

# Zielgenaues Anklicken belohnt

Autor(en): **Jekubzik, Günter H.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **49 (1997)**

Heft 2

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932021>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Zielgenaues Anklicken belohnt

Mit «Edutainment», einer Mischung aus Spielen und Lernen, erschliesst die Walt Disney Company den Kindern die Welt der CD-ROM und ihren Produktionen einen – nach Kino, Fernsehen und Video – neuen Marktbereich.

Günter H. Jekubzik

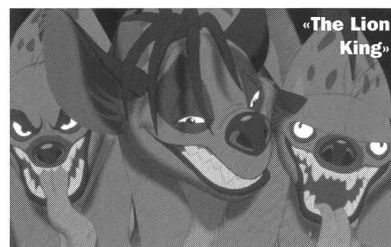
Niemand kann der Walt Disney Company mangelndes Geschick im Marketing nachsagen. Ein neuer Sektor der grossen Merchandise-Palette erschliesst nun die Kinder für CD-ROM und sogenanntes Edutainment, eine Mischung aus Spielen und Lernen. Mit Figuren, Szenen und Stimmen aus Disneys Kinofilm «Aladdin» laufen im «Spielparadies Aladdin» Puzzle-, Kombinations-, Zahlen- und Buchstaben-Spiele ab. Computer kompetenten Kindern ab etwa fünf Jahren stehen bei den Aufgaben mit Musik und Farben aufmunternde Kommentare und auch die motivierende Lösung zur Verfügung. Der Flaschengeist des Films ist seinem Meister vor dem Monitor jederzeit behilflich. Er führt durch ein orientalisch ausgestaltetes Kino mit Filmausschnitten, einem Marktplatz, einer Wunderhöhle und einem Palast. Spass ist in jeder Ecke zu finden, bei den amüsanten gesprochenen (!) Erklärungen ebenso wie bei den originellen Animationen. Kinderleichter Umgang sowie ein beispielhaftes Handbuch erleichtern den Zugang zur CD-ROM.

Wiedererkennbare Symbole führen elegant zu Spielen und Lernmenüs. Eine Ecke für die eigene Kreativität lehrt den Umgang mit der Maus als Zeichenstift. «Kreativität» beschränkt sich dabei allerdings auf das Ausmalen von Disney-Schablonen. In dieser Hinsicht bietet auch die CD-ROM «Malen und Spielen» mit dem «König der Löwen» nicht mehr. Die Menüs sind wie gehabt nach Landschaften aus den jeweiligen Filmen gestaltet. Unter Rafikis Baum leitet der weise Pavian ein Mal- und Zeichenstudio. Hier erschliesst sich den Kindern wenigstens früh die Montagetechnik, womit sie voll im Trend von Sampling und Remix liegen.

Das «Interaktive Zeichentrickfilmbuch», eine weitere CD-ROM zum «König der Löwen», operiert mit einer

Löwentatze als Mauszeichen. Die Geschichte des Films läuft als Buch mit 21 Bildern und Lesetexten ab. Sie sind komplett auch in Englisch abspielbar (mit Stücken, gesprochen etwa von Jeremy Irons), was jedoch minimale Synchronverluste bei den Bewegungen mit sich bringt. Zuhören, Lesen oder das Abfragen einzelner Worterklärungen gehört auch hier zum Lernprogramm. Bei gleichem Konzept und identischem, recht hohem Preis wie «Aladdin» ist diese CD-ROM um einiges dünner ausgestattet. Die Spiele sind schwächer, es lassen sich keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade anwählen. Da kann der Spass dann doch schnell langweilig werden. Falls Kinder nicht selbst die CD-ROM installieren, können Eltern in einer speziellen Hilfedatei Rat suchen. Doch ist es immer wieder erstaunlich, wie gut Kinder bereits mit der Maus umgehen können. Was (nicht nur Kindern) mit den CD-ROM von Disney vor allem gelehrt wird, ist die Handhabung der Maus und die Vertrautheit mit den Disney-Figuren: Wenn für Timon die bunten Insekten gefangen werden, belohnt er zielgenaues Anklicken mit wohligen Gurren.

Die Angebote Disneys auf CD-ROM lassen mit jeder Neuerscheinung eine zunehmende Komplexität erkennen, in die der Benutzer allmählich hineinwachsen kann. Und wenn man eifrig lernt, erhält man vielleicht bald das Material, mit dem die Amerikaner längst spielen dürfen. Glanzlicht der Angebotspalette ist zur Zeit das «Interaktive Filmbuch» zu «Pocahontas». Hier rückt das Prinzip «Buch» in den Hintergrund. Die 13 Ansichten bergen, wie bei interaktiven Spielen üblich, viele kleine Überraschungen. Die Stellen, bei denen sich die Maus verfärbt, werden angeklickt, im Bild agieren dann einzelne Figuren und sprechen ihre Texte, während an anderen Orten



Tiere herumalbern. So lassen sich Randelemente der Handlung eigenhändig aktivieren. Diesem reizvollen Prinzip geht erst in den letzten Bildern der Atem aus, wenn immer weniger Möglichkeiten zur Interaktivität zu finden sind.

Bei all den hervorragenden, dem Medium CD-ROM adäquaten Qualitäten der Disney-Produkte dürfte freilich der Kinofreund nach einigen Stunden im virtuellen Disneyland einen faden Nachgeschmack behalten. Wer schon im Fernsehen erstaunt verfolgte, wie die Figuren eines «grossen» Disney-Kinofilms plötzlich ganz banal wöchentlich in Fernsehserien auftraten, sieht sich bei den CD-ROM-Produkten mit der vollständigen Zerstückelung jeglicher Kino-Aura konfrontiert. Nur noch kleinste, wiederverwertbare Elemente der Zeichnungen bewegen sich auf dem Computerschirm, um neue Funktionen zu erfüllen. Diese Entwicklung dürfte mit «Toy Story» eine neue Dimension erreichen, da hier das gesamte Zeichenmaterial schon digital konstruiert wurde und die Animation der Figuren auf CD-ROM wesentlich einfacher ist. Wie beim Kinofilm war auch an der CD-ROM das PIXAR Animation Studio massgeblich beteiligt. ■

«Spielparadies Aladdin» / «Malen und Spielen – Der König der Löwen» / «Das Interaktive Zeichentrickfilmbuch – Der König der Löwen» / «Das Interaktive Filmbuch Pocahontas». Für Macs und PCs mit Windows, jeweils Fr. 95.–.