

Stephan Kolloff

»... und wenn sie nicht gestorben sind ...«

Non-lineare Erzählstrukturen und Produktionsprozesse von Multimedia-CD-ROMs

CD-ROMs für Kinder – wie z.B. »Schneewittchen und die sieben Hänsel« sollen Spaß machen. Märchen-Mix und kostspielige Produktion sind Voraussetzungen hierfür.

So mancher Autor, der sich auf das Schreiben eines Drehbuchs für eine Multimedia-CD-ROM eingelassen hat, mag sich mit Wehmut an frühere Zeiten erinnern. Da gab es noch keine Silberscheiben, genannt CD-ROMs. Man *erzählte* sich Geschichten oder veröffentlichte sie in Büchern. Zu dieser Zeit war es in aller Regel auch so, dass eine Geschichte einen Anfang und ein Ende hatte – *ein* Ende wohl gemerkt. Jetzt aber, im Zeitalter von Multimedia-Software, ist es durchaus möglich, dass ein Autor für ein Drehbuch 10, 20 oder gar 50 Schlussvarianten seiner Geschichte erfinden muss. Und dabei ist es schon schwer genug, *ein* gutes Ende für eine Geschichte zu finden ...

Geschichten in Büchern versus CD-ROM?

Kinder wachsen mit Büchern auf. Das ist gut so. Vielleicht auch mit CD-ROMs. Auch das ist gut. Was aber ist besser? Ein Buch kann man ins Bett, in den Zug oder sogar in die Badewanne mitnehmen. Eine CD-ROM auch. Mit dem Abspielen wird es allerdings schwierig, denn dazu braucht man einen multimedialfähigen Computer – etwas umständlich für Örtlichkeiten wie Zug oder Badewanne. 1:0 fürs Buch. Bücher erzählen uns Geschichten, zeigen uns Bilder. Das können CD-ROMs auch: 2:1. Wenn man Geschichten auf CD-ROMs erzählt, kann

der Spieler eingreifen, das Geschehen beeinflussen. in gewissen Grenzen Herr über den Ausgang der Geschichte sein. Ganz anders im Buch: *ein* Anfang, *eine* Handlung, *ein* Ende. 2:2 Ausgleich für die CD-ROM.

Das heißt, Buch und Multimedia-CD können beim Geschichtenerzählen ganz gut nebeneinander existieren. Die Existenz des einen ficht die des anderen nicht an und umgekehrt. Denn obwohl beide Medien Geschichten erzählen, tun sie das unterschiedlich und jedes auf seine Art.

Drei Märchen auf CD-ROM

So bekannte Märchen wie »Schneewittchen«, »Hänsel und Gretel« und »Rotkäppchen« sind wohl tausend Mal in Büchern, auf Hörspielkassetten und im Film erzählt worden. Was macht es spannend, diese drei Märchen auf einer CD-ROM noch einmal zu verarbeiten? Und vor allem: sind Märchen als lineare Geschichten überhaupt geeignet für eine CD-ROM-Umsetzung?

Um gleich letztere Frage zu beantworten: nein, lineare Stoffe wie Märchen eignen sich per se nicht für ein non-lineares Medium, wie es die CD-ROM darstellt. Der Verlauf der Märchen ist linear, und damit der Sinnzusammenhang bestehen bleibt, muss die normale Abfolge der Geschichte gewahrt werden. Hier hilft nur eine gute Konzeptidee weiter, um zu einer qualitativ hochwertigen multimedialen Umsetzung der drei Märchen zu gelangen. Dies gleicht, wie der Autor Ralf Pingel einmal selbst sagte, dem Versuch, »mit gekochten Spaghetti Mikado zu spielen«.

Die Grundidee bei »Schneewittchen und die sieben Hänsel« besteht darin, die Märchen in einer Abfolge von je 10 Bildern zu erzählen. Durch Integration einer Vielzahl von Klickpunkten in jedem einzelnen Bild, die neben Sprache auch zu vielen überraschenden Animationen, Musiken und Geräuschen führen, werden die Märchen besonders intensiv erlebbar. Der Spieler wird durch seine eigene (Klick-) Aktivität ins Geschehen integriert und emotional gebunden. Eine Faustregel besagt, dass besonders die Animationen, die man nicht erwartet und die dennoch handlungsunterstützend wirken, den tiefsten Eindruck beim Spieler hinterlassen.

Der Märchen-Mix

Doch eine solche Umsetzung allein wäre nicht neu und böte nur begrenzten Mehrwert gegenüber dem Buch oder der Hörspielkassette. Wie aber kann man das Problem lösen, dass sich lineare Märchen für eine non-lineare Umsetzung eigentlich nicht eignen? Wirklich aufregend wäre es, wenn man als Spieler Einfluss auf den Ablauf der Märchen hätte. Da eine Veränderung der Handlungsabfolge innerhalb eines Märchens, wie oben ausgeführt, nicht sinnvoll ist, könnte eine Verbindung der drei Märchen untereinander eine Lösung sein. Was also geschieht beispielsweise, wenn man mit Schneewittchen, nachdem der Jäger sie im Wald freigelassen hat (Abb. 1), nicht zum Haus der sieben Zwerge sondern zum Knusperhäuschen der Hexe geht? Kann daraus eine neue Geschichte entstehen und wenn ja, wie geht sie aus? Was erwartet Schnee-

Abbildung 1



wittchen in dieser ganz und gar ungewöhnlichen Situation?

In der Tat war es diese konzeptionelle Herangehensweise, die uns in die Lage versetzte, die eigentliche Linearität der Märchen aufzuheben und sie in einem wirklich multimedialen und non-linearen Konzept miteinander zu verweben. Die Möglichkeit, mit den Protagonisten eines Märchens in bestimmten Situationen in ein anderes Märchen überzugehen und die so neu entstandene Situation weiterzuspinnen, schien uns so simpel wie überzeugend.

Nun wird sich mancher vielleicht fragen, welchen Sinn es macht, Schneewittchen zum Hexenhaus zu schicken, ja sogar, ob das statthaft ist und man sich so nicht sogar eines »Verbrechens« an den Märchen schuldig macht. Ziel von »Schneewittchen und die sieben Hänsel« ist es, dass Kinder und auch Erwachsene in erster Linie Spaß haben und unterhalten werden. In zweiter Linie soll jedoch ein Kind, das die Märchen nicht kennt, auch die Möglichkeit bekommen, diese kennen zu lernen.

Darüber hinaus soll dem Spieler deutlich werden, dass jedes Märchen nur so funktioniert, wie es seit Generationen überliefert ist, jede Änderung des Ablaufs aber zum Durcheinander oder zu Absurditäten führt. In diesem Zusammenhang werden dem Spieler

Märchen auch ganz bewusst als Kulturgut vermittelt. Wer auf der CD-ROM gesehen und gehört hat, welches Chaos Schneewittchen am Haus der Knusperhexe verursacht, nachdem es sich hungrig eine armstarke Zuckerstange vom Eingang des Hexenhäuschens abreißt, woraufhin dieses einstürzt, der wird sicher nicht so schnell vergessen, dass das Märchen auf jeden Fall so nicht weitergeht (Abb. 2 und 3). Die Hexe findet das dann auch überhaupt nicht lustig und jagt Schneewittchen mit erhobenem Stock

Abbildung 2



durch den Wald, um ihrem Ärger über die Zerstörung ihrer Süßwaren-Immobilie Luft zu machen. Das ist nur eines von vielen »falschen Enden«, zu denen der Märchen-Mix auf der CD-ROM »Schneewittchen und die sieben Hänsel« führt.

Das Ausprobieren verschiedener Wege ist hier ausdrücklich erlaubt und erwünscht, »kaputt machen« kann man damit auf einer CD-ROM natürlich nichts. Schon bald nach diesem dubiosen Ende der Geschichte kann der Spieler seine Entscheidung, mit Schneewittchen zum Hexenhaus gegangen zu sein, revidieren. Dazu schaut Schneewittchen durch den virtuellen Theatervorhang (Abb. 4) und fragt, ob man wirklich möchte, dass die Hexe Schneewittchen bis ans Ende aller Tage durch den Wald jagt. Verneint man dieses, so gelangt man an die Stelle des Märchens »Schneewittchen« zurück, an der man den Weg in ein anderes Märchen gewählt hatte, und kann sich nun neu entscheiden. Im Gegensatz zu anderen Computerspielen gibt es hier also keine Sanktionen wie beispielsweise den erneuten Beginn des Spieles. Man kann in aller Ruhe alles ausprobieren.

Dieses Spielen mit derartigen »falschen Enden« ist aber nicht nur lehrreich, sondern bietet auch jede Menge Spaß und Raum für verrückte Situationen.

Abbildung 3



Der Jäger beispielsweise kann Schneewittchen bei sich zu Haus Unterschlupf gewähren, anstatt es allein in den finsternen Wald zu entlassen. Als Gegenleistung dafür muss Schneewittchen dann allerdings den Haushalt des Jägers in Schuss halten und seine Armbrüste bis zum Sankt Nimmerleinstag putzen.

Wenn man mit Rotkäppchen zu den sieben Zwergen geht, wird sie gebeten, für jeden ein rotes Käppchen zu nähen, da alle verrückt danach sind. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann näht sie noch heute ...

Während der Wolf bei der Großmutter anklopft, kann Schneewittchen zum Blumenpflücken auf eine große Wiese geschickt werden. Dort pflückt es bis ans Ende aller Tage Blumen für die Großmutter, während diese wahrscheinlich schon Platz im Bauch des Wolfs genommen hat.

Und: Hänsel und Gretel wären wohl besser beraten gewesen, die sieben Zwerge nicht zu besuchen, denn diese warten schon lange auf Verstärkung ihres Bergarbeiter-Teams.

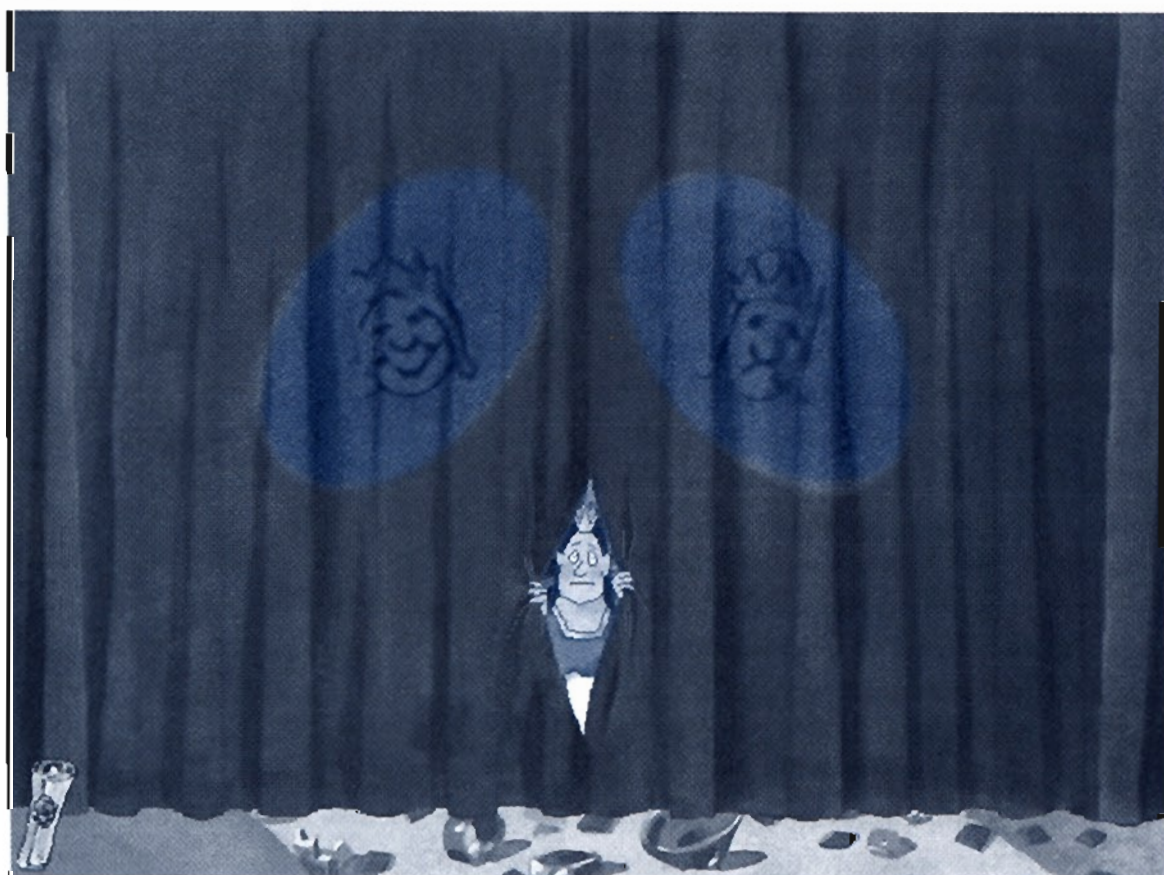
Bei allem Spaß und dem Spielen mit den »falschen Enden« bleibt für uns als Macher dieser CD-ROM auch der Respekt vor den Märchen. Aus diesem Grund werden die kurzen Geschichten, die sich durch das Verirren eines Protagonisten in ein falsches Märchen ergeben, auch nur in zwei Bildern er-

zählt und dann zu einem lustigen oder aber absurden Ende geführt.

Konzept und Drehbuch einer CD-ROM

Die Produktion einer CD-ROM ist ein komplexer, arbeitsintensiver und teurer Prozess. In einer Multimedia-Produktion spielt der Projektleiter eine entscheidende Rolle. Alle Fäden laufen bei ihm zusammen. Wie die »Spinne im Netz« wacht er von der Idee bis zur fertigen Silberscheibe

Abbildung 4



über den gesamten Produktionsprozess. Er muss jederzeit über den Stand des Projekts informiert sein, Kosten und Timing im Blick haben. Fällt ein Mitglied des Produktionsteams aus oder liefert seine Zuarbeit nicht rechtzeitig, ist er es, der für einen reibungslosen und termingerechten Fortgang des Projektes zu sorgen hat. Neben Organisationstalent, Strukturiertheit und der Fähigkeit, logisch abstrakt zu denken, gehören auch Improvisationstalent, Geschick im Umgang mit Menschen und Nervenstärke zu den wichtigsten Eigenschaften eines Projektleiters.

Der Weg bis zum Gold Master, der fertigen CD-Kopiervorlage für das Presswerk, ist steinig und oft mit Mühen, Irrungen und Wirrungen gepflastert. Je besser das Konzept am »grünen Tisch« durchdacht wurde, desto weniger Probleme gibt es später in der Umsetzung. Einen ersten Anhaltspunkt für die Qualität des Konzepts gibt es, wenn Hintergründe, Animationen, Stimmen, Geräusche und Musik zu einer Betaversion zusammengefügt sind. Fehler, die im Konzept gemacht wurden, sind zu diesem Zeitpunkt allerdings nur noch schwer oder unter großem Arbeits- und finanziellem Aufwand zu korrigieren, da der Hauptteil der Arbeit bereits geleistet wurde. Oft werden wir gefragt, ob wir unsere CD-ROMs auch mit Kindern

testen. Das tun wir, wenn uns erste Be-
tavernen vorliegen, aber wie eben
erläutert, ist es dann für einschnei-
dende Änderungen zu spät.

Aus diesem Grund verlassen wir uns
bei der Konzeption einer CD-ROM
nicht nur auf unseren Instinkt, sondern
diskutieren die Ideen im Team und
zerbrechen uns gemeinsam die Köpfe.
Bei Tivola sind das in aller Regel der
Autor, der Projektleiter, der Creative
Director und mindestens ein Konzept-
ter. Am Anfang steht eine Idee, die
schrittweise verfeinert, multimedial
durchdacht und aufbereitet wird. Ein
unerlässlicher Schritt besteht darin,
dass man sich die Struktur der Ge-
schichte klar macht. Da Geschichten
auf CD-ROM eben nicht wie im Buch
von Punkt A über Punkt B nach Punkt
C verlaufen, sondern komplexe Ver-
knüpfungen, Auswahlmöglichkeiten
und Rücksprünge ermöglichen, fertig
man zunächst ein sogenanntes
Flowchart oder Flussdiagramm an
(Abb. 5).

Das Flowchart ist eines der wichtigs-
ten Werkzeuge für das Produktions-
team. Mit seiner Hilfe kann man sich
die Wege, die man als Spieler in einer
multimedial aufbereiteten Geschichte
zurücklegen kann, klar machen und
ebenso alle Verknüpfungen. Aber auch
Umfang und Struktur der Geschichte
sind anhand dessen zu erkennen. Dies
ist wichtig, um ein Projekt zeitlich und

Abbildung 6



finanziell zu kalkulieren. Bei Produk-
tionskosten, die je CD-ROM gewöhn-
lich zwischen einer viertel und einer
halben Million Mark liegen, muss ge-
rade hierauf große Sorgfalt verwendet
werden.

Die Planung der Navigation durch die
Spielorte der Geschichte ist ebenfalls
ein sehr wichtiger Bestandteil des
Konzepts. Nach unserer Auffassung
ist eine einfache, intuitive Navigation,
die dem Spieler möglichst viel Frei-
heit garantiert und selbstbestimmtes
Handeln innerhalb der Geschichte er-

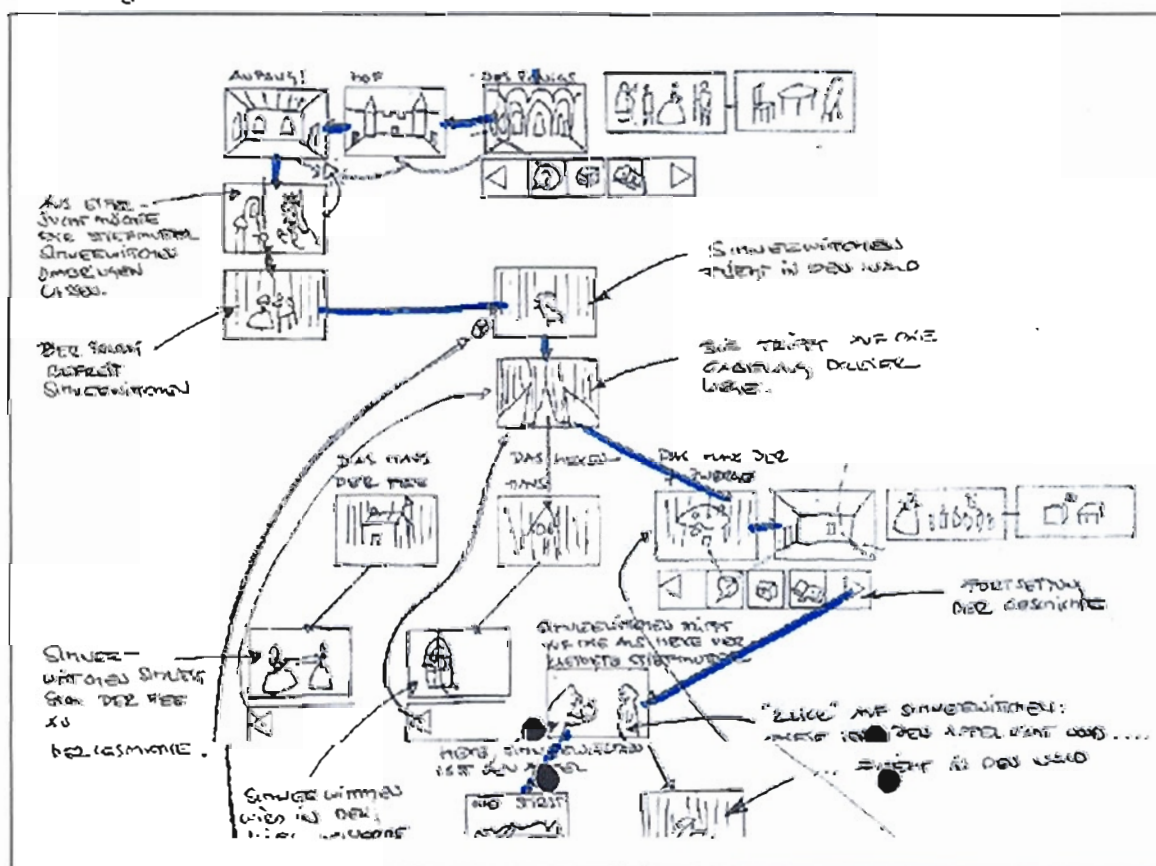
möglicht, eine Voraussetzung für ein
erfolgreiches CD-ROM-Konzept.

Erst wenn diese konzeptionellen Vor-
arbeiten abgeschlossen sind, kann der
Autor mit dem Schreiben des Dreh-
buchs beginnen. Das Flowchart stellt
dabei das Gerüst der Geschichte dar.
Um dieses Gerüst herum muss die Ge-
schichte entwickelt und ausgeführt
werden.

Im Drehbuch muss jedes Bild genau
beschrieben, Klickpunkte, Animationen,
Sprechertexte, Effektsounds und
auch Bedingungen für die Program-
mierung festgelegt werden. Das ist für
einen Autor nicht immer eine erquick-
liche Aufgabe. Wir haben uns im
Laufe der Jahre für ein Drehbuch in
Tabellenform entschieden, was dem
Autor schon formal gewisse Grenzen
im kreativen Umgang mit seinem Text
setzt. Alle Informationen müssen an
die richtige Stelle im Drehbuch ge-
schrieben werden. Das Drehbuch stellt
das verbindende Element zwischen
den vielen Beteiligten einer Multime-
diaproduktion dar. Im Regelfall be-
steht ein Produktionsteam aus 30 bis
50 Personen. Gerade beim Schreiben
des Drehbuches muss der Projektleiter
dem Autor mit Rat und Tat zur Seite
stehen und auch teilweise selbst korri-
gierend Hand anlegen.

Das Flowchart wird beim Schreiben
des Drehbuches wie auch für den Rest
der Produktion immer wieder als

Abbildung 5



»Fahrplan« durch die Geschichte genutzt; es hilft bei der Orientierung im Drehbuch und ist auch dem Programmierer eine wertvolle Hilfe, die komplexe Struktur, die den Geschichten zugrunde liegt, zu verstehen.

Bei »Schneewittchen und die sieben Hänsel« wurden die drei Märchen, wie bereits erläutert, zunächst in ihrer traditionellen Form in einem Rahmen von je zehn Bildern aufbereitet und in Szene gesetzt (Abb. 6). Dabei mussten die Übergänge in die jeweils anderen Märchen geplant werden. Eine der Szenen, in denen man recht augenscheinlich mit den Protagonisten in ein anderes Märchen gelangen kann, ist die Weggabelung im Wald (Abb. 1). Darüber hinaus sind noch eine Vielzahl weiterer Übergänge von einem Märchen in ein anderes hinter bestimmten Klickpunkten versteckt. Das jeweils falsche Ende musste bedacht, der Wiedereinstieg in die Geschichte geplant werden.

Des Weiteren wurde den Protagonisten der Märchen jeweils ein Begleiter zur Seite gestellt, damit sich die Kinder beim Spielen nicht so allein gelassen fühlen. Schneewittchen, Hänsel und Gretel sowie Rotkäppchen werden von einem Maulwurf, einem Vogel und einer Ente begleitet. Die Integration dieser Begleiter in die Märchen musste natürlich auch durchdacht und ausgeführt werden.

Abbildung 7



Als Navigationshilfe, gerade für jüngere Spieler, wurde ein gelber Pfeil in jedem Bild versteckt, der dem Spieler helfen soll, den richtigen Weg durch die Märchen zu finden. Gerade kleinere Kinder sind frustriert, wenn sie plötzlich und ohne Vorwarnung in ein anderes Märchen gelangen. Um solche unnötigen Frustrationen zu vermeiden, wurde dieses kleine Hilfsmittel erdacht, das sinnvoll und nicht zu offensichtlich in den Bildern versteckt werden musste. Alle aufgeführten Überlegungen laufen im Drehbuch zusammen. Als nach mehreren Monaten das Drehbuch fertiggestellt war, konnte die eigentliche Produktion beginnen.

Der weitere Ablauf der Produktion

Die im folgenden beschriebenen Produktionsschritte ähneln sich in unseren Multimediaproduktionen stark und können daher von der Produktion »Schneewittchen und die sieben Hänsel« weitestgehend abstrahiert und für unseren Verlag als allgemeingültig angesehen werden.

Die eigentliche Produktion findet außerhalb des Verlags statt. Wir arbeiten gemeinsam mit Partnern und Dienstleistern an den Produkten. Die Ideen sowie die inhaltlichen und grafischen Konzepte werden im Verlag entwi-

ckelt. Ebenso erfolgen von hier aus Projektleitung und Qualitätssicherung. Nach Fertigstellung des Drehbuchs nimmt zunächst der Illustrator seine Arbeit auf. Für die einzelnen Spielorte (Locations) werden anhand des Drehbuchs Skizzen erstellt. Die so entstandenen Scribbles geben grob Auskunft über die Anmutung der Örtlichkeiten. Die einzelnen Phasen der Animationen werden nicht vom Illustrator selbst gefertigt, das machen Animatoren. Damit sie eine genaue Vorstellung der jeweiligen Figur bekommen, zeichnet der Illustrator die Figuren in verschiedenen Positionen und Ansichten, so genannten Model-Sheets.

Für Tivola-CD-ROMs legt unser Creative Director größten Wert darauf, dass sich das Aussehen der Protagonisten vom Disney-Stil abhebt und damit nicht die üblichen Sehgewohnheiten bedient. Schneewittchen beispielsweise ist ein wenig rundlich und nicht wirklich hübsch. Sie wirkt dennoch sehr sympathisch und so normal, dass es sich auch um das Mädchen von nebenan handeln könnte. Aus diesem Grund kann eine größere Identifikation des Spielers mit den Protagonisten erreicht werden. Der Wolf, der auf der CD-ROM auch eher lässig und verspielt daher kommt, wirkt gerade für kleinere Kinder nicht übermäßig bedrohlich. Schneewittchen nennt den Wolf bei ihrer ersten Begegnung sogar ein »nettes Hündchen« und fragt ihn, ob es ihn mal streicheln dürfe (Abb. 7).

Nachdem die Model-Sheets fertiggestellt waren, zeichnete der Illustrator, Enrico Pietracci, ein italienischer Bühnenbildner, die farbigen Hintergründe für die Szenen. Alle Objekte, die später bewegt werden sollen, müssen natürlich extra gezeichnet, später animiert und dann nachträglich ins Bild integriert werden.

Die Illustrationen werden alle von Hand und auf Papier erstellt und erst später zur weiteren Bearbeitung in den Rechner gescannt. Dies ist inzwischen ein wesentliches Merkmal der meisten Tivola-CD-ROMs. Für die Animatoren, die den Figuren des Illustrators Leben einhauchen, bedeutet das, ähnlich wie beim Trickfilm, jede Phase einzeln und von Hand zu zeichnen.

Dazu werden zunächst die Außenlinien (Outlines) für die verschiedenen Positionen auf Papier gemalt und dann später mit Markern coloriert. Anschließend wird jede Zeichnung einzeln gescannt und im Rechner nachbearbeitet. Wenn alle Phasen einer Animation im Rechner vorliegen, werden sie im Director, dem Autorentool, nacheinander angeordnet und später so wiedergegeben, dass der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung entsteht. Während dieser aufwendige und langwierige Prozess der Animation abgewickelt wird, laufen eine Reihe von anderen Produktionsschritten parallel.

Das fertige Drehbuch wird für die Übersetzung vorbereitet. Tivola veröffentlicht in aller Regel zwei-, drei- oder viersprachige CD-ROMs. »Schneewittchen und die sieben Hänsel« wurde zweisprachig, in Deutsch und in Englisch, realisiert (Abb. 8).

Wenn die Übersetzungen vorliegen, wird eine Personenbeschreibung (Character-Sheet) erstellt, in der alle zu besetzenden Sprecherrollen aufgeführt und charakterisiert werden. Aufgrund dieses Character-Sheets stellt unser Tonstudio ein Casting sowohl für die deutschen als auch die englischen Sprecher zusammen. Creative Director und Projektleiter entscheiden dann über die Vergabe der Rollen an die einzelnen Sprecher. In Vorbereitung der Tonaufnahmen erstellt der Projektleiter die Textextrahierungen für jeden einzelnen Sprecher. Mit diesen Extrahierungen geht der Projektleiter dann gemeinsam mit dem Creative Director oder dem Tonregisseur ins Studio und führt bei den Aufnahmen der Sprechertexte Regie. Anschließend werden die Aufnahmen im Studio editiert und in ein computerlesbares Format konvertiert.

Im Gespräch mit dem Komponisten, der für uns die Titelmelodie sowie verschiedene Zwischenmusiken komponiert, wird der »Spirit« der Geschichte erläutert und die Atmosphäre sowie die Laufzeiten für die Musiken festgelegt. Vor Anlieferung der fertigen Musikstücke bekommen wir in schwierigen Fällen noch so genannte Roughs, die die musikalische Zielrichtung erkennen lassen.

Abbildung 8



Die ersten Animationen werden inzwischen im Verlag angeliefert und dort vom Creative Director abgenommen. Nach Vorgesprächen mit den Geräuschemachern werden dort die noch stillen Animationen sukzessive zur Vertonung mit Effektsounds angeliefert. Die Geräusche werden individuell und direkt auf das Zeitverhalten der Animation erstellt.

Wenn alle Musiken, Effektsounds und Sprachaufnahmen in computerlesbarer Form vorliegen, werden sie an das Produktionshaus weitergeleitet. Dort wird dann mit der Integration aller Audiodaten in die Animationen begonnen. Der Programmierer sorgt dafür, dass die einzelnen Szenen auf die im Flowchart und Drehbuch angegebene Art und Weise verknüpft werden. Außerdem programmiert er sämtliche Funktionalitäten, wie z.B. Drag'n'drop, Rollover, Klickpunkte, die Funktionalität der Menüleiste und der Übersichtsbilder, das Zusammenspiel von Animationen, Effektsounds, Musiken und Sprachfiles sowie ggf. kleine Spiele innerhalb der Geschichte.

Wenn die Zuarbeiten aller Beteiligten der Produktion vorliegen und diese in das Projekt integriert wurden, erhält der Verlag die ersten Betaversionen der CD-ROM. Diese werden wochenlang mit einer Vielzahl von Testern immer und immer wieder durchge-

spielt. Aufgrund der Komplexität und Variabilität der Geschichten sind eine Vielzahl von Testläufen nach bestimmten Verfahren notwendig. Das Testen erfordert ein Höchstmaß an Konzentration, genaue Kenntnis des Drehbuches und verschiedene Teststrategien. Da die CD-ROMs sowohl auf dem Apple Macintosh als auch auf dem PC unter verschiedenen Betriebssystemen lauffähig sein sollen, müssen die Betaversionen auf diversen Computern getestet werden. Alle auftretenden Fehler werden in einem Fehlerreport möglichst präzise beschrieben und diese zur Korrektur an das Produktionshaus weitergegeben. Dort wird eine neue, fehlerbereinigte Beta-version erstellt. Diese wird dann erneut auf Herz und Nieren geprüft. Dieser Prozess ist langwierig und teuer. Für die Qualitätssicherung ist er jedoch ein unerlässlicher und wichtiger Bestandteil. Wir legen größten Wert darauf, eine möglichst fehlerfreie Funktion der fertigen CD-ROM zu gewährleisten. Am Ende der Testphase steht der Gold Master, die Kopiervorlage für das Presswerk.

Schon lange vor Fertigstellung der CD-ROM wird im Verlag mit der Erstellung der Drucksachen für das Produkt begonnen. Dazu zählen insbesondere die Verpackung, Response-Postkarte, das Booklet, Inlay und CD-Label. Außerdem werden auch alle wei-

teren Drucksachen, die mit der Werbung für das fertige Produkt in Zusammenhang stehen, direkt im Verlag erstellt. Dazu zählen beispielsweise der Katalog, Plakate, Postkarten, Aufkleber und Anzeigen. Die dazu notwendigen Texte, wie etwa für die Installation, Spielanleitung, Credits aber auch Screenshots, werden der Grafikabteilung von den Projektleitern zugearbeitet.

Wenn alle Drucksachen fertig gestellt sind und der Gold Master vorliegt, kann mit der Produktion im Presswerk begonnen werden. Hier werden die CD-ROMs hergestellt, verpackt und konfektioniert sowie an die Vertriebspartner ausgeliefert.

Die Produktionszeiten für CD-ROMs vom Konzept bis zum fertig verpackten Produkt unterscheiden sich je nach Umfang und Inhalt, liegen aber im Schnitt bei etwa einem halben Jahr.

Ausblick

Immer leistungsfähigere Hardware und Autorensysteme werden es in den nächsten Jahren erlauben, noch weit aus komplexere Geschichten mit noch fließenderen Animationen und besserem Sound auf CD-ROM zu realisieren. Für unsere Kernzielgruppe, also Kinder, ist das jedoch nicht unbedingt notwendig und wünschenswert. Mit fortschreitender Komplexität verliert man natürlich auch leichter den Überblick und findet sich möglicherweise in einer Geschichte nicht mehr zu recht.

Interessanter scheint mir, dass es zukünftig besser möglich sein wird, dynamische und in Ansätzen intelligente Software zu realisieren. Auf diese Weise könnte beispielsweise eine Spielfigur mit speziellen Eigenschaften ausgestattet werden. In eine bestimmte Ausgangssituation gebracht, würden derartige Spielfiguren zu immer neuen Spielsituationen und Verläufen einer Geschichte in einem vorgegebenen Rahmen führen. ■

Zusammenfassung

Im folgenden sind noch einmal die wesentlichen Inhalte und Grundpositionen des Konzepts der CD-ROM »Schneewittchen und die sieben Hänsel« zusammengefasst:

- Die Kenntnis der drei Märchen ist hilfreich und führt zu einem ständigen »Soll-Ist«-Vergleich des Märchens sowie der gerade ablaufenden Handlung
- Das kindliche Bedürfnis nach Entdeckungen und Eigenbestimmbarkeit der Handlung wird durch das Konzept der übergreifenden Durchlässigkeit zwischen den Märchen unterstützt
- Es werden Neugier und Spannung erzeugt.
- Das Bemühen, eine komplexe Geschichte in ihrer Globalität zu begreifen, wird durch die Erzählstruktur unterstützt
- Kausale Zusammenhänge werden vermittelt (wenn man mit Rotkäppchen zum Hexenhaus geht, kann das Märchen nicht richtig weitergehen), wodurch eine kognitive Rückkopplung zwischen Ausgangssituation und gefällter Entscheidung möglich wird
- Märchen werden in ihrer Schönheit als kulturelles Gut vermittelt und es wird verdeutlicht, dass sie ihre Aussage nur dann transportieren können, wenn kein Teil davon verändert wird
- Kinder sind vertraut mit der Welt der Märchen, die Einteilung in Gut und Böse kommt der kindlichen Sicht- und Urteilsweise entgegen
- Die Charaktere der Protagonisten sind liebevoll nachgezeichnet und unterstützen eine starke Identifikation, was eine Verstärkung der Spannung zur Folge hat und dazu beiträgt, die Botschaft der Märchen deutlicher zu vermitteln
- Die ungewöhnliche Erzählweise (mögliche Übergänge zwischen den Märchen) regt die Fantasie, Kreativität und Neugier an
- Die Handlung vollzieht sich in einer überschaubaren, abgegrenzten Welt, Entscheidungen können frei von Stress, Leistungsdruck und Angst vor pädagogischen Sanktionen gefällt werden, weil eine Revision des letzten Handlungsschrittes möglich ist
- Die graphische Gestaltung der Figuren hebt die Protagonisten nicht in eine Position der Unnahbarkeit und unrealistischen Perfektion – die Figuren sind gestalterisch nicht überzeichnet
- Durch die Menge und Vielfalt der möglichen Entscheidungen mit jeweils unterschiedlichem Handlungsverlauf sind langer Spielspaß und Spannung gewährleistet
- Beim Spiel in der Gruppe (mehrere Kinder, Kinder und Geschwister, Kinder und Eltern) bieten sich ausreichend Möglichkeiten, zu fällende Entscheidungen zu diskutieren, womit die Kommunikations- und Argumentierfähigkeit befördert wird
- Die liebevolle Gestaltung (Personen, Farbwelt und Musik) kommen den medialen Erfahrungen der Kinder entgegen (Kinderbücher, Trickfilme, Hörspielkassetten)
- Kinder sind vom Märchen stringente Handlungsabläufe gewohnt, hier bieten sich vielfältige Eingriffsmöglichkeiten, die das Kind von der Position eines passiven, nur rezipierenden Computerspielers wegführen (die lineare Struktur der Märchen wird zugunsten interaktiver Grundmuster aufgegeben)

DER AUTOR

Stephan Kolloff ist Leiter Projektmanagement und Konzeptentwicklung beim Tivola Verlag GmbH, Berlin.