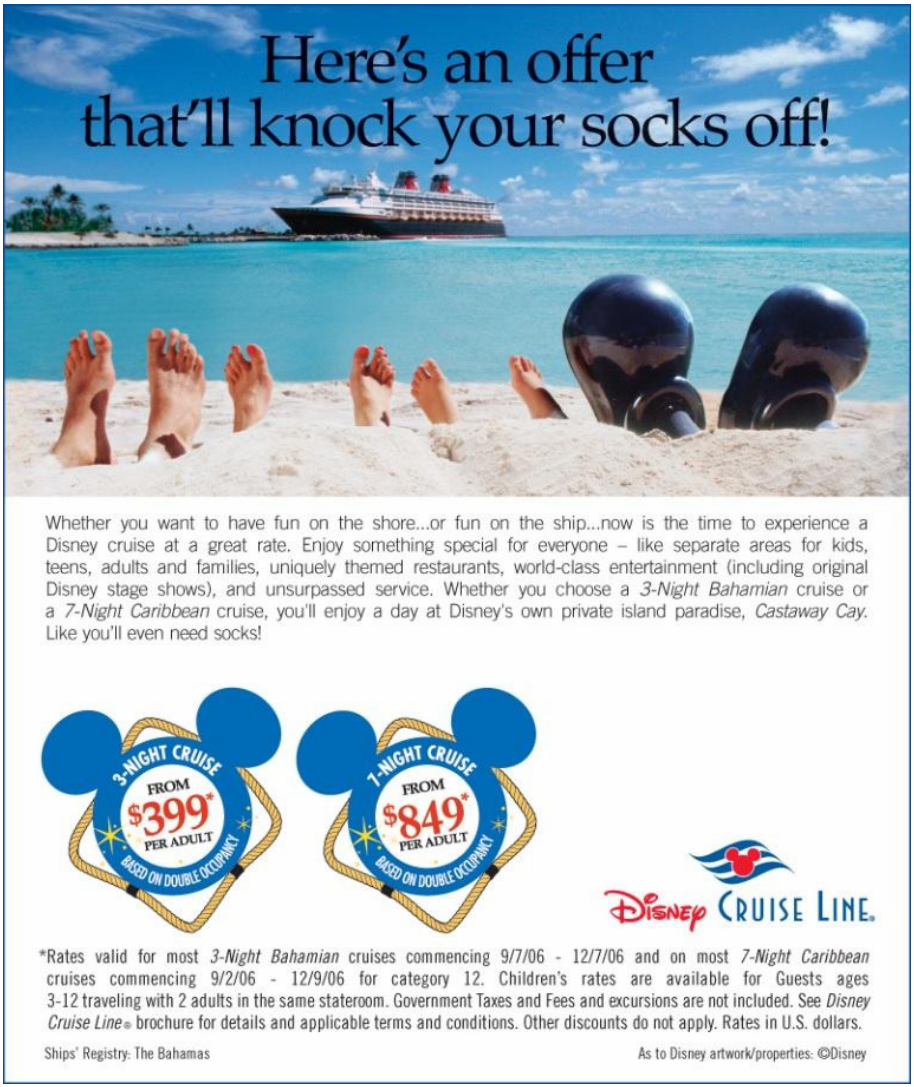


Abbildung 24: Werbekampagne für die Disney Cruise Line, die Gäste des Walt Disney World Resorts auf Wunsch auf eine eigene „Disney Insel“ verschifft.

Abbildung 25: Typhoon Lagoon, ein Wasserpark im Disney Resort, Storygrundlage: Ein Typhoon hat eine Lagune zerstört, zahlreiche Wracks zeugen von dem Unglück

Von der Kultur bis hin zur Bildung gibt es zahlreiche Beispiele, wo man Leute „an die Hand“ nehmen und sie führen muss damit sie bestimmte Aufgaben erlernen um später selbstständig und selbstkritisch handeln können. Ein „gesundes Maß“ an Fremdbestimmung gehört sozusagen zu jedem Lernprozess dazu[49]. Die Frage ist also nicht, ob jemand kontrolliert (bzw. „geführt“) wird, sondern nur, in welchem Maße.

Neue Technologien wie das web 2.0 und eine verstärkte Bildung bringen deutlich kritischere Verbraucher hervor, die nicht mehr nur passiv konsumieren, sondern auch interagieren möchten. Wie bereits angedeutet gehören interaktive Medien zur Jugendkultur heute einfach dazu (Stichwort: „eigenes Wirksamkeitsgefühl“[50]).

Das oben aufgeführte Beispiel mit der Entwicklung des Disneylands und Epcot Centers (dem mittlerweile zahlreiche weitere Anlagen wie die MGM Studios oder dem Safaripark Animal Kingdom folgten) zeigen deutlich, wie wichtig 1. die geschichtliche Dramaturgie und 2. das Kontrollempfinden für Erlebniswelten ist.

Umso schwieriger tun sich Parkbetreiber mit der Auflockerung dieser Kontrollmacht. Während bei den klassischen Medien wie Fernsehen durch den immensen Druck seitens neuer Technologien langsam die Akzeptanz interaktiver Applikationen steigt, haben Erlebniswelten hier bislang keine wirklich zufriedenstellende Symbiose entdeckt.

[49] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

[50] vgl. ebd.

FESTSTELLUNG

- √ Geschichtlich entwickeln sich Erlebniswelten in Europa zunächst zu reinen Amüsierbetrieben während in den USA auch Medienschaffende auf diese Einrichtungen aufmerksam werden und sie zukünftig als weiteres Mittel zur crossmedialen Vermarktung und Geschichtenerzählung in ihr Portfolio aufnehmen (hier v.a. die Disney Company).
- √ Walt Disney gilt als Gründungsvater des Themenpark-Konzepts: Jeder „Winkel“ seines Parks wird entsprechend einer Story-Grundlage gestaltet. Er begründet damit auch eine erste Vorform des „aktiven“ Erlebens einer Geschichte.
- √ Die mediale Gestaltung von Erlebniswelten erfordert einen völlig neuen interdisziplinären Zusammenschluss von Berufsbildern: Die Welten werden nicht mehr nur gesehen und gehört, sondern nun z.B. auch gefühlt. Vom Kulissenbau über die Massenbeförderung bis hin zur Robotertechnologie professionalisiert sich die Branche.
- √ Die Gestaltung von Erlebniswelten muss nicht auf reine Storyunterhaltung reduziert werden. Konzepte wie Epcot zeigen, dass dieses Design auch auf andere Bereiche wie Wissen und Bildung sinnvoll angewandt werden kann.
- √ Themenparks bieten Unterhaltung durch perfekt vorgeplante Strukturen. Deshalb ist das Kontrollbedürfnis dieser Einrichtung über die Massen enorm.
- √ Die Kontrolle, die Erlebniswelten ausüben, ist ethisch betrachtet ein „heißes Eisen“. Die exakte Planung ist Grundvoraussetzung für das wirtschaftliche Überleben der Betreiber, aber auch für den „Spaß“ der Besucher, die sich dadurch „um nichts“ kümmern brauchen.
- √ Der große Medienbezug von Themenparks (insbesondere in den USA) erfordert mediale Verknüpfungen nicht mehr nur mit den Filmportfolios sondern auch mit neumodischen Medien wie Computerspielen. Trotzdem wird Interaktion in Erlebniswelten bislang wenig behandelt. Es liegt die Vermutung nahe, dass den Betreibern die Verknüpfung dramaturgischer Kontrolle mit Interaktion nicht geläufig ist.

4. Status Quo – oder *Erlebniswelten und ihre Techniken im Überblick*

Die Geschichte der Erlebniswelten (respektive der Themenparks) hat dieses enorme Kontrollbewusstsein solcher Einrichtungen hervorgebracht.

„Wenn es eine Chance von eins zu einer Million gibt, dass etwas schief geht, und zehn Millionen Gäste fahren unsere Attraktionen, dann passiert zehn Mal etwas. Wir können nicht zu dieser eins zu einer Million Chance designen. Wir müssen mit eins zu hundert Millionen designen."[51]

Bevor man sich also mit Interaktivität in Erlebniswelten beschäftigt, macht es Sinn, sich die im Laufe der letzten Jahrzehnte erlernten Techniken näher anzuschauen.

Auch wenn diese Auflistung hier nun schon aus Platzgründen alles andere als vollständig sein wird, sind die daraus gewonnenen Erkenntnisse entscheidend für ein funktionierendes Interaktivitätskonzept – denn genauso wenig wie die Interaktivität aus Computerspielen eins zu eins auf Erlebniswelten transferiert werden können, funktioniert dies umgekehrt.

Im Folgenden werden deswegen typische Begriffe und Methoden des Parkdesigns vorgestellt. Besonders im Mittelpunkt steht hier natürlich weiterhin die Geschichte als „Antriebsmotor" für die interaktive Dramaturgie.

Dieser Teil stellt damit sozusagen das eigentliche Pendant zum Modellkatalog aus „Methoden interaktiven Storytellings" dar[52].

Im nächsten Abschnitt werden dann nämlich die hier vorgestellten Modelle mit denen des interaktiven Storytellings verknüpft und die Besonderheiten dieser Technologie in Bezug auf die zahlreichen Fragen, mit denen Themenparks hier immer wieder zu kämpfen haben aufgezeigt (insbesondere natürlich der Kontrolle, Massenabfertigung und zeit- und räumlichen Begrenzung).

[51] Bruce Johnson, zitiert nach: Rafferty, Gordon (1996), a.a.O. (S. 113).

[52] vgl. hier Abschnitt 6 aus Grünwald (2005), a.a.O.

4.1. Modelltypen

Das Rundfahrgeschäft: Das Rundfahrgeschäft kommt in Erlebniswelten eigentlich selten zum Einsatz. Emotional wird es eher den Amüsierbetrieben zugeordnet. Klassische Rundfahrgeschäfte sind z.B. Karussells oder Riesenräder. Sie eigenen sich recht wenig zur Dramaturgiegestaltung, weil sie keiner ausgewiesenen Richtung folgen und sie sich letztlich wiederholen: Eine Geschichte lässt sich damit nur schwer vermitteln, da sich Spannung in den meisten Fällen nur durch geringe Lage- oder Geschwindigkeitsänderung erzeugen lässt und nicht durch eine narrative Stringenz. Bei zu starker Drehzahl lässt zudem die Fokussierungsmöglichkeit des Menschen nach.

Abbildung 26: Sich drehende Tassen ist ein gern genommenes Thema für ein klassisches Rundfahrgeschäft in Freizeitparks

Die Achterbahn: Die Achterbahn, im Prinzip ein Nachfolger der Rutschbahnen[53] ist ein Klassiker unter den Fahrgeschäften. Als Amüsierbetrieb spricht es natürlich hauptsächlich den Beschleunigungssinn des Menschen an. Durch Lageveränderung werden unterschiedlich starke Gravitationskräfte erzeugt, z.B. mehrfache g-Kräfte in engen Helixkurven oder Loopings, negative g-Kräfte (so genannte „Airtime“) durch Parabelfahrten oder Schwerelosigkeit in „Heartline Spins“, die dem Fahrer besondere Erlebnisse ermöglichen.

Historisch betrachtet hat vermutlich kein Amusement-Bereich eine derart starke technische Entwicklung vollzogen wie jener der Achterbahnen. Sie gilt heute als Sinnbild für den ultimativen Nervenkitzel und Freizeitparks investierten in den letzten Jahren verstärkt in diesen Fahrgeschäftetypus. Das starke Bedürfnis nach immer neuen Beschleunigungs- und Gravitationserlebnissen haben eine schier unüberschaubare Anzahl an Achterbahnklassen und Inversionsmodellen hervorgebracht. Neben „klassischen“ Elementen wie dem Looping oder Korkenzieher verfügen Achterbahnkonstrukteure über Fahrelemente wie „Cobra Roll“, „Sidewinder“, „Immelmann“, „Dive Loop“ oder „Batwing“, die alle unterschiedliche Fahrgefühle und Kräfte vermitteln.

Abbildung 27: Inversionselemente, im Vordergrund: eine „Cobral Roll“

[53] vgl. Lanfer (1998), a.a.O.

Das gleiche gilt für die Art die Wagenführung: Achterbahnfahrten können z.B. „hängend“ (Inverted Coaster), stehend (Stand-Up Coaster) oder auch liegend (Flying Coaster) befahren werden. Neumodische Achterbahnen ermöglichen zusätzlich zum Fahrgefühl zudem frei drehbare Fahrchaisen (4th Dimension Coaster). Die Möglichkeiten, unterschiedlichste Arten der Beschleunigung zu simulieren sind durch die Kombinationen einzelner Elemente bei der Achterbahn nahezu grenzenlos.

Auch die Antriebsarten von Achterbahnen bieten unterschiedliche Fahrerlebnisse an. So können Achterbahnen klassisch über einen Aufzug (sog. „Lifthill“) nach oben befördert werden, um dann die Strecke durch die natürliche Schwerkraft zurückzulegen, oder aber sie können auch durch externe Antriebskräfte fortbewegt werden. In letzter Zeit haben vor allen Dingen auch Beschleunigungstechnologien wie z.B. lineare Induktions-Motoren (LIM-Antrieb) an Bedeutung gewonnen (sog. „Launched Coaster“).

Abbildung 28: Ungewöhnliche Fahrpositionen für ungewöhnliche Sinneseindrücke: In einem sog. Flying Coaster liegen die Passagiere unter der Schiene

Die technologische Bandbreite ist wie erwähnt hochgradig professionalisiert und so verwundert es auch nicht, wenn Achterbahnen auch beim Storytelling in Themenparks immer wieder zum Einsatz kommen. Das ist vor allen Dingen insofern verwunderlich, da das Spannungsbogen-Design hier gegenüber der herkömmlichen Dramaturgie vorwiegend entgegengesetzt verläuft: Die meisten Achterbahnen arbeiten mit Lifthills ohne zusätzlichen Antrieb, bauen also ihre Spannung zu Beginn auf, um sie gleich bei der ersten (und somit längsten) Abfahrt wieder freizugeben (sog. „1st Drop“). Konstrukteure versuchen die Spannung meist mit kleinen Kunstkniffen aufrecht zu erhalten – beispielsweise durch engere Kurven, die höhere G-Kräfte erzeugen und das Gefühl vermitteln, die Geschwindigkeit würde noch steigen, während die Fahrt in Wahrheit immer langsamer wird[54].

Wegen ihrer besonders hohen Sinnesintensität darf man die dramaturgischen Möglichkeiten einer „rauschenden“[55] Fahrt dennoch nicht unterschätzen. Klassische Erzählelemente sind z.B. Verfolgungsjagden (z.B. Paramounts „Italian Job Stunt Track“) oder der Flug zum Mond (z.B. Disneys „Space Mountain“). Neumodische Typen wie z.B. Flying-Coaster, bei denen die Passanten wie ein Superheld unter der Schiene „fliegen“ eröffnen zudem weitere denkbare Szenarien.

Abbildung 29: Universal nutzt eine Achterbahn mit Abschusssequenz in ihrer Attraktion: „Rache der Mumie“, die damit eine Flucht entsprechend der Filmlizenz interpretieren soll.

[54] vgl. Ben Stassen (1997): "Thrill Ride: The Science of Fun" (Filmdokument), nWave Pictures, Brüssel.
[55] vgl. Frederic Goronzy (2006): "Spiel und Geschichten in Erlebniswelten", LIT Verlag, Berlin.

Achterbahnen eigenen sich daher immer dann, wenn nicht primär ein konkreter Inhalt im Vordergrund steht als vielmehr der Aufbau (und Abbau) von Spannung bzw. der Simulation von Gefahrensituationen. In diesem Zusammenhang sind sie natürlich auch sehr gut in Kombination mit inhaltsintensiven Modellen denkbar. Dramaturgische Kernaufgabe ist dann eher, das Spannungsbogen-Design einer Fahrt so abzusichern, dass es über einen längeren Zeitraum anhält. Man könnte vielleicht auch sagen, sie sind der „Actionanteil“ des „Films“.

BEISPIEL

Einer der ersten Versuche, die „Rasanz“ einer Achterbahn mit Storytelling zu verbinden war Disneys **Big Thunder Mountain Railroad**. Die Hintergrundgeschichte wurde 1975 vom Imagineer J. Demeis[56] entworfen und handelt von einer nun verlassenen Goldgräber-Mine der 1840er: *Sam, ein letzter, einsamer Goldgräber sucht die nun baufälligen Minenschächte nach Brauchbarem ab, stolpert dabei aber in einen der rostigen Minenzüge, der sich schlagartig in Bewegung setzt. Was folgt ist eine wilde „Hatz“ durch die Berge des Bryce Canyon – durch Schächte, Schluchten und Tunnel – natürlich mit zahlreichen Widrigkeiten wie Fledermäusen, überfluteten Stollen und hochgefährlichem Explosivsprengstoff.*

Abbildung 30: Eine Szene aus dem „Big Thunder Mountain Railroad“

[56] Zu finden in: Rafferty, Gordon, (1996), a.a.O.

Man erzählt, die Fahrt in dem „Runaway Minetrain" (wie der spätere Fachbegriff lautete) habe soviel Spaß gemacht, dass der alte Sam die Geisterstadt als Attraktion für das Publikum eröffnete. Fortan zählte der „Big Thunder Mountain Railroad" zu den legendärsten Fahrten der Welt.

Big Thunder Mountain kombinierte das „vorher schon existierende Minenfahrt-Thema und hob es auf ein völlig neues Niveau. Die Planung und Ausarbeitung machten es zu viel mehr als nur einer Achterbahn. Beispielsweise wurde das Gestein so gestaltet, als wäre es bereits längst da gewesen, bevor die 2780 Fuß lange Eisenbahnstrecke verlegt wurde (…)"[57]. In Wahrheit hatte man natürlich das komplette „Setting" um einen bestehenden Kurs gebaut.

Zwar arbeitet auch Big Thunder Mountain mit „Lifthills" – um der Dramaturgie der Geschichte Genüge zu tragen, hatte man aber – damals noch völlig ungewöhnlich– die Fahrt in drei Abschnitte (und damit auch drei Aufzugspassagen) unterteilt. Die drei langsamen Auffahrten werden zum Storytelling genutzt. Die Rasanz der Fahrt steigert sich pro Abschnitt: Findet „Sam" am Anfang noch die unterirdischen Wasserfälle und fährt der Zug hier „gemütlich" durch das Bergmassiv, explodiert beim letzten Lift der Sprengstoff, die Mine stürzt ein und die mit knapp 4 Minuten vergleichsweise lange Achterbahnfahrt wird entsprechend wilder.

Abbildung 31: Gäste in einer Fahrsequenz nach dem ersten Abschnitt

[57] Wright (2006b), a.a.O. (S. 58), eigene Übersetzung.

Die Ausstellung: Aus der Blütezeit der Schausteller ist auch die Ausstellung als Erlebniseinrichtung bekannt. Ende des 19. Jahrhunderts war das fahrende Volk vor allen Dingen für etwas Abwechslung im Leben der Bevölkerung zuständig. So brachten sie Kurioses aus aller Welt mit und stellten es gegen Bezahlung zur Schau: Mystische Artefakte (z.B. „Ripley's Believe it or Not"), menschliche Anomalien (sog. „Freakshows) aber auch die Frühformen des Kinos zählten dazu. Später wurden die fahrenden Attraktionen durch feste Einrichtungen wie Museen, Wachsfigurenkabinette oder dem Zoo ersetzt.

Primär geht es aber immer noch um das mehr oder minder sensationsheischende Präsentieren von Dingen, die der Mensch sonst nicht so leicht zu Gesicht bekommt. Inhaltlich wird dabei vor allen Dingen der informative Charakter der Attraktion hervorgehoben: Funktionsweisen und Hintergründe werden erklärt. Eine dramaturgische Aufbereitung findet bei den Schaustellern in der Regel jedoch nicht statt.

Storytelling-technisch hat sich bisher deswegen wohl nur das „Hollywood-Kino" als eigenständiges Medium herausgebildet. Andere Ausstellungen wie Zoos oder Museen fahren dagegen weiterhin auf der „informativen" und „präsentierenden" Schiene" und verzichten auf dramaturgische Erzeugnisse. Aber auch besonders sinnesrelevante Medien wie z.B. der 3D-Film oder Großflächenkinos (z.B. IMAX) verlassen sich weiterhin eher auf den Erlebniseffekt und weniger auf die Inhalte, die sie präsentieren.

Abbildung 32: Postkarten-Annonce für eine Freakshow mit behinderten Musikern

BEISPIEL

Disney wagte sich mit der Attraktion **Kilimanjaro Safaris** zum ersten Mal an die Zoothematik. Dabei orientierte man sich zunächst an dem Konzept der Auto-Safariparks. Statt abgeschlossenen Arealen errichtete man aber stattdessen auf rund 45 Hektar ein freies Gelände, das der afrikanischen Savanne nachempfunden ist.

Zwar müssen bestimmte Tiergruppen voneinander getrennt werden, oberstes Gebot dabei bleibt jedoch, dass dem Publikum keine dieser Trennungen bewusst wird. Damit der Eindruck einer afrikanischen Landschaft erhalten bleibt, werden statt Zäune große Gräben errichtet und nicht sichtbar hinter Landschafts-Deko versteckt.

Die Fahrt beginnt als herkömmliche Tiersafari, die laut dem anwesenden „Tourguide“ in einem Reservat in Ostafrika stattfindet. Die Jeeps steuern durch den „Ituri Forest“, dem „Safi Riverdelta“ oder der offenen Buschlandschaft; der Guide erläutert Informationen zu den Tieren entlang der Strecke. Die Story wird durch Funkkontakt mit Ranchern und Tierbiologen gestützt, welche mit einem Flugzeug die kommende Route abfliegen.

Abbildung 33: Fahrgäste in einem Fahrzeug während der Kilimanjaro Safaris-Tour

Die Geschichte nimmt eine Wendung, als plötzlich Wilderer im Reservat entdeckt werden. Einer der Elefanten wurde entführt. Der Fahrer des Jeeps verlässt die Strecke und fährt durch Flüsse und Tümpel, gleichzeitig erhält man auch Hilfe aus der Luft. Es folgt eine recht wilde Verfolgungsjagd zwischen Jeepfahrer und Wilderer, bis man schließlich deren Camp erreicht und sie gestellt werden können.

Aus narrativer Sicht ist natürlich das recht „freie“ Konzept der rund 20-minütigen Fahrt erwähnenswert. Die Tourguides müssen recht flexibel auf die gezeigten Szenen reagieren – es kann vorher nicht abgestimmt werden, welche Tiere man auf der Tour überhaupt zu Gesicht bekommt. Insbesondere nachts muss auf die veränderte Situation Rücksicht genommen werden. In dieser Hinsicht ist Kilimanjaro Safaris aus Kontrollsicht recht Freizeitpark-untypisch, zeigt aber dafür, dass die Entwickler durchaus bereit sind, Risiken in gewissen Rahmen einzugehen, wenn das Gesamtkonzept vorher gut durchgeplant ist[58].

Abbildung 34: Verfolgungsjagd während der Safari

[58] vgl. Tom Horn (2003c) "Disney's Animal Kingdom" (Filmdokument), Lightship Entertainment, Florida.

Die Show: Die Show ist eine Fortführung des Ausstellungsgedanken. Im Gegensatz zum reinen Präsentieren spielt bei der Show die Dramaturgie in der Regel aber eine größere Rolle als z.B. noch bei (herkömmlichen) Zoos. Eine Show hat ein durchgehendes Konzept mit Anfang und Ende und folgt einem Spannungsbogen. Auch zählen meist mehr die eigenen Fähigkeiten als die Besonderheiten eines fremden Sujets.

Klassische Elemente der Show sind Varieté-Theater, Zaubervorstellungen oder der Zirkus, später auch Musicals oder in neuerer Zeit auch Stunt-Shows und Ähnliches. Insbesondere Filmparks setzten sehr gerne auf den Showcharakter, da es der Filmmentalität wohl am nächsten kommt.

Narrativ nutzen Shows ähnliche Elemente wie der Film; in Freizeitparks werden sie daher auch ganz gern mit Filmelementen verknüpft (z.B. die 3D-Film-Attraktion „Liebling ich habe das Publikum geschrumpft“) oder direkt gleichgesetzt. Nachdem die meisten Shows nicht von Audio-Animatronics sondern von „richtigen“ Künstlern veranstaltet werden, ist natürlich auch die Interaktion mit dem Publikum möglich – dies allerdings dann meist nur als gesamte Gruppe oder durch vereinzelt ausgewählte „Freiwillige“.

Abbildung 35: Szene aus einer Stunt Show eines Filmparks

Der Walkthrough: Der Walkthrough (zu dt. auch „Laufgeschäft“) ist eine Fortführung des Ausstellungsgedankens. Allerdings sind die „Ausstellungsgegenstände“ hier nicht frei zugänglich sondern müssen in einer vorgegebenen Reihenfolge besucht werden. Walkthrough bedienen sich dank ihrer linearen Anordnung (nur in seltenen Fällen sind überhaupt Abzweigungen enthalten (z.B. in Labyrinthen)) erster dramaturgischer und interaktiver Strukturen: Ein Laufgeschäft hat ein Anfang und ein Ende, der Spannungsbogen lässt sich daher leicht gestalten. Ebenfalls typisch sind kleinere „Aufgaben“, die der Besucher bewältigen muss. Klassische Laufgeschäfte aus dem Schausteller-Gewerbe sind z.B. Spiegelkabinetts, Spuk- oder Spaßhäuser.

BEISPIEL

In Disneys **Tarzan’s Treehouse** können Besucher das „Heim“ der Tarzanfamilie besuchen. Man bedient sich dabei eines beliebten Storytellings-„Kniffs“: Die Familie selbst ist gerade nicht zu Hause, die inhaltlichen Zusammenhänge müssen von den Besuchern also durch eben zurückgelassene Gegenstände, Briefe oder Gerüche erschlossen werden. In dieser Hinsicht findet eine interaktive Verknüpfung der Story in groben Zügen bereits statt. Verschlungene und unübersichtliche Wege sollen zusätzlich den Entdecker- und Erforschergeist fördern.

Abbildung 36: „Tarzans Baumhaus“ – ein Laufgeschäft von Disney

Der Darkride: Der sog. „Darkride“ (manchmal auch „Theme Ride“ oder zu dt. „Themenfahrt) wurde von Disney praktisch miterfunden und stellt den ersten wirklichen „Transfer“ von Storytelling in die Amusementbranche dar. Die Hintergedanken wurden ja oben bereits beschrieben: Er findet meist im Dunkeln und mit Hilfe von Gefährten statt (daher ja auch „Darkride“) und orientiert sich in der Regel an der Methodik des Laufgeschäfts. Die Besucher durchfahren verschiedene Szenerien, die in Aufbau und Struktur dem eines Films ähneln. Genau wie ein Walkthrough bietet ein Darkride eine meist lineares Struktur an, d.h., der Designer hat volle Kontrolle über den Fahrverlauf und die einzelnen Sequenzen: Er kann die Dramaturgie gestalten und in einigen Fällen auch die Geschwindigkeit des „Szenenablaufs“. Zusätzlich zu den filmtypischen Methoden (Bild und Ton) stehen den Entwicklern auch weitere Gestaltungselemente wie 3-dimensionale Sets, Robotertechnologie oder die Reizung anderer Sinne wie z.B. dem Geruchssinn zur Verfügung. Der Darkride wird dadurch ein vielseitiges Medium zur Erzählung von Geschichten.

Häufig werden auch die historischen „Vorfahren“ der Darkrides aus dem Schaustellergewerbe (z.B. „Geisterbahnen“) zu den Themenfahrten gezählt. Eine wirklich qualitative Aussage zwischen geschichtsrelevanten Darkrides, wie sie Disney anbietet und reinen szenen- oder „schreckartigen“ Fahrten wie sie die meisten Kirmesgeschäfte darstellen findet derzeit noch nicht statt.

Abbildung 37: It`s a small world (1966) wird als „Meilenstein“ der Darkrides bezeichnet, da es die erste Fahrattraktion war, die eine durchgängige Musik mit veränderter Themenvariation pro durchfahrenem Raum beinhaltete[59]

[59] vgl. Wikipedia (2007f): "It´s a small world", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/It%E2%80%99s_a_small_world (Abruf: 21.04.2007).

BEISPIEL

Ein klassisches „Darkride“-Geschäft ist natürlich die Geisterbahn. Eine recht gelungene Verknüpfung von Storytelling und Geister-Fahrgeschäft findet z.B. in **Phantom Manor** statt (Disneyland Paris).

Diese versucht nicht jahrmarkt-typisch mit Schockeffekten zu „punkten“, sondern transportiert die Geschichte des Geisteranwesens, seines Erbauers und der damit verbundenen Ereignisse durch die ganze Attraktion[60]: Dies beginnt bereits bei der äußeren Gestaltung mit wucherndem Garten, verfallenen Pavillons und künstlich eingespieltem Windsausen, innerhalb des Hauses wird die Story neben der Einrichtung auch durch eine Geisterstimme, die „von der Decke“ spricht fort getragen. In einem Art Verließ werden die Gäste in Gruppen „eingesperrt“ um einen ehemals begangenen Mord noch einmal mitzuerleben. Dieser bildet dann die Ausgangslage für die weitere Erforschung des Anwesens.

Abbildung 38: Phantom Manor Anwesen von außen

[60] vgl. Disney (o.D): "Official Phantom Manor Fact Sheet" (Designdokument), Disney Corp, o.O., online im Internet: http://ravenswood.free.fr/pmfacts.txt (Abruf: 15.05.2007) (auch im Folgendem).

Um die Gäste langsam vom aufregenden Trubel eines Amusementbetriebes in die Geistergeschichte „hineinzuziehen“ muss zunächst ein Teil des Hauses durchquert werden. Die Beleuchtung, Einrichtung und musikalische Untermalung ändern sich darin langsam zu einer dunklen, bedrohlichen Atmosphäre.

Später erreichen die Gäste in einem großen Foyer eine Einstiegsstelle und steigen in die so genannten „Doom Buggies“. Hier beginnt schließlich die eigentliche „Darkride“-Sequenz, die durch verschiedene Szenerien und Räume des Gebäudes führt. Im Gegensatz zu Walkthroughs haben die Designer nun eine größere Kontrolle über den Blickwinkel der einzelnen Passanten, was für eine Geisterattraktion für zahlreiche Spezialeffekte genutzt werden kann (z.B. Projektionen, umherfliegende Gegenstände, „verfolgende Augen“ bei Gemälden etc.). Gleichzeitig wird die lineare Anordnung der Fahrt genutzt, um die Geschichte zu Ende zu erzählen.

Nach dem Ausstieg bietet eine weitere thematisierte Region zusätzlich die Möglichkeit zu weiterer Exploration an. Der sog. „Boot Hill“ bietet z.B. durch Gruften, Grabsteine und Inschriften die Möglichkeit, ausführlichere Zusammenhänge der Geschichte zu begreifen.

Fans tauschen sich deshalb z.B. auf Internet-Webseiten aus[61] um jedes Detail der Geschichte zu analysieren und zu begreifen.

Abbildung 39: „Atmosphären“-Gang innerhalb des Anwesens

[61] z.B. http://www.ravenswood-manor.com/.

Wasserattraktionen: Häufig werden Wasserattraktionen ebenfalls als eigenständiges Erlebniswelten-Modell geführt. Im Gegensatz zu Darkrides, die durchaus auch auf Basis des Wassertransports betrieben werden können, steht bei Wasserattraktionen das „kühle Nass“ bzw. das „nass werden“ generell im Mittelpunkt. Klassiker sind dabei Wilderwasserfahrten oder Rafting Anlagen (sog. „Rapid Rivers“), aber auch Spaßbäder werden hier häufig dazu gezählt.

Wasserattraktionen erfreuen sich insbesondere in heißen Sommern größerer Beliebtheit, versprechen sie doch nicht nur eine Abkühlung, sondern für viele Mitfahrer auch einen Spannungseffekt, welcher Teilnehmer denn nun am „nassesten“ wird. Möglicherweise spielt hier auch die gesellschaftliche Ausnahmesituation eine Rolle, trotz angezogener Kleidung nass werden zu dürfen.

Storytelling-technisch sind Wasserattraktionen allein bisher kaum für dramaturgische Zwecke eingesetzt worden: Entweder ist der Effekt an sich zu kurz und lohnt sich nur in Kombination mit anderen Elementen (z.B. Sturzfahrten) oder die Perspektive der Teilnehmer ist zu eingeschränkt (z.B. Rutschenröhren). Von allen bisherigen Wasserattraktionen sind daher vermutlich die „Rapid Rivers“ noch am kompatibelsten mit dem Modus der Erzählung.

Abbildung 40: Splash Mountain, eine klassische Wildwasserbahn

BEISPIEL

In **Kali River Rapids** (Disney's Animal Kingdom) fahren die Teilnehmer in Rafting-Booten auf einem Fluss durch den „indischen Regenwald". Das Storytelling ist dabei relativ gering und besteht hauptsächlich aus einzelnen Szenerien, die durchfahren werden (z.B. Tempelruinen).

Gegen Ende werden noch einmal kurz narrative und erzieherische Elemente aufgegriffen, indem Teile des Regenwaldes von Holzfällern gerodet werden und damit der Natur entsprechend großer Schaden zugefügt wird. Außerdem werden dadurch einzelne Durchfahrts-Passagen des Flusses erschwert (was zu einem entsprechend rasantem „Showdown" führt).

Abbildung 41: Rafting-Attraktion Kali River Rapids

Simulationen: Neben der Show haben sich auch die so genannten „Simulationen“ als Modell in den Erlebniswelten verfestigt. Die „Simulatoren“ sind ebenfalls „mediale“ Einrichtungen und basieren meist auf einem Film oder einer Computersimulation. In manchen Fällen kann diese sogar vom Besucher selbst ausgewählt bzw. beeinflusst werden (z.B. in den „virtuellen Parks“ wie „Disney Quest“). Simulationen werden daher häufig auch als „virtuelle Attraktionen“ bezeichnet.

Tatsächlich jedoch sind Simulatoren genauso haptisch wie die anderen Modelle auch: In den meisten Fällen betritt der Besucher einen kinoartigen Raum. Dieser wird jedoch –im Gegensatz zur Show (bzw. zum Film)- mit den gezeigten medialen Eindrücken synchronisiert. Klassiker hier sind z.B. Flugsimulationen, die durch Schwenkung der Stühle oder des ganzen Raumes die entsprechenden Bewegungen auf dem Bildschirm synchronisieren, aber auch Erdbebensimulationen (bewegter Boden) oder Simulationen abstürzender Aufzüge (auch hier meist durch mediale Filmdarstellung unterstützt) werden dazu gezählt.

Im Prinzip versucht ein Simulator also, mediale Shows durch zusätzliche Sinneseindrücke zu verstärken.

Abbildung 42: In dem Simulator „Soarin“ werden die Besucher über eine IMAX-Kinoleinwand gehoben, um den Eindruck des Fliegens zu verstärken

BEISPIEL

Der erste moderne Simulator in einer Erlebniswelt war **Star Tours**, eine Kooperation zwischen Disney und Filmemacher George Lucas („Krieg der Sterne“) und wurde Ende der 80er Jahre eröffnet.

Bei Star Tours betritt der Besucher einen futuristischen Flughafen mit mehreren Raumflugzeugen. Nachdem die Passagiere sich für ein „Gate“ entschieden haben und das „Raumschiff“ gelandet ist (die entsprechenden Vorgänge vor dem verschlossenem Gate sind als Filmsequenzen über große Kontrollmonitore zu beobachten) öffnen sich die Schleusen und die Teilnehmer können in der Maschine Platz nehmen.

Die Passagiere sehen von nun an, wenn sie aus dem Raumschiff blicken, nur noch auf ein fiktives Fernsehbild des Raumflughafens. Wenn sich der Gleiter in Bewegung setzt und der Simulationsfilm abläuft wird in Wahrheit nur die Flugkabine durch hydraulische Zylinder bewegt und so der Eindruck eines Weltraumfluges vermittelt.

Storytechnisch wird das Raumschiff natürlich in eine Konfrontation aus dem Film „Krieg der Sterne“ verwickelt, der Grundlage der Attraktion ist. Einblendungen und Gespräche mit den anderen freundlichen oder feindlichen Raumschiffen in der Umgebung treiben die Geschichte bzw. die Konfliktauseinandersetzung voran.

Abbildung 43: Besucher passieren vor der Flugsequenz ein „ramponiertes“ Weltraumschiff in der Wartungshalle, um die Spannung und die Erwartungshaltung zu erhöhen

Games: Die Einrichtungen, die schon in ihren frühesten Formen wohl am meisten an Computerspiele erinnern sind natürlich die Spielbuden. Meist geht es hier darum, sein Können in Disziplinen unter Beweis zu stellen. Bei Spielbuden steht daher in Sachen Interaktivität der sportliche Aspekt im Mittelpunkt. „Games“, die dagegen auf interaktivem Storytelling basieren sind in diesem Segment praktisch nicht vorhanden.

Typische „Spiel“-Attraktionen sind z.B. Dosenwerf- oder Schießbuden.

Abbildung 44: Eine Schießbuden-Attraktion auf einem Jahrmarkt

Mischformen: In den letzten Jahren ist zunehmend die Verschmelzung der einzelnen Modelle zu beobachten. Beispielsweise könnte ein Darkride eine Szene wie einen Schiffsuntergang durch eine Wassersturzfahrt simulieren. Genauso gut kann eine Achterbahn heute z.B. in ein Wasserbecken fahren (sog. „Water-Coaster“) oder die rasante Fahrt durch eine langsame Themensequenz einleiten.

Mischformen sind insbesondere aus Sicht der Interaktion interessant, verschmelzen sich doch zunehmend auch die „Games“ mit den „Darkrides“. Die auch als „interaktive Darkrides“ bekannten Modelle verbinden z.B. Schießbuden mit dem Darkride-Konzept: Zusätzlich auf den Wägen angebrachte Pistolen ermöglichen das „Abschießen“ der Charaktere der Attraktion, um somit Punkte zu sammeln. Die so „aufgepeppten“ Attraktionen sollen den Sportgeist-Gedanken der Schießbuden in das Storytelling Darkrides transferieren und zusätzlich für einen höheren Wiederbesuchswert sorgen (mehr dazu in Abschnitt 5.1.).

Abbildung 45: Mischung aus Achterbahn und Wasserattraktion

BEISPIEL

Eine Mischung aus Darkride, Achterbahn, Show und Simulator ist z.B. die Attraktion **Curse of DarKastle**. Die Fahrt beginnt in herkömmlichen Chaisen und durchfährt ähnlich eines Darkrides die Gemäuer eines (fiktiven) Schlosses von König Ludwig, dessen Geschichte auch erzählt wird. Die gezeigten Szenerien sind zum Teil echt, zum Teil werden aber auch Szenen eines 3D-Films auf (teilw. transparente) Hintergründe projiziert, so dass dem Zuschauer nicht nur 3-dimensionale Audio-Animatronics begegnen, sondern auch 3D-Figuren auf Film (mit all deren „Vorteilen“ – z.B. größeres Nähegefühl). In spannungsgeladenen Szenen werden bei Bedarf Achterbahnsequenzen angeschlossen, weitere Sinne werden durch „Realeffekte“ wie Feuerbälle o.ä. angesprochen.

Der Showcharakter des 3D-Films verschwimmt somit mit der Darkride-Fahrt und den Achterbahneffekten zu einer Einheit. Solche Attraktionen bedienen nach Möglichkeit jeden menschlichen Sinn – vom audio-visuellen (Film und Szenen) über Beschleunigungssinn (Achterbahn) bis hin zu Tiefenwahrnehmung (3D-Effekte und Szenen) und Geruchs- und Tastsinn (Real-Effekte). Auch angesichts der bereits vorhandenen Subtypen (z.B. bei den Achterbahnen) erscheinen die kombinatorischen Möglichkeiten solcher Mischformen ziemlich groß.

Abbildung 46: Fahrsequenz aus der „Typmischungs“-Attraktion Curse of DarKastle

4.2. Kontrolle in den Modelltypen

Abbildung 47: Das Schloss in den Disneyland-Themenparks dient als Monument im Zentrum, um Menschen gleichmäßig im Park zu verteilen

Wie bereits erwähnt, haben insbesondere die von Medienschaffenden entwickelten Parks ein hohes Bedürfnis an perfekter Unterhaltung. Dies steht im Gegensatz zum eigentlich "freiem" Themenpark-Konzept: Beim Film nimmt man einfach den besten Take, beim Themenpark weiß man dagegen nie, was der Besucher als nächstes tun wird, wohin er geht, was er berührt und wohin er schaut. Die Kontrollmechanismen für Unterhaltung und Storytelling sind hier somit viel diffuser und erfordern eine viel tiefergehende Planung als dies bei "herkömmlichen" Medien nötig wäre.

Eine der ältesten Kontrollmethoden eines Filmschaffenden ist z.B. die Kontrolle über die Augen des Betrachters: Indem er den Fokus richtig setzt, kann er bestimmten, was der Zuschauer als erstes anschauen wird. Für einen Themenpark ist diese Fähigkeit essentiell, um z.B. Besucher gleichmäßig im Themenpark zu verteilen - denn wenn bekannt ist, was der Betrachter fokussiert, weiß man häufig auch, wohin er geht[62] (vgl. Exkurs-Beispiel).

[62] vgl. Jesse Schell (2003) "Understanding Entertainment: Story and Gameplay a one", in: Jacko, Julie; Sears, Andrew (Hrsg.): "The 75. Human Computer Interaction Handbook", Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, N.J.

EXKURS

Disney machte sich bereits vor der Gründung seines ersten Themenparks Gedanken, wie man die Besucher am sinnvollsten im Park verteilt, damit sich nicht alle gleich vor dem Eingang oder der nächst besten Attraktion stauten. Am Ende entschloss er sich zur Konstruktion eines zentralen, sternenförmigen Konzepts (auch Hub-Konzept genannt): In der Mitte des Parks sollte ein großer Eyecatcher das komplette Land überragen - im Falle des Disneylands war dies das Schloss, das später auch Wahrzeichen der Disney Company werden sollte. Der Eingang führte zunächst in die Main Street U.S.A., die im Prinzip nur eine lineare Ausrichtung hat - nämlich mit dem Blick direkt auf das Schloss. Abzweigungen sind praktisch nicht möglich. Besucher wurden so von dem imposanten und alles überragendem Gebilde „angelockt“, da es Neugierde weckte; die Menschenmassen zogen schnell durch die Main Street bis zum Schloss ins Zentrum, wo sie sich gleichmäßig in die verschiedenen angrenzenden Areale verteilen konnten. Experten nennen diesen Kunstgriff auch ‚architektonischer Weenie’[63]

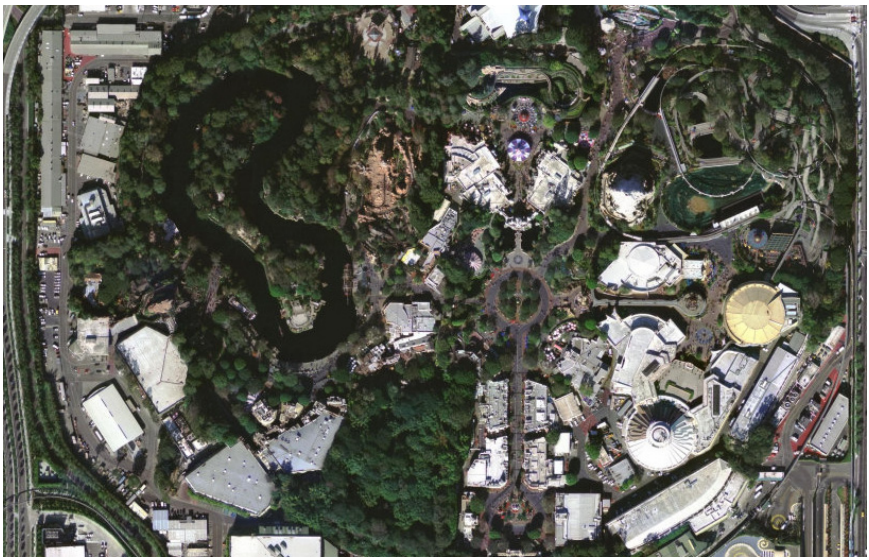


Abbildung 48: Das Hub-Konzept des 1955er Disneylands aus der Vogelperspektive: Unten mittig: Die Main Street, leicht oben mittig: das Schloss als zentraler Verteilerpunkt für die angrenzenden „Länder“

[63] Schell, Jesse; Shochet, Joe (2001): "Designing Interactive Theme Park Rides“, Walt Disney Imagineering VR Studio, o.O., (o.S.).

Kontrolle hatte für Themenparks bereits zu Beginn also nicht nur etwas mit der Sicherheit der Passagiere in Attraktionen zu tun, sondern auch mit dem Einfluss auf Besucherströme. Insbesondere große Themenparks haben mit einem teilweise immensen Aufkommen an Besuchern zu tun, die geleitet und abgefertigt werden müssen. Ein Beispiel, dass jeder nachvollziehen kann ist das Konzept der Warteschlange (von Fachleuten auch Queue oder Queueline genannt, von französisch für "Schlange"). Zu Beginn versuchten Themenparks für ihre Attraktionen möglichst große Wartareale mit Hilfe von Absperrbändern und -Gittern auf möglichst kleinem Raum unterzubringen: Für die Betreiber war es wichtig, dass möglichst viele Menschen von einer Attraktion eingefangen werden konnten, schließlich brachten diese das Geld.

Später änderte sich diese Einstellung, als Erlebniswelten dazu übergingen, nicht mehr pro Attraktion sondern nur mehr einmalig pro Eintritt Geld zu kassieren.

Abbildung 49: Eine klassische Queueline mit Gitterabsperrungen auf kleinem Raum

Fortan waren Besucher in Warteschlangen völlig unrentabel: Nur ein Besucher, der sich im Park bewegt ist ein potentieller Käufer für Souvenirs, Essen und Trinken. Ein Besucher, der in der Warteschlange steht ist dagegen wertlos - vielmehr noch: Zu lange Wartezeiten könnten sich negativ auf das emotionale Empfinden auswirken; und damit -so die Theorie der Parkbetreiber- auch negativ auf das spätere Kaufverhalten der Kunden. Mit anderen Worten: Die Warterei bietet für keinen der Betroffenen einen Mehrwert. Als erste Gegenmaßnahme für das Queueline-Problem wurde versucht, die demotivierende Komponente des „Anstehens“ abzuschwächen. Die Betreiber arbeiteten fortan mit mehr Entertainment sowie größerer Erwartungshaltung: Besucher sollten während des Wartens unterhalten werden, um nicht die „Lust“ an der Erlebniswelt zu verlieren - dies konnten z.B. Showkünstler sein, aber auch Fernsehbildschirme, Ausstellungen am Geländerrand oder eine zum Attraktionsthema passende und informative Gestaltung. Zusätzlich wurde versucht, dass Schlangenreihen-Problem aufzulösen: Gäste sollten keinen Überblick mehr über den Verlauf der Schlange haben. Die Queues verliefen somit nicht mehr nur auf kleinstem Raum rauf-und-runter sondern mit möglichst unvorhersehbaren Wendungen bis hin zur Durchquerung unterschiedlicher Räume.

Abbildung 50: Aufwendig gestaltete Queueline im Wartebereich von „Indiana Jones“

Durch diese eigene Warte-Dramaturgie sollten die Erwartungshaltung und die Neugier geweckt bleiben. Außerdem sollten Schlangen dann außerhalb der Attraktion möglichst nicht sichtbar sein, um die Gäste nicht gleich zu Beginn zu demotivieren. Anderseits mussten die Designer berücksichtigten, dass geweckte Erwartungs-haltungen auch nicht zu häufig enttäuscht werden durften, um das emotionale Empfinden nicht zu stark zu beeinträchtigen.

Natürlich lösen solche Methoden nicht das Warteschlangen-Problem an sich, sondern federn im besten Fall negative Emotionen des Besuchers ab. Deswegen versuchte man ab den 90er Jahren auch, komplette Besucherströme zu optimieren. Beispiele hierfür sind Konzepte wie Six Flags' Q-Bot-Technik oder das Disneys FASTPASS-Konzept.

ERLÄUTERUNG

FASTPASS ist ein von Disney entwickeltes System um Wartezeiten bei Attraktionen auf ein Minimum zu reduzieren: Möchte eine Person eine Attraktion besuchen, meldet sie sich dafür an einem speziellen Automaten der Attraktion an. Dieser berechnet an Hand der bereits vor ihm registrierten Besucher und der Kapazität der Attraktion ein Zeitfenster, zu dem die Attraktion frei ist und gibt dieses auf einem speziellen Ticket aus. Das FASTPASS-System fungiert damit wie eine "virtuelle Warteschlange" indem es schlicht die Reihenfolge der Besucher protokolliert und zuweist. Anstatt sich also regulär in einer Schlange zu anzustellen, kann der Kunde nun -nachdem er registriert wurde- den Park weiter frei erkunden und die Zeit nutzen. Er muss nur zum genannten Zeitpunkt wieder bei der Attraktion sein und darf diese dann mit Hilfe des Tickets sofort oder mit deutlich verringerten Wartezeiten betreten. Ist er nicht rechtzeitig anwesend, verfällt das Ticket.

Abbildung 51: FASTPASS-Ticket mit aufgedrucktem Zeitfenster

Das Queueline-Problem mag im Zusammenhang mit dieser Arbeit noch banal klingen. Andererseits ist diese Entwicklung die erste große Herausforderung für Themenparks, mit der (Inter)Aktion von Besuchern umzugehen. In dieser Hinsicht bin ich mir relativ sicher, dass dessen Erforschung auch für die Entwicklung interaktiver, dramaturgischer Konzepte essentiell werden könnte (vgl. Abschnitt 5.6).

Dass die Akzeptanz für mehr Freiheit und flexibleres Design in Hinblick auf die Interaktion von Menschen bei Erlebniswelten zunimmt zeigt z.B. auch der Tierpark Disney´s Animal Kingdom in Orlando, Florida: Nachdem in der Umgebung Parks mit Tieren (u.a. Busch Gardens in Tampa) immer populärer wurden musste der Konzern reagieren. Gerade für einen Konzern wie Disney war dies ein gewagter Schritt, bevorzugte dieser doch „(...) immer die perfekt kontrollierbaren Bewegungen der Audio-Animatronics-Tiere vor dem unvorhersehbarem Verhalten von echten Viechern."[64] Die Betreiber mussten jetzt zusätzlich zur Unterhaltung der Besucher auch auf das Verhalten ihrer Tiere achten:

„Die Imagineers bissen sich sogar an Tieren die Zähne aus, die sich einfach nicht zum richtigen Zeitpunk zeigen wollten. Ein Löwe, der z.B. eher außerhalb des Blickfelds unter einem Busch schlafen würde, wird mit Hilfe eines netten, kühlen, automatisch klimatisierten künstlichen Felsens auf die Bühne gelockt."[65]

Beispiele wie diese zeigen, dass Auflockerung von Sicherheit und restriktiver Kontrolle zu Gunsten einer größeren „Kontrollplanung" durchaus möglich sind. Für die Gestaltung von interaktiven Attraktionen wird dieses „Know-How" essentiell, da dann nicht nur die (unvorhersehbaren) Aktionen von Besuchern sowie deren Führung geplant sein müssen, sondern auch das Feedback, dass dem Besucher von der Attraktion gegeben wird.

Es wurde ja bereits erwähnt, dass immer wieder Vergleiche von Erlebniswelten mit totalitären Systemen gezogen wurden. Angesichts der großen Massenbewegungen innerhalb dieser Welten erscheint der Vergleich natürlich zunächst nahe liegend. Tatsächlich wird in Parks immer wieder mit instruktiven Mitteln gearbeitet - nur, dass diese

[64] Bob Sehlinger (2006), a.a.O. (S. 567).

[65] ebd. (S. 566).

meist durch Unterhaltung und Story verdeckt werden.

Ein klassisches Beispiel hierfür ist der Befehlston: Massenabfertigung ist ein wichtiger Aspekt für Themenparks und deswegen müssen Attraktionen möglichst schnell mit den Besuchern gefüllt werden.

Damit sich ein bestuhlter Saal in der futuristischen Attraktion "Alien Encounter" möglichst schnell füllt, werden beim Einlass pausenlos Hinweise und Befehle eingespielt. Damit diese nicht als „Gängelung“ seitens des Disney Konzerns wahrgenommen werden, werden diese von einer Person gesprochen, die als Teil der Geschichte bereits vorher eingeführt wurde.

Sie handelt also nicht direkt im Auftrag des Betreibers, sondern verhält sich nur entsprechend ihres Charakters innerhalb der Story. Aufforderungen zum Betreten des Saales lauten dann z.B.:

"Bitte begeben Sie sich sofort zu unserer Testeinheit. (...) Für ihre eigene Sicherheit müssen wir darauf bestehen, diesen Raum jetzt zu verlassen. Bewegen Sie sich!"[66]

Da die Säle schnell bis auf den letzten Sitzplatz gefüllt werden müssen, werden z.B. folgende Befehle eingespielt:

"Alle Sitze zu ihrer linken und rechten Seite bieten einen ausgezeichneten Blick. Bitte entscheiden sie sich umgehend für eine Reihe und begeben Sie sich schnell bis ans Ende dieser Reihe. Denken Sie daran: Die Zukunft wartet auf niemanden. Nicht mal auf Sie! (...) Begeben Sie sich bis ans Ende der Reihe. Ich wiederhole: Jetzt! Vielen Dank."[67]

Es ist anzunehmen, dass die Storyintegration dieser Befehle dafür sorgt, dass sie nicht als „Schikane“ empfunden werden, sondern „Teil des Spiels“ sind, auf das man sich eingelassen hat.

Besucher sind deswegen wohl auch meistens bereit, diesen Befehlen zu entsprechen. Ob das auch bei interaktiveren Attraktionen noch der Fall sein wird, wo dem Besucher ein Teil des Kontrollverlustes (der ja eben auch Teil des Vergnügens darstellt) zurückgegeben wird, wird sich erst noch zeigen müssen, es scheint aber äußerst wahrscheinlich.

[66] Direkte Transkription aus der Attraktion Alien Encounter (Homevideo), eigen Übersetzung.

[67] Selbiges.

4.3. Über Storytelling und Dramaturgie in den Modellen

Natürlich dient ein derartiger Befehlston häufig auch der Dramaturgie der Attraktion. Er versinnbildlicht das „ausgeliefert sein“, das wie bereits erwähnt spielerisches Grundelement vieler klassischer Themenattraktionen. Befehle wie sie im oben erwähntem „Alien Encounter“ abgespielt werden sichern somit zusätzlich auch den kompletten Spannungsbogen der Attraktion ab: Sie signalisieren „Gefahr“ und verlangen nach erhöhter Aufmerksamkeit – die Sinne der Besucher werden „aktiviert“.

Überhaupt erfordert die Storydramaturgie für eine Attraktion eine nicht unerhebliche Planung. Ein Film unterteilt die dramaturgischen Sequenzen einfach in unterschiedliche Akte. Eine Attraktion ist dagegen meistens relativ kurz und besteht nicht selten aus nur einem einzigen Akt. Spannungsbogen-Probleme, wie sie z.B. bei Achterbahnen auftreten wurden ja bereits genannt.

Um narrative Dramaturgien auf Attraktionen trotzdem anwenden zu können bedienen sich die Schöpfer häufig so genannter „Preshows“.

Eine Preshow ist eine, manchmal auch mehrere Veranstaltungen, die vor der eigentlichen Hauptattraktion vorgeführt werden. Häufig werden Preshows auch in das Queueline-Konzept mit eingearbeitet; Besucher warten dann nicht nur in einer Queue sondern in eigenen Räumen, die zur dramaturgischen Vorbereitung des „Hauptaktes“ dienen und gleichzeitig die Wartezeit „verkürzen“ sollen.

Eine Preshow kann dabei unterschiedlichste Modelle nutzen. Von „echten“ Entertainern über eingespielte Filmsequenzen bis hin zu eigenen kleinen Mini-Attraktionen ist alles möglich. In den meisten Fällen wird dabei auf das nachfolgende Ereignis hingearbeitet: Die Besonderheit des nun Folgenden wird immer wieder betont, um die Spannung langsam aufzubauen und die Emotionen zu steigern. In den meisten Fällen fügt sich die Preshow in das Storykonzept der Attraktion ein und erfüllt damit die Funktion einer Art eigenen narrativen Exposition.

BEISPIEL

In der Attraktion **ExtraTERRORestrial Alien Encounter** kommen zwei Preshows zum Einsatz, um die Gäste in die Geschichte und der eigentlichen Hauptshow einzuführen:

Die Gäste der Attraktion werden in eine Messehalle geführt, in der eine neue Technologie einer außerirdischen Firma namens XS-Tech vorgestellt werden soll. Eine Pressesprecherin der Firma begrüßt die Teilnehmer über einen Bildschirm und stellt XS-Tech näher vor. Auch wenn diese erste Präsentation einer reinen Werbesendung gleichkommt (und damit auch erste Informationen über die bevorstehenden Ereignisse übermittelt werden) unterstreicht das fremdartige Aussehen, der sarkastische Ton und die dunklen Farben bereits jetzt den unheimlichen Ton der Attraktion und baut somit Spannung auf.

Interessenten können sich danach in einen weiteren Raum begeben, in dem ein Roboter die „praktisch schmerzlose“ Transportations-Technologie der Firma an Hand eines Versuchstieres demonstriert. Dieses taucht während des Vorgangs allerdings verkohlt und desorientiert wieder auf und suggeriert damit die enorme Fehleranfälligkeit der Technik. Diese zweite Preshow endet mit dem Hinweis, dass im nächsten Raum einer der Teilnehmer aus der Gruppe ausgewählt wird, um eben jene Technologie selbst zu testen.

Damit werden notwendiger Wissensstand, Spannung, Neugier und (vor allen Dingen durch die misslungene Demonstration) Erregung aufgebaut, die für den weiteren dramaturgischen Ablauf der „Hauptshow“ so wichtig sind.

Abbildung 52: In der Preshow zu Rock'n Roller Coaster in den Walt Disney Studios Paris trifft man die Musikgruppe Aerosmith in einem fiktivem Tonstudio und schaut ihnen bei den Aufnahmen zu, bevor man auf eine Achterbahn-Fahrt durch eine Musikdisco eingeladen wird.

„(..E)s gibt keine Fahrgeschäfte, man sieht – nur Abenteuer! Attraktionen wie moderne Achterbahnen, wo der ‚Thrill' der Bewegung die auditiven, visuellen und narrativen Elemente dominiert widerspricht der Imagineer-Auffassung von Attraktionsdesign"[68].

Eine Attraktion, die Narration und Dramaturgie in den Mittelpunkt rückt, kommt deshalb – insbesondere wenn deren „Hauptakt" besonders kurz und/oder besonders sinnesintensiv ist - um die „Einführung" durch Preshows gar nicht herum, um einen „gleichmäßigen" Spannungsbogen zu erzeugen.

[68] Bob Sehlinger (2006), a.a.O. (S. 566).

4.4. Kohärenz und Thematisierung der Modelle

Ein Themenpark heißt Themenpark, weil er sich mit einem konkreten Thema oder Themen auseinander setzt. Den Vorgang, etwas nach einem bestimmten Thema zu gestalten, nennt man dann „Thematisierung“. Ein Restaurant im Stile eines Wolkenkratzers macht in einem Dschungel-Thema z.B. wenig Sinn, als Bambus-Hütte passt es sich aber durchaus in das Thema ein.

Es wäre jedoch nun vermessen, zu glauben, die Thematisierung hätte nur etwas mit Ästhetik zu tun. Thematisierung, so wie sie im Prinzip von Disney „miterfunden“ wurde kann durchaus als Storytelling-Instrument verstanden werden. Thematisierung hat damit auch eine narrative Funktion und muss immer im gesamtheitlichen Kontext des Themas und der jeweiligen Attraktion betrachtet werden:

Wenn ein Themenpark wie Disneyland es seinen Besuchern ermöglichen will, „Teil der Geschichte zu werden“, so hat er auf viel mehr Faktoren zu achten, wie bei einem einfachen Film.

Zahlreiche Einflüsse könnten die Besucher aus dem Erlebnis reißen: Ein echtes Gewitter, dass die Atmosphäre nach einer verträumten Fantasy-Attraktion zerstört kann genauso problematisch sein, wie strahlender Sonnenschein beim Verlassen eines Geisterhauses, bei dem man eben noch im Dunkeln über Friedhöfe gewandert ist.

Abbildung 53: Abenteuerlich thematisierte Gebäude

Man muss sich vor Augen halten: Besucher werden in diesen Parks in Situationen gebracht, die alles andere als alltäglich sind. Dieses „Entführt-werden“ erfordert natürlich auch eine Bereitschaft, die möglicherweise nicht bei jedem Gast sofort gegeben ist. Besucher müssen also an die Erlebnisse herangeführt, sie müssen vorbereitet werden.

Themenparks versuchen dies über eine extrem hohe Kohärenz innerhalb der Narration. Das heißt: Die Umgebung muss mit Attraktion und Geschichte harmonieren, das Gezeigte muss dem Zuschauer sofort „logisch“ und konsequent erscheinen.

An vorhandene Erinnerung muss angeknüpft werden, um Gäste möglichst schnell in die Geschichte zu ziehen: Für Kinder kann dies allein schon die Mickey Maus sein, für Erwachsene vielleicht die Erinnerung an Westernfilme.

Abbildung 54: In einem Western-Themenbereich gibt es keine Restaurants sondern natürlich nur „Saloons“

Jede Ungleichmäßigkeit könnte den Gesamteindruck zerstören. Parks mit einem hohen narrativen Anspruch wie Disney stellen deswegen nicht einfach nur eine Attraktion „in den Raum“, die für sich betrachtet vielleicht ein hervorragendes Storytelling aufweist, sondern stimmen auch die komplette Umgebung darauf ab. Gleichermaßen muss dieses Konzept auch auf die Mitarbeiter (sog. „Cast Member“) übertragen werden, die nicht nur entsprechende Kleidung tragen sondern sich auch entsprechend verhalten müssen. Ein Mitarbeiter, der nicht die Geschichte mitträgt, könnte somit ein weiterer Risikofaktor werden, der Besucher aus dem „Fluss“ einer Geschichte herausreißt.

Für die gestalterische Planung heißt das also, dass die Narration nicht nur das umfassen darf, was „auf der Leinwand“ (bzw. in der Attraktion) geschieht sondern auch das „Drumherum“. Ein Beispiel hierfür ist wieder das bereits erwähnte Phantom Manor: Natürlich beinhaltet die Hauptattraktion auch den „Hauptplot“ der Geschichte – zusätzlich können Besucher aber auch Friedhof und Hausanwesen erkunden, um noch offene Fragen zu klären oder ein tiefer gehendes Verständnis für die Story zu entwickeln.

Abbildung 55: Selbst kleinste Requisiten (hier: Etiketten für Spirituosen) werden je nach Thema eigens gestaltet und angefertigt

ERLÄUTERUNG

Cast Member nennt die Disney Company ihre Angestellten in ihren Themenparks. Der Begriff leitet sich vom englischen Wort „cast“ für „Filmbesetzung“ ab. Ein Mitarbeiter in einem Disney-Themenpark wird damit Teil der „Show“ – er ist demnach kein Schausteller (er stellt also nichts zur Schau) sondern viel eher ein Schauspieler, ist also Teil des Spiels und damit auch der Geschichte und hat daher in Bezug auf Kohärenz auch eine viel höhere Verantwortung als „einfaches Sicherheitsgurte überprüfen“.

Die Thematisierung baut damit über das Ventil der Geschichte einen crossmedialen Effekt mit ihrer Attraktion (und diese möglicherweise wieder mit dem zugrunde liegenden Film) auf und sorgt für die notwendige Kohärenz – also für die notwendige „Erlebniswelt-Logik“. Selbst wenn viele dieser zusätzlichen „Designs“ gar nicht bewusst wahrgenommen werden, bedienen sie dennoch den erforderlichen Gesamteindruck und verfestigen ihn (Beispiel: Die Disney Company stellt für ihre Parks schon allein an Musikkompositionen eine enorme Menge zur Verfügung – für das Themenrestaurant im Park bis zur Hotelanlage gibt es für jedes Areal eine eigens dramaturgisch zurecht gelegte Untermalung; allein die Webseite SubsonicRadio.com führt schon über 2600 eigenständige Kompositionen aus den Disney Themenparks[69]).

Auf diese Besonderheit der Kohärenz in Erlebniswelten noch Mal in aller Deutlichkeit hinzuweisen erscheint mir für die Interaktion essentiell: Computerspiele, insbesonders die von mir bereits erwähnten Adventurespiele, leben ebenfalls im hohen Grade von eben jener Kohärenz: Da das „Gameplay“ von Adventures durch die Exploration, also die Erforschung von Geschichten entsteht, ist eine gut durchdachte und storytelling-basierte Welt für diese Gattung Spiele ebenso unerlässlich. Wenn ein Spieler in einem Adventure z.B. eine wichtige Information in der Umgebung findet, so wird diese unmittelbar Bestandteil des Gameplays: Sie wird vom Spieler gelesen, analysiert, mit der Geschichte in

[69] Stand: Juni 2007.

Verbindung gebracht und auf andere Informationen und Geschichtsbestandteile angewandt.

Erlebniswelten gestalten ihre „Welten“ ganz ähnlich – mit dem einzigen Unterschied, dass der enorm hohe Kohärenzgrad noch vollständig „optional“ ist. Die (aktive) Exploration der Welt als interaktive Verschränkung mit der Story findet also hier nicht statt und bleibt dem geneigten Besucher selbst überlassen.

Mich persönlich verwundert es, dass dieser enorme Aufwand, der für Themenparks betrieben wird, bisher nicht oder kaum für interaktives Storytelling genutzt wird (mehr dazu in Abschnitt 5).

ERGEBNISSE

Im Rahmen dieser Studie wurden 316 Teilnehmer einem Assoziationstest unterzogen. Hierfür wurden ihnen 10 Fotografien unterschiedlicher Architekturen und Gegenden gezeigt. Dabei handelte es sich einerseits um eher pragmatische „Designs“ außerhalb der Erlebniswelt-Komplexe (z.B. Ballsaal, Straßencafé), andererseits auch um Fotos aus unterschiedlichen Erlebniswelten – zum einen völlig ohne Thematisierung (z.B. reine Achterbahn-Parks), mit einer Gestaltung nach rein ästhetischem Anspruch (z.B. künstlicher See mit Marina-Design aus den 60ern) , sowie um Erlebniswelten, deren Gestaltung auf einer narrativen Grundlage bzw. einer Geschichte beruht (z.B. Inneneinrichtung eines Spukhotels). Es wurden immer zwei Paare ähnlicher Architektur verwendet, um eine gewisse, explorative Vergleichsbasis herzustellen.

Die Probanden sollten rein assoziativ, also ohne groß nachzudenken und möglichst pauschal antworten. Hierfür konnten die Probanden die Fotos mit verschiedenen Begriffen zuordnen. Mehrfachnennungen waren möglich. Am Ende konnte jeder Teilnehmer zu jedem Foto auch eine offene Aussage treffen.

Es bestand bei der Auswahl dieser Methodik die Vermutung, dass Gegenden, die nach narrativen und in sich kohärenten Gesichtspunkten gestaltet sind, schneller mit Geschichten und Geheimnissen in Verbindung gebracht werden als andere – und dies bereits auf rein assoziativer Basis, also ohne nähere Erforschung der jeweiligen Welt. Sie würden damit eher den

„Spieltrieb“ des Besuchers wecken und ihn dazu motivieren das jeweilige Gebiet und seine „Historie“ zu erforschen.

Wie zu erwarten schneiden Gegenden mit *pragmatischem Design* aus narrativer Sicht schlecht ab. Wenige assoziieren die gezeigten Strandpromenaden oder Straßencafés mit Abenteuern (6% bis 11,4%), Geheimnissen (8,5% bis 21,8%) oder direkt einer narrativen Handlung (16,8% bis 27,8%). Es fallen Ausdrücke wie[70]: „nichts sagend“, „langweilig“, „sehr steril“, „nicht ansprechend“, „zu trivial“, „eher uninteressant“, „zu durcheinander“. Andererseits werden die Fotos durchaus auch mit „Urlaubsstimmung“ assoziiert, allerdings ohne zusätzliche Motivationen für Abenteuer, Erlebnisse oder Geschichten.

Sobald Fotografien von Erlebniswelten gezeigt wurden, stieg die Assoziation mit „Abenteuer“ sprunghaft an. Auffallend ist dabei, dass bei *nicht thematisierten Erlebniswelten* wirklich nur der Faktor der Abenteuerlust ansteigt (im konkreten Beispiel auf 51,6%) während die anderen Faktoren ähnlich niedrig bleiben (zwischen 7,3% und 10%). Es fielen dabei die Ausdrücke wie „zu oberflächlich“, „abgedroschen“, „schlimm“, „der ist zu künstlich“, „eher action-lastig“ - aber eben auch: „Hier kann man viel Spaß haben“, „Weckt den Spieltrieb aber sonst uninteressant“ oder „Bei dieser Gegend sehen eher die kurzfristigen Erlebnisse im Mittelpunkt“.

Erst bei *zusätzlicher Thematisierung* springen auch die Assoziation mit dem Erforschungsdrang (60,4% bis 72,2%) sowie die Rätselmotivation (65,5% bis 68,4%) deutlich nach oben. Auch die Assoziation mit Computerspiel-Welten ist dann deutlich höher (bis zu 66,8% zu ansonsten unter 20%). Diese Areale wurden dann als „eindrucksvoll“, „stylisch“ und „spaßig“ bezeichnet. „Da war ich bereits selber und fühlte mich wie in ein Adventure hineingezogen“, urteilt ein anderer Proband.

Sehr häufig wurden Assoziationen zu Mythen gezogen (z.B. Atlantis) oder bestimmten Computerspielen (wie z.B. „Myst“ oder „Monkey Island“). Ein anderer Proband assoziiert zu einer Darstellung: „Die Mischung aus kirchlichen Gebäudestrukturen und dem antiken Interieur machen den Raum sehr ansprechend und lassen ihn geheimnisvoll wirken“. Zusätzlich fällt hier als Assoziation auch das Wort „Geheimtüre“. Dagegen wurde einmal bemängelt, dass man lieber „realistische“ Gegenden bevorzuge, außerdem fielen als Kritikpunkte „zu kitschig“, „zu bunt“ oder „zu aufgesetzt“.

---

[70] Offene Aussagen aus dem Experiment-Block in der Umfrage, auch die folgenden Zitate.

Im Übrigen sei erwähnt, dass bei Weitwinkel-Aufnahmen mit wenigen Details die Quote der Geheimnis- und Erzählungs-Assoziation wieder deutlich zurückgeht. Den Probanden wurde dabei schließlich der „Freizeitparkcharakter“ der Bilder bewusst, was jetzt „zu deutlich“ sei. Lediglich bei Fotografien, die auch die Details der Gestaltung zeigten wurde ein wirklich deutlicher narrativer und eruierender Bezug hergestellt.

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass den Probanden weder mitgeteilt wurde, dass es sich bei den meisten der gezeigten Fotos um Erlebniswelten handele noch war dies auf dem Großteil der Darstellungen zu erkennen. Es wurden Fotografien gewählt, die keine bis möglichst wenig Menschen zeigten und deren Fokus auf der Gestaltung lag (und nicht auf mögliche Attraktionen, die nicht thematisierten Erlebniswelten ausgenommen). Erstaunlicherweise war die Umgebung, die am meisten mit dem Begriff „Historisch“ in Verbindung gebracht wurde (mit 68,7%) ein künstlicher erschaffener Raum.

Wirklich schlecht schnitten Thematisierungen ab, die sich zwar an eine kohärente, ästhetische Darstellung halten, denen aber *keine nähere Erzählung* zu Grunde liegt. Diese „Designs“ waren in nahezu allen Bereichen assoziationsfrei und konnten lediglich mit möglichen Potentialen zu „Rätseln und Puzzles“ einige Probanden überzeugen (28,8%). Stattdessen fielen wieder die Assoziationen mit „Urlaub“ und „eher langweilig“.

Letztendlich lässt sich also festhalten, dass ein stimmiges, kohärentes Design, dass an das Vorwissen der Besucher anknüpft und dadurch Assoziationen weckt sowie mögliche „Geschichten“ (bzw. die dahinter befindlichen „Geheimnisse“) offenbart nicht nur deutlich die Neugier und das Interesse stärkt sondern gleichzeitig auch noch für das notwendige „emotionale Empfinden“ sorgt: Man ist viel eher bereit auf „Entdeckungsreise“ zu gehen und die Welt „aktiv“ zu erforschen – und schafft damit sozusagen gleich noch die Grundvoraussetzung für jede Interaktivität.

Van Orten hört in einer Sportumkleide das Gespräch von zwei Finanzmanagern mit.

„Das ist so was wie ein neues Disneyland.“ – „CRS wird nicht an die Börse gehen. Das ist ein Familienunternehmen.“ - „Es sind schon eigenartigere Dinge passiert.“ – „Die haben hier jetzt auch eine Niederlassung.“ – „Das Spiel ist jetzt in San Francisco?“

Van Orten: „Ich habe zufällig mit angehört, wie sie sich über CRS unterhielten. Ich komme deswegen darauf weil ich heute den Eignungstest abgelegt habe.“ – „Ihr Spiel hat also noch nicht angefangen?“ – „Noch nicht. Und darum würde ich Ihnen gerne eine Frage stellen.“ Van Orten zuckt die Schultern und ergänzt: „Worum geht es?“ „Worum geht es! Die ewige Frage!“, antwortet einer der Männer.

Sie heben ihre Gläser: „Trinken wir auf neue Erfahrungen!“

Van Orten: „Für mich klingt das eigentlich mehr wie so ein Fantasy-Rollenspiel oder irgend so ein Unsinn.“ - „Sie wollen also wissen worum es geht? Was das ganz eigentlich soll? Johannes, Kapitel 9, Vers 25.“

Abbildung 56: Szene aus The Game

4.5. Sinnesmodalität der Modelle

Für alle nicht bibelfesten Leser: „Eins aber weiß ich: dass ich blind war und bin nun sehend.“ (Joh., 9, 25). Van Orten wird die Bedeutung erst am Ende des Films begreifen, wenn er realisiert, dass alles um ihn herum nur eine arrangierte „Sinnesshow“ war, ein perfekt inszeniertes Spiel, dass so gut geplant war und ihn so gut „getäuscht“ hat, dass es ihn dadurch letztendlich (und ohne es zu merken) in die „Läuterung“ geführt und ihm die Augen für die „wirklich wichtigen Dinge“ im Leben geöffnet hat.

Sinneseindrücke dienen als Medium für Informationen: Zusammenhänge werden an Hand von Schaubildern illustriert, „Herzschmerz“ musikalisch aufgearbeitet oder geometrische Formen im Unterricht durch haptische, also „greifbare“ Gegenstände gelehrt. Sinneseindrücke sind damit die entscheidenden Faktoren um etwas zu „begreifen“. Erst durch diese Wahrnehmung sind wir in der Lage zu lernen und überlebensfähig zu werden. Egal, ob man nun einfach nur unterhalten will (wie im „Disneyland“) oder es um Wissensvermittlung und Lernen geht (z.B. in „Epcot“) – wie ein (klassischer) Medienschaffender sich überlegen muss, welche audiovisuellen Mittel er für seine Zwecke einsetzt – sei es nun einfach nur Text oder ein aufwendig produziertes Video - muss sich auch der Erlebniswelten-Gestalter überlegen, welche Sinneseindrücke für die Übermittlung seines Inhalts sinnvoll sind. Von der visuellen und auditiven Wahrnehmung über die Sensibilität (taktile - und Tiefen-Wahrnehmung, etc.) bis hin zu olfaktorischen (Geruch), vestibulären (Gleichgewicht) oder thermischen Wahrnehmung hat der Designer ein bedeutend höheres „Potential“ an möglichen Sinnen.

Dieser sinnliche Charakter ist „(...) fundamental: In der Erlebniskultur wollen die Menschen Kultur und Unterhaltung hautnah be-greifen und als direkte sinnliche Berührung er-leben. Mit der Musik vibrieren, sich in Trance tanzen, sich beim Pop-Konzert bis zur Erschöpfung verausgaben, Zirkusluft schnuppern, den letzten Kick in der Achterbahn spüren und immer hautnah dabei sein.“[71]

[71] Opaschowski (2000), a.a.O. (S. 55).

BEISPIEL

Der **ExtraTERRORestrial Alien Encounter** wird von den Entwicklern als „Sinnesthriller“[72] bezeichnet, da er seine ganze emotionale Bandbreite fast ausschließlich durch einfache Sinneseindrücke erreicht:

Die Besucher werden nach den beiden Preshows in die Versuchshalle gebracht, wo sie aus Sicherheitsgründen in den Sitzen festgezurrt werden. Gleichzeitig melden sich die Alien-Geschäftsführer von XS-Tech über Bildschirme „live“ von ihrem Planet und bereiten den Versuch vor.

Doch durch den hohen Zeitdruck wird das Teleportationssignal aus Versehen durch einen fremden Planeten gelenkt, so dass plötzlich ein Alien-Monster in der Versuchskammer gebeamt wird. Kurze Zeit später fällt der Strom und das komplette Licht aus, so dass die Kammer im Dunkeln liegt.

Alien Encounter verzichtet damit nahezu vollständig auf die sonst typisch angesprochenen Sinne des Sehens und des Bewegungssinns.

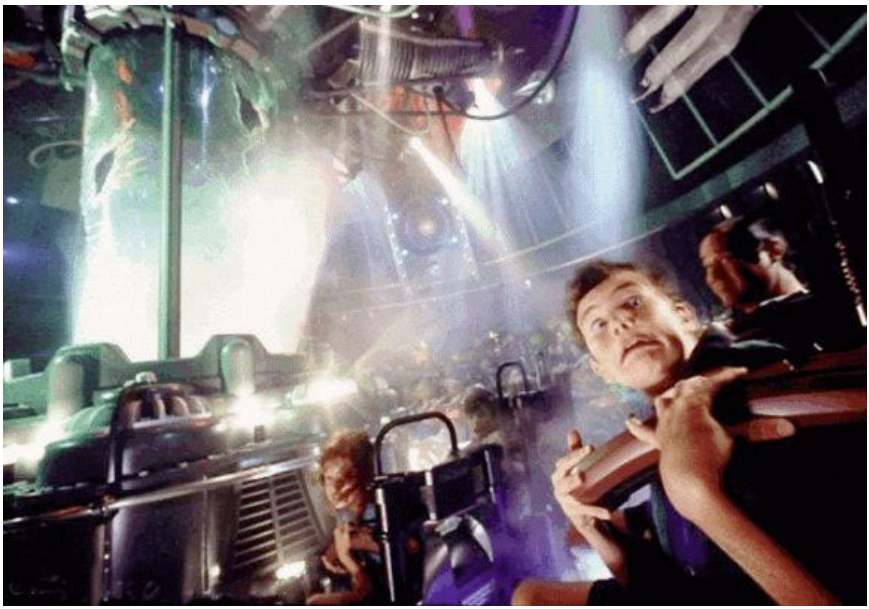


Abbildung 57: Werbung für die Attraktion Alien Encounter

[72] Eric Jacobson, zitiert nach: Tom Horn (2003b), a.a.O. (31:00).

Stattdessen wird die Dramaturgie per Hör- und Tastsinn aufgebaut: Über Audiosignale im Sitz wird dem Gast suggeriert, das Alien liefe gerade durch den Raum. Hierfür kommt binaurale[73] Aufnahmetechnik zum Einsatz, die dem linken und rechten Ohr des Gastes unterschiedliche Tonsignale liefert, um den Eindruck eines 3D-Raumklangs im Kopf zu erzeugen. Die Entwickler gingen davon aus „(…)dass wir mit dieser binauralen Soundtechnologie eine emotionale Achterbahn bauen können – wenn (man) so (will)“[74]

Damit ist es möglich, jedem Teilnehmer das Gefühl zu vermitteln, dass Alien stünde beispielsweise gerade direkt hinter ihm. Weitere „haptische“ Effekte sind z.B. heißer Dampf oder kleine Wasserspritzer in den Nacken der „hilflosen“ Gäste, um den Atmen und den Sabber des Aliens zu suggerieren.

Die Tatsache, dass Disney die Attraktion nach zahlreichen Protesten wieder geschlossen und gegen eine kindgerechtere Version ausgetauscht hat, zeigt, welch hohe Intensität man mit „simplen“ Mitteln trotz Verzicht auf Bild und Bewegung mit entsprechender Dramaturgie und emotionalem Design erreichen kann.

Abbildung 58: Ein sog. Head-Mikrophon zur Aufnahme von binauralem Sound

[73] vgl. Wikipedia (2007g): "Binaural (Begriffserklärung)", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Binaural (Abruf: 23.05.2007).
[74] Tom Fitzgerald, zitiert nach: Tom Horn (2003b), a.a.O. (32:07).

Diese Erkenntnisse der Alien Encounter-Attraktion sind durchaus interessant, zeigen sie doch, welche gestalterische „Macht“ der Einfluss auf die Sinne immer noch hat (und damit auch auf die Kontrolle bzw. den Kontrollverlust, so wie er ja auch in „The Game“ thematisiert wird). Wie bereits erwähnt, hat die Erlebniswelt als „Medium“ hier noch ein völlig anderes Potential, wie z.B. das Kino, das „lediglich“ audiovisuelle Sinne anspricht und zudem mittlerweile (obwohl ja ursprünglich aus dem Schausteller-Gewerbe erwachsen) in allen westlichen Staaten praktisch landesweit in großen Stückzahlen verfügbar sind.

Erlebniswelten müssen mit anderen Sinneseindrücken und einer anderen Sinnesintensität „punkten“. Deswegen ist die Frage nach moderner Medientechnik für Erlebniswelten auch so ungeheuer wichtig. Umso „unverbrauchter“ die Sinneseindrücke sind, desto wahrscheinlicher dürfte der Überraschungseffekt und damit auch der „erwünschte Kontrollverlust“ der Besucher sein – und dieser wiederum ist essentiell für die Gewinnung eines „spielerischen Lustgefühls“. Die zusätzliche Verknüpfung mit „bekannten“ und „gelernten“ Elementen wie narrativer Film-Dramaturgie oder der Thematisierung dürfte weiterhin kognitive Vernetzungspotentiale mit bereits vorhandenem Wissen und Erfahrung bieten.

Abbildung 59: Auch die Hotelanlagen (hier die „Animal Kingdom Lodge“ mitten im Zoo-Gebiet) haben ihre ganz eigenen Duftnoten

Oder anders ausgedrückt: Die Anregung bisher „unterversorgter“ (oder zumindest nicht „alltäglicher“) Reize und die Erregung von Neugier durch ein gutes „Storytelling“ dürfte für die notwendige Motivation sorgen, sich auf das „Abenteuer“ einzulassen.

Der dramaturgische Ablauf und die Verknüpfung mit Basiswissen sorgen dann für die notwendige „Realisierung“ und „Erinnerung“ des eigentlichen Inhalts. Natürlich spielt dabei immer eine Rolle, in welchem Verhältnis die „Sinnes-Sensation“ zum Inhalt steht und ob erstes letzteren durch Reizüberflutung „überdecken“ könnte. Insgesamt dürften aber die Potentiale der zusätzlichen Sinnesnutzung zum Inhalt evident sein.

Das gilt durchaus in beide Richtungen: Betrachtet man sich Erkenntnisse der kognitiven Forschung, liegt die Vermutung nahe, dass sich Gäste später besser an eine emotionale Erfahrung einer Attraktion erinnern können, wenn diese mit Basiswissen (wie eben einer Geschichtsdramaturgie) verknüpft wird, als wenn lediglich der Sinneseindruck an sich „präsentiert“ wird (man also z.B. nur ein Rundfahrgeschäft ohne jegliche Anknüpfungslogik fährt).

Das kann z.B. entscheidend sein, wenn das aus den Sinneseindrücken resultierende emotionale Wohlbefinden auch über die Attraktion hinaus Bestand haben soll: An das „Sinnes-Erlebnis“ kann sich ein Besucher dann besser erinnern, wenn er die damit verbundene Geschichte, Thematisierung und Dramaturgie als „Gedächtnisstütze“ hat.

„Dank der Geschichten erinnern Sie sich vielleicht an die klassischen Walt Disney Attraktionen. Das ist vielleicht eine 30 Jahre alte Fahrt, aber es ist immer noch eine bezaubernde Geschichte.“[75]

Erlebnisparks erreichen somit über die Verknüpfung von Sinneseindrücken und Geschichte ein anderes „emotionales Erlebnis“[76] und damit eine völlig andere (natürlich nicht zwangsläufig bessere!) Nachhaltigkeit als dies klassische Medien tun.

[75] Tom Horn (2003b), a.a.O. (6:15).
[76] Eric Jacobson, zitiert nach: ebd. (6:12).

Interaktives Storytelling findet heute praktisch nur in „klassischen“ Medien statt - in der Regel natürlich im Computerspiel (wie eben in den Adventure Games), manchmal auch in interaktiven Büchern oder Spielfilmen. Interaktivität und Story wird deswegen meist nur audiovisuell „erfahren“.

In der Umfrage (n=316) wurden die Probanden befragt, welche weiteren Sinne gerade bei derartigen interaktiven Geschichten zusätzlich angesprochen werden sollten. Dabei führen im arithmetischen Mittel die Tiefenwahrnehmung (31,84%) vor der Haptik (bzw. dem Tastsinn mit 21,94%) gefolgt von Geruch- und Geschmackssinn (20,06%) sowie dem Beschleunigungssinn (19,02%).

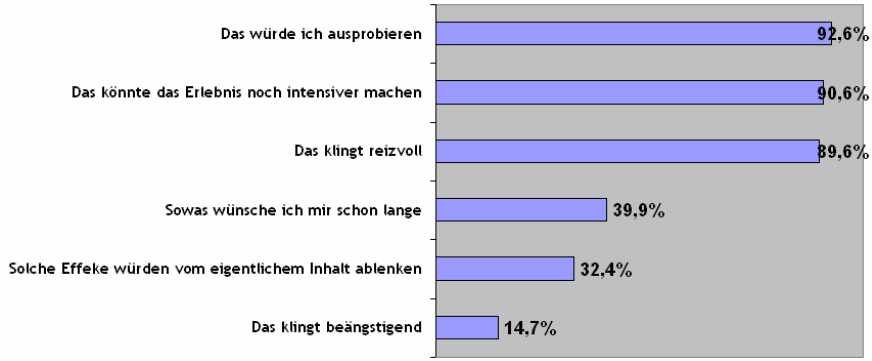
Die hohe Platzierung der Tiefenwahrnehmung legt dabei nahe, dass vor allem die Exploration, das „hautnahe Erleben“ und „Teil-werden“ der Abenteuerwelten für die interaktiven Geschichten entscheidende Faktoren sind - entscheidender zumindest, als das haptische „Fühlen-können“ der virtuellen Gegenstände.

Zusätzlich verstärkt es noch einmal die hohe Bedeutung eines kohärenten und glaubwürdigen Erlebniswelt-Designs und die Erkenntnis, dass die Welt selbst durchaus als integraler Bestandteil der Geschichte gesehen wird, und eben nicht nur als „Setting“ und „Bühne“ bzw. als „Mittel zum Zweck des Erzählung“. Dass der Beschleunigungssinn für eine derartige Narration als eher ungeeignet eingestuft wird, deckt sich zusätzlich mit den bereits gesammelten Erfahrungen (vgl. Achterbahn-Design etc.).

Berührungsängste mit neuen Sinneseindrücken haben die Probanden generell nicht. Fast Alle empfinden die Verknüpfung interaktiver Erzählung mit neuen Sinnesmodalitäten als „reizvoll“. Auch sind sich fast Alle einig, dass eine Verknüpfung von Geschichte mit anderen Sinnen das Erlebnis an sich steigern könnte – und dass dies nicht gleichzeitig bedeute, dass der eigentlich Inhalt des Effekts Willen geopfert werden müsse.

Andererseits muss erwähnt werden, dass das Bedürfnis der Befragten nach derartigen „Erlebnissen“ bislang relativ gering ist.

Tabelle 1: Sinnesbeurteilung durch Adventurespieler (n=316)



Es soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass ein sehr hoher Anteil der bislang getätigten Studien zum Thema „erlebnisorientiere Sinnesmodalität“ negativ konnotiert waren.

So urteilt beispielsweise Rainer Patzlaff in seinem Werk „Medienmagie“:

„Umso heftiger jedoch bricht nun das Verlangen hervor, wirkliche Erlebnisse zu haben, starke Impressionen, die die Seele erfüllen. Ein Symptom dafür ist die Jagd nach immer neuen Eindrücken, die viele veranlasst zu endlosen Reisen in aller Herren Länder, zu ‚Erlebnisferien‘ und Abenteuerexpeditionen, aber auch zum Besuch der Olympiaden, Sportfesten, Autorennen, Flugtagen, Showereignissen, Volksfesten etc. Gewiss kann man darin harmlose Vergnügungen sehen, doch zu einer echten Sättigung des

Erlebnishungers führen sie selten. Unbefriedigt taumelt man weiter zum nächsten Spektakel und ist eigentlich immer auf der Suche nach Erfüllung, die man nicht findet. Mit jeder Sensation, die man genossen hat, erwacht die Begierde von neuem und noch heftiger als zuvor, so dass schließlich nichts mehr genügt und immer stärkere Reize herhalten müssen. Die Suche wird zur Sucht, und das macht den Menschen anfällig für Manipulationen verschiedenster Art."[77]

So seien derartige Sinnesmanipulationen wie die „(h)eimliche Verbraucherlenkung durch funktionelle Musik"[78] eine „Vergewaltigung und Zerstörung"[79] von Auge und Ohr, es würde eine „Pipeline ins Unterbewusstsein"[80] zum Zwecke der „sublimilen Suggestion"[81] gelegt:

„Willensimpulse, die man selbst nicht aufzubringen vermag, durch eine ‚Pipeline' von außen zugeführt, lassen das Ich erschlagen, der Wille atrophiert, und der Mensch wird ein außengesteuertes, fremdbestimmtes Wesen."[82]

Um es deutlich zu sagen: Es besteht natürlich auch für mich überhaupt kein Zweifel daran, dass Medien Risikofaktoren beinhalten und den Menschen beeinflussen.

Es besteht für mich aber genauso wenig ein Zweifel darüber, dass wir lernen müssen, mit den Medien kompetent umzugehen – zumindest, wenn wir diese, vom Buch bis hin zum Computerspiel - auch nutzen wollen. Dass ein Bedürfnis nach diesen neuen Medien- und Sinneseindrücken vorhandenen ist, scheint ja eindeutig erwiesen.

Genauso evident erscheint mir, dass diese Medien, wenn richtig eingesetzt, etwas „Wunderschönes" ergeben können: Ich kann mir nicht vorstellen, dass die Menschheit ernsthaft auf die „zwischenmenschlichen" Kräfte eines Liebesliedes, auf den informativen Gehalt einer Tageszeitung oder das gesellschaftliche Wachrütteln eines Dokumentarfilmes verzichten wollen.

All dies sind Medien, all diese arbeiten mit Sinnesreizen. Ob dann noch behauptet werden kann, diese Sinnesstimuli würde zu keiner Befriedigung und damit zu einer

[77] Rainer Patzlaff (1988): "Medienmagie und die Herrschaft über die Sinne", Verlag freies Geistesleben, Stuttgart (S. 89).
[78] ebd. (S. 95).
[79] ebd. (S. 92).
[80] ebd. (S. 109).
[81] ebd. (S. 104).
[82] ebd. (S. 131).

„Reizsucht“ führen, halte ich (zumal ohne empirischen Beweis) für doch recht gewagt.

Ich will damit nicht behaupten, dass das „Sich-der-Reize-Aussetzen“ zum persönlichen Glück führt (vor allen Dingen nicht, wenn es sich nur um „einfache“ Reizüberflutungen handelt, wie z.B. bei einer extremen Achterbahn ohne tiefergreifende „emotionale Message“).

Das ist aber auch gar nicht Sinn und Zweck der „Sinnesmedien“ (vielleicht aber noch der dahinter stehenden „Botschaft“),

Ich denke weiterhin, dass der entscheidende Aspekt zum Verständnis der ist, dass zur Unterhaltung ein „Quäntchen“ Kontrollverlust dazu gehört:

Ob wir nun ein Buch lesen, im Kino sitzen oder ein Fahrgeschäft fahren: Immer geben wir dabei ein Teil unseres „kontrollierenden Ichs“ auf – und empfinden dies (es wurde bereits eingangs genannt) eben als „Lust“.

Abbildung 60: Kontrollverlust in einer Achterbahn

Wer also gegen diesen „Kontrollverlust“ schießt, schießt gleichzeitig gegen das ganze Prinzip der Unterhaltung (und damit der „Emotion“) an sich und spricht dem menschlichen Individuum gleichzeitig die Fähigkeit ab, selbstständig und „medienkompetent“ über den Faktor seines „Kontrollverlustes“ zu entscheiden.

Dass dies einer gewissen „Ausbildung“ bedarf, wird dabei ja gar nicht in Abrede gestellt - genauso wenig, wie ein Pauschalurteil über den positiven oder negativen Gehalt derartiger Beeinflussung nun mal nicht so einfach gefällt werden kann - das zeigen ja die fortlaufenden (auch wissenschaftlichen) Debatten - z.B. über Gewalt in den Medien (um nur einen „Dauerbrenner“ zu nennen).

Mit anderen Worten: jeder Fall muss für sich betrachtet werden. Entscheidend ist dabei denke ich die Erkenntnis, dass man die Menschen (selbst aus bewahrpädagogischer Sicht), nicht mehr „von einer Welt (… ausschließen kann), die ohnehin nicht mehr aufzuhalten ist. Sie gehören erzogen, gewappnet, vorbereitet. Die neuen Medien gehören als Chance begriffen und nicht als Gefahr. Das schließt einen kritischen Umgang mit ihnen nicht aus.“[83]

Auch in dieser Hinsicht erscheint es mir erstaunlich, dass Erlebniswelten – insbesondere in Europa - bisher nicht als potentielles „Medium für die Sinne“ mit all den damit verbundenen Aspekten (von der „Technologie“ bis hin zur „Medienwirkung“) in den wissenschaftlichen Diskurs aufgenommen wurde.

[83] Sebastian Grünwald, zitiert nach: Martin Deppe (2007): "PC PowerPlay redet im Landtag", PC PowerPlay (Zeitschrift) April 2007, Cypress Verlag, Höchberg.

FESTSTELLUNG

- √ Themenparks nutzen zur Narration eine Vielzahl bereits aus dem Amusementbereich bekannter Modelle und Typen.
- √ Interaktion bleibt in den klassischen Modellen bestenfalls den Laufgeschäften (explorativer Charakter) oder den Games vorbehalten (sportlicher Charakter).
- √ Bei der Kontrolle ist für Parkbetrieber vor allen Dingen die Kontrolle über Besucherströme relevant; diese Kontrollplanung über unvorhersehbare „Bewegungen“ der Besucher erhalten im Zusammenhang mit Interaktivität besondere Bedeutung.
- √ Fremdbestimmung in Parks wird selten als Kontrollverlust empfunden, wenn sie geschickt „unter“ der Geschichte und dem Spiels kaschiert wird.
- √ Amusement-Attraktionen leben meistens vom kurzzeitigen Effekt - daher erfordert eine narrative Verknüpfung mit ihnen eine ausführlichere Planung (z.B. durch Preshows).
- √ Damit die Geschichten eines Themenparks glaubhaft werden, ist auch eine „logische“ Gestaltung der Erlebniswelt („Thematisierung“) notwendig, die zusätzlich an bereits vorhandene Emotionen, Assoziationen und Basiswissen anknüpft und den Besucher so schnell genug „fesselt“.
- √ Erlebniswelten leben davon, menschliche Sinne anzusprechen, die im Alltagsleben häufig „unterversorgt“ sind, und bedienen so das entsprechende „Erlebnisgefühl“.
- √ Neue Sinneseindrücke sorgen zwar für eine unmittelbar höhere Aufmerksamkeit, wirkliche kognitive Nachhaltigkeit erreichen sie aber erst mit der Verknüpfung von Emotionen, Basiswissen und Kohärenz - wie es durch Geschichten oder durch spezifische Thematisierung erreicht werden kann.
- √ Das Erleben neuer Sinneseindrücke in Erlebniswelten erfordert eine nicht minder hohe Medienkompetenz wie bei der Nutzung klasssicher Medien wie Film und TV.
- √ Medienwissenschaftlicher Diskurs findet bislang kaum statt.

„Nur drei Wörter: Höllisch furchterregend!“[84], beschreibt Anatra ihren Besuch in der Attraktion „Senritsu“ im japanischen Ort FujiYoshida-shi.

„(..D)as unheimliche daran ist, da durch zu gehen ist genauso wie ein Hospital-Level aus den Silent Hill Computerspielen zu spielen!”

In Senritsu besuchen die Gäste ein stillgelegtes Krankenhaus. Sie erhalten die Möglichkeit, an einer Führung teilzunehmen und bekommen dabei die Geschichte eines verrückten Arztes mitgeteilt, dessen grausame Experimente der Grund für die Schließung der Anstalt waren. Die Führungskraft entlässt schließlich die Teilnehmer mit dem Hinweis, man könne jetzt das Krankenhaus verlassen. Von da an befinden sich die Gäste inmitten eines riesigen Labyrinths, aus dem erst Mal herausgefunden werden muss.

Mit dem Ziel, den Ausgang zu finden, beginnt das „Spiel“ in Senritsu. Natürlich zieht diese „einfache Aufgabe“ (im Adventure würde man wohl von „Zielvorgabe“ sprechen) den „Spieler“ nur tiefer in die Geschichte – denn aus dem Krankenhaus zu finden ist gar nicht mal so leicht. Zahlreiche Utensilien schmücken die Umgebung und „zeugen“ von der „Story“ dieses Krankenhauses.

“Es gibt überall (Not)ausgänge, damit man ‚fliehen’ kann und wir haben die Hälfte unserer Gruppe verloren, weil sie es nicht mehr länger ausgehalten haben.”

Abbildung 61: Senritsu von außen

[84] Anatra (2006): "Fujikyu highland hospital walkthrough", Dikussionsforum, o.O. online im Internet: http://www.towerstimesforum.co.uk/viewtopic.php?p=225829& (Abruf: 24.05.2007), eigene Übersetzung, auch alle folgenden Zitate.

In Senritsu wird man Teil der Geschichte – wie in jeder narrativen Themen-Attraktion. Die Besucher müssen sich dem Geschehen hingeben, der gruseligen Atmosphäre und der zahlreichen unheimlichen „Schauspieler“, die im Krankenhaus nur darauf warten, die angespannte Lage der Besucher auszunutzen: Lust im Kontrollverlust. Oder etwa nicht? Tatsächlich sind die Besucher dem Gebäude und seiner Thematisierung ausgesetzt. Andererseits: Sie müssen selbst entscheiden, welche Wahlmöglichkeiten sie vorziehen: Sie müssen sich entscheiden, weiter zu gehen, nicht die Notausgänge zu nutzen, sie müssen entscheiden, wann sie ihre Taschenlampe einschalten (die sie bei der Führung ausgehändigt bekommen), wenn das Licht zu dämmrig wird – und zu allem Überfluss müssen sich auch noch entscheiden, welchen Weg sie wählen, denn Senritsu ist nicht nur ein „einfacher“ Walkthrough, sondern bietet gleich auch noch alternative Pfade an. Mit anderen Worten: Der Gast erhält Kontrolle über seinen Kontrollverlust. Wie passt dies zusammen? Bietet uns nun diese Entscheidungsfreiheit, über das, was passieren „könnte“ etwa auch Lust?

„Wenn man in Gruppen geht, ist es nicht sicher, sich hinter den anderen zu verstecken. Du glaubst, die gruseligen (Darsteller) werden die erste Person im Raum angreifen? Falsch, sie nehmen sich die panischen Leute vor, die sich hinter den anderen anklammern (…)"

Abbildung 62: Szene in der Parkgarage des Senritsu Hospitals

5. Interaktion – oder *Vom Design der scheinbaren Freiheit*

Die Paradoxie, Unterhaltung/Kontrollverlust/ Geschichte mit Interaktivität/Kontrolle/Spiel in Einklang zu bringen, ist ein Aspekt, mit dem das Adventure Genre schon seit Ewigkeiten zu kämpfen hat. Dramaturgie und Geschichte habe „(…) nichts mit Interaktivität zu tun. Vor allem Storytelling“ sei doch „passiv“, schrieb mir ein Branchenkenner vor einiger Zeit in einer E-Mail. Auch die Adventurespiele „leiden“ unter diesem Vorurteil:

„Adventure Games sind paradox! Sie kombinieren zwei inkompatible Größen: Spiel und Erzählung" urteilt Klaus Walter in seinem Buch „Grenzen spielerischen Erzählens“. *„Auf der einen Seite das freie, von Regeln geleitete spielerische Handeln, auf der anderen das fertige narrative Produkt, das sich nicht mehr verändern lässt. Eigentlich müsste im wissenschaftlichen Diskurs nicht lange über die Unvereinbarkeit von Spiel und Erzählung sowie über die Konsequenzen für Medienangebote, die beide Größen vereinen, verhandelt werden. Machte man sich nur einmal die Mühe, Kernaussagen zu Spiel und Erzählung einander gegenüberzustellen, so könnte der müßigen Diskussion zum interaktiven Erzählen rasch der Nährboden entzogen werden. Es gibt jedoch einen Aspekt, aufgrund dessen sich eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spiel- und Erzählstrukturen tatsächlich lohnt. Jedes Jahr erscheinen auf dem Computerspielemarkt mehrere dutzend Adventure Games, die vorgeben, das Unmögliche zu leisten: eine Verbindung spielerischer und narrativer Elemente. Das Besondere an Adventure Games ist, dass der Widerspruch zwar nicht aufgehoben ist, jedoch als solcher auch nicht offensichtlich in Erscheinung tritt.*" [85]

Die Tatsache, dass die Adventurespiele (im Gegensatz zu praktisch allen anderen Interaktivitäts-formen) ihre Faszination aus der Verknüpfung von dramaturgisch „vorgeplanter“ Geschichte mit den „Freiheiten“ eines Spiel ziehen, macht mir ihre Systematik für das Kontrolle-

[85] Klaus Walter (2002): "Grenzen spielerischen Erzählens - Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games", universi Verlag, Siegen (S. 304, Umschlagstext).

Kontrollverlust-Thema der narrativen Attraktionen geradezu unverzichtbar. Adventure-Experten haben langjährige Erfahrungen damit, wo und wie viel Kontrollverlust (man könnte auch sagen: „Selbstbestimmung“) gesetzt werden muss, damit aus einer Geschichte und ihrer Dramaturgie ein „Spiel“ entsteht – und zwar ohne, dass die Spieler später durch zu große Freiheiten eingeschüchtert oder durch zu viele Aufgaben kognitiv überlastet werden. Gleichzeitig wissen Adventure-Experten aber auch wo man die Freiheit zu Gunsten einer höheren Kontrolle einsetzt, um die Geschichte voranzutreiben und für die notwendige „Unterhaltung“ zu sorgen, ohne dass sich der Spieler dabei in seinem Wirksamkeitsgefühl beschnitten fühlt:

„Die Kunst des Spiel-Designers besteht darin, dem Spieler möglichst viele Freiheiten zu geben, ohne dass die Dramaturgie der Geschichte zu stark darunter leidet.“ Dabei *„gibt es keine pauschale, beste Lösung. Eine strikt lineare Umsetzung ist genauso falsch wie die absolute Freiheit.“*[86]

Letztendlich geht es in Adventurespielen also um die Balance zwischen der von außen auferlegten Fremdbestimmung eines auktorialen Erzählers und den vom Spiel angebotenen Handlungsoptionen. Die Lust entsteht dann nicht etwa mehr durch den reinen Kontrollverlust wie wir ihn aus den „klassischen“ Tagen der Erlebniswelten kennen. Er entsteht aber auch nicht durch den sogenannten Gameflow wie er in den anderen Interaktivitätsformen (wie Sportspiele, Ego-Shooter, Strategiespiele etc.) zu finden ist (nähere empirische Untersuchungen dazu finden sich u.a. bei Fritz und Csikszentmihalyi[87]).

Vielmehr entsteht die Lust am Adventure durch eben jene Balance zwischen narrativer Unterhaltung und selbstbestimmter Wirksamkeit – liegt also genau zwischen den beiden Extrema Kontrollverlust und Gameflow und schaltet, je nach dramaturgischer Notwendigkeit, zwischen beiden Elementen hin und her – ganz ähnlich, wie das Anatra in ihrem Erlebnis in Senritsu schildert. Auch Experten aus der Themenpark-Branche beurteilen das ähnlich: Die Verknüpfung aus Kontrollverlust und Kontrolle

[86] Lassahn, zitiert nach: Grünwald (2005), a.a.O.

[87] vgl. entsprechende Hinweise in Grünwald (2005), a.a.O.

in Erlebniswelten sei „(…) kein Widerspruch – sondern eine Balancefaktor.“[88]

Umso erstaunlicher ist es, dass Adventurespiele von diesen Experten bislang nicht als mögliche Option für Erlebniswelten wahrgenommen werden:

„Puh, denken Sie bitte daran, dass die meisten Leute dies mittlerweile als ‚totes‘ Genre betrachten.“[89]

Dagegen hält Klaus Walter Adventures (auch wenn sie im Bereich der Computerspiele gegenüber anderen Genres tatsächlich Nischenprodukte darstellen[90]) immer noch „als Vorbild für neuartige Medienprodukte (…). Dabei müßten diese nicht zwangsweise als Spiel oder als Erzählung angelegt sein; es könnte sich generell um alle unterhaltenden, narrativ organisierten Medienprodukte handeln, die vom Nutzer Entscheidungen abverlangen. (…) Nun gilt es, daraus zu lernen und die umfangreichen Möglichkeiten auf andere Medienprodukte zu übertragen.“

Diese Übertragung findet in Themenparks derzeit nicht statt und soll Aufgabe dieser Arbeit werden. Denn unstrittig sind sich die Experten, dass auch für Erlebniswelten der Weg um die Interaktivität nicht mehr herumführt:

„Ich denke, in Zukunft wird es mehr interaktive Themenpark-Attraktionen geben. Ich glaube auch, der Einfluß, den die Gäste, die Besucher auf den Verlauf der Geschichte haben werden, wird größer und größer werden.“[91] Interaktivität sei allein schon deshalb wichtig, weil Themenparks seinen Besuchern *„immer etwas Neues präsentieren muss, was sie noch nicht vorher gesehen haben – und mit all diesen neuen interaktiven Technologien, die jetzt erscheinen wird das für sie eine Goldgrube werden. Natürlich wird nicht jede Attraktion interaktiv werden, aber Interaktivität wird mehr und mehr alltäglich werden.“*[92] Und Vize Präsident von Walt Disney Imagineering, Larry Gertz, äußerte sich 2003 dazu: *„Die Technologie ist an einen Punkt angelangt, an dem die Gäste Darsteller in den Geschichten werden können. Das kann Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte und der ‚Action‘ in der Geschichte haben.“*[93]

---

[88] Jesse Schell (2007), Experteninterview (Transkript), eigene Übersetzung (o.S.).
[89] ebd., eigene Übersetzung (o.S.).
[90] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.
[91] Barry Braverman, zitiert nach: Tom Horn (2003b), a.a.O. (45:04).
[92] Schell (2007) (o.S.).
[93] Larry Gertz, zitiert nach: Tom Horn (2003b), a.a.O. (45:55).

Kein Experte zweifelt an der Wichtigkeit, sich mit Interaktivität in Erlebniswelten auseinanderzusetzen. Für Hunter steht dabei vor allen Dingen die Möglichkeit der Personalisierung im Vordergrund, Gronau geht davon aus, dass Interaktivität de facto eigentlich immer schon eine Rolle gespielt hat. Lediglich die notwendige Qualität der Interaktion steigere sich:

„Um zu begeistern ist heutzutage mehr notwendig als noch vor wenigen Jahren. Die Videospiele-Generation ist es gewohnt in das Geschehen einzugreifen und es nach ihrem Geschmack zu beeinflussen.“[94]

Der wichtige Faktor sei dabei, „einen Erlebnis-Mix anzubieten der alle Sinne und Bedürfnisse anspricht“[95]. Die Interaktion sei dabei ein genauso essentielles Bedürfnis, das fest in den Gästen „verankert“ sei. Auch deswegen schlössen sich Interaktion und (bislang passive) Sinneswahrnehmung nicht aus - im Gegenteil: Die Parks würden nun erst entdecken, das Interaktivität auch ein Teil des Sinnes- und Erlebnisreportoires sein kann.

„Tatsächlich geht es in Vergnügungs- und Themenparks um die weitläufige Verknüpfung (solcher) Erlebnisse. Das ist ein Teil ihrer Faszination und ihres anhaltenden Erfolges.“[96]

Durch die Interaktivität seien „keine zwei Fahrten exakt gleich“[97], was dem persönlichen Erleben innerhalb des Parks noch mehr entgegenkomme.

Letztendlich ist Kontrollverlust und Interaktivität also keine Paradoxie, sondern – mit der erwähnten Balance[98] - eine gegenseitige Ergänzung. Die Interaktivität unterstützt das Sinneserleben und erweitert es um eine weitere Dimension. Das schließt mit einem cleveren Design die „Lust“ am „Kontrollverlust“ nicht aus.

---

[94] Gronau, Miro (2007), Experteninterview (Transkript) (o.S.).
[95] ebd. (o.S.).
[96] Hunter, Drew (2007), Experteninterview (Transkript), eigene Übersetzung (o.S.).
[97] ebd., eigene Übersetzung (o.S.).
[98] vgl. Schell (2007), a.a.O..

Nachdem also die Wichtigkeit von Interaktivität und der „Teilnahme an Geschichten“ für die Zukunft von Themenparks unbestritten ist, macht es Sinn, sich durch eine kurze Bestandsaufnahme einen Überblick über die momentan vorhandene Interaktivität in Themenparks zu verschaffen. Diese Bestandsaufnahme ist alles andere als erschöpfend – sie zeigt aber in etwa die „Denkweise“ und Methodik, mit der Themenpark-Designer derzeit an des Thema herangehen.

Abbildung 63: Einfache interaktive Attraktion im deutschen Vergnügungspark „Tripsdrill“: Hier können Leute während der Fahrt andere Passanten nass spritzen.

5.1. Bestandsaufnahme

Als die Amusementbranche begann, sich mit dem Thema Interaktivität und Storytelling auseinanderzusetzen, entstand daraus im Prinzip ein Konglomerat aus zwei bekannten Modellen, die diese Aspekte am meisten bedienen: Auf der einen Seite der Darkride (als klassisches Story-Modell), auf der anderen Seite die Games (Schießbuden etc., als die klassischen Interaktions-Modelle aus dem Schausteller-Gewerbe).
Entwickelt hat sich daraus ab Ende der 90er Jahre ein neuer Attraktionstyp mit dem Fachausdruck „Interactive Darkride“. Natürlich ist der Interactive Darkride nicht das einzige Modell, dass sich in Erlebniswelten sowohl mit Story als auch mit Interaktivität beschäftigt. Von interaktiven Applikationen in Museen, über narrative Spielplätze (z.B. das MagiQuest-Konzept der Firma NewKingdoms) bis hin zu ganzheitlichen virtuellen Themenparks (z.B. DisneyQuest) werden auch einige Randbereiche bedient. Es ist aber im Prinzip das einzige, dass sich konsequent auch in den großen Themenparks durchgesetzt und bewährt hat und mittlerweile weltweit Anwendung findet sowie im „großen Stil“ weiterentwickelt wird. Es macht deshalb Sinn, sich vor allen Dingen zunächst mit diesem Typus der Park-Interaktivität zu beschäftigen, um auch die „Denkweise“ der Entwickler und die mögliche Problematik hinter dem interaktiven Parkdesign zu verstehen.

Abbildung 64: DisneyQuest sind interaktive Themenpark-Komplexe mit virtuellen Spielen

BEISPIEL

Der interaktive Darkride **Buzz Lightyear Laser Blast** (auch bekannt als Buzz Lightyear Astro Blasters) basiert auf dem Film Toy Story 2. Diesmal hat der böse „Imperator Zurg“ Batterien gestohlen und der Charakter Buzz Lightyear (im Prinzip eine Spielzeug-Actionfigur) fordert seine Rekruten (die Besucher) auf, gegen Zurg vorzugehen.

In der Queueline erhalten die Teilnehmer durch die Skalierung des Interieurs schnell den Eindruck, auf Spielzeuggröße geschrumpft worden zu sein. Entsprechende Gestaltung, Musik und Audio-Animatronics sorgen für das notwendige „Ambiente“.

Da man Spielkonzepte wie in dieser Attraktion auch immer erst „Lernen“ muss, setzt Buzz Lightyear auf ein sog. „Tutorial“, das gleichzeitig die Preshow in der Queueline ist: Buzz Lightyear erklärt an Hand einer Zaubermaltafel den Hintergrund des Problems sowie die Vorgehensweise für seine „Rekruten“.

Nachdem diese nun eine Einführung in die Technik sowie das „Mission Briefing“ erhalten haben, besteigen Sie die Darkride-Vehikel für ihre Reise ins All. Als „Interface“ gibt es am Wagen zwei Laserpistolen sowie einen Joystick, der es erlaubt, das Gefährt während der Fahrt um 360° zu drehen.

Die Rekruten durchfahren nun verschiedene Szenen wie man sie von herkömmlichen Darkrides kennt. Gleichzeitig können sie

jedoch mit der Laserpistole auf die Gegner innerhalb der Geschichte zielen und schießen. Eine Digitalanzeige an jedem Wagen zeigt dabei die derzeitigen „Punkte“ an, die jeder Teilnehmer durch das Treffen von Gegnern erhalten hat. Somit ist es auch möglich, sein Können gegen andere Teilnehmer zu messen.

Während der Fahrt wird ein Erinnerungsfoto des Teilnehmers aufgenommen, welches dann auch die erreichte Punktanzahl beinhaltet. Die besten 10 Rekruten des Tages werden zusätzlich am Ausgang in einer so genannten „High-Score“-Liste abgebildet.

ERLÄUTERUNG

Ein **Tutorial** (dt. etwa: "Übungseinheit") zählt zu den Hilfesystemen eines Computerspiels und soll den Einstieg in die Spielmechanik erleichtern. Für ein Tutorial wird der Spielfluss vor der Einführung einer neuen Spielmechanik kurz durch eine Lernsequenz unterbrochen. In dieser wird die Mechanik (z.B. die Einführung neuer Fähigkeiten und deren Nutzung) erklärt. In der Regel kann der Teilnehmer dann die so gewonnenen Erkenntnisse noch mal unabhängig vom eigentlichen Spiel testen. Sobald die Spielmechanik begriffen wurde, setzt sich der Spielverlauf fort.

Nahezu alle Darkrides laufen nach diesem Schema ab. Daher lässt sich in diesem Zusammenhang folgende Aspekte für den weiteren Verlauf festhalten:

1. Wie erwähnt ist der Interaktive Darkride im Prinzip eine Mischung aus den Elementen „Darkride“ und „Game“ – sozusagen eine „Schießbude auf Rädern“. Es ist anzunehmen, dass dieses Konzept gewählt wurde, weil es für die Branche / für die Schausteller eben bekannte Modelle sind. Folglich wurden höchstwahrscheinlich mögliche Potentiale aus anderen Spielmodellen (wie eben narrativen Computerspielen) ausgeklammert, übersehen oder einfach nicht näher evaluiert.

2. Interactive Darkrides haben einen sportlichen und wettbewerblichen Charakter: Es geht darum, sich gegen andere zu messen – ähnlich, wie das bei den Spielbuden auch der Fall ist. Dieses Modell übernimmt damit die Interaktivitätsmuster nicht-narrativer Computerspiele wie Ego-Shooter oder Simulationsspiele, bei dem das eigene Können stärker im Vordergrund steht als die „Entdeckung“ von Abenteuern und ihrer Geschichten.

3. Das Modell ist im Prinzip linear (vgl. Abschnitt 5.3.), d.h., der Ablauf folgt einer stringenten Linie, die gleichzeitig auch die Ausrichtung der Story festlegt: Es gibt wenig Einflussmöglichkeiten auf die Geschichte. Nur in seltenen Fällen hängt zumindest der finale Ausgang der Geschichte vom Können der Spieler ab (in Challenge of Tutankhamon durchfährt das Vehikel z.B. je nach Erfolg drei unterschiedliche Endsequenzen).

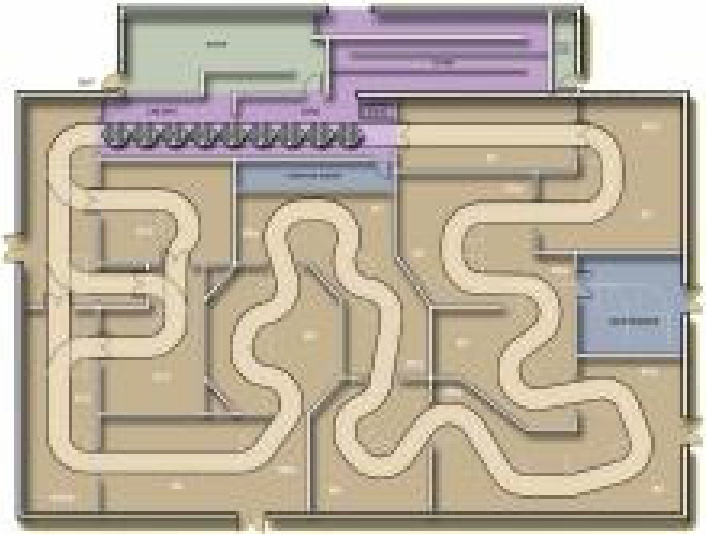


Abbildung 65: Fahrsequenz aus Challenge of Tutankhamon mit drei alternativen Endpassagen

4. Das Feedback ist zwar relativ direkt (die meisten Figuren signalisieren mit Bewegungssequenzen einen „Treffer“), es steht aber in keinem oder nur recht geringem Zusammenhang mit der Geschichte der Fahrt. Die Verknüpfung der Schießbuden-Thematik mit der Story ist in diesem Zusammenhang also eher unbedeutend. Die Interaktivität ist mehr eine zusätzliche Option, die auf das Darkride-Konzept aufgesetzt wurde. Die eigene Wirksamkeit zeigt sich dabei nur in einer höheren Punkteanzahl – allerdings (mit der oben erwähnter Ausnahme) nicht im narrativen Kontext.

Das Adventurekonzept wird von Themenparks bisher also nicht als Chance begriffen, entweder weil deren Methoden den Betreibern generell nicht bekannt sind, sie nicht begriffen werden oder in Themenparks einfach nicht anwendbar sind. (Die Anwendbarkeit zu überprüfen wird dabei im Folgendem der Kernfokus der nächsten Abschnitte sein.)

Festzuhalten bleibt jedenfalls, dass die Interaktivität in diesen Attraktionen kaum narrativ ist. Der Fokus auf die klassischen „Game-Elemente“ wie eben „Schießen“, „Hand-Auge-Koordination“ oder „strategisches Denken“ erscheint auf den ersten Blick natürlich einleuchtend, sind es doch genau diese Elemente, die der Computerspiele-Branche seit Jahren hohe Umsatzzahlen bescheren.

Ich halte diese eingeengte Sichtweise dagegen für ein Trugbild: Denn erstens besteht die Gefahr, die „Geschichten“ von Themenparks durch „nicht-narrative“ Interaktions-konzepte zu verwässern (was zugegeben nicht unbedingt ein Problem sein muss, wenn solche Konzepte von den Besuchern entsprechend positiv angenommen werden – andererseits erscheint es mir deutlich konsequenter, den Themenpark-Grundsatz „jede Themenattraktion basiert auf einer Geschichte“ eben auch auf die Interaktivität anzuwenden) und zweitens könnte diese Art von Gameplay gerade in Erlebniswelten schnell an ihre Grenzen stoßen:

Simulationen, Echtzeit-Strategie oder Shooter-Spiele beziehen ihren „Güte“ aus der Komplexität ihrer Mechanik: Damit der Spielspaß anhält müssen die „Levels“

vergrößert, die Gegner intelligenter, die Einstellungsmöglichkeiten und Optionen mehr werden. Das Schießbuden-Konzept wirkt aus heutiger Sicht betrachtet in Sachen „Gameplay“ – überspitzt gesagt - auch nicht „intelligenter“ als einige der „billigen Weltraum-Ballerspielchen“ aus den 80ern, sozusagen das „Space Invaders“ der Freizeitpark-Branche.

ERLÄUTERUNG

Space Invaders ist ein 1978 erschienes Ballerspiel, in dem der Spieler eine Kanone steuern muss, um damit Aliens abzuschießen. Das Spielprinzip ist aus heutiger Sicht simpel, prägte aber damit die komplette Weiterentwicklung der sogenannten Shot’em Up-Spiele.

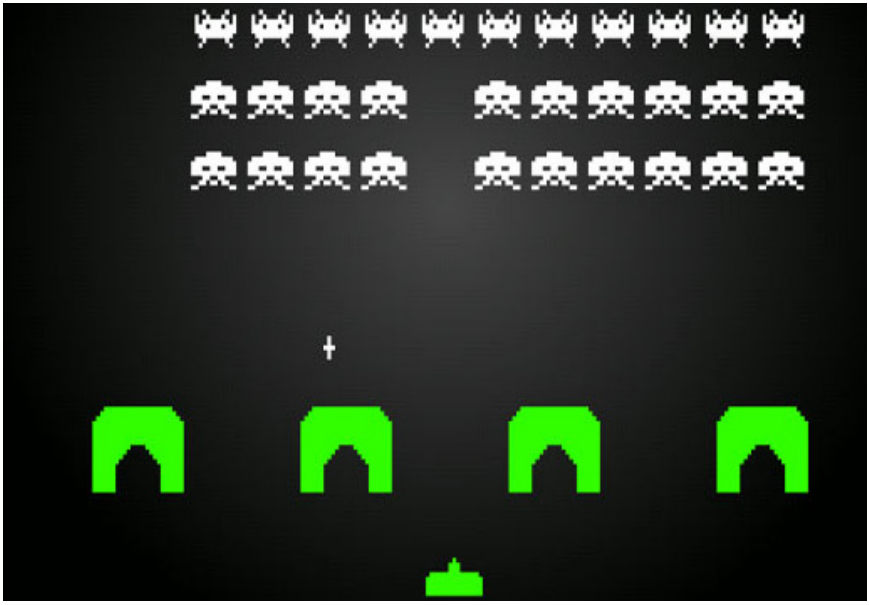


Abbildung 66: Symbolabbildung Space Invaders

Die Gamer-Szene heute ist dagegen hochgradig spezialisiert und anspruchsvoll: Die Spiele

bedienen sich einer hohen Komplexität – hier steht vor allen Dingen das Begreifen der Spielmechanik und das Beherrschen des Spiels im Vordergrund. Da die meisten in der Szene ihr Hobby sehr exkzessiv betreiben – bis hin zur Berufstätigkeit in professionellen Ligen (der sog. „eSport“) ist der Einstieg für einen Laien äußerst schwierig und erfordert viel Geduld und Zeit. Moderne Computerspiele benötigen häufig mehrere Stunden Training und belaufen sich teilweise auf Spielzeiten mehrerer Monate. Andererseits sind die einfachen Spielkonzepte wie Schießbuden für die Gamer-Szene selbst wiederum wenig motivationsfördernd, da sie durch die simple Spielmechanik nur sehr geringe neue Herausforderung bieten[99]. Die „Zocker“ sind also schlicht und ergreifend „Besseres“ gewohnt.

Für Erlebniswelten stellt sich also die Frage, wie ihre Technologien weiterentwickelt werden könnten, um auf den Interaktionsgehalt der Computerspiel-Branche aufzuschließen. Natürlich könnte man nun die interaktiven Darkrides einfach um weitere „Gameplay-Aspekte“ erweitern, die man aus den jeweiligen Genres bereits kennt.

So können in der Attraktion Men in Black: Alien Attack die Passagiere nicht nur die „Aliens“ in der Attraktion abfeuern, sondern auch andere Passagiere (nachdem sich innerhalb der Geschichte herausstellt hat, dass auch diese „verkleidete“ Aliens sind). Es stellt sich dabei die Frage, wie komplex diese Erweiterungen letztendlich überhaupt werden können: Nicht jeder Besucher eines Themenparks ist ein Gamer, nicht jeder begreift sofort die komplette Spielmechanik. Viele Teilnehmer haben zudem oft nur einen einzigen Versuch und müssen somit sofort richtig handeln. Ich bezweifle deshalb, dass die Interaktivität in Sachen Gameplay in Erlebniswelten in ihrer Komplexität auch nur annähernd soweit getrieben werden kann, wie das bisher in modernen Vollpreis-Spielen der Fall ist.

Dazu „gesellt“ sich natürlich auch der emotionale Aspekt, der bei jedem wettbewerblichen Spiel mitschwingt: Wenn Spieler gegeneinander antreten gibt es natürlich immer auch einen Verlierer – und wenn es auch nur derjenige in der Gruppe ist, der am Ende die wenigstens Punkte hat.

---

[99] vgl. in diesem Zusammenhang auch die Flow-Thematik von Mihaly Csikszentmihalyi.

Abbildung 67: Mitte der 90er bestimmt die Filmbranche die Adventure Game-Entwicklung

Es kann, denke ich, durchaus davon ausgegangen werden, dass diese Komponente keine unerheblichen emotionalen Auswirkungen auf den Verlierer hat – und eine „schlechte Stimmung“ ist natürlich genau das Gegenteil von dem, was eine Erlebniswelt eigentlich vermitteln möchte.

Das Adventure Genre mag nicht jeden dieser Aspekte lösen, aber ich behaupte, dass es einige sehr wichtige Ansatzpunkte liefert, die es wert sind, näher betrachtet zu werden. Natürlich ist es richtig, dass solche Spiele mittlerweile zu einem Nischengenre gehören. Ich denke jedoch, dass der Fokus auf diesen Typus trotzdem kein Nachteil ist, sondern im Gegenteil sogar sein größter Vorteil. Als das Genre Ende der 70er durch den Höhlenforscher William Crowther gegründet und ab den 80er Jahren durch Firmen wie Infocom zum erfolgreichsten Genre der Heimcomputer aufstieg[100], richtete es sich hauptsächlich an Literaturinteressierte (daher auch der Fachbegriff: Interactive Fiction). Ab den 80ern kreierten Buchautoren das „Design“ (u.a. Douglas Adams), ab den 90ern und mit dem Aufkommen des MultiMedia-Zeitalters übernahmen dann die großen Filmschaffenden (dann unter der Bezeichnung „Interactive Movies“) das Ruder. Ab Ende der 90er Jahre wandten sich sowohl Autoren als auch Filmstudios von dem Genre ab – u.a. durch eigene Fehler, teilweise auch durch eine extreme Technisierung des Marktes (v.a. Dingen forciert durch Hardwarehersteller, die ihren Markt in anderen Segmenten wie 3D-Technologie und „rechenintensiveren“ Genres sahen)[101].

[100] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.
[101] vgl. u.a. ebd.

Die Wissenschaft spricht in diesem Fall von einer Aufsplittung der Spieler in die Gattungen homo ludens (d.h., diejenigen Spieler, die an der Spielmechanik und der Beherrschung derselbigen interessiert sind) und homo narrans (d.h., diejenigen, die an der Geschichte und der Exploration derselbigen interessiert sind).

In den folgenden Jahren werden die homines narrantes deutlich „unterversorgt“, d.h. die Spielbranche selbst knüpft von sich aus keine weiteren Kontakte mehr mit Autoren oder der Filmbranche sondern fokussiert sich weiterhin auf eine rasante Entwicklung der Technik und der Etablierung neuer Spielmechaniken. Dabei werden die Besonderheiten der „Geschichte“ innerhalb der Interaktion sowie deren Methoden deutlich vernachlässigt:

„Wie entscheidend eine dramaturgisch durchgeformte Handlung ist, hatte der noch junge Zweig der Unterhaltungsbranche (…) nicht in vollem Umfang realisiert.“[102]

Die Konsequenz ist, dass Computerspiele heute nicht mehr – wie einst absolut üblich - auch mit interaktiven Geschichten in Verbindung gebracht werden sondern eben nur mit dem rein spielerischen Aspekt wie Hand-Auge-Koordination oder dem strategischen Denken.

Erst seit der Jahrtausendwende begannen Spieldesigner, sich wieder mehr dem Adventuremarkt zu nähern. Mittlerweile ist Deutschland führend in der Entwicklung und dem Vertrieb dieses Spielgenres[103]. Durch die Aufsplittung des Marktes in die „Hardcore-Gamer“ einerseits ergab sich ein völlig neues Marktumfeld für die nun neu „erwachten“ (und lange tot gesagten) Adventures andererseits: Während der homo ludens weiterhin mit „sportlichen“ Genres versorgt wird (und das Niveau dieser Gruppe dabei relativ konstant bleibt), nutzt man mittlerweile das Adventuregenre hauptsächlich zur Abdeckung der restlichen „Spieler“ und erschließt damit genau die Märkte, die man ab den 90ern verloren hatte: Adventures werden nun auch auf Büchermessen vorgestellt und in Buchhandlungen verkauft[104], das Durchschnittsalter eines Adventurespielers ist vergleichsweise gleichmäßig

[102] Henry Lübberstedt, zitiert nach: end.

[103] v.a. forciert durch in Hamburg ansässige und im Adventuresegment teilweise weltweit agierende Firmen wie dtp, Crimson Cow oder Daedalic Entertainment (Beispielnennungen).

[104] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

verteilt und beläuft sich im Mittel auf 27,47 Jahre, ein Großteil der Spieler sind Frauen[105].

Adventurespiele zeichnen sich in erster Linie durch ihre leichte und schnelle Erlernbarkeit bei geringem Zeitaufwand aus (etwa vergleichbar mit dem Lesen eines Buches oder eben dem Schauen eines Films) sowie durch die daraus resultierende „Nähe“ zu bereits erlernten Medien wie Kino, Buch oder Hörspiel. So sind über 40% dieser Spieler berufstätig oder selbstständig[106].

Für diese so genannten „Casual Gamer“ (Gelegenheitsspieler) hat das Adventuregenre damit einige besonders attraktive Eigenschaften, die das gelegentliche Spielen auch neben der Berufstätigkeit ermöglicht bzw. das Erlernen von Spielmechanismen auch noch erlaubt, wenn die Freizeit bereits enger bemessen ist. Die Gruppe dieser Spieler ist dabei nicht nur die älteste, sondern mit 54% auch die deutlich größte Gruppe unter den Spielern[107].

Zwar ist es richtig, dass die Computerspieler, die mehr an der Spielmechanik interessiert sind, für den entsprechenden Umsatz in der Branche sorgen, mit 11% (Strategiespieler) und 5% (Ego-Shooter und Intensivspieler) machen sie aber nur einen minimalen Prozentsatz der Grundgesamtheit aller Spieler aus. 80% dieser Gruppe sind dabei männlich und im Schnitt 20 Jahre alt, also ein relativ spezifische, homogene Gruppe.

Da sich aber wenige Erlebniswelten ausschließlich an diese Intensivspieler richten wollen, erscheint es deswegen wesentlich sinnvoller, sich in der Konzeptfrage eben auch an den „Gelegenheitsspielern“ zu orientieren. Damit rückt das Adventurespiel und das „Interaktive Erzählen“ automatisch auch in den Fokus des Erlebniswelten-Designs – und eben nicht nur, weil es narrativ ist (und damit gleich noch die notwendigen Anknüpfungspunkte in Sachen Thematisierung mitliefert) sondern eben auch zusätzlich, weil es im Gegensatz zu den „harten“ Genres deutliches Erweiterungspotential auch innerhalb des Gameplays verspricht.

---

[105] vgl. Martin Mayer (2006), Experteninterview (Videomitschnitt).

[106] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

[107] aus: Jung von Matt (Hg.), Electronic Arts, Gee (2006): "Spielplatz Deutschland", Studie, online im Internet: http://www.spielplatz-deutschland.de/, Hamburg, auch im Folgendem.

Abbildung 68: Szene aus einem typischen Adventurespiel (hier Myst IV): Der Spieler soll hier die phantastische Erlebniswelt und seine Geschichte erkunden und muss dabei mögliche Aufgaben lösen. Die Steuerung erfolgt für Adventures typisch sehr intuitiv mit der Maus und einigen Klicks.

Im Gegensatz zu komplexen strategischen Spielen werden Adventures von der Spielemechanik her sofort verstanden und – und zwar von allen Altersklassen und auch über verschiedene soziodemographische Gruppen hinaus (Tatsächlich sind Adventurespiele die Begründer der so genannten „Point'n'Click"-Steuerung, die mittlerweile als intuitives Interface in praktisch jeder Computeroberfläche genutzt wird. Auch heute noch ist die einfache Steuerung für jedes Adventure ein wichtiges Gütesiegel).

Natürlich können die gestellten Aufgaben in Adventurespielen durchaus unterschiedlich schwer sein – dies ändert jedoch nichts an der eigentlichen Spielmechanik von Adventures, die praktisch seit ihren Anfängen unverändert ist: Leute befragen, Informationen sammeln, den richtigen Gegenstand am richtigen Ort einsetzen, neue Areale erforschen und Neues entdecken, das man dann möglicherweise wieder woanders gewinnbringend (d.h., storyvorantreibend) einsetzen kann. Es müssen also keine Regeln oder keine spezielle Steuerung vorweg gelernt werden – der Adventurespieler verhält sich in seiner Welt genauso, wie er es in der realen Welt auch tun würde – nur schlüpft er dabei eben in die Rolle des Detektiven, des Weltraum-Helden oder des kleinen Jungen von nebenan – eben

je nachdem, was sich der Autor hinter dem Projekt für seine Geschichte überlegt hat.

In klassischen Adventurespielen sind Kämpfe „verpönt“, es muss keine (körperliche) Geschicklichkeit unter Beweis gestellt oder der Umgang mit Waffen gelernt werden. Die Grundvoraussetzung bei einem Adventurespiel sind eine gesunde Portion Neugier, Abenteuerlust (daher ja auch der Name) und etwas „Köpfchen“ zum Verknüpfen der gesammelten Informationen - man könnte sagen: Ganz genauso wie Nicholas Van Orten in unserem „The Game“-Beispiel momentan seine Rolle in dem von der Firma CRS geplanten „Spiel“ eingenommen hat und jetzt versucht, herauszufinden, was genau es damit auf sich hat.

Die „Kreativität“ im Spieldesign liegt dabei also nicht in der Erfindung neuer Spielmechaniken sondern in der ausgeklügelten Streuung von Informationen, die dem Spieler eine Erschließung der Geschichte (bzw. des Spiels) erlaubt und damit Interaktivität erzeugt. Die „Erfindung“ neuer Modelle im Adventuredesign hängt also nicht von größerer Rechenleistung, neuen Programmier-Algorithmen oder eben einer neuen Spielmechanik ab – sondern von den Autoren selbst (und Autoren sind sie tatsächlich), und davon, wie gut sie diese Informationen ineinander verschränken und voneinander abhängig machen. Der Spaß entsteht dann nicht durch den höchsten High-Score, sondern durch die Erkenntnis, wie in dieser Geschichte plötzlich alles zusammenhängt.

Dabei fallen gleich zwei wichtige Aspekte des Themenparks-Design zusammen, nämlich der der *Kohärenz* (also der Zusammenhang zwischen Gestaltung und Story) und – paradoxerweise - der des Kontrollverlusts, um den es bei den Erlebnisparks ja irgendwie immer gegangen ist. Denn im Gegensatz zu den anderen Genres gibt sich der Adventurespieler tatsächlich hin – nämlich dem Autor (Aarseth nennt ihn deswegen auch den „Intriganten“ oder den „Mastermind“[108]).

Es geht also nicht mehr darum, das Spiel zu kontrollieren, sondern darum, diese perfekte „Planung“ und „Inszenierung“ zu erkunden und die Intention dahinter herauszufinden (genauso wie Van Orten das eben jetzt bei

[108] vgl. Espen J. Aarseth (1997): „Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature“, John Hopkins University Press, Baltimore.

seiner Recherche über CRS macht). Im Adventure macht nicht das „Können“ sondern das „Nicht-Wissen“ die Lust am Spiel aus - der Autor wird zum Verführer und die Spieler zu Verführten.

Die Spielmechanik eines Adventures unterscheidet sich also grundlegend von der anderer Gattungen. Das Adventure leidet in dieser Hinsicht unter einer Kommunikationsschwäche:
Es vermarktet sich falsch, richtet sich teilweise immer noch an die falschen Endkunden (v.a. Dingen, da die Spielmechanik häufig nicht Mal in den Managements der Gaming-Industrie verstanden wird) und ist vor allen Dingen nicht in der Lage die möglichen Potentiale für andere Medienprodukte aufzuzeigen – insbesondere für die, die durch „herkömmliches Gameplay“ nur bedingt profitieren können.

„Bei Themenparks geht es um's Geschichten erzählen“, bestätigt ein Experte. *„Im Gegensatz zum Spielen zuhause, wo man es immer wieder und wieder probieren kann, kriegt man das Themenpark-Erlebnis nur einmal, vielleicht ein paar Mal. Deswegen muss es bereits im ersten Durchgang so stark wie möglich sein. Die Geschichte ist der Weg, sie mächtiger zu machen*“ [109]

Tatsächlich bemühen sich die Themenpark-Designer durchaus, ihre interaktiven Attraktionen mit einer Hintergrundgeschichte auszustatten – wie sie es eben schon immer getan haben. Was dagegen fehlt ist die enge „Verzahnung“ der Interaktivität mit der Story, das „Nicht-Aufgesetzt-Wirken“, das „Wirklich-Teil-der-Geschichte-sein“, das „unmittelbar-narratives-Feedback-Erhalten“.

Die Güte dieser Verzahnung schließlich entscheidet darüber, ob die Interaktion weiterhin als klassisches „Spiel“ wahrgenommen wird, eben besagte „Schießbude auf Rädern“ – oder ob die Teilnehmer wirklich Teil der Geschichte werden, der eigentlich Spielaspekt in den Hintergrund rückt und die Interaktion schließlich eine ganz eigene Dimension zur Entdeckung der Erlebniswelt hinzufügt. Genau hier setzt das Adventure an.

[109] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).

Im Rahmen der Studie wurde auch ein klassischer „Interaktiver Darkride“ mit Schieß-Elementen evaluiert. Hierfür wurde 300 Probanden das Konzept an Hand eines kurzen Videoeinspielers erklärt und ihnen dazu ein paar Fragen gestellt. Diese Antworten sind nicht repräsentativ, da sie lediglich unter Adventurespielern durchgeführt wurden und diese von „Schießbuden-Konzepten“ generell weniger angezogen werden als von den narrativ geprägten. Generell erscheint der Erfolg dieses Typus allein schon gemessen an seiner Verbreitung außer Zweifel zu stehen. Es erscheint mir jedoch als durchaus sinnvoll, auch die Kehrseite dieses Gameplays exemplarisch zu illustrieren – und wenn es dabei auch nur darum geht, andere mögliche Konzepte in den Fokus des bereits recht eingefahrenen Darkride-Konzepts zu rücken (alternative Beispiele werden später noch erläutert und ebenfalls evaluiert). Oder anders ausgedrückt: Nur weil ein Konzept bei einem Teil der Bevölkerung gut ankommt, muss das ja nicht heißen, dass ein anderes nicht bei einem anderen Teil besser ankommt.

So würden nur gut ein Drittel der Befragten überhaupt an einem solchen interaktiven Darkride teilnehmen wollen. Etwa ein Viertel empfand es als „kindisch“ und „albern“. Ich gehe derzeit davon aus, dass dies in erster Linie ein Glaubwürdigkeitsproblem der Erlebniswelt ist, die sich zu stark auf Gameplay und zu wenig auf die dahinter verborgene „Kohärenz“ konzentriert. Auch ein Experte bestätigt:

„Das einzige Problem ist, dass die Darkrides durch dieses interaktive Element oftmals wenig für ihre Dekoration gewürdigt werden. Somit ist auch erklärbar, dass sogar der Themen-Guru „Disney“ diese Attraktionen eher spärlich thematisiert da der Fokus der Gäste auf das Spiel (also die Ziele) gerichtet ist.“[110]

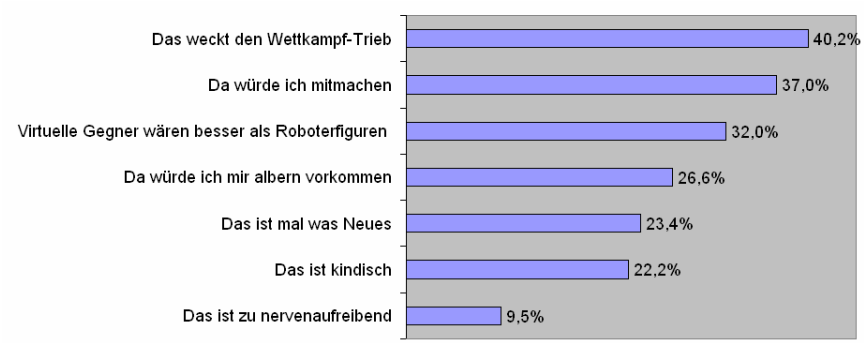
Die Ablehnung hier geht sogar so weit, dass fast 60% der Befragten sich noch nicht mal durch den Wettkampf-Gedanken angesprochen fühlen, weniger als 10% empfanden es als zu „nervenaufreibend“.

Bei den offenen Aussagen wurde wie erwartet vor allen Dingen fehlender Realismus bemängelt. Die „Action“ müsste wenn dann in eine gute Geschichte verpackt werden, damit man sich „eventuell

[110] Gornau (2007), (o.S.).

drauf einlasse(…)“[111]. Außerdem schreckte zuviel Gewalt die Befragten ab: „Ich steh nicht auf Ballerspiele, ich bin eher der Entdecker (…)“[112].

Tabelle 2: Interactive Darkride-Beurteilung durch Adventurespieler (n=316)



Immerhin sind sich alle Experten einig, dass die Geschichte weiterhin die Basis der interaktiven Darkrides bleiben müsste. Sie sei „absolut essentiell. Freizeitparks sollen in andere Welten entführen. Geschichten bilden die Motivation für das Spiel und auch die beste Erinnerung an das Geschehen ist nur durch die Verbindung mit einer Geschichte gegeben.“[113] Die Geschichten müssten dabei „nicht kompliziert (sein) – aber eine solide Grundlage zu haben auf die man die Interaktivität aufbauen kann ist immer weise.“[114] Auch Aspekte wie Sprach-Barrieren könnten durch flexible Programme gelöst werden, so die Experten weiter.

Trotzdem halten alle befragten Experten an dem Gameplay der interaktiven Darkrides fest. Der wettbewerbliche Charakter gehöre laut Hunter zum Konzept des „Spiels“ einfach dazu:

„Solange ein Gast nie zuvor Karten, (…) oder Baseball gespielt hat (…) oder ein Rennen gelaufen ist und verloren hat, sollte der Interaktive Darkride für ihn kein emotional belastendes Erlebnis sein. Es ist (nun mal) ein Spiel.“[115]

Der interaktive Darkride sei demnach nur eine Fortsetzung des „Spielgedankens“ an sich:

---

[111] Proband in einer offenen Aussage.
[112] Proband in einer offenen Aussage.
[113] Gronau (2007), (o.S.).
[114] Hunter (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[115] ebd. (o.S.).

„Früher trat man beim Brettspiel gegeneinander an. Dafür haben Familien leider heutzutage oftmals zu wenig Zeit. Das gemeinsame Erleben findet nun z.B. beim Ausflug in einen Freizeitpark statt. Da gerade die Kids heutzutage sehr fähig sind was die Aufmerksamkeit für solche Herausforderungen angeht, gewinnen sie gegen ihre Eltern. Ein besonderer Reiz der Spaß bringt und noch nie zu Problemen führte."[116]

Auch Schell sieht in den Wettbewerbscharakter kein emotionales Problem. Spielmechanismen müssten nun Mal „Erfolg belohnen und Misserfolg bestrafen. Typische Themenpark-Attraktionen haben diese Designbedingung nicht. (Deswegen) muss bei einer Disney Attraktion sogar das Verlieren eine Unterhaltung sein."[117] Schell empfiehlt deswegen ein besonders aufwendiges Design für Szenen, in denen der Spieler verliert, so dass „man sich richtig gut fühlt, weil die ganze Sache einfach so ‚cool' war."[118]

„Es geht um Herausforderung. Einige Spieler haben wirklich Spaß an dem Wettkampf, andere fühlen sich von ihm abgestoßen. Wie bei den meisten Sachen ist die Lösung eine Frage der Balance. Finde Wege damit sich die wettbewerbsorientierten Spieler messen können und gib den nicht-wettbewerbsorientierten Spielern noch genug Spaß. Und reib ihnen später nicht das ‚Ich hab gewonnen' unter die Nase."[119]

Laut den Experten ist das Gameplay der interaktiven Darkrides also akzeptiert und erfolgreich. Weitere empirische Studien, welche die Abweichung zwischen diesen Expertenmeinungen und denen der Probanden, die sich von dem derzeitigen Konzept abgestoßen fühlen, untersuchen, existieren bislang zwar nicht, aber es erscheint relativ gesichert, dass die Interaktion wie sie momentan stattfindet zumindest nicht jeder Besuchergruppe zusagt. Das heißt nicht, dass andere Attraktionstypen erfolgreicher sein müssen, aber es zeigt zumindest, dass es (ähnlich wie sich das in der Gamebranche auch abzeichnet) einen potentiellen Markt für narrativ orientierte und nicht-wettbewerbliche Gameplays gibt, bei denen sich die Frage nach „Gewinnen" oder „Verlieren" gar nicht erst stellt.

Genau um solche Interaktionsmodelle soll es nun im folgendem gehen.

---

[116] Gronau (2007), (o.S.).
[117] Schell; Shochet (2001), eigene Übersetzung, (o.S.).
[118] ebd. (o.S.).
[119] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).

5.2. *Der Dialog als exemplarisches Interaktions-Modell*

Fast jede Geschichte basiert in irgendeiner Weise auf Dialogen. Sie sind wichtige Mittel um Informationen zu übertragen und die Geschichte voranzutreiben.

In narrativen, interaktiven Produkten wie dem Adventurespiel nimmt der Dialog zwischen Protagonisten natürlich einen hohen Stellenwert ein. Ich benutze Dialoge deswegen gerne als Einführung in die interaktive Narration, weil sie sich als Anschauungsobjekt perfekt eigenen: Sie sind jedem Menschen geläufig, man kann sie interaktiv gestalten und sie sind in ihrer Komplexität gering, weil sie selten mit anderen Interaktionen in Verbindung stehen: Wer sich unterhält, unterhält sich eben mit einer Person und wird selten nebenbei noch andere Aufgaben oder Seitenplots bewältigen wollen.

Abbildung 69: Ein klassischer Multiple-Choice Dialog in einem Computerspiel (hier: Indiana Jones and the Fate of Atlantis): Der Spieler wählt einfach eine passende Antwort aus und erhält daraufhin von seinem Gegenüber das entsprechende Feedback. Bei „outcome-sensitiven“ Dialogen kann sich durch die Wahl der Antwort auch der Verlauf der Geschichte ändern

ERLÄUTERUNG

Kurz zusammenfassend gesagt lassen sich die Dialogoptionen in der interaktiven Narration folgendermaßen gliedern[120]:

- **Ohne Dialog:** Selten wird in narrativen Erlebniswelten vollständig auf Dialog verzichtet. In diesen Fällen ist der Spieler auf sich allein gestellt. Die Geschichte selbst wird meist indirekt durch das Erforschen der (meist unbevölkerten) Erlebniswelt vermittelt. Klassiker sind hier versteckte Tagebücher oder das kognitive Verknüpfen einzelner gefundener Objekte. Der Explorations- und Erforschungsfaktor ist bei diesem Typus deswegen besonders stark.
- **Selbstablaufender Dialog:** Hier ist das Gespräch wie in einem Drehbuch bereits festgelegt und läuft ohne weiteren Einfluss des Nutzers ab. Interaktivität innerhalb des Dialogs findet also nicht statt, möglicherweise aber durch externe Koeffizienten (z.B. indem festgestellt wird, welche Person den Dialog initiiert bzw. welche Eigenschaften oder welchen Wissenstand die Person hat - und der Dialog dann entsprechend adaptiv angepasst wird)
- **Interaktiver Dialog:** Wie der Begriff schon sagt - der Nutzer kann hier auch innerhalb des Dialogs Entscheidungen über die Antworten treffen. In Spielen funktioniert das meist über multiple-choice Auswahlmöglichkeiten oder über die Auswahl des gewünschten Gesprächsthemas (sog. Topicorientierung). In seltenen Fällen werden beim Computerspiel auch Sonderformen genutzt, wie das Eingeben einer Antwortmöglichkeit per Texteingabe oder die Spracherkennung.

[120] Nach Grünwald (2005), a.a.O.

Abbildung 70: Interaktiver Dialog in einer Erlebniswelt: Einige Besucher reden mit der Disney-Figur „Stitch“

Für Erlebniswelten werden exotische Möglichkeiten wie Spracherkennung natürlich besonders relevant, wenn man nicht auf externe Eingabegeräte wie Touchscreens o.ä. angewiesen sein will. Eine intuitive Antwortmöglichkeit ist mit Sicherheit auch im Sinne der Kohärenz ein wichtiger Faktor: Mit einem Außerirdischen, der unsere Sprache nicht versteht, über ein virtuelles Panel zu kommunizieren, das gleichzeitig übersetzt, ist innerhalb der Narration vermutlich einleuchtend, mit einem normalen Menschen aber nicht direkt sprechen zu können macht in Hinblick auf Kohärenz und Sinnesmodalität von Erlebniswelten wenig Sinn.

Ein Experte aus diesem Bereich ist sich sicher, dass das miteinander "Reden [in Erlebniswelten] innerhalb der nächsten zehn Jahre ein verfügbares [technisches] Instrument"[121] werden wird.

[121] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).

EXKURS

In Computerspielen hat sich beim interaktiven Dialog über die Jahre hinweg eine ganze Vielzahl weiterer Klassifizierungsmodelle entwickelt. So unterscheidet man hier häufig nicht nur mehr zwischen selbstablaufenden (nicht direkt beeinflussbaren) und interaktiven (direkt beeinflussbaren) Dialogen. Auch die Unterscheidung in unterschiedliche Tiefengrade hilft bei der Entwicklung und Strukturierung eines Gesprächs. Ganz generell lassen sich dabei folgende Klassen bilden:

- Der Dialog verläuft **linear**: D.h., der Dialog orientiert sich an einem Pfad, Alternativen werden nicht angeboten, Interaktion ist in der Regel nur suggeriert (z.B. Wahlmöglichkeiten, die sich in ihrer Aussagekraft nur scheinbar unterscheiden oder Topics, die in der Topicorientierung keinen direkten Zusammenhang haben).

- Er verläuft **breitenorientiert**: D.h., an geeigneter Stelle werden Aussagemöglichkeiten zu den Dialogoptionen hinzugefügt.

- Er verläuft **tiefenorientiert**: D.h., Antwortmöglichkeiten des Dialogs eröffnen neue Gesprächsoptionen, während die vorherigen verfallen; das Gespräch entwickelt sich in die Tiefe und verzweigt sich, eine Rückkehr zu vorherigen Dialogthemen ist nicht ohne weiteres möglich.

Mischformen sind hier natürlich auch möglich. Eine weitere wichtige Eigenschaft ist das Outcome (also das Ergebnis) eines Dialogs. Eine grobe Klassifizierung ist möglich in

- **outcome-sensitiv**: D.h., die gewählten Antwortmöglichkeiten beeinflussen das Ergebnis oder in

- **nicht-outcome-sensitiv**: D.h., die Antwortauswahl ist unabhängig vom Ergebnis, jeder interaktiver Dialog verläuft letztlich zum gleichen Endergebnis; man könnte auch hier von suggerierter Interaktivität sprechen.

Experten gliedern das Outcome dabei häufig sogar noch feiner:

Von einem **dialogbeinflussendem** Gespräch ist z.B. dann die Rede, wenn die ausgewählten Antwortmöglichkeiten den Verlauf des Dialogs beeinflussen. Das ist z.B. häufig bei so genannten

Dialogrätseln der Fall, wenn man notwendige Informationen durch geschicktes Führen des Gesprächs aus dem Gesprächspartner „herauskitzeln“ soll. Falsche Antworten „werfen“ den Spieler dann im Dialogverlauf zurück, während richtige Aussagen den Spieler vorwärts bringen.

Von **storybeeinflussend** spricht man immer dann, wenn die gewählten Antworten eine (weitreichende) Auswirkung auf die Story haben und eine Änderung des Aufgabendesigns im späteren Verlauf der Geschichte mit sich bringen: So könnte ein Spieler auf Grund einer fehlenden Gesprächsinformation im späteren Spielverlauf eine bestimmte Aufgabe nicht (mehr) lösen und muss deswegen einen anderen Weg (also einen anderen Storyplot) wählen.

Ein weiterer wichtiger Faktor beim interaktiven Dialog ist ganz generell die **Wiederholbarkeit** – z.B. wenn ein Spieler eine wichtige Information schlicht vergessen hat: Hat man einmal eine Passage verpasst kann man in einem Roman noch Mal zurückblättern, bei einem Video zurückspulen. In einer Erlebniswelt ist das im Falle von Dialogen nicht immer so ohne weiteres möglich. Bei Adventure Games gibt es zahlreiche unterschiedliche Herangehensweisen an dieses Problem; das kann von der völlig freien Wiederholbarkeit des Dialogs bis hin zur Nutzung so genannter Tagebuch-Funktionen gehen (wie z.B. vom "Spiel" angelegte Mitschriften oder Mitschnitten).

Diese Begrifflichkeiten seien hier nur als Randbemerkung erwähnt. Sie spielen zwar bis zur Ausarbeitung des konkreten Spieldesigns noch keine allzu entscheidende Rolle in den Erlebniswelten, diese Arbeit wird jedoch hin und wieder Bezug zu ihnen nehmen, um bestimmte Aspekte und Qualitäten von Interaktion zu illustrieren.

All diese Methoden und Modelle wurden in *Methoden interaktiven Storytellings* untersucht und in einer Marktstudie evaluiert. Es macht durchaus Sinn, sich dem Thema der Interaktion über den Dialog zu nähern, da nahezu alle Vor- und Nachteile auch auf das ganz allgemeine narrative Interaktionsdesign transferieren lassen.

So sind selbstablaufende Dialoge zum Beispiel vom Design her einfacher, weil kein interaktives Script geschrieben werden muss; gleichzeitig laufen sie aber dem eigentlichen Sinn und Zweck der Interaktivität und des Wirksamkeitsgefühl zuwider. Dafür erlauben sie im Gegensatz zu interaktiven Dialogen die Gestaltung eines herkömmlichen

Spannungsbogens, wie man ihn aus der Literaturwissenschaft, aus der Belletristik oder dem Film kennt.

„Tiefenorientierte Dialoge sind vom Designumfang her hingegen bedeutend aufwendiger, erlauben dafür aber immerhin noch einen gewissen Spannungsbogen, wohingegen breitenorientierte Dialoge Gesprächsoptionen anbieten müssen, die zu jeder Zeit im Dialogverlauf funktionieren. Dagegen kann diese Art von Dialog aber auch den kompletten Inhalt des Gesprächs offerieren, während bei Dialogen mit Tiefe zwangsläufig bestimmte Optionen einfach wegfallen (...) und damit auch nicht mehr präsentiert werden können."[122]

Betrachtet man nun die Güte von Dialogkonzepten, lässt sich wenig überraschend festhalten, dass selbstablaufende Dialoge bei befragten Computerspielern nicht gut ankommen. Diese Aussage wird nicht nur durch eine quantitative Studie gestützt, sondern auch durch zahlreiche Eigenaussagen von Spielern[123], die „zu wenige Auswahloptionen [...] als Mangel" angaben. Breiten- und Tiefendialoge kommen dagegen bei Spielern „gleich gut" an.

Dabei ist sich die große Mehrheit der Befragten einig, dass die gewählten Aussagen auf alle Fälle den weiteren Gesprächsverlauf beeinflussen sollen - oder, falls dies aus Komplexitätsgründen nicht möglich ist, dann solle man die "Nicht-Outcome-Sensitivität" den Dialogen zumindest nicht anmerken (d.h., wenn man ein Gespräch führt sollte man dennoch den Eindruck gewinnen, dass seine gewählten Antworten für den Dialogverlauf relevant sind).

Dieser Aspekt wird in den folgenden Abschnitten noch eingehender behandelt und erscheint mir geradezu zentral für das Thema Kontrolle und Kontrollverlust: Es ist scheinbar für das eigene Wirksamkeits-empfinden relativ unerheblich, wenn die Wirksamkeit an sich gar nicht in größerem Maße stattfindet – es ist vor allen Dingen entscheidend, dass suggerierte Interaktion nicht als solche auffällt. Oder mit anderen Worten: Die Güte der Wirksamkeit wird nicht (oder nicht ausschließlich) durch die Größe des Einflussfaktors bestimmt sondern vor allen Dingen durch dessen Inszenierungsfaktor. Dazu aber später mehr.

Ob der Gesprächsverlauf nur den Dialog an sich beeinflusst

[122] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 32).
[123] vgl. ebd.

oder gleich die ganze Geschichte war den Befragten dabei übrigens relativ egal, nur sollte sich die „Dialogführung auf die vorhandenen Handlungsoptionen der Geschichte auswirken“.

Nicht egal ist dagegen die Art der Wiederholbarkeit. Ein Dialog sollte auf jeden Fall wiederholt werden können, wenn dies für den späteren Spielverlauf entscheidend sei. Gleichzeitig sollte er aber auch nicht komplett wiederholt werden können.

So solle „sich das Spiel die Beziehungen zwischen den Dialogpartnern merken und entsprechend darauf reagieren, wenn man eine Person zum zweiten oder dritten mal anspricht. Dabei sollte auch auf die Spielsituation Rücksicht genommen werden. Befindet sich die Spielfigur zum Beispiel in einer Stresssituation wäre es unsinnig, den Dialog in der gleichen Weise zu führen wie in entspannter Haltung."[124]

Diese Aussage erscheint mir besonders relevant für Erlebniswelten und Themenparks, für die ja eine kohärente Gestaltung so wichtig ist: Da ein Verlust der Glaubwürdigkeit für eine Erlebniswelt ein großes Problem darstellt, könnte auch für die Glaubwürdigkeit von interaktiven Dialogen das Problem der Wiederholung eine elementare Designfrage werden: Reagiert ein Audio-Animatronic z.B. anders, wenn ich ihn erneut um Rat frage?

Glaubt man den Adventureexperten, dann verlieren Charaktere durch das Wiederholen von immer gleichen Sätzen jedenfalls massiv an Überzeugungskraft. Dabei ist es nicht so wichtig, dass sich wirklich jeder neue Satz vom vorherigen unterscheidet. In Adventures gibt es meistens zwei Ausführungen jedes Dialogs – nämlich denjenigen beim ersten Ansprechen und denjenigen bei jeder weiteren Ansprache des Charakters. Der zweite Dialog sollte dabei aber dramaturgisch und inhaltlich so formuliert sein, dass er auch beim dritten oder fünften Mal noch glaubhaft klingt und funktioniert. Wird einer Figur bereits zum stark wiederholten Mal ein Satz gestellt, könnte diese z.B. genervt reagieren („Ich hab Dir das doch eben erklärt!“), dann aber aus Freundschaft die Antwort doch noch ein weiteres Mal geben („Aber weil es Du bist, hier also noch mal der Tipp…“).

Adventures praktizieren diese Methoden schon seit mehreren Jahren recht erfolgreich.

[124] ebd. (S. 37)

Abbildung 71: In „Laugh Floor – Comedy Club“ können die Zuseher mit ihren Mobiltelefonen mit den Darstellern auf der Leinwand interagieren

Die eben erläuterten Ansatzpunkte mögen zum jetzigen Zeitpunkt noch zu ausführlich und minuziös anmuten – sind sie doch nur einige kleine von einer ganzen Reihe zu lösender Aspekte. Trotzdem illustrieren sie damit bereits, mit welchen Detailfragen sich Storyteller heute bereits allein beim interaktiven Dialog auseinandersetzen müssen.

Für Erlebniswelten wird in diesem Bereich natürlich auch gleich noch das Thema der direkten **Adressierbarkeit** von Kunden entscheidend. Bisher sind mir aber nur wenige Versuche bekannt, die Besucher der Parks wirklich konkret zu erfassen. Auch mögliche wirtschaftliche Vorteile durch Adressierbarkeit und Auswertung scheint mir bei den Themenpark-Experten bislang nicht im Betrachtungsfokus zu liegen, zumindest wenn man dies mit der Entschlossenheit der restlichen Medienlandschaft vergleicht, die Adressierbarkeit in den neuen Medien (Fernsehen etc.) durchzusetzen.

Bislang beschränken sich Adressierungsversuche in Erlebniswelten meist auf eindimensionale Systeme wie der Queue-Vermeidung im FASTPASS-System oder einiger Attraktions-Gimmicks wie der Erwähnung des eigenen Namens in Darkrides (E.T. – The Ride) oder elektronische Reiseführer (z.B. Pal Mickey[125]). Erste Versuche werden derzeit mit Mobilfunk-Technologie unternommen (z.B. in der Disney Attraktion „The Laugh Floor Comedy Club“).

[125] siehe auch: http://disneyworld.disney.go.com/wdw/special/specialindex?id=PalMickeyPage.

ERLÄUTERUNG

Unter **Adressierbarkeit** versteht man in den Medien generell die Lokalisierung und Sendung an den Endkunden. Das System sendet also nicht an die Masse aus (wie eben bei den „*Massen*medien“) sondern überträgt die Inhalte direkt an ein Individuum oder eine bestimmte (meist homogene) Gruppe von Individuen.

In der Regel findet dabei auch eine Profilorientierung statt: Das System „weiß“ an Hand des Endverbraucher-Profils, welche Inhalte es senden soll. Von der Adressierbarkeit versprechen sich vor allen Dingen digitale Fernsehsender neue Märkte. Wichtige Aspekte sind dann z.B. neben Video-on-Demand und Pay-TV Diensten auch profilorientierte Spartenkanäle, verminderte Streuverluste bei Werbung, schnellere Abwicklung von Homeshopping sowie TV-Glücks- und Gewinnspielen.

Eine weitere wichtige Eigenschaft ist die wirtschaftliche Analyse der Profilgenerierung – beispielsweise für die Auswertung von Kaufverhalten. Die Adressierbarkeit steht deswegen auch immer wieder im Kreuzfeuer der Datenschützer. Wie erwähnt ist das Thema Adressierbarkeit in Erlebniswelten bislang wenig präsent.

Während Adventurespiele den Dialog lediglich als eine mögliche Unterform oder Ergänzung des so genannten Scripting-Prozesses definieren – sozusagen „Scripting im kleinen Stil“ - (siehe Abschnitt 5.3.) kombinieren die „Erlebniswelten“ den interaktiven Dialog erneut mit einem ihnen bereits bekannten Modell: Dem der Show.

Durften die Darsteller zu Beginn der Themenpark-Phase in ihren Disney-Kostümen (sog. „Characters“) in den Parks früher auf keinen Fall mit den Besuchern sprechen, um die Kohärenz, also die Illusion des Charakters nicht zu zerstören, tragen die meisten heute professionelle Animatronic-Köpfe, die ihre Münder bei Bedarf lippensynchron bewegen können (siehe Abbildung 72). Die Technik reicht mittlerweile bis zur Emulierung der Originalstimme (z.B. in Stitch’s Picture Phone).

Abbildung 72: Disney-Characters mit „Talking Head“ Technologie in einer Show; Disney möchte damit über Kurz oder Lang die Kommunikation seiner Charaktere mit dem Besucher ermöglichen

Im Prinzip hat sich aus narrativer Sicht also nicht allzu viel gegenüber der eigentlichen Show verändert, in der ja auch bereits vorher die Interaktion mit dem Publikum meist einen gewichtigen Teil einnahm.

Durch die neuen technischen Errungenschaften ist es nun aber möglich, auch die Interaktion mit rein künstlichen Figuren zuzulassen, was natürlich angesichts des Kohärenz- und Storytelling-Gedankens in Themenparks völlig neue Optionen eröffnet.

Seit der Jahrtausendwende war Walt Disney Imagineering „[…] nicht mehr mit den offensichtlich mechanischen Figuren, die nur vorprogrammierte Dinge tun zufrieden.“[126] Disney startete eine so genannte „Living Character“-Initiative und schickte 2003 ihren ersten autonomen, künstlichen Charakter auf die Straße, „Lucky the Dinosaur“.

[126] Jim Hill (2006): "The Muppet Mobile Laboratory to begin rolling through DCA in early 2007", Artikel, Jim Hill Media, online im Internet: http://jimhillmedia.com/blogs/jim_hill/archive/2006/09/21/5842.aspx (Abruf: 16.06.2007), o.O. (o.S., eigene Übersetzung).

Abbildung 73: Selbstständiger Straßen-Charakter mit Interaktionsmöglichkeit

Der Erfolg war riesig:

„Während der Einführungsphase von Lucky saßen wortwörtlich hunderte von Disney Enthusiasten für Stunden in der heißen Sonne in der Hoffnung, diesen technologischen Durchbruch in Aktion zu sehen."[127]

[127] ebd. (o.S., eigene Übersetzung).

Abbildung 74: Das Muppet Mobile Lab kann sich ebenfalls frei im Park bewegen, verschiedene Showeffekte vorführen und damit mit den Besuchern interagieren

2007 setzte Disney diese Idee mit dem so genannten Muppet Mobile Lab fort – ebenfalls ein größtenteils autonomes Gefährt mit dem die beiden Charaktere „Dr. Bunsen & Beaker“ aus der „Muppet Show“ durch die Straßen der Erlebniswelt fahren und Showeinlagen vollführen können. Wobei das von Disney gern genutzte

Wort „autonom“ relativ zu sehen ist: Tatsächlich wird das Gerät von einem versteckten Cast Member ferngesteuert, der gleichzeitig auch die Dialoge mit dem Publikum übernimmt. Die Interaktion ist demnach immer vom aktuell verantwortlichem Cast Member abhängig und damit in Sachen Kohärenz und Kontrolle natürlich auch gefährdet: Reagiert der Cast Member immer richtig, wenn die Zuschauer unvorhergesehene Sachen machen?

Derartige Scripts sind deswegen relativ exakt vorbestimmt und unterscheiden sich pro Show nur sehr selten und marginal (siehe Beispiel unten) – zu groß ist den Betreibern die Gefahr unvorhergesehener Probleme.

Die Interaktion dient also mehr dazu, die Glaubwürdigkeit der (bislang ja stummen) Charaktere zu unterstützen anstatt dem Publikum wirklichen Einfluss auf die Show oder gar auf die Geschichte zu geben.

Nahezu alle Beispiele, die mit so einem interaktiven Dialog arbeiten haben Show-Charakter (seien es nun Street-Characters oder Audio-Animatronics in „richtigen“ Shows).

In praktisch allen Fällen werden sie von echten Menschen (fern-)gesteuert, die sich an relativ exakte Vorgaben halten müssen, um die Kohärenz des virtuellen Charakters nicht zu gefährden.

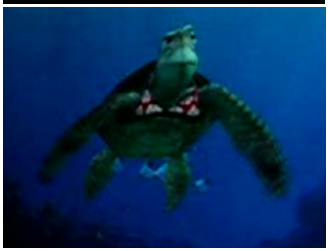
Die Flexibilität ist in der Hinsicht gering, es findet eigentlich keine wirkliche Änderung in Sachen Interaktivität statt – der bereits bekannte Show-Aspekt wird lediglich durch neue Technologien auf andere Aspekte ausgeweitet und – vielmehr noch - durch die Gefahren des Kontroll- und Kohärenzverlustes bei den vorbestimmten Charakteren sogar noch weiter eingeengt.

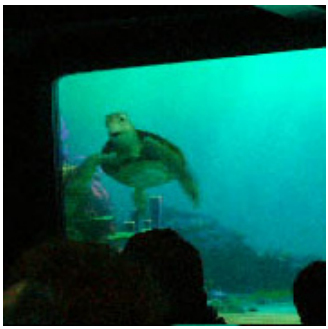
Abbildung 75: Eine interaktive Befragung während einer Darkride-Fahrt

Eine Verzahnung von Interaktion und Geschichte findet also auch hier nicht statt. Zwar gibt es interaktive Audio-Animatronics auch in einigen wenigen Darkrides (wie der erwähnte E.T.-Ride oder der (erneut von einem Cast Member gesteuerte) Charakter Roz im Darkride „Monsters, Inc. Mike & Sulley to the Rescue!“), jedoch ist auch deren Interaktion mit dem Publikum aufs Äußerste begrenzt (z.B. persönliche Verabschiedung der Gäste (E.T.) oder eine Endbefragung (Roz, siehe oben)).

BEISPIEL

Um den Sachverhalt zu verdeutlichen erneut ein Beispiel: In der Attraktion **Turtle Talk with Crush** können die Gäste mit der Schildkröte „Crush“ aus dem Film „Findet Nemo“ sprechen. Das Charakterdesign ist also bereits durch den Film ziemlich exakt vorgeschrieben.





Crush erscheint dabei auf einer Projektionsfläche, die wie das Glas eines Aquariums aussieht. Die Tatsache, dass sich die Attraktion selbst in einem echten Unterwasseraquarium befindet sorgt für die notwendige Verknüpfung von realer und fiktiver Welt.
Über ein „virtuelles Wassermikrophon“ können die Gäste also nun mit Crush reden und ihm Fragen stellen. Tatsächlich befindet sich hinter der technischen Fassade ein Cast Member, der nicht nur den Dialog übernimmt sondern auch die Animation der Schildkröte.
Diese verfügt über ein Set unterschiedlicher Animationsabläufe und Gestiken. Der Cast Member kann Crush damit erstaunt, gelangweilt, aufbrausend oder nachdenklich wirken lassen. Er kann gegen die Fenster-scheibe klopfen oder genüsslich vor der Scheibe hin und her schwimmen.
Die Adressierbarkeit erfolgt bei Crush direkt, d.h.: Der Cast Member sucht sich einen Besucher aus und kann diesen mit der Schildkröte direkt ansteuern, ihn anschauen und ihm Fragen stellen. Alle Prozesse wie Lippensynchronität, Hintergrund- und Crush-Animationen sowie Gestik laufen parallel und voneinander unabhängig, um eine möglichst hohe Glaubwürdigkeit zu erzeugen.

Um die Planung (das sog. „Scripting“) hinter Turtle Talk with Crush zu verstehen, wurden nun zahlreiche verschiedene Shows mit Hilfe von Videomitschnitten[128] ausgiebig untersucht. Die Shows hatten jedes Mal ein anderes Publikum und in den meisten Fällen auch einen anderen Cast Member. Da der Ablauf jeder Show trotz ihrer Interaktivität relativ gleich ist, gilt es als nahezu sicher, dass sich die Cast Member an ein festgelegtes „Drehbuch“ halten müssen. Folgende Grafik hält die Ergebnisse in einem Flowchart fest:

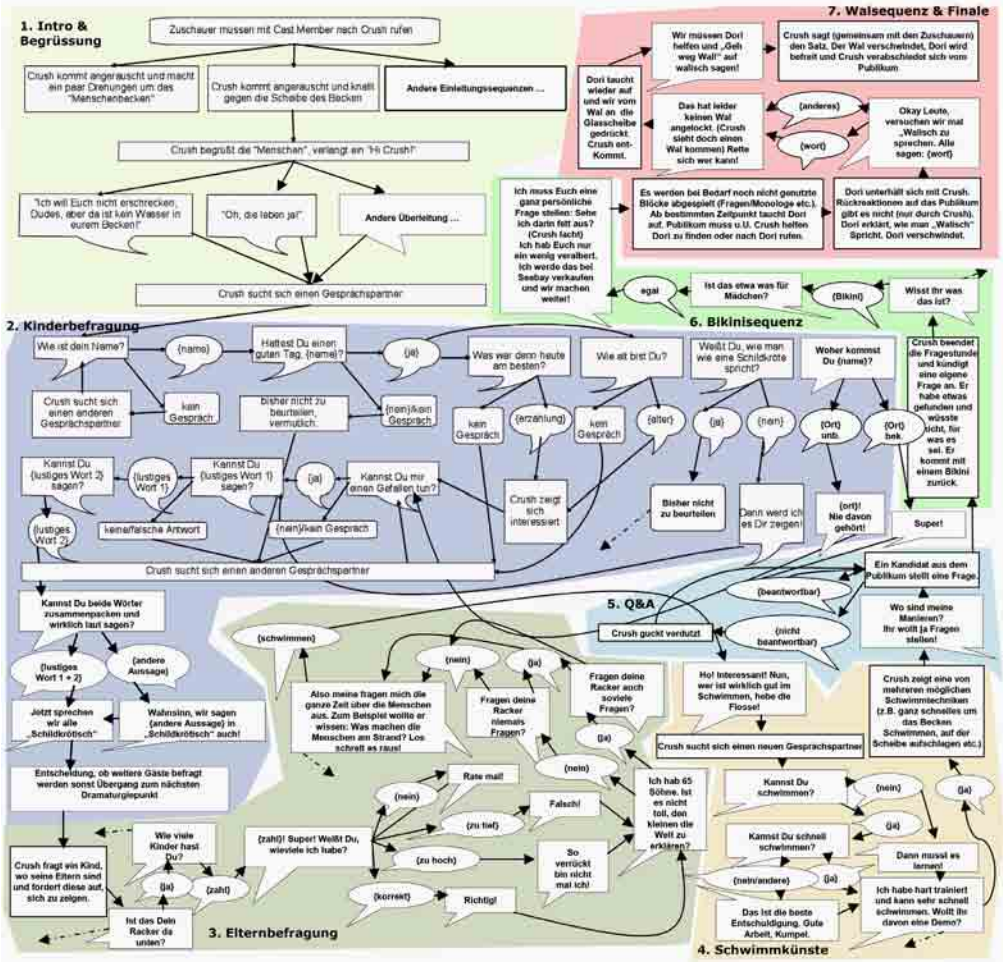


Abbildung 76: Script-Struktur der Attraktion Turtle Talk with Crush (exemplarisch), Eckige Sprechblasen sind Crush, runde der menschliche Gesprächspartner, geschwungene Klammern symbolisieren gesprochene Variablen, jede der sieben Phasen ist in einem Kasten umrandet, eigene Grafik

[128] Es wurden zu diesem Zweck alle zum 06.06.07 auf Youtube.com und Google Video befindlichen Homevideos der Attraktion zu diesem Schlagwort in die Analyse eingebunden.

Der abgebildete Ablauf ist natürlich nicht vollständig, von den in der Analyse befindlichen Videos fängt er aber nahezu jeden Dialogabschnitt ein. In allen Fällen lässt sich die Dramaturgie in sieben Abschnitte einteilen:

1. Die Zuschauer müssen gemeinsam mit einem externen Cast Member Crush rufen, Crush begrüßt die Zuschauer
2. Crush beginnt damit, ein oder mehrere Kinder zu befragen; die Fragen sind simpel (z.B. Name, Alter, Herkunft).
3. Crush beginnt damit, ein oder mehrer Erwachsene zu befragen; die Fragen sind meist rhetorisch (z.B. „Findest Du nicht auch…?“)
4. Crush führt Demonstrationen durch – meist Schwimm-Demonstrationen und/oder Sprachübungen
5. Jetzt beginnt die eigentliche „Fragestunde“ und die Kinder dürfen Crush etwas fragen
6. Es folgt eine Sequenz in der Crush die Kinder zum Lachen bringt (in der Regel durch einen Bikini, manchmal auch durch eine Sonnenbrille), wenn genug Zeit ist wird eine bis dahin ausgelassene Sequenz angehängt (in der Regel eine von Punkt 4).
7. Es folgt das Finale in der die Zuschauer den Fisch „Dori“ vor einem Wal retten müssen.

Jede der untersuchten Shows folgt diesem Ablauf. (Leider gewährt Disney keinen Einblick in die Struktur, so dass nicht mit endgültiger Sicherheit gesagt werden kann, ob diese Attraktion bei Bedarf noch weitere Alternativen anzubieten hat).

Was lässt sich daraus schlussfolgern?

1. Der Dialog ist tiefen- und breitenorientiert: Er hält sich an einen dramaturgischen Spannungsbogen der in einem Finale mündet und geht damit in die Tiefe (über 7 Abschnitte). Diese verschiedenen Phasen bauen also aufeinander auf. Innerhalb geht der Dialog zusätzlich in die Breite indem Fragen gestellt werden, die aber keine weiteren eigenen Ebenen mehr beinhalten (z.B. „Wie alt bist Du?“). Diese Fragen bauen nicht aufeinander auf.
2. Der Dialog ist nicht outcome-sensitiv: Der Verlauf erfolgt linear über 7 Abschnitte, die in jeder Show beim gleichen Eingangspunkt beginnen und beim selben Ausgangspunkt

enden. Es gibt also immer nur einen Übergangspunkt von einer Phase in die andere. Auch die Narration ändert sich durch die Fragen von Crush & Publikum nicht. Tatsächlich stehen die Fragen noch nicht einmal in einem direkten Zusammenhang mit der Geschichte.

3. Eine Wiederholung findet nicht statt, da jeder Block in der Regel nur einmal abgehandelt wird.

Die Dialogstruktur ist also nicht nur extrem linear und vorherbestimmt, sondern stellt gleich auch noch Dramaturgie und Kontrolle sicher. Disney wirbt zwar mit einer „interaktiven Fragestunde mit Crush“, tatsächlich findet diese aber nur in minimalem Rahmen statt (vermutlich ohne dass dies den meisten Besuchern bewusst wäre):

Nur ein ganz kleiner Prozentsatz der Show beinhaltet tatsächlich den Fragen & Antworten-Teil (Phase 5). Sie wird meistens damit eingeführt, dass sich Crush dafür entschuldigt, soviel Zeit vergeudet zu haben („Wo sind meine Manieren? Es ist ja Fragestunde!“). In Wahrheit sind die davor eingespielten Phasen pure Berechnung. Im folgendem können dann meist nicht mehr als zwei, drei Fragen gestellt werden, und diese auch ausschließlich von Kindern. Das Fragenspektrum hält sich damit in Grenzen. Kinder fragen Crush meistens, ob er schnell schwimmen kann, warum er die ganze Zeit „Dude“ sagt oder wie viele Kinder er kriegen kann. Tief greifendere (und damit „gefährliche“) Fragen, wie man sie von Erwachsenen erwarten könnte, werden damit nicht gestellt. Dies ist auch der entscheidende Block, in dem der Cast Member die Kohärenz mit dem Charakter wahren muss: Er muss wissen, welche Eigenschaften und Fähigkeiten Crush hat, damit er dem Modell aus dem Film entspricht. Auch biologische Grundkenntnisse scheinen vorhanden zu sein, denn auf Fragen wie „Wie viele Schildkröten-Arten gibt es sonst noch?“ kann Crush problemlos und korrekt antworten. Damit erfüllt Disney auch gleich noch den „Edutainment“-Anspruch dieser Attraktion.

Auch ist es natürlich kein Zufall, dass alle Kinder in die vordersten Reihen gesetzt werden. Offiziell geht es nur darum, dass die Kinder dann eine bessere Sicht auf Crush haben (was natürlich durchaus stimmt). Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass dann der Cast Member seinerseits eine bessere Sicht auf die Kinder hat. Diese aus seiner versteckten Position im Publikum zu erkennen und anzusprechen, wenn sie – wie sonst üblich - verstreut auf den Bänken sitzen ist natürlich schwer. Fragen ganz konkret an Kinder richten zu können ist aber aus o.g. Grund für die Attraktion entscheidend.

Abbildung 77: Disney-Kampagne für Turtle Talk with Crush

Auch die Art der Fragen und Antworten ist auffallend. Zu Beginn fragt Crush lediglich Kinder. Sie selbst dürfen ihm während dieser Zeit noch keine Fragen stellen. Die Fragen sind simpel und jedes Kind durch Sozialisierung gewohnt zu beantworten: „Wie alt bist Du?“ oder „Wie heißt Du?“ oder „Kannst Du mir erklären was das ist?“. Kinder können darauf schnell und ohne große Reflexion antworten. Es ist also sichergestellt, dass die Antworten in jeder Show relativ gleich sind. Auch auf so Fragen wie: „Was machen Menschen eigentlich am Strand?“ antworten die Kinder immer mit ihrer ersten Assoziation „Schwimmen.“, die Crush für den nächsten Dialogteil aufgreifen kann (solche Fragen werden dann grundsätzlich an alle Kinder gestellt, um die Chance eines „Querschießers“ zu eliminieren). Auch die Antworten sind vorgegeben. Fragt Crush z.B. „Woher kommst Du?“ und antwortet ein Kind korrekt z.B. „Kentucky“ antwortet Crush grundsätzlich mit: „Kentucky! (*freudiger Aufschrei*) Nie davon gehört (*Kopf schütteln*)!“.

Es wird grundsätzlich Wert darauf gelegt, dass die Fragen mit einigen wenigen Wörtern beantwortet werden können, z.B. mit „Ja“ oder „Nein“. Auf keinen Fall soll der Zuschauer sich zu ausführlich äußern können. Crush fragt das Kind z.B. danach, mit wem es denn hier sei (da es ja sehr unwahrscheinlich ist, dass Kleinkinder alleine im Park sind) und wo der Erziehungsberechtigte sitze. Jetzt weiß Crush von einem Erwachsenen, dass er hier für ein Kind

verantwortlich ist (in der Regel sind es dann Mutter oder Vater) und kann dazu konkrete Fragen stellen (z.B. „Ist es nicht schön, den Kindern die Welt zu erklären?“). Dabei ist es teilweise sogar völlig egal, wie die Besucher antworten. Sagen die Besucher „Nein“, erwidert Crush halt, dass er das dennoch finde und fährt mit seinem Programm fort.

Für andere unerwartete Antworten gibt es eigentlich grundsätzlich einen Backup-Plan. Meistens liegt es schon in der Art der Frage, dass nur eine ins Konzept passende Antwort auch eine sinnige ist. Antwortet ein Kind z.B. bei der Frage „Von wo kommst Du her?“ nicht mit einem Ort sondern mit „Von hier.“ kann Crush einfach antworten „Du wohnst hinter einer Aquariumscheibe?“ – und hat damit die Lacher sicher auf seiner Seite. Der lineare Ablauf des Dialogs wird dabei nie gefährdet. Risikoreich ist demnach eigentlich nur die Fragestunde, wenn Fragen gestellt werden, die Crush (bzw. der Cast Member) nicht beantworten kann. Für diesen Zweck kann er einfach eine lustige Animation einspielen und die Augen verdrehen oder die Stirn runzeln. Nachdem Crush auch nie die Kontrolle des Dialogs aus der Hand gibt kann er jederzeit selbst entscheiden, wann er die Fragestunde beenden und in den nächsten Showteil eingehen möchte. Zu guter letzt bleibt auch die Möglichkeit, einfach einen anderen Gesprächspartner auszusuchen (z.B. wenn ein Kind sich nicht äußern will) oder – als absolut finale Lösung - mit dem externen Cast Member, der die Attraktion überwacht, die Show als Gesprächspartner fortzuführen. Der Cast Member springt auch ein, wenn das Publikum aufgeforderte Aktionen (z.B. das Ausrufen von Wörtern) nicht mitmachen will. Der Ablauf ist in der Hinsicht zu nahezu 100% abgesichert und unter der Kontrolle der Entwickler.

Natürlich gibt es durchaus auch eine gewisse Dynamik. So kann der Cast Member z.B. für die Einleitung oder für die Demonstrations-Szenen durchaus unterschiedliche Animationen einspielen, die aber am Verlauf der Geschichte nichts ändern. Dadurch wird zumindest sichergestellt, dass bei einem erneuten Besuch tatsächlich nicht jede Show der anderen gleicht. Natürlich reagiert der Cast Member auch auf die Reaktionen des Publikums (daher auch das „Austesten“ der Kinder und Erwachsenen in Phase 2 und 3). Kommt es z.B. auf das Gesprächsthema „Essen“ fragt Crush fast grundsätzlich einen Erwachsenen, was er denn gerne esse. Dies scheint ebenfalls Berechnung zu sein, denn während Kinder wohl hauptsächlich ehrlich (und wie gesagt wenig reflexiv) antworten würden, haben bislang alle Erwachsenen in der untersuchten Menge die nahe liegende Chance „genutzt“ und mit einem Meeresgericht geantwortet (Hummer, Schrimps etc.). Die so

von Crush provozierte Antwort führt zu einer Animation, in der Crush entsetzte Augen macht, zum Meeresmikrophon schwimmt und „Sicherheitsdienst!“ hineinruft. Auch lassen es sich einige Cast Member nicht nehmen, hin und wieder lustige Kommentare zu verschiedenen Besuchern im Publikum fallen zu lassen, aber auch hier mit wenig narrativer Verzahnung.

Das Finale ist nahezu völlig selbstablaufend: Ist der entsprechende Zeitpunkt gekommen unterbricht der Fisch „Dori“ die Show. Sie teilt dem Publikum mit, wie man die Sprache „Walisch“ spricht. Da der Dori-Charakter vorberechnet ist und nicht selbst mit dem Publikum interagieren kann, schwimmt sie „zufällig“ immer aus dem Bild, sobald Crush mit dem Publikum die Walsprache übt. Hat das Publikum reagiert, erscheint vor dem Glasfenster tatsächlich ein Wal und guckt mit seinen Augen die Besucher an. Gleichzeitig wird dadurch Dori eingeklemmt. Das Bild friert ein. Crush (nicht sichtbar) fordert die Zuschauer auf, „Geh weg, Wal!“ zu schreien.

Sicherheitshalber ruft der Cast Member es auch noch einmal selber. Das Bild läuft nun weiter, der Wal schwimmt wieder weg und Crush verabschiedet sich. Eine narrative Beeinflussung durch das Publikum findet also auch hier – außer der suggerierten Rettung von Dori - nicht mehr statt. Der Ablauf des Finales ist auch tatsächlich in jeder Show gleich.

Das oben erwähnte Beispiel demonstriert, wie leicht Interaktivität suggerierbar ist, ohne dass es dem Zuschauer konkret auffallen würde. Auch Adventures arbeiten in vielen Belangen mit derartiger Suggestion.

Allerdings zeigt es auch, dass mögliche Potentiale nicht ausgeschöpft werden. Dazu zählt zum einen der tatsächlich immer gleich lineare, dramaturgische Aufbau: Dass sich der Dialog nicht zumindest an einigen Szenen aufspaltet und eine alternative Erzählphase abgibt erscheint durchaus ungewöhnlich, zumal das die Kontrolle über den Dialog ja nicht ausschließt. Möglicherweise sind hier auch finanzielle Interessen ausschlaggebend, da natürlich jedes weitere Script-Konzept, jedes alternative Finale Zeit und Geld kostet. Zum anderen ist auffällig, dass trotz der Nutzung eines Cast Members dieser „direkte Draht“ zum Menschen nicht oder nur wenig genutzt wird. Da sich dieser ohnehin fest an sein Script halten muss und es für

jede Situation einen gewissen Backup-Plan gibt, könnte man mit einigen wenigen Änderungen sogar komplett auf das „live Einsprechen“ verzichten und alle möglichen Reaktionen einfach vorweg planen und aufnehmen. Der Cast Member müsste dann je nach Reaktion nur noch die entsprechende Sequenz im Script abfahren und nur bei wirklich problematischen Szenen eingreifen. Damit wäre das Konzept dem Adventure-Dialog, der ja ebenfalls komplett vorgeplant ist, schon wesentlich ähnlicher. Neue Technologien wie Talk-Bots, die sprachliche Reaktionen nicht an Hand der komplizierten Semantik sondern an Hand weniger Schlagwörter auswerten und automatisch entsprechend darauf reagieren können[129], könnten diese Konzepte zukünftig auch autonom tragfähig machen: „Das [hier] ist ziemlich wahrscheinlich ein Blick in die Zukunft der Disney Themenpark Unterhaltung.“[130]

Logischerweise werden dadurch Besonderheiten wie die Fragestunde bei Crush eingeengt, es bleibt aber die Frage, ob das schnelle Feedback allein (völlig unabhängig davon ob man nun gefragt wird oder selbst fragt) nicht bereits ausreichend für die „Güte“ der Interaktivität ist. Die Reaktionen des Publikums[131] legen es zumindest nahe, dass es sich selbst keine allzu großen Gedanken über eigene Fragen machen will. Stattdessen steht wie immer die Unterhaltung – also erneut der Kontrollverlust – im Vordergrund, und damit auch die Akzeptanz, dass Crush die Kontrolle des Dialogs innehat und man als Zuschauer lediglich interaktiv zu re<u></u>agieren, aber eben nicht von sich aus aktiv zu agieren braucht.

Entscheidend dürfte dabei natürlich immer sein, wie komplex die Interaktionsmöglichkeiten des Gesprächspartners am Ende sind. In einem Adventure ist die Auswahlmöglichkeit schon meist durch das Interface eingeschränkt (z.B. durch limitierte Antwortmöglichkeiten) und dadurch berechenbar, aber auch die bereits von Crush angewandten subtileren Methoden wie „Ja/Nein“- oder rhetorische Fragen sind

[129] Vgl. Schnurr, Jan-Mathis; Schulze-Fröhlich, Ruben (2007): „B.I.A.N.C.A. – The Outgame Guide“, in: Sebastian Grünwald (Hg.) (2007): "Adventure Games: Mediendidaktische Analysen", LuLu Publishing, Morisville.

[130] Bob Sehlinger (2006), a.a.O. (S. 567).

[131] Am meisten gelacht wurde in der Regel in den Phasen, in denen Crush selbst Fragen gestellt hat; bei der Fragestunde selbst waren die Reaktionen verhaltener – zum einen wohl, weil die Kinder nicht immer sofort wussten, was sie fragen sollen, zum anderen natürlich auch, weil die Fragen selbst keine so durchgeplanten (dramaturgisch, humorvollen etc.) Antworten zulassen. Natürlich bleibt es empirisch zu klären, wie wichtig die Möglichkeit des „selbst-Fragen-Stellens“ für die Besucher bzw. für das emotionale Wertempfinden einer interaktiven Attraktion ist.

Möglichkeiten, den interaktiven Dialog außerhalb der Virtualität auf ein technisch handhabbares Niveau zu bringen. Ist der interaktive Dialog damit schließlich als eigenständiges narratives „Mittel“ in Erlebniswelten verfügbar (so wie er das bei Adventures schon von Anfang an war), dann lässt er sich möglicherweise auch in größeren Storykontexten als stilistisches Mittel einsetzen, und damit auch fester mit der darum herum befindlichen Geschichte verzahnen.

ERGEBNISSE

In der Umfrage wurde den 300 Probanden ein Beispielvideo von Turtle Talk with Crush vorgespielt und sie danach zu unterschiedlichen Aspekten der Glaubwürdigkeit dieser interaktiven Dialoge befragt.

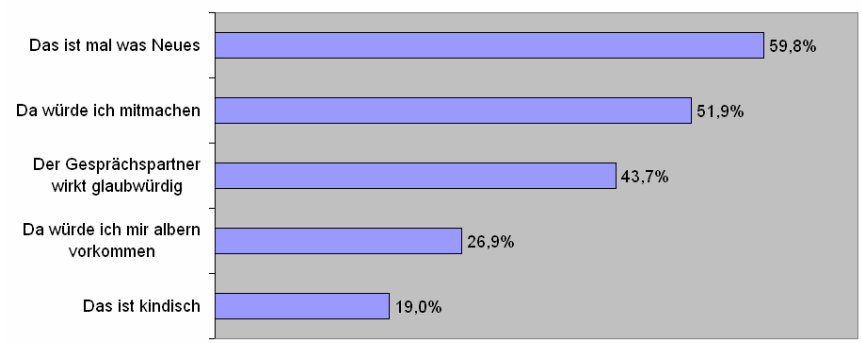
Ganz generell lässt sich festhalten, dass der virtuelle Charakter besser abschneidet als ein menschlicher: 44,2 % gaben an, in so einem Dialog lieber mit einem künstlichen Gegenüber sprechen zu wollen als mit einem menschlichen Entertainer. Nur 14,0 % fanden Dialoge mit „echten“ Menschen spannender. Es ist also davon auszugehen, dass beim spielerischen Dialog vor allen Dingen auch spannende und „ungewöhnliche“ Charaktere (wie eben hier eine Schildkröte) einen Großteil des „Spielwertes“ ausmachen. Ist ein künstlicher Charakter also intelligent in eine Geschichte eingeflochten, bietet er in einer Erlebniswelt gegenüber „echten“ Menschen keine Kohärenzgefahr sondern kann im Gegenteil das positive Erleben sogar noch weiter steigern.

Mit Sicherheit spielt auch hier das Anknüpfen an Vorwissen eine wichtige Rolle (z.B. crossmediale Verknüpfung mit bestehenden Filmcharakteren etc.). Interessant erscheint mir diese Erkenntnis vor allen Dingen deshalb, weil sie zeigt, dass beim Dialog über kurz oder lang tatsächlich auf ein menschliches Gegenüber verzichtet werden könnte, ohne der Glaubwürdigkeit einen Abbruch zu tun. In diesem Fall könnten vorgefertigte, clevere, interaktive Dialogscripts wie sie in Adventures vorkommen eine gute Lösung für ein nahezu autonomes Attraktionsdesign sein.

Die Probanden der Umfrage scheinen dem Dialog bereits deutlich stärker zugeneigt zu sein als dem interaktiven Darkride (wie erwähnt ist das Sample in diesem Zusammenhang aber nicht repräsentativ). Bereits über die Hälfte würden einen solchen Dialog

durchführen. Auch die Glaubwürdigkeit scheint ein geringeres Problem zu sein – trotz der rein virtuellen Präsentation. Allerdings empfindet immer noch rund ¼ der Befragten diesen Attraktionstypus als „albern“ oder „kindisch“ - dies scheint aber laut den offenen Aussagen eher mit dem lustigen und kindgerechten Stil der Attraktion zusammenzuhängen. Die Mehrheit von ihnen (45,8%) machen dabei keinen Unterschied, ob der Entertainer nun virtueller oder menschlicher Natur ist: Sie würden sich bei beiden gleichermaßen albern vorkommen.

Tabelle 3: Aussagen zur Evaluation von Turtle Talk with Crush (n=316)



Die Idee, direkt mit virtuellen Charakteren (und nicht mehr über ein Interface) kommunizieren zu können empfanden die Befragten als „witzig“, „cool“ und „faszinierend“. Dies würde „interessante Möglichkeiten eröffnen“ und wäre „in Adventures total super“. Ein Proband urteilt: „So was würde "Spiele" auf eine viel tiefere und epischere Ebene bringen - genial!“[132]

Gleichzeitig fiel einem anderen Probanden bei Präsentation des Beispiels aber sofort auf:

„Adventures sind meist eben nicht ‚moderiert‘ wie eine Show, sondern man interagiert direkt mit den Charakteren einer interaktiven Geschichte.“[133]

Die Gameplay-Schwächen des Interaktionsdesign zeigen sich also nicht nur analytisch sondern auch bereits rein intuitiv. Dies legt noch einmal mehr die Vermutung nahe, dass sich Themenparks nicht aus den ihnen bekannten Konzepten lösen. Der Transfer in wirkliches „Gamedesign“ findet nicht statt.

[132] Offene Aussagen von Probanden.
[133] Offene Aussage eines Probanden.

Des Weiteren bemerkten noch einige Probanden, dass ihnen solche Dialoge vielleicht erst mal peinlich wären, im Großen und Ganzen seien sie aber „lustig“ und „kindgerecht“. Weitere Potentiale sahen sie in interaktiven Dialogen für „Erwachsene“:

„Wenn ich da an Gruselschocker denke, bekomme ich eine Gänsehaut!“[134]

Experten wurden nicht konkret zu interaktiven Dialogen befragt, gaben aber von sich aus auf die Frage nach weiteren möglichen Eingabegeräten jenseits des interaktiven Darkrides einstimmig den Dialog als neuestes Mittel an:

„Einen neuen Trend hat Disney gesetzt mit den interaktiven Shows auf Bildschirmen. Dort ist (ein) beliebter Film-Charakter zu sehen. (…Er) reagiert – gesteuert durch einen Backstage-Mitarbeiter – auf das Verhalten des Publikums. Garantiert wird dies noch Nachahmungen sehen.“[135]

Selbst reine Darkride-Experten sehen den Dialog mittlerweile als eine wichtige Option:

„Neben dem typischen Shooter-Thema könnten auch sprachgesteuerte Kommandos der nächste Schritt in eine fesselnde und erfolgreiche Interaktivität sein.“[136]

Das Thema ist also durchaus präsent und wird innerhalb der Industrie diskutiert und behandelt. Ob sich die Themenparks dabei vom Showcharakter lösen werden ist dann natürlich wieder eine andere Frage. Ein Experte[137] vertritt z.B. die Auffassung, dass auch Schnitzeljagd-Modelle vorstellbar seien, die sich nicht mehr nur auf ein Gebäude beschränken sondern den ganzen Park mit einbeziehen könnten. Ob Parks Dialoge aber tatsächlich in größere und verknüpfte Gesamtkonzepte betten (wie das Adventures tun) ist relativ fraglich (siehe Abschnitt 6).

[134] Offene Aussage eines Probanden.
[135] Gronau (2007), (o.S.).
[136] Hunter (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[137] Schell (2007).

5.3. Das Scripting als generelles Interaktionsmodell

Das oben behandelte Dialog-Beispiel muss vorerst zur Illustration einer einfachen interaktiven Struktur genügen. In dem nun folgenden Abschnitt soll stattdessen erklärt werden, wie solche Gefüge ganz generell abgebildet werden können und wie sie funktionieren. Der interaktive Dialog scheint hier zunächst bestimmt besonders (oder vielleicht sogar als einziges) einleuchtend, derartige Strukturen lassen sich aber auch auf nahezu jeden anderen Bereich der Narration anwenden.

In Adventurespielen führen die Spieler natürlich auch nicht ausschließlich Dialoge (man spricht dann auch von „Dialogdesign“), sondern lösen unterschiedlichste Aufgaben und Rätsel („Puzzledesign“), sammeln Gegenstände für ihr „Inventar“, erkunden die Spielewelt („Exploration“) und lösen – bewusst oder unbewusst - Ereignisse aus („Trigger“). All diese Ereignisse, jede Aufgabe und jedes Gespräch sind vorgeplant, alle haben – genau wie oben beschrieben - unterschiedliche Breiten und Tiefen, eine unterschiedlich starke Auswirkung (also ein unterschiedliches „Outcome“) auf das Geschehen und sind nicht nur innerhalb ihrer eigenen Dimension voneinander abhängig, sondern auch mit zahlreichen anderen Modellen im Gesamtkonzept verschränkt: Hat man also z.B. durch einen Dialog eine neue Information erfahren, kann dies das Aufgabendesign genauso verändern, wie es umgekehrt den Dialogverlauf ändern kann. Das Zusammenspiel all dieser Elemente ergibt das Adventure-typische „Game-play“.

Das Adventurespiel ist aber deswegen auf keinen Fall dynamisch! Die meisten anderen Spielgenres beziehen ihr „Gameplay“ über das Integrieren ausgeklügelter Algorithmen (z.B. künstliche Intelligenz für das Gegnerdesign, realistische Fahrphysik für das Straßenrennen oder die korrekte Abbildung systematischer Schemata in Wirtschaftssimulationen).
Diese sind damit tatsächlich dynamisch, reagieren unmittelbar auf Eingaben und offerieren komplexe Systeme.

Bei einem Adventure wird dagegen auf der Inhaltsseite praktisch kein einziger Algorithmus benutzt. Das komplette Design liegt in der Hand des Autors. Der

Computer entscheidet über Feedback nicht durch mathematische Berechnung, sondern mit Hilfe eines vorgelegten „Skripts“ in dem ausnahmslos jede inhaltliche Aktion in allen denkbaren kombinatorischen Möglichkeiten festgelegt sein muss.

Den Vorgang des Einprogrammierens nennt man deswegen auch „Scripting“ (in Anlehnung an das englische Wort für „Drehbuch“), die dazu genutzten Programmier-sprachen heißen häufig „Scriptsprachen“, da sie nicht auf das Berechnen komplexer Algorithmen sondern eben auf das Abarbeiten von prozeduralen Befehlen ausgelegt sind.

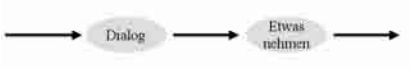
Es erscheint mir deswegen entscheidend, noch einmal auf diese Besonderheit des Genres hinzuweisen: Die komplette inhaltliche Kontrolle liegt ausschließlich beim Autor. Er weiß grundsätzlich, was bei welcher Aktion passiert und muss für jede Eventualität einen „Backup-Plan“ haben – genau wie in unserem Dialog-Beispiel von oben.

Der Prozess des Adventure-Scriptings ist – gemessen an Spielzeiten von bis zu 30 Stunden - naturgemäß hochgradig komplex und erfordert deswegen Experten, die sowohl ein narratives Verständnis haben als auch in der Lage sind, eben jene Komplexität auf ein angemessenes und vertretbares Niveau zu brechen. Auf keinem Fall darf einem Adventure-Designer ein Fehler unterlaufen: spielerische Sackgassen, unlogische Zusammenhänge in der Geschichte, Kohärenzverlust bei Charakteren und Vertrauensverlust in das gesamte Design wären die Folge.

Der Prozess des „Scriptings“ ist damit genau der Prozess, von dem interaktive Einrichtungen mit einem hochgradigem Kontroll-bewusstsein Profit schlagen könnten. Wie genau lassen sich solche Scriptingmodelle nun klassifizieren?

ERLÄUTERUNG

In der Adventurebranche haben sich in den letzten Jahrzehnten ein paar unterschiedliche Techniken des erzählerischen Strukturierens herausgebildet, die ich in *Methoden interaktiven Storytellings* folgendermaßen kategorisiert habe. Ich schlage für Erlebniswelten die gleiche Kategorisierung vor[138]:



Die so genannte **strenge Linearität** ist die einfachste Form der interaktiven Inszenierung und wohl am einfachsten mit dem Begriff „Schnitzeljagd“ zu übersetzen.

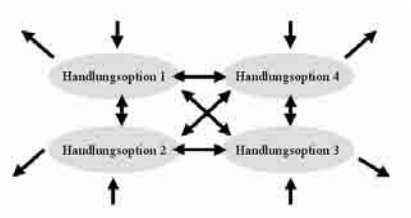
In der strengen Linerarität ändert sich damit an der Reihenfolge der Handlungen nichts: Der „Spieler“ muss seine Aktionen genau in der Folge ausüben, wie sie vorgesehen sind; andere Versuche, mit der Umwelt zu kommunizieren werden entweder ignoriert oder sind schon auf Grund anderer Einschränkungen (Oberfläche, eigener Wissenstand etc.) nicht möglich. Die „(…) linear organisierte Präsentation (steht) damit auf den ersten Blick geradezu diametral der Interaktion (…) entgegen“[139]. Die strikt lineare Gestaltung ist damit zwar „(aus) Designer-Sicht (…) mit dem wenigsten Aufwand und dem dichtesten Spannungsbogen verbunden“[140], dagegen besteht aber „durch das infolgedessen eingeschränkte Wirksamkeitsgefühl die Gefahr der Motivationshemmung“[141]: Ist der Spieler, vor allen Dingen durch ungenaue Zielvorgaben, gezwungen Sachen auszuprobieren und geben diese dann kein Feedback, weil die Aktion in der strengen Linearität nicht vorgesehen sind, erfolgt praktisch immer eine emotionale Frustrationsphase; dem Spieler wird die fremdbestimmte Führung durch die Obrigkeit bewusst: „Der Spieler kann sich nur noch durch eine bereits realisierte und implementierte Intention geführt sehen.“[142] Entsprechend schlecht fällt die strenge Linearität in Umfragen aus. Über zwei Drittel der Spieler empfand zu strenge Linearität als frustrierend[143]. Ist strenge Linearität (z.B. aus dramaturgischen Gründen) trotzdem notwendig, dürfe man dies dem Script nicht anmerken, die „Führung“ müsse also subtil erfolgen - z.B. durch exakte Zielvorgaben, die vom Ausprobieren anderer Optionen abhalten (im Dialog-Beispiel von Crush geschieht dies beispielsweise durch ganz konkrete Fragen). Drastisch ausgedrückt: Die strenge Linearität funktioniert immer nur dann, wenn sie „befiehlt“ – sei es direkt (z.B. durch den Befehlston in „Alien Encounter“) oder indirekt (z.B. durch eine konkrete „Missionsvorgabe“).

Die Linearität ist in der Computerspielbranche für das Storytelling mittlerweile

---

138 Nach Grünwald (2005), a.a.O.
139 Uwe Mattusch, zitiert nach ebd. (S. 39).
140 Martin Lassahn, zitiert nach ebd. (S. 47).
141 ebd, a.a.O. (S. 47).
142 Aage Brandes, zitiert nach Aarseth (1997), a.a.O. (eigene Übersetzung, S. 120)
143 vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

ein feststehender Begriff – genauso wie der gegenteilige Begriff der Non-Linearität. Allerdings wird dieser meist in einem sehr großzügigen Rahmen genutzt. Es findet z.B. keine nähere Bestimmung statt, wie groß der Freiheitsradius ist: Ein Spiel mit absoluter Handlungsfreiheit wird häufig genauso als „non-linear“ verkauft wie eines, das hin und wieder einige Alternative anbietet. Der Begriff ist in der Hinsicht schwammig und lässt keine sanfteren Abstufungen mehr zu.



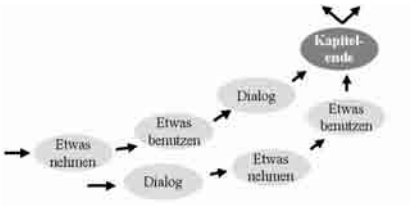
Ich schlage deswegen als direktes Gegenstück den Ausdruck **echte Non-Linearität** vor. In dieser sind dem Spieler alle Handlungsoptionen offen, es findet keine nähere Strukturierung statt. Echte, non-lineare Spiele haben es deswegen schwierig, einen guten Spannungsbogen zu konstruieren, da der exakte Ablauf der Handlungsteile ja nicht vorhersehbar ist.

Storyteller müssen deshalb bei stark non-linearen Spielen (wie z.B. Myst) darauf achten, dass alle Handlungsoptionen und die damit verbundene Narration zu jedem Zeitpunkt im Spiel und in jeder Verknüpfung stimmig ist (und zwar in Dramaturgie, Logik aber auch im Bereich der Kommunikation und der Zielvorgaben, damit sich die Spieler in einem dermaßen freien „Geflecht“ nicht verloren und überfordert fühlen).

Genauso wie die „echte Non-Linearität“ also das Gegenstück zur „strengen Linearität“ ist, genauso hat es auch gegenteilige Vor- und Nachteile. In erster Linie spricht die Non-Linearität das Wirksamkeitsgefühl des Spielers an. Zwar lassen sich wie erwähnt auch in der strengen Linearität freier Wille suggerieren, Untersuchungen haben jedoch ergeben[144], dass zum einen der Spalt zwischen Suggestion und dessen Erkenntnis ziemlich gering ist (im Prinzip muss das Spiel dann durchgehend mit Befehlen und „Auftragsarbeiten“ arbeiten, um nicht „aufzufliegen“) und zum anderen der emotionale Bruch, wenn die „Steuerung von oben“ entdeckt wird in der Regel einen sofortigen Vertrauensbruch in das System zur Folge hat. Im Adventurebereich herrscht deswegen die einhellige Ansicht vor, dass die interaktive Narration nur mit Mischformen funktionieren kann, die auf der einen Seite das dramaturgische Konzept absichern und auf der anderen Seite dem Spieler die Möglichkeiten geben, durch Ausprobieren in non-linearen Modellen Vertrauen in das System aufzubauen:

„Die Aufgabe des Spiele-Designers liegt darin (…) dem Spieler möglichst viele Freiheiten zu geben, ohne dass die Dramaturgie der Geschichte zu stark darunter leidet.“[145]

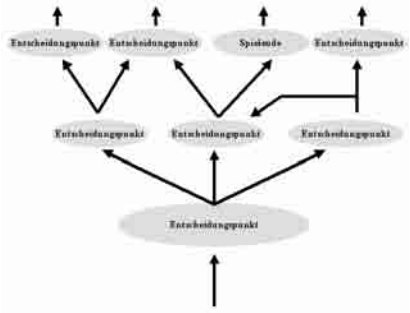
[144] ebd.
[145] Lassahn, zitiert nach ebd.



Das **Perlenkettenmodell** ist bei Adventures die gängigste Mischform der Strukturierung. Sie erfolgt über zwei Ebenen. Zunächst wird die Narration in einzelne Geschichtsblöcke (meist „Kapitel“) unterteilt, die linear angeordnet werden (große Perlen). Die Dramaturgie der Narration ist damit festgelegt und abgesichert.

Die Handlungsoptionen innerhalb der Kapitel werden dagegen so weit wie möglich „non-linearisiert“, d.h., sie können in unterschiedlicher Reihenfolge durchgeführt werden (kleine Perlen). Dies stellt den Grad an Wirksamkeitsgefühl und Interaktion sicher, den die Spieler von ihrem Spiel erwarten. Das Spiel ist dann zwar für jeden Nutzer anders (kleine Perlen in unterschiedlicher Reihenfolge), das Gesamterlebnis bleibt aber dagegen für jeden Spieler gleich (gesamte Perlenkette). Das oben beschriebene Dialog-Beispiel bei Crush ist damit eine Perlenkette über 7 Kapitel, das innerhalb jedes Kapitels gewisse Freiräume lässt. Natürlich ist es auch möglich und durchaus üblich, Perlenketten mit weiteren Kettenmodellen zu untergliedern.

Ganz generell lässt sich sagen, dass dieses Modell der „Non-Linearität auf begrenztem Spielraum“ mit „ein bisschen Führung“[146] in Evaluationen am Besten abschneidet.



Bei der so genannten **verzweigenden Linearität** entwickelt sich eine Geschichte linear in die Tiefe, d.h.: Die Entscheidungen, die getroffen werden sind outcome-sensitiv, sie beeinflussen Geschichte und nachfolgende Handlungsoptionen. Viele Menschen verwechseln den Begriff „interaktive Geschichte“ mit diesem System, obwohl es tatsächlich nur sehr selten zum Einsatz kommt (v.a. Dingen in Büchern oder in manchen interaktiven Filmen), denn dieses Modell ist sowohl gestalterisch also auch wirtschaftlich wenig rentabel.

Die verzweigende Narration erfordert beim Design einen wesentlich höheren Zeitaufwand und verursacht damit auch mehr Kosten, da die Geschichten natürlich sehr schnell „wachsen“. Gleichzeitig nimmt jeder Nutzer beim Durchspielen aber nur einen der möglichen Wege wahr, während die anderen schlicht unentdeckt bleiben. Für Erlebniswelten hat das eine besondere Gewichtung, da Besucher eine Attraktion in der Regel nur einmal besuchen, von dem restlich produzierten Angebot also nichts mitbekommen. Auch das Argument, solche Strukturen würden immerhin den Wiederbesuchswert erhöhen scheint entkräftet, da Spieler und Experten sich einheitlich

[146] Spieleräusserungen, zitiert nach: ebd. (S. 51).

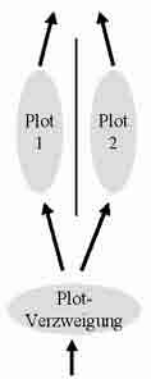
äußersten[147], dass ein zu starker Einfluss auf die Geschichte eher das Vertrauen in das Design verringern würde. Es entsteht daraus ein Phänomen, dass ich in *Methoden interaktiven Storytellings* „Verpassungspanik“ genannt habe: Der Spieler möchte sicher sein, dass die ihm angebotenen Optionen das beste mögliche Spielerlebnis versichern; er möchte nicht Gefahr laufen, am Ende der Geschichte einen „schlechteren“ oder „langweiligeren“ Plot erlebt zu haben als Andere. In den anderen Modellen ist dies abgesichert, in diesem jedoch nicht. Probanden haben sich deswegen auch sehr deutlich geäußert, dass derartige Konzepte auch eine Auswirkung auf ihr emotionales Empfinden hätten.

Bei Erlebniswelten scheint diese Thematik bisher kaum diskutiert. Tatsächlich bieten viele interaktive Darkrides unterschiedliche Endsequenzen (z.B. das erwähnte Challenge of Tutankhamon) und dem „Spieler“ damit eine „verzweigende Linearität“. Dass dieses emotionale Problem bei Erlebniswelten noch weiterer Untersuchung bedarf, wurde ja bereits oben erwähnt.

Die Verpassungspanik wird im weiteren zwar nicht mehr im Fokus stehen, es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass mich während meiner Arbeit einige private E-Mails von Interessierten erreicht haben, die genau dieses Thema (von sich aus) zur Sprache brachten:

„(Ich halte) es für sinnvoll (in die wissenschaftliche Forschung diese Verpassungspanik mit) aufzunehmen. (...) Gerade angesichts dessen, dass diese Frage alle Jahre wieder (bei den Adventurespielern) erscheint, halte ich besonders hier die Aufnahme wert, weil bei den interaktiven Realwelten jedes neue "Durchspielen" Geld kostet. Wenn schon Adventure-Fans bei den Spielen, wo dies nur Zeit und Mühe kostet, schon zum Teil skeptisch reagieren, wie mögen sie wohl dann hier darüber denken?"[148]

Es erscheint also angebracht, in weiteren Forschungen auch diesen Aspekt deutlich in den Mittelpunkt des interaktiven Erlebniswelt-Designs zu rücken.



Die **Multi-Linearität** ist eine Abschwächung der verzweigenden Linearität, welche die Verpassungspanik auf ein Minimum reduzieren aber trotzdem den Wiederspielwert beibehalten soll. Hier trennen sich die einzelnen Plots meist nur einmal und fließen normalerweise zum (gemeinsamen) Finale wieder zusammen. In der Regel wird dem Spieler vom Spielverlauf her deutlich gemacht, wann sich die Erzählung teilt, so dass er weiterhin den Überblick behält und nicht das Vertrauen durch ein unübersichtliches Design verliert.

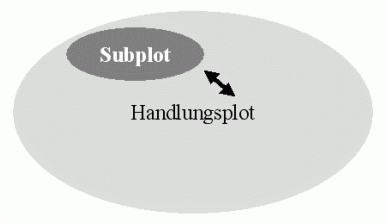
Innerhalb eines multi-linearen Plots gibt das normalerweise auch keine Überschneidungen mehr mit den anderen parallel laufenden Plots, so dass sich

---

[147] vgl. ebd.

[148] Wolfgang Keller, in einer E-Mail vom 10.05.2007.

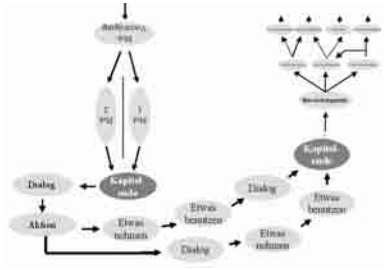
der Nutzer sicher sein kann, bei Bedarf wirklich alles vom Spiel zu sehen, wenn er einfach nur jeden der alternativen Handlungsstränge initiiert.



Der **Subplot** wird in der interaktiven Narration recht selten genutzt. Er entsteht immer dann, wenn ein eigener narrativer Block mit einem gewissen Mindestumfang an eigener Handlung existiert, der in sich eigenständig und vom Rest des Kapitels unabhängig ist. Sozusagen eine Art „Unterkapitel“ im Kapitel.

Die Besonderheit des Subplots: Durch seine Unabhängigkeit kann er meist zu sehr unterschiedlichen Zeitpunkten der Geschichte durchgeführt werden: Der Handlungsblock erfordert keine Vorkenntnisse (Wissen, Inventargegenstände, Fähigkeiten etc.) aus der Hauptgeschichte. In den meisten Fällen ist es so dem Spieler selbst überlassen, wann er in dem Subplot eintreten will. In der Regel kann dieser dann bis zum Abschluss auch nicht mehr verlassen werden.

Auch wenn der Subplot unabhängig vom Hauptplot funktioniert, ist dennoch meist umgekehrt der Hauptplot vom Subplot abhängig: Das neu erworbene Wissen im Subplot findet nämlich sodann meist bei der Rückkehr in den Hauptplot Anwendung. Komplett optionale Subplots sind im Adventuregenre deshalb kaum zu finden und widersprechen zudem auch dessen Grundgedanken der geplanten interaktiven Dramaturgie und der Verpassungsproblematik. (Gängiger sind sie dagegen in Rollenspielen, dort meist unter dem Ausdruck „Sidequests“ bekannt).



Interaktive Geschichten bestehen häufig nicht nur aus einem solchen Modell sondern aus mehreren: Die Wahl des richtigen Modells kann dabei ganz unterschiedliche Gründe haben: Lineare Strukturen sind technisch und dramaturgisch sicherer und nehmen den Spieler mehr bei der Hand während non-linearer Strukturen für die entsprechende interaktive Herausforderung sorgen aber auch überfordern können.

Wie bereits erwähnt ist die Balance zwischen beiden Elementen der Schlüssel zum Erfolg – es gibt keine pauschal beste Lösung.

Betrachtet man nun das narrative Scripting in Themenpark-Attraktionen ist dieses doch noch sehr gering vertreten. Im Prinzip findet kein Story-Scripting statt: Die interaktiven Darkrides sind linear (im besten Fall kurzzeitig verzweigend), erzeugen Interaktivität aber nicht über ein annährend komplexes Scripting wie die Adventure Games.

Die Interaktionen funktionieren wie erwähnt bisher durch klare Missionsvorgaben: Jede Attraktion läuft nach bestimmten Regeln ab und wird durch die daraus resultierenden Zielvorgaben strukturiert und eben nicht durch die Struktur der Narration. Genau diese Zielvorgaben sind für Adventures auch das größte Problem:

„Adventurespiele unterscheiden sich gegenüber anderen Spielen in einer Charaktereigeneschaft besonders: Sie geben für sich kein explizites (End-)Ziel an.“[149]

Zwar ist es richtig, dass Adventures durch die Nähe zu Film und Buch im Gameplay sofort „verstanden“ werden. Nur mit der Strukturierung der Story allein ist es natürlich nicht getan: Der Spieler benötigt eine Herausforderung, ein Ziel – insbesondere natürlich bei besonders komplexen Scripts, da „die Fülle an Möglichkeiten auch zu einer kognitiven Überlastung führen (könnte), wenn der Sinn und Zweck des Spiels nicht rechtzeitig klar wird.“[150]

„Rufen sie nicht an, um herauszufinden, worum es bei dem Spiel geht. Das herauszufinden ist das Spiel“, sagt Daniel Schorr in „The Game“ – und ganz ähnlich gilt dies auch für das Adventure. Das Adventure muss also nicht nur Narration strukturieren sondern auch für die notwendigen Aufgaben innerhalb der Narration sorgen.

Im Adventurespiel spricht man in der Regel vom „Rätseldesign“ – man könnte aber auch „Widerstands-design“ sagen: Es geht also im Prinzip darum, die Handlungsoptionen mit Widerständen auszustatten, die dem Spieler ein Ziel suggerieren und die er überwinden muss, um innerhalb des Plots voranzuschreiten. Für die Motivation ist es äußerst entscheidend, so ein Ziel vor Augen zu haben: „Wenn ich dies oder jenes Problem löse, dann kann ich vielleicht…“ – das ist der Gedankengang, der einen Adventurespieler zum Spielen bewegt. Auf Designseite wird es also für Erlebniswelten zusätzlich wichtig, nicht nur die Narration zu „interaktivieren“, sondern sich auch Gedanken zu machen, welches (narrative) Aufgabendesign in solchen Welten überhaupt Sinn macht. Das Scripting funktioniert also nur in Verbindung mit der „Neugier- und Motivations-Weckung“ durch ein möglichst stimmiges Aufgabendesign.

[149] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 46).
[150] ebd. (S. 46).

Das Aufgabendesign in Adventures beschränkt sich meist auf so genannte „Rätsel“. Das Knobeln oder Lösen von Mysterien kommt dem narrativem Charakter natürlich sehr entgegen (mehr zumindest als z.B. die Hand-Auge-Koordination oder das strategische Denken), darum nehmen diese bei Adventures einen sehr gewichtigen Stellenwert ein. Natürlich muss beim Scripting nicht jeder Konflikt kognitiv „gefärbt“ sein. Eine Erlebniswelt kann durchaus mit Scripting arbeiten und trotzdem amusement-typische „Games“ als mögliche „Widerstände“ integrieren. Das Outcome dieser Games bestimmt dann den Verlauf innerhalb des Scripts.

In der Regel lassen sich aber kognitive Aufgaben besser mit der Narration verweben als dies „körperliche“ Aufgaben tun. Deswegen sollen an dieser Stelle trotzdem kurz einige adventuretypische Konflikt-Designs als Randnotiz beschrieben werden:

Klassisches Rätseldesign: Fast alle Adventures arbeiten mit einem etablierten Set an Puzzles, Rätseln und Knobeleien. In der Regel stehen diese kognitiven Aufgaben direkt in Verbindung mit der Story und dem dazugehörigen Script. Die Auswahl ist vielseitig:

- Kombinationsrätsel (Gegenstände werden mit der Umwelt kombiniert um ein Ziel zu erreichen),
- Inventarrätsel (Gegenstände werden mit Gegenständen kombiniert, um neue Funktionen zu erreichen),
- Dialogrätsel (das Ziel wird durch geschickte Dialogführung erreicht),
- Puzzles (z.B. müssen zerrissene Briefe zusammengesetzt werden, um notwendige Informationen zu erlangen) oder
- Maschinenrätsel (Apparaturen müssen korrekt bedient werden, um das Ziel zu erreichen)

sind nur einige der typisch-kognitiven Anwendungen für das Adventuredesign. Dieses klassische Rätseldesign hat was Erlebniswelten betrifft allerdings vor allen Dingen ein Zeitproblem: Es ist nicht vorherzusehen, wie lange ein Spieler für die Lösung eines Rätsels benötigt. Für Erlebniswelten wird die Planung (insbesondere wenn es um das Thema Massenabfertigung geht)

mit kognitiv zu beanspruchenden Rätseln deswegen besonders schwierig (siehe Abschnitt 5.5. und 5.6.).

Regieanweisung: Bei verzweigenden Geschichten wird hin und wieder auch die Regieanweisung als stark vereinfachtes Gameplay-Element genutzt. Der Vorteil: Der Spieler kann hier nur immer zu bestimmten Zeiten Entscheidungen treffen. Diese bestehen meist aus simplen Multiple-Choice-Möglichkeiten wie „Ich möchte jetzt dieses oder jenes tun“. Die Kontrolle über den Besucher ist damit deutlich einfacher, weil sehr klar ist, zu welchem Zeitpunkt interagiert wird. Auch die Zeitplanung wird einfacher, da dem Nutzer meist ein Zeitfenster vorgegeben wird, innerhalb dessen er sich entscheiden muss. Nachteilig ist jedoch die geringe Verzahnung mit der Geschichte: Hat der Nutzer eine Auswahl getroffen kann er bis zum nächsten Entscheidungspunkt nicht mehr interagieren. Der Handlungsfreiraum ist also bei weitem nicht so komplex und subtil wie bei herkömmlichen Scripting-Modellen mit zahlreichen kleinen und in sich verschränkten Aufgaben. Das Regiemodell verliert somit einen Großteil des Überraschungs- und Neugieraspekts: Wählt der Spieler eine Option aus weiß er hier bereits meist, welche Konsequenzen sie haben wird – in anderen, komplexeren Systemen liegt der Unterhaltungsaspekt dagegen darin, die Zusammenhänge erst sukzessive durch Erforschung der Geschichte zu begreifen und zu erlernen. Auch in diesem Zusammenhang sei noch mal auf das Beispiel aus dem Film „The Game“ verwiesen.

Exploration: Auch das Erforschen von neuen Welten kann der Interaktion und Narration dienen. Einige Adventurespiele setzen ganz bewusst auf diesen Typus (z.B. die Myst-Reihe). Hier steht dann weniger das Begreifen der narrativen Struktur als vielmehr das Begreifen der Erlebniswelt selbst im Vordergrund: Der Spieler muss gefundene Gegenstände, Schriftstücke oder Maschinen kognitiv verknüpfen um die (meist fremdartige) Zivilisation zu verstehen. Die Narration erfolgt dann nicht direkt über die Handlungen, sondern indirekt über die in der Natur gefundenen Gegenstände. In den meisten Fällen ist die Erlebniswelt hierfür bereits verlassen, die Story wird also gewissermaßen „archäologisch“ (Tagebücher, alte Bücher etc.) erschlossen. „Auch wenn die rein explorative Funktion (…) in ihrer narrativen Gestalt häufig kritisiert wurde (Aarseth bezeichnet sie als ‚utterly boring spaces`)“[151], darf deren Interaktivitäts- und Geschichtspotential nicht unterschätzt werden. Gerade für Erlebniswelten könnte die Funktion des „selbstständigen Entdeckens“ und „Spielens“ mit

[151] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 86).

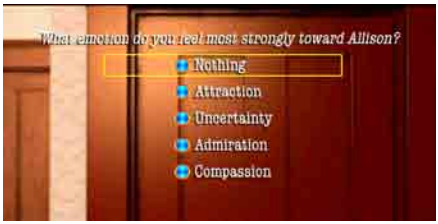
einem sinnvollen Interaktionsdesign eine völlig neue Dimension erlangen.

Reflexives Design: Hin und wieder wird auch das so genannte „reflexive Design“ genutzt. Dieses ist insbesondere im Bereich der Profilgenerierung spannend: Ähnlich wie bei der Regieanweisung hält die Geschichte zu bestimmten Entscheidungspunkten kurzzeitig an. Diesmal kann der Nutzer aber nicht den Verlauf bestimmen sondern muss stattdessen Fragen über die eben betrachteten Sequenzen beantworten. Er ist also nicht wirklich Teilnehmer am Geschehen sondern externer Beobachter. Daraus generiert das Programm dann ein Nutzerprofil und entscheidet danach über den Fortlauf der Geschichte. Im Gegensatz zu den Regieanweisungen ist bei diesem Modell von Vorteil, dass der Nutzer nicht sofort weiß, welche Konsequenzen seine Entscheidungen haben. Nachteilig ist, dass nicht sichergestellt werden kann, dass das erstellte Profil wirklich immer den Wünschen des Zuschauers entspricht und dass nur sehr schlecht kommuniziert werden kann, wie groß die eigene Wirksamkeit auf die folgenden Sequenzen ist.

Diese Modelle wirken für sich allein stehend hier vermutlich noch etwas abstrakt, zumal dieser Abschnitt auch lediglich als Schnellüberblick einiger wichtiger Adventure-Aspekte dienen kann (ausführlicheres dazu wie erwähnt in *Methoden interaktiven Storytellings*).

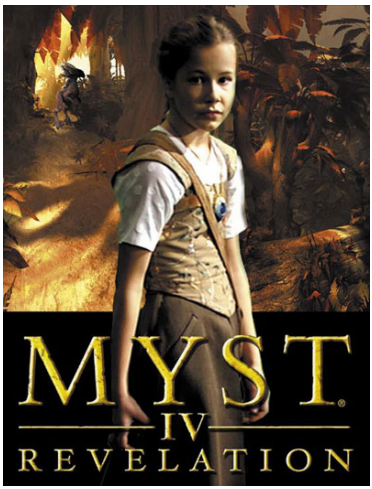
Deswegen im folgendem noch ein paar kurze Beispiele aus dem Computerspiele-Bereich, in Abschnitt 6 werden wir dann auch ein paar der oben erwähnten Scripting-Modelle (sowie dazugehöriges, mögliches Aufgabendesign) in einem konkreten Erlebniswelten-Beispiel betrachten.

BEISPIEL



„Die Versuchung - Tender Loving Care“ ist ein interaktiver Spielfilm und handelt von den psychischen Problemen einer jungen Familie. Der Zuschauer „verbündet“ sich dabei mit einem rätselhaften Psychiater (John Hurt), der die Familie betreut. Wann immer Gelegenheit dazu ist, durchbricht der Psychiater die Dimension zum Zuschauer und bittet ihn konkret um Mithilfe. Er soll Fragen zum Gesehenen beantwortet – teilweise aber auch Fragen zu sich selbst. Das daraus resultierende Ergebnis verändert den Spielverlauf.

„Die Versuchung“ ist damit **verzweigend** und nutzt zur Erzeugung von Interaktion und Gameplay die **Reflexion**.



In dem Spiel „Myst: Revelation“ geht es um die zwei Brüder Sirrus und Achenar, die von ihrem Vater in zwei von ihm geschaffene, einsame Welten verbannt wurden. Sie sollten dazu dienen, den beiden Aufwieglern bestimmte Grundregeln menschlichen Zusammenlebens zu lehren.

Die Aufgabe des Spielers ist es, diese Welten zu bereisen und die Brüder aus ihrer Verbannung zurückzuholen.

Dabei ist es auch nötig, die „Logik“ dieser Welten zu erforschen und sie zu begreifen. Verschiedene der ehemaligen Maschinen und Apparaturen, die bestimmte Verhaltensweisen lehren sollten, behindern die Suche nach den Söhnen, schildern aber indirekt gleichzeitig die eigentliche Familientragödie.

Myst ist ein relativ **non-lineares** Spiel. Die Interaktion erzeugt es über weitläufige **Explorationsphasen** der vereinsamten Welten mit eingewobenem **Rätseldesign** (hauptsächlich Maschinen- und Logikrätsel).

In „Terror T.R.A.X.“ übernimmt der Spieler die Rolle eines Einsatzleiters. Seine Aufgabe ist es, Sachverhalte schnell zu analysieren und seinen „Officers“ entsprechende Anweisungen zu geben.

Zu diesem Zweck ist der Spieler mit Hilfe einer Mini-Kamera und einem Headset mit den Officers verbunden und kann somit das Geschehen verfolgen. Wünschen die Untergebenen eine Entscheidung von der Einsatzzentrale, muss man diese aus mehreren eingeblendeten Optionen fällen. Benötigt man zuviel Zeit, entscheiden die Officers von sich aus.

Terror T.R.A.X. ist damit ein **verzweigendes** Modell mit **Regienanweisungen**.

Anmerkung: Neben diesen Sonderbeispielen gibt es eine unüberschaubare Zahl „herkömmlicher“ Adventurespiele, die wie erwähnt aus komplexen Mischformen bestehen.

Als Klassiker zählt z.B. “Indiana Jones and the Fate of Atlantis”. In diesem lässt sich nahezu jede Form des Scriptings und Aufgabendesigns finden: Dialoge, Maschinen- und Kombinationsrätsel, vereinzelte Hand-Auge-Sequenzen, Exploration, verschiedenste Formen an (Non)-Linearität, unterschiedliche Beeinflussungs- und spielerische Freiheitsgrade, Hilfesysteme, Zeitsequenzen usw.

Eine exakte Aufschlüsselung würde an dieser Stelle zu weit führen, es sei aber hier als eine von vielen möglichen Mischformen trotzdem am Rande erwähnt, zumal es später von Interesse sein wird, ob solche Mischformen sich auch für Erlebniswelten eignen.

Die eigentliche schöpferische Leistung liegt beim Adventure also nicht in der Mechanik sondern im sehr komplexen Scripting-Prozess. Ohne Zweifel stellt dieser Bereich die größte Kommunikationsbarriere zwischen der Gaming- und Amusement-Industrie dar: Während Adventurespiele ihre „Güte“ neben der Geschichte auch durch ihre Script-Komplexität beziehen, halten sich die Experten von solchen „aufwendigen“ Gameplays lieber fern:

„Wir haben im Zusammenhang mit typischen Themen- und Vergnügungsparks bei der der Spanne von Aufmerksamkeit und Interesse der Gäste (…) festgestellt, dass das Einfache am besten funktioniert. Um den enormen Durchlauf zu erreichen, den die meisten Parks wollen, ist es nicht gerechtfertigt, kompliziertere Einrichtungen zu erzeugen, an welche die Gäste sich nachher auch noch erinnern sollen.“[152]

Aufwendigere interaktive Konzepte hätten sich auch deswegen nicht durchgesetzt, weil die neue Vielfalt „dem Gast (schwer zu) vermitteln (sei) und somit (nutzten) Fahrgäste oftmals nicht das gesamte, mögliche Spektrum“[153] Ganz generell reagieren die Experten auf Scripting-Modelle skeptisch:

„Non-lineare Erzählungen sind problematisch. Wenn es z.B. verschiedene End-Sequenzen gibt, verpassen manche Besucher gewisse Attraktionsteile. Und oftmals gibt es durch lange Wartezeiten nicht die Möglichkeit eine Attraktion einfach mehrmals zu versuchen um das gesamte Spektrum zu erleben. Mir fiel auch auf, dass Attraktionen mit unterschiedlichen End-Sequenzen diese oftmals nicht verständlich kommunizierten, so dass es den Gästen schlichtweg nicht bewusst war, dass es diese raffinierte Option gab.“[154]

Kurz gesagt: Die Experten empfinden das interaktive Scripting von Adventure Games für Themenparks als eigentlich zu aufwendig und als wirtschaftlich zu uninteressant, da das Angebot entweder nicht genutzt werde oder in seiner Integration zu problematisch sei.

Was dabei natürlich stimmt: Adventuredesign ist äußerst aufwendig.

---

[152] Hunter (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[153] Gronau (2007), a.a.O. (o.S.).
[154] ebd. (o.S.).

„Will man eine fließende Story haben, so muss man das schon alles sehr früh bedenken. Wir spielen zu diesem Zweck die Spiele auf dem Papier durch bevor sie entwickelt werden."[155]

Ebenfalls problematisch ist bei narrativen Konstruktionen das erwähnte Problem des Durchlaufs bzw. der Massenabfertigung (dazu später mehr).

Wehren würden sich Adventureentwickler wohl gegen die Aussage, non-lineares Design würden die Spieler in seiner Wirksamkeit nicht wahrnehmen oder das Gameplay sei zu kompliziert, um es in kurzer Zeit zu vermitteln. Das genaue Gegenteil ist im Adventuregenre der Fall. Es gibt keine komplizierten Missionen, die erst einer näheren Einarbeitung bedürfen. Die Zielvorgaben werden durch zahlreiche kleine Rätsel und einer Step-by-Step Taktik erreicht, das große Ganze erschließt sich damit nur sukzessive. Im „besten" Fall gibt es dann nur zu komplizierte Rätsel.

Natürlich existieren auch hierbei Ausnahmen auf dem Markt, aber wie bereits erwähnt ist das Adventuregenre im Prinzip ein Genre für Gelegenheitsspieler - aber mit einem stärkeren narrativen Bezug als die sonstigen sog. „Causal Games". Wirklich verzweigendes Scripting, das eine mögliche „Verpassungssituation" hervorbringen könnte findet zudem nur in sehr geringem Maße statt. Das Adventuregenre hat in diesem Zusammenhang bereits eine längere Phase der wirtschaftlichen Konsolidierung und Diskussionen hinter sich und „weiß" ziemlich genau, wann es überhaupt notwendig ist, derartige Freiheitsgrade anzubieten. Tatsächlich ist wie erwähnt der non-lineare Anteil in herkömmlichen Adventures sehr gering und beschränkt sich meist auf das „Was-mache-ich-in-welcher-Reihenfolge?".

Werden non-lineare Bestandteile dennoch angeboten, achten Adventuredesigner aber sehr genau darauf, diese Wirksamkeit auch entsprechend zu kommunizieren – und zwar nicht nur außerhalb des Produkts sondern auch innerhalb der Narration selbst. Ist der Spieler vom Gameplay gut betreut und „weiß" er deshalb, welche Konsequenzen seine aktuelle Entscheidung haben, entwickelt er auch das notwendige Vertrauen in die Struktur. Werden diese Optionen dagegen vom Spieler nicht wahrgenommen oder entsteht dadurch eine „Verpassungspanik" ist dies nicht zwangsläufig ein Fehler des gewählten Modells sondern schlicht ein Problem fehlender Kommunikation und fehlender Gameplay-Betreuung.

---

[155] Wolfgang Kierdorf, zitiert nach. Grünwald (2005), a.aO. (S. 318).

Die Umfrage in *Methoden interaktiven Storytellings* hat jedenfalls gezeigt[156], dass sich Spieler ihrer Entscheidungsfreiheit durchaus bewusst sind und diese Fähigkeiten auch honorieren, so lange sie dabei nicht verunsichert werden. Ich bin deswegen weiterhin fest davon überzeugt, dass ein cleveres Scripting, das sich an die wichtigsten Regeln „guten“ Adventuredesigns hält für eine Erlebniswelt völlig neue Interaktivitätsmöglichkeiten eröffnet. Dass das Design (und damit die Vorarbeit) deutlich komplexer werden steht außer Frage. Nicht in Gefahr ist dabei jedoch die „Einfachheit“ des Spiels: Spieler werden ganz genauso durch die Szenerien geführt wie das derzeit in interaktiven Darkrides auch ist. Sie müssen sich nicht um die Komplexität im Hintergrund Gedanken machen – im Gegenteil: Ein cleveres Scripting sorgt dafür, dass sie vollständig in der „Führung“ des Autors „aufgehen“ können, sich nur um das „hier-und-jetzt“ kümmern müssen und dabei am Ende ganz sicher immer eine perfekte Unterhaltung offeriert bekommen - egal welche Aktion sie dabei wählen. Die wirtschaftlichen, strukturellen und emotionalen Risiken können dabei durch die jahrelang erprobten Modelle auf ein Minimum reduziert werden – eben „soviel Freiheit wie nötig, so viel Kontrolle wie möglich“.

Natürlich wurden auch den Probanden zu diesem Thema Fragen gestellt. Zwei verschiedene Designs sind dabei evaluiert worden:

- **Explorationsbeispiel**: Den Probanden wurde eine Abwandlung des Horror-Hospitals „Senritsu“ (siehe Abschnitt 5.) beschrieben. Dabei steht vor allen Dingen das (freiheitliche) Erforschen des gespenstischen Krankenhauses und seiner Geschichte im Vordergrund, weniger der Schockeffekt durch seine „Bewohner“. Die Interaktion findet dabei durch die Auswahl des nächsten Raumes statt sowie durch die Anwendung eines möglicherweise ausgehändigten Gegenstandes (oder Gegenstände, wie z.B. einer Taschenlampe für Räume ohne Lichtquelle). Die Besucher können die Reihenfolge der Räume frei wählen, das ganze Hospital selber ist dabei aber in Sequenzen eingeteilt (im Prinzip also ein Perlenkettenmodell).

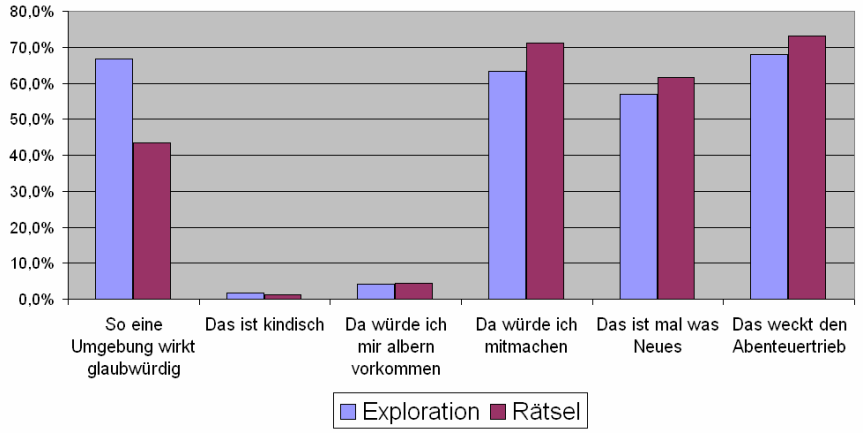
- **Rätselbeispiel**: Neben dem „Erforschen“ wurde auch eine noch rätselintensivere Attraktion beschrieben. Dabei steht die kognitive und kooperative Leistung zur Erforschung der Geschichte besonders stark im Vordergrund. Ein Beispiel: Der Gast und seine Freunde stehen in einer Tempelhalle.

[156] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

> Der Ausgang lässt sich nur durch eine Bodenplatte am anderen Ende des Raumes öffnen. Einer der Besucher muss sich auf die Platte stellen - und der Rest Gruppe eine Möglichkeit finden, die Tür von der anderen Seite dauerhaft offen zu halten, damit die Hintergrundgeschichte weitergeht.

Beide Typen wurden in nahezu allen Bereichen äußerst positiv bewertet. Bei den Motivationsfaktoren (Abenteuertrieb, Neugier etc.) liegen sowohl der Rätsel- als auch der Explorationsfaktor über 50%. Die Rätsel verlieren gegenüber der Exploration allerdings deutlich in der Bewertung der Glaubwürdigkeit, was den Schluss zulässt, dass in Parks mit hoher Thematisierung vor allen Dingen dem Entdecker- und Erforscher-Geist in Zusammenhang mit der interaktiven Narration eine wichtige Rolle zukommt – zumindest eine größere, als sich bei dem Besuch zu stark „den Kopf zerbrechen“ zu müssen (wie das bei Adventures eher der Fall ist).

Tabelle 4: Aussagen zu Erlebniswelten mit explorativen und rätselartigen Interaktionsmustern (n=316)



Damit „gewinnt“ in der Gesamtwertung das explorative/rätselartige Modell vor dem Dialog und der actionbasierten Attraktion. Wie erwähnt sind diese Ergebnisse aber nicht repräsentativ.

Die Aussagen der Probanden auf diese Ideen waren dann zum Beispiel:

„Live Rollenspiel auf der Basis von Adventure Spielen? Wie geil ist das denn? Die Identifizierung mit den Protagonisten bei guten

Adventures ist so hoch das man sich doch immer wieder mal wünscht selbst so etwas zu erleben."[157]

Praktisch alle Probanden beurteilten die Idee der eigenständigen Erforschung einer thematisierten Erlebniswelt als „spannend", das Krankenhausthema wurde als „möglicherweise zu spannend" eingestuft - einige Probanden würden nur bei einem anderen Thema an einer derartigen „Expedition" teilnehmen.

Außerdem müsse dann die „Umgebung (…) schon sehr realistisch gestaltet sein, um glaubwürdig zu wirken"[158], die Atmosphäre müsse „stimmen". Dies legt erneut die enge Verzahnung von Narration und kohärenter Thematisierung nahe, die zwar weiterhin Basis für das Themenpark-Konzept ist, aber bislang in der Interaktion selbst wenig Beachtung findet (ja dort sogar sukzessive abgebaut wird). Gerade hier könnte die Exploration mit narrativ eingeflochtenen Spielelementen ganz neue Perspektiven ermöglichen.

Als problematisch wurde von den beiden Konzepten hauptsächlich die Gruppendynamik empfunden. Gerade bei kooperativem Design - wie das im Rätselbeispiel angeführt wird - äußerten viele „Spieler" ihre Bedenken. Zwar könnten solche Aufgaben durchaus den „Zusammenhalt der Abenteuergruppe" stärken, andererseits würde man so etwas nur mit „guten Freunden machen" – ohne Vertrauen in die Gruppe sei so ein Design nicht möglich, da würde man noch lieber alleine „spielen".

Genau um dieses Problem soll es nun als Nächstes gehen.

[157] Offene Aussage eines Probanden.
[158] Offene Aussage eines Probanden.

5.4. Interaktives Scripting und Gruppenerlebnis

Nach dem Ausflug in die Welt des Gamedesigns wieder zurück zu den Erlebniswelten. Denn versucht man das Adventuredesign auf diese anzuwenden trifft man ganz zwangsläufig auf zwei Hauptprobleme: Das Gruppenerlebnis und die Zeitthematik. Beide Aspekte sind hier vermutlich die größten Hindernisse, die es zu evaluieren und für die es nach möglichen Lösungen zu suchen gilt.

„Ich denke, die Menschen lieben es in Gruppen unterwegs zu sein. Sie lieben es ihre Erfahrungen mit anderen zu teilen. Es ist wie ins Kino gehen, es ist ein ganz anderes Erlebnis, als wenn Sie alleine vor ihrem Fernseher sitzen."[159]

Was diese Gruppendynamik betrifft unterscheiden sich Erlebniswelten und Adventurespiele dramatisch. Tatsächlich hat es dieses Genre im Gegensatz zu nahezu allen anderen Spielgattungen bisher nicht geschafft, interaktive Narration für mehr als einen Spieler zu entwickeln (sog. Multiplayer-Adventures).

Dabei stehen vor allen Dingen strukturelle Probleme im Mittelpunkt: Bei einem Multiplayer-Adventure muss der Autor ja nicht nur für einen Spieler eine Story samt Spannungsbogen scripten sondern gleich für mehrere Spieler gemeinsam sowie für die damit verbundene kombinatorische Komplexität.

In anderen Genres übernimmt die Spielmechanik diese Aufgabe. In den meisten Fällen wird diese dann auf einen kämpferischen bzw. „wettbewerblichen" Charakter heruntergefahren: Spieler treten gegeneinander an – oder gemeinsam gegen einen virtuellen Gegner.

Experten sind sich deswegen einig, dass „Mehrspieler-Storylines" „keinesfalls für jedes Spiel und jede Story" funktionieren"[160], aber „durchaus möglich (seien) und (…) vielen Leuten Spaß machen könnten"[161].

[159] Eric Jacobson, zitiert nach: ebd. (4:49).

[160] Kierdorf, zitiert nach. Grünwald (2005), a.aO. (S. 322).

[161] Lassahn, zitiert nach. Grünwald (2005), a.aO. (S. 322).

Abbildung 78; Kooperatives Design wird in sportlichen Erlebniswelten (hier ein Klettergarten) bereits seit längerem eingesetzt

Die Adventuredesigner gehen ferner davon aus, dass die Gestaltung deutlich kooperativer sein müsste als bei anderen Genres. Man sollte „dem Spieler das Gefühl geben, dass man in der Gruppe andere Möglichkeiten hat, als alleine.“[162]

Auch macht es aus emotionaler Sicht mit Sicherheit mehr Sinn, wenn man die Geschichte gemeinschaftlich erlebt und nicht im Wettstreit. Der kämpferische Charakter kommt der narrativen Struktur des Adventures nicht entgegen, schließlich steht wie erwähnt das Eintauchen in die Geschichte im Vordergrund und nicht die eigenen (Un-)Fähigkeiten.

Möchte man also narrative Interaktion mit dem Gruppenerlebnis kombinieren ohne dabei Spannungsbogen und Dramaturgie zu gefährden, erfordert dies eine sehr exakte Planung. Hier nur ein paar Fragen, die zusätzlich zum herkömmlichen Scripting-Prozess berücksichtigt werden müssen:

[162] Lassahn, zitiert nach ebd. (S. 322).

- Wie groß können/müssen die Gruppen sein?
- Kann die Gruppengröße dynamisch sein, wenn Gäste nicht mit fremden Personen zusammenarbeiten wollen oder werden die Gruppengrößen erzwungen?
- Kann eine positive Gruppendynamik durch ein cleveres Storyscripting erzeugt werden, z.B. indem fremde Gruppen mit gleichen Problemen zusammengeführt werden, so dass die Kooperation (eventuell mit Hilfe externer Kontrolle) „erzwungen“ wird - ähnlich wie das z.B. bereits bei der Massenabfertigung gemacht wird (vgl. storykohärenter Befehlston-Beispiel aus 4.2.)?
- Wie werden Sprachbarrieren innerhalb der Gruppe gelöst?
- Wie werden nicht-kooperative Gruppen abgesichert?
- Kämpfen Gruppen immer miteinander oder auch gegeneinander?
- etc.

Die Liste ließe sich lange fortsetzen. Im Prinzip lassen sich alle Probleme durch ein intelligentes Gruppen-management und ein speziell darauf abgestimmtes Scripting lösen. In 5.5. werden wir dazu erste Lösungsansätze sehen. Die Tatsache, dass für Erlebniswelten der Gruppenaspekt so wichtig ist und er das Storydesign gleichzeitig so ungeheuer erschwert zeigt aber, wie ausschlaggebend in dieser Hinsicht eine sorgfältige Planung ist.

"Um einen erfolgreichen interaktiven Themenpark-Ride zu gestalten, ist es unerlässlich die Mentalität der Gäste zu verstehen, die ihn erleben werden. (…) Die meisten lokalen Unterhaltungseinrichtungen leiden darunter, das nicht zu verstehen."[163]

Nur wenn man also weiß, wer „seine“ Spieler sind, wie sich die Gruppen selbst zusammensetzen und welche (Spiel-)Erfahrungen sie haben, kann man die Attraktionen auch entsprechend gruppendynamisch gestalten.

[163] Schell; Shochet (2001), eigene Übersetzung, (o.S.).

BEISPIEL

Myst Online: Uru Live ist eines der seltenen Multiplayer-Adventures. Es ist ein MMOG (Massive Multiplayer Online Game), aber ohne Rollenspiel-Elemente.

Spieler können über das Internet gemeinsam die Welten der Spielreihe Myst erforschen. Dabei steht immer noch das reguläre Adventure-Scripting im Vordergrund: Das Spiel ist nur in Hinblick auf das Gruppenerlebnis dynamisch, die für dieses Genre typische Story und durchgeplante Dramaturgie bleibt weiterhin erhalten. So gibt es in Myst Online auch Charaktere, die nicht von Spielern gesteuert werden. Diese sind entweder vorgescriptet oder werden von Mitarbeitern verkörpert und sollen für den Fortgang der Geschichte sorgen.

Neben dem für diese Spielreihe typischen Explorationsfokus (Entdecken und Verstehen der fremden Welt) sind weiterhin auch Rätsel enthalten, die hier teilweise nur in kooperativer Zusammenarbeit mit anderen Online-Spielern gelöst werden können.

Abbildung 79: Vier Gamer spielen das Adventure „Myst Online“ gemeinsam über das Internet

Der explorative Charakter von Myst Online hat für die Gruppendynamik zweifelsohne ein besonderes Potential. Der Designaufwand ist (mit Ausnahme der eingeflochtenen Rätsel) in diesem Zusammenhang relativ gering, da die Gäste die Welt sehr frei erforschen können und es dabei keine besondere Rolle spielt, wie groß die Gruppen sind. Ich vermute deswegen, dass der Faktor der Exploration in Erlebniswelten eine noch wichtigere Rolle spielen wird als das klassische „Rätseldesign“ bei grafischen Adventure Games. Diese Annahme wird auch durch die Befragung gestützt. Obwohl das „Rätseln“ eigentlich immer noch als die „Kerndisziplin“ des Adventures angesehen wird, empfanden selbst die Adventurespieler die Exploration in einer Erlebniswelt als potentielleres und „passenderes“ Konzept (wenn auch nicht zwangsweise „attraktiveres“).

Die auftretenden Probleme bei einem zu ausgeprägtem Rätseldesign waren den Befragten jedenfalls sehr schnell aufgefallen:

„(Das) Problem ist vielleicht, wenn einer sehr dominant in der Gruppe ist, dann würde ich es lieber alleine lösen.“[164]

Häufig wurde genannt, dass man der Gruppe dann auch vertrauen müsste.

„Mit wildfremden Leuten kann ich mir so was schwer vorstellen - aber mit (guten) Freunden oder wenigstens netten Gleichgesinnten jederzeit!“[165]

Andererseits waren einige Befragten auch der Ansicht, dass solche kooperativen Konzepte auf alle Fälle den „Zusammenhalt der Abenteuergruppe“ stärken würden.

Wie groß nun letztendlich der Anteil an explorativer und rätselorientierter Interaktion sein sollte, lässt sich abschließend nicht klären. Auch die Experten widersprechen sich hier deutlich.

Jesse Schell für Walt Disney Imagineering sieht das Gruppenphänomen als „großes Designproblem. Wir gehen ja in Parks mit Leuten, die wir kennen, weil wir die Parks als Werkzeuge benutzen, die Psyche unserer Freunde und Familien zu ergründen.

---

[164] Offene Aussage eines Probanden.
[165] Offene Aussage eines Probanden.

Wie reagieren sie in stresshaften Situationen? Werden sie für mich da sein, wenn ich Angst habe? Werden sie mich gewinnen lassen, wenn ich mich mit ihnen messe? Man muss das immer im Hinterkopf behalten wenn man so was designed. Praktisch niemand geht in die Parks um neue Leute kennen zu lernen! (…Und) Leute wollen in Themenparks ganz generell nicht mit Fremden interagieren."[166]

Drew Hunter von der Sally Corp. vertritt die genau entgegengesetzte Meinung:

"*Wir haben herausgefunden dass die Aufgabe – egal ob es nun ein Wettbewerb oder eine Kooperation ist – das Problem des „Sich-Nicht-Kennens" aushebelt. Ein Beispiel: Sechs Leute in einem Gefährt - das können sechs Leute sein, die sich noch nie zuvor getroffen haben. Trotzdem: Für ein paar Minuten werden sie als Gruppe vereint sein – entweder weil sie ein gleiches Ziel verfolgen oder weil jeder für sich selbst sein Ziel verfolgt. Es spielt überhaupt keine Rolle, dass sie sich später vielleicht nie mehr wieder sehen. Für die Dauer dieses Erlebnisses wurden sie eine Einheit.*"[167]

Die unterschiedlichen Aussagen legen also nahe, dass die Gruppendynamik von Erlebniswelt-Besuchern bisher wenig evaluiert ist. Wie groß die Probleme am Ende wirklich sind wird sich wohl nur am fertigen Design messen lassen. Experte Rick Briggs, der sich hauptsächlich mit interaktiven Spielplätzen beschäftigt beurteilt seine ersten Erfahrungen mit gruppendynamischen Erzählkonzepten so:

„Wir haben es einfach so designed und es funktioniert ausgezeichnet. Leute, die erfahrener sind helfen bei uns sofort den Novizen. Wir haben Spieler, die nur deswegen zurückkommen. Das sind im Prinzip ehrenamtliche Mitarbeiter. Die Leute lieben es, Informationen zu teilen, absolut fremden Menschen mit Hinweisen und Tipps in einer werturteilsfreien Umgebung zu helfen. Auch arbeiten die Neulinge in Gruppen um durch die Aufgaben und die Probleme zu kommen. Häufig treffen sie sich vorher zum Training bevor sie ein Spiel betreten, aber genauso häufig treffen sie sich während des Spiels, weil sie eben gerade Alle das gleiche Ziel verfolgen."[168]

Eine kleine Prognose: Ich gehe davon aus, dass hier die Exploration ein wichtiger, treibender Faktor für die interaktive Narration in Erlebniswelten werden könnte. Dies würde zum einen

---

[166] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[167] Hunter (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[168] Rick Briggs (2007), journalistisches Interview, eigene Übersetzung (Transkript), (o.S.).

perfekt mit dem bislang vernachlässigten Thematisierungskonzept harmonieren. Als notwendigen Interaktions-Widerstand wird man zum anderen auf ein gewisses Rätseldesign zwar nicht verzichten können – ansonsten bestünde die Interaktion aus nicht recht viel mehr als einem ausgeweiteten Laufgeschäft; das Rätseldesign wird jedoch die Gruppendynamik und den Explorationsgedanken stärker berücksichtigen müssen als noch im herkömmlichen Adventurescripting, wo sie den „Hauptanteil“ des Gameplay ausmachen: Allein schon die benötigte Zeit wird hier ein entscheidender Faktor sein (vgl. Abschnitt 5.6.), aber auch die Motivation.

Der Antrieb wird für die Spieler in solchen Fällen dann weniger das Rätsel-Gameplay als das Entdecken und Erforschen bleiben. Der Widerstand wird hier dann lediglich das „Interaktions-Mittel“ zum Zweck sein - ein klassisches Rätsel wäre dann z.B. das Öffnen einer verschlossenen Tür, damit das „Erforschen“ weitergehen kann. Diese Rätsel können dann durchaus kooperativen Charakter haben, weil alle Teilnehmer, selbst wenn sie unterschiedlichen Gruppen angehören, eben das gleiche Ziel verfolgen – nämlich die Gegend und seine Geheimnisse weiterhin zu erkunden – und damit die verschlossene Tür zu überwinden – sei es gemeinsam, mit Freunden oder alleine. Das eigentliche Erlebnis bleibt damit subjektiv, individuell und emotional abgesichert - nur die gemeinsamen Ziele innerhalb der Narration führen zur notwendigen Gruppendynamik.

Eine weitere denkbare Alternative wäre ein verbessertes Gruppenmanagement, z.B. indem sich die Gäste für die Attraktion anmelden (ganz ähnlich wie das z.B. bereits für das Queue-Management getan wird). Eine Profilgewinnung und gute Adressierbarkeit könnten dann dafür sorgen, dass Gruppen möglichst optimal zusammengeführt werden. Eine Familie kämpft dann als eine Einheit während mehrere „Einzelkämpfer“ zu einer zweiten zusammengefügt werden. Auch Sprachbarrieren könnten so überwunden werden.

Um trotz der geringen Datengrundlage zumindest erste kleinere Erkenntnisse zu erlangen, wurden Adventurespieler zu ihren Erfahrungen in Hinblick auf das gemeinsame Erleben von interaktiven Geschichten befragt. Dabei empfanden nur **6,7%** das gemeinsame Spielen über das Internet als gut. **50,5%** waren der Ansicht, gemeinsam vor einem Bildschirm zu spielen sei besser als getrennt über ein Netzwerk. Weitere 27,7% stimmten dem zumindest noch etwas zu. Höchstwahrscheinlich hat das gemeinsame Spielen mit „real“ präsenten Freunden für die

Befragten eine höhere Qualität, als die rein virtuelle Kommunikation über das Internet. Das legt zusätzlich die Vermutung nahe, dass gerade dieser „nicht-virtuelle“ Spielcharakter in Erlebniswelten für eine zusätzliche Güte im Gameplay sorgen könnte: Der Spieler ist gemeinsam mit seinen Freunden präsent – nicht nur die Spielewelt ist „haptisch“ und „greifbar“, sondern auch seine Mitspieler.

Weitere **52,5%** empfanden kooperative Spielideen besser als kämpferische. Auch hier stimmte knapp ein Drittel (29,1%) immer noch etwas zu. Nur **6,7%** empfanden das gegeneinander Spielen in narrativen Geschichten als „besser“ geeignet. Dieses Ergebnis verwundert nicht allzu sehr, da wie erwähnt allein schon die emotionale Komponente des „spielerischen Erzählens“ ein gemeinsames und kein „einander ausschließendes“ Erleben nahe legt. Spielen mehrere Parteien dennoch gegeneinander ist es zumindest sehr schwer, für alle ein zufrieden stellendes Ende innerhalb der Geschichte zu „scripten“.

Nicht ganz so deutlich fällt die Gruppendynamik im Bereich der Motivation aus. Hier sind sich nur **35,2%** vollkommen sicher, dass das Lösen von Aufgaben in der Gruppe mehr motiviere. Dafür stimmen 34,6% dem noch etwas zu. **12,4%** arbeiten lieber vollkommen alleine. Einen Streitfaktor sahen dabei aber nur **13,2%.** Knapp ein Viertel (**22,6%**) sagten aus, dass man sich beim gemeinsamen Spielen in der Gruppe nicht über die richtige Vorgehensweise streite, 37,3% stimmten dem noch etwas zu. Wie erwähnt sind gerade diese Aussagen mit Vorsicht zu genießen, da es einfach nur sehr wenige gesicherte Erkenntnisse gibt, wie das narrative Gruppenerlebnis letztendlich wirkt. Adventurespieler sind allein schon durch das eingeschränkte Produktangebot zum „Einzelkämpfen“ gezwungen.

Als den Probanden nach dem Erlebnisweltenbeispiel mit dem explorativen (Krankenhaus) und dem rätselorientierten (Tempelhalle) Aspekt die Frage gestellt wurde, ob sie in solchen konkreten Situationen die Aufgaben lieber alleine oder in Gruppen übernehmen, stimmten immerhin **84,2%** für einen Gruppenmodus, was schon einmal eine sehr hohe Bereitschaft suggeriert, vom bekannten Singleplayer-Konzept abzuweichen.

Die so gewonnenen Erkenntnisse bleiben zugegebenermaßen schwammig. Eine Probandin fasst ihre Meinung dazu so zusammen:

„Mit dem gemeinsamen Lösen von Aufgaben kann ich mich prinzipiell nicht anfreunden. Andererseits: wenn ich mit anderen

Fremden in die Situation geworfen werden würde, wäre das schon spannend. Also: nicht bewusst, eher zufällig, nicht beabsichtigt.“[169]

Letztendlich hat auch dieses Thema also wieder mit Kontrolle und Kontrollverlust zu tun: Niemand möchte gerne mit Fremden Aufgaben lösen, wenn er dabei die Kontrolle aus der Hand geben muss. Man weiß ja nicht, ob die entsprechenden Personen auch richtig reagieren. Jedenfalls „(…) wäre es doch schade, wenn man das Erlebnis von einigen Besuchern schmälert, nur weil andere Parkgäste nicht motiviert genug sind mitzuhelfen.“[170]

Höchstwahrscheinlich sind die Besucher durchaus bereit, ihre Kontrolle an eine Gruppe abzugeben, auch wenn sie das Gegenteil behaupten – genauso wie sie das in anderen Attraktionen ja bereits tun. Nur muss das so aufgebaute Vertrauen auch gerechtfertigt sein. Bei einer Achterbahn ist es das Vertrauen in die Technik, beim Erzählen das Vertrauen auf die Struktur des Autors.

Möglicherweise ist also beim „Scripting“ in Zukunft nicht nur wichtig, welche Freiheitsgrade und welches Maß an Führung der Autor für seine interaktive Geschichte vorsieht, sondern auch, wie er das kooperative Design integriert. Möglicherweise ist dann gerade die subtile Methode, welche die eigene Abhängigkeit von der Gruppe eben nicht kommuniziert sondern durch narrative Logik notwendig macht sogar emotional völlig unproblematisch. Das würde auch die der Auffassung anderer Experten widersprechenden Erkenntnis erklären, wie sie z.B. Briggs oben erläutert.

Wir werden das Gruppenphänomen jedenfalls in Abschnitt 5.6. und 6. noch einmal näher in anderen Zusammenhängen erläutern. Bis dahin heißt es für die Forschung, die Augen offen zu halten und emotionale und strukturelle Besonderheiten dieses Aspekts genau zu analysieren.

---

[169] User in Reaktion auf die Umfrage auf: http://www.adventureground.de/2004/forum/viewtopic.php?t=794&postdays=0&postorder=asc&start=0.
[170] Gronau (2007), a.a.O. (o.S.).

Van Orten sitzt wieder im City Club und ist sauer. Den letzten Geschäftstermin hat er total verpatzt. Als er sich vom Tisch erhebt stößt eine Kellnerin direkt mit ihm zusammen und verschüttet Wein auf seinem ganzen Jacket.

Christine: „Oh! Es tut mir Leid, entschuldigen Sie! Ich hab nicht aufgepasst.“ Sie versucht wie wild, sein vor Rotwein triefendes Hemd zu säubern. „Es war ein Versehen, Sir.“

Van Orten (stinksauer): „Entzückend.“

Christine seufzt, dreht sich um und geht: „Arschloch.“

Der Oberkellner: „Christine, Mr. Van Orten ist ein geschätzter Gast bei uns.“

Christine: „Dann kriechen Sie ihm doch in den Arsch.“

Oberkellner: „Reden Sie nicht in diesem Ton mit mir!“ - „Hören Sie! Ich hab micht entschuldigt, ich hab meine Hilfe angeboten, was soll ich denn noch tun?“ - „Ihre Koffer packen!“

Christine stuzt kurz, schmeißt dann ihre Schürze auf den Boden und verlässt wutentbrannt das Lokal. Der Oberkellner wendet sich an Van Orten: „Es tut mir sehr leid. Wenn Sie nichts dagegen haben gebe ich Ihnen einen anderen Tisch. Die Rechnung geht auf Kosten des Hauses.“

Abbildung 80: Szene aus The Game

Frustriert lässt sich Van Orten auf einen anderen Tisch nieder, als ein weiterer Ober an ihm vorbeischießt und einen Lederumschlag auf seinen Tisch legt.

„Die Rechnung, Sir.“ Van Orten steht nun kurz vor einem Wutanfall. So schnell, wie der Ober gekommen war, ist er auch schon wieder in die Küche verschwunden. Als Van Orten den Lederumschlag öffnet findet er darin eine Nachricht: „Lass Sie nicht entwischen.“ Er überlegt kurz – und verlässt dann den Club.

Draußen trifft er wieder auf Christine: „Miss, verziehen Sie, bitte!“

Christine (genervt): „Ach toll! Sie sind´s!“ Sie dreht sich um.

Van Orten: „Ich weiß zwar nicht was hier vorgeht, aber… haben Sie irgendwas für mich? Ich, äh, ich hab diese Nachricht hier gekriegt.“ Er wedelt mit dem Stück Papier. „Ich muss nur wissen, was hier vorgeht!“

Chrstine: „Sie wollen wissen, was hier vorgeht? Ich hab in diesem Monat schon zwei Jobs verloren. Jetzt darf ich mich beim Sozialamt anstellen!“

Van Orten: „Vielleicht sollte ich versuchen, ihnen das irgendwie zu erklären…“ – „Sie brauchen mir nichts zu erklären, verpissen Sie sich!“ Sie biegt um die Ecke. Van Orten ruft ihr hinterher: „Ich wollte mich doch nur bei Ihnen entschuldigen!“

Genau in diesem Moment bricht ein Obdachloser vor ihm auf der Straße zusammen.

Abbildung 81: Szene aus The Game

Van Orten überlegt, geht dann aber doch zu dem Mann hin und beugt sich herunter. Plötzlich ist auch Christine wieder da:

Christine: „Was ist passiert?“

Van Orten: „Keine Ahnung, er ist einfach hingefallen!“

Christine: „Wissen Sie, was man da tun muss?“

Van Orten: „Ich weiß ja nicht mal, ob er noch atmet!“

Christine entfernt dem alten Mann sein vollgesabbertes Gebiss aus dem Mund. Van Orten zieht eine angeekelte Grimasse.

Van Orten: „Oh Gott!“

Christine: „Stehen Sie da nicht rum! Holen Sie Hilfe!“ (zum Alten): „Es ist alles in Ordnung, Hilfe ist unterwegs!“

Van Orten holt sein Handy aus der Jackentasche, hält kurz inne und denkt nach: „Woher wissen wir, dass das echt ist?“

Christine (aggressiv): „Er hat sich in die Hosen gepisst, ist Ihnen das echt genug?“

Van Orten resigniert, versucht zu wählen, erhält jedoch kein Freizeichen. Nach kurzem Zögern stürmt er auf die Hauptstraße und hält eine zufällig vorbeifahrende Polizeistreife auf.

Abbildung 82: Szene aus The Game

5.5. Absicherung durch Hilfesysteme

Narrative Interaktivität in Erlebniswelten ist heute linear, auch zeitlich: Der Betreiber weiß sehr genau, wie lange z.B. ein Gast in einem interaktiven Darkride verbringt, weil die Dauer der Fahrt exakt vorherbestimmt ist. Der Nutzer hat gar keine andere Alternative, als sich an diese Zeitvorgabe zu halten: Die Geschichte und das Gameplay werden pro Fahrt „durchgezogen", egal ob der Spieler dabei überhaupt reagiert. Das Feedback reduziert sich letztendlich meist nur auf die erreichte Punktzahl und in seltenen Fällen auch auf eine veränderte Endsequenz.

Der Grund dafür ist offensichtlich: Die Betreiber benötigen Sicherheit und einen kontinuierlichen Besucher-Durchfluss, der nur durch ein gleichmäßig laufendes System gewährleistet werden kann. Auch deswegen gilt der vordefinierte Darkride weiterhin als Grundkonzept für die Narration in Themenparks.

„Wir haben bei Disney an (anderen) Designs (…) in den 90ern gearbeitet. Aber letztendlich war der Durchlauf einfach tödlich."[171]

Das Adventurespiel – wie viele andere Formen der interaktiven Narration auch - verfolgt dagegen eine Stop-And-Go Taktik: Das Spiel wartet auf die Eingabe des Nutzers und gibt erst ein Feedback, wenn er agiert. War die Aktion richtig, geht dabei auch die Geschichte weiter, war sie falsch oder irrelevant, bleibt die Zeit weiterhin stehen. Die Tatsache, dass Spieler in Adventurespielen eben gerade nicht unter Zeitdruck sind und damit „stressfrei" forschen und erleben können, gilt mittlerweile als Gütesiegel des Genres:

„Aktionen unter Zeitdruck sind für viele Adventurespieler ein rotes Tuch."[172]

Gleichzeitig ergibt sich für die Adventures dabei aber auch ein emotionales und motivationales Problem. Denn kann „(…) der Spieler in einem Adventure (…) ein Rätsel nicht lösen, befindet er sich demnach in einer Dauerschleife, die Motivation sinkt."[173]

Bei Adventures ist dieses Problem gegenüber anderen Genres besonders akut.

---

[171] Jesse Schell, per E-Mail, eigene Übersetzung.
[172] Lassahn, zitiert nach: Grünwald (2005), a.a.O. (S. 71).
[173] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 72).

Abbildung 83: Nahezu alle Computerspiele sind zeitabhängig (hier ein Autorennspiel) – Adventurespiele dagegen in der Regel nicht.

Während der Spieler normalerweise für Untätigkeit bestraft wird (z.B. mit Platzverlust in Rennspielen oder dem Ableben in Shootern) passiert in den meisten Adventures währenddessen tatsächlich nichts. Da gibt es aus motivationaler Sicht „(…) eigentlich weniger, was mehr nervt.“[174]

Um einem möglichen Spielabbruch vorzubeugen können nun Hilfesysteme in das Spiel integriert werden, die dem Spieler beim Sinken der Motivationskurve Tipps und damit auch neue Zielvorgaben offerieren. Die Motivation steigt dadurch wieder, der Wiedereintritt in das Geschehen sorgt dann auch für den notwendigen „Gameflow“.

[174] Kierdorf, zitiert nach: Grünwald (2005), a.a.O. (S. 319).

ERLÄUTERUNG

Ich schlage zur Gliederung einzelner Hilfesysteme eine Aufteilung in drei Kategorien vor, wie sie bereits bei Adventurespielen vorkommen[175].

Zum einen existieren dabei die **externen Hilfsmittel**. Dies sind Hilfsmittel, die nicht mit dem eigentlichem Gameplay oder der eigentlichen Narration verbunden sind, z.B.:

- **Komplettlösungen:** Meist in Text- und/oder Bildform verfasste Lösungswege. Sie werden hauptsächlich im Internet oder als Bücher verbreitet.

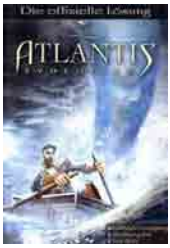


Abbildung 84: Beispiel-Komplettlösung

- **Tippeinblendungen:** Tipps, die auf Wunsch auf dem Bildschirm eingeblendet werden – sie werden meist vom Spiel selbst angeboten, sind aber ebenfalls nicht näher im Gameplay verankert. Der Spieler ruft hierfür die Tippfunktion auf (z.B. durch das Drücken einer Taste) und die Software gibt eine Hilfestellung (z.B. noch zu findende Gegenstände oder Räume).

Abbildung 85: Beispiel für ein Tippeinblende-System in dem Spiel „Myst Masterpiece Edition“

- **Mehrstufiges Hilfesystem:** Dies ist eine optimierte Version der Tippeinblendung: In den meisten Fällen bieten die Spiele dabei eine Liste der aktuell laufenden Kausalzusammenhänge und Plots an. Wünscht der Spieler einen Tipp kann er diesen zum gewünschten Plotbestandteil

[175] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

anfordern. Im Gegensatz zur Tippeinblendung lohnt sich dieses Konzept vor allen dann, wenn mehrere Storystränge parallel laufen und der Spieler somit frei auswählen kann, zu welchem konkreten Problem er einen Tipp will. Dabei wird auch darauf geachtet, wirklich nur einen kleinen Hinweis zu geben. Oftmals ändert dieser dabei aber auch den kompletten Zusammenhang der Kausalketten, so dass sich dadurch viele neue Spieloptionen eröffnen, ohne dass dem Nutzer zuviel verraten wird. Es hat sich deshalb auch der Ausdruck Punkt-für-Punkt-System oder UHS (Universal Hint System) etabliert.

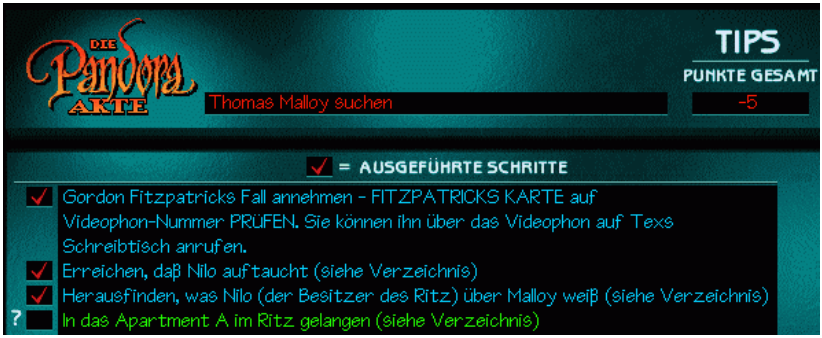


Abbildung 86: Punkt für Punkt System in dem Spiel „Die Pandora Akte“: Der Spieler wählt zunächst den gewünschten Geschichtsstrang aus (hier: „Thomas Malloy suchen“) und bekommt dann eine Auflistung alle bereits ausgeführten Schritte sowie den nächsten noch auszuführenden Schritt angezeigt.

Externe Hilfssysteme sind aus emotionaler Sicht besonders problematisch. In Methoden interaktiven Storytelling wurde empirisch nachgewiesen, dass Spieler diese Methoden als unbefriedigend empfanden, weil sie am eigenen Selbstwertgefühl „kratzen“.

„Interaktive Spiele werden deswegen gespielt, weil sich der Nutzer mit dem Helden identifizieren kann. Gerade bei Spielen mit nicht-objektiver Perspektive übernimmt der Spieler ganz konkret die Rolle des Protagonisten und entwickelt durch ihn seine oftmals „waghalsigen“ Aktionen. Dass dieses Gefühl der Wirksamkeit ein entscheidender Faktor für die Motivation zur Nutzung solcher Produkte ist, wurde (…) beschrieben. Kann der Spieler jedoch die notwendigen Handlungen z.B. aus kognitiver Leistungsschwäche nicht durchführen, wird er der Identifikation mit seinem Charakter nicht mehr gerecht. Dieses Problem wird dann am deutlichsten, wenn der Spieler auf Mittel außerhalb der Spielewelt zurückgreifen

muss (z.B. auf gedruckte Komplettlösungen oder „Cheats") um seinen „Helden" einen Schritt voran zu bringen (…) Auch (…Adventure-)Experten bestätigten, dass das Selbstwertgefühl des Spielers bei der Nutzung von Hilfen ein großes Problem für das Spielerlebnis darstellt. (…) Einige Probanden gaben (…) zu, bei der Nutzung von Komplettlösungen frustriert zu sein, ‚weil [man] es ohne solche Hilfe lösen wollte.'"[176]

Eine Alternative zu den externen Hilfsmethoden sind **kooperative Hilfesysteme**. Diese können sowohl extern als auch intern funktionieren:

- **Online-Foren:** Eine häufig genutzte Möglichkeit der gemeinschaftlichen Hilfe ist das Online-Forum, so banal das klingen mag. Da Adventurespieler in der Regel alleine spielen, bilden sie ihre Communitys meist mit Hilfe solcher externer Internet-Ressourcen, wo sie sich auch gegenseitig aushelfen. Empirisch betrachtet schnitt diese Methode damit bei befragten Spielern entsprechend gut ab, obwohl sie letztendlich auch zu den externen Spielehilfen zählt, die sonst immer am Ende der Beliebtheitsskala rangieren[177]: „Ein Mitgrund für das positive Abschneiden könnte sein, dass sich in Foren meistens Spieler des gleichen Spiels gegenseitig aushelfen, während bei Komplettlösungen die Hilfestellung immer von einem „auktorialen" Erzähler geleistet wird, der das Spiel in der Regel längst gelöst hat."[178]

Abbildung 87: Ein Beispiel für ein Online-Hilfe-Forum

- **Multiplayer-Hilfen:** Gegenseitige Hilfe kann natürlich auch intern, also innerhalb des Spiels stattfinden. Bei Adventures wird diese Methode bisher selten eingesetzt, da es bislang schlicht sehr wenige Multiplayer-Adventures gibt. Spieler

[176] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 78f).
[177] vgl. ebd. (v.a. S. 78ff).
[178] ebd. (S. 80).

könnten sich dann auch innerhalb der Geschichte gegenseitig helfen, was gleichzeitig zu einem besseren Spielfluss und einer besseren emotionalen Absicherung führen würde.[179]

Abbildung 88: In „In Memoriam 2: Das letzte Ritual“ wird der Spieler zu einem „Phoenix Investigator“ und muss dabei einem Killer das Handwerk legen. Er spielt zwar alleine, kann jedoch über eine fiktive Webseite des Spiels mit anderen „Phoenix Investigators“ in Kontakt treten. Diese sind dann aber nicht fiktiv und gescriptet, sondern andere „lebende“ Spieler dieses ungewöhnlichen Adentures.

Als dritte Möglichkeit gibt es die so genannten **Ingame-Guides**.

Dies sind vorgescriptete Spielehilfen, die mögliche Probleme innerhalb des Scriptings abfangen sollen und dabei direkt mit der jeweiligen Narration verzahnt und damit Teil der Geschichte sind. Beispiele für Ingame-Guides sind u.a.:

[179] Vgl. Schnurr, Jan-Mathis; Schulze-Fröhlich, Ruben (2007): „B.I.A.N.C.A. – The Outgame Guide“, in: Sebastian Grünwald (Hg.) (2007): "Adventure Games: Mediendidaktische Analysen", LuLu Publishing, Morisville.

- **Umweltintegrierte Hilfen:** Wenn die Hilfe in die Erlebniswelt integriert wird (z.B. durch Abbildungen in Tagebüchern etc.) spricht man meist von umweltintegrierter Hilfe.

Abbildung 89: In „Simon the Sorcerer“ findet man das Passwort zum Zugang in die Zwergenmine auf einem Stein im Wald versteckt

- **Storyintegrierte Hilfen:** Ähnlich wie die umweltintegrierte Hilfe funktioniert die storyintegrierte Hilfe. Hierbei wird die Hilfe noch stärker mit der Geschichte verwoben (z.B. durch zusätzliche Gesprächsoptionen mit Spielcharakteren, die einem bei Bedarf eine Hilfestellung geben können).

Abbildung 90: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis” helfen uns bei Bedarf auch fremde Spielcharaktere bei der Suche nach einem Informanten weiter

- **Sidekick:** Ein Sonderform der storyintegrierten Hilfe ist der so genannte Sidekick. In der Regel handelt es sich dabei

um einen computergesteuerten Spielcharakter, welcher den Spieler über einen längeren Zeitraum hin begleitet und mit Tipps und Tricks zur Seite steht.

Abbildung 91: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ wird dem Spieler der virtuelle Charakter „Sophia“ zur Seite gestellt, die man auch um Tipps bitten kann.

- **Rätseladaptivität:** Beliebt ist bei Spielen natürlich auch immer die Möglichkeit, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen anzubieten. Das können dann einfach nur alternative Spielmodi sein, aber auch unterschwelligere Methoden – z.B. wenn das Spiel die Fähigkeiten des Spielers analysiert, daraus ein Profil erstellt und die Schwierigkeit einzelner Aufgaben adaptiv und dynamisch anpasst. Auch damit könnte eine mögliche Frustrationsphase auf ein Minimum reduziert werden.

Abbildung 92: In „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ erstellt das Adventure je nach Fertigkeit des Spielers (hier drei unterschiedliche Vorgehensweisen bei demselben Rätsel) ein Profil und bietet dem Spieler kurze Zeit später entsprechend dazu drei alternative Spielpfade an (1. Bild: Lösung durch Dialog (=kooperative Adaption / Teamweg), 2. Bild: Lösung durch Knobelei (=kognitive Adaption / Puzzleweg), 3. Bild: Lösung durch Kampf (=kämpferische Adaption / Actionweg).

Die Ingame-Guides sind häufig subtile Hilfen. Sie sind nicht immer gleich als solche erkennbar und haben damit eine andere emotionale Gewichtung:

„Die Schwäche des Nutzers steht (…) im Kontext der Schwäche des Helden innerhalb der Geschichte: Der Held benötigte dann einfach diese Information um vorwärts zu kommen. (…) Die beste Hilfe zur Beibehaltung des Selbstwertgefühls ist dann die, die der Spieler nicht als solche erkennt und nur bei Bedarf zum Einsatz kommt."[180]

In Methoden interaktiven Storytellings zeigten die empirischen Befunde, dass diese subtile Integration von Spielehilfen von den Nutzern als besonders angenehm empfunden wurde, da diese eben nicht am eigenen Selbstwertgefühl „nagen". Auch hier zeigt sich also das Kontrollverlust-Schema: Spieler legen ihr emotionales Verhalten in die Hand des Autors. Genauso wie beim Scripting gilt dann natürlich auch hier: Wird dieses Vertrauen ausgenutzt (z.B. indem die subtile (also „heimlich" Einfluss nehmende) Hilfe offenbart wird) kehrt sich das emotionale Verhalten ins Gegenteil:

Der Spieler fühlt sich (im Prinzip ja zu recht) betrogen. Bleibt der „Betrug", also die fremd gesteuerte „Kontrolle" dagegen unaufgeklärt und wird sie vielmehr als „Teil der Geschichte" wahrgenommen, entsteht kein emotionales Problem (vgl. dazu auch erneut die ganz ähnlich funktionierenden Kontrollmethoden aus Abschnitt 4.2.).

Besonders „einleuchtend" wurde dabei von Spielern und Experten die Nutzung eines Sidekicks empfunden.

[180] Grünwald (2005), a.a.O. (S. 79).

In der Gamebranche ist die Integration eines Hilfesystems damit in erster Linie ein Gütesiegel, das insbesondere unerfahrene Spieler vor möglichen Frustmomenten schützen soll. Es erfüllt damit also eine emotionale Absicherung. Für Erlebniswelten könnte das Hilfesystem dagegen eine noch viel bedeutendere Rolle spielen, wenn z.B. sichergestellt werden muss, dass Gruppen unterschiedlicher Leistungsstärke für jede Aufgabe ein bestimmtes Maximum an Zeit nicht übertreten sollen, man gleichzeitig aber nicht auf ein Durchfluss-System wie Darkrides setzen kann. Das Hilfesystem übernimmt damit also gleich auch noch die in diesem Segment so wichtige Kontrollfunktion.

In dem oben erwähnten Beispiel von **The Game** ist das Hilfesystem der **Sidekick** „Christine". Was Van Orten (und der Zuschauer) hier nämlich noch nicht wissen: Christine ist Bestandteil des Spiels, ein Teil des „Scripts" und soeben durch fest vorgeplante Ereignisse „hinterlistig" in die Handlung integriert worden. Sie übernimmt in Zukunft wichtige Funktionen und Aufgaben, wenn Van Orten nicht mehr weiterkommt oder die falschen Handlungen ausführt. Wir werden dazu später ein paar Beispiele sehen. Bislang sieht sich der Protagonist in seinem Selbstwert- und Wirksamkeitsgefühl nicht eingeschränkt, da er Christine als „unabhängige" Gameplay-Kraft vertraut. (Im späteren Verlauf des Spiels fliegt Christines Rolle jedoch auf, der „Spieler" Van Orten entzieht daraufhin der Person sein Vertrauen).

Auch für Erlebniswelten könnten von den verschiedenen Spielehilfen gerade solche subtilen Ingame-Guides zur Absicherung besonders wichtig werden. Kohärenz und Glaubwürdigkeit sind für diese Welten unerlässlich, weswegen externe Hilfen ziemlich ungeeignet scheinen: Es darf auf keinen Fall ein Realitäten-Bruch erzeugt werden, welcher den Spieler aus dem Geschehen reißen könnte.

Für die Firma CRS in unserem Filmbeispiel bestünde daher kaum eine andere Möglichkeit als die subtile Methode, wenn Realität und (gescriptete) Fiktion verschmelzen sollen. Für Erlebniswelten gilt hier genau das Gleiche, wenn auch nur für ihre eigenen „Realitäten". Bereits jetzt werden hier ja „künstliche" Charakterrollen (z.B. die Cast Member) zu solchen Zwecken eingesetzt.

BEISPIEL

Ein sehr einfaches Beispiel für ein adaptives Hilfesystem in einer Erlebniswelt-Attraktion befindet sich im interaktivem Darkride: „Pirates of the Carribean: Battle for Buccaneer Gold“. In diesem müssen die Passagiere auf einem Schiff mit Hilfe von Bordkanonen feindliche Angreifer abwehren.

„Wir hatten ein Problem mit dem Kanoneninterface, so dass die Gäste die (virtuellen) Kanonenkugeln zu schnell abfeuern konnten, manchmal mehr als 5 Schüsse pro Sekunde, wodurch die Gegner abgeschossen wurden bevor die anderen Mitspieler überhaupt eine Chance hatten. Mit der Software die Anzahl der Schüsse zeitlich herunterzuregeln hätte zu Frustration geführt, weil die Kanonen nicht auf die Eingabe der Gäste reagiert hätten. (…) Bei den ambitionierten Spielern die mit genug Energie (…) eine wahnsinnige Anzahl an Schüssen pro Sekunden abgeben, reduzierte(n wir) bei jedem Dauerfeuer die Feuerkraft nach den ersten paar Schüssen. Das sorgt für die notwendige Spielbalance zwischen den Gelegenheitsspielern und den Hardcore-Zockern.“[181]

Natürlich ist dieses Beispiel simpel und bietet noch nicht die Art von dynamischer Spielerfeedback-Auswertung, wie sie am Ende wohl möglich wäre. Es zeigt aber zumindest, dass solche Methoden gerade beim gemeinsamen Spiel in (unterschiedlich starken) Gruppen sinnvoll eingesetzt werden können.

Abbildung 93: Szene aus Pirates of the Carribean: Battle for Buccaneer Gold

[181] Schell; Shochet (2001), eigene Übersetzung (o.S.).

Letztendlich könnten subtile Spielehilfen in Erlebniswelten also gleich zwei wichtige Funktionen erfüllen:

1. Sie sorgen auf Seiten der Spieler für den notwendigen Spielfuß, indem sie rechtzeitig zu Frustrationsmomenten in die Handlung eingreifen. Gleichzeitig können sie somit auch für einen besseren „Durchlauf“ in Attraktionen sorgen.

2. Sie sorgen auf Seiten der Betreiber für die notwendige Kontrolle innerhalb von Interaktionen, indem die Besucher trotz ihrer (freien) Handlungen beeinflusst werden. Gleichzeitig unterstützen gerade die subtilen Methoden das Kohärenz- und Atmosphärekonzept der Thematisierung, da die Hilfen damit Bestandteil der Geschichte werden, sie an Glaubwürdigkeit gewinnen und vom Spieler ohne konkretes Mitwissen als „Kontrollinstanz“ akzeptiert werden.

Betrachten wir noch an Hand eines weiteren Beispiels aus dem Film The Game, wie so eine Hilfe-Kontrollinstanz „in Aktion“ aussehen könnte:

Van Orten steigt aus dem Krankenwagen aus. Die Helfer hatten ihn und Christine nach der Bergung des Obdachlosen aufgefordert, zur Kontaktaufnahme mit ins Krankenhaus zu fahren. Als er gerade den Fragebogen abgeben will, erlöschen plötzlich im ganzen Parkhaus die Lichter. Der wilde Trubel zahlreicher Krankenhausangestellten löst sich jäh in Luft auf. Schlagartig stehen Christine und Nicholas van Orten allein in dem dunklen Raum.

Van Orten: „Oh nein! Das darf doch wohl nicht wahr sein!“

Christine: „Was ist passiert?“

Van Orten: „Genau das versuche ich Ihnen die ganze Zeit zu erklären. Das ist ein… Spiel.“

Christine: „Ein was?“

Van Orten: „Da ist so eine Firma, die treibt ausgeklügelte Spielchen, wie so was hier. So richtig hab ich das auch noch nicht kapiert.“ Er blickt sich um. „Die Lichter sind alle ausgegangen, 100 Menschen sind einfach weg gerannt.“

Christine: „Sie meinen also, der Typ der blau angelaufen ist und sich in die Hose gepisst hat, hat nur so getan, als …“ -„Tut mir wirklich leid.“ - „Das sollte es auch… Ich dachte, der Kerl würde sterben! Ich hab ne Mund zu Mund Beamtung gemacht!“

Abbildung 94: Szene aus The Game

Nachdem sie einige Zeit den Wagen nach nützlichen Utensilien abgesucht haben aber nicht fündig wurden, verlässt Christine schließlich die Halle.

Van Orten: „Woher wollen Sie wissen, dass es da raus geht?“

Christine: „Ich weiß es nicht.“

Van Orten folgt ihr durch das dunkle Gebäude, bis beide plötzlich vor einer offenen Aufzugtüre stehen bleiben.

Christine betritt den Fahrstuhl. Van Orten folgt.

Van Orten: „Erdgeschoss?“

Christine: „Ja.“

Er drückt. Nichts passiert. Christine öffnet den Kasten zum Notfalltelefon: Er ist leer. Beide stehen einige Zeit regungslos in der Aufzugskabine.

Dann kommt Van Orten eine Idee. Er holt den CRS-Schlüssel aus der Jackentasche und steckt ihn in das Wartungsschlüsselloch. Er passt. Der Aufzug setzt sich summend in Bewegung.

Doch bereits nach wenigen Sekunden kommt die Fahrt abrupt zum Stehen. Das Licht fällt aus, nur noch eine stark flackernde Neonröhre erhellt den Raum. Nicholas und Christine stecken im Fahrstuhl fest.

Abbildung 95: Szene aus The Game

5.6. Warteschlangen und Zeitproblematik in der Erlebniswelten-Interaktion

In dieser Beispiel-Szene gibt es gleich eine ganze Reihe an Scriptingmodellen: Zunächst wird durch den Obdachlosen sichergestellt, dass Van Orten und Christine gemeinsam mit in das Parkhaus fahren.

Natürlich ist das Krankenhaus dafür nur ein Aufhänger - wichtig ist lediglich, dass Van Orten zur richtigen Zeit im Krankenhaus ist, damit die Geschichte fortgesetzt werden kann. Christine steht ihm dabei als „Sidekick"-Hilfe und zur Absicherung zur Verfügung.

Wie das funktioniert zeigt sich, nachdem Van Orten keine (bzw. nicht die richtigen) Entscheidungen trifft: Christine begibt sich selbst auf dem Weg zum Fahrstuhl, so dass Van Orten ihr folgen kann: Sie übernimmt kurzfristig die Kontrolle, um das narrative Voranschreiten sicher zu stellen.

Im Fahrstuhl gibt sie die Kontrolle wieder ab und lässt Van Orten selbst schlussfolgern. Er kommt auf die richtige Idee und kombiniert seinen CRS-Schlüssel, den er im Clownmund gefunden hat, mit dem Schlüsselloch im Fahrtstuhl (im Adventure-Jargon würde man sagen, er löst ein „Kombinationsrätsel"). Es wird die nächste Sequenz in der Geschichte ausgelöst (Adventure-experten sprechen dann auch von „Triggering"). Die beiden stecken im Aufzug fest, alle notwendigen Aufgaben sind gelöst, das „Kapitel" sozusagen abgeschlossen – der nächste „Akt" kann eingeführt werden.

Besonders interessant erscheint mir hier der Aspekt, wie der „Sidekick" auf die Reaktionen des „Spielers" reagiert: Nachdem van Orten längere Zeit nichts Sinnvolles mehr macht, muss ihm Christine zu Hilfe eilen – man spricht auch von „zeitabhängiger" oder „aktionsabhängiger Hilfe"[182].

Zeit und Hilfesystem sind bei Adventures sehr eng miteinander verbunden. Die Frage, wann ein Hilfesystem eingesetzt werden soll hängt meist auch davon ab, wie lange der Spieler bereits in einer Dauerschleife verharrt und ob dadurch die Gefahr des Spielabbruchs besteht – zumindest wenn es sich um die klassische „Stop-And-Go"-

[182] Für die genauen Unterschiede vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

Mechanik wie in den meisten Adventures handelt.

Eine völlig neue Dynamik erhalten Systeme, wenn sie in Echtzeit ablaufen. Betrachten wir dafür noch ein letztes Mal unser Beispiel: Für die Geschichte ist es also scheinbar entscheidend, dass Christine und Van Orten im Aufzug stecken bleiben. Damit diese Sequenz nicht mit der „realen Welt“ kollidiert findet sie spät Nachts statt, so dass Christine und Van Orten allein in dem Gebäude sind. Auch das Notfalltelefon wurde entfernt, die beiden Protagonisten sind also auf sich allein gestellt.

Damit das auch so bleibt muss aber richtig gehandelt werden: CRS wird das Gebäude nicht dauerhaft von „Fremden“ freihalten können und auch das Notfalltelefon muss zur Geschäftszeit wieder integriert werden. Christine handelt also und begibt sich selbstständig zum Aufzug – nicht nur, weil sie Van Orten helfen will, sondern eben auch, weil wortwörtlich „die Zeit drängt“.

Ist ein derartiger, „realer“ Zeitdruck in Adventures wie erwähnt bisher nur recht selten vertreten, wird er bei Erlebniswelten hingegen unvermeidbar: Die narrative Attraktion wird ja nicht nur von einer Gruppe, sondern von vielen Gruppen gleichzeitig besucht. Eine hohe „Durchlaufquote“ ist insbesondere für große Parks entscheidend – je mehr Menschen pro Stunde abgefertigt werden können, desto besser.

Eine Erlebniswelt kann sich die Stop-and-Go Taktik eines Adventures daher nur in sehr beschränktem Maße leisten. Wer sie trotzdem sucht findet sie am ehesten im Preshow-Konzept: Wie beim Adventurespiel werden die einzelnen dramaturgischen Geschichtsblöcke in einzelne „Showpartikel“ getrennt: Der Höhepunkt ist die eigentliche Main-Show, der Aufbau erfolgt in den Preshows zuvor. Die Gäste „halten“ an jeder Show an und „gehen“ danach in die nächste Sequenz weiter – genauso wie ein Adventurespieler seine „Rätsel“ löst.

Der Unterschied: Zum einen ist das Konzept der Preshow meistens linear. Zum anderen sind die Shows zeitlich voneinander abhängig. Damit ein fließender Durchlauf (und eine „fließende“ Erzählung) erzeugt werden kann darf keine Preshow länger als die folgende Show sein. Beispiel: Die zweite Preshow im Alien Encounter endet mit den Worten, dass man im nächsten Raum Teil des Experiments werden könne.

Gleichzeitig öffnen sich die Türen zur Hauptshow, um die dazugehörige Dramaturgie zu unterstreichen. Es wäre dann natürlich der eben aufgebauten Spannung wenig zuträglich, wenn die Kunden stattdessen noch Minuten vor den verschlossenen Türen warten müssten. Gleichzeitig würde dadurch auch noch die Illusion gestört, da man sich erneut bewusst würde, dass vor einem ja ebenfalls eine Gruppe an der Geschichte teilnimmt – und alles somit ein „Schwindel“ ist.

Deswegen ist ein exaktes „Timing“ der einzelnen Sequenzen für Erlebniswelten sehr wichtig. Genauso wie die Preshows zeitlich voneinander abhängig sind, muss auch die zeitliche Abhängigkeit von Interaktion berücksichtigt werden.

Abbildung 96: Einige Szenen aus der Preshow der Attraktion „Storm Riders“. Preshows dienen neben dramaturgischen Zwecken (hier wird vor der eigentlichen Hauptshow eine Wetterkontrollstation näher erklärt, um die Passanten auf das Thema vorzubereiten) auch strukturellen: Sie unterteilen die Besucher in Gruppen und sorgen für den schubweisen und zeitgesteuerten „Durchlauf“.

In interaktiven Darkrides wird das Problem dadurch umgangen, dass jeder Nutzer die exakt gleiche Zeitspanne zur Verfügung hat, um die Probleme zu lösen: Der Darkride fährt kontinuierlich - es ist normalerweise nicht möglich, an einer Stelle anzuhalten um eine Aufgabe intensiver zu behandeln. Der Darkride sorgt dadurch zwar für einen kontinuierlichen Fluss, ist aber wenig flexibel.

Flexiblere Konzepte erfordern dafür aber eine noch ausgiebigere Planung, denn die interaktive Narration ist eben meist nicht linear – und in vielen Fällen auch nicht durchgehend fließend.

Um den Preshow-Gedanken erneut aufzugreifen: Die einzelnen „Shows“, oder dann besser: die einzelnen „Aufgaben“ sind hier nicht nur in ihrer Folge voneinander abhängig, sondern auch in der kompletten, vernetzten Verschränkung: Welche Gruppe tätigt welche Aktion wann und wie wird gleichzeitig sichergestellt, dass das Script, also die Erzählung, in ihrem Konzept und ihrer Dramaturgie noch funktioniert?

Das besondere Problem der Adventures ist, dass ihre Erzählung eben **nicht** dynamisch verläuft. Während ein Rollenspiel allein schon durch den dynamischen Erlebniswelt-Charakter sehr leicht zu einem Multiplayer-Erlebnis ausgeweitet werden kann, ist dies bei einem „starren“ und komplett durchgeplanten Storyscript nicht möglich. Genau diese Planung ist es aber, was die narrative „Gameplay“-Güte ausmacht, die für Erlebniswelten so prädestiniert erscheint.

Es wird also ein System benötigt, dass zum einen das **festgesetzte Storyscript** korrekt abbilden kann, zum anderen aber auch die einzelnen Gruppen effizient und logisch durch das Script „führt“ und dabei gleich noch das entsprechende „**Zeitmanagement**“ mitbringt. Dieser Aspekt ist gegenüber den bisherigen Singleplayer-Adventures völlig neu und daher praktisch nicht erforscht – bisher war es schlicht nicht notwendig, die Stop-and-Go-Taktik durch eine dynamische Zeit- und Gruppenverwaltung zu ergänzen – ja sie erscheint im Zusammenhang mit dem nicht-dynamischen Verfahren der narrativen Erzählung zunächst geradezu paradox.

Trotzdem ist ein derartiges System unerlässlich, wenn man interaktive Geschichten in Erlebniswelten – damit also „real“, „haptisch“ und „gruppendynamisch“ – wiedergeben will. Es macht allein schon aus ökonomischer Sicht wenig Sinn, eine Geschichte zu gestalten, die in ihrer Struktur dann nur von einer sehr begrenzten Anzahl an gleichzeitig „spielenden“ Gästen erlebt werden kann, nur weil das System eine zu geringe Dynamik aufweist.

Eine gute Massenabfertigung ist für Parkbetreiber hier das „A und O“.

ERLÄUTERUNG

Solange es also keine Systeme gibt, die den Erlebniswelten bei interaktiven Attraktionen ein funktionierendes Zeit- und damit Massenabfertigungsmanagement garantieren, werden zumindest die großen Parks und Einrichtungen nicht von ihren linearen, „kontrollierbaren“ Darkride-Systemen abweichen. Für kleinere Einrichtung ist hingegen das Budget für eine interaktive, narrative Attraktion nicht groß genug. Es gilt also, eine Möglichkeit zu finden, die Massenabfertigung auch in dynamischen Konzepten handbar zu machen. Ich schlage hierfür einen Blick auf die so genannte **Warteschlangen-Theorie** vor, die bisher leider fast ausschließlich in der Informatik ihre Anwendung fand.

Die Warteschlangen-Theorie ist eine mathematische Methode. Sie untersucht und berechnet, wie einzelne Prozesse optimal abgearbeitet werden können. Auch die Entstehung von „Rückstaus“ und die Schaffung einer optimalen Durchlaufquote stehen im Fokus dieser Theorie. In Erlebniswelten kommt die eigentliche „Mächtigkeit“ dieser Theorie bisher wenig zum Einsatz, im besten Fall bei der Berechnung von Wartezeiten an den Queuelines, selten aber zu deren Optimierung. Im Straßenverkehr findet die Queue-Theorie, wie sie auch genannt wird, hin und wieder für Stauprognosen Anwendung.

Der entscheidende „Clou“ ist, dass sich die Queue-Theorie nicht nur für die Berechnung von Wartezeiten und Staus an einer Attraktionen eignen, sondern auch für Durchläufe an einer beliebigen Anzahl an möglichen Attraktionspunkten. In der Theorie spricht man dabei von „Bedieneinheiten“. Eine Supermarktkasse ist z.B. eine Bedienstation mit einer einzelnen Bedieneinheit. Sie fertigt die hereinkommenden Aufträge in einer durchschnittlichen Bedienzeit (t_b) der Reihe nach ab (**F**irst **C**ome **F**irst **S**erved-Prinzip).

Komplex wird es nun, wenn das System nicht aus einer, sondern aus einer ganzen Reihe von mit einander verbundenen Bedienstationen besteht, die möglicherweise noch dazu alle unterschiedlichen Bedienstrategien, Prioritätsregeln oder Bedienzeiten unterliegen. Der Fachbegriff dafür lautet dann **Warteschlangennetz**. Die Warteschlangen-Theorie kann mit Hilfe von Zufallsgrößen berechnen, wie ein solches System beschaffen sein muss und welche Bedienstrategien eingesetzt werden sollten, damit es zu möglichst geringen (oder keinen) Wartezeiten kommt.

Man spricht auch von der Ermittlung von Leistungskenngrößen. Diese Berechnung kann natürlich auch dynamisch erfolgen: Das System berechnet z.B. die derzeitige Durchlaufquote der einzelnen Bedieneinheiten und kann die jeweils eingesetzte Strategie und die Prioritäten der einzelnen abzuarbeitenden Aufträge ändern, um eine Staugefahr zu verhindern.

Diese Theorie ist - nebenbei erwähnt - einer der „Urgesteine“ unserer heutigen vernetzten Gesellschaft. Bei der Nutzung von Computern oder Datennetzen ist sie praktisch allgegenwärtig: Sie macht den reibungslosen Verkehr der Datenpakete auf der „Datenautobahn“ oder im Rechner erst möglich und sorgt dafür, dass wir beim Surfen im Internet fast in Echtzeit unsere Informationen erhalten. Trotz zunehmenden „Datenverkehrs“ halten die Datennetze dem Ansturm der Bits and Bytes stand, da die Computer-Server mit eben jenen Regeln sehr effizient entscheiden können, nach welchen Prioritäten die einzelnen Datenpakete abgearbeitet und zum Kunden weiterbefördert werden. Die Wartezeiten bleiben ein Minimum, das Datennetz für sich autonom, dabei trotzdem hocheffizient und kaum fehler- oder stauanfällig. Die Warteschlangen-Theorie macht damit ein dynamisches, nicht-lineares System berechen- und (größtenteils) kontrollierbar.

Ich halte den Netzwerk-Gedanken und seine erprobten Konzepte deswegen durchaus auch für interaktive Erlebniswelt-Attraktionen relevant. Dieses Verständnis könnte ein möglicher Ausweg aus der „linear“-Debatte der Freizeitparks werden, da die Vernetzung sich ideal für die Abbildung nicht streng-linearen Scripting-Konzepte wie wir sie in 5.3. gesehen haben eignet. Während in einem linearen Konzept (wie dem interaktivem Darkride) die Passanten einfach der Reihe nach abgefertigt werden (sozusagen wie ein analoges Telefonnetz) kann ein Warteschlangen-Konzept die Gäste an unterschiedliche „Orte“ (bzw. „Bedieneinheiten“) senden (eben wie ein digitales Datennetz) – und das auch mit einer Vielzahl an Menschen oder Menschengruppen. Der einzelne „spielerische Widerstand“ (also z.B. ein Rätsel, eine Aufgabe etc.) wird dann zu einer Bedieneinheit, der Besucher ist der abzuarbeitende Auftrag in einer ganzen Kette an Aufträgen.

Eine interaktive Narration besteht somit aus einer Vielzahl in sich verschränkter Bedieneinheiten, die mit Hilfe einer Story zu einem einheitlichen Netzwerk „gescripted“ werden. Je nach Interaktion leitet das System den Passanten zum gewünschten Punkt im Netzwerk, genauso wie das Adventures heute ja eigentlich auch schon machen – mit dem Unterschied, dass die Warteschlangen-

Theorie das Management einer Vielzahl an Spielern übernimmt, die sich jetzt alle gemeinsam im Netzwerk befinden. Mit ihrer Hilfe lässt sich dann berechnen, wie das dynamische System beschaffen sein muss, damit es die notwendige Kapazität erhält. Beispielsweise lässt sich so feststellen, welche Bedieneinheiten mit welcher Wahrscheinlichkeit überlastet sein könnten, so dass sich die Integration von identischen Ersatzbedieneinheiten (also „zusätzlichen Kassen“) lohnt.

Auch kann das System während des Betriebs Entscheidungen dynamisch treffen. Beispielsweise kann es berechnen, wie lange ein ganz konkreter Besucher (=Auftrag) an einer Bedieneinheit (=Rätsel) noch benötigen darf, damit der nächste „Auftrag“ nicht in eine Warteschlange gerät. Somit kann das System z.B. auch entscheiden, ab wann ein Hilfesystem zum Einsatz kommen muss.

Die Netzwerk-Analogie erscheint mir hier von den verschiedenen Lösungsansätzen eigentlich der einleuchtendste. Schließlich hatte die Internet-Technologie auch die „massive online games“ überhaupt erst möglich gemacht. Zugegeben: Das Konzept ist im derzeitigem Stadium noch ziemlich abstrakt und der hier (und im folgendem) getätigte Transfer alles andere als fein geschliffen. Es ist auch noch nicht abzusehen, ob die Überführung überhaupt jemals wirklich zufrieden stellend gelingt. Fakt bleibt aber, dass die kommenden Generationen mit einer wesentlich höheren Spielgüte aufwachsen als dies derzeit noch der Fall ist. Die konzeptionellen Ansprüche an interaktive Strukturen werden steigen und sollte die Interaktivität – wie prognostiziert - für Erlebniswelten an Wichtigkeit weiter zunehmen, dann wird man sich über kurz oder lang auf die neuen Bedürfnisse einstellen müssen. Wird bis dahin für Erlebniswelten kein besserer Modus gefunden, dann könnte neben dem interaktiven Gameplay (wie z.B. der schon umgesetzte Darkride-Shooter) und der Narration (Adventures) eben auch der Transfer der Multiplayer-Strukturen (Netzwerk) notwendig werden.

Oder salopp gesagt: Nicht nur die Geschichten und die Interaktion müssen in Themenparks haptisch, also „greifbar“ werden, sondern auch das Internet. Nur so ist eine hohe Gameplay-Güte mit Massenabfertigung vereinbar.

Wie funktioniert nun so ein Warteschlangen-Netz? Welche Methoden könnten dabei zum Einsatz kommen?

Betrachten wir uns ein **einfaches Wartesystem**, wie z.B. eine Supermarktkasse:

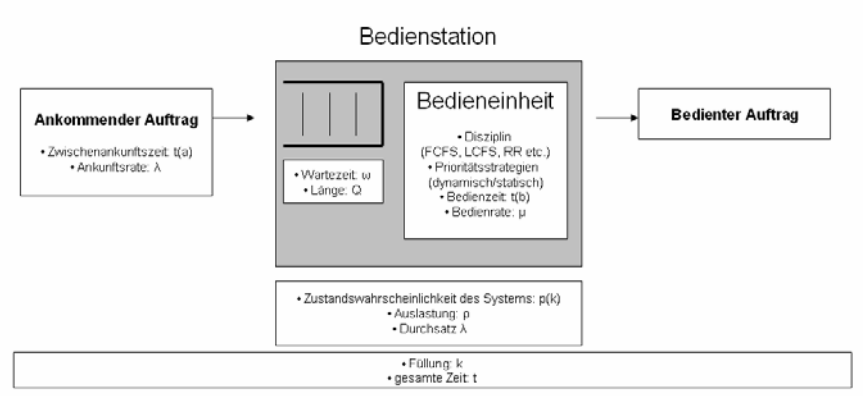


Abbildung 97: Einfaches Warteschlangen-Modell

In der Warteschlangentheorie werden unterschiedliche Kennziffern für die einzelnen Zustände benutzt. So bezeichnet man die Zeit zwischen zwei ankommenden Aufträgen mit Zwischenankunftszeit t_a, die mittlere Ankunftszeit ist die Ankunftsrate λ. Sie beschreibt also, wie viele „Kunden“ im Durchschnitt an der Bedienstation ankommen. In der Regel arbeitet man hier zur Bestimmung mit Zufallsgrößen und den entsprechenden Verteilungsfunktionen, um eine allgemeingültige Aussage tätigen zu können.

Der Auftrag reiht sich danach in die Warteschlange Q ein und wartet dort eine Zeit ω, bis er von der Bedieneinheit bearbeitet wird. Dabei kann ein ganzes Set unterschiedlicher Regeln zum Einsatz kommen, welche die Art der Bearbeitung und damit auch die Dauer der Bedienzeit t_b bestimmen. So kann „der Bediener“ z.B. bestimmte Prioritäten festlegen: Werden z.B. Kunden mit bestimmten Eigenschaften bevorzugt behandelt (statische Prioritätsregel)? Oder muss er sein Konzept ändern, weil die Warteschlange droht zu überfüllen (dynamische Prioritätsregel)?

Häufig spricht man auch von Bedienstrategie. Damit ist gemeint, nach welcher Disziplin die Station ihren nächsten Auftrag auswählt.

In Themenparks üblich ist FCFS (First Come First Served), aber auch andere Konzepte können von Nutzen sein. Nur ein Beispiel: In der RR (Round Robin) – Disziplin greift zusätzlich zum FCFS oder LCFS ein Zeitmechanismus. Ist also nach einer bestimmten Zeitperiode der Auftrag immer noch nicht verarbeitet wird dieser verdrängt und zurück in die Warteschleife geschickt, um Platz für andere Aufträge zu machen.

Der Mathematiker John D. C. Little hatte 1961 bewiesen, dass die durchschnittliche Anzahl von Kunden in einem stabilen Warteschlangenmodell gleich dem Produkt ihrer durchschnittlichen Ankunftsrate und ihrer durchschnittlichen Verweildauer ist: $k=\lambda*t$.

Diese Erkenntnisse ist deswegen so beachtlich, weil es zeigt, dass die durchschnittliche Wartezeit unabhängig von den benutzten Wahrscheinlichkeitsverteilungen und der Warteschlangendisziplin ist. Mit anderen Worten: Es spielt überhaupt keine Rolle, ob nun FCFS oder LCFS angewandt wird: Die durchschnittliche Wartezeit ist immer gleich (sie wäre nur für die zuerst Ankommenden wenig gerecht).

Am Ende lässt sich daraus die entsprechende Auslastung ρ für das System feststellen, sowie die jeweilige Zustandswahrscheinlichkeit für die betreffende Bedienstation $\rho(k)$. Mit deren Hilfe lässt sich auch die Gleichgewichtsbedingung berechnen (d.h.: Wie viele Aufträge dürfen im Mittel pro Zeiteinheit an das System treten, ohne es zu überlasten?)

Man betrachtet dafür meist ein „eingeschwungenes“ System: „Öffnet“ man eine Bedienstation dauert es ja meist einige Zeit, bis sich die Warteschlange füllt. Erst nach einer gewissen Periode lässt sich ein durchgehender Fluss generieren. Analog dazu kann man sich eine Attraktion vorstellen, die am Morgen noch nicht stark frequentiert ist. Mit der Zeit ist die Warteschlange gefüllt und es können die Passanten in gleichmäßiger Folge abgefertigt werden. Diesen Zustand nennt man dann auch stationär oder stabil. Die ermittelten Leistungskenngrößen sind dann zeitunabhängig, also allgemeingültig.

Für unser Problem viel relevanter sind schließlich die **Warteschlangen-Netze**. Sie entstehen, wenn man mehrere Bedienstationen miteinander verbindet. Mit ihnen lassen sich Script-Systeme mit mehreren „Spielern“ (= Aufträgen) abbilden und simulieren. Dabei müssen die Bedienstationen auch nicht linear „geschaltet“ sein. Genauso wie in Adventurespielen können sie unterschiedlichst miteinander gekoppelt werden: verzweigend, als „Subplot“, als komplett non-lineares System – jedes

Adventurescript basiert letztlich auf einem Netzwerk und ist damit in einem Warteschlangen-Netz abbildbar. Auch das Gesetz von Little gilt in Netzwerken weiterhin. Das bedeutet: Die Systeme bleiben auch dann noch stabil (also in ihrer Abfertigung „kontrollier- und vorhersehbar“) wenn für die einzelnen Stationen unterschiedliche Disziplinen (wie FCFS oder RR) verwendet werden.

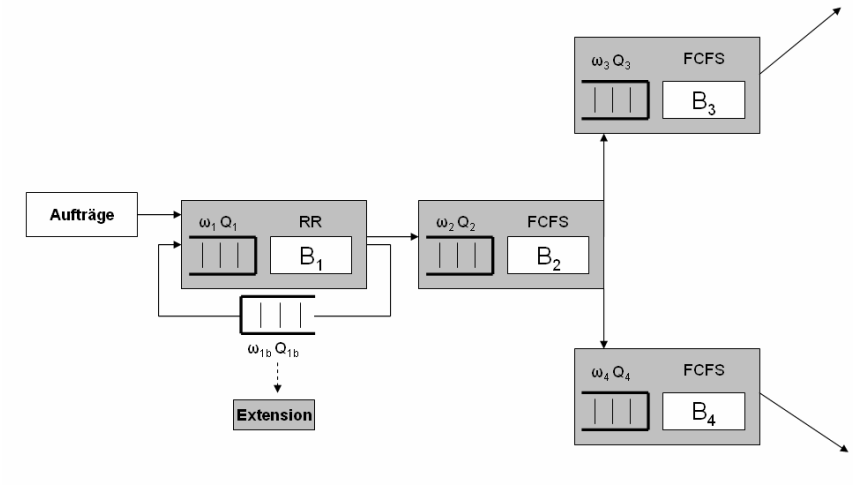


Abbildung 98 Ein einfaches Warteschlangen-Netz

Betrachten wir uns das einfache Warteschlangen-Netz aus Abbildung 98. Wie könnte das Equivalent einer interaktiven Freizeitparkattraktion aussehen?

Die Besucher (=“Aufträge“) betreten die Attraktion für die erste „Szene“. In diesem Fall ist das die Bedienstation B_1. Mathematiker sprechen in dem Fall auch von einem „offenen Warteschlangen-Netz“, weil die Aufträge extern, also „von Außen“ kommen und das System nach einem Durchlauf auch wieder nach Außen verlassen.

Zunächst reiht sich also der Besucher in die Queueline Q_1 des Systems ein. Die Größe des Wartebereichs unterscheidet sich dabei natürlich noch nicht von denen anderer Attraktionen: Der Besucher wartet schlicht seine Zeit ω_1, bis er an der Reihe ist – wie in jeder anderen Attraktion auch.

B_1 kennzeichnet nun die erste interaktive Szene, die der Besucher (respektive seine Gruppe) betreten. Nehmen wir der Einfachheit halber an, es handelt sich dabei um ein Dialogrätsel. Eine ziemlich banale Szene wäre dann: Der Gast steht vor einer finsteren Burg,

die Zugbrücke ist hochgezogen. Die Aufgabe ist nun, die bösen Wachen davon zu überzeugen, die Zugbrücke herabzulassen, um den Zugang zum nächsten Raum zu erlangen.

Mit Hilfe der Warteschlangen-Theorie kann nun berechnet werden, wie viel Zeit t_{b1} die Gruppe in dieser Bedienstation nun maximal verbrauchen darf, um die gewünschte Abfertigungsquote zu erreichen. Nähert sich die Gruppe der maximal erlaubten Zeit und kommt dem Ziel nicht näher, könnte als „Backup-Plan 1“ ein Hilfesystem greifen – z.B. ein Gefangener, der aus dem Verliesfenster die Lösung des Rätsels zuflüstert.

Lösen die Besucher das Rätsel trotzdem nicht, findet nach Überschreitung der Zeit ein Round Robin statt. Das ist in einer solchen linearen Abfolge zwar wenig effizient und elegant, soll aber hier erst Mal zu reinen Illustrationszwecken genügen: Die Gruppe wird also in einen Zwischenraum Q_{1b} geleitet, damit B_1 für die nachfolgenden Besucher freigemacht wird. In der Warteschlangen-Theorie spricht man von Verdrängung. Die aktuelle Gruppe bekommt eine niedrigere Priorität und wird nach hinten „geschoben“. Sobald die neue Gruppe den Raum beendet, erhält die erste einen neuen Versuch (Versagt diese Gruppe ebenfalls findet ein „fliegender Wechsel“ der beiden Gruppen statt).

Bei diesem greift dann der „Backup-Plan 2“, d.h., die Gruppe gewinnt auf alle Fälle – notfalls narrativ begründet. Die Wahrscheinlichkeit, erneut zu versagen kann mit RR und einem entsprechenden „Gamedesign“ allerdings auf ein Minimum reduziert werden, so dass dieses Problem de facto selten oder nie auftreten wird (außer es wird bewusst provoziert) und lediglich als Absicherung fungiert.

Natürlich benötigt ein Round Robin auch eine narrative Absicherung. Es macht keinen Sinn, für Q_{1b} einfach eine neue Warteschlange zu gestalten. Stattdessen müsste eher eine Art „Inbetween-Show“ greifen, die „Auszeit“ muss innerhalb der Geschichte begründet werden: Die Wachen könnten sich zum Beispiel zurückgezogen haben und die Gäste bekommen jetzt in einer Seitengasse von ein paar Einheimischen noch mal zusätzliche Tipps, bevor sie in den zweiten Versuch starten.

Der Round Robin ist generell eine mögliche Funktion, wenn die Bedienstation für herannahende Gruppen freigemacht werden muss. In diesem Fall ist es weniger entscheidend, da die Bedienstation hier sowieso die erste in der Kette ist und die Besucher natürlich notfalls auch einfach länger in Q_1 warten könnten. Diese Vorgehensweise versagt jedoch, wenn vorher

weitere Bedienstationen geschaltet sind und somit die nächste erfolgreiche Gruppe dringend zur neuen Station gelangen muss.

Die Folge wäre, dass man vor jeder Bedienstation weitere Queuelines errichten müsste – gerade dies erscheint aber aus dramaturgischer, konzeptioneller und narrativer Sicht wenig sinnvoll. Hier kann der Round Robin dafür sorgen, dass bereits erfolgreiche Gruppen zügig in ihrem Tempo die Geschichte durchleben, während unerfahrene Gruppen die Möglichkeit eines neuen Versuchs haben – auch wenn sie sich dadurch länger in der Attraktion aufhalten als andere.

Problematisch wird es beim Round Robin allerdings, wenn eine ganze Reihe an Gruppen erst mal „abgearbeitet“ werden müssen, bis für die RR-Gruppe ein Freiraum geschaffen wurde, um wieder in das Konzept einzusteigen. Die Wartezeit für die RR-Gruppe kann dann im (unwahrscheinlichen) Extremfall die maximal benötigte Zeit der bis zur freien Kapsel nachrückenden Gruppen betragen.

Um diese Gefahr zu minimieren wäre es z.B. auch möglich, die RR-Gruppe zunächst in einen Subplot zu schicken (=“Extension“) und das zeitliche Timing auf die Dauer dieses Subplots abzustimmen, d.h., das System generiert von den nachfolgenden Gruppen genau dann eine freie Kapsel, wenn die RR-Gruppe aus dem Subplot zurückkehrt und den neuen Versuch startet. Der durch die RR-Gruppe erzeugte Freiraum (die nächste Bedienstation bekam ja keinen neuen „Auftrag“) kann dann entweder von einer in einem folgendem Round Robin wartenden Gruppe aufgefüllt oder von der RR-Gruppe selbst wieder teilweise aufgeholt werden, indem der bereits getätigte Subplot im späteren Verlauf ja übersprungen werden kann.

War vorhin bereits die Rede davon, dass Warteschlangen an folgenden Bedienstationen wenig Sinn machen, betrachten wir dazu konkret mal B_2. Haben die Gäste also die Aufgabe endlich erfüllt gelangen sie zur nächsten Bedienstation. Es ist dann die Aufgabe des überwachenden Systems, die Wartezeit ω_2 auf ein Minimum zu reduzieren. Im Prinzip darf Q_2 lediglich die nächste Gruppe halten. Zumindest erscheint es mir in dem Burg-Beispiel aus Sicht der Kohärenz und des emotionalen Empfindens wenig erbaulich, wenn in der nächsten Queueline plötzlich mehrere Gruppen aufeinander treffen und diese erneut erst abgearbeitet werden müssen, vom Rückstau-Phänomen ganz zu schweigen.

Um bei unserem einfachen Beispiel zu bleiben: Die Gäste gelangen also über die Zugbrücke in den Burginnenhof Q_2. Ist B_2 noch nicht frei werden sie aufgefordert, hier noch kurz einen Moment zu

warten, bis der Burgherr sie abholt; ist der Raum bereits frei, werden die Gäste direkt durchgeschleust.

Sobald das System feststellt, dass B_2 demnächst freigemacht wird, kann es auch B_1 wieder für die nächste Gruppe freigeben. Denn bis diese das Rätsel dort gelöst hat wird auch Q_2 wieder frei sein. In B_2 setzt sich die Geschichte nun fort. Erneut müssen die Gäste nun eine Aufgabe lösen und auch diesmal wird berechnet, wie lang diese Gruppe maximal brauchen darf, bis der Raum freigemacht werden muss (spätestens also, wenn Q_2 von einer nachrückenden Gruppe besetzt wird). In diesem Fall verzweigt sich die Geschichte in die Stationen B_3 und B_4. Es könnte z.B. sein, dass erfolgreiche Gäste nach B_3 geschickt werden (z.B. Schatzkammer) und nicht erfolgreiche Gäste, welche die Zeit überschreiten nach B_4 (z.B. Verlies). Die Abfertigung erfolgt hier dann grundsätzlich nach First Come First Served.

So überwacht das System im Prinzip alle Bedienstationen und stellt nach den entsprechenden Regeln den Durchlauf der einzelnen Räume her. Um es damit noch einmal deutlich zu sagen: Die Warteschlangen-Theorie ist eine „dynamische“ Mathematik: Es ist also nicht so, dass der Designer im Vorfeld exakt berechnen muss, wie lang jede einzelne Plotsequenz seines Scripts dauern darf oder ab welcher Minute sich ein Hilfesystem einschaltet. Vielmehr halte ich den Einsatz dieser mathematischen Berechnungen innerhalb einer Attraktion spannend: Haben z.B. viele besonders gute Gruppen soeben in hoher Geschwindigkeit die Bedienstationen „gelöst“, kann das System für die nächste Gruppe je nach Berechnungsgrundlage mehr Zeit zur Verfügung stellen als durchschnittlich. Genauso macht es bei langsamen Gruppen und schlechter Abfertigung vielleicht Sinn, eine Round Robin Option aus dem Konzept zu nehmen und stattdessen gleich den zweiten Backup-Plan zu fahren oder bei „zu schnellen“ Gruppen den Schwierigkeitsgrad oder die Showdauer zu erhöhen.

Welche Struktur gerade am sinnvollsten ist, entscheidet quasi „die Mathematik“ – und das sogar völlig autonom. Dann ist das persönliche, interaktive Erlebnis zukünftig nicht mehr nur vom Script des Autors abhängig, sondern auch von den jeweiligen äußeren Umständen, wie z.B. derzeitiger Andrang oder eben die Fähigkeiten der momentan im System befindlichen Gruppen. Ziemlich sicher kann dieser Überraschungsaspekt sogar noch mal zusätzlich den Wiederbesuchswert erhöhen.

Allerdings: Ob und in welcher Größenordnung ausgeklügelte Warteschlangen-Systeme für den notwendigen Durchfluss sorgen können ist bislang noch kaum untersucht. Das Verhalten möglicher

Systeme kann jedoch analytisch (z.B. mit Markow-Ketten) oder simulativ (z.B. mit Computersimulationen) exakt bestimmt werden. Bisher findet eine derartige Queue-Auswertung aber scheinbar nur in sehr beschränktem Maße statt (v.a. Dingen natürlich in der Minimierung der eigentlichen Warteschlangen vor Attraktionen, siehe FASTPASS).

Übrigens: Einen gewissen Queue-Ansatz gibt es bei den Erlebniswelten dennoch. Wie so häufig ist dieser in dem Typus zu finden, bei dem die Forschung und Entwicklung am rasantesten wächst: Der Achterbahn. Sind nämlich mehrere Züge auf einer Strecke unterwegs, unterteilt auch der Achterbahnkonstrukteur diese in Bediensysteme. Damit es zu keinen „Auffahrunfällen“ kommen kann darf immer nur ein Zug in einem Segment sein. Erst wenn der Zug sein Segment „geräumt“ hat, darf der nächste Zug „eintreten“ – ganz ähnlich also, wie in unserem Beispiel von oben auch. Normalerweise achtet das System darauf, dass die Züge genug Puffer haben, um immer an einem Stück durchzufahren. In seltenen Fällen kann man aber beobachten, wie solche Ausnahmeerscheinungen gelöst werden.

Kann z.B. der Zug in der Disney-Attraktion Big Thunder Mountain (siehe Abschnitt 4.1) nicht in die nächste Sequenz einfahren, weil einer der Lifthills einen Ausfall hat und der Zug die „Bedienstation“ nicht verlassen kann, stoppt der nachkommende Zug an einer Queuestelle. Zusätzlich meldet sich auch der Goldgräber Sam wieder zu Wort:

„Ach, tut mir leid für den Aufenthalt, Leute. Es sieht so aus als wäre ein langsam fahrender Zug vor uns. Wir müssen hier kurz verschnaufen. Bleibt einfach nur sitzen und ich kümmere mich sofort um Euch.“[183]

Die zusätzliche Wartezeit wird so gleich auch noch narrativ verknüpft.

Vielleicht werden solche Simulationen und der Netzwerk-Gedanke wie sie die Ingenieure schon lange sehr erfolgreich bei Achterbahnen anwenden irgendwann auch einmal verstärkt bei der Entwicklung von interaktiven Attraktionen in Betracht gezogen.

[183] eigenes Soundarchiv, eigene Übersetzung.

Das Zeitdesign ist jedenfalls ohne Zweifel eine enorme Herausforderung. Heute lässt sich schwer vorhersagen, ob das Stop-and-Go-Modell überhaupt jemals in den Fokus der Erlebniswelten rückt. Zusätzlich fehlt bisher schlicht die empirische und praktische Forschungsgrundlage. Auch bei den Adventurespielen ist der Anteil der so genannten „Echtzeit-Adventures“ ziemlich gering – in „Methoden interaktiven Storytellings“ machten sie nicht einmal 10% der Produktanalyse aus, (obwohl - im Gegensatz zu den anderen Typen - wirklich nahezu jedes auf dem Markt befindliche Echtzeit-Spiel untersucht wurde). Ein Mitgrund liegt hier natürlich in dem höheren Designaufwand, der sich bei einem Singleplayer-Adventure bisher selten ökonomisch rechtfertigen lässt[184].

Die nähere Analyse der Adventurespiele lässt jedenfalls den Schluss zu, dass der Aspekt der Zeitrelevanz mit dem narrativen Storytelling eher kollidiert als harmoniert. Zwar streiten weder Spieler noch Experten die Potentiale von zeitrelevantem Design ab[185] (z.B. im Hilfesystem), mahnen jedoch auch zur Vorsicht. Durch Zeitrelevanz bzw. Zeitdruck würde die Leistung des Spielers gemessen und bewertet, wodurch ein realistischer Stress entstünde. Das mag für die actionorientierten Genres durchaus sachdienlich sein, beim „Erzählen“ ist der Aufbau von Druck eigentlich deplatziert.

Wie erwähnt ist deswegen der Zeitdruck unter vielen Adventurespielern nicht wirklich populär – sofern er zumindest nicht narrativ begründet wird (z.B. bei „brenzligen“ Finalsequenzen etc.). Wenn Erlebniswelten jetzt mit Zeitrelevanz arbeiten – noch dazu mit einem Zeitdruck, der nicht zwangsweise im Zusammenhang mit der Geschichte steht, darf auch diese emotionale Komponente nicht außer Acht gelassen werden.

So zeigte sich z.B. bei 2/3 der Befragten bei dieser Thematik auch das Phänomen der „Verpassungspanik“[186] – in der Regel resultierend aus dem Vertrauensverlust gegenüber dem Spielsystem: Die Spieler sind sich nicht mehr sicher, ob sie in den Echtzeit-Szenarien wirklich

[184] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

[185] vgl. ebd. (S. 70f).

[186] vgl. ebd. (S. 70).

das „bestmöglichste“ Erlebnis präsentiert bekommen. Sie haben die Kontrolle in die Hand des Autors gelegt, weil sie ihm und seiner Erzählung „vertrauten“. Nun führt das undurchsichtige Konzept zu Verunsicherung – und das Vertrauen wird entzogen.

Im Gegensatz zu anderen Genres, wo die Spieler gerne auch einmal experimentieren (ja, wo das im Prinzip sogar zum Gameplay gehört), benötigt der Adventurespieler ein sicheres, ihm bekanntes und nachvollziehbares System, in das er sich, symbolisch gesprochen, „fallen lassen kann“. Offensichtlich ist dies bei zeitrelevantem Design nicht immer gegeben, so dass hier häufig die Skepsis siegt. Die Folge sind dann Phänomene wie die angesprochene „Verpassungspanik“ und ein „Spielunbehagen“.

Ich halte es deswegen für wichtig, dass die Zeitabhängigkeit in Erlebniswelten in Zusammenhang mit der Narration ebenfalls möglichst subtil erfolgt. Nichts darf im dramaturgischen, im spielerischen und erzählerischen Verlauf der Attraktion darauf hindeuten, dass das System einer Gruppe vielleicht andere Optionen anbietet (oder anbieten muss) als anderen Gruppen, genauso wenig, wie eine mögliche Zeitrelevanz kommuniziert werden darf (sofern diese nicht in irgendeinem narrativem Zusammenhang steht, wenn z.B. wirklich Stress erzeugt werden soll). Das gilt vor allen Dingen auch für den ersten Durchgang der Attraktion, wenn das Vertrauen in das Script noch gar nicht hergestellt ist.

Ausnahmen bestätigen natürlich auch hier die Regel, aber wie bereits angedeutet wurde: Das Vertrauen in das Gameplay und die Betreuung des Spielers stehen hier an oberster Stelle, der Spieler darf sich seiner „Ausgeliefertheit“ nicht bewusst sein, sonst steht am Ende das „Verstehen des Scriptings hinter der Geschichte“ bald stärker im Vordergrund als das Erlebnis der Geschichte selbst – der Spieler „kämpft“ gegen den Autor, nicht mehr für ihn.

Dieser Aspekt macht die Zeit – neben der planerischen Komplexität - auch aus spielerischer Sicht zusätzlich schwierig und es wird bereits frühzeitig zu bedenken sein, wie das Script aufgebaut sein muss, damit die Spieler nicht durch aufgedeckte „Tricks“ (die es zweifelsohne sind) verunsichert werden.

Die Problematik der Warteschlangen, des Zeitmanagements und der Hilfesysteme zu evaluieren fällt schwer. Im Prinzip müssten konkrete, mathematische Simulationen und praktische Tests durchgeführt werden, in wie weit derartige Abfertigungssysteme überhaupt massenkompatibel sind. Entsprechend zurückhaltend äußern sich die Experten zu Modellen, welche den linearen Ablauf eines Darkrides durchbrechen. Eine schlechte Abfertigungsquote ist riskant und kann ein ganzes Projekt zum Abbruch bringen.

Fünf mögliche (rein exemplarische) Modelle zum Zeit- und Abfertigungsmanagement in interaktiven Attraktionen wurden den Experten Schell, Gronau und Sherman vorgestellt. Sie sollten dazu ihre ersten Eindrücke äußern:

Geringes narratives Feedback: Wenn die Besucher Aufgaben lösen, steht das Feedback nicht direkt in Relation mit der Erzählung und ändert die Geschichte selbst nicht/oder kaum. Wenn es doch eine Änderung der Geschichte gibt, wird sie für das Ende der Erzählung aufgehoben (verschiedene Endsequenzen). Dieses Modell ist derzeit in relativ vielen Darkrides verkörpert. Dort ist zwar das „Shooter-Feedback“ instantan, das narrative Feedback allerdings meistens verzögert.

Die Experten sind sich dabei einig, dass zu geringes Feedback generell nicht wünschenswert ist. Generell erwarten die Besucher „unmittelbares Feedback, damit sie wissen ob sie gut spielen oder ob sie ihre Taktiken ändern müssen“[187]. Außerdem würden sich die Spieler auf Grund der hohen Sinneseindrücke häufig nicht mehr daran erinnern können „was sie vor 2 Minuten getan haben“[188]. Damit so ein verspätetes Feedback überhaupt funktioniere müsse sich „die Story (…) entweder deutlich merkbar wandeln können, oder gar nicht. Denn nur um leicht zu variieren wird der Aufwand vermutlich zu groß.“[189] Auch die Experten sind sich also durchaus im klaren, dass die Rückmeldungen in Interaktionen möglichst umgehend gegeben werden sollen, projizieren das bisher aber noch nicht auf den narrativen Inhalt sondern ausschließlich auf das „geringe“ Feedback der Schießeinlagen in interaktiven Darkrides.

[187] Jan Sherman (2007), Experteninterview, eigene Übersetzung (o.S.).
[188] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[189] Gronau (2007) (o.S.).

Das verspätete Feedback von verschiedenen Endsequenzen soll dann über die Güte der Story (also durch eine „deutlich merkbare Wandlung“) ausgeglichen werden, nicht aber über das (fehlende) Narrationsfeedback innerhalb der Interaktion.

Interaktive Regie-Anweisung: Die Besucher können zwischen mehreren Möglichkeiten entscheiden und somit die Geschichte "just-in-time" beeinflussen. Solche Entscheidungen könnten z.B. in interaktiven Dialogen oder mit speziellen Eingabegeräten getroffen werden (z.B.: "Möchten Sie links oder rechts weiterfahren?"). Wenn die Besucher nicht innerhalb einer bestimmten Zeitperiode antworten (z.B., weil der Raum für die nächste "Besuchergruppe" frei gemacht werden muss), dann wird für sie automatisch eine Entscheidung getroffen. Solche Modelle finden z.B. häufig in interaktiven Spielfilmen Anwendung.

Hier teilen sich die Meinungen der Experten. Alle sind sich einig, dass das Konzept prinzipiell funktioniert. Sherman hält es für einen „sehr interessanten“ Ansatzpunkt. Allerdings müssen „ohne Zweifel (...) diese Entscheidungspunkte ziemlich kurz sein, allein schon um all die Fahrzeuge in einer vorbestimmten, konsistenten Zeitperiode durch die Attraktion zu schleusen.“[190] Technisch sei es jedoch möglich, allerdings geht Schell davon aus, dass dieses Konzept die Fahrgäste garantiert enttäuschen würde. Gronau sieht zusätzlich den Nachteil, dass „Varianten gebaut werden, die nicht von allen Besuchern erlebt werden.“[191] Hier müssten die variierenden Kosten gering bleiben. Dies legt den bereits in der Adventurebranche gefundenen Grundsatz nahe, dass sich eine derartige Multilinearität finanziell selten lohne – erst recht nicht bei Themenparks. Modelle wie z.B. das Perlenkettenmodell, das alternative Sequenzen prinzipiell gar nicht erst vorsieht, könnten hier Potentiale bieten. Problematisch könnte hier natürlich weiterhin der „reale“ Zeitdruck sein.

Aufgaben-Adaptivität: Das System wertet das Feedback jeder Gruppe aus und berechnet deren "Stärke". Die Schwierigkeit wird dann an Hand dieses Faktors dynamisch festgelegt um die Notwendigkeit einer externen Hilfe auf ein Minimum zu reduzieren. Es handelt sich also um eine subtile Hilfestellung.

Schell hält diese Methode für den entscheidenden „Knackpunkt“:

---

[190] Sherman (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[191] Gronau (2007), (o.S.).

„Ich glaube, so etwas ist wichtig – nicht ‚Hilfestellungen zu geben' (man hat keine Zeit und keine Ressourcen um in einer Attraktion Hilfestellungen zu geben), sondern selbst zu entscheiden, das Spiel leichter oder schwieriger zu machen."[192]

Auch Sherman bestätigt, dass derartige Modelle in einigen ihrer Systeme bereits praktikabel seien. Gronau verweißt hierbei erneut auf das Problem der Gruppendynamik.

„Spontan würde ich diese Thematik nur für „Gruppen" von maximal 2 Personen für sinnvoll bewerten da ansonsten das Anpassen der Thematik an die ‚Stärke' der Gruppe niemals sinnvoll ausfiele. Schließlich besuchen zumeist Familien die Anlagen und die ‚Stärke' der Eltern ist definitiv nicht gleichwertig mit derer der Kinder."[193]

Letztendlich ist natürlich richtig, dass eine Adaptivität in den meisten Fällen immer nur im Mittelwert der jeweiligen Gruppe berechnet werden kann. Schell betont jedoch, dass seiner Erfahrung nach die subtile Adaptivität auch bei größeren Gruppen „sehr gut funktioniert"[194]

Sidekick: In einem Raum müssen die Besucher eine Aufgabe lösen, die zum Fortschreiten der Geschichte notwendig ist. Wenn Sie zu lange benötigen, und der Raum für die nächste Gruppe freigemacht werden muss, hilft ihnen eine externe Figur der Geschichte (ein sog. "Sidekick").

Hier gehen die Meinungen wieder auseinander. Schell findet den Sidekick-Gedanken sowohl „verwirrend" als auch „(für den Spieler) enttäuschend"[195]. Sherman findet das Konzept dagegen mindestens ebenso mächtig wie das der interaktiven Regieanweisung. Anderseits verweist ein Experte auch auf die emotionale Komponente der „externen" Entscheidung. So sei man „vielleicht mit der Entscheidung (…) nicht zufrieden was den individuellen Erlebnisbogen beeinträchtigen könnte."[196] Auch hier gilt natürlich wieder der bereits besprochene Aspekt, dass externe Fremdbestimmung immer auch narrativ begründet sein muss – und dabei möglichst subtil: Der Spieler darf es nicht als auferzwungene Entscheidungsmaßnahme wahrnehmen, sondern als logische Konsequenz der Geschichte.

---

[192] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[193] Gronau (2007), (o.S.).
[194] Schell (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[195] ebd. (o.S.).
[196] Gronau (2007), (o.S.).

Zeit-und-Queue-sensitives Management: In einem Raum müssen die Besucher eine Aufgabe lösen, die zum Fortschreiten der Geschichte notwendig ist. Wenn sie zu lange benötigen und der Raum für die nächste Gruppe freigemacht werden muss, überprüft das System ob es den jeweiligen Raum noch in einer zweiten Ausführung gibt oder ob es einen alternativen Raum gibt, dessen "Storyteil" innerhalb der Dramaturgie ebenfalls passen würde (sozusagen ein Backup-Raum). Die zweite Gruppe wird dann zunächst zu einem dieser nächstmöglichen freien Räume geleitet, um der ersten Gruppe mehr Zeit zu geben und die Notwendigkeit einer Hilfe (Sidekick etc.) auf ein Minimum zu reduzieren. Dieses Konzept beinhaltet in ersten, groben Zügen bereits Aspekte der Warteschlangen-Theorie.

Kurz gesagt: Dieses Konzept den Experten zu vermitteln war schwierig. Es wurde als „ziemlich verrückt“ (Schell) oder „zu komplex“ (Sherman) eingestuft. Ein Experte urteilt, dass „(..i)ndividuelle ‚Reaktions'-Optionen und Zeitfenster (…) eventuell irgendwann zu unlösbaren Zeitproblemen führen“[197] könnten. Auch sei der Überwachungsapparat einer solchen Attraktion ziemlich personalaufwendig und damit teuer. Zusätzlich würde eine derartige Attraktion von den Gästen zuviel Aufmerksamkeit abverlangen.

Ohne Zweifel sind sehr dynamische Modelle wie dieses bisher reine Gedankenspiele. Ein Aufmerksamkeitsproblem sehe ich jedoch kaum, eher im Gegenteil: Gerade die intelligente Technik hinter der Fassade erlaubt ja erst die notwendig Führung der Personen. Von den komplexen Prozessen kriegt der Gast ja eben gerade nichts mit. Erst durch jene Unwissenheit, welche Konsequenzen seine Entscheidungen auf die Geschichte haben könnten und das „Fallen-Lassen“ in die Führungshand der Attraktion (bzw. des Autors) sorgen ja für die notwendige Symbiose aus Interaktion (also dem Spiel) und der Neugier (also dem Spaß) – kurz: dem Spielspaß.

Wie also bereits angedeutet lässt sich eine klare Aussage zu diesem Themenschwerpunkt bisher nicht treffen. Die Experten vertreten alle eine sehr unterschiedliche Auffassung was sowohl die technische als auch die spielerische Seite betrifft. Letztendlich müssen also erste praktische Ergebnisse abgewartet werden.

Experte Briggs hatte z.B. in einem neuartigen Attraktions-Konzept („MagiQuest“) einen völlig non-linearen Ansatz verfolgt. Das

[197] Gronau (2007), (o.S.).

Durchfluss-Problem wurde dabei „nicht wirklich gelöst“[198], wie der Experte einräumt. Eine Führung findet hier noch nicht einmal statt. Allerdings sei es „eigentlich gar kein Problem“[199], da sich die Leute überraschend gleichmäßig in der Attraktion verteilten.

Erfahrungswerte wie diese werden sich somit zunächst festigen müssen, bevor weitere Analysen getätigt werden können. Nach anfänglicher Skepsis haben so z.B. auch größere Erlebniswelten-Betreiber wie Universal das Briggs-Konzept übernommen[200]. Es muss deswegen noch einmal betont werden, dass sich die Interaktion in Erlebniswelten immer noch ganz am Anfang der Entwicklungsphase befindet und eine Konsolidierung in der technischen und spielerischen Machbarkeit, des Expertenwissens auf **beiden** Seiten (Gamedesign und Themenparkdesign) und der wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Ergebnisse schlicht noch nicht stattgefunden hat. Auch deswegen ist die Evaluation wirklich neuartiger Konzepte und Möglichkeiten (in einem zudem recht eingefahrenem Business) so schwierig.

Abbildung 99: Komplett non-linearer Narrations-Ansatz ohne Warteschlangen-Konzept in der Attraktion „MagiQuest“

[198] Briggs (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[199] ebd. (o.S.).
[200] Screamscape (2007): “The Wizarding World of Harry Potter”, online im Internet: http://www.screamscape.com/html/islands_of_adventure.htm (letzte Abruf: 17.07.2007), o.O.

Übrigens, als kleine, persönliche Anekdote am Rande, die mir in diesem Zusammenhang erlaubt sei:

Auch wenn die Netzwerk-Analogie zuerst sehr trivial klingen mag – wirklich auf die Idee gekommen bin ich erst durch den spanischen Film „The Uncertain Guest“ (El Habitante incierto) von Guillem Morales (2004). Die Grundidee: Was wäre, wenn in unserer Wohnung noch eine weitere Person leben würde, von der wir nur deswegen nichts wüssten, weil sie sich immer genau im anderen Zimmer aufhält als wir selbst? Morales zeichnet diese Idee als metaphorisches Psychogramm, die Struktur jedoch bleibt die Gleiche: Wie findet der Wechsel statt? Warum treffen wir uns nie? Welchen Einfluss hat diese Begebenheit auf unser Leben, auf unsere Geschichte? Hat sie überhaupt einen Einfluss? Was passiert, wenn wir plötzlich alle zu „Uncertain Guests“ werden? Und vor allen Dingen: Was passiert, wenn der Gast „auffliegt“?

Die Inspiration des Films und die Kombination der Raum-Idee mit einem Walkthrough-Konzept führten am Ende geradezu unausweichlich zu eben jener Warteschlangen-Theorie.

Abbildung 100: Szene aus The Uncertain Guest

BEISPIEL

In der EPCOT-Attraktion **Mission: SPACE** können Teilnehmer an einem simulierten Flug zum Mars teilnehmen. Die Attraktion ist interaktiv. Dafür werden die Besucher zunächst in Gruppen eingeteilt. Diese werden dann durch die Preshows geführt, welche den Spannungsbogen der „Show!“ bilden.

Dabei lernen die Teilnehmer ihren Captain auf der Basisstation kennen, der gleichzeitig ihr Sidekick wird. Nun wird jede Vierer-Gruppe zusätzlich in Navigator, Pilot, Commander und Ingenieur eingeteilt.

Leuchtnummern am Boden der Attraktion dienen dazu, die jeweiligen Gruppen zur notwendigen Position zu leiten. Cast-Member sichern zusätzlich ab, dass jeder Teilnehmer am richtigen Platz ist. In der letzten Preshow warten die Rekruten nun auf das Öffnen ihrer Raumkapsel.

Hier erklärt ihnen der Captain noch die individuelle Rolle jedes Teilnehmers und die konkreten Aufgabenbereiche (z.B. wann welcher Knopf gedrückt werden soll etc.). Danach begeben sich die Teilnehmer über ihren zugewiesenen Pfad in eine Raumkapsel, in der eine Flugsimulation abläuft.

Dort nehmen sie ihre jeweilige Rolle ein. Die Interaktion ist tatsächlich ziemlich minimal: Muss eine Sequenz eingeleitet werden, leuchtet am entsprechenden Platz ein Lämpchen. Wird es nicht rechtzeitig gedrückt, schaltet sich der Sidekick ein und übernimmt die Kontrolle.

Die Interaktion ist also nur suggeriert, der Ausgang des Fluges (mit Ausweichmanövern, Durchstarten u.ä.) ist immer gleich.

Letztendlich nutzt die Attraktion Mission: SPACE also ein Routing-Konzept gepaart mit sehr geringer interaktiver Dichte und linearem Aufbau:

Passanten werden zunächst in Vierergruppen eingeteilt und danach (sozusagen wie beim Stop-And-Go-Prinzip) durch verschiedene Bereiche der Dramaturgie geführt. Dabei wird als Hilfesystem ein Sidekick eingeführt.

Am Ende teilen sich die Gruppen in Einzelpersonen auf, so dass jeder Teilnehmer eine spezielle, ihm spezifische zugeteilte Aufgabe erfüllen muss. Die Interaktion ist wie erwähnt suggeriert: Der Sidekick greift bei Zeitüberschreitung in das Geschehen ein.

Deswegen sind die Tätigkeiten auch nicht voneinander abhängig: Versagt einer der Teilnehmer hat das keine Auswirkungen auf die Gruppe. Eine Gruppendynamik findet in der Hinsicht nicht statt.

Das sehr schlichte Interaktions-Scripting sorgt letztendlich dafür, dass die Attraktion zeitlich exakt vorgeplant ist. Es gibt keine Toleranzgrenzen, der Durchlauf ist perfekt abgesichert.

Van Orten öffnet ächzend die Dachluke der Fahrtstuhlkabine. Eine Stunde hatten sie auf Hilfe gewartet, doch niemand ist gekommen.

Van Orten: „Okay, ich helfe Ihnen hoch.“

Christine: „Nein, äh, gehen Sie zuerst.“

Van Orten: „Das war nicht als höfliche Geste gedacht. Wenn ich Sie nicht hochhebe, wie wollen Sie dann da rauf kommen?“ – „Ich weiß nicht; sie könnten mich von oben ziehen!“ – „Nach meiner Methode ist es einfacher – also kommen Sie!“ – „Nein!“ – „Bitte!“ - „Ich trage keine Unterwäsche… okay, jetzt wissen Sie´s.“

Van Orten stöhnt. „Also gut.“ Er stellt seinen Aktenkoffer ab, klettert nach oben, untersucht den Schacht und findet ein Gitter.

Van Orten (nach unten): „Sie können das hier als Leiter benutzen“

Christine: „Mein Held! Na los!“

Mit viel Mühe entkommen beide endlich aus dem Schacht und die halboffene Tür schließlich sich nun vollständig.

Van Orten realisiert etwas, läuft zu der sich gerade schließenden Tür und flucht: „Mein Aktenkoffer!“

Abbildung 101: Szene aus The Game

5.7. Triggering, Notwendigkeitsketten und Feedback

Nur der Vollständigkeit halber soll sich hier noch ein kurzes Kapitel über das so genannte „Triggering“ und über die „Feedbackauswertung“ anschließen. Unter einem Trigger versteht man wie das englische Wort schon sagt einen „Auslöser“. Es ist damit eine Funktion die der Absicherung dient und leitet sich im Prinzip direkt aus dem Scripting ab. Von einem Trigger spricht der Designer in der Regel dann, wenn der Spieler eine Sequenz im Spiel auslöst, die in keinem direkten Zusammenhang mit seiner Aktion oder dem Plot stehen.

Klassische Trigger sind z.B. die Kapitelenden in einem Perlenkettenmodell: Der Spieler betritt einen bestimmten Raum, was das Spiel dazu veranlasst zu überprüfen, ob bereits alle notwendigen Aktionen (alle kleinen Perlen) ausgeführt wurden. Sind noch Aktionen ausständig, passiert nichts – der Spieler kann ganz normal weiterspielen. Sind alle Aktionen getätigt ändert das Spiel das Setting – das jeweilige „Kapitel“ ist vollständig, das Spiel eröffnet eine neue Scriptingsequenz. Der Trigger kann aber auch dazu dienen, gewisse Notwendigkeiten abzusichern, indem das Setting so geändert wird, dass der Spieler genau zu der Denkweise bewegt wird, die der Autor von ihm verlangt.

Der Trigger strukturiert also das Spiel, er setzt die noch nicht verknüpften Kausalketten in Bezug zueinander und sichert mit Hilfe dieser Notwendigkeits-verknüpfungen die Dramaturgie der Geschichte ab.

Wie so ein Triggering aussieht und wie es sich von anderen Elementen wie dem klassischen Rätsel oder einem Hilfesystem unterscheidet kann man im oberen Beispiel von The Game erkennen:

Für den Verlauf der Geschichte ist es notwendig, dass Van Orten seinen Koffer im Fahrstuhl vergisst. In diesem Falle greift ein Sicherheits-Trigger. Da Van Orten nicht als erster gehen will „spult“ Christine den Backup-Plan ab, der Van Orten dazu bringen soll, die gewünschte Aktion durchzuführen. Das Konzept gelingt, Van Orten vergisst seinen Koffer im Fahrstuhl.

Der entscheidende Aspekt ist, dass Christine hier nicht handelt, weil die Zeit drängt oder weil sie dem

Protagonisten Hilfestellungen geben will. Sie ändert lediglich die Ausgangsposition – und zwar von sich aus, quasi „vorprogrammiert“, so dass der ursprünglich gefasste Plan mit Hilfe einer narrativen Begründung nicht mehr funktioniert.

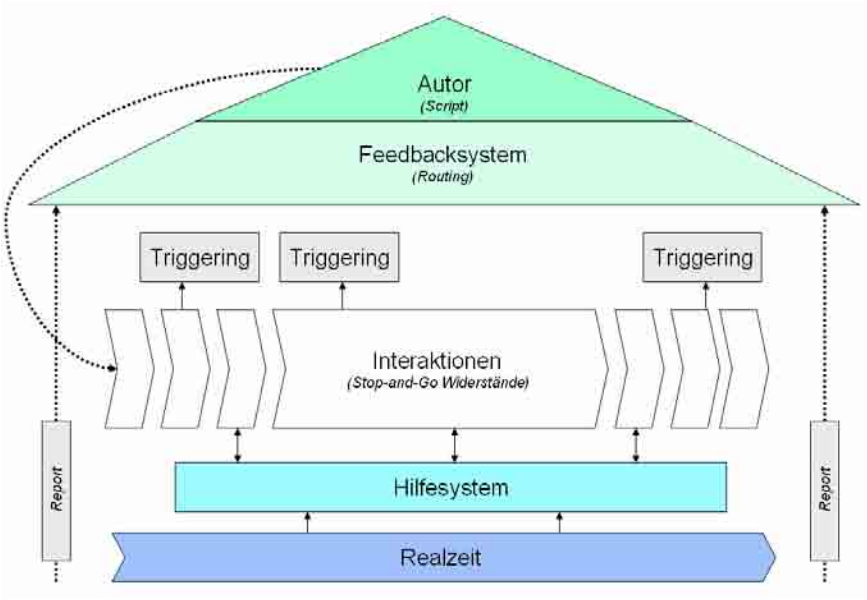


Abbildung 102: Das „Scripting-Haus“: Der Autor schreibt, das Feedbacksystem überwacht und Triggers und Hilfesysteme nehmen auf die Interaktion Einfluss

Fassen wir also kurz zusammen: In einer narrativen Adventurestruktur mit Echtzeit-Komponenten steht der **Autor** mit seinem *Script* über Alles. Das Script strukturiert die Geschichte (Scripting) und ermöglicht damit die jeweiligen **Interaktionen**, sorgt also für die entsprechenden Widerstände wie Rätsel, Dialoge, Exploration etc. Da es in der interaktiven Narration keine externe Spielmechanik im herkömmlichen Sinne gibt werden diese Widerstände nach dem *Stop-and-Go-Prinzip* abgearbeitet. Es sind hier also viele kleine *Widerstands-Blöcke* - im Gegensatz zur **realen Zeit**, die währenddessen kontinuierlich „fließt“.

Sie steht damit meist in direktem Zusammenhang mit dem **Hilfesystem**, das in die Interaktionen eingreift, wenn es die Zeit erfordert. Bei Bedarf kann das Hilfesystem

auch auf die Interaktionen selbst reagieren.

Während er spielt löst der Spieler zusätzlich **Trigger** aus - nicht zwangsweise bewusst: Kapitel werden beendet, Backup-Pläne hervorgerufen, Sequenzen abgespielt. Diese Trigger, wie die anderen Elemente auch, *berichten* direkt an das **Feedbacksystem**, dass sich aus dem Script des Autors speist.

Dieses entscheidet, welche Scripting-Passage nun abgespielt werden muss - oder mit anderen Worten: Wohin der Spieler als nächstes geführt wird - es übernimmt sozusagen, auch in der Analogie der Wartenschlangen-Mathematik, das „*Routing*" der Spieler und führt sie damit möglichst perfekt durch das Konzept.

In den Erlebniswelten kommt dem Feedbacksystem dabei eine völlig neue Bedeutung zu. Während in einem Adventure die notwendigen Auswertungen einfach über eine so genannte „Adventureengine"-Software erfolgt (engl. für Motor, also sozusagen der „Antrieb" des ganzen Systems), benötigt man hier ein bedeutend ausgeklügelteres System, natürlich insbesondere was die Gruppendynamik und Abfertigung betrifft. Sichtbar sind für den Spieler dabei neben seinen eigenen Interaktionen im besten Fall noch das Hilfesystem und eventuell einige Triggers und die mitlaufende Echtzeit.

Spätestens das Feedbacksystem darf in seiner eigentlichen Form nicht mehr erkennbar sein. Wie erwähnt: Es geht hier um die Lust im Kontrollverlust und nicht um einen Blick in die Mechanik dieser Kontrolle. Der Spieler will sich fallen lassen in die Konsequenzen, die das System ihm offeriert.

Übrigens: Auch in „The Game" wird das Feedbacksystem kurz sichtbar. Natürlich ist die Adventure-Analogie in dem Film bei weitem nicht so deutlich spürbar wie in unseren Beispielen hier. In der unten aufgeführten und praktisch beiläufig erzählten Szene blitzt aber für einen sehr kurzen Moment, für den unaufmerksamen Zuseher praktisch gar nicht zu erkennen, die Berichterstattung an das Feedbacksystem auf. In diesem Fall berichtet (zumindest mit großer Wahrscheinlichkeit) der Sidekick Christine an die Obrigkeit (also an CRS) und teilt dabei mit, dass alle Trigger ordnungsgemäß ausgeführt wurden:

Nach einer aufregenden Verfolgungsjagd mit ein paar Angestellten von CRS gehen Christine und Van Orten auf der Straße spazieren.

Christine: „Wo gehen wir hin?“

Van Orten: „Zu dem erleuchtetem Hochhaus gleich da drüben.“

Eine Polizeistreife nähert sich.

Polizist (aus dem fahrendem Auto): „Alles in Ordnung, Miss?“

Christine: „Ja…. (leise zu sich selbst) Und wie geht´s Euch?“

Abbildung 103: Szene aus The Game

FESTSTELLUNG

- √ Zukünftig führt für das Sinnesrepertoire in Erlebniswelten kein Weg mehr an der Interaktion vorbei.
- √ Interaktion in Erlebniswelten setzt bisher fast ausschließlich auf bereits bekannte sportliche Spielmodelle.
- √ Eine Verknüpfung der Interaktion mit der vorhandenen Narration findet kaum statt.
- √ Interaktive Attraktionen leiden auf Grund ihres verschobenen Fokus meist unter einer geringeren Thematisierungskohärenz und damit auch unter einer geringhaltigen narrativen Glaubwürdigkeit.
- √ Umfrageergebnisse legen den Schluss nahe, dass interaktive Narration in Erlebniswelten gegenüber der derzeitigen Interaktion nur mit deutlich erhöhter Glaubwürdigkeit in Atmosphäre und Design funktionieren kann.
- √ Das Modell des Adventurespiels könnte Erlebniswelten durch ihre sofort verständliche Spielmechanik, dem gerade nicht-wettbewerblichen Charakter, der Nähe zu einfachen „Gelegenheitsspielen“ sowie bei der lang erprobten Verknüpfung von Narration und Interaktion bereichern.
- √ Von den verschiedenen Interaktionsformen wird neben dem Schießen mittlerweile auch der Dialog als sehr zukunftsträchtig eingeschätzt.
- √ Der Dialog zeigt exemplarisch, dass die eigene Wirksamkeit durch ein Script mit entsprechender Tiefe und Outcome glaubhaft suggeriert werden kann.
- √ Besucher haben scheinbar kein Problem, auch mit künstlichen Charakteren zu interagieren, so lange die Charaktergestaltung glaubwürdig ist.
- √ Für die Interaktion wird generell die Adressierbarkeit einzelner Besucher an Bedeutung zulegen.
- √ Interaktives Erzählen funktioniert im Gegensatz zu anderen Spielarten über ein absolut fest vorgelegtes Scripting („Scripting“) und nicht über dynamische Mechanismen oder

Algorithmen. Die Güte des „Spiels“ wird daher vor allen Dingen über die Komplexität des Scripts mitbestimmt.

- √ Zahlreiche unterschiedliche Scripting-Methoden bieten sich für die Strukturierung von interaktiver Narration an; diese Modelle sind bereits durch das Adventure-Genre erprobt.
- √ Narratives Scripting wird bei den Erlebniswelten zur Interaktion bislang kaum eingesetzt, Experten sind vor allen Dingen von der wirtschaftlichen Seite her skeptisch.
- √ In Erlebniswelten muss das Design verstärkt auch die Gruppendynamik berücksichtigen; exakte Evaluationen, welche Gruppenmodelle funktionieren könnten und welche nicht, sind bislang weder empirisch noch aus Expertensicht vorhanden.
- √ Auch wenn die Mehrheit der Spieler ihre Kontrolle ungern an eine Gruppe abgeben, sprechen doch zahlreiche Befunde dafür, dass gruppenabhängige Spielmechanik über subtile Methoden funktionieren und damit das gemeinschaftliche Gruppenerlebnis sogar noch steigern kann.
- √ Während interaktive Narration fast immer auf ein Stop-And-Go-Gameplay setzt, ist für Erlebniswelten eine konstante Durchlaufquote entscheidend.
- √ Hilfesysteme sichern nicht nur emotionale Aspekte der Stop-And-Go-Taktik ab sondern könnten zukünftig auch zur zeitlichen Versicherung in Erlebniswelten eingesetzt werden; die bisherigen, empirischen Befunde aus dem Adventuregenre sprechen dafür, dass auch bei Erlebniswelten subtile und adaptive (d.h. autonome) Hilfemethoden am sinnvollsten integriert werden können.
- √ Wenn Erlebniswelten einen gesicherten Durchlauf mit dem „vorgeplanten“ und „undynamischen“ Storyscript und der Gruppendynamik kombinieren wollen, führt kein Weg an einem klugen Zeit- und Gruppenmanagement vorbei; ein möglicher Lösungsansatz sind Attraktionen, die anstatt linear abzulaufen als Netzwerke abgebildet werden und dafür das notwendige Routing-Management (z.B. Warteschlangentheorie) berechnen.
- √ Da ein Gruppenmanagement möglicherweise für unterschiedliche Gruppen auch unterschiedliche Behandlungsstrategien erfordert, ist eine gute Spielerbetreuung aus emotionaler Sicht unerlässlich, so

dass derartige „Klassen-Systeme“ während der Interaktion nicht als solche sichtbar werden.

- √ Zeitdruck ist beim Storytelling meist deplatziert, was die Integration von interaktiver (und damit zeitlich schwer kontrollierbarer) Narration in Erlebniswelten zusätzlich erschwert - besonders beim Vertrauen in das Gameplay; eine vorsichtige und subtile Herangehensweise erscheint auch hier geboten.
- √ Das Feedback soll bei Interaktion möglichst unmittelbar erfolgen, bei den meisten Attraktionstypen (z.B. Darkrides) trifft dies aber nur auf den sportlichen Aspekt zu (Schießeinlagen), nicht oder nur sehr selten aber auch auf das „geschichtliche“ Feedback.
- √ Sich verzweigende Geschichten sind zwar prinzipiell auch in Erlebniswelten abbildbar, aber - genau wie bei den Computerspielen auch - selten wirtschaftlich rentabel.
- √ Sich stark widersprechende Erfahrungen und Aussagen seitens der Experten legen die Vermutung nahe, dass die Entwicklungsphase neuer Interaktionsmodelle noch lange nicht abgeschlossen ist und bisher undurchführbare Konzepte durch neue Ideen und einer verstärkten Kommunikation zwischen Game- und Themenparkbranche praktikabel gemacht werden können.

6. „Expedition Mandoria" – oder *Anwendungsbeispiele unter einem Hut*

„Jeder Fahrgeschäft-Ingenieur kann Einzelteile entwickeln. Aber es benötigt einen einzigartigen Typus an Ingenieur, der eine kreative Story und eine Thema mit der praktischen Technologie verschmelzen kann. Für die Herausforderung, das derzeitige Level immer weiter zu toppen, muss man mehr sein als eine praxisbezogene Person. Man muss ein großer Denker sein, eine „weißes Papier"-Person." [201]

ERLÄUTERUNG

Das folgende Beispiel ist kein praktisches Beispiel!

Es demonstriert lediglich einige der Gedankengänge, die sowohl seitens der Freizeitparkindustrie als auch seitens der Gamedesigner getätigt werden, ohne dabei die übergeordnete Qualität des Gesamtkonzeptes zu berücksichtigen. Es ist in dieser Hinsicht rein *exemplarisch*, *explorativ* und *experimentell* und geht dabei, teilweise ziemlich beliebig, auf verschiedene Aspekte in unterschiedlicher Ausführlichkeit ein. Es sollte dem Leser deswegen bewusst sein, dass sich dieser Abschnitt weder als Einführung noch als strukturelle Zusammenfassung, noch als Beispiel für dramaturgische Spannungsbögen oder ganz generell für narrative Interaktion eignet. Vielmehr handelt es sich um erste „Gedankenanstöße" zu dem Themenspektrum, um Brainstorming.

Kurz gesagt: Das Folgende hier ist weder eigenständiges Konzept noch Business Plan und schon gar keine zusammenfassende Präsentation. Es illustriert lediglich einige Herangehensweisen auf ein beliebig ausgewähltes Konzept unter den behandelten Prämissen und ist in dieser Hinsicht lediglich ergänzend, nicht aber ersetzend.

Die gegebenen Voraussetzungen seien in diesem Zusammenhang: a) ein vorgegebenes *Thema*, b) *Massenkompatibilität* und c) Integration möglichst vieler *Scripting-Methoden* zur reinen Konzept-Illustration (ohne Berücksichtigung der daraus resultierenden narrativen oder dramaturgischen Konsequenzen).

[201] Don Hilsen, zitiert nach: Rafferty, Gordon (1996), a.a.O. (S. 109).

Was Don Hilsen mit den oben genannten Zeilen meint ist: Einzelne Techniken allein machen noch keine Attraktion. Erst die Art der Zusammenstellung aus vielen, scheinbar auch widersprüchlichen Elementen (wie praktische Technik und künstlerischem Storytelling) ergibt das emergente Ganze, machen die verschiedenen Bestandteile zu einem unvergleichlichen Erlebnis.

In Kapitel 4 haben wir eine Mischung unterschiedlichster Sinnesmodelle kennen gelernt: Achterbahnen, Darkrides, Simulatoren… Diese sind das, was einen Freizeitpark heute ausmachen. In Kapitel 5 haben wir dann unterschiedliche Formen der Interaktion und des Scriptings untersucht: Dialoge, Exploration, Hilfesysteme… Diese sind das, was ein Abenteuerspiel ausmachen.

Die Kombination aus diesen beiden Modellen ergibt schließlich die interaktive (haptische) Inszenierung. Wie könnte so ein Gesamtkonzept, das beide Dimensionen vereint, aussehen?

Der folgende Abschnitt soll dies an Hand eines Beispiels verdeutlichen. Es erscheint mir dabei wichtig, noch einmal kurz auf Folgendes hinzuweisen:

Das nachstehende Beispiel ist natürlich rein illustrativ. Es verfolgt zu diesem Zeitpunkt keinen konkreten ökonomischen, künstlerischen oder praxisbezogenen Anspruch. Es soll stattdessen demonstrieren, wie die verschiedenen Aspekte zusammenhängen und auf welche Sachverhalte dabei Rücksicht genommen werden muss. Es handelt sich hier nicht um ein vollständig evaluiertes Konzept. Dieses zu entwickeln ist mir schon allein aus Umfangs- und Zeitgründen nicht möglich (und auch gar nicht Kernaspekt dieser Arbeit).

Trotzdem soll das Beispiel natürlich darstellen, wie neuartige, interaktive Konzepte in Zukunft und in ihrer Struktur aussehen könnten. Es ist ein „weißes Papier“-Konzept: Es kennt die möglichen Modelle und Methoden in Themenparks und auch die wichtigen Grundsätze der interaktiven Narration und versucht diese zu einer Einheit zu kombinieren. Dabei verfolgt es eine völlige neue Herangehensweise, ohne sich von den „festgefahrenen“, bekannten Parkkonzepten zu beeinflussen. Es ist damit also ein Vorschlag, ein (hoffentlich innovatives) Gedankenmodell, dass in dieser konkreten Ausführung unikal sein dürfte.

ERLÄUTERUNG

Fassen wir kurz einige der wichtigsten Aspekte zusammen, die bei der Erstellung einer interaktiven Attraktion nach den soeben behandelten Prämissen von Bedeutung sind:

- **Thematisierung und Kohärenz**: Die Welt und ihre Geschichte muss glaubwürdig sein, wenn sich Personen in sie verlieren sollen. Das gilt insbesondere, wenn zusätzlich eine Interaktion mit der Welt stattfinden muss.
- **Sinnesmodalität**: Audiovisuelle Interaktion kriegen Besucher auch zu Hause. Erlebniswelten müssen alle Sinne bedienen, um etwas „Besonderes“ anbieten zu können.
- **Gruppendynamik**: Die einzelnen Gruppen müssen sinnvoll eingeteilt werden, damit keine emotionalen Probleme entstehen.
- **Adressierbarkeit**: Damit bei der Interaktion ein Feedback seitens der Erlebniswelt möglich wird, müssen die Besucher vollständig adressierbar sein.
- **Sprachbarriere**: Bei Interaktion werden die Besucher aktiv. Sie müssen auf das Geschehene und auf die Gruppe reagieren. Hierbei sind Sprachbarrieren zu beachten.
- **Scripting und Stop-and-Go:** Interaktive Narration ist nicht wettbewerblich. Das heißt: Der Spaß an der Interaktion steckt nicht im Wettkampf, sondern an der Erforschung des Scripts. Damit dabei Interaktion entstehen kann müssen frühzeitig Widerstände (z.B. Rätsel) und eine entsprechende Linearitätsstruktur (Scripting) eingeplant werden, die für Erlebniswelten geeignet sind.
- **Einfachheit des Spielprinzips**: Da Erlebniswelten wie Freizeitparks in den meisten Fällen von unterschiedlichsten Personen besucht werden (vom Kind bis zum „Opa“) darf die Spielmechanik nicht im Vordergrund stehen. Auch die zu leistenden Aufgaben müssen von jedem Teilnehmer einfach und schnell zu lösen und das Interface (Eingabegerät) in der Bedienung leicht verständlich sein.
- **Hilfesystem**: Subtile (d.h. in die Story oder das Geschehen eingebundene) Hilfesysteme sichern Emotion und Zeitmanagement ab.

- **Zeit und Backuppläne**: Für jede Eventualität im Script müssen Notfallpläne existieren. Das Hilfesystem kann einen Großteil des Zeitmanagements absichern.
- **Routing-Management**: Ein kluges Leitsystem muss dafür sorgen, dass die Besucher je nach Feedback zum passenden „Storyblock“ (z.B. einen entsprechenden Raum) weitergeleitet werden. Dabei sind insbesondere Warteschlangen-Theorien und Scripting-Modelle zu beachten.
- **Abfertigungsquote und Skalierbarkeit**: Erlebniswelt-Attraktionen müssen massenkompatibel sein und bei Bedarf hohe Kapazitäten aufweisen können. Deswegen ist es sinnvoll, wenn die interaktive Struktur anpassungsfähig ist (z.B. durch Erweiterung an Räumen etc.).

Noch eine Anmerkung zur methodischen Vorgehensweise: Die hier bearbeiteten Aspekte wurden im Zufallsverfahren ermittelt. Das heißt: Es wurden vor dem Beispielentwurf unterschiedliche Themenschwerpunkte aus den hier vorangegangenen Kapiteln per Zufall ausgewählt (z.B. bestimmte Scriptingmethode, bestimmtes Grundthema etc.), die in dem nun folgendem Konzept enthalten sein sollten.

Dies sollte sicherstellen, dass die universelle Anwendbarkeit des Konzepts in der Praxis gegeben ist. Es wurden also **keine** Aspekte vorausgewählt, die später ein stimmiges Gesamtbild ergeben würden - sondern ganz bewusst völlig unterschiedliche und zufällige Schwerpunkte, die es unter einem Konzept (bzw. einer fiktiven Story) zusammenzufassen galt.

BEISPIEL

Kommen wir also nun endlich zum konkreten Beispiel unter den oben erwähnten Gesichtspunkten.

Thematisierung und Kohärenz: Wir haben gesehen, dass als Basis für die Glaubwürdigkeit einer Geschichte unerlässlich ist. Hier ist zwar nun nicht der Platz, eine völlig ausgearbeitete Geschichte für eine Erlebniswelt-Attraktion zu präsentieren - entscheiden wir uns hier aber, rein zur Veranschaulichung, trotzdem für ein grobes Thema. Nehmen wir an, dass übergreifende Thema ist der Weltraum.

ARBEITSVORGABEN

Zu lösende Aspekte:

- **Weltraumthema (vgl. 3.)**
- **Geschichte (vgl. 5.1.)**

Unsere Geschichte spielt also in einer nicht allzu fernen Zukunft.

Der Menschheit ist es endlich geglückt, einen Planeten mit genug Wasservorräten in den Weiten des Weltalls ausfindig zu machen.

Zwar ist die Atmosphäre dort nicht atembar, jedoch wird eine riesige Forschungsstation errichtet, welche die Bebauung des Planeten untersuchen und vorantreiben soll. Finanziell unterstützt wird das Projekt von der Firma „Mandoria“, nach dessen Namen nun auch der neue Planet benannt wird.

Die besten Forscher machen sich auf dem Weg, die neue Station zu beziehen und die ersten Anzeichen sehen gut aus. Doch nach zwei Jahren bricht die Funkverbindung zur Bodenstation ab. Mandoria ist mit der Aufklärungsarbeit der riesigen Anstalt vollständig überfordert und schenkt jedem Freiwilligem, der sich auf die beschwerliche Reise zum Planeten Mandoria machen will einen Weltraum-Flug. Interessierte können sich an Terminals anmelden und werden mit etwas Glück zur Aufklärungsmission eingeladen. Als Dank winkt ein Fleckchen bewohnbare Mandoria-Erde.

Gruppendynamik, Sprachbarriere und Adressierbarkeit: Bisher werden Gruppen fast immer am Point of Entry, also am Eintrittspunkt der eigentlichen Hauptattraktion strukturiert und aufgeteilt (z.B. beim Betreten einer Achterbahn). Verfolgen wir für Expedition Mandoria eine andere Vorgehensweise: Hier sollen die Gruppen gleich zu Beginn eingeteilt und adressierbar gemacht werden. Attraktionen mit Queue-Technologien wie FASTPASS-Terminals nutzen das ja bereits – allerdings nur zum Minimieren von Wartezeiten. Warum nutzen wir diese Terminals nicht auch gleich zur Adressierung und Bewältigung von Sprachbarrieren lange bevor die eigentliche Attraktion überhaupt genutzt wird! Die verschiedenen Interaktions-Programme lassen sich so auch noch sehr frühzeitig vorplanen.

ARBEITSVORGABEN

Zu lösende Aspekte:

- **Minimierung der Wartezeit (vgl. 4.2.)**
- **Adressierbarkeit (5.2.)**
- **Sprachbarrieren (5.4.)**
- **Gruppengrößen (5.4.)**

Der Besucher nähert sich einem der Terminals, das zur Eingabe der gewünschten Sprache auffordert. Ein Hand-Icon informiert zusätzlich, dass es sich hierbei um einen Touchscreen handelt. Sobald ein Teilnehmer eine der symbolischen Flaggen gedrückt hat, beginnt der Anmeldeprozess.

In der rechten Ecke erscheint nun ein futuristischer Charakter und spricht in der ausgewählten Sprache:

„Herzlich Willkommen! Mein Name ist Tricia McNeal. Ich bin Reisebegleiterin für Flüge zum Planeten Mandoria.

Wir freuen uns, dass Sie bei unserer Forschungsmission teilnehmen möchten. Bitte machen Sie ihre Eingaben durch Berühren der jeweiligen Optionen auf dem Bildschirm. Zunächst: Wie viele Personen möchten an der Expedition teilnehmen? Handelt es sich um mehr als vier Teilnehmer, teilen sie sich bitte in Gruppen auf und wiederholen sie später den Prozess je Gruppe."

Nun kann der Besucher angeben, wie groß die Expeditionsgruppe sein soll. Als maximaler Richtwert nehmen wir mal 4 Teilnehmer an. Dieser schließt die

meisten Familiengrößen mit ein, sorgt aber auch dafür, dass die Gruppen nicht zu groß werden (bzw. sich größere Gruppen (z.B. Schulklassen) bereits vorher Gedanken machen, mit wem sie in eine Gruppe möchten). Das „X“ in der rechten unteren Ecke ermöglicht den vorzeitigen Abbruch der Anmeldung.

Sobald der Besucher die Eingabe gemacht hat, kann das System an Hand bereits getätigter Anmeldungen berechnen, welche Gruppeneinteilung für die Attraktion später am sinnvollsten ist. So macht es z.B. wenig Sinn, eine Einzelperson mit einer dreiköpfigen Gruppe zusammenzufügen, da sie wohl schnell ein Außenseiter wäre. Sinnvoller ist es dagegen, vier Individualisten mit der gleichen Ausgangsposition zu einer Gruppe zusammenzufügen.

„Vielen Dank. Nachdem wir uns in Deutsch unterhalten nehme ich an, dass Sie auch einen deutschsprachigen Forschungsleiter bevorzugen?“

Drückt der Besucher hier „Nein“ werden ihm die verschiedenen verfügbaren Sprachen des Programms angeboten.

Jetzt weiß das System auch, in welcher Sprache die Teilnehmer „spielen“ wollen. Diese Option ist natürlich optional und hängt davon ab, ob man überhaupt mehrere Sprachvarianten anbieten will. Nachdem die Teilnehmer aber später adressierbar sind, lohnt es sich natürlich, diese Option in Erwägung zu ziehen. Natürlich muss auch die Sprache bei der Zusammenstellung von Gruppen berücksichtigt werden.

Auf dem Bildschirm erscheinen nun ein Ticketsymbol und eine Uhrzeit.

„Vielen Dank. Wir haben ihre Flugbuchung verzeichnet. Auf dem Bildschirm sehen Sie ihr Ticketsymbol. Prägen Sie es sich gut ein, mit Hilfe dieses Symbols werden unsere verschiedenen Expeditionsteams geleitet!

Ihre Boarding Time sehen Sie auf dem Bildschirm. Bitte seien Sie zu dieser Zeit pünktlich am Fluggate, sie werden dann aufgerufen. Unsere Flugplanung erlaubt keine Toleranzen, Sie haben ab diesem Zeitpunkt nur 10 Minuten Zeit, einzuchecken - danach verfällt ihr Ticket! Sie können nur als Gruppe boarden.

Vielen Dank, dass Sie das Forschungszentrum ‚Planet Mandoria‘ unterstützen!“

Zusätzlich gibt das System ein Ticket mit Magnetstreifen aus, dass noch einmal die Boarding-Zeit (hier: 16:40 Uhr), das Symbol (hier: Raumfähre, man könnte natürlich genauso gut mit Nummern arbeiten) und die gebuchte Anzahl an „Fluggästen“ auflistet. Die Uhrzeit ergibt sich dabei unter Berechnung der bereits gebuchten Gruppen. Ist eine statistisch seltene Gruppe (z.B. ein Einzelkämpfer oder eine seltene Sprache) noch nicht vollzählig, kann das System hier einen entsprechenden Erwartungswert-Zeitpuffer einplanen. Ein

First-Come-First-Served findet zu diesem Zeitpunkt also bereits nicht mehr statt.

Natürlich wird jedes Symbol pro 10-Minuten Fenster nur einmal ausgegeben. Bei 50 verschiedenen Symbolen wäre das eine Abfertigungsquote von ca. 150 bis 200 Passagieren pro 10 Minuten.

Die Passagiere sind nun angemeldet, nehmen ihr Ticket und können die Zeit bis zur „Boarding Time“ im Park verbringen. Statt einem Ticket wäre es hier auch denkbar, die Anmeldung einfach auf einen Eintrittskarten-Chip zu buchen (möglicherweise auch zu weiteren Auswertungszwecken).

Routing-Management: Die Boarding Time ist gekommen, die Passagiere finden sich am Eingang der Attraktion ein. Wie geht es nun weiter? Wir haben gesehen, dass Warteschlangen alles andere als sinnvoll sind – weder für den Besucher, noch für den Betreiber. Durch die Anmeldung kann die Wartezeit nun auf ein Minimum reduziert werden. Ein First-Come-First-Served findet ja hier bereits nicht mehr statt und so gibt es vor der Expedition Mandoria-Attraktion keine langen Gitterreihen sondern einen großen Warteplatz mit verschiedenen Freizeitmöglichkeiten. Besucher könnten z.B. an einem Imbiss noch etwas kaufen (und den Geldbeutel des Parkbesitzers erfreuen):

Zu lösende Aspekte:

- **Massenabfertigung (3.)**
- **Befehlston (4.2)**
- **Adressiertes Interfacegerät (5.2.)**
- **1. Preshow und Spannungsbogen (4.3)**

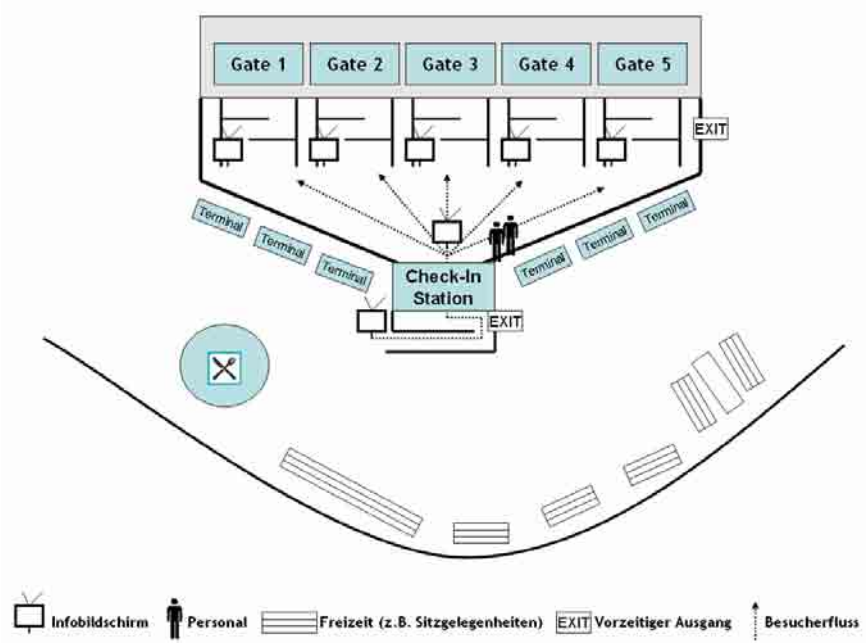


Abbildung 104: Grobe Strukturierung des Vorplatzes der Attraktion

Auf dem Vorplatz existiert ein Informationsbildschirm, der die wartenden Kunden über die aktuelle Boarding Time informiert. Alle zehn Minuten wird hier ein neues Zeitfenster geöffnet. Um 16:40 Uhr würde es für uns dann auf dem Bildschirm also heißen:

„Werte Passagiere! Wir boarden jetzt alle Fluggäste für die angezeigte Uhrzeit. Achtung! Sie können nur als Gruppe an Board gehen. Stellen Sie sich in einer Reihe hintereinander auf, wenn Sie das Ticket in die Check-In Station eingeben.

Sie können nur die Anzahl an Gäste boarden, die auf ihrem Ticket gebucht sind. Wir machen keine Ausnahmen!

Ladies and gentleman, we are now boarding passengers with this ticket time. Attention! You can only board as a group. So stand behind in a row when you enter your boarding ticket into the check-in station. You will only be able to board the amount of people booked on your boarding pass. There are no exceptions!" (plus eventuelle weitere Sprachen etc.)

Alle Besucher mit einem 16:40 Uhr Ticket begeben sich nun zum Check-In Schalter. Dies kann z.B. ein (oder mehrere) Drehkreuze mit einem Kartenleser sein. Der „Gruppenleiter“ führt also seine Karte ein, das System liest die

Anmeldung aus und gibt die angemeldeten Passagiere frei.

Nehmen wir an, bei uns handelt es sich um eine 4er-Gruppe.

Auf einem Display erscheint nun die Zahl 4, jeder begibt sich durch das Drehkreuz, die Zahl wird nach unten gezählt, bis nach uns die nächste Gruppe ihre Karte einführt.

Wird zuvor ein neues Ticket eingeführt oder begibt sich länger als einen vorbestimmten Timeout niemand weiteres durch das Drehkreuz, wird die Gruppenzahl resettet und die neue Mitgliederzahl der Gruppe gespeichert. Das macht z.B. Sinn wenn nach der Anmeldung doch noch ein Mitglied abspringt und statt vier nur drei Leute durch das Drehkreuz gehen. Späteres Hinzustoßen zur Gruppe ist wie bereits durch den Informationsbildschirm angekündigt nicht möglich, denn niemand kommt ohne Ticket durch das Drehkreuz. Hat jemand den Anschluss seiner Gruppe verpasst, gibt es am Ende natürlich vorzeitige Ausgänge. Gleichzeitig wird an den Drehkreuzen auch bereits das Eingabegerät an jeden Teilnehmer ausgeteilt und automatisch auf die jeweiligen Gruppen „gebucht“ (dazu später mehr).

Nach dem Schließen des Zeitfensters verfallen noch nicht genutzte Tickets. Das System kann jetzt z.B. berechnen, ob die so gewonnenen Freiplätze die gleichzeitige Öffnung gleich zweier Zeitfenster rechtfertigt, um diese Plätze schneller aufzufüllen (gegebenenfalls müssen zwischen Check-In und Gate dafür noch entsprechende Pufferstrecken integriert werden, damit genug Zeit zum Auffüllen bleibt, d.h. es befinden sich immer mindestens zwei Zeitfenster in der Queueline nach dem Check-In). Das System weiß also jetzt genau, welche Gruppe mit wie viel Passagieren eingecheckt hat. Zur Adressierung (und möglichen Gegenchecks) wird zukünftig das ausgeteilte Eingabegerät genutzt (auch dazu später mehr!)

Hinter dem Check-In weisen Hinweistafeln die eintretenden Gruppen auf verschiedene „Abfluggates“ ein. Das System leitet dabei gleichsprachige Gruppen zusammen an ein Gate. Pro Gate sammeln sich bei unserer Abfertigungsquote 2 mal 5 Gruppen (also rund 40 Personen).

Die Gate-Türen öffnen sich nach rund 5 Minuten und die erste Gruppe wird freigegeben. Die folgende Sequenz dauert, sagen wir, 4½ Minuten, danach wird die nächste Gruppe hereingeführt, so dass der 10-Minuten-Rhythmus eingehalten werden kann.

Einfachheit des Spielprinzips – Tutorial in der Preshow: Nehmen wir an, die Passagiere begeben sich nun in künstliche Shuttle-Flugzeuge, die sie zum Planeten bringen sollen. Der Flug beginnt und auf einem Bildschirm erscheint eine weitere Person, im Hintergrund geschäftiges Treiben. Hier (und später dann auch zukünftig) nur ein pro-forma Beispieltext:

Zu lösende Aspekte:

- **Tutorial (5.1.)**
- **Einführung des Sidekicks als Ingame Guide (5.5.)**
- **2. Preshow und Spannungsbogen (4.3)**

„Hallo. Mein Name ist Timothy Eaglewood. Ich bin der Einsatzleiter ihrer Mission und spreche zu Ihnen von unserer Bodenkontrollstation.

Ich freue mich sehr, sie heute auf diesem Flug zum Planeten Mandoria begrüßen zu dürfen.

Sie wurden unter tausenden Teilnehmern ausgewählt, unserer Gesellschaft Mandoria Inc. bei der Aufklärung eines Zwischenfalls zu helfen. Dabei haben sie das Privileg, unseren Firmenplaneten zu bereisen, der bisher nur ausgewählten Wissenschaftlern vorbehalten war. Im Erfolgsfall winkt sogar noch ein größerer Lohn: Ein eigenes Grundstück auf Mandoria, sobald dieser bewohnbar ist. Wir freuen uns sehr auf die Zusammenarbeit.

Aber zuvor schalten wir Sie erst einmal in den Hyperraum-Antrieb. Ihr Flug wird so nur einige Minuten dauern. Alles Weitere erklären wir Ihnen dann. Lehnen Sie sich zurück – der Eintritt ist ganz harmlos! (Der Hyperraum wird initiiert.)

*Zunächst: Sollten sie unseren Planeten noch nicht kennen, haben wir für Sie ein kleines Firmenvideo vorbereitet! (*Das Firmenvideo wird abgefahren und erklärt die Hintergründe.) *Nun, vor vier Tagen hat die Forschungsstation dann diesen Funkspruch zu unserer Basisstation gesendet:* (Einspieler eines gestörten Funkspruches, man versteht nur Bruchstücke wie „Frieden gestört“, „Gier“ oder „Monster“). *Danach ist die Funkverbindung für mehrere Stunden abgebrochen. Wir haben sofort einen Forschungstrupp losgeschickt, doch sie fanden unsere Anlage nur noch verlassen vor.* (Einspieler einiger wackeliger Handkamera-Aufnahmen der leeren Anstalt). *Wir machen uns wirklich Sorgen, was hier passiert sein könnte.*

Die Forschungseinrichtung auf Mandoria ist die Größte, welche die Menschheit je erbaut hat. Sie erstreckt sich über 28 Quadratkilometer und 12 Stockwerke. (Einblendung eines Bauplans). *Wir brauchen Ihre Mithilfe, die Anlage zu durchforschen. Dafür haben wir Sie bereits in Gruppen eingeteilt. Wir hier auf der Bodenkontrollstation werden die Aktionen entsprechend koordinieren. Wir wissen, dass Sie zu den Besten zählen – enttäuschen Sie uns nicht!*

Und noch eins: Unser Personal hat Ihnen auf der Erde diese Gerätschaften mit auf den Weg gegeben. (Er zeigt das Eingabegerät) *Es handelt sich hierbei um*

einen universell einsetzbaren Phaser. Sie können damit fremde Substanzen einscannen und zur Analyse an unsere Bodenstation senden. Das Scannen geht ganz einfach: Halten sie ihren Phaser einfach auf das gewünschte Objekt. (Er demonstriert einen Scanprozess.) *Wenn wir es analysieren können melden wir uns umgehend bei Ihnen mit dem Ergebnis! Ihr Phaser kann aber noch mehr. Sie können ihn auch als Datenspeicher für Chipkarten benutzen – und im Zweifelsfall* (er drückt den Auslöser) *können Sie sich damit auch verteidigen. Aber keine Sorge – Sie müssen sich nicht um die einzelnen Funktionen kümmern. Wir hier auf der Bodenstation schalten ihren Phaser automatisch in den notwendigen Modus.*

So, wie ich sehe, sind wir bereits im Landeanflug. Wir werden sie direkt in unserer Eingangshalle absetzen. Diese dient, oder besser gesagt, diente als Presse-Showroom unserer Errungenschaften. Nutzen sie dort doch gleich mal die Gelegenheit, unseren Phaser an einigen unserer Ausstellungsstücke auszuprobieren!

Ach, und noch eins: Aus Sicherheitsgründen haben wir die anderen Räume vorsorglich versiegelt. In einigen Segmenten fehlt der Strom, in anderen gibt es Durchlüftungsprobleme. Wir sind noch am überprüfen, welche Räume ohne Gesundheitsrisiko betreten werden können. Wir rufen sie als einzelne Gruppe auf, sobald wir hier Ergebnisse haben und teilen ihnen dann ihre Einsatzbefehle mit.

Viel Glück!

Optional – Überprüfungssequenz: Auf Wunsch können jetzt noch die Eingabegeräte „trainiert“ werden. Dabei werden die geboardeten Gruppensymbole eingeblendet und jedes Gruppenmitglied drückt einmal zur Bestätigung auf den Auslöser des Phasers. Damit könnten gleich noch mögliche Probleme (z.B. defekte Eingabegeräte etc.) von Mitarbeitern beim Ausgang der Preshow überprüft werden.

Optional – Sinnesmodalität: Ein Weltraumflug eignet sich natürlich auch ideal für Sinneseindrücke (rüttelnder Boden etc.) die man hier noch optional integrieren könnte. Auch narrative Spannungsbögen (z.B. Notlandung etc.) können natürlich integriert werden. Diese seien hier aus Umfangsgründen einmal ausgeklammert.

Das Eingabegerät ist natürlich in Wirklichkeit ein Funkempfänger (z.B. mit Hilfe von Bluetooth-Technologie etc.), der lediglich die Signale an den Donglestationen auswertet und mit den eindeutig adressierten Geräten abgleicht. Um das Interface einfach zu halten müssen sich die Besucher sonst um nichts kümmern. Für mögliche Actionsequenzen ähnelt der Phaser einer Laserpistole, wie wir das bereits aus den interaktiven Darkrides kennen. Eine weitere Funktion könnte z.B. eine integrierte Taschenlampe sein usw.

Die Preshow soll an dieser Stelle dem pragmatischen Charakter dieses Beispiels genügen. Fahren wir nach der aufwendigen Vorarbeit fort mit der eigentlichen Interaktion:

Scripting und Stop-and-Go: Hier ein exaktes Scriptingkonzept auszuarbeiten würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, insbesondere, wenn diese in Mischung auftreten. Trotzdem sollen hier ein paar der Modelle aus Abschnitt 5.3. grob skizziert werden. Dafür teilen wir die Attraktion in drei Kapitel auf und wenden auf jedem einige der Strukturen an, die vorher beschrieben wurden.

Als Vorgabe gilt für das erste Kapitel das Konzept des Subplots, welches zugegebenermaßen durch seine ziemlich non-lineare Struktur für Erlebniswelten eigentlich zu komplex und nur sehr schwer zu integrieren ist – zumindest für kürzere Attraktionen. Dennoch: Wie könnte eine storybasierte Erlebniswelten-Attraktion mit Subplots aussehen?

ARBEITSVORGABEN

Zu lösende Aspekte:

- **Themen-Gestaltung und Story-Kohärenz (4.4.)**
- **Wahl eines Modelltypen, hier: *Walkthrough* (4.1)**
- **Wahl eines zufälligen Scriptingmodells, hier: *Subplot* (5.3.)**
- **Zeitmanagement durch Warteschlangen-berechnung (5.6.)**

Kapitel 1 (Subplots): Wir treten aus dem Shuttle in die große Eingangshalle. Das Design und die Thematisierung stimmen bereits auf den „Ton“ der Attraktion ein: ausgestelltes Gestein und außerirdische Pflanzen in Vitrinen, Videotafeln und sonstiges Ausstellungsmaterial zeugen von der Forschung die hier bis vor kurzem betrieben wurde. Hier greifen die ganz typischen Kohärenzmittel, welche eine Geschichte erst glaubhaft machen.

Auch wenn unser „Showroom“ hier wie ein einfaches Museum anmutet: Tatsächlich erfüllt er hier die Aufgabe einer Rotationsscheibe für unsere Subplots und soll hier nicht weiter von Belang sein. Bei Bedarf könnte man dabei wie bereits oben angedeutet kleinere Interaktionsmöglichkeiten zum Ausprobieren anbieten (z.B. das Scannen von Ausstellungsmaterial, um nähere Informationen zu erhalten).

Die Struktur für Kapitel 1 würde dann z.B. so aussehen:

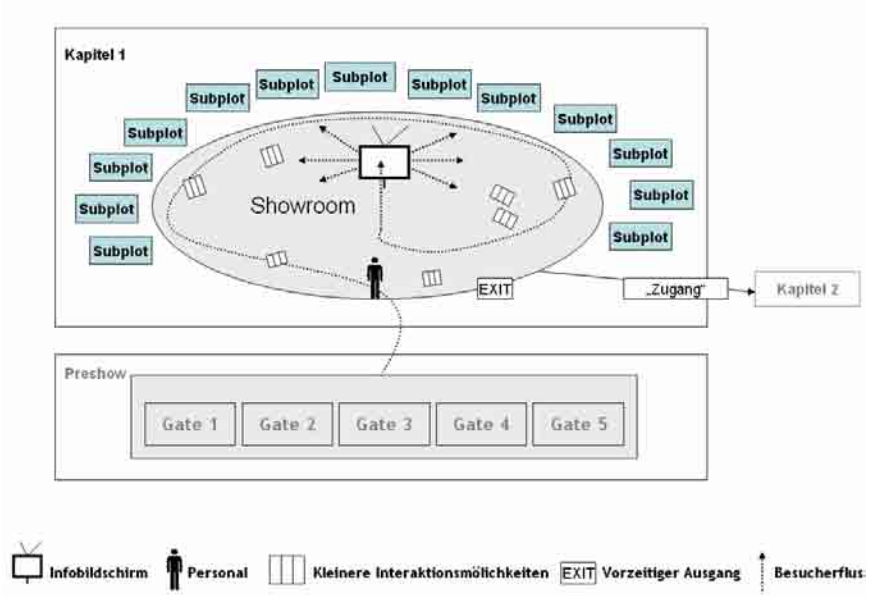


Abbildung 105: Schematische Darstellung eines Subplot-Konzepts

Im Showroom können wir uns also mit der Geschichte und dem Interface vertraut machen, so lange wir darauf warten, dass einer der Subplot-Räume für uns frei wird („tatsächlich" warten wir natürlich nur auf unsere Einsatzbefehle). Verlassen können wir unser „Kapitel" erst, wenn wir den dafür notwendigen Zugangsgegenstand gefunden haben (dazu später mehr). Das System kann hier auch von sich aus entscheiden (z.B. auf Grund entsprechendem Besucheraufkommens), wann es sinnvoll ist, diesen Gegenstand zu finden.

Nehmen wir in unserem Beispiel an, man muss dafür drei Subplots beenden, d.h., im dritten Subplot findet die Gruppe den notwendigen Gegenstand, um in das nächste Kapitel überzuwechseln. Das heißt natürlich nicht, dass unsere Expedition nur drei Subplots besitzt. Je nach Bedarf können eine ganze Reihe an Subplots an das System angebunden werden. Dabei kann es sich um jeweils völlig unterschiedliche Subplots handeln, oder auch einfach um Duplikate, um lediglich die Abfertigungsquote zu erhöhen.

Wichtig ist dabei, dass die Subplots aus dramaturgischer Sicht auch in unterschiedlicher Reihenfolge besucht werden können und dass beim Beenden des letzten Subplots der Wissenstand für Kapitel 2 auf alle Fälle ausreichend ist. Der Zugangsgegenstand ist

demnach natürlich in jedem Subplot vorhanden, wird aber von den Gruppen immer erst in dem letzten jeweils besuchten Raum gefunden. Dadurch erhöht sich, ohne großen wirtschaftlichen Mehraufwand, auch gleich der Wiederbesuchswert, da der Besucher ja nicht weiß, in welchem Subplot er beim nächsten Mal die notwendigen Informationen findet.

Es ertönt also nun eine Durchsage, z.B. „Alle blauen Ticketinhaber, bitte beachten Sie die Hinweise auf dem Infoscreen des Showrooms.“ Dort sehen wir nun an Hand des Raumschiff-Symbols, ganz ähnlich wie beim boarden, dass sich unsere Gruppe zum Abschnitt D begeben soll. Dort angekommen leuchtet die blaue Abbildung bereits neben einer verschlossenen Tür und fordert zur Anmeldung mit den Phasern auf. Daneben läuft der obligatorische Timeout, falls eine Gruppe nicht rechtzeitig zu ihrem Einsatzort erscheint (falls sie den Showroom vorzeitig verlassen, müssen sie den Phaser ohnehin abgeben und werden damit automatisch aus dem System abgemeldet).

Nun zieht also jeder Teilnehmer den Phaser einmal über den Scanner, so dass alle vier Mitglieder als vollzählig verbucht sind. Unser Freund Eaglewood erscheint auf dem Bildschirm.

„Hallo. Wir waren in der Lage, in dem Raum hinter dieser Türe die Stromversorgung wieder herzustellen. Wir werden ihre Gruppe gleich zur Analyse hineinschicken. Ich melde mich drinnen wieder mit weiteren Anweisungen. Warten sie bitte einfach ab, bis wir die Türe von hier aus für sie geöffnet haben und gehen sie dann schnell durch die Schleuse. Bis gleich!"

Natürlich befindet sich hinter der Tür unser erster Subplot, der gerade eben frei gemacht wird, so dass wir durch die Drehtüre unseren ersten „Raum“ besuchen können. Hier drei Beispiele, wie der Ablauf gestaltet werden könnte:

1. Raum: Forschungslabor

Über einen der Computerbildschirme klinkt sich unser Sidekick wieder zu uns sein:

„Sie befinden sich nun in unserem Forschungslabor. Hier werden die Gesteins- und Atmosphäreproben näher untersucht. Wir wissen noch nicht genau, nach was wir suchen – aber vielleicht haben unsere Mitarbeiter etwas entdeckt, dass zum

Zu lösende Aspekte:

- **Wahl eines Interaktiondesigns, hier: *Kombinationsrätsel* (5.3.)**
- **Zeitmanagement durch Hilfesystem, hier: *story-integrierte Hilfe* (5.5.)**
- **Dauer: ca. 3-4min**

Unglück beigetragen hat. Sehen sie sich um und scannen sie jede Probe bitte für uns mit ihrem Phaser ein. Jeder Hinweis kann wichtig sein!"

Wir nutzen also unsere Phaser an den verschiedenen Glasvitrinen und Maschinen und erhalten dabei interessante Informationen (z.B. über ein Minidisplay am Phaser oder über weitere Displays an den Vitrinen). Dieser Infotainmentanspruch kann auf Wunsch auch gleich noch mit Bildungsaspekten verknüpft werden (z.B. Informationen zur chemischen Zusammensetzung von Materialien und deren Reaktion).

Sobald die Gruppe ein gewisses Gestein A und eine Wasserprobe B gescannt haben meldet sich Eaglewood von der Boden-Kontrollstation:

„Ist ihnen was bei der Analyse aufgefallen? Das Wasser scheint mit dem Gestein B eine chemische Reaktion hervorzurufen. Versuchen sie doch mal beide an unserer Probenapparatur zu kombinieren!"

Über einen Touchscreen können nun die beiden Proben angewählt werden. Die Apparatur rollt den Stein in ein Wasserbecken. Es gibt ein lautes brummendes Geräusch, das Licht flackert, im Becken blitzt es (weitere Showeffekte sind natürlich denkbar). Eaglewood:

„Unglaublich. Das Gestein hat in der Flüssigkeit eine gewaltige Energie freigesetzt. (dreht sich um) *Frank, speichern sie das Ergebnis bitte ab?* (zu den Teilnehmern*) Vielen Dank, das reicht erst mal bis hierhin. Wir melden uns später noch mal bei Ihnen.*"

(Natürlich können auch andere Proben in das Wasserbecken gerollt werden, aber nicht mit der gewünschten Reaktion. Danach fährt die Maschine wieder in den Ausgangszustand zurück).

Nun können die Teilnehmer wieder zurück in den Showroom geschickt werden, um auf ihre nächsten Einsatzbefehle zu warten.

Backup-Plan - Die Gruppe findet innerhalb der Maximalzeit nicht das korrekte Gestein oder drückt nicht die richtige Taste auf der Maschine: Nun beginnt plötzlich der Boden zu vibrieren, Lichter flackern etc. Eaglewood: *„Frank, was ist los?* (aus dem Hintergrund) *Irgendeine Erschütterung im Stromnetzwerk. Wir können die Versorgung nicht mehr lange halten! Die Apparaturen spielen verrückt!*" Der Touchscreen fiept und gibt kryptische Bildsignale aus. Ein Kurzschluss blitzt und das benötigte Gestein rollt in das Wasser.

2. Raum: Bürotrakt

Als wir den Raum betreten und sich die Türe hinter uns wieder schließt fällt plötzlich das Licht aus, man hört es zischen und rumoren, es flackert und die typischen Showeffekte kommen zum Einsatz. Man sieht nichts mehr, kann aber den Sidekick noch hören.

Zu lösende Aspekte:

- **Wahl eines Interaktiondesigns, hier: *Kooperation* (5.1.)**
- **Explorations-möglichkeiten (4.5)**
- **Zeitmanagement durch Hilfesystem, hier: *Sidekick-Hilfe* (5.5.)**
- **Sinnesreizung (4.5.)**
- **Befehlston, hier: Alarmsignal (4.2)**
- **Dauer: ca. 3-4min**

„Frank, was ist los? (Gemurmel im Hintergrund) *Verdammt. Holen Sie sie da raus!* (Gemurmel, Hektik) *Leute, wir haben ein Problem mit der Stromversorgung. Wir können die Türen nicht mehr öffnen und die Sauerstoffzufuhr in der Mitte des Raumes ist undicht. Wir brechen die Erforschung dieses Raums hiermit ab. Sie müssen so schnell wie möglich einen Ausgang finden. Sie können ihre Phaser als Taschenlampe benutzen. Untersuchen Sie den Raum gründlich – einige der Displays haben ein Notstromaggregat, vielleicht finden Sie dort wichtige Informationen! Wir versuchen hier unser Bestes, sie so schnell wie möglich da rauszubekommen.*"

Mit der Lampe auf dem Phaser untersuchen wir den finsteren Raum und lernen dabei etwas über die Charaktere kennen, die hier gearbeitet haben. Aufsteigender Dampf erschwert die Sicht und macht die Exploration spannend. Hin und wieder flackert ein Stroboskoplicht, damit sich die Augen nicht an die Dunkelheit gewöhnen und sich die Teilnehmer für einen kurzen Moment einen Überblick verschaffen können.

Am einen Ende des Raumes befindet sich ein Display mit einem Betriebssystem, das eine (oder mehrere) Videomails beinhaltet. Tippt man sie an erscheint eine Forscherin.

„Peter! Ich weiß, dass Du um Deine Gelder fürchtest, aber ich bitte dich inständig: Stoppt die Grabungen nach dem Material. Ich habe hier Signale aufgefangen, Peter! (Sie beugt sich nach vorne und flüstert) *Außerirdische Signale. Ich bitte dich – komm von deinem fanatischen Trip wieder runter und lass uns darüber reden. Nell.*" (man sieht noch, wie Sie sich von der Kamera abwendet und im

Hintergrund einen Code auf ein Ziffernfeld eintippt und danach durch eine Tür verschwindet).

Eaglewood*: „Das war unsere Nelly, Ausgrabungsleiterin. Sie muss wohl von Peter Berger gesprochen haben, einen der Projektleiter. Wir waren kurz davor, ihm die Gelder zu streichen und zwangszuversetzen, weil uns seine Ergebnisse nicht zufrieden stellten.*"

Am anderen Ende des Raumes befindet sich nun eben jenes Zahlenpad. Da es sehr dunkel ist und die Zahlenkombination sehr lang, um sie zu merken, werden die Teilnehmer animiert zu kooperieren: Einer betrachtet die Videomail und liest den Code vor, ein anderer tippt ihn in das Panel. Die Türe öffnet sich, im Hintergrund geht der Alarm wegen Sauerstoffmangels los und es zischt und raucht noch kräftiger. Die Gruppe stürmt ins Freie.

Backup-Plan – Die Gruppe ist nicht in der Lage, innerhalb der Maximalzeit den Code einzugeben: Eaglewood ertönt: *„Wir konnten den Code einer der Türen knacken. Raus hier Leute, aber schnell! Dieser Raum ist nicht sicher!*"

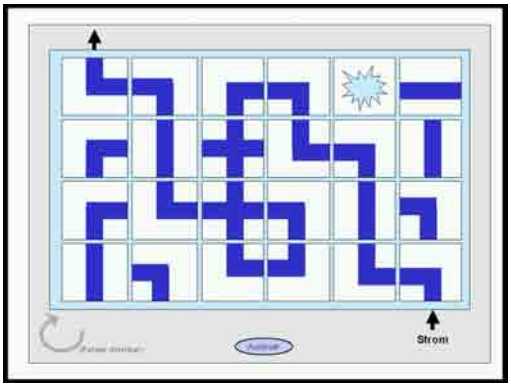
3. Raum: Maschinenraum

Eaglewood: *„Wir benötigen dringend Zugang in den Bergwerksbereich unserer Forschungsanstalt. Möglicherweise sind einige der Forschungsmitglieder in einem der Grabungsstollen verschollen. Doch leider funktioniert unser Kraftwerk für die unteren Ebenen überhaupt nicht. In der Mitte dieses Raumes finden Sie den Schaltplan für die Antriebsturbine. Vermutlich gab es einen Kurzschluss. Versuchen sie die Verbindung irgendwie umzulegen!*"

Zu lösende Aspekte:

- **Wahl eines Interaktiondesigns, hier: *Maschinenrätsel* (5.3.)**
- **Zeitmanagement durch Hilfesystem, hier: *adaptives Rätseldesign* (5.5.)**
- **Dauer: ca. 3-4min**

Was folgt ist nun ein so genanntes logisches Maschinenrätsel. Zum Beispiel: In der Mitte befindet sich ein großes Feld, welches den Schaltplan und die durchgebrochene Sicherung als Videoprojektion zeigt. Die Schaltung kann in eine Vielfeldertafel mit Stromleitern eingeteilt sein, wobei jedes der Felder mit Hilfe des Phasers oder eines Touchscreens gedreht werden kann. Die Besucher müssen die Felder nun so drehen, dass daraus ein durchgehender Lauf entsteht.



(Symbolische Abbildung)

Danach kann per Knopfdruck der Stromfluss gestartet und das Ergebnis betrachtet werden.

Gelingt alles gratuliert Eaglewood wie üblich und unsere Geschichte geht weiter in Kapitel 2.

Backup-Plan – die Gruppe löst das Rätsel nicht rechtzeitig: Es ist eigentlich nicht sinnvoll, ein Maschinen- oder Logikrätsel in eine zeitrelevante Struktur zu integrieren, da sie in der Regel eine eigene Spielmechanik haben, die unterschiedlich schnell begriffen wird. Zur Illustration sei dieses hier trotzdem erwähnt. Ein Zeit-Backup ist nicht allzu einfach, ohne als von außen auferlegte Hilfe erkannt zu werden. Falls die „Stärke“ der Gruppe bereits analysiert wurde ist es z.B. sinnvoll, die Ausgangslage der Felder entsprechend einfach zu halten (so dass z.B. für schlechtere Gruppen nur eine geringe Anzahl an Feldern gedreht werden müssen).

Andere Möglichkeiten sind z.B. umweltintegrierte Hilfen. So könnten sich die Felder durch den Kurzschluss selbstständig langsam in die richtige Position drehen. Natürlich fällt das „aktiven“ Gruppen nicht auf – nur passiv agierende Gruppen werden dadurch abgesichert, indem sich das Rätsel durch „Zufall“ rechtzeitig von selbst löst. Eine letzte Möglichkeit wäre eine storyintegrierte Hilfe. So könnte Eaglewood z.B. mitteilen, dass ein anderes Forscherteam in der Lage war, das Problem für uns zu lösen (dann könnte man z.B. eine Gruppe fiktiver Besucher einblenden, die gerade in einem anderen Raum das Stromproblem gelöst haben, so dass hier keine Aktionen mehr nötig sind – das Interaktiondesign bekäme so auch noch den „Touch“ eines Kooperationsdesigns – wenn auch nur eines rein fiktiven (und natürlich trotzdem möglichst glaubhaften)). Natürlich sind das nur ein paar denkbare Beispiele und sie sind – wohlgemerkt – alles weiterhin nur Backup-Pläne.

Zugangsobjekt: Um in das nächste Kapitel einzusteigen muss die Gruppe das damit verbundene Objekt finden. Nehmen wir an, es handelt sich dabei um eine virtuelle Chipkarte, die das versperrte Tor des Bergwerks-Aufzugs freischaltet. Man findet die Chipkarte

im letzten vom System zugewiesenen Subplot (also in unserem Fall in Raum 3). Das funktioniert z.B. mit einer so genannten objektorientierten Notwendigkeitskette:

Der Schaltplan befindet sich unter einer Abdeckung. Auf dieser befindet sich z.B. die symbolische Abbildung einer Chipkarte mit einer Scanmöglichkeit. Wird sie gescannt meldet sich z.B. Eaglewood mit: *„Das ist eine Chipkarte für den Zugang zum Bergwerkslift. Ich habe die Daten mal auf ihre Phaser geladen.*" Nachdem die „Chipkarte" jetzt also auf die Eingabegeräte „geladen" ist (im Adventure spricht man vom „Inventargegenstand") sind wir später in der Lage, damit den Zugang zum Aufzug freizuschalten. Nachdem der virtuelle Chipschlüssel jetzt also eingescannt wurde, öffnet sich damit auch gleichzeitig die Abdeckung und gibt den darunter liegenden Schaltkreis frei. Damit ist sicher gestellt, dass die Teilnehmer am Ende des dritten Subplots den Schlüssel auf alle Fälle haben. Für die anderen Räume gelten hier analoge Möglichkeiten.

Anmerkung: Das beschriebene Subplot-Konzept lässt sich natürlich problemlos auch mit anderen Scripting-Modellen abbilden – z.B. als Perlenkettenmodell:

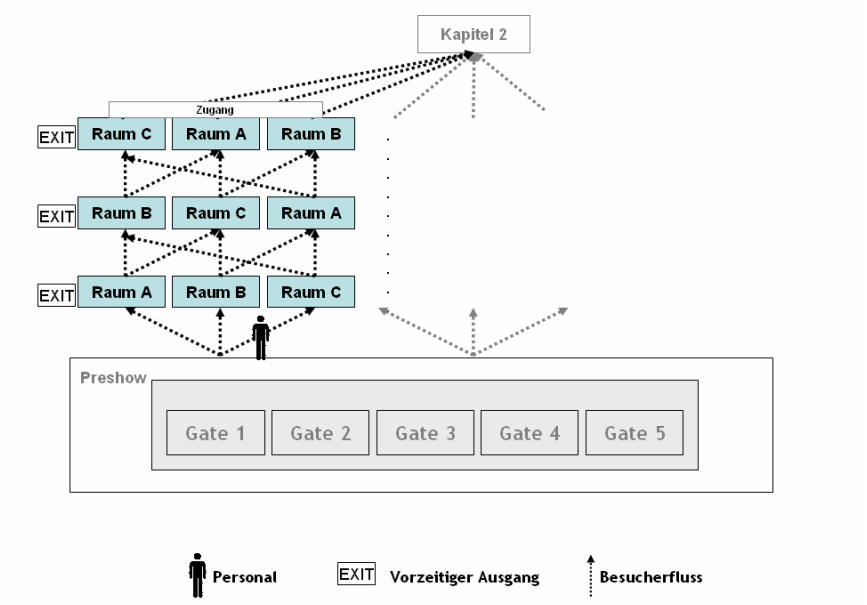


Abbildung 106: Beispielgrafik für ein Perlenkettenmodell – jede Gruppe besucht je nach Script die Räume in unterschiedlicher Reihenfolge, bis sie im dritten Raum das Zugangsobjekt für Kapitel 2 finden.

Machen wir eine kurze Zwischenbilanz! Zu diesem Zeitpunkt weiß der Spieler also **sicher**:

- Der Zugang zum Bergbau-Bereich der Forschungsanlage ist jetzt freigegeben
- Die Gruppe besitzt die dafür notwendige Chipkarte
- Das beim Bergbau gefundene Gestein setzt eine ungeheure Energie frei

Der Spieler weiß **optional**:

- Dr. Berger fürchtete um seine Stelle an der Station

Bis hierhin wurden dafür u.a. folgende **Aspekte** behandelt:

- Kohärenz durch eine einheitliche Geschichte
- Gruppendynamik, Massenabfertigung und Landessprachkonzepte durch Adressierbarkeit
- Einführung eines Sidekicks als Hilfesystem
- Spannungsbogenaufbau durch Preshows und Kapiteleinteilung
- Zeitmanagement durch Absicherung von Hilfesystemen (Sidekick, adaptive Hilfe, story- und umweltintegrierte Hilfe...)
- Absicherung des Durchlaufs durch Befehlston/Alarmsignale
- Explorationsmöglichkeiten
- Sinnesmodalitäten (z.B. Dunkelheit...)
- Unterschiedliches Rätseldesign (Maschinenrätsel, Kombinationsrätsel...)

Eine ganze Reihe von Aspekten ist damit bereits abgedeckt. Es soll hierzu kurz angemerkt werden, dass es natürlich keinen Sinn macht, „auf Teufel komm raus“ jeden hier besprochenen Schwerpunkt in eine Attraktion zu „pressen“. Letztendlich ist die richtige Entscheidung natürlich auch hier ein Balancefaktor, der von vielen äußeren Einflüssen (Geschichte, Setting, Dramaturgie, Massenkompatibilität etc.) abhängt. Auch wenn ich mich wiederholen muss: Dieser Abschnitt ist illustrativ.

Kapitel 2 (kooperatives Minigame): Unsere Gruppe hat also nun den Fahrstuhl zum Bergwerk aktiviert und die dafür notwendige Chipkarte auf die Phaser geladen. Was liegt näher, als sich nun an diesem Fahrstuhl „anzumelden“ und mit ihm ins nächste Kapitel zu fahren.

ARBEITSVORGABEN

Zu lösende Aspekte:
- **Sinnesreizung (4.5.)**
- **Gemischter Modelltyp, hier: *einfaches Game und Simulation* (4.1.)**
- **Wahl eines Interaktiondesigns, hier: *Kooperation* (5.1.)**
- **Zeitmanagement durch Hilfesystem, hier: *adaptives Design* (5.5.)**
- **Dauer: ca. 2min**

Fahrstühle sind in Walkthroughs gern genutzte Elemente um Sinne anzusprechen. Ein klassisches Thema ist dabei der abstürzende Fahrstuhl. Wie könnte so eine „Inbetween-Show“ in unserem Beispiel kombiniert mit der Interaktion nun aussehen? Verbinden wir Sie in diesem Fall mit den klassischen Elementen eines „Games“ (bzw. einer Spielbude).

Abbildung 107: Abstürzender-Fahrstuhl-Attraktion in einem Themenpark (aus dem Film: Haunted Hill)

Unsere Gruppe erreicht also den Zugang zum Fahrstuhl und meldet sich mit dem Phaser an einem der Bildschirm an. Drehkreuze sichern wie immer ab, wann die angemeldete Anzahl von Passagieren pro Gruppe im Fahrstuhl ist.

Die schweren Eisentüren schließen sich, quietschend setzt sich der alte Fahrstuhl in Bewegung. Virtuelle Fahrstühle arbeiten dabei meist mit Leinwänden an den Seiten, die das Herunterfahren simulieren. Der Fahrstuhl könnte dafür an einer Seite offen sein und den Blick auf das vorbeisausende „Bergmassiv“ freigeben. Gleichzeitig bewegt sich der Boden, von unten strömt ein Luftzug durch ein Gitter.

Eaglewood kann während der Abfahrt z.B. einige Aspekte zum Abbau der Mineralproben über ein Videopanel erzählen, als plötzlich der Aufzug knarzt, das Licht flackert und nach einer kurzen Vibration die Absturzsequenz einsetzt: Das Zittern und die Luft nehmen zu und ein kurzes Absacken des Bodens um ein paar Zentimeter verstärkt den Sinneseindruck. Im ganzen Raum tößt es.

Eaglewood (schreit): *„Das Sicherheitsseil ist gerissen. Ich schalte ihre Phaser auf das Laserlasso um. Versuchen Sie damit den Aufzug abzubremsen.*"

Mit ihren Phasern können die Teilnehmer nun kleine Laserstrahlen auf die Leinwand „schießen". Das Ortungssystem der Steuergeräte liefert dafür das notwendige Feedback an die Rechensysteme, so dass die „Laserlassos" auf dem Bildschirm korrekt dargestellt werden können.

Schießen die Teilnehmer dabei nicht alle gleichzeitig „reißen" die „Lassos" und der Aufzug stürzt weiter in die Tiefe. Nur wenn alle vier Teilnehmer gleichzeitig koordiniert „schießen", verteilt sich das Gewicht gleichmäßig genug, so dass die Kapsel in dem Laserstrahlen-Netz quietschend stehen bleibt.

Es macht natürlich Sinn, hier entsprechendes Feedback über richtige und falsche Vorgehensweisen zu geben. Sind z.B. drei Laserlassos geschossen, die den Aufzug mit dem Gestein verbinden, könnte er kurz stehen bleiben, bis die Stärke der Laserverbindung dennoch reißt und der Aufzug wieder in die Tiefe rauscht.

Backup Plan – falls die Teilnehmer nicht rechtzeitig gleichzeitig ihr Lasso „werfen": Hier bietet sich eine adaptive und zeitabhängige Hilfe an. Zunächst müssen alle vier Teilnehmer gleichzeitig treffen, damit die Verbindung hält. Nach einer gewissen Zeit reichen auch drei, danach zwei und schließlich sogar nur eine Verbindung. Nur bei den passiven Besuchern, die gar nicht reagieren, bleibt der Aufzug nach gewisser Zeit von selbst quietschend stehen. Eine storyintegrierte Erklärung kann hier bei Bedarf hinzugefügt werden.

Eaglewood (abgehackt, schlechter Empfang, überprüft seine Kontrollanzeigen): *„Verdammt, wir sind viel zu tief unter der Erde! Wir wussten gar nicht, dass unsere Wissenschaftler so tiefe Bohrungen durchgeführt haben. Seien sie vorsichtig!*"

Somit steigt die Gruppe aus dem Aufzug aus und betritt damit das dritte und letzte Kapitel der Geschichte.

Kapitel 3 (verzweigend): Völlig fremde Territorien, wie dieses unerforschte Tunnelgebiet unter der Erde, eignen sich natürlich hervorragend für eine spannende Thematisierung: Dunkle Gänge, flackernde Beleuchtung, unbekannte Gerüchte, Grollen in der Ferne… Allerlei Gestaltungsmöglichkeiten bieten sich hier an, um die Teilnehmer noch tiefer in die Geschichte zu ziehen. Somit kann gleich auch noch der Entdecker- und Erforschergeist der Teilnehmer angesprochen werden.

ARBEITSVORGABEN

Zu lösende Aspekte:
- **Themen-Gestaltung und Story-Kohärenz (4.4.)**
- **Wahl eines zufälligen Scriptingmodells, hier: *verzweigende Story* (5.3.)**
- **Explorations-möglichkeiten (4.5)**
- **Zeitmanagement durch Warteschlangen-berechnung (5.6.)**

Wenden wir uns nun aber wieder dem eigentlichem Schwerpunkt zu: der Interaktivität. Denn ein labyrinthartiges System wie dieses hier eignet sich natürlich auch ideal für ein verzweigendes Storyscripting (einmal unabhängig von der wirtschaftlichen Rentabilität des Konzepts):

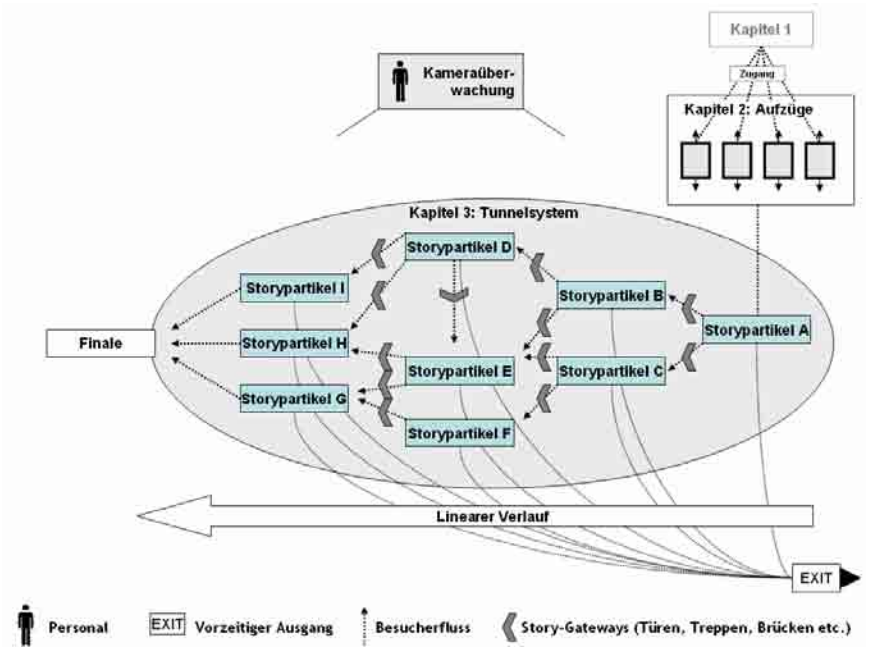


Abbildung 108: Symbolische Abbildung für einen verzweigenden Walkthrough. Warteschlangenüberwachungssysteme und multiple Räume sind in dieser Abbildung nicht berücksichtigt.

Da es sich auch hier um einen Walkthrough handelt, bieten sich zur Strukturierung natürlich erneut Räume pro Storybestandteil an. Je nachdem, wie und/oder ob die Besucher reagieren ergeben sich also verschiedene Ausgangsmöglichkeiten und damit auch verschiedene Plotdurchgänge. Die Ausgänge können z.B. durch sich öffnende Geheimtüren, ausfahrende Brücken, gefundene Chipkarten u.ä. in die Story integriert werden.

Oder mit anderen Worten: Je nach „Outcome“ des jeweiligen Raums werden die Passanten in den ihnen zugewiesenen nächsten Raum geleitet. Outcomes können dann richtige oder falsche, nicht rechtzeitig oder gar nicht getätigte Aktionen sein. Natürlich ist wie immer auch das vorzeitige Ausscheiden aus der Story möglich, so dass sich Besucher am Ausgang aus dem System abmelden können.

Wichtig ist in so einem Fall natürlich vor allen Dingen, dass die Geschichte auch für passive Besucher sinnig ist und dass alle möglichen Durchgänge am Ende einen guten Spannungsbogen zum Finale ergeben. Als Besonderheit sind also „aktivere“ Personen hier in der Lage, in andere Räume vorzudringen um somit noch mehr Informationen zur Geschichte zu sammeln, während die Story selbst natürlich trotzdem weiterhin für jeden Gastyp „funktioniert“ – selbst für denjenigen, der nur die „Timeouts“ abwarten würde.

Wie bereits in 5.6. besprochen wird in so einem Konzept die Warteschlangen-Thematik besonders wichtig. Sie sorgt dafür, dass die kommenden Räume rechtzeitig für andere Passanten freigemacht sind. Des Umfangs halber verzichten wir an dieser Stelle auf eine tiefergehende Analyse (und verweisen stattdessen auf das Beispiel aus Abschnitt 5.6.) und auf eine Ausarbeitung der verschiedenen Storypartikel für jeden einzelnen Raum. Betrachten wir nur beispielhaft, wie ein Durchgang unserer Gruppe durch so ein Konzept aussehen könnte.

Raum 1 (Exploration):

Wie bereits erwähnt birgt das Erforschen bei Erlebniswelten ein häufig unterschätzes Potential. Im ersten Raum geht es deswegen darum, sich durch ein Geflecht an unterirdischen Gängen „vorzuarbeiten“ – hauptsächlich natürlich, um für die notwendige Atmosphäre zu sorgen: Die Gänge sind nur schummrig beleuchtet, immer wieder gibt es düstere Ecken und dunkle Passagen, flackernde Lampen oder defekte Alarmleuchten.

Dabei handelt es sich allerdings um kein Labyrinth (was schon aus Durchlaufs- und Warteschlangengründen nicht ganz unproblematisch wäre) sondern eher um eine Art herkömmliche Walkthrough-Sequenz. Jedoch gibt es hier auch die Möglichkeit, einen von mehreren möglichen Räumen zu finden. Manche Seitentüren werden durch andere Gruppen verschlossen sein, so dass man bei jedem neuen Besuch nie genau weiß, wo man in diesen Gängen seinen ersten „Storypartikel“ (also die notwendige offene Tür) findet. Die Gruppen teilen sich sozusagen selbstständig in die verschiedenen, verfügbaren Räume ein.

Zahlreiche Bergwerksmaschinen und Einrichtungsgegenstände zeugen von den hier durchgeführten Bohrungen. Das uns bereits geläufige Gestein glitzert uns von den tropfnassen Steinwänden entgegen. Das ganze Areal wirkt, als wäre es übereilt verlassen worden. Wirklich „unheimlich“ ist eine Passage, die komplett durch fremdartige Kokons verhangen ist, durch dessen halbtransparente Schicht man sich bewegende Larven erkennen kann. Der Phaser kann dabei natürlich auch genutzt werden, um notwendige Informationen einzuscannen und abzufragen.

Raum 2 (Kombinationsrätsel):

Wir finden eine offene Tür und gehen in den Raum hinein. Hinter uns schließt sich wie immer zischend das Tor (um sicherzustellen, dass dieser Storypartikel jetzt „besetzt“ ist). Vor uns befindet sich eine drehbare Schwenkbrücke, die sich über einen Abgrund erstreckt. Von unten herauf hört man etwas grollen. ‚Kein Zweifel!’ Etwas bewegt sich dort unten, aber wir können es im dämmrigen Licht nicht sehen. Auf der anderen Seite des Abgrunds befinden sich zwei weitere Durchgänge. Einer davon hat ein Warnschild befestigt, so dass das Weitermarschieren in diese Richtung wenig einladend erscheint. Leider ist der andere Gang nicht erreichbar, da die Brücke nur unseren Vorsprung mit eben jenem unfreundlichen Tunnel verbindet. Könnten wir die Brücke vielleicht irgendwie schwenken?

Auf dem Boden liegt ein hastig zurückgelassener Koffer mit der Aufschrift „Nelly“. Neben mehreren Forschungsgeräten glitzert darin auch eine silberfarbene Datendisk. Natürlich scannen wir sie mit dem Phaser ein. Eaglewood meldet sich krächzend über einen der hier überall unten angebrachten Lautsprecher:

„Auf dieser Disc scheinen die ganzen Forschungsarbeiten, Zugangscodes und privaten Dokumente unserer

Ausgrabungsleiterin gespeichert zu sein. Hervorragend, dass sie sie gefunden haben. Wir werden uns mal um die Verschlüsselung kümmern. Vielleicht können wir sie irgendwo anwenden. Seien sie bei ihrer weiteren Expedition vorsichtig!"

Nachdem wir nun die Daten der Ausgrabungsleiterin zugänglich haben kommt uns eine Idee. Am Terminal der Brücke ziehen wir unseren Phaser über das Bedienfeld. Eaglewood liest die Daten ein und versucht, den dafür notwendigen Zugangscode aus den eben gewonnenen Daten zu finden. Ein paar Sekunden später schwenkt die Brücke zum anderen Tunnel. Wir denken uns: ‚Wie gut, dass wir nicht gleich marschiert sind sondern uns erst noch umgeschaut haben…'

Raum 3 (Timeout):

Betrachten wir uns in diesem Raum mal ein Beispiel für eine „Timeout"-Sequenz. Was passiert, wenn wir nicht rechtzeitig das notwendige Rätsel lösen? In Kapitel 1 waren dafür noch Hilfesysteme notwendig, diesmal hat es einfach nur Konsequenzen auf den Fortgang der Geschichte (also auf die Wahl des nächsten Raumes).

Als wir den Raum betreten finden wir uns auf einer Transportfläche wieder. Unter uns rumort es weiter, der Boden zittert leicht, Wasser tröpfelt von der Decke – der ganze Bohrraum erscheint ziemlich instabil. Wir versuchen die Mechanik der Transportfläche zu begreifen, damit sie uns nach oben zu einem hell erleuchteten Raum führt. Doch leider geling es uns nicht. Nach ein paar Augenblicken erzittert der Boden so stark, so dass das Gitter, auf dem wir stehen, nicht nach oben sondern nach unten in die Dunkelheit absackt.

Raum 4 (Storytreiber):

Hier betreten wir nun ein weiteres Forschungslabor mit vielen Bildschirmen, Gesteinsproben und Apparaturen.

Eaglewood: *„Warum haben die hier unten ein Forschungszentrum eingerichtet? Davon wurde uns nie etwas berichtet!*"

Wir melden uns an einen der Terminals an. Mit Hilfe der zuvor gefundenen Datendisc sind wir in der Lage, eine Videosequenz auf dem Bildschirm herunter zu laden. Dort sehen wir die

Ausgrabungsleiterin Nelly. Im Hintergrund des Videos kracht und blitzt es.

„Hier spricht Nell Kean. Ich bin die Ausgrabungsleiterin der Projekts Mandoria. Wir wurden angegriffen, ich wiederhole: Wir wurden angegriffen. Wir haben tiefe Bohrungen durchgeführt um dabei ein Gestein abzubauen, von dem sich einer unserer Forschungsleiter Lösungen zur Energieerzeugung erhofft. Wir durften niemanden etwas davon mitteilen. Dr. Berger wollte die Entdeckung ganz für sich alleine beanspruchen, also haben wir heimlich im Gesteinsmassiv eine Forschungseinrichtung installiert. Dabei haben wir (es knallt laut, im Hintergrund wird die Panik größer) … *sind wir auf biologisches Leben gestoßen. Wir wissen noch nicht, was diese Lebewesen gegen uns aufgebracht hat, aber sie haben soeben eine Vielzahl unserer lebenswichtigen Versorgungseinrichtungen außer Kraft gesetzt. Im Tagebau haben wir eine Notstromversorgung. Wir versuchen uns dort…*"

Zu diesem Zeitpunkt poltert es auch in unserem Raum gegen die bislang verschlossene Ausgangs-Türe des unterirdischen Labors. Auf dem Videodisplay sehen wir gleichzeitig, wie ein großes, wurmartiges Wesen plötzlich durch die Räume im Hintergrund kriecht. Nell dreht sich entsetzt um, packt das Videogerät und man sieht nur noch ein verwackeltes Bild, als die Ausgrabungsleiterin flüchtet. Gleichzeitig bricht die Türe in den letzten Raum (also dem Finale) auf.

Eaglewood: *„Unglaublich, wir empfangen hier ein riesiges Bewegungssignal im nächsten Raum. Ich habe ihre Phaser auf Laser umgeschaltet. Seien sie unbedingt wachsam!*"

Anmerkung 1: Ganz generell gilt natürlich auch hier: Ohne Befehlston kein Durchlauf. Es ist also wichtig, dass den Passanten rechtzeitig klar gemacht wird, dass sie den Raum jetzt verlassen müssen, sobald die Gelegenheit dazu besteht. Die Erfahrung (vgl. Abschnitt 4.2.) zeigt, dass sich die meisten Gruppen an solche Befehle halten und das Personal deshalb nur selten wird eingreifen müssen. Es sei in diesem Zusammenhang nur kurz darauf hingewiesen, da in diesem Abschnitt aus Umfangsgründen kleinere und spezifischere Details zu diesem Thema ausgeblendet wurden.

Anmerkung 2: Man möge mir die etwas „erwachsene" und „triviale" Herangehensweise an dieses Thema verzeihen. Wie erwähnt soll es in diesem Beispiel lediglich um die Anwendung der in den vorherigen Kapiteln erwähnten Aspekte gehen – und den Transfer dieser in „haptische" Kontexte. Die hier auftretenden „Aliens" mögen so momentan klischeebeladen klingen - sie sind

aber bewusst gewählt, um im nun folgendem Finale (s.u.) die in Erlebniswelten so oft behandelte Shooter-Thematik (konkret also eigentlich die Anwendung von Gewalt) in einen weitläufigeren Kontext zu integrieren. Wie erwähnt: Hier geht es weniger um Dramaturgie und schon gar nicht um gutes Storytelling, sondern um die Einsatzmöglichkeiten für die aufgeführten Konzepte. Die Forschungsstation-Thematik dient hier deswegen vor Allem zur Anschauung. Wo wir auch schon ganz konkret beim letzten Punkt wären:

Finale (Dialogrätsel versus Shooter)

Zu lösende Aspekte:
- **Wahl eines Interaktiondesigns, hier: *Shooter-Konzept* (5.1.) *und Dialogdesign* (5.2.)**
- **Wahl eines zufälligen Scriptingmodells, hier: *alternative Endsequenzen***
- **Audio-Animatronic (3.)**
- **Living Character (5.2.)**

Unser Beispiel in Kapitel 3 führt alle verzweigenden Pfade letztendlich zu einem gemeinsamen Finale zusammen. Es ist im Adventure auch durchaus üblich, allen Spielern das gleiche Ende zu bieten. Wie erwähnt findet in diesem Genre ein „Verlieren“ praktisch nicht statt (von einigen sehr frühen Vertretern abgesehen), es gibt lediglich ein „Weiterkommen“ oder „Nicht-Weiterkommen“. Alle unsere Besucher kommen damit letztendlich also im Finale an – auch wenn sich ihr Weg und ihr Wissenstand bis dahin voneinander unterscheiden.

Es besteht normal keine zwingende Notwendigkeit, im Finale alternative Interaktionsmöglichkeiten anzubieten – im Gegenteil: Aus emotionaler und dramaturgischer Sicht ist es oft besser, wenn jeder Besucher das gleiche (gute) Ende zu Gesicht bekommt (vgl. „Verpassungspanik“-Paradoxie). Die meisten Adventures haben daher ein vergleichsweise einfach gestricktes Finale, bei dem es in erster Linie mehr auf einen guten, spannungsbogenoptimierten Abschluss ankommt[202] als auf ein schlaues Scriptingkonzept.

Wir werden trotzdem eine Ausnahme machen und hier zwei alternative Endsequenzen entwickeln (und dabei den emotionalen Aspekt außen vor lassen). In wie weit dies für Erlebniswelten aus wirtschaftlicher Sicht sinnvoll ist (z.B. um den Wiederbesuchswert eines Parks zu erhöhen) kann an dieser Stelle nicht näher evaluiert werden. Auf alle Fälle erhöht diese Vorgabe die Komplexität unseres Beispiels und ermöglicht somit ein letztes Mal die anschauliche Integration weiterer Elemente:

[202] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

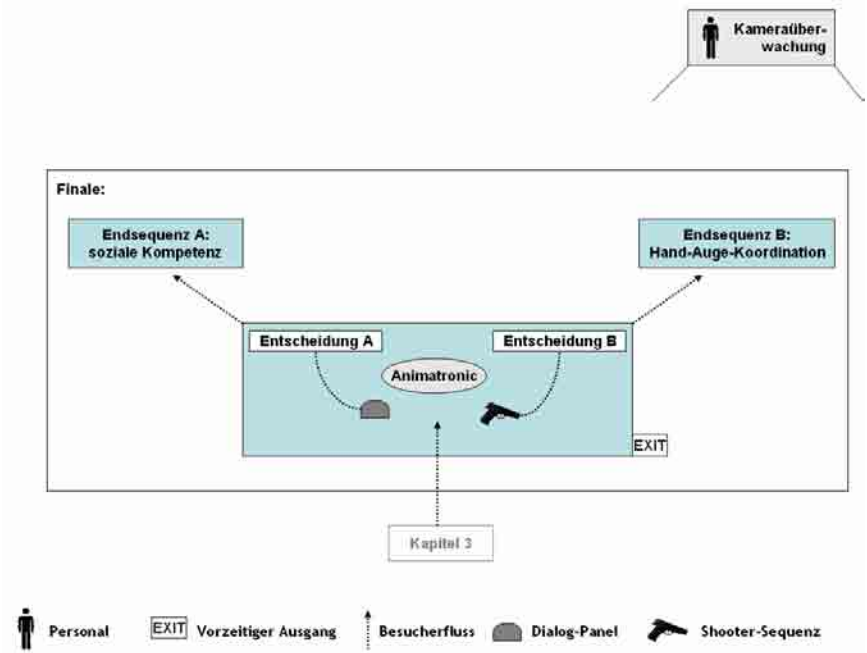


Abbildung 109: Symbolabbildung für das Finale mit zwei Endsequenzen (eigene Grafik)

Wir betreten den letzten Raum unserer Geschichte: Unter uns erstreckt sich ein weiterer Abgrund: Ein Großteil des Tunnelmassivs ist nach unten in tiefere Höhlen abgesackt. Gegenüber sehen wir in der Ecke kauernd endlich die vermissten Wissenschaftler (natürlich als Audio-Animatronics oder Videoprojektion). Links erkennen wir unter anderem die Ausgrabungsleiterin, rechts sehen wir Dr. Berger. Als wir den Raum betreten scheinen sie überglücklich und reden wild durcheinander.

Doch sofort rumort es wieder unter der Erde und aus dem Abgrund taucht einer der Würmer auf, erhebt sich vor uns und lässt einen ohrenbetäubenden Schrei los und bedroht die Gruppe.

Dr. Berger (von rechts): *„Nehmen sie ihren Phaser und schießen sie! Schnell!"*

Nell (von links): *„Nein! Tun sie ihnen nichts. Sie sind friedfertig wenn man ihnen nichts Böses will."*

Dr. Berger*: „Hören sie nicht auf sie! Schießen sie! Sehen sie nicht, dass das Monster sind?"*

Nell: *„Sie schützen nur ihre Kinder! Das Mineral ist ihre Nahrungsquelle für die Nachkommen in den Kokons! Sie kommen normal nicht an die Oberfläche, sie haben sich nur verteidigt!*"

Dr. Berger: *„Blödsinn! Wir werden alle sterben, wenn sie nicht sofort handeln! Schießen sie!*"

Nell: *„Wir haben ihre Sprache entschlüsseln können. Sie können über das Dialogpanel auf ihrer Seite mit ihm reden. Schießen sie nicht, verhandeln sie!*"

Die Gäste müssen jetzt also eine Entscheidung treffen. Sowohl von „links" als auch von „rechts" werden sie unterschiedliche Argumente hören, die sie mit den zuvor gefundenen Informationen abwägen müssen.

Endsequenz B: Die Spieler entscheiden sich für den Angriff. Das Prinzip ist dabei das gleiche, wie wir es bereits aus den Darkride-Shootern oder den Schießbuden kennen. Der Audio-Animatronic wird beim Treffer entsprechende Bewegungssequenzen abspielen, möglicherweise wird er ein bisschen mit dem Schwanz oder den Fühlern schlagen, so dass der Boden leicht erzittern kann. Bis zu einer bestimmten Anzahl Treffer gibt es eine Toleranzgrenze – das heißt: Ein Besucher kann weiterhin versuchen, mit dem fremdartigen Bewohner des Planeten über das Dialogpanel Kontakt aufzunehmen.

Ist diese Toleranzgrenze überschritten, setzt die Endsequenz B ein. Auch wenn diese Endsequenz ein ebenfalls sehr dramaturgisches Ende erlaubt, hat sie eine weniger positive Färbung als die Endsequenz A (mehr dazu unten). Im Prinzip „verliert" die Gruppe also bei der Anwendung von Gewalt. Laut Schell ist es deswegen notwendig, dass diese „schlechtere" Sequenz „in Wirklichkeit die aufregendere ist, um die Tatsache zu kompensieren, dass die Gäste gerade verloren haben. So fühlt man sich sogar noch gut, wenn man verliert, weil die ganze Sache einfach so toll war."[203]

Ein aufregendes Ende wäre dann z.B.: Der Gegner ist „häufig genug" getroffen. Der Audio-Animatronic fährt aufgebracht wieder nach unten, man hört ihn von unten mit dem Schwanz gegen das Gestein schlagen, Rauch steigt auf, die Plattform kippt krächzend um in einen weiteren Gang. Es blitzt und grölt, Alarmsignale ertönen, im Hintergrund hört man Eaglewood, die Ausgrabungsleiterin und andere Wissenschaftler, die durch den

[203] Schell; Shochet (2001), a.a.O. (eigene Übersetzung, o.S.).

Zusammenbruch ebenfalls den Ausgang erreichen konnten. Während es im Hintergrund immer noch laut kracht und der Boden wackelt, werden die Besucher zur Eile angetrieben, schnell aus dem einstürzenden Tunnelgeflecht Richtung Ausgang zu fliehen.

Oben angekommen können die Besucher über einen Bildschirm eine Nachrichtenübertragung von der Erde sehen.

Nachrichtensprecherin: *„Die vermissten Wissenschaftler der Mandoria-Station sind geborgen. Ein freiwilliger Suchtrupp hat die Forscher Nell Kean, Peter Berger (…) aus einem Bergwergsschacht befreien können.*"

Nell*: „Wir sind überglücklich wieder auf der Erde zu sein. Unser ganzer Dank gilt dem mutigen Einsatzteam, dass die Stromversorgung unserer angeschlagenen Station wieder in Gang gesetzt und sich in die Tiefen unserer Grabung vorgewagt hat.* (Eine Luftaufnahme wird eingeblendet, die zeigt, wie die gesamte Forschungsstation von großen Würmern in die Tiefe gezogen wird. Zurück bleiben nur ein großer Krater und sich langsam verziehende Rauchwolken.) *Leider konnten wir unsere Forschungsstation nicht retten. Wir wussten vorher nicht, dass der Planet bewohnt war und wir in uns eigentlich nicht zustehende Territorien eingedrungen waren.*"

Nachrichtensprecherin: *„Dr. Berger hatte auf der Forschungsstation in Eigenregie sehr tiefe Bohrungen durchgeführt, um ein bislang unbekanntes Gestein abzubauen. Dieses scheint die fremdartigen Würmer, die sie hier sehen, zur Verteidigung genötigt zu haben. Von dem Gestein erhoffte sich der Wissenschaftler neue Möglichkeiten der Energieerzeugung.*"

Nell*: „Wir müssen lernen, dass wir nicht alleine im Universum sind. Wir dürfen nicht einfach in fremde Regionen eindringen und sie ausbeuten, von denen wir nicht wissen, wem sie gehören und für was sie wichtig sind. Ich denke, das haben wir durch unsere Forschung auf dem Planeten gelernt. Wir glauben weiterhin fest daran, dass es bald einen neuen Versuch geben wird – dann hoffentlich gemeinsam in Einklang mit der neuen Welt. Bis dahin sind wir überglücklich wieder auf der Erde zu sein – und hoffen, dass wir auch mit ihr zukünftig verantwortungsbewusster umzugehen lernen.*"

Endsequenz A: Wir schießen nicht auf das Wesen sondern versuchen uns stattdessen am Dialogpanel. Da es sich um ein Übersetzungsprogramm handelt ist auch keine externe

Spracherkennung notwendig – der Dialog mit dem fremden Wesen erfolgt einfach per Touchscreen.

Als Dialogstruktur macht ein tiefenorientierter Dialog mit sensitivem Outcome Sinn: Nur wenn wir das Wesen überzeugen, dass wir friedlich gesinnt sind, ist die Aufgabe gelöst. Ein konkretes Dialog-Flowchart werden wir aus Umfangsgründen an dieser Stelle überspringen (vgl. Abschnitt 5.2.).

Je nachdem, wie wir den Dialog dabei führen, können wir an Hand der Reaktionen des Gegners erkennen, wie weit er schon überzeugt wurde. Wählen wir eine falsche Antwort, fallen wir an eine frühere Stelle des Dialogs zurück und müssen den Gegner erst wieder beruhigen, bis wir den Dialog fortsetzen können. Am Ende des Dialogs steht das Ziel, sich für ein friedliches Zusammenleben der beiden Rassen einzusetzen.

Der Kernaspekt dieser Aufgabe ist damit – im Gegensatz zur Shooter-Einlage - der Aufbau von sozialer Kompetenz und Empathie. Informationen, die wir während unseres Ausfluges gesammelt haben, können uns dabei im Dialogverlauf unterstützen.

Gelingt es, die Würmer von unserer Friedfertigkeit zu überzeugen, verschwindet der Audio-Animatronic wieder und erhebt nun die Plattform nach oben. Wir erreichen dabei die große Panorama-Glaskuppel der Forschungsstation. Dort können die Besucher nun noch einen pathetischen Blick auf die futuristische Planetenlandschaft werfen, die nun zukünftig von zwei Rassen bevölkert werden soll. Der Epilog könnte dann bei der After-Show lauten:

Nachrichtensprecherin: *„Geradezu unglaublich! Die Erdbevölkerung hat zum ersten Mal ein Abkommen mit einer außerirdischen Rasse getroffen! Bei der Expedition auf den Forschungsplaneten Mandoria wurden nicht nur die vermissten Wissenschaftler wieder entdeckt, sondern auch noch eine außerirdische Lebensform. Dabei konnte ein Abkommen über die Bebauung des fremden Planeten getroffen werden.*"

Nell*: „Es ist fantastisch! Wir haben Freundschaft mit einer Lebensform geschlossen, die bislang nur tief unter der Erde des Planeten lebte. Sie erlauben uns ein gemeinsames Zusammenleben auf ihren Planeten.*"

Nachrichtensprecherin: *„Zuvor ist es durch Forschungsarbeiten des Geologen Dr. Berger zu Zwischenfällen gekommen, da die*

Forschungsstation Mineralien abbaute, die für die Bewohner lebensnotwendig waren."

Nell*: „Wir haben gelernt, dass wir das fremde Volk und seine Ressourcen respektieren müssen, wenn wir auf Mandoria unsere zukünftige Existenz in Frieden mit den Lebewesen aufbauen wollen. Wir dürfen uns auch nicht davon blenden lassen, dass sie anders aussehen wie wir. Sie sind keine Bedrohung, nur weil sie auf uns bedrohlich wirken. Wir haben die Bohrungen ab sofort eingestellt. Wenn wir sie fortsetzen werden, dann nur, um unseren neuen Freunden die für sie notwendige Nahrung abzubauen. Außerdem wird unsere Muttergesellschaft den Vorsitz der Forschungsstation abgeben.*"

Nachrichtensprecherin: *„Nach den Vorkommnissen wurde Kritik an der Firmenphilosophie der Betreibergesellschaft Mandoria laut. Zu starker Kosten- und Erfolgsdruck habe die Wissenschaftler dazu gezwungen, mehr auf schnelle und ökonomische Ergebnisse zu achten als auf eine rationale und ethische Vorgehensweise bei der Erschließung. Der Planet und seine Erforschung soll zukünftig den vereinten Nationen unterstehen.*"

Nell*: „Unser ganzer Dank gilt dem Expeditionsteam, welches all dies erst möglich gemacht hat. Natürlich werden wir noch mehrere Jahre benötigen, bis Mandoria bewohnbar ist – aber die ersten Menschen in unserem neuen Zuhause werden zweifelsohne diese Helden sein, die uns gerettet haben. Danke! Und herzlichen Glückwunsch!*"

Während wir durch den Stollen Richtung Ausgang schlendern sehen wir auf der TV-Übertragung noch zahlreiche applaudierende Menschenmassen und Einspieler vieler wichtiger Persönlichkeiten, die uns zu unserem Erfolg gratulieren.

Timeout: Bei einem Timeout (d.h., wir sind nicht rechtzeitig in der Lage, eine diplomatische Lösung zu finden) setzt die Zerstörungssequenz aus Sequenz B ein.

Natürlich gibt es noch viele weitere Elemente, die es zu evaluieren und zu integrieren gelte. Völlig außer Acht gelassen wurde hier z.B. der Aspekt einer „erzwungenen Gruppendynamik“ - Situationen also, in dem verschiedene Teilnehmer mit den gleichen Zielvorgaben zusammentreffen, um gemeinsam zu handeln. Auch im Bereich des Widerstandsdesigns gäbe es

noch viele weitere Möglichkeiten, die sich zur Eingliederung eignen würden. An dieser Stelle soll es mit einem konkreten Beispiel aber genug sein. Es wurde bereits gezeigt, wie die Verknüpfung einzelner Elemente funktionieren kann (nicht muss!) – und letztendlich ist jedes Scripting auf die vorgegebene Struktur erneut und individuell anzupassen.

Auch wenn unser Planet-Beispiel von eben rein fiktiv ist – es gab (und gibt) durchaus Versuche, ähnliche Konzepte umzusetzen: In den 90ern versuchte sich die Walt Disney Company an der Realisierung eines Maschinenrätsel-Parks (Myst Island, siehe Exkurs), scheiterte aber angeblich an dessen Komplexität. Die bereits erwähnte Firma CreativeKingdoms setzt dagegen auf Teilaspekte des Scriptings, hat aber bisher keine Lösung zum Routing-Management und der Durchlauf-Problematik anzubieten.

Wie bereits erwähnt beschäftigen sich Themenparks bisher kaum mit dem Adventure Genre. Vermutlich ist dies dabei aber nicht nur auf die bereits angesprochene Kommunikationsschwäche zwischen Game- und Themenparkdesigner zurückzuführen sondern auch auf das derzeitige Nischendasein des Genres.

Natürlich sind die wettbewerblichen, sportlichen und strategischen Spiele momentan bei den Erlebniswelten stärker im Fokus, weil sie derzeit auch im Bereich der Computerspiele am stärksten im Fokus sind. Adventures hingegen hatten ihre „Blütezeit“ ca. Mitte der 90er[204].

Sucht man also nach den (äußerst seltenen) Beispielen, die eine Abbildung des Adventuregedankens auf Erlebniswelten erlauben, muss man einige Jahre zurückgehen, als die Computerspielbranche noch durch das interaktive Erzählen dominiert wurde. Leider haben sich in dieser Zeit sehr wenige Erlebniswelt-Experten überhaupt mit der Interaktion beschäftigt.

Tatsächlich findet man aber gegen Ende der 90er Jahre ein Beispiel von Walt Disney Imagineering, das sich eignet: Damals schloss man sich mit der Softwarefirma Cyan zusammen, die ein paar

[204] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

Jahre zuvor das meistverkaufte[205] Adventure aller Zeiten produzierte: Myst (siehe Beispiel aus Abschnitt 5.3.).

Gemeinsam mit den Designern Rand und Robyn Miller entwickelte Disney ein zur damaliger Zeit einmaliges Projekt: **Myst Island**. Der Hintergedanke: Die virtuelle Insel, Schauplatz des Spiels und Heimat zahlreicher Maschinenrätsel, in „echt“ nach zu bauen.

„Damals war sich Disney noch sicher, dass die Zukunft der kompletten Themenpark-Industrie in Projekten wie diesen liege.“[206]

Die Besucher wären früh morgens mit Booten auf das nebelumgebene Eiland gebracht worden und hätten dort dann den ganzen Tag Zeit, die Geheimnisse zu erkunden. Disney war von der Idee damals so angetan, dass sie alles taten, um Rand und Robyn im Boot zu halten. Das Projekt habe eigentlich gar nicht schief gehen können, so die Insider[207].

Warum dann aus Myst Island doch nichts geworden ist weiß eigentlich keiner so genau. Branchenkenner bezeichneten den logistischen Aufwand als zu groß. Ein anderer Insider berichtet, die Ideen der Miller Brüder seien so gewaltig gewesen, dass Disney nur schwer mit der Umsetzung zu Rande kam[208] – und bis es endlich so weit gewesen wäre, war das Adventure Genre in den Augen der Disney-Manager bereits tot, und damit für den Massenmarkt irrelevant.

Die designierte Insel mit dem Namen Riles Island im Bay Lake des Walt Disney World Resorts ist mittlerweile für die Öffentlichkeit komplett gesperrt. Übrigens: Einige Zeit zuvor war dort auch etwas ausgestorben: Der letzte Dunkelseesperling (Ammospiza nigrescens) war auch der letzte „offizielle“ Einwohner der Insel[209].

Abbildung 110: Riles Island, ursprünglich geplante Heimat für den Myst-Themenpark

[205] Eigenaussage von Cyan.

[206] Jim Hill (2004): "Did Disney World visitors "Myst" out on an amazing new interactive attraction?", Artikel, Jim Hill Media, online im Internet: http://jimhillmedia.com/blogs/jim_hill/archive/2004/05/24/37.aspx (Abruf: 16.08.2007), o.O. (o.S.).

[207] ebd.

[208] ebd.

[209] vgl. Washington Post (1987): "Goodby Dusky Seaside Sparrow", Artikel vom 18.06.1987, The Washington Post, Washington.

BEISPIEL

MagiQuest ist eine Fantasy-Attraktion, die aus einer Ansammlung mehrerer Game-Elemente besteht.

Der Besucher erhält dabei einen Zauberstab, mit dem man verschiedene Sprüche erlernen und in einer Märchenwelt anwenden kann (z.B. zum Finden von Gold, zum Duellieren etc.). Dabei sollen laut Hersteller „greifbare Erlebnisse, Storytelling und Gaming zu einem, nahtlosem Erlebnis“[210] verwoben werden.

Durch den Zauberstab wird der Kunde natürlich gleichzeitig auch adressierbar. Mit ihm können dann damit z.B. gefundene (virtuelle) Gegenstände (beispielsw. Goldmünzen) abgespeichert werden, die später in anderen Räumen oder bei virtuellen Spielcharakteren wieder angewandt werden können.

Die Attraktion bietet damit bereits erste Parallelen zu dem, was in diesem Buch als „interaktive Narration“ oder „interaktive, narrative Inszenierung“ bezeichnet wird. Tatsächlich ist es aber eine Mischung aus Adventureelementen und Rollenspiel. Inhaltlich steht die Entwicklung des eigenen Charakters im Vordergrund und eben nicht eine fest vorgeplante Geschichte:

[210] Creative Kingdoms (2007), Firmenwebseite, o.O. online im Internet: http://www.creativekingdoms.com/GOLD/MQgold.html (Abruf: 20.08.2007) (o.S.).

„MagiQuest ist eine Kombination aus sowohl Rollenspielen als auch Adventures (…) Der einzige Rollenspiel-Aspekt bei uns ist, dass (…die Spieler) sich einem Clan anschließen können. Aber auch dort sind sie noch sie selbst. Sie werden kein Kämpfer, Schurke, Druide oder Elf. Aber sie können sich mit dem Clan zu Freunden verbünden. Es gibt unterwegs auch Puzzle und Rätsel zu lösen, die es eher wie ein Adventurespiel aussehen lassen. In Wirklichkeit enthält sogar jedes unserer Quests eine Serie von Gedichten, die der Besucher lesen muss um herauszufinden, wo wichtige Dinge versteckt sind (…) Es ist eine Welt und wie in der richtigen Welt geht es immer weiter und weiter. Es gibt viele Mini-Storys, in die man eintreten kann, wenn man will - aber das ist nicht notwendig um das Erlebnis zu genießen und es seinen Wünschen anzupassen."[211]

Das Scripting von MagiQuest ist damit eine Mischung aus non-linearem Spielangebot und Subplots, die jedoch storytechnisch nicht oder nur in sehr geringem Umfang miteinander verwoben sind.

„Wir haben keinen Endgegner am Ende, der geschlagen werden muss um die Geschichte zu lösen."[212]

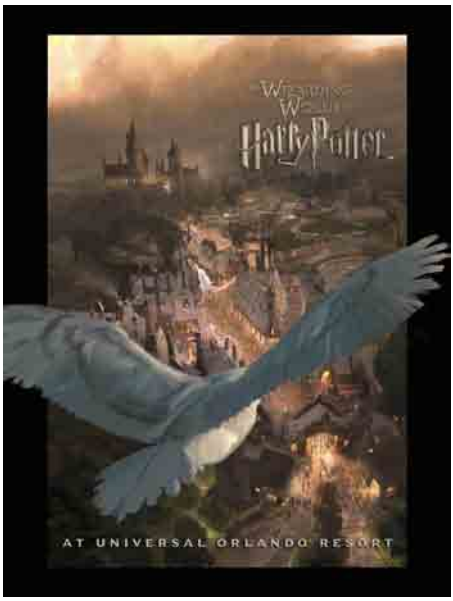
Damit gibt es in MagiQuest kein festes, voll durchgeplantes Story<u>telling</u> mit Anfang und Ende, sondern lediglich ein „Story<u>setting</u>" unter der Prämisse einer vorbestimmten Thematisierung. Es hat damit hauptsächlich Spielplatzcharakter mit sehr freien, wenig gelenkten Entscheidungsmöglichkeiten – sozusagen ein eigener „Themenpark" auf kleinem Raum.

MagiQuest verfolgt somit einen anderen Geschichten-Ansatz und gibt eine deutlich größere Kontrolle an seine Kunden ab als das in Kapitel

[211] Briggs (2007), eigene Übersetzung (o.S.).
[212] ebd. (o.S.)

6 illustrierte Beispiel, muss dafür aber Einschnitte in der Dramaturgie und der Massenkontrolle hinnehmen.

Ist z.B. ein Storypartikel bereits von einem anderen Teilnehmer besetzt, sind die nachfolgenden „Spieler“ gezwungen zu warten oder sich eine andere der (non-linearen) Aktionsmöglichkeiten auszusuchen.



Es sei hier trotzdem als einer der ersten Erlebniswelt-Attraktionen erwähnt, die sich mit den Themen Haptik (von Erlebniswelten), Storytelling (von Themenparks) und Interaktion (von Computerspielen) beschäftigten

Übrigens: Für Ende 2009 bis Mitte 2010 hat die Kette Universal den Themenbereich „**The Wizarding World of Harry Potter**“ angekündigt, in dem die Technologie von MagiQuest mit dem Storytelling der Kinderbuchserie „Harry Potter“ verknüpft werden soll[213].

Es wird sich also demnächst zeigen, ob diese ersten Versuche zukünftig zu einer stärkeren Verwurzelung von Interaktion und Geschichte in den Themenparks führen können.

[213] Screamscape (2007), a.a.O.

Wir haben nun gesehen, wie das Verknüpfen unterschiedlichster Elemente in ein Gesamtkonzept aussehen könnte. Natürlich wurden auch die Experten sowie die Umfrage-Probanden zu einem derartigen Konzept befragt.

Tabelle 5: Bewertung des Gesamtkonzepts (n=316)

Der Mehrheit bestätigte dabei, dass ein zusammenhängendes Konzept mit unterschiedlichen Interaktionsmodellen (Action, Dialog, Puzzle etc.) besser sei als separate Konzepte.

Experten teilen diese Ansicht bislang allerdings nicht und sind weiterhin skeptisch. Vor allen Dingen aus technischer, aber auch aus dramaturgischer Sicht sei so etwas nicht ohne weiteres durchführbar:

„Solche Sachen haben grundsätzlich ein Durchlaufproblem. (…) Menschen haben nicht die notwendige Geduld, durch alle (Attraktionspunkte) zu gehen. (…) Ich glaube, (sie) sind relativ glücklich darüber, aus einer Anzahl mehrerer kleinerer interaktiver Sequenzen auswählen zu können, als durch einen großen epischen zu gehen."[214]

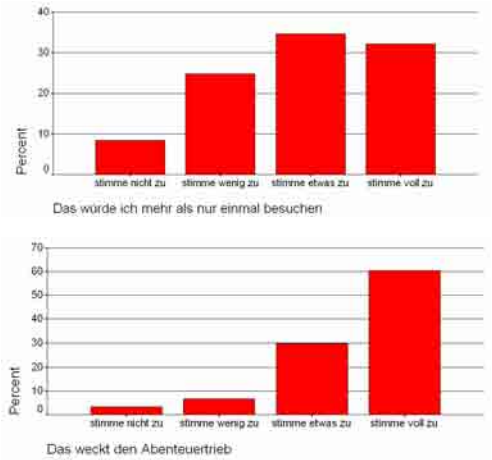
Das Zusammenfassen von mehreren „Erlebnisdimensionen unter einem Thema (mache deswegen…) nur Sinn, wenn es ein Überbegriff mit mehreren Unterfacetten (…) oder eine Stand-Alone Attraktion wie z.B. ein SeaLife Center oder das MagiQuest Konzept"[215] sei.

Wie bereits erwähnt ist eine nähere Evaluation dieses Entwurfs schwierig. Natürlich werden Gesamtkonzepte nicht in jeder Erlebniswelt und in jedem Zusammenhang funktionieren, Konzepte wie Warteschlangen-Theorie, die Änderung des Interaktionsverständnisses der heranwachsenden „Gameboy-Generation" sowie die ersten Versuche derartiger Systeme (wie MagiQuest) legen jedoch die Vermutung nahe, dass es zumindest

[214] Schell (2007), a.a.O. (eigene Übersetzung) (o.S.).
[215] Gronau (2007), a.a.O. (o.S.).

einen stetig wachsenden Markt dafür gibt – selbst wenn diese Attraktionen dann nur noch bedingt auf die bisherige Interaktions-Prämisse (nicht die Story-Prämisse!) von Erlebniswelten (viele kleine, optionale Erlebnisse) passt. Es erscheint mir jedenfalls riskant, die Entwicklung hier weiterhin lediglich auf disziplininterne Technologien zu fokussieren und dabei das mögliche Publikum von morgen aus den Augen zu verlieren.

Tabelle 6a-b: Motivation und Wiederbesuchswert (n=316)



So haben z.B. auch ein Großteil der Befragten zugestimmt, eine derartige Attraktion mehrmals besuchen zu wollen, um weitere Aspekte der Geschichte und der Welt kennen zu lernen.

Dies deckt sich in etwa auch mit den Erfahrungen des MagiQuest-Konzepts, das vor allen Dingen durch seine wiederkehrenden Besucher profitiert[216].

Über **90%** der Befragten stimmten außerdem „voll“ oder „etwas“ zu, dass ein derartiges Konzept den Abenteuertrieb wecke. Es kann also mit ziemlicher Sicherheit davon ausgegangen werden, dass zumindest eine hohe Motivation besteht, derartige „Attraktionen“ ganz generell einmal zu besuchen. Und auch wenn man in diesem Zusammenhang über die technische Durchführbarkeit mangels vorhandener Studien noch nicht viel sagen kann, geben immerhin noch **73,2%** an, dass es darauf auch erst Mal gar nicht so ankomme: Eine gute Geschichte sei für diese Befragten erst Mal wichtiger als die eigentliche technische Umsetzung („voll“ und „etwas“ Zustimmung).

Dass es sich dabei eher um Stand-Alone-Einrichtungen handeln dürfte bestätigt die gewünschte „Spieldauer“: Die Mehrheit (**41,8%**) erwartet eine Dauer von über einer Stunde, **30,2%** sogar einen halben, **21,8%** einen ganzen Tag – also deutlich über der Durchschnittsdauer einer herkömmlichen Freizeitpark-Attraktion. Das muss natürlich nicht heißen, dass Gesamtkonzepte nicht auch in kürzerem Unfang als Major-Attraktion für einen herkömmlichen Themenpark funktionieren könnten, jedoch zeigt

[216] vgl. Briggs (2005), a.a.O.

es, dass die Probanden solche interaktive Geschichten zumindest mehr mit größeren, unabhängigen Einrichtungen assoziieren als mit einem separaten Attraktionsangebot mit kurzer Dauer. In dieser Hinsicht könnte es tatsächlich ein Umdenken geben: Weg vom Freizeitpark-Vollprogramm hin zur Sparten-Erlebniswelt mit ganz konkret zugeschnittenen Angeboten.

Das gleiche Ergebnis spiegelt sich in den Preisvorstellungen wieder. Hier wurden die Probanden gefragt, wie viel sie bereit wären unter der eben angegebenen Spieldauer für das Erlebnis zu bezahlen. Bei einer Dauer von bis zu drei Stunden pendelt sich der gewünschte Durchschnittspreis[217] dabei auf rund **18,00 €** ein, bei einer Attraktionsdauer von einem halben Tag sind es knapp **24,00 €**, bei einem ganzen Tag dann rund **28,50 €**. Probanden, die eine Dauer unter einer Stunde (also in etwa die Dauer einer größeren Walkthrough-Attraktion) erwarten, wären bereit, speziell dafür im Schnitt **12,50 €** auszugeben. Die vergleichsweise hohen Schwellenpreise verdeutlichen, dass die Nutzer das Angebot durchaus als Premium-Erlebnis sehen und auch entsprechend bewerten. Knapp 32% der Besucher, die sich für eine Tagesdauer aussprachen wären somit bereit, auch über 30,00 € für das Erlebnis zu zahlen, bei einem halben Tag sind es über 36%, die bis zu 30,00 € für eine Attraktion begleichen würden.

Bei der Gruppendynamik ist das Verhältnis zwiegespalten: So gaben auch hier **77,6%** der Befragten an, solche Attraktionen nur mit guten Freunden besuchen zu wollen („volle“ und „etwas“ Zustimmung). Allerdings führte dabei über die Hälfte (**57,0%**) aus, dass sie sich durchaus vorstellen könnten, auch andere fremde Personen in eine Gruppe aufzunehmen, wenn sie zu einem passen würden - nur **23,7%** lehnten dies grundsätzlich ab. Mit einer schlauen und profilorientierten Gruppeneinteilung könnte es also durchaus möglich sein, unterschiedliche Gruppen zu einer funktionierenden Einheit zusammenzuführen.

Zu guter Letzt wurden die Probanden noch befragt, welche Interaktionsmodelle in einem Gesamtkontext am entscheidensten seien. Dabei wurden die vier vorher besprochenen Modelle Actionpassagen (*Laser-Shooter*), Interaktiver Dialog (z.B. *Crush Talk*), Rätselpassagen (z.B. *kooperative Rätsel*) und Exploration (z.B. *Senritsu-Krankenhaus*) zur Auswahl gestellt.

Es muss noch einmal erwähnt werden, dass das Ergebnis in diesem Zusammenhang (bzw. mit diesem Sample) nicht repräsentativ ist sondern lediglich die Interessenslage der homines narrantes (also

---

[217] Im arithmetischen Mittel (bei >30,00 € = Wert 40).

der an Narration interessierten Spielergruppen) widerspiegelt:

Tabelle 7: Bevorzugte Elemente in Gesamtkontexten

Letztendlich lässt sich also zusammenfassend sagen, dass sich auch beim gesamtheitlichen Konzept die ähnlichen Präferenzen und Vorlieben abzeichnen, die sich auch bereits in den Einzelwertungen in Abschnitt 5 gezeigt haben. In dieser Hinsicht bieten also gerade die beiden in dieser Spielergruppe stark bevorzugten Aspekte Exploration und Rätseldesign noch weiteres, unerschlossenes Marktpotential.

FESTSTELLUNG

- √ Ganz generell gilt: Die Zusammenfassung sinnes-physiologischer Modelle (Attraktionen) und narrativer Interaktion (Scripting) zu einem Gesamtkontext ist möglich.
- √ Die Struktur ist auch problemlos bei verschiedenen Gegebenheiten (unterschiedliches Storythema, Scripting- oder Rätselpassagen) auf das System adaptierbar.
- √ Für interaktive Attraktionen ist es sinnvoll, Besucher frühzeitig zu strukturieren und adressierbar zu machen.
- √ Interaktive Attraktionen müssen nicht nach FCFS ablaufen sondern nach entsprechender Gruppendynamik, Warteschlangentaktik und Routing-Management.
- √ Für das Routing sind verständliche Leitsysteme notwendig (Pfeile, Tickets, Symbole, Story-Zielvorgaben etc.).
- √ Für die Adressierbarkeit werden zusätzliche Sicherheitssysteme benötigt (z.B. Timeouts für abspringende Teilnehmer etc.).
- √ Der Wiederbesuchswert eines Gesamtkonzepts ist bei einer Storyfokussierung deutlich höher.
- √ Die Umfrageergebnisse legen nahe, dass interaktive Inszenierung auch mit schwächerer Technik funktioniert, wenn die Geschichte fesselnd genug ist.
- √ Interaktionsdesigns mit eigener Spielmechanik (z.B. Maschinenrätsel) sind in zeitrelevanten Strukturen problematischer als reine Scriptingmodelle (z.B. Explorationsrätsel), da sie unterschiedlich schnell begriffen und somit Backuplösungen häufiger in Anspruch genommen werden.
- √ Experten sehen Gesamtkonzepte bislang problematisch (z.B. in Durchlaufquote, Geduld, Erwartungshaltung etc.).
- √ Erste einfache Versuche, Beispiele auf Scripting-Basis zu generieren werden in der Wirtschaft trotzdem bereits getätigt (u.a. von Universal).
- √ Gesamtkonzepte eignen sich generell eher für Stand-Alone Einrichtungen und Premium-Attraktionen.

Schreckliche Tage lagen hinter Nicholas Van Orten! Aus dem Spiel war Ernst geworden. Längst hatte er erkannt, dass nahezu Alle aus seinem Bekanntenkreis –von Christine bis zu seinem Anwalt- in die Sache verwickelt waren. In den letzten Tagen hatte CRS ihn nicht nur verflogt, sondern sogar mehrfach versucht zu töten. Gleichzeitig wurden plötzlich all seine Konten leer geräumt. 600 Millionen Dollar lösten sich in Luft auf. Nein, das war kein Spiel mehr! CRS war ein krimineller Verein. Sie schlichen sich mit ihren Schauspielern in das Leben reicher Leute, erfuhren darüber ihre Kontonummern, Banken und Zugangscodes und machten sie damit über Nacht zu Obdachlosen. Christine hatte ihm das selbst noch verraten, bevor sie ihm kürzlich mit K.O.-Pillen außer Gefecht gesetzt und sich aus dem Staub gemacht hatte. Doch Van Orten würde sich rächen, er würde sich sein Geld zurückholen. Er würde herausfinden, wer der Kopf hinter dieser ganze Sache ist!

Er recherchiert und findet den wahren Stützpunkt von CRS.

Als er die „Kantine“ betritt stockt ihm der Atem: All die Leute, denen er in den letzten Tagen begegnet war, waren dort beim Mittagessen. Der Taxifahrer, die Finanzmanager aus der Umkleide, der Penner, die Sanitäter aus dem Krankenwagen… und in einer hinteren Ecke entdeckte er auch Christine.

Christine steht auf: „Oh verflixt! Was tun Sie hier?“

Van Orten (sarkastisch): „Auferstanden von den Toten.“

Abbildung 111: Szene aus The Game

Christine entdeckt die Waffe, die Nicholas in der Hand hält. „Sie wollen doch nicht auf jemanden schießen?“

Van Orten: „Drehen Sie sich um.“

Schlagartig werden Türen aufgerissen. Drei Wachmänner von CRS stürmen die Kantine. „Alle auf den Boden!“ Plötzlich Alarm, Menschen kreischen, die Wachmänner zielen mit ihren Gewehren auf Van Orten.

Dieser packt Christine, zischt durch eine Türe und hetzt über die Treppe auf das Dach des Gebäudes. Schüsse fallen.

Wachmann: „Stopp!“

Van Orten verrammelt die Dachtüre.

Christine: „Okay, können Sie mir sagen was das Ganze soll?“

Van Orten (brüllt): „Sagen Sie es mir! Wer steckt hinter all dem!? Wer hat mir das angetan? Wieso??“

Christine (brüllt zurück): „Was meinen Sie mit ´Wieso´?“

Van Orten (führt fort): „Wer ist für all das hier verantwortlich?“

Christine: „Wovon reden Sie eigentlich? Es ging nicht um Sie! Es hätte auch irgendein anderes Arschloch sein können, dass ein paar hundert Millionen hat!“

Van Orten wirft Christine das Funkgerät entgegen: „Hier! Sagen Sie ihrem Boss, dass er heraufkommen soll, weil ich hier sonst jemanden erschieße!“

Abbildung 112: Szene aus The Game

Christine: „Die gehen da niemals darauf ein!“

Van Orten: „Oh doch, das werden Sie! Rufen Sie jetzt jemand hier herauf!“ Er zielt mit der Waffe auf Christine.

Christine: „Denen bin ich doch völlig egal. Die kümmert das nicht. Sie sind nicht in der Position irgendwelche Bedingungen zu stellen!“ Sie stutzt und blickt auf die Waffe. „Moment mal! Wo haben Sie die her?“

Van Orten: „Was?“

Christine stottert: „Diese Waffe, das… das ist keine Automatik!“

Van Orten (entrüstet): „Wovon reden Sie überhaupt?“

Christine: „Der Wachmann hatte eine Automatik! (nachdrücklich) Wo haben Sie die Waffe her?“

Van Orten: „Das ist meine eigene!“

Christine: „Wir haben ihr Haus durchsucht!“

Van Orten: „Dann habt ihr wohl was übersehen, nicht wahr?“

An der Dachtüre wird gerüttelt.

Christine spricht in das Walky Talky: „Die Waffe von ihm ist echt, verdammt!“

Van Orten: „Was machen Sie da?“

Christine (beschwichtigend): „Es ist alles arrangiert. Das gehört zu ihrem Spiel!“

Abbildung 113: Szene aus The Game

Van Orten: „Hören Sie auf mir so einen Scheiß zu erzählen!“

Christine (sehr nervös): „Jetzt hören Sie mir mal zu! Was haben Sie die ganze Zeit wirklich gesehen? Denken Sie scharf nach! Special Effects! Tricks! Platzpatronen! Wie im Kino!“

Es hämmert stärker gegen die Tür. Schweißüberströmt zielt Nicholas nun auf die pochende Meute dahinter.

Christine (ins Funkgerät): „Gebt die Frequenz frei, er hat ne echte Waffe mit Munition!“

Van Orten droht nun wieder Christine. Diese: „Okay, okay, ich mache nicht weiter! Feingold, Mr. Fischer, er steht hinter dieser Tür. Er ist Schauspieler!“

Van Orten: „Die wollen mich umbringen!“

Christine: „Niemand will sie umbringen. Bitte legen Sie die Waffe weg, Sie sind dabei den größten Fehler ihres Lebens zu machen. Nicholas! Es gab immer Sicherheitsvorkehrungen. Beim Taxi war ein Taucher, in meiner Wohnung, das waren bloß Platzpatronen!“

Van Orten: „Das ist nicht wahr, nein!“

Christine (mit Tränen in den Augen): „Sie haben uns dafür doch den Auftrag erteilt! Die warten hinter dieser Tür mit ´ner Flasche Champagner auf Sie! Nicholas!“

Eine Flexsäge dringt durch die Blechtüre. Funken fliegen.

Christine: „Bitte, verdammt! Conrad… Conrad ist auch hier! Das ist ihre Geburtstagsparty!“

Abbildung 114: Szene aus The Game

Van Orten (entschlossen): „Gehen Sie von der Tür weg!“

Christine (brüllt): „Er hat eine Waffe! Geht von der Tür weg!!“

Die Tür öffnet sich. Van Orten schießt. Eine Champagnerflasche zerspringt. Conrad Van Orten steht in der Tür und sinkt langsam zu Boden. Leute kreischen. Feingold steht direkt an der Seite des Opfers: „Sie haben ihn erschossen“, flüstert er.

Christine und Feingold bücken sich zu Conrad herunter.

Feingold: „Schnell! Jemand muss einen Krankenwagen rufen!“

Van Orten schreitet benommen langsam dem Hochhausabgrund entgegen. Sein Gesicht verzieht sich vor Schmerz.

Feingold: „Er ist tot… wir dachten, dass sie´s wissen… wie konnte das nur so außer Kontrolle geraten? (zu Christine) Der Klient untersteht deiner Verantwortung! Du darfst dem Klienten nie und nimmer die Kontrolle überlassen!“

Christine (weint): „Es tut mir leid“

Feingold: „Er hätte uns umbringen können!“

Christine: „Es tut mir leid.“ - „Du hattest ein Walky Talky!“ -„Ich hab das Walky Talky benutzt.“ - „… Wir kommen ins Gefängnis.“

Van Orten steht am nun direkt Abgrund. Christine dreht sich um: „Oh mein Gott!“ Er springt. Sie schreit: „Nicholas!“

Abbildung 115: Szene aus The Game

Van Orten fällt und fällt. Er schließt die Augen.

Schließlich kracht er durch das Glasdach des darunter befindlichen City Clubs. Scherben splittern. Er fliegt weiter durch die riesige Halle die gefüllt ist mit Freunden und Bekannten, um seinen Geburtstag zu feiern. Sie richten sich auf und gucken entgeistert dem durch die Decke fliegenden Nicholas Van Orten zu.

Schließlich landet er auf einem meterhohen schwarzen Luftkissen – mitten im Herzen der Halle. Auf der Mitte ist ein großes weißes X gemalt.

Van Orten landet millimeter-exakt darauf.

Benommen hört er entfernt einige Stimmen. Zahlreiche helfende Arme greifen nach ihm: „Mr. Van Orten, bitte machen Sie noch nicht die Augen auf. Es ist Sicherheitsglas, aber Sie können sich immer noch schneiden… Wir werden Sie nur schnell durchchecken… (ein anderer) Ich nehme nur ihren Puls… ganz ruhig, das war ein ganz schön tiefer Sturz.“

Benommen wird Van Orten aufgerichtet. Er starrt in die Gesichter der Geburtstagsgesellschaft. Aus der Tür kommt ihm sein Bruder Conrad entgegen. Kunstblut klebt auf seinem Hemd.

Conrad: „Alles Gute zum Geburtstag, Nicky.“

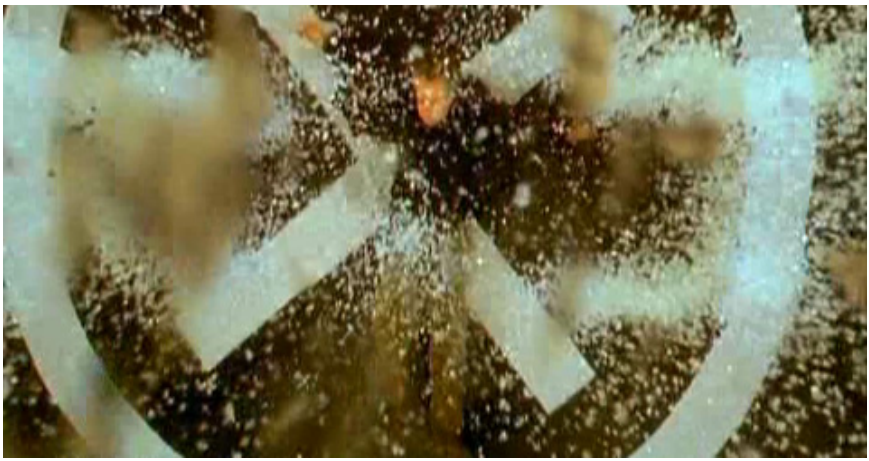


Abbildung 116: Szene aus The Game

7. Reduktion – oder *Was Adventures mit Sex zu tun haben*

„Ich weiß ehrlich nicht, was die Leute meinen, wenn sie von der Freiheit des menschlichen Willens sprechen.

Ich habe zum Beispiel das Gefühl, dass ich irgendetwas will; aber was das mit Freiheit zu tun hat, kann ich überhaupt nicht verstehen. Ich spüre, dass ich meine Pfeife anzünden will und tue das auch; aber wie kann ich das mit der Idee der Freiheit verbinden? Was liegt hinter dem Willensakt, dass ich meine Pfeife anzünden will? Ein anderer Willensakt? (…)

Schopenhauers Wort: ‚Der Mensch kann wohl tun was er will, aber er kann nicht wollen, was er will' begleitet mich in allen Lebenslagen und versöhnt mich mit den Handlungen der Menschen, auch wenn sie mir recht schmerzlich sind. Diese Erkenntnis von der Unfreiheit des Willens schützt mich davor, mich selbst und die Mitmenschen als handelnde und unteilige Individuen allzu ernst zu nehmen und den guten Humor zu verlieren."[218]

- Albert Einstein

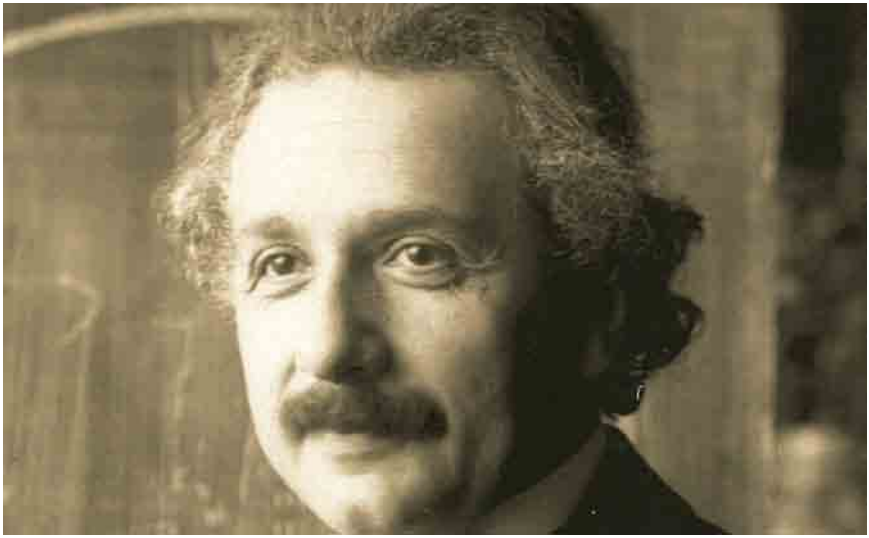


Abbildung 117: Albert Einstein

[218] Albert Einstein, zitiert nach: ebd. (1923): „Mein Glaubensbekenntnis", aus: Sander, Klaus (2003): „Verehrte An- und Abwesende. Originaltonaufnahmen 1921 – 1951", supposé, Berlin sowie Wikipedia (2007h): „Freier Wille", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Freier_Wille (Abruf: 12.09.2007) (o.S.).

Zugegeben: Es steht nicht allzu gut um den freien Willen. Nicht erst seit Albert Einstein steht in Frage, ob unser intentionales „Ich“ bzw. unser subjektiv empfundenes „Bewusstsein“ wirklich frei entscheidet. Für die Mehrheit der Neurowissenschaftler wie Wolf Singer oder Gerhard Roth, steht schon seit längerem fest: „Der freie Wille ist eine Illusion.“[219]

Was heißt das? Nun, Untersuchungen bei so genannten Split-Brain-Patienten (also Patienten, bei denen die Kommunikation zwischen beiden Hirnhemisphären unterbrochen ist) haben dazu ein paar merkwürdige Ergebnisse zu Tage geliefert. Zeigt man so einem Patienten z.B. auf dem linken Auge (und damit der sprachlosen, rechten Gehirnhälfte) einen Zettel mit der Aufforderung: „Gehen sie!“, verlässt er kommentarlos dem Raum.

Spricht man ihn nun an, was genau er vorhabe, liefert der Patient eine Begründung, z.B., dass er durstig sei. Dabei sind die Patienten felsenfest davon überzeugt, aus freien Stücken gehandelt zu haben. Die Begründung wird dabei von der linken, sprachbegabten Gehirnhälfte gegeben, welche von der aktionsausführenden rechten wie erwähnt gar nichts „weiß“[220].

Diese Erkenntnis ist in einer Hinsicht bahnbrechend: Es zeigt, dass das Hirn autonom, also von sich aus eine Begründung für das Handeln zurechtlegt. Diese „Unfreiheit des Willens“ wurde aus neurobiologischer Sicht mittlerweile in zahlreichen Versuchs- und Messreihen bestätigt[221]. Unser Gehirn stellt also posthoc die Rechtfertigung für unser Handeln her, und nicht – wie wir das von unserem „freien Geist“ bisher immer dachten - umgekehrt: „Wir tun nicht was wir wollen, sondern wir wollen, was wir tun.“[222]

Diese Erkenntnis ist in anderer Hinsicht aber auch hoch kontrovers, stellt es doch unser ganzes Weltbild, von der ethischen Verantwortung bis zum Rechtsgutachten, auf den Kopf. Denn glaubt man den neurobiologischen Ergebnissen, handeln wir rein determiniert und eben nicht selbstbestimmt: Jede Handlung und Entscheidung

[219] Gerhard Roth, zitiert nach: Bas Kast (2002): "Der freie Wille ist eine Illusion", Zeitungsartikel vom 23.10.2002, Tagesspiegel, Urban Media GmbH, Berlin (o.S.).

[220] vgl. Arvid Leyh (2005): "Braincast 13 - Ich will?", Podcast, online im Internet: http://braincast1.blogspot.com/2005/12/braincast-13-ich-will.html (Abruf: 01.09.2007), Weimar.

[221] vgl. Kühne, Ulrich (2004): "Wie frei ist der Mensch?", Zeitungsartikel vom 17.05.2004, süddeutsche GmbH, München.

[222] Wolfgang Frühwald, zitiert nach ebd. (o.S.).

hängt von einer Vielzahl komplexer Faktoren ab, die unser Gehirn unterbewusst zu einer Entscheidung formiert und ausführt. Erst eine halbe Sekunde später legitimiert es diese Entscheidung mit einer entsprechenden Begründung.

Freier Wille und Kontrolle sind in dieser Hinsicht eng miteinander verbunden. Oder sollte man vielleicht sogar eher sagen: Freier Wille und Kontrollverlust. Denn auch wenn all unser Tun und Handeln letztlich auf vorherbestimmten, neuronalen Prozessen beruht, wir also eben gerade keine Kontrolle über „unsere" Entscheidungen haben, empfinden wir unsere Taten subjektiv gesehen als „frei".

Oder anders ausgedrückt: Unser Gehirn „schmiert" uns die ganze Zeit an. Es entscheidet, steuert und lenkt uns, ohne dass wir dies als Fremdbestimmung wahrnehmen.

Nur: Woher kommt dann dieses Freiheitsgefühl? Neurobiologen vermuten, dass es uns, salopp gesagt, die Fremdbestimmung (also die auferzwungenen Regularien) „erträglicher" machen soll. „Freiheit" bzw. „Selbstbestimmung" übernimmt damit in erster Linie die Aufgabe eines Glücksgefühls, das uns für selbst auferlegte Prämissen belohnt:

„Wir handeln zwar als autonome Wesen, die ihre Bedürfnisse befriedigen, die aber von Außenzwängen beeinflusst werden. Und man empfindet sich dann als frei, wenn der bewusste Abwägungsprozess zu einem Ergebnis führt, das stimmig ist mit den unbewussten Strebungen. Dazu kommt es, wenn man die Regularien, die sonst von außen als Zwang gewirkt hätten, internalisiert hat. Wenn die zum eigenen Imperativ werden, empfindet man sich in seiner Autonomie uneingeschränkt. Man fühlt sich frei – und damit gut. Freisein ist ein gutes Gefühl (…)"[223]

Unsere Entscheidungen sind damit de facto anerzogen und vorherbestimmt. Neurobiologen sind sich relativ sicher, dass Entscheidungen „schließlich dazu (dienen), den Organismus am Leben zu halten, sie müssen deshalb kausal in die physikalischen und sozialen Prozesse der Welt eingebunden sein. Man (…könne) sogar das hässliche Wort Programmierung benutzen. Alles, was in so einem Gehirn enthalten ist an Wissen und an

[223] Wolf Singer, zitiert nach: Markus C. Schulte v. Drach (2006): "Der freie Wille ist nur ein gutes Gefühl", Interview, sueddeutsche.de GmbH, online im Internet: http://www.sueddeutsche.de/wissen/artikel/113/74039/ (Abruf: 11.09.2007), München (S. 2).

Programmstrukturen, die dieses Wissen verwalten, liegt in der funktionellen Architektur."[224]

Unsere Handlungsfreiheit wäre damit abhängig von der Erziehung und vom Lernen, so die Neurowissenschaftler. Während der Sozialisierung werden gewisse Strukturen und Vorlieben installiert, so dass sich das System in eine bestimmte Richtung entwickelt. Diese Strukturen sind also nicht abhängig vom Individuum, sondern von gesellschaftlichen Normen, die zum Überleben der gesamten Spezies notwendig sind und entsprechend festgesetzt werden.

Drastisch gesagt erfahren wir „Freiheit" und damit unser „Glück" gerade dadurch, dass wir objektiv betrachtet eben keine eigene Verantwortung übernehmen, sondern uns entsprechend unserer „Programmierung" verhalten.

Sind unsere Handlungen dann nach Aufsummierung aller Koeffizienten für das Gehirn besonders widerspruchsfrei, sind diese neuronalen Zustände stabiler als andere und damit positiv begünstigt.

Liegt das Glück des Menschen in seiner Unfreiheit?

Dazu ein paar weitere Gedanken und Beispiele.

[224] ebd. (o.S.).

Immer wieder kommt es vor, dass mich Adventuredesigner zu spezifischen Themen um meine Meinung fragen. Vor einiger Zeit diskutierte ich z.B. über die Implementierung von optionalen Spielehilfen[225]. Dabei ging es um die Frage, ob man dem Spieler eine ausführliche Spielehilfe anbieten soll, die er bei Bedarf in einem Optionsmenü an- oder abstellen kann.

Spielehilfen sind wie erwähnt aus emotionaler Sicht immer eine brisante Sache, weil sie in das Selbstwertgefühl des Nutzers eingreifen. Mit der Möglichkeit, Spielehilfen abstellen zu können, so die Argumentation, sei das Problem eigentlich umgangen. Aus Designersicht teile ich diese Begründung: Von einem Spieler kann durchaus erwartet werden, soviel Selbstbeherrschung mitzubringen, die Spielehilfe wirklich nur dann einzuschalten, wenn er sie auch wünscht. Befragt man die Spieler selbst, heißt es auch hier: „Klar", die Spielehilfe solle optional zuschaltbar sein, damit man selber entscheiden könne, ob man sie nun nutzen wolle oder nicht. Nur: Die meisten Spieler halten sich nicht daran.

[225] Egbert Latza; Thomas Möhring; Alexander Harlander (2007), persönliches Gespräch am 25.08.2007.

Meine Erfahrungen als Fachjournalist zu diesem Themenschwerpunkt sowie einige Ergebnisse in „Methoden interaktiven Storytellings“ lassen immer mehr den Schluss zu, dass Zwischen „Wollen“ und „Tun“ gerade bei Adventurespielern eine große Kluft herrscht. Spricht man mit Spielern in offenen Gesprächen, ergibt sich zum Beispiel bei der Spielehilfe immer wieder das Bild, dass man eben doch die Spielehilfe aktiviert hätte – und sich danach schlecht gefühlt habe, weil es niemanden gab, der einen davon abgehalten hätte[226].

Dieses Paradoxon habe ich bisher nur bei den Adventurespielern so drastisch erlebt (ohne dass ich dafür jetzt einen empirischen Beweis liefern könnte). Andere Genres hingegen „leben“ geradezu von der Optionsvielfalt: Vom Schwierigkeitsgrad über grafische Einstell-möglichkeiten bis hin zur Anpassung auch kleinster Details steht bei Genres wie Wirtschaftssimulationen, Shootern oder Sportspielen die „freie“ Auswahl an Möglichkeiten an oberster Stelle.

Wie ich bereits geschrieben habe sind diese Freiheitsmöglichkeiten mit dem Adventurespieler nicht „kompatibel“: Er will, und das scheinbar durchaus auch unbewusst, eben gerade nicht diese Verantwortung tragen.

Drastisch ausgedrückt erkläre ich den Entwicklern dann immer, dass die Spieler von ihnen zum Gameplay gezwungen werden wollen – und zwar zum bestmöglichen Gameplay. Viele Designer, insbesondere diejenigen, die aus anderen Genres in das Adventurefach überwechseln, sind dabei ziemlich irritiert – galt doch gerade die möglichst große Freiheit bei den Computerspielen bisher als Gütesiegel.

Wenn ich von Lust im Kontrollverlust spreche, meine ich das durchaus wörtlich. Wie ich bereits in den vorherigen Kapiteln immer wieder angedeutet habe, ziehen Adventurespieler ihren ganzen Spielgenuss aus der Hingabe an das Script. In dieser Hinsicht kann man sie als Masochisten bezeichnen. Natürlich fügen sich die Spieler dabei keine Schmerzen zu, sie sind aber durchaus „Opfer“ – Opfer des Autors eben. Espen J. Aarseth hatte das bereits bei den Textadventures so interpretiert:

„Nichts desto trotz gibt es in diesen Texten [gemeint sind Adventure Games] ein

[226] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

strukturierendes Element, welches in irgendeiner Weise die Kontrolle übernimmt oder sie zumindest motiviert. Als einen neuen Begriff für dieses Element schlage ich die „Intrige" vor, um auf einen geheimen Plot hinzudeuten, in dem der Nutzer ein unschuldiges, wenn auch freiwilliges, Ziel ist (…)"[227]

Manchmal fragen mich daraufhin Entwickler und Spieler, dass man doch auch in anderen Spielgenres die gleiche „Lust" und den gleichen „Genuss" empfinden könne. Meine bisherigen Erfahrungen und Ergebnisse lassen aber hier sogar eher das Gegenteil vermuten. Der Genussfaktor des Adventures ist eben nicht mit denen anderer Genres zu vergleichen.

In einem Ego-Shooter z.B. ist der Spieler nicht masochistisches Opfer – sondern Täter. Hier geht es darum, selbst seine Umwelt zu dominieren. Selbst bei „harmlosen" Wirtschafts-simulationen ist das noch so. Aus Doing-Gender-Debatten-Sicht lässt sich zusätzlich festhalten (und zwar völlig wertungsfrei), dass solche Spiele mit Komplexität und Gewaltanwendung hauptsächlich von männlichen (also dominant etikettierten) Spielern bevorzugt werden, während das Adventuregenre, glaubt man den aktuellen Aussagen der Publisher, vor allen Dingen beim weiblichen (quasi rezessiv etikettiertem) Publikum immer mehr Zuspruch gewinnt[228]. Aus Sicht dieser Etikettierungs-hypothese geht das Genre damit zumindest in der Alltagstheorie mit der Hypothese von Machtgenuss und Kontrollverlust konform.

Der Genuss eines Adventures wäre demnach verwurzelt mit dem Bedürfnis nach Verantwortungsaufgabe, Vertrauen und Hingabe während der „Genuss" (ich benutze das Wort in diesem Zusammenhang bewusst vorsichtiger) anderer Genres deutlicher stärker auch von Selbstbestätigung, Kontroll-ausübung und Machtbedürfnissen (möglicherweise auch selbst- aber nicht fremdbestimmten Masochismus) geprägt zu sein scheint. Wie erwähnt: Auch wenn beide Aspekte mit Glücksgefühlen zusammen-hängen (im zweiten Fall spielt mit Sicherheit auch der Gameflow nach Csikszentmihalyi eine tragende Rolle) ist der Genussfaktor des „sich nicht kümmern müssens" mit Sicherheit ein anderer.

[227] Aarseth (1997), a.a.O. (eigene Übersetzung, S. 113).

[228] vgl. u.a. Jung von Matt (Hg.), Electronic Arts, Gee (2006), a.a.O.

Es wäre ein Irrtum zu Glauben, Gewaltanwendung hätte mit dem Adventure-Genre nun generell nichts zu tun. Natürlich gibt es Gewalt auch bei Adventurespielen – nur ist der Spieler dort meist, wenig überraschend, eben nicht Täter sondern Opfer (wenige Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel).

Ein klassisches Beispiel ist das Produkt **Phantasmagoria** (1995) des ehemaligen US-Entwicklers Sierra On-Line (und gleichzeitig auch dessen erfolgreichstes Spiel überhaupt). In dem Grusel-Adventure übernimmt der Spieler (bis dato übrigens noch ziemlich ungewöhnlich) die Rolle einer Frau (Adrienne), deren Ehemann (Don) durch einen bösen Fluch zu einem Gewaltverbrecher mutiert. Die Spieldesignerin Roberta Williams (gleichzeitig übrigens Begründerin des grafischen Adventurespiels und des Perlenkettenmodells) zeichnet dabei ein relativ klassisches Gewaltprofil, in dem die Männer Täter und alle Frauen Opfer sind.

Das Spiel richtet sich also nicht danach aus, welche Gewalt der Spieler ausüben kann, sondern wie der Spieler mit der an ihm als Opfer zugeführten Gewalt umgeht. Die behandelten Themen erstrecken sich dabei über Beschimpfung, Zufügung von Qualen, Vergewaltigung, Freiheitsberaubung und Bestrafungspraktiken bis hin zum Mord. Tatsächlich führt der Spieler (mit einer Ausnahme) selbst währenddessen jedoch gar keine eigenen Gewaltakte aus.

Abbildung 118: Adrienne wird von ihrem Ehemann überwältigt (Szene aus Phantasmagoria)

Glaubt man den Verkaufszahlen des Herstellers[229], so erschloss Phantasmagoria Mitte der 90er zum ersten Mal vollständig die Spielergruppe, die Klaus Walter mit homines narrantes bezeichnete – also Spieler, die sich ganz bewusst der „Intrige“ des Autors hingeben und kein Interesse an zu starker Selbstbestimmung haben sondern die Lust in der Führung suchen:

„Computerspiel-Veteranen und Personen, die auf Action stehen mochten [Phantasmagoria] (…) nicht, und das ist okay so. Es wurde nicht für Spieler designed, die Actionspiele mögen (…). Die Wahl einer weiblichen Protagonistin war kein absichtlicher Trick um weibliche Computerspieler anzulocken. Viel eher fühlte sich die Geschichte, die wir erzählen wollten, mit einer weiblichen Protagonistin einfach besser an. In Wahrheit wähle ich in allen Spielen den Protagonisten aus, der am besten in die Story passt, die ich erzählen will.“[230]

Auch in dieser Hinsicht zeigt das Beispiel erneut, wie paradox Adventures eigentlich sind: Sind es bei Klaus Walter noch ganz generell die beiden inkompatiblen Größen Spiel und Erzählung, überträgt Phantasmagoria das Ganze auf Interaktion (also Machtausübung) und Kontrollverlust (also Erduldung). Natürlich muss das nicht heißen, dass nicht auch andere Spielgenres Teilaspekte hiervon übernehmen können (z.B. beim Storytelling, Dramaturgie oder Scripting). Sie sind dort aber eben bei weitem nicht so totalitär mit dem Gameplay verankert wie hier.

Abbildung 119: Weitere Szene aus Phantasmagoria auf dem ‚Stuhl des Grauens’

[229] vgl. Andy Belatti; Anthony Larme (1997), Interview mit Roberta Williams, online im Internet: http://www.geocities.com/anthony_larme/phantas/phintrw.html#clothes (Abruf: 03.09.2007), o.O.
[230] Roberta Williams, zitiert nach: ebd. (o.S.).

Wenn ich vorher von „bestmöglichen Gameplay“ gesprochen habe, dann hat das Ganze wieder etwas mit Balance zu tun. Wenn ich als Designer die Freiheit des Spielers möglichst stark einschränken muss, um ihm dafür das bestmöglichste Gameplay zu präsentieren, muss ich da mit viel Feingefühl rangehen.

Denn eins muss man sich immer vor Augen halten: Die emotionale und motivationale Struktur des Adventurespielers würde nie die eigene Fremdbestimmung zugeben, im Zweifelsfall würde dieser immer auf die Selbstbestimmung seines eigenen Ichs pochen, schließlich gilt es, die eigene Integrität zu verteidigen.

Die richtige Balance hat dementsprechend etwas mit Vertrauen zu tun – ganz genauso, wie ich auch Vertrauen zu jemandem haben muss, der mich verführt. Schließlich lege ich meinen Willen in die Hände des anderen. Drastisch gesagt: Ich erlaube anderen meine eigene Manipulation.

Das funktioniert deswegen, weil ich möglichen Missbrauch mit sofortigem Vertrauensentzug bestrafen kann. Habe ich festgestellt, dass ich ausgetrickst wurde, schlägt das Gefühl radikal ins Gegenteilige um. Nichts anderes passiert bei Adventures, welche das (anerzogene) Freiheitsempfinden des Spielers falsch einschätzen. Dadurch lässt es sich z.B. erklären, dass Spiele mit streng linearem Modell einmal sehr negativ bewertet werden (weil der Freiheitsentzug z.B. durch einen Scriptingfehler, einem Runaway-Syndrom[231] o.ä. „aufgeflogen“ ist) und ein anderes Mal wieder sehr positiv (weil die strenge Linearität durch geschickte Backup-Modelle kaschiert wurde und dadurch ein gelungenes Spannungsbogendesign erlaubt[232]).

Ich habe ja bereits in Abschnitt 5 beschrieben, dass aus emotionaler Sicht alle vorgetäuschten Interaktionsmodelle problemlos verwendbar sind, so lange sie halt nicht „auffliegen“. Ein Arbeitskollege sagte daraufhin einmal zu mir, ich spreche in meiner Bachelor-Arbeit von verschiedenen Freiheitsgraden. Eigentlich müsse ich gerade von Nicht-Freiheitsgraden sprechen, denn in Wahrheit betrüge ich den Spieler jedes Mal aufs Neue – nur halt mal mehr oder mal weniger – und der Spielspaß und die Spieler-Emotion hängt dann nur noch

[231] vgl. Grünwald (2005), a.a.O.

[232] Nähere Beispiele dazu im empirischen Teil von ebd.

davon ab, wie viel von diesen „Tricks“ auffällt.

Wollen Menschen „ausgetrickst“ werden?

Was man nicht weiß, macht einem nicht heiß, sagt ein Sprichwort – und nichts anderes machen Erlebniswelten: Sie tricksen uns aus. Während der „Show“ wird uns die Manipulation und Täuschung nicht bewusst, wir sind geblendet von Glanz, Glämmer, Sinneseindrücken und eben Storytelling. Auch Firmen wie Disney versuchen das bestmöglichste „Gameplay“ – die perfekte Simulation, die perfekte Täuschung. Walt Disney selbst war sich frühzeitig bewusst, warum in seinen Welten Nichts die perfekte Illusion stören darf – zu groß war ihm die Gefahr des emotionalen Vertrauens-verlustes.

Es scheint also fast so, dass wir uns bewusst, oder zumindest berechnend dieser Illusion hingeben; dass wir uns gehen lassen, die Verantwortung abgeben und – man kann wirklich sagen – verführen lassen wollen. Ja, diese Phasen der „Pipeline ins Unterbewusstsein“, die „Atrophierung des (neurobiologisch jetzt nicht mehr existenten) freien Willens“, die Offenlegung unseres Geistes zur „fremdbestimmten Manipulation verschiedenster Art“[233] wie sie Patzlaff kritisch beurteilt, erscheinen geradezu als unabdingbare Notwendigkeit, um unser Leben „erträglicher“ zu machen, um darin Glück, Zufriedenheit und - paradoxerweise - gewisse Freiheiten zu finden; nicht natürlich, ohne dabei gewisse intrinsische, d.h., von uns selbst geschaffene Regeln zu beachten, die uns die Illusion des freien Geistes aufrecht erhalten: Seien es nun Linearitätsmuster, Netzwerke oder eben einfach nur die perfekte Kulisse. Genauso wie uns das eigene Gehirn nach den selbst anerlernten Regeln täuscht und dadurch (erlernte) Freiheit suggeriert, täuschen wir uns selbst, um uns den Genuss des Freiheitsentzuges und der Manipulation nicht eingestehen zu müssen – und „bestrafen“ bei Brechung dieser Regel mit Vertrauensentzug.

Und das ist durchaus richtig so:

Denn natürlich ist ein Themenpark wie Disneyland „so hart kontrolliert wie der Kremel“[234], natürlich ist es kein freies demokratisches System, natürlich ist es totalitär, suggestiv, simulativ und hochgradig manipulativ -

[233] vgl. Seite XX.
[234] vgl. Seite XX.

und dennoch bleibt es für viele Besucher "the happiest place on earth"[235], hat enorme emotionale Auswirkungen auf das eigene Wohlbefinden und die eigenen Erfahrungswerte. Subjektiv betrachtet, interessiert die objektive Wertschätzung das Individuum nicht: Es lebt und genießt im Hier und Jetzt, alles andere wäre konstruktivistische Spekulation:

„Da sich das Erreichen des ersehnten Ziels als Illusion erweist, ist die Frage, ob z.B. Erlebniswelt-Besucher Wert auf ‚Original-Schauplätze' legen oder mit Scheinwelten und Kulissen zufrieden sind, beinnahe sekundär. Alles, was dem ersehnten Gefühlszustand nahe kommt, ist willkommen."[236]

Wenn der katholische Filmdienst bei "The Game" also davon spricht, der Filme legitimiere „distanzlos die Manipulation und Fremdbestimmung eines Menschen", ja viel mehr noch, gebe es „als drastische Möglichkeit einer therapeutischen ‚Heilung'"[237] aus, dann ist dies nicht nur ein berechtigter „Vorwurf", es ist schlicht die „erschütternde" Kernaussage des ganzen Films.

Natürlich habe ich „The Game" nicht ohne Hintergedanken ausgewählt. Die moderne Popkultur hat in letzter Zeit viele Abhandlungen über Simulation und Täuschung hervorgebracht: „Matrix", „eXistenZ", „Dark City" – um nur einige Filme der Moderne zu nennen.

Doch alle davon behandeln unsere konstruktivistische Wirklichkeit mit einer negativen Konnotation. Überall ist die Täuschung und die Fremdbestimmung bereits „aufgeflogen" oder im Vorgang der Entdeckung, das Vertrauen entzogen, der Mensch missbraucht – sei es nun durch Maschinen, Aliens oder dem eigenen, trügerischen Geist.

Es wird grundsätzlich das Aufbegehren als ein Akt der Befreiung empfunden, das Loslösen von kontrollierenden Instanzen als grundsätzlich notwendige gesellschaftliche und moralische Pflicht.

---

[235] Zitat von Walt Disney am Eingang des kalifornischen Disneylands.
[236] Opaschowski (2000), a.a.O. (S. 97).
[237] filmdienst, zitiert nach: Wikipedia (2007b), a.a.O. (o.S.).

BEISPIEL

Exemplarische Szenenausschnitte:

Abbildung 120: Allegra (zu Ted): „Das ist die Zukunft, Pikul. Alles fühlt sich total natürlich an.

Abbildung 121: Dialogszene mit zwei Adventurespielern und einem „virtuellen“ Charakter (r.)

Abbildung 122: Symbolische Sequenz, in der sich die zwei Spieler in die vom Spiel vorgescriptete Routine fallen lassen; Allegra: „Unsere Figuren sollen wohl scharf aufeinander sein. Ich nehme an, dass ist ein dramaturgischer Kniff, um die emotionale Spannung für die nächste Sequenz anzuheizen. Nutzlos sich dagegen zu wehren.“

In **eXistenZ** (1999) geht es um die Adventure-Designerin Allegra Geller, die mit Hilfe neuester Technologie ihre Produkte nun direkt ans Rückenmark der Spieler anschließen kann, um das Erlebnis noch haptischer und realistischer zu gestalten.

Der eigene Kontrollverlust wird dabei zentrales Thema des Films: Während ihrer Flucht vor fanatischen Spielern führt sie ihren Leibwächter Ted Pikul, der Angst vor Computerspielen hat, an die Spielmechanik des Adventures heran, bis er schließlich auch er der Verführung unterliegt.

Dabei lernt Ted nicht nur, was es bedeutet, sich dem Spieldesign und der vom Autor vorgesehenen Rolle hinzugeben, sondern auch noch zahlreiche typische Aspekte des Adventuredesigns kennen (z.B. Dialogdesign, Rätseldesign, usw…).

Zusätzlich stellt der Film auch die Frage nach möglichen Realitäts-verschiebungen in den Raum – und wendet diese gleich auch auf das Kinopublikum selbst an.

The Game ist eine Ausnahme. Hier ist die Simulation durchweg positiv geprägt. Er debattiert den Kontrollverlust eben nicht als Gefahr, sondern als notwendige Erfahrung – ja sogar als notwendige Kompetenz, um die Grenzen der eigenen Prämissen und eigenen Freiheiten zu erkennen.

Letztendlich geht es demnach um gegenseitiges Vertrauen, die gegenseitige Abhängigkeit und die daraus resultierende Notwendigkeit, sich auch einmal fallen zu lassen. Nicht anders ist das letzte Bild des Hauptaktes zu deuten, in dem sich van Orten in einem, man kann sagen, Befreiungsakt vom Hochhaus stürzt und für eine Ewigkeit zu fallen scheint, nur um Bruchteile später vom exakt präparierten Luftkissen aufgefangen und von seinen Mitmenschen geborgen zu werden.

Es geht also nicht darum, den Kontrollverlust an sich zu werten.

Er ist nicht wertbar sondern ein fester Bestandteil unserer Lebensqualität. Er ist per se nicht negativ sondern kann sogar im Gegenteil im richtigen Umfeld etwas Positives, Wunderbares und vielleicht sogar Unersetzbares sein. Es bleibt somit höchstens die Frage: Wird er missbraucht oder nicht. Und: Wie wird der Missbrauch geahndet?

Diese Erkenntnis erscheint mir viel wichtiger und diskutierenswerter, als mögliche Verschwörungstheorien aufzubauen. Salopp gesagt: Irgendwann bleiben wir dabei ohnehin am konstruktivistischen Selbstbild hängen: Wer weiß eben schon, ob unser Leben nicht selbst ein riesiges Spiel ist? Und so lange wir es nicht besser wissen (die Täuschung also nicht aufgeflogen ist) spielen wir es eben mit.

Diese Erkenntnis ist, so denke ich, auch zentral für die Funktionssichtweise des Spielgedanken selbst: Gesellschaftliche Zwänge erziehen uns, unsere eigene Verantwortung und Integrität eben nicht aufzugeben. Für van Orten klingt sein Spiel deshalb „wie so ein Fantasy-Rollenspiel oder irgend so ein Unsinn.“ Sich in den „Unsinn“ fallen zu lassen ist die Lektion, die er in seinem „Game“ lernt (und nach meiner Überzeugung auch das, was Einstein in dem einführenden Zitat mit dem „guten Humor“ meint). Es ist damit gleichzeitig auch die Voraussetzung für eine mögliche Spielkultur der Zukunft, selbst bei den Computerspielen, die – wie bereits erwähnt - mittlerweile

eigentlich mehr Sport als Spiel sind.

Ich gebe noch ein weiteres Beispiel, dass vermutlich jeder von uns nachvollziehen kann:

Jeder von uns kennt das Gefühl des „verliebt seins“: Wir haben Schmetterlinge im Bauch, bekommen Glücksgefühle, flüstern unserem Partner irgendwelche Liebes-bekundungen ins Ohr, versprechen uns Sachen, die wir keiner anderen Person versprechen würden usw.

Die Neurobiologen vergleichen dieses Phänomen mittlerweile gerne mit ihrem Abgesang auf den freien Willen. Denn irgendwann erkennen wir auch hier, dass Liebe eben auch nur ein Gefühl ist, eine Täuschung unseres Körpers, biochemische Reaktionen, die „eigentlich nur dem trivialen Zweck (dienen), die eigenen Gene erfolgreich weiterzugeben“[238]. Wir erkennen, dass wir eben nicht Herr unseres Selbst sind. Bedeutungen und Zuwendungen verschieben und unsere Realitäten ändern sich. Die Erkenntnis kann schmerzhaft sein, keine Frage, und dennoch lassen wir uns wieder darauf ein – dabei müsste uns Erfahrung, Gesellschaft und Wissen doch eigentlich das Gegenteil gelehrt haben.

Aber keiner von uns möchte das Gefühl dieser Täuschung missen. Wir halten an dieser Institution fest, auch wenn wir erkannt haben, dass es sich dabei um eine Illusion handelt, die bereits morgen zerbrechen oder woanders neu entstehen kann[239]. Damit macht am Ende nicht mehr die Erkenntnis der realen Wirklichkeit unser Leben lebenswert, sondern die eigene Selbsttäuschung. Und im Gegensatz zum hier angeführten „Spielgedanken“ ist die Liebe als Kontrollverlust-Instanz sogar gesellschaftlich relativ akzeptiert. Die daraus resultierenden Konsequenzen lassen sich erschreckend beliebig abstrahieren (das ebenfalls aus Kontrollverlust resultierende Stockholm-Syndrom, um hier nur ein Beispiel zu nennen).

„The Game“ empfinde ich hier ähnlich positiv konnotiert. Er ist dabei auch noch „beunruhigend“ nahe an der Wirklichkeit. Während andere Werke die Debatten um freien Willen und Realitätsverlust meist weit in die Zukunft verlagern, sind die Funktionen und Methoden in „The Game“ real, haptisch und damit gegenwarts-

[238] Markus C. Schulte v. Drach (2006), a.a.O. (S. 4).

[239] Vgl. ebd.

relevant. Es sind Adventurefunktion. Wie diese auf bestimmte Bereiche wie den Erlebniswelten angepasst werden können, wurde ja bereits gezeigt – „The Game“ totalisiert diese Idee.

„Das ist mir irgendwie unheimlich“ urteilte eine Kollegin zu dieser Vorstellung.

Wie erwähnt hat ein Spiel auch immer etwas mit Vertrauen zu tun – und das kann natürlich auch missbraucht werden. Eigene Erfahrungen, von der Enttäuschung im zwischenmenschlichen Bereich bis hin zur Manipulation tausender in Diktaturen mahnen uns zur Vorsicht mit dem Kontrollverlust.

Kein Zweifel: Sich auf ein Spiel einzulassen hat etwas mit Mut zu tun. Natürlich machen uns Spiele, die immer mehr mit der Realität zu verschmelzen scheinen, auch Angst. Der Film eXistenZ spielt mit genau dieser Angst. Ein Kritiker urteilt z.B.: „Der erschreckendste Moment des Films ist, als Allegra Gellar ihren ‚gescripteten’ Dialog wiederholt. Es ist der Punkt, an dem man realisiert, dass Menschen dem Spiel freiwillig ihren freien Willen opfern (müssen), um ein Teil der Geschichte werden zu können.“ [240]

Natürlich müssen (und werden) wir dafür Kompetenzen entwickeln – so wie die Menschheit bereits vorher für alle Formen des Erlebnisses Kompetenzen entwickelt hat: Kino, Fernsehen, Massen-kommunikation…

Aber wenn wir aus der Entführung in fremde Welten etwas lernen können, wenn sie unseren Geist und unser Erlebnisspektrum erweitern, so wie bereits Musik, Kunst und Literatur unsere geistigen Fähigkeiten erweitert haben, dann führt um die Heraushebung der Interaktivität aus der Virtualität kein Weg mehr vorbei.

Ich habe Erlebniswelten in diesem Buch deswegen gewählt, weil sie hier in meinen Augen den ersten Schritt gehen. Weil sie, wenn man so will, die ersten sind, die eine interaktive Matrix, eine interaktive Scheinwelt jenseits des Computers schaffen. Weil sie wissen, wie virtuelle Realitäten funktionieren (und das eben „schon seit mehr als 40 Jahren“[241]).

---

[240] zitiert nach: Imdb (2007b): "eXistenZ", Datenbankeintrag, online im Internet: http://imdb.com/title/tt0120907, (Abruf: 12.09.2007), Washington (o.S.).
[241] vgl. Seite XX.

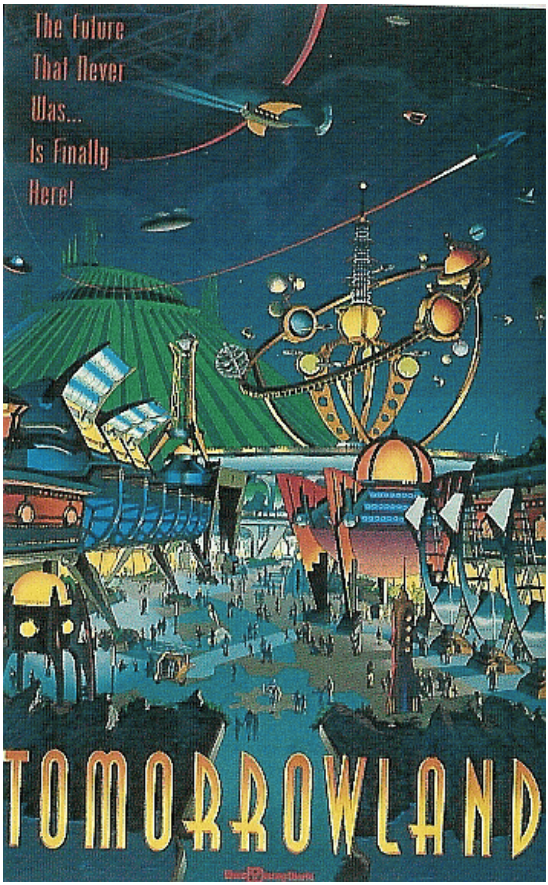


Abbildung 123: Werbeplakat das für den Erlebnisbereich „Tomorrowland“ im Walt Disney World wirbt; der Slogan sagt: „Die Zukunft die niemals war, ist endlich hier!“

Diese Arbeit soll einen kleinen Beitrag zu diesem Prozess leisten. Ich habe bereits gesagt, dass mit Sicherheit nicht jeder Spieler auf das „Verführer-Gameplay“ des Adventures „anspringt“ – aber ich bin fest davon überzeugt, dass Erlebniswelten weiterhin etwas mit „entführt werden“ zu tun haben, dass Menschen sie eben um jener Täuschung willen besuchen, die das Leben ein klein wenig „erträglicher“ machen – und nicht nur, um auf einem interaktiven Darkride ein paar Mumien die Köpfe „wegzublasen“.

Wenn Interaktivität also die Zukunft der Simulation und Manipulation ist, dann kann man die Augen vor dem Kontrollverlust-Thema nicht verschließen. Und gleichzeitig können die Entwickler die Augen vor der ihnen

auferlegten Kontroll-verantwortung (d.h., Planungsverantwortung) nicht verschließen. Wenn ich mich zukünftig in die Hände einer Erlebniswelt begebe, so wie sich Van Orten zu Beginn unserer Geschichte in die Hände von CRS begeben hat, dann möchte ich mich trotz Interaktion fallen lassen dürfen.

Ich möchte neugierig gemacht werden auf das, was sich andere Menschen für mich ausgedacht haben. Ich möchte motiviert, entführt, aufgefordert und überrascht werden von der Cleverness der „Intrige“, die gegen mich gesponnen wurde. Wenn ich dabei für einen Tag meine eigene Realität vergesse, meine bis dato von völlig anderen Einflüssen geprägte Integrität aufgebe, um in eine neue Welt einzutauchen, der ich vertraue, dann empfinde ich überhaupt nichts kritisierenswertes daran.

„Das Schönste und Tiefste, was der Mensch erleben kann, ist das Gefühl des Geheimnisvollen. Es liegt der Religion, sowie allem tieferen Streben in Kunst und Wissenschaft zugrunde. Wer dies nicht erlebt hat, erscheint mir, wenn nicht wie ein Toter, so doch wie ein Blinder. Zu empfinden, dass hinter dem Erlebbaren, ein für unseren Geist Unerreichbares verborgen sei, dessen Schönheit und Erhabenheit uns nur mittelbar und im schwachen Widerschein erreicht, das ist Religiosität.“[242]

Aber um das zu erreichen müssen wir lernen, jenseits der eingefahrenen Bahnen zu denken. Wir müssen auch akzeptieren, dass dieser Kontrollverlust eine spielerische Natur hat – und damit auch gesellschaftlich vollkommen akzeptiert sein muss.

Die Potentiale der Simulation sind dann bestenfalls durch technische oder finanzielle Möglichkeiten begrenzt – nicht aber durch unsere Kreativität (bzw. der Kreativität der Entwickler). Das Adventure-Genre ist dafür, rein exemplarisch, ein guter Ansatzpunkt. Nun gilt es zu lernen, wo wir es sonst noch überall einsetzen und damit Menschen Freude machen können.

Und vielleicht „buchen“ wir dann ja tatsächlich in Zukunft unsere eigene kleine „Intrige“, unser eigenes kleines „Game“.

Geben sie zu, dass es sich reizvoll anhört.

Sie brauchen sich heute aber noch nicht zu entscheiden.

---

[242] Albert Einstein (1923), a.a.O. (o.S.).

Einige Zeit später hatte sich die Aufregung endlich wieder gelegt. Die Musik begann zu spielen, das Buffet wurde eröffnet. An der Eingangstüre des City Clubs hängt eine Mitteilung, geprägt mit dem CRS Logo: „Sie sind herzlich zum 48. Geburtstag von Nicolas Van Orten eingeladen. Samstag, den 20. Oktober, irgendwann zwischen 20:17 und 20:38 Uhr."

Nachdem Van Orten einige Glückwünsche entgegengenommen hat entdeckt er Conrad, wie er auf die letzte Seite eines Papierstapels seine Unterschrift setzt.

Nicholas: „Was ist das?" - „Das ist die Rechnung." -„Die Rechnung?"

Conrad übergibt den gewaltigen Stapel einem CRS-Mitarbeiter.

Nicholas: „Teilen wir?"

Conrad: „Oh Gott, ja bitte, das Angebot nehm ich an."

Nicholas lacht. Conrad zeigt ihm daraufhin den Gesamtbetrag auf dem Durchschlag.

Nicholas hört auf zu lachen. „Oh mein Gott." Conrad grinst.

Nicholas: „Wo ist eigentlich diese Kellnerin, wie hieß sie noch? Christine?" - „Ich hab sie am Ausgang gesehen. Sie meinte, sie müsste noch ein Flugzeug kriegen. Hat sich ein Taxi gerufen."

Abbildung 124: Szene aus The Game

Nicholas geht nach draußen, entdeckt Chrstine und läuft ihr entgegen.

Nicholas: „Christine!... Ich äh, ich hatte keine Gelegenheit mich zu verabschieden…“ Christine schaut ihn an. „Ich habe sie nie gefragt, wie ihr richtiger Name ist, nicht wahr?“

Christine: „Nein. Ich heiße… Claire.“

Nicholas: „Und sie äh, sie wollen zum Flughafen?“

Claire: „Ja, wir haben nächste Woche einen Auftrag in Australien. Dort wollen wir…“

Nicholas „… ein paar Schafen das Fell abziehen?“

Claire lacht: „Diesmal bin ich bloß Komparsin.“

Nicholas „Wenn sie zurück sind, dann, äh… vielleicht könnten wir mal zusammen Essen gehen?“

Claire: „Sie wissen doch überhaupt nichts über mich.“

Nicholas: „Nein, das ist wahr. Also erzählen sie´s mir. Wo kommen sie her?“

Claire: „Oh, äh…. Ursprünglich aus Oklahoma, äh…“ Sie hält sich verschämt die Hand vor dem Mund „Colorado!“

Beide lachen.

Claire: „Ich mach das wohl schon ein bisschen zu lange.“

Sie steigt in das Taxi.

Abbildung 125: Szene aus The Game

Claire: „Sagen sie… hätten sie vielleicht Lust, mit mir am Flughafen einen Kaffee zu trinken?“

Nicholas überlegt.

Er blickt zurück zur Feier im City Club.

Dann blickt er die Straße hinunter Richtung Flughafen.

Dann blickt er in das Taxi.

Abblende.

Abbildung 126: Szene aus The Game

8. Epilog – oder *Was von der Freiheit übrig bleibt*

„Eine (Erlebniswelt) ist etwas, dass nie fertig ist. Etwas, dass ich weiterentwickeln, dem ich etwas hinzufügen (…) kann. Sie lebt. Sie ist eine lebende, atmende Sache, die sich verändern muss. Ein Bild ist etwas, mit dem man - einmal fertig gemacht und in Technicolor verewigt – „durch" ist.

Schneewittchen ist für mich abgeschlossen. Ein lebhafter Film, den ich gerade abgeschlossen habe, den ich gerade vor ein paar Wochen weggepackt hab, er ist weg. Ich kann ihn nicht berühren. Es gibt Sachen daran, die ich nicht mag. Ich kann nichts dagegen tun.

Ich wollte etwas Lebendiges, etwas das wachsen konnte, etwas, dass ich mit Ideen voll stopfen konnte; der Park ist genau so etwas. Nicht nur kann ich Sachen hinzufügen, sogar die Bäume wachsen weiter. Die Sachen werden jedes Jahr schöner werden. Und wenn ich herausfinde, was das Publikum nicht mag, kann ich das (zwar) nicht ändern, weil es abgeschlossen ist, aber ich kann den (ganzen) Park ändern, weil er am Leben ist.

Das ist der Grund, warum ich einen Park haben wollte."[243]

- Walt Disney

Abbildung 127: Walt Disney

[243] Walt Disney; et.al. (o.D.): "W.E.D. on WED", Zitatesammlung, online im Internet: http://imagineere-birth.blogspot.com/2007/08/wed-on-wed.html (Abruf: 11.09.2007), (o.O.), (eigene Übersetzung, o.S.).

ERGEBNISSE

Wir haben uns in dieser Arbeit mit zwei Aspekten medialer Inszenierung beschäftigt: Auf der einen Seite steht die interaktive *Story*, die wir an Hand von **Adventurespielen** illustriert haben (Kapitel 5), auf der anderen Seite steht die *haptische* Sinnesmodalität von **Erlebniswelten** (Kapitel 4). Da auch Erlebniswelten mit Storys arbeiten und zukünftig einen großen Schwerpunkt auf die Interaktivität legen wollen, wurde untersucht, in wie weit das „Gameplay“ der Adventurespiele auf Erlebniseinrichtungen anwendbar ist.

Als besonders viel versprechend hat sich dabei auf Seiten des Adventuredesigns die *nicht-wettbewerbliche* und *einfache Spielmechanik* herauskristallisiert. Ein Transfer dieser so genannten Adventure-*Scripting*-Modelle auf die Erlebniswelt ist möglich und befriedigt hier vor allen Dingen das Bedürfnis nach kohärenter *Thematisierung* und *Kontrolle*.

Nichts desto trotz müssen beide Modelle für den Gebrauch zum interaktiven Storytelling in Erlebniswelt *adaptiert* werden. Dabei muss das adventuretypische *Scripting* um Elemente wie *Gruppendynamik* und *Zeitmanagement*, sowie umgekehrt die Erlebniswelt-*Dramaturgie* um direkte *Adressierbarkeit* und *Hilfesysteme* erweitert werden. Nur so sind die hochkomplexen Prozesse zu bewältigen, die **interaktive Attraktionen** mit mehreren Teilnehmern und gescripteten Storytelling zwangsweise bedingen.

Auch haben wir an Hand eines **praktischen Beispiels** (Kapitel 6) gesehen, wie flexibel diese Strukturen auf beliebige Begebenheiten anpassbar sind – ob diese nun eine Freizeitpark-Attraktion, ein Museum, ein Zoo oder ein touristisches Event sind: Je nach gegebener Lage können die so angepassten Scripting-Modelle in die Situation integriert werden; weitere spezielle Methoden wie z.B. mathematische *Warteschlangen-Theorien* zur *Bewegung* größerer Menschenmassen innerhalb dynamischer Netze helfen bei der Schaffung notwendiger Sicherheiten.

Die Tatsache, dass Erlebniswelten das komplette Sinnesspektrum bedienen können, von audiovisuellen Eindrücken bis zum Geruchssinn, führt weiterhin zu einem neuen interaktivem *Sinneserleben* – zumindest gegenüber den bisherigen Computerspielen, deren Sinnesreizungen durch die Virtualität eben stark begrenzt sind.

Die Umfrageergebnisse haben gezeigt, dass eine Vielzahl an Menschen ein großes Interesse an derartigen, neuen Interaktionserlebnissen „jenseits des Bildschirms“ hat. Die Adventuremodelle liefern auf Grund ihrer Story-Basis dafür noch gleich die notwendige *Glaubwürdigkeit* mit, die sich bei den Themenparks in neuen Herausforderungen im Rahmen einer interaktiven Thematisierung widerspiegelt. Sowohl Umfrageergebnisse als auch Experten legen dabei den Schluss nahe, dass eine Verschmelzung von Thematisierung (also storybezogener Glaubwürdigkeit) und Interaktion in den Erlebniswelten und Freizeitparks bislang nicht wirklich stattgefunden hat und hier somit Aufholbedarf besteht.

Weitere Resultate der Praxis-Evaluation zeigen, dass die gewonnenen Ergebnisse nicht nur für Erlebniswelten im Sinne von Freizeit- und Themenparks relevant sein können, sondern auch die Konstruktion von **interaktiven Gesamt-Inszenierungen** erlauben. Der Film „The Game“ stand hierfür über die verschiedenen Kapitel hinweg mit mehreren Szenenbeispielen Pate. Die daraus resultierenden Konsequenzen für den Spieler lassen völlig neue *emotionale Unterhaltungspotentiale* erahnen, die – im Gegensatz zur derzeit gängigen Praxis - nicht in der Spieldominanz (Wettbewerb, Sport) sondern im spielerischen *Kontrollverlust* (Intrige, Mysterium) zu finden sind. Auch hierfür kann die Spielmechanik und das Scripting des Adventurespiels mit seinen Fremd- und Selbstbestimmungs-Paradoxien beispielhaft und auch praktisch herangeführt werden.

Die interaktive Inszenierung erfordert dabei nicht nur eine ausführliche didaktische *Vorplanung* sondern wirft gleichzeitig auch noch *ethische Grundsatzfragen* (Kapitel 7) auf, die in erster Linie mit dem *Vertrauen* gegenüber dem *Autor* als fremdbestimmende Macht zusammenhängt und Debatten über neue selbstkritische Medienkompetenzen erfordert.

Letztendlich lässt sich also festhalten, dass jede Form der Narration (und mit nichts anderem arbeiten ja Erlebniswelten) eine gewisse Form der Führung benötigen, sozusagen einen roten Faden, der Dramaturge, Spannungsbogen und den „Syntax“, also den Aufbau einer Geschichte absichert. Dem Spieler gibt das Wissen über eine solche intentionale Instanz (wie dem Geschichtsautor), die verantwortungsbewusst über die eigenen Emotionen bestimmt (also „gerecht“ manipuliert) dabei das notwendige Sicherheitsgefühl, um sich darin fallen lassen zu können und durch diese Selbstaufgabe am Ende, paradoxerweise, Freiheitsgefühle durch Verantwortungsabgabe und Abbau äußeren

Erwartungsdrucks zu empfinden. Die entscheidende Erkenntnis dabei ist also, dass dies eben auch mit Interaktion selbst funktionieren kann und damit ein radikales Umdenken notwendig wird: Interaktion muss eben nicht grundsätzlich die Dominanz des Agierenden über ein Gameplay bedingen, sondern kann, über die Methoden des Adventurescriptings, umgekehrt auch den Spieler selbst dominieren und dabei genau jene Aspekte bedienen.

Abstrahiert man diesen Faktor weiter wird das Kontrollverlust-thema auf Metaebene geradezu philosophisch und hat damit nicht mehr nur eine praktische Relevanz für Erlebniswelten wie es der Hauptteil dieser Arbeit illustriert hat. Von der gegenseitigen Abhängigkeit in Partnerschaft und Sexualität bis hin zur Hingabe in Religiosität, Glauben und Ritus hat der Kontrollverlust im Sinne von „Loslassen und Vertrauen können“ (sei es nun dem Partner oder einer göttlichen, „wissenden“ Macht gegenüber) eine scheinbar auch ganz grundlegend menschliche Natur.

Dieses Diagramm fasst dabei noch mal all diese Aspekte der Arbeit in einer grafischen Übersicht zusammen:

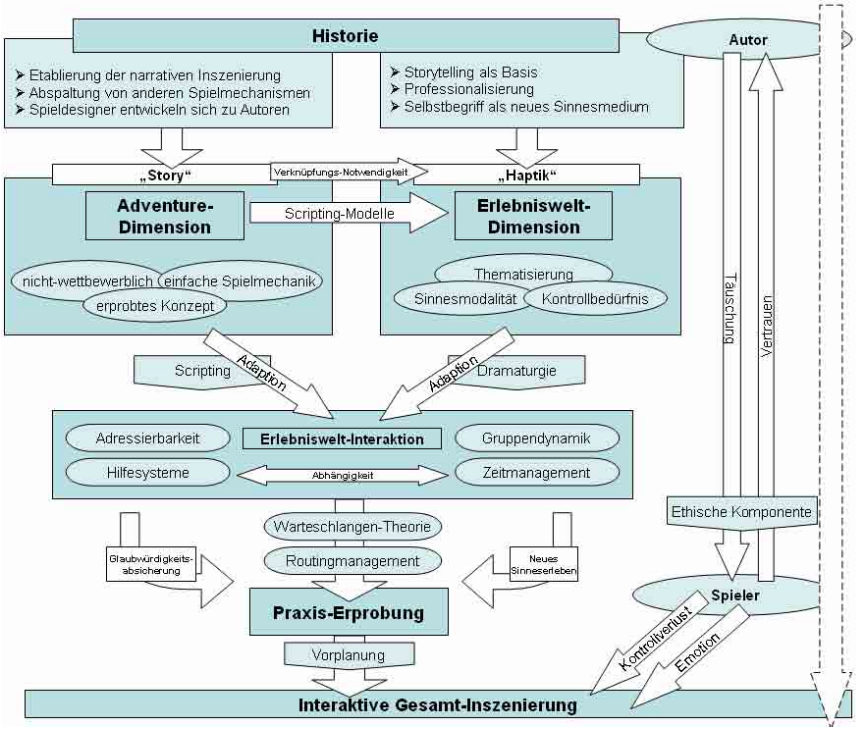


Abbildung 128: Zusammenfassendes Schaubild der Vorgehensweise und der Ergebnisse

Zu Beginn meiner Arbeit habe ich die Frage gestellt:

„*Was wäre, wenn das Wissen interaktiver Inszenierung, wie sie in Adventurespielen stattfindet, auch in anderen Bereichen Anwendung findet?*"

Diese Frage war meine Kernfrage, die sich über die gesamte Arbeit hinweg zog. Von der historischen Recherche, die den medialen Storytelling-Bezug zwischen Erlebniswelten und der Amüsierbranche erläuterte über den deskriptiven Überblick der aktuellen Freizeitparkbranche mit ihren adventureähnlichen Modellen bis hin zu möglichen neuen Interaktionskonzepten und deren praktischen Anwendung und ethischen Wertung. Immer stand dabei im Mittelpunkt, welche Auswirkungen das Adventuredesign auf diesen oder jenen Aspekt haben könnte.

Mir ist bewusst, dass ich dabei teilweise sehr große Bögen gespannt habe: Der Medienwissenschaftler vermisst in einem praktischen Beispiel wie Planet Mandoria den nötigen Abstraktions- und Strukturierungsgrad, dem Freizeitpark-Experten sind die ethischen Abhandlungen wiederum zu wenig präzise während der Spieldesigner mögliche künstlerische Freiheiten und Intuitionen auf Grund einer zu hoher Klassifizierung in den restlichen Kapiteln vermissen wird.

Die interdisziplinäre Vorgehensweise war dabei jedoch durchaus gewollt um die Vielseitigkeit des Themas zu illustrieren - und gleichzeitig zu zeigen, wie viele Anknüpfungspunkte es noch bereit hält: Ein Adventuredesigner beschäftigt sich mit neuen Herausforderungen wie Gruppendynamik und Zeitmanagement, ein Informatiker kümmert sich vielleicht eher um Warteschlangen-Netze, Personen aus der Freizeit-parkbranche evaluieren mögliche markt-wirtschaftlichen Potentiale des neuen Interaktion-Gameplays aus den gewonnenen Umfragewerten und Expertenmeinungen, Medien-wissenschaftler können aus den historischen und gegenwärtigen Fakten neue Klassifizierungsmodelle entwickeln, Pädagogen dagegen neue Konzepte für sinnesrelevante Didaktik. Theoretiker gewinnen neue Methodenwerkzeuge für die Analyse des Kontrollverlust-Themas.

In dieser Hinsicht ist diese Arbeit ein Rundumschlag, ein erster Anstoß zum bereits

lange diskutierten Simulationsthema, der beweisen will, dass das Erschaffen von Realitäten eben nicht auf die mediale Virtualität beschränkt sein muss - nein, der viel mehr sogar noch zeigt, dass die Konstruktion von „Realitäts-Matrizen“ (wenn man sie so nennen will) bereits in vollem Gange ist, dass auch die Methoden dafür bereits verfügbar und voll anwendbar sind, wenn wir nur wollen und die entsprechende Planungs-Kompetenz mitbringen. Es zeigt damit gleichzeitig auch die ungeheuren Potentiale für die Erschaffung neuer Spiel-, Medien-, Event- und Didaktikkonzepte.

Um nicht falsch verstanden zu werden: Diese Arbeit ist natürlich kein Abgesang auf die Realität (oder wie auch immer das eigene subjektive Empfinden es nennen will) mit all seinen eigenen Regeln und Normen und schon gar kein "Freibrief" zum dauerhaften Kontrollverlust. Man könnte deswegen fragen, warum man dann überhaupt von Kontrolle, Intrige oder Führung spreche. Das ganze Themenspektrum ließe sich bestimmt auch mit anderen Begrifflichkeiten durchdeklinieren, z.B. mit Mysterium, Neugierde, Erforschung etc.

Wie erwähnt streite ich mich nicht gerne um Begrifflichkeiten. Während dieser Ausarbeitung zeigte sich jedoch immer deutlicher, dass um diesen "harten" Begriff letztlich kein Weg mehr herumführte. Totalisiert man das Konzept und leitet es zu seiner eigentlichen Essenz ab, läuft es letztendlich genau auf eben jene Kontroll- und Kontrollverlust-Aspekte hinaus. Aus dieser Erkenntnis erscheint es mir unausweichlich, darüber zu diskutieren und vor allen Dingen auch die negative Beschaffenheit des Begriffs abzuschwören - mit all den gesellschaftlichen Werten die mit ihm verbunden sind. Nichts anderes tun die oben erwähnten Alternativ-Begriffe auch: Sie positiveren den Kontrollverlust, ohne ihn aber in seiner Gänze einzufangen.

Genau jener Abstraktionsgrad ist aber notwendig, um die Konstruktion alternativer Realitäten zu begreifen. Genauso ist jener Abstraktionsgrad notwendig, um uns mit der ethischen Verantwortung auseinander-zusetzen und uns neue Kompetenzen anzueignen, die uns helfen, den Kontrollverlust genau dann einzugehen, wenn es sinnvoll ist und ihn dann zu meiden, wenn wir auf die Regeln unserer konstruierten Wirklichkeit zurückgreifen müssen.

Abbildung 129: Erlebniswelt, „verdrehte“ Welt: Achterbahn, Riesenrad, Freefall-Tower in Disney's California Adventure

Nichts anderes tun Erlebniswelten: Treten wir durch ihre Tore steht die Welt (in der Achterbahn wortwörtlich) Kopf. Und nichts anderes tun auch Adventurespiele, nur eben virtuell, interaktiv und spielerisch – durch Scripting.

Wenn wir davon ausgehen müssen, dass Erlebniswelten um eben jene spielerische Kontrollverlust-Paradoxie der Adventures erweitert werden, und die Adventures selbst wiederum um die Sinnesmodalität von Erlebniswelten, über Konzepte die immer tiefer greifendere mediale Gesamterlebnisse erlauben bis hin zu Realitäts-inszenierungen eines „Consumer Recreation Services“ in „The Game“, dann müssen sich die Konsumenten nicht nur auf diese neue mediale Welt vorbereiten, die Entwickler müssen auch beginnen, in diesen Strukturen zu denken. Computerspieldesigner müssen endlich die Grenzen der Virtualität überschreiten, genauso wie Erlebnisweltentwickler ihre eingeengte Sichtweise von Interaktion.

Ich bin überzeugt davon, dass durch einen

funktionierenden Dialog beider Größen, natürlich auch im interdisziplinären Austausch mit anderen Disziplinen aus Industrie und Wissenschaft, die Schaffung völlig neuer, erlebnisreicher, unterhaltender, emotionaler, bildender, spielerischer und horizonterweiternder (Spiel-) Realitäten möglich ist.

„Disneyland war ein natürlicher Prozess. Es war so nah an dem, was wir (bereits) im Filmbusiness gemacht haben. Ich habe da schon sehr lange dran gedacht, aber nur sehr wenige Leute glaubten zunächst daran. Jetzt schauen Sie es sich an! (…) Es ist kein Geheimnis, dass wir jeden Nickel den wir hatten auf die Chance verwettet haben, dass die Menschen wirklich in etwas Neuem und Einzigartigem im Bereich der Unterhaltung interessiert sein würden. (…) Denken Sie immer daran, dass all dies von einer Maus begonnen wurde."[244]

Gehen wir davon aus, dass die Computerspiele von heute mindestens ebenso „nah" an den Erlebniswelten sind wie die Filmbranche zur Zeit Disneys, dann stellt sich eigentlich nur noch die Frage, welche „Maus" diesmal den notwendigen Transfer macht, das notwendige Wissen und Know-How und die notwendige Risikobereitschaft mitbringt: Die Filmbranche brachte das Storytelling einst in die Amusementparks, nun ist es an der Gamebranche, die (auch narrative) Interaktion in die Welt der Themenparks zu überführen.

Für die Medienwissenschaft gilt währenddessen vor allen Dingen, endlich sowohl die spielerische Interaktion als auch die Erlebniswelten selbst in den internen Diskurs aufzunehmen, da beide Dimensionen schaffende Mittel (also Medien) sind - und damit kreativ, kommunikativ und fördernd, aber natürlich auch beeinflussend und kontraproduktiv eingesetzt werden können. Es kann deshalb nicht sein, dass sich die Forschung hier fast ausschließlich auf „klassische" Normen wie Film, TV, Radio oder Internet beschränkt, während spielerische Realitäten (im Sinne von Interaktion und Sinnesmodalität) immer mehr Teil unserer eigenen Kultur werden - sei es nun in der Jugendkultur von heute oder in der gesamten Gesellschaft von morgen, auf der Multimedia-Konsole zu Hause oder im Freizeitpark der Zukunft. Die Wissenschaft kann es sich eigentlich nicht leisten, den Anschluss zu verpassen - weder in der

[244] Walt Disney; et.al. (o.D.), a.a.O. (eigene Übersetzung, o.S.).

deskriptiven Analyse, noch in der kritischen Evaluation noch in der konkreten Praxisanwendung.

Zu Beginn habe ich gesagt, dass diese Arbeit explorativ ist und demnach nicht sofort die "knallharten" Fakten liefern wird, durchaus aber Ansatzpunkte für nähere Analysen und weiterer Forschung. Die Arbeit wäre damit nicht vollständig, würde sie nicht kurz ein paar dieser möglichen Ansatz-punkte zusammenfassend auflisten:

Somit ergeben sich also folgende weiteren Anknüpfungspunkte...

- **Gemeinsamer Dialog**: Genauso wie das Storytelling erst durch den interdisziplinären Austausch mit der Filmbranche Einzug in die Erlebniswelten erhalten konnte (vgl. Walt Disney), ist für den Einzug von Interaktion ein gemeinsamer Dialog zwischen Freizeitpark- und Gameentwickler unerlässlich.
- **Thematisierungskohärenz**: Es ist wichtig, dass Themenpark-Grundsätze wie Glaubwürdigkeit, Anknüpfung an Vorwissen und Storytelling durch entsprechende Thematisierung auch bei der Erlebniswelten-Interaktion Einzug erhält, um einer möglichen Kannibalisierung vorzubeugen.
- **Neues Interaktions-Verständnis**: Die Freizeitparkbranche muss ihr eingeengtes Verständnis von Interaktion erweitern, um auch notwendige Gameplay-Formen jenseits des reinen Wettbewerbs-Charakters etablieren zu können.
- **Neues Sinnes-Verständnis**: Die Spielebranche muss ihr eingeengtes Verständnis von Präsentation um viele weitere Sinnesmöglichkeiten (Tiefenwahrnehmung, Geruchssinn, Haptik etc.) und Disziplinen erweitern, damit ihre Spielekonzepte bei der Anwendung in Erlebniswelten den Erlebnisansprüchen standhalten und somit völlig neue Formen des Spiels entstehen können.
- **Massenbewegungs-Mechanismen**: Erlebniswelten müssen ihre Mechanismen zur Bewegung von Massen überdenken, um den Bedürfnissen von Interaktion Herr zu werden (z.B. durch

generelle Adressierbarkeit, Warteschlangen-Theorie, Abfertigungen jenseits des First-Come-First-Served etc.).

...für den Nutzer

- **Neugierde**: Kein neues Medium kann sich etablieren, wenn die Nutzer nicht eine gesunde Portion Neugierde und Experimentierfreudigkeit mitbringen, um sich auf diese neuen Sinnesmodelle einzulassen.
- **Spielakzeptanz**: Damit nicht-wettbewerbliche Spiele von einer breiten Masse akzeptiert werden, ist die Ausprägung einer neuen Spielkultur – auch bei erwachsenen Spielern - notwendig, die auch die Fremdbestimmung durch einen intentionalen Autor und nicht nur durch Spielmechanik erlaubt. Nur durch dieses Vertrauen kann der schwierige Bezug zwischen gescripteter Story und inszeniertem Spiel hergestellt werden. Weitere Aspekte umfassen z.B. eine Gruppendynamik jenseits des Wettbewerbs, vor allem im kooperativen Modus.
- **Medienkompetenz**: Da jedes neue Medium auch neue Potentiale und Gefahren in sich birgt, muss natürlich auch der kompetente Umgang mit solchen Modellen diskutiert und erlernt werden.
- **Kontrollkompetenz**: Nur weil Menschen Spielakzeptanz erlernen müssen, heißt dies im Umkehrschluss nicht, dass sie ausschließlich Rezipienten zu sein haben. Da man Glück durch Kontrollverlust „nur zeitweilig erfahren und in Erlebniswelten (...) für ein paar Stunden mit allen Sinnen erleben kann“[245] ist es auch notwendig, zwischen notwendiger Kontrolle und Kontrollverlust abwägen zu können. Nicht nur Empfänger zu sein sondern bei Bedarf auch in den „Sender-Modus“ wechseln zu können, um den Mitmenschen durch verantwortungsbewusste Planung, Dramaturgie, Unterhaltung, Verführung, (nicht zwangsläufig verbales) Storytelling bis hin zum Befehslton zur Verantwortungsabgabe einen Mehrwert an Lebensqualität zu geben, aber gleichzeitig im Gegenzug die Möglichket des eigenen Kontrollverlustes zulassen zu können, vermag damit zu einer Schlüsselkompetenz zur Erlangung des sowohl eigenen Glücks als auch der sozialen, emotionalen und

[245] Opaschowski (2000), a.a.O. (S. 102).

gesellschaftlichen Verantwortung des anderen Gegenübers heranzuwachsen.

...für die Forschung

- **Evaluation**: Da fast keine der neu gewonnenen Erkenntnisse bisher auf ihre Potentiale und Risiken getestet wurden, ist ganz generell noch weitere, tief greifende Forschung notwendig. Nur wenn diese Modelle später auch verstanden werden, ist deren möglicher Einsatz im Sinne einer generellen Gesamt- bzw. Story-Inszenierung beurteilbar.
- **Taxonomie**: Da Interaktivität in Erlebniswelten bisher so wenig untersucht wurden, ist zusätzlich eine Klassifizierung und Strukturierung der Modelle notwendig.
- **Mediendidaktik**: Frühzeitig wurde erkannt, dass man Erlebniswelten auch zu Lehr-und-Lern-Zwecken einsetzen kann (z.B. EPCOT). Soll dies zukünftig auch für interaktive Erlebniswelt-Applikationen gelten, muss die Mediendidaktik sich neben den „klassischen“ audiovisuellen Medien auch Gedanken über „Sinnesmedien“ (Geruch, Haptik etc.) und deren methodische Einsetzbarkeit in interaktiven Lernumgebungen machen. In Kombination mit der Strukturierung von Storys (vgl. Scripting-Prozess) erfordert das zusätzlich völlig neue Strukturmodelle und Kompetenzen.
- **Ehtik**: Von Jean Baudrillards „Simulakrum“ (u.a. aus „Requiem für die Medien“, 1972) bis hin zu Paul Virilios „Die Strategie der Täuschung“ (2002) waren die Simulation und die Virtualität immer schon kritisch zu betrachtende Objekte für Philosophen und Ethiker. Die Interaktivität in Erlebniswelten erweitert nun die bereits vorhandene „Medientäuschung“ (Buchdruck, Film, Internet etc.) um eine weitere, praktische Dimension, und muss deswegen ebenfalls ethisch und moralisch analysiert werden.
- **Interdisziplinärer Diskurs**: Erlebniswelten und Interaktion müssen auch interdisziplinär behandelt werden, und nicht nur in den Medien- oder Tourismuswissenschaften. Nur ein Zusammenschluss mehrerer Disziplinen ist in der Lage, die Potentiale und Möglichkeiten in seiner Gesamtheit zu debattieren. Denn letztendlich lassen sich diese Methoden auf

beliebige Konzepte von Massen-Interaktion abstrahieren, bei dem gleichzeitig ein gewisser Führungsanspruch herrscht: Für Marketing über Bildung bis hin zu politischen Systemen könnten spielerische, interaktive Inszenierungen als praktische Vorbilder dienen und sind dementsprechend wissenschaftlich relevant.

EXKURS

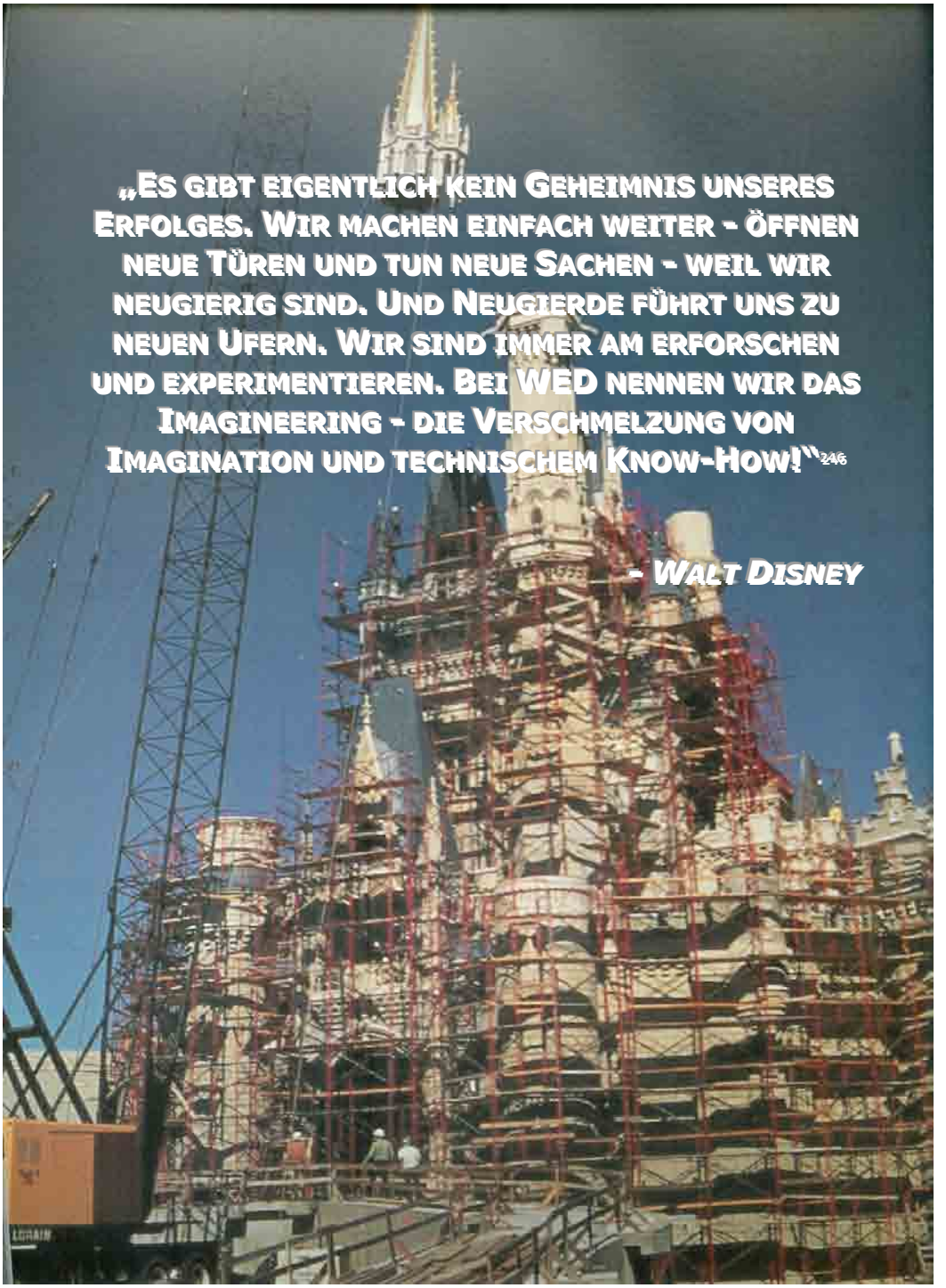
Abbildung 130: Joe Belfiore (rechts) und sein Team „Game Control“

1985 entwickelte der Student Joe Belfiore, inspiriert durch den Film „Midnight Madness“ eine Art Schnitzeljagd für sich und seine Freunde. Obwohl sich das Konzept viel länger als geplant spielte und eine extreme Herausforderung für die Teilnehmer war, war es dennoch so erfolgreich, dass in den folgenden Jahren immer ausgeklügeltere Spielsysteme erfunden wurden. Am Ende nannte man es daher einfach nur noch „The Game“.

Belfiore arbeitet mittlerweile bei dem Softwarekonzern „Microsoft“. Dort betreut er die Abteilung „Microsoft Sommer Intern Game“ (MSIG). Diese gestaltet seit 1999 „Spiele“ für Mitarbeiter und Interessierte. Sie ziehen sich über ein bis zwei Tage und teilweise sehr große Distanzen hin. Schauspieler sorgen für die entsprechende Kohärenz des Settings, Microsoft für die Finanzierung. Die Spieler sind meist sehr hohen physischen und mentalen Anforderungen ausgesetzt und schlafen in dieser Zeit in der Regel nicht. In den letzten Jahren hat auch die Nutzung neuerer technologischer Erfindungen wie PDAs oder Internet stark zugenommen.

Joe Belfiores Konzept soll die Inspiration für die Firma CRS in „The Game“ gewesen sein. Das letzte protokollierte „Spiel“ von MSIG fand 2006 statt und zog sich über 25 Stationen.

Ein wirklich privatwirtschaftliches Unternehmen, das Dienstleistungen wie CRS anbietet, ist bislang dagegen noch nicht bekannt.



[246] Walt Disney; et.al. (o.D.), a.a.O. (eigene Übersetzung, o.S.).

A. Danksagungen

Wie immer kann so eine Arbeit für den Master-Abschluß nicht ganz ohne fremde Hilfe von Statten gehen. Mein besonderer Dank geht an die Community von Adventureground, die bereit waren, meine abstrakten Fragen auf „Verständnistauglichkeit“ für die Spielergemeinde zu überprüfen, an das Team von Adventure-Treff, die sich erneut sehr kooperativ zeigten, die Umfrage für diese Arbeit mit Hilfe ihrer hohen Besucherzahlen zu schultern und natürlich den vielen Leuten, die mir während der doch recht knapp bemessenen Zeit von April bis August immer wieder zahlreiche Tipps und Hinweise gegeben haben.

Hier sind insbesondere auch die Experten zu erwähnen, die sich für mein Anliegen viel Zeit genommen haben, aber auch die vielen Adventurespieler, die sich bereitwillig mit einem ihnen bislang recht fremden Thema in einer sehr ausführlichen Umfrage beschäftigten. Leider haben es wegen des knappen Zeitrahmens nur gut 300 Probanden in die nähere Auswertung geschafft, obwohl bis zum Ende knapp 400 Leute an der Analyse teilgenommen haben (wohlgemerkt ohne jegliche Form der Werbung oder des finanziellen Ausgleichs). Ein Dank deswegen ihnen allen.

Ein weiterer Dank geht an die Professur für Medienpädagogik Augsburg unter Prof. Dr. Gabi Reinmann, dass sie ein so ungewöhnliches Thema mit einer noch ungewöhnlicheren Aufarbeitung und mit (wie ich denke nur scheinbar) geringem medienpädagogischen Bezug akzeptiert haben.

In alphabetischer Reihenfolge haben neben zahlreichen anonymen Helfern folgende Personen zur Vollendung beigetragen (aufgeführt werden je nach Wunsch sowohl Real- wie auch Spitznamen):

Adrian Bierwirth, Adventurespel.nl, Akademik, Alexander Bölle, Alfred König, Andi, Andre Lipke, Andre, Andrea B., Andrea H., Andreas Wagner, Anke Schäfer, Ares Drammer, Axel Kothe, Baldi, Bastian Böhme, Beate Lengefeld, Beate Strecker, Bernte, Boris Lacht, Buck, Bunny, Caroline Burkert, Casey Jones, Chris, Christian Maier, Christian, Christine, Christof Menke, Christopher Kellner, Corinna Kosla, DaCat, Daniele Castriotta, Danny.G.R., David Kuhlgert, Dennis Haarmann, Dennis Kaiser, Dennis Sagasser, Dennis Seith, Diegolus, Dominik Wegener, Drew Hunter, Eike Krüger, Eric S., Erich Hundsdorfer, f4t4l1ty, Fabian Heisler, Fabian Nuretinoff, Felix B., Florian Adam, Florian Reinmann, Florian, Frank Hoffmann, Frank Vohle, Franziska Luckner von Legoland Deutschland, Franziska Mense, Gabi Reinmann, Gerrit Berger, Gerrit, Gloria Dahm, Gottfried Gamsjäger, Gunthard Benecke, Hans Frank, Hans Meiser, Harald Karpinski, Heinz Tönnies, Horst Zech, Huzim Mayxx, Idefred,

Idlaw, Iustice, Jackrum, James Dean Kelly, Jan Runte, Jan Sherman, Janina Duwe, Janine Sieder, Janko Djelil, Jan-Mathis Schnurr, Jesse Schell, Jojoxyz, Joni, Jörg Gakenholz, Julia Gründel, Jupital, Karsten Schrauber, Kristina Cla., Linus Stubert, Luise Hutka, Maja, Mandy Jarmusch, Marco Siegesmund, Marco, Marcus, Martin Huber, Martin Langhammer, Martin Lassahn, Martin Mayer,Martin Selzle, Martin Walter, Mathias Hanf, Mic, Michael Ebersberger, Michael Matschke, Michael Tröger, Michael, Mina Blin, Miriam Best, Mirko Schlösser, Miro Gronau, Moh, Mona, Moritz Kliewer vom Europa Park Rust, Myriam Fries, Nadine Faerber, Nicole Stindt, Nicole Trümner, Nightey, Nils Kuklik, Norbert Kahlig, Norman, Olaf Pohlmann, Oliver Gronau, Oliver Kupski, Oliver Schmid, Patrick S., Patrick, Peter Eichenberger, Peter Schlager-Weidinger, Philipp Holstein, Pina, Ralf von Döllen, Ralf Zimmer, Raphael N. Klein, Remigus Ogierman, Richie Burri, Rick Briggs, Robert Polomski, Robert Sievert, Ronny Röser, S.Elfert, Sebastian, Sergej Gil, Smorg, Sonja S., Stefan Austen, Stefan Bastkowski, Stefan Baumgartner, Stefan de Moll, Stefan Rothe, Stefan Sabrotzky, Stefan, Stephanie Rohr, Susanna D., Susanne Krause, Sven Wilcke, Sylvère Störmann, Timo Riedel, Tobias Dylka, Tobias M., Tole Waibel, Tony P., Torben Leutenantsmeyer, Torben Rauhut, Vanessa Bauer, Vincent, Volker Rachow, Wolfgang Keller, Xeen, u.v.m.

Folgende Privatpersonen haben die Arbeit durch eigene Fotos und Illustrationen bereichert. Auch ihnen vielen Dank!

Uwe Delau
Kevin Boudreaux
Jeff Keller
Jamie Harmer
Ron Saito
Cory Doctorow
Benoit de Groote
Ian Carter
Naotaka Ichikawa
Susanne Franz
Marc Hoffmann
Alan Taff
Manuela Baier-Bohm
Ian Bell
Jochen Peschel
Stefan Tiesing
Steve Kalkofen
u.v.m.

Zusätzlich wurden die Pressebilder folgender Firmen zu Illustrationszwecken dieser Arbeit verwendet:

Busch Entertainment Corporation, Creative Kingdoms, Disney Company, Erlebnispark Tripsdrill, Europa-Park Mack KG, Fujikyuko Company Ltd, Legoland Deutschland, Sally Corporation, Universal Studios Company

Folgende Webseiten haben mich bei der Recherche ganz besonders unterstützt. Sie sind alle einen Besuch wert! Herzlichen Dank!

http://www.coasterforce.com
http://www.coastersandmore.de
http://www.coastersworld.info
http://www.dlp.info
http://www.jimhillmedia.com
http://www.lifthill.net
http://www.rollercoasterpro.com
http://www.planet99.com
http://www.robins-wood.de
http://www.showhistory.com
http://www.ticketstodisney.com
http://homepages.which.net/~ian
http://www.asovini.com/screamer
u.v.m.

Die genauen Quellenangaben finden sich im Abbildungsverzeichnis.

B. Experteninterviews

Der folgende Abschnitt führt die Interviews mit den einzelnen Experten auf. Die Interviews sind direkte Transkripte und werden hier nicht übersetzt, die einzelnen Fragen wurden den Probanden natürlich in ihrer Muttersprache gestellt. An Hand eines Interviewleitfadens wurden dabei folgende Personen befragt (eine genaue Beschreibung ihrer Tätigkeit findet sich in Abschnitt 2):

Jesse Schell:

Neben den hier aufgeführten Antworten im Rahmen des Experteninterviews wurden auch weitere Gespräche per E-Mail geführt, die in dieser Arbeit nicht gesondert ausgewiesen werden.

Miro Gronau:

Neben den hier aufgeführten Antworten im Rahmen des Experteninterviews wurden auch weitere Gespräche per E-Mail geführt, die in dieser Arbeit nicht gesondert ausgewiesen werden.

Jan Sherman:

Sherman beantwortete nur die Fragen in Abschnitt 10.

Drew Hunter:

Hunter beantwortete nur die Fragen 1 bis 9.

1. Ganz allgemein: Die meisten Themenparks erzeugen Spaß durch den Verlust von Kontrolle (Achterbahn-fahren etc.). In interaktiven Attraktionen gibt man dem Kunden einen Teil seiner Kontrolle zurück. Ist das ein Widerspruch?

Gronau: *Nein, überhaupt nicht. Es ist wichtig einen Erlebnis-Mix anzubieten der alle Sinne und Bedürfnisse anspricht. Shows sind sicherlich ein passives Erlebnis. Achterbahnen auch, jedoch spielen Sie mit den Sinnen und schütten Glückshormone aus nachdem man seine Angst oder Skepsis überwunden hat und sich mehr zutraut. Ähnliche Phänomene der Erwartung und Überwindung lassen z.B. auch Geisterbahnen über Jahrzehnte lang zu den beliebtesten Attraktionen zählen. Interaktivität ist genauso essentiell in den Bedürfnissen der Gäste verankert. Das kann jedoch schon so „simpel" sein wie ein großer Spielplatz. Wichtig ist, dass Gäste im Laufe des Tages immer wieder mit solchen Elementen in Berührung kommen.*

Hunter: *Actually, guests never lose control on any park rides or attractions, including roller coasters. The trick is to make guests feel as if the ride is out of control! That said, the question about being able to make things happen or alter the outcome of a ride or attraction (i.e., interactivity) is certainly a valid consideration. Giving some control to the guest creates a sense of ownership in the ride, and helps personalize the experience. Plus, no two rides may be exactly the same. After all, an amusement or theme park is made up of a widely varied assemblage of experiences. That is part of their allure and continued success.*

Schell: *It is not a contradiction -- it is a balance. (...)*

2. Glauben Sie, dass das Thema Interaktivität für die Themenparks der Zukunft unausweichlich ist? Falls ja, warum?

Gronau: *War es schon immer, und wird es immer bleiben. Einziger Unterschied ist, dass die Interaktivität aufwendiger geworden ist. Die Gäste sind aufmerksamer und auf mehreren Ebenen gleichzeitig ansprechbar. Um zu begeistern ist heutzutage mehr notwendig als noch vor wenigen Jahren. Die Videospiele-Generation ist es gewohnt in das Geschehen einzugreifen und es nach ihrem Geschmack zu beeinflussen.*

Hunter: *Interactivity does seem to be the big new thing in all types of attractions worldwide. As stated before, it takes a passive experience and personalizes it.*

Schell: *Yes, I do. Theme parks always need to give something new that people haven't seen before, and with all these new interactive technologies showing up, it will be a rich mine for them to tap. By no means will every attraction be interactive, but interactivity will become more and more common.*

3. Die interaktiven Darkrides von heute sind im Prinzip eine Kombination aus Schießbude und Darkride. Ist dieser sportliche bzw. wettbewerbliche Charakter (High Scores etc.) ein emotionales Problem für die Besucher, da es immer jemanden gibt, der in der Gruppe gegen andere "verliert"? Falls ja, was sollte man gegen dieses Problem tun?

Gronau: *Nein, das ist kein Problem sondern ein zusätzliches Element das aus Darkrides eine Herausforderung macht. Freizeitparks werden zumeist von Familien besucht. Früher trat man beim Brettspiel gegeneinander an. Dafür haben Familien leider heutzutage oftmals zu wenig Zeit. Das gemeinsame Erleben findet nun z.B. beim Ausflug in einen Freizeitpark statt. Da gerade die Kids heutzutage sehr fähig sind was die Aufmerksamkeit für solche Herausforderungen angeht, gewinnen sie gegen ihre Eltern. Ein besonderer Reiz der Spaß bringt und noch nie zu Problemen führte. Das einzige Problem ist, dass die Darkrides durch dieses interaktive Element oftmals wenig für ihre Dekoration gewürdigt werden. Somit ist auch erklärbar, dass sogar der Themen-Guru „Disney" diese Attraktionen eher spärlich thematisiert da der Fokus der Gäste auf das Spiel (also die Ziele) gerichtet ist.*

Hunter: *Unless a guest has never played a game of cards and lost – or a game of baseball and lost – or run for an elected office and lost – or simply run a race and lost – then losing in an interactive darkride should not be an emotionally devastating issue. It's a game.*

Schell*: It is a challenge. Some players really enjoy the competition, others are put off by it. Again, like most things, the solution is a balance -- find ways to let the competitive players rank themselves, but give the non-competitive players enough fun, and don't rub their nose in "who won."*

4. Die meisten interaktiven Darkrides oder Laufgeschäfte sind in ihrer Dramaturgie und Erzählung relativ linear. Glauben Sie, dass es Sinn macht, non-linearere Dramaturgien für Freizeitpark-Attraktionen zu entwickeln? Wie problematisch sehen Sie in diesem Zusammenhang die Kapazitätenkontrolle sowie die Leitung der Besucherströme?

Gronau: *Leider sind die spannendsten, interaktiven Konzepte mit einem Höchstmaß an eigenständigem Einfluss auf das Geschehen in der Regel so individuell, dass sie keine Kapazitäten für große Parks bieten. Für kleine Parks sind sie jedoch unerschwinglich von den Kosten. Grosse Parks versuchen manchmal die Kapazitätsengpässe durch Extrakosten für diese Aktivitäten zu regeln – was jedoch im Allgemeinen eher für Missmut bei der größeren Besuchermasse führt, die die Attraktion eben NICHT benutzen können (oder die Extrakosten scheuen).*

Non-lineare Erzählungen sind problematisch. Wenn es z.B. verschiedene End-Sequenzen gibt, verpassen manche Besucher gewisse Attraktionsteile. Und oftmals gibt es durch lange Wartezeiten nicht die Möglichkeit eine Attraktion einfach mehrmals zu versuchen um das gesamte Spektrum zu erleben. Mir fiel auch auf, dass Attraktionen mit unterschiedlichen End-Sequenzen diese oftmals nicht verständlich kommunizierten sodass es den Gästen schlichtweg nicht bewusst war, dass es diese raffinierte Option gab.

Hunter: *Creating a convoluted storyline for an interactive darkride or walkthrough is very tempting. However, in the context of typical theme and amusement park guest's attention span and interest, we have discovered that simplicity works best. To achieve the intense throughput desired by most parks, taking time for an elaborate and complicated set-up for the attraction, and having guests remember it all as they ride through, is not justified. A clear, straightforward focus and quest works well.*

Schell: *Well, that depends on what you mean by attraction. Consider MagicQuest, for example -- players can very much go at their own pace through it. Big theme parks have the problem of throughput -- it was a big problem for us on the Virtual Pirates game we did for Disneyquest, but we found ways to solve it (...).*

5. Neben Darkrides und Laufgeschäften - welcher anderer Attraktionstypus oder -technologie sollte ihrer Meinung nach in Bezug auf Interaktivität näher untersucht werden? Und welches

Eingabegerät könnte neben den in Darkrides üblichen Laserpistolen (Schießen) und Joysticks (Steuern) noch Sinn machen?

Gronau: *Einen neuen Trend hat Disney gesetzt mit den interaktiven Shows auf Bildschirmen. Dort ist beliebter Film-Charakter zu sehen, aber reagiert – gesteuert durch einen Backstage-Mitarbeiter – auf das Verhalten des Publikums. Garantiert wird dies noch Nachahmungen sehen.*

Eingabegeräte: Ein Freizeitparkbesuch ist eine Attacke auf alle Sinne. Oftmals sind die Eindrücke so intensiv, dass sogar Erwachsene von Reizüberflutung sprechen. Demnach kann man bei einer Attraktion nur eine gewisse Tiefe an „Message" verarbeiten. Bei interaktiven Darkrides gibt es bereits interessante Konzepte mit vielfältiger Interaktivität. Jedoch lässt sich diese schwer dem Gast vermitteln und somit nutzen Fahrgäste oftmals nicht das gesamte, mögliche Spektrum. Daher haben sich zu aufwendige Konzepte bisher nicht durchgesetzt.

Hunter: *Almost any park attraction might benefit from some degree of interactivity. It will allow the guest to become a part of the action and the experience. Besides the typical themed shooting device, voice-activated commands might be a captivating and popular next-step in interactivity.*

Schell: *Talking will become a usable interface within the next ten years. So will handheld "wii like" controllers -- I think these will probably enjoy a surge of popularity in a few years. Also, gps technology means that interactive experiences, like scavenger hunts, don't have to be confined to a building -- they can be weaved through an entire park.*

6. Glauben Sie, es macht Sinn, mehrere Attraktionstypen (wie interaktive Darkrides, Laufgeschäfte, verschiedene Mini-Games etc.) mit einer Gesamt-Geschichte unter einem Hut zu fassen?

Gronau: *Das Erlebnis Freizeitpark lebt von den Unterschieden. Sass man vorhin noch gemütlich zum Kaffee im idyllischen Schlosspark, saust man wenige Minuten später mit Höchstgeschwindigkeit durch das Weltall oder sitzt in rotierenden, überdimensionalen Kaffeetassen inmitten eines stilechten Hollanddorfes. Darin liegt der Reiz. Das Zusammenfassen von mehreren Erlebnisdimensionen unter EINEM Thema macht aus meiner Sicht nur Sinn, wenn es ein Überbegriff mit mehreren*

Unterfacetten ist (Lego, Disney) oder eine Stand-Alone Attraktion wie z.B. ein Sea Life Center oder das Magic Quest Konzept. Also kein klassischer Freizeitpark sondern eine Besucher-Attraktion im Stadtzentrum.

Hunter: *It will be fun and challenging to develop over the next number of years the many interactive technologies available now – and the many still to be developed -- into thematic and dramatic attractions.*

Schell: *No. These things generally have flow through problems. There was an attraction in Vegas a few years ago that had three parts, in sequence:*

- A stage show with 3D effects
- An IMAX Movie
- A simulator ride

People did not have the patience to go through all three -- they eventually shut down all of it but the simulator ride.

I think that people are quite glad to be able to pick and choose from several small interactive experiences than go through one large epic one.

7. Interaktive Attraktionen erlebt man normalerweise in Gruppen. Deswegen hat man manchmal Leute in seiner Gruppe, die man vielleicht nicht kennt. Ist das ein emotionales und/oder ein designtechnisches Problem? Falls ja: Könnte es hier einen Unterschied zwischen wettbewerblichen (z.B. abschießen) und kooperativen (anderen helfen) Designs geben?

Gronau: *Generell gehören Gemeinschaftserlebnisse zu den absoluten Favoriten der Gäste wie z.B. das Rafting oder die Wildwasserbahn. Natürlich kann es ärgerlich sein wenn man im selben Fahrzeug sitzt und die Punktezahl zum „Betreten" des Final-Raums nicht erreicht weil die anderen nicht so aktiv die Ziele treffen wie man selbst. Deshalb gibt es – wie bereits erwähnt – bei den neuesten Bahnen keine verschiedenen Endsequenzen mehr. Generell ist es sehr attraktiv auch die Gäste untereinander in Wettbewerb oder Abhängigkeiten zu setzen, jedoch muss der Bezug sehr leicht verständlich sein.*

Hunter: *We have found that the quest – whether competitive or cooperative – overcomes any issues of people not knowing one another. For example – in a six person vehicle, there may be six people who have never met. Yet, for a few minutes, they will be*

bound as a group, either pulling for one goal, or each pulling for himself or herself. It doesn't matter that they may never see each other again. For the duration of the experience, they have become a unit.

Schell: *It's a huge design problem. We go to theme parks with people we know because we use the parks as a tool to explore the minds of our friends and family. How do they react in stressful situations? Will they be there for me when I'm scared? Will they let me win when we compete? You must always design with this in mind, for almost no one goes to a theme park to meet new people.*

8. Glauben Sie, es macht Sinn nicht nur die eigene Gruppe sondern auch die anderen Gruppen in die Interaktivität zu integrieren (z.B.: in der Lage sein, anderen Gruppen zu helfen oder zu schädigen)?

Gronau: *Ich fände vor allem das Einbeziehen der Warteschlange in das Fahr-Geschehen sehr interessant und habe hierzu auch schon Konzepte gesehen. Jedoch wäre es doch schade, wenn man das Erlebnis von einigen Besuchern schmälert, nur weil andere Parkgäste nicht motiviert genug sind mitzuhelfen. Die einzig gelungene Szene meiner Kenntnis mit Rivalität ist auf Universal's „Men in Black" zu finden. Bei diesem interaktiven Darkride fahren nämlich ohnehin zwei Wagen parallel durch die gesamte Szenerie und stehen sich am Ende kurzzeitig gegenüber. Hier hat man die Chance dem anderen Wagen ein paar Punkte zu stehlen.*

Hunter: *It can be very effective (and fun) to interact with another ride vehicle, whether it is to help them somehow, or to disrupt their quest.*

Schell: *No. People generally do not want to interact with strangers at theme parks.*

9. Wie gesagt: In interaktiven Themenpark-Attraktionen kommt in der Regel die Story eines Darkrides und die Action eines Games zusammen. Wie wichtig ist nun ihrer Meinung nach, dass die Interaktion in Themenparks in Verbindung mit dem Storytelling der Attraktion steht?

Gronau: *Das ist absolut essentiell. Freizeitparks sollen in andere Welten entführen. Geschichten bilden die Motivation für das Spiel und auch die beste Erinnerung an das Geschehen ist nur durch die Verbindung mit einer Geschichte gegeben. Interessant wäre es,*

wenn die Attraktionen die Geschichte jedoch nicht immer gleich erzählt oder je nach Reaktion der Gäste anders variiert. Auch Sprach-Barrieren könnten überwunden werden durch flexible Programme oder gar das schwierige Storytelling ganz ohne Verwendung von Sprache.

Hunter: *Storytelling is always the basis on which to hang the interactive adventure. The story does not have to be complicated – but having a solid foundation on which to build the interactivity is always wise.*

Schell: *Mostly, I do think that. Theme parks are about storytelling. Unlike playing a game at home, where you can play over and over and over, trying to master it, you will probably only get to do the theme park experience once, or a few times. So, it has to be as strong as possible during a single run through. Story is a way to make it more powerful.*

10. Zum Hintergrund: In meiner Arbeit versuche ich ein paar Techniken des "interaktiven Storytellings" auf Themenpark-Attraktionen anzuwenden. Diese fokussieren sich weniger auf den sportlichen Charakter der Interaktion als eher auf die Art, wie die Story strukturiert ist. Dadurch könnte die Story selbst interaktiv zugänglich werden. Man kann so eine Struktur ein bisschen mit den so genannten "Grafik-Adventures" vergleichen: Darin müssen Aufgaben gelöst werden, damit die Story voranschreiten kann (z.B. mit Leuten sprechen, Gegenstände anwenden, Rätsel lösen). Interaktivität entsteht dann durch die Möglichkeit, verschiedene Aufgaben in unterschiedlicher Reihenfolge lösen zu können. Aufgaben können dabei aber auch voneinander abhängen (z.B. wegen notwendiger Informationen). Dadurch gibt es bei jedem Durchgang ein anderes dramaturgisches Erlebnis, während das Happy-End am Ende für alle Teilnehmer das gleiche bleiben kann.

Langer Rede kurzer Sinn: Man kann sich das Model ein bisschen wie ein Laufgeschäft vorstellen, bei dem die einzelnen Storyblöcke den einzelnen Räumen entsprechen. Und je nach dem "Outcome" der jeweiligen Interaktion, werden die Teilnehmer in den Raum geleitet, der ihrer "Storyline" entspricht. Jeder Durchgang wäre damit anders.

Neben einer aufwendigen narrativen Planung, sind vor allen Dingen Zeit und Warteschlangen-Management ein kritischer Aspekt für so ein "Gameplay". Im Moment versuche ich einige Techniken aus der Adventure Industrie, die ich mir in den letzten Jahren angeschaut

habe, darauf anzuwenden, um zu sehen, ob sie funktionieren könnten.

a) Geringes narratives Feedback: Wenn die Besucher Aufgaben lösen, steht das Feedback nicht direkt in Relation mit der Erzählung und ändert die Geschichte selbst nicht/oder kaum. Wenn es doch eine Änderung der Geschichte gibt, wird sie für das Ende der Erzählung aufgehoben (verschiedene Endsequenzen). Ganz allgemein: Finden Sie, solche Systeme sind adäquat für Themenpark-Attraktionen?

Gronau: *Ich denke, die Story sollte sich entweder deutlich merkbar wandeln können, oder gar nicht. Denn nur um leicht zu variieren wird der Aufwand vermutlich zu groß. Zudem erinnern sich Gäste wohl zu wenig an exakte Abläufe solcher Stories um bei späteren Wiederholungsbesuchen die Unterschiede wahrzunehmen.*

Sherman: *Generally people appreciate immediate feedback; that way they know whether they are playing well or need to change their tactics. Also, feedback increases the excitement level.*

Schell: *It's bad to delay feedback, in general. It makes players feel like what they do doesn't matter. And players are very bad at remembering what they did 2 minutes ago.*

b) Interaktive Regie-Anweisung: Die Besucher können zwischen mehreren Möglichkeiten entscheiden und somit die Geschichte "just-in-time" beeinflussen. Solche Entscheidungen könnten z.B. in interaktiven Dialogen oder mit speziellen Eingabegeräten getroffen werden (z.B.: "Möchten Sie links oder rechts weiterfahren?"). Wenn die Besucher nicht innerhalb einer bestimmten Zeitperiode antworten (z.B., weil der Raum für die nächste "Besuchsgruppe" frei gemacht werden muss), dann wird für sie automatisch eine Entscheidung getroffen. Finden Sie, solche Systeme sind adäquat für Themenpark-Attraktionen?

Gronau: *Ja. Solche Wahlmöglichkeiten werden bereits angeboten und zum Teil sind sie auch schon in Verwendung oder gar schon wieder abgeschafft. Man konnte per grüner und roter Kelle den Weitergang eines Filmes im französischen Futuroscope bestimmen. Die Mehrheit gewinnt. Wichtig ist das schnelle Verstehen (Sprache, Grafik, wann und wie welchen Knopf drücken). Nachteil ist, dass Varianten gebaut werden, die nicht von allen Besuchern erlebt werden. Hier müssen die variierenden Kosten gering bleiben.*

Sherman: *This sounds very interesting. Obviously any time periods allocated for making decisions would have to be very short due to the need to move all the ride vehicles through the ride in a pre-determined, consistent time period. Park operators look for high thru-put (people per hour).*

Schell: *I think it technically works, and is guaranteed to disappoint people.*

c) Sidekick: In einem Raum müssen die Besucher eine Aufgabe lösen, die zum fortschreiten der Geschichte notwendig ist. Wenn Sie zu lange benötigen, und der Raum für die nächste Gruppe freigemacht werden muss, hilft ihnen eine externe Figur der Geschichte (ein sog. "Sidekick"). Finden Sie, solche Systeme sind adäquat für Themenpark-Attraktionen?

Gronau: *Das klingt gut. Hier kommt jedoch ein früher erwähnter Punkt zur Wirkung: man selbst ist nur ein kleiner Teil einer Gruppe und ist daher vielleicht mit der Entscheidung der Mehrheit nicht zufrieden was den individuellen Erlebnisbogen beeinträchtigen könnte.*

Sherman: *Again, this is an interesting concept and the caveats mentioned above also apply here.*

Schell: *I think this is both confusing and disappointing*.

d) Zeit-und-Queue-sensitives Management: In einem Raum müssen die Besucher eine Aufgabe lösen, die zum Fortschreiten der Geschichte notwendig ist. Wenn sie zu lange benötigen und der Raum für die nächste Gruppe freigemacht werden muss, überprüft das System ob es den jeweiligen Raum noch in einer zweiten Ausführung gibt oder ob es einen alternativen Raum gibt, dessen "Storyteil" innerhalb der Dramaturgie ebenfalls passen würde. Die zweite Gruppe wird dann zunächst zu einem dieser nächstmöglichen freien Räume geleitet, um der ersten Gruppe mehr Zeit zu geben und die Notwendigkeit einer Hilfe (Sidekick etc.) auf ein Minimum zu reduzieren. Allerdings würden solche flexiblen Systeme nicht unerhebliche Warteschlangen-Mathematik und notwendige Backup-Pläne benötigen um Staugefahren zu vermeiden. Finden Sie, solche Systeme sind adäquat für Themenpark-Attraktionen?

Gronau: *Die Steuerung klingt kompliziert, ein personeller Aufwand zur Überwachung der Gruppen und Raumwechsel würde zudem*

das Betreiben der Attraktion teurer machen. Individuelle „Reaktions"-Optionen und Zeitfenster würden eventuell irgendwann zu unlösbaren Zeitproblemen führen da das Zeitfenster des Raumwechsels der Gruppen ständig unterschiedlich sein dürfte. Zudem würde eine derartige Flexibilität sehr viel Aufmerksamkeit von den Gästen abverlangen.

Sherman: *This sounds too complex.*

Schell: *Oy. Sounds pretty crazy. I'd have to see a concrete example and a flow diagram.*

e) Aufgaben-Adaptivität: Das System wertet das Feedback jeder Gruppe aus und berechnet deren "Stärke". Die Schwierigkeit wird dann an Hand dieses Faktors dynamisch festgelegt um die Notwendigkeit einer externen Hilfe auf ein Minimum zu reduzieren. Finden Sie, solche Systeme sind adäquat für Themenpark-Attraktionen?

Gronau: *Das kommt sehr stark auf die Gruppengröße an. Spontan würde ich diese Thematik nur für „Gruppen" von maximal 2 Personen für sinnvoll bewerten da ansonsten das Anpassen der Thematik an die „Stärke" der Gruppe niemals sinnvoll ausfiele. Schließlich besuchen zumeist Familien die Anlagen und die „Stärke" der Eltern ist definitiv nicht gleichwertig mit derer der Kinder.*

Sherman: *Yes, that is a good concept. Based on some of the systems we have in place now, this appears to be technologically feasible.*

Schell: *I think that something like this is important, not to "give help" (you don't have time or resources to give help in an attraction) but to decide whether to make the game easier or harder. We did this in Disney Quest' Pirates for the final scene, and it worked very well.*

Rick Briggs:

Mit Rick Briggs wurde ihm Rahmen eines Artikels über Adventuredesign in Erlebniswelten für ein Branchenmagazin (bislang unveröffentlicht) ein journalistisches Interview geführt. Im Gegensatz zu den vorherigen Gesprächen liegt dieses Interview in einer übersetzten Transkription vor und beinhaltet einen anderen Leitfaden, jedoch mit ähnlichem Themenschwerpunkt. Deswegen wird es hier separat aufgeführt.

1. Bevor wir ganz generell über eure[247] Technologie sprechen, erzähl uns doch mal ein bisschen was zu eurer MagiQuest-Attraktion im Speziellen. Unsere Leser sind Adventurespieler und interessieren sich daher hauptsächlich für interaktive Geschichten. MagiQuest sieht nicht nur wie eine Ansammlung von Minispielen aus sondern suggeriert auch Storytelling. Stimmt das?

***Rick Briggs**: Ja, MagiQuest ist so aufgebaut, dass es den Spieler sein eigenes Abenteuer und Spielerlebnis gestalten lässt. Wir erschaffen eine Welt mit Charakteren und dann liegt es komplett in der Hand des individuellen Spielers mit ihnen so zu interagieren wie er es für richtig hält. Wir haben das Erlebnis auch so gestaltet, dass es einlädt mit anderen menschlichen Spielern zu interagieren - und zwar "face to face", nicht am Computerbildschirm. Über diesen Weg entwickeln sie ihre eigene Vision der Geschichte und geben sie an die anderen weiter, die wiederum ihren Teil dazu beitragen* können.

2. Gibt es denn verschiedene Aufgaben, die von einer großen Geschichte zusammengehalten werden oder sind alle Plotbestandteile voneinander getrennt?

***Rick:** Vermutlich ist der beste Weg, unsere Geschichte zu erklären der, sich vorzustellen, man hätte gerade New York City betreten: Es gibt vielen Dinge die man dort tun kann und daher auch viele verschiedene Geschichten. Vom Taxi über den Trump-Mogul bis hin zur Modeszene am Broadway. Es gibt viele verschiedene Geschichten aber das Story-Setting über Allem bleibt New York City - aber ohne eine konkrete, umspannende Geschichte, die sie alle miteinander verknüpfen würde. Es liegt also am Besucher, sie zusammenzufügen und daraus ihre eigene Geschichte und ihr*

[247] Anmerkung: Das „You“ wurde in diesem Interview mit der zweiten Person in „duzender“ Form übersetzt.

eigenes Erlebnis zu machen. MagiQuest ist also so was wie eine richtige Welt.

3. Also kann der Spieler die Aufgaben auch in verschiedener Reihenfolge lösen. Wie stellt ihr sicher, dass diese non-lineare Story der Dramaturgie und der Logik gerecht wird?

Rick: *Es wird für den Spieler Sinn machen, weil sie alles selbst entscheiden. Die Reihenfolge macht vielleicht für andere keinen Sinn, aber das ist nicht wichtig. Sie ist nur wichtig für den individuellen Spieler. Denke wieder an New York City: Wenn du entscheidest in ein Taxi zu steigen um zu einem bestimmten Restaurant zu fahren und dann zu einem bestimmten Theaterstück und dann zu einer Bar für ein paar Drinks, dann ist dies das Erlebnis so wie du es wolltest. Andere werden sich vielleicht entscheiden zu laufen, ein anderen Restaurant und eine andere Bar zu besuchen. Jedes Erlebnis ist einmalig und perfekt für diese Person, weil sie es sich so ausgesucht hat. Wir haben keinen Endgegner am Ende, der geschlagen werden muss um die Geschichte zu lösen. Es ist eine Welt und wie in der richtigen Welt geht es immer weiter und weiter. Es gibt viele Mini-Storys, in die man eintreten kann, wenn man will - aber das ist nicht notwendig um das Erlebnis zu genießen und es seinen Wünschen anzupassen.*

4. MagiQuest wirkt dann mehr wie ein Live-Rollenspiel als ein klassisches Adventure. Adventurespieler bevorzugen mehr Rätsel und das Erforschen als das Kämpfen oder das Charakterdesign einer Party. Ist MagiQuest trotzdem was für diesen Spielertypus?

Rick: *MagiQuest ist eine Kombination aus sowohl Rollenspielen als auch Adventures - nur besser. Der Besucher spielt im Prinzip keine imaginäre "Rolle". Sie spielen sich selbst. Wir geben ihnen einen Zauberstab, der wirklich funktioniert um selbst Magie zu machen. Der einzige Rollenspiel-Aspekt bei uns ist, dass sie sich einem Clan anschließen können. Aber auch dort sind sie noch sie selbst. Sie werden kein Kämpfer, Schurke, Druide oder Elf. Aber sie können sich mit dem Clan zu Freunden verbünden. Es gibt unterwegs auch Puzzle und Rätsel zu lösen, die es eher wie ein Adventurespiel aussehen lassen. In Wirklichkeit enthält sogar jedes unserer Quests eine Serie von Gedichten, die der Besucher lesen muss um herauszufinden, wo wichtige Dinge versteckt sind.*

5. Würdest du sagen, dass die Interaktivität in MagiQuest eher kämpferisch oder kooperativ ist?

Rick: *Deutlich kooperativer. Der einzige Kampf findet bei uns ganz am Ende statt, wo man sich "face to face" duellieren kann.*

6. Sprechen wir über Eure Technologie im Allgemeinen. In MagiQuest gibt es einen Zauberstab, der als Eingabegerät funktioniert - so ein bisschen wie der Wii Controller, nehme ich an. Was kann man damit alles machen?

Rick*: Unser Spieler schwingen den Zauberstab um Sachen auszulösen. Sie können einen von zwei verschiedenen Bewegungen auswählen, den "Tipper" oder den "Wirbel". Das löst dann jeden beliebigen Effekt aus, den wir uns ausdenken. Momentan öffnet es z.B. Schatztruhen, schaltet Lichter ein, interagiert mit Videoleinwänden und anderen Dingen, die wir "einfache Magie" nennen.*

7. Muss es denn immer ein Zauberstab sein?

Rick*: Nein, die Technologie kann jede beliebige Form oder Thema annehmen, die wir uns, oder du dir, uns ausdenken können.*

8. Neben diesem Fantasy/Rollenspiel-Setting - welchen anderen Typus "Spiel" könntest du dir noch für einen Transfer in die "echte Welt" vorstellen?

Rick*: Wir haben bereits DinoQuest konstruiert - ein Forscherspiel über Dinosaurier. Wie hoffen darauf Gespenster-, Weltraum-, SciFi- und Zeitreisen-Themen machen zu können. Im Prinzip alle traditionellen Spielmodelle.*

9. In Adventures geht es hauptsächlich um das Entdecken, das Reden mit Leuten und das Sammeln (und Anwenden) von Gegenständen. Wäre es möglich, das mit Eurer Technologie umzusetzen?

Rick: *Genau das tut MagiQuest bereits.*

10. Kann ich denn zum Beispiel Gegenstände in einem virtuellen Inventar speichern?

Rick*: Klar, wir machen das in einem kleinen Rahmen jetzt schon. Für die Zukunft noch viel häufiger.*

11. Wo wir gerade von Speichern sprechen: Die meisten interaktiven Themenpark-Attraktionen sind kurz, weil nicht jeder die Zeit hat, eine 10-Stunden Attraktion zu besuchen. In Spielen kann man dafür einfach speichern. Was macht ihr mit Leuten, die aus Euren Abenteuern aussteigen wollen?

***Rick**: Deine Informationen werden bei uns für immer in der Datenbank gespeichert. Du kannst aufhören und wiederkommen so oft du willst - Stunde für Stunde, Tag für Tag, Jahr für Jahr. Das Spiel speichert automatisch alles was du getan hast und tust.*

12. Interaktive Attraktionen erlebt man normalerweise in Gruppen. Ich denke mal, bei MagiQuest ist das genauso. Deshalb könnte man ja Leute in seiner Gruppe haben, die man nicht kennt. Ist das nicht ein emotionales oder designtechnisches Problem? Wie löst ihr solchen Gruppendynamik-Probleme mit Eurer Technologie?

***Rick**: Wir haben es einfach so designt und es funktioniert ausgezeichnet. Leute, die erfahrener sind helfen bei uns sofort den Novizen. Wir haben Spieler, die nur deswegen zurückkommen. Das sind im Prinzip ehrenamtliche Mitarbeiter. Die Leute lieben es, Informationen zu teilen, absolut fremden Menschen mit Hinweisen und Tipps in einer werturteilsfreien Umgebung zu helfen. Auch arbeiten die Neulinge in Gruppen um durch die Aufgaben und die Probleme zu kommen. Häufig treffen sie sich vorher zum Training bevor sie ein Spiel betreten, aber genauso häufig treffen sie sich während des Spiels, weil sie eben gerade Alle das gleiche Quest spielen.*

13. Findest du es denn sinnvoll, nicht nur die eigene Gruppe sondern auch die Gruppe der anderen Besucher in die Interaktivität mit einzubeziehen - z.B. indem sich die Gruppen gegenseitig helfen oder schaden können?

***Rick**: Ja, einer der beliebtesten Teile unseres Spiels ist, wo drei Spieler sich verbünden können um einen Drachen zu besiegen. Wir werden so etwas in Zukunft häufiger tun, weil es so erfolgreich ist.*

14. In MagiQuest muss sich die Technik ja um viele Leute gleichzeitig kümmern - zumindest verglichen mit Computerspielen, die meist nur einen Spieler "abzufertigen" haben. Wie groß ist dieses Problem im Designprozess?

***Rick**: Es ist kein Problem. Die Datenbank kann eine unlimitierte Anzahl an Spielern aufnehmen. Wenn mir mehr brauchen, fügen wir einfach neue Server hinzu.*

15. Aber wie löst ihr denn Durchlauf- und Warteschlangen-Probleme?

***Rick**: Das Problem haben wir nicht wirklich gelöst. Es ist aber auch eigentlich gar kein Problem. Die Leute können ja frei bestimmen, was sie als nächstes tun wollen und sie haben die Freiheit, Sachen zu tun, die gerade nicht so stark frequentiert sind. Wir schließen unsere Einrichtung auch, wenn es zu voll wird und lassen die nächsten Gruppen erst wieder rein, wenn sich der Saal leert. Das steuert die Warteschlangen an den besucherstarken Tagen.*

16. Ist es denn dann möglich, dass der nächste Schritt in "meiner Geschichte" gerade von einer anderen Person "besetzt" ist? Was tu ich dann?

***Rick**: Ja. Dann schaust du zu und wartest ab, bis du am Zug bist - normalerweise nicht länger als ein paar Minuten.*

17. Was bezahle ich für die Attraktion?

***Rick**: Der Zauberstab kostet 12,95 Dollar, Spielen 9,95 Dollar pro Stunde oder 12,95 Dollar für 90 Minuten.*

18. Ich kenne keine solche Installation in Europa. Wie schätzt du den europäischen Markt für solche "Realspiele" ein?

***Rick**: Gute Frage. Wir kennen die Antwort nicht und haben den Markt auch noch nicht analysiert. Wir sehen ein riesiges Potential in den USA und in Asien und konzentrieren uns jetzt auf diese Regionen. Wir nehmen mal an, das Europa danach kommt.*

19. Zusammenfassend, was ist deiner Meinung nach der größte Vorteil deiner Spiele gegenüber den Spielen auf meinem Heimcomputer?

***Rick**: Wenn du mit deinem Computer spielst bist du häufig allein, starrst auf einen kleinen Bildschirm mit der echten Welt darum herum. Wenn du MagiQuest spielst bist du in einer "wirklichen"*

Welt voller Schlösser, Wälder, Dungeons und Steinsäulen, um die du herum und in die du reingehen kannst. Es ist echt. Du bist drin. Du entscheidest dein Schicksal mit dem Schwung eines Zauberstabs. Drachen sind bei uns 2 Meter groß, nicht 15cm wie auf deinem Bildschirm. Prinzessinnen haben die volle Größe und Pixies sind klein. Näher wirst du oder sonst Irgendjemand nicht an ein echtes verzaubertes Königreich drankommen. Das Erlebnis umgibt dich in 360°. Die Dinger sind real, man kann sie anfassen. Menschen sind real und du kannst echte Konversationen betreiben - kein vorgefertigter Dialog. Es ist deine Welt, die du erforschen kannst. Wortwörtlich.

Vielen Dank für das ausführliche Gespräch!

C. Empirische Daten

Für diese Arbeit wurde eine Online-Befragung in Zusammenarbeit mit dem Magazin Adventure-Treff.de durchgeführt. Die zunächst hier folgenden Abbildungen illustrieren diese Umfrage. Es ist nicht jede einzelne Frage abgebildet (insb. offene Fragen). Ein Teil der hier gezeigten Fragen wurde zudem dynamisch erzeugt, d.h., sie wurden nur unter bestimmten Bedingungen (entsprechend der vorherigen Antworten) abgefragt.

Anschließend werden die einzelnen Daten in einer kurzen Übersicht zusammengefasst.

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

Herzlich Willkommen zu einer neuen Adventure-Umfrage!

Unsere letzte Umfrage aus dem Jahr 2005 war so ein großer Erfolg, dass die Universität Augsburg jetzt weiter im Bereich der Adventurespiele forschen möchte. Ich würde mich freuen, wenn Du bereit bist, wieder ein paar Fragen zum Thema "Adventures" zu beantworten um die Zukunft des Genres entscheiden mitzugestalten. Die Fragen sind diesmal ziemlich speziell. Ich hoffe natürlich, dass Du trotzdem bereit bist, Dir ein paar Gedanken dazu zu machen. Du hilfst mir damit auch noch direkt bei meiner aktuellen **Abschlussarbeit**.

Alle gemachten Angaben werden natürlich komplett vertraulich behandelt. Die Auswertung erfolgt anonym. Versuche daher, die Punkte so ehrlich wie möglich zu beantworten. Falls du Fragen oder Anregungen zur Umfrage hast, zögere nicht mir eine E-Mail zu senden (Kontaktmöglichkeit siehe unten).

Vielen Dank für Deine wichtige Unterstützung!

Sebastian Gronwald

Diese Umfrage besteht aus 34 Fragen. Die Dauer beträgt ca. 20 Minuten.

weiter >>

Kontakt

Umfrage

0% 100%

1. Adventures und Sinne

Ein Adventurespiel spricht in der Regel immer nur zwei unserer Sinne an: **Sehen** und **Hören**. Unsere anderen Sinne werden normalerweise nicht angeregt. Man unterscheidet in der Regel folgendermaßen:

Tastsinn: Wir können die Welten von Adventures nicht erfühlen. Das einzige Tastgefühl beim Spielen sind in der Regel Druckpunkte auf der Tastatur oder Maus. Ein wirkliches "Feedback", wie sich ein Gegenstand anfühlt, gibt es für uns meist nur über die Aussagen von Spielfiguren.

Tiefensinn: Moderne Soundsysteme (z.B. Dolby 5.1) können mittlerweile Geräusche aus verschiedenen Richtungen simulieren: hinten, rechts, nah, entfernt usw... Ein normaler Computerbildschirm kann das allerdings nicht: Das Bild ist immer 2-dimensional, es entsteht keine "Tiefenwahrnehmung". Wir können nur durch die gewählte Perspektive einer Grafik abschätzen, wie weit ein Gegenstand in etwa entfernt ist, einen wirklichen 3-dimensionalen Tiefeneindruck wie im wirklichen Leben bietet der Bildschirm nicht.

Geruchs- und Geschmackssinn: Wir wissen, dass jede Gegend und jeder Mensch einen eigenen Geruch hat. Ein Computer kann keine Gerüche aussenden, also sind wir beim Spielen auf unsere Vorstellungskraft angewiesen, wenn wir bestimmte Szenen auch "riechen" wollen.

Beschleunigungssinn: Wenn wir in einem Auto sitzen und Gas geben, erfährt unser Körper Beschleunigung: Er empfindet Druck und bewegt sich vorwärts, in engen Kurven treibt uns die Trägheit aus dem Sitz. Natürlich kann ein Computer auch diesen Sinn nicht ohne technische Hilfe simulieren.

In den ersten Fragen soll es sich im speziellen um diese vier Sinne drehen!

weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

1. Adventures und Sinne

Welcher dieser vier Sinne sollte am ehesten in einem Adventure berücksichtigt werden?

Klicke in der Liste links bitte zuerst das am höchsten bewertete Element an und mache weiter bis zum niedrigsten.

Deine Auswahl:

- Tastsinn
- Gleichgewicht- und Beschleunigungssinn
- Geruchs- und Geschmackssinn
- Tiefenwahrnehmung

Deine Rangfolge:

1:

2:

3:

4:

Klicke auf die Schere rechts von jedem Element, um das zuletzt hinzugefügte Element aus der Liste zu entfernen

? Beantworte die Frage unabhängig von der technischen Durchführbarkeit: Was würdest Du bei einem Adventure neben Sehen und Hören am liebsten wahrnehmen können?

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

1. Adventures und Sinne

Wie stehst Du zu einem Adventure, dass neben Hören und Sehen noch andere Sinne ansprechen würde?

	stimme nicht zu	stimme wenig zu	stimme etwas zu	stimme voll zu	Keine Antwort
Das klingt reizvoll	○	○	○	○	◉
Das würde ich ausprobieren	○	○	○	○	◉
Das klingt beängstigend	○	○	○	○	◉
Sowas wünsche ich mir schon lange	○	○	○	○	◉
Solche Effekte würden vom eigentlichem Inhalt ablenken	○	○	○	○	◉
Das könnte das Erlebnis noch intensiver machen	○	○	○	○	◉

? Beantworte die Fragen bitte unabhängig von der technischen Durchführbarkeit: Gehe von einem Adventure aus, das die Sinne perfekt simulieren kann.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Danke, das war doch schon mal sehr aufschlußreich.

Im Folgendem zeige ich Dir ein paar Fotos verschiedener Orte. Sie sind echt und nicht digital nachgearbeitet. Mich würde deine Meinung zu den jeweiligen Fotos interessieren. Antworte einfach rein assoziativ, also ohne groß nachzudenken und möglichst pauschal.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- ☐ Diese Gegend ist historisch
- ☐ Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- ☐ Hier verbergen sich Geheimnisse
- ☐ Da würde ich gern mal hin
- ☐ Diese Gegend hat viel zu erzählen
- ☐ Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- ☐ Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

? Setze ein Häckchen überall dort, wo Du der Aussage voll zustimmen kannst. Kannst Du nicht pauschal zustimmen, lasse das Feld frei.

Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

? Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- ☐ Diese Gegend ist historisch
- ☐ Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- ☐ Hier verbergen sich Geheimnisse
- ☐ Da würde ich gern mal hin
- ☐ Diese Gegend hat viel zu erzählen
- ☐ Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- ☐ Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

? Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

? Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- ☐ Diese Gegend ist historisch
- ☐ Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- ☐ Hier verbergen sich Geheimnisse
- ☐ Da würde ich gern mal hin
- ☐ Diese Gegend hat viel zu erzählen
- ☐ Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- ☐ Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

? Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

2. Assoziationstests

Bitte betrachte folgendes Foto und trage unten Deine Einschätzung dazu ein:

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Diese Gegend ist historisch
- [ ] Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb
- [ ] Hier verbergen sich Geheimnisse
- [ ] Da würde ich gern mal hin
- [ ] Diese Gegend hat viel zu erzählen
- [ ] Die Gegend erinnert mich an Computerspiele
- [ ] Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

Sonstige:

Unter Sonstiges kannst Du weitere Assoziationen eintragen, wenn Du möchtest.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

3. Gruppenerlebnis

Besten Dank! Das war´s auch schon zum Thema Assoziation.

Ein Adventure spielt man meistens alleine. Bestimmt hast Du aber auch schon mal mit Freunden gemeinsam vor dem PC gerätselt oder vielleicht sogar in einem richtigen Multiplayer-Adventure (z.B. Uru) über das Internet mit anderen Spielern gezockt.

Auf den nächsten Seiten interessieren mich Deine Erfahrungen damit.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

3. Gruppenerlebnis

In wie weit stimmst Du folgenden Aussagen zu?

	stimme nicht zu	stimme wenig zu	stimme etwas zu	stimme voll zu	Keine Antwort
Zu mehrt Adventures zu spielen macht mehr Spaß als alleine	○	○	○	○	●
Es gibt gute Multiplayer-Adventures	○	○	○	○	●
Entfernt über das Internet zu spielen ist besser, als zusammen vor einem Bildschirm	○	○	○	○	●
Ich spiele lieber miteinander, nicht gegeneinander	○	○	○	○	●
Rätsel gemeinsam in der Gruppe zu lösen motiviert mehr	○	○	○	○	●
Wenn man zu mehrt spielt streitet man sich häufig über die richtige Lösung	○	○	○	○	●

? Wenn du eine Frage nicht beantworten kannst, lege den Punkt einfach auf "Keine Antwort".

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.0 Konzeptbeispiele

Vielen Dank, dass Du so wacker durchhältst. Die Hälfte der Befragung hast Du schon hinter Dir!

Jetzt würde mich aber noch Deine Meinung zu einigen Konzepten interessieren. Ich werde sie Dir auf den nächsten Seite vorstellen. Antworte bitte wieder rein assoziativ, auch wenn sie womöglich nicht direkt etwas mit Adventures zu tun haben.

Bereit? Dann geht´s gleich los...

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.0 Konzeptbeispiele

Dialoge

In den meisten Adventures können **Dialoge** geführt werden. Wir sprechen mit "virtuellen" Charakteren, um neue Informationen und Hintergrundwissen zur Geschichte zu erlangen. Obwohl die Charaktere visuell künstlich sind, bauen wir so mit ihnen eine Beziehung auf, versetzen uns in ihre Lage und interagieren mit ihnen.

Im ersten Beispiel soll es um diese Beziehung zu künstlichen Charakteren und deren Glaubwürdigkeit gehen. Hierfür wird eine neumodische Technik der Interaktion mit einem virtuellen Charakter vorgestellt.

Anmerkung: Einige der Beispiele werden mit Videos näher erläutert. Wenn deine Internetverbindung hierfür zu langsam ist, kannst Du die Videos auslassen und bei Bedarf bei einigen Fragen auf die Antwort verzichten.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

0% 100%

4.1. Dialogbeispiel

Stell Dir bitte vor, du könntest direkt mit einem Charakter sprechen - also ohne Tastatur - und dass dieser Charakter auch auf andere Mitspieler im Raum reagieren könnte.

Hier gibt es ein kleines Videobeispiel, wie das aussehen könnte. Es ist kein professionelles Video und englischsprachig. Es reicht aber, um einen Eindruck dieser Technologie zu bekommen. Es geht nicht um den Inhalt oder die Qualität des Dialogs sondern um die Glaubwürdigkeit der interaktiven Technologie.

Klicken oben einfach auf den Play-Knopf, um das Video zu starten (benötigt einen installierten Flash-Player). Wenn Du genug gesehen hast, klicke auf Weiter für ein paar Fragen.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.1. Dialogbeispiel

Bei dem eben Gezeigtem handelt es sich um eine Show, in welcher die Schildkröte mit dem Publikum interagiert. Wer ist deiner Meinung nach bei so einer interaktiven Dialog-Show besser als Gastgeber geeignet?

Bitte wähle einen Punkt aus der Liste aus.

- Ein normaler, menschlicher Charakter
- Ein künstlicher Charakter, wie die gezeigte Schildkröte
- Egal - beide wären gleich gut
- Keine Antwort

? Entscheide ganz pauschal. Mit wem würdest Du in so einer Show lieber interagieren: Mit einer Schildkröte oder mit einem wirklichen, menschlichen Gastgeber?

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.1. Dialogbeispiel

Welcher der folgenden Aussagen stimmst Du zu?

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Der Gesprächspartner wirkt glaubwürdig
- [ ] Das ist kindisch
- [ ] Da würde ich mir albern vorkommen
- [ ] Da würde ich mitmachen
- [ ] Das ist mal was Neues

Sonstige:

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

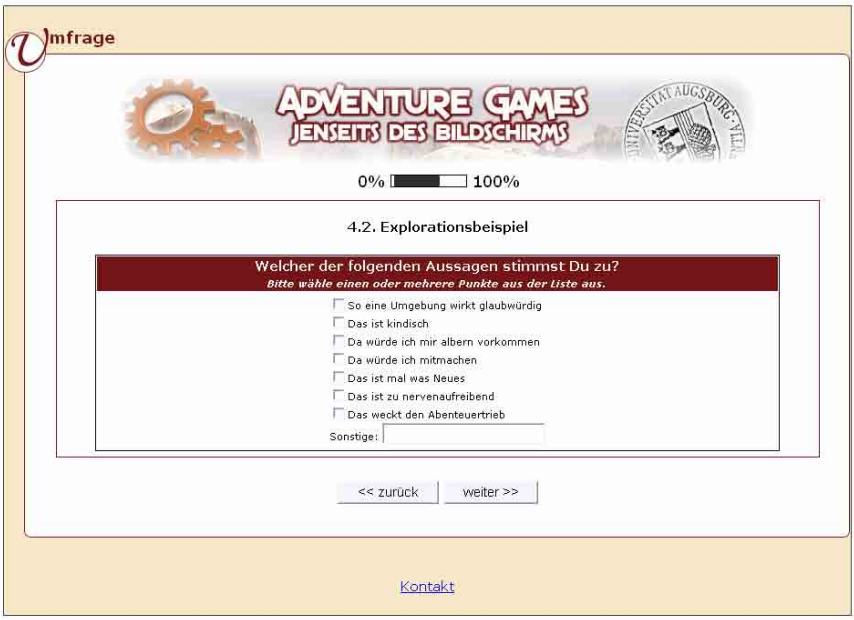
4.2. Explorationsbeispiel

Stell Dir vor, du könntest einen Ausflug in ein altes, heruntergekommenes Krankenhaus buchen. Dieses Krankenhaus ist eine künstliche Kreation von Drehbuchautoren, die darin eine Geschichte mit zahlreichen Geheimnissen eingearbeitet haben. Du kannst mit einer Gruppe von ca. 10 Mitstreitern das Krankenhaus betreten und dort die gespenstische Geschichte der untoten Patienten und grausamen Experimente, die hier früher stattgefunden haben, nachrecherchieren. Das Gebäude besteht aus mehreren Stockwerken und zahlreichen Räumen, die untersucht werden müssen (Operationsräume, Krankenzimmer, Leichenschauhaus etc.). Im Gebäude könnt ihr Euch eingeschränkt frei bewegen: Ihr könnt Euch aussuchen, wohin ihr als erstes geht und welche Gänge ihr untersuchen wollt - möglicherweise könnt ihr dabei nicht mehr zu vorherigen Räumen zurück, weil der Rückweg z.B. durch eine verschlossene Tür versperrt ist. Für bestimmte Aufgaben müsst ihr zusätzlich mitgebrachte oder gefundenen Gegenstände einsetzen (z.B. Taschenlampen in nicht beleuchteten Räumen). Zusätzlich zur Einrichtung sorgen Schauspieler als Untote für ein entsprechendes Ambiente und dem Vorantreiben der Geschichte. Ein Beispiel einer solchen Erlebniseinrichtung wird rechts in einer Fotoshow abgebildet.

Vergegenwärtige Dir bitte dieses System und fahre dann fort zur folgenden Seite, um ein paar Fragen dazu zu beantworten!

<< zurück | weiter >>

Kontakt


Umfrage
ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS
0%
100%
4.2. Explorationsbeispiel
Welcher der folgenden Aussagen stimmst Du zu?
Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.
So eine Umgebung wirkt glaubwürdig
Das ist kindisch
Da würde ich mir albern vorkommen
Da würde ich mitmachen
Das ist mal was Neues
Das ist zu nervenaufreibend
Das weckt den Abenteuertrieb
Sonstige:
<< zurück
weiter >>
Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.3. Rätselbeispiel

Stell Dir vor, in einer derartigen Erlebniswelt gäbe es nicht nur Sachen zu entdecken, sondern auch Rätsel zu lösen. Ein klassisches Beispiel: Du und deine Freunde stehen in einer Tempelhalle. Der Ausgang lässt sich nur durch eine Bodenplatte am anderen Ende des Raumes öffnen. Einer von Euch muss sich auf die Platte stellen - und der Rest Gruppe eine Möglichkeit finden, die Tür von der anderen Seite dauerhaft offen zu halten, damit die Hintergrundgeschichte weitergeht. Wie würdest Du zu solchen "realen" Rätselspielen stehen?

Vergegenwärtige Dir bitte dieses Beispiel und fahre dann fort zur folgenden Seite, um ein paar Fragen dazu zu beantworten!

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.3. Rätselbeispiel

Was hältst Du von so einem System?
Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- ☐ So eine Umgebung wirkt glaubwürdig
- ☐ Das ist kindisch
- ☐ Da würde ich mir albern vorkommen
- ☐ Da würde ich mitmachen
- ☐ Das ist mal was Neues
- ☐ Das weckt den Abenteuertrieb
- ☐ Bei sowas rätsel ich lieber für mich alleine als in Gruppen

Sonstige:

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

0% 100%

4.4. Actionbeispiel

Stell Dir bitte vor, du müsstest Dich in einer künstlich geschaffenen Welt verteidigen. Hiefür bekommst Du ein Utensil, das Du gegen (künstliche) Angreifer einsetzen kannst (z.B. eine Waffe). Das Prinzip ähnelt der einer Schießbude. Je nachdem, wie Du dich den Angreifern gegenüber schlägst, verändert sich der Verlauf der Geschichte - wer nicht trifft, hat also deswegen nicht sofort verloren.

Hier gibt es ein kleines Videobeispiel, wie das aussehen könnte. Es spielt keine Rolle, dass die Spieler in dieser Sequenz in einem Wagen sitzen - das ganze könnte auch "zu Fuß" stattfinden.

Klicke oben einfach auf den Play-Knopf, um das Video zu starten (benötigt einen installierten Flash-Player). Wenn Du genug gesehen hast, klicke auf Weiter für ein paar Fragen.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.4. Actionbeispiel

Welcher Aussage stimmst Du zu diesem Beispiel zu?
Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Das ist kindisch
- [ ] Da würde ich mir albern vorkommen
- [ ] Da würde ich mitmachen
- [ ] Das ist mal was Neues
- [ ] Das ist zu nervenaufreibend
- [ ] Das weckt den Wettkampf-Trieb
- [ ] Virtuelle Gegner wären besser als Roboterfiguren

Sonstige:

? Virtuelle Gegner: Gegner, die nach einer ähnlichen Technik präsentiert werden wie z.B. die Schildkröte in Beispiel 1.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Stell Dir bitte nun ein Konzept vor, dass diese vier verschiedenen Punkte:

- Dialog mit einem virtuellen Charakter
- Erkundung einer fremden Umgebung
- gemeinsames Lösen von Aufgaben
- vereinzelte Actionsequenzen

in einer Attraktion vereint. Ihr müsst also gemeinsam in einer Gruppe eine Aufgabe lösen, dabei eine Gegend erkunden und Euch mit den Charakteren dieser Gegend unterhalten - und Euch im Bedarfsfall auch verteidigen. Alle vier Elemente werden durch eine einheitliche Geschichte getragen.

Auf der nächsten Seite interessiert mich Deine Meinung dazu! Danach hast Du die Umfrage hinter Dich gebracht!

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Welcher der folgenden Aussagen stimmst Du zu?	stimme nicht zu	stimme wenig zu	stimme etwas zu	stimme voll zu	Keine Antwort
Das weckt den Abenteuertrieb	○	○	○	○	◉
Das klingt anstrengend	○	○	○	○	◉
Das würde ich mehr als nur einmal besuchen	○	○	○	○	◉
So ein zusammenhängendes Konzept ist besser als einzelne Konzepte	○	○	○	○	◉
So ein Konzept kommt nicht an das eines Adventures heran	○	○	○	○	◉
Da würde ich nur mit guten Freunden reingehen	○	○	○	○	◉
Bei sowas zählt eine gute Geschichte mehr als die technische Umsetzung	○	○	○	○	◉

? Diesmal kannst Du an Hand einer Skala deine Aussagen noch verfeinern.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Wenn Du mit mehreren Freunden so eine Attraktion besuchen würdest, wärst Du auch bereit Dir völlig fremde Leute in Eure Gruppe zur Mitarbeit aufzunehmen?

Bitte wähle einen Punkt aus der Liste aus.

- ○ Ja, uneingeschränkt
- ○ Ja, wenn sie mir nett erscheinen
- ○ Nein, ich möchte das nur mit Freunden erleben
- ○ Ich würde so eine Attraktion generell nicht besuchen
- ◉ Keine Antwort

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Wie lange sollte eine derartige "interaktive Geschichte" deiner Meinung nach dauern?
Bitte wähle einen Punkt aus der Liste aus.

- weniger als 1 Stunde
- 1 bis 3 Stunden
- einen halben Tag
- einen ganzen Tag
- Keine Antwort

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Angenommen, die Attraktion dauert so lange, wie Du eben gesagt hast: Wieviel dürfte Deiner Meinung nach der Tageseintritt einer solchen Attraktion dann kosten?
Bitte wähle einen Punkt aus der Liste aus.

- bis 5 Euro
- bis 10 Euro
- bis 20 Euro
- bis 30 Euro
- über 30 Euro
- Keine Antwort

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

4.5. Gesamtheitliches Konzept

Welches dieser vorgestellten Konzepte sollte in einer gesamtheitlichen, interaktiven Attraktion auf alle Fälle berücksichtigt werden?

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Interaktiver Dialog (Beispiel: Schildkröte)
- [ ] Erforschung künstlicher Welten (Beispiel: Krankenhaus)
- [ ] Actionpassagen (Beispiel: Laserpistolen)
- [ ] Rätselpassagen (Beispiel: Druckplatten)

Sonstige:

Wähle alle Elemente an, die Deiner Meinung nach bei so einer Attraktion nicht fehlen sollten.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

Noch ein paar letzte Fragen

Wie alt bist du (in Jahren)?

In dieses Feld dürfen nur Ziffern eingetragen werden

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

Noch ein paar letzte Fragen

In welchem Stadium befindest du dich gerade?
Bitte wähle einen Punkt aus der Liste aus.

- Volksschule/Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Zivildienst/Bund
- Lehre/Ausbildung
- FOS
- Universität/FH
- angestellt
- selbstständig
- arbeitslos
- Sonstige
- Keine Antwort

Sollte mehreres zutreffen, gib bitte das Stadium an, was deine Situation am meisten beschreibt.

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

Noch ein paar letzte Fragen

Du bist?

- Weiblich
- Männlich
- Keine Antwort

<< zurück | weiter >>

Kontakt

Umfrage

ADVENTURE GAMES
JENSEITS DES BILDSCHIRMS

0% 100%

Noch ein paar letzte Fragen

Welche besonderen Interessen hast Du neben dem Spielen von Adventures?
Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.

- [ ] Musik hören
- [ ] Sport treiben
- [ ] Kino und Film
- [ ] Lesen
- [ ] Computer & Internet
- [ ] Reisen
- [ ] Freizeitparks
- [ ] Fernsehen
- [ ] Ausgehen & Disco
- [ ] Kochen & Essen

Sonstige:

<< zurück | weiter >>

Kontakt

1. Bewertung von Narration und Sinnesmodalität unter Adventure-Experten:

Welcher dieser vier Sinne sollte am ehesten in einem Adventure berücksichtigt werden? [1. Platz]

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tastsinn	101	32,0	32,1	32,1
	Gleichgewicht- und Beschleunigungssinn	16	5,1	5,1	37,1
	Geruchs- und Geschmackssinn	32	10,1	10,2	47,3
	Tiefenwahrnehmung	166	52,5	52,7	100,0
	Total	315	99,7	100,0	
Missing	System	1	,3		
Total		316	100,0		

Welcher dieser vier Sinne sollte am ehesten in einem Adventure berücksichtigt werden? [2. Platz]

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tastsinn	107	33,9	34,0	34,0
	Gleichgewicht- und Beschleunigungssinn	76	24,1	24,1	58,1
	Geruchs- und Geschmackssinn	62	19,6	19,7	77,8
	Tiefenwahrnehmung	70	22,2	22,2	100,0
	Total	315	99,7	100,0	
Missing	System	1	,3		
Total		316	100,0		

Welcher dieser vier Sinne sollte am ehesten in einem Adventure berücksichtigt werden? [3. Platz]

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tastsinn	85	26,9	27,0	27,0
	Gleichgewicht- und Beschleunigungssinn	84	26,6	26,7	53,7
	Geruchs- und Geschmackssinn	96	30,4	30,5	84,1
	Tiefenwahrnehmung	50	15,8	15,9	100,0
	Total	315	99,7	100,0	
Missing	System	1	,3		
Total		316	100,0		

Welcher dieser vier Sinne sollte am ehesten in einem Adventure berücksichtigt werden? [4. Platz]

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tastsinn	22	7,0	7,0	7,0
	Gleichgewicht- und Beschleunigungssinn	139	44,0	44,1	51,1
	Geruchs- und Geschmackssinn	125	39,6	39,7	90,8
	Tiefenwahrnehmung	29	9,2	9,2	100,0
	Total	315	99,7	100,0	
Missing	System	1	,3		
Total		316	100,0		

2. Bewertung von narrativer Interaktion, die mehr als nur audiovisuelle Sinne ansprechen:

Das klingt reizvoll

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	6	1,9	1,9	1,9
	stimme wenig zu	26	8,2	8,4	10,4
	stimme etwas zu	86	27,2	27,8	38,2
	stimme voll zu	191	60,4	61,8	100,0
	Total	309	97,8	100,0	
Missing	System	7	2,2		
Total		316	100,0		

Das würde ich ausprobieren

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	7	2,2	2,3	2,3
	stimme wenig zu	16	5,1	5,1	7,4
	stimme etwas zu	69	21,8	22,2	29,6
	stimme voll zu	219	69,3	70,4	100,0
	Total	311	98,4	100,0	
Missing	System	5	1,6		
Total		316	100,0		

Das klingt beängstigend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	152	48,1	49,7	49,7
	stimme wenig zu	109	34,5	35,6	85,3
	stimme etwas zu	33	10,4	10,8	96,1
	stimme voll zu	12	3,8	3,9	100,0
	Total	306	96,8	100,0	
Missing	System	10	3,2		
Total		316	100,0		

Sowas wünsche ich mir schon lange

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	88	27,8	28,8	28,8
	stimme wenig zu	96	30,4	31,4	60,1
	stimme etwas zu	78	24,7	25,5	85,6
	stimme voll zu	44	13,9	14,4	100,0
	Total	306	96,8	100,0	
Missing	System	10	3,2		
Total		316	100,0		

Solche Effekte würden vom eigentlichem Inhalt ablenken

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	91	28,8	29,5	29,5
	stimme wenig zu	117	37,0	38,0	67,5
	stimme etwas zu	78	24,7	25,3	92,9
	stimme voll zu	22	7,0	7,1	100,0
	Total	308	97,5	100,0	
Missing	System	8	2,5		
Total		316	100,0		

Das könnte das Erlebnis noch intensiver machen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	7	2,2	2,3	2,3
	stimme wenig zu	22	7,0	7,1	9,3
	stimme etwas zu	127	40,2	40,8	50,2
	stimme voll zu	155	49,1	49,8	100,0
	Total	311	98,4	100,0	
Missing	System	5	1,6		
Total		316	100,0		

3. Assoziationstest 1 (pragmatisch gestaltete Thematisierung (Bucht)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		312	98,7	98,7	98,7
	Ja	4	1,3	1,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		280	88,6	88,6	88,6
	Ja	36	11,4	11,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		289	91,5	91,5	91,5
	Ja	27	8,5	8,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		233	73,7	73,7	73,7
	Ja	83	26,3	26,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		263	83,2	83,2	83,2
	Ja	53	16,8	16,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		271	85,8	85,8	85,8
	Ja	45	14,2	14,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		258	81,6	81,6	81,6
	Ja	58	18,4	18,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

4. Assoziationstest 2 (narrativ gestaltete Thematisierung (Bucht)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		227	71,8	71,8	71,8
	Ja	89	28,2	28,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		83	26,3	26,3	26,3
	Ja	233	73,7	73,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		123	38,9	38,9	38,9
	Ja	193	61,1	61,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		149	47,2	47,2	47,2
	Ja	167	52,8	52,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		203	64,2	64,2	64,2
	Ja	113	35,8	35,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		105	33,2	33,2	33,2
	Ja	211	66,8	66,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		127	40,2	40,2	40,2
	Ja	189	59,8	59,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

5. Assoziationstest 3 (narrativ gestaltete Thematisierung (Hafen)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		182	57,6	57,6	57,6
	Ja	134	42,4	42,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		67	21,2	21,2	21,2
	Ja	249	78,8	78,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		125	39,6	39,6	39,6
	Ja	191	60,4	60,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		153	48,4	48,4	48,4
	Ja	163	51,6	51,6	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		170	53,8	53,8	53,8
	Ja	146	46,2	46,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		117	37,0	37,0	37,0
	Ja	199	63,0	63,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		109	34,5	34,5	34,5
	Ja	207	65,5	65,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

6. Assoziationstest 4 (nicht-narrativ gestaltete Thematisierung (Bucht)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		270	85,4	85,4	85,4
	Ja	46	14,6	14,6	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		280	88,6	88,6	88,6
	Ja	36	11,4	11,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		263	83,2	83,2	83,2
	Ja	53	16,8	16,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		237	75,0	75,0	75,0
	Ja	79	25,0	25,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		265	83,9	83,9	83,9
	Ja	51	16,1	16,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		264	83,5	83,5	83,5
	Ja	52	16,5	16,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		225	71,2	71,2	71,2
	Ja	91	28,8	28,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

7. Assoziationstest 5 (pragmatisch gestaltete Thematisierung (Saal)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		196	62,0	62,0	62,0
	Ja	120	38,0	38,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		297	94,0	94,0	94,0
	Ja	19	6,0	6,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		247	78,2	78,2	78,2
	Ja	69	21,8	21,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		249	78,8	78,8	78,8
	Ja	67	21,2	21,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		262	82,9	82,9	82,9
	Ja	54	17,1	17,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		246	77,8	77,8	77,8
	Ja	70	22,2	22,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		219	69,3	69,3	69,3
	Ja	97	30,7	30,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

8. Assoziationstest 6 (narrativ gestaltete Thematisierung (Saal)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		99	31,3	31,3	31,3
	Ja	217	68,7	68,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		167	52,8	52,8	52,8
	Ja	149	47,2	47,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		88	27,8	27,8	27,8
	Ja	228	72,2	72,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		178	56,3	56,3	56,3
	Ja	138	43,7	43,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		167	52,8	52,8	52,8
	Ja	149	47,2	47,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		148	46,8	46,8	46,8
	Ja	168	53,2	53,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		100	31,6	31,6	31,6
	Ja	216	68,4	68,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

9. Assoziationstest 7 (nicht-narrativ gestaltete Thematisierung (Actionwelt)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		316	100,0	100,0	100,0

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		153	48,4	48,4	48,4
	Ja	163	51,6	51,6	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		293	92,7	92,7	92,7
	Ja	23	7,3	7,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		162	51,3	51,3	51,3
	Ja	154	48,7	48,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		283	89,6	89,6	89,6
	Ja	33	10,4	10,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		268	84,8	84,8	84,8
	Ja	48	15,2	15,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		250	79,1	79,1	79,1
	Ja	66	20,9	20,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

10. Assoziationstest 8 (narrativ gestaltete Thematisierung (Actionwelt)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		297	94,0	94,0	94,0
	Ja	19	6,0	6,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		111	35,1	35,1	35,1
	Ja	205	64,9	64,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		238	75,3	75,3	75,3
	Ja	78	24,7	24,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		193	61,1	61,1	61,1
	Ja	123	38,9	38,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		279	88,3	88,3	88,3
	Ja	37	11,7	11,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		246	77,8	77,8	77,8
	Ja	70	22,2	22,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		241	76,3	76,3	76,3
	Ja	75	23,7	23,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

11. Assoziationstest 9 (pragmatisch gestaltete Thematisierung (Stadtleben)):

Diese Gegend ist historisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		131	41,5	41,5	41,5
	Ja	185	58,5	58,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		284	89,9	89,9	89,9
	Ja	32	10,1	10,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Hier verbergen sich Geheimnisse

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		261	82,6	82,6	82,6
	Ja	55	17,4	17,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich gern mal hin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		256	81,0	81,0	81,0
	Ja	60	19,0	19,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend hat viel zu erzählen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		228	72,2	72,2	72,2
	Ja	88	27,8	27,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Die Gegend erinnert mich an Computerspiele

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		262	82,9	82,9	82,9
	Ja	54	17,1	17,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Diese Gegend eignet sich für Rätsel und Puzzles

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		228	72,2	72,2	72,2
	Ja	88	27,8	27,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

12. Gruppenerlebnisse und interaktive Narration:

Zu mehrt Adventures zu spielen macht mehr Spaß als alleine

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	86	27,2	28,8	28,8
	stimme wenig zu	70	22,2	23,4	52,2
	stimme etwas zu	88	27,8	29,4	81,6
	stimme voll zu	55	17,4	18,4	100,0
	Total	299	94,6	100,0	
Missing	System	17	5,4		
Total		316	100,0		

Es gibt gute Multiplayer-Adventures

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	115	36,4	53,5	53,5
	stimme wenig zu	74	23,4	34,4	87,9
	stimme etwas zu	24	7,6	11,2	99,1
	stimme voll zu	2	,6	,9	100,0
	Total	215	68,0	100,0	
Missing	System	101	32,0		
Total		316	100,0		

Entfernt über das Internet zu spielen ist besser, als zusammen vor einem Bildschirm

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	144	45,6	50,5	50,5
	stimme wenig zu	79	25,0	27,7	78,2
	stimme etwas zu	43	13,6	15,1	93,3
	stimme voll zu	19	6,0	6,7	100,0
	Total	285	90,2	100,0	
Missing	System	31	9,8		
Total		316	100,0		

Ich spiele lieber miteinander, nicht gegeneinander

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	20	6,3	6,7	6,7
	stimme wenig zu	35	11,1	11,7	18,4
	stimme etwas zu	87	27,5	29,1	47,5
	stimme voll zu	157	49,7	52,5	100,0
	Total	299	94,6	100,0	
Missing	System	17	5,4		
Total		316	100,0		

Rätsel gemeinsam in der Gruppe zu lösen motiviert mehr

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	37	11,7	12,4	12,4
	stimme wenig zu	53	16,8	17,8	30,2
	stimme etwas zu	103	32,6	34,6	64,8
	stimme voll zu	105	33,2	35,2	100,0
	Total	298	94,3	100,0	
Missing	System	18	5,7		
Total		316	100,0		

Wenn man zu mehrt spielt streitet man sich häufig über die richtige Lösung

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	65	20,6	22,6	22,6
	stimme wenig zu	107	33,9	37,3	59,9
	stimme etwas zu	77	24,4	26,8	86,8
	stimme voll zu	38	12,0	13,2	100,0
	Total	287	90,8	100,0	
Missing	System	29	9,2		
Total		316	100,0		

13. Interaktiver Dialog (mit Beispiel):

Wer ist deiner Meinung nach bei so einer interaktiven Dialog-Show besser als Gastgeber geeignet?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ein normaler, menschlicher Charakter	43	13,6	14,0	14,0
	Ein künstlicher Charakter, wie die gezeigte Schildkröte	136	43,0	44,2	58,1
	Egal - beide wären gleich gut	129	40,8	41,9	100,0
	Total	308	97,5	100,0	
Missing	System	8	2,5		
Total		316	100,0		

Der Gesprächspartner wirkt glaubwürdig

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		178	56,3	56,3	56,3
	Ja	138	43,7	43,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist kindisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		256	81,0	81,0	81,0
	Ja	60	19,0	19,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mir albern vorkommen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		231	73,1	73,1	73,1
	Ja	85	26,9	26,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mitmachen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		152	48,1	48,1	48,1
	Ja	164	51,9	51,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist mal was Neues

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		127	40,2	40,2	40,2
	Ja	189	59,8	59,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Bei einer deartigen Show - in welcher Situation würdest Du dir alberner vorkommen?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Im Gespräch mit einem künstlichen Charakter würde ich mir al	35	11,1	42,2	42,2
	Im Gespräch mit einem menschlichen Charakter würde ich mir a	10	3,2	12,0	54,2
	Ich würde mir bei beiden gleichermaßen albern vorkommen	38	12,0	45,8	100,0
	Total	83	26,3	100,0	
Missing	System	233	73,7		
Total		316	100,0		

14. Interaktive, narrative Exploration (mit Beispiel):

So eine Umgebung wirkt glaubwürdig

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		105	33,2	33,2	33,2
	Ja	211	66,8	66,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist kindisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		311	98,4	98,4	98,4
	Ja	5	1,6	1,6	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mir albern vorkommen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		303	95,9	95,9	95,9
	Ja	13	4,1	4,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mitmachen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		116	36,7	36,7	36,7
	Ja	200	63,3	63,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist mal was Neues

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		136	43,0	43,0	43,0
	Ja	180	57,0	57,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist zu nervenaufreibend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		219	69,3	69,3	69,3
	Ja	97	30,7	30,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		101	32,0	32,0	32,0
	Ja	215	68,0	68,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

15. Interaktive Rätselwelt (mit Beispiel):

So eine Umgebung wirkt glaubwürdig

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		179	56,6	56,6	56,6
	Ja	137	43,4	43,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist kindisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		312	98,7	98,7	98,7
	Ja	4	1,3	1,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mir albern vorkommen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		302	95,6	95,6	95,6
	Ja	14	4,4	4,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mitmachen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		91	28,8	28,8	28,8
	Ja	225	71,2	71,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist mal was Neues

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		121	38,3	38,3	38,3
	Ja	195	61,7	61,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		85	26,9	26,9	26,9
	Ja	231	73,1	73,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Bei sowas rätsel ich lieber für mich alleine als in Gruppen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		266	84,2	84,2	84,2
	Ja	50	15,8	15,8	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

16. Interaktive Actionwelt (mit Beispiel):

Das ist kindisch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		246	77,8	77,8	77,8
	Ja	70	22,2	22,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mir albern vorkommen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		232	73,4	73,4	73,4
	Ja	84	26,6	26,6	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Da würde ich mitmachen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		199	63,0	63,0	63,0
	Ja	117	37,0	37,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist mal was Neues

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		242	76,6	76,6	76,6
	Ja	74	23,4	23,4	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das ist zu nervenaufreibend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		286	90,5	90,5	90,5
	Ja	30	9,5	9,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Das weckt den Wettkampf-Trieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		189	59,8	59,8	59,8
	Ja	127	40,2	40,2	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Virtuelle Gegner wären besser als Roboterfiguren

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		215	68,0	68,0	68,0
	Ja	101	32,0	32,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

17. Gesamtheitliches Konzept mit interaktiver Narration:

Das weckt den Abenteuertrieb

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	10	3,2	3,3	3,3
	stimme wenig zu	20	6,3	6,6	9,9
	stimme etwas zu	90	28,5	29,6	39,5
	stimme voll zu	184	58,2	60,5	100,0
	Total	304	96,2	100,0	
Missing	System	12	3,8		
Total		316	100,0		

Das klingt anstrengend

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	27	8,5	9,1	9,1
	stimme wenig zu	97	30,7	32,6	41,6
	stimme etwas zu	122	38,6	40,9	82,6
	stimme voll zu	52	16,5	17,4	100,0
	Total	298	94,3	100,0	
Missing	System	18	5,7		
Total		316	100,0		

Das würde ich mehr als nur einmal besuchen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	24	7,6	8,4	8,4
	stimme wenig zu	71	22,5	24,8	33,2
	stimme etwas zu	99	31,3	34,6	67,8
	stimme voll zu	92	29,1	32,2	100,0
	Total	286	90,5	100,0	
Missing	System	30	9,5		
Total		316	100,0		

So ein zusammenhängendes Konzept ist besser als einzelne Konzepte

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	16	5,1	5,4	5,4
	stimme wenig zu	42	13,3	14,1	19,5
	stimme etwas zu	123	38,9	41,4	60,9
	stimme voll zu	116	36,7	39,1	100,0
	Total	297	94,0	100,0	
Missing	System	19	6,0		
Total		316	100,0		

So ein Konzept kommt nicht an das eines Adventures heran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	30	9,5	10,3	10,3
	stimme wenig zu	104	32,9	35,6	45,9
	stimme etwas zu	99	31,3	33,9	79,8
	stimme voll zu	59	18,7	20,2	100,0
	Total	292	92,4	100,0	
Missing	System	24	7,6		
Total		316	100,0		

Da würde ich nur mit guten Freunden reingehen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	23	7,3	7,8	7,8
	stimme wenig zu	43	13,6	14,6	22,4
	stimme etwas zu	105	33,2	35,6	58,0
	stimme voll zu	124	39,2	42,0	100,0
	Total	295	93,4	100,0	
Missing	System	21	6,6		
Total		316	100,0		

Bei sowas zählt eine gute Geschichte mehr als die technische Umsetzung

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	stimme nicht zu	17	5,4	5,6	5,6
	stimme wenig zu	64	20,3	21,1	26,7
	stimme etwas zu	114	36,1	37,6	64,4
	stimme voll zu	108	34,2	35,6	100,0
	Total	303	95,9	100,0	
Missing	System	13	4,1		
Total		316	100,0		

Wenn Du mit mehreren Freunden so eine Attraktion besuchen würdest, wärst Du auch bereit Dir völlig fremde Leute in Eure Gruppe zur Mitarbeit aufzunehmen?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ja, uneingeschränkt	35	11,1	11,4	11,4
	Ja, wenn sie mir nett erscheinen	180	57,0	58,4	69,8
	Nein, ich möchte das nur mit Freunden erleben	75	23,7	24,4	94,2
	Ich würde so eine Attraktion generell nicht besuchen	18	5,7	5,8	100,0
	Total	308	97,5	100,0	
Missing	System	8	2,5		
Total		316	100,0		

Wie lange sollte eine derartige "interaktive Geschichte" deiner Meinung nach dauern?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	weniger als 1 Stunde	18	5,7	6,3	6,3
	1 bis 3 Stunden	119	37,7	41,8	48,1
	einen halben Tag	86	27,2	30,2	78,2
	einen ganzen Tag	62	19,6	21,8	100,0
	Total	285	90,2	100,0	
Missing	System	31	9,8		
Total		316	100,0		

Angenommen, die Attraktion dauert so lange, wie Du eben gesagt hast: Wieviel dürfte Deiner Meinung nach der Tageseintritt einer solchen Attraktion dann kosten?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	bis 5 Euro	10	3,2	3,5	3,5
	bis 10 Euro	76	24,1	27,0	30,5
	bis 20 Euro	104	32,9	36,9	67,4
	bis 30 Euro	62	19,6	22,0	89,4
	über 30 Euro	30	9,5	10,6	100,0
	Total	282	89,2	100,0	
Missing	System	34	10,8		
Total		316	100,0		

18. Prioritätenliste für gesamtheitliches Konzept:

Interaktiver Dialog (Beispiel: Schildkröte)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		133	42,1	42,1	42,1
	Ja	183	57,9	57,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Erforschung künstlicher Welten (Beispiel: Krankenhaus)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		49	15,5	15,5	15,5
	Ja	267	84,5	84,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Actionpassagen (Beispiel: Laserpistolen)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		250	79,1	79,1	79,1
	Ja	66	20,9	20,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Rätselpassagen (Beispiel: Druckplatten)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		56	17,7	17,7	17,7
	Ja	260	82,3	82,3	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

19. Soziodemographische Daten (verkürzt):

Geschlecht

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		3	,9	,9	,9
	weiblich	76	24,1	24,1	25,0
	männlich	237	75,0	75,0	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Musik hören

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		85	26,9	26,9	26,9
	Ja	231	73,1	73,1	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Sport treiben

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		210	66,5	66,5	66,5
	Ja	106	33,5	33,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Kino und Film

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		95	30,1	30,1	30,1
	Ja	221	69,9	69,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Lesen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		102	32,3	32,3	32,3
	Ja	214	67,7	67,7	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Computer & Internet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		51	16,1	16,1	16,1
	Ja	265	83,9	83,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Reisen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		229	72,5	72,5	72,5
	Ja	87	27,5	27,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Freizeitparks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		267	84,5	84,5	84,5
	Ja	49	15,5	15,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Fernsehen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		212	67,1	67,1	67,1
	Ja	104	32,9	32,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Ausgehen & Disco

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		229	72,5	72,5	72,5
	Ja	87	27,5	27,5	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Kochen & Essen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		209	66,1	66,1	66,1
	Ja	107	33,9	33,9	100,0
	Total	316	100,0	100,0	

Wie häufig besuchst Du Freizeitparks?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	weniger als 1x pro Jahr	13	4,1	26,5	26,5
	1 bis 2x pro Jahr	31	9,8	63,3	89,8
	öfters als 3x pro Jahr	5	1,6	10,2	100,0
	Total	49	15,5	100,0	
Missing	System	267	84,5		
Total		316	100,0		

D. Quellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis:

1. **American Interactive Pictures**: Abbildung 67

2. **Auszüge** aus Cronenberg, David (1999): "eXistenZ", Film, Alliance Atlantis Communications, Toronto: Abbildung 120-122

3. **Auszüge** aus David Fincher (1997): "The Game", Film, Universal Studios, Los Angeles: Abbildung 1, Abbildung 2, Abbildung 3, Abbildung 4, Abbildung 5, Abbildung 6, Abbildung 7, Abbildung 56, Abbildung 80, Abbildung 81, Abbildung 82, Abbildung 94, Abbildung 95, Abbildung 101, Abbildung 103, Abbildung 111, Abbildung 112, Abbildung 113, Abbildung 114, Abbildung 115, Abbildung 116, Abbildung 124, Abbildung 125. Abbildung 126

4. **Auszüge** aus Tom Horn (2003) "Disneyland Resort - Behind the Scenes", Filmdokument, Lightship Entertainment, Florida: Abbildung 8, Abbildung 10, Abbildung 13, Abbildung 16, Abbildung 23, Abbildung 58,

5. **Auszüge** aus William Malone (1999) "Haunted Hill", Film, Columbia Tristar/Sony, Berlin: Abbildung 107

6. **Auszüge** aus Guillem Morales (2004) "The Uncertain Guest", Film, Koch Media, Planegg: Abbildung 110

7. **Auszüge** aus Rafferty, Kevin; Gordon, Bruce (1996): "Imagineering - A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real", Disney Enterprises, New York: Abbildung 11, Abbildung 12, Abbildung 20, Abbildung 22, Abbildung 55

8. **Busch Entertainment Corporation**: Abbildung 46

9. **Computerspiel-Screenshots**: Abbildung 66 (Space Invaders), Abbildung 68 (Myst IV: Revelation), Abbildung 69, 90, 91, 92 (Indiana Jones and the Fate of Atlantis), Abbildung 79 (Myst Online - Uru Ages beyond Myst), Abbildung 83 (Ridge Racer PSP), Abbildung 85 (Myst: Masterpiece Edition), Abbildung 86 (Die Pandora Akte), Abbildung 88 (In Memoriam 2: Das letzte Ritual), Abbildung 89 (Simon the Sorcerer), Abbildung 118, 119 (Phantasmagoria)

10. **Creative Kingdoms**: Abbildung 99

11. **Disney Company**: Abbildung 9, Abbildung 10, Abbildung 15, Abbildung 17, Abbildung 18, Abbildung 19, Abbildung 24, Abbildung 37, Abbildung 41, Abbildung 42, Abbildung 57, Abbildung 59, Abbildung 70, Abbildung 71, Abbildung 72, Abbildung 73, Abbildung 74, Abbildung 77, Abbildung 93, Abbildung 96, Abbildung 123

12. **Eigene Abbildungen, Skizzen und Tabellen**: Abbildung 76, Abbildung 97, Abbildung 98, Abbildung 102, Abbildung 104, Abbildung 105, Abbildung 106, Abbildung 108, Abbildung 109, Abbildung 128, Tabellen 1 bis 7

13. **Erlebnispark Tripsdrill**: Abbildung 63

14. **Ferdinand Schmutzer**: Abbildung 117, lizenziert als Public Domain

15. **Fujikyuko Company Ltd.:** Abbildung 62

16. **Game Press Verlag**: Abbildung 84

17. **Google Earth**: Abbildung 48, Abbildung 110

18. **Weitere Internet-Ressourcen** (Namensnennung in Anhang A):
    Abbildung 14 (http://jamie.scottandjamie.com/everest1.jpg),
    Abbildung 21 (http://www.angelo.edu/faculty/kboudrea/lagniappe/

pictures_walt_disney_world/4_Epcot_SpaceshipEarth_02.jpg),
Abbildung 25 (http://www.snafu.org.uk/albums/typhoonlagoon/DSC00235.jpg),
Abbildung 26 (http://homepages.which.net/~ian/teacups.gif),
Abbildung 27 (http://www.coastersworld.info/photo/289/big/2.jpg),
Abbildung 28 (http://www.coastersandmore.de/rides/air/air09.780x560.jpg),
Abbildung 30 (http://p2.rcdb.com/picmax/walt-disney-world/big-thunder-mountain-railroad9.jpg),
Abbildung 31 (http://p2.rcdb.com/picmax/disneyland-paris/big-thunder-mountain14.jpg),
Abbildung 32 (http://www.showhistory.com/Contortionistfull.jpeg),
Abbildung 33 (http://www.ticketstodisney.com/
Theme%20Parks/Animal%20Kingdom/Images/animal%20kingdom%20safari.jpg),
Abbildung 34 (http://members.tripod.com/~SaitoNews/saf2poachers.jpg),
Abbildung 35 (http://www.marcandjana.info/events/images/2002/
universalstudios/2002_UniversalStudios_09.jpg),
Abbildung 36 (http://www.hodgman.org/travel/disneyland-2000/
20001213-1-05a-dland-tarzan-tree-house.jpg),
Abbildung 38 (http://www.dlp.info/DLP/images/Lands/Frontierland/
Attractions/PhantomManor/PhantomManor004.jpg),
Abbildung 39 (http://www.craphound.com/images/PhantomManor5.jpg),
Abbildung 40 (http://home.freiepresse.de/uwdel/flsplash.JPG),
Abbildung 43 (http://lostworld.pair.com/trips/wdw2000_2/MGM/DSCF0329.jpg),
Abbildung 44 (http://www.kunstinargentinien.com/images/2006/03/Rda2.JPG),
Abbildung 45 (http://www.coasterforce.com/europhotos/pos4.jpg),
Abbildung 47 (http://www.dlp.info/DLP/images/Lands/Fantasyland/Attractions/Castle/
Castle029.jpg),
Abbildung 49 (http://static.flickr.com/69/169284590_e01b99a215_o.jpg),
Abbildung 50 (http://www.bilder-speicher.de/07100219415638.gratis-foto-hosting-page.html),
Abbildung 51 (http://k43.pbase.com/u39/rappateng/
upload/40547472.fastpass_mission_space2003.jpg),
Abbildung 52 (http://www.coastersandmore.de/rides/rrcpar/rrc07.780x570.jpg),
Abbildung 53 (http://www.teleskopselbstbau.de/Adventureland.jpg),
Abbildung 54 (http://www.dlp.info/DLP/images/Lands/Frontierland/
Restaurants/LuckyNugget/LuckyNugget001.jpg),
Abbildung 60 (http://www.rollercoasterpro.com/wallpapers/sfne/sros/1024.jpg),
Abbildung 61 (http://www.asovini.com/screamer/image/off/fujiQ2000/ labyrinth01.jpg),
Abbildung 64 (http://www.planet99.com/pix/10330_1.jpg),
Abbildung 74 (http://www.jimhillmedia.com/mb/images/upload/Muppet-Mobile-Labs-web.jpg),
Abbildung 78 (http://www.robins-
wood.de/bilderdb/index.php?display=Bilder%2FDie%20Trainer%20Schulung%2Fimage149.jpg),
Abbildung 87 (http://www.adventure-treff.de),
Abbildung 127 (http://dayton.hq.nasa.gov/IMAGES/LARGE/GPN-2000-000060.jpg, lizenziert unter Public Domain)
Abbildung 130 (http://www.gamecontrol.com/history/MM1%20-%20Gamectrl%20-%20small.jpg)

19. **Protostars**: Abbildung 129, lizenziert unter GNU der Wikimedia Foundation

20. **Sally Corporation**: Abbildung 65

21. **Universal Studios Company**: Abbildung 29

Unnummerierte Abbildungen:

Jesse Schell (Carnegie Mellon University), Miro Gronau (eigenes Foto), Jan Sherman (Sally Corp.), Drew Hunter (Sally Crop.), Rick Briggs (Creative Kingdoms), Alien Encounter, Buzz Lightyear, Turtle Talk with Crush, Mission: SPACE (Disney, sowie http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Magic_Kingdom_Buzz_Lightyear-2.JPG, http://en.wikipedia.org/wiki/Image:DisneylandMar6_051.jpg), Turtle Talk with Crush Showaufnahmen (eigenes Archivsample), Scripting Beispiele (eigene Grafiken), Die Versuchung (Aftermath Media), Myst IV (UbiSoft/Cyan), Terror T.R.A.X. (Grolier Interactive), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts), Mission: SPACE Preshowaufnahmen (WDWmagic.com), Planet Mandoria (eigene Grafiken, eigene Fotos, Disney), Maschinenrätsel im Maschinenraum (eigene Grafik), MagiQuest (CreativeKingdoms), The Wizarding World of Harry Potter (Universal Studios)

Literaturverzeichnis:

1. **Aarseth**, Espen J. (1997): „Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature“, John Hopkins University Press, Baltimore

2. **Anatra** (2006): "Fujikyu highland hospital walkthrough", Dikussionsforum, o.O. online im Internet: http://www.towerstimesforum.co.uk/viewtopic.php?p=225829& (Abruf: 24.05.2007)

3. **Belatti**, Andy; Larme, Anthony (1997), Interview mit Roberta Williams, online im Internet: http://www.geocities.com/anthony_larme/phantas/phintrw.html#clothes (Abruf: 03.09.2007), o.O.

4. **Briggs**, Rick (2007), journalistisches Interview (Transkript)

5. **Creative Kingdoms** (2007), Firmenwebseite, o.O. online im Internet: http://www.creativekingdoms.com/GOLD/MQgold.html (Abruf: 20.08.2007)

6. **Cronenberg**, David (1999): "eXistenZ", Film, Alliance Atlantis Communications, Toronto

7. **Deppe**, Martin (2007): "PC PowerPlay redet im Landtag", PC PowerPlay (Zeitschrift) April 2007, Cypress Verlag, Höchberg

8. **Disney** (o.D): "Official Phantom Manor Fact Sheet" (Designdokument), Disney Corp, o.O., online im Internet: http://ravenswood.free.fr/pmfacts.txt (Abruf: 15.05.2007)

9. **Disney**, Walt; et.al. (o.D.): "W.E.D. on WED", Zitatesammlung, online im Internet: http://imagineerebirth.blogspot.com/2007/08/wed-on-wed.html (Abruf: 11.09.2007), (o.O.)

10. **Einstein**, Albert (1923): "Mein Glaubensbekenntnis", aus: Sander, Klaus (2003): "Verehrte An- und Abwesende. Originaltonaufnahmen 1921 - 1951", supposé, Berlin

11. **Fincher**, David (1997): "The Game", Film, Universal Studios, Los Angeles

12. **Goronzy**, Frederic (2006): "Spiel und Geschichten in Erlebniswelten", LIT Verlag, Berlin

13. **Gronau**, Miro (2007), Experteninterview (Transkript)

14. **Grünwald**, Sebastian (2005): "Methoden interaktiven Storytellings", Manuskript, o.O.

15. **Grünwald**, Sebastian (2007): "Versuche eines Filmstudios als Spielentwickler", Artikel, o.O. online im Internet: http://www.adventure-treff.de/artikel/features/dreamworksinteractive.php (Abruf: 01.06.2007),

16. **Grünwald**, Sebastian (Hg.) (2007): "Adventure Games: Mediendidaktische Analysen", LuLu Publishing, Morisville

17. **Harris**, Robert (2001): "Like any totalitarian state, Disney has no room for God", Zeitungsartikel, Telegraph, online im Internet: http://www.telegraph.co.uk/opinion/main.jhtml?xml=/opinion/2001/12/26/do2601.xml&sSheet=/opinion/2001/12/26/ixopinion.html (Abruf: 23.04.2007)

18. **Hill**, Jim (2004): "Did Disney World visitors "Myst" out on an amazing new interactive attraction?", Artikel, Jim Hill Media, o.O., online im Internet: http://jimhillmedia.com/blogs/jim_hill/archive/2004/05/24/37.aspx (Abruf: 16.08.2007)

19. **Hill**, Jim (2006): "The Muppet Mobile Laboratory to begin rolling through DCA in early 2007", Artikel, Jim Hill Media, o.O. online im Internet: http://jimhillmedia.com/blogs/jim_hill/archive/2006/09/21/5842.aspx (Abruf: 16.06.2007)

20. **Horn**, Tom (2003a) "Disneyland Resort - Behind the Scenes" (Filmdokument), Lightship Entertainment, Florida

21. **Horn**, Tom (2003b) "Imagineers" (Filmdokument), Lightship Entertainment, Florida

22. **Horn**, Tom (2003c) "Disney's Animal Kingdom" (Filmdokument), Lightship Entertainment, Florida

23. **Hub**, Andreas (2006): "Dubailand", in: "Abenteuer und Reisen", Januar Ausgabe 2006, wdv, Bad Homburg

24. **Hunter**, Dave (2007), Experteninterview (Transkript)

25. **IMDb** (2007a): "Trivia for The Game", IMDb Inc., Seattle, online im Internet: http://imdb.com/title/tt0119174/trivia (Abruf: 22.03.2007)

26. **IMDb** (2007b): "eXistenZ", Datenbankeintrag, online im Internet: http://imdb.com/title/tt0120907, Washington (Abruf: 12.09.2007)

27. **Jefferson**, Jon; Robinson, Cindy (2005): "Modern Marvels: Walt Disney World" (Filmdokument), Jupiter Entertainment, Knoxville

28. **Jung von Matt** (Hg.), Electronic Arts, Gee (2006): "Spielplatz Deutschland", Studie, online im Internet: http://www.spielplatz-deutschland.de/, Hamburg

29. **Kagelmann**, H. Jürgen u.a. (2004): "Erlebniswelten - Zum Erlebnisboom in der Postmoderne", Profil Verlag, München

30. **Kast**, Bas (2002): "Der freie Wille ist eine Illusion", Zeitungsartikel vom 23.10.2002, Tagesspiegel, Urban Media GmbH, Berlin

31. **Kühne**, Ulrich (2004): "Wie frei ist der Mensch?", Zeitungsartikel vom 17.05.2004, süddeutsche GmbH, München

32. **Lanfer**, Frank: (1998): "Hundert Jahre Achterbahn", Gemi Verlags GmbH, Reichertshausen

33. **Latza**, Egbert; Möhring, Thomas; Harlander, Alexander (2007), persönliches Gespräch am 25.08.2007, Leipzig

34. **Leyh**, Arvid (2005): "Braincast 13 - Ich will?", Podcast, online im Internet: http://braincast1.blogspot.com/2005/12/braincast-13-ich-will.html (Abruf: 01.09.2007), Weimar

35. **Mayer**, Martin (2006), Experteninterview (Videomitschnitt)

36. **Microsoft** (2007): "The Microsoft Intern Game", o.O., online im Internet: http://interngame.com (Abruf: 22.03.2007)

37. **Opaschowski**, Horst W. (2000): "Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur - Kathedralen des 21. Jahrhunderts", Germa Press Verlag GmbH, 2000

38. **Patzlaff**, Rainer (1988): "Medienmagie und die Herrschaft über die Sinne", Verlag freies Geistesleben, Stuttgart

39. **Rafferty**, Kevin; Gordon, Bruce (1996): "Imagineering - A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real", Disney Enterprises, New York

40. **Schell**, Jesse (2003) "Understanding Entertainment: Story and Gameplay a one", in: Jacko, Julie; Sears, Andrew (Hrsg.): "The 75. Human Computer Interaction Handbook", Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, N.J.

41. **Schell**, Jesse (2007), Experteninterview (Transkript)

42. **Schell**, Jesse; Shochet, Joe (2001): "Designing Interactive Theme Park Rides“, Walt Disney Imagineering VR Studio, o.O.

43. **Schulte v. Drach**, Markus C.; Singer, Wolf (2006): "Der freie Wille ist nur ein gutes Gefühl", Interview, sueddeutsche.de GmbH, online im Internet: http://www.sueddeutsche.de/wissen/artikel/113/74039/ (Abruf: 11.09.2007), München

44. **Screamscape** (2007): “The Wizarding World of Harry Potter”, o.O., online im Internet: http://www.screamscape.com/html/islands_of_adventure.htm (Abruf: 17.07.2007)

45. **Sehlinger**, Bob (2006): „The Unoffical Guide to Walt Disney World 2007“, John Wiley & Sons, Hoboken

46. **Sherman**, Jan (2007), Experteninterview (Transkript)

47. **Siegle**, Markus (2004): "Quantitative Modelle für Rechen-und Kommunikationssysteme I", Skript, München, online im Internet: http://fakinf.informatik.unibw-muenchen.de/~msiegle/QM1/Intro_qm1.html (Abruf: 15.04.2007)

48. **Stassen**, Ben (1997): "Thrill Ride: The Science of Fun" (Filmdokument), nWave Pictures, Brüssel

49. **Syrjakow**, Michael (o.D.): "Warteschlangennetze", Skript, Karlsruhe, online im Internet: http://ces.univ-karlsruhe.de/goethe/syrjakow/simtech_vorlesung/vl_material/warteschlangennetze.pdf (Abruf: 14.04.2007)

50. **Walter**, Klaus (2002): "Grenzen spielerischen Erzählens - Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games", universi Verlag, Siegen

51. **Washington Post** (1987): "Goodby Dusky Seaside Sparrow", Artikel vom 18.06.1987, The Washington Post, Washington

52. **Wikipedia** (2007a): "The Game (treasure hunt)", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Game_%28treasure_hunt%29 (Abruf: 22.03.2007)

53. **Wikipedia** (2007b): "The Game (Film)", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/The_Game_(Film) (Abruf: 22.03.2007)

54. **Wikipedia** (2007c): "Amusement Park", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://en.wikipedia.org/wiki/Theme_park (Abruf: 21.04.2007)

55. **Wikipedia** (2007d): "Disneyland Resort", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort (Abruf: 21.04.2007)

56. **Wikipedia** (2007e): "Lake Buena Vista", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://en.wikipedia.org/wiki/Lake_Buena_Vista%2C_Florida (Abruf: 21.04.2007)

57. **Wikipedia** (2007f): "It´s a small world", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/It%E2%80%99s_a_small_world (Abruf: 21.04.2007)

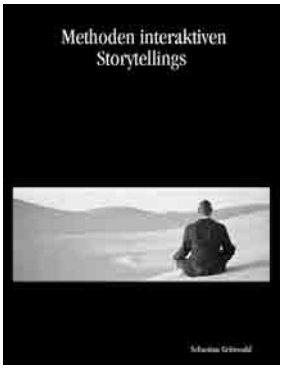
58. **Wikipedia** (2007g): "Binaural (Begriffserklärung)", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Binaural (Abruf: 23.05.2007)

59. **Wikipedia** (2007h): "Freier Wille", Wikimedia Foundation, St. Petersburg, online im Internet: http://de.wikipedia.org/wiki/Freier_Wille (Abruf: 12.09.2007)

60. **Wright**, Alex (2006a): "The Imagineering Field Guide to Epcot at Walt Disney World", Disney Enterprises, New York

61. **Wright**, Alex (2006b): "The Imagineering Field Guide to Magic Kingdom at Walt Disney World", Disney Enterprises, New York

Weitere Publikationen und Projekte des Autors (Auszug):



Methoden interaktiven Storytellings (Abschlussarbeit zum Bachelor of Arts)

In dieser Abschlussarbeit illustriert der Autor auf gut 100 Seiten unterschiedliche Methoden des interaktiven Erzählens an Hand zahlreicher Beispiele aus der Computerspiel- und Unterhaltungsindustrie. Das Für und Wider bestimmter Modelle wird zudem durch eine ausführliche Produktanalyse, eine Marktforschungsstudie und Experteninterviews offen gelegt, die dem Werk als Anhang beiliegt. Die so gewonnenen Grundkenntnisse sind die Ausgangslage für weitere Forschung im Bereich des „interaktiven Storytellings“ an der Universität Augsburg, so wie in zahlreichen weiteren Projekten und Publikationen, wie das auch hier vorliegende Werk.

ISBN: 978-3-0002-1978-8

Adventure Games – Mediendidaktische Analysen (Essay-Report)

Über 30 Teilnehmer eines Universitäts-Seminars untersuchen auf mehr als 630 Seiten verschiedene Gesichtspunkte des Adventurespiels. Dabei stehen nicht nur historische und taxonomische Aspekte im Vordergrund, sondern auch konkrete Anwendungsbeispiele in Dialog, Scripting, Hilfesystem und Zeitmanagement. Des Weiteren untersuchen die Autoren auch Anwendungsbereiche jenseits der Virtualität, z.B. in der Werbung, im Eventmanagement, Bildung oder Tourismus.

Der Autor fasst als Herausgeber die verschiedenen Essays zusammen und erklärt die Hintergründe des Seminars, welches er auch selbst leitet.

Geheimakte Tunguska (Adventurespiel für PC, Nintendo DS und Wii)

In diesem Adventurespiel begleitet der Spieler Nina und ihren Freund Max auf einem packenden Trip rund um den Globus auf der Suche nach einem verschollenen Wissenschaftler. Die traumhaften Grafiken und das einfache Gameplay ziehen den Spieler sofort in eine Geschichte voller Mysterien und Intrigen.

Der Autor war für die Qualitätssicherung des Spiels verantwortlich und als Berater für das Entwicklerteam im Bereich Storyscripting, Gameplay und Gamedesign tätig. Geheimakte Tunguska wurde dabei 2006 mehrfach zum besten Adventurespiel des Jahres gewählt und ist einer der erfolgreichsten Spiele im Line-Up des Konzerns Koch Media. Ein zweiter Teil ist für 2008 geplant.

UPC: 4020628080990

Detektei Suni & Partner (Hörspiel-Reihe)

Suni & Partner ist die kostenlose Hörspiel-Reihe der Kinderuni in Augsburg und verfolgt in jeder Folge einen speziellen Bildungsaspekt. Die Episoden werden von verschiedenen Medienstudenten selbst produziert und umgesetzt. Sebastian Grünwald war für das Charakterdesign der drei Hobby-Detektive verantwortlich und ist des Weiteren auch als Sprecher aktiv. Hin und wieder nimmt er auch selbst das Drehbuch oder den Audioschnitt in die Hand.

Der große Erfolg wird nicht nur durch zahlreiche Itunes-Abonennten bestätigt sondern auch durch Empfehlungen in Rundfunk (z.B. Bayern3) und Print (z.B. Mickey Maus).

betaCare: Soziale Beratung – leicht gemacht (Lernsoftware)

Die soziale Beratung gewinnt in Apotheken als Wettbewerbsvorteil zunehmend an Bedeutung. Diese interaktive Anwendung vermittelt Ärzten und Apothekern dabei, wie sie ihre Patienten kompetent und zeitsparend sozial beraten. Das Projekt steht dabei unter der Schirmherrschaft des beta Instituts für angewandtes Gesundheitsmanagement.

Der Autor war dabei u.a. für den Dreh und die Integration von einzelnen Lehrvideos verantwortlich.

Bis 2001 betreute der Autor das deutsche Achterbahn-Portal **coaster.de**. Derzeit nutz er diese Seite als sein privates Weblog.

Seit 2002 ist er ständiger Redakteur bei **Adventure-Treff.de**, Europas größtem Webportal rund um Adventurespiele. Er evaluiert dort Produkte und pflegt durch Interviews und exklusive Reportagen ausgiebige Kontakte zu Designern und zur Spiele-Industrie.

Seit 2006 ist er an der Professur **für Medienpädagogik** in Augsburg angestellt und gibt dort u.a. Seminare zu Adventure- und interaktivem Storytelling-Design und veröffentlicht vereinzelt Publikationen zu diesen Schwerpunkten.

Eine Kontaktaufnahme ist über die E-Mail Adresse basti@coaster.de möglich.