

Presseinformation

»Robbi - Abenteuer auf CD-ROM«

Eine CD-ROM als »Kinderfilm zum Mitspielen und Mitgestalten«

Pressekontakt/Fotomaterial:

I-Motion Ges.m.b.H.,
Gumpendorferstraße 95, A-1060 Wien
Tel: +43-1-5965510-0, Fax: + 43-1-5965510-12,
e-mail: i-motion@magnet.at

Erhältlich in Deutschland: Media Märkte, Saturn, Kaufhof, Karstadt sowie im Buchhandel

Erhältlich in Österreich: Libro, Buchhandel

Kurzinformation:

Mit einem Budget von 5 Millionen Schilling wurde eines der aufwendigsten Multimedia Produkte, das in Österreich jemals hergestellt wurde, verwirklicht. Über 120 Grafiker, Techniker und Animationszeichner arbeiteten ein Jahr lang an dieser Produktion.

»Robbi« erzählt die Geschichte eines kleinen Robbenbabies auf der Flucht vor den Robbenjägern. 5 Spiele und 50 teilweise interaktive Animationsszenen führen durch die Handlung, welche von den Kindern selbst mitgestaltet werden kann.

Aufgrund der hohen Qualität von Robbi feierte der Titel auf der Buchmesse in Frankfurt einen Sensationserfolg - innerhalb der ersten beiden Tage wurden von Österreichischen und deutschen Händlern über 10 000 Stück geordert.

Die ständig wachsende Nachfrage nach qualitativ hochwertiger Software für Kinder macht ein derartiges Engagement auf diesem Sektor möglich. »Robbi« ist von Anfang an für den Weltmarkt konzipiert und derzeit in deutscher und englischer Sprache verfügbar.

Interaktives Geschichtenerzählen für Kinder

Der Kinderbuch-Bestseller »Robbi - ein Robbenbaby flieht zu den wilden Tieren« wurde auf CD-ROM als »Kinderfilm zum Mitspielen und Mitgestalten« umgesetzt. Das Kind beeinflusst durch seine Entscheidungen und Geschicklichkeit die Entwicklung der Geschichte - und auch der Zufall spielt eine Rolle. Um dies zu ermöglichen, entwickelte das österreichische Multimediaproduktionsteam I-Motion einen eigenen interaktiven Erzählstil, der die etablierten Adventure-Elemente neu interpretiert. Die in Handarbeit gezeichneten Animationen machen im Stil der klassischen Trickfilmtradition den Charme der Charaktere lebendig. Die Realisierung der berührenden, für den Robbenschutz engagierten Geschichte erfolgte in enger Zusammenarbeit mit Kinderbuchautor Günther Aloys, dem Schöpfer von »Robbi«. Mit seinen 5 kreativ- und Adventure-Spielen, mit 15 interaktiven Dialogsequenzen und 35 vollanimierte Szenen geriet »Robbi - eine CD-ROM Abenteuergeschichte« darüber hinaus zu einer der umfangreichsten Produktionen, die im deutschsprachigen Raum jemals veröffentlicht wurde.

Die interaktive Umsetzung eines nicht alltäglichen Kinderbuchs

Als »Interaktives Kinderbuch« war das der CD-ROM zugrundeliegende Buch »Robbi – ein Robbenbaby flieht zu den wilden Tieren« bereits 1990 konzipiert. Die mitreißende Geschichte wird zum Träger für die Botschaft durchaus ernsten Inhalts: Die Abenteuer von »Robbi« thematisieren die Tötung von Robbenbabies durch Felljäger. Am Ende des Buchs sind die Kinder aufgefordert, Briefe zu »Robbis« Unterstützung zu schreiben, sich »interaktiv« für den Robbenschutz zu engagieren.

Das Konzept des Autors Günther Aloys ging auf: Tausende Zuschriften erreichten ihn in seinem Tiroler Heimatdorf Ischgl. In Zeichnungen und Briefen drückten die Kinder ihre Bitte aus, keine Robbenbabies mehr zu töten. Heute sind es bereits mehr als 250.000 Zuschriften.

Ein Grund für diesen Eifer der jungen Leser, »Robbi« zu Hilfe zu eilen, liegt sicherlich im Charme der kleinen Robbe, die die Herzen der Kinder im Sturm erobert.

Kindergerecht und positiv ist auch die Aufbereitung des Artenschutzthemas: »Robbi« und seine Freunde suchen nach Lösungen, nicht nach Schuldigen.

Die idealistischen »interaktiven« Reaktionen der Kinder auf das Buch, bildeten den Anstoß, »Robbi« als interaktive Geschichte auf CD-ROM umzusetzen. Wie im Buch ist auf der CD-ROM das Engagement für die kleinen Robben in hochklassige Unterhaltung verpackt. Durch die Möglichkeiten des neuen Mediums ist das Kind aktiv in die Entwicklung der Geschichte involviert. Geschickt inmitten der Animationssequenzen plazierte, laden Spiele zum Malen oder Musikmachen ein, oder fordern die Geschicklichkeit der Kinder heraus. Die interaktiven Elemente ergeben sich bei »Robbi« logisch aus dem Kontext der Handlung, sind passend zur jeweiligen Stimmung und Situation in die Geschichte eingebunden. Die erzählte Handlung ist weit mehr als bloßer Rahmen für Action oder Herausforderungen an die Geschicklichkeit.

Die Spiele sind durch ihre unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade für die recht unterschiedlichen Anforderungen der Kinder in den Altersklassen von 6 bis 12 Jahren interessant. Alle Spiele stehen nicht für sich allein, sondern werden durch kurze Dialog- oder Animationssequenzen eingeführt. Dafür wurde auf edutainmentartige Erklärungen eines Sprechers aus den Off gänzlich verzichtet.

Die wirkliche Neuheit auf dem Sektor des interaktiven Erzählens bieten die interaktiven Dialogsequenzen. Meist sprechen die auf dem Bildschirm sichtbaren Tiere erst, wenn sie angeklickt werden. Eine komplizierte Dialog-Engine wählt im Hintergrund immer wieder neue Fragen, Kommentare und Antworten. Auf diese Art lassen sich die Tiere situationsadäquat quasi jeden Tag etwas Neues einfallen: Vom frechen Affen bis zur philosophierenden Schlange haben Robbis Tierfreude wirklich etwas mitzuteilen, gewinnen durch ihre Aussagen charakterliches Profil. Der konsequente Verzicht auf stereotype Wiederholungen und Banalitäten wirkt sich positiv auf die Glaubwürdigkeit und Lebendigkeit der Geschichte aus. Ein ganz großer Pluspunkt der Produktion besteht darin, daß ein und dieselbe Szene nicht zweimal hintereinander gleich gespielt werden kann.

Und nicht zuletzt: »Robbi«, der naive Charakter mit Mutterwitz, erwacht durch liebevoll ausgeführte Trickzeichnung zum Leben. Wie im Buch ist auch am Ende der CD-ROM-Geschichte eine Aufforderung an den jungen Robbi-Fan zu lesen, Initiative zum Schutz der Robben zu ergreifen.

Im Unterschied zu vielen Kindertiteln auf dem neuen Medium widmet sich »Robbi – eine CD-ROM Abenteuergeschichte« allein dem interaktiven Geschichtenerzählen. Die Produktion grenzt sich von Infotainment und Edutainmentproduktionen klar ab.

Hintergrundinformationen oder deklarierte Lernspiele gibt es daher nicht, auch die belehrende Stimme aus dem Off fehlt. Das Unterhaltsame selbst vermittelt Sinn in der Art und Weise, wie das Thema dargeboten wird. Die in den Spielen präsente adventureartige Struktur motiviert zur interaktiven Auseinandersetzung mit der Geschichte. Die Dialogszenen ermöglichen Kindern bei jedem neuen Anfang neue interaktive Möglichkeiten und Überraschungen.

Die Geschichte von »Robbi«

»Robbi«, das Robbenbaby, lebt glücklich mit seinen Eltern und Freunden im Eisland. Durch Felljäger, die alle seine Freunde erschlagen, wird seine heile Welt zerstört. Robbi entkommt selbst nur knapp. Nach einer abenteuerlichen Reise landet er bei den wilden Tieren auf einer tropischen Insel. Löwe, Elefant, Krokodil, Schlange, Giraffe und viele andere nehmen das kleine, kuschelige Robbenbaby freundlich auf. Robbi erhofft sich Hilfe – doch auch die größten und stärksten Tiere können nicht als Beschützer ins Eisland mitkommen. Nach der Rückkehr in seine Heimat trifft Robbi auf eine neue Generation von Robbenbabies, die gerade so alt sind, wie seine Freunde es waren. Gemeinsam mit dem weisen Eisbären faßt Robbi einen Plan: Er will die Menschenkinder der Welt um Hilfe gegen die Felljäger bitten. Denn er hat gehört, daß die Kinder den Robbenbabies wohlgesonnen sind. Am Ende des Buchs sind die Kinder aufgefordert, Briefe zu Robbis Unterstützung zu schreiben.

Innovative Leistung eines Teams von Newcomern

Günther Aloys ist nicht nur als Kinderbuchautor, sondern auch als Unterhaltungs- und Freizeitexperte für Erwachsene weit über die Grenzen Österreichs hinaus bekannt. Mit seinem »Workshop Ischgl« macht er als Konzertveranstalter und Erfinder von neuen Sportarten regelmäßig Schlagzeilen. Sein Tiroler Heimatdorf Ischgl, für das Günther Aloys Jahr für Jahr Konzepte liefert, wird derzeit an vorderster Stelle genannt, wenn es um Beispiele für innovative touristische Strategien geht. In Zeiten, in denen gerade der alpenländische Tourismus Minuszahlen schreibt, verzeichnet Ischgl auch prompt ansehnliche Steigerungen. So ist es nicht zu verwundern, daß Günther Aloys bei der multimedialen Umsetzung seines bisher erfolgreichsten Kinderbuchtitels eine innovative Umsetzung nicht nur akzeptierte, sondern förderte.

Bei der Zusammenstellung des Produktionsteams schien die Devise zu lauten: »Wer ungewöhnliche Resultate will, wende sich am besten an Profis aus anderen Bereichen, die noch nie eine CD-ROM gemacht haben.« Die I-Motion, die als Multimediateam selbst zum erstenmal in Erscheinung trat, rekrutierte für »Robbi« eine bunte Mischung von Talenten, deren vorherige Laufbahn nur zum Teil auf eine Karriere im Bereich der Neuen Medien hinzuweisen schien. Der Wiener phantastische Realist Joachim Luetke beispielsweise sorgte für ausdrucksstarke, plastische Hintergründe, alle im Original in Luftpinseltechnik ausgeführt. Virgil Widrich, österreichischer Jungfilmer aus dem Action- und Trickfilm-Fach, schrieb das Drehbuch und sorgte als Produktionsleiter für die Einhaltung des Budgets. Die beiden federführenden Programmiergenies Hans-Michael Schöbinger und Christoph Wessely, vor »Robbi« vorallem mit Datenbanken beschäftigt, brachten sich das Autorentool Macromedia Director innerhalb dreier Wochen »on the job« bei – die komplizierten interaktiven Dialoge sowie die beiden aufwendigsten Spiele der Produktion gehen dennoch auf ihre Rechnung. Insgesamt waren 120 Programmierer, Zeichner und Grafiker aus 4 europäischen Ländern mit »Robbi« beschäftigt.

Daß Newcomer erfolgreich als Multimediaschaffende auftreten, ist für die »Robbi«-Produzentin Johanna Hofinger nicht weiter verwunderlich: »Für begabte Gestalter und Regisseure bietet Multimedia noch viel Raum für Innovation. Wer

die Potentiale des Mediums ernst nimmt, wird unweigerlich in ein dramaturgisches Paradoxon verwickelt: Denn wie kann eine Geschichte gleichzeitig interaktiv und doch nicht beliebig sein? Unter den Medienschaffenden – es sind im Vergleich zu Film und Fernsehen ohnedies wenige im Bereich der Neuen Medien – gibt es noch viel zu wenige Regisseure oder Erzähler. Deshalb werden auch in Zukunft immer wieder neue Kreative kommen, die die Dramaturgie der Interaktivität neu erfinden«.

Unter der Regie von Erwin Meisel trat das Team der I-Motion an, um ihre Vision vom interaktiven Geschichtenerzählen zu realisieren.

Emotionales Erleben und Computer sind kein Widerspruch

Für die interaktive Umsetzung der Kinderbuchgeschichte gab es zwei wichtige Vorgaben. Autor Günther Aloys wünschte sich, daß »der Computer die Kreativität der Kinder fördern« solle. Die multimediale Umsetzung sei als Ergänzung zum Buch, nicht als Konkurrenz zu verstehen. Regisseur Erwin Meisel sieht die interaktive Geschichte als Potential für neue Medienregie. Trotz aller interaktiven Eingriffe müsse die Geschichte zu jeder Zeit emotional präsent bleiben.

Als ersten Schritt verzichteten die Schöpfer des interaktiven »Robbi« weitgehend auf alle technoiden Elemente, die nicht zur magischen Anziehungskraft der naturbetonten Tiergeschichte paßte. Statt einer hypermodernen, aber kalten 3D-Technik wurden »Robbi« und seine Freunde in liebevoller Kleinarbeit Bild für Bild handgezeichnet. Die Buchcharaktere wurden mit aller Sorgfalt für die Animation adaptiert. Die Liebe zum Detail und zur Qualität zeigt sich unter anderem in den mitgezeichneten Schattenkonturen, die den Tieren Plastizität und Lebendigkeit verleihen. Die I-Motion als Produzent für ein Computermedium griff somit auf die gute alte Trickfilmtradition zurück. Dies sei geschehen, so der Regisseur, weil den Kindern nur auf diese Art jener Charme geboten werden kann, den man aus dem Computer bis heute nicht zu sehen bekommt. Bei der Gestaltung der Spiele und der Navigation ließ man komplizierte Scores oder Werkzeuge lieber weg, als die Stimmung zu zerstören.

Interaktivität fördert Kreativität

Die interaktive Erzähltechnik für »Robbi« gründet auf einer Balance zwischen vollanimierten Erzählsequenzen, interaktiven Dialogszenen und Spielen. Geschichte und Action sind bei »Robbi« nicht länger Gegensätze, sondern ergänzen einander. Die Erzählsequenzen führen das Kind in einer abenteuerlichen Reise von der polaren Eiswelt auf eine Insel mit tropischen Tieren. Wo es der Kontext der Geschichte anbietet, ist einmal Kreativität, ein anderes Mal Geschicklichkeit gefordert. So schlüpft das Kind einmal in die Rolle eines Delphins, der einen Hai mit Luftblasen vertreibt, ein anderes Mal in die Rolle von »Robbi«, dessen Gedächtnis von den Elefanten in einer Art Tier-Memory getestet wird. Dazwischen spielt es mit den Pinguinen Musik und malt einen Schmetterling an.

In den klassischen Adventures sind erzählerische Inhalte oftmals allein dazu da, die nachfolgende Action zu ermöglichen und werden dementsprechend stiefmütterlich behandelt. Bei »Robbi« werden aus Pausenfüllern vollwertige dramaturgische Elemente. Die Erzählsequenzen führen Spiele ein, kommentieren das Ergebnis oder treiben einfach die Geschichte voran. Allein der Animationen wegen kann man sich vorstellen, daß Kinder »Robbi« wiederholt spielen, auch wenn sie einmal alle »Levels« geschafft haben. Der klassische Adventure-Stil wurde im Sinne des Erzählflusses weiterentwickelt.

Wie schreibt man interaktive Dialoge?

Wirklich individuell und abwechslungsreich wird »Robbi« auf CD-ROM jedoch durch die vielen interaktiven Dialogszenen, in denen das Kind die Tiere per Mausclick zum Sprechen bringt. Durch ihre Aussagen profilieren und entwickeln sich die Charaktere im Verlauf der Geschichte. Wenn das Kind ein Tier anwählt, greift es in eine ausgeklügelte Dialog-Engine ein. Insgesamt 1500 Einzelsätze verbergen sich hinter den 15 interaktiven Szenen. Nur ungefähr ein Fünftel davon wird in einem Durchgang aufgerufen – welche es sind, hängt zu einem Teil vom Zufall ab, zu einem anderen Teil von den Entscheidungen des Kindes. Es kann zum Beispiel seine Lieblingstiere bevorzugt zu Wort kommen lassen – was das Tier aber heute zu sagen hat und welche Kommentare von den anderen Tieren dazu abgegeben werden, ist jedesmal anders zusammengestellt. Es ist unmöglich, zweimal dieselbe Dialogszene mit den gleichen Fragen, Kommentaren und Antworten zu bekommen, auch wenn das Kind die Tiere in derselben Reihenfolge anklickt.

Fragen, Kommentare und Antworten sind übrigens trotz aller interaktiven Optionen sinngemäß aufeinander abgestimmt. Dadurch entwickeln sich wie in einem dramaturgisch ausgearbeiteten Kinderfilm witzige bis tiefsinnige Pointen. Das System der variantenreichen, aber nicht beliebigen Wahlmöglichkeit simuliert eine glaubwürdigen Gesprächssituation in vielen verschiedenen Ausführungen. Sämtliche Dialoge laufen auch noch mit den richtigen Mundbewegungen, also lippensynchron ab.

Die Idee für die interaktive Dialog-Engine kam von Drehbuchautor Virgil Widrich selbst, der vor dem Problem stand, eine verzweigte Vielfalt an Dialogen zu schreiben, die dennoch in jeder Kombination die Geschichte vorantreiben. Der schreibende Computerfreak ist überzeugt, daß es auch für den professionellen Betrachter sehr schwierig sein werden, die Systematik zu durchschauen, mit der die Dialogsätze aufgerufen werden.

Was er dennoch verrät: »Die Dialog-Engine besteht aus drei Rollen: Ein Tier fragt, eines kommentiert, eines antwortet. Dieses dramaturgische Dreieck wird, für das Kind unsichtbar, den auf dem Bildschirm erscheinenden Charakteren zugewiesen. Die Rollenzuweisung erfolgt einerseits durch Zufall, andererseits durch die Wahl des Users. Wie in einem wirklichen Gespräch unter Menschen nehmen die Teilnehmer verschiedene Standpunkte ein, die sich im Laufe des Gesprächs durch den Austausch weiterentwickeln. Im Zuge des solcherart fortschreitenden Gesprächs dreht sich das Dreieck weiter, die Gesprächspositionen der Partner werden variiert. Jede Dialogszene ist in diesem Sinne wie ein Film, der vom Kind mitgestaltet wird. Sie ist absolut individuell, und nicht willkürlich wiederholbar. Die Dialogszene ist ein dramaturgischer Mikrokosmos, in der es keine zwei gleichen Lösungen gibt.«

Brauchen CD-ROMs einen Regisseur?

Regisseur Erwin Meisel über die innovative Nutzung Mediums CD-ROM als Erzählmedium: »Auch auf interaktiven Medien muß die Geschichte für das Kind zu jedem Zeitpunkt emotional präsent sein. Unendliche Eingriffsmöglichkeiten schaffen nicht den Eindruck von Wahlmöglichkeit, sondern von Chaos – die Geschichte fällt dramaturgisch auseinander. Benutzerführung ist daher im Navigationskonzept daher genauso wichtig wie interaktive Eingriffsmöglichkeit. Die nichtlineare Geschichte ist dennoch Ausgangspunkt für ein neues Medienerlebnis. Jedes interaktive Element kann geschichtstragend gestaltet werden. Durch das Element Zufall hingegen kann jeder neue Anfang mit neuen Möglichkeiten überraschen. Interaktive Dramaturgie ist die Balance zwischen Führung und Entdeckungsreise.«

Speziell auf die Geschichte von »Robbi« bezogen, stellte die Farbdramaturgie in den unterschiedlichen Szenarios Eisland und Tropenwelt eine besondere Herausforderung dar. Dazu ist es gelungen, Räumlichkeit in den Szenen zu

erzeugen, obwohl ausschließlich 2D-Technik verwendet wurde. Die Flüssigkeit der 2D-Animationen – über 30% des Bildanteils dürfen aus Gründen der Rechengeschwindigkeit nicht gleichzeitig bewegt werden – wurde durch ein geschicktes Animation-Layout ermöglicht, das zu große bewegte Bildanteile vermeidet. Dazu wurden insgesamt 4000 Bilder für den Betrachter unsichtbar in viele kleine Rechtecke zerschnitten, um die Performance weiter zu verbessern.

Erwin Meisel betätigte sich nicht nur als Regisseur, sondern auch als federführender Gestalter. Als für den Multimediabereich prädestiniertes Multitalent – Jungfilmer, dazu Grafiker, Bildbearbeitungskünstler und Comiczeichner – legte er bei der detaillierten Ausarbeitung der Figuren selbst Hand an – sogar dort, wo ein einziges Pixel mehr auf dem Bildschirm bereits einen sympathischen Gesichtsausdruck zaubert.

Die Bücher von Günther Aloys

In jedem seiner Bücher greift Günther Aloys soziale Themen, Artenschutz- oder Umweltprobleme auf. Seine stets sympathischen Charaktere durchlaufen in ihrer Geschichte einen wichtigen Lern- oder Reifeprozess, mit dem sich die jungen Leser mühelos identifizieren.

Die angesprochene Problematik ist zum Teil allegorisch, fabelähnlich in der Geschichte verpackt, ihre Darstellung gelingt prinzipiell gewaltfrei und ohne Schuldzuweisungen.

Jedes Buch regt zum Nachdenken und motiviert zum aktiven Engagement in einer Weise, die buchstäblich für jedes Kind durchführbar ist.

Einige der erfolgreichsten der bereits 22 Bücher von Günther Aloys sind »Annabelle«, »Hoppl Hopp im Zauberwald«, »Rikki der Popstar«, »Mop, das kleine Walroß« und »Der kleine große Tannenbaum«

I-Motion presents:

»Robbi – the CD-ROM adventure story«

Based on the best-selling book by:
Directed by:
Produced by:
Written for CD-Rom by:

Günther Aloys
Erwin Meisel
Johanna Hofinger
Virgil Widrich

Programmed by:

Christof Wessely,
Hans-Michael Schöbinger

Monkey- and Shark game programmed by:

Christof Wessely,
Hans-Michael Schöbinger

Other Games programmed by:
association
Westphal,

Christoph Wize, Studio C in
with Norbert Welsch, Henrik
Welsch & Partner

Production Manager:
Music composed by:
CD-Rom Character Design by:
Background Artist and Animation Layout:

Virgil Widrich
Roman Padiwy, Georg Salcher
Joachim Luetke
Joachim Luetke

Animation:

Millimages Paris

Dacodac Studio:

Animation:
Technical Assistant:

Dinu Petrescu, Adrian Gheorghe
Alma Melnic

Computer support: Intermediary:	Camelia Nicolae, Dan Ionescu Aura Gain, Cheekily Christian Magnolia Maintain
Line Test: Computer Animation:	Valentine Cheroiu, Marius Bucurei Martin Morauf, Ronald Hofstätter, Sabina Weiss
Additional Character Animation:	Richard Fehsl, Bettina Coster
»Farewell Robbi« Arranged by: Sung by:	Rens Niewland Dorretta Carter
Voices:	Renate Rainer, Jörg Gillner, Isabella Grothe, Christian Ahrens, Gustav-Adolph Artz
Sound Effects and Dubbing:	Thomas Lang, Norbert Baumgartner
Original Paintings: after original drawings by:	John Kurtz Günther Aloys
Special thanks to:	Synchro Film, Vienna
World Sales/International Licensing:	I-Motion Ges.m.b.H., Gumpendorferstraße 95, 1060 Vienna, Austria Phone: +43-1-5965510-0, Fax: + 43-1-5965510-12, e-mail: i-motion@magnet.at

© by I-Motion Ges. m. b. H., Vienna, 1996