



(Um-)Weltrettung durch KlimaGAU: *A new beginning*

Episode 1: Vorstellung und erzähltheoretische Betrachtung

Dr. Elisabeth Hollerweger
Forschungsstelle Kulturökologie und Literaturdidaktik
Universität Siegen

 Universität Bremen

ZMML
Zentrum für Multimedia
in der Lehre

DBU 

Deutsche Bundesstiftung Umwelt





Übersicht der Lerneinheit

Episode 1:

Vorstellung und erzähltheoretische Betrachtung

Episode 2:

Perspektiven der Kulturökologie, Zukunftsforschung und Nachhaltigkeitsbildung

Episode 3:

Interview



Lernziele der Episode

Lernziel 1:

Sie lernen Hintergründe und Grundstrukturen des Spiels kennen.

Lernziel 2:

Sie sind in der Lage, erzählerische und interaktive Besonderheiten des Spieles auf Handlungs- und Darstellungsebene zu benennen.

Lernziel 3:

Sie können Inszenierung und Bedeutung des Motivs der Weltrettung im Zusammenhang mit Umweltkonflikten skizzieren.



Gliederung dieser Episode

- **Kontextualisierung**

Kurzüberblick über Entstehung und Rezeption

- **Erzähltheoretische Grundlagen**

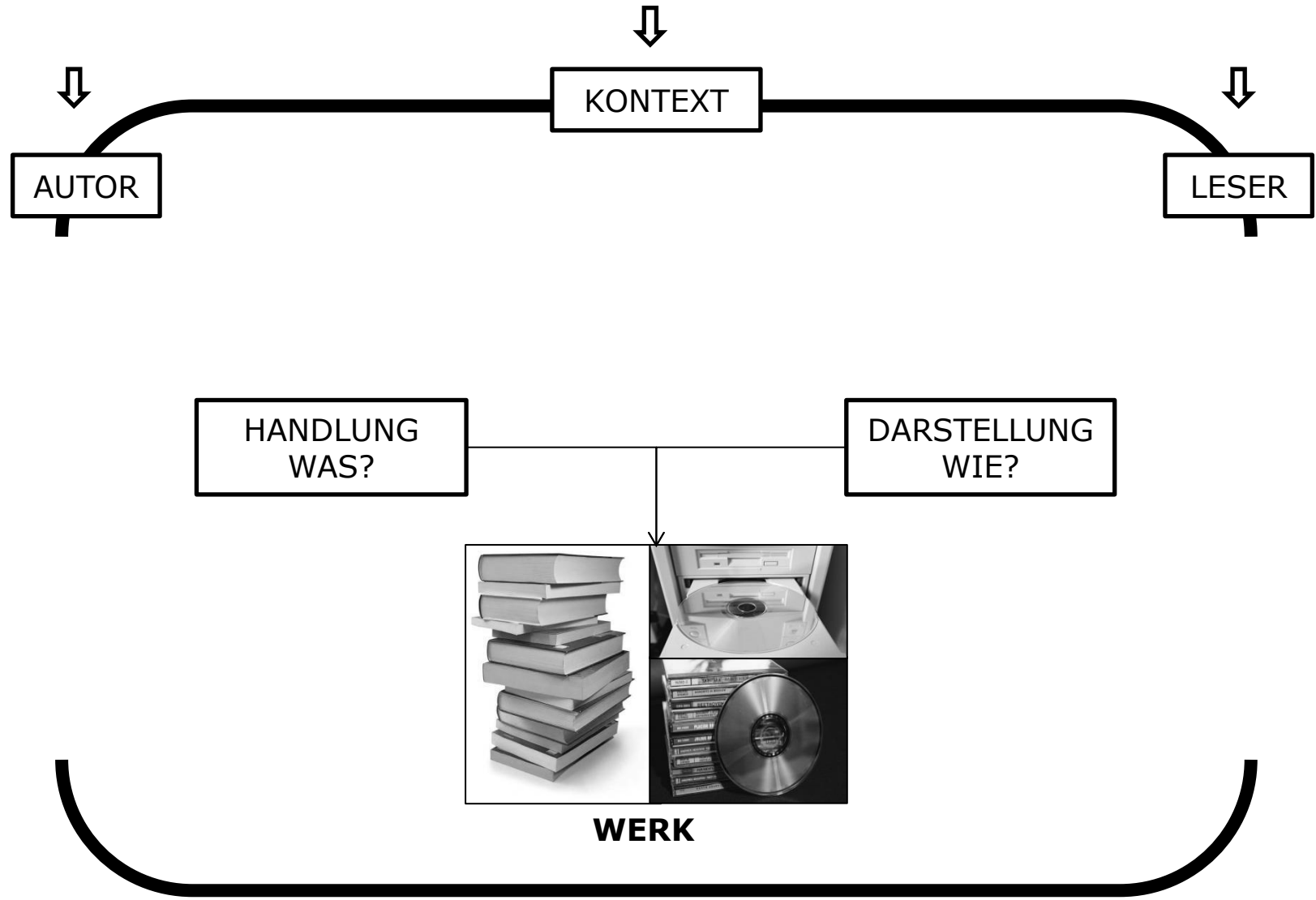
Betrachtung von Besonderheiten auf Handlungs- und Darstellungsebene unter Berücksichtigung der Interaktivität

- **Motivbezogene Fokussierung**

Ausgestaltung der Weltrettung



Text und Paratext





DAEDALIC-Team



Claas Paletta Carsten Fichtelmann Jan Müller-Michaelis



Jan Müller-Michaelis Kevin Mentz

- Gründung 2007 durch Carsten Fichtelmann
- erste Erfolge mit den Spielen *Edna bricht aus* (2008) und *The whispered world* (2009)
- 2011 Auszeichnungen für *A new beginning*
- Weitere Spiele: *Deponia* (2011)



Grundideen/Intentionen



„Wir wollen uns mit dem Spiel auf keinen Fall auf ein hohes Ross schwingen und irgendwelche Lektionen zum Thema Klimawandel erteilen. In erster Linie geht es darum, eine spannende Geschichte zu erzählen, aber eben vor dem Hintergrund dieses Themenkomplexes, der jeden von uns irgendwie beschäftigt. Fast zwangsläufig geht es dabei um Themen wie Verantwortung und Idealismus, vor allem auch auf einer sehr persönlichen Ebene. [...] Uns treibt das Engagement, dass im Spieleuniverum auch Platz für Themen abseits von Alieninvasionen und Drachentöten sein muss. In dem Sinne sehen wir da schon eine Lücke im Markt, nämlich eine, in der reale Themen erwachsen reflektiert würden. Das bedeutet ja nicht, dass wir hier alle total öko und mit jeder Pflanze per "Du" sind! Aber wir finden, dass der Klimawandel und die globalen Aufgaben, vor die der Mensch gestellt wird, ein spannendes Thema mit vielen erzählenswerten Konflikten ist.“
(Interview mit Gamers Global)



Positionierung zum Weltrettungsmotiv

GamersGlobal
Das Spiele-Magazin für Erwachsene

Beim Thema Klimawandel spielen unzählige politische und wirtschaftliche Interessenskonflikte eine Rolle -- ist es da nicht ein erschreckend naives Szenario, wenn in eurem Spiel eine Zeitreisende mal eben kurz die Welt rettet?

Auch in unserem Spiel wird es mit "mal eben" nicht getan sein. Ob die Erde denn überhaupt noch zu retten ist, muss der fleißig rätselnde Abenteurer im Herbst selbst herausfinden...

Claas Paletta:



Auszeichnung (Auswahl) und Begründung

„Bei "A New Beginning" handelt es sich um ein klassisches, bereits mehrfach prämiertes Point&Click-Adventure, das sich durch seine spannende, tiefgründige und anspruchsvolle Geschichte von vergleichbaren Spielen abhebt. [...] Ohne pädagogischen Zeigefinger wird der Spieler mit den großen Zukunftsherausforderungen im Hinblick auf das Thema Energie konfrontiert und bestens unterhalten - ein Spiel, das Spaß macht und dennoch sensibilisiert. [D]er junge Hamburger Publisher Daedalic [beweist] mit "A New Beginning" einmal mehr sein Gespür für packend erzählte Abenteuerspiele.“



Bestes Deutsches Spiel



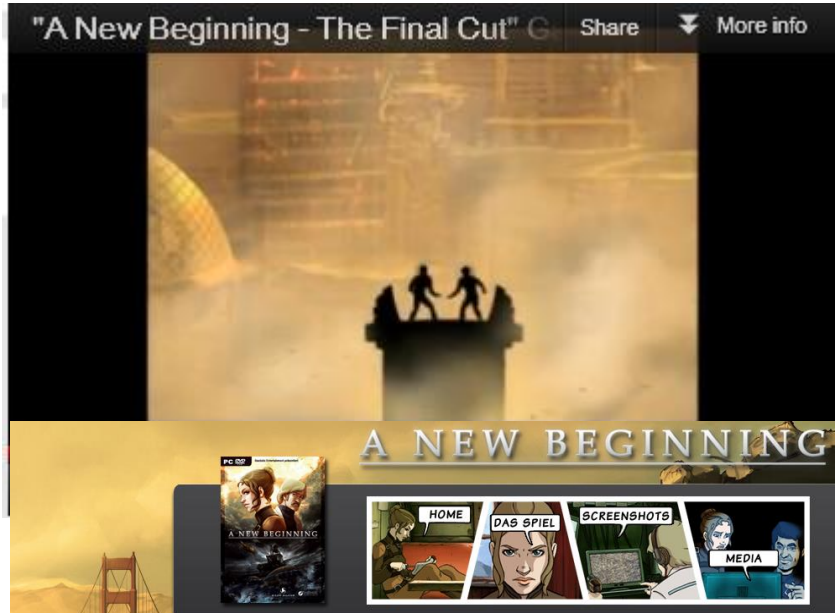
Bestes Jugendspiel



Aufgabe: Trailer und Test

Halten Sie das Video an und bearbeiten Sie die folgende Aufgabe:

- Schauen Sie sich Trailer und Test des Spiels an und fassen Sie Ihre Eindrücke zusammen!



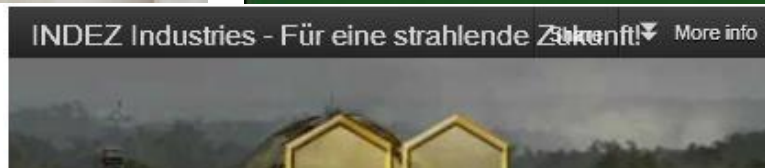
[http://www.daedalic.de/de/Game/A New Beginning](http://www.daedalic.de/de/Game/A_New_Beginning)



<http://www.gamestar.de/videos/tests,17/a-new-beginning,14893.html>



Weitere Paratextelemente

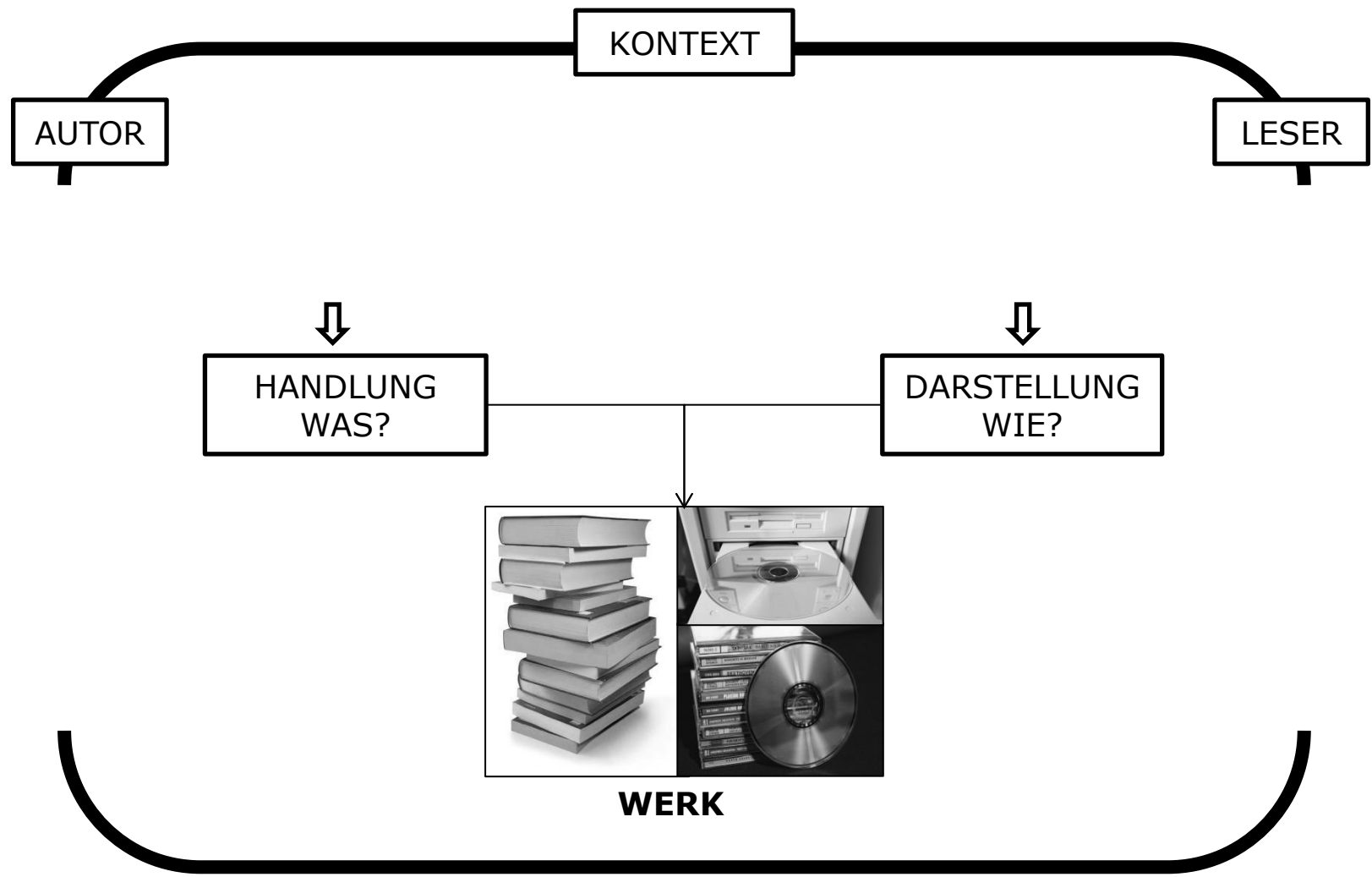


<http://www.daedalic.de/blog/index.php?paged=2>





Text und Paratext





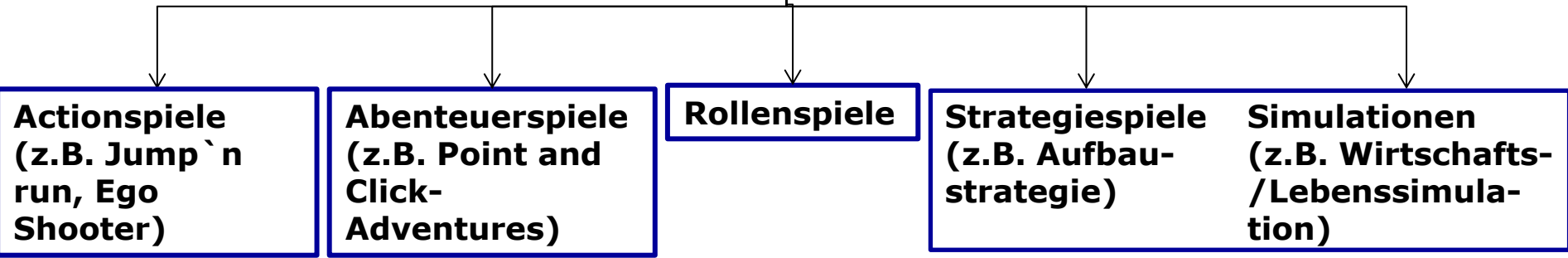
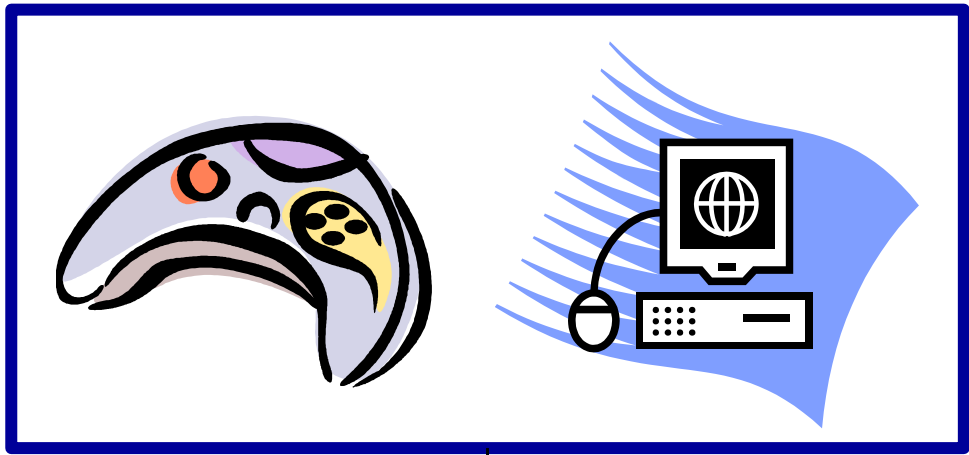
Ebenen der Analyse



„Die Kombination von Interaktivitäts-, Darstellungs- und Handlungsanalyse leitet zur Interpretation über und erlaubt damit auch ein Urteil über die [...] „worldview“, die eine bestimmte Produktion vermittelt.“ (S.275)



Vereinfachte Klassifizierung



online oder offline



Genrespezifische Abgrenzung

- Strategie- und Simulationsspiele:
 - keine festen Handlungsstrukturen
 - die oft explizit an den Spieler übertragene Weltrettung hängt vom gewählten Vorgehen ab
- Adventure Game *A new beginning*:
 - vorgegebener Verlauf der Geschichte
 - Rezipient löst in der Rolle der „Weltretter“ Aufgaben



Aspekte der Interaktivitätsanalyse

- I. Beziehung von Narrativität, Interaktivität und Spiel
→ Wechsel von narrativen, interaktiven und spielerischen Elementen/Passagen
- II. Strukturmodelle von interaktiven Produktionen
→ Gelenktes Netzwerk d.h. eindeutiger Start- und Zielpunkt sowie obligatorisch zu durchlaufende Handlungspunkte, Variationen beim Ansteuern der obligatorischen Stationen
- III. Typen interaktiver Partizipation
→ intern-ontologisch, d.h. Rezipient kann als Figur innerhalb der fiktiven Welt am Geschehen teilnehmen und Handlung durch eigene Handlung beeinflussen



Spielerperspektiven



- Spieler nimmt wechselweise die Rollen
a) des Wissenschaftlers Bent und
b) der Zeitreisenden Fay aus der Zukunft ein
- Aufgabe: Welt vor dem drohenden Klimakollaps zu bewahren



Zentrale Handlungselemente

Umweltsünden der Vergangenheit

Phönix-Plan und seine Folgen

EPISODE:

Rahmen: Raum und Zeit

Faktoren

Faktoren

KOMPLIKATION
(Schädigung, Mangel)

→→→→→

AUFLÖSUNG
(pos./neg.)

Evaluation und Moral

Schädigung der im 26. Jh. lebenden Menschen durch bevorstehenden Sonnensturm

Quelle: Leubner, Martin / Saupe, Anja

negativ durch Tod aller Zeitreisenden, positiv/offen durch Aussicht auf Klimaverhandlungen



Charaktere I

DIE CHARAKTERE

FAY



Zeitpilotin Fay kommt aus dem Jahr 2500, wo die letzten überlebenden Menschen auf einer zerstörten Erde gegen die Folgen des Klima-GAU kämpfen. Ihr Auftrag: Die Menschen unserer Gegenwart dazu bringen, ihr Verhalten zu ändern. Doch die idealistische junge Frau zweifelt an der vorgegebenen Mission. Auf eigene Faust entwickelt sie einen Plan, die Vergangenheit zu manipulieren. Doch wie weit darf sie gehen, um die Welt zu retten?

Bent hat als Bio-Ingenieur und Leiter einer Forschungsabteilung ein Leben voller Verantwortung hinter sich. Er ist der geborene Workaholic. Aus gesundheitlichen Gründen gezwungen seinen Labor-kittel frühzeitig an den Nagel zu hängen, blieb sein Lebenswerk – die effiziente Nutzung von Bioenergie aus einer bestimmten Blaualgensorte – unvollendet. Es war ein harter Kampf für ihn, die Verantwortung der nächsten Generation zu überlassen. Schließlich hat er es akzeptiert und die Forschung an seinen Sohn Duve übertragen. Seitdem bemüht er sich krampfhaft, die Abgeschiedenheit seiner kleinen Hütte in der norwegischen Fjordlandschaft zu genießen.

BENT



Der kompromisslose Salvador ist Fays Vorgesetzter. Als Repräsentant der Menschheit der Zukunft ist er gewillt, drastischste Mittel einzusetzen, um den drohenden Untergang abzuwenden. Er hat ein sehr absolutes Verständnis seiner Mission: Die Klimakatastrophe muss verhindert werden, sonst wird die Menschheit zu Grunde gehen. Das gibt ihm aus seiner Sicht nicht nur das Recht, sondern verpflichtet ihn sogar dazu, jedes nur erdenkliche Mittel einzusetzen, um dieses Ziel zu erreichen. Moralische Grenzen kann er sich nicht erlauben.

SALVADOR



Der Konzernchef von Indez Industries ist ein skrupelloser Geschäftsmann. Seine Interessen gelten seinem eigenen Wohlergehen und dem seiner Firma. Als die Svenssons mit ihrer sauberen Bio-Energie aus Blaualgen auf der Bildfläche erscheinen, wird er hellhörig. Eine Energieform, die jeder bei sich zu Hause kostenlos selbst erzeugen könnte, würde den ganzen Energiemarkt ruinieren. Indez ist entschlossen, dies zu verhindern. Für ihn ist alles nur eine Frage des Geldes.

INDEZ





Charaktere II

DUVE



Duve Svensson ist verbittert. Sein Vater war sein großes Vorbild, doch dann musste Duve zusehen, wie Bent zugunsten seiner Forschungsarbeit alle um sich herum vernachlässigte. Er hat sein Leben lang geschuftet, und wofür? Für eine Technologie, für die es keinen Markt gibt und die er nicht einmal vollenden konnte. Duve möchte auf keinen Fall so enden wie sein Vater, der alles gab und nichts bekam.

KELLERMAN



Im Mittelalter wäre der glatzköpfige Mann mit dem struppigen Schnurrbart und der leicht gekrümmten Körperhaltung sicherlich Giftmischer geworden. Stattdessen hat er sich mit viel List zur rechten Hand des Industriemagnaten Indez entwickelt. Kellerman ist es gewohnt, illegale Mittel einzusetzen, um sein Ziel zu erreichen. Ist er unterlegen, windet er sich wie eine feige Schlange. Behält er jedoch die Oberhand, feiert er seine Überlegenheit mit geradezu sadistischem Genuss.

OGGY



Oggy ist als freier Journalist und Ein-Mann-Reporter-Team in der Lage, seinen Interviewpartnern Infos aus der Nase zu ziehen, die vorher gar nicht drin waren. Mit seinem zum mobilen Funkhaus umgebauten Helikopter ist er immer schnell zur Stelle, um live vom Ort des Geschehens zu berichten. Als sich eines Tages eine Zeitkapsel aus der Zukunft in seinem Helikopter materialisiert, wittert er die Story seines Lebens.



Verknüpfung mit weiteren Episoden

Claas Paletta: „Die Geschichte verwebt viele Handlungsstränge, neben der Haupthandlung wird natürlich auch der Hintergrund von Fay und Bent beleuchtet. Beide werden eher unfreiwillig mit der Aufgabe konfrontiert, die Welt retten zu müssen. Mehr als 30 Charaktere unterstützen und behindern sie dabei.“
(Interview mit Nintendo WiiX)

Beispiele:

- Bents Vergangenheit als „Weltretter“ und Erfinder der Blualge, Tod von Bents Frau, Konflikt Bent-Duve
- Unfälle/Verschwörungen auf der Forschungsstation
- Geschichten einzelner Mitarbeiter der Forschungsstation sowie des Indez-Kraftwerks
- Oggys Schwärmerei für Fay

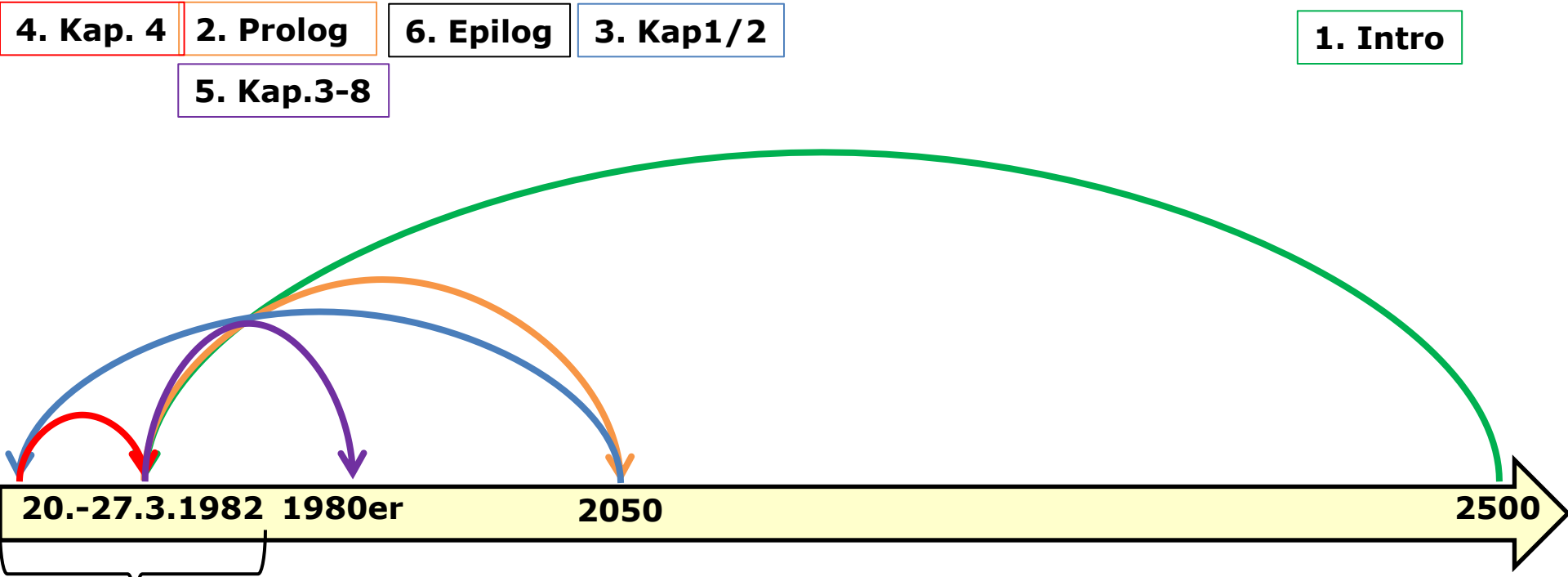


Kapitelabfolge

<u>Kapitel</u>	<u>Zeitangabe</u>	<u>Raum</u>	<u>Figur</u>
Intro	2500	Unterirdische Bunker	Fay
Prolog	zwischen 20. und 27.03.1982	Norwegisches Land	Bent und Fay
Kap1: Bleierne Luft	2050 (mit Zwischenblenden)	Verwüstetes Los Angeles	Fay
Kap2: Eine Nacht im Global	2050 (mit Zwischenblenden)		
Kap3: Raues Erwachen	zwischen 20. und 27.03.1982	Flugzeug	Bent und Fay
Kap4: Die Konferenz	20.03.1982	Oslo	Fay
Kap5: Atlas, Teil 1	zwischen 20. und 27.03.1982	Forschungsstation	Bent und Fay
Kap6: Atlas, Teil 2	zwischen 20. und 27.03.1982		
Kap7: Bent Svenson ist tot	27.03.1982	Brasilianischer Dschungel	Bent und Fay
Kap 8: Der Phönix-Plan	27.03.1982	Indez-Kraftwerk	Bent und Fay



Raum-zeitlicher Rahmen im Überblick



20.-27.3.1982

1980er

2050

2500

**Klimakonferenz
20.3.1982 + 1
Woche**



Raum-zeitlicher Rahmen in Bildern





Erzählperspektiven



Wechsel zwischen Bent und Fay

**Wechsel
zwischen
Sicht auf die
Figur und
Sicht mit der
Figur**





Fokalisierungen



Kombination von Sicht auf und Sicht mit der Figur...

...von Erzählen und Erzähltem



Wechsel von Frontalperspektive zu Hinteransicht und Mitsicht



Sprach- und Bildstil

Sprache:

- charakteristischer Figurenstil z.B. Bent oft ironisch bis zynisch, Fay oft unbedarft bis naiv, Salvador fordernd, Indez überheblich, Oggy „schräg“ usw.
- vorwiegend parataktische Sätze, Ausnahmen stellen längere Passagen von Bent/Salvador dar

Bilder:

- detailreiche Comicgrafik, d.h. „dass jede einzelne Bewegung, jede Animation und jeder Hintergrund von unseren Künstlern per Hand gezeichnet werden muss“ (Paletta)
- Anleihen bei französischen Erwachsenencomics



Ausgestaltung von Zeitreiseparadoxien



Fay: Bent, weißt Du, was ein Prädestinationsparadoxon ist?

Bent: Oh, das hat wieder was mit Zeitreisen zu tun, richtig?

Fay: Ich habe Angst, dass unsere Beteiligung erst zum Unglück führen wird.



Fay: Unsere Alge in der Zukunft wurde von dir und Duve zusammen entwickelt. Wäre Duve heute gestorben, dann gäbe es auch die Alge nicht mehr und wir hätten nie mit der Zeitkapsel in die Vergangenheit reisen können. Der Zeitverlauf hätte sich so drastisch geändert, dass ich mich sofort im Nichts auflösen würde.

Bent: Heißt das, wir können das Reaktorunglück gar nicht aufhalten.

Fay: Doch, nur werde ich dann...ich werde verschwinden.



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs

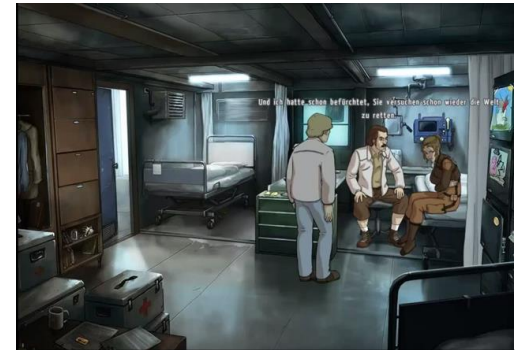
- Bent als resignierter Weltretter:



Ich hatte wahrscheinlich wieder nur die Rettung der Welt im Kopf. Ob wir wirklich glücklich geworden wären, wenn mir die Zukunft des Planeten egal gewesen wäre?



Fay: Die ganze Welt stirbt. Deine Forschung könnte das verhindern.
Bent: Ich bin nicht für die ganze Welt verantwortlich.



Arzt (zu Bent): Und ich hatte befürchtet, Sie versuchen schon wieder die Welt zu retten.



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs

- Salvador als fanatischer Weltretter:



Salvador (per Funk zu Fay): An mich wird sich morgen auch niemand mehr erinnern, aber ich habe der Welt wenigstens eine Zukunft geschenkt.



Bent: Sie hätten den Mann doch nicht gleich töten müssen.
Salvador: Bist du hier, um mit mir die Welt zu retten oder um über Moral zu diskutieren? Beides zusammen wird heute nicht gehen.



[...] die Welt [ist] nicht durch Idealismus und gute Vorsätze zu retten. Man muss die Menschen zwingen das Richtige zu tun. [...] Nur sofortiges Umdenken kann die Welt vorm Kollaps retten. [...]



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs

- Weltrettung als Bewährungsprobe für die Vater-/Sohn-Beziehung:



Bent (zu Duve): Du trägst jetzt viel Verantwortung. Die Zukunft der Welt hängt von deiner Forschung ab.



Duve: Bent? Lass uns erst die Welt retten und dann unsere Beziehung in Ordnung bringen. Ich hab den Kleinkram gerne vom Tisch, bevor es ans Eingemachte geht. [...]



Bent: Wie sollen wir helfen die Welt zu retten, wenn der Kaffee alle ist? [...] Wir haben keine Zeit zum Trödeln. Ich brauche meinen Kaffee jetzt.



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs

- Zeitreise als Weltrettungsoption:.



Ich fürchte, wir haben keine andere Wahl. Es wird Zeit, dass wir endlich den letzten Schritt wagen. Den Schritt zurück.



Oggy: Aber warum seid Ihr dann gerade hier und jetzt gelandet?
Fay: Wir sind hier, um den Klimawandel aufzuhalten.



Sadi (per Funk): Die Alge ist zu schwach. Sie wird die Welt nicht retten.
Fay: Der Phönix-Plan ist doch gut. Wir retten die Welt vor dem Untergang.



Ausgestaltung des Weltrettungsmotivs

- Weltrettung durch fiktive Erfahrungsräume:



Reporter: Nur so [SuperGAU] behauptet er [Figur des Romans *Der Phoenix-Plan*] ließe sich die Welt am Ende retten. Ist das Ihr Ernst?
Oggy: [...] Die entscheidende Frage ist doch: Wie animiert man 7 Mrd. Menschen zum Handeln? Zwei Leute allein können die Welt nicht retten.



Reporter: Sie wollen Ihre Leser also provozieren? Ist ein Sciencefiction Thriller der richtige Ort dafür?
Oggy: Wieso sollte er das nicht sein? [...] Popkultur darf politisch sein.



Zusammenfassung

- *A new beginning* hebt sich durch seine nachhaltigkeitsrelevante und realistische Thematik von der breiten Masse der EGame-Produktion ab.
- Die vielschichtige und zunächst undurchsichtige Erzählkonstruktion setzt die Komplexität des Themas auch strukturell um.
- Das im EGame seit jeher zentrale Thema der Weltrettung wird mehrdimensional und multiperspektivisch in einem neuen Kontext verarbeitet.



Aufgaben für das Selbststudium

1. Reflektieren Sie Handlung, Darstellung und Interaktivität des Spiels im Hinblick auf die Frage, welche „worldview“ (Leubner/Saupe) dadurch vermittelt wird!
2. Überlegen Sie vor dem Hintergrund der Thesen Mc Conigals (vgl. Lehreinheit zum Electronic Game), inwiefern das Spiel zu einer Rettung der realen Welt beitragen könnte!
3. Gehen Sie in Vorbereitung auf die zweite Episode der Frage nach, welche Funktionen dem Spiel für Kulturökologie, Zukunftsforschung und Nachhaltigkeitsbildung zukommen könnten!



Literatur und Quellen

Primärquellen:

- Daedalic Entertainment: *A new beginning*. Koch Media GmbH 2010.

Sekundärquellen:

- Dworschak, Stefan: Test-Video zum Klima-Adventure. In: *Gamestar* 04.10.2010. Abrufbar unter: <http://www.gamestar.de/videos/tests,17/a-new-beginning,14893.html>.
- Fachjury Deutsches Jugendspiel: *A new beginning*. In: *Deutscher Computerspielpreis* 2011. Abrufbar unter [http://www.deutscher-computerspielpreis.de/133.0.html?&tx_felogin_pi1\[forgot\]=1](http://www.deutscher-computerspielpreis.de/133.0.html?&tx_felogin_pi1[forgot]=1).
- Leubner, Martin / Saupe, Anja: *Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik*. Schneider Verlag hohengehren 2012.
- Gunia, Gaylord: Daedalic stoppt den Klimawandel. In: *Gamers Global*, 05.05.2010. Abrufbar unter: <http://www.gamersglobal.de/interview/claas-paletta-ueber-a-new-beginning>.
- Redaktion Nintendo WiiX: *A new beginning*. Interview. Abrufbar unter: <http://nintendowiix.net/interview.php?pageid=203>.