

Heart Drive

Verbindung von Mechanik und Narration in Videospielen ohne einzelne:n Protagonist:in

Master-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades M.A.

im Studiengang

Zeitabhängige Medien Sound – Vision – Games

Jonas Pfeiffer 

Erstprüferin: Prof. Mareike Ottrand

Zweitprüferin: Prof. Anke Günther

Hamburg, 14.04.2025

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Fakultät Design, Medien und Information

Department Medientechnik

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Spielkonzept	6
2.1	Prototyp	6
2.1.1	Der ganz große Fisch	7
2.1.2	Weitere Schritte	7
2.2	Features	8
2.2.1	Autofahren	8
2.2.2	Angeln	8
2.2.3	Aufrüstungen	8
2.2.4	Kamera	8
2.2.5	Dialoge	9
2.2.6	Verschiedenes	9
3.	Gestaltung	10
3.1	Inspiration	10
3.2	Illustrativer Stil	11
3.2.1	Shading	12
3.2.2	Texturierung	15
3.2.3	Animation	15
3.3	Auto & Charaktere	16
3.3.1	Mode	18
3.4	Die Welt	19
3.4.1	Natur	22
3.4.2	Laden	25
3.4.3	Uhrenturm	28
3.4.4	Fähre	32
3.4.5	Lichtung	33
3.4.6	Roboterüberreste	34
3.4.7	Kopf des Automaton	35
3.5	Benutzeroberfläche	37
3.6	Spielelogo	38
4.	Technikarium	39
4.1	Das Auto	39
4.2	Upgrades	40
4.3	Spulenfische	44
5.	Charaktere	49
5.1	Die Crew	49
5.1.1	Spitzweg	50
5.1.2	Hedda	51
5.1.3	Lore	52
5.2	Die Bewohner:innen der Welt	53
5.2.1	Der Verkäufer	53
5.2.2	Die Sonnenbaderin	54

	5.2.3 Der Nöck	55
	5.2.4 Der Uhrturmwärter	56
	5.2.5 Die Herrscherin	57
6.	Ergebnisse	59
7.	Fazit	60
8.	Quellenverzeichnis	61
9.	Bildquellen	62
10.	Eigenständigkeitserklärung	65

1. Einleitung

In den 1980er Jahren unternahmen meine Eltern viele Campingtrips durch Europa. Dabei schien es im Grunde egal zu sein, wo sie landeten: ob Holland, Frankreich oder Italien, hauptsächlich sie brausten zusammen mit ihren Freunden, von denen jeder einen eigenen glänzenden Citroen 2CV besaß, über Straßen und Felder einem leicht ungewissen Ziel entgegen; viele alte Familienfotos zeugen von dieser Unbeschwertheit (Abb. 1).



Abb. 1 Mein Vater, Sommer 1985 in Portugal

Nicht zuletzt wegen dieser Familiengeschichte übt die Reise ins Abenteuer und Unbekannte eine gewisse Faszination auf mich aus, wie ich sie vor allem stark in dem Film „Das Schloss von Cagliostro“ fühle.

In diesem reisen die Gentleman-Ganoven Lupin, Jigen und Goemon in das entfernte Königreich Cagliostro um dort einen legendären Schatz zu finden. Auch wenn Lupin die Hauptfigur der Geschichte (und des Franchises) abbildet, hat jedes der drei Bandenmitglieder eine Aufgabe in der Handlung: Lupin als Romantiker und Pläneschmied, Jigen als ruppiger Gangster und Goemon als exzellenter Samurai mit Ehrenkodex. Jeder der Charaktere hat Stärken und Schwächen und - wichtiger – ein gemeinsames Ziel. Erst durch ihr Zusammenspiel wird die Geschichte lebendig.



Abb. 2 Jigen (links) und Lupin (rechts) genießen einen ruhigen Moment

Auch Videospiele erzählen oft die Geschichte von mehreren Individuen, allerdings wird vor allem in Singleplayer-Spielen eher die Perspektive eines einzelnen Protagonist:innen genutzt.

In *Night In The Woods* (Abb. 3) beschäftigt sich ein großer Teil der Handlung mit der Vergangenheit und dem Zerfall der ehemaligen Minenstadt Possum Springs, den Auswirkungen auf die Bewohner:innen, und den Folgen von Kapitalismus; kleine lokale Geschäfte werden durch große Ketten verdrängt, Leute verlieren ihre Jobs, und alles steuert auf eine ungewisse Zukunft zu. Diese Geschehnisse werden durch die Perspektive der jungen Protagonistin Mae vermittelt, welche mit all diesen Vorkommnissen in der Stadt konfrontiert wird – sie liefert die Augen für die Spieler:innen.



Abb. 3 Screenshot aus „Night in the Woods“

Andere Videospiele vermitteln verschiedene Perspektiven durch einzelne Protagonist:innen. In *The Last of Us 2* werden die zwischenmenschlichen Konflikte aus mehreren Perspektiven gezeigt, indem die Spieler:innen mehrere Individuen nacheinander steuern. Dabei wird sich vor allem einer starken Linearität im Spiel bedient, was klassischeren Medien wie Filmen und Büchern gleicht.

Octopath Traveler, sowie sein Nachfolger *Octopath Traveler 2* (Abb. 4), besitzen dabei sogar an die acht Protagonist:innen. Spieler:innen können frei zwischen diesen einzelnen Geschichten hin- und herschalten, was den Spielfluss um einiges freier gestaltet als bei *The Last of Us 2*. Allerdings wird man zu Anfang des Spiels auch angehalten, eine erste Person auszuwählen, die bis zum Abschluss ihrer individuellen Reise nicht mehr abwählbar ist, was durchaus eines der acht Abenteuer der Reisegruppe hervorhebt. Zudem überlappen sich die Geschichten nur marginal; es bleibt der Eindruck von acht recht unterschiedlichen und wenig verschlungenen Abenteuern zurück.



Abb. 4 Screenshot aus „Octopath Traveler 2“

Stärker setzte sich mit dem Gruppengefühl das Spiel Saltsea Chronicles (Abb.5) von Die Gute Fabrik auseinander.

Dieses Spiel setzt einen großen Fokus auf Narrative und eine facettenreiche Crew, welche die Spieler:innen fast simultan steuern. Expeditionen werden nur mit einigen Individuen der ganzen Gruppe gestartet, doch Spieler:innen sind angehalten mit den Mitgliedern der Mannschaft zu experimentieren. Dialoge passieren aus der Perspektive der Gruppe, nicht aus der der Spieler:innen. Hier entsteht absolut ein Gruppengefühl, doch auch eine durchaus komplexere, und vor allem kompliziertere Handlung.

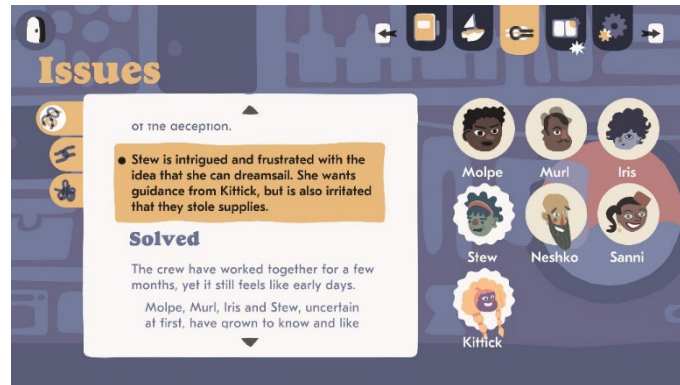


Abb. 5 Screenshot aus „Saltsea Chronicles“

Ziel dieser Masterarbeit ist die Entwicklung eines Videospiele, welches mithilfe der Aufteilung verschiedener Mechaniken bei den Spieler:innen das Gefühl erzeugt, die Reise einer mehrköpfigen Crew zu erleben, anstelle den Erfahrungsbericht eines einzelnen Charakters. Hierfür soll sowohl ein narrativer als auch mechanischer Rahmen entwickelt werden, der für eine kleines Projekt angemessen ist und alle Protagonist:innen inkludiert. Zudem soll jedem Charakter eine sinnvolle Rolle bzw. Mechanik in diesem Rahmen zuteil werden.

2. Spielkonzept

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem mechanischen Kern des Spiels, und gibt einen Überblick über die Entwicklung, seine Spielelemente und die Bausteine der Geschichte. Für meinen Plan, ein Spiel um die Dynamik mehrere Charaktere zu bauen, müssen Mechaniken konzipiert werden, die miteinander interagieren.



Abb. 6 Ein Auto, welches von einem der Charaktere gesteuert werden würde, bildete den Anfang

2.1 Prototyp

Inspiziert von dem Gedanken einer Reise entstand eine allererste Version des Autos (Abb. 6), noch ohne Charaktere und Ziel in der Welt. Der Prototyp sah sich vor allem der Herausforderung gegenüber einem Game Loop zu finden, abseits der Mechanik des Autofahrens – warum sollten die Spieler:innen denn irgendwohin fahren?

Es wurden mehrere Konzepte getestet: lineare Verfolgungsjagten habe ich direkt verworfen, da mir eine allzu geleitete Erfahrung für meine Idee zu statisch wirkte, und die Entwicklung eventuell den Rahmen zu sprengen drohte, wenn ich weitere Level konzipieren würde. Eine weitere Idee war ein ähnliches System wie im Spiel „Crazy Taxi“ (Abb. 7): Spieler:innen würden ein Objekt aufheben und es möglichst schnell zu einem anderen Ort bringen müssen, bevor ein Timer abläuft. Das hat grundlegend im Prototyp funktioniert, aber noch nicht direkt den Spaß erbracht, den ich mir erhofft habe. Zudem würde sich ein solches Spiel hauptsächlich aufs Fahren konzentrieren und keine weiteren Mechaniken beinhalten.



Abb. 7 Screenshot aus „Crazy Taxi“

2.1.1 Der ganz große Fisch

Als ich an einer Ampel eine Person mit einer Angel auf seinem Fahrrad gesehen habe und mir dachte, wie lächerlich es wohl aussehen würde auf einem Fahrrad zu angeln, kam mir der Gedanke, dass dies eine ideale Komponente für mein Spiel wäre: mit einem Auto riesigen Fischen hinterherfahren, welche von einer anderen Person AUF dem Auto gefangen werden würden. Dies würde eine interessante neuartige Spielmechanik abbilden, während ich diese auch gut zwischen Charakteren aufteilen könnte: eine Person fährt, eine Person angelt auf dem Dach. Ähnlich der Dynamik einer Verfolgungsjagd in „Das Schloss von Cagliostro“ (Abb. 8) entstand ein erster grober Prototyp (Abb. 9).



Abb. 8 Halsbrecherische Verfolgungsjagten in „Das Schloss von Cagliostro“



Abb. 9 Prototyp des Autofahr-Angel-Gameplay

2.1.2 Weitere Schritte

Der Prototyp testete sich schon erstaunlich gut bei Spieler:innen – auch wenn recht grob implementiert bildete das Angel-Auto-Gameplay eine gute Basis, um daraus einen Game Loop zu entwickeln.

Im nächsten Schritt würde es wichtig werden sich neben dem Fahren und Angeln auch noch um eine dritte Mechanik zu kümmern, welche mit einem dritten Charakter das Gruppengefühl abrunden sollte: das Erkunden der Umgebung abseits des Autos.

2.2 Features

Nach erfolgreichem Testen des Prototyps legte ich meinen Fokus auf einige Kernspielmechaniken, welche aus der lustigen kurzen Erfahrung ein ausgereifteres Ziel mit einem richtigen Game Loop machen sollten.

2.2.1 Autofahren

Sowohl ein rasantes als auch gemütliches Autofahren wird ein integraler Teil des Spielerlebnis. Die Steuerung soll einfach von der Hand gehen, um auch neue Spieler:innen abzuholen. Dabei habe ich mehrere Bedienungsmöglichkeiten getestet – von einem Auto mit einfacher Charakter-Steuerung (Stick in eine Richtung drücken), über einem selbstfahrenden Auto (welches mit Gängen und nur grober Richtungsänderung funktioniert), bis hin zu einer „klassischen“ Spiele-Autosteuerung, mit Gas und Bremse.

Tatsächlich bin ich nach mehreren Playtestings bei letzterem hängen geblieben. Zwar müssen Neulinge sich etwas daran gewöhnen, aber es besitzt die meiste Flexibilität und holt die meisten Spieler:innen ab.

Diese Mechanik sollte mit einem Charakter verknüpft werden.

2.2.2 Angeln

Das Angeln bildet das „Style“-Kernspielement, welches für viele Spieler:innen das „Besondere“ sein wird. Auch hier war wichtig eine ausgeglichene Mitte zwischen „zu einfach“ und „zu komplex“ zu finden.

Ausschlaggebender Punkt für die Komplexität war im Endeffekt das simultane Fahren und Angeln. Würden Spieler:innen nur Angeln und sich nicht dabei bewegen, bräuchte die Mechanik wahrscheinlich ein oder zwei Kniffe mehr. Da Spieler:innen aber während des Angels auch noch damit beschäftigt sind Felsen auszuweichen und den Fisch zu verfolgen, fand ich es gut die Schwierigkeit des Angels eher im Fahren aufzufangen als in Angel-Manövern.

Wichtig war am Ende nur, dass es trotzdem einen Knopf gibt, den man zum Angeln drückt, und dieses nicht automatisch erfolgt. Dies führte beim Testen zu einem befriedigenderem Spielerlebnis.

Diese Mechanik sollte mit dem zweiten Charakter verknüpft werden.

2.2.3 Aufrüstungen

Um Spieler:innen Motivation zum Angeln zu geben, und wegen um eine Identifikation mit seinem Fahrzeug zu erzeugen, fand ich die Implementation eines Auto-Aufrüstungssystem sehr passend. Fische kann man für eine Währung verkaufen, diese kann man gegen Upgrades eintauschen, um damit dann bessere Fische fangen zu können. Wie genau das aussieht würde sich durch Testen ergeben. Ein einfacher, aber effektiver Game Loop.

2.2.4 Kamera

Besonders neue Spieler:innen haben am meisten mit der Kamera zu kämpfen, während sie sich im 3D-Raum bewegen. Deswegen war eine gute Implementierung einer automatischen Kamera für mich wichtig – meine Kamera folgt automatisch dem Auto, passt sich den Höhen und Tiefen beim Fahren an, und heftet sich beim Angeln fest an die Fische, um diese nicht aus den Augen zu verlieren.

2.2.5 Dialoge

Eine kleine Handlung sollte den narrativen Rahmen des Spiels bilden, um Spielmechaniken und Charakteren mehr Charme zu geben.

Dabei entschied ich mich für kein komplexes Dialog-System mit vielen zu treffenden Entscheidungen, sondern mehr einem linearen Sprechblasen-System (Abb. 10), was den Charakteren erlaubt, sich zu unterhalten. Dieses System wird vor allem auch zur schnellen In-Welt-Kommunikation von vielen Spieleinhalten genutzt: wenn zum Beispiel ein Item im Laden ausgewählt wird, erzählt der Verkäufer in einem Einzeiler von den Eigenschaften in Form eines „Barks“, einer einzelnen Sprechblase.



Abb. 10 Früher Test-Dialog des Sprechblasensystems

Dieses Dialogsystem ist sehr von den flotten, knackigen und natürlichen Dialogen aus „Night In The Woods“ inspiriert. Das Dialogsystem würde außerdem die Hauptinteraktion des dritten Charakters mit der Welt sein, und somit allen drei Charakteren etwas zu tun geben.

2.2.6 Verschiedenes

Weitere kleine System beinhalten

- Optionsmenu zum Einstellen von Kameraorientierung, Lautstärke etc.
- Ein Speichersystem, damit das Spiel mehrere Szenen besitzen kann, und Spieler:innen zwischendurch auch pausieren können
- Möglichkeit der Lokalisierung von allen Texten im Spiel (Abb. 11). Dadurch, dass ich meine Dialoge auf Deutsch schreibe, ich aber auch die Möglichkeit für Englisch offen halten möchte, wird dieses Feature gebraucht.

REF	ACTION	DE	EN
0 Checkout38	Computer:	Willkommen in meinem beschiedenen Laden!	
1	Sprache:	Ihrlich gesagt.	
2	Lore:	Sieht er "haben" beschiedenen aus	
3	Computer:	Das Management hat um letzten Quartal die Mittel gestrichen	
4	Computer:	Und den Laden offiziell geschlossen	
5	Computer:	Aber ich bin guter Dinge!	
6	?? weißt?		
7	Sprache:	Sicherfalls...	
8	Sprache:	Du weißt nicht zufällig was über einen Maschinengeist?	
9	Computer:	Ne	
10			
11			
12			
13 Checkout38	Computer:	Die Arbeiter haben früher von ihr erzählt	
14	Computer:	Der Geist eines der alten Automaten	
15	Sprache:	Aber ich bin hier in der Nähe!	
16	Computer:	Es gibt diesen einen großen Schüssel, bei welchem sich Geräusche wie etwas herantreibt	
17			
18			
19 Checkout38	Computer:	Aber um ehrlich zu sein	
20	Computer:	Ich hätte eher gedacht, dass ihr auf der Jagd nach dem Heart Drive seid!	
21	Modus:	Das Ding, was den alten Urtexten unterstellt?	
22	Computer:	Ist vor ein paar Jahren aufgetaucht	
23	Computer:	Nach sich selbst mit dem Trümmern befreit haben oder so	
24	Lore:	Ich weiß es nicht	
25	Lore:	Richtig Sprache?	
26	Sprache:	Ne	
27	Computer:	W A H A H A H A I	
28	Computer:	Als erstes braucht ihr ne Angel!	
29	Computer:	Sie können ihr hier direkt hier im Laden kaufen!	
30			
31			
32			
33			
34			

Abb. 11 Lokalisierbare Texte in Google Sheets

3. Gestaltung



Abb. 12 Testumgebung in Unreal Engine für einen illustrativen Art Style

In diesem Kapitel geht es darum, wie die Mechaniken und Charaktere des Spiels realisiert, woher ihre Inspirationen genommen, und welche Begrenzungen sowohl von der Technik vorgegeben als auch selbst auferlegt wurden.

3.1 Inspiration

Gehüllt in einen ewigen Sonnenuntergang ist die Welt des Automaton sowohl durchzogen von den Ruinen seines Körpers, als auch von Spuren der Zivilisation, die mit ihm in Berührung kam. Mit einer Anlehnung an das Genre des „Magischen Realismus“ sollte diese Welt durch eine Mischung aus Magie und Technik zum Leben erweckt werden. Besonders die Technik der 1970er Jahre (Abb. 13) übt eine gewissen Faszination auf mich aus; Alltagsgegenstände hatten oft eine einzige Funktion, im Gegensatz zu den multifunktionalen Smartphones von heute. Dabei wollte ich mir ein einziges Objekt herausnehmen und darauf die technische Übernatürlichkeit der Welt aufbauen: Magnetbandkassetten (Abb. 14).



Abb. 14 Citroën 2CV, wie der meiner Eltern



Abb. 13 Durchsichtige Magnetkassette

Für mich die perfekte Mischung aus Technik und Alltag, wurde aus einer Kassette die Optik der „Spulentechnologie“ erschaffen – kombiniert mit vielen Alltagsobjekten und Mechaniken derselben Zeit, wie vor allem im Auto ersichtlich.

Zu diesem grafischen Element gesellen sich noch Unmengen andere Inspiration wie auf den folgenden Seiten beschrieben, aber die Kassette half mir alles mit Kohärenz zusammenzuschüren.

3.2 Illustrativer Stil



Abb. 15 Testszene in Unreal Engine

Jedwedes Spiel ist kein kleines Unterfangen, besonders wenn man alle Rollen innehält. Deswegen musste ich mir einen Stil und Arbeitsablauf zum Umsetzen der Umgebung erarbeiten, der besonders iterativ und abstrahiert funktionieren würde.

Unreal Engine ist für realistisches Rendering bekannt, weswegen es einiger Tricks bedarf, um trotzdem einen reduzierten Stil zu verfolgen, während ich mich dennoch der vielseitigen Stärken der Engine bedienen konnte. Insbesondere Lumen, ein Feature was Echtzeit-Berechnung für Umgebungsbeleuchtung erlaubt, hat meinen Szenen zu viel Feinschliff verholfen. An anderer Stelle musste ich Features deaktivieren oder reduzieren, wie das Physical Based Rendering (PBR) und Tonemapping, um einen illustrativen Stil zu provozieren.

Auf den folgenden Seiten wird darauf eingegangen, wo ich meine Grenzen gesteckt, und welche Techniken ich dabei benutzt habe.

3.2.1 Shading

Für Reduktion, Kontrolle über den Art Style und auch Spielperformance werden hauptsächlich zwei Shader benutzt:

1. Fully Rough PBR Shader (mit Custom Normals)

Dieser Shader besitzt alle Funktionen des normalen PBR-Shadings, ist aber auf „Fully Rough“ gestellt, um möglichst matt und somit illustrativ zu wirken. Reflektionen sind somit deaktiviert, werden aber künstlerisch wieder darüber gelegt.

Für einen illustrativen Art Style sind Schatten besonders wichtig; in Spieleengines werden Schatten hauptsächlich auf zwei Wegen erzeugt: Schlagschatten werden anhand einer global berechneten Schattentextur über alle Objekte gelegt. Eigenschatten werden anhand der Normalen des Models berechnet. Besonders Eigenschatten sorgen für Plastizität, weswegen man eine „flacheres“ Aussehen provozieren kann, indem die Normalen des Objektes uniform in eine Richtung gezeigt werden lassen – zum Beispiel nach oben. Dieser Trick ist ein bisschen „illegal“, da er hier und da zu ein paar Artefakten führt (besonders bei sich bewegenden Objekten), aber im Großen und Ganzen einen flachen illustrativen Stil immens fördert.

Dieser Shader wird für die meisten nicht-interagierbaren Umgebungsobjekte und alle Pflanzen benutzt.



Abb. 16 (links) Fully Rough PBR, (rechts) Fully Rough PBR mit Custom Normals

2. Custom-Lit-Toon-Shader

Dies ist ein Unlit-Shader (besitzt keine Licht-Informationen), in welchem wir unsere eigenen Lichtberechnungen vollführen. Da die Szenenbeleuchtung (Sonnenlicht, Umgebungslichter, indirekte Beleuchtung) keinen Einfluss auf diesen Shader hat, werden Objekte damit egal wo sie stehen gleich gefärbt bleiben, und immer ein wenig herausstechen. Dies ist durchaus gewollt: Spiele wie „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ nutzten den Kontrast von naturalistischerem im Kontrast zu stilisiertem Rendering unter anderem, um interaktive Objekte mehr herausstechen zu lassen (Abb. 17) – was sich auch bei mir sehr anbieten.



Abb. 17 Cell-shaded Bokoblin in einer realistisch gerenderten Umgebung

Um Objekte nicht komplett platt aussehen zu lassen, besitzt der Shader noch einen einfachen Schatten und globale Parameter für die Licht- und Schattenfarbe.

Dieser Shader wird von allen Charakteren, dem Auto, Fischen und interaktiven Objekten benutzt (Abb. 18, Abb. 19).



Abb. 18 Charakter in verschiedenen Positionen, ohne Änderung seiner Beleuchtung

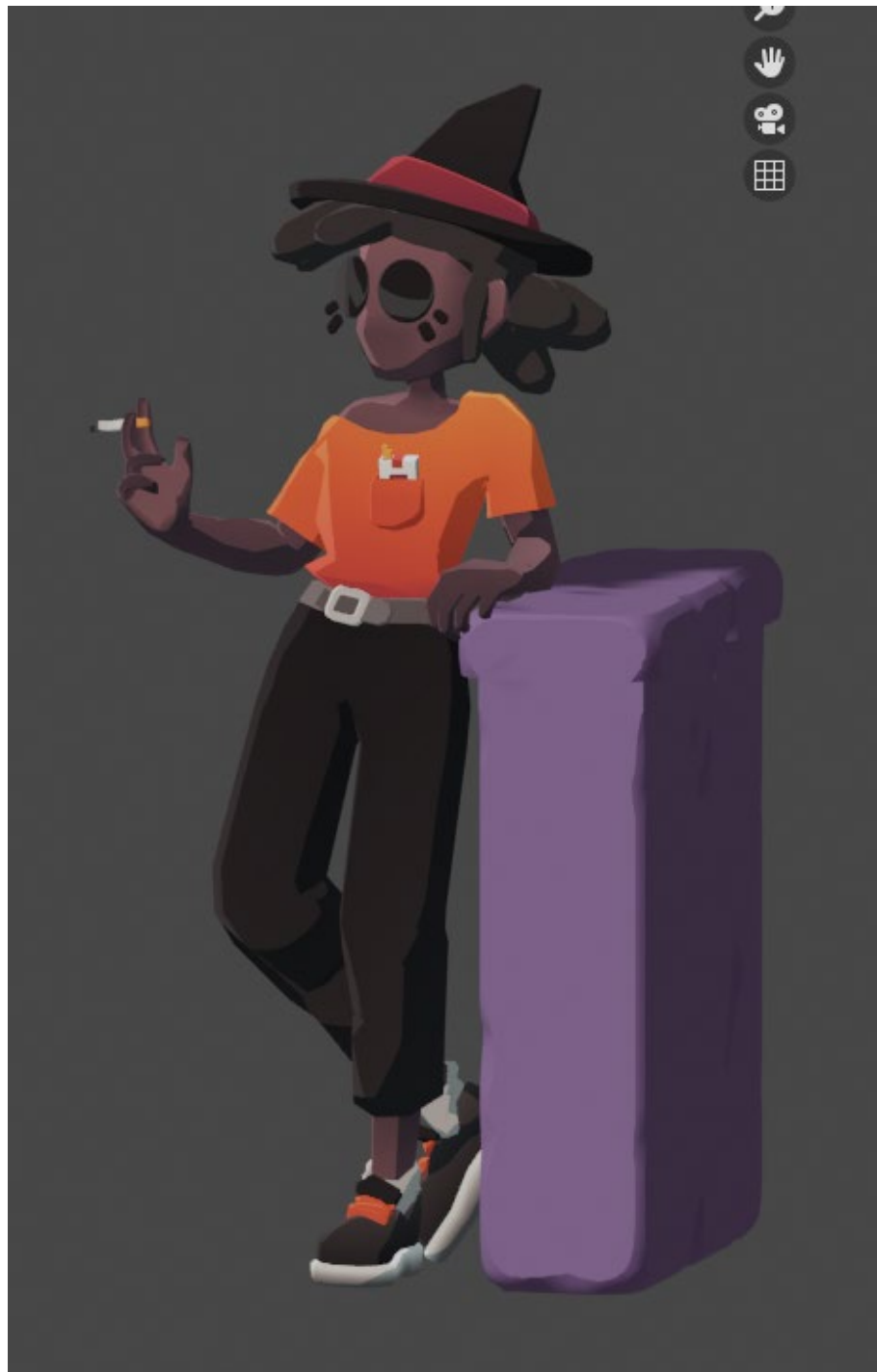


Abb. 19 Charakter-Rendering-Test in Blender

3.2.2 Texturierung

Dies ist einer der Prozesse, welche ich am meisten ausgehebelt habe für dieses Spiel: Modelle aufwendig zu UV-en (für das Texturieren aufbereiten) und dann zum Beispiel anzumalen dauert eine Menge Zeit, weswegen ich mir hier was überlegen musste.

Nach anfänglichen Experimenten damit entschied ich mich für eine Lösung, bei der ich alle Farben meines Spiels hauptsächlich auf eine einzige Textur setze (Abb. 20). Das erlaubt mir einfache Kontrolle über das Farbspektrum des Spiels, viel Iteration und spart Zeit. Da meine Modelle sowieso recht grob aufgelöst sind kann ich Details dann im Modellieren selbst hinzufügen.

Aufwendigere Texturen werden nur selten benutzt, wie in der Landschaft (sich wiederholende Bodentextur) und bei dem Auto, welches ich von Hand bemalt habe.

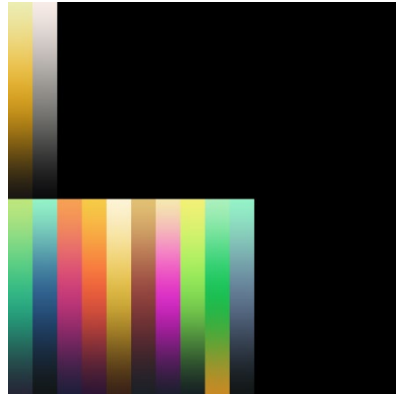


Abb. 20 Die meisten Farben des Spiels finden sich in dieser einen Textur

3.2.3 Animation

Mit drei Hauptcharakteren, einem Auto und weiteren NPCs habe ich eine Menge Animation in meinem Spiel.

Um auch hier Zeit zu sparen, wurden Charaktere hauptsächlich in „Still“ animiert – einzelne Posen ohne flüssige Übergänge zur nächsten Pose. Das führt in Bewegung zu einem gewissen Stop-Motion-Flair, welcher aber fantastisch zu dem Cartoon-Stil des restlichen Spiels passt.

Weitere Animation-Features sind die Augen- und Kopfbewegung der Hauptcharaktere beim Sprechen, sowie Mundbewegungen. Beides aktiviert sich automatisch durch das Dialog-System.

3.3 Auto & Charaktere

Auch wenn das Auto das zentrale Spielelement darstellt, war für mich von Anfang an klar, dass seine Gestaltung nicht ohne seine Fahrenden funktionieren würde – ein etwas zu kleiner Wagen musste es also werden, aus dem seine Passage herausquellen würden, hinten auf dem Gepäckträger mitfahren, oder auf dem Dach sitzen müssen, um überhaupt Platz zu finden. Aber als solches konnte ich die Charaktere auch nicht ohne das Auto gestalten, weswegen Skizzen des Autos und der Charaktere hauptsächlich zusammen entstanden sind (Abb. 21).



Abb. 21 Alle drei Charaktere, zusammen mit dem Auto

Frühe Zeichnungen zeigen zudem noch ein um einiges hochtechnisierteres Auto (Abb. 22), von welchem ich mit der Zeit abgegangen bin, um mehr Fokus auf die Besonderheiten der Angel legen zu können (Abb. 23).

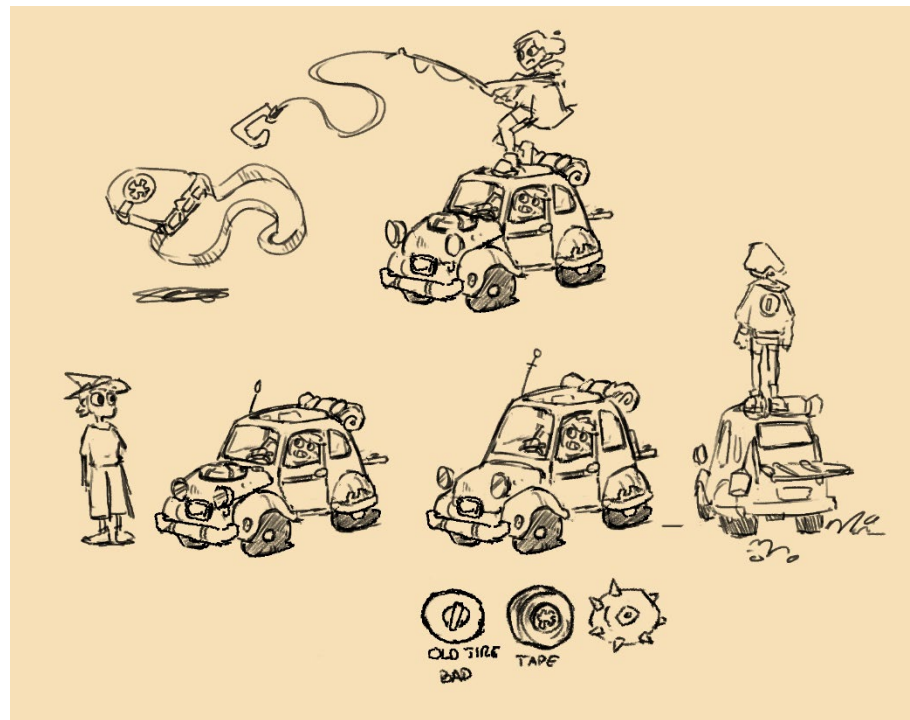


Abb. 22 Erste Skizzen zur zentralen Angel-Mechanik

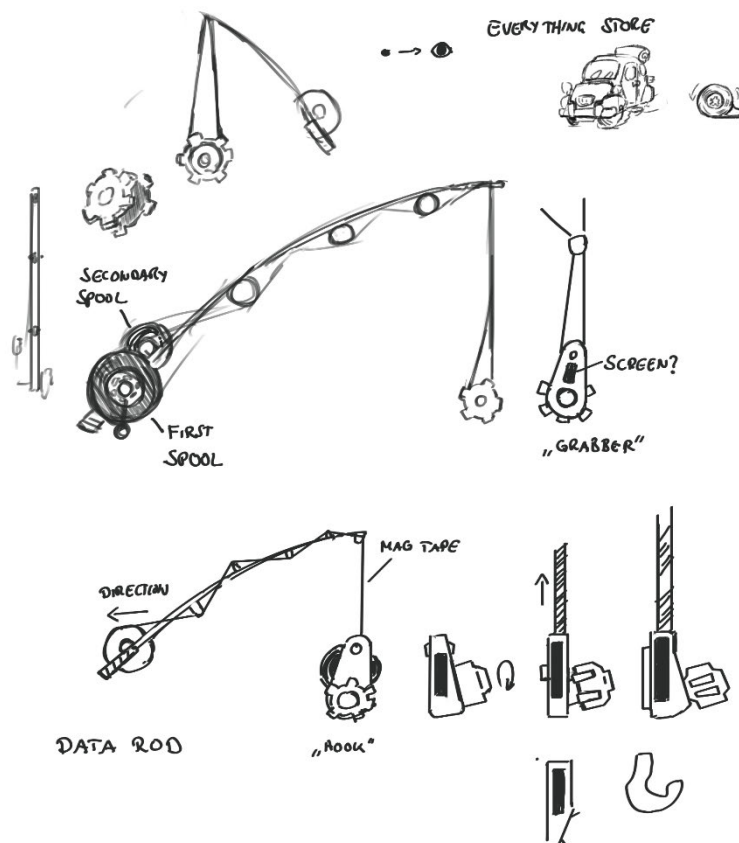


Abb. 23 Skizze der Datenangel

3.3.1 Mode

Viel Inspiration für die Gestaltung der Hauptcharaktere wurde vor allem aus der Szene des Deutschen Indie-Pops geschöpft (Abb. 24) – ich wollte meine Protagonist:innen lockere Kleidung tragen lassen, welche modern wirken, aber auch die schrilleren Outfits der 1980er referenzieren würde.



Abb. 24 Künstlerin Paula Carolina

Jeder der Hauptcharakter hat eine Farb-Kombo (Abb. 25): Hedda trägt schwarz-orange, Spitzweg orange-gelb, und Lore schwarz-blau (ihre blonden Haare wurden später zu blau geändert, für mehr Abgrenzung (Abb. 26)).



Abb. 25 Concept der "Crew", von links nach rechts: Hedda, Spitzweg, Lore



Abb. 26 Lore mit blauen Haaren

3.4 Die Welt

Die Geschichte des Spiels erzählt das Ende einer Reise, was ich in der Welt widerspiegeln wollte. Die Idee einer Insel (Abb. 27) ergab sich vor allem aus logischen Konsequenzen des Gameplays: ein abgetrennter Ort, welcher frei erkundbar ist, und viel flaches Land zum Angeln und Fahren beinhaltet.



Abb. 27 Die Spielwelt

Trotz der kleinen Fläche stellt sich heraus, dass ein offenes Level gestaltet immer noch eine zeitintensive Aufgabe ist. Ich habe viel iteriert welches Layout am meisten Sinn ergibt, und wie lange die Spieler:innen von einem Fleck zum anderen brauchten.

Herausgekommen ist ein Ort, der durchsetzt ist von den Spuren seiner Vergangenheit: Verlassene Orte einer einst beschäftigten Industrie, Natur, welche sich langsam ihren Platz zurückerobert, und Reste der Maschinenwesen, welche vor langer Zeit durch diesen Bereich der Welt streiften. Dies wurde unter anderem auch von dem gefallenen Titanen aus der Serie „The Owl House“ inspiriert (Abb. 28).



Abb. 28 Auch die Welt der Serie „The Owl House“ spielt auf den Überresten eines verstorbenen Titanen



Abb. 29 Skizze zur Ankunft auf der Insel

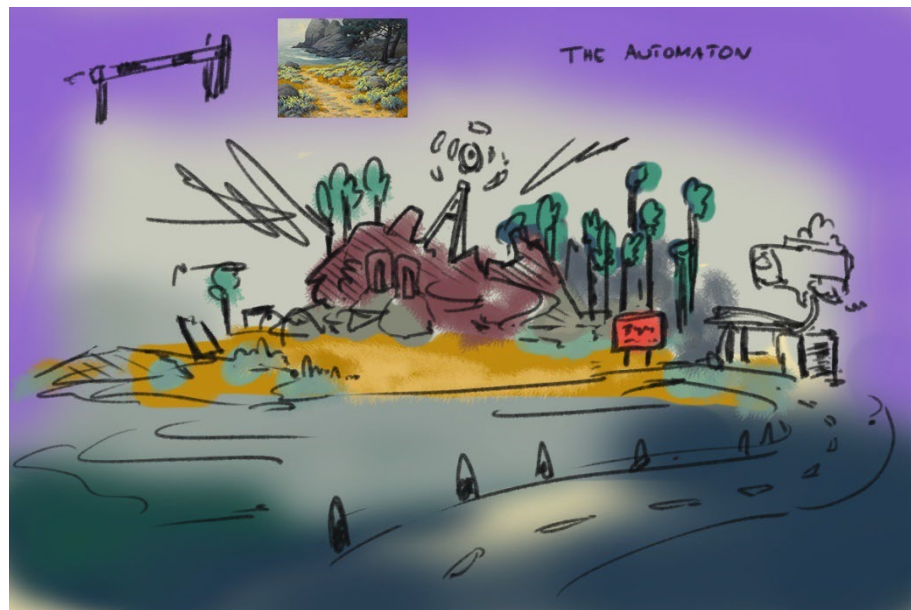


Abb. 30 Farb-Test der Insel

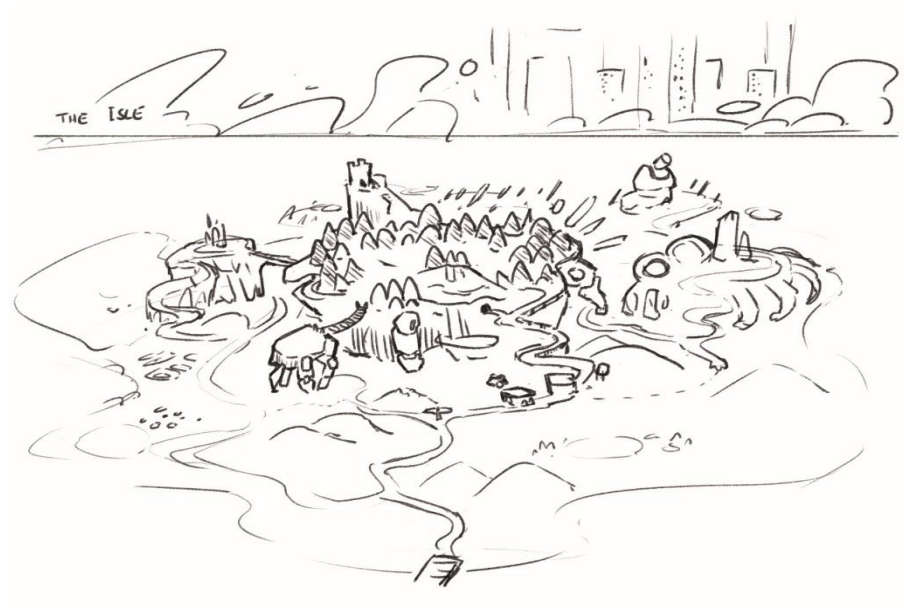


Abb. 31 Loser Entwurf, was auf der Insel zu entdecken sein könnte



Abb. 31 Blockout aller Schlüsselorte

3.4.1 Natur



Abb. 32 Kiefernwald der ans Meer angrenzt

Hauptinspiration der Natur waren die Pflanzen und Gebiete in und um Hamburg, vor allem wegen der Tendenz für flachere Landschaften, aber auch persönliche Vorliebe: weitläufige Heiden, durchbrochen von Kiefernwäldern, und struppige Dünen am Strand. Auch einige stadtnähere Pflanzen wie Stockrosen haben es ins Spiel geschafft.

Dabei war der Hauptgedanke eine Abstraktion dieser Formen; Pflanzen teilweise mehr als grobe Pinselstriche zu betrachten, womit die Umgebung eingefärbt werden würde.

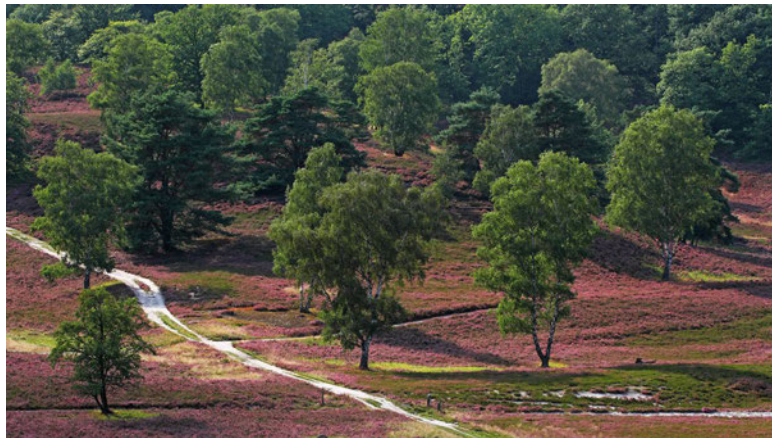


Abb. 33 Fischbeker Heiden

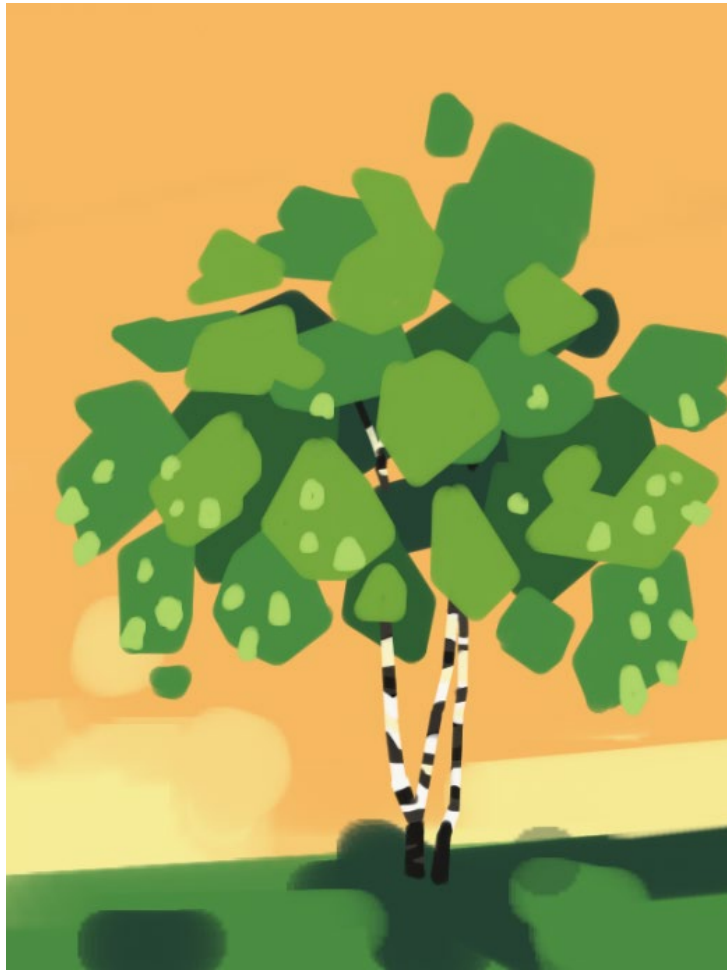


Abb. 34 Skizze einer „Blob“ Birke

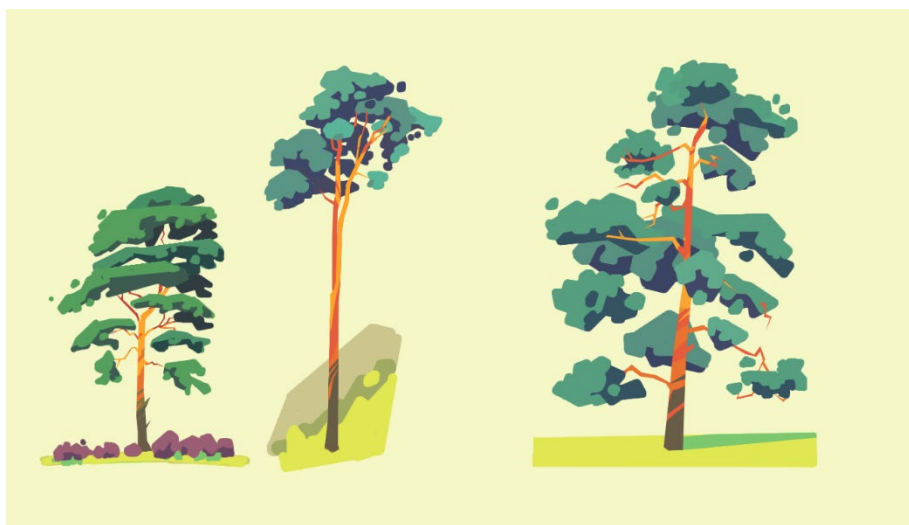


Abb. 35 Weitere Skizzen der Bäume



Abb. 36 Übergang von Land in das Meer



Abb. 37 Die Wald-Bereich des Spiels nutzt außerdem Decals für die Simulation von farbigen Baumkronenschatten

3.4.2 Laden

Entstanden ist der Laden (Abb. 39) vor allem als zentrale Anlegestelle des Gameplay-Loops: ein Ort, zu dem Spieler:innen immer wieder zurückkehren, ihren Fang verkaufen, und Aufrüstungen für das Auto erstehen können.



Abb. 38 Laden-Gebäude im Spiel

Angefangen als Tankstelle, entwickelte sich der Laden weiter je weiter die Entwicklung des Spiels voranschritt. Er wurde zu einem multifunktionalen Haus, indem nicht nur Fische verkauft, sondern auch das Auto aufgerüstet werden konnte.

Abgesehen von alten Autobahn-Tankstellen, Raststätten und Werkstätten, war vor allem auch die Stimmung der Tankstelle aus dem Spiel „Kentucky Route Zero“ (Abb. 40) eine große Inspiration.



Abb. 39 Tankstelle in „Kentucky Route Zero“



Abb. 40 Altes Blockout des Inneren des Ladens



Abb. 41 Backsteingebäude in Hamburg dienten viel als Inspiration

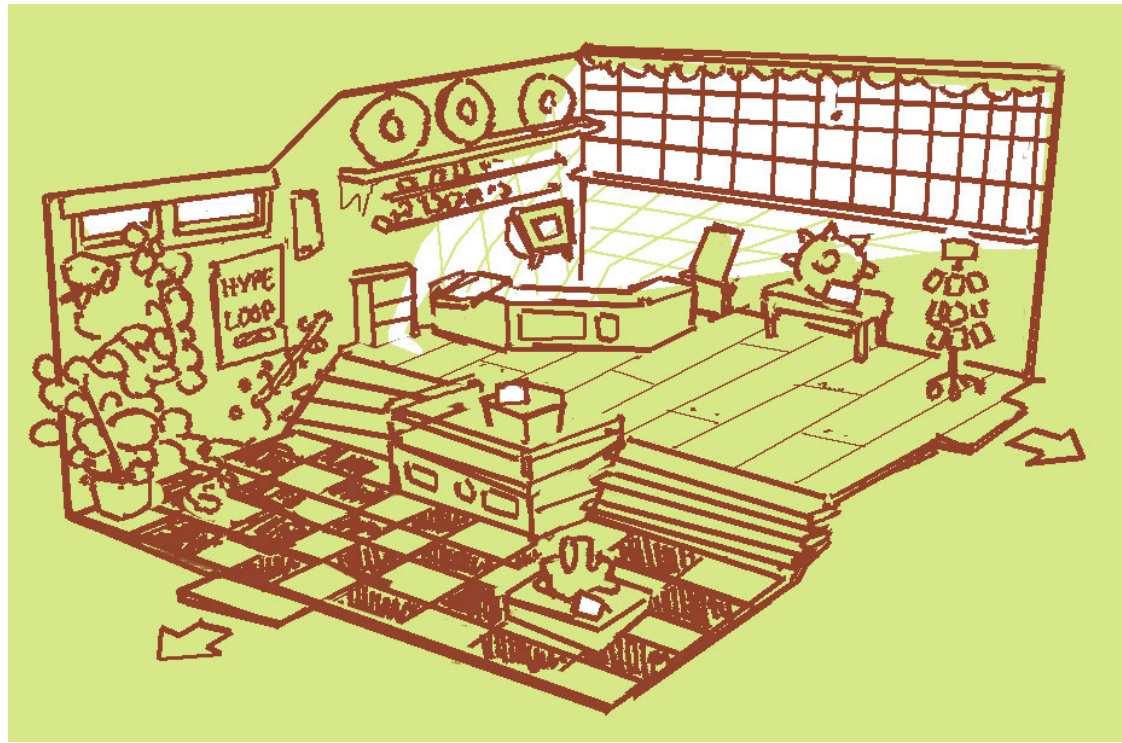


Abb. 43 Konzept des Ladens (innen)



Abb. 44 Laden-Innen im Spiel

3.4.3 Uhrenturm



Abb. 42 Der Uhrenturm, umkreist vom Heart Drive, dem Boss des Spiels

Von Anfang an war mir wichtig bei einer kleinen offenen Welt ein zentrales Element in der Mitte zu platzieren, um Spieler:innen zu orientieren und ihnen ein potentielles Gameplay-Ziel zu liefern; wie Ganon und das Schloss Hyrule in „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ (Abb. 46) fliegt in meinem Spiel der finale Boss um den Uhrenturm.

Bevor Spieler:innen den letzten großen Fisch fangen können, müssen sie ihn hier erst „aktivieren“ – eine bewusste Entscheidung, um nicht aus Versehen auf diesen schweren Gegner in der Wildnis zu treffen und daran frustrierend zu enden.

Auch wenn eine Art hohes Element von Anfang an vorgesehen war, gab es viele Ideen zur Form: eine alte Satellitenschüssel, eine verrostete Radioantenne, oder ein riesiger Totenschädel (der später ein anderer Ort in der Welt werden sollte). Allerdings bot ein Turm doch eine gute und zudem interessante Form.



Abb. 43 Schloss Hyrule

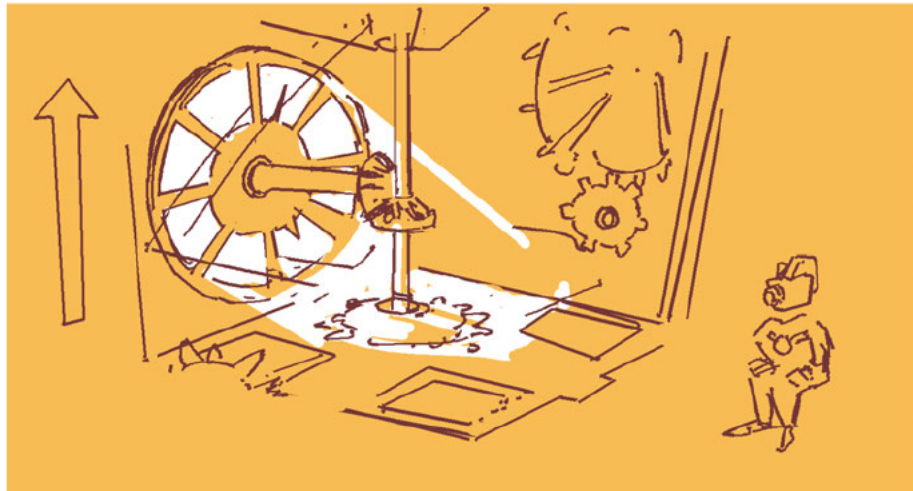


Abb. 45 Konzept der Lichtstimmung im Inneren des Turms, stark von „Das Schloss von Cagliostro“s Uhrenturm-Mechaniken inspiriert

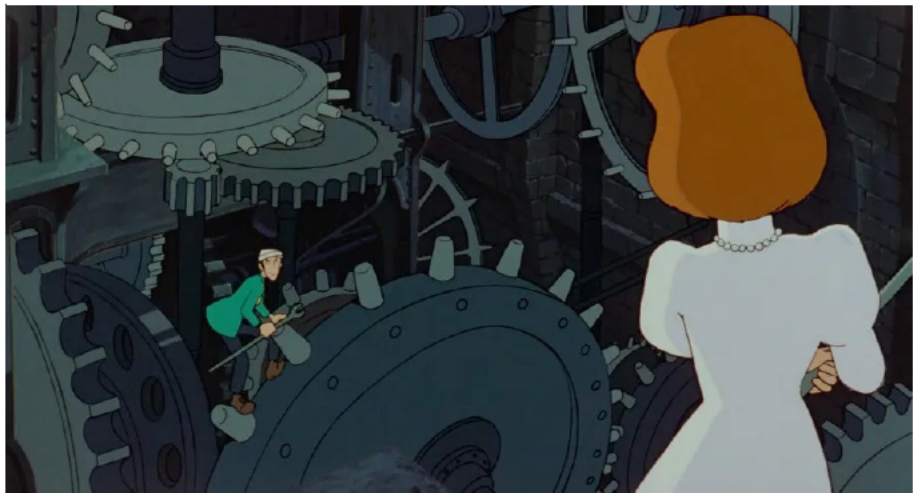


Abb. 44 Das Innere des Uhrenturm in „Das Schloss von Cagliostro“



Abb. 46 Das Innere des Uhrenturms im Spiel



Abb. 48 Inspiration war auch unter anderem die Kirche St. Michaelis in Hamburg



Abb. 47 Konzept von Turm-Boss-Interaktion

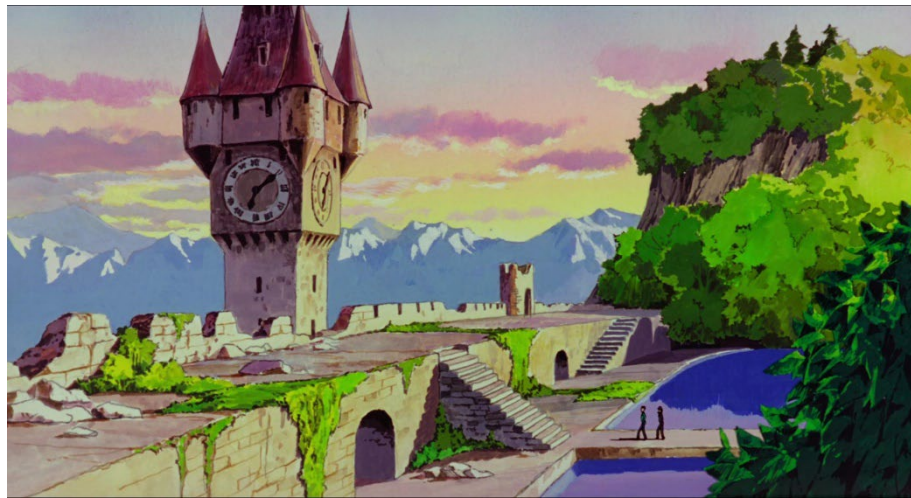


Abb. 49 Der Uhrenturm aus „Das Schloss von Cagliostro“ ist auch der Schauplatz des Höhepunkts des Films



Abb. 50 Kupferdächer wurden auch zu Teilen des Uhrenturms

3.4.4 Fähre

Der Hintergrund des Hauptmenüs und Start des Spiels. Diese Szene liefert die anfängliche Stimmung und gibt Kontext für die Spieler:innen, bevor diese im Hauptspiel ankommen. Ich wollte mit einer regnerischen Umgebung und allgemeinen Bedrücktheit die Spannung der Gruppe symbolisieren und einen starken Kontrast zum sonnigen Rest des Spiels liefern (Abb. 54, Abb. 55).

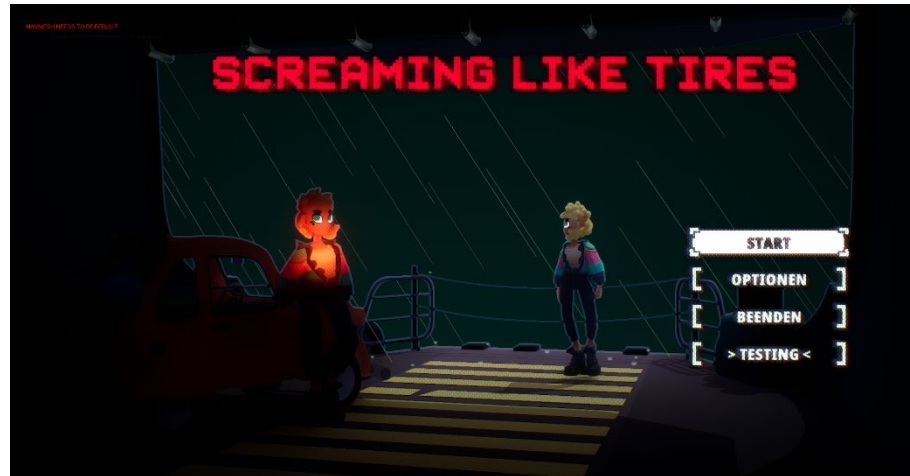


Abb. 52 Blockout der Fähre im Hauptmenü



Abb. 51 Fertige Szene im Spiel

3.4.5 Lichtung

Ein kleiner Bereich mitten im Wald. Hier treffen Spieler:innen auf den mürrischen Nöck, welche schon seit Urzeiten in diesen Gegenden haust. Umschlossen von Gebüsch und Bäumen dient die Lichtung dem Nöck, aber auch den Spieler:innen als kurze Verschnaufpause vom wilden und anstrengenden Angeln.

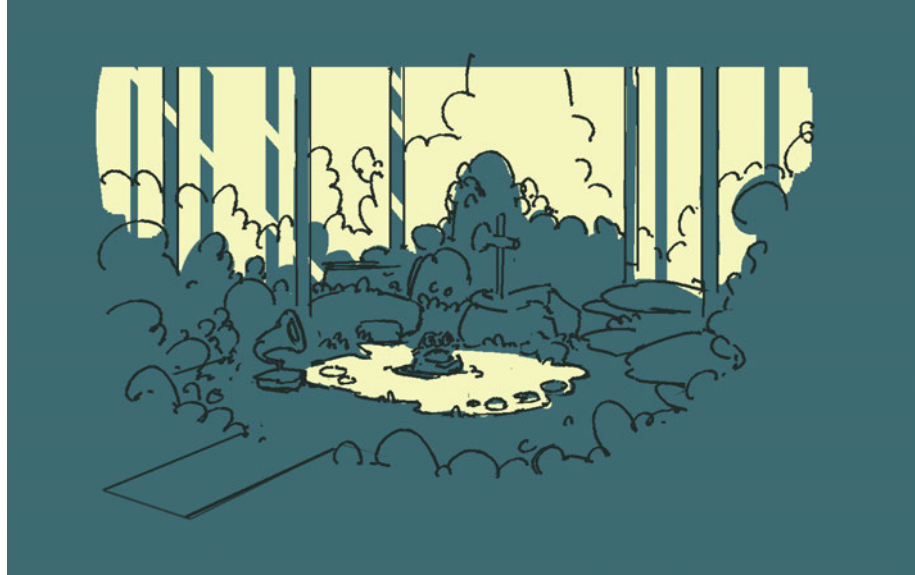


Abb. 53 Konzept der Lichtung, mit dem Nöck in seinem Teich



Abb. 54 Lichtung im Spiel

3.4.6 Roboterüberreste

Eines der der vielen Überbleibsel der alten Automaten (Abb. 58). Teile der Maschine sind noch erstaunlich gut erhalten, und würden Forscher:innen wahrscheinlich einiges an Material liefern. Das einzige Interesse erfährt dieser Ort aber gerade von einer Städterin, welche sich auf einem höher gelegenen Abschnitt in der Abendsonne fläzt – ihr Forscherinteresse scheint nur gering.

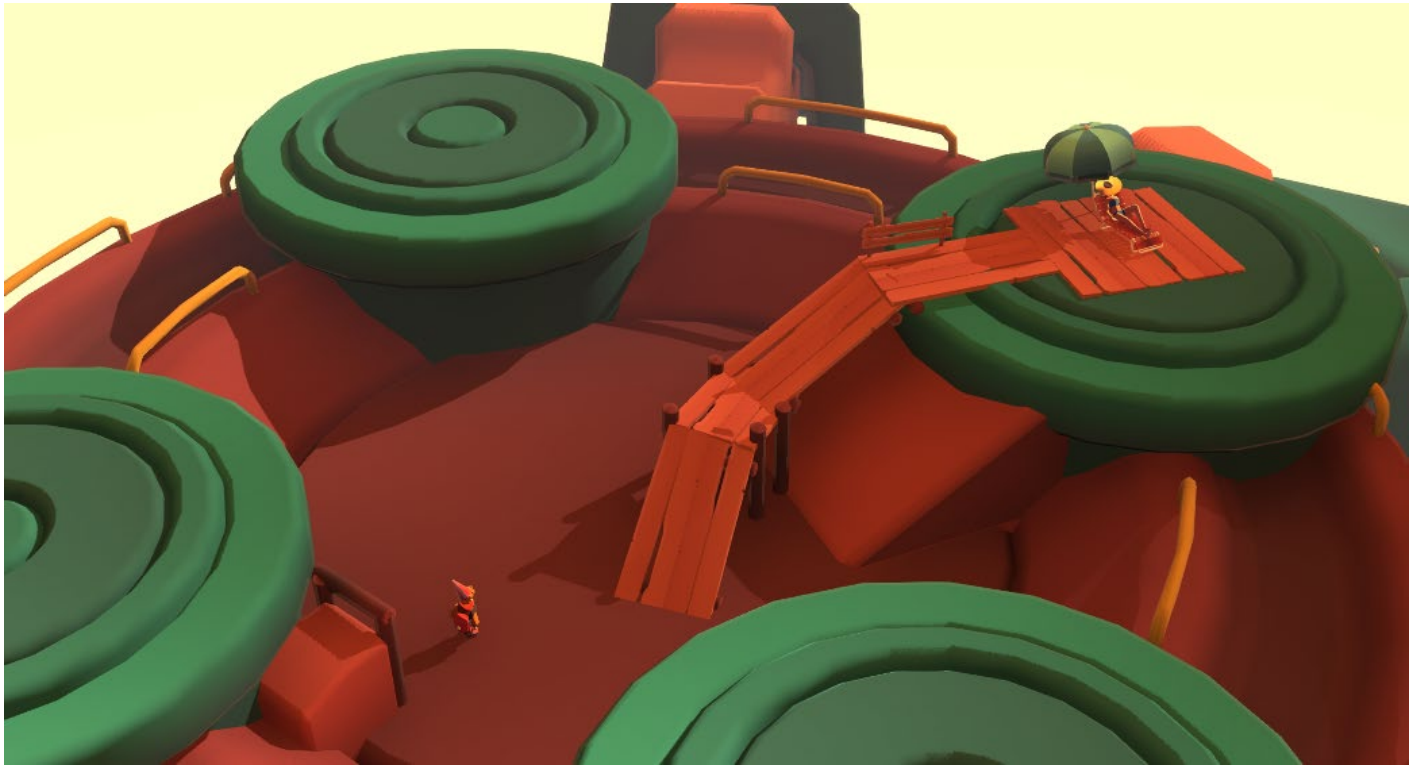


Abb. 55 Hoch über dem Boden, auf den Resten eines Automaten

3.4.7 Kopf des Automaton



Abb. 56 Außenansicht des Kopfes

Diese Szene ist für das Ende des Spiels gedacht, und sollte deswegen ein wenig mehr Aufmerksamkeit auf sich lenken, damit Spieler:innen es finden können – hier interagieren sie nämlich mit der Herrscherin, einem der wichtigeren NPCs im Spiel, und können nach Fang des größten Fisches, des Heart Drives, das Spiel abschließen.

Der Tunnel, welcher weiter ins Innere des Kopfes führt, steht dabei für die unbekannten nächsten Schritte, welche die Crew nach Abschluss dieses Abenteuers erwarten.

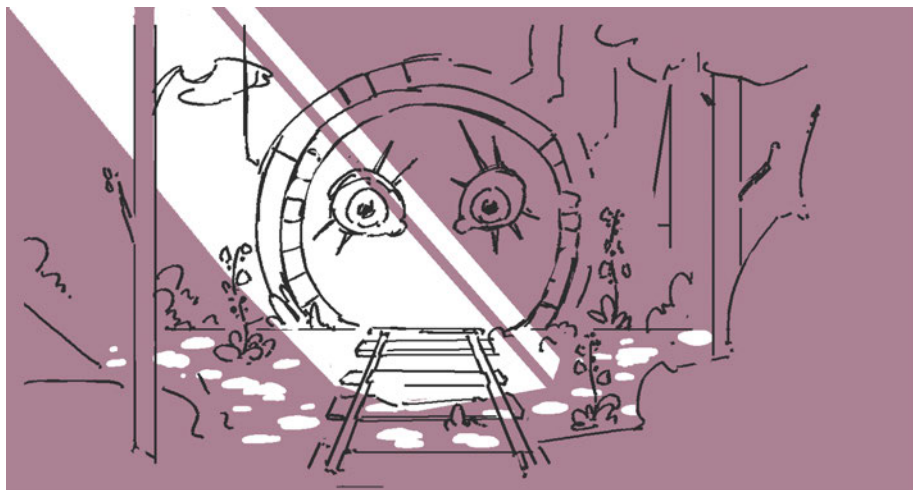


Abb. 57 Skizze der des inneren des Kopfes

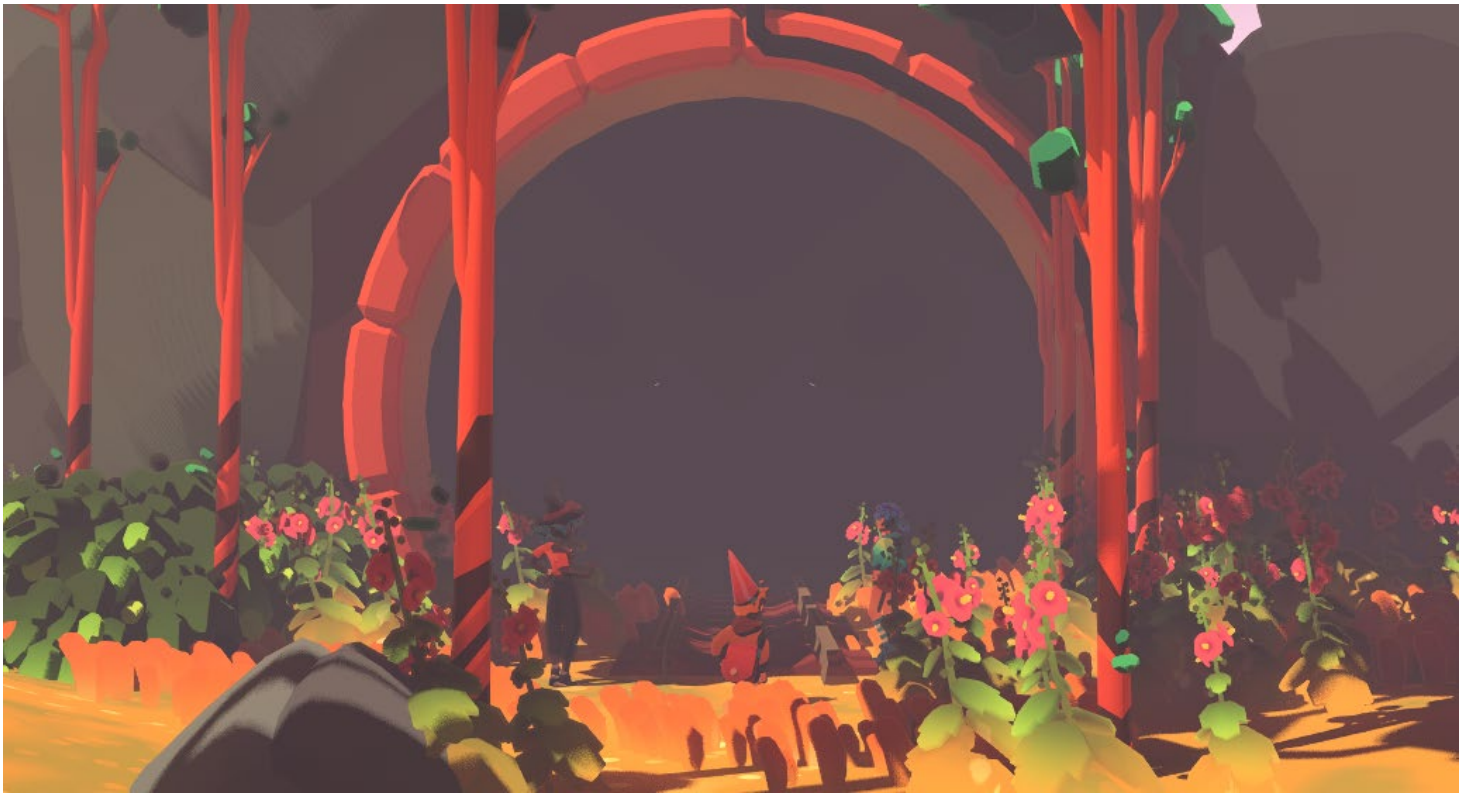


Abb. 58 Das Innere des Kopfes im Spiel

3.5 Benutzeroberfläche

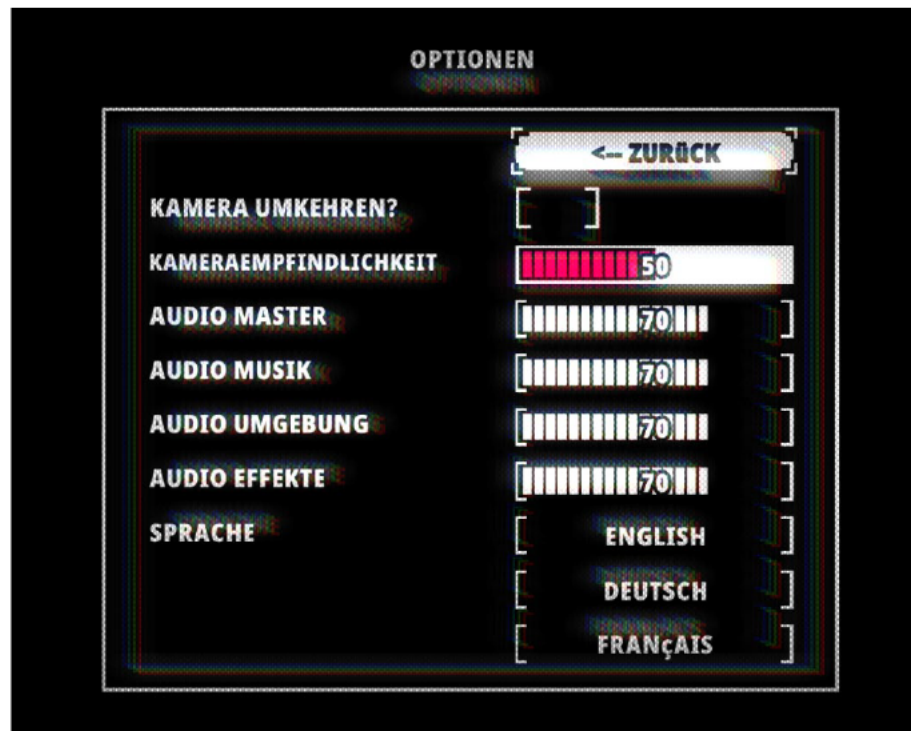


Abb. 59 Retro-UI im Spiel

Für das User Interface (UI) des Spiels wollte ich vor allem eine recht einfache, aber passende Lösung finden, welche auf die Atmosphäre einzahlt, aber auch schnell umsetzbar ist. Ich wusste aus vergangen Projekten, dass UI schnell zu einer riesigen Aufgabe werden kann.

Alte VHS-Recorder wurden so zu meiner Hauptinspiration (Abb. 63), welche mit ihrem brachialen Charme nur die nötigsten Informationen vermitteln. Es schien mit passend für mein Spiel, welches schon viel mit alter Kassetten- und VHS-Technik gefüllt war. In der Umsetzung musste ich dann nur einige wenige Knöpfe und Elemente gestalten – der meiste Charme kam durch einen Post-Process-Effekt, der über den Bildschirm drübergelegt wurde.



Abb. 60 Klassisches VHS Recorder Interface

3.6 Spielelogo

Ähnlich wie das Interface des Spiels wurde auch das Logo von VHS-Kassetten, beziehungsweise der Gestaltung von Leerkassetten inspiriert (Abb. 64). Nachdem ich zu Anfangs noch mit Farbe experimentiert habe (Abb. 65), entschied ich mich schlussendlich für einen Entwurf, welcher auch in schwarz-weiß, und vor verschiedenen Hintergründen funktionieren würde (Abb. 66).



Abb. 61 Cover von VHS-Leerkassetten



Abb. 62 Verworfenene Logo-Idee mit vielen Farben



Abb. 63 Finales Logo

4. Technikarium

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den verschiedenen Instanzen der Spulentechnik im Spiel.

Seit dem Krieg mit den Automaten durchdringt Spulentechnologie alles, was die Zivilisation in ihrem Streben nach Ausdehnung berührte. Nicht zuletzt in Kraftfahrzeugen wie Heddas Wagen zu finden, lassen sich Überbleibsel seit je her in den Ruinen der Riesenroboter finden.

4.1 Das Auto

Inspiziert von der klassischen „Ente“ (Citroen 2CV) meines Vaters entscheid ich mich, das Design etwas anzupassen, um mehr Fokus auf die Charaktere legen zu können und den Mechaniken etwas mehr Platz zu machen: Die Fenster wurden größer, die hintere Tür entfernt, ein zusätzlicher Gepäckträger installiert und in der Kühlerhaube wurde Spulentechnik ähnlich dem Reifen der „Sahara“ Edition des Autos (Abb. 67) implementiert.



Abb. 64 Citroen 2CV "Sahara"

Insgesamt sollte dieses Auto abenteuerlustiger wirken als sein Gegenstück aus dem echten Leben, und zusätzlich zu seiner Basis auch im Verlauf des Abenteuers aufrüstbar sein (Abb. 68).

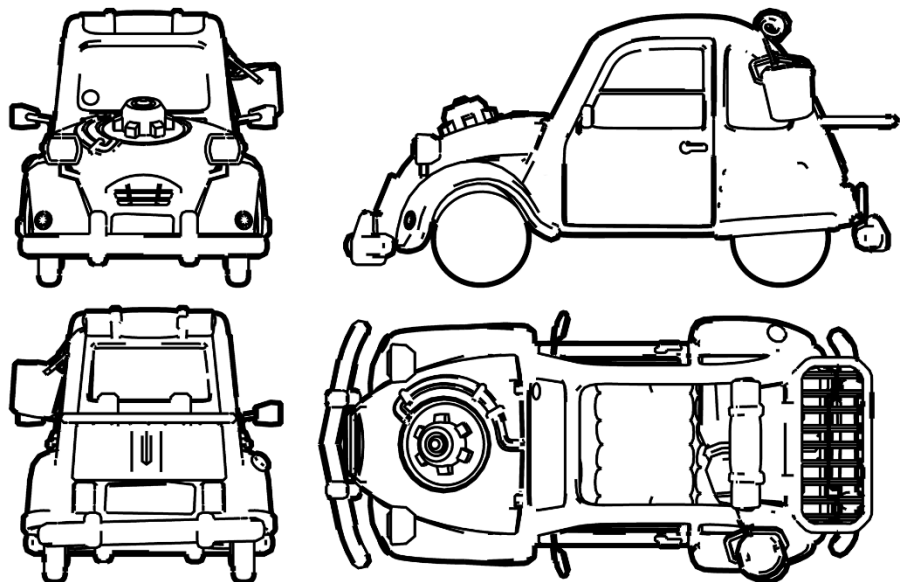


Abb. 65 Verschiedene Ansichten von Heddas "Spulenente"

4.2 Upgrades

Die Landschaft des Automaton birgt nicht wenige Herausforderungen für den alten Wagen. Umso praktischer, dass der Laden des Areal noch ein oder zwei Verbesserungen auf Lager hat, die dem Fahren (und Angeln!) unserer Crewmitglieder unterstützend helfen können. Für einen Preis, wohlgemerkt.

Alte Reifen (Abb. 69)

Standardausrüstung, und schon etwas abgefahren. Hedda liebt ihren Wagen, aber solange ein Ersatz nicht nötig ist, werden diese treuen Rundungen einen schon ans Ziel bringen. Nur Abhänge könnten rutschig werden.

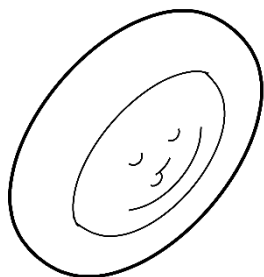


Abb. 66 Upgrade Alte Reifen

Geländereifen (Abb. 70)

Ausgestattet mit extraharten Bodenstacheln sind diese Reifen vielleicht nicht für den Sonntagsausflug in die Innenstadt geeignet, aber sicherlich für rasante Fahrten über unebenes Gelände.

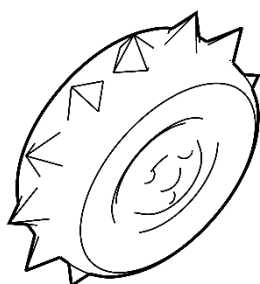


Abb. 67 Upgrade Geländereifen

Spulenmotor (Abb. 71)

Basierend auf Technik der Automaten ist ein Spulenmotor wohl nicht mehr die modernste Antriebstechnologie, aber immerhin rundherum zuverlässiger als alte Verbrennungsmotoren. Rotation wird durch Anzapfen der örtlichen Magnetfelder erzeugt, weswegen die Leistung auch je nach Dimension schwanken kann.

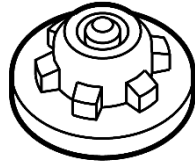


Abb. 68 Upgrade Spulenmotor

Super-Spulenmotor (Abb. 72)

Eine erweiterte Version des einfachen Spulenmotors. Durch Gleichschaltung von mehreren Magnetbändern kann eine insgesamt höhere Leistung und weniger örtliche Schwankung erzeugt werden.

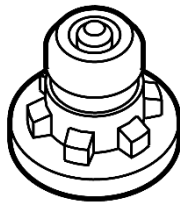


Abb. 69 Upgrade Super-Spulenmotor

Kleines Zusatzinventar (Abb. 73)

Wenn der Rücksitz eines Autos vollgepackt genug ist, muss man halt anfangen ein wenig extra zu stapeln! Dieser zusätzliche Stauraum sollte dabei helfen mehr Spulenfische lagern zu können.

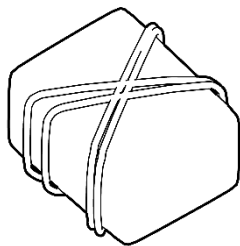


Abb. 70 Upgrade Kleines Zusatzinventar

Großes Zusatzinventar (Abb. 74)

Professionelle Spulenangler wissen um die Menge an Daten, welche ein erfolgreicher Tag einbringen kann. Genug Platz ist hierfür ein Muss!

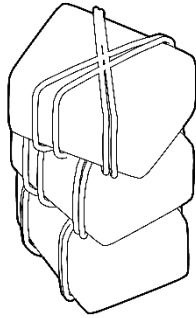


Abb. 71 Upgrade Großes Zusatzinventar

Alte Spulenangel (Abb. 75)

An die Daten von Spulenfischen ranzukommen ist gar nicht mal so einfach – zuerst muss sich ein spezieller Mechanismus (der „Haken“) in das Laufwerk des Fisches einklemmen. Angler müssen nun mit höchster Vorsicht die Daten auf dem Magnetband des Fisches extrahieren, was Fische gar nicht mögen. Ist der Prozess abgeschlossen, kommt ein Datenträger mit den Daten des Fisches heraus!

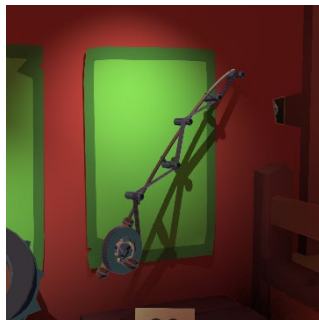


Abb. 72 Upgrade Alte Spulenangel

Super-Spulenangel (Abb. 76)

Zusätzliche Dämpfer und ein stärkerer Zugtrieb erhöhen die Geschwindigkeit der Datenextraktion erheblich.



Abb. 73 Upgrade Super-Spulenangel

Booster (Abb. 77)

Da Spulenfische keine unerhebliche Geschwindigkeit erreichen können, und Datenextraktion oft keine ruhige Arbeit ist, hilft dieser Booster Angler:innen in Reichweite des derzeitigen Fisches zu bleiben. Man muss jedoch aufpassen nicht zu übertreiben, da es sonst Motorschäden geben kann.

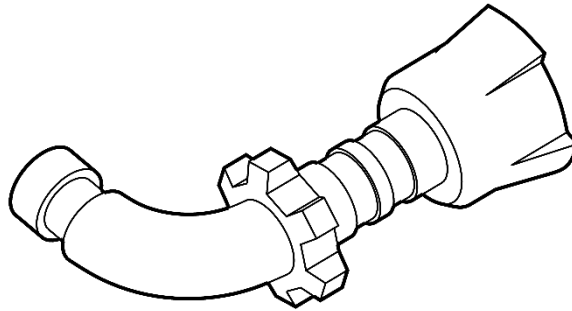


Abb. 74 Upgrade Booster

4.3 Spulenfische

Als technisches Gegenstück zu realen Fischen entworfen, bilden Spulenfische das primäre Ziel für die Angelmechanik des Spiels.

Die genaue Funktion von Spulenfischen in der Welt ist nicht bekannt; es wird aber vermutet, dass seinen Teil der gefallen Maschinen der Umgebung darstellten, ähnlich wie Blutkörperchen, und ohne ihren ursprünglichen Gastgeber-Körper ziellos umherirren. Auf ihren Bändern sind diverse Daten gespeichert, welche durch eine Spulenangel eingesammelt werden können.

Spulenwirbel (Abb. 78)

Ein recht einfach zu fangender Fisch – dieser langsame Gegner bewegt sich nur mäßig und gibt Spieler:innen eine gute Möglichkeit die Mechaniken des Spiels zu lernen.

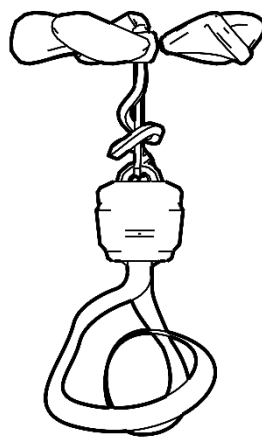


Abb. 75 Spulenwirbel Line Render



Abb. 76 Spulenwirbel im Spiel

Spulenfisch (Abb. 80)

Der Klassiker unter den Spulenfischen. Schon eine Herausforderung, allerdings ist die Belohnung dafür auch entsprechend hoch!

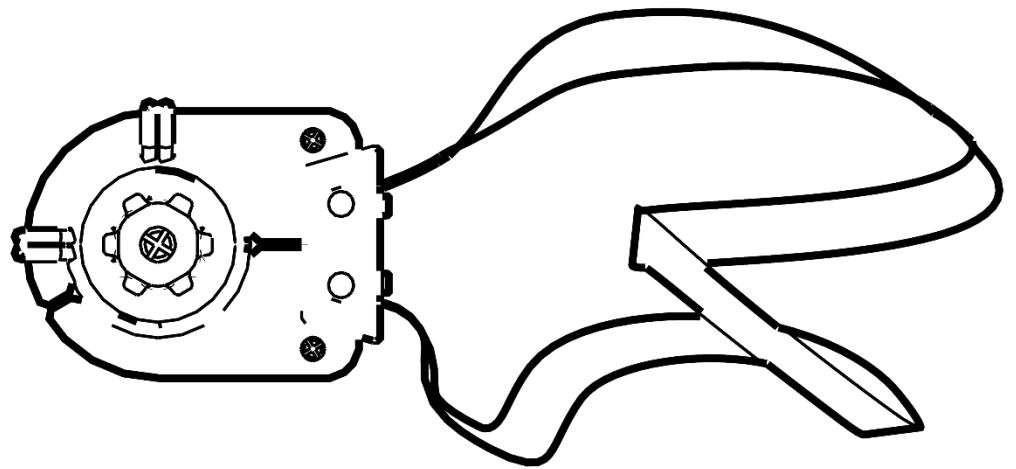


Abb. 80 Spulenfisch Line Render



Abb. 81 Spulenfisch im Spiel

Datenmine (Abb. 82)

Dank cleverer Manöver lässt sich dieser Fisch nicht so leicht unterkriegen, und wirft sogar Bomben ab! Sein Design ist stark inspiriert von alten Unterseeminen.

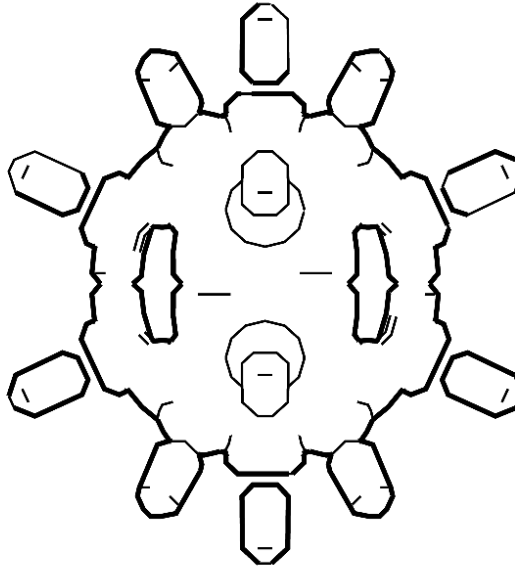


Abb. 77 Datenmine Line Render



Abb. 78 Datenmine im Spiel

Heart Drive (Abb. 85)

Der ultimative Gegner. Es wird vermutet, dass diese Maschine das ehemalige Herz des zerfallenen Automaten der Insel darstellt. Ein Bewohner der Gegend, die Herrscherin, scheint großes Interesse an ihm zu besitzen.

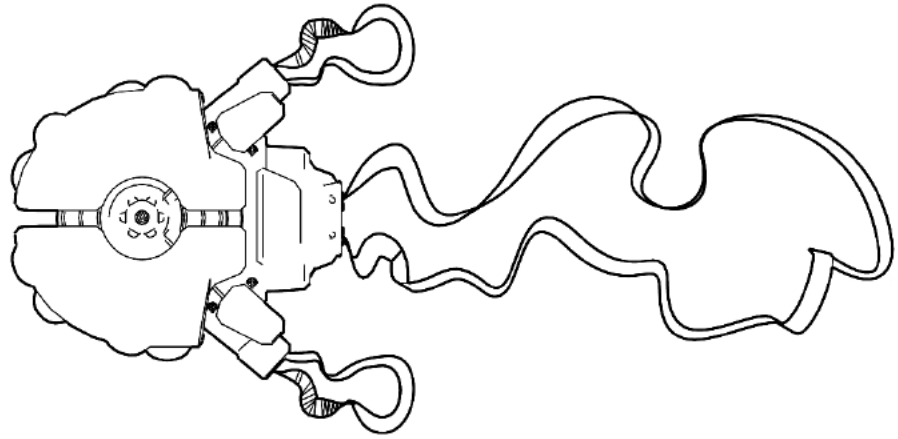


Abb. 80 Heart Drive Line Render



Abb. 79 Heart Drive im Spiel

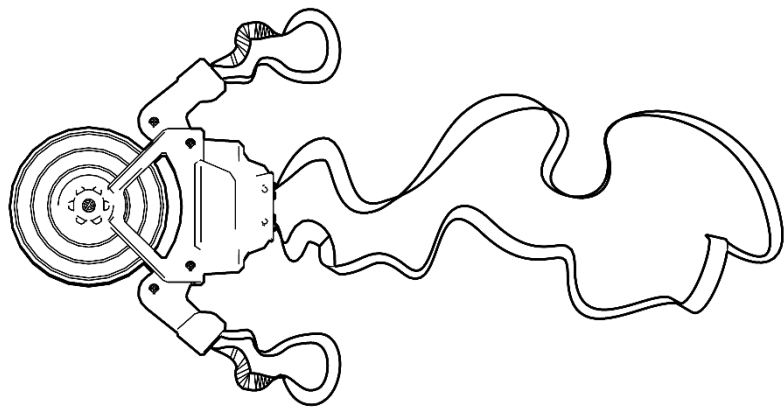


Abb. 81 Heart Drive ohne Rüstung, Line Render



Abb. 82 Heart Drive ohne Rüstung, im Spiel

5. Charaktere

Zusätzlich zu der Kernmechaniken des Spiels und World Building wollte ich auch eine gewisse persönliche narrative Note einflechten.

In dem Spiel repräsentieren Charaktere die Mechaniken der Welt, sei es das Angeln oder das Upgrade-System des Autos. Diese mechanischen Rahmen lieferten mir eine gute Outline für die Inhalte der Dialoge – als jemand, für den Dialoge schreiben noch ein recht unbekanntes Unterfangen ist.

5.1 Die Crew

Meine Vision für das Spiel, das eigentliche Herz, war von Anfang an eine Freundesgruppe, gestopft in ein einziges viel zu kleines Auto. Während das Spiel (und Kommunikation) definitiv auch möglich gewesen wären durch, zum Beispiel, ein einzelnes Auto mit Harpunenfunktion, wollte ich doch das Spielerlebnis und die Story durch individuelle Verkörperungen von Mechaniken aufleben lassen.

Dies bildete auch den Rahmen für diese Arbeit: das Spiel sollte keine Reise eines einzelnen Individuums darstellen, sondern ein Gesamterlebnis – mehrere Protagonist:innen, jede:r eine Repräsentation für einen Teil des Spiels (Abb. 88).

Want & Need

Abseits von einer Spielmechanikzuweisung für jeden Charakter, besitzt jede Person auch eine eigene Motivation und Ziel für die Reise, welche mit den anderen beiden Charakteren kollidiert und sich aufbaut. Auch wenn die Story nicht allzu groß werden sollte, gab mir das ein paar Parameter für das Schreiben der Dialoge und Reaktionen auf die anderen Charaktere der Welt.



Abb. 83 Die Crew versammelt um eine ältere Version des Wagens

5.1.1 Spitzweg

Der Name dieses kleinen Kerlchens rührt von einem meiner Lieblingsmaler und Inspiration für dieses Spiel her, Carl Spitzweg.

Spitzweg bringt die übergeordnete Motivation der Geschichte in die Gruppe, die Herrscherin zu finden. Dabei kann er etwas ruppig sein, und übersieht oft, wie sehr er seine anderen beiden Freunde eigentlich braucht. Hinter seiner ungeduldigen Fassade verbirgt sich vor allem ein unsicherer Kern, welcher am Anfang des Spiels „das Ziel“ als einzigen Grund für die Reise sieht; auch wenn er gar nicht genau weiß, wie er dahin gelangt.

Wenn er mal ein wenig loslassen könnte und die Dinge nähme wie sie kommen, würde ihm das schon viel mehr Gelassenheit liefern.



Abb. 84 Spitzweg im Spiel

5.1.2 Hedda

Spitzweg und sie sind gute Freunde, auch wenn sie die beiden schon ein paar Jahre nicht gesehen haben.

Sie ist stolze Besitzerin des Autos, ein altes Erbstück ihrer Großmutter, und hegt und pflegt es mit Liebe – ihre Ausbildung in Magischer Ingenieurskunst hilft nicht nur unter anderem bei der Installation von neuen Teilen, der Wagen ist auch der Hauptgrund, warum sie Spitzweg begleitet (auch wenn dieser es nicht zugeben würde). Aber Hedda stört sich nicht daran, stets bereit, Freunden zu helfen. Mehr eine ruhige Eigenbrötlerin, liefert sie den Gegenpol zu Spitzwegs Verbissenheit und Lores Freigeist.

Auch wenn sie hauptsächlich wegen eines Gefallens dabei ist, interessiert sie sich schon grundlegend für die Hintergründe des Falls der Automaten und die Geschichte der Welt. Hier kommen ihrer eigenen Interessen zum Vorschein.



Abb. 85 Hedda im Spiel

5.1.3 Lore

Nachdem ein paar Dinge nicht so funktioniert haben wie sie sollten, übernachtet Lore zu anfangs des Spiels auf Heddas Sofa.

Generell ein anarchischer Freigeist lebt sie von einen Tag in den anderen, ohne groß im Voraus zu planen – was es vor einiger Zeit zwischen ihr und Spitzweg etwas kriseln gelassen hat. Sie wird von Hedda unter anderem deshalb mitgenommen, um diesen alten Streit etwas aufarbeiten zu können.

Sie dient auch als direkte Verkörperung der Angel-Mechanik und der Wildheit im Spiel; was interessiert sie dieser komische Weltgeist, solange du Spulenfische angeln kannst?

Ihren vollen Namen kann sie nicht leiden – „Loreley“.



Abb. 86 Lore im Spiel

5.2 Die Bewohner:innen der Welt

Zusätzlich zu den Protagonist:innen gibt es einige lokale Charaktere, welche in der Welt anzutreffen sind. Diese sollen zum einen die Narrative erweitern und der Umgebung mehr Persönlichkeit verleihen.

5.2.1 Der Verkäufer

Als einer der am frühesten erdachten Charaktere entstand der Verkäufer vor allem als Notwendigkeit für das Spielerlebnis; eine Figur welche Spieler:innen an das Upgrade-System des Ladens und den Gameplay-Loops des Angelns heranführen sollte.

Ursprünglich von der Firma als Instanz zur Unterstützung der Mitarbeitenden des Ladens eingesetzt, verdrängte dieser lebendige Computer nach und nach alle menschlichen Gegenstände. Seine größte Leidenschaft ist der Verkauf des inzwischen recht spärlichen Warenbestandes; und er lässt sich nicht davon abbringen es dennoch an den Menschen zu bringen. Er glaubt fest daran, dass die einstige Betriebsamkeit der Gegend wiederkehren wird, und seine Naivität lässt ihn die Ironie übersehen, dass er von seiner Firma inzwischen genauso verlassen wurde, wie die Mitarbeiter:innen, welche er selbst ersetzt hat.



Abb. 87 Der Verkäufer, ein lebendig gewordener Monitor

5.2.2 Die Sonnenbaderin

Hauptsächlich aufgrund der Abgeschiedenheit der Gegend und Ruhe vor dem Trubel der Stadt flüchtet diese junge Frau nicht selten in die Ruinen des Automats. Auch wenn sie sich nicht für dessen Vergangenheit interessiert, scheinen es ihr besonders die hohen Aussichtspunkte auf den vergessenen Maschinen angetan zu haben – nicht zuletzt wegen der herrlichen Bräunung, die man dort erfahren kann.



Abb. 88 Die Sonnenbaderin

5.2.3 Der Nöck



Abb. 89 Ein Wassermann aus der nordischen Mythologie

Als eines der Letzen alten organischen Wesen dieser Dimension, und inspiriert von alten Geschichten von Wassermännern (Abb. 87), fühlt sich der Nöck wohler mit der Anwesenheit der Automaten, als mit der Anwesenheit von Industrie, auch wenn von den Automaten nicht mehr viel übrig ist. Für ihn ist es nur eine Frage des Abwartens, bis auch dieser Trend der „Zivilisation“ wieder vorüberzieht, und sich die Natur erholt.

Er kann deswegen etwas mürrisch rüberkommen, besonders beim ersten Kontakt mit unserer Crew.



Abb. 90 Der Nöck im Spiel

5.2.4 Der Uhrturmwärter

Als körperlose Stimme des Uhrenturms sehnt sich der Wärter nach dem alten Treiben der Umgebung und seiner Aufgabe im Uhrenturm zurück. Ist er ein Wesen, das im Turm seither gefangen ist? Oder doch der Turm selber, der die Fähigkeit zum Sprechen erlangt hat? Eines der vielen Mysterien der Insel.



Abb. 91 Der Uhrturmwärter tritt nie ganz in Erscheinung, als würde das alte Uhrwerk selbst zu den Spieler:innen sprechen

5.2.5 Die Herrscherin

Inspiziert durch eine Tarot-Karte (Abb. 97), steht die geheimnisvolle Herrscherin der Insel für die immerwährende Natur und den Zerstörungs- und Wiedergeburtenszyklus den die Welt durchschreitet. Sie ist Teil des gefallen Automaton, oder vielleicht sogar einer jener gefallen Automaton selbst.



Abb. 92 Tarot-Karte "The Empress"

Die Herrscherin bildet das narrative Ziel der Crew (Abb. 98), eine Instanz, die vor allem Spitzweg erreichen will. Von ihr erhält die Crew außerdem den Auftrag, den Heart Drive zu fangen und ihr zu bringen.



Abb. 93 Die Crew trifft auf die Herrscherin

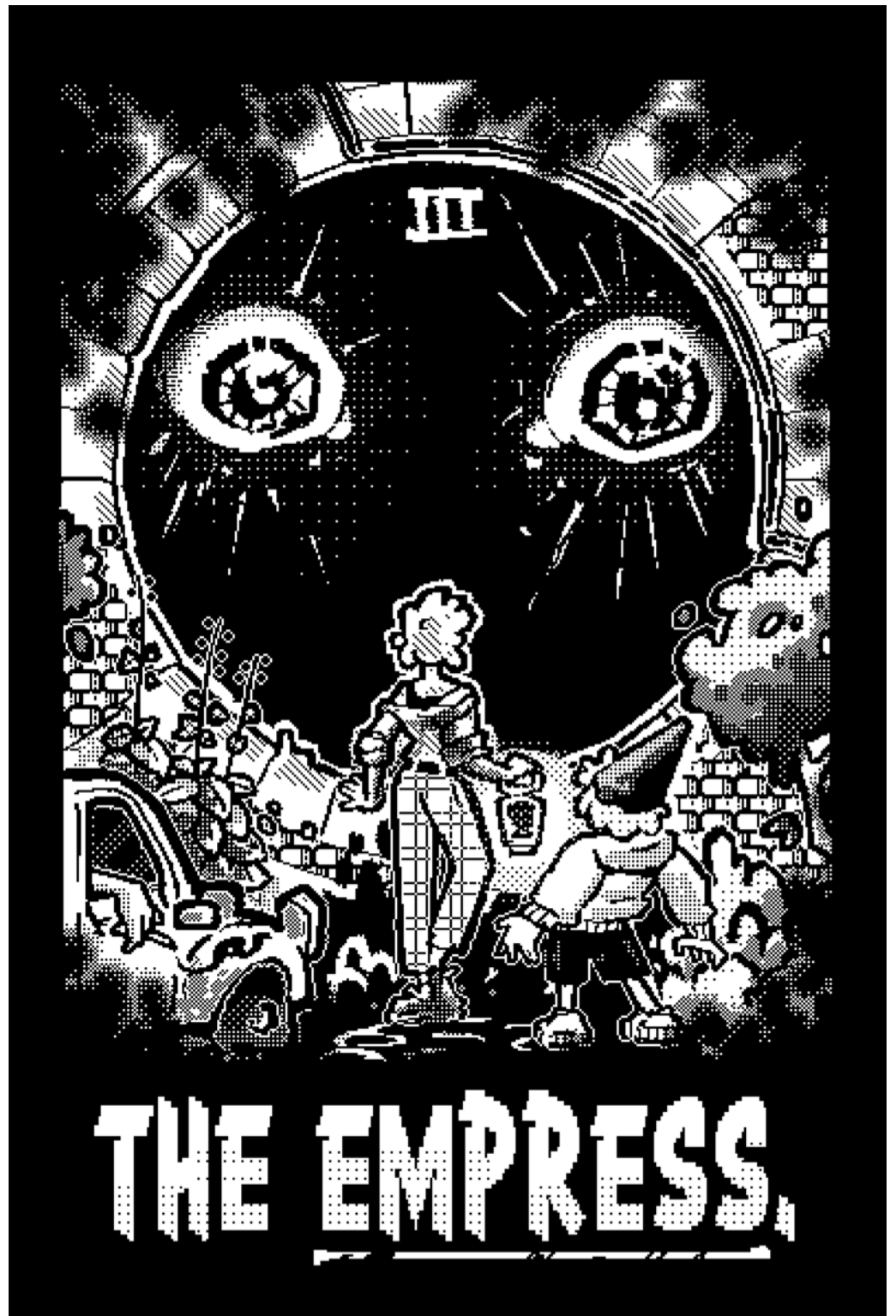


Abb. 94 Concept Art der Begegnung mit der Herrscherin

6. Ergebnisse

Im Folgenden wird die Arbeit hinsichtlich auf das leitende Thema untersucht, ein Videospiel ohne einzelne:n Protagonist:innen zu bauen.

Mein Ausgangspunkt hierbei war vor allem sowohl die Handlung des Spiels, als auch die Mechaniken um mehrere Individuen herum zu bauen, welche die Spieler:innen einzeln, aber auch zusammen steuern könnten. In Bezug auf meinen konkreten Fall bedeutet dies, dass Hedda das Auto fahren, Lore Fische angeln, und Spitzweg den Erkundungsaspekt darstellen würde.

Alle drei Charaktere haben hierbei das narrative Ziel des Spiels, die Herrscherin zu finden, eine ominöse Figur in der Welt, während das mechanische Ziel im Großen und Ganzen das Fangen des größten Fisches sein sollen.

Mit letzterem wollte ich den Spieler:innen abseits der Narrative auch ein sehr klares, einfaches Ziel geben, was beim Playtesting sehr gut funktioniert hat: nach Einführung der Fisch-Mechanik kam der Drang, den größten Fisch zu fangen, sehr natürlich auf.

Schwieriger war es bei der Narrative – für eine interessantere Gruppendynamik ergab es Sinn, dass die Motivationen der Charaktere ein wenig unterschiedlich waren, weswegen hier im Laufe der Entwicklung der Konsens etwas verschwamm: für Spitzweg wurde es zum obersten Ziel die Herrscherin zu finden, während die narrative Motivation der anderen beiden sich eher auf die primären Mechaniken konzentrierte, fahren und fischen.

Dabei kam ich beim Playtesting auf das interessante Ergebnis, dass Spieler:innen vor allem Spitzweg als ihren Point-Of-View-Charakter annahmen.

Obwohl sie ebenso Hedda als auch Lore steuerten, sahen sie sich durch Spitzwegs Erkunden als ihn an. Seine narrative Motivation überschrieb auf eine Art die Motivation der anderen Charaktere, und führte zu einer Einseitigkeit in der Gruppendynamik.

Das ergab durchaus Sinn: nachdem ich von einem ersten Ansatz, die Welterkundung wie ein Point-And-Click-Adventure zu gestalten mehr zu der Steuerung eines Third-Person-Charakters gewandert bin, wurde Spitzweg als einzig alleine steuerbarer Charakter automatisch zu einer Art Hauptcharakter.

Lösungen hierfür wären eventuell die Erkundungsmechanik auf alle Charaktere aufzuteilen – alle sind steuerbar, und können auf ihre Art mit der Welt interagieren. Allerdings legt dies im Rahmen der Ursprungsidee des Autofahrens und Angelns auch plötzlich einen großen Fokus auf das Erkunden, statt einem Zusatz zu den anderen Mechaniken.

Des Weiteren fehlt es Spitzweg an einer Auto-Mechanik: wo Hedda das Fahren beansprucht, und Lore das Angeln, könnte Spitzweg eine weitere Mechanik besitzen, die sich in den Gameloop eingliedert. Ziel wäre hier, dass alle Charaktere sowohl eine Auto-Mechanik als auch Erkundungs-Mechanik besitzen, um die Aufmerksamkeit der Spieler:innen wieder mehr auf die Gruppe zu lenken.

7. Fazit

Ob Spieler:innen die Geschichte eines Videospiels, als die eines Einzelnen oder die einer Gruppe wahrnehmen, hängt von einer Vielzahl an Faktoren ab: von der Narrative bis hin zu Mechaniken.

Dabei scheint es eine Tendenz zu geben, das Spiel aus der Perspektive der derzeitigen Mechanik zu betrachten, beziehungsweise des Charakters welche diese repräsentiert – in meinem Fall Spitzweg. Zwar habe ich versucht sowohl die Handlung, als auch die Mechaniken um alle drei Protagonist:innen herumzubauen, doch so wurde das Spiel für Spieler:innen zu Spitzwegs Geschichte. Ähnlich wie bei Lupin III sehen wir ihn am meisten mit der Welt interagieren, seine Gedanken zu allem Möglichen mitteilen und mit den anderen Charakteren reden (die ab und zu gar nicht mal im Bild sind). Durch das Erkunden ist er auch der einzige Charakter, welcher sich von der Gruppe entfernen kann.

Dies ist jedoch nicht nur ein Nachteil: im Gegensatz zu Saltsea Chronicles wo Fokus auf eine ganze Gruppe und ihre Dynamiken gelegt werden, was dort Kern des Spiels, aber auch seine Herausforderung ist, war dies bei mir gar nicht der Fokus. Meine Gruppe soll zusammenarbeiten und gemeinsam das Ziel erreichen.

Denn auch wenn die Geschichte vor allem zu Spitzwegs Geschichte geworden ist, so ist es doch die Reise der gesamten Gruppe, welche das Spiel mit Leben füllt. Denn zu dritt begegnen sie neuen Situationen und reagieren auf die verschiedenen Bewohner:innen des Automats. Und auch zu Dritt werden sie in Zukunft neue Abenteuer meistern können.



Abb. 95 Die Crew macht sich auf ins Abenteuer

8. Quellenverzeichnis

Cardboard Computer (2020). *Kentucky Route Zero* [Video game]. Annapurna Interactive.

Dana Terrace (2020-2023). *The Owl House* [Series]. Disney Television Animation.

Die Gute Fabrik (2023). *Saltsea Chronicles* [Video game]. Die Gute Fabrik.

Hitmaker (1999). *Crazy Taxi* [Video game]. Sega.

Infinite Fall (2017). *Night In The Woods* [Video game]. Finji.

Miyazaki, H. (1979). *Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro* (deutsch „Das Schloss von Cagliostro“) [Movie]. Toho.

Nintendo EPD (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Video game]. Nintendo.

Square Enix, Aquire (2018). *Octopath Traveler* [Video game]. Square Enix.

Square Enix, Aquire (2023). *Octopath Traveler 2* [Video game]. Square Enix.

9. Bildquellen

Sofern nicht anders angegeben, stammen alle Abbildungen vom Autor.
Letzter Zugriff auf alle Websites am 13.04.2025.

Abb. 2

<https://hyperallergic.com/533231/looking-back-at-miyazakis-lupin-iii-the-castle-of-cagliostro-on-its-40th-anniversary/>

Abb. 3

https://store.steampowered.com/app/481510/Night_in_the_Woods/

Abb. 4

<https://www.amazon.de/Octopath-Traveler-II-Deutsche-Verpackung/dp/B0BF66G8F9>

Abb. 5

https://store.steampowered.com/app/1419620/Saltsea_Chronicles/

Abb. 7

<https://imag.malavida.com/mvimgbig/download-fs/crazy-taxi-19394-6.jpg>

Abb. 8

https://images.amcnetworks.com/ifccenter.com/wp-content/uploads/2021/07/Castle_4_NEW.jpg

Abb. 13

<https://images.ctfasets.net/uaddx06iwzdz/2kXroaP0QhTiv8EQ29g0AU/4b67e6e049d732843f4f53f3bb18582c/citroen-2cv-overview.jpeg>

Abb. 14

https://i.guim.co.uk/img/media/f7d5694798683c631e857ab67846a77e0b0040a7/0_104_5227_3135/master/5227.jpg?width=1200&height=900&quality=85&auto=format&fit=crop&s=981b01bbcd9a25c232418fd60b56d42c

Abb. 17

<https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/Bokoblin>

Abb. 24

<https://www.green-juice.de/wp-content/uploads/2023/10/Paula-Carolina-1.jpg>

Abb. 28

https://static.wikia.nocookie.net/the-owl-house/images/c/ca/Edge_of_the_World_-_1468.png/revision/latest?cb=20220505123443

Abb. 33

<https://eu-images.contentstack.com/v3/assets/blte218090c2a6fb1e2/blt31cdd82a85ee96dd/625618db68e66143b13fb286/deutschland-ostsee-fischland-darss-zingst-weststrand-g-1215384561.jpg>

Abb. 34

https://www.hamburg.de/resource/image/306512/landscape_ratio16x9/1280/720/de28bc9c20cc84c4d277f1b329c62231/224150656315D5B48DF19B7BC88C2F94/fischbeker-heide-bild.jpg

Abb. 40

<https://www.deutschlandfunk.de/kentucky-route-zero-wenn-kuenstler-spiele-entwickeln-100.html>

Abb. 46

<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/04/18/i-finally-beat-zelda-breath-of-the-wild-and-found-the-ending-lacking/>

Abb. 48

https://stat.ameba.jp/user_images/20151027/23/boomooo/58/0a/j/o0425023513466875388.jpg

Abb. 50

https://www.st-michaelis.de/fileadmin/_processed_/8/2/csm_MT20_1803MndZZ936_5dbf494f10.jpg

Abb. 52

<https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/images.geeknative.com/wp-content/uploads/2024/11/06173416/lupin-iii-castle-2.jpg>

Abb. 53

<https://horst-mueller.de/wp-content/uploads/2020/07/05-Binnen.jpeg>

Abb. 63

<https://www.shutterstock.com/shutterstock/videos/1010123693/thumb/2.jpg?ip=x480>

Abb. 64

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fndi2vnt7ebh61.jpg>

Abb. 67

<https://cdn.dealeraccelerate.com/bagauction/9/1430/66939/1920x1440/1963-citroen-2cv-4x4-sahara>

Abb. 94

<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Vodyanoy.jpg>

Abb. 97

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RWS_Tarot_03_Empress.jpg

10. Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Master-Thesis mit dem Titel:

.....

selbstständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe.
Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen
wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat
mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

.....

Datum, Unterschrift

