

**Ausarbeitung des Referates:**

**„Der Schatz von Venedig“ – Eine  
literaturtheoretische und pädagogische  
Analyse**

**SoSe 2000**

**Veranstaltung:** Spielgeschichten auf CD-ROM

## **Inhaltsverzeichnis:**

<b>1. Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2. „Der Schatz von Venedig“ – Eine kurze Inhaltswiedergabe</b>	<b>1</b>
<b>3. Anwendung einiger Analyse Kriterien epischer Texte auf die Spielgeschichte „Der Schatz von Venedig“ auf CD-ROM</b>	<b>1</b>
<b>4. Sind Analyse Kriterien epischer Texte auf Spielgeschichten auf CD-ROM anwendbar?</b>	<b>6</b>
<b>5. Versuch einer Beurteilung de Spiels „Der Schatz von Venedig“ – Mit Hilfe der „Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele“ von Fritz (1997)</b>	<b>6</b>
<b>5.1 Vorstellung eines Teils des Kriteriumskatalogs von Fritz(1997)</b>	<b>7</b>
<b>5.2 Anwendung der vorgestellten Bewertungskriterien</b>	<b>7</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>10</b>

## 1. Einleitung

In dieser Arbeit stelle ich das Spiel: „Der Schatz von Venedig“ vor und versuche einige literaturtheoretische Analysen auf dieses Spiel anzuwenden. Zum Abschluß versuche ich eine pädagogische Beurteilung der Spielgeschichte mit Hilfe eines Kriterienkatalogs von Fritz (1997).

## 2. „Der Schatz von Venedig“ – Eine kurze Inhaltswiedergabe

Der Schatz von Venedig ist eine interaktive Detektivgeschichte für Kinder auf CD-ROM. Der Held und der Detektiv dieser Geschichte heißt Leo Leoni. Es geht in dem Spiel um einen Entführungsfall, der unseren Held nach Venedig führt. In Venedig findet dann auch die ganze weitere Handlung statt.

Vor über 800 Jahren hat ein Tempelritter namens Jakobus Bulbus eine geheime Formel in Venedig versteckt, die ihrem Besitzer unvorstellbare Macht verleihen soll. Hinter dieser Formel ist der „böse“ Dr. Morte her, der sie in seinen Besitz bekommen möchte. Um seinem Ziel näher zu kommen entführt er Marianna, die Tochter eines Professors, der sich mit dem Geheimnis der Formel beschäftigte. Dieser Professor starb unter mysteriösen Umständen bei seinen Nachforschungen.

Leo reist nun nach Venedig, um Marianna zu retten. Dabei muß er viele Rätsel lösen und Abenteuer bestehen.

## **3. Anwendung einiger Analyse Kriterien epischer Texte auf die Spielgeschichte „Der Schatz von Venedig“ auf CD-ROM**

Das Diagramm 1 gibt einen Überblick über den Aufbau eines epischen Textes. Im Folgenden soll versucht werden einige Punkte dieses Diagramms auf ein Computerspiel anzuwenden. Es soll sich aber nicht nur nach ihm gerichtet , sondern auch noch andere Kriterien berücksichtigt werden.

Diagramm 1: Grundmodell eines Erzähltextes



Discourse  
expression;  
how is told)

style

manifestation

book  
theatre  
film  
comic, strip  
etc.

(vgl. Fabian 1998; S. 173)

Als erstes gehe ich auf den Erzählvollzug, den Aufbau der Erzählung und ihre Struktur ein.

Erzählreihenfolge: Die *Erzählreihenfolge* ist zusammengesetzt aus linearen und Hypertextsequenzen.

Erzähldauer: Der *erzählte Zeit* geht über mehrere Tage.  
Die *Erzählzeit* ist hier gleichbedeutend mit der *Dauer des Spiels*. Sie hängt vom Geschick des jeweiligen Spielers ab, wie schnell er einige Rätsel löst um weiter zu kommen.

Spannungsverhältnis des Erzähltextes: *Innere Spannung*: man versucht den Bösewicht zu besiegen und Marianna zu befreien  
*Äußere Spannung*: Die äußere Spannung ist durch den Entführungsfall gegeben

Erzählhäufigkeit: Man muß manche Situationen mehrmals „durchleben“, bis man den richtigen Weg gefunden hat weiterzukommen. Das heißt, Situationen sind veränderbar.

Sprachlicher Stil: Die Sprache ist sehr einfach gehalten. Ich würde sie als „Comic-Sprache“ bezeichnen. Sie ist witzig und kurz, sie ist relativ abwechslungsreich und spricht Kinder sicherlich gut an.  
Die Sprache läuft leider nicht immer synchron zu den Lippen der Figuren.

Erzählsituation: Der Spieler lenkt die Hauptfigur Leo Leoni.

Art der Darstellung:

Am Anfang erlebt der Spieler in einer „Videsequenz“ die Entführung und die Hintergründe der Tat, dabei kann er nicht eingreifen.

Bei der späteren Detektivgeschichte, muß der Spieler selber entscheiden, in welche Richtung er läuft und welche Gegenstände er benutzt um weiterzukommen. Durch bestimmte Verhaltensweisen bekommt der Spieler neue Informationen die ihn weiterbringen.

Musik:

Die Musik ist nicht sehr abwechslungsreich und daher nach einiger Zeit eher etwas nervend. Leider gibt es nur drei Musikthemen, von denen zwei in „Normalen Situationen im Wechsel vorkommen und eins in Gefahrensituationen.

Bei einigen Gegenständen sind auch die passenden Geräusche unterlegt, zum Beispiel beim Zerschlagen einer Fensterscheibe oder beim Bellen eines Hundes.

Grafik:

Die Grafik ist zweidimensional.

Die Zeichnungen sind wie aus einem Comic entnommen. Sie sind manchmal mit sehr witzigen kleinen Details versehen, die das Spiel nicht weiterbringen, aber den „Spaßfaktor“ erhöhen. Sie enthält einige gelungene, zeichentrickähnliche Animationen.

Das Spiel verfügt nicht über sehr intensive Farbkontraste, da es nur im 256 Farben-Modus gespielt werden kann.

Steuerung: Die Steuerung ist einfach, man steuert einfach mit der Maus über den Bildschirm und klickt verschieden Sachen an.

Im Folgenden gehe ich auf die Geschichte ein, auf die räumlich figurale Strukturierung.

Raum: Der Hauptteil des Spiels spielt auf den Straßen Venedigs, der Spieler muß aber auch Häuser betreten. Am Anfang und am Ende des Spiels ist man bei Leo Leoni zu Hause.

Die Räume sind nicht manipulierbar, aber untereinander verknüpft und logisch aufgebaut.

Zeit: Die Geschichte geht über mehrere Tage.

Gegenstände: Einige Gegenstände muß man miteinander benutzen, um weiterzukommen.

Figuren: Als Hauptfiguren treten in diesem Spiel Leo Leoni, Marianna, Dr. Morte und einige Helfer von Dr. Morte auf.

Weiterhin gibt es noch einige Randfiguren wie Gondoliere oder Besitzer von Läden.

Ereignisse:

Zustände/Geschehnisse: Der Spieler kann Einfluß nehmen auf den Handlungsverlauf.

Handlung: Die Handlung ist meistens linear, erst wenn man bestimmte Sachen erledigt hat kann man weitergehen.

Dieser Darstellung sind schon einige Punkte hinzugefügt, die nicht zu den

Analysekriterien epische Texte gehören. Das sind Musik, Grafik und Steuerung. Im Folgenden füge ich noch eines hinzu.

Anforderungen an den Spieler: Der Spieler übernimmt die Rolle des Detektivs. Kinder können sich gut mit Leo Leoni identifizieren.  
Der Spieler muß kombinieren um Rätsel zu lösen, die Konzentrationsfähigkeit wird geübt.  
Es ist auch Ausdauer notwendig, um bis zum Ende durchzuhalten.

#### **4. Sind Analysekriterien epischer Texte auf Spielgeschichten auf CD-ROM anwendbar?**

Insgesamt ist zu sagen das sich die meisten Kriterien problemlos auf dieses Spiel anwende ließen. Ich könnte mir vorstellen das es bei komplexeren Spielen schwierig wird, das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit zu definieren.

Weiterhin muß der Kriterienkatalog um einige Punkte ergänzt werden, um die Komplexität eines Computerspiels analysieren zu können. Dazu gehören der Sound, die Grafik, die Steuerung und auch die Anforderungen an den Spieler.

#### **5. Versuch einer Beurteilung de Spiels „Der Schatz von Venedig“ – Mit Hilfe der „Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospiele“ von Fritz (1997)**

Fritz hat versucht einen Kriterienkatalog aufzustellen, indem angemessen über das Spiel informiert werden und auch seine Wirkung auf Kinder und Jugendliche mit eingebracht werden soll. (vgl. Fritz, S. 333)

Im Folgenden wende ich die aufgestellten Kriterien auf den „Schatz von Venedig“ an. Dabei lasse ich Allgemeinen Angaben zum Spiel und die äußeren Merkmale des Spiels weg, da diese in den vorherigen Kapiteln schon dargestellt worden sind.

Ich gehe auf die Beurteilung der spielerischen Qualität, die Wirkungsbeurteilung und die Spielanalyse und die Pädagogische Einschätzung des Spiels ein.

Als erstes stelle ich den Kriterienkatalog vor.

### **5.1 Vorstellung eines Teils des Kriteriumskatalogs von Fritz(1997)**

Beurteilung der spielerische Qualität

- Spannungsmomente
- Abwechslungsreichtum
- Handlungsmöglichkeiten der Spieler
- Wechsel im Spielablauf
- Spaß im Spiel
- Spielanforderungen und Schwierigkeitsgrad
- Beabsichtigte Lerneffekte
- Zufälle im Spiel
- Flexibilität des Spiels

Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse

- Spieldynamik
- Vergleich zu ähnlichen Spielen und Bezug
- Bezug zur medialen Welt
- Wirklichkeitsbezüge des Spiels

Pädagogische Einschätzung

- Spielerpersönlichkeit
- Lernaspekt
- Eignungsbeurteilung
- Bezüge zur Medienwelt
- Zusammenhänge bzw. Divergenzen
- Gefahrenabschätzung
- Pädagogische Handlungsmöglichkeiten

## 5.2 Anwendung der vorgestellten Bewertungskriterien

### Beurteilung der Spielqualität

Der Spieler muß alle Rätsel die ihm begegnen selbständig lösen. Das Spiel ist bis zum letzten Moment spannend, da der Spieler nicht weiß, ob er und wie er den Fall lösen wird. Sterben kann keiner in diesem Spiel, es gibt nur eine Szene in der Leo gefangen ist, wenn es nicht schafft sie zu lösen muß man immer wieder dort weitermachen. Das Spiel wechselt zwischen Spiel- und Videosequenzen. Die Spielszenen sind sehr abwechslungsreich, man muß immer wieder neue Räume betreten und mit verschiedenen Gegenständen hantieren. Es gibt auch einige sehr überraschende Momente, mit denen man als Spieler nicht gerechnet hätte.

Die Figuren sind alle sehr witzig gehalten. Die Detektivgeschichte gleicht manchmal eher einer Komödie. Deswegen sind die Spielanforderungen auch nicht sehr hoch angesetzt, mit ein bißchen Kombinationsgabe sind alle Rätsel zu lösen.

Lernen kann man in diesem Spiel etwas über den Orden der Tempelritter. In einigen Videosequenzen werden ab und zu für Kinder verständliche Informationen über diesen Orden eingeblendet.

Man kann keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade im Spiel festlegen, es gibt nur eine Voreinstellung.

### Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse

Die Faszinationskraft des Spiels liegt darin, daß sich Kinder hervorragend mit dem Titelhelden identifizieren können und dann der Held einer Detektivgeschichte sind. Der Held ist Tapfer, aber nicht zu klug er läßt dem Spieler einen großen Freiraum.

Der Fall muß alleine mit der eigenen Kombinationskraft gelöst. Die vielen witzigen Videosequenzen bringen noch einen Beitrag zur Unterhaltung.

In Vergleich zu ähnlichen Spielen kann das Spiel gut mithalten, es bietet eine spannende Story und eine gute unterhaltsame Comic-Grafik.

Einen Bezug zur medialen Welt kann das Spiel durch die schon erwähnte Grafik und das Thema Detektivgeschichte herstellen. Das Spiel ist eher für Jungen geeignet die sich dann mit einem Detektiv identifizieren können. Leo ist selber ein Junge und

noch ein Kind. Das Spiel paßt auch gut zu vielen Kinderserien, in denen die Kinder Bösewichtern das Handwerk legen.

Der Bezug zur Wirklichkeit ist natürlich etwas fern, da die Kinde wahrscheinlich noch nie in einen Detektivfall verwickelt waren.

### Pädagogische Einschätzung

Das Spiel wendet sich besonders an Jungen, die gerne Detektiv spielen und sich als Tapfer erweisen möchten. Der Spieler muß zielorientiert handeln und Denkaufgaben lösen, dabei müssen oft ungewöhnliche Lösungswege in Betracht gezogen werden. Der Spieler muß nie Gewalt anwenden um weiterzukommen, jede Lösung kann auf einem friedlichen Weg erfolgen. Er muß allerdings manchmal waghalsige Abenteuer bestehen um weiterzukommen, diese sind allerdings so realitätsfremd, das kein Kind auf die Idee käme sie nachzumachen.

Das Spiel könnte im Unterricht als eine Detektivgeschichte vorgestellt werden, in der die Schüler zum Helden werden und einen Fall lösen müssen. Dabei können dann auch einige Analyse Kriterien für diese Spielgeschichten und für epische Texte besprochen werden. Die Kinder lernen so früh ein neues Medium als ein neues neben dem bekannten Buch kennen. Weiterhin bietet das Spiel einiges wissenswertes über den Orden der Tempelritter an.

Ich würde das Spiel allerdings nur zum Einsatz von der dritten bis zur sechsten Klasse empfehlen.

## **Literaturverzeichnis:**

Baacke, Dieter/Kornblum, Susanne/Lauffer, Jürgen, Mikos, Lothar, Thiel, Günther A. (Hrsg.): Handbuch Medien. Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1999.

Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Computerspiele. Spielespaß ohne Risiko. Hinweise und Empfehlungen. Bonn 2000.

Fabian, Bernhard (Hrsg.): Ein anglistischer Grundkurs. Einführung in die Literaturwissenschaft. 8. durchges. und erg. Auflage. Erich Schmidt Verlag. Berlin 1998

Fritz, Jürgen/Fehr Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1997