

Simulation: Vergnügungsparks

Vom Rummelplatz zur digitalen Spielwiese

Geschichte - Antike



Mehrtägige Theaterschauspiele und
Gladiatorenkämpfe in der Antike

Frühe Formen von Freizeit-Architektur, die
eine enge Verbindung von Ort und
Handlung aufweisen



Geschichte - Mittelalter



Volks-, Jagd- und Schützenwiesen, auf denen Jahrmärkte und Volksfeste stattfinden.

Fest zugewiesene Plätze außerhalb der Stadt. Keine permanenten Einrichtungen, sondern nur zu bestimmten Anlässen oder Zeiten.



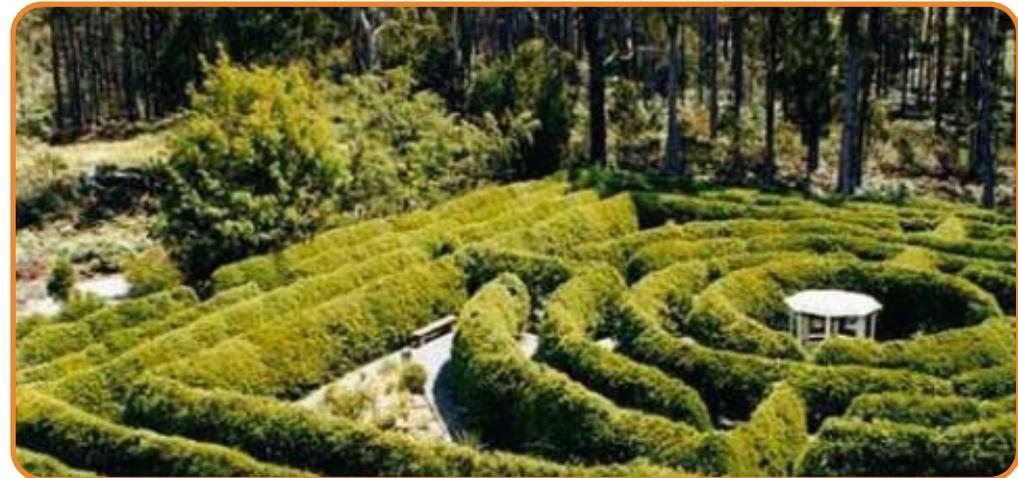
Geschichte - Barock



Barocke Lustgärten

Die Gestaltung der Gärten folgt der damaligen ästhetischer Auffassung.

Die Gärten werden bespielt und das Angebot wird durch Wasserspiele und Ähnliches ergänzt.



Geschichte - Moderne



Weltausstellungen

Ziel ist die Vermittlung von komplexen Inhalten mit Hilfe von Medien (heutzutage oft mit interaktiven Medien).

Strategische Inszenierungen mit dem Ziel zu erklären und/oder zu unterhalten



Geschichte - Moderne



Eine solche Ausstellung bringt auch das erste Computerspiel hervor.

Zum jährlichen Tag der offenen Tür des Brookhaven National Laboratory entwickelt William A. Higinbotham ein Tennisspiel. Die Besucher stundenlang an um auf dem 5 Zoll Oszilloskop zu spielen.



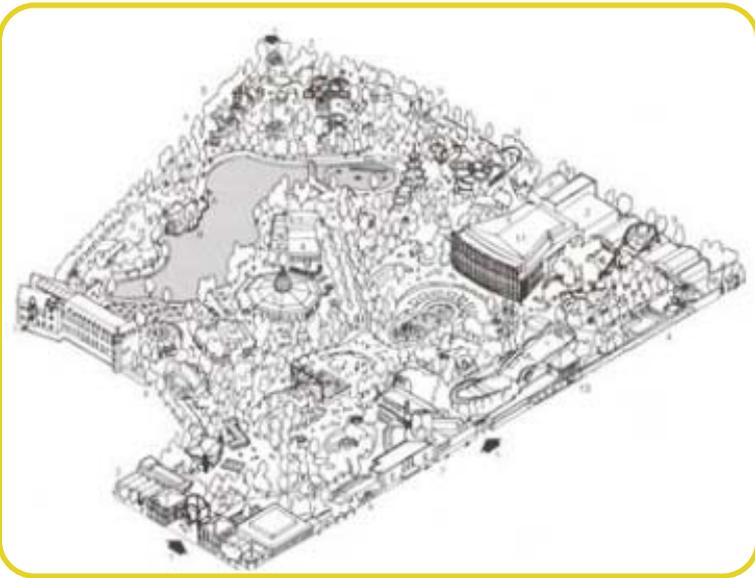
Geschichte - Moderne



Ein wachsender Markt in den großen Städten führt dazu, dass sich die fahrenden Schausteller niederlassen. Dadurch entstehen Mitte des 19. Jahrhunderts die ersten Vergnügungsparks, wie wir sie kennen.



Geschichte - Moderne

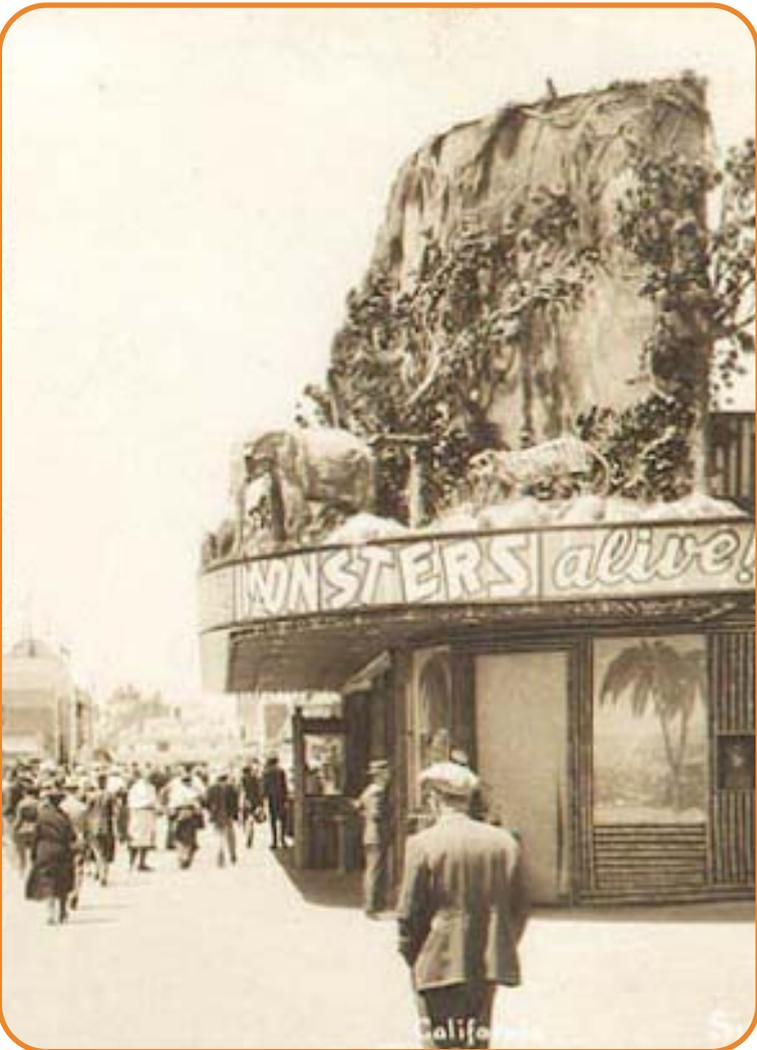


Es beginnt in der dänischen Hauptstadt Kopenhagen mit dem Tivoli-Park (1843). Vergnügungsparks in fast jeder europäischen Hauptstadt folgen rasch.

Diese Parks sind eine gewachsene Struktur, ein buntes Nebeneinander der verschiedenen Angebote



Geschichte - Moderne

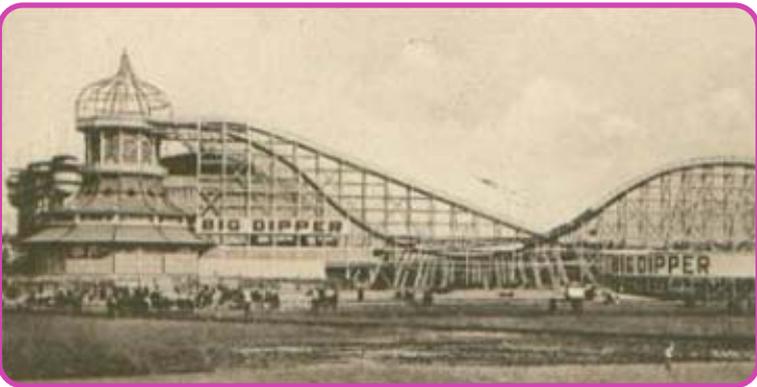


Eine Sonderform der Vergnügungsparks bildet sich in Großbritannien, die "Piers".

Die Entwicklungen der Vergnügungsparks, insbesondere in technischer Hinsicht werden maßgeblich von den USA beeinflusst.



Geschichte - Moderne



Ein Beispiel ist die Entwicklung der Achterbahnen. Der erste richtige Rollercoaster wurde 1884 in Coney Island, New York aufgestellt.

Das führt dazu, dass die klassischen kleineren Parks durch größere Anlagen abgelöst werden.



Geschichte - Moderne



Ein weiteres Beispiel sind die Riesenräder.

Das erste Ferris Wheel (benannt nach seinem Erfinder George Washington Gale Ferris, Jr.) wird 1893 zur Weltausstellung in Chicago aufgestellt.



Geschichte - Moderne

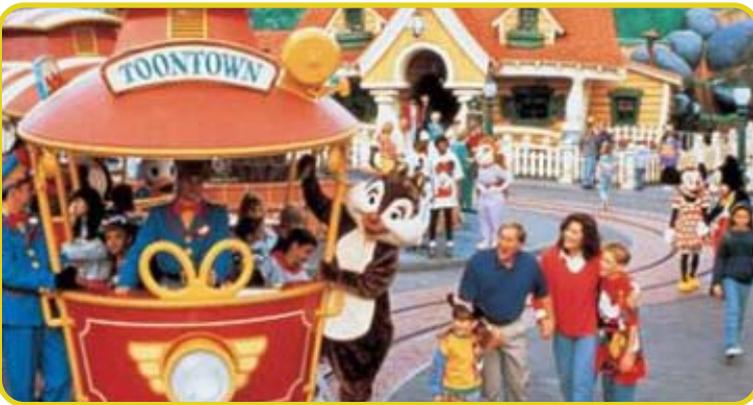


Riesenräder haben sich durch ihre große, weithin sichtbare Form verselbstständigt.

Ein gutes Beispiel dafür ist London Eye, das mittlerweile als ein weiteres Wahrzeichen von London dient.

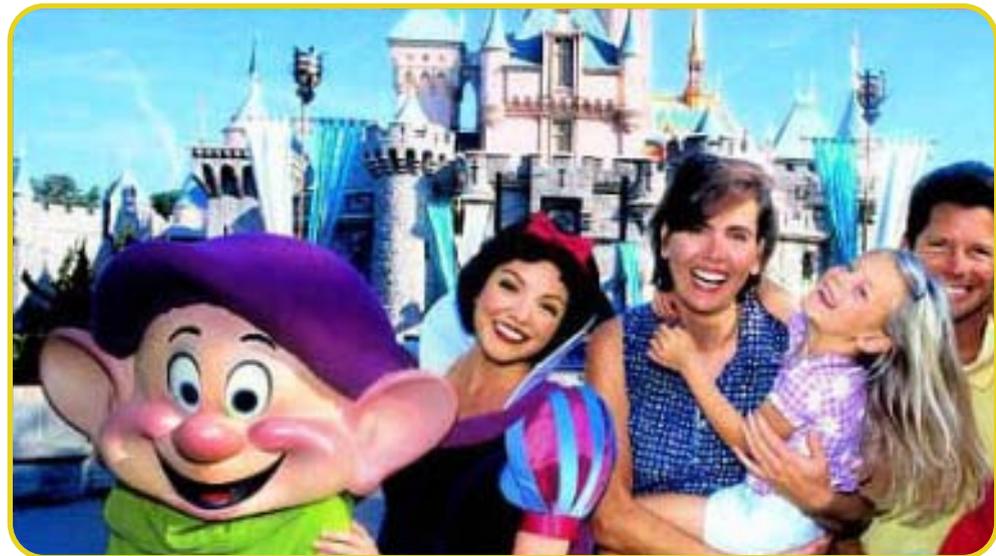
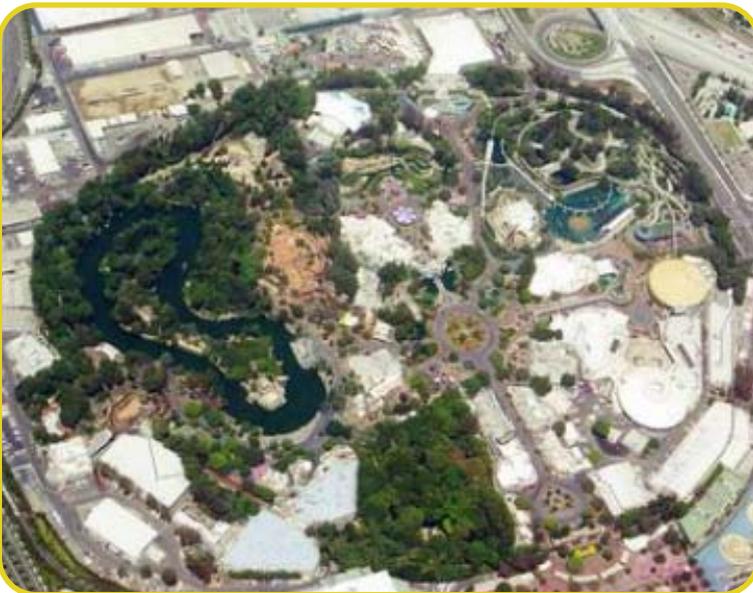


Heute – Theme Parks



Der erste Themenpark wurde von Walt Disney 1955 in Anaheim, Kalifornien errichtet.

Das neuartige Konzept führt eine Trendwende herbei und löst einen Boom von neuen Theme Parks aus.



Was ist ein Theme Park



Ein Theme Park ist ein aus einer Hand geplanter Freizeitpark mit einem durchgehenden Thema.

Zum Beispiel Asterix (Parc Asterix, Paris), Europa (Europa Park, Rust) oder eine britische Siedlung während der Pionierzeit in Amerika (Williamsburg, Virginia)



Heute – Theme Parks



Der Walt Disney Konzern selbst baut auf seinem Erfolgsrezept basierend noch drei weitere Theme Parks in Florida (1971), Tokio (1983) und Paris (1992).

Besonders der Pariser Park wurde unter vielen Protesten der Bevölkerung erbaut.

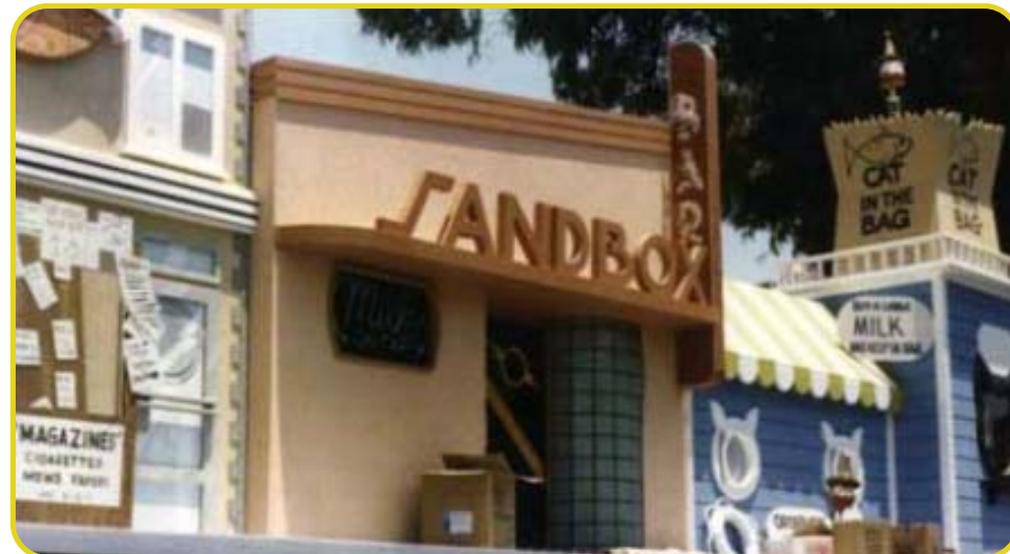


Heute – Theme Parks



Es entstehen auch Theme Parks, die den Anspruch haben, einen historischen bzw. kulturellen Inhalt zu vermitteln.

Zum Beispiel die Knotts Berry Farm (1968), die Gebäude und Gebräuche aus der Amerikanischen Pionierzeit kultiviert.



Heute – Theme Parks



Weitere Beispiele sind der Tang Dynasty Theme Park in Singapur, der sich mit einer Epoche Chinesischer Kultur beschäftigt

und das Polynesian Cultural Centre auf Hawaii, das Traditionen trotz Massentourismus zu bewahren versucht.



Was ist ein Theme Park



Ein wichtiges Element eines Theme Parks ist, dass es keine Konkurrenz zwischen den einzelnen Angeboten gibt, wie das beim gewachsenen Vergnügungspark der Fall ist.

Der Theme Park ist klar strukturiert und strategisch organisiert. Es wird versucht in allem eine Harmonie zu erreichen, damit der Park sauber und unbedrohlich wirkt.

So soll trotz aller "Abenteuer" des Parks immer ein Gefühl der Sicherheit erzeugt werden.

Im Gegensatz zu den Vergnügungsparks die auch Orte unsauberer Vergnügens wie Glücksspiel und Prostitution waren und in denen Kriminalität nichts besonderes war.



Was ist ein Theme Park



Theme Parks sind nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich strategisch durchgeplant.

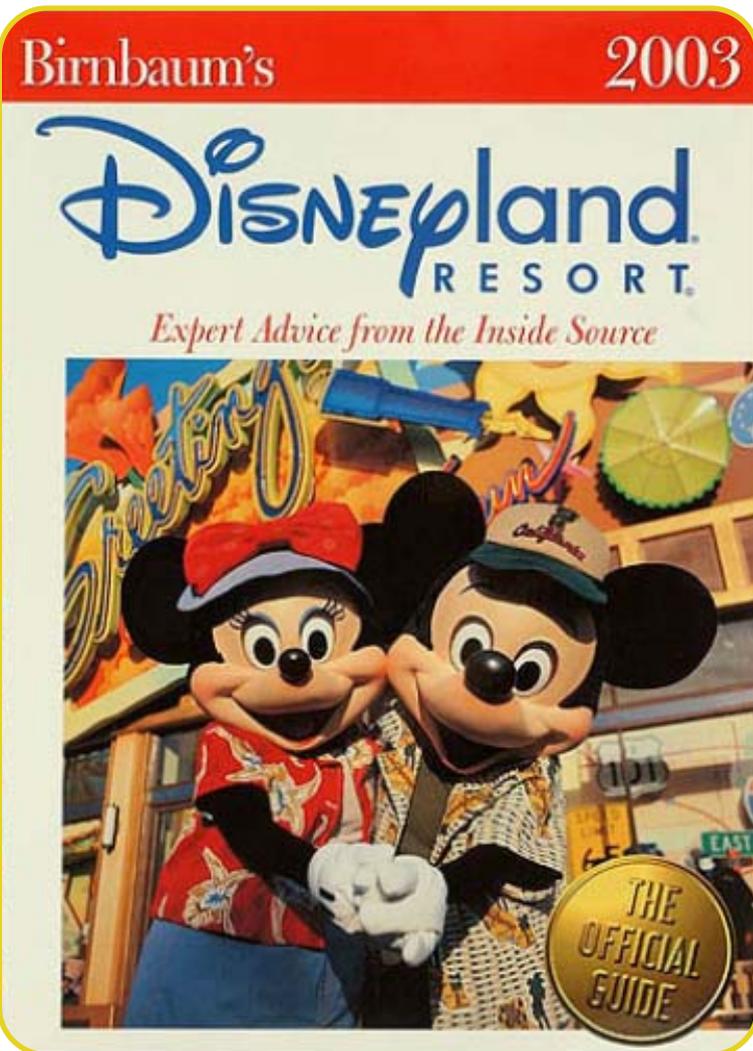
Die genau aufeinander abgestimmten Zeiten der verschiedenen Vorstellungen und Paraden machen das deutlich.

Das ist auch notwendig, da ein großer Park auch sehr große Besucherzahlen benötigt (ca. 12 Millionen Besucher pro Jahr in Disneyland, California).

Für viele Kritiker ist das auch einer der großen Kritikpunkte an Theme Parks: Sie sind regelrechte Unterhaltungs- und Konsummaschinen.



Was ist ein Theme Park

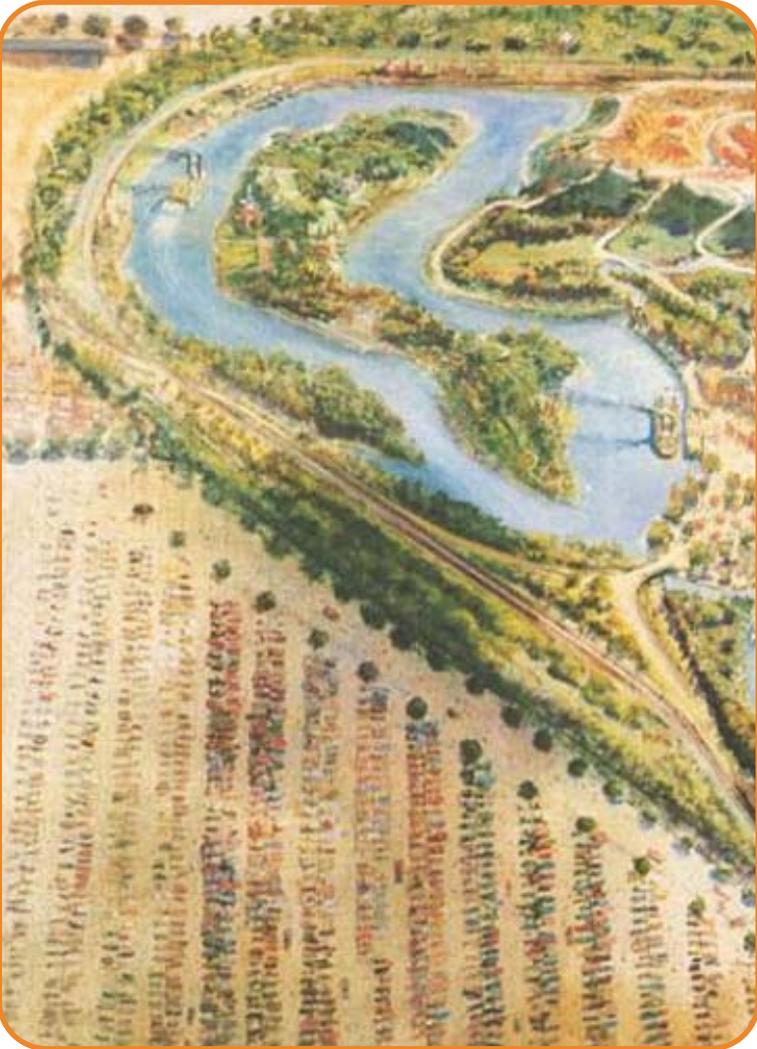


Um in dieser Maschinerie "auf seine Kosten" zu kommen gibt es so genannte Guides für Themenparks, die als "Schlachtpläne" für das optimale Erlebnis dienen.

Auch bei Computerspielen gibt es ähnliche Ansätze: Lösungsbücher, die auch die noch die kleinsten Geheimnisse der Levels preisgeben und dem Spieler erlauben das "gesamte" Erlebnis mit zu nehmen.



Was ist ein Theme Park



Ein weiteres Merkmal von Theme Parks sind aufwendige Kulissen und eine Abschottung von der Außenwelt, meist durch Mauern und Bäume.

Dadurch, dass der Besucher die wirkliche Welt nicht mehr wahr nehmen kann soll er sich in eine Andere versetzt fühlen.

Diese Immersion, die Flucht in eine Traumwelt ist ein weiterer Kritikpunkt, der großen Theme Parks wie z.B. Disney oft angekreidet wird.



Was ist ein Theme Park



Die meisten Theme Parks sind nicht nur visuell autark, sondern durch eigene thematisierte Übernachtungs- und Verpflegungsmöglichkeiten komplett ohne Bezug zur Umgebung.

Die entscheidenden Standortfaktoren sind also technische Dinge wie Infrastruktur, Kosten und mögliche Besucher. Die tatsächliche Umgebung spielt keine Rolle.



Theme Parks und Computer Spiele



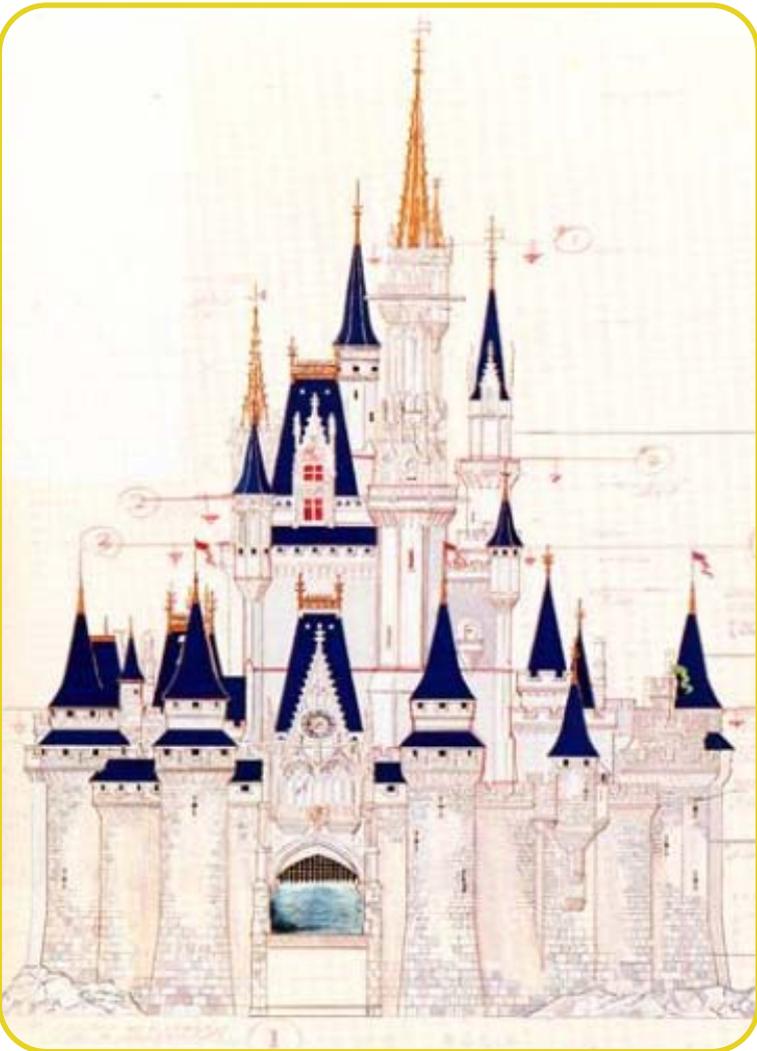
MMORPGs (Beispiel World of Warcraft) mit ihren künstlichen Welten als Entsprechung zu Themenparks im Computerspiel Genre.

Wie auch Theme Parks geht einer MMORPG Welt eine ausführliche Planung voraus.

Die Concept Artists von Computerspielen können mit den Imagineers von Disney verglichen werden.



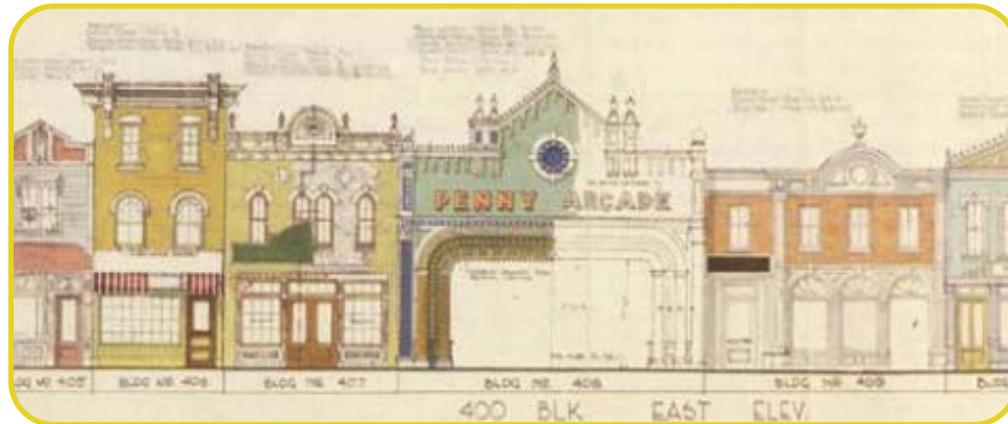
Theme Parks und Computer Spiele



MMORPGs (Beispiel World of Warcraft) mit ihren künstlichen Welten als Entsprechung zu Themenparks im Computerspiel Genre.

Wie auch Theme Parks geht einer MMORPG Welt eine ausführliche Planung voraus.

Die Concept Artists von Computerspielen können mit den Imagineers von Disney verglichen werden.



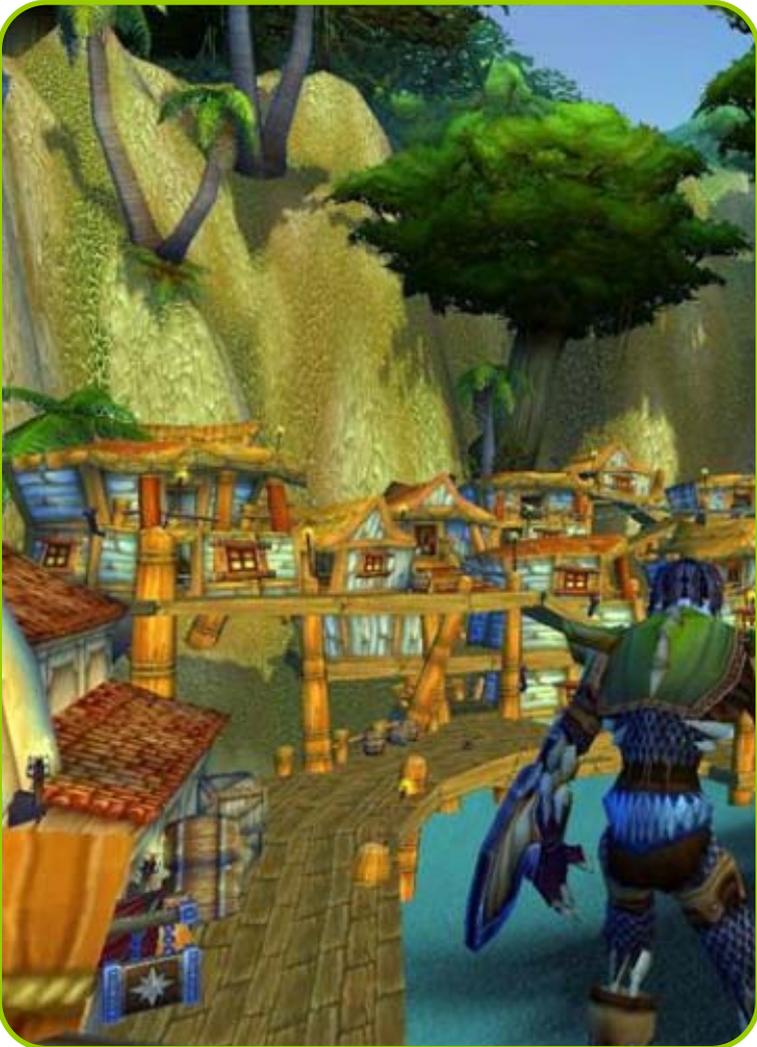
Theme Parks und Computer Spiele



Wichtig dabei ist, dass die neuen Kreationen immer etwas vertrautes und althergebrachtes enthalten. Dadurch wird das Verständnis für den Benutzer deutlich erleichtert.



Theme Parks und Computer Spiele



Die Thematisierung ist in Theme Parks und World of Warcraft gleichermaßen wichtig. Zum einen wird dadurch ein einzigartiges "Flavor" erzeugt, der das Produkt von der Konkurrenz abhebt

Neben diesem recht Oberflächlichen Nutzen hat die Thematisierung innerhalb des Parks bzw. Spiels aber auch praktische Gründe.



Theme Parks und Computer Spiele



Die verschiedenen Bereiche innerhalb eines Theme Parks liefern einen starken Wiedererkennungswert.

Sie erleichtern die Orientierung in dem sie dem Besucher/Spieler jederzeit und überall erkennbar machen, in welchem Bereich des Parks/Spiels er sich befindet.



Theme Parks und Computer Spiele



Themen-Bereich schaffen auch eine Zuordnung der Bewohner/Akteure zum jeweiligen Ort.

In Rollenspielen und Theme Parks gleichermaßen sind diese thematisierten Bereiche immer auch Kulisse für "Aktionsplätze".



Theme Parks und Computer Spiele



Im Theme Park sind das Attraktionen verschiedenster Art, während diese Position beim Rollenspiel von verschiedenen Funktionen wie:

- Handeln
- Trainieren
- Questen finden übernommen wird.



Theme Parks und Computer Spiele



Wie schon erwähnt ist die Sicherheit bei Theme Parks ein großes Thema. Während diese nur das Gefühl von Sicherheit vermitteln können, so sind die Städte in MMORPGs üblicherweise tatsächliche sichere Bereich, in denen dem Spieler nichts unvorhergesehenes passieren kann.



Theme Parks und Computer Spiele



Mit sogenannten architektonischen Ködern werden die Benutzer der Umgebung unbewusst geleitet.

Das kann über weithin sichtbare Objekte geschehen wie zum Beispiel das Märchenschloss in Disneyland.



Theme Parks und Computer Spiele



Auch Licht ist ein sehr nützliches Mittel. Auch wenn die Levels sehr linear sind wird damit vermieden, dass der Spieler überlegen muss wohin er gehen muss.

Sehr oft wird der Spieler auch direkt gesteuert (Kompass, Quest logs...)

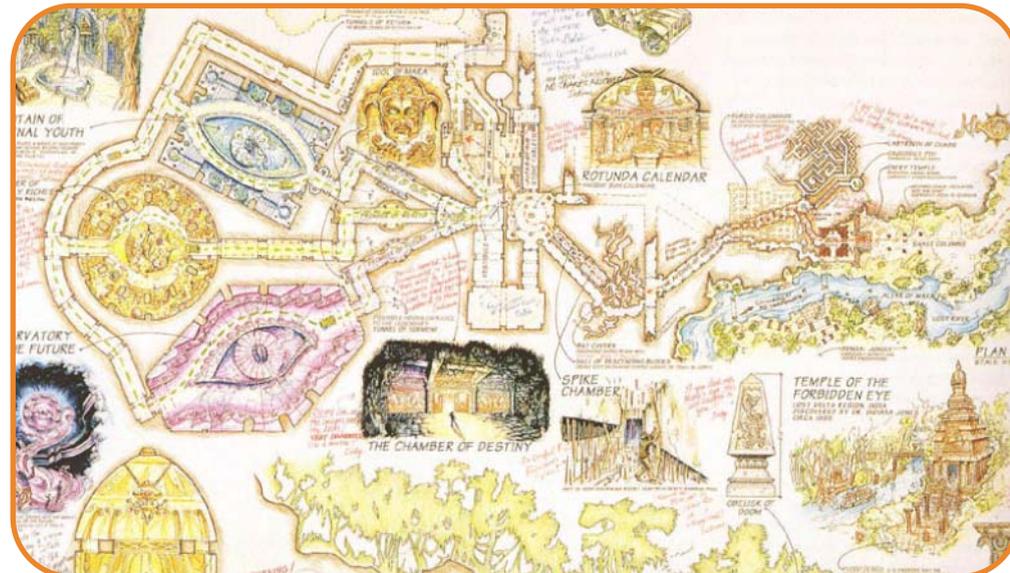


Theme Parks und Computer Spiele



Mehrere Wege zu den Attraktionen in Theme Parks mit verschiedenen Qualitäten beschern jedem Besucher ein eigenes Erlebnis.

Computerspiele haben dieses Prinzip auch schon lange für sich entdeckt.

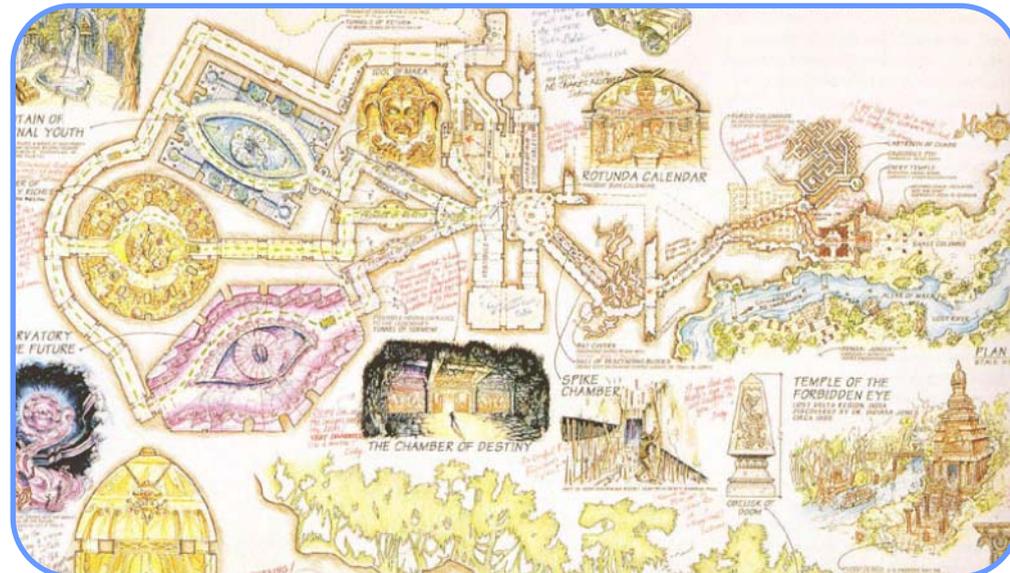


Theme Parks und Computer Spiele



Meist führen mehrere Gänge innerhalb eines Levels zum Ausgang.

Allerdings findet das Prinzip auch in Unterhaltungen sowie in verschiedenen Lösungsmöglichkeiten seine Übersetzung. Das erhöht den Wiederspielwert drastisch.



Theme Parks und Computer Spiele



Um mit einem begrenzten Raum Tiefe vorzugaukeln haben Theme Park und Computerspiel Designer verschiedene Techniken entwickelt:

Canvas Painting um mit zweidimensionalen Bildern eine Raumwirkung zu erzielen.



Theme Parks und Computer Spiele



Eine andere Möglichkeit ist es, Teile der Umgebung darzustellen, sie allerdings unerreichbar zu machen:

Treppen ins Nichts, abgeschlossene Türen ohne Räume und sogar komplette unerreichbare Strassenzüge.



Theme Parks und Computer Spiele



Theme Parks und Computer Spiele



Dadurch, dass Theme Parks in der wirklichen Welt stattfinden sind dort physische Erfahrungen möglich.

Digitale Welten dagegen unterliegen keinen physischen Beschränkungen und haben darum mehr Freiheit.



Theme Parks und Computer Spiele



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit...