

Humorvolle Vermittlung ernster Themen in Mobile Games

Entwicklung von „Cow Escape“

Master-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades M.A.

Simone Timpe-Peek
2153387



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Gunther Rehfeld
Zweitprüfer: Prof. Wolfgang Willaschek

Hamburg, 29.02.2016

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Master-Thesis eigenständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel und Quellen benutzt 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.

Hamburg, den 29.02.2016

Simone Timpe-Peek

Inhalt

1. Einleitung	5
1.1 Humor in Geschichten	5
1.2 Zielsetzung und Umfang.....	6
1.3 Kooperation.....	6
2. Die Geschichte des Witzes	7
2.1 Das Lachen.....	7
2.2 Der Humor	9
2.3 Der Witz.....	10
3. Mobile Games	14
3.1 Definition	14
3.2 Entstehung.....	14
3.3 Casual Games.....	15
3.4 Core Games.....	17
3.5 Genres	17
3.5.1 <i>Escape the Room</i>	17
3.5.2 <i>Hidden Objects/ Wimmelbild</i>	18
4. Das klassische Adventure	19
4.1 Steuerung	19
4.1.1 <i>Texteingabe</i>	19
4.1.2 <i>Tastatursteuerung und Texteingabe</i>	20
4.1.3 <i>Maussteuerung</i>	20
4.1.4 <i>Point-and-Click</i>	21
4.1.5 <i>Touchsteuerung</i>	22
4.2 Umfang	23
4.3 Erzählweisen	24
4.4 Lerneffekt und Verantwortung.....	25

5. Das Konzept "Cow Escape"	26
5.1 Der Hintergrund	26
5.2 Die Idee	28
5.3 Die Charaktere	29
5.3.1 Protagonist.....	29
5.3.2 Nebencharaktere	30
5.4 Die Spielwelt.....	32
5.5 Die Kapitel	33
5.5.1 Kapitel I: Dickdarm (Beginn)	33
5.5.2 Kapitel II: Dickdarm, Blinddarm und Dünndarm	33
5.5.3 Kapitel III: Labmagen und Blättermagen.....	36
5.5.4 Kapitel IV: Netzmagen und Schlund	38
5.5.5 Kapitel V: Pansen (Finale)	39
5.6 Erzählweise	40
5.7 Motivation.....	41
5.8 Rätsel.....	42
5.9 Dramaturgie	44
6. Die Umsetzung des ersten Kapitels	47
6.1 Programmierung	47
6.1.1 Anforderungen.....	47
6.2 Die Engine	48
6.2.1 Construct 2.....	48
6.3 Grafikdesign.....	48
6.3.1 Anforderungen.....	48
6.3.2 Look.....	49
6.3.3 Interface	51
7. Fazit.....	53
8. Danksagung	54
9. Quellen	55
Anhang	58

1 Einleitung

1.1 Humor in Geschichten

Der Witz hat großen Einfluss auf die Art, wie Geschichten erzählt werden. Kaum eine Handlung kommt ohne einen Witz aus. Was Shakespeare, Goethe und andere Schriftsteller schon damals wussten und anwandten, wird auch heute noch gerne genutzt. Sogar in der Medienwelt werden bei Actionfilmen dramatische Situationen, bei denen beim Zuschauer die Anspannung steigt, meist mit einem kleinen Witz des Hauptcharakters wieder entspannt. Was bei Filmen funktioniert, kann auch bei Computerspielen eine beliebte Methode sein, den Spieler zu motivieren.

Bei Actionspielen ist es oft der Protagonist, der nach einer spannenden oder gefährlichen Situation einen lockeren Spruch von sich gibt, und damit die Anspannung des Spielers auflöst.

Beispiel:

In dem Videospiel „Just Cause 3“ ist es möglich, feindliche Basen des Militärs einzunehmen. Da die militärischen Einheiten dabei geradezu von allen Seiten angreifen, um ihre Basis zu verteidigen, dauert eine Einnahme entsprechend lange, bis alle feindlichen Einheiten vernichtet sind. Dabei werden die Nerven des Spielers stark beansprucht, da der Protagonist ständig mit schweren Geschützen beschossen wird. Auf die Gefahr hin, zu sterben und die gesamte Mission erneut von Anfang an zu beginnen, befindet sich der Spieler in einer angespannten Stresssituation.

Nachdem die Basis endlich erfolgreich eingenommen wurde, löst sich die ganze Anspannung und es folgt die lang ersehnte Erleichterung. Ironischerweise kommentiert der Protagonist die ganze Situation mit Sätzen wie „Ich bin nicht mal ins Schwitzen gekommen“ oder durch ein simples „Kinderspiel“.

Mit diesen knappen Kommentaren des Protagonisten wird die dramatische Situation stark aufgelockert. Andere Computerspiele wie z.B. „Deadpool“ finden gerade wegen der fortwährenden Komik und den lustigen Dialogen des Protagonisten ein breites Publikum. Dabei dient diese Art von witzigen Charakteren als Kontrast zu ernsteren Figuren in der Handlung.

Die witzigen Situationen in den Handlungen hinterlassen beim Spieler ein positives Gefühl und beeinflussen die individuelle Gesamteinschätzung eines Spiels. Durch Humor gelingt es, den Spieler an das Geschehen zu binden. In dieser Masterarbeit liegt der Fokus vor allem auf den Humor in ernsteren Handlungen.

1.2 Zielsetzung und Umfang

Ziel dieser Masterarbeit ist es, herauszufinden, ob ernste Geschichten oder Themen mit der Einbringung von Humor besser bzw. einfacher vermittelt werden können und inwiefern sich Humor in virtuellen Geschichten auf den Spieler auswirkt. Dafür wird diese Arbeit begleitet von der Entstehung des Point-and-Click Adventures „Cow Escape“, von dem bereits im Rahmen eines Studienprojektes das erste Kapitel in enger Zusammenarbeit mit zwei Studienkolleginnen entstanden ist. Die Konzeptzeichnungen und Hintergründe der weiteren Kapitel des Spiels ist als praktischer Teil dieser Masterarbeit entstanden.

Im ersten Teil wird in erster Linie auf die Geschichte des Witzes eingegangen. Dabei werden die Theorien des Lachens, der Humors und des Witzes erläutert.

Da es sich bei dem Spiel um ein sogenanntes Mobile Game handelt, welches als App erscheinen wird, handelt der zweite Teil dieser Arbeit im allgemeinen von Mobile Games. Dabei liegt der Fokus vor allem auf das Genre „Adventure“, das im dritten Teil vorgenommen wird und in welches sich auch Cow Escape befindet.

Der vierte Teil befasst sich mit dem Konzept des Spiels „Cow Escape“..

Daraufhin folgt im fünften Teil die Umsetzung des ersten Kapitels, das im Laufe dieser Masterarbeit finalisiert und veröffentlicht wurde.

Die letzten Teile umfassen Fazit, Danksagung und Quellen.

1.3 Kooperation

An der Entwicklung von Cow Escape waren insgesamt drei Personen beteiligt. Die Grundidee der Geschichte stammt von Manuela Uhr aus dem Fachbereich Zeitabhängige Medien - Games, die auch das Projekt Management, die Programmierung und das Sound-Design übernahm. Für die Programmierung wurde das Programm „Construct 2“ genutzt.

Das Characterdesign und die Animationen wurden von Stefanie Curth erstellt, ebenfalls aus dem Fachbereich Zeitabhängige Medien - Games.

Die visuelle Umsetzung umgab mein Themengebiet, welches aus Konzeptzeichnungen, Screengestaltung, Interfacegestaltung und der Erstellung des Storyboards bestand.

2. Die Geschichte des Witzes

2.1 Das Lachen

Was ist Lachen? Ein ehrliches Lachen entsteht aus Freundlichkeit, Glückseligkeit oder Humor. Man kann sogar weinen vor Lachen. Was als banaler, fast schon provokanter Ausdruck von klein auf angeboren ist, hat womöglich einen völlig anderen Hintergrund. In der Geschichte gibt es verschiedene Theorien bezüglich des Ursprungs des Lachens.

Laut dem Ethologen Konrad Lorenz geht das Lachen aus einer Drohgebärde hervor und hat viel mit Aggressivität gemeinsam (Lorenz, 1983, S. 204). Im Tierreich wird Aggression mit verschiedenen Droh- und Kampfgebärden bei Individuen gleicher Art bewältigt, um einen möglichen Kampf zu vermeiden, da es nicht im Sinne der Arterhaltung wäre, wenn sich gleichartige Tiere körperlichen Schaden zufügen oder gar töten. Die Mimik des menschlichen Lachens erinnert stark an das Zähnefletschen von Tieren und hat eine aggressionshemmende Signalfunktion gegenüber anderen Menschen. Lorenz geht vor allem auf die Befriedigungs- und Begrüßungszeremonie ein, woraus das begrüßende Lächeln oder Lachen von Menschen entstanden ist. Je länger eine Trennung war, desto intensiver ist die Begrüßung. Das anfängliche Lächeln kann dabei zum lauten Lachen werden, was Lorenz auch mit dem schnatternden Triumphgeschrei der Graugänse vergleicht. Dabei entspannt es jede Konfliktsituation, besitzt aber äußerlich eine provokante Wirkung. Zusammenfassend ist das Lachen ein Übergang zwischen konflikthafter Erregung und beginnender Entspannung. Die Entladung emotionaler Gefühle wie Wut, Trauer, Angst oder Freude äußert sich in Lachen oder Weinen. Durch das Lachen werden die gestauten Spannungen, Emotionen und Konflikte ausgelebt und reduziert. Dieser Vorgang wird auch Katharsis (griechisch κάθαρσις „Reinigung“) genannt. Nach einer gefährlichen Situation voller Angstgefühle wird die Erleichterung oft in Lachlauten geäußert.

Dagegen können andere Lachweisen eine negative Wirkung auf sein Gegenüber haben. Das provokante oder abschätziges Lachen zum Beispiel ist noch am engsten verwandt mit der Drohgebärde, da es Macht und Überlegenheit ausdrückt (Internetquelle 0001). Ein Beispiel sind pubertierende Schüler, die von dem Lehrer ermahnt werden, aber darüber nur provokant lachen, um unter den Mitschülern Mut und Überlegenheit zu demonstrieren. Auch bei Schadenfreude ist ein Lachen nicht immer freundlich gemeint, sondern kann auch eine provokante Absicht haben.

Dadurch entwickelt sich zumeist eine negative Stimmung des „Opfers“ und kann schnell als Beleidigung empfunden werden, wodurch eine vermeintlich lustige Situation eskaliert.

Warum der Mensch bei Missgeschicken anderer zum Lachen neigt, beschreibt der französische Philosoph Henri Bergson in seinem Buch „Das Lachen“. Darin befasst er sich in erster Linie mit dem durch Komik hervorgerufenen Lachen und schildert drei Grundlagen, auf denen das Lachen aufgebaut ist (Bergson, 2011, S. 14). In seiner ersten Grundlage geht es vor allem darum, was der Mensch sieht. Denn das Gesehene kann komisch wirken und Menschen zum Lachen bringen, sofern es menschlicher Natur ist. Das heißt, dass eine Landschaft nicht komisch sein kann, da sie nicht von Menschenhand geformt ist. Über Tiere wird nur gelacht, wenn ein menschlicher Zug oder Ausdruck an ihnen auffällt. Aber über die Form eines Hutes kann gelacht werden, da sie aus einem menschlichen Einfall heraus entstanden ist. Alles, was in irgendeiner Art und Weise menschlich wirkt, kann für Menschen als komisch wahrgenommen werden und zum Lachen anregen.

Die zweite Grundlage befasst sich mit dem, was der Mensch fühlt. Laut Bergson findet Komik und das damit verbundene Lachen in einem emotionslosen Raum statt. Sobald der Mensch mit starken Gefühlen wie Wut, Trauer, Angst oder Liebe geladen ist, kann er nicht lachen. Dafür müssen diese Gefühle erst unterdrückt werden. Hierbei fällt auf, dass Lorenz genau das Gegenteil behauptet, da laut seiner Erklärung gerade die aufgestauten Emotionen durch das Lachen ausgelebt werden. Bei glücklichen Ereignissen lacht der Mensch vor Freude, beim sogenannten Galgenhumor äußert der Betroffene seine Angst in Lachen. Aus Gründen diverser Beispiele erscheint Lorenz' These eher der Wahrheit zu entsprechen.

Der dritten Grundlage Bergsons zu Folge braucht die Komik mehrere Individuen. *„Komik entsteht innerhalb einer Gruppe von Menschen, die einem einzelnen unter ihnen ihre volle Aufmerksamkeit zuwenden, indem sie alle persönlichen Gefühle ausschalten und nur ihren Verstand arbeiten lassen.“* (Bergson, 2011, S. 17)

Erst wenn der einzelne Mensch Teil einer Gruppe ist, kann das Komische verstanden und darüber gelacht werden. Dabei ist die Zusammengehörigkeit ein wesentlicher Bestandteil der Komik, da ohne sie nicht gelacht werden kann. Das Lachen braucht ein Echo, nur so kann es anstecken und sich in der Gruppe ausbreiten.

Der soziale Aspekt des Lachens beinhaltet auch das Auslachen, welches laut Bergson aus einem reinen Impuls heraus entsteht und nicht bössartig gemeint ist, sondern ist ein soziales, nützliches Mittel (Bergson, 2011, S. 24). Der Ausgelachte wird dabei von den anderen erinnert, geistesge-

genwärtig zu sein, um sich einer Gruppe anzupassen. In gleicher Weise führt das Wiederholen von Gesten oder Sätzen zum Auslachen. Die Handlungen sind nicht natürlich und lebendig, sondern wirken mechanisch. Bergson beschreibt diese Art von Lachen als eine soziale Geste, eine Art Ermahnung, um wach und aufmerksam zu sein, um weitere Missgeschicke zu verhindern.

2.2 Der Humor

„HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM LACHT.“

Otto Julius Bierbaum

Wie im folgenden gezeigt wird ist der Humor in erster Linie nicht als ein Mittel der Kommunikation und eine Äußerungsform des Widerstands, sondern als ein Erzeugnis des Unbewussten zu betrachten. Im Gegensatz zum Lachen ist er nicht automatisch angeboren, sondern entsteht persönlichkeitsbedingt.

Das Wort Humor ist vom griechischen „chymos“ abgeleitet, aus dem das lateinische Wort „umor“ entstand, was so viel wie Flüssigkeit oder Feuchtigkeit bedeutet (Internetquelle 0002). Das Wort findet sich wieder in der Lehre des griechischen Arztes Empedokles und seinem Schüler Hippokrates, die von den „tetra chymoi“, den „vier Säften“ handelt. Damit sind die vier Körpersäfte gemeint, die aus Blut, Schleim, gelber und schwarzer Galle bestehen. Diese Säfte sind den vier Elementen zugeordnet und sollen Einfluss auf das persönliche Temperament haben (von lat. „temperare“ = „temperieren“, „mischen“, „regeln“, „ordnen“), das den Charakter der Menschen bildet. Somit steht das Blut für den „Sanguiniker (von lat. „sanguis“ = „Blut“), der Schleim für den „Phlegmatiker (von lat. „phlegma“ = „Schleim“), die gelbe Galle für den „Choleriker“ (von griech. „chole“ = „Galle“) und die schwarze Galle für den „Melancholiker“ (von griech. „melanchole“ = „schwarze Galle“). Waren diese Körpersäfte im Gleichgewicht, so war der Mensch gesund und hatte einen „guten Humor“. Eine schlechte Verteilung hingegen führte zu Krankheiten, das heißt zu „schlechtem Humor“. Für die antike Medizin stellte Humor also die Grundlage des Lebens, der Gesundheit, der Krankheit und des Temperaments dar.

Neurowissenschaftler sind sich sicher, dass Humor die komplexeste menschliche Eigenschaft ist. Um Humor oder Witze zu erkennen, muss der Mensch die Sprache verstehen, das Vorwissen aktivieren und sich in soziale Situationen hineindenken können. Im Gehirn ist ein ganzes Netzwerk an Arealen mit Humor beschäftigt (Krämer, 2011, S.20). Der Psychiater und Neurologe Allan Reiss von der Stanford University hat zudem herausgefunden, dass durch die Wahrnehmung von

Humor das Belohnungssystem im Gehirn stark aktiviert wird (Krämer, 2011, S.22).

Mit dem Sprichwort „Humor ist, wenn man trotzdem lacht“ wollte Otto Julius Bierbaum verdeutlichen, dass Humor die Begabung ist, kritischen Situationen oder Missgeschicken trotz allem mit Heiterkeit zu begegnen und nicht alles zu ernst zu nehmen. Auch gibt es viele verschiedene Ausdrucksformen und Arten von Humor. Zum Beispiel wird beim Slapstick über banale Missgeschicke und Tollpatschigkeit gelacht, während beim schwarzen Humor aus eigentlich ernsten Themen etwas Lustiges herausgezogen und verstärkt wird (Internetquelle 0003).

2.3 Der Witz

In der Etymologie hat das Wort „Witz“ seine Herkunft im lateinischen Wort „videre“, was so viel wie „sehen“ heißt. Im Deutschen wird es von dem altdeutschen Wort „wizzi“ abgeleitet, das heute als „Wissen“ bekannt ist. Ableitungen sind „wittig“ oder „gewitzt“, das mit „weise“ oder „schlau“ übersetzt ist (Kluge, 1999, S. 428). Hierbei dienen Werke von Shakespeare als Beispiel, da viele Wörter zur damaligen Zeit anders genutzt wurden oder eine andere Bedeutung hatten. Da die deutschen Übersetzungen zwischen 1762 - 1766 stattfanden, ist die Sprache auch in der deutschen Fassung altertümlich gehalten. In den folgenden Beispielen wird deutlich, dass tatsächlich „Witz“ weniger als Synonym für eine lustige Anekdote, sondern vielmehr für Schlaueit und Weisheit genutzt wird.

Beispiel 1:

JAGO

Wie arm sind die, die nicht Geduld besitzen!
Wie heilten Wunden, als nur nach und nach?
Du weißt, man wirkt durch Witz und nicht durch Zauber,
Und Witz beruht auf Stund und günstiger Zeit.

(Shakespeare, *Othello, der Mohr von Venedig*, 1920)

Beispiel 2:

TITIANA

Du bist so weise, wie du reizend bist.

ZETTEL

Das nun just auch nicht. Doch, wenn ich Witz genug hätte, um aus diesem Walde zu kommen, so hätte ich just so viel, als mir nötig täte.

(Shakespeare, *Ein Sommernachtstraum*, 2008)

Auch die Wörter „Jux“ oder „Jokus“ sind eng mit dem Witz verwandt, da sie „Spaß“ oder „Scherz“ bedeuten. Aus dem Wort „Jokus“ (lat. iokus/ jokus = Scherzrede, Scherz, Spaß) ist auch das englische Wort „Joke“ entstanden (Kluge, 1899, S. 188).

Die Kunst des Witzes besteht darin, andere Menschen zum Lachen zu bringen. Das erfordert eine gewisse Menschenkenntnis und Humor. Erst wird ein Widersinn erzeugt, dann wird er aufgelöst. Nach diesen Regeln funktionieren Witze. Auch beim Witz findet sich die Katharsis wieder. Der Erzähler versucht mittels einer fiktiven Erzählung, die ein unerwartetes Ende (Pointe) nimmt, das Gegenüber zum Lachen zu bewegen. Schon bei Tragödien gehörte eine unerwartete Wendung in der Geschichte zum wichtigen Stilmittel und wird Peripetie (altgr.: περιπέτεια: „plötzlicher Umschlag, unerwartetes Unglück/Glück“) genannt. Um die Wirkung der Katharsis zu erlangen, sollte der Witz vom Gegenüber verstanden werden. So baut sich die Spannung während der Erzählung auf und wird durch das unerwartete Ende mit einem Lachen wieder abgebaut, alle aufgestauten Emotionen werden raus gelassen.

Eine ähnliche Wirkung findet sich in vielen ernsteren und spannenden Werken wieder. Dabei werden oftmals humorvolle Dialoge oder Szenen als Gegenpol zu den spannenden Szenen mit eingebunden, um die aufgestauten Emotionen und Spannungen abzubauen. Diese Art von Stilmittel ist auch unter den Begriff „Comic relief“ bekannt und ist frei übersetzt eine Art komische Entlastung (Internetquelle 0004). Nebencharaktere, die unter anderem für die Komik in sonst ernsteren Handlungen verantwortlich sind, werden auch „Sidekick“ genannt, und sind meistens Begleiter bzw. Kumpanen des Hauptcharakters (Internetquelle 0005).

Ein Beispiel ist Shakespeares Tragödie Othello, bei der ein Diener des Othello als Comic relief dient. Nachdem Othello denkt, seine Frau Desdemona betrügt ihn mit seinem Leutnant Cassio, und er Cassio vor Eifersucht den Tod schwört, sorgt ein nachfolgender Dialog zwischen Desdemona und dem Diener (Narr) für Auflockerung von der vorangegangenen dramatischen Szene:

DESDEMONA

He! Weißt du, in welcher Gegend Leutnant Cassio liegt?

NARR

Ich möchte nicht sagen, daß er irgendwo lüge.

DESDEMONA

Warum?

NARR

Er ist ein Soldat, und wollt ich sagen, daß ein Soldat lüge, das ginge an Hals und Kragen.

DESDEMONA

Nicht doch, wo wohnt er?

NARR

Euch sagen, wo er wohnt, hieße Euch sagen, wo ich lüge.

DESDEMONA

Ist daraus wohl klug zu werden?

NARR

Ich weiß nicht, wo er wohnt, und sollt ich eine Wohnung aus der Luft greifen und sagen, er liegt hier oder liegt da, das hieße in meinen Hals hineinlügen.

(Shakespeare, Othello, der Mohr von Venedig, 1920)

Deutlich wird hierbei die Gewitztheit des Narrs, da er mit der Doppeldeutigkeit der Wörter „liegen“ und „lügen“ spielt. Noch offensichtlicher wird der Witz in der englischen Originalfassung, da „liegen“ und „lügen“ in beiden Fällen „to lie“ ist. Auch heute wird diese Form von Doppelsinn bei Witzen genutzt, da gerade die Kombination von Wörtern mit gleicher Schreibweise aber unterschiedlicher Bedeutung die Gewitztheit ausmachen.

Beispiel:

Ein junger Anwalt trifft einen ebenfalls noch jungen Arzt. «Wie geht es Ihnen?» «Gut», sagt der Arzt, «ich kann nicht klagen. Und Ihnen?» „Schlecht, ich kann nicht klagen.“

(Hirsch, 2001, S.33)

Wie weit die Geschichte des Witzes in der Form von einer lustigen Erzählung oder Anekdote zurück reicht, ist nicht bekannt. Der älteste überlieferte Witz der Welt stammt aus der Zeit des Altbabylonischen Reiches, das von etwa 1900 bis 1600 vor unserer Zeitrechnung dauerte, und wurde in Keilschrift auf einer Tafel mit sumerischen Sprichwörtern verewigt. Er lautet: „*Was seit undenkbaren Zeiten nicht vorgekommen ist: Eine junge Frau, die auf dem Schoß ihres Ehemannes nicht furzt.*“ (Krämer, 2011, S.22) Gefunden wurde er 2008 von Paul McDonald, einem Professor für Kreatives Schreiben von der University of Wolverhampton in England.

Der Neurologe und Tiefenpsychologe Sigmund Freud beschäftigte sich neben vielen anderen Theorien auch intensiv mit dem Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. Dafür hat er eine Vielzahl an Witzen untersucht und in mehr als zehn Konstruktionsweisen klassifiziert.

KONSTRUKTION DES WITZES

I. Die Verdichtung:

- n) mit Mischwortbildung,
- b) mit Modifikation.

II. Die Verwendung des nämlichen Materials:

- c) Ganzes und Teile,
- d) Umordnung,
- e) leichte Modifikation,
- f) dieselben Worte voll und leer.

III. Doppelsinn:

- g) Name und Sachbedeutung,
- h) metaphorische und sachliche Bedeutung,
- i) eigentl. Doppelsinn (Wortspiel),
- k) Zweideutigkeit
- l) Doppelsinn mit Anspielung.

(Freud, Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten, 1905, S. 29)

Laut Freud gibt es durch die verschiedenen Arten der Witze auch verschiedene Wirkungen auf die Menschen. Dabei unterscheidet er zwischen Witz, Komik und Humor. Der Witz wird durch ersparten Hemmungen ausgelöst, die Komik durch ersparten Vorstellungsaufwand und der Humor durch aufgesparten Gefühlsaufwand. Dadurch entstehen die verschiedenen Klassifizierungen der Witze. Einige Witze werden gar nicht als solche wahrgenommen, und doch wird gelacht. Das liegt zum Teil an der eigenen humoristischen Befriedigung, die beim Erleben eines Witzes stattfindet. Beim Slapstick zum Beispiel ist es hauptsächlich die Schadenfreude, die den Menschen zum Lachen bringt, aber auch das Unerwartete, die Überraschung über das Geschehene regt die humoristische Lust an. Der Witz erfüllt auch heute eine wichtige Funktion in der sozialen Kommunikation.

Freud ist in seinem Werk zu dem Ergebnis gekommen, dass der Mensch Witz, Komik und Humor im Laufe seines Lebens erst lernt, um so glücklich zu sein, wie in der Kindheit, als man all das nicht kannte und brauchte.

„[...] Denn die Euphorie, welche wir auf diesen Wegen zu erreichen streben, ist nichts anderes als die Stimmung einer Lebenszeit, in welcher wir unsere psychische Arbeit überhaupt mit geringem Aufwand zu bestreiten pflegten, die Stimmung unserer Kindheit, in der wir das Komische nicht kannten, des Witzes nicht fähig waren und den Humor nicht brauchten, um uns im Leben glücklich zu fühlen.“ (Freud, 1905, S. 204)

3 Mobile Games

3.1 Definition

Mobile Games sind Unterhaltungsmedien, die ausschließlich über tragbare, mobile Geräte, wie zum Beispiel Tablet-PCs oder Smartphones gespielt werden. Das Wort Mobile Game setzt sich zusammen aus Mobile (engl. mobile = mobil, beweglich) und Game (engl. game = Spiel). Frei übersetzt ist es somit ein „Mobiles Spiel“, ein Unterhaltungsmedium, das durch die Unabhängigkeit vom Ort vor allem Zuspruch bei Gelegenheitsspielern findet.

3.2 Entstehung

Während in der heutigen Zeit Mobile Games hauptsächlich touch-affine Spiele sind, das heißt über Berührung des Bildschirms gespielt werden, fanden die mobilen Videospiele vor dieser Zeit ihren Platz auf sogenannten Handheld-Konsolen. Die Vorreiter dieser Zeit waren der Nintendo Gameboy, Nintendo DS oder auch die Playstation Portable (kurz PSP) von Sony.

Dabei wurden die Videospiele noch auf speziellen Datenträgern transportiert, die Anschluss im dafür vorgesehenen Gerät fanden. Die Steuerung fand über ergonomisch angelegten Tasten, auch Knöpfe genannt, statt, die dem Spieler schon bekannt waren von den damaligen Controllern des Super Nintendos, der Playstation oder anderen diversen Spielekonsolen. Somit war es ein völlig neuer Schritt von Nintendo, eine Handheldkonsole mit Knöpfen und einem Touchscreen auszustatten. Gerade diese Innovation des Touchscreens verhalf der Konsole zu großem Erfolg. Der Nintendo DS bleibt daher ein wichtiger Vorreiter in der Geschichte des Touchscreens (Internetquelle 0006).

Mit der Online Anbindung der Handheldkonsolen war es später auch möglich, Spiele aus dem Internet zu beziehen, sodass sie sich direkt auf dem Gerät befanden. Dieses Prinzip wurde weitergeführt und ist heute zum Standard in der Medienindustrie geworden (Internetquelle 0007). Die heutigen Mobile Games werden hauptsächlich nur noch über Geräte mit Touchdisplay bedient und als Apps (engl. „Application“, kurz „App“ = Anwendung) von extra angelegten App-Stores bezogen. Mittlerweile gibt es ein breites Spektrum Genre-übergreifender Mobile Games aus dem App Store, bei dem die Anzahl normaler Handheld Spiele nicht mehr mithalten kann. Aus der riesigen Auswahl von Spielen haben sich zwei Kerngruppen herauskristallisiert, die aus dem Spiel-

verhalten der Nutzer entstanden sind. Dabei handelt es sich um die Gruppen der Casual Games und der Core Games, die in den folgenden Punkten näher erläutert werden.

3.3 Casual Games

Bei Casual Games (engl. „casual“ = „gelegentlich, locker, lässig“) handelt es sich um mobile Gelegenheitsspiele, die keine besondere Tiefe besitzen, sodass der Spieler jederzeit anfangen und aufhören kann und für kurze Zeit unterhalten wird. Sie sind konzipiert für situationsbedingte Pausen im Alltag, bei denen vor der Zeit der Mobile Games zum Beispiel die Umgebung oder die Zeitung betrachtet wurde. Zu den Casual Games gehören unter anderem Denk- und Logikspiele, sowie Puzzlespiele, wie z.B. die „Candy Crush Saga“ oder Geschicklichkeitsspiele wie „Jetpack Joyride“. Da es bei dieser Art von Spielen normalerweise keine tiefgehende Geschichte gibt, die weitergeführt wird und wo jeder Speicherpunkt wichtig wäre, können sie bei jeder Gelegenheit gespielt werden, ohne dass der Spieler sich wieder rein finden muss. Aus diesem Grund ist das Spielprinzip und die Steuerung dieser Spiele vorwiegend einfach und intuitiv gehalten, sodass der Spieler direkt losspielen kann, ohne sich jedes mal in eine komplizierte Steuerung einfinden zu müssen (Internetquelle 0008). Spiele wie „Jetpack Joyride“ von Halfbrick Studios oder „Tiny Wings“ lassen sich mit lediglich einem Finger spielen, da einzig durch Berühren des Displays die spielrelevante Aktion ausgeführt wird.



Abb. 3.3 a): Bei „Jetpack Joyride“ fliegt der Protagonist beim Berühren des Bildschirms nach oben. Durch richtiges Timing muss den Hindernissen ausgewichen werden.

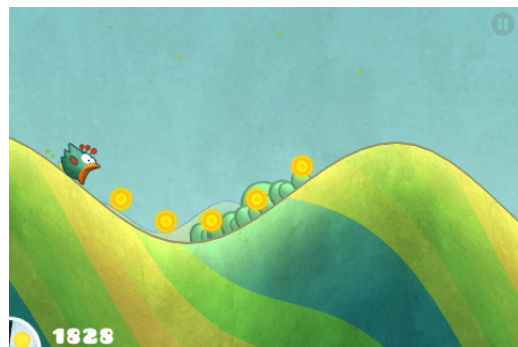


Abb. 3.3 b): Durch Berühren des Bildschirms sinkt das Huhn in „Tiny Wings“ schneller zu Boden, um mit Anlauf über die Hügel zu fliegen. Auch hier ist richtiges Timing gefragt.

Andere Casual Games, wie zum Beispiel „Doodle Jump“ kommen gänzlich ohne Berührung des Displays aus und werden nur durch Neigen des Geräts gespielt. Diese Art von Spielen zeigt, dass selbst eine derart reduzierte Steuerung ausreicht, um vom Spieler Geschicklichkeit und richtiges Timing zu fordern.

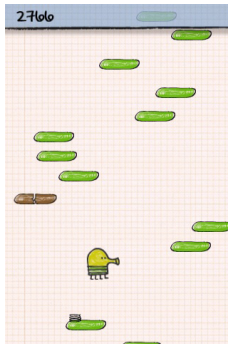


Abb. 3.3 c): Bei „Doodle Jump“ bewegt sich der Protagonist nach oben. Abhängig von der Neigung des Gerätes springt er dabei nach links oder rechts.

Inhaltlich zielen Casual Games vor allem auf schnelle Erfolgserlebnisse ab. Dazu wird keine tiefgründige Handlung benötigt, das Hauptmerk liegt auf etappenweises Weiterkommen. Daher haben viele Casual Games kein richtiges Ende, sondern können durch regelmäßige Updates mit unendlich vielen Levels bzw. Etappen erweitert werden (Beispiele: „Angry Birds“, „Candy Crush Saga“). Dabei besteht das Ziel von Casual Games meistens darin, eine hohe Punktzahl zu bekommen bzw. einzelne Etappen zu absolvieren. Ehrgeizige Spieler setzen sich vor allem das Ziel, die eigenen Punkterekorde oder Rekorde von anderen Spielern zu brechen, um auf die Bestenliste zu gelangen.

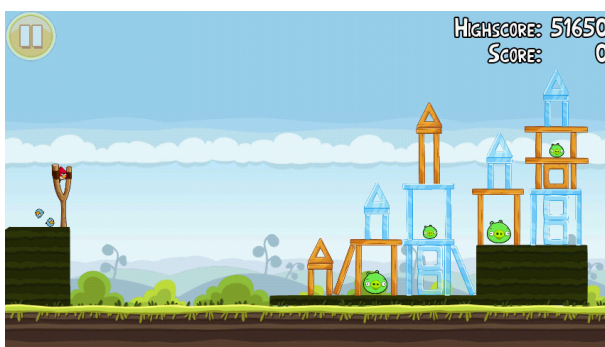


Abb. 3.3 d) und 3.3 e): Spiele, wie „Angry Birds“ und „Candy Crush Saga“ bestehen aus einzelnen Etappen, die absolviert werden müssen, um weiterzukommen.

3.4 Core Games

Anders als bei Casual Games lassen sich die sogenannten Coregames nicht eindeutig definieren, die Definition setzt sich vielmehr aus der Spielweise zusammen. Der Begriff „Core“ leitet sich dabei vom englischen „Highscore“ ab und bezieht sich auf eine der Hauptmotivationsquellen dieser Spiele.

Im Vergleich zu Casual Games besitzen die meisten Core Games eine höhere Komplexität im Bezug auf Steuerung, Spielprinzip, Grafik und oft auch Story. Durch die kompliziertere Steuerung wird eine erhöhte Konzentration von dem Spieler abverlangt, wodurch er tiefer in die Spielwelt eintaucht. Das Spielerlebnis erfolgt nicht nur nebenbei, sondern erfordert die komplette Aufmerksamkeit (Internetquelle 0009). Auch Sportspiele ohne Handlung, wie z.B. „Fifa“ oder „NHL“ zählen wegen der komplexen Steuerung eher zu den Core Games, da eine Spielsession oft mehr Zeit in Anspruch nimmt als bei Gelegenheitsspielen.

3.5 Genres

Nicht nur bei Computerspielen, sondern auch in der Welt der Mobile Games gibt es mittlerweile ein breites Spektrum an verschiedenen Spielprinzipien, woraus sich eine Vielzahl an Genres gebildet hat. Neben Strategiespielen, Rollenspielen und Actionspielen lässt sich für jede Zielgruppe ein Spiel finden. Da das Spiel „Cow Escape“ ein klassisches Adventure ist, welches Elemente von „Escape Games“ und „Hidden Object Games“ beinhaltet, werden diese zwei Teil-Genres in den nachfolgenden Punkten genauer erläutert.

3.5.1 Escape Game (Escape the Room)

„Escape Games“ oder auch „Escape the Room“ Spiele (engl. „escape“ = Flucht) werden zum großen Teil aus der Ego-Perspektive gespielt, in der meistens ein Raum mit einer verschlossenen Tür zu sehen ist. Das Ziel besteht darin, durch Lösen verschiedener Rätsel aus dem Raum zu gelangen. Durch „Point-and-Touch“ Steuerung werden dafür Objekte ausgewählt, die zur Lösung der Aufgaben beitragen. Dabei werden vom Spieler Geschicklichkeit, logisches Denken und Geduld gefordert. „Escape Games“ haben in der Regel keine tiefe Story, in manchen wird zu Anfang nur kurz erwähnt, warum der Spieler sich in dem Raum befindet. Hauptsächlich geht es darum, zum nächsten Raum zu gelangen.

Die ersten „Escape Games“ waren kleine Browserspiele, die durch ihre Überschaubarkeit schnell einen Weg in die Mobile Welt gefunden haben. Eines der ersten Escape Games auf dem Mobile Games ist „The Room“, welches auch zu den bekanntesten zählt (Internetquelle 0010).

3.5.2 Hidden Objects Game

Bei reinen „Hidden Objects Games“ (engl. hidden objects = versteckte Objekte, Dinge) oder auch Wimmelbild-Spielen handelt es sich um Spiele, bei denen der Spieler aus der Ego-Perspektive Objekte finden muss, die zur Lösung von Aufgaben benötigt werden (Internetquelle 0011). Wie beim „Escape Game“ besteht auch hier die Spielwelt meist aus zweidimensionalen Ansichten. Der Unterschied besteht darin, dass es hierbei meistens eine fortlaufende Story gibt und die Spielwelt offener gehalten werden kann. Bei vielen Spielen dieser Art besteht die Story aus einem Krimi, bei dem ein Mord oder das Verschwinden einer Person aufgeklärt werden muss. Bei den sogenannten Wimmelbildern, die diesen Spielen den Namen geben, ist es die Aufgabe, aus einem regelrechten Chaos bestimmte Objekte zu finden, die meistens für den weiteren Spielverlauf benötigt werden.

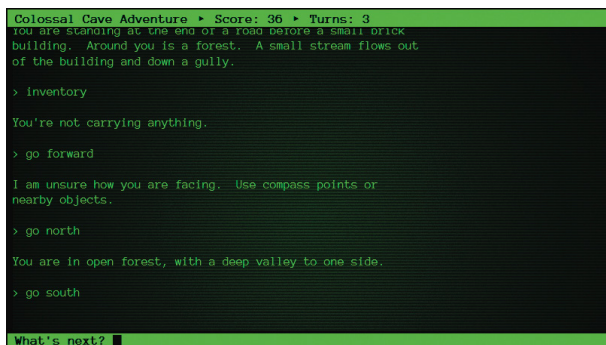
4 Das klassische Adventure

Als klassisches Adventure werden Computerspiele bezeichnet, die eine interaktive, fortlaufende Geschichte erzählen, welche mit Hilfe eines spielbaren Protagonisten erlebt wird. Durch Erkunden der Spielwelt, Führen von Dialogen mit anderen Charakteren und Lösen von Rätseln gelangt der Spieler ans Ziel.

4.1 Steuerung

4.1.1 Texteingabe

Die ersten Adventures, die sogenannten „Textadventures“, basierten, wie der Name schon sagt, nur auf textliche Eingaben. Sie funktionierten wie ein interaktives Buch am Bildschirm, bei dem eigene Entscheidungen den Fortlauf der Geschichte mehr oder weniger beeinflussen konnten. Eine visuelle Spielwelt gab es nicht, sie wurde mit Worten beschrieben und ließ viel Raum für die Fantasie der Spieler. Jede Interaktion musste als Textkommando über die Tastatur eingegeben werden. Das erste Text-Adventure und auch Namensgeber des Genres nannte sich „Adventure“ und wurde 1972 von William Crowther entwickelt (Internetquelle 0013). Anfangs sollte es eigentlich eine virtuelle Höhlenbegehung sein. Zwischen 1975 und 1976 erweiterte Crowther es aber zu einem spielbaren Erlebnis mit Fantasy-Charakteren und Schätzen. 1977 wurde es von dem Studenten Don Woods zufällig auf einem SAIL-Computer entdeckt und mit der Erlaubnis von Crowther um weitere Fantasy-Elemente, einer Punktezahl und einem Spielziel erweitert. Im selben Jahr wurde es unter dem Namen „Colossal Cave“ bekannt.



```
Colossal Cave Adventure ▶ Score: 36 ▶ Turns: 3
you are standing at the end of a road before a small brick
building. Around you is a forest. A small stream flows out
of the building and down a gully.

> inventory
You're not carrying anything.

> go forward
I am unsure how you are facing. Use compass points or
nearby objects.

> go north
You are in open forest, with a deep valley to one side.

> go south

What's next? █
```

Abb. 4.1.1: „Colossal Cave“ (1976)

4.1.2 Tastatursteuerung und Texteingabe

Etwa vier Jahre später veröffentlichten die Eheleute Ken und Roberta Williams mit ihrer gegründeten Firma „On-line Systems“ das erste „Grafikadventure“ namens „Mystery House“ (Internetquelle 0014). Die Grafik bestand dabei nur aus am Computer erstellten Strichzeichnungen und diente hauptsächlich zur besseren Vorstellung. Die Interaktionen selbst mussten weiterhin per Tastatur eingegeben werden.

Weitere vier Jahre später, und zwar 1984, veröffentlichte die genannte Firma das Spiel „King's Quest“, welches durch die nie dagewesenen 16-farbigen Spielwelt und einer repräsentativen, steuerbaren Spielfigur sehr erfolgreich war (Internetquelle 0015). Mit den Pfeiltasten wurde die Spielfigur gesteuert, konnte allerdings nur mit Drücken der Taste „5“ stehen bleiben. Textkommandos wurden weiterhin in die Tastatur eingegeben. Bei jedem nicht verstandenen Kommando erschien eine Zeile mit den Worten „I don't understand <Kommando>“.



Abb. 4.1.2 a): „Mystery House“ (1980)



Abb. 4.1.2 b): „Colossal Cave“ (1984)

4.1.3 Maus-Steuerung

Nachdem die Adventures sich schnell weiterentwickelten gab es z.B. in „Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder“ vom Unternehmen Trillum (später: Telarium) schon diverse Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen und Charakteren. 1985 kam der entscheidende Durchbruch der Weiterentwicklung der Adventures mit der Maussteuerung. Das Unternehmen ICOM Simulations entwickelte das Spiel „Déjà Vu: A Nightmare Comes True“, welches erstmals komplett ohne Tastatur gespielt werden konnte (Internetquelle 0012). Der Krimi besteht aus einer Hauptszene und vier Schalt- und Eingabeflächen, die ein Interface bilden.



Abb. 4.1.3 a): „Déjà Vu: A Nightmare Comes True“, NES Version (1985)

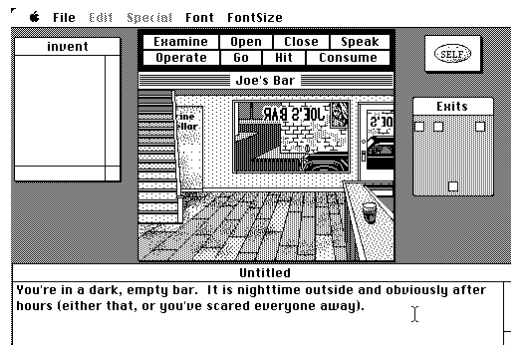


Abb. 4.1.3 b): „Déjà Vu: A Nightmare Comes True“, Macintosh Version (1985)

4.1.4 Point-and-Click

Diese neue Steuerungsmethode namens „Point-and-Click“ (engl. zeige und klicke) veranlasste die Firma „Lucas Arts“, ein Spiel herauszubringen, das der Vorreiter aller klassischen Point-and-Click Adventures sein sollte. Mit seinem ersten Spiel „Maniac Mansion“, das 1987 erschien, wurde erstmals die Bewegung einer Spielfigur mit Mausclicks gesteuert (Internetquelle 0016). Dabei bewegte sich die Figur in einem Bildausschnitt dorthin, wo hingeklickt wurde. Auch die Benutzung von Gegenständen in der Umgebung wird hierbei ausschließlich mit der Maus gesteuert, indem aus einer Reihe von Interaktionsmöglichkeiten das passende Verb ausgewählt wird.



Abb. 4.1.4 a): „Maniac Mansion“ (1987)

Die Technologie bzw. das Interaktionssystem, das dabei genutzt wurde, nannte sich „SCUMM“ (Script Creation Utility for Maniac Mansion), und wurde, wie der Name schon verrät, eigens für „Maniac Mansion“ geschrieben. Nach dem unerwarteten großen Erfolg des Spiels entwickelte Lucas Arts das SCUMM-System insofern weiter, dass die vielen Interaktionsmöglichkeiten überschaubarer in drei Verben zusammengefasst wurden, nämlich in „Benutze“, „Rede mit“ und „Schau an“ (Internetquelle 0016). Mit dem nun überarbeiteten System brachte Lucas Arts weitere erfolgreiche Titel wie „Monkey Island“ und „Sam & Max“ raus.

Zu Beginn der 1990er Jahre kam mit „The Legend of Kyrandia“ eines der ersten Point-and-Click Adventures raus, das ohne die Interaktionsspalte auskam (Internetquelle 0017). Dabei kam automatisch eine passende Interaktion, sobald mit dem Mauszeiger auf einen Gegenstand oder Charakter geklickt wurde. Auch die heutigen Adventures funktionieren nach diesem Prinzip, wobei sich bei vielen Spielen dieser Art der Mauszeiger entsprechend seiner Interaktionsmöglichkeiten ändert, sobald er sich darüber befindet.



Abb. 4.1.4 b): „The Legend of Kyrandia“ (1992)

4.1.5 Touch-Steuerung

Auf dem mobilen Markt haben sich klassische Adventures in dieser Form noch nicht so erfolgreich etabliert. Adventures wie „Broken Age“ von der Firma „Double Fine Productions“ oder „Machinarium“ von „Daedalic Entertainment“ sind Spiele, die es auch auf den mobilen Markt geschafft haben. Bei diesen Titeln handelt es sich allerdings nicht um Spiele, die allein von der mobilen Plattform leben, da es sie ebenfalls als ursprüngliche PC-Version gibt.

Aber auch sie funktionieren nach dem „Point-and-Click“ System, nur dass hierbei keine indirekte Interaktion mit dem Mauszeiger stattfindet, sondern eine direkte mit dem Bildschirm des mobilen Gerätes. Daher nennt sich diese Steuerung „Touch-Steuerung“ (engl. „touch“ = berühren).

Ein relativ erfolgreiches und eines der wenigen plattformabhängigen Point-and-Click“ Adventures für mobile Geräte ist „Tiny Thief“ der Firma „5Ants“ (Internetquelle 0018). Allerdings unterscheidet es sich in vom Spielprinzip her von anderen klassischen Adventures, da es hauptsächlich um das Sammeln von Schmuckstücken geht und weniger um das Lösen von Rätseln. Sollte der Dieb von Wachen erwischt werden, führt es außerdem zum Neustart des Levels. Bei klassischen Adventures wäre das schon aufgrund des erhöhtem Aufwandes, der beim Sammeln von Objekten und Lösen von Rätseln benötigt wird, ein sehr unfairer Spielzug.



Abb. 4.1.5: „Tiny Thief“ (2013)

4.2 Umfang

Ein storylastiges Adventure ist vergleichbar mit einer Art interaktiven Geschichte. Wie jede Geschichte besteht es aus mehreren Teilen bzw. Akten. Mit dem ersten Akt wird der Spieler in das Spielgeschehen eingeführt, was von Spiel zu Spiel unterschiedlich verläuft. Mal wird die komplette Steuerung anhand eines Tutorials gelernt, mal wird der Spieler buchstäblich ins kalte Wasser geschmissen und muss selbst herausfinden, wie was funktioniert. Oder das Tutorial ist schon mit einbegriffen und wird vom Spieler gar nicht als solches wahrgenommen. In diesem Fall bekommt der Protagonist eine bestimmte Aufgabe zugewiesen und benötigt zum Lösen alle ihm vorhandenen Funktionen, sodass der Spieler jede Funktion mindestens einmal schon getan haben muss, bevor es im Spielverlauf weitergeht.

Damit fängt schon der Hauptteil oder der zweite Akt an, in dem die Dinge ihren Lauf nehmen. Mittlerweile ist der Spieler mit der Steuerung und der gegenwärtigen Situation vertraut und kann sich mental auf die Geschichte einlassen. Durch spielbaren Kontext und Zwischensequenzen, die aus Animationen bestehen, wird die Geschichte nach und nach erzählt. Eine gute Geschichte beinhaltet dafür einen tragischen Aspekt, einen Konflikt, für den der Protagonist im Laufe des Spiels eine Lösung finden muss. Um das Hauptproblem aus der Welt zu schaffen, muss er dafür verschiedene kleine Probleme und Rätsel lösen und Hindernisse übersteigen, die ihm auf dem Weg zum Finale gestellt werden.

Das Finale oder der Schlussteil ist der dritte und letzte Akt eines Adventures und beinhaltet hauptsächlich den großen Showdown. Dieser besteht wahlweise aus einem epischen Kampf gegen einen Widersacher oder einer in mehreren Teilen aufgeteilte Aufgabe, die alle Fähigkeiten, die der Protagonist während seines Abenteuers gelernt hat, abverlangt. Dabei ist der Schlussteil als große und schwer zu meisternde Aufgabe angelegt, so dass der Spieler meist mehrere Versuche benötigt, bis ein Sieg folgt.

Mit dem Sieg ist das Ziel des Spiels erreicht und löst beim Spieler die gewünschte Erleichterung (Katharsis) aus. Die Belohnung besteht in den meisten Fällen aus einer Schlussequenz, die das zum Guten gewendete Ende der Geschichte zeigt.

4.3 Erzählweisen

Wie in Büchern und Geschichten gibt es auch bei Spielen verschiedene Erzählweisen. Vor allem Adventures leben von dem narrativen Fortlauf einer mitreißenden Geschichte. Neben spannenden und ernst erzählten Krimi-Adventures überwiegen vor allem Adventures, bei denen die Story mit reichlich Humor vermittelt wird.

Wie schon beim Lachen, das entwaffnend gegenüber anderen wirkt und zum Beispiel eine schwierige Situation entschärft, wirkt auch Humor entschärfend bei schwierigen Themen. Heute ist das unter anderem bekannt aus witzigen bzw. satirische Karikaturen in der Tageszeitung, die sich über aktuelle politischen Debatten lustig machen, die eigentlich eher ernst zu nehmen sind. Auch Sigmund Freud hat sich mit dem schwarzen Humor oder auch Galgenhumor beschäftigt und sieht ihn als eine Art Abwehrmechanismus des bewussten Denkens. „[...] *Der Spitzbube, der am Montag zur Exekution geführt wird, äußert: Na, diese Woche fängt gut an.* [...]“ (Freud, 1905, S. 198) Der Humor steht somit sogar über der Verdrängung, die peinliche Situationen dem Vorstellungsinhalt entzieht, da der Humor selbst den Vorstellungsinhalt über die Verdrängung hinweg zulässt und in etwas Lustiges verwandelt. Vergleichbar ist das mit den Situationen, in denen der Erwachsene über frühere peinliche Erlebnisse, die er als Kind erlebt hat, sogar lachen kann (Freud, 1905, S. 202).

Ein gutes Beispiel für eine derartige Erzählweise ist das Spiel „Harveys neue Augen“ von „Dae-dalic Entertainment“. Die Klosterschülerin Lilli wird von all ihren Mitschülern gehänselt, rücksichtslos behandelt oder ignoriert. Zudem ist die Oberin des Klosters eine Kinderhasserin, die keine Fröhlichkeit duldet. An sich fängt die Geschichte schon geradezu trostlos an. Die ganze Szenerie wird dabei von ruhiger, sarkastisch klingender Musik begleitet. Lilli will eine gute Schülerin sein und helfen, wo sie kann. Dabei merkt sie nicht, wie sie durch ihre vermeintliche Hilfe alles verschlimmert. Das führt im späteren Verlauf der Geschichte zu einigen unglücklichen Todesfällen. Die daraus resultierenden Leichen werden von einem sogenannten „Zensurnom“ mit

dicker rosa Farbe bemalt, sodass noch eine Silhouette des Verstorbenen erkennbar ist. Die Zensur soll die Situation zum einen entschärfen, trägt zum anderen aber auch zur Belustigung des Spielers bei. Durch die Ironie der tragischen Handlung beinhaltet das Spiel einen düsteren Unterton, der mit viel schwarzem Humor abgeschwächt wird.

4.4 Lerneffekt und Verantwortung

Der Spieler empfindet Spaß und nimmt gleichzeitig zur Kenntnis, dass die Story einen ernsten oder gar traurigen Hintergrund hat. Trotzdem spielt er weiter, da die Ernsthaftigkeit durch den Humor erträglicher wird. Das liegt unter anderem daran, dass die Menschen lustigen Geschichten mit mehr Spaß und Offenheit begegnen und sie dadurch besser im Gedächtnis behalten. Aus demselben Grund wird Humor gerne für ernste, schwierige Themen genutzt.

Schon diverse Studien zwischen 1980 und 1988 zeigten, dass Studenten bessere Prüfungsergebnisse lieferten, wenn der Dozent in den Vorlesungen gezielten Humor eingesetzt hat. Das liegt unter anderem daran, dass Humor die Aufmerksamkeit weckt und dadurch Informationen besser behalten werden (Ziv, 1988, S. 5-15).

Ist das Spiel durchgespielt, hinterlässt eine derart erzählte Geschichte den Spieler mit gemischten Gefühlen. Der Spieler hat während des Spielens Spaß empfunden und deutlicher wahrgenommen, woraus der Konflikt bestand. Aus diesem Grund hat die Handlung einen starken Nachhall in dem Gedächtnis des Spielers, wodurch dieser angeregt wird, darüber nachzudenken. Möglicherweise bewegt ihn die Neugier dazu, sich stärker mit dem schwierigen Thema zu befassen und mehr darüber zu erfahren. Damit würde der Humor in der Handlung seinen Zweck erfüllen und den Spieler am Ende dazu bringen, verantwortungsvoll mit dem Thema umzugehen.

5. Das Konzept „Cow Escape“

In diesem Kapitel wird unter anderem der praktische Teil der Masterarbeit erläutert, der ab dem zweiten Kapitel von „Cow Escape“ beginnt. Das gesamte erste Kapitel des Spiels, das die Gestaltung der Screens, die Erstellung des Protagonisten und die verschiedenen Rätsel-Konzepte einschließt, war Teil eines Studienprojektes.

Im Folgenden wird die Erstellung der weiteren Kapitel des Point-and-Click Adventures „Cow Escape“ bis zum Ende erläutert. Ziel dabei ist es, mit den Mitteln einer interaktiv erzählten Geschichte und etwas Humor das heikle Thema des Klimaschutzes, und welche Grenzen dafür überschritten werden, dem Spieler näher zu bringen.

5.1 Der Hintergrund

Hinter dem vermeintlich schützenden Vorwand der Beitragung zum Klimaschutz werden zum Teil fragwürdige Forschungen betrieben. Da die Kuh bei diesem Thema ein wichtiger Bestandteil ist, wird an ihr für Forschungszwecke im wahrsten Sinne des Wortes „rumgeschraubt“. Grund dafür ist das von Kühen ausgestoßene Methangas, welches nach Kohlendioxid das zweitgefährlichste schädliche Klimagas ist. Es belastet das Klima und gefährdet die Ozonschicht. Das Methan bildet sich im Pansen, wo das Futter mit Hilfe von Mikroorganismen und Bakterien zersetzt wird. Die sogenannten Archaeobakterien bilden dabei das Nebenprodukt Methan, welches durch das Maul der Kuh mittels lautloser Rülpsen ausgestoßen wird.

Allein in Deutschland werden ungefähr 13 Millionen Rinder gehalten (Stand 2009). Eine Kuh stößt etwa alle 40 Sekunden Methangas aus, was insgesamt ca. 2 Millionen Tonnen Methangas pro Jahr sind. Das ist 5% der gesamten Treibhausgasemission (Internetquelle 0019).

Um diese Menge an ausgestoßenem Gas zu reduzieren, soll die Ernährung der Kuh angepasst werden. Dafür muss der Mageninhalt stichprobenartig untersucht und ausgewertet werden. Um leichter an den Mageninhalt zu kommen, wird der Kuh unter Vollnarkose ein Loch in die Flanke geschnitten und anschließend mit einem Kunststoffring eingefasst, der mit einem Drehverschluss versehen ist. Dieser Vorgang wird Fistulierung genannt (Internetquelle 0020). Durch das aufschraubbare Loch, das auch Fistel genannt wird, können die Forscher direkt in den Pansen greifen und die Manipulationen durchführen. Der Mageninhalt wird auf seinen PH-Wert (Säuregehalt) erforscht, indem regelmäßig Proben aus dem Pansen entnommen werden. Um die Methanproduk-

tion zu reduzieren, werden sogenannte „Tannine“ eingesetzt (Internetquelle 0019). Dabei handelt es sich um natürliche Gerbstoffe, die unter anderen in Eicheln, Kastanien und Weintrauben vorkommen. Da Tannine sehr bitter sind, wird es von den Kühen nicht gefressen, wenn es ins Futter gemischt wurde. Aus diesem Grund werden die Tannine in Nylonbeutel gefüllt und direkt durch die Fistel in den Pansen gegeben. Nach der Verdauung werden die Beutel wieder entfernt.

Für die Messung der Methangasproduktion muss die Kuh anschließend für 48 Stunden in eine Respirationsskammer, eine sehr kleine Kammer, in der die ausgestoßene Atemluft der Kuh ausgesogen und gemessen wird.

Tatsächlich wird der Methanausstoß mit der Zugabe von Tanninen um 10-15% reduziert, wodurch die Kuh mehr Energie hat und nachgewiesen mehr Milch geben kann.

Das Ziel dieser Forschung ist, das Futter so zu regulieren, dass alle Rinder Deutschlands 25% weniger Methangas ausstoßen. Diese eingesparte Menge an klimaschädlichen Gasen ist vergleichbar mit der Abschaffung von 5 Millionen Autos.



Abb. 5.1: Eine darmfistulierte Forschungskuh

Ob es notwendig ist, die Kuh für den Klimaschutz zu ändern, anstatt andere, weniger schockierende Maßnahmen zu treffen, bleibt fragwürdig. Das Einsetzen der Fistel ist ein chirurgischer Eingriff und mit postoperativen Schmerzen verbunden, die mehrere Tage andauern können (Internetquelle 0020). Die Narben verheilen frühestens nach zwei Wochen. Dadurch, dass die Fistel zweimal in der Woche gereinigt werden muss, um einer Entzündung des Fremdkörpers vorzubeugen, ist ein völlig normales, friedliches Leben der Kuh stark beeinträchtigt. Darüber hinaus fordert das 48-stündige Ausharren in einer kleinen Kammer unnötig viel Geduld und Toleranz von der Kuh. Die Aktivität des Pansens kann bereits mithilfe eines Computerprogramms nahezu realitätsgetreu simuliert werden. Allerdings sind Messungen der Realität genauer als die der Virtualität, weshalb das Fistulieren bevorzugt wird (Internetquelle 0021). Sogar in der Milchindustrie hat die Methode der Fistulierung bereits Nutzen gefunden, um perfekt zusammengesetztes Futter für

Hochleistungskühe zusammenstellen zu können. Somit können die ohnehin schon geschwächten Tiere noch mehr Milch geben. Dabei dient die Milchkuh ausschließlich zum Milchgeben, die Lebensqualität ist stark beeinträchtigt, da ein Tierschutzgesetz für Kühe nicht klar geregelt ist. Aufgrund dessen erreichen viele Hochleistungskühe statt 20 Jahren nur eine Lebensdauer von etwa 5 Jahren, da sie nicht mehr genügend Milch geben und schließlich geschlachtet werden (Internetquelle 0022).

Letztendlich wird die Legalität der Fistulierung also auch für profitsteigernde Maßnahmen ausgenutzt und als Umweltschutz getarnt. Aber egal für welchen Nutzen die Kühe fistuliert werden, grundsätzlich stößt diese Methode bei Menschen, die davon hören, auf scharfe Kritik.

5.2 Die Idee

Aus diesem Grund ist die Idee von „Cow Escape“ entstanden, um es vor allem den Menschen näher zu bringen, die nicht mit diesem Thema vertraut sind. Bei regelmäßigen Feedbacks von Testspielern wurde klar, dass viele noch nie etwas von den sogenannten „pansenfistulierten Kühen“ gehört oder gesehen haben. Das Spiel soll auf diese Kühe aufmerksam machen und dem einen oder anderen Spieler die Augen öffnen.

Um eine möglichst breite Masse an Menschen zu erreichen, wurde „Cow Escape“ für Mobilgeräte konzipiert und teils entwickelt, da fast jeder heutzutage ein Smartphone oder Tablet besitzt, auf das gespielt werden kann. Auch die Unabhängigkeit von Zeit und Ort spielt dabei eine wichtige Rolle, da fast überall und in jeder freien Minute gespielt werden kann. Da das Spiel relativ selbsterklärend funktionieren soll, bedarf es keiner eindeutigen Zielgruppe, sondern kann auch unerfahrene Gelegenheitsspieler unterhalten.

Für eine zielgruppenübergreifende Unterhaltung wird die Geschichte von „Cow Escape“ mit viel Humor, teilweise schwarzen Humor, erzählt. Dabei war es der Anreiz, Spannung zu schaffen, indem der Spieler anfangs nicht weiß, wo er sich befindet und worum es in dem Spiel geht. Erst im weiteren Verlauf des Spiels wird die Handlung deutlicher bis hin zum Ende, an dem der Zusammenhang aufgeklärt wird.

Wie jedes Adventure braucht auch „Cow Escape“ einen Protagonisten, der eine Bindung zwischen Spieler und Spiel herstellt. Wichtig dabei ist, dass sich der Spieler mit dem Protagonisten identifizieren kann, da eventuelle Gemeinsamkeiten vorhanden sind. In „Cow Escape“ ist der Protagonist ein E.Coli-Bakterium im Darmtrakt einer Kuh, was vor allem die äußere Identifi-

zierung erschwert. Aus diesem Grund wird das Spiel in der Ego-Perspektive gespielt, was auch den Wimmelbild-Charakter wiedergibt. Trotzdem sollte nicht auf einen Protagonisten verzichtet werden, weshalb er in den Zwischensequenzen gezeigt wird.

Das Spiel ist in fünf Kapiteln aufgeteilt, die im jeweiligen App-Store einzeln verfügbar sein sollen. Dabei soll jedes Kapitel nach einer aufsteigenden Spannung mit einer unerwarteten Situation enden (Peripetie), um im Spieler den Wunsch zu erwecken, die weiteren Kapitel zu erwerben um die fortsetzende Handlung und letztendlich die Lösung der rätselhaften Todesfälle zu erfahren. Das hat zur Folge, dass der Spieler erst am Ende des letzten Kapitels erfährt, worum genau es in dem Spiel geht und die Geschichte revue passieren lässt. So wird das Thema in dem Spiel im wahrsten Sinne des Wortes von innen nach außen vorgenommen.

5.3 Die Charaktere

5.3.1 Protagonist

THEO VON APPEN X

Protagonist der Geschichte ist „Theo von Appen X“, ein Escherichia coli Bakterium (lat. Genitiv von Colon = ein Teil des Dickdarms), das im Dickdarm einer Kuh lebt. Der Vorname leitet sich hierbei vom Benenner des Bakteriums ab, Theodor Escherich, der das Bakterium erstmals beschrieb.



Abb. 5.3.1: Protagonist Theo von Appen X ohne und mit Fimbi als Toupet

Charakteristisch ist Theo ein intelligenter Egozentriker, der sein Leben damit verbringt, in seinem kleinen Zimmer Bücher zu lesen. Erfindungen hält er nur auf Papier fest, da er handwerklich unbegabt ist und sie niemals realisieren könnte. Durch sein Stubenhocker-Dasein bekommt Theo sehr wenig von seiner Außenwelt und den anderen Bewohnern mit. Schon zu Beginn des Spiels befindet sich Theo in seinem kleinen Zimmer, das durch die Urigkeit und Unordnung den Charakter von Theo widerspiegelt.

Auch das Aussehen des Protagonisten unterstreicht den Charakter: Er ist altmodisch gekleidet und trägt eine Brille, die ihn gebildet erscheinen lässt. Vom vielen Sitzen ist die Körperhaltung gebeugt und der hintere Teil stärker ausgeprägt. Kurzum soll die Körperhaltung verdeutlichen, dass er eigentlich nicht für Abenteuer geschaffen ist.

Im Laufe der Geschichte, die gerade das von ihm verlangt, worin er unbegabt ist, verändert er sich und findet zu einem besseren Selbst.

5.3.2 Nebencharaktere

FIMBI

Fimbi ist das Haustier des Protagonisten und Hinweisgeber bei Rätseln. Der Name leitet sich ab von „Fimbrien“. Dabei handelt es sich um Anhängsel bzw. Fasern, die das E. Coli Bakterium umgeben, die auch Pili (lat. Pilus = Faser, Haar) genannt werden. Im Spiel Cow Escape wird Fimbi als kleiner Haarbüschel dargestellt, der ebenfalls die Funktion eines Toupets beim Protagonisten erfüllt, was diesen noch zerstreuter erscheinen lässt.

Wenn der Spieler längere Zeit im Spielfluss nicht weiter kommen sollte, hüpf Fimbi zum entsprechenden Ort, an dem es weitergeht bzw. wo ein zielführender Gegenstand versteckt ist. Schon zu Anfang hüpf Fimbi im Lichtschein der Schreibtischlampe, um den Spieler auf sich aufmerksam zu machen. Über Fimbi erscheint eine Denkblase mit dem Bild eines Lichtschalters. Dadurch wird dem Spieler gezeigt, wie er den Raum erhellen kann.



Abb. 5.3.2 a): Fimbi

FLIEGE

Im zweiten Kapitel taucht ein wichtiger Weggenosse des Protagonisten auf. Dabei handelt es sich um eine Schmeißfliege, die von der Kuh versehentlich verschluckt wurde und sich in der inneren Welt der Gedärme verirrt hat.

Der Protagonist findet sie im Blinddarm, wo sie von dem dort lebenden Bakterienstamm gefangen gehalten wird. Die Fliege wird noch eine entscheidende Rolle am Ende der Geschichte spielen.

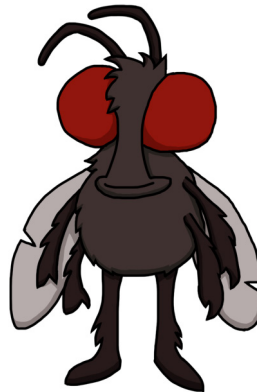


Abb. 5.3.2 b): Fliege

BEWOHNER

Im weiteren Verlauf des Spiels begegnet der Protagonist anderen, unbekanntem Bakterienstämmen, die sich einen festen Bereich zur Heimat gemacht haben. Dabei sind die Bewohner in den meisten Fällen dem Bereich, in dem sie leben, optisch angepasst.



Abb. 5.3.2 c): Skizzen von Bewohnern der anderen Bereiche

5.4 Die Spielwelt

Die Geschichte findet in den Gedärmen einer Forschungskuh statt, die eine Fistel am Pansen hat. Der Magen-Darm-Extrakt der Kuh ist hierbei in mehreren Bereichen aufgeteilt, die die Handlungsorte der verschiedenen Kapitel darstellen. Vom Dickdarm bis zum Pansen sind die „Welten“, in denen sich der Protagonist bewegt, fantasievoll interpretiert und dargestellt. So ist der Blättermagen tatsächlich grünlich gehalten und angelehnt an einer Dschungelwelt, in denen Ureinwohner in einheimischen „Grashütten“ leben. Auch der Netzmagen ist wörtlich genommen und wird mit Spinnweben und Spinnennetzen durchzogen. Sogar die Bakterien, die dort leben, führen ein spinnenhaftiges Leben und wohnen in Netzkokons.

Mit dieser Art der Darstellung soll zusätzlich deutlich werden, dass es sich um kein allzu ernstzunehmendes Werk handelt.

Zu Beginn erscheint die Spielwelt bzw. die Inneneinrichtungen noch sehr „fiktiv menschlich“, um dem Spieler eine bessere Identifikation mit dem Protagonisten zu ermöglichen. Fortlaufend geben die einzelnen Umgebungen Hinweise darauf, wo genau sich der Protagonist befindet. Erst am Ende wird deutlich, dass es sich bei der Spielwelt die ganze Zeit um das Innere einer Kuh gehandelt hat.

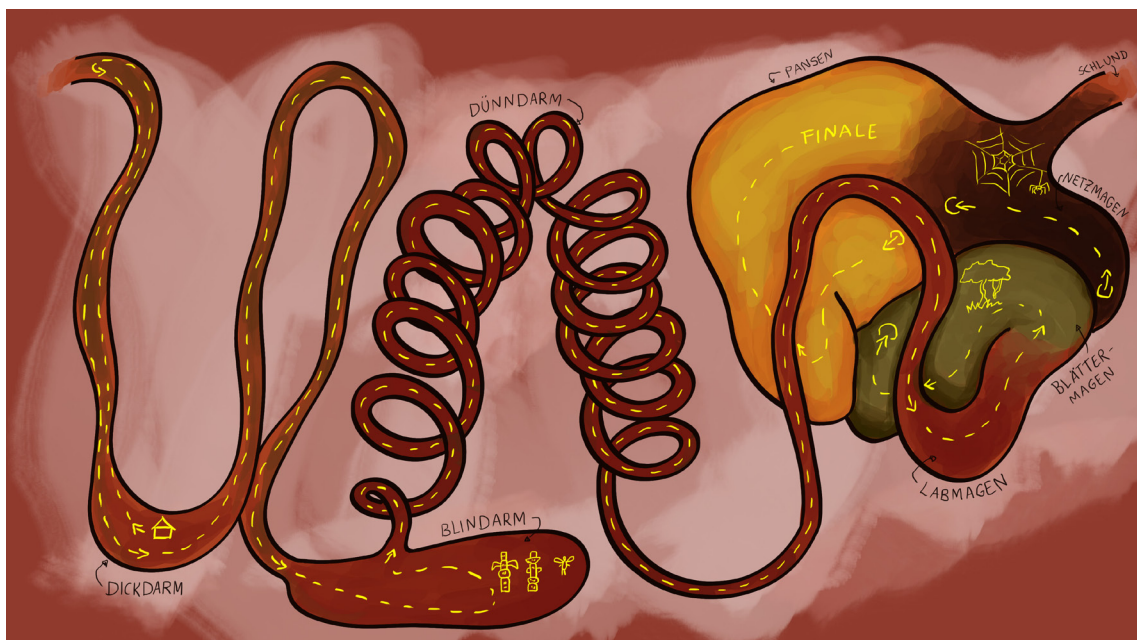


Abb. 5.4: Mindmap der Spielwelt

5.5 Die Kapitel

5.5.1 Kapitel I: Dickdarm (Beginn)

Das Spiel beginnt im dunklen Zimmer von Theo, und die erste Aufgabe besteht darin, den Lichtschalter mithilfe des Lichtscheins zu finden. Sobald der Lichtschalter gefunden wurde und die Deckenlampe angeknipst wird, ist das etwas chaotische Zimmer sichtbar. An der verschlossenen Zimmertür klopft es währenddessen permanent, und Theo muss einen Weg finden, die Tür aufzuschließen.



Abb. 5.5.1: Hauptscreen - Theos Zimmer (Dickdarm)

Durch das Finden von verschiedenen anderen Schlüsseln und Lösen diverser Rätsel findet Theo letztendlich einen Weg, die Tür zu öffnen. Beim Hinaustreten offenbart sich ihm ein schreckliches Szenario. Die restlichen Bewohner des Dorfes, in dem Theo wohnt, liegen verstreut im ganzen Dorf herum, tot und mit dicken Pusteln bedeckt. Damit endet das erste Kapitel.

Von hier an beginnt der praktische Part dieser Masterarbeit, der daraus bestand, die Hintergründe des weiteren Verlaufs der Geschichte zu erstellen.

5.5.2 Kapitel II: Dickdarm, Blinddarm und Dünndarm

Das zweite Kapitel beginnt mit der Gesamtansicht des Dorfes, in dem Theo seine kleine Behausung hat. Theo überlegt nicht lange und macht sich auf den Weg, um herauszufinden, woran seine Mitbakterien gestorben sind.



Abb. 5.5.2 a): Hauptscreen - Theos Heimatdorf mit toten Dorfbewohnern (Dickdarm)

Sein Plan ist es, zuerst Richtung Darmausgang zu reisen. Auf dem Weg zum Darmende gibt es kein Ufer, an dem Theo entlanggehen kann, weshalb er auf dem Fluss reisen muss. Da Theo nicht schwimmen kann, muss er anfangen, praktisch zu denken, um sich ein behelfsmäßiges Floß aus den Brocken im Fluss zu bauen. Die Werkzeuge, die er dafür braucht, findet er in einem der Nachbarhäuser. Mit dem fertig gebauten Floß kann Theo nun Richtung Darmende reisen.



Abb. 5.5.2 b): Nebenscreen - Haus eines Nachbarn

Am Darmende angekommen, entdeckt er lediglich, dass dort nicht der Grund zu finden ist und will sich auf den Rückweg machen. Dabei bemerkt er, dass die Stromrichtung des Flusses einen Transport wie auf dem Hinweg unmöglich macht und Er baut sich aus den dort angesammelten Resten eine Art Motor, mit dem das Floß gegen den Strom schwimmen kann und fährt damit wieder Richtung Dickdarm.



Abb. 5.5.2 c): Nebenscreen - Darmende

Sobald Theo wieder den Weg zurück zum Dickdarm geschafft hat, kann er nun direkt weiter Richtung Blinddarm. Dort erwartet ihn ein anderes Bakterienvolk, das ihn mit der von ihnen angebeteten Gottheit vergleicht und die Ähnlichkeit aufgrund Theos Frisur (Fimbi) feststellt. Auf Anhieb knien sie nieder und huldigen ihm, als plötzlich Fimbi von seinem Kopf springt und die Wahrheit enthüllt. Empört über diese unabsichtliche Täuschung nehmen sie Theo in Gefangenschaft und binden ihn zur Strafe an einen Pfahl. Am Pfahl neben ihm hängt eine Schmeißfliege, die schon fast verhungert ist. Da sich niemand mehr für Fimbi interessiert hat, ist er die einzige Hoffnung, die Theo und die Fliege noch haben.

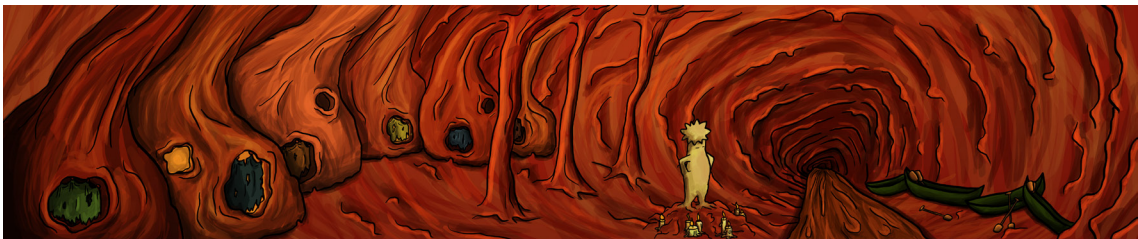


Abb. 5.5.2 d): Hauptscreen - Einwohnerdorf (Blinddarm)

Während die Einwohner in eine der Hütten verschwinden, um sich zu beratschlagen, was sie mit den Gefangenen machen, kann Fimbi nun in einer anderen Hütte nach einer Lösung suchen. Dort findet Fimbi einen scharfen Gegenstand, mit dem er die Seile durchtrennen kann, die Theo und die Fliege am Pfahl festhalten.



Abb. 5.5.2 e): Nebenscreen - Hütte eines Einwohners

Die nun befreiten Gefährten müssen nun einen Weg finden, aus dem Blinddarm zu entkommen. Am Ausgang zum Labmagen liegen Boote, die allerdings alle undicht sind. Theo und die Fliege müssen sich nun in der Hütte umsehen und nach Werkzeug suchen, um eines der Boote wieder

lauffähig zu machen. Nachdem das Boot nun wieder fahren kann, muss Theo nur noch seinen zusammengebauten Motor, den er noch im Inventar hat, daran befestigen, damit es gegen den Strom Richtung Labmagen fahren kann.



Abb. 5.5.2 f): Nebenscreen - Boote am Ausgang



Abb. 5.5.2 g): Nebenscreen - Fluss zum Labmagen

5.5.3 Kapitel III: Labmagen und Blättermagen

Im Labmagen angekommen versperrt ein dicker undefinierbarer Brocken den weiteren Weg zum Blättermagen. Theo und die Fliege müssen sich auf die Suche nach einer Lösung des Problems machen. Als sie erkennen, dass sie den Brocken nur mit Hilfe einer Konstruktion verschieben können, steht Theo wieder einmal vor der Situation, über seinen Schatten zu springen, da er eigentlich praktisch unbegabt ist. Mit Dingen, die sie in der Umgebung finden, fängt Theo also an, ein Hilfsgerät zu konstruieren, mit dem er letztendlich auch den Brocken beiseite schafft. Nun können sie den Weg in den Blättermagen fortsetzen.

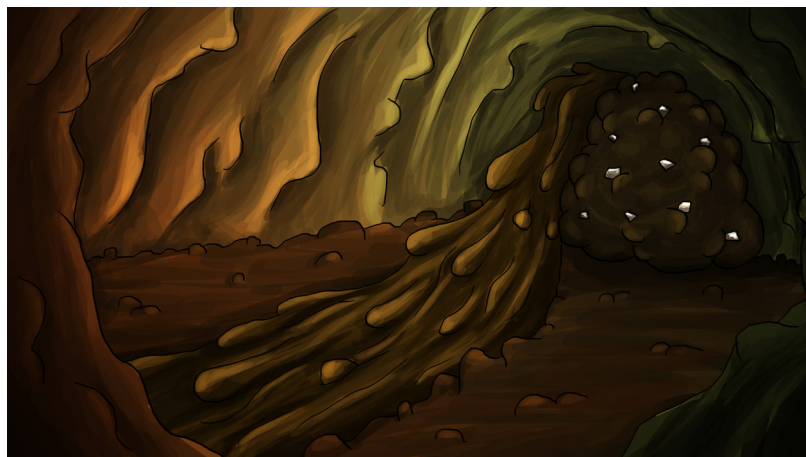


Abb. 5.5.3 a): Nebenscreen - Labmagen

Dort angekommen zeigt sich ihnen ein dschungelhaft anmutender Bereich. Vor ihnen erstreckt sich eine tiefe Schlucht, durch die der Mageninhalt entgegen der Schwerkraft Richtung Labmagen gespült wird. An den Wänden sind fremdartige Bauten angebracht, in denen die Bewohner dieses Magens hausen.



Abb. 5.5.3 b): Hauptscreen - Schlucht (Blättermagen)

Die drei müssen über die Schlucht gelangen, werden aber von zwei der dort lebenden Einwohner aufgehalten, die Wegezoll in Form von Glitzersteinen für die Begehung der Brücke verlangen. Die Fliege kriegt es mit der Angst zu tun und fliegt über die Brücke fort, ohne sich noch einmal umzusehen. Von jetzt an sind Theo und Fimbi wieder auf sich allein gestellt. Die benötigten Glitzersteinchen waren zufällig im großen Brocken im Labmagen verteilt. Demnach muss Theo einen Weg finden, die Glitzersteinchen aus dem Brocken zu entfernen.

Dazu schaut er sich in einer der Hütten um, ob sich etwas Nützliches zum Rausbrechen finden lässt. Um an den Inhalt einer verschlossenen Kiste zu kommen, muss Theo in einer bestimmten Reihenfolge die Zähne eines Schlosses hochdrücken. Erst dann kann er an den Gegenstand, den er zum Rausbrechen der Steine benötigt. Hat er die Steine im Labmagen eingesammelt, kann er diese bei der Brücke abgeben und sie nun überqueren. Nun geht es weiter Richtung Netzmagen.



Abb. 5.5.3 c): Nebenscreen - Hütte eines Einwohners

5.5.4 Kapitel IV: Netzmagen und Schlund

Im Netzmagen herrscht eine bedrängende und düstere Atmosphäre, und Theo will so schnell wie möglich weiter. Der Weg zum Pansen ist allerdings mit Netzen zu gesponnen. Theo muss eine Lösung finden, wie er die Netze durchdringen kann.



Abb. 5.5.4 a): Hauptscreen - Spinnendorf (Netzmagen)

Im Schlund, der vom Netzmagen aus zu erreichen ist, schlummern fledermausartige Wesen. Theo kommt die Idee, dass diese Wesen die Netze durchbrechen könnten, wenn sie erst einmal aufgeschreckt werden. Dafür muss er ein geeignetes Werkzeug finden, das genügend Lärm macht und fängt in den Kokons an zu suchen.



Abb. 5.5.4 b): Nebenscreen - Schlund

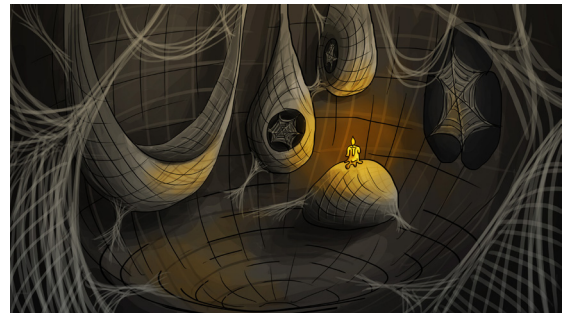


Abb. 5.5.4 c): Nebenscreen - Spinnenkokon

Als er durch Lösen verschiedener kleiner Rätsel und Kombinationen ein geeignetes Gerät gefunden hat, kann er nur die Tiere aufscheuchen, die in Richtung Netzmagen flattern. Der Zugang zum Pansen ist aber immer noch versperrt. Theo muss die Tiere, die sich gruppenweise im Netzmagen verteilt haben, nach einer bestimmten Reihenfolge aufscheuchen, sodass sie gebündelt Richtung Pansen flüchten und dadurch die Netze zerstören, die den Ausgang versperrt haben. Nun kann Theo seine Reise fortsetzen.

5.5.5 Kapitel V: Der Pansen (Finale)

Der Pansen erstreckt sich weit in alle Richtungen und an der Decke ist ein riesiger Kreis zu sehen, dessen Ränder zu leuchten scheinen. Der Boden besteht aus weichen, schlammigen Essensresten.

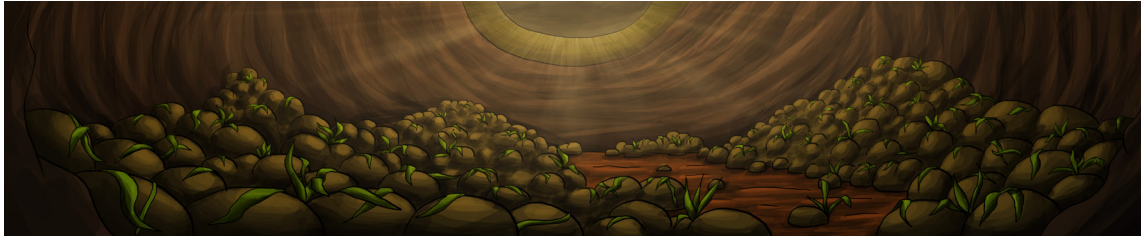


Abb. 5.5.5: Hauptscreen - Pansen

Theo ist am Ziel seiner Reise angekommen und weiß trotz allem noch nicht, warum sein Stamm ausgestorben ist. Plötzlich bewegt sich der mysteriöse Kreis an der Decke und verschwindet, an seiner Stelle klafft ein riesiges Loch, durch welches das hereinstrahlende Licht den ganzen Magen erhellt. Eine riesige Hand greift in den Mageninhalt und erwischt die Stelle, an der sich Theo befindet. Theo wird mitsamt dem Mageninhalt ins Licht getragen und sieht sich schon im Bakterienhimmel, als unverhofft die Fliege kommt und ihn retten will. Sie symbolisiert Theo, dass er etwas langes suchen soll, damit sie ihn besser erwischen kann. Somit muss der hinterbliebene Protagonist im Mageninhalt nach brauchbaren Dingen suchen, woraus er eine Art Stab bauen kann. Die Fliege hingegen muss versuchen, durch fuchtelnde Riesenhände zu Theo zu gelangen, was sich als Geschicklichkeitsaufgabe herausstellt, ähnlich wie „der heiße Draht“. Nachdem die Fliege es geschafft hat, zu Theo zu gelangen und Theo eine Verlängerung gebaut hat, kann dieser gerettet werden.

Sie lassen den Magen, die Forscher und diese Gefährliche Situation immer weiter hinter sich und es stellt sich heraus, dass Theo und Fimbi aus einer Forschungskuh kommen, die eine Fistel am Pansen hat. Nun weiß Theo, warum sein Stamm sterben musste und wird von der Fliege zu einer „normalen“ Kuh gebracht, die er nun sein neues Zuhause nennen kann.

5.6 Erzählweise

Cow Escape soll ohne jegliche Sprache auskommen. Der Zusammenhang der Geschichte wird mithilfe von Bildern, Symbolsprache und unartikulierten Lauten der Charaktere erzählt. Das hat den Grund, dass das Spiel in allen Ländern gespielt werden kann, ohne auf Sprachbarrieren zu stoßen. Ein weiterer Vorteil ist die Einsparung von mehreren Übersetzungen in andere Sprachen und der zusätzliche Aufwand des Einsprechens von Synchronstimmen.

Die Erzählweise von „Cow Escape“ erfolgt narrativ und mit viel Humor und Selbstironie, um die Motivation des Spielers zu erhalten und gegebenenfalls zu steigern. Für die humorvolle Unterhaltung wird unter anderem mit Klischees gespielt, die aus dem Bereich der Escape- und Wimmelbildspiele kommen. So ist es im ersten Kapitel die Aufgabe, einen Schlüssel für die verschlossene Zimmertür zu finden. Um diesen zu finden, wird der Spieler allerdings dazu verleitet, erst andere Schlüssel für die Kommode zu finden, in der Hoffnung, darin befände sich der eine richtige Schlüssel für die Zimmertür. Nachdem der Spieler alle Schlüssel für die Kommode gefunden hat und auch das kleine Rätsel für das Öffnen des mysteriösen Kästchens gelöst hat, wird er nur mit einer leeren Ansicht des geöffneten Kästchens „belohnt“. Hierbei wird mit den Erwartungen der Spieler gespielt, die es von anderen Spielen oder Rätseln gewohnt sind, mit dem Zielobjekt belohnt zu werden. Stattdessen wird die Tür vom Haustier und Hinweisgeber „Fimbi“ geöffnet, indem dieser einen Baseballschläger hervorholt und damit ein Loch in die Zimmertür schlägt. Die Ironie dabei ist zum einen, dass der Baseballschläger viel zu groß ist, um vom weitaus kleineren Fimbi hinterm Rücken hervorgeholt zu werden und zum anderen, dass der komplette Spielweg vorher eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre.

Nachdem der Protagonist aus dem Zimmer tritt, erwartet den Spieler eine makabere, morbide Szenerie des Wohngebiets, in dem auch der Protagonist seine Behausung hat. Die anderen Bewohner liegen verstreut im Dorf herum und sind auf humorvolle Weise tot dargestellt. Die Szene endet damit, dass ein Sack Reis umfällt, was eine lustige und unpassende Anspielung auf unwichtige Geschehnisse sein soll. Mit dieser Animation endet auch das Kapitel und lässt den Spieler belustigt, verstört, neugierig und/oder konfus zurück.

5.7 Motivation

Bei Geschichten, die mit Humor erzählt werden, empfinden Menschen mehr Spaß am Zuhören und behalten dadurch das Erzählte besser in Erinnerung. Deshalb ist Humor vor allem bei ernsten Themen eine hilfreiche Methode, keine Langeweile aufkommen zu lassen und den Zuhörer zu begeistern. Ähnlich funktioniert es auch bei Spielen. Der Humor trägt dazu bei, Spaß am Spiel zu haben und ist daher ein wichtiger Bestandteil der Motivation (lat. movere = bewegen) zum Weiterspielen. Aus diesem Grund war es wichtig, in die Geschichte von „Cow Escape“ viel Humor mit einzubringen und zum Beispiel Leichen witzig darzustellen. Obwohl die Ernsthaftigkeit der Lage dem Spieler zu Beginn noch nicht bekannt ist, verleitet der Aspekt der Ahnungslosigkeit zur Neugier.

Darüber hinaus sind es vor allem kleine Erfolge, die den Spieler zum Weiterspielen motivieren. Im ersten Kapitel besteht die erste Aufgabe darin, das Licht anzuschalten. Mit dem Lichtschein der Schreibtischlampe kann der Spieler den Lichtschalter finden und betätigen, woraufhin das Zimmer hell erleuchtet wird. Somit ist eine erste Hürde geschafft und macht den Spieler neugierig auf weitere Aufgaben.

Nun ist alles im Zimmer sichtbar. Ein auffällig platzierter Schlüssel auf dem Schreibtisch im Vordergrund hilft beim Einstieg ins Spiel. Der Spieler erlebt einen weiteren Erfolg beim Finden dieses Schlüssels. Es wäre zu einfach, wenn genau dieser Schlüssel schon für die Tür wäre. Es gehört allerdings zur Neugier, es trotzdem zu versuchen. Damit wird der Spieler auch seinen ersten Misserfolg erleben, der aber gleichzeitig zum Weitersuchen animiert. Der im Spiel vorkommende ständige Wechsel zwischen Erfolg und Misserfolg hält die Motivation des Spielers im Gleichgewicht und sorgt für den Willen, weiterzuspielen.



Abb. 5.7 a): Der Lichtschalter kann mit dem Lichtschein gefunden werden



Abb. 5.7 b): Der Schlüssel im Vordergrund sorgt für die Anfangsmotivation

5.8 Rätsel

Da es sich bei dem Spiel „Cow Escape“ um ein Adventure mit Escape und Wimmelbild Charakter handelt, bestehen die Aufgaben aus vielseitigen kleinen Rätseln aus den genannten Bereichen. Trotz Adventure-Charakter beginnt das Spiel wie ein klassisches Escape-Game: Der Spieler muss aus dem Raum gelangen. Die Intention wird durch lautes und in regelmäßigen Abständen vorkommendes Klopfen an der Tür deutlich gemacht und gestärkt. Um aus dem Raum zu gelangen, müssen mehrere Objekte gefunden und kombiniert werden.

Im ersten Beispiel benötigt der Spieler vier Schlüssel für die verschlossenen Schubladen der Kommode. Das Zimmer muss also nach vier Schlüsseln durchsucht werden. Diese können sich in der Hauptszene befinden, könnten aber auch in den Nebenscreens versteckt sein.



Abb. 5.8 a): Die Schlösser an den Schubladen der Kommode sehen unterschiedlich aus, damit es für den Spieler einfacher ist, die passenden Schlüssel zuzuordnen.

Weil einer der Schlüssel im Wasserrohr des Waschbeckens versteckt ist, wird dafür wiederum eine Rohrzanze benötigt, mit der das Rohr aufgeschraubt werden kann. Diese muss vorher im Zimmer gefunden werden. Die Hauptaktionen bestehen also aus „Suchen“ und „Benutzen“.



Abb. 5.8 b) und c): Mithilfe der Rohrzanze kann das Rohrstück abmontiert werden, und ein Schlüssel fällt heraus.

Das Suchen ist dabei die Hauptaufgabe des Spiels. Wie bei Wimmelbildern sind in den Nebenscreens viele kleine Objekte platziert, die den Anschein erwecken, dass sie eingesammelt werden können. Allerdings ist hierbei nur der sich darunter befindende Schlüssel ein interaktives Objekt.



Abb. 5.8 d): Die Optik der Objekte verleitet zum Einsammeln. Nur der goldene Schlüssel ist interaktiv. (Beim kleinen Kästchen oben rechts)

Eine andere Art von Wimmelbild wird bei der Kommode angewandt, sofern die Schubladen aufgeschlossen sind. In den Schubladen befinden sich viele Dinge, die anders als bei herkömmlichen Wimmelbildern, erst verschoben werden müssen, damit das am Boden der Schublade eingravierte Symbol sichtbar wird. Auch der Inhalt des Inventarbeutels ist so aufgebaut, wodurch der Spieler während des kompletten Spiels sozusagen ein Wimmelbild bei sich trägt.



Abb. 5.8 e): Die Objekte müssen erst zur Seite geschoben werden, um das Symbol am Boden der Schublade zu erkennen.

Für das kleine Kästchen im Bettkasten ist die Kombinationsgabe des Spielers gefragt. Das Kästchen weist dieselben Symbole auf, die auch in den Schubladen zu erkennen waren.

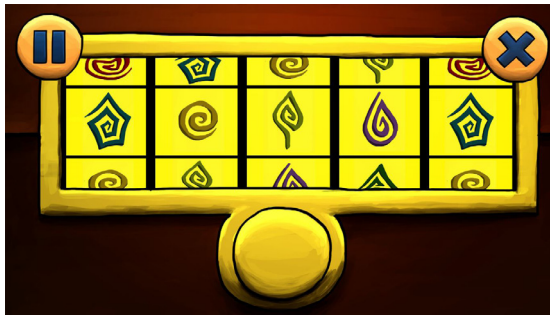


Abb. 5.8 f): Das „Symbolschloss“ am Kästchen

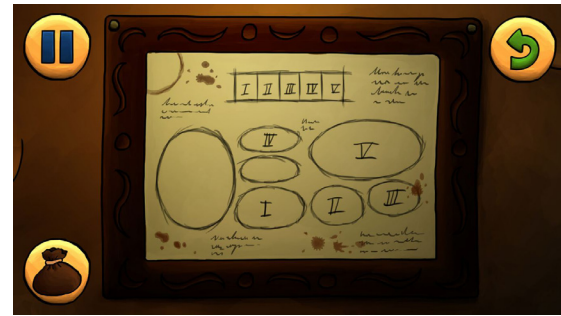


Abb. 5.8 g): Die Nummerierung verrät die Reihenfolge der Symbole in den Schubladen

Um die richtige Reihenfolge eingeben zu können, muss das Bild an der Wand genauer betrachtet werden. Dieses gibt nämlich den entscheidenden Hinweis darauf, in welcher Reihenfolge die Schubladen geöffnet werden sollten. Da jedes Symbol einer Schublade zugeordnet ist, ist demnach auch die richtige Reihenfolge der Symbole gegeben.

5.9 Dramaturgie

Wird der Aufbau einer Geschichte mit der Form einer Pyramide verglichen, gibt es zwei grundsätzliche Arten, wie sie aufgestellt ist. Bei einer umgekehrten Pyramide befindet sich der tragende Fuß oben und die Spitze unten. Geschichten, die danach aufgebaut sind, verraten schon zu Anfang, worum es hauptsächlich geht (Fuß) und bieten wenig Spannung im weiteren Verlauf, sodass der Überraschungseffekt (Peripetie) am Ende (Spitze) gering ist bzw. ganz aus bleibt. Bei „Cow Escape“ steht die Pyramide auf dem Fuß, es ist also genau umgekehrt. Zu Beginn ist wenig von dem Hintergrund der Handlung bekannt, erst im späteren Verlauf der Geschichte wird der Zusammenhang deutlich und führt schließlich zum Überraschungseffekt am Ende.

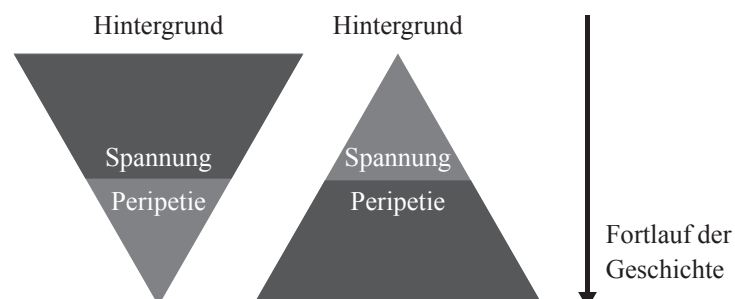


Abb. 5.9 a): Ist der Hintergrund der Geschichte zu Anfang schon bekannt, lässt die Spannung schnell nach und die Peripetie bleibt so gut wie aus. Wenn anfangs noch wenig über den Hintergrund bekannt ist, baut sich die Spannung während der Handlung auf bis hin zur Peripetie.

Der Schriftsteller und Literaturwissenschaftler Gustav Freytag hat in seinem Buch „Die Technik des Dramas“ von 1863 die Theorie des klassischen Dramas in stark schematisierter Form zusammengefasst, indem er die Dramenstruktur als „pyramidalen Bau“ beschrieb (Freytag, 1886, S. 100). Seitdem ist es ein viel genutzter Leitfaden zur Erstellung eines dramaturgischen Konzeptes. Der Aufbau lässt sich in fünf Teilen bzw. Akten beschreiben:

I. Akt: Die Exposition. Die Handlung wird kurz eingeleitet, indem der Protagonist, der Ort und die Konfliktsituation dem Zuschauer bekannt gemacht werden.

II. Akt: Steigende Handlung mit erregendem Moment. In diesem Teil wird die Spannung aufgebaut, indem die Handlung sich fortlaufend in eine bestimmte Richtung bewegt. Interessen prallen aufeinander, Pläne werden geschmiedet, es folgt die langsame Einleitung zum Höhepunkt.

III. Akt: Höhepunkt und Peripetie. Der Konflikt erreicht seinen Höhepunkt, der Protagonist muss sich dem Konflikt stellen, es wird über Sieg oder Niederlage entschieden. Die Handlung nimmt eine unerwartete, dramatische Wendung (Peripetie).

IV. Akt: Fallende Handlung mit retardierendem Moment. Die Handlung richtet sich dem Ende zu. Durch eine starke Verzögerung dieser Entwicklung kommt ein letztes mal Spannung auf. Der Protagonist ist noch nicht im sicheren Hafen angekommen, es könnte noch etwas passieren.

V. Akt: Katastrophe. Der Konflikt wird aufgelöst, zum Guten oder zum Schlechten. Wahlweise kann der Protagonist noch verlieren (Tragödie) oder siegen.

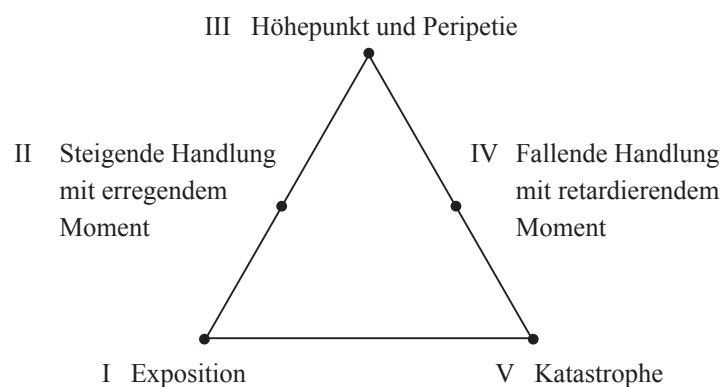


Abb. 5.9 b): Der pyramidale Bau des Dramas nach Gustav Freytag

Anhand des pyramidalen Aufbaus des Dramas lässt sich die dramaturgische Handlung von „Cow Escape“ erklären.

Akt I: Exposition

Die Geschichte beginnt im Zimmer des Protagonisten. Ein Klopfen an der Tür bewegt den Protagonisten dazu, den Schlüssel zu suchen, um die Tür zu öffnen. Der Konflikt der Handlung offenbart sich beim Öffnen der Tür, als der Protagonist sein ganzes Dorf tot vorfindet.

Akt II: Steigende Handlung mit erregendem Moment

Um der Sache auf den Grund zu gehen, macht sich der Protagonist auf die Reise. Während er beim Darmende keinen Grund für das Sterben seiner Artgenossen findet, geht er weiter Richtung Blinddarm. Dort angekommen findet er ein unbekanntes Dorf vor.

Akt III: Höhepunkt und Peripetie

Er wird von den Dorfbewohnern gefangen genommen und muss einen Weg finden, sich zu befreien. Als er befreit ist, muss er mit der Fliege fliehen. Die Dorfbewohner befinden sich noch in einer der Hütten, könnten aber jeden Moment herauskommen und die Flucht bemerken. Dann wäre die Reise des Protagonisten schon zuende.

Akt IV: Fallende Handlung mit retardierendem Moment.

Der Protagonist nähert sich seinem Ziel. Beim Blättermagen verlässt ihn die Fliege, und er muss allein weiter. Durch Lösen einiger Aufgaben gelangt er schließlich ans Ziel: Zum Pansen.

Akt V: Katastrophe

Der Pansen wird plötzlich durch eine Öffnung hell erleuchtet und eine riesige Hand greift durch das Loch zu der Stelle, an der sich der Protagonist befindet. Damit die Katastrophe der Handlung eingeleitet. Der Protagonist befindet sich nun in größter Gefahr, könnte er doch sterben, wenn es keinen Ausweg gibt. Im letzten Moment kommt die Fliege ihm unerwartet zur Hilfe und rettet ihn aus dieser brenzligen Situation (Katharsis).

6. Die Umsetzung des ersten Kapitels

6.1 Programmierung

6.1.1 Anforderungen

Bei „Cow Escape“ handelt es sich um ein Point-and-Click Adventure für Mobile Geräte, bei dem aus der Ego-Perspektive gespielt wird. Dabei soll der Spieler durch das Berühren einzelner Bildbereiche bestimmte Ereignisse oder Aktionen auslösen können.

Bei einem klassischen Point-and-Click Adventure ist das Bild in zwei Bereiche geteilt, und zwar in Hauptteil und GUI (GUI = Grafisches User Interface). Im Hauptteil befindet sich der Raum, in dem gespielt wird. Das GUI befindet sich in den meisten Fällen in der unteren Hälfte des Bildschirms und zeigt das Inventar und die Interaktionsmöglichkeiten des Protagonisten. Auf einem Mobilgerät sollte das GUI so wenig Platz wie möglich beanspruchen, da der Bildschirm, auf dem gespielt wird, der eines Smartphones sein kann und somit kleiner ist als ein handelsüblicher PC-Monitor. Demnach würde ein großes GUI wenig Raum für Interaktionsflächen in der Szene lassen. Dadurch, dass bei „Cow Escape“ mit dem Berühren eines Interaktionsgegenstandes eine automatische Aktion erfolgt, fällt eine Interaktionsleiste des Hauptcharakters in diesem Fall weg. Es bleibt nur die Inventarleiste übrig. Die Platzersparnis des Inventars wurde gelöst, indem sich in der unteren linken Ecke des Bildschirms lediglich ein Button mit einem Beutel darauf befindet. Erst beim Berühren des Buttons öffnet sich ein Close-Up Screen, der den geöffneten Beutel mit allen gesammelten Objekten darin zeigt. Das Besondere an diesem Inventar ist das Bewegen der darin befindlichen Objekte per „drag & drop“ (engl.: ziehen und ablegen). Der Inventarbeutel ist sozusagen ein weiteres Minispiel, das umso schwerer wird, je mehr Objekte sich darin befinden.

Da es sich bei Cow Escape um ein Adventure für sogenannte Smart-Devices handelt, werden die Interaktionsbereiche im Bild mit einem Finger (Zeigefinger) angesteuert. Die interagierbaren Bereiche dürfen dabei nicht zu klein angelegt sein, da sie ansonsten leicht zu verfehlen sind und somit eine gewünschte oder erwartete Interaktion ausbleibt. Die fehlende Reaktion kann aufgrund des Interessenverlustes des Spielers hinderlich für den weiteren Spielverlauf sein, wodurch wichtige Schlüsselszenen übersprungen werden oder das Spiel nicht mehr vorankommt, da ein Schlüsselobjekt fehlt.

Die Szene besteht aus einem Bild, welches das gesamte Display ausfüllt. Für die dreidimensionale Tiefe sorgt ein Parallax-Effekt, durch den das Bild zu beiden Seiten verschiebbar ist, sodass

weitere Teile der Szene aufgedeckt werden können. Für diesen Effekt ist das Bild etwa doppelt so breit angelegt als ein herkömmliches HD-Display und besteht aus drei Ebenen. Beim Verschieben bewegt sich die vordere Ebene schneller als die beiden anderen Ebenen, während die hinterste Ebene sich am langsamsten mit bewegt. So entsteht der Eindruck einer dreidimensionalen Ansicht, obwohl es sich um zweidimensionale Grafiken handelt. Durch diesen Effekt können einzelne Objekte größer dargestellt werden und bieten eine größere Interaktionsfläche für eine einfachere Bedienung an kleineren Geräten.

6.2 Die Engine

6.2.1 Construct 2

Bei Construct 2 handelt es sich um eine HTML-basierte Game-Engine, welche als Privatversion, die nicht alle Funktionen beinhaltet, frei als Download erhältlich ist. Für „Cow Escape“ wurde eine lizenzierte Vollversion genutzt. Mit diesem Programm ein Mobile Adventure zu schreiben, das für eine Touch-Steuerung konzipiert ist, zeigte sich als Herausforderung, da viele benötigten Funktionen erst entdeckt werden mussten oder gar nicht vorhanden waren. Im zweiten Fall wurde eine alternative Funktion eingebaut. So zum Beispiel bei dem Symbolrätsel. Ursprünglich sollten die einzelnen Räder des Symbolschlosses intuitiv drehbar sein, indem der Spieler mit dem Finger über das Rad wischt. Diese Funktion war leider nicht möglich mit „Construct 2“, da die Engine nicht für Touch-Gesten konzipiert ist. Aus diesem Grund werden die Rädchen nun gedreht, indem der Bereich darüber oder darunter berührt wird.

Trotz einiger Kompromisse hat die Programmierung mit „Construct 2“ ausgereicht, um ein derartiges Mobile Game zu erstellen, das die Hauptsache eines Mobile Games erfüllt: Es bringt Spaß.

6.3 Grafikdesign

6.3.1 Anforderungen

Die grafischen Anforderungen von Computerspielen unterscheiden sich abhängig von den Plattformen, für die sie konzipiert werden. Ein Mobile Game verlangt eine einfache und leicht erkennbare visuelle Umgebung, da es auch auf kleinen Geräten wie Smartphones funktionieren muss. Interaktive Objekte müssen groß genug sein, damit sie ohne viel Zielgenauigkeit des Spielers

aktiviert werden können. Aus diesem Grund wurde für „Cow Escape“ ein paralaxer Bildlauf gewählt, der es möglich macht, Objekte größer darzustellen, da die perspektivische Tiefe durch den Bildlauf simuliert wird und somit das Größenverhältnis einzelner Objekte nicht zwangsläufig realistisch sein muss.

Die Anordnung der Objekte ist ebenfalls ein wichtiger Aspekt, um dem Spieler intuitiv eine Richtung vorzugeben. Im ersten Kapitel von „Cow Escape“ ist das Schlüsselobjekt die Tür. Daher ist sie in der Gesamtscene mittig platziert, um die Aufmerksamkeit des Spielers direkt dorthin zu lenken. Der Spieler weiß, dass die Tür der Ausgang ist und es dahinter weiter geht.



Abb. 6.3.1 a): Die mittige Platzierung der Tür soll auf das Ziel hinweisen

Vor allem die Darstellung des Türschlosses soll symbolisieren, dass ein ganz besonderer Schlüssel benötigt wird. Aus diesem Grund ist der Türknauf mit dem Schloss besonders pompös dargestellt.



Abb. 6.3.1 b): Die übertriebene Darstellung des Türschlosses

6.3.2 Look

Da sich die Geschichte von „Cow Escape“ im Inneren einer Forschungskuh abspielt, ist kaum Spielraum für eine vielversprechende, abwechslungsreiche Umgebung gegeben. Aufgrund dessen sind die verschiedenen Szenerien, die das Spiel bietet, nicht realitätsgetreu nachempfunden, sondern lassen viel Raum für Fantasie. Es gibt verschiedene Arten von Grafikstilen, um eine

unrealistische Szenerie darzustellen. Von sehr detailliert bis stark reduziert sind auch bei Mobile Games diverse Stile vertreten. Der Grafikstil von Cow Escape lehnt sich am allgemeinen Comicstil an, um die surrealistischen Szenen grafisch zu unterstreichen. Dabei sind die Farbflächen dunkel schattiert um eine düstere Atmosphäre zu schaffen, da in einem Kuhmagen bekanntlich keine Sonne scheint. Die Konturen bei diesem Grafikstil spielen vor allem wegen der Farbgebung eine wichtige Rolle. Da jeder Bereich in einer Hauptfarbe gehalten ist, wie zum Beispiel das erste Kapitel grundsätzlich rot gehalten ist, sind durch die Konturen einzelne Objekte vom Hintergrund abgegrenzt und können auch auf kleinen Geräten besser erkannt und zugeordnet werden.



Abb. 6.3.2 a): Farbpalette von Kapitel I

Im weiteren Verlauf des Spiels ändern sich Formen und Farben der Umgebungen, in denen sich der Protagonist gerade befindet, um ein abwechslungsreiches Gesamtbild entstehen zu lassen. Dabei ist die Darstellung der Umgebung oft dem Namen empfunden, die der Bereich trägt. Demnach ist zum Beispiel der Blättermagen in grün gehalten und durch ein dschungelhaftes Aussehen unterstrichen. Dabei ist der Labmagen die farbliche Verbindung zwischen Blinddarm und Blättermagen, um keinen zu harten Kontrast zu erzeugen. Deshalb ist im Labmagen ein leichter Farbverlauf von rot nach grün zu erkennen.

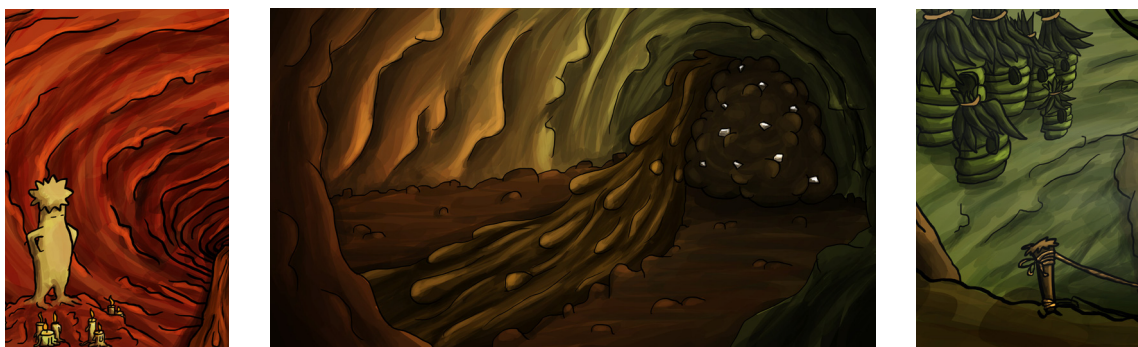


Abb. 6.3.2 b): Ausschnitte des Blinddarms und Blättermagens, um den Farbverlauf im Labmagen zu verdeutlichen

Nach demselben Prinzip sieht auch der Netzmagen nicht realistisch aus, sondern wie eine Grotte mit Spinnennetzen und spinnenartigen Bewohnern.

6.3.3 Interface

Das Interface ist aus einzelnen Buttons aufgebaut, die zur einfachen Bedienung der durchschnittlichen Größe einer Fingerkuppe entsprechen. Anhand von Symbolen soll der Spieler intuitiv erkennen, wofür die einzelnen Buttons stehen und was sie auslösen.

Das Anfangsmenü besteht aus drei Buttons, und zwar „Play“, „Settings“ und „Exit“. Der Play-Button ist größer dargestellt, da er der wichtigste ist. Der Spieler soll visuell dazu aufgefordert werden, das Spiel zu starten. Unter dem Play-Button befindet sich der Settings-Button, mit dem sich vorab die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte regeln lässt. Mit dem Exit-Button kann der Spieler das Spiel verlassen und somit die App schließen.

Das Ingame-Interface besteht lediglich aus einem Pause-Button und einem Inventar-Button, damit der Spieler möglichst wenig Ablenkung von der Szenerie hat. Der Pause-Button stellt dabei das vertraute Pause-Symbol aus zwei senkrechten Balken dar, um eine möglichst intuitive Bedienung zu bieten. Mit Druck auf diesen Button gelangt der Spieler in die Menüansicht, die auch schon teilweise aus dem Anfangsmenü bekannt ist. Die Wahl besteht zwischen „Save“, „Sound“ und „Music“. Das „Save“-Symbol stellt eine Diskette dar, „Sound“ und „Music“ sind als Lautsprecher und Note dargestellt. Ein großes X in der rechten oberen Ecke führt den Spieler wieder zum Spielerlebnis zurück. Das alles sind Symbole, die den Nutzern schon vertraut sind aus diversen anderen Bedienungen. Die Tür unten rechts ist als Ausgang zu assoziieren und beendet das Spiel. Die Bekanntheit der Symbole wurde gewählt, um es dem Spieler nicht unnötig schwer zu machen und um möglichst viele Menschen anzusprechen.



Abb. 6.3.3 a): Das Interface

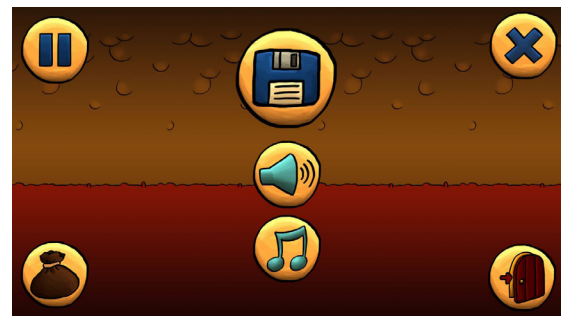


Abb. 6.3.3 b): Das Ingame-Menü

Beim Berühren des Inventar-Buttons gelangt der Spieler in die Inventar-Ansicht, die gleichzeitig ein kleines Minispiel sein kann. Zu sehen ist ein geöffneter Beutel, in dem sich die bereits gesammelten Objekte befinden. Diese lassen sich bei Bedarf herumschieben und können somit andere Objekte verdecken. Sollte der Spieler im Laufe des Spiels viele Dinge angesammelt haben, muss

er gegebenenfalls erst einige Objekte bei Seite schieben, um an ein benötigtes Objekt zu gelangen. Dieses wird dann in den leeren Container auf der rechten Seite gezogen und ist nun verwendbar.



Abb. 6.3.3 c): Der Inventarbeutel mit Container auf der rechten Seite

Wichtig bei der Gestaltung des Interfaces war, dass es nicht störend wirkt, da es im kompletten Spiel sichtbar ist. Die Buttons sind daher in einem Farbton gehalten, der sich der Umgebung anpasst und sich dennoch soweit abhebt, dass die Interaktivität optisch erkennbar ist.

„Cow Escape“ ist trotz der humorvollen Erzählung und des Comic Looks kein Spiel für kleine Kinder, da sie die gesellschaftskritische Bedeutung dahinter noch nicht verstehen können und das Spiel insgesamt sehr düster und makaber gehalten ist.

7. Fazit

Ziel dieser Arbeit war es, herauszufinden, ob gesellschaftskritische Themen in Form von Mobile-Adventures dem Spieler einfacher vermittelt werden können, sofern sie Humor beinhalten und inwiefern sich der Humor auf die Stimmung auswirkt. Dabei bestand der praktische Teil aus der grafischen Umsetzung der Fortsetzung des Spiels zur besseren Veranschaulichung.

Zunächst habe ich mich mit den Bestandteilen des Humors befasst, um anschließend anhand des Mobile-Adventures „Cow Escape“ ein Beispiel zu belegen. Humor ist schon seit Jahrhunderten ein wichtiger Aspekt in einer Vielzahl an Erzählungen. Durch seine auflockernde und positive Wirkung ist er besonders bei ernsten oder spannenden Handlungen ein beliebter Spannungslöser. Humorvolle Dialoge oder Charaktere in ernsten Geschichten sorgen für eine Erheiterung der sonst stark eingenommenen, negativen Gefühle, die empfunden werden. Eine Handlung, die nur ernst erzählt ist, erzeugt kaum eine Gefühlsregung, vergleichbar mit einer Ebene ohne Höhen und Tiefen. Mit Humor werden spannende Situationen entschärft, nach der Anspannung erfolgt die Erleichterung. Dieser Wechsel der Gefühle erzeugt Spaß beim Zuhören bzw. Spielen und motiviert zum Fortsetzen.

Bei „Cow Escape“ handelt es sich um eine Geschichte mit interessanten Charakteren, ätselhaften Umgebungen und viel Humor. Das sind beste Voraussetzungen für ein gut funktionierendes Spiel. Gerade mit Mobile Games ist eine breite Masse zu erreichen. „Cow Escape“ ist in fünf Kapiteln aufgeteilt, wovon jedes Ende offen bleibt und neugierig auf das folgende Kapitel machen soll.

Deshalb sehe ich es als große Chance, ernste und wirtschaftskritische Themen mit Hilfe von einem humorvollen Mobile Game anzusprechen um somit eine breite Masse an Menschen zu erreichen. Da lustige Geschichten den Menschen wegen den positiven Gefühlen besser in Erinnerung bleiben, ist es sogar sinnvoll, vor allem bei jungen Menschen mit Humor zu arbeiten. Mit einem Spiel, das zugleich eine humorvolle Erzählung der Geschichte bietet, können kritische Themen demnach besser vermittelt werden und interessierte Spieler dazu verleiten, sich näher mit dem Thema zu befassen. Mit dieser Annahme wäre auch der Zweck von „Cow Escape“ erfüllt.

8. Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei den Personen bedanken, die diese Masterarbeit möglich gemacht haben.

Als erstes bedanke ich mich bei meinem Professor Gunther Rehfeld für seine Motivation und seinen hilfreichen Literaturtipps. Ebenfalls möchte ich mich bei meinem Zweitprüfer Professor Wolfgang Willaschek für seine Unterstützung danken.

Ein weiterer Dank geht an Manuela Uhr für diese wunderbare Idee von „Cow Escape“ und die ehrgeizige Entwicklung des ersten Kapitels. Auch bei Stefanie Curth möchte ich mich bedanken, ohne die es bis heute noch keinen anständigen Hauptcharakter gäbe.

Schließlich bedanke ich mich bei meinen Eltern und meinem Bruder dafür, dass sie mich selbst in der stressigsten Zeit des Schreibens ausgehalten und motiviert haben.

9. Quellen

Bücher

- Bergson, Henri:* „Das Lachen“ („Le rire“),
Felix Meiner Verlag, Hamburg 2011
- Freud, Sigmund:* „Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten“,
Franz Deuticke, Leipzig und Wien 1905
- Freytag, Gustav:* „Die Technik des Dramas“,
S. Hirzel, Leipzig 1886
- Hirsch, Eike Christian:* „Der Witzableiter oder die Schule des Lachens“,
Verlag C. H. Beck oHG, München 2001
- Kluge, Friedrich:* „Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache“,
Karl J. Trübner, Straßburg 1899
- Krämer, Tanja:* „Bild der Wissenschaft - Die Evolution der Witzigkeit“,
Konradin Medien, Leinfelden-Echterdingen 2011
- Lorenz, Konrad:* „Das sogenannte Böse - Zur Naturgeschichte der Aggression“,
Deutscher Taschenbuch Verlag, München 1983
- Shakespeare, William:* „Othello, der Mohr von Venedig“,
Der Tempelverlag, Leipzig 1920
- Shakespeare, William:* „Ein Sommernachtstraum“,
Hamburger Lesehefte Verlag, Husum/ Nordsee 2008
- Ziv, Avner:* „Teaching and Learning with Humor: Experiment and Replication“, The Journal of Experimental Education 57, 1988

Internet

- 0001: Kleine Enzyklopädie des deutschen Mittelalters „Lachen“, 06.09.2015
<http://u01151612502.user.hosting-agency.de/malexwiki/index.php/Lachen>
- 0002: DWDS - Das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache „Humor“, 06.09.2015
<http://www.dwds.de/?qu=humor>

- 0003: Wikipedia „Schwarzer Humor“, 07.09.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Schwarzer_Humor
- 0004: Das Lexikon der Filmbegriffe „Comic Relief“, 13.09.2015
<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1581>
- 0005: Wikipedia „Sidekick“, 23.02.2016
<https://de.wikipedia.org/wiki/Sidekick>
- 0006: Wikipedia „Nintendo DS“, 30.09.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Nintendo_DS
- 0007: PC Welt „Der Gameboy und seine härtesten Konkurrenten“, 12.10.2015
<http://www.pcwelt.de/ratgeber/Gameboy-und-Handheld-Konsolen-seit-1979-9571642.html>
- 0008: Wikipedia „Casual Game“, 14.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Casual_Game
- 0009: ingame „Special: Was ist ein Core-Game?“, 14.10.2015
<http://www.ingame.de/artikel/specials/special-was-ist-ein-core-game/4/>
- 0010: Wikipedia „Escape Game“, 14.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Escape_Game
- 0011: Wikipedia „Wimmelbild“, 15.10.2015
<https://de.wikipedia.org/wiki/Wimmelspiel>
- 0012: Wikipedia „Adventure“, 18.10.2015
<https://de.wikipedia.org/wiki/Adventure>
- 0013: Wikipedia „Adventure 1976“, 18.10.2015
[https://de.wikipedia.org/wiki/Adventure_\(1976\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Adventure_(1976))
- 0014: Wikipedia „Mystery House“, 18.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Mystery_House
- 0015: Wikipedia „King’s Quest“, 18.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/King%E2%80%99s_Quest
- 0016: Wikipedia „Maniac Mansion“, 18.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/Maniac_Mansion
- 0017: Wikipedia „The Legend of Kyrandia“, 18.10.2015
https://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Kyrandia
- 0018: Wikipedia „Tiny Thief“
https://en.wikipedia.org/wiki/Tiny_Thief
- 0019: Pro Sieben „Kuh mit Loch“, 10.10.2015
<http://www.prosieben.de/tv/galileo/videos/kuh-mit-loch-clip>

- 0020: LSCV „Schweizer Kühe mit Loch im Bauch“, 08.10.2015
http://www.lscv.ch/de/pages/tierversuche/tierversuche/kantonen/fr/2015/kuhe_mit_loch_im_bauch.html
- 0021: Stuttgarter Nachrichten „Glückliche Kühe mit Loch im Bauch, 10.10.2015
<http://www.stuttgarter-nachrichten.de/inhalt.glueckliche-kuehe-mit-loch-im-bauch.80943d85-72c2-4c5f-a6d8-16549ca0d16e.html>
- 0022: Youtube „Nutztierzucht pervers - Das Loch in der Kuh“, 10.10.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=LQ1YFLEcafc>

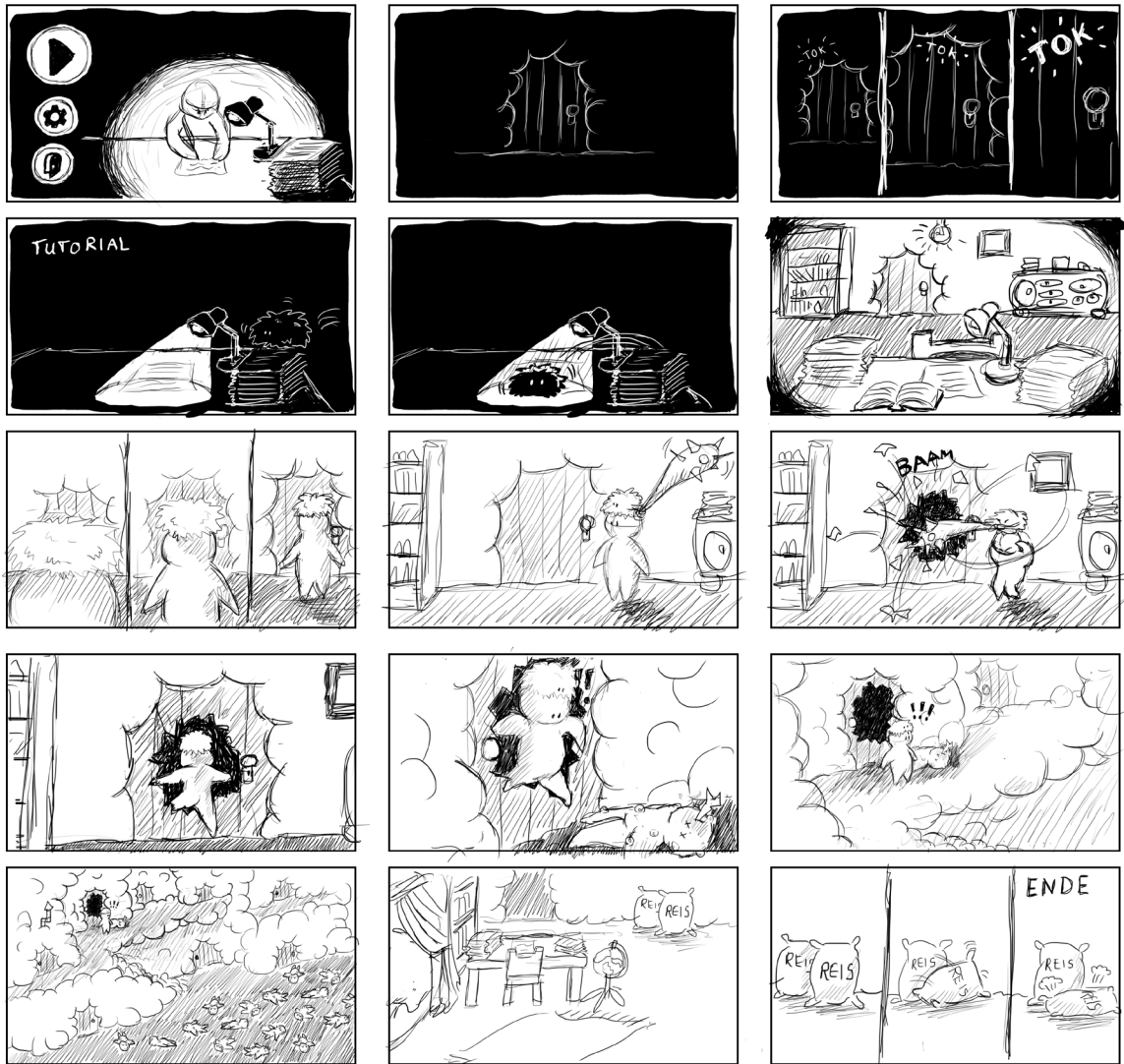
Computer- und Videospiele:

- „Adventure (Colossal Cave)“, William Crowther, 1976
- „Angry Birds“, Rovio Entertainment Ltd., 2009
- „Broken Age“, Double Fine Productions, 2014
- „Candy Crush Saga“, King, 2012
- „Deadpool“, High Moon Studios, 2013
- „Déjà Vu: A Nightmare Comes True“, ICOM Simulations, 1985
- „Doodle Jump“, Lima Sky LLC, 2009
- „Harveys neue Augen“, Daedalic Entertainment, 2011
- „Jetpack Joyride“, Halfbrick Studios, 2011
- „Just Cause 3“, Avalanche Studios, 2015
- „King’s Quest“, Sierra On-Line, 1984
- „Machinarium“, Amanita Design, 2009
- „Maniac Mansion“, Lucasfilm Games, 1987
- „Monkey Island“, LucasArts Telltale Games, 1990
- „Mystery House“, On-Line Systems, 1980
- „Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder“, Paisano Productions, 1985
- „Sam & Max“, LucasArts, 1993
- „The Legend of Kyrandia“, Westwood Studios, 1992
- „The Room“, Fireproof Games, 2012
- „Tiny Thief“, 5Ants, 2013
- „Tiny Wings“, Andreas Illiger, 2011

Anhang

Kapitel I

Studentenprojekt



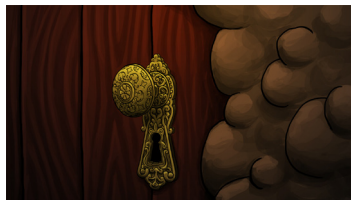
Storyboard Kapitel I (Anfang)

Kapitel I

Studentenprojekt



Washbecken



Tür



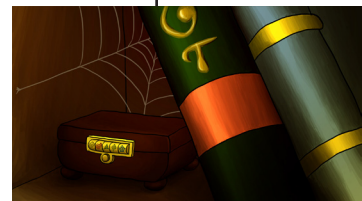
Kommode



Zimmer des Protagonisten



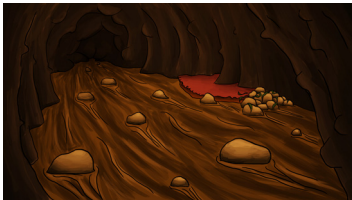
Regale



Kästchen

Kapitel II

Praktischer Teil



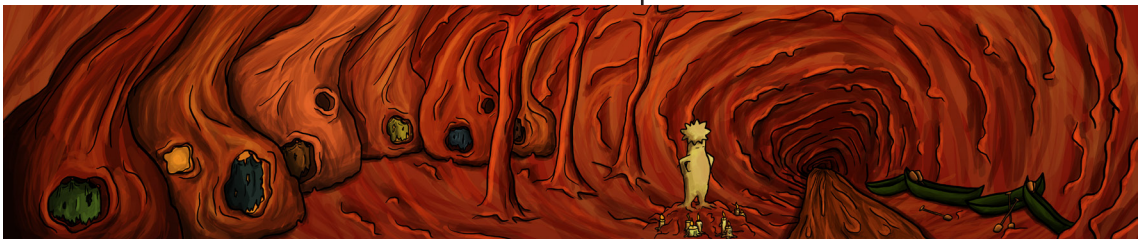
Darmende



Haus eines Nachbarn



Dorf im Dickdarm



Dorf im Blinddarm



Hütte eines Einwohners



Boote



Weg zum Labmagen

Kapitel III

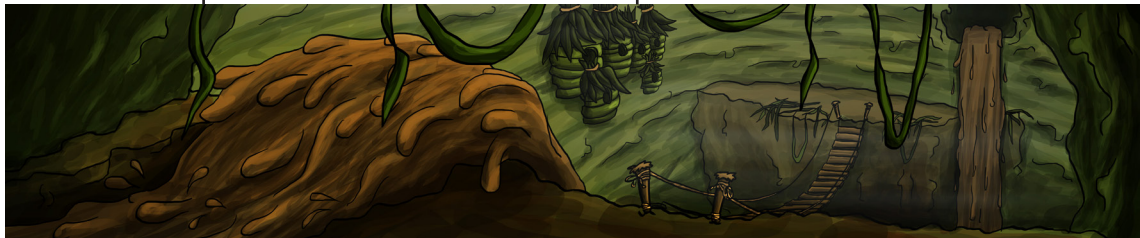
Praktischer Teil



Labmagen



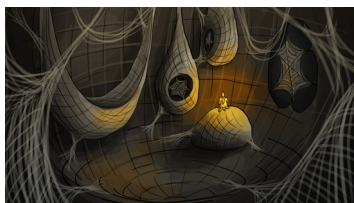
Hütte eines Einwohners



Blättermagen

Kapitel IV

Praktischer Teil



Spinnenkokon



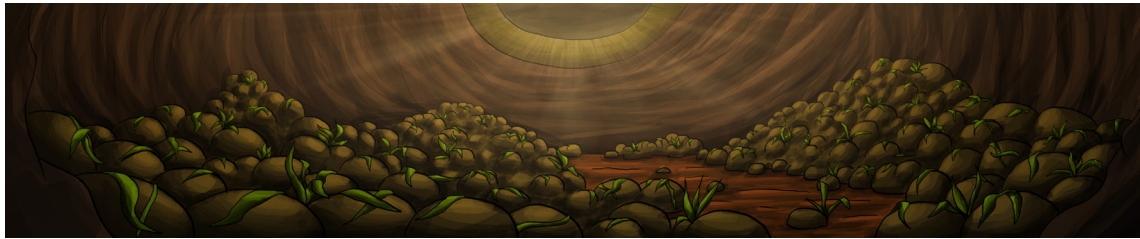
Schlund



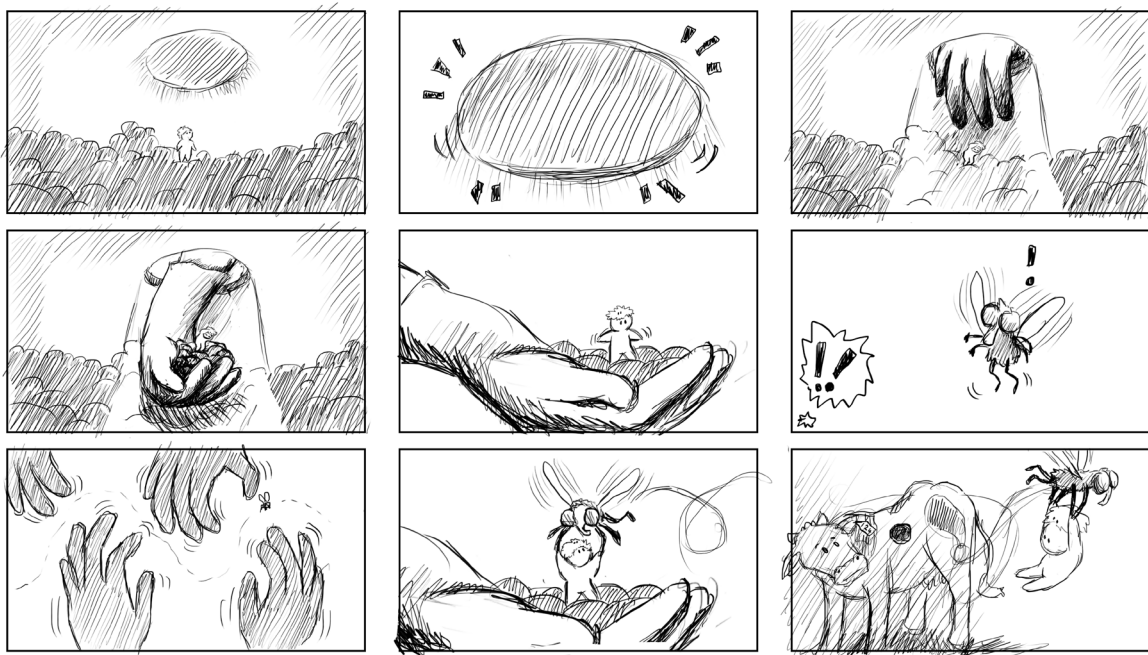
Netzmagen

Kapitel V

Praktischer Teil



Pansen (Finale)



Storyboard Kapitel 5 (Finale)