Eberhard-Karls-Universität Tübingen
Philosophische Fakultät: Institut für Medienwissenschaft
L1b: Grundkurs II: Film und Fernsehen: Kurs E
520 Seminar Ethnologische Forschungs- und Anwendungsbereiche 2
Mixed Realities aus offenen Kulturdaten / Open Culture meets VR
Prof. Dr. Susanne Marschall
Prof. Dr. Karin Polit

Die Rätsel der Hindenburg

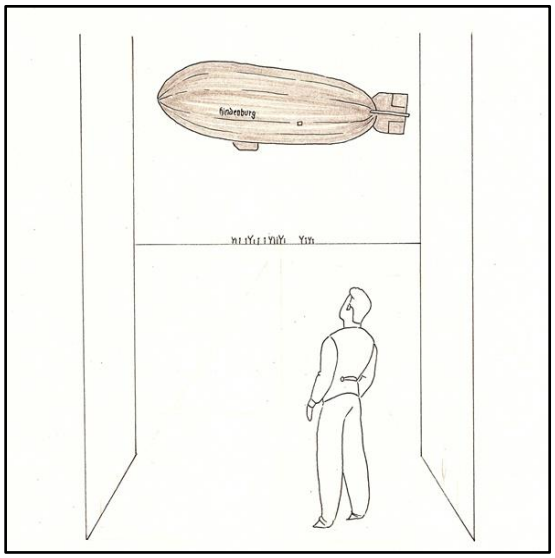


Abb. 1

Gina Feis	Zoe Weiß	Valentina Rende	Annalena L. Reckerth
Riekertstraße 14 72074 Tübingen	Radbrunnenstr. 24 72108 Rottenburg a.N.	Viktor-Renner-Str. 2 72074 Tübingen	Walther-Rathenau-Str. 7 42897 Remscheid
gina-katharina.feis@student.uni-tuebingen.de	zoe.weiss@student.uni-tuebingen.de	valentina.rende@student.uni-tuebingen.de	annalena.reckerth@student.uni-tuebingen.de
4182814	5446849	4150147	4092205
Studienordnung 2016	Studienordnung 2019	Studienordnung 2016	Studienordnung 2016

Sommersemester 2020

Tübingen 19.08.2020

Inhaltsverzeichnis

Hackathon und Auftrag des Museums 2
Unsere Idee und das Spielkonzept 3
Character Design 4
Rahmendaten 4
Setting 5
Storyboard 6
Die einzelnen Rätsel 8
Rätsel-Tutorial 8
Themenbereich “Raum des Assistenten” 8
Dekorationsbeispiele 10
Aufbau des Rätsels 10
Dialog 1 11
Lernziel 12
Rätsel über Fracht 12
Themenbereich Frachträume 12
Dekorationsbeispiele 13
Aufbau des Rätsels 13
Dialog 2 14
Lernziel 14
Rätsel über Inneneinrichtung 15
Themenbereich Inneneinrichtung 15
Dekorationsbeispiele: 15
Aufbau des Rätsels 16
Dialog 3 16
Lernziel 16
Rätsel über Navigation 17
Themenbereich Führergondel 17
Dekorationsbeispiele: 17
Aufbau des Rätsels 18
Dialog 4 18
Lernziel 19
Das Ende des Spiels 19
Konzeptentwicklung und Organisation innerhalb des Teams 21
Abbildungsverzeichnis 22
Literaturverzeichnis Weblinks 23
Datensatz 23

Hackathon und Auftrag des Museums

Wir haben uns als Gruppe innerhalb des Seminars “Mixed Realities aus offenen Kulturdaten / Open Culture meets VR” der Universität Tübingen gefunden. Da wir uns schon vor dem Hackathon etwas mit dem Datensatz des Zeppelin Museum Friedrichshafen auseinandergesetzt hatten, haben wir uns letztendlich bei dem Hackathon auch für diesen Datensatz entschieden. Dieser fand aufgrund der Corona Pandemie am 16. und 17. Mai online statt, hauptsächlich über die Plattformen Zoom, Slack und Google docs. Auch wir haben innerhalb unserer Gruppe diese Plattformen, sowie Skype, zur internen Kommunikation genutzt. Trotz des Online-Settings haben etwa 80 Studenten und Vertreter der GLAMs an dem Hackathon teilgenommen. Es stellte sich als problematisch heraus jemanden mit Programmierkenntnissen für unser Team zu gewinnen, da andere Universitäten bereits geschlossene Gruppen und Pläne hatten. Die Challenge, die wir von dem Zeppelin Museum Friedrichshafen bekommen haben wie folgt: „Wie können wir die Dimensionen eines Zeppelins für junge Erwachsene unter Berücksichtigung, dass es analog nicht erlebbar ist, vermitteln?“.

Um dies umsetzen zu können, haben wir vom Zeppelin Museum ein Datenpaket bekommen, welches historisches Bildmaterial, Metadaten und Ausstellungstexte zu dem Zeppelin LZ 129 Hindenburg enthält. Diese offenen Kulturdaten liegen uns in den Formaten JPG/TIF und TXT/CSV vor. Auch während dem Hackathon haben wir in verschiedenen Gesprächen mit dem Vertreter des Museums weitere Informationen und Daten bekommen, sowie nach Abschluss der Veranstaltung über die Plattform Slack.

Unsere Idee und das Spielkonzept

Bereits von Anfang an war uns klar, dass wir uns vor allem mit der Entstehung der Hindenburg beschäftigen wollten und nicht nur mit der Katastrophe, welche die Hindenburg so bekannt gemacht hat.

Uns war zudem wichtig, an das Erlebnis spielerisch heranzugehen und Informationen über den Zeppelin zu selektieren, welche besonders interessant sein könnten. Auch wollten wir das Spiel auf jeden Fall in VR umsetzen da wir denken, dass die Spieler*in auf diese Art am Besten die verschiedenen Bereiche und die Größe der Hindenburg erfahren kann.

Schnell kamen wir auf die Idee die Spielerin*in mit Hilfe von Rätseln durch einzelne Bereiche der Hindenburg zu führen.

Die Spieler*in schlüpft nun in die Rolle des Assistenten des Chefkonstrukteurs Ludwig Dürr und soll diesem dabei helfen die Hindenburg fertig zu stellen und zu prüfen. Es ist uns wichtig Audioelemente einzubringen, da wir der Meinung sind, dass diese für das Spiel eine bessere Atmosphäre schaffen und der Spieler*in das Gefühl geben nicht allein zu sein. Durch das Telefon, welches wir in jedem Bereich platzieren wollen, ist eine einfache Spielführung möglich, ohne dass die Spieler*in in VR viel lesen muss.

Neben Audio haben wir uns auch auf die Führung der Spieler*in durch Lichtsignale entschieden. So sind Bereiche die für die Spieler*in noch nicht relevant sind dunkel und werden erst erleuchtet, sobald das Rätsel davor gelöst wurde. Der Spieler*in fällt es also leichter sich schnell zu orientieren und es ist auf diese Art weniger überwältigend in VR. Da das Spiel zudem eine ungefähre Spielzeit von 25 Minuten haben soll und in einem Museum gespielt wird, wird so wichtige Zeit gespart.

Um unsere Ideen und Inspirationen zu sammeln haben wir ein Moodboard erstellt, zu dem jedes Teammitglied immer wieder Bilder hinzugefügt hat.

(https://photos.app.goo.gl/YYztywHk5VMv8gpU6)

Character Design

Die Figur des Assistenten wird recht vage gehalten. Er hat keinen Namen und auch kein festgelegtes Alter, auch wenn das Design auf einen jungen Mann schließen lässt. Der Grund dafür ist, dass der Fokus der Spieler*in und auch der Fokus des Spiels nicht auf der Person des Assistenten liegt, da dieser auch keine existierende historische Person repräsentieren soll und die Spieler*in sich so besser mit dem Charakter identifizieren kann.

Abb. 2

Abb. 3

Für das Design seiner äußeren Erscheinung haben wir uns an der Herrenmode der 1930er Jahre in Deutschland orientiert, welche von weiten Hosen, spitzen eleganten Schuhen und Westen geprägt war. Die Farbgebung ergab sich aus der im Voraus für das Spiel festgelegten Farbpalette.

Abb. 4

Rahmendaten

Wir planen das Spiel in VR über eine Brille mit Kopfhörern umzusetzen. Es wird sitzend gespielt mit einer Spieldauer von ca. 25 Minuten. Dabei besucht die Spieler*in 4 Themenbereiche welche im Vintage/ Retro Stil und unserer Farbpalette entsprechend gehalten werden. Die Möbel und Dekorationen sollen zeitgetreu und im Bauhausstil gestaltet sein.

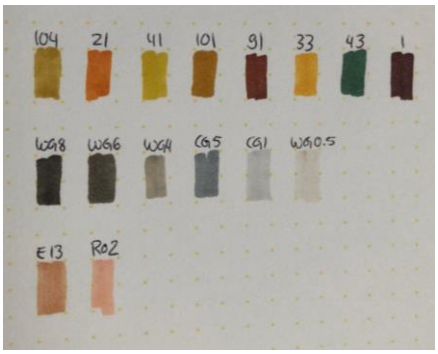


Abb. 5

Setting

Das Spiel beginnt im Jahre 1931, dem ersten Baujahr des Luftschiffs Hindenburg. Die Spieler*in beginnt in dem Raum des Assistenten, welcher als Tutorial Bereich dient. Dort soll die Spieler*in alle Mechaniken lernen, welche sie für den Rest des Spiels braucht. Der Hauptteil des Spiels findet jedoch in dem darauffolgenden Raum statt: dem Hangar, in welchem die Hindenburg gebaut wird. Dort befinden sich in drei thematisch gestalteten Ecken die zu lösenden Rätsel. Die Räume, in denen sich die Spieler*in bewegt, sollen im Stil der 1930er Jahre gestaltet sein. Hierbei werden viele Möbel im Bauhaus Stil verwendet, sowie Dekorationen und Geräte aus der entsprechenden Zeit. Sowohl bei Telefon und Radio als auch bei Postern der Hindenburg und weiteren Bildern, achten wir sehr genau darauf, dass diese historisch korrekt sind.

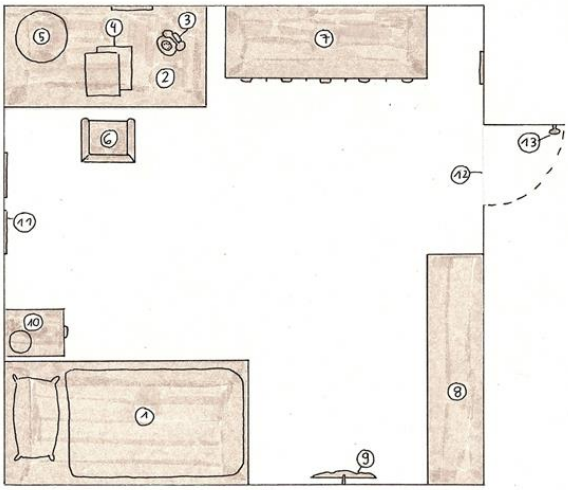


Abb. 6

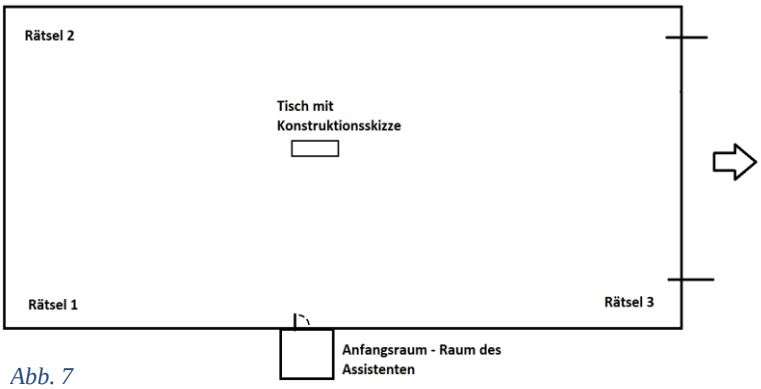


Abb. 7

Im Hintergrund sollen Teile des Metallskeletts der Hindenburg zu sehen sein.

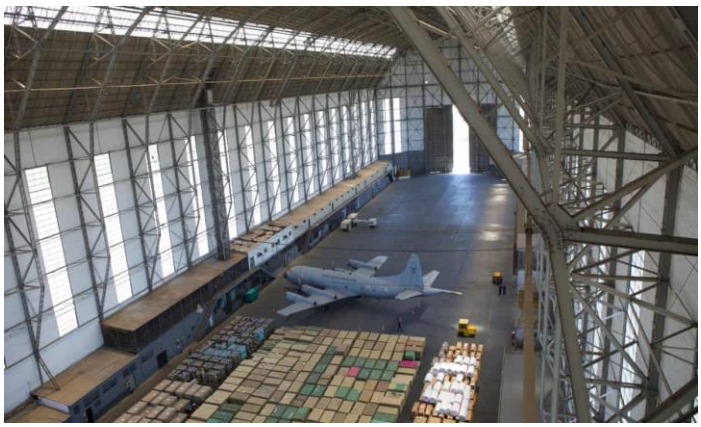


Abb. 8

Storyboard

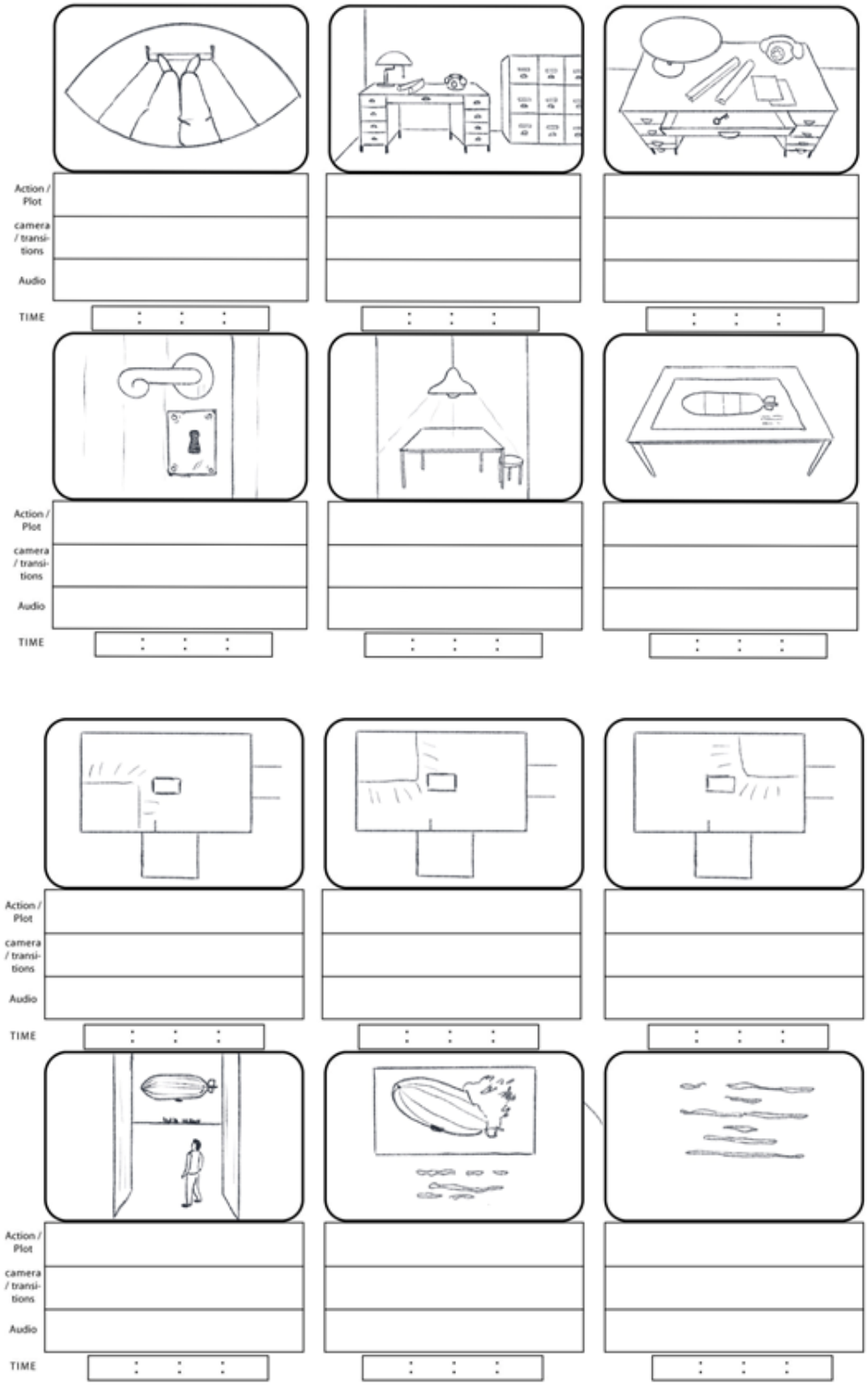


Abb. 9

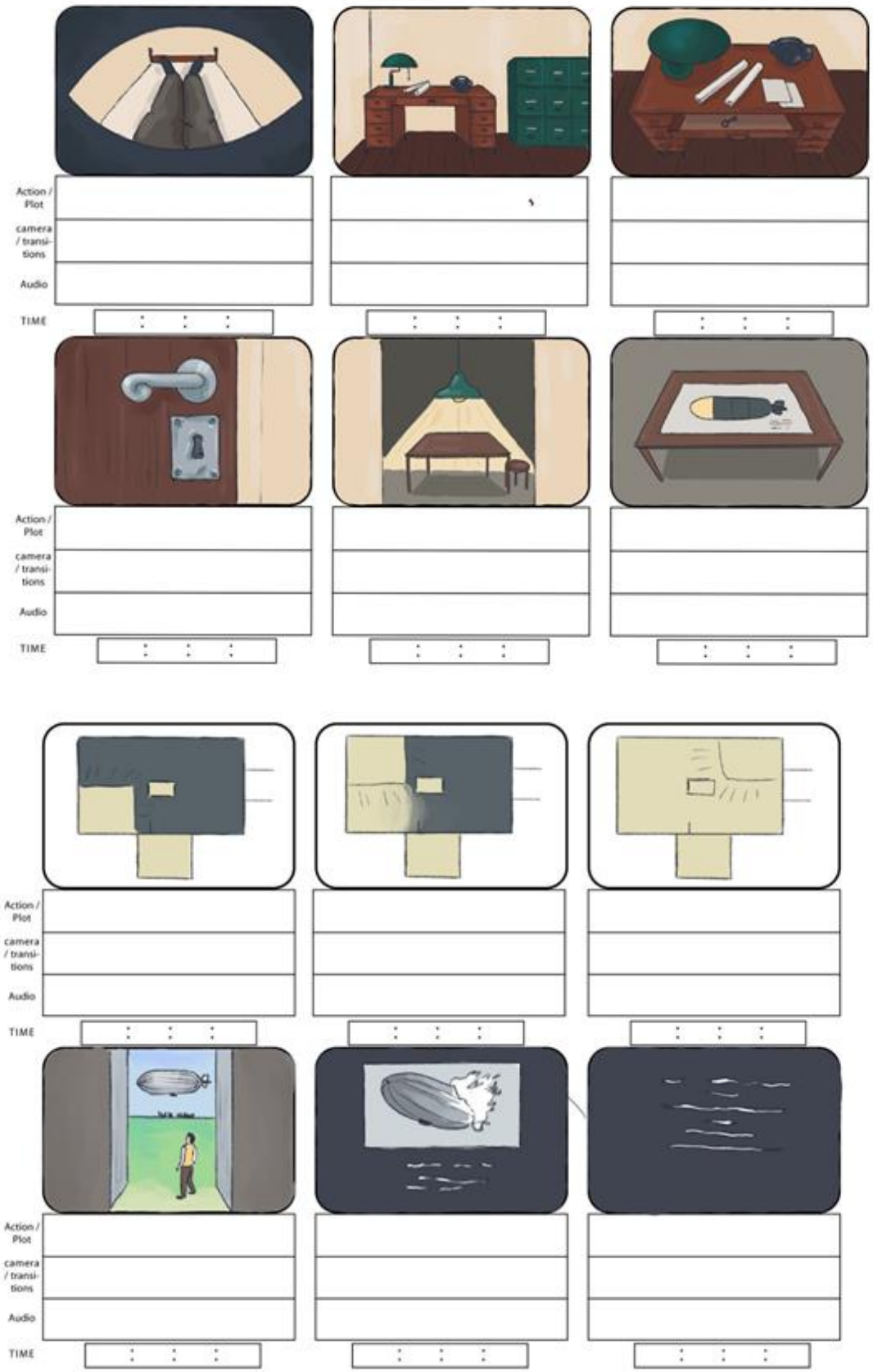

Action / Plot
camera / transi-tions
Audio
TIME
Action / Plot
camera / transi-tions
Audio
TIME
Action / Plot
camera / transi-tions
Audio
TIME
Action / Plot
camera / transi-tions
Audio
TIME

Abb. 10

Die einzelnen Rätsel

Rätsel-Tutorial

Themenbereich “Raum des Assistenten”

Das Zimmer des Assistenten hat einen quadratischen Grundriss und ist minimalistisch eingerichtet. Die Wände sind in einem schlichten cremefarbenen Weiß gehalten, der Boden besteht aus breiten dunklen Holzbrettern. Die Möbel sind ebenfalls von minimalistischem Design, beeinflusst von den geradlinigen und klaren Formen des Bauhauses. Der Schreibtisch aus dunklem Holz befindet sich gegenüber von dem Bett, in dem die Spieler*in aufwacht. Auf dem Schreibtisch steht eine dunkelgrüne Schreibtischlampe, ebenfalls inspiriert vom Bauhausstil. Daneben steht das Telefon, über welches die Spieler*in erste Anweisungen erhält. Das Design des Schreibtischstuhls ist inspiriert von den Stühlen auf der Hindenburg. Neben dem Schreibtisch steht ein dunkelgrün lackierter Aktenschrank mit zwölf Fächern. Der Lack des Aktenschrankes zeigt Altersspuren und ist an manchen Stellen bereits abgeblättert. An der Wand mit der Tür steht neben dieser ein schlichtes Bücherregal, aus demselben dunklen Holz wie dem des Schreibtisches. In dem Regal befinden sich, neben einem Globus, Bücher über allerlei Themen. Die meisten beschäftigen sich mit der Luftfahrt und der Konstruktion der Zeppeline, manche Bücher behandeln die allgemeine Physik und ein paar thematisieren die Bauhausschule.

(1) Bett
(2) Schreibtisch
(3) Telefon
(4) Dokumente/ Pläne
(5) Lampe
(6) Stuhl
(7) Aktenschrank
(8) Bücherregal
(9) Kleiderhaken
(10) Nachttisch mit Lampe
(11) Bilder im Bilderrahmen
(12) Tür
(13) Türschloss

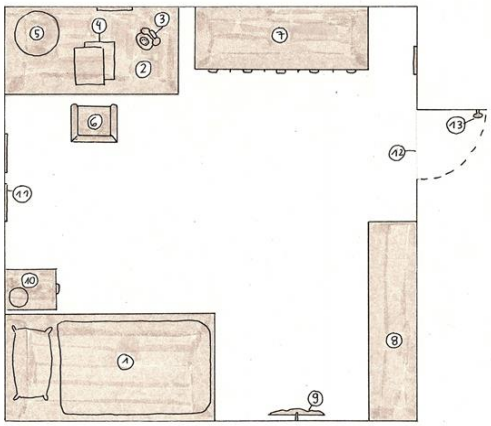
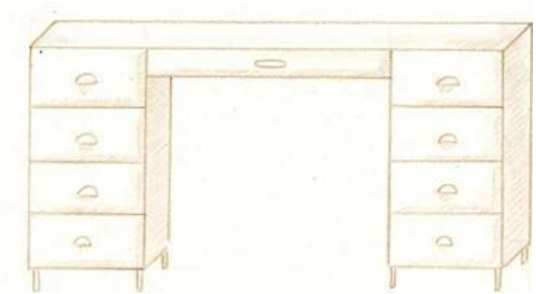


Abb. 11

Abb. 12



Schreibtisch des Assistenten: In der mittleren Schublade befindet sich der Schlüssel, den die Spieler*in benötigt, um in den Hangar zu gelangen.

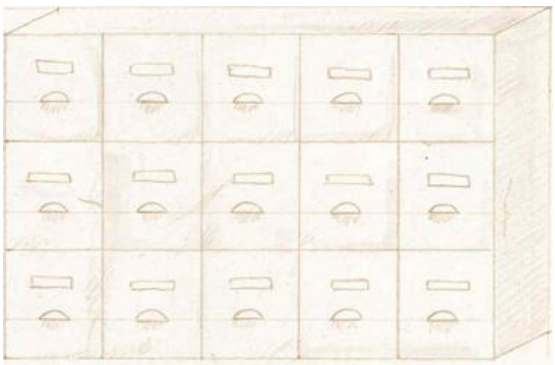
Abb. 13

Schreibtischstuhl: Das Design für den Schreibtischstuhl orientiert sich an dem Design der Stühle in der Hindenburg, um so einen Bezug zum Luftschiff herzustellen.

Abb. 14

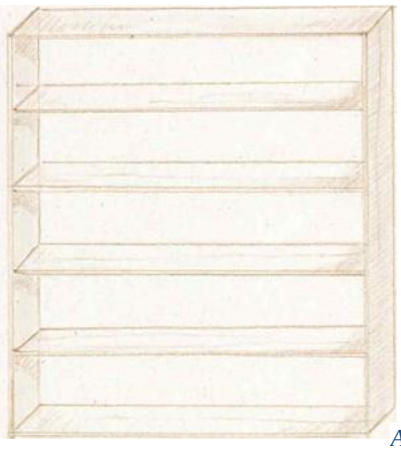
Schreibtischlampe: Design ebenfalls inspiriert von einer original Bauhauslampe.

Abb. 15



Aktenschrank: Der Aktenschrank, welcher schon gewisse Altersspuren, wie Kratzer und abgeblätterter Lack, aufweist, soll zur Aufbewahrung von weiteren Bauplänen und wichtigen Dokumenten dienen.

Abb. 16



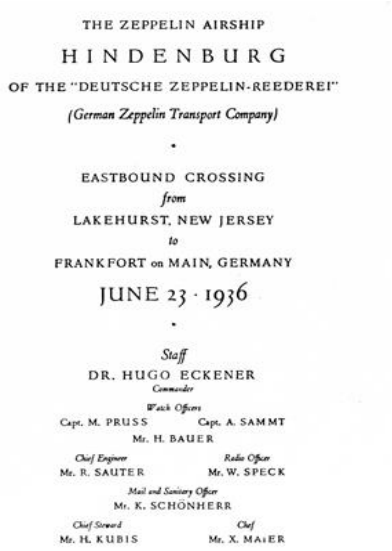
Bücherregal: In dem schlichten Regal stehen verschiedene Bücher zum Thema Luftfahrt und auch zur Schule des Bauhauses, die sich die Spieler*in anschauen kann.

Abb. 17

Dekorationsbeispiele

Abb. 18

Abb. 19



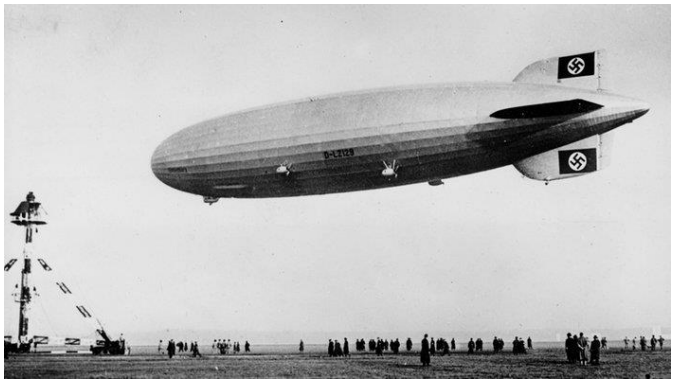


Abb. 20

Abb. 21

Aufbau des Rätsels

Die Spieler*in erwacht in dem Raum des Assistenten. Sie hat etwas Zeit sich umzusehen bevor das Telefon klingelt. Die Spieler*in lernt so zum ersten Mal wie sie mit Objekten interagiert und wie sie solche Objekte erkennen kann (das Telefon wird durch sowohl auditive als auch visuelle Stimuli hervorgehoben). Über das Telefon erfährt die Spieler*in dann schließlich von dem Chefkonstrukteur der Hindenburg, Ludwig Dürr, über ihre Rolle im Spiel und erhält auch die Anleitung zu ihrer ersten Aufgabe. Die Spieler*in findet zunächst mehrere Konstruktionsskizzen und muss die passende für das Luftschiff Hindenburg heraussuchen. Der Name LZ 129 wird dabei gegeben sein, nicht aber der Name “Hindenburg”. An der Wand findet man eine Übersicht aller Luftschiffe zum Abgleich. Die Spieler*in wird angewiesen, wenn sie die richtige Skizze gefunden hat, Dürr zurückzurufen. Auf den gegebenen Skizzen

findet die Spieler*in Kurzwahlen, jedoch verbindet nur die Kurzwahl auf der richtigen Skizze sie mit Ludwig Dürr. Ruft die Spieler*in die richtige Nummer an, sagt ihr der Chefkonstrukteur, dass sie in den Schubladen des Schreibtisches nach dem Schlüssel suchen soll. Wird jedoch die falsche Nummer gewählt, so ist ein Geräusch zu hören, welches den Fehler symbolisiert.
Wird schließlich der Schlüssel in einer Schublade des Schreibtisches gefunden, so kann die Spieler*in die Tür zum Hangar öffnen und der Hauptteil des Spiels beginnt. Die Spieler*in bekommt zudem die Zahl “3”, welche automatisch auf einen Zettel geschrieben wird.

Das Öffnen des Hangars

Nach jedem gelösten Rätsel bekommt die Spieler*in eine Zahl. Diese Zahl wird am Ende des Spiels benötigt, um den Hangar zu öffnen. In der letzten Ecke neben dem Hangartor ist ein Zahlenschloss und darüber steht die Frage “In welchem Jahr war die Jungfernfahrt der Hindenburg?”. Kombiniert die Spieler*in die Zahlen richtig und gibt “1936” ein, öffnet sich so das Tor und die Endsequenz des Spiels beginnt. Außerdem erscheint ein Kalender, welcher zum Jahr 1936, das Jahr der Jungfernfahrt der Hindenburg, blättert.

Dialog 1

Audio: Dürr

> **ring ring**
> *„Guten Tag, mein Name ist Ludwig Dürr, ich bin der Chefkonstrukteur der Hindenburg! Ich wurde informiert, dass Sie mein neuer Assistent sind! Damit ich sicher sein kann, dass ich Ihnen mit meinem Zeppelin vertrauen kann, möchte ich, dass Sie die richtige Konstruktionsskizze heraussuchen. Auf der richtigen Skizze steht die 3-stellige Kurzwahl zu meinem Telefon! Ich wünsche Ihnen viel Erfolg!“*

Audio: Dürr nach der Eingabe der richtigen Zahlenkombination

> *„Wunderbar! Sie haben es geschafft! Nun weiß ich, dass Sie vertrauenswürdig sind! Nehmen Sie die Skizze und den Schlüssel aus dem Schreibtisch und beginnen Sie mit der Arbeit!“*

Lernziel

Durch dieses erste kleine Rätsel lernt die Spieler*in zunächst, wie sie sich im virtuellen Raum bewegt und wie sie mit Gegenständen interagiert.
Außerdem bekommt sie einen Überblick über die Luftschiffe und die Dimension der Hindenburg im Vergleich zu anderen Luftschiffen. Das grundlegende Wissen bezüglich des Kennzeichen LZ 129 wird hierbei etabliert. Zudem gibt es das “Kennenlernen” des Chefkonstrukteurs, der eine wichtige Rolle beim Bau des Luftschiffes gespielt hat und auch in dem Spiel sehr präsent ist.

Rätsel über Fracht

Themenbereich Frachträume

Neben Passagieren transportierte die Hindenburg auch weitere Fracht. Insgesamt etwa 11t an Fracht, Post und Gepäck wurden auf jedem Flug transportiert. Zu der Fracht zählten hauptsächlich leicht verderbliche Waren, wie Blumen, Bruteier und Nahrungsmittel, aber auch Maschinenersatzteile, Filme und Werbemittel.

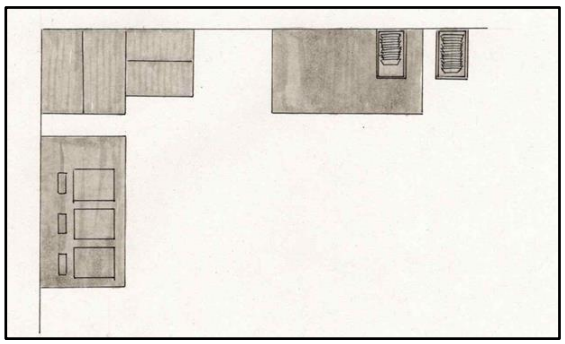


Abb. 22

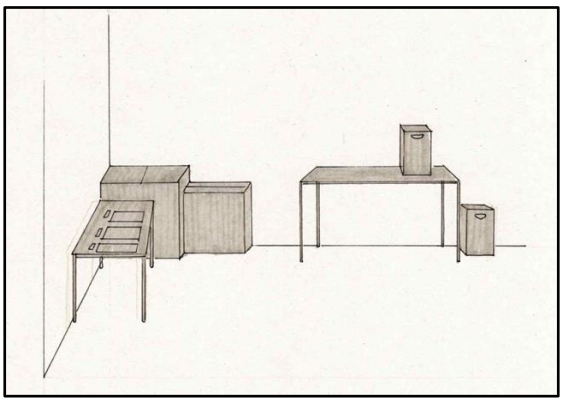


Abb. 23

Dekorationsbeispiele:

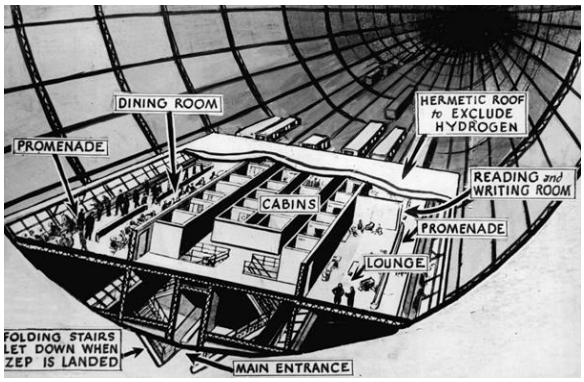


Abb. 24

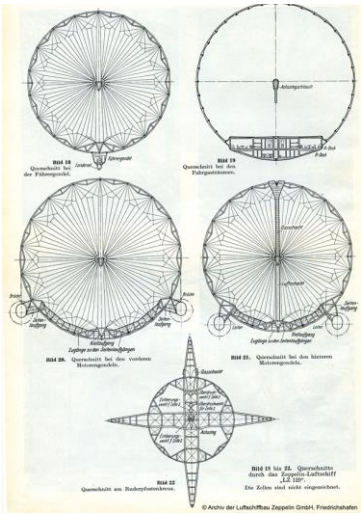


Abb. 26

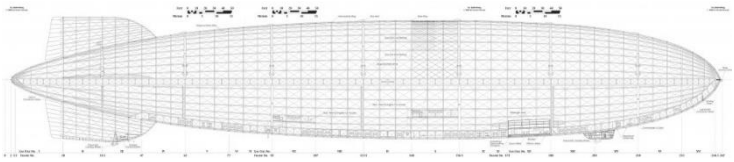


Abb. 25

Aufbau des Rätsels

In dem Themenbereich zu der Fracht befindet sich die Spieler*in in einer Ecke des Hangars, die thematisch und von der Einrichtung her an die Frachträume angelehnt ist. Dies zeigt sich hauptsächlich durch die vielen Regale und Holzkisten, die in der Ecke und entlang der Wand stehen und in denen sich unterschiedliche Fracht befindet. Auch steht auf der linken Seite ein Tisch, auf dem Dokumente über die Fracht liegen, die Hinweise für das Lösen des Rätsels geben. Unter anderem findet man hier auch eine Skizze, die die verschiedenen Frachträume und ihre jeweilige Lage im Zeppelin zeigt und für das Rätsel von Bedeutung ist. Ebenfalls findet man an der Wand technische Angaben über die Frachträume, sowie das maximale Ladegewicht der einzelnen Räume. Auf einem anderen Tisch liegen Kisten, die Briefe enthalten.

Die Spieler*in muss hier die Fracht so verteilen, dass sie zum angegebenen Gewicht der jeweiligen Räume passt. Die Informationen dazu findet die Spieler*in auf den Dokumenten, die in dem Themenbereich an verschiedenen Stellen zu finden sind. Um dann die Fracht zu verteilen, müssen Icons der verschiedenen Frachten per “drag and drop” auf die skizzenartige Zeichnung der Frachträume gezogen werden. Nach dem Lösen des Rätsels bekommt die Spieler*in die Zahl “1”, welche automatisch auf den gleichen Zettel geschrieben wird, wie die vorherige Zahl.

Dialog 2

Audio: Dürr

> *„Dann beginnen wir jetzt mit Ihrer ersten richtigen Aufgabe! Wir befinden uns hier in dem zukünftigen Frachtraum der LZ 129. Auch wenn dieser Zeppelin der Größte seiner Art werden wird, kann er nur eine gewisse Menge an Gewicht in den einzelnen Frachträumen tragen! Ist einer der Frachträume zu schwer, gerät die Hindenburg in Schieflage und es kann zu dramatischen Konsequenzen führen! Verteilen Sie die Fracht bitte also so, dass sie zum angegebenen Gewicht der jeweiligen Räume passt.“*

Lernziel

Die Spieler*in lernt durch dieses Rätsel, welche Fracht auf der Hindenburg transportiert wurde und wie viel Gewicht an Bord war. Ebenfalls werden durch die Verteilung und die Veranschaulichung der unterschiedlichen Frachträume auf der Skizze die Größenverhältnisse und der Aufbau des Luftschiffs deutlich.

Rätsel über Inneneinrichtung

Themenbereich Inneneinrichtung

Im Themenbereich für die Gestaltung der Inneneinrichtung der Hindenburg findet die Spieler*in an der rechten Wand einen Zeichentisch mit einem schlichten Hocker davor. Auf dem Zeichentisch befinden sich die Unterlagen, die sie für ihre Aufgabe benötigt. In der Ecke stehen Papierrollen, daneben Holzbretter, die das Gefühl eines handwerklichen Ateliers verstärken sollen. Zusätzlich stehen an der hinteren Wand mehrere Kisten aus Karton, in denen sich die Einzelteile der Möbel befinden. Um welche Art von Möbel es sich handelt, sieht die Spieler*in anhand kleiner Bildchen auf den Kartons, die besagte Möbel abbilden. An der Wand befinden sich zudem drei Regalbretter, auf welchen verschiedene Zeichenmaterialien, wie Stifte, Kreiden und Tusche, sowie Bücher, die sich mit Möbeldesign beschäftigen, stehen.

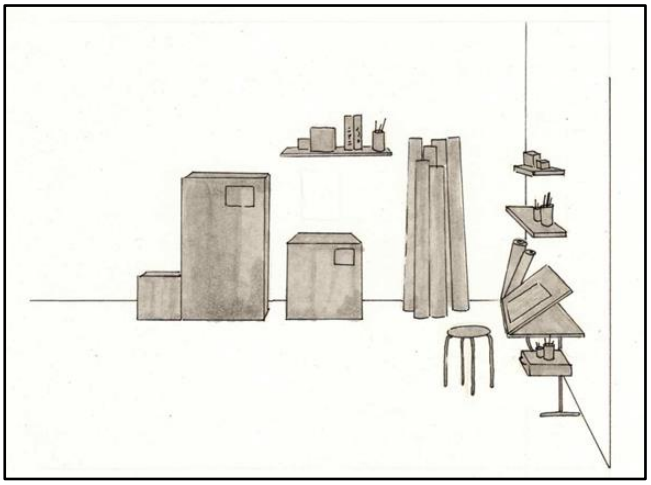


Abb. 27

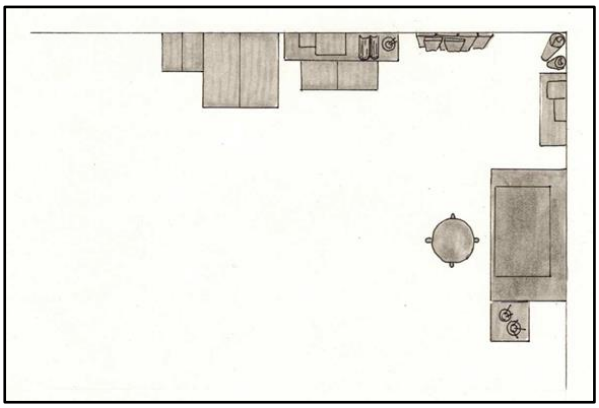


Abb. 28

Dekorationsbeispiele:

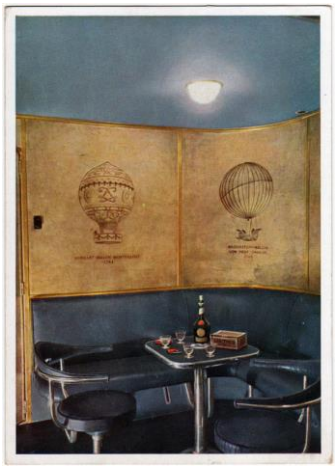


Abb. 29

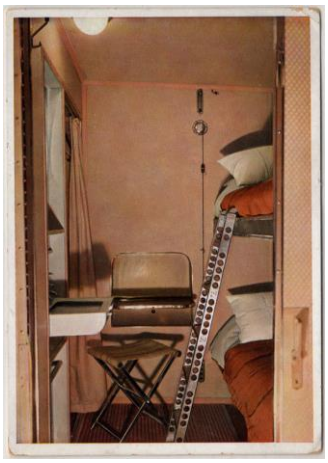


Abb. 30

Abb. 31

Aufbau des Rätsels

Die Spieler*in bekommt die Aufgabe das Schreib- und Lesezimmer, ein kleiner Raum der Hindenburg, der sich hinter der Lounge befindet, einzurichten. Hierfür muss die Spieler*in im Hangar die passenden Möbelstücke finden, die auf einer Vorlage abgebildet sind. Diese Vorlage kann sie auf dem Zeichentisch finden und ebenfalls erhält sie zusätzliche Anweisung über das Telefon. Die Möbelstücke stehen in Kisten in dem Themenbereich und enthalten jeweils ein Puzzlestück, sodass die Spieler*in ein Foto des Raumes erhält, wenn sie die Teile richtig kombiniert. Hier bekommt die Spieler*in nach Lösen des Rätsels die Zahl “9”.

Dialog 3

Audio: Fritz August Breuhaus de Groot

> *„Guten Tag, mein Name ist Fritz August Breuhaus de Groot, ich bin der zuständige Innenarchitekt. Ich brauche Sie um das Schreib-und Lesezimmer einzurichten!*
> *Vor Ihnen liegt die Vorlage meines Entwurfes. Suchen Sie nach den richtigen Möbelstücken in den Kisten. Kombinieren Sie die Puzzlestücke richtig, so erhalten Sie das Foto des Raumes!*
> *Ich wünsche Ihnen viel Erfolg!“*

Lernziel

Beim Lösen des Rätsels erfährt die Spieler*in etwas über die Inneneinrichtung der Hindenburg von dem Innenarchitekten Fritz August Breuhaus de Groot. Auch die Bilder des Malers Otto Arpke, die die Gemeinschaftsräume der Hindenburg dekorierten, werden eingebaut. Die Spieler*in bekommt dadurch einen Eindruck davon, welche Möbel bei der Einrichtung verwendet wurden.

Rätsel über Navigation

Themenbereich Führergondel

In dem Raum der Führergondel befindet sich an der rechten Wand ein Tisch mit einem Morseapparat und einer Karte daneben, welche die Spieler*in für ihre Aufgabe benötigt. Über dem Tisch hängt ein Plakat, welches das Morsealphabet zeigt. Auch findet man neben dem Tisch einen Behälter mit weiteren Karten. An der hinteren Wand steht ein weiterer Tisch mit verschiedenen technischen Geräten zur Steuerung der Hindenburg. Daneben stehen die beiden Steuerräder, welche für Lenkung an Bord der Hindenburg verwendet werden. Über den Steuerrädern steht eine Erklärung über die Bedienung der Hindenburg und warum zwei Steuerräder verwendet wurden.

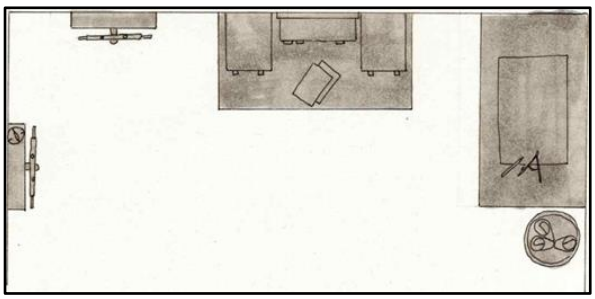


Abb. 32

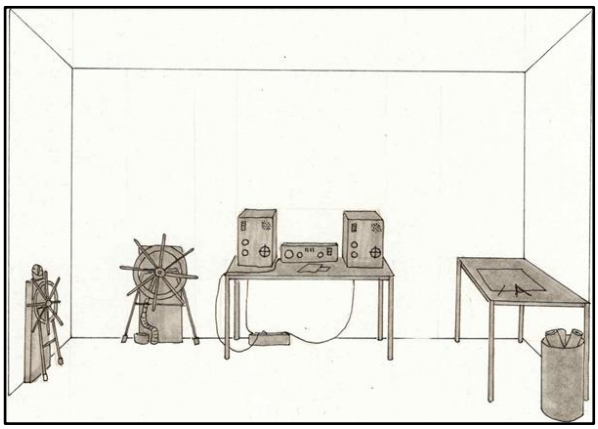


Abb. 33

Dekorationsbeispiele:

Abb. 34

Abb. 35

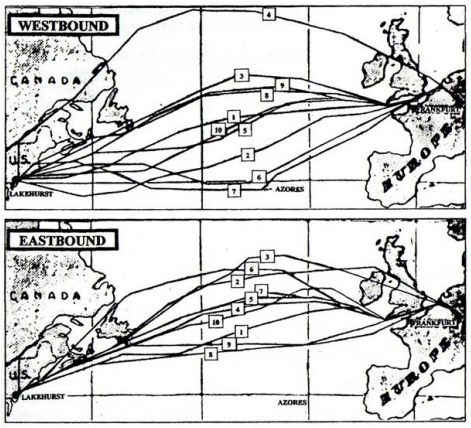


Abb. 36

Aufbau des Rätsels

Die Spieler*in muss Morsezeichen, die über den Morseapparat zu hören sind, entziffern, wobei ihr das Plakat mit dem Morsealphabet an der Wand helfen soll. Diese bilden ein Wort, welches die Spieler*in aufschreiben muss. Die Antwort ist entweder Rio *de Janeiro* oder *Lakehurst* sein, da diese beiden Städte von Frankfurt aus angeflogen wurden.

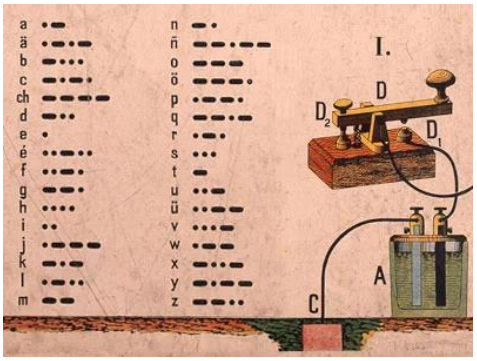


Abb. 37

Wenn die Spieler*in die richtige Lösung entziffert hat, erhält sie eine positive akustisch Rückmeldung (ping) und auf einer Weltkarte, die sich auf dem Schreibtisch befindet, erscheint eine gestrichelte Linie, die die zu fliegende Strecke der Hindenburg abbildet. Zusätzlich erscheint ein Miniatur-Luftschiff, mit welchem man die Strecke auf der Karte abfliegen muss. Dies steuert die Spieler*in mit Hilfe der Controller entlang der gestrichelten Linie. Mit dem linken Controller muss man die Hindenburg waagerecht halten, dieser soll das seitliche Steuerrad symbolisieren. Mit dem rechten Controller, der das geradeaus gerichtete Steuerrad symbolisiert, steuert die Spieler*in den Zeppelin entlang der Linie.

Falls die Spieler*in die Morsezeichen falsch entziffert, erhält sie ein negatives akustisches Signal (dödo) und muss weiter rätseln. Bei der Steuerung des Miniatur-Luftschiffes darf die Spieler*in nicht zu weit von der gestrichelten Linie abweichen, aber muss das Luftschiff auch im Gleichgewicht halten. Ist dies nicht der Fall, so muss sie von vorne anfangen. Löst die Spieler*in das Rätsel bekommt sie die letzte Zahl: “9”.

Dialog 4

Audio: Dürr

> *„Sie haben sich wirklich bewährt! Nun kommen wir zu dem letzten, wichtigsten Bereich: der Führergondel! Ohne die Führergondel funktioniert nichts und daher ist es umso wichtiger, dass Sie hier Ihr Bestes geben! Für die Kommunikation des Luftschiffes sind Morsezeichen essenziell!*
> *Hören Sie sich nun die Morsezeichen an und schreiben Sie die Übersetzung auf!*
> *Wenn Sie die Morsezeichen richtig übersetzt haben, können wir einen kurzen Testflug beginnen!*
> *Und denken Sie daran, auf Ihnen liegt viel Verantwortung!“*

Audio: Dürr

> *„Sie haben alle Aufträge mit Exzellenz ausgeführt und als Dank, habe ich eine Kleinigkeit für Sie vorbereitet, Ihre Arbeit soll schließlich nicht umsonst gewesen sein! Gehen Sie zu dem Hangartor und geben Sie die richtige Zahlenkombination ein! Dahinter wartet eine Überraschung auf Sie.“*

Lernziel

Durch dieses Rätsel lernt die Spieler*in die Hindenburg und ihre Routen im transatlantischen Liniendienst kennen. Die Karten und die Miniatur des Luftschiffs zeigen hier sehr praktisch anhand eines Minispiels, auf welche Routen das Luftschiff flog und wie anspruchsvoll es war das Gleichgewicht zu halten. In Verbindung mit dem Lösen und Übersetzen eines Morsecodes lernt die Spieler*in etwas über die Kommunikation in einem Luftschiff und wie ein Morsecode gelesen wird.

Das Ende des Spiels

Es war uns wichtig, am Ende des Spiels einen besonderen Belohnungsmoment für die Spieler*in zu haben und ihr etwas Besonderes zu zeigen. Wir haben uns daher dazu entschieden erst zum Schluss das gesamte Luftschiff zu präsentieren. Nachdem die Spieler*in also alle Rätsel gelöst hat und die richtige Zahlenkombination eingegeben hat, öffnet sich das Tor des Hangars, in dem sie sich befindet. Die Spieler*in läuft zum Tor, um nach draußen zu blicken und die Perspektive der Kamera wechselt von first-person (Assistent) zu third-person (hinter dem Assistenten). Die Spieler*in sieht die Hindenburg in ihrer gesamten Größe auf dem Start- und Landeplatz. Dadurch, dass die Kamera nicht mehr die Perspektive der Spieler*in einnimmt, sind die Größenverhältnisse der Figur des Assistenten und des Luftschiffs besser erkennbar. Die Hindenburg beginnt aufzusteigen, sobald das Hangartor sich komplett geöffnet hat.

Nachdem die Spieler*in den Abflug für 30 Sekunden beobachtet hat, gibt es einen kurzen Abspann. Mit dem Hintergrundbild des Absturzes in Lakehurst hört die Spieler*in einen Ausschnitt aus dem live Radiobeitrag über das dramatische Ereignis. Da dies auf Englisch gesprochen wurde, werden dazu deutsche Untertitel eingeblendet. Zum Abschluss kann die Spieler*in in wenigen Sätzen die wichtigsten Fakten zum Absturz lesen. Wir haben uns

bewusst dazu entschieden, dieses Ereignis nicht in unser Spiel einzubauen, sondern es durch eine klare Abtrennung zum Rest des Spieles anzusprechen. Der Absturz der Hindenburg war ein reales und sehr tragisches Ereignis, welches stark zu der Bekanntheit des Luftschiffes beigetragen hat und auch daher wissenswert ist. Wir wollten das Ende des Spieles nutzen, um die Spieler*in wieder in die Realität zurück zu holen und sie über das Ereignis aufzuklären und den Ernst der Katastrophe zu betonen.

Die Challenge des Museums „Wie können wir die Dimensionen eines Zeppelins für junge Erwachsene unter Berücksichtigung, dass es analog nicht erlebbar ist, vermitteln?“ haben wir durch verschiedene Aspekte des Spiels gelöst. Zu Beginn des Spiels sieht die Spieler*in auf einer Abbildung die Hindenburg im Größenvergleich zu anderen Luftschiffen und bekommt dadurch einen ersten Eindruck. Dies kann sie im Laufe des Spiels weiter erfahren. Die Dimensionen des Hangars, sowie die Menge Fracht, die in der Hindenburg gelagert wurde, geben weiter Hinweise auf die Ausmaße. Das Ende des Spiels, bei dem die Spieler*in zum ersten Mal die komplette Hindenburg bewundern kann, zeigt das Luftschiff in einer realen Umwelt.

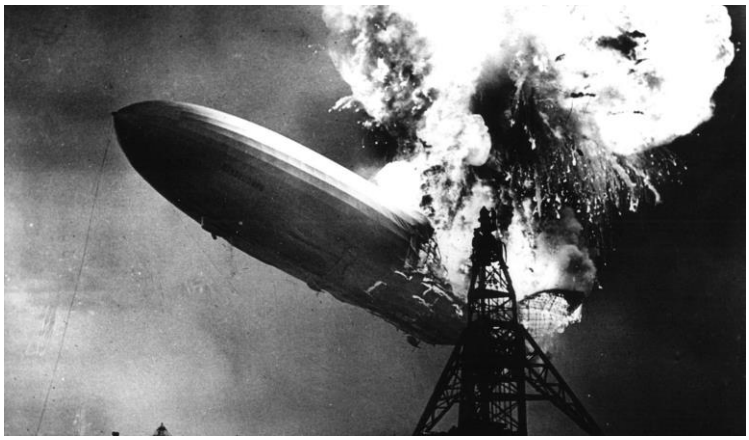


Abb. 38

Abb. 39

Konzeptentwicklung und Organisation innerhalb des Teams

Wie oben erwähnt, hat sich unser Team innerhalb des Kurses der Universität Tübingen gefunden. Wir waren von Beginn an dem Datensatz des Zeppelin Museums interessiert und der Grundidee von Annalena ein Spiel zu erstellen, in welchem die Spieler*in das Luftschiff baut, fanden alle sehr ansprechend. Wir haben uns also während des Hackathons über verschiedene Kanäle (hauptsächlich Skype, WhatsApp und Google Docs) ausgetauscht und unsere Idee konkretisiert. Die ursprüngliche Idee, den Zeppelin im Spiel mit Hilfe von Rätseln zu bauen, haben wir weiterentwickelt. Wir waren der Meinung, dass das Bauen der gesamten Hindenburg aufgrund der Größe und der Menge an dafür benötigten Rätseln zu umfangreich werden würde. Daher haben wir entschieden uns auf die wichtigsten Bereiche zu konzentrieren und diese ausführlicher zu erkunden.

Nach dem intensiven Hackathon Wochenende haben wir uns weiterhin wöchentlich über Zoom getroffen und unser Konzept weiter konkretisiert. Jede Woche haben wir Aufgaben verteilt und diese in der darauffolgenden Woche besprochen und zusammengetragen. So haben wir beispielsweise damit begonnen den ersten Raum zu skizzieren und unsere Vorstellungen schließlich zu einem finalen Raum zusammenzufassen. Daraufhin haben wir die einzelnen Rätsel detaillierter konzipiert. Wir haben während dem gesamten Prozess stark mit Plattformen gearbeitet, die es uns ermöglicht haben Bilder auszutauschen und gemeinsam an Texten etc. zu arbeiten.

Da wir Studentinnen der Universität Tübingen sind und aus den Studiengängen Medienwissenschaft und Ethnologie kommen, sehen wir unsere Stärken auf der kreativen und konzeptionellen Seite. Durch unser detailliertes Konzept und das hierin enthaltene Storytelling können wir etwas Besonderes bieten. Vor allem haben wir uns auf Immersion und Authentizität konzentriert, wobei bei uns die Vermittlung von Informationen durch spielerisches Lernen im Vordergrund stehen.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Eigene Skizze

Abb. 2 Eigene Skizze

Abb. 3 Eigene Skizze

Abb. 4 [Herrenmode 1930er Jahre]. Gentlemans Gazette. https://www.gentlemansgazette.com/de/sommermode-im-deutschland-der-30er-und-40er-jahre/ 27.07.2020

Abb. 5 Eigene Skizze

Abb. 6 Eigene Skizze

Abb. 7 Eigene Skizze

Abb. 8 [Foto Hangar der Hindenburg]. The Guardian. https://www.theguardian.com/world/2016/nov/27/brazil-zeppelin-hangar-nazis

Abb. 9 Eigene Skizze

Abb. 10 Eigene Skizze

Abb. 11 Eigene Skizze

Abb. 12 Eigene Skizze

Abb. 13 Eigene Skizze

Abb. 14 Eigene Skizze

Abb. 15 Eigene Skizze

Abb. 16 Eigene Skizze

Abb. 17 Eigene Skizze

Abb. 18 [Farbliches Plakat der Hindenburg]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/lz129-hindenburg-detailed-history/

Abb. 19 [Plakat schwarz-weiß Hindenburg]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/flight-schedule/

Abb. 20 [Foto Hindenburg schwarz-weiß]. WDR.de. https://www1.wdr.de/stichtag/stichtag6592.html

Abb. 21 [Fahrschein Hindenburg]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/lz129-hindenburg-detailed-history/

Abb. 22 Eigene Skizze

Abb. 23 Eigene Skizze

Abb. 24 [Querschnitt Innenräume Skizze Metallskelett]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/interiors/

Abb. 25 [Längsschnitt Hindenburg]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/hindenburg-design-technology/

Abb. 26 Zeppelin Museum Friedrichshafen. Datenset Zeppelin Museum [Dataset]

Abb. 27 Eigene Skizze

Abb. 28 Eigene Skizze
Abb. 29 [Foto Inneneinrichtung Schreib- und Lesenzimmer] Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/interiors/
Abb. 30 [Foto Inneneinrichtung Schlafkabine]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/interiors/
Abb. 31 [Foto Inneneinrichtung Speisesaal]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/interiors/
Abb. 32 Eigene Skizze
Abb. 33 Eigene Skizze
Abb. 34 [Foto Steuerrad] Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/flight-operations-procedures/
Abb. 35 Zeppelin Museum Friedrichshafen. Datenset Zeppelin Museum [Dataset]
Abb. 36 [Karte mit einzeichneten Flugrouten]. Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/flight-schedule/
Abb. 37 [Poster Morsealphabet] Derwgnman. https://derwngman.wordpress.com/2013/07/15/morsealphabet/
Abb. 38 [Schwarz-weiß Foto Explosion Hindenburg in Lakehurst]. Suedkurier.de. https://www.suedkurier.de/ueberregional/panorama/Das-grosse-Unglueck-Vor-80-Jahren-ging-die-Hindenburg-in-Flammen-auf;art409965,9242114
Abb. 39 [Foto schwarz-weiß Metallskelett Hindenburg nach Brand]. Welt.de. https://www.welt.de/geschichte/article164285185/Hindenburg-Absturz-eine-Abfolge-fataler-Physik-Verkettungen.html

Literaturverzeichnis

Weblinks

[Steuerung der Hindenburg]. (o.D.) Airships.net. https://www.airships.net/hindenburg/interiors/control-car-flight-instruments/

[Herb Morrison WLS Radio (Chicago) Broadcast on the Hindenburg Disaster]. (o.D.) American Rhetoric. https://www.americanrhetoric.com/speeches/hindenburgcrash.htm

Hudleson, B. (2017, 16. Mai). *Designing for VR | A Beginners Guide*. Prototypr.io. https://blog.prototypr.io/designing-for-vr-a-beginners-guide-d2fe37902146

Datensatz

Datensatz des Zeppelin Museums Friedrichshafen