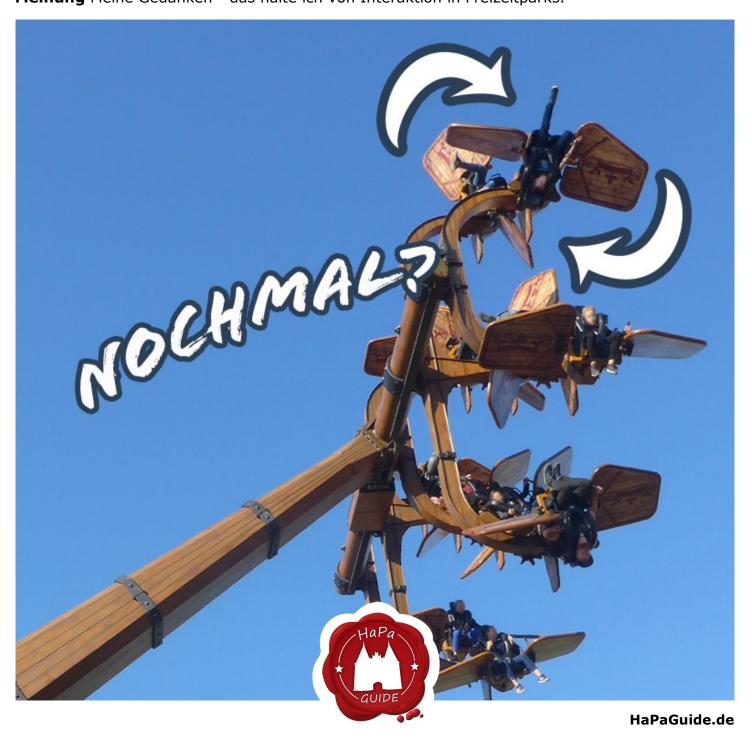


Jede Fahrt anders - die interaktiven Rides

Definition Ein Überblick - was man unter interaktiven Fahrgeschäften versteht. **Interview** Technical Park im Gespräch - das sagt ein Hersteller zur Wichtigkeit von Interaktion. **Interaktive Rides** Interaktion im Hansa-Park - bei diesen Fahranlagen wirst du selbst aktiv. **Trend** Die Entwicklung der Branche - so gestaltet sich die Zukunft der Karussells. **Meinung** Meine Gedanken - das halte ich von Interaktion in Freizeitparks.



Seite 2

INTERAKTION

Was genau versteht man eigentlich unter interaktiven Rides? Los ging es 1996 mit Pow Wow, bevor im Jahr 2001 mit Indian River und der Pony Post zwei weitere, interaktive Fahranlagen in den Hansa-Park kamen . Über die Jahre sollten viele Weitere folgen. Den

letzten Neuzugang bildete 2022 der Turm vom Peterhof.



Sind interaktive Fahrten eine zukunftsweisende Technologie oder doch eher ein vorübergehender Trend? CLOSE - das Magazin von HaPaGuide stellt dir alle interaktiven Fahrgeschäfte des Hansa-Parks vor und analysiert ihre Zielgruppe.

Wohin sich der Freizeitsektor entwickelt und was eigentlich Hersteller wie das italienische Unternehmen Technical Park dazu sagen, das alles und noch einiges mehr erfährst du in diesem Heft.

Viel Freude beim Lesen!



nteraktive Fahranlagen finden sich besonders unter sogenannten Flatrides. Hierbei handelt es sich nicht um Achterbahnen, sondern vielmehr um Rundfahrgeschäfte,

Karussells, ebenerdige Fahrten, aber auch Freifalltürme. Von daher wirkt der Begriff "flache Fahrten" manchmal etwas deplatziert.

Interaktivität kann durch Aktivierung von Zielen entlang der Strecke erfolgen (Bsp. Pony Post), in Selbstbestimmung der Höhe liegen (Bsp. Barcos del Mar), in der Zahl der Überschläge (Bsp. Kärnapulten) oder auch in der Beeinflussung des Fahrtverlaufs (Bsp.

Space Scooter). Als Fahrgast hat man sozusagen Teile der Fahrt selber in der Hand und kann somit für unterschiedliche Verläufe oder Erfolge sorgen.





Nimm deine Fahrt selbst in die Hand - Paddeln, ziehen oder zielen. Interaktion mit den Fahrgeschäften.



Fabio Martini

Geschäftsführer und internationaler Verkaufsagent des italienischen Fahrgeschäfteherstellers Technical Park.



"Mein Favorit sind unsere Pendelfahrgeschäfte. Generationen verändern sich und Interaktivität wird erwartet. Doch für Parks stehen auch Nachhaltigkeit und Wartung im Fokus."



Seite 4

abio Martini ist CEO (Chief Executive Officer = Geschäftsführer) von Technical Park. Zusammen mit seinem Bruder Christian Martini leitet er das auf die Herstellung von Fahrgeschäften spezialisierte Unternehmen, mit Sitz im norditalienischen Melara. 1980 als "Mel Park" gegründet trägt Technical Park seit 2001 seinen aktuellen Namen. Rund 50 Mitarbeitende sind am Firmensitz beschäftigt, hunderte weitere arbeiten entlang der Produktionskette, als nahezu exklusive Partner.



2007 entwickelte das Unternehmen das nach eigenen Angaben weltweit erste vollständig interaktive Fahrgeschäft "Flying Fury", bei welchem zwei unabhängig voneinander drehende Arme über je eine 360 Grad drehende Fahrgastgondel verfügen. Diese wiederum können über Joysticks gedreht werden. Nun nahm sich Herr Martini die Zeit für ein exklusives Interview mit CLOSE - dem Magazin von HaPaGuide mit Fokus auf die Interaktion von Fahranlagen.

Im Hansa-Park ist Technical Park seit 2005 mit seinem "Roten Baron" als Dr. Livingstone's Safari-Flug vertreten. 2018 folgte ein "Sidecar" unter dem Namen Barcos del Mar. Das erste Sidecar wurde 2015 in Betrieb genommen. Die Entwicklung dauerte in etwa ein Jahr und zwischenzeitlich konnten fast 30 Einheiten ausgeliefert werden. Den Erfolg erklärt sich Fabio Martini durch die Interaktivität, sowie spielerische Art jeder Fahrt. Es sind ruhigere

aber auch aufregendere Erlebnisse möglich, auch unter Berücksichtigung eines mit in der selben Gondel fahrenden Kindes. Dabei stammen Ideen wie die nach "Füllstand" leuchtende Tankanzeige im Steuerrad aus eigenem Haus.

Persönliche Reisen und Parkbesuche bieten den Mitarbeitenden die Möglichkeit für stetiges Feedback, helfen Strategien zu entwickeln, sowie bestehende Produkte zu verbessern. Dabei wird versucht Parks und Nutzende so gut wie möglich in die Entwicklung einzubinden.

Im Gegensatz zu Früher entwickelt sich die Unterhaltungsindustrie in Richtung Nachhaltigkeit. Ebenso spielt die Leichtigkeit der Attraktionswartung eine Rolle. Das sich die kommende Generation verändert sieht Fabio Martini als Fakt. Als ältere Parkbesuchende Kinder waren guckten sie Fernsehen. Die Jugend von heute möchte jedoch mit dem Monitor interagieren und so ihr persönliches Erlebnis beeinflussen. Das Ganze dann auch während der Fahrt mit einem Fahrgeschäft. Die niedrigen Wartezeiten sowohl bei Dr. Livingstone's Safari-Flug,

als auch bei den Barcos del Mar, erklärt Fabio Martini mit der familiären Ausrichtung. Eltern möchten i.d.R. nicht lange mit kleineren Kindern anstehen.

Sein eigener Favorit unter den Technical Park Fahranlagen sind die Pendelfahrgeschäfte, welche mit Überschlagseffekten ausgestattet werden können. Ebenso faszinieren ihn Riesenräder. Beide Produkte übrigens Aushängeschilder seines Unternehmens.

Ich bedanke mich für Ihre Zeit und die Möglichkeit Ihnen meine Fragen stellen zu können. Danke ebenfalls an Marco Grigolo, aus dem internationalen Verkaufsteam. Mit unglaublicher Schnelligkeit und Freundlichkeit vermittelte er dieses Interview.



Das Interview wurde auf Englisch geführt. Im Folgenden kannst du selber noch einmal durch alle Fragen und Antworten lesen.

Technical Park was founded as "Mel Park". When Fabio and Christian Martini took over from their father Renzo the name changed. What changed inside the company?

The main change was about the partnership assuming complete autonomy and deciding to market all rides under our own brand and no longer have mixed production under third-party brands. A brave choice starting from a totally new brand, but extremely exciting for the possibility of being the architects of its future reputation and characteristics for which we were going to be recognized in the next future. Me and my brother have been always inspired by the industry standards, choosing cad when most of the competitors were still drawing with pencil, and investing for a modern and constantly updated product line up.





The newest ride from Technical Park in Hansa-Park is a Sidecar (Barcos del Mar). How many of this attractions did you sell so far and what do you think makes Sidecars so popular?

First Sidecar was delivered in 2015 and we are now targeting the 30 units. Success is given by the interactivity and the game mode, because the maximum swing is achieved challenging the gas, with an indicator to obtain the best performance riding it. The interactivity in particular let you control the ride offering a quite or more thrilling experience, according to your attitude or the age of the kid you may be sitting with, so it can be always really fun. Restriction to access is set at just 90 centimetres, this makes this ride ideal for families.

Your company is describing itself as "reliable" and "innovative". Nowadays a Red Baron, like Dr. Livingstone's Safari-Flight, can be purchased as an interactive laser shooting and Barcos del Mar got a

fuel indication inside each steering wheel that can change the colour according to the "level of fuel". Where do such ideas come from? Are they in-house ideas or developed together with parks and customers?

The ideas you quoted, in particular, were in-house, but we always listen the parks inputs because they are very close to the users and knows them better. Success can be only mutual so our work must be based on a strong and effective relation with parks. The travels and visit we do are not just business for orders but opportunities to achieve new feedbacks to adjust strategies and improve products, so parks and customers are always considered and as much as possible involved in the possible developments.

From the idea, to the development, to production, how much time does it take to introduce a new ride? Maybe you could explain it on the example of your product Sidecar?

From idea to new ride time may be take from one or two years, Sidecar was very fast if you consider it as example, but more can be the factors affecting a project execution, "Flying Dutchman" was conditioned by the pandemic and delayed because of the market stuck, instead.



The German manufacturer "Maurer Rides" sees a trend away from "higher, faster, further". Instead "the individual character of each ride" becomes focused.

What is your view according a trend change?

Compared to the past, Amusement Industry is moving towards the search for sustainability and not just performance, so perhaps the end of "higher, faster, further" could be also due to a switch to more rational evaluations, setting new parameters like better and better rides - not just top scoring - but also easy to maintain. About the trend change to "individual character of each ride", the next generation change is a fact and it is the main actor of the change. Old riders were kids used to just watch a TV screen, new riders are kids used to interact with a screen, so they expect to play options and



influence their own experience choosing their own way even on a ride. This is what we are also focusing on accordingly... and we begin it in 2007 with the "Flying Fury" for those who have forgotten, the world first ride all interactive - with a joystick to control an acrobatic flight simulation, which has been operated for long time in Tivoli Gardens.

Dr. Livingstone's Safari-Flight as well as Barcos del Mar have both very low waiting times. It seems like, that they are not the most frequented attractions among Hansa-Parks rides. What do you think might be a reason for this? Is it the general mix of attractions, because visitors know these rides from different places already, or maybe missing fun? Where do you see the main target group for interactive rides? Is it kids, families or even thrill seekers?

The rides you mentioned are mostly oriented to families with small kids and low waiting time is far from a problem if you are queueing with your kids. These belongs to rides areas offering several options to spend your time and simply have a good hour capacity for their target and audience. The fact we have a larger Sidecar, class XL offering 50% more capacity, recently introduced in our portfolio, says the ride low waiting time is a wish for a park as well us high attendance.

Weitere Interviews

CLOSE - Das Magazin von HaPaGuide bietet dir eine Vielzahl unterschiedlicher Interviews.

So berichtet in **Ausgabe 12**"Die kleine Schwester - 10 Jahre
Schlange von Midgard" **Gerstlauer Amusement Rides** über die
ausgezeichnete Familienachterbahn
oder in **Ausgabe 22** "Hoch, höher,
Highlander" **Funtime** über den
rekordbrechenden Freifall.

Alle bisherigen Ausgaben findest du unter **Close.HaPaGuide.de**.

There are 13 years between your Red Baron and Sidecar at Hansa-Park. Do you think it will take until 2031 for the next Technical Park attraction at Hansa-Park or are you maybe planning already a new ride in the north of Germany? Which of your products could be next part of Hansa-Parks portfolio or can you imagine developing a completely new ride with Hansa-Park?

The question should be asked to Hansa Park not to me, we have a large portfolio with possible new rides and among them I may mention the "Flying Dutchman" with interactive flying scooters which can be developed with a unique theming style for any of our clients.

Last but not least I would be interested to hear which is your personal, favourite attraction of Technical Park and why is it your preference?

My favourite attraction remains anyway the pendulum rides which we developed with exclusive features like the car loop effect that, as well as the Ferris Wheels, are a flagship of Technical Park.



Interessante Fakten...

Seite 7

...rund um die interaktiven Rides im Hansa-Park.



bis 13 Fahrten schaffen Besuchende des Hansa-Parks an einem Parktag.



Jahre beträgt das durchschnittliche Besuchsalter im Hansa-Park.



Fahrgäste fasst durchschnittlich ein interaktiver Ride pro Runde. Andere Fahrgeschäfte schaffen im Schnitt 37.



Fahranlagen zählen die erreichten Punkte/Überschläge und weisen diese aus.



Überschläge zählte der Jahresrekord beim Kärnapulten in der Saison 2022.

Übrigens besitzt auch das Hanse-Karussell interaktive Gondeln. Zwei Drehkarussells können ähnlich Pow Wow in Schwung versetzt werden.

EINFLUSS

und jedes 4. Fahrgeschäft im Hansa-Park enthält interaktive Elemente. Paddel, Pistolen, Steuerhebel... die Variation ist

groß. Dabei sind diese vorwiegend im Bereich der Kinder- und Familienattraktionen zu finden. Eine Ausnahme bildet das Kärnapulten, welches bei entsprechenden Überschlägen ordentlich Action bietet. Bei keiner anderen Attraktion im Park kann die Welt öfter Kopf stehen.





Mit Ausnahme der Mini-Autos (bereits seit der Hansaland Eröffnung 1977 in Betrieb) begann die Interaktivität zur Saison

Es wurde stetig interaktiv - mit einer Ausnahme!

1996. So konnten bei Pow Wow Tonkrüge in Schwung versetzt werden. Mit Indian River und der Pony Post wurde 2001 ein Doppelpaket im Bereich Interaktion geboten. Innerhalb von sieben Jahren eröffneten dann fünf interaktive Fahrten. Die Space Scooter kamen mit Lenkung und Weltraumspiel gleich doppelt interaktiv daher. Anschließend ruhte dieser Bereich zehn Jahre und die Eröffnung neuer Achterbahnen rückte in den Fokus. Nach entsprechender Erweiterung des Portfolios folgten seit 2017 drei



weitere, interaktive Rides: das Kärnapulten, die Barcos del Mar und als neuster Zugang der 2022 eröffnete Turm vom Peterhof.

Auf der folgenden Seite hat CLOSE - das Magazin von HaPaGuide dir alle interaktiven Fahrgeschäfte einmal vergleichbar gemacht.





as kannst du dieser Seite entnehmen? Ziemlich offensichtlich dürfte sein, dass die interaktiven Rides sich vorwiegend an Familien und Kinder richten. Zudem lässt sich die "Attraktionslücke" zwischen 2008-2016 erkennen. Die Mini-Autos fehlen in der Auflistung. Die Safari-Jeeps wurden mit Inbetriebnahme 2007 angesetzt, obwohl diese bereits aus Legolandzeiten stammen. Der Grund liegt in den nachgerüsteten Fotokameras, welche erst zur Interaktion führten. Außerdem kannst du ablesen was genau sich bei einer Fahrt selbst beeinflussen lässt. Übrigens verteilen sich die interaktiven Fahrgeschäfte auf 7 der 11 Themenwelten.

Der Vergleich eine Übersicht der interaktiven Fahranlagen.



Pow Wow

Tea Cup

Familie

1996

Drehungen



Indian River

Venture River

Kinder

2001

Geschwindigkeit



Pony Post

Pferde Reitbahn

Familie

2001

Zielaktivierungen



Space Scooter

Bumper Cars

Familie

2002

Fahrtverlauf und Zielaktivierungen



Dr. Livingstones Safari-Flug

Red Baron

Kinder

2005

Höhe



Safari-Jeeps

Safarijeeps

Familie

2007

Zielaktivierungen



Kärnapulten

Sky Fly

Action

2017

Seitliche Überschläge



Barcos del Mar

Sidecar

Familie

2018

Höhe und Neigungswinkel



Turm vom Peterhof

Tower

Kinder

2022

Höhe



ORIENTIERUNG



Seite 9

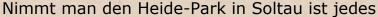
Wie für mich gemacht mal ruhiger, mal wilder, mit oder ohne Kind.

er Drang zu Individualisierung bzw. persönlicher Entfaltung ist in unserer Gesellschaft bereits seit Jahren zu spüren. Schmuckstücke mit persönlicher Gravur, Turnschuhe im selbstgewählten Farbdesign oder Shirts mit individueller Stickung. Auch der deutsche Fahrgeschäftehersteller Maurer Rides erkennt einen Trend weg von "Höher, schneller, weiter" hin zum "individuellen Charakter einer Fahrt". Mein Interviewpartner Technical Park spricht

von einem Generationenwandel und zieht den Vergleich des Fernsehens heran. Wurde früher einfach nur TV geschaut soll heute Einfluss auf das

Programm genommen und somit persönliche Erlebnis-

se geschaffen werden. Bei der Gerstlauer Amusement Park GmbH sind bereits 3 von 4 Rundfahrgeschäften interaktiv zu bestellen. Ein ähnliches Verhältnis bieten andere Hersteller von Fahrgeschäften.



6. Fahrgeschäft im Park interaktiv. Hier liegt der Fokus stark auf großen Achterbahnen. Im Holiday Park Haßloch hingegen kann jede 3,5. Fahrt beeinflusst werden, im Hansa-Park wie beschrieben jeder 4. Ride. Dabei bieten das Erzielen von Punkten oder Erreichen von Überschlägen durchaus großen Anreiz zu Wiederholungsfahrten, alleine um den persönlichen Rekord zu übertreffen. Gleichzeitig machen unterschiedliche



Einstellungsmöglichkeiten in Bezug auf Höhe, Neigung oder Drehung Fahranlagen für eine breitere Zielgruppe zugängig. Der "Actiongrad" kann eben stark variieren. Beispiele bilden hier das Kärnapulten als Aussichts- oder Überschlagsfahrt oder die Space Scooter mit und ohne Zusammenstößen. Es gibt also klare Vorteile, die für den individuellen Fahrtcharakter sprechen.





Seite 10

GEDANKENGANG

Prauche ich persönlich Interaktion auf Fahrgeschäften oder eher nicht? Tatsächlich könnte ich darauf verzichten, denn für mich steht ganz klar Fahrspaß in Kombination mit einer guten Thematisierung im Fokus. Und genau von einer schönen Gestaltung lenken interaktive Elemente oft ab. Trotzdem merke ich wie viel Freude z.B. ein Duell mit Befreundeten auf der Barracuda Slide bieten kann. Wer schafft es weiter nach vorne zu rutschen?

Interaktivität alleine macht für mich ein Fahrgeschäft noch nicht interessant.

2002 habe ich es noch geliebt Schnellster bei der Aktivierung der Planeten eines jeden Space Races zu sein. Tatsächlich fahre ich auch mit 39 Jahren noch gerne Safari -Jeeps oder Pony Post. Warum Geld fürs Schießen beim Grand Annual Schützenfest ausgeben, wenn es doch beim

Ausritt durch die Prärie

inklusive ist? Und dann noch auf beweglichen Pferden. Leider ist es teils schwer erkennbar ob Ziele aktiviert bzw. fotografiert wurden. So erfährt man erst nach einer Fahrt durch den Safari-Dschungel wie viele Fotos es wirklich geworden sind. Generell finde ich wichtig, dass verbaute Effekte auch funktionieren.

Letztlich darf ein Freizeitpark natürlich nicht stehen bleiben. Die Entwicklung muss weitergehen, denn wir alle erwarten immer wieder "etwas neues". Ein breites

Attraktionsportfolio sorgt aus meiner Sicht für den meisten Spaß, ist hilfreich bei wechselndem Wetter oder entsprechend der tagesaktuellen Lust. Auch interaktive Rides gehören in einen guten Park.



Wünschen würde ich mir noch eine interaktive Indoor Attraktion, vielleicht vergleichbar mit "Lego Ninjago The Ride" im Legoland Günzburg. Dort lassen sich durch Handbewegungen Ziele auf Leinwänden auslösen. Am Liebsten würde ich jedoch auf eine 3D Brille verzichten. Vielleicht habe ich Glück und mein Wunsch wird Teil des "Best Kept Secret" beim Projekt 202X der Hanse in Europa? Ich wäre überglücklich. Mein derzeitiger, interaktiver Favorit ist übrigens das Kärnapulten. Der persönliche Einfluss wird in Überschlägen direkt spürbar und wenn die Drehungen klappen gibt es gleich noch ordentlich Action dazu.

Bilder: Während sich einige Objekte bei Treffern bewegen bleiben andere starr. Somit ist nicht jeder erzielte Punkt gleich klar. Gespannt warte ich auf die Abfahrt des Kärnapulten. Wird es dieses Mal mit Überschlägen klappen?



Hat dir diese Ausgabe von CLOSE gefallen? Weitere Hefte findest du unter **Close.HaPaGuide.de**.

CLOSE ist das Magazin von HaPaGuide. Alle Ausgaben sind privat und unabhängig vom Hansa-Park verfasst.

© 2024 | Autor: Marcel Scheew Nicht zur Vervielfältigung freigegeben.



HaPaGuide.de