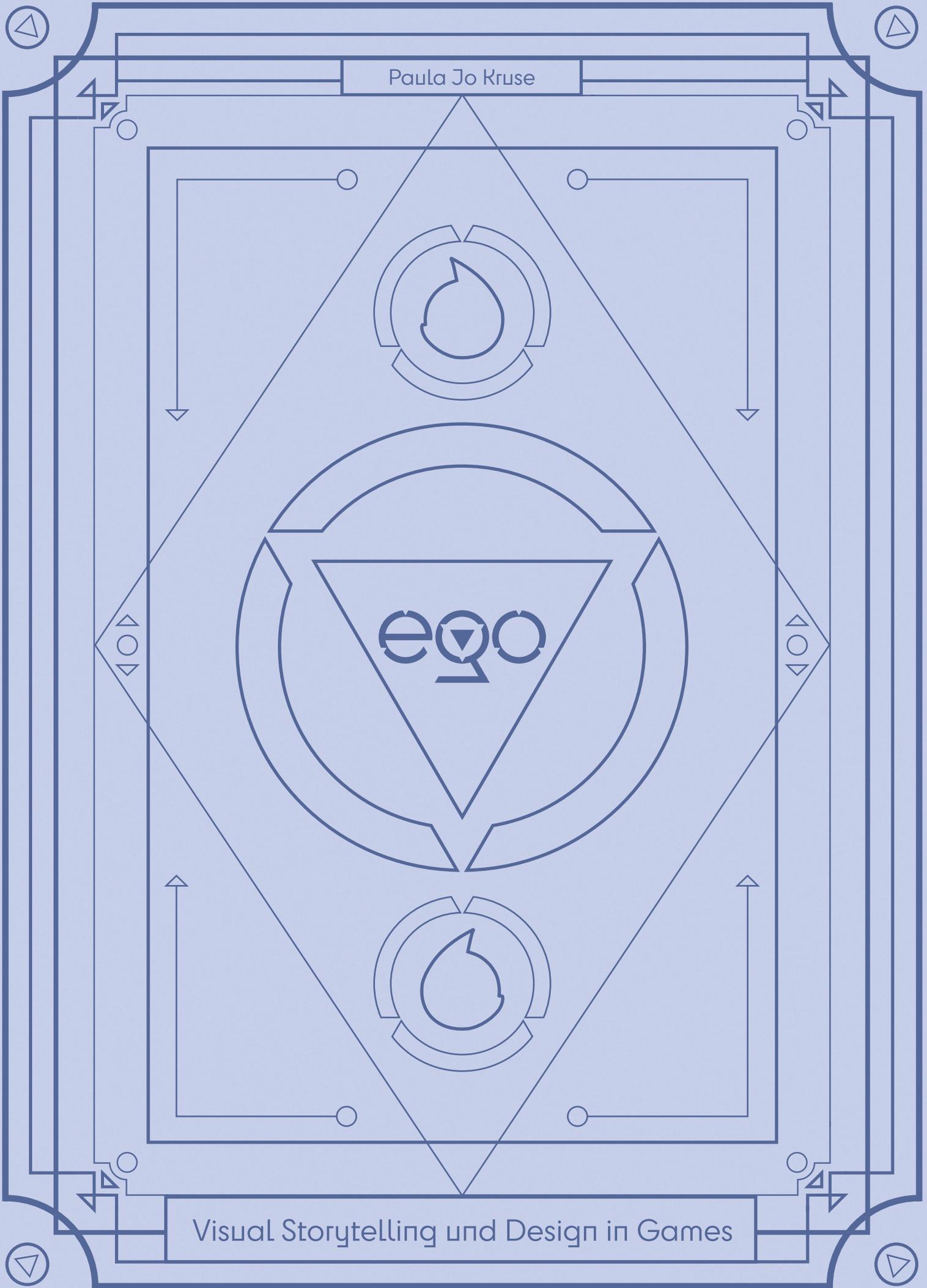


Paula Jo Kruse

ego

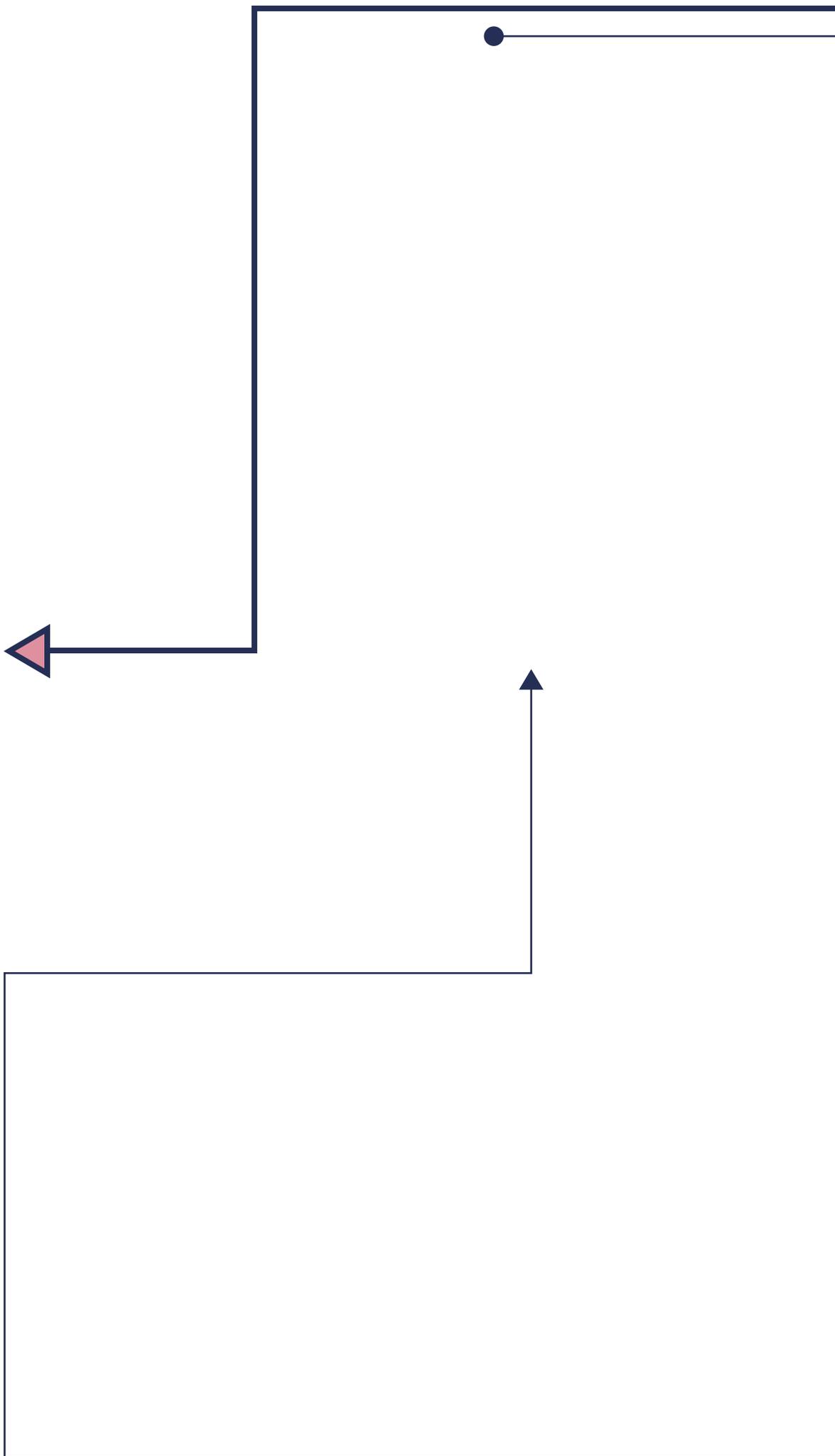
Visual Storytelling und Design in Games





Don't grow up it's a trap







Visual Storytelling und Design in Games

mit dem Schwerpunkt Character Design

Bachelorarbeit

Paula Jo Kruse





Bachelorarbeit

Visuelles Storytelling und Design in Games
- mit dem Schwerpunkt Character Design

EGO

Ostfalia Hochschule für angewandte
Wissenschaften, Fachhochschule
Braunschweig/Wolfenbüttel
Karl-Scharfenberg-Fakultät, Salzgitter
BA Mediendesign



Prüfer

Prof. Melanie Beisswenger
Prof. Michael Baur

Abgabe

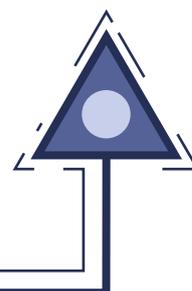
11.04.2023



Inhalt



1 Theoretischer Teil	10
1.1 Einleitung	12
1.1.1 Motivation	12
1.1.2 Aufbau und Zielsetzung	12
1.2 Was ist Character Design?	13
1.2.1 Was steckt hinter dem Wort?	13
1.2.2 Die Geschichte hinter dem Charakter	13
1.2.2.1 Wer bist du? - Die Persönlichkeit	13
1.2.2.2 Wer bist du? - Eigenschaften und Hintergrundgeschichte	14
1.2.2.3 Die Geschichte des Helden	16
1.2.2.4 Archetypen	17
1.2.2.5 Stereotypen	18
1.2.3 Das Aussehen - Das Äußere	19
1.2.3.1 Allgemein	19
1.2.3.2 Der Körper	19
1.2.3.3 Das Erscheinungsbild	21
1.2.3.4 In Bewegung	22
1.2.4 Warum ist gutes Character Design in Videospielen so wichtig?	23
1.3 Charaktere in Videospielen - die Analyse	25
1.3.1 Beispiel 1: Mario (Super Mario Odyssey)	25
1.3.1.1 Geschichte, Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit	25
1.3.1.2 Das Aussehen	26
1.3.1.3 Beziehung zum Spieler	28
1.3.2 Beispiel 2: Link (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD)	29
1.3.2.1 Geschichte, Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit	29
1.3.2.2 Das Aussehen	30
1.3.2.3 Beziehung zum Spieler	31
1.3.3 Beispiel 3: Samus Aran (Metroid & Super Smash Bros. Ultimate)	32
1.3.3.1 Warum ist sie besonders?	32
1.3.3.2 Geschichte	32
1.3.3.3 Das Aussehen	32
1.4 Fazit	34





2 Praktischer Teil

36

2.1 Die Entstehung der Idee

38

2.1.1 Was wollen wir machen?

38

2.1.2 Themenausarbeitung und Grundlage

39

2.1.3 Die verworfenen Storyideen und Motive

39

2.2 Exkurs: Map of the Soul

40

2.2.1 Was ist die Map of the Soul?

40

2.2.2 Übersetzung auf unsere Geschichte

40

2.3 Das Logo

42

2.3.1 Namensfindung

42

2.3.2 Logoentwicklung

42

2.3.3 Die Umfrage

44

2.3.4 Weitere Ausarbeitung nach der Umfrage

45

2.3.5 Das Problem

46

2.3.6 Das finale Logo

48

2.3.7 Auswahl der weiteren Schrift

49

2.4 Character Design

50

2.4.1 Größenverhältnis

51

2.4.2 Ziva und Ayla

52

2.4.2.1 Wer sind die Hauptcharaktere?

52

2.4.2.2 Die Namenssuche

52

2.4.2.3 Persönlichkeit und Eigenschaften

53

2.4.2.4 Die Formsprache

54

2.4.2.5 Der Designprozess - Die ersten Entwürfe

54

2.4.2.6 Es nimmt Form an...

55

2.4.2.7 Die Farbwahl

57

2.4.2.8 Der Feinschliff

59

2.4.2.9 Bewegung im Spiel

60

2.4.3 Aylas Schattenform

62

2.4.3.1 Aussehen: Kleidung und Kopfbedeckung

62

2.4.3.2 Aylas magischer Seelenstab

65

2.4.3 Die Endform

68

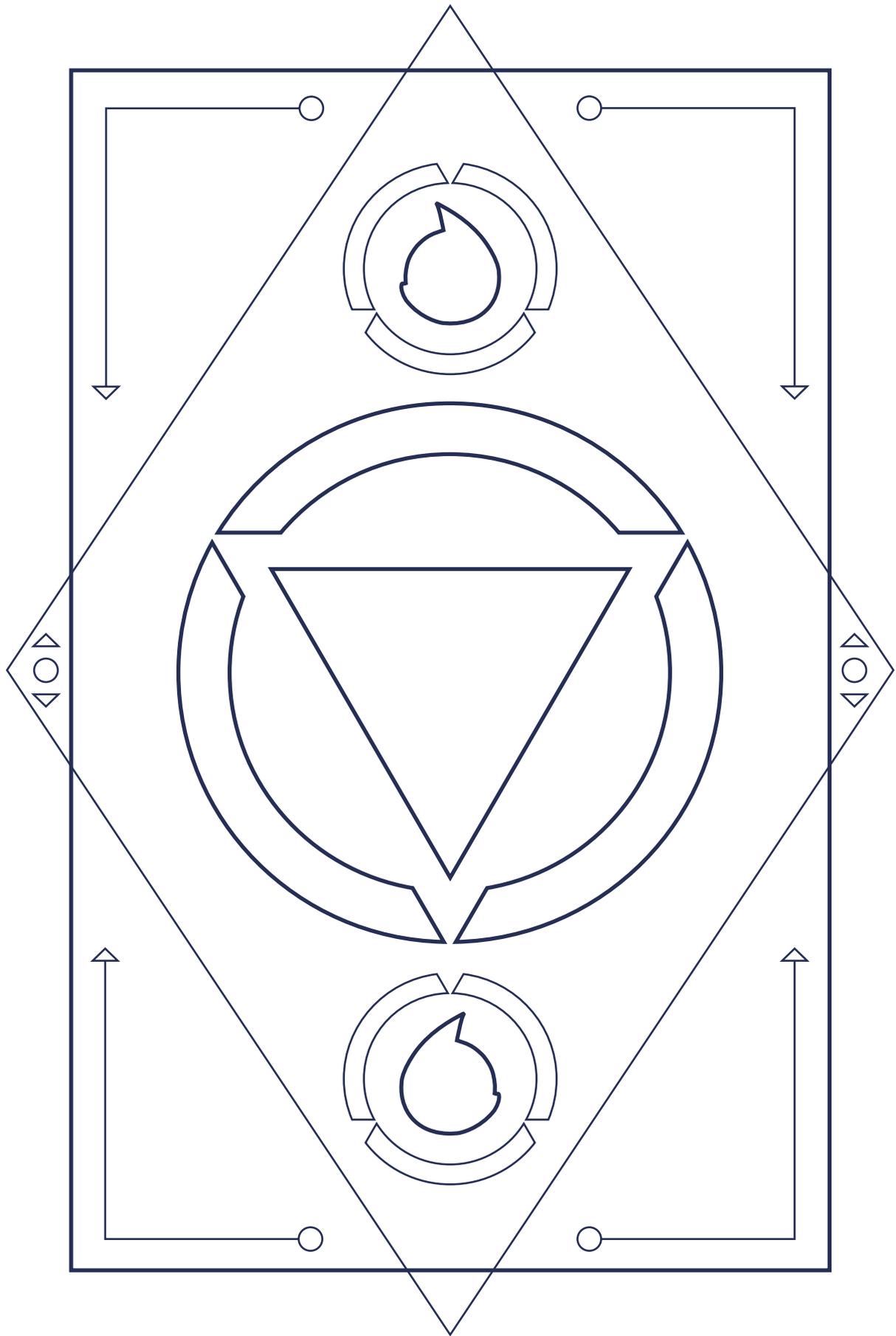


2.4.4 Die Amica	70
2.4.4.1 Wer sind sie?	70
2.4.4.2 Die Erdhaufen	72
2.4.4.3 Freunde helfen einander - Die Pflanzenform	73
2.4.4.4 Amica werden zu verurteilenden Augen	75
2.4.5 Die Kameragegner	76
2.4.5.1 Bedeutung	76
2.4.5.2 Kameradrohne	76
2.4.5.3 Kameralaterne	79
2.4.5.4 Vom Freund zum Feind	82
2.4.5.5 Verworfenen Idee: Kamerakrake	82
2.4.6 Die Schattenwesen	84
2.5 User Interface	86
2.5.1 Title Screen	87
2.5.2 Hauptmenü	88
2.5.3 Level Screen	90
2.5.4 Game Over Screen	94
2.5.5 Die Sprüche	97
2.5.6 Pausenmenü	98
2.5.7 Sonstige Menüs	100
2.5.7.1 Einstellungen	100
2.5.7.2 How to Play - Spielanleitung	100
2.5.7.3 Steuerung	101
2.5.8 HUD	102
2.5.9 Cutscenes	104
2.5.9.1 Der Aufbau	104
2.5.9.2 Das Intro	104
2.5.9.3 Der Streit	105
2.5.9.4 Die Verwandlung	106
2.5.10 Abspann	108
2.6 Musik	110





3 Literaturverzeichnis	114
4 Abbildungsverzeichnis	116
5 Anhang	117
6 Credits	120
7 Eidesstattliche Erklärung	127



Theoretischer Teil



01

1.1 Einleitung

1.1.1 Motivation

Das ganze Leben lang begegnen wir in den Medien Geschichten, wo es einen starken und einzigartigen Helden gibt, der den listigen und meist gruseligen Bösewicht besiegt. Auch meine Kindheit wurde bis heute von diesen Helden, besonders von denen aus Videospiele wie Link oder Mario, stark geprägt und machten mich zu dem Menschen, der ich heute bin. Als wir begannen, die Geschichte für unser Bachelorprojekt zu entwickeln, landeten wir ebenfalls bei einer

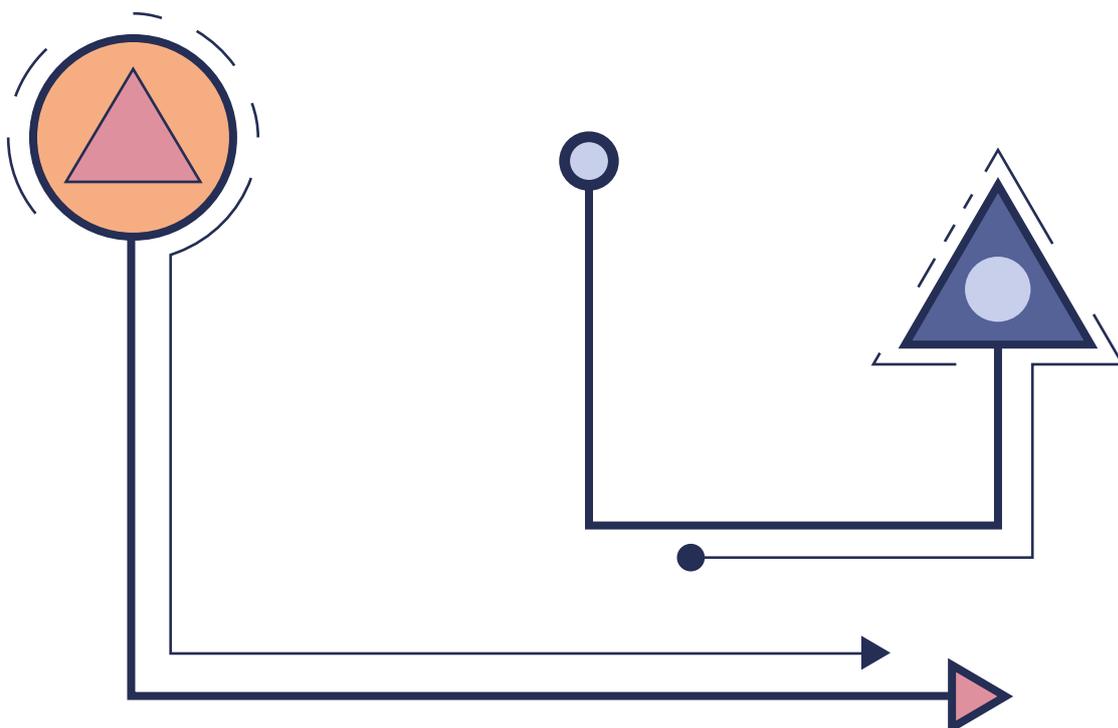
Heldengeschichte. Deshalb kam die Frage auf, was diesen typischen Helden überhaupt ausmacht und wieso dieses Grundkonzept so gut funktioniert, obwohl es eigentlich simpel scheint. Deshalb beschloss ich, mich in meinem Theorieteil mit dem Thema Character Design in Bezug auf die Heldengeschichte auseinanderzusetzen und herauszufinden, was gutes Character Design mit dem zusätzlichen Fokus auf Videospiele letztendlich ausmacht.

1.1.2 Aufbau und Zielsetzung

Diese Arbeit behandelt das Thema Character Design. Zu Beginn soll herausgearbeitet werden, was Character Design ist und woher es kommt. Dann wird sich detailliert damit auseinandergesetzt, aus welchen Teilen der Prozess des Character Designs besteht, beginnend bei der Persönlichkeit und den Eigenschaften eines Hauptcharakters mit anschließendem Fokus auf die Heldenreise. Zusätzlich werden die Konzepte der Arche- und Stereotypen herangezogen und vorgestellt, die eine hilfreiche Rolle beim Aufbau einer Persönlichkeit spielen können. Anschließend wird die visuelle Seite des

Character Designs beleuchtet und herausgearbeitet, wie ein Charakter mit Bedeutung gestaltet werden kann. Dann soll erläutert werden, warum gutes Character Design für Videospiele bezogen auf den Spielercharakter so wichtig ist und was für eine Rolle dieser spielt. Darauf folgend werden drei populäre Helden von verschiedenen Videospiele analysiert, um herauszufinden, was für eine Art von Helden sie sind und wie ihre Persönlichkeit, sowohl äußerlich als auch im Inneren, auf Grundlage der zuvor erarbeiteten Erkenntnisse aufgebaut ist.

Zusammenfassend ist das Ziel dieser Bachelorarbeit, herauszufinden, was gutes Character Design eines Helden, sowohl geschrieben als auch visuell, ausmacht und was das für ein Videospiele bedeutet.



1.2 Was ist Character Design?

1.2.1 Was steckt hinter dem Wort?

Das Charakter-Entwerfen existiert schon so lange wie das Geschichtenerzählen selbst. Das besondere an diesen Charakteren war jedoch, dass sich das Publikum anhand der Beschreibungen in der Geschichte die Charaktere mit Hilfe seiner Vorstellungskraft selbst ausmalen konnte. In der heutigen Zeit wird den Menschen durch visuelle Medien wie das Fernsehen, der Film oder Videospiele diese Aufgabe abgenommen und ein Bild zum Charakter sowie seiner Umgebung vorgegeben, sodass kein Raum mehr für die eigene Vorstellungskraft bleibt. Das heißt aber nicht, dass die Wahrnehmung nicht mehr individuell ist. Die Wahrnehmungen des Publikums unterscheiden sich bloß im Vergleich zu früher nicht mehr zu stark voneinander, da heutzutage bereits ein Bild vorgegeben wird. Das führt dazu, dass gut gestaltete Charaktere unabhängig vom Hintergrund des Publikums richtig gedeutet werden. Ein populäres Beispiel dafür ist Darth Vader aus Star Wars. Jeder weiß, wie er aussieht, und dass er für das Böse steht. Dadurch wird auch deutlich, was für eine Macht und Verantwortung Künstler beim Erstellen von Charakteren haben, da sie mit ihren Visionen die Vorstellungskraft eines anderen Menschen für einen bestimmten Zeitraum lenken können. Das bedeutet aber auch, dass das Endprodukt gut sein muss, denn Charaktere bleiben, wenn sie richtig gut oder richtig schlecht sind, im Gedächtnis der Menschen. (Vgl. Seegmiller, 2021, Kap.1)

Leider gibt es keine Formel zum Gestalten eines guten Charakters, da Character Design eine Kunst ist und jeder Mensch eine individuelle Meinung zu visuellen Dingen hat. Jedoch wird meist ein erfolgreiches Ergebnis erzielt, wenn grundlegende traditionelle Kunstprinzipien mit einer guten Idee kombiniert werden. (Vgl. Seegmiller, 2021, Kap. 1) Aber allein der visuelle Part macht nicht die Qualität aus. Genauso wie das Aussehen und das Verhalten, gehören zum Character Design auch eine Hintergrundgeschichte sowie eine Vergangenheit (vgl. Heussner, T., Finley, T.K., Brandes Hepler, J., & Lemay, A., 2015, S. 78). Letztendlich sei es laut Seegmiller das Ziel **„[...] [to create] someone or something that, taken in the context of its environment, will elicit a belief, reaction, or expectation from the audience about the physical makeup, disposition, and personality of the creation.“** (2021, Kap. 1).

Meist muss auch ein gewisser Kontext beachtet werden, bei dem es sich um Anforderungen eines Skripts einer Szene, eines Spiels oder einer Geschichte handelt. Vergleichbar ist das Vorgehen mit einem Casting Direktor, der das richtige Gesicht und Verhalten für die Performance sucht. Der Character Designer erschafft dieses und füllt es mit Leben. (Vgl. Bancroft, 2006, S. 13) Im Folgendem wird sich deshalb zu Beginn mit der Persönlichkeit und Geschichte auseinandergesetzt.

1.2.2 Die Geschichte hinter dem Charakter

1.2.2.1 Wer bist du? - Die Persönlichkeit

Bevor der Stift in die Hand genommen wird, müssen gewisse Rahmenbedingungen mithilfe des Kontexts aufgestellt werden. Der Character Designer muss wissen, welche Rolle der Charakter einnimmt, also ob er der Held, der Bösewicht oder jemand anderes sein wird, oder, ob er kontextgebundene Eigenschaften hat, die sich später im visuellen Design widerspiegeln müssen. So sind z.B. die großen Ohren des Elefanten Dumbo wichtig für die Geschichte und müssen im Prozess bedacht werden. Gleichzeitig muss auch herausgearbeitet werden, was für eine Persönlichkeit der Charakter haben soll, da diese entscheidend für den gesamten Prozess ist und das visuelle Design mit dieser in Einklang gebracht werden muss. Wenn der Held schüchtern ist und im Verlauf der

Geschichte aus sich selbst herauskommen soll, würde ein gut aussehender Muskelprotz diese Eigenschaft eher nicht vermitteln. (Vgl. Bancroft, 2006, S. 16-17)

Aber was ist überhaupt eine Persönlichkeit? Die Persönlichkeit sei laut Sloan **„the pattern of behaviors, traits, and characteristics that make an individual unique.“** (2015, S. 82, Hervorheb. PJK). Diese ist im Vergleich zu kurz anhaltenden Emotionen stabil und verändert sich im Verlauf des Lebens, abgesehen von starken Umgebungsveränderungen oder einschneidenden Schicksalsschlägen, nicht. Die Persönlichkeit ist gerade deswegen im Character Design wichtig, um Authentizität und eine emotionale

Performance des Charakters zu gewährleisten. Das Publikum muss mit ihm mitfühlen und seine Handlungen nachvollziehen können. (Vgl. Sloan, 2015, S. 81f.)

Eine simple, aber effektive Methode ist die *NPC Interesting Technique* von David Freeman. Hierbei wird die Persönlichkeit mithilfe von vier Merkmalen aufgebaut, die einen inneren Konflikt oder eine innere Dynamik erzeugen. Anschließend werden diese zu einem Diagramm in Form eines Diamanten angeordnet. Dabei kann je nach Wichtigkeit und Tiefe des Charakters die Auswahl der Punkte erweitert oder verringert werden. Das Ziel sollte sein, einen interessanten Charakter durch den bereits erwähnten inneren Konflikt oder die Dynamik zu gestalten. Deshalb sollte vermieden

werden, durch vorhersehbare und klischeebehaftete Kombinationen ohne Konflikt einen flachen Charakter zu erstellen. Ein Held, der nur gute und typische Eigenschaften wie Loyalität, Mut, Ritterlichkeit und Gerechtigkeit innehat, wird das Publikum nicht berühren. Durch einen Widerspruch hingegen wirkt der Held interessanter und kann sich durch seine Einzigartigkeit von ähnlichen Charakteren abheben. So könnten z.B. dem Helden neben seinen positiven auch noch negative Eigenschaften wie Arroganz und Egoismus zuordnet werden, wodurch interessantere Interaktionen sowie eine Charakterentwicklung möglich sind. (Vgl. Sloan, 2015 ebd., S. 89f., zit. nach Freeman, 2003)



1.2.2.2 Wer bist du? – Eigenschaften und Hintergrundgeschichte

Neben der Persönlichkeit gibt es noch weitere Eigenschaften bezogen auf den Rahmen der Geschichte, die vor allem ein typischer Held innehat. Dieser hat nämlich eine wichtige und heroische Aufgabe vor sich, wie das Retten einer Prinzessin oder der ganzen Welt. Dabei kann er etwas besonders gut, wie das Umgehen mit einer Waffe, oder er hat eine besondere Fähigkeit. Trotzdem ist der Held nicht perfekt, da niemand perfekt ist und er somit für das Publikum nicht nachvollziehbar wäre, ähnlich zu dem oben bereits erwähnten Persönlichkeitsdiamanten. Deshalb können dem Charakter Phobien oder unentdeckte Ambitionen zugeschrieben werden. (Vgl. Rogers, 2010, S. 86) Letztere werden besonders gerne genutzt, denn meistens ist das, was sich der Charakter bewusst wünscht, nicht das, was er unbewusst wirklich braucht (vgl. Caldwell, 2017, S. 114, zit. nach Johnson, 2010). Denn zwischen seinen Wünschen und dem eigentlichen Bedürfnis besteht ein entscheidender Unterschied. Die Wünsche sind nämlich der für ihn einfachste und schnellste Weg, um sein inneres Bedürfnis, also was er wirklich braucht, zu bekommen (vgl. ebd., S. 134). Diese Wünsche müssen von Beginn an klar kommuniziert werden, denn wenn das Publikum diese nicht versteht, kann es keine Bindung zum Charakter und zu seinen Bemühungen, diese zu erfüllen, aufbauen, wodurch der rote Faden der Geschichte verloren geht (vgl. ebd., S. 132). Das Bedürfnis des Charakters kann hingegen

ein für alle Mal die Leere füllen, die in seinem Inneren durch eine emotionale Wunde entstanden ist, und ist die eigentliche Kraft, die ihn unbewusst antreibt. Oft besteht das Bedürfnis daraus, seine inneren Ängste zu überwinden, die Liebe zu finden oder den Schmerz der Vergangenheit zu stoppen, was er versucht, mit seinen Wünschen wie Macht oder Geld zu überlagern. Schlussendlich gibt das Verhältnis zwischen den Wünschen und dem Bedürfnis der Geschichte ihre tiefere Bedeutung und erklärt die Motivation des Charakters. Gerade eine verständliche Motivation ist wichtig, da das Publikum diese nachvollziehen muss, um sich um den Charakter sorgen zu können. (Vgl. ebd., S. 134) Caldwell fasst diesen Punkt zusammen mit der Frage „[...] **is the character doing what I would do in that situation, knowing what I know?**“ (2017, S. 134, Hervorheb. im Original). Wenn das Publikum nämlich die Emotionen und das Verhalten des Charakters nicht versteht oder unlogisch findet, verliert es das Interesse an ihm und an der Geschichte. Zusätzlich würde es keinen inneren Konflikt oder eine Weiterentwicklung geben, wenn die Wünsche und das Bedürfnis zu Beginn gleich wären oder der Charakter sein eigentliches Bedürfnis sofort erkennt. Eben die Aspekte, dass der Charakter nicht weiß, was er eigentlich braucht, und für sein Problem die einfachste Lösung sucht, wodurch er falsche Entscheidungen trifft, kann das Publikum besonders gut nachvollziehen. (Vgl. ebd., S. 134f.)

Zusätzlich kann sich der Charakter auch an einem Wendepunkt in seinen Leben befinden, an dem er eine unausweichliche Entscheidung treffen muss (vgl. ebd., S. 114). Wichtig ist, dass ihm diese einerseits durch keine offensichtlich richtige Wahl schwerfallen muss und andererseits die Konsequenzen spürbar sein müssen, damit sich mit den Folgen emotional auseinandergesetzt werden kann. Gerade dieses Dilemma findet das Publikum besonders interessant. Solche Situationen bringen den Charakter ebenfalls dazu, sein wahres Ich zu offenbaren und können sogar zu einer Veränderung führen. Dabei muss die Entscheidung und der Gedankenprozess dem Publikum durch Aktionen des Charakters deutlich gemacht werden, damit nachvollziehbar ist, was im Inneren des Charakters vorgeht und sich das Publikum mit seinen Emotionen identifizieren kann. (Vgl. ebd., S. 138f.)

Den Charakter kann aber auch ausmachen, dass er besessen von einer besonderen Sache oder einem Thema ist. Während alle Charaktere in einer Geschichte Wünsche haben können, möchte der Protagonist sich diesen im Gegensatz zu den anderen unbedingt erfüllen und versucht alles, unabhängig von seiner Stärke, um ihm näher zu kommen. Außerdem müssen die einzigartigen Fähigkeiten des Charakters denen des gegenüberstehenden Gegners im Verlauf der Geschichte ebenbürtig sein. (Vgl. ebd., S. 114) Somit ist das Ziel erreichbar, aber die Situation scheint zu Anfang hoffnungslos zu sein, was eine Veränderung des Charakters fordert (vgl. ebd., S. 133). Das sorgt zusätzlich dafür, dass das Publikum mitfiebert (vgl. ebd., S. 114).

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass ein Identifikationsprozess mit dem Charakter ermöglicht werden muss (vgl. ebd., S. 114). Das Ziel ist es, dass das Publikum dieselben Emotionen wie der Charakter durch eine enge Bindung spürt. Durch die entstandene Empathie kann somit der Zugang zur Geschichte erleichtert und weiteres Interesse erzeugt werden. Dies ist eine der überzeugendsten Methoden, da es dem Publikum die Möglichkeit bietet, die Geschichte und Konflikte des Charakters gemeinsam mit ihm zu erleben und auf einem emotionalen und psychologischen Level auf die Ereignisse zu reagieren. Das Publikum ist z.B. genauso wie der Charakter traurig, wenn dieser einen Verlust erfährt, da bereits Erfahrungen gemacht

wurden, die ähnliche Gefühle ausgelöst haben. Dabei geht es insgesamt sowohl um die positiven als auch um die negativen Eigenschaften. Denn gerade diese bekannten Schwächen, die lieber versteckt werden, kann das Publikum besonders gut nachvollziehen und in sich selbst wiederfinden. Ebenfalls kann es auch die Situation selbst sein und nicht die Emotionen des Charakters, die das Publikum nachempfinden kann, was besonders bei Ungerechtigkeit und Gefahr der Fall ist. Letztendlich findet eine erfolgreiche Identifikation statt, wenn das Publikum sich um den Charakter sorgt und weiterführendes Interesse aufgrund der emotionalen Anteilnahme gegenüber dem Schicksal des Charakters zeigt. (Vgl. ebd., S. 124f.)

Zusätzlich zu diesen Eigenschaften benötigt ein Charakter für den weiteren Kontext eine Hintergrundgeschichte. Sie gibt Auskunft darüber, was vor der eigentlichen Geschichte passiert ist, da der Charakter ja zuvor ein gewisses Leben gelebt hat. Das Erstellen einer Biografie ist nicht nötig, denn es sollte sich vielmehr darüber Gedanken gemacht werden, welche Erlebnisse und Erfahrungen aus seiner Vergangenheit relevant für die Geschichte und somit für sein jetziges Selbst sind, vor allem in Bezug auf seine Schwächen und Konflikte. Aufgrund dieser Informationen ist es für den Character Designer einfacher und folglich für das Publikum überzeugender, glaubwürdige Reaktionen und Entscheidungen zu gestalten. Auch gibt es dem Publikum gleich zu Beginn eine Basis, sich mit dem Charakter zu identifizieren und herauszufinden, was sie gemeinsam

haben. Ebenfalls können diese Informationen später dafür genutzt werden, um eine große Enthüllung zu planen. Oft wird dies in Form eines geheim gehaltenen Ereignisses aus der Vergangenheit umgesetzt, welches emotional schmerzhaft war und ihn nun zurückhält. (Vgl. ebd., S. 122)

Schlussendlich sollte der Charakter auch einen passenden Namen haben. Dieser kann nämlich auch genutzt werden, um bereits etwas über das Wesen oder die Tätigkeiten eines Charakters auszusagen. Luke Skywalker aus Star Wars verrät bereits mit seinem Nachnamen, dass er gerne durch das Weltall reisen würde, während sein Vorname passend für einen einfachen Farmjungen ist. Gleichzeitig sollte der Name aber auch zu der allgemeinen Erscheinung des Charakters passen. (Vgl. Rogers, 2010, S. 53)

1.2.2.3 Die Geschichte des Helden

Im Folgenden soll kurz die Geschichte im Rahmen des Kontexts zur Gestaltung des Helden mit dem Fokus auf die Heldenreise beleuchtet werden und sich aufzeigen, warum diese so vielen Geschichten zugrunde liegt.

Geschichten haben im Verlauf der Menschheit und der Gesellschaft schon immer eine besondere Rolle inne. Sie verfügen nicht nur über eine vermittelnde Rolle durch das Weitergeben von Regeln und Abläufen einer sozialen Gemeinschaft sowie von generationsübergreifenden Erfahrungen (Vgl. Ruf, 2019, S. 14). Neben ihrem kulturellen Nutzen ermöglichen sie auch das Teilen von individuellen Gedanken gegenüber einem Publikum. Dies passiert meist in Form von dramatischen Geschichten, die sich von anderen wie z.B. den alltäglichen Geschichten durch den Fokus auf das *Warum passiert etwas?* anstatt auf das *Was passiert?* unterscheiden. Bei einer dramatischen Geschichte steht nämlich der Ablauf von Geschehnissen in einem Zusammenhang zueinander, was bei alltäglichen Geschichten nicht der Fall ist. Auch ist meist ein Protagonist im Mittelpunkt, der, wie im vorherigen Abschnitt erwähnt, etwas erreichen möchte. Der Weg dorthin ist jedoch schwer und im Verlauf der Geschichte muss sich der Charakter weiterentwickeln, sodass er die Welt am Ende mit anderen Augen sieht. Im weiteren Verlauf entsteht ein sich zuspitzender Konflikt. Dieser entwickelt sich zu einer Krise, die zu einem Höhepunkt führt und eine überraschende Wendung hervorbringt. Darauffolgend entwickelt sich eine Lösung, die zusätzlich der Geschichte eine tiefere Bedeutung gibt (vgl. Caldwell, 2017, S. 4f.).

Eine der meistgenutzten Grundstrukturen für das Schreiben einer Geschichte ist die *Heldenreise* von Joseph Campbell (vgl. ebd., S.12). In seinem 1949 verfassten Werk *Der Heros in tausend Gestalten* erstellte er ein Grundmuster, nach dem die meisten Mythen, Märchen und Sagen aufgebaut sind. Dieses Grundmuster wird als *Monomythos* bezeichnet. (Vgl. Ruf, 2019, S. 54). Trotz ihrer häufigen Nutzung und der damit kommenden Vertrautheit des Publikums gegenüber der Struktur, werden immer wieder neue Interpretationen gefordert. Das liegt einerseits daran, dass sie gut verständlich ist und die vertraute Struktur Orientierung bietet. Andererseits spielt aber für den Erfolg auch eine große Rolle, dass sich das Publikum sehr gut mit einer Heldenrolle identifizieren kann, da viele Menschen träumen, der Held ihrer eigenen Geschichte zu sein. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 12f.) Ein Beispiel für eine berühmte Umsetzung dieser Struktur ist Star Wars. Christopher Vogler hat 1992 mit *The Writer's Journey* Campbells Struktur weiterentwickelt, sodass sie zugänglicher und praktischer angewendet werden konnte. Diese besteht aus zwölf Stufen, die im Folgenden kurz näher beleuchtet werden sollen. (Vgl. Schell, 2008, S. 273)



In der ersten Stufe namens *Die normale Welt* wird der Held und sein Alltag in der ihm bekannten Welt vorgestellt. Mit der zweiten Stufe *Der Ruf zum Abenteuer* wird der gemütliche Alltag durch das Aufkommen einer Herausforderung gestört. Diesen Ruf *ignoriert* er in der dritten Stufe jedoch und versucht, diesen mit Ausreden zu umgehen. Daraufhin *trifft* er in der vierten Stufe auf einen *weisen Mentor*, der ihn mit Ratschlägen, Training oder weiterer Hilfe unterstützt, sodass der Held im fünften Schritt beim *Überwinden des Bekannten* schlussendlich doch, auch wenn meist unter Druck und somit nicht ganz freiwillig, die bekannte Welt verlässt und ins Abenteuer aufbricht. Auf seiner Reise und somit in Stufe Sechs erkundet er die neue Welt und lernt durch *kleine Herausforderungen*, wie diese funktioniert. Dabei trifft er auf erste *Feinde*, die er besiegen muss, lernt aber vielleicht auch neue *Verbündete* kennen. Im siebten Schritt versucht der Held sich der *Höhle des Bösen zu nähern*, jedoch scheitert er zunächst und muss sich einen anderen Plan überlegen. In Form einer *Feuerprobe* in der achten Stufe gerät der Held in eine Situation zwischen Leben und Tod. Er überlebt, sodass er in der neunten Stufe für das Besiegen seiner Ängste *belohnt* wird. Nun macht sich der Held in Stufe Zehn auf den *Rückweg* in seine bekannte Welt, jedoch sind noch nicht alle Probleme gelöst. In Stufe Elf bietet sich ihm durch die *Wiederauferstehung* des Bösen eine noch größere Krise. Um diese zu besiegen, muss er alles, was er gelernt hat, anwenden. Schlussendlich kehrt er in der zwölften und letzten Stufe mit dem *Elixier* zur Lösung des Problems erfolgreich zurück und verbessert dadurch das allgemeine Leben in seiner bekannten Welt. Damit ist auch das Abenteuer des Helden abgeschlossen. (Vgl. ebd., S. 273f.)

Wichtig zu beachten ist, dass einerseits die Schritte laut Vogler nicht alle eingebaut werden müssen und flexibel in ihrer Reihenfolge sein können, womit unendlich viele Variationen möglich sind. Andererseits sollte diese Grundstruktur nicht als eine Art Formel, sondern eher als eine Form und Hilfe zur Überprüfung genutzt werden. (Vgl. ebd., S. 274)

1.2.2.4 Archetypen

Ein weiteres hilfreiches Konzept sind die Archetypen. Diese wurden von dem Tiefenpsychologen C. G. Jung entwickelt und stellen universal verstandene Charaktere dar. Ursprünglich ist Jung bei der Behandlung von seinen Patienten aufgefallen, dass es Ähnlichkeiten zwischen den Fantasien seiner Patienten und typischen Bildmotiven aus Mythen und Märchen gab, obwohl sie nicht viel über diese wussten. Daraus folgerte er, dass gewisse Formelemente und Symbole einem kollektiven Unbewussten entstammen, das jeder Mensch hat. Dabei unterschied er zwischen dem persönlichen Unbewussten und dem kollektiven Unbewussten. Bei ersterem handelt es sich um nicht erkannte oder anerkannte Informationen im Ich-Bewusstsein, also Gedanken und Gefühle, die vergessen, verdrängt oder nicht vollständig wahrgenommen wurden und sich bewusst gemacht werden können. Das kollektive Unbewusste beherbergt hingegen die Informationen, die sich nicht bewusst gemacht werden können. Dazu gehören auch die Archetypen. Sie sind ein abstraktes Strukturprinzip, weshalb ihre Auswirkungen in der Wahrnehmung erst in Form von Bildern oder Motiven spürbar sind. Diese

Bilder können abhängig von verschiedenen Kulturen sehr vielfältig sein, aber verlieren trotzdem nicht ihre ursprüngliche Bedeutung. Somit sind Archetypen angeboren und bestehen aus den Urfahrungen der Menschheit, die über Generationen hinweg weitergegeben wurden. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 123) Zu beachten ist jedoch, dass der Charakter über den Archetypen hinaus weiterentwickelt werden sollte, weil sonst ein stereotypisches Bild entstehen könnte (vgl. Sloan, 2015, S. 115ff.). Der Vorteil dieses Konzepts ist nämlich gerade, dass es, neben der bereits erwähnten universellen Verständlichkeit, auch sehr flexibel ist. Der Charakter kann trotz der Basis eines Archetyps noch stark individuell ausgestaltet werden oder sogar, je nach Länge und Art der Geschichte, mehrere Archetypen annehmen und diese mischen. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 118) Die Archetypen, die nun vorgestellt werden und auf die sich auch Campbell konzentriert hat, beziehen sich auf den Helden und eine Auswahl an weiteren Archetypen, denen dieser im Verlauf der Geschichte begegnen könnte (vgl. Sloan, 2015, S. 116).



Der Held

Dieser Archetyp wird oft für den Protagonisten genutzt, dem Eigenschaften wie Mut und Tugend zugeschrieben werden (vgl. Caldwell, 2017, S. 119). Auch repräsentiert er die Grunderfahrungen, für etwas einzustehen und sich durchzusetzen (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 124). Aufopferungsvoll macht er sich auf die Reise, um sein wahres Ich zu finden (vgl. Caldwell, 2017, S. 119) und um Prüfungen zu bestehen. Im Verlauf der Geschichte entwickelt er sich weiter und versucht zu überleben. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 125) Wenn er sich selbst jedoch nicht weiterentwickelt, verändert sich dafür sein Umfeld (vgl. Ruf, 2019, S. 42). Gerade mit diesem Archetyp kann sich das Publikum besonders gut identifizieren (vgl. Caldwell, 2017, S. 119). Zusätzlich gibt es auch unterschiedliche Arten des Helden. Neben dem idealen Helden, der oft in der Fantasy Literatur auftaucht (Sloan, 2015, S. 116), gibt es noch den widerwilligen Helden, der aufgrund der Umstände und nicht aus eigenem Willen die Reise antritt, und den Antihelden. Dieser stellt das genaue Gegenteil zum klassischen Helden dar und möchte selbst nicht in der Rolle des Helden sein (vgl. Ruf, 2019, S. 42). Dadurch ist er jedoch menschlicher und seine Schwächen und Hilflosigkeit machen ihn schlussendlich sympathischer (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 125). Den Archetypen des Helden haben Charaktere wie Captain America oder Luke Skywalker (vgl. Caldwell, 2017, S. 119)

Der weise alte Mann/Frau oder Mentor

Hier wird eine weise, motivierende und lehrende Person repräsentiert (vgl. Caldwell, 2017, S. 119), die oft in Form einer Autoritätsperson des Wissens oder der Weisheit, also wie ein Lehrer oder Meister, auftritt (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 129). Er vertritt die Sehnsucht nach Sinn und Wissen (vgl. ebd., S. 124) und versorgt dementsprechend den Helden mit Informationen und Gegenständen, die dieser für seine Reise braucht. Auch hilft er diesem dabei, seine Ängste zu überwinden und kann die Funktion des Gewissens übernehmen. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 119) In Videospiele werden sie oft als narrativen Kontext für Tutorials genutzt (vgl. Sloan, 2015, S. 116). Charaktere wie Obi-Wan Kenobi oder Mufasa können dieser Rolle zugeordnet werden (vgl. Caldwell, 2017, S. 119)

Bösewicht

Auch unter Teufels- oder Schattenfigur bekannt, stellt dieser Archetyp den bösen und negativen Antagonisten der Geschichte dar, der meistens glaubt, das Richtige zu tun (vgl. Caldwell, 2017, S. 119). Dieser kann dabei eine gegensätzliche Wirkung haben, da er ebenso den Helden durch Macht, Wissen und Reichtum verführen kann. Dieser Verführung muss der Held versuchen, zu widerstehen. Der Bösewicht kann unter Umständen auch erlöst und am Ende gerettet werden. (Vgl. Sloan, 2015, S. 117) Bekannte Bösewichte sind Darth Vader oder Scar (vgl. Caldwell, 2017, S. 119).

Betrüger

Der Betrüger ist ein Witzbold und Unruhestifter. Er kann sowohl im Protagonisten als auch in Nebencharakteren auftauchen. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 119) Mit einem trügerischen Charakter erzeugt er Chaos, was aber nicht bedeutet, dass dies sofort negativ einzuordnen ist und er somit auch ein Verbündeter des Protagonisten sein kann (vgl. Sloan, 2015, S. 116). Trotzdem hat er den Drang, Verbotenes zu tun, Leute hinter das Licht zu führen und die bestehende Ordnung zu zerstören. Seine Gestalt kann zusätzlich auch sehr wandelbar sein. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 128)

Anima und Animus

Die Anima repräsentiert das Bild der Weiblichkeit aus der männlichen Perspektive, während der Animus das Gegenteil, also ein Bild der Männlichkeit aus weiblicher Sicht, darstellt. Sie haben die Funktion, dass der Protagonist zum jeweils gegenteiligen Geschlecht eine Verbindung in Form einer Beziehung aufbaut und lernt, den anderen sowie seine Natur besser zu verstehen. (Vgl. Sloan, 2015, S. 115) Außerdem steht dieser Archetyp allgemein für das Lebendige und Begehrtenwerte (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 127). Ein ähnlicher Archetyp ist die Maid, die in Form eines meist weiblichen Charakters auch für Begierde, aber auch für Unschuld steht und oft abhängig von anderen ist, wofür dieser aber heutzutage oft als problematisch angesehen wird (vgl. Sloan, 2015, S. 116).

Andere Archetypen, die in diesem Rahmen oft genutzt werden, können der Gestaltwandler (vgl. Caldwell, 2017, S. 119), der Wächter, der Bote, Vater- oder Mutterfiguren sowie viele weitere sein (vgl. Sloan, 2015, S. 116ff.).



1.2.2.5 Stereotypen

Wie bereits erwähnt, kann die Gefahr bestehen, dass ein stereotypischer Charakter entsteht, wenn ein Charakter nicht über einen Archetyp hinaus entwickelt wird (vgl. Sloan, 2015, S. 119). Deswegen soll nun erklärt werden, was Stereotypen sind, wie sie genutzt werden und warum sie beim Schreibprozess problematisch sein können.

Bei Stereotypen handelt es sich um ein stark vereinfachtes Konzept von einer bestimmten Gruppe an Menschen, die auf ihr Geschlecht, ihre Herkunft, Tätigkeiten oder andere Kategorien reduziert werden (vgl. Caldwell, 2017, S. 120). Diese radikale Reduzierung geschieht aufgrund der menschlichen Tendenz zur Vereinfachung (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 65) und ist eigentlich ein Überlebensinstinkt. Hierbei handelt es sich nämlich um den schnellsten Prozess, um einen Menschen innerhalb kürzester Zeit auf Basis ihrer äußerlichen Charaktereigenschaften einzuschätzen und zu entscheiden, ob der Gegenüber

Freund oder Feind ist. Im Vergleich zu den Archetypen gibt es mehr Stereotypen, da jene durch ihre universelle Verständlichkeit eingeschränkt werden, während Stereotypen an Kulturen gebunden sind. Somit kann ein bestimmter Stereotyp in unterschiedlichen Regionen auch unterschiedliche Bilder und Verhaltensmuster hervorrufen. Da jeder Mensch eine gewisse Ansammlung von Stereotypen im Kopf hat, können sie auch ein gutes Werkzeug beim Gestalten sein. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 120f.) Vorhandene Assoziationsräume sowie Sinnbilder können genutzt werden, um einerseits Sicherheit zu schaffen, weil Menschen besser Vertrauen zu Bekanntem aufbauen können (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 67). Andererseits ist in Bezug auf Filme und Videospiele ein schneller Zugang zur Geschichte möglich. Doch Stereotypen bringen auch eine große Gefahr mit sich. Da ein Stereotyp sich auf das erwartete Aussehen und vor allem das Verhalten bezieht, kann ein Charakter schnell vorhersehbar und

langweilig werden, wenn er sich so verhält, wie erwartet. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 120f.) Gleichzeitig schaffen Stereotypen Vorurteile und gewisse Assoziationsmuster, sodass falsche Tatsachen erzeugt werden können (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 66). Außerdem ist der Charakter neben seinen generischen Eigenschaften in seiner Charakterentwicklung sehr limitiert und, wenn er sich verändern sollte, tut er dies nur für einen kurzen Zeitraum (vgl. Caldwell, 2017, S. 120f.). Zusätzlich können besonders unbeabsichtigte Stereotypen großen Schaden für eine Geschichte anrichten, da sie die Glaubwürdigkeit eines Charakters untergraben können, was besonders bei komplexeren Themen ein großes Problem darstellt (vgl. Sloan, 2015, S. 119). Deshalb

ist es bei der Nutzung von Stereotypen wichtig, die Charaktere im Verlauf der Geschichte darüber hinaus weiterzuentwickeln. Dies kann erreicht werden, indem sie Archetypen annehmen oder sich anders verhalten, als durch seinen Stereotyp zunächst angenommen. (Vgl. Caldwell, 2017, S. 120f.) Letztendlich sollte jedoch für das erfolgreiche Nutzen von Stereotypen versucht werden, so weit wie möglich vom Gewohnten in einem noch verständlichen Rahmen abzuweichen, sodass das Publikum trotzdem schnell verstehen kann, um was für eine Art Mensch es sich handelt (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 67) und der gewollte Ersteindruck hinterlassen wird (vgl. Caldwell, 2017, S. 120).



1.2.3 Das Aussehen - Das Äußere

1.2.3.1 Allgemein

Neben dem geschriebenen Charakter geht es im Character Design natürlich auch um das Aussehen und um das von außen sichtbare Verhalten (vgl. Heussner u. a., 2015, S. 78). Wie eingangs erwähnt, ist Character Design ebenfalls eine Kunst, wodurch es bei der Gestaltung hilfreich sein kann, seine Vorgehensweise auf grundlegende traditionelle Kunstprinzipien zu stützen (vgl. Seegmiller, 2021, Kap. 1). Zusätzlich sollte der Charakter die Persönlichkeiten und Eigenschaften visuell widerspiegeln (vgl. Rogers, 2010, S. 84) und das Publikum dadurch von dieser künstlich erschaffenen Realität, die sich eigentlich nur in den Köpfen befindet, überzeugt werden. Dabei ist es wichtig, einen klar erkennbaren Charakter zu gestalten, der in jeder Situation unverwechselbar ist (vgl. Mateu-Mestre, 2010, S. 96). Das wird unter anderem durch das gezielte Einsetzen von Elementen wie Linien, Formen, Silhouetten, Farben und Kompositionen erreicht. Dabei sollte jedoch beachtet werden, dass zwar einige Elemente wie Formen und Farben bestimmte Bedeutungen oder Assoziationen mit sich bringen, diese aber sehr breit interpretiert werden können. Trotzdem sind sie ein gutes Werkzeug, da auf häufige visuelle Assoziationen und das allgemeine Empfinden der menschlichen Wahrnehmung zurückgegriffen werden kann. (Vgl. Sloan, 2015, S. 25f.)



1.2.3.2 Der Körper

Zu Beginn sollte sich ein Designer zunächst mit der allgemeinen Anatomie eines Menschen vertraut machen, um zu verstehen, wie der menschliche Körper aufgebaut ist und durch welche Faktoren das Aussehen verändert werden kann. Dazu gehören Proportionen, Körpertypen und Geschlechtsunterschiede, aber auch das Alter, die Auffassung von Attraktivität und die Gesundheit. (Vgl. ebd., S. 5) Eine Auswahl an Elementen soll kurz beleuchtet werden.

In der Realität sind Körperproportionen immer etwas unterschiedlich, jedoch können ungefähre Anhaltspunkte aufgestellt werden. Eine Methode ist der Kopf als Maßeinheit. Ein idealer Körper ist ungefähr acht Köpfe groß, jedoch ist bei der Gestaltung nicht die Größe, sondern das Verhältnis der verschiedenen Körperteile entscheidend, da dieses bewusst verändert werden kann, um die Wahrnehmung zu manipulieren. So hat der Charakter Sackboy aus LittleBigPlanet einen zwei Köpfe großen Körper, was die Niedlichkeit und Kindlichkeit des Charakters betonen soll, während Bayonetta aus dem

gleichnamigen Spiel einen längeren Körper hat, der die Sportlichkeit und Dominanz unterstreicht. Ein weiterer Faktor ist der Körpertyp bzw. Somatotyp, der etwas über die Gesundheit und die Sportlichkeit aussagen kann, aber auch in Bezug auf Vorurteile bewusst genutzt werden kann. Dabei wird zwischen drei Körpertypen anhand von Fett- und Muskelanteil unterschieden. Bei einem ektomorphen Typ handelt es sich um einen mageren und schmalen Körper ohne Muskeln sowie Fett. Mit diesem Typen wird durch das leichte Gewicht Geschwindigkeit verknüpft, jedoch können in Kombination mit anderen



Elementen Eigenschaften wie Nachdenklichkeit und Introvertiertheit verdeutlicht werden. Der mesomorphe Typ hat hingegen einen stark gebauten und athletischen Körper mit einem geringen Fettanteil, der Stärke, Mut, Dominanz oder Risikobereitschaft andeuten kann, weshalb er oft Helden zugeschrieben wird. Endomorphe Körpertypen haben hingegen einen größeren Fettanteil und sind meist kleiner, runder und stämmiger. Sie würden Essen der Bewegung vorziehen und können, je nach Auslegung, sozial und liebenswert sein. Diese Kategorien sollten jedoch nur als Orientierung angesehen werden, da nicht jeder Mensch bzw. Charakter genau in eine der Kategorien passt, weshalb Kombinationen möglich sind. (Vgl. ebd., S. 5ff.)

Schlussendlich ist diese Basis sowie Grundwissen zur Formensprache wichtig, um eine interessante und einzigartige Silhouette zu entwerfen. Diese ist nämlich

das wichtigste visuelle Werkzeug, um die Persönlichkeit auf einen Blick deutlich zu machen und eine schnelle Einordnung in Gut und Böse zu ermöglichen. Zusätzlich hilft sie bei der Unterscheidung sowie Gruppierung unterschiedlicher Charaktere, beim Hervorheben aus dem Hintergrund und bei der schnelleren Erfassung des Charakters in Bewegung. (Vgl. Rogers, 2010, S. 84f.) Dazu kommt, dass es auch das Erste ist, was das Publikum vom Charakter wahrnehmen wird, weshalb es wichtig ist, die richtige Wirkung zu erzielen und sich nicht auf Details allein zu verlassen, da diese aus der Ferne nicht erkennbar sind (vgl. SolarSKI, 2012, S. 32) Beginnend bei der Persönlichkeit, kann die Silhouette einiges auf den ersten Blick durch die Wahl der Formsprache verraten (vgl. Rogers, 2010, S. 84). Im Folgendem sollen die häufigsten Assoziationen erläutert werden, die darüber hinaus erweitert werden können.



Kreise werden vor allem bei guten, ansprechenden und freundlichen Charakteren genutzt (vgl. Bancroft, 2006, S. 33). Durch die fehlenden Ecken wirkt die Form sehr ausgeglichen und vollkommen (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 411). Auch verstärken Kreise die Niedlichkeit von Charakteren (vgl. Bancroft, 2006, S. 33) und repräsentieren zusätzlich mit kurvigen Linien meist die Weiblichkeit (vgl. SolarSKI, 2012, S. 120). Die

Form wird auch häufig genutzt, um Jugend in Bezug auf Verspieltheit, Kindlichkeit, Energie und Unschuld zu repräsentieren oder Tugend bezogen auf Positivität, Anmut, Balance oder Natur. Deshalb werden runde Formen bei Figuren für ein junges Publikum genutzt oder für einen herkömmlichen und unkomplizierten Helden. (Vgl. Sloan, 2015, S. 29)

Quadrate bzw. *Rechtecke* geben einem Charakter hingegen eine starke und stabile Wirkung, womit auch Verlässlichkeit ausgedrückt werden kann. Deshalb ist diese Form oft bei Entwürfen von Superhelden zu finden. (Vgl. Bancroft, 2006, S. 34) Als eingrenzende Form steht sie für Schutz und Kontrolle oder für rationale Ordnung und Übersicht. Bezogen auf einen Charakter kann die

Form aber auch einen leblosen, sturen oder gefühllosen Menschen widerspiegeln, der jede Lebendigkeit abwehrt. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 398ff.) Jedoch wird die Form auch sehr häufig im Character Design eingesetzt, um Männlichkeit zu repräsentieren (vgl. Sloan, 2015, S. 29).

Die Bedeutung des *Dreiecks* kann durch die Ausrichtung sehr vielseitig sein. Ein gleichschenkliges Dreieck mit der Spitze nach oben strahlt Bodenhaftung und Ausgewogenheit aus. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 405) Gleichzeitig steht es auch für Stabilität, Ruhe und Stärke (vgl. Sloan, 2015, S. 29). Ebenso kann die diese Spitze trotz der stabilen Verbindung zum Boden aber auch für Zielstrebigkeit und Ehrgeiz stehen, was der Form Dynamik gibt. Eine weitere Wirkungsform ist die Pfeilwirkung. Je spitzer dabei die Ecken sind, desto aggressiver, schneller und entschlossener wirkt der

Pfeil. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 405ff.) Ist das Dreieck gedreht mit der Spitze zum Boden, ändert sich die Bedeutung zu Instabilität und Spannung (vgl. Sloan, 2015, S. 29). Wenn es jedoch in der Brust eines Körpers platziert wird, kann es in Form von breiten Schultern einen heroischen Unterton für einen starken Helden erzeugen. Anderorts, besonders als Grundform des Kopfes, wirkt die Form eher unheimlich. (Vgl. Rogers, 2010, S. 84) Deshalb wird die Form besonders häufig bei Bösewichten oder böse wirkenden Menschen genutzt (vgl. Bancroft, 2006, S. 35).



Doch woher kommt diese Annahme, dass runde Formen für freundliche und gute Charaktere stehen, während Dreiecke bei bösen Charakteren Verwendung finden? Diese Tatsache ist zurückzuführen auf den menschlichen Tastsinn und seine instinktive Reaktion auf diese Formen. Auch wenn dieser Sinn bei der Interaktion mit den Charakteren nicht zu tragen kommt, wird durch die Lebenserfahrungen eine Reaktion auf dieser Basis hervorgerufen. (Vgl. Solarski, 2012, S. 179) Zusätzlich kann durch die Silhouette die Wirkung von Gewicht ausgedrückt werden. Da das Publikum selbst nicht spüren kann, wie schwer etwas ist, muss dies durch die Körperform verdeutlicht werden. (Vgl. ebd., S. 65) Dies kann einerseits durch die bereits erklärten Somatotypen erreicht werden (vgl. Sloan, 2015, S. 6ff.). Andererseits

kann dies auch durch den Kontakt des Charakters zum Boden ausgedrückt werden. Je weniger der Charakter mit seiner Fläche den Boden berührt, desto leichter wirkt er. (Vgl. Solarski, 2012, S. 65) Außerdem lassen sich durch die Kombination von verschiedenen Formen innerhalb eines Charakters unerwartete und überraschende Charaktere mit viel Dynamik erstellen (vgl. Bancroft, 2006, S. 36f.). Oder es wird versucht die genannten Konventionen herumzudrehen und dadurch das Publikum zu überraschen (vgl. Solarski, 2012, S. 184f.). Jedoch sollte am Ende die Kombination gewählt werden, die am besten zum Charakter passt, wobei darauf geachtet werden sollte, dass die Formen nicht zu sehr dramatisiert werden, damit kein befremdliches Endergebnis entsteht (vgl. Bancroft, 2006, S. 37).

1.2.3.3 Das Erscheinungsbild

Im nächsten Schritt soll es um das allgemeine Erscheinungsbild in Form der detaillierteren Ausgestaltung gehen, wo Kleidung, Farben und der visuelle Stil eines Charakters thematisiert werden.

Natürlich sollte auch die Kleidung des Charakters passend gewählt sein, weil sie neben der Silhouette auch einen großen Teil eines Menschen ausmacht. Der Spruch Kleider machen Leute ist zwar relativ, aber da Kleidung einen großen Einfluss auf den ersten Eindruck hat und entscheidend sein kann, wenn es darum geht, das Interesse und die Neugier des Publikums zu wecken, sollte diese Form der Kommunikation nicht unterschätzt werden. Der Einfluss kann sogar so groß sein, sodass zwei komplett unterschiedliche Charaktere entstehen können, wenn sie zwar die gleichen Ziele und Persönlichkeiten haben, aber unterschiedlich aussehen. Dies wird besonders deutlich am folgenden Beispiel: Ein gut aussehender und sehr männlicher Charakter wird

eher für einen Helden oder einen möglichen Liebhaber gehalten als ein zierlicher Wissenschaftler mit Brille. Diese physischen Eigenschaften geben Auskunft darüber, wie diese Charaktere auf unterschiedliche Art und Weise ihr Ziel erreichen werden, womit unterschiedliche Geschichten trotz der gleichen Reise entstehen. Das Aussehen kann auch darüber Auskunft geben, wo sich der Charakter im Verlauf der Geschichte gerade befindet, weil sich die Charaktere nicht nur innerlich, sondern auch äußerlich weiterentwickeln können. Auch die Hygiene eines Charakters kann im Zusammenhang des Erscheinungsbilds eine große Rolle spielen, da Menschen dementsprechend unterschiedlich behandelt werden. (Vgl. Ballon, 2003, S. 235f.)

Ein anderer großer Punkt ist die Farbwahl, die auch ein wichtiges Gestaltungsmittel sein kann (vgl. Rogers, 2010, S. 85). Sie können viele unterschiedliche und teils widersprüchliche Bedeutungen haben, da sie einerseits im Menschen angelegt sind, andererseits diese aber auch durch kulturelle Erfahrungen geprägt werden (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 256). So kann Rot einerseits für Leidenschaft und Gefahr stehen, während es gleichzeitig auch die Liebe (vgl. Perryman, 2021, S. 52) und die wärmste aller Farben repräsentiert (vgl. ebd., S. 36). Das rationale Blau wird hingegen als ruhig und verlässlich beschrieben und stellt archetypisch die Verkörperung des Himmels und des Göttlichen dar (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 286ff.). Gelb ist

eine erfrischende und optimistische Signalfarbe, die Fröhlichkeit und Hoffnung ausstrahlt (vgl. Perryman, 2021, S. 36) und die Aufmerksamkeit weckt (vgl. ebd., S. 107). Grün steht archetypisch für die Natur (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 296) und wirkt als die ruhigste aller Farben sehr entspannend und regenerativ (vgl. ebd., S. 37), wodurch sie auch Jugendlichkeit und Erneuerung ausdrückt (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 299). Das Orange ist die Farbe des dynamischen Aufbruchs und der Lebensenergie (vgl. ebd., S. 301). Sie wirkt warm, freundlich und authentisch (vgl. Perryman, 2021, S. 36). Violet ist die Farbe der Herrscher (vgl. ebd., S. 201), aber auch der Spiritualität (vgl. ebd., S. 37), die mystisch und konflikthaft erscheinen kann (vgl.

Heimann & Schütz, 2017, S. 305f.). Mit seiner farblichen Verbindung zur Erde, steht Braun für Natürlichkeit, aber auch für die Farbe der Armen (vgl. ebd., S. 306ff.) Weiß repräsentiert oft Reinheit, Unschuld und Licht (vgl. ebd., S. 310f.). Es kann aber auch als unbeschriebenes Blatt für einen offenen Neubeginn stehen oder steril, kalt und abweisend sein (vgl. ebd., S. 263). Schwarz ist die Farbe der undurchschaubaren und geheimnisvollen Dunkelheit (vgl. ebd., S. 264) und des Böartigen, die gleichzeitig auch Eleganz und absolute Würde repräsentiert (vgl. ebd., S. 317ff.). Grau wird oft als langweilig, karg und unspektakulär betitelt (vgl. ebd., S. 321), jedoch kann sie ebenso Kompromissbereitschaft und Neutralität ausdrücken (vgl. ebd., S. 326). Für gute

Charaktere werden dabei eher helle und warme Töne gewählt, während bösen Charakteren dunkle und kühle Farben (vgl. Bancroft, 2006, S. 143), vor allem Schwarz oder Violet, zugeordnet werden (vgl. ebd., S. 148). Farbkontraste, wie der Hell-Dunkel Kontrast, bei welchem durch eine helle und eine dunkle Farbe eine dramatische Stimmung erzeugt wird, sind ein weiteres Gestaltungsmittel, das bei der Zusammenstellung der Farbpalette in Betracht gezogen werden können (vgl. Perryman, 2021, S. 26). Aber auch Farbschemas wie z.B. die Komplementärfarben, bei denen die sich gegenüberliegenden Farben im Farbkreis genutzt werden, können interessante Dynamiken erzeugen (vgl. Sloan, 2015, S. 37).

Auch der visuelle Stil sollte bei der Gestaltung beachtet werden, was bedeutet: Wie realistisch oder stilisiert soll der Charakter sein? Bei ersterem wird der Mensch in seinem Aussehen und Verhalten naturgetreu nachgebildet. Je realistischer der Charakter dabei aussieht, desto lebensechter und dynamischer müssen auch seine Bewegungen sein, damit er lebendig wirkt. (Vgl. Rogers, 2010, S. 91) Die Gefahr bei einem realistischen Stil ist jedoch, dass der Uncanny Valley Effekt¹ eintritt oder die Kreativität und Vorstellungskraft aufgrund der Rahmenbedingungen der Realität eingeschränkt werden (vgl. Sloan, 2015, S. 41f.).

Stilisierte Charaktere bieten hingegen mehr Freiraum: Emotionen können durch größere Proportionen der Augen oder des Mundes deutlicher ausgedrückt werden und auch die Bewegungen können freier und übertriebener gestaltet werden, was besonders hilfreich ist, wenn nicht das Budget zu Verfügung steht, um naturgetreue Bewegungen zu animieren. Des Weiteren besteht hier ebenfalls die Möglichkeit, anthropomorphe Charaktere zu gestalten, die nicht menschlich sein müssen. Schlussendlich solle hier die Stilrichtung gewählt werden, die am besten ins gewollte Bild passt. (Vgl. Rogers, 2010, S. 92)

Des Weiteren können sich hier auch Gedanken über das Sound Design eines Charakters gemacht werden. Darunter fällt neben der Wahl der Stimme auch weitere Geräusche, die ein Charakter macht, sowie die musikalische Untermalung. (Vgl. Sloan, 2015, S. 45)

1.2.3.4 In Bewegung

Die non-verbale Kommunikation des Charakters sollte nicht unterschätzt werden, denn ein Charakter kann auch über diesen Weg viel, teilweise sogar mehr als über verbale Kommunikation, über sich aussagen (vgl. Ballon, 2003, S. 236). Angefangen bei der Körperhaltung, die wegen ihrer meist guten Sichtbarkeit der offensichtlichste Kommunikationsweg ist, kann diese Auskunft über den emotionalen Zustand und die Stimmung geben. Aber auch über den Gedankenprozess und die Einstellung gegenüber anderen Charakteren kann sie etwas verraten. Dabei lässt sich einerseits zwischen einer geöffneten und geschlossenen Körperhaltung unterscheiden. Die

offene Körperhaltung drückt durch geöffnete Arme und damit großer Einnahme von Platz Freundlichkeit und Positivität aus. Eine geschlossene Körperhaltung mit meist überkreuzten Armen wirkt defensiv und distanziert. Andererseits lässt sich auch das Energielevel in diesem Rahmen beurteilen. Bei hoher Energie ist der Charakter in dynamischeren Posen wiederzufinden und auch die Bewegungen sind allgemein schneller und federnder. Auf einem niedrigem Energielevel sind Posen eher lustlos und die Bewegungen langsam und träge. (Vgl. Sloan, 2015, S. 97ff.) Weiterführend zu den Bewegungen kann auch der Gang zur Kommunikation genutzt

¹ Der Uncanny Valley Effekt beschreibt das Phänomen, wenn eine Darstellung des Menschen zu nah an der Realität ist, was in einem Menschen Unbehagen auslösen kann (vgl. Sloan, 2015, S. 41f.).

werden. Zielstrebigkeit kann durch einen starken Gang kommuniziert werden, während mit einem schleifenden Gang und einer schlechten Körperhaltung mangelndes Selbstvertrauen oder sogar Trauer ausgedrückt werden kann. Bewegt sich ein Charakter vorsichtig mit einem angespannten Gesicht, ist er verängstigt. (vgl. Ballon, 2003, S. 236) Aber auch beim Nichtstun kann besonders bei Videospielcharakteren sehr viel passieren. In der sogenannten Idle Animation, die abgespielt wird, wenn der Charakter gerade nichts tut, können ebenfalls die Persönlichkeit oder Eigenschaften weiter kommuniziert

werden. Er kann sich z.B. strecken, sich umschauchen oder sogar gähnen und einschlafen, während er auf den Spieler wartet. (Vgl. Rogers, 2010, S. 100f.) Zusätzlich kann ein Videospielcharakter wichtige Informationen für den Spieler durch seine Bewegung übermitteln wie z.B. einen schlechten Gesundheitsstatus durch Humpeln. Es besteht auch die Möglichkeit, dass er dem Spieler durch seine Reaktionen oder seine Blickrichtung hilft, indem er auf etwas aufmerksam macht, was dem Spieler vielleicht bis dahin entgangen ist. (Vgl. ebd., S. 110)



1.2.4 Warum ist gutes Character Design in Videospielen so wichtig?

Character Design in Videospielen gibt es tatsächlich noch nicht allzu lang und ist noch einmal um einiges jünger als Videospiele selbst. Während um 1960 herum die ersten Spiele entwickelt wurden, tauchte erst 1975 einer der ersten menschenähnliche Spielercharaktere in dem Spiel *Gun Fight* auf. Der bis heute jedoch wichtigste und populärste Charakter ist Mario aus dem 1985 erschienenen Spiel *Super Mario Bros.*, welches die Videospielwelt damals revolutionierte. Über die Zeit entwickelten sich die technischen Rahmenbedingungen immer weiter, wodurch auch für die Gestaltung der Charaktere immer mehr möglich wurde. Und auch die Popularität und der Einfluss von Videospielen wuchs immer weiter, sodass sie sowie ihre Charaktere heute nicht mehr wegzudenken sind. Außerdem ergab es sich, dass das Wort **Avatar** für den Spielercharakter eingeführt wurde. (Vgl. Sloan, 2015, S. XiVff.) Doch was steckt hinter diesem Wort? Das Wort Avatar stammt aus dem Sanskrit und bedeutet, dass Gott eine physische Form auf der Erde annimmt (vgl. Schell, 2008, S. 114). Schell betitelt diesen Namen als passend, da „[...] **a similarly magical transformation takes place when a**

player uses their avatar to enter the world of a game.“ (2008, S. 114). Sobald der Spieler in einer Art und Weise in einem Spiel repräsentiert wird, ist von einem Avatar die Rede. Durch ihn hat der Spieler die Möglichkeit, in seiner Rolle die virtuelle Welt zu erkunden, was durch eine tiefe Bindung und Identifikation möglich ist. Das ist der Vorteil, den dieses Medium im Vergleich zu anderen Medien wie dem Film hat, da der Spieler, wenn auch eingeschränkt, eigene Entscheidungen treffen können. (Vgl. Rehfeld, 2014, S. 114f.) Außerdem besteht im Vergleich bei Videospielen das Primärziel darin, eine immersive Erfahrung zu schaffen, was mithilfe einer Geschichte, einer Spielwelt und einem interessanten Charakter möglich wird. Besonders die Geschichte kann dabei helfen, die Motivation des Spielers zu stärken, um sich mit dem Spiel weiter auseinanderzusetzen. Das kann durch ein definiertes Ziel oder durch die Gier zu wissen, was als nächstes passiert, erreicht werden. Gleichzeitig wird auch die emotionale Intensität erhöht, da die Hindernisse und Ziele eine Bedeutung erhalten. (Caldwell, 2017, S. 102f.)

Schlussendlich ist jedoch der Avatar durch seine Repräsentationsrolle die wichtigste Verbindung des Spielers zur Spielewelt (vgl. Rehfeld, 2014, S. 114). Dabei existieren unterschiedliche Beziehungen zwischen ihm und dem Spieler, die Auskunft darüber geben, wie viel Einfluss dieser auf den Charakter hat (vgl. Heussner u. a., 2015, S. 78).

Bei der ersten Beziehung handelt es sich um die *Rollenverkörperung* (vgl. Sloan, 2015, S. 172). Hier hat der Avatar keine eigene Persönlichkeit oder Bedürfnisse, sondern nur ein vorgegebenes Aussehen und einen Namen (vgl. Heussner u. a., 2015, S. 78). Er ist also wie ein leeres Gefäß (vgl. Sloan, 2015, S. 172). Das gibt dem Spieler die Möglichkeit, den Avatar mit seinen eigenen Gedanken und Vorstellungen zum Leben zu erwecken

(vgl. Heussner u. a., 2015, S. 78). Dadurch kann eine hohe Immersion ermöglicht werden, da der Spieler in die Rolle des Avatars schlüpft und durch seine Augen die Welt erkundet. Da der Avatar keine eigenen Gedanken hat, müssen andere Charaktere jedoch die Geschichte voranbringen, da der Avatar die Leere verliert, sobald er selbst handelt. (Vgl. Sloan, 2015, S. 172ff.)

1.3 Charaktere in Videospiele - die Analyse

Um die erläuterten Gestaltungsmöglichkeiten in der Anwendung zu sehen und weiter zu vertiefen, was einen Heldencharakter ausmacht, sollen nun drei Beispiele von verschiedenen Videospielden anhand des zuvor beschriebenen Prozesses des Character Designs analysiert werden.

1.3.1 Beispiel 1: Mario (Super Mario Odyssey)

Als einer der wichtigsten Vertreter der Videospiegelgeschichte debütierte Mario in seinem ersten eigenen Spiel im Jahre 1985 mit Super Mario Bros. auf dem NES (vgl. Sloan, 2015, S. XVI) und war über Jahrzehnte hinweg in vielen verschiedenen Ablegern zu sehen. Bei dieser Analyse soll sich jedoch auf seine Erscheinung im Spiel Super Mario Odyssey konzentriert werden, welches am 27. Oktober 2017 für die Nintendo Switch erschien (vgl. Nintendo of Europe GmbH, o.D. b).

1.3.1.1 Geschichte, Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit

In Super Mario Odyssey hat Mario die Aufgabe, Prinzessin Peach zu retten, die vom Bösewicht Bowser entführt und dazu gezwungen wird, ihn zu heiraten. Das versucht Mario zu verhindern, indem er Bowser durch viele verschiedene Welten abseits des typischen Pilzkönigreichs folgt. Dies tut er jedoch nicht allein, denn er lernt auf seiner Reise Cappy kennen, dessen Schwester ebenfalls von Bowser entführt wurde. Dieser hilft Mario, indem er ihm die Fähigkeit verleiht, Gegenstände, Tiere oder Gegner zu kapern. Gemeinsam sammeln sie Power Monde, um der Odyssey, ein Flugschiff, mit welchem sie Bowser verfolgen, mehr Kraft zu verleihen und versuchen Bowser aufzuhalten, was sie durch die Kombination ihrer Fähigkeiten erreichen. (Vgl. Super Mario Odyssey, 2017)

Zu Marios Hintergrundgeschichte ist nicht viel bekannt, abgesehen davon, dass er von Beruf Klempner ist und er bereits zuvor Prinzessin Peach und das Pilzkönigreich

vor seinem Erzrivalen Bowser rettete (vgl. Nintendo of America Inc., o.D. a), womit er den Eigenschaften eines Helden, in dessen Hand die Rettung der Prinzessin und damit der Welt liegt, erfüllt.

Seine Persönlichkeit wird als fröhlich und strahlend beschrieben (vgl. ebd.), was durch seine positive Einstellung im Spiel unterstrichen wird (vgl. Super Mario Odyssey, 2017). Ebenso ist der Alleskönner bekannt für seine mutigen Taten. Seine besonderen Fähigkeiten bestehen darin, dass er einerseits ein großes Springtalent hat, während er andererseits Power-Ups nutzen kann, die ihm sein Abenteuer erleichtern können. (Vgl. Nintendo of America Inc. , o.D. a) In diesem Spiel ermöglicht ihm sein Begleiter Cappy, Gegenstände und Lebewesen zu kapern, wodurch Mario neue Fähigkeiten erhält (vgl. Super Mario Odyssey, 2017).

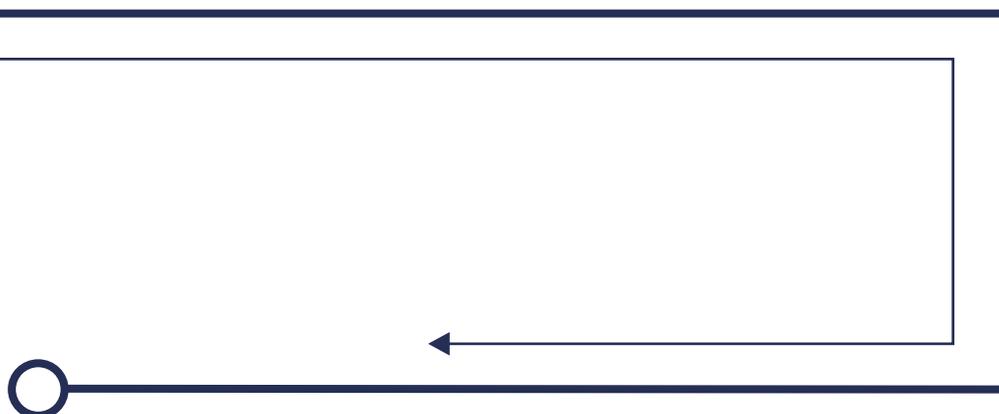




Abb. 1: Marios Größe in Köpfen in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)

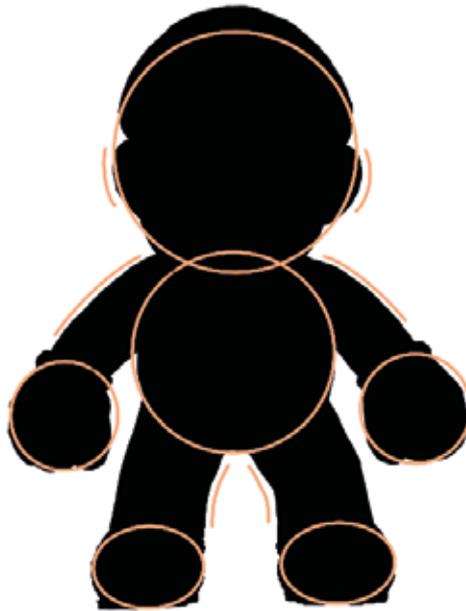


Abb. 3: Marios Formen in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)



Abb. 4: Marios Formen im Detail in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)

1.3.1.2 Das Aussehen

Beginnend bei Marios Körperform, lässt sich feststellen, dass er eine Körpergröße von ungefähr drei Köpfen hat (siehe Abb. 1). Das Proportionsverhältnis liegt dabei bei zwei Köpfen für den Körper, was die Niedlichkeit stärkt. Sein Somatotyp unterstreicht die niedlichen bzw. liebenswerten Eigenschaften, da Mario einen eher endomorphen Körperbau mit kaum erkennbaren Muskeln hat (siehe Abb. 2), was auch für gute soziale Fähigkeiten stehen kann. (Vgl. Sloan, 2015, S. 6ff.) Seine Silhouette bestärkt die genannten Eigenschaften weiter. Marios Körper besteht von oben nach unten aus Kreisen und runden Kurven (siehe Abb. 3). Seine Kopfform ist kreisförmig, während sich diese Form auch in seinem Oberkörper und seinen Schuhen wiederfindet. Mit einer leichten und sanften Ausstrahlung sorgen die Kreise auch für Jugendlichkeit und unterstützen den Aspekt, dass der Charakter an ein jüngeres Publikum gerichtet ist (vgl. ebd., S. 29).

Die runden Formen sind auch in der detaillierteren Ausgestaltung von Mario wiederzufinden (siehe Abb. 4). Er trägt eine blaue Latzhose mit gelb-goldenen runden Knöpfen und darunter einen roten Pullover. Seine kurzen braunen Haare mit schwungvollen runden Ponysträhnen werden von einer kurvigen Mütze im gleichen Rot bedeckt, die einen weißen Kreis mit einem großen M ziert. Während seine Hände mit weißen Handschuhen, die kleine Kreise an den Fingerknöcheln besitzen, bedeckt sind, runden seine glänzenden braunen Schuhe den Look ab. Aber auch sein Gesicht ist mit runden Formen verziert. Neben einer großen runden Nase hat Mario auch große hellblaue und oval förmige Augen.



Abb. 2: Marios Körperbau (Super Mario Odyssey, 2017)



Abb. 5: Marios sonstiger Auftritt
(Nintendo of America Inc., o.D. a)



Abb. 6: Mario in Odyssey
(Nintendo of America Inc., o.D. b)

Sein dunkelbrauner, fast schon schwarzer Schnurrbart besitzt auf der Unterseite mehrere runde Kurven, während seine Augenbrauen, die den gleichen Farbton haben, in einer Sichelform daherkommen. Farblich sind vor allem die Primärfarben Rot und Blau prominent. Ersterer kann für seine Leidenschaft sowie Entschlossenheit stehen (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 291), seine Mission zu erfüllen. Gleichzeitig ist Rot eine warme Farbe, die einem guten Charakter zugeschrieben wird (vgl. Bancroft, 2006, S. 143). Das Blau wirkt hier hingegen ruhig und verlässlich (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 286) und gleicht das stark gesättigte Rot aus, sodass dieses weniger aggressiv wirkt. Abgesehen von einem Buntkontrast sowie einem Warm-Kalt-Kontrast wird hier nicht stark mit Kontrasten gearbeitet. Wenn jedoch sein Rivale Bowser hinzugezogen wird, lässt sich ein Komplementärkontrast durch Marios Rot und Bowsers Grün sowie Blau und Gelb erkennen, was ihre gegensätzliche Position verstärkt. Der visuelle Stil ist hingegen durch die veränderten Körperproportionen und verhältnismäßig größeren Augen und den Mund, die expressionistischere Emotionen ermöglichen, stilistisch. Jedoch ist er im Vergleich zu seiner sonstigen Erscheinung (siehe Abb. 5) etwas realistischer (siehe Abb. 6), was an den einzelnen Haarsträhnen und der Latzhose mit einer realistischen Jeanstextur zu erkennen ist.

Marios Körperform ist sehr offen und energetisch. Seine Bewegungen können hingegen als kraftvoll und federnd beschrieben werden, die seine entschlossene und freundliche Persönlichkeit unterstreichen. Das Federn wird besonders deutlich durch die Mütze, die bei Sprüngen und beim Laufen leicht auf seinem Kopf umherspringt (siehe Abb. 7).



Abb. 7: Marios hüpfender Gang (Super Mario Odyssey, 2017)



Aber auch seine weiteren Bewegungen wie das Rollen auf dem Boden, Stampfattacken und Überschläge in der Luft sind sehr kraftvoll und finden oft in einer runden Körperform oder in runden Kurven statt. Besonders ausdrucksvoll sind Marios Idle Animationen (siehe Abb. 8), die einen langen Ablauf an Tätigkeiten mit insgesamt neun Stufen hat und seinen liebenswürdigen Charakter widerspiegelt. Wenn keine weitere Eingabe folgt, steht er zunächst etwas ruhiger. Nachdem die Augen von Cappy auf Marios Mütze erscheinen, folgen viele weitere Tätigkeiten wie Gähnen oder Strecken, bis er sich letztendlich hinlegt und schläft. Durch eine neue Eingabe des Spielers springt er wieder auf. Dieser kann aber durch andere Idle Animationen ersetzt werden, die kontextgebunden sind. Wenn er in einer heißen Region seine normale Kleidung trägt, fängt er an zu schwitzen und verzieht leidend das Gesicht (siehe Abb. 9), während er in einer kalten Region seinen zitternden Körper mit überschlagenen Armen zusammenzieht (siehe Abb. 10). Diese Animationen helfen dabei, Mario menschlicher und realer zu machen, da das Publikum diese Reaktionen sehr gut nachvollziehen kann, und machen ihn durch die teilweise überzogenen Reaktionen sympathisch. Zusätzlich soll auch kurz Marios Kaperungsform erwähnt werden. In dieser nehmen die Gegenstände oder Lebewesen Marios Mütze, seine Augenfarbe und seinen Schnurrbart an. Dadurch wird deutlich, dass diese Elemente einen hohen Wiedererkennungswert haben, da Marios Einfluss sofort erkennbar ist (vgl. Abb. 11 und siehe Abb. 12).

1.3.1.3 Beziehung zum Spieler

Bei Mario handelt es sich um eine Rollenerfüllung. Mario hat zwar keine große Hintergrundgeschichte, was durch die allgemein eher simple Geschichte nicht weiter schlimm ist. Jedoch hat er eine so starke und strahlende Persönlichkeit, sodass er als ein eigenständiger Charakter und somit als ein virtueller Schauspieler eingeordnet werden kann.

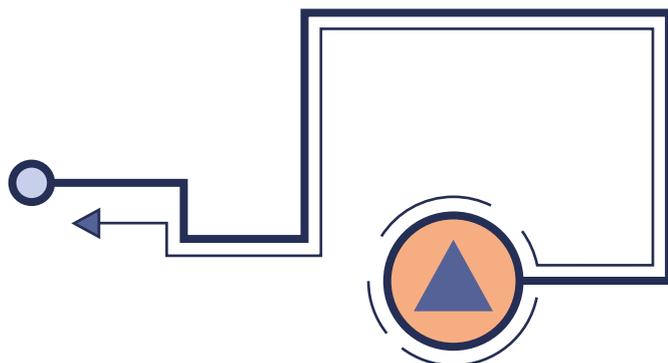


Abb. 8: Teil von Marios Idle Animation (Super Mario Odyssey, 2017)



Abb. 9: Marios Idle in der Hitze (Super Mario Odyssey, 2017)



Abb. 10: Marios Idle in der Kälte (Super Mario Odyssey, 2017)



Abb. 11: Gumba
(Super Mario Odyssey, 2017)

Abb. 12: Gekaperter Gumba
(Super Mario Odyssey, 2017)

1.3.2 Beispiel 2: Link (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD)

Beim nächsten Beispiel soll der Held Link der The Legend of Zelda Reihe näher beleuchtet werden. Dabei wird sich auf seine Erscheinung in dem Ableger Skyward Sword HD bezogen, das am 16.07.2021 für die Nintendo Switch erschien (Nintendo of Europe GmbH, o.D. c).

1.3.2.1 Geschichte, Hintergrundgeschichte und Persönlichkeit

Eines Tages wird Links Kindheitsfreundin Zelda entführt. Er muss seine Heimat über den Wolken verlassen und das mystische Erdland erkunden, um sie vor dem Dunkelfürsten Girahim zu retten. Dieser möchte sie nämlich als Reinkarnation der Göttin Hylia opfern, um eine uralte böse Macht, nämlich den Todesbringer, wiederzubeleben. Auf seiner Reise muss Link viele Prüfungen bestehen und gegen Gegner kämpfen, jedoch lernt er auch neue Völker kennen und schließt Freundschaften, die ihm bei seiner Mission helfen. Begleitet wird Link von Phai, die als Geist im Inneren seines Schwertes lebt, welches er zu Beginn seiner Reise erhält und im Verlauf als eine seiner Aufgaben weiter stärken muss. Ebenfalls ist es seine Aufgabe, das Triforce, eine uralte Macht, zu finden, um das Böse besiegen zu können. Am Ende schafft Link es, sowohl Girahim als auch den wiederbelebten Todesbringer zu besiegen und Zelda zu retten. Gemeinsam bleiben sie auf der nun friedlichen Erde und beschützen das Triforce. (Vgl. The Legend of Zelda Skyward Sword HD, 2021)

Bei dieser Geschichte sind Elemente der Heldenreise nach Vogler erkennbar. So wird Link zum Abenteuer gerufen, nachdem sein normaler Alltag durch die

Entführung von Zelda gestört wird. Er verlässt seine bekannte Heimat, um sich in der unbekannt Welt unter den Wolken vielen Herausforderungen wie Labyrinthen und Feinden entgegenzustellen. Jedoch lernt er auch die verschiedenen Völker, die auf der Erde leben, kennen und wird von ihnen unterstützt. Die folgenden Schritte der Heldenreise werden nicht mehr richtig verfolgt, sondern etwas abgewandelt oder ausgelassen. Am Ende kämpft Link jedoch wortwörtlich gegen die Wiederauferstehung des Bösen in Form des Todbringers und gewinnt diesen Kampf, wodurch das Böse vertrieben wird und ein friedliches Leben sowohl über als auch unter den Wolken möglich wird. (Vgl. Schell, 2008, S. 273)

Link ist ein siebzehnjähriger (vgl. Aonuma & Shioya, 2013, S. 8) Schüler an der Ritterschule des Wolkenhorts und steht kurz davor, seine Prüfung abzulegen. Er ist schon lange mit seiner Mitschülerin und Tochter des Schuldirektors Zelda befreundet und die beiden stehen sich sehr nah. (Vgl. The Legend of Zelda Skyward Sword HD, 2021) Weiteres zu seiner Hintergrundgeschichte ist nicht bekannt.



Link scheint zu Beginn der Geschichte nicht verantwortungsbewusst zu sein, da er nicht viel für seine Prüfung geübt hat (siehe Anhang 1.1, Anhang 1.2). Jedoch entwickelt er sich im Verlauf zu einem verlässlichen jungen Mann weiter (siehe Anhang 1.3). Er kann, wenn der Spieler sich dazu entscheidet, Nebenmissionen zu spielen, als überaus hilfsbereit wahrgenommen werden (siehe Abb. 13). Link ist seinen Mitmenschen gegenüber freundlich, auch wenn diese ihn in der Vergangenheit nicht gut behandelt haben, was deutlich an seiner Beziehung zum Charakter Bado wird. Außerdem ist er kräftig, da er schwere Fässer oder einen Stapel Kürbisse tragen kann (siehe Anhang 1.4). Auch ist er ein talentierter Reiter seines Wolkenvogels und gewinnt dadurch die Ritterzeremonie. Ebenso kann er mit Schwert und Schild umgehen, lernt das Harfenspielen und hat als



Abb. 13: Hilfsbereiter Link

(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)

zusätzliche Fähigkeiten eine Reihe von verschiedenen Items zur Hand, die er zum Weiterkommen einsetzt. Seine Schwäche ist seine Ausdauer, die nach anhaltendem Sprinten oder Tragen von schweren Gegenständen nachlässt, sodass er sich kurz erholen muss (siehe Anhang 1.5). Trotz dieser vielen Eigenschaften wirkt seine Persönlichkeit hingegen nicht wirklich stark ausgestaltet. (Vgl. ebd.)

1.3.2.2 Das Aussehen

Links Körpergröße beträgt etwa ein bisschen mehr als sechs Köpfe (siehe Abb. 14), mit einem Verhältnis von 5:1, was etwas kleiner, aber dennoch ungefähr passend für einen siebzehnjährigen Jungen ist (vgl. Sloan, 2015, S. 6). Der Somatotyp ist nicht eindeutig erkennbar unter der teilweise breiten Kleidung, jedoch liegt dieser wahrscheinlich bei einem mesomorphen Typen, da durch seine Körperkraft eine gewisse Muskelbildung vorausgesetzt werden kann. Außerdem scheint er durch seine Tätigkeiten im Spiel wie Klettern oder Sprinten sehr athletisch, was diese Annahme unterstützt. Die Formsprache in seiner Silhouette ist nicht so deutlich, wie die von Mario, jedoch lässt sich als allgemeine Grundform ein Rechteck sowie runde Kurven erkennen (siehe Abb. 15). Ersteres kann für seine verlässlichen und starken Eigenschaften stehen (vgl. Bancroft, 2006, S. 34) sowie seine Männlichkeit (vgl. Sloan, 2015, S. 29). Die runden Kurven geben ihm als guter Charakter eine freundliche Ausstrahlung (vgl. Bancroft, 2006, S. 33).

In Links weiterer Ausarbeitung werden vor allem die runden Kurven weiter genutzt (siehe Abb. 16). Zusätzlich kann man in seinem Oberkörper und dem Armschutz Trapeze erkennen, die etwas weicher und dynamischer als das starre Rechteck wirken (siehe Anhang 1.6). Link trägt eine Ritteruniform, die aus einer grünen Tunika mit einem Kettenhemd und weißem Hemd darunter besteht. Zusammengehalten werden diese an der Taille mit einem dunkelbraunen Gürtel, an dem auch Taschen befestigt werden können. Über seine Brust ist noch ein weiterer Gürtel gespannt, der als Halterung für sein Schwert und Schild auf dem Rücken fungiert. An den Armen trägt er einen dunkelblauen Schutz, die in dunkelbraune Handschuhe übergehen, bei welchen jedoch die Finger ausgespart sind. Sein Unterkörper wird von weiten hellbraunen Hosen und dunkelbraunen Stiefeln bedeckt. Sein dunkelblondes Haar bedeckt eine grüne lange Zipfelmütze, die zur Ritteruniform gehört. An seinen spitzen Ohren, die typisch für das Volk der Hylianer sind (vgl. Aonuma & Shioya, 2013, S. 145), trägt er ein Paar blaue, später rote Ohringe.

Das für Link typische Grün, welches er auch in der gesamten vorherigen Seriengeschichte trug (vgl. ebd., S. 228), hat einerseits Tradition. Andererseits kann es aber



Abb. 14: Links Größe in Köpfen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Abb. 15: Links Formen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Abb. 16: Links Detailformen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)

auch als Farbe der Erneuerung und Wiedergeburt seiner wiederkehrenden Rolle stehen (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 299). Das Braun (vgl. ebd., S. 307) repräsentiert genauso wie das Grün die Natur (vgl. ebd., S. 296), die Link während seiner Reise ausgiebig erkundet, wodurch sie sehr harmonisch miteinander wirken. Allgemein lässt sich ein Hell-Dunkel-Kontrast erkennen, womit die Kleidung gruppiert wird. Das dunklere Grün definiert den Oberkörper. Das Weiß an den Armen schafft hingegen Platz zwischen Tunika und Handschuhen, während die hellbraune Hose die Tunika und Schuhe trennt, womit allgemein die Erscheinung sehr ausgeglichen und klar definiert wirkt. Wird sein Gegenspieler der Todbringer dazu betrachtet, lässt sich ein Komplementärkontrast zwischen Links grüner Tunika und den flammenden roten Haaren des Todbringers sowie ein Bunt-Unbunt Kontrast durch den schwarzen Körper des Todbringers feststellen.

Der visuelle Stil dieses Links ist auf der realistischeren Seite einzuordnen. Er hat jedoch im Vergleich zu seiner bisher realistischsten Version im Ableger Twilight Princess (siehe Abb. 17) deutlich weniger Details und größere Gesichtspartien, die mehr Emotionen zulassen, womit er auch etwas stilistisch ist, was ein gewollter Unterschied war (vgl. Aonuma & Shioya, 2013, S. 8).

Links Bewegungen sind besonders beim Kämpfen sehr offen und energievoll (siehe Abb. 18). Allgemein bewegt er sich neutral, repräsentiert aber auch ein sicheres und kraftvolles Auftreten. Jedoch hat er darüber hinaus keine weiteren Animationen, die seine Persönlichkeit weiter ausschmücken. Auch seine Idle Animation, die aus einem kurzen Strecken besteht, hat keinen großen Einfluss (siehe Abb. 19).



Abb. 17: Link in TLoZ: Twilight Princess (Nintendo of Europe GmbH, o.D. d)



Abb. 19: Links Idle Animation (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)

1.3.2.3 Beziehung zum Spieler

Einerseits findet mit Link eine Rollenerfüllung statt, da er eine eigene Persönlichkeit mit einer eigenen Geschichte hat, auch wenn jene nicht stark ausgeprägt ist. Andererseits kann aber ebenso von einer Rollenverkörperung gesprochen werden, da der Spieler Link umbenennen und ihn somit zu seinem eigenen Charakter machen kann. Die Hintergrundgeschichte ist ebenfalls simpel gestaltet, sodass sich der Spieler einen großen Teil mit seiner Vorstellungskraft ausmalen kann.

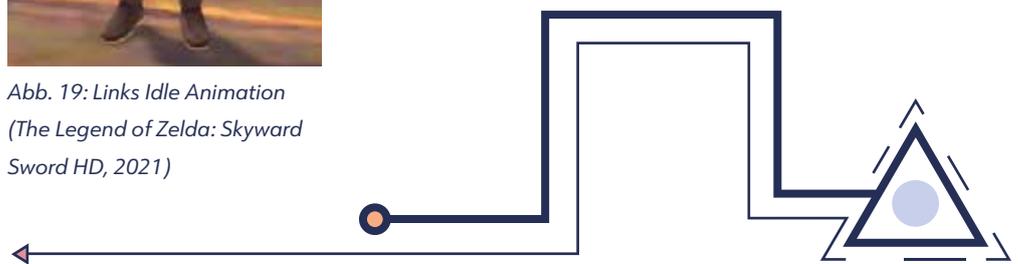


Abb. 18: Links Bewegung (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)

1.3.3 Beispiel 3: Samus Aran (Metroid & Super Smash Bros. Ultimate)

Als drittes Beispiel soll das Aussehen von Samus Aran aus der Metroid-Reihe analysiert werden. Ihr Character Design ist besonders, da mit der sonst typischen Formsprache in Bezug auf das Geschlecht experimentiert wurde, was nun näher beleuchtet werden soll.

1.3.1.1 Warum ist sie besonders?

Bevor der erste Metroid Teil erschien, dominierten männliche Protagonisten die VideospieLLandschaft durch eine überwiegend männliche Zielgruppe und Entwickler. Dadurch kam es auch zur stereotypischen Darstellung von Geschlechtern und der problematischen Repräsentation von Frauen, die nur in der Rolle der Maid in Not zu finden waren und überaus feminin und sexuell gestaltet wurden. 1987 überraschten die Entwickler von Metroid jedoch die VideospieLwelt, als Samus Aran als Frau am Ende aus dem Anzug stieg. Zwar wurde ihr Erscheinungsbild sexualisiert, indem sie nur leicht bekleidet war, jedoch war ihre Person selbst eine große Überraschung für das Publikum, da von einem männlichen Charakter ausgegangen wurde. Das lag vor allem an ihrem Anzug, der nun analysiert werden soll. (Vgl. Sloan, 2015, S. 12f) Dazu soll jedoch eine moderne Version ihrer Erscheinung herangezogen werden, und zwar die aus dem Spiel Super Smash Bros. Ultimate, da hier ihr allgemeines Erscheinungsbild gut repräsentiert wird. Der Fokus soll hier nur auf ihrem Aussehen liegen, weshalb ihre allgemeine Geschichte nur kurz erwähnt wird.

1.3.1.2 Geschichte

Samus ist eine intergalaktische Kopfgeldjägerin, die zu verschiedenen Missionen im Weltall aufbricht. Dabei erkundet sie verschiedene Planeten und muss gegen außerirdische Kreaturen kämpfen. (Vgl. Nintendo of Europe, o.D. a)

1.3.1.3 Das Aussehen

Auch wenn es sich um einen Anzug handelt, projiziert der Mensch geschlechtsspezifische und menschliche Eigenschaften durch die Formen auf ihn (vgl. Sloan, 2015, S. 12). Deshalb können die bisherigen Kategorien auch hier genutzt werden.

Die Körpergröße von knapp acht Köpfen ist realistisch mit einer Proportionsverteilung von 7:1. Die Beine wirken im Verhältnis jedoch etwas länger, was Samus einen athletischen Charakter verleiht. In der Originalfassung Metroid sind diese etwas anders (siehe Abb. 20). Der Körper nur drei Köpfe groß mit einem Verhältnis von 2:1, was aber auf die damalige Grafik zurückzuführen ist. Der Körperbau wirkt durch den Bau des Anzugs breit und muskulös, weshalb es sich um einen mesomorphen Somatotyp handelt, was zu dieser starken und mutigen Heldin passt (vgl. ebd., S. 6ff.).

Die Silhouette ist allgemein rechteckig (siehe Anhang 2.1) und wirkt durch die breiten Schultern männlich (vgl. ebd., S. 29), was besonders in der Metroid Version deutlich wird. Jedoch sind in der modernen Version deutlicher mehr runde Kurven und ebenso Kreise zu finden (siehe Abb. 21). Diese zeigen, dass es sich um einen guten Charakter handelt (vgl. Bancroft, 2006, S. 33). In dem Fall verstärken diese, zusammen mit der schmalen Taille, aber auch den femininen Ausdruck (vgl. Solariski, 2012, S. 120), sodass der Anzug insgesamt fast schon geschlechtsneutral wirkt. Zusätzlich sind im

modernen Design noch einige Spitzen zu finden, die den Anzug entgegen den Kreisen etwas bedrohlicher wirken lassen.

Der ganze Körper ist mit dem sogenannten Power Suit bedeckt, sodass nicht erkennbar ist, wer sich darin befindet. Dieser Anzug ist sehr detailliert und mit symmetrischen Linien überzogen (siehe Abb. 22). Aus dieser Symmetrie, der dem ganzen Anzug zuzuschreiben ist, fällt jedoch der rechte Arm heraus, da sich dort statt einer normalen Hand eine Waffe befindet.

Der Anzug ist dabei in den warmen Farben Rot, Gelb und Orange gehalten. Sie liegen im Farbrad nebeneinander bzw. Orange ist die Mischfarbe von Rot und Gelb (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 260), weshalb die Kombination sehr harmonisch wirkt. Im Original war der Anzug hingegen nur Rot und Gelb. Das Rot befindet sich dabei nur in der Kopfregion, während das Gelb im Inneren des restlichen Körpers platziert ist. Das Orange, was den größten Anteil hat, ummantelt die Erscheinung. Insgesamt wirken die Farben sehr freundlich und besonders das Gelb und Orange haben eine starke Signalwirkung, die Samus gut vom Hintergrund absetzt



Abb. 20: Samus' Größe in Köpfen in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)

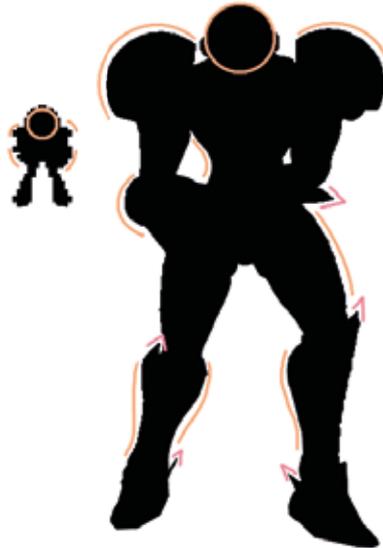


Abb. 21: Samus' Formen in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)



Abb. 22: Samus' Detailformen in Anlehnung an (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)



Abb. 23: Samus' Laufbewegung (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)

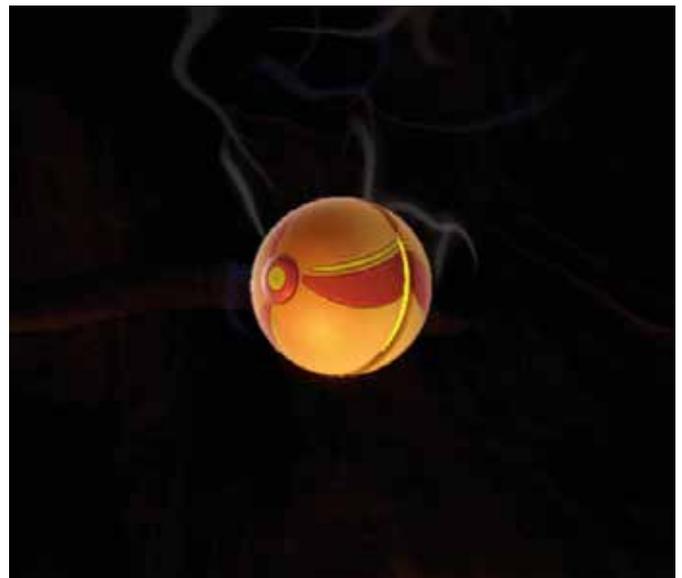


Abb. 24: Samus' Morphball (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)

(vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 303). Samus' Waffenarm ist jedoch Türkis und unterscheidet sich als kalte Farbe somit stark vom restlichen Anzug. Auch das grüne Visier sowie ein paar grüne Elemente im Anzug stellen einen Kontrast dar. Hier handelt es sich nämlich um einen Komplementärkontrast zwischen Rot und Grün, während es sich beim Waffenarm um einen Komplementärkontrast zwischen Orange und Türkis handelt. In beiden Fällen kann auch von einem Warm-Kalt-Kontrast die Rede sein. Zusätzlich wird der Anzug, wie bereits erwähnt, durch die Farben in Zonen eingeteilt, was mithilfe des Buntkontrasts geschieht.

Der visuelle Stil ist durch die vielen Details und die realen Proportionen realistisch.

Zu ihren Bewegungen soll nur kurz angemerkt werden, dass diese sehr dynamisch und kraftvoll sind. Besonders in der Umsetzung in Super Smash Bros. ist zu sehen, dass sie beim Laufen (siehe Abb. 23) oder Nutzen ihrer Waffe meist tief in die Knie geht (siehe Anhang 2.2). Außerdem hat sie allgemein noch die Fähigkeit, die Morphball-Form anzunehmen, wodurch sie zu einer kleinen Kugel wird (siehe Abb. 24).

1.4 Fazit

Schlussendlich sollte es das Ziel sein, einen einzigartigen Charakter zu erschaffen, der positiv in den Köpfen der Menschen bleibt und eine Basis für eine Identifikation bietet. Dafür ist das richtige Zusammenspiel zwischen dem geschriebenen Teil des Charakters, bestehend aus der Geschichte und der Persönlichkeit, sowie dem visuellen Teil, bestehend aus dem Aussehen und den Bewegungen, nötig. Ebenso sollten bestimmte Attribute berücksichtigt werden, wenn der Charakter in der Rolle eines Helden auftreten soll, mit der sich ein Publikum besonders gut identifizieren kann, da sie selbst gerne der Held in ihrer Geschichte wären.

Beim geschriebenen Teil werden durch die Geschichte, die Persönlichkeit und weitere Eigenschaften die Rahmenbedingungen aufgestellt. Handelt es sich dabei um einen Helden, sollte dieser gewisse Merkmale innehaben. Dazu gehört unter anderem eine sehr wichtige Aufgabe, die der Held erfüllen muss, oder besondere Fähigkeiten, die den Helden einzigartig machen. Außerdem muss der Held eine Schwäche haben, sei es in der Persönlichkeit oder durch unentdeckte Ambitionen, sodass der Charakter einerseits interessanter und realer für das Publikum ist. Andererseits kann somit ein Dilemma aufgrund des Unterschieds zwischen seinen Wünschen und dem inneren Bedürfnis entstehen. Auch ein Wendepunkt, durch welchen sich der Charakter einer unausweichlich schweren Entscheidung stellen muss, kann das Interesse sowie die Dramatik steigern. Auch sollte beim Schreiben die Identifikation als wichtiges Werkzeug für den Erfolg eines Charakters beachtet werden, was meist besonders gut durch das Aufbauen von Empathie geschieht. Eine Hintergrundgeschichte kann dabei helfen, eine Basis

an Informationen zur Identifikation bereitzustellen. Zusätzlich können insbesondere einem Helden Konzepte wie die Heldenreise sowie Archetypen helfen, die beide aufgrund ihres universellem Verständnisses Auskunft darüber geben, wie ein heldenhafter Charakter im Rahmen einer Geschichte aufgebaut werden kann. So behandelt ersteres den Aufbau solch einer Geschichte, während der Archetyp des Helden aussagt, was einen universell verstandenen Helden ausmacht. Aus beiden lässt sich erschließen, dass der meist mutige und aufopferungsvolle Protagonist sich auf die Reise macht, um die Welt zu retten und sich dadurch weiterzuentwickeln. Dabei sollte beachtet werden, dass der Charakter mehrere Archetypen annehmen kann und darüber hinaus weiterentwickelt werden sollte. Zusätzlich sollten auch Stereotypen als Hilfestellung beachtet werden und sich mit ihnen auseinandergesetzt werden, damit man weiß, wie man sie umgeht, da der Charakter sonst eine eindimensionale und langweilige Persönlichkeit erhalten kann.

Bei der visuellen Umsetzung sollte versucht werden, die zuvor aufgestellten Rahmenbedingungen und Eigenschaften des Charakters durch Formen, Farben und Kompositionen visuell zu übersetzen. Dafür sollte sich mit der Anatomie des menschlichen Körpers auseinandergesetzt werden, da hier durch Vorurteile, aber auch durch Formensprache bereits einiges vermittelt werden kann. So können für Helden bezogen auf die Silhouette und Formsprache Kreise und runde Formen für seine Position als guter Charakter eingesetzt werden, während Rechtecke bzw. Quadrate für Stärke und Verlässlichkeit stehen. In der weiteren Ausarbeitung des Charakters und der Kleidung, die passend nach dem Motto Kleider machen Leute gewählt werden sollten, können diese Formen ebenfalls weiter eingesetzt werden. Ein weiteres Mittel ist die Farbwahl, wodurch Eigenschaften kommuniziert werden können, aber ebenfalls die Einordnung von Gut und Böse erleichtert werden kann. Während nämlich für gute Charaktere

meist warme Farben genutzt werden, womit diese auch für den Helden gewählt werden sollten, haben böse Charaktere meist kalte Farben. Auch können Farbkontraste eingesetzt werden, um interessante Kombinationen in einem Charakter oder in Beziehung zu einem anderen Charakter zu erzeugen. Bei der Farb- und Formwahl sollte jedoch berücksichtigt werden, dass der Interpretationsraum sehr groß ist und bei ersterem die Assoziationen durch die menschliche und kulturelle Wahrnehmung beeinflusst werden können. Auch kann der visuelle Stil einen Einfluss auf das Erscheinungsbild des Charakters haben. Ist der Charakter eher realistisch, müssen seine Bewegungen und sein Verhalten auch realistischer sein. Bei stilistischeren Charakteren kann man hingegen freier und expressionistischer arbeiten, besonders in Bezug auf Bewegungen, die bewusst mit Bedeutung gestaltet werden können. Zusätzlich sollte bezogen auf Videospiele auch die Bindung zwischen Charakter und Spieler betrachtet werden.

Durch den Charakter als Avatar und Repräsentation erkundet der Spieler in Form einer Rollenverkörperung, Rollenerfüllung oder Rollenprojektion die virtuelle Welt.

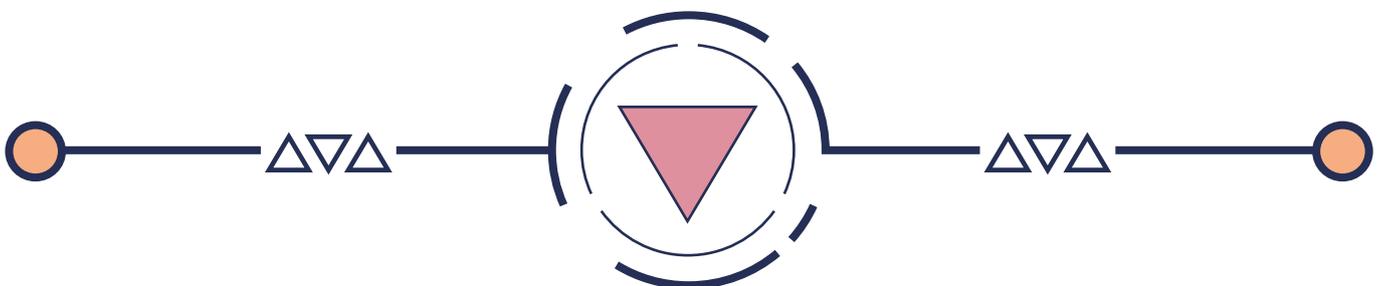
Von der Bindungsart und der Identifikationsmöglichkeit ist letztendlich die erfolgreiche Immersion abhängig, die das Primärziels eines Videospiele darstellt.

An den Analysebeispielen sind die genannten Punkte in der Anwendung erkennbar. Bei Mario, der typische Heldenmotive mit der Rettung der Prinzessin und einer einzigartigen Fähigkeit innehat, ist die starke Widerspiegelung seiner guten und fröhlichen Persönlichkeit durch sein Aussehen besonders, indem nur aus Kreisen und runden Kurven besteht. Seine sehr expressionistischen Animationen stützen dies weiter. Bei der zweiten Analyse von Link sind verschiedene Stufen der Heldenreise nach Vogler erkennbar. Ebenfalls sind einige Eigenschaften des archetypischen Helden durch seine mutigen und aufopferungsvollen Eigenschaften erkennbar. Auch ist an ihm besonders, dass er sowohl der Rollenerfüllung als auch der Rollenverkörperung zugeordnet werden kann, da der Spieler den Charakter selbst benennen kann und zusätzlich viel Raum für die Vorstellungskraft des Spielers bleibt. Bei Samus handelt

es sich hingegen um den außergewöhnlichen Fall, dass sie als ein überraschender weiblicher Charakter die damals sehr männlich dominierte Videospielewelt revolutioniert hat und geschickt mit Formen in Bezug auf Geschlechter experimentiert wurde.

Anhand der Analyse lässt sich feststellen, dass Helden ganz unterschiedlich sein können, sei es charakterlich durch unterschiedliche Persönlichkeiten und Geschichten oder in ihrer visuellen Umsetzung durch Formen, Farben und Stil. Jedoch haben sie alle eine ähnliche Grundstruktur wie die Eigenschaften eines archetypischen Helden und Stufen der Heldengeschichte. Sie müssen alle die Welt retten, wodurch ihr Mut in einer unbekanntem Welt unter Beweis gestellt wird und sie sich zum Erreichen ihres Ziels weiterentwickeln müssen. Trotz des individuellen Designs haben alle die warmen Farben und positive Formsprache gemein.

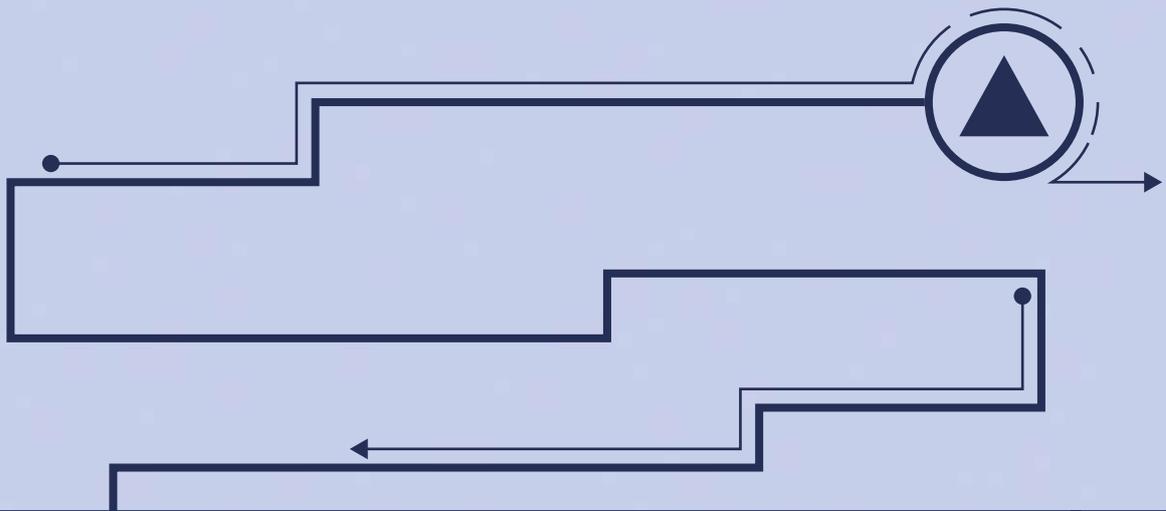
Alles in allem können Helden in vielen verschiedenen Facetten daher kommen. Jedoch gibt es ein gewisses Grundgerüst, welches bei der Gestaltung beachtet werden sollte. Aus der geschriebenen Perspektive sind dies heldentypische Eigenschaften, die Archetypen und die Heldenreise, während visuell vor allem der Einsatz von Formen und Farben eine entscheidende Rolle spielt.



Praktischer Teil

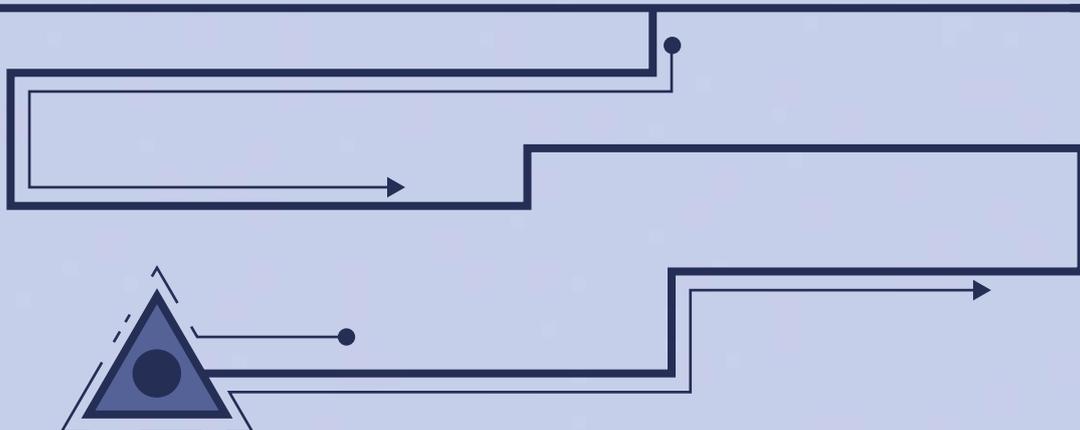


02



Während der Theorieteil in Einzelarbeit erstellt wurde, ist die praktische Umsetzung des Projekts namens EGO in Zusammenarbeit mit Carolin Cuda entstanden. Dabei handelt es sich um ein 2D Jump&Run Videospiele, welches auf abstrakte Art und Weise die Themen rund um das Erwachsenwerden und die Identitätsbildung während dieser Zeit behandelt. Dementsprechend ist die Dokumentation unter Berücksichtigung der Theorietheemen und der Schwere der Beteiligung aufgeteilt. Jedoch ist dabei zu beachten, dass wir trotzdem an allen Teilen der praktischen Umsetzung gemeinsam gearbeitet und somit die Entscheidungen zusammen gefällt haben. Durch die Aufteilung kann es passieren, dass im Verlauf auf die Dokumentation des anderen verwiesen wird, weshalb die Dokumentationen als ergänzend zueinander zu betrachten sind.

In diesem Teil der Dokumentation wird der Projektstart, die Erstellung des Logos, das komplette Character Design, das UI Design und die Musik behandelt. Viele dieser Erarbeitungsprozesse liefen gleichzeitig ab, weshalb manchmal etwas vorweggenommen wird oder erwähnt wird, auch wenn es erst später in der Dokumentation ausgeführt wird. Auch sollte beachtet werden, dass sich die Inhalte und Designs einiger Bereiche während der tatsächlichen Umsetzung noch ändern können, da es sich hier nur um das Konzept handelt.



2.1 Die Entstehung der Idee

2.1.1 Was wollen wir machen?

Als wir uns zum Brainstormen zusammensetzten, um eine Projektidee für unseren Bachelor zu finden, standen ein Videospiele, ein Animationsfilm oder ein Buch mit AR-Elementen im Raum. Thematisch schauten wir dabei in verschiedene Richtungen und stellten fest, dass wir gerne etwas mit einer tieferen Bedeutung erschaffen wollten. Darunter waren Schlagwörter wie die Freude an einfachen Dingen, das Lösen von Kriminalfällen, aktuelle weltweite Konflikte oder Probleme der Jugend wie der Einfluss und die Reizüberflutung von Social Media. Schlussendlich entschieden wir uns für ein Videospiele und das Thema Zukunftsangst durch das zu

schnelle Erwachsenwerden. Zu Beginn waren wir uns nicht sicher, welche Art von Spiel wir nehmen sollten. Obwohl storybasierte Spiele den Vorteil haben, dass Inhalte klarer kommuniziert werden können, haben wir uns letztendlich für ein Jump&Run entschieden. So konnten wir mit dem Thema auf eine experimentelle und abstrakte Art und Weise umgehen. Spiele wie Gris oder Journey of the Broken Circle haben uns dabei inspiriert. Dabei gefiel uns besonders bei Gris, wie die Geschichte ohne großen Dialog kommuniziert wird und Farben als unterstützendes Storytelling-Element eingesetzt werden.



2.1.2 Themenausarbeitung und Grundlage

Nachdem wir uns auf die Themen festgelegt hatten, arbeiteten wir diese weiter aus. Dabei hielten wir fest, welche Aussagen und Standpunkte wir dazu hatten, um später auf dieser Grundlage die Geschichte aufzubauen:

- ▶ Das Erwachsenwerden kann für manche eine schwierige Zeit sein, während es für andere die beste Zeit ihres Lebens ist. Jedoch sollte keine Schwarz-Weiß Malerei betrieben werden und dieser Lebensabschnitt nicht nur verurteilt oder idealisiert werden. Dieser kann nämlich sehr vielseitig sein und sowohl gute als auch schlechte Momente mit sich bringen.
- ▶ In dieser Zeit werden viele Entscheidungen getroffen, die das weitere Leben stark beeinflussen. Dabei ist jeder für seine Entscheidung allein verantwortlich, weshalb man nicht leichtsinnig durchs Leben gehen sollte.
- ▶ Egal, welche Entscheidung man letztendlich trifft, man sollte versuchen, daraus zu lernen.
- ▶ In diesem Prozess begegnet man verschiedenen Ängsten und Sorgen, die man versucht zu überwinden. Diese Tatsache gehört zum Leben dazu und ist nichts schlechtes, da sie einen auch vor Fehlern oder riskanten Dingen beschützen kann.
- ▶ Man sollte auf sein Herz und sein Gefühl hören und sich selbst vertrauen. Dazu gehört auch, dass man sich selbst akzeptiert und an seiner Selbstliebe arbeitet.
- ▶ Jeder hat sein eigenes Tempo, weshalb man sich nicht durch Vergleiche zu anderen unter Druck setzen sollte.

Nachdem wir diese Punkte aufgestellt hatten, überlegten wir uns, wie wir darauf eine Geschichte aufbauen können. Wir kamen auf die Idee, das Innenleben und die Gefühlswelt eines Menschen auf eine abstrakte und kreative Art und Weise darstellen. Dabei sollten zwei unterschiedliche Seiten des Menschen aneinandergeraten, ähnlich wie das innere Engelchen und Teufelchen, die sich am Ende aussprechen und zu einer Einheit werden. Durch die verschiedenen Welten, die jeweils ein anderes Problem ansprechen, soll der Leitgedanke *Der Weg ist das Ziel* verfolgt werden, da das Leben ein ständiger Prozess ist, bei welchem man sich durch das Sammeln von Erfahrungen ständig weiterentwickelt. Auch setzten wir uns später mit psychologischen Ansätzen wie der Map of the Soul von C.G. Jung auseinander, die bei der weiteren Entwicklung sehr hilfreich waren.

2.1.3 Die verworfenen Storyideen und Motive

Wir begannen bereits die ersten Geschichten im Zuge der Themenfindung zu schreiben, da wir uns dadurch ein besseres Gesamtbild vorstellen konnten. Einige dieser verworfenen Ideen, die uns auch sehr gefallen haben, möchten wir hier kurz vorstellen.

Ein Thema, mit welchem wir uns konzeptionell viel auseinandergesetzt haben, war die Identitätsfindung. Dementsprechend gab es viele verschiedene Ansätze zu dem Thema. In einer Idee erwacht oder schlüpft der Protagonist zu Beginn als ein neutrales Etwas aus einem Ei, ohne zu wissen, wer oder was es ist. Im Laufe des Spiels formt das Wesen eine Persönlichkeit, wodurch es zu einem Individuum wird. Ein weiterer Ansatz behandelte einen Protagonisten, der die Farbe zurück in seine graue Welt bringen muss, nachdem er diese verloren hat. Es stellt sich jedoch heraus, dass diese Welt seine Innere Gefühlswelt darstellt und er mit dem Zurückholen der Farben sein Ich heilt. Eine ähnliche Variante war, dass der Protagonist seine Gefühle durch äußere Einflüsse verliert, wodurch seine Welt grau wird. Im Verlauf des Spiels lernt er, wieder zu fühlen und auch in den kleinen Dingen das Gute zu sehen. Ein komplett anderer Ansatz war das Wiederaufnehmen einer Geschichte namens *Out of the Universe*, die wir im Rahmen einer Semesterabgabe erstellt hatten und noch einmal komplett neu auflegen wollten. Dabei geht es um ein Alien, welches Undercover auf die Erde kommt, um ihre Schwester zu retten. Auch das Entkommen aus einem Albtraum fand Erwähnung oder ein Gameplaykonzept, bei welchem ein Level immer wieder von vorn gespielt wird, sich dieses jedoch nach jedem Durchlauf durch neue Wege, neue Fähigkeiten des Spielers oder durch eine neue Atmosphäre verändert.

Letztendlich konnte sich jedoch die Grundidee durchsetzen, dass die Identität zersplittert, die durch das Durchqueren von verschiedenen Welten, die bestimmte Themen ansprechen, wieder zusammengesetzt wird.

2.2 Exkurs: Map of the Soul

2.2.1 Was ist die Map of the Soul?

Im Schreibprozess und bei der Auseinandersetzung mit dem Thema Identität sind wir über das Konzept rund um die Map of the Soul gestoßen. Doch was steckt dahinter?

Dabei handelt es sich um ein Konzept der analytischen Psychologie, welches von C.G. Jung entwickelt wurde. Das Ziel ist es, dadurch sein wahres Selbst zu finden und seine eigene Psyche besser zu verstehen. Dabei wird das Innenleben einer Person in die innere und äußere Welt, also in das Unterbewusstsein und das Bewusstsein, unterteilt. Das Selbst eines Menschen besteht hingegen aus unterschiedlichen Charakteren wie der Persona, dem Ego, dem Selbst, dem Schatten und dem Anima bzw. Animus.

Bei der Persona handelt es sich um den äußeren Teil, der unsere soziale Identität repräsentiert. Je nach Situation und Umgebung verändert sich diese und wird dabei stark von Kultur und Bildung beeinflusst. Gleichzeitig handelt es sich auch um eine Art Selbstschutzmechanismus. Hiermit wird nämlich eine Persönlichkeit erschafft, die den Ansprüchen der Gesellschaft nach dem Motto „So will und soll ich gesehen werden“ entspricht.

Der Schatten ist ein Teil der inneren Welt, der die unterdrückte Persönlichkeit widerspiegelt und als die dunkle Seite einer Person beschrieben wird. Hier befinden sich als negativ wahrgenommene Eigenschaften. Das bedeutet jedoch nicht, dass alle Eigenschaften tatsächlich negativ sind. Manche von ihnen passen bloß nicht in das repräsentative bzw. geforderte Bild der äußeren Welt. Diese Eigenschaften können Unsicherheiten, unterdrückte Gefühle, Verlangen und Schwächen sein, die andere nicht sehen sollen.

Das Selbst ist das Verbindungsglied beider Welten. Sie entsteht aus der Koexistenz beider und das nur, wenn man sich all seinen Seiten bewusst ist und sie akzeptiert.

Das Ego gehört wie die Persona zur äußeren Welt und spiegelt das Selbst, mit dem wir uns am wohlsten fühlen, wider. Das bedeutet, dass man sich keine Gedanken um die Auffassung von anderen Menschen macht. Auch werden keine Gefühle und Persönlichkeitsmerkmale unterdrückt. Der Fokus ruht also auf einem selbst und nicht auf den Einflüssen der Umwelt. Jedoch bildet sich das Ego ebenfalls erst, wenn man das Selbst gefunden hat und alle seine Seiten akzeptiert hat.

2.2.2 Übersetzung auf unsere Geschichte

Doch wie haben wir dieses Konzept nun auf unser Projekt übersetzt?

Allgemein haben wir festgelegt, dass die Geschichte auf Basis dieses Konzeptes im Unterbewusstsein des Menschen spielt. Die Charaktere Ziva und Ayla, die im späteren Verlauf näher erläutert werden, repräsentieren die unterschiedlichen Seiten des Menschen. Ziva steht dabei für die äußere und Ayla für die innere Welt. Das Selbst ist dadurch, dass es das Produkt aus dem Gleichgewicht und das Verbindungsglied beider Seiten ist, in Form der Seele wiederzufinden. Die Seele entsteht somit durch das Zusammenleben und Interagieren von Ziva und Ayla. Weiter aufgeschlüsselt bedeutet das folgendes im Zusammenhang zur Map of the Soul:

Schatten = Ayla

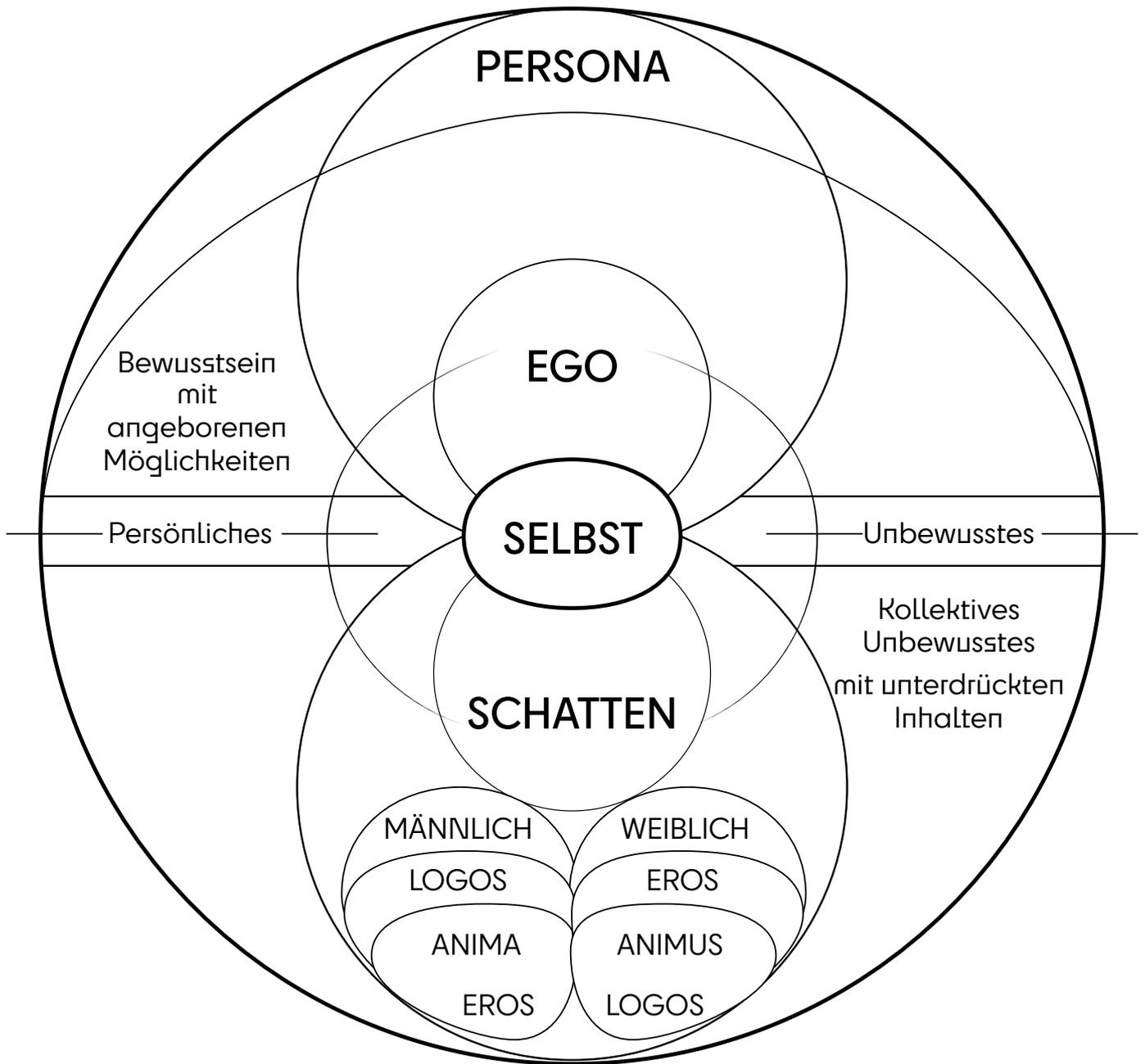
Sie steht neben dem Unterbewusstsein für negativ wahrgenommene Persönlichkeitsmerkmale wie Unsicherheiten, unterdrückte Gefühle, Ängste und Schwächen, die sie zurückhalten.

Persona = Ziva

Sie ist sehr anpassungsfähig und versucht, mit jeder Herausforderung umzugehen. Das kann jedoch auch kritisch gesehen werden, da das auch bedeuten kann, dass sie unermüdlich versucht, den Erwartungen und Normen der Gesellschaft gerecht zu werden und nur ihr zukünftiges Bild betrachtet.

Ego = Charakterentwicklung am Ende

Ziva und Ayla lernen, sich gegenseitig zu akzeptieren und Rücksicht aufeinander zu nehmen, wodurch sie ein neues gemeinsames Leben beginnen, dass sie nach ihren Wünschen gemeinsam gestalten.



2.3 Das Logo

2.3.1 Namensfindung

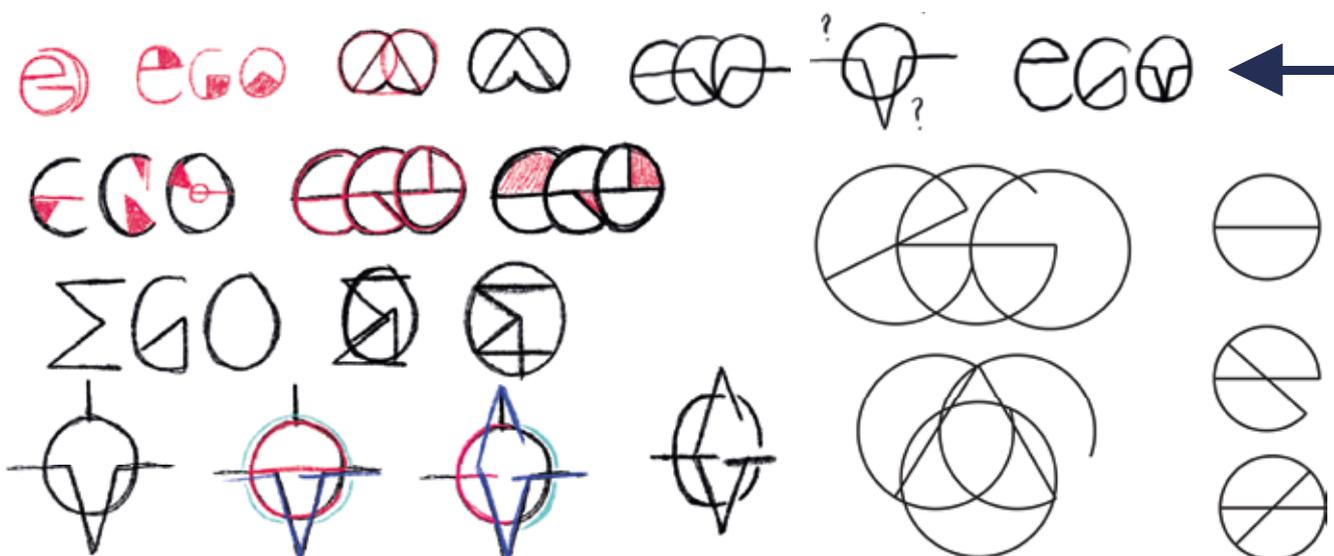
Um den richtigen Namen zu finden, haben wir zuerst passende Wörter und Formulierungen zu unserer Geschichte und ihren Themen gesammelt. Dabei überlegten wir, auf welche Motive oder Bedeutungen wir durch den Namen das Hauptaugenmerk legen sollten. Denn einerseits wollten wir, dass der Name mit einer geeigneten Bedeutung zum Spiel passt. Andererseits soll er gut im Kopf bleiben, indem er vorzugsweise kurz und knapp ist. Wir kamen dadurch auf Namen wie Don't grow up (it's a trap), iDentity, Epiphany und Awake.

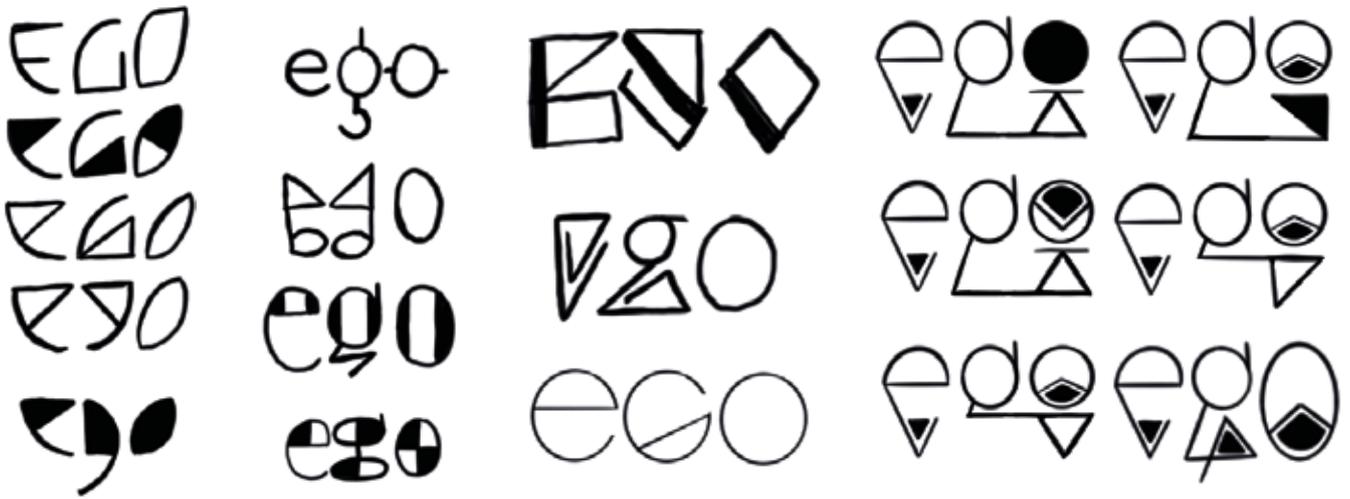
Letztendlich entschieden wir uns, beeinflusst vom Map of the Soul Konzept, für den Namen EGO. Der Name ist kurz und bleibt im Kopf. Außerdem fasst er die Essenz unseres Themas und der Geschichte gut zusammen, da Ziva und Ayla sich erst gegenseitig akzeptieren und zueinander finden müssen, woraus schlussendlich das Ego entstehen kann, wie schon beim Kapitel zur Map of the Soul erläutert wurde.

2.3.2 Logoentwicklung

Bei der Erstellung unseres Logos entschieden wir uns zu Beginn für einen klaren und modernen Charakter. Auch sollte es nicht zu kleinteilig und detailliert sein, damit eine gute Lesbarkeit gewährleistet ist. Zusätzlich sollte das Logo durch seine Einzigartigkeit einen hohen Wiedererkennungswert haben. Jedoch lag die höchste Priorität darin, dass die Formen der Charaktere (Ziva - Kreis, Ayla - Dreieck) eingebaut werden sollten. Diese Bedingung hat im Prozess am meisten Probleme bereitet, da es nicht einfach war, beide Formen harmonisch, aber auch ausgeglichen zusammenzubringen. Deswegen haben wir einiges ausprobiert und viele verschiedene Richtungen erkundet. Am Ende landeten wir bei dem Ergebnis, dass Zivas Kreisform dominieren sollte, da sie einerseits die Protagonistin der Geschichte ist. Andererseits ist sie auch für das Ungleichgewicht zwischen ihr und Ayla verantwortlich, wobei sie die dominierende Partei ist. Auch beachteten wir bei der Platzierung der Formen, dass Aylas Formen eher im Inneren des Logos platziert wurden, um ihre Repräsentation der inneren Welt deutlich zu machen, während Zivas Formen eher im äußeren Raum als Repräsentation der äußeren Welt zu finden sein sollten.

Im Prozess kam auch die Idee auf, ein Bild- anstelle ein Wortlogos als Hauptrepräsentation zu nutzen. Dafür hätten wir die Seele im Anfangszustand genutzt (Nähere Informationen zur Seele siehe bei Carolin Cuda in Kapitel 5.2.1.1 Die Seele). Jedoch entschieden wir uns dagegen, da wir lieber den Namen klar kommunizieren wollten.

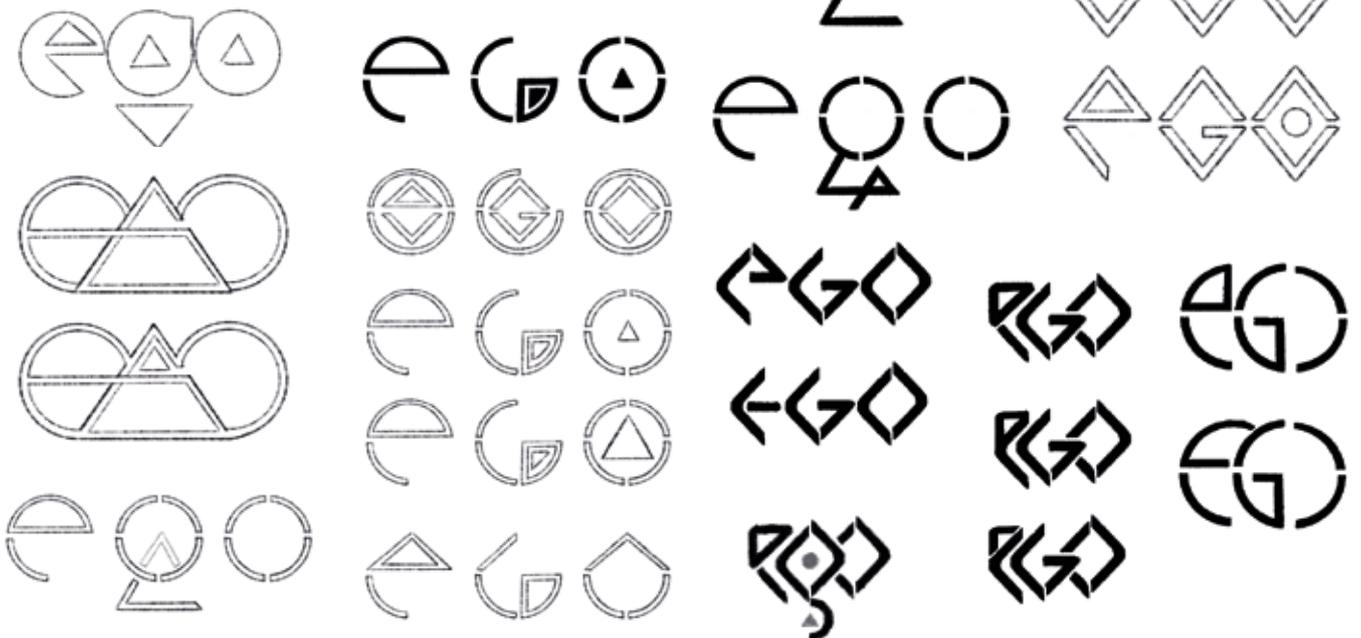




Oben: Carolin Cuda

Unten links: Carolin Cuda

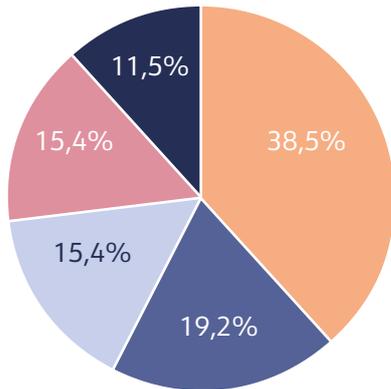
Unten rechts: Paula Jo Kruse



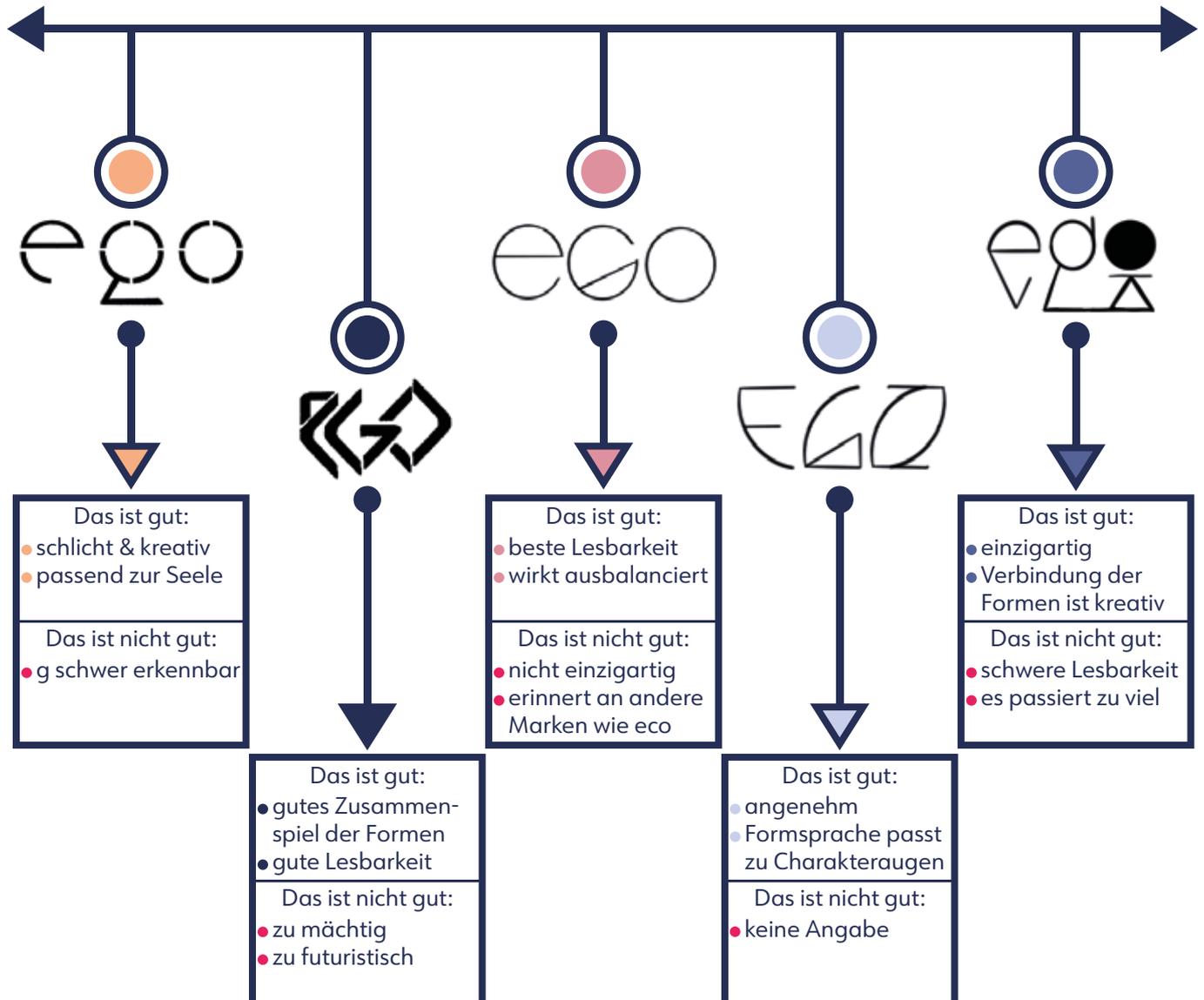
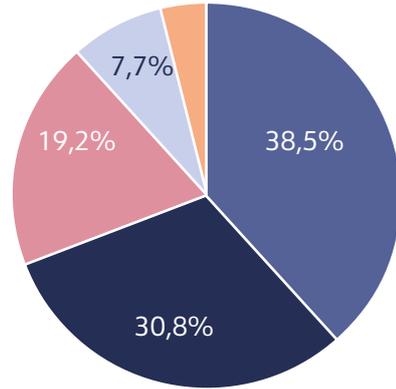
2.3.3 Die Umfrage

Außerdem haben wir an einem bestimmten Zeitpunkt im Prozess, wo wir uns auf fünf komplett unterschiedliche Hauptmotive des Logos geeinigt hatten, eine Umfrage gestartet. Damit wollten wir herausfinden, welche Entwürfe funktionieren und welche nicht. Die einzelnen Entwürfe unterschieden sich dabei stark, um als Ergebnis eine klare Richtung zu erhalten. Dazu sollten die Befragten unter Berücksichtigung des Kontextes, den wir schriftlich und visuell bereitstellten, mit einer Begründung angeben, welches Logo sie anspricht und welches nicht. Durch die Ergebnisse konnten wir uns dann auf bestimmte Merkmale fokussieren und zielorientierter arbeiten.

Welches Logo gefällt euch am besten?



Welches Logo würdet ihr ausschließen?

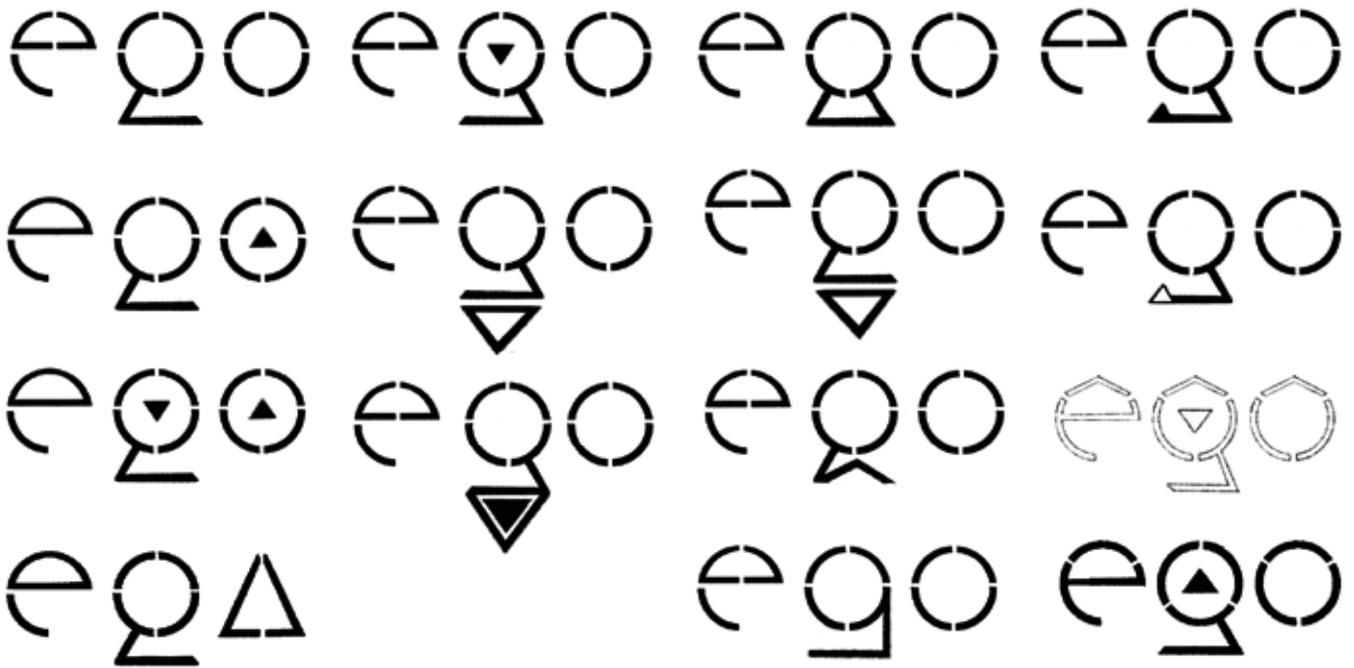
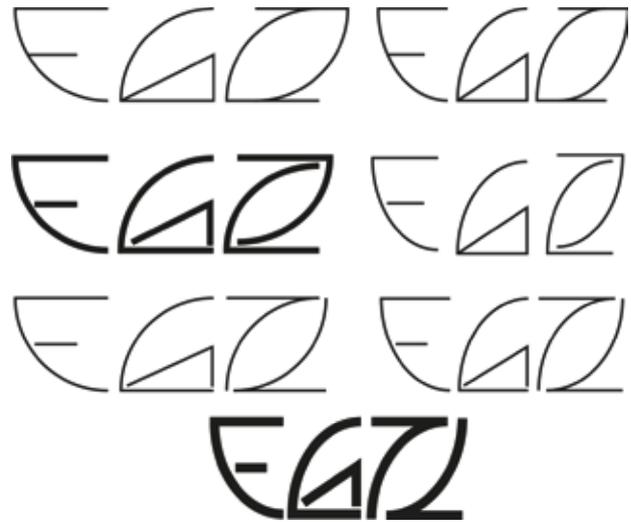


2.3.4 Weitere Ausarbeitung nach der Umfrage

Nach der Umfrage haben wir uns dafür entschieden, die erste Version weiterzuentwickeln. Jedoch blieb die vierte Version ebenfalls noch etwas in der Auswahl, bis wir sie aussortierten.

Version 4 rechts: Carolin Cuda

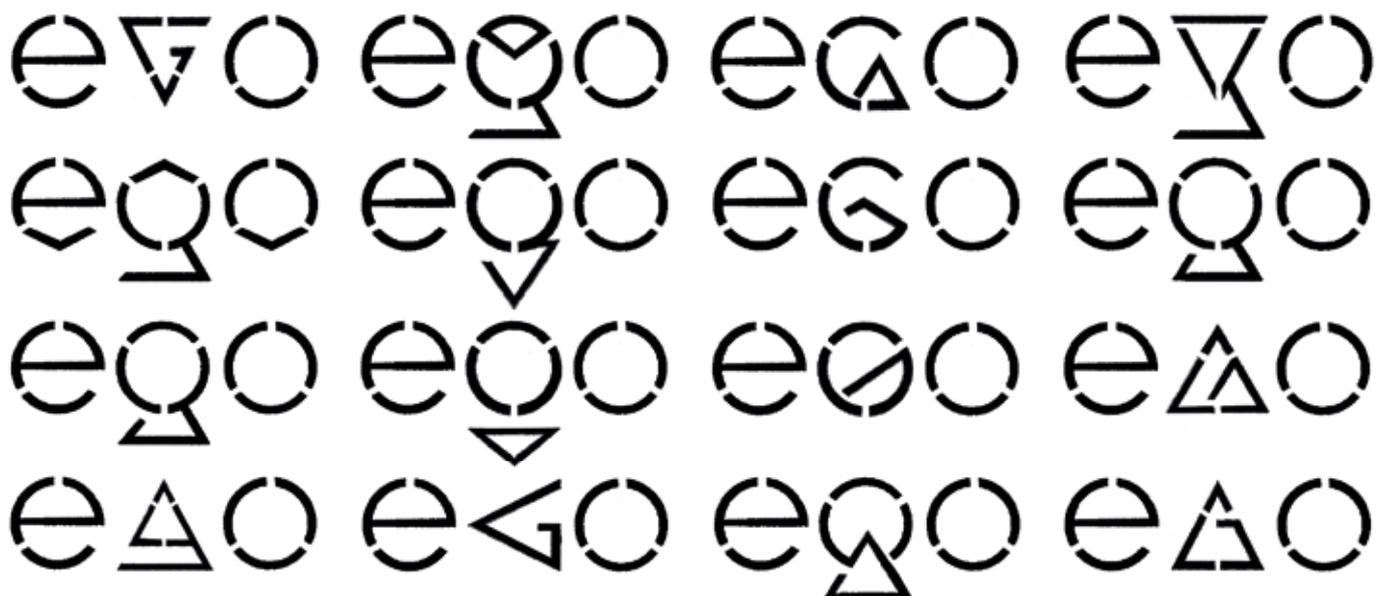
Version 1 unten: Paula Jo Kruse



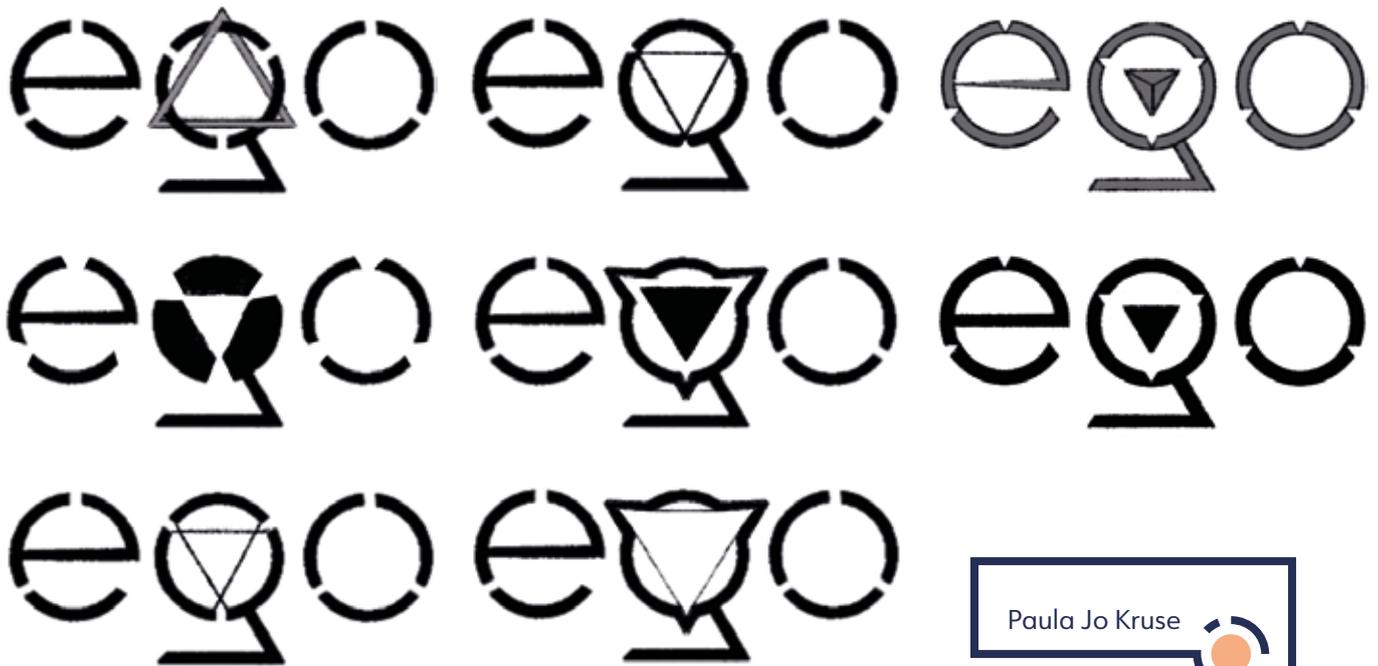
Schlussendlich entschieden wir uns zunächst für dieses Logo. Im Vergleich zum Ursprung wurde der Kreis in drei Teile geteilt und auch die Abstände der Teilung wurden größer. Das g wurde gedreht zur besseren Lesbarkeit und erhielt im Inneren einen Kreis, um Aylas Präsenz zu verstärken

2.3.5 Das Problem

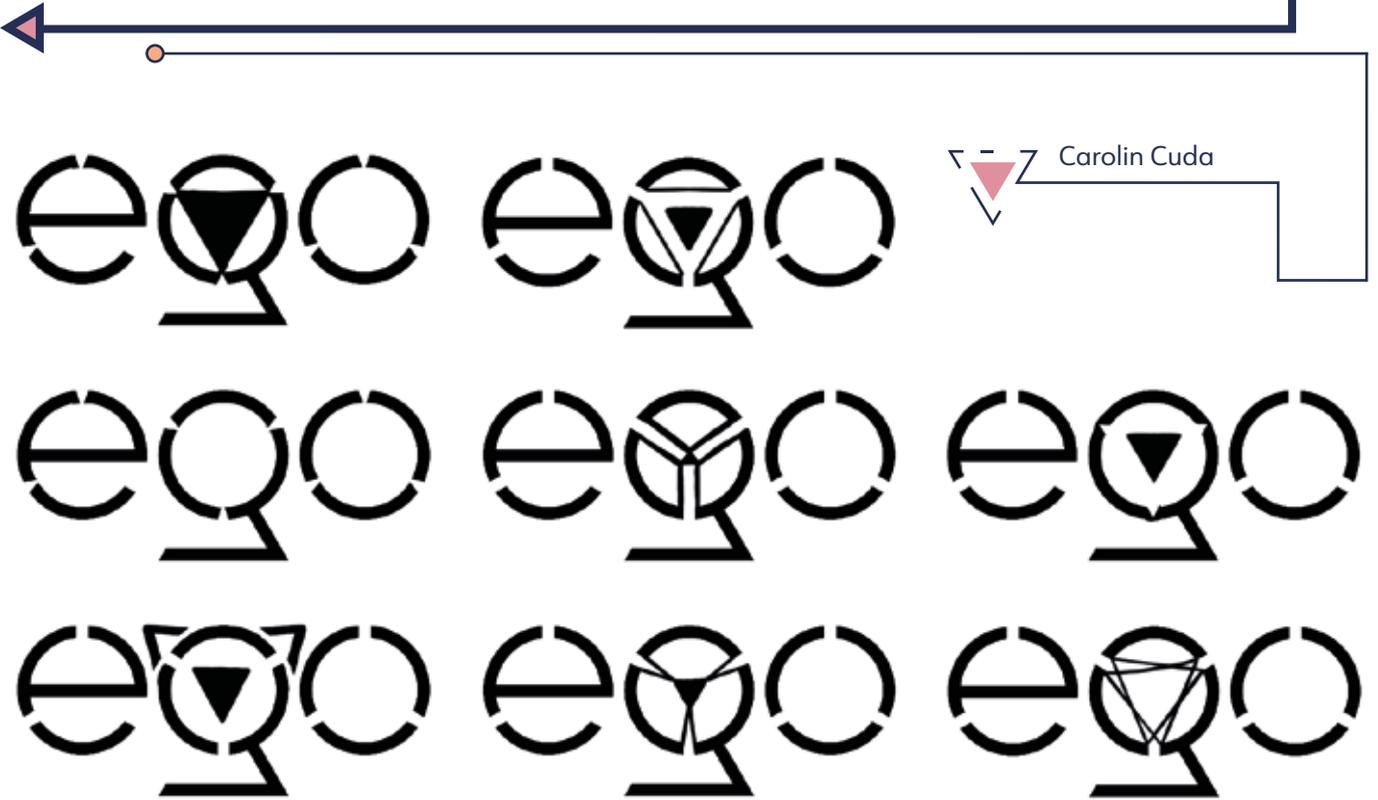
Die weitere Ausarbeitung dauerte länger, als wir angenommen hatten. Eigentlich hatten wir ein Logo gefunden, mit welchem wir sehr zufrieden waren. Jedoch sollten wir dieses aufgrund von berechtigter Kritik weiter ausarbeiten und verfeinern. Dabei kam aber leider das Problem auf, dass wir kein Design fanden, welches sowohl die Rahmenbedingungen besser erfüllt bzw. die Kritik einarbeitet als auch uns selbst zu 100% überzeugte.



Nach vielen weiteren Entwürfen und vielen Gedanken, wie man das Problem lösen könnte, stellten wir fest, dass wir kein neues Design finden würden, welches uns so gut wie das alte Logo gefallen würde. Also versuchten wir der Kritik, die darin bestand, dass das Dreieck im g zu allein bzw. kontextlos im Raum schwebte, im alten Logo direkt entgegenzuwirken und Lösungen zu finden, die nicht zu weit vom Original abwichen. Schlussendlich fanden wir auf diesen Weg ein Endergebnis, welches das Problem rund um das innere Dreieck löste und mit dem wir gleichzeitig auch sehr zufrieden waren.



Paula Jo Kruse 



 Carolin Cuda

2.3.6 Das finale Logo

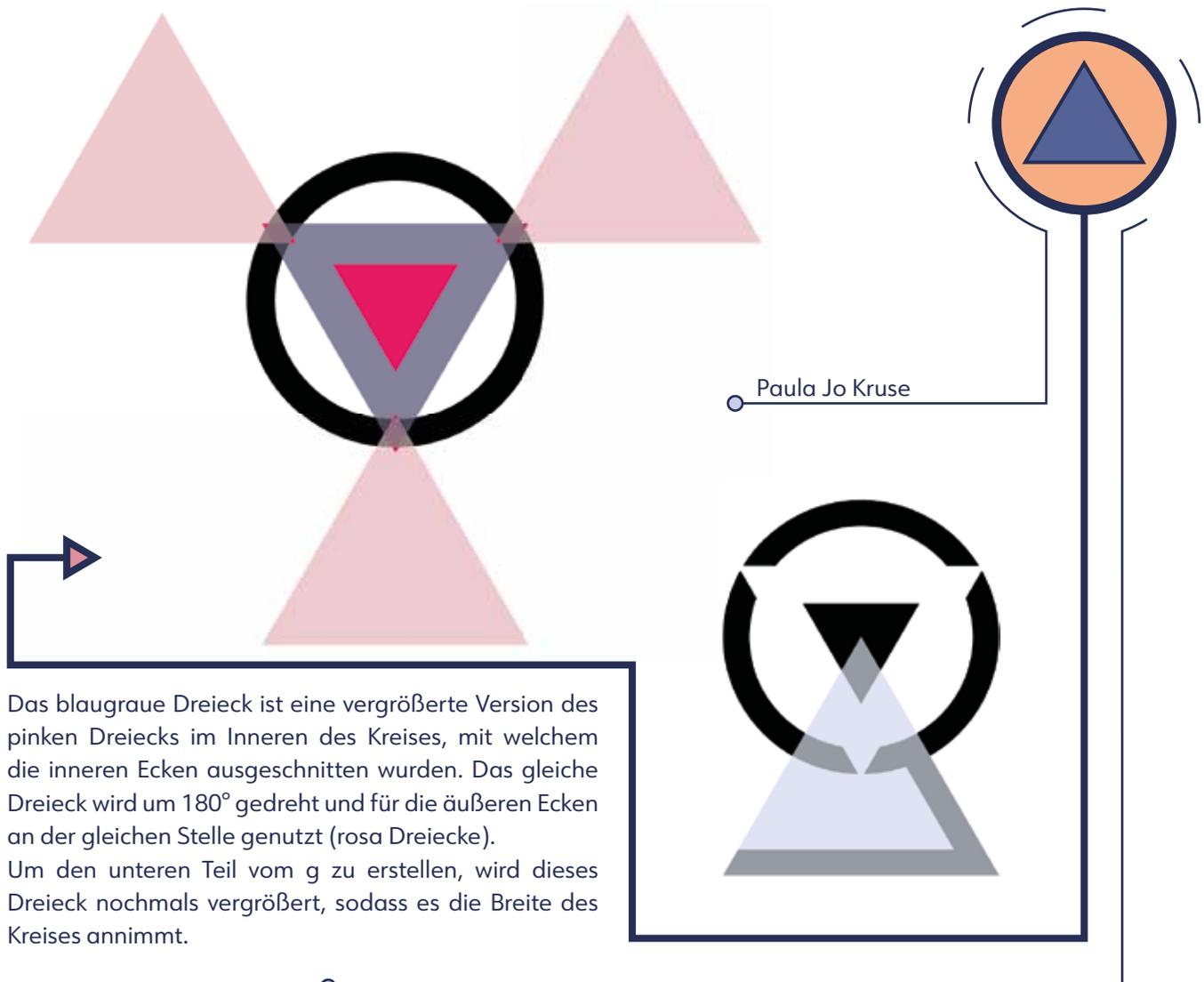
Unser finales Logo besteht aus einer kreisrunden Basis, die in drei Teile geteilt wurde. Diese Entscheidung stammt einerseits aus dem Bezug zu Aylas Dreieck mit seinen drei Spitzen. Andererseits ist dieser Ansatz auch auf das Map of the Soul Konzept zurückzuführen, da das Ego aus dem Zusammenspiel der Persona, des Schattens und des Selbst entsteht. Wie bereits erwähnt, dominiert auch hier weiterhin der Kreis als Grundform, da Ziva die Protagonistin ist, die auch für das Ungleichgewicht zu verantwortlich ist. Aylas Dreieck wird hingegen durch die dreieckigen Lücken und das Dreieck im g eingearbeitet. Letzteres zeigt nach unten, um Aylas spätere Instabilität und Wandlung zum Bösewicht zu repräsentieren. Auch der untere Teil vom g wurde von einem Dreieck abgeleitet.

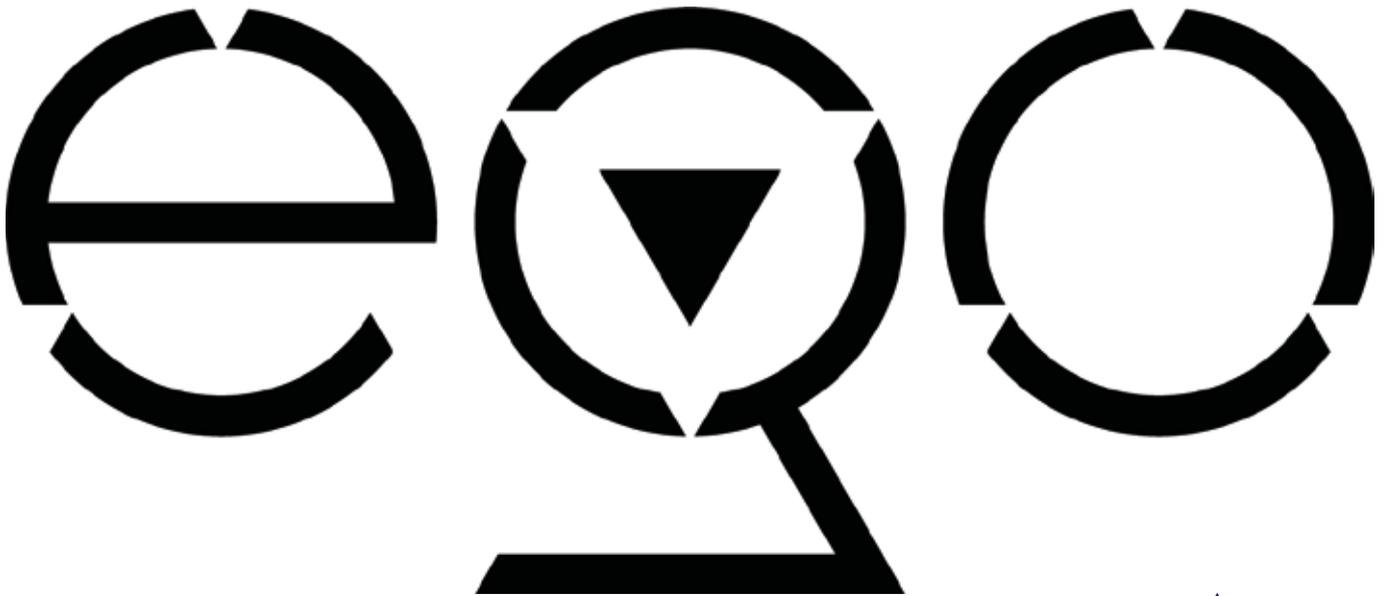
Das Problem mit dem inneren Dreieck lösten wir durch die eben erwähnten dreieckigen Lücken, die im g nach innen geöffnet sind. Diese bilden auf Basis des Gestaltungsgesetzes der Geschlossenheit ein Dreieck, welches das Dreieck im Inneren umschließt (blaugraues Dreieck) und ihm somit zusätzlichem Halt gibt, der zuvor gefehlt hat.

Die Lücken symbolisieren zusammen mit dem inneren Dreieck einerseits, dass Ayla, wie bereits erwähnt, für die innere Welt und den Schatten steht. Andererseits soll dies auch den Aspekt unterstreichen, dass Ayla aus dem Kreis und somit von Zivas Unterdrückung herausbrechen möchte.

Ebenso wird in diesem Logo die Gegensätzlichkeit von Ziva und Ayla aufgenommen. Nicht nur sind die Dreieckslücken in den äußeren Buchstaben nach Außen gerichtet, während im inneren Buchstaben die Lücken nach innen gerichtet sind. Auch die Platzierung der Lücken wird zwischen den äußeren und dem inneren Buchstaben vertikal gespiegelt, um diesen wichtigen Kernaspekt zu verstärken.

Schlussendlich haben wir mit diesem Logo erreicht, das Verhältnis zwischen den beiden Formen der Zwillinge besser auszugleichen. Zwar dominiert Zivas Form durch den Kreis als Grundbasis immer noch, jedoch ist Aylas Repräsentation mit dem Dreieck nun deutlich präsenter und fairer.





Paula Jo Kruse

2.3.7 Auswahl der weiteren Schrift

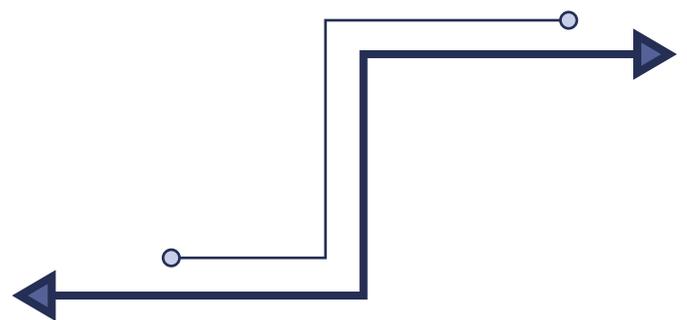
Für die allgemeine Schrift suchten wir eine klar lesbare Typografie mit einem simplen Charakter. Gleichzeitig sollte sie einzigartig sein und zu unserer restlichen Ästhetik und dem Logo passen. Schlussendlich sind wir auf die Cy gestoßen, welche die von uns gewünschten runden und eckigen Formen geschickt kombiniert. Für Ingame Schriftzüge, die also in der Welt von Ziva und Ayla auftauchen, haben wir uns mit der BDR Mono für eine verspieltere Schrift entschieden. Uns gefiel dabei der etwas fremde Charakter, der das Gefühl gibt, als würde die Schrift aus einer unbekanntem Welt kommen.

Cy Regular 12Pt

Cy Regular 18Pt

Cy Regular 24Pt

Cy Regular 30Pt



BDRMONO 2006 REGULAR 12PT

BDRMONO 2006 REGULAR 18PT

BDRMONO 2006 REGULAR 24PT

BDRMONO 2006 REGULAR 30PT

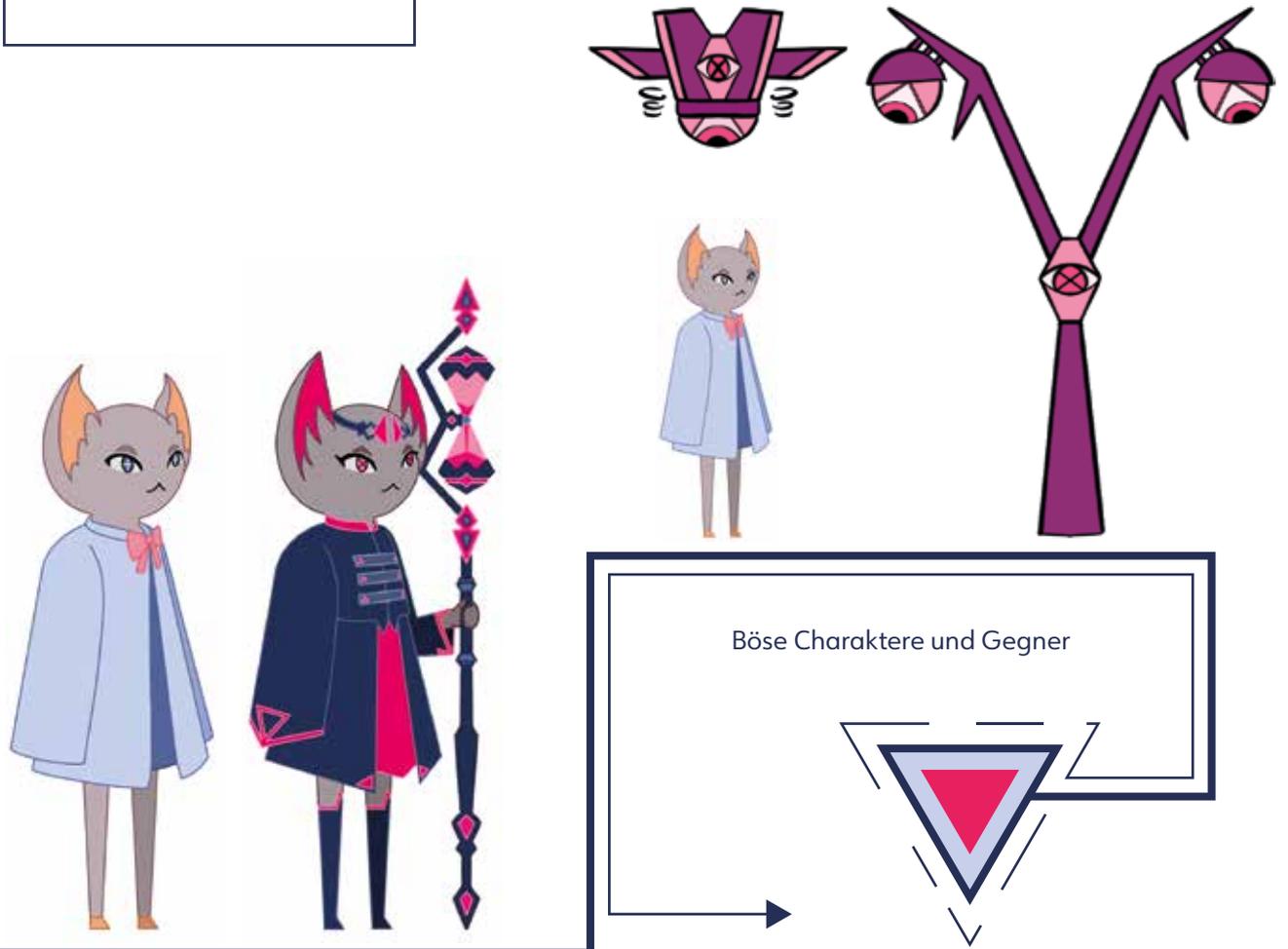
2.4 Character Design

Die Charaktere dieses Spiels sollen vielseitig und unterschiedlich sein. Jedoch soll dabei deutlich werden, dass sie alle aus der gleichen Welt stammen. Ebenfalls soll bei der Gestaltung der Charaktere darauf geachtet werden, dass diese unmissverständlich als gut oder böse eingestuft werden können. Das soll vor allem durch das Einsetzen von bestimmten Formen, aber auch durch die Farbwahl erreicht werden.

2.4.1 Größenverhältnis



Gute Charaktere



2.4.2 Ziva und Ayla

2.4.2.1 Wer sind die Hauptcharaktere?

Zu Beginn überlegten wir erst einmal, wer überhaupt unser Protagonist, sowohl von der Persönlichkeit her als auch visuell, sein soll. Dazu sammelten wir bestimmte Schlüsseigenschaften und stellten erste Rahmenbedingungen auf. Dabei war schon sehr früh klar, dass unser Charakter eine Art Geist oder Repräsentation der Seele darstellen soll, der für das naive, verträumte innere Kind stehen soll. Visuell wussten wir dabei noch nicht so genau, wie weit wir vom menschlichen Aussehen abweichen sollten, da durch die Nähe zum Menschen vielleicht eine bessere Identifikation stattfinden kann. Ein geisterhaftes Wesen kann hingegen sympathischer und einzigartiger erscheinen. Also probierten wir durch erste Skizzen einiges aus und stellten uns vor, wie eine Repräsentation der Seele aussehen könnte. Am Ende entschieden wir uns dann für ein simples kleines Wesen, welches zwar menschliche Züge besitzt, jedoch ein einzigartiges Fantasiewesen ist.

Zusätzlich kam noch ein weiterer Charakter hinzu, der auch eine wichtige Rolle spielen und somit die Geschichte vorantreiben sollte: Der Schatten! Zu Beginn hatten wir jedoch Schwierigkeiten, welche Position dieser genau einnehmen bzw. wie stark er involviert sein soll. Einer der ersten Gedanken war, dass er die Neugier des Protagonisten weckt, die Insel mal zu verlassen, wobei er dies als eine lautlose und mysteriöse Gestalt tut. Der andere Weg war, dass er als böser Schatten des Protagonisten den Alltag stört und für das Zerbrechen der Insel sorgt. Die nächste Möglichkeit war, dass der Schatten das genaue Gegenteil des Protagonisten darstellen sollte, aber nicht auf böse Art und Weise. Für diesen Weg entschieden wir uns dann auf Basis des Map of the Soul Konzeptes. Gleichzeitig setzten wir uns auch mit dem Ying Yang Konzept auseinander, um die Gegensätze der Charaktere noch besser auszuarbeiten.

Schlussendlich beschlossen wir, dass es sich bei den beiden Charakteren um Zwillinge handelt, die gegenteilige Charaktereigenschaften innehaben, sich aber in ihrem Aussehen ähneln sollten. Der andere Zwilling sollte dabei die Rolle des Antagonisten in der Geschichte übernehmen.



2.4.2.2 Die Namenssuche

Wir wollten, dass die Namen der Charaktere eine Bedeutung haben und ihre Unterschiede zueinander deutlich werden. Deswegen konzentrierten wir uns bei der Suche auf Namen, die in ihrer Bedeutung später gegenübergestellt werden konnten wie Licht und Schatten, Tag und Nacht oder Sonne und Mond. Für unseren Protagonisten mochten wir die Namen Sinja, Sol oder Hikari gerne, während uns die Namen Nyx, Luna und Twyla für den Antagonisten beeindruckten. Am Ende entschieden wir uns bei dem Protagonisten für den weiblichen Namen Ziva. Der Name kommt aus dem hebräischen und bedeutet hell, strahlend und die Lebende. Beim Antagonisten wurde es der weibliche Name Ayla, der übersetzt aus dem türkischen Lichtkranz des Mondes bedeutet. Wir wählten diese Namen aus, da uns einerseits die Bedeutung und der gemeinsame Klang durch die gleiche Buchstabenanzahl gefiel. Andererseits beginnt Ayla mit A, während Ziva mit Z beginnt. Diese

Buchstaben haben den größten Abstand zueinander im Alphabet, was wir als passend empfanden durch ihre emotionale Distanz und gegenteiligen Weltansichten. Wenn man zusätzlich das Alphabet als einen Zeitstrahl sieht, liegt Ayla in der Vergangenheit, während Zivas Position in der Zukunft liegt. Mit der Namenswahl wurde auch klar, dass es sich bei den Zwillingen um Schwestern handelt, da wir das Geschlecht zu dem Zeitpunkt noch nicht genau festgelegt hatten.

Jedoch ist wichtig zu erwähnen, dass die Namen der Charaktere nicht im Spiel genannt werden. Zwar sind die ausgewählten Namen die offiziellen Namen, die unter anderem in Beschreibungstexten und in der allgemeinen Kommunikation verwendet werden, trotzdem hat der Spieler die Möglichkeit, sich eigene Namen oder das Geschlecht auszusuchen und so seine eigene Geschichte zu gestalten, was den Identifikationsprozess fördert.

2.4.2.3 Persönlichkeit und Eigenschaften

Beim Herausarbeiten der Persönlichkeit war es uns wichtig, keine schwarz-weißen Charaktere zu schreiben. Beide Charaktere sollten ihre guten und schlechten Seiten haben, weil es bei einem realen Menschen genauso ist. Ebenso sind negative Eigenschaften nicht immer schlecht und positive Eigenschaften nicht immer gut. Das wollten wir weiter ausführen, indem wir den Protagonisten und somit den eigentlichen Helden der Geschichte dafür verantwortlich machen, dass er den Konflikt der Geschichte durch seine Tätigkeiten, die auf seine Persönlichkeit zurückzuführen sind, ausgelöst hat.

Ziva

Bei der Protagonistin und Heldin Ziva handelt es sich um einen offenen, kreativen und kommunikativen Charakter. Sie strahlt nur so vor Optimismus und Neugier und ist anpassungsfähig, extrovertiert und sehr verträumt. Leider ist sie aber auch sehr leichtsinnig und denkt nicht viel über ihre Taten nach, weshalb sie teilweise rücksichtslos und eigensinnig handeln kann. Diese negativen Eigenschaften führen dazu, dass sie den Konflikt der Geschichte auslöst. Sie ignoriert Aylas Einwürfe und Sorgen, als sie versucht, die Insel zu steuern, wodurch es zur Eskalation kommt. Im Verlauf der Geschichte entwickelt sich Ziva weiter und beginnt, Aylas Gedankenwelt und Sichtweise zu verstehen und zu respektieren, wodurch sie als Person wächst.

Ziva repräsentiert außerdem, wie schon bei der Aufschlüsselung in Bezug auf das Map of the Soul Konzept erwähnt, mit der Persona die äußere Seite des Menschen, die sich in der Öffentlichkeit präsentiert und versucht, den Normen zu entsprechen. Daher kommen ihre gute Anpassungsfähigkeit und ihre extrovertierte Neugier, aber auch das leichtsinnige und rücksichtslose Handeln.

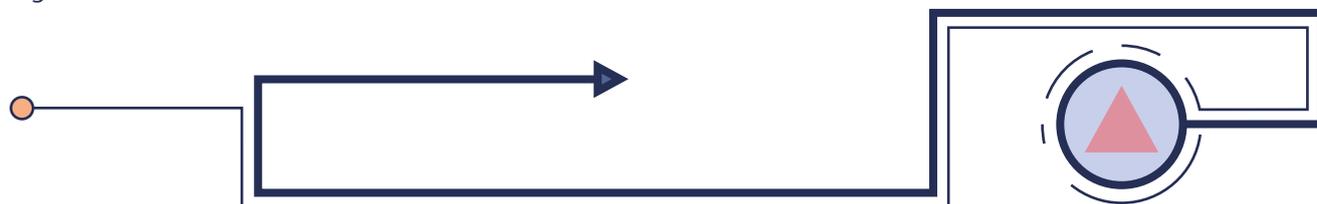
Bezogen auf den Prozess des Erwachsenwerdens steht Ziva für den Drang, allen zu gefallen und der Zukunft sorgenfrei entgegenzulaufen, was jedoch böse enden kann, wenn man nach diesem Extrem lebt. Man trifft falsche Entscheidungen, weil man einerseits nicht über die Folgen nachgedacht hat oder andererseits zu der Entscheidung gedrängt wurde, weil die Gesellschaft diese Wahl gefordert hat. Ayla steht hingegen für den Drang, alles sorgfältig zu entscheiden, am Gewohnten festzuhalten und kein Risiko einzugehen. Durch dieses Extrem kann jedoch keine Weiterentwicklung stattfinden und man „verpasst“ das Leben.

Gerade beim Erwachsenwerden haben wir die Erfahrungen gemacht, dass es schwer ist, zwischen diesen Extremen das Gleichgewicht zu finden, was dazu führen kann, dass man seine Identität verliert und sich fragt, wer man eigentlich ist.

Ayla

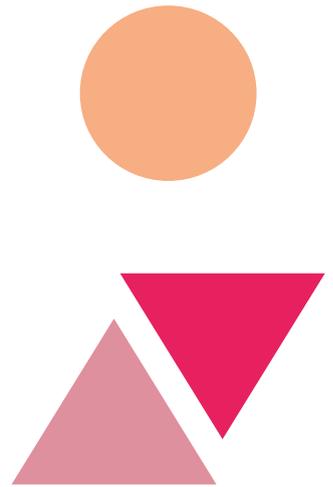
Die spätere Antagonistin Ayla ist das genaue Gegenteil von Ziva und zieht sich lieber zurück. Sie ist einerseits geduldig, organisiert, zuverlässig und ruhig. Andererseits ist sie jedoch auch vorsichtig, introvertiert, pessimistisch und schnell eifersüchtig. Sie hält am bequemen und bekannten Anfangszustand fest, da sie Angst vor Veränderungen hat. Deswegen reagiert sie impulsiv und panisch, als sie von Ziva ignoriert wird, als diese die Insel bewegt. Später ist Ayla von dem Geschehen so traumatisiert, dass sie sich von ihrer Angst überwältigen lässt und sich gegen Ziva wendet. Deshalb versucht Ayla Ziva im Verlauf der Geschichte klarzumachen, wie furchtbar die Welt außerhalb ihrer Insel ist und dass alles hätte so bleiben sollen, wie es war. Jedoch wird Ayla währenddessen immer weiter in die Tiefen der Angst hineingezogen, sodass sie es nicht mehr allein herausschafft und Ziva sie retten muss.

Ayla repräsentiert damit das innere Unterbewusstsein der Menschen, welches Unsicherheiten, Gefühle, Ängste und Schwächen enthält, die unterdrückt werden. Das gleiche macht Ziva prinzipiell mit Ayla, indem sie ihre Sorgen ignoriert.



2.4.2.4 Die Formsprache

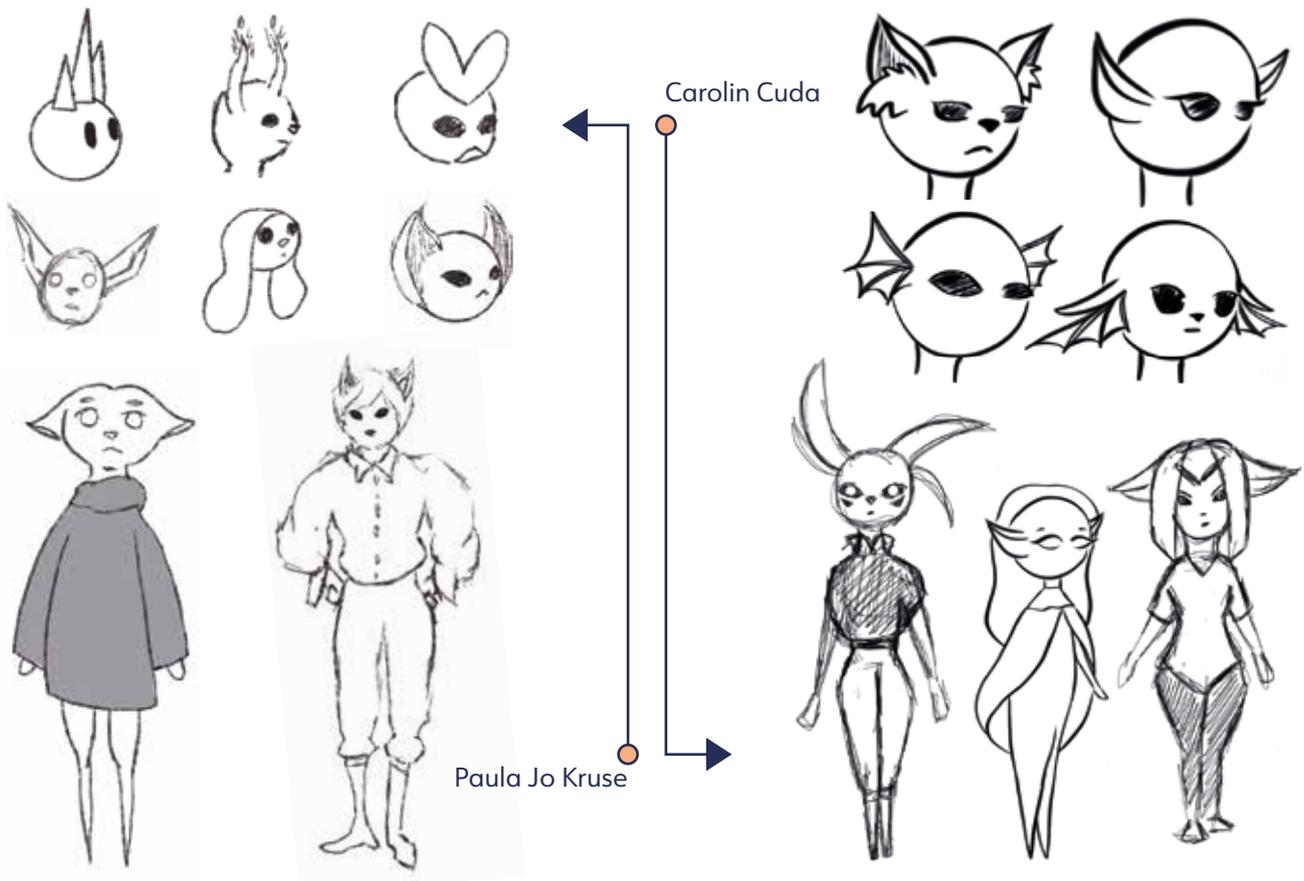
Ziva wird der Kreis als ihre Form zugeordnet. Kreise und runde Kurven stehen für Sanftheit, Leichtigkeit und Unbeschwertheit. Wie eine Kugel ist sie immer in Bewegung bzw. aktiv und somit schwer zu stoppen, wenn sie sich erst einmal etwas in den Kopf gesetzt hat. (Vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 412ff.) Gerade guten Charakteren wird diese Form zugeordnet, was ebenfalls Zivas Position als Protagonistin und Heldin der Geschichte unterstützt (vgl. Solarski, 2012, S. 179).



Aylas Form ist hingegen das Dreieck. Dieses passt besonders gut zu ihr, da das Dreieck sehr vielfältig in seiner Interpretation sein kann und somit sowohl in einen positiven als auch einen negativen Kontext eingearbeitet werden kann. Durch die Spitzen wird eine aggressivere Wirkung erzeugt, besonders im Kontrast zum Kreis. Jedoch steht es mit seiner Ähnlichkeit zu einem Zelt auch für das Beschützen von etwas. Andersherum ausgerichtet, also mit der Spitze nach unten, kann sich die Wirkung stark ändern. Dann wirkt das Dreieck kippelig und instabil (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 405ff.). Genauso ergeht es auch Ayla, die sehr unsicher bzw. schnell verängstigt ist. Auch werden bösen Charakteren Dreiecke zugeordnet, was passend für Ayla in ihrer späteren Antagonistenrolle ist. (Vgl. Solarski, 2012, S. 179)

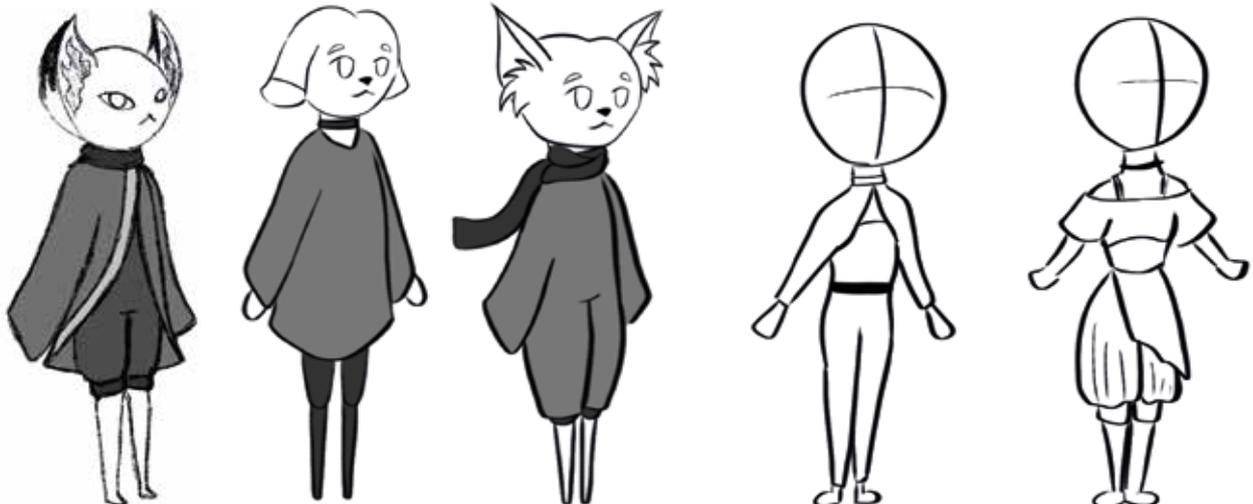
2.4.2.5 Der Designprozess - Die ersten Entwürfe

Wie bereits bei den Rahmenbedingungen für den Charakter erwähnt, entschieden wir uns für ein einzigartiges Fantasiewesen, welches jedoch eher simpel daherkommt, damit eine gute Identifikation möglich ist. Zusätzlich erweiterten wir die Rahmenbedingungen um die Eigenschaften Elegant und Zierlich, um die Repräsentation der Seele, aber auch ihre Zerbrechlichkeit stärker hervorzuheben. Auf Basis dieser Eigenschaften begannen wir, die ersten Skizzen zu machen und zu überlegen, wie ein Seelenwesen aussehen könnte. Jedoch wichen ein paar Ideen auch von diesem Rahmen ab, da wir uns nicht gleich zu sehr einschränken wollten.



2.4.2.6 Es nimmt Form an...

Dabei kristallisierten sich zwei unterschiedliche Wesen heraus. Das erste war ein Wesen, welches an einen Hund oder ein Lamm mit herunterhängenden Ohren erinnert. Das andere Wesen hat hingegen große Ohren, die nach oben vom Kopf abstehen, vergleichbar mit Hasen oder Füchsen. Beide hatten gemeinsam, dass die Grundform ein Kreis war. Auf Basis dieser beiden Wesen experimentierten wir erst einmal mit der Kleidung des Charakters. Dabei probierten wir alles Mögliche aus: Alltagskleidung, Schuluniformen, verspieltere Looks und schlichte Roben. Auch testeten wir verschiedene Versionen der Beine, welche den eleganten Charakter unterstreichen sollten.





Schlussendlich beschlossen wir beim Kopf, das Wesen mit den großen nach oben gerichteten Ohren zu wählen, da sie sowohl runde als auch eckige Formen vereinten. Weiterführend probierten wir dabei aus, Muster sowohl innen als auch außen zu integrieren. Jedoch entschieden wir uns am Ende gegen die äußeren Muster, da der Charakter dadurch zu überladen wirkte. Die Musterung des Fells im Innenohr in Form von runden bzw. eckigen Elementen hielten wir hingegen bei, um später Ziva und Ayla dadurch zu unterscheiden.

Auch legten wir uns zu diesem Zeitpunkt auf zwei unterschiedliche Looks fest. Beim ersten handelte es sich um eine geöffnete Jacke mit einer Schleife am Kragen. Unter der Jacke befindet sich ein Kleid, während die Hose, die hier noch zu sehen ist, später entfernt wurde. Das zweite Outfit besteht hingegen aus einer simplen Jacke, die durch einen kleinen Knopf zugehalten wird. Beide Looks haben gemeinsam, dass sie eine dreieckige Silhouette in Kontrast zum kreisförmigen Kopf bilden, wodurch die Formen der Charaktere wieder kombiniert werden. Die Beine blieben unter dem Motto „Weniger ist mehr“ eher schlank und schlicht, jedoch probierten wir verschiedene Schuhvarianten aus. Für das Innere des Auges wählten wir ein Plus bzw. Kreuz, da einerseits durch diese Unterteilung des Kreises dreieckige Formen entstehen. Andererseits stammt diese Form ursprünglich von einer Sternstruktur ab, die in den ersten Entwürfen auftauchte und auf diese Art vereinfacht wurde.

Zusätzlich entschieden wir uns dafür, Ziva und Ayla die gleiche Kleidung zu geben, um den Zwillingencharakter zu verstärken. Außerdem leben beide Charaktere zu Beginn mehr oder weniger im Einklang zueinander und hatten nicht die Möglichkeit durch die vorherrschende Machtverteilung, sich individuell weiterzuentwickeln.

2.4.2.7 Die Farbwahl

Hier haben wir erst einmal ohne Einschränkungen ziemlich viel ausprobiert. Während wir den ungefähren Farbton des Fells schnell festlegen konnten, fiel uns die Entscheidung für die Kleidung deutlich schwerer. Mit der Zeit konnten wir jedoch beschließen, dass wir zur Unterscheidung der Zwillinge Farben auf Basis des Ying und Yang Konzepts bzw. des Hell-Dunkel Kontrastes nutzen wollten. Die helle Farbe steht dabei für Ziva, die das Licht in die Dunkelheit bringt und Ayla rettet, der die dunkle Farbe zugeordnet wird. Gleichzeitig sollte dies auch ihre gegensätzlichen Denkweisen und Verhaltensmuster unterstreichen und die Distanz zwischen den Beiden verdeutlichen. Daraus resultierte, dass wir versuchten, einen Grundfarbton zu finden, der schöne und harmonische Variationen ermöglicht und zu den Eigenschaften beider Charaktere passt.



Paula Jo Kruse



Carolin Cuda





Letztendlich entschieden wir uns für Blau. Dieser Farbton wirkt an sich neutral und kann gut durch die Beimischung von Weiß bzw. Schwarz in verschiedene Interpretationsrichtungen gelenkt werden, wobei die Farben trotzdem harmonisch zueinander bleiben. Allgemein steht Blau für das Himmlische und Göttliche, womit die Farbe gut zu der Seelenrepräsentation passt (vgl. Heimann & Schütz, 2017, S. 287). Ein dunkles Blau wirkt zusätzlich melancholisch und schwer (vgl. ebd., S. 259), passend zu Ayla, während ein helles Blau durch seine frischen und verflüchtigenden Eigenschaften gut zu Ziva passt (vgl. ebd., S. 288).

Des Weiteren fügten wir einen zusätzlichen Farbton hinzu, der jeweils nur eine der Geschwister repräsentieren sollte. Die Farben sollten trotzdem harmonisch zueinander sein und gut in die Ohren passen, da der Farbton hier platziert werden sollte. Zivas eigener Ton ist dabei ein heller bzw. pfirsichfarbener Orangeton. Diese Farbe steht für Positivität (vgl. ebd., S. 261), Energie und Aufgeschlossenheit (vgl. Perryman, 2021, S. 36). Außerdem repräsentiert die Farbe auch die Sonne, was gut zu Zivas Namen passt (vgl. ebd., S. 258). Für Ayla wählten wir ein helles Rosa, welches für die kraftvolle und rebellische Seite steht, aber gleichzeitig auch sanft und ansprechend wirken kann (vgl. ebd., S. 38).

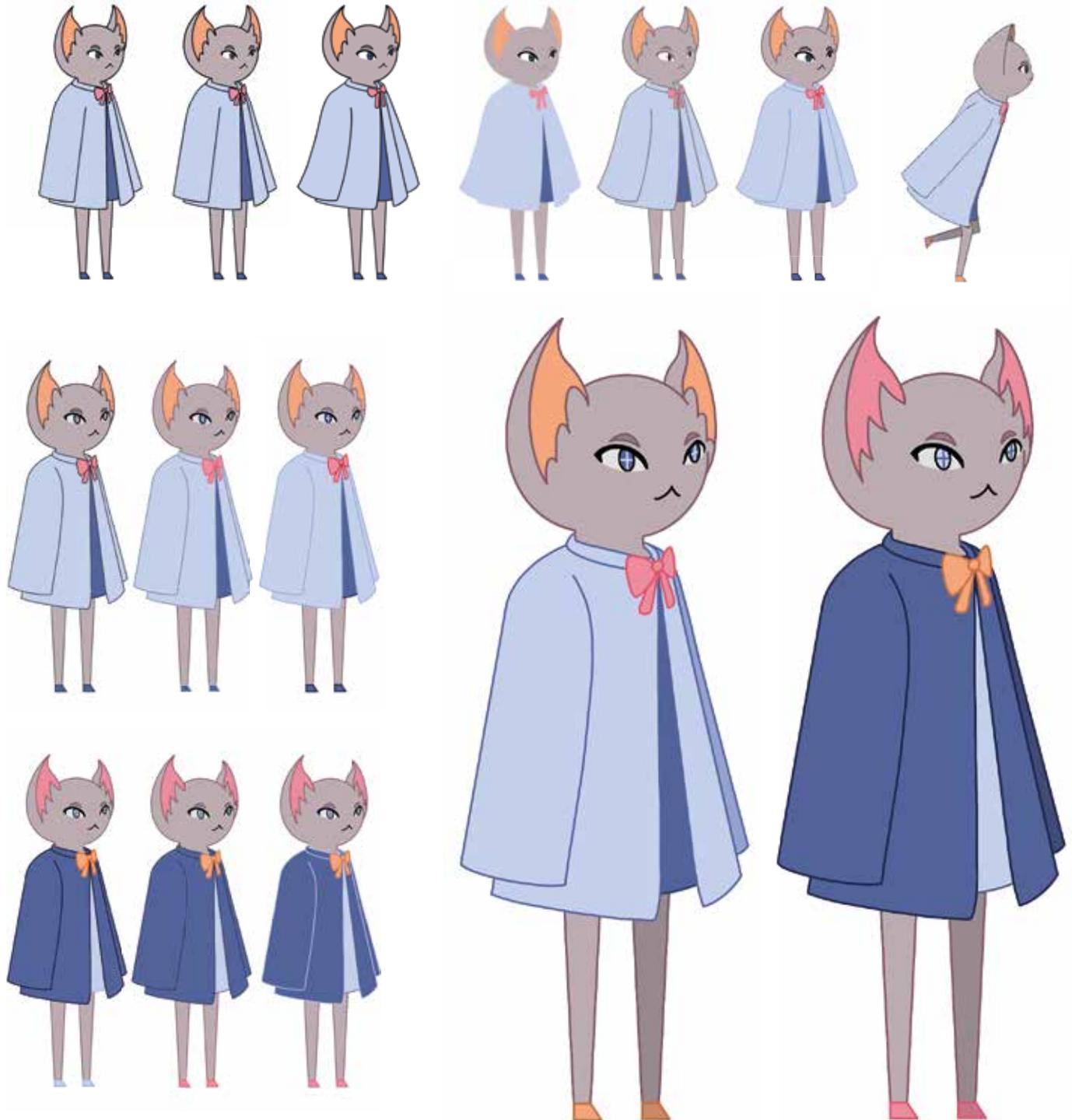
Um die Verbundenheit und den Zwillingscharakter zwischen den Beiden etwas zu verstärken, wird der jeweils eigene Blauton und die eigene Farbe in der Kleidung des anderen in kleinen Flächen aufgenommen. So hat das Kleid jeweils den Blauton des anderen, während die Schleife die eigene Farbe des anderen erhält.

Schlussendlich entschieden wir uns bei diesem Schritt auch für die finale Kleidung, nämlich für die Jacke mit der Schleife, da dieser Look den Charakteren einen süßen und liebevollen Charme gibt. Auch wird das Gesamtbild besonders durch die Möglichkeiten der Farbplatzierung besser abgerundet. Das Auftreten wirkt in Bezug zur Insel freundlicher und lockerer, während die andere Kleidung eher förmlicher wirkte. Eine kleine Umfrage, die wir in unserem Freundeskreis veranstalteten, unterstützte diese Entscheidung, da auch hier die meisten diesen Look wählten. Bei den Schuhen entschieden wir uns hingegen für die kleinste Variante, da so die Proportionen der Farben am besten funktionierten. Während diese hier aber noch blau sind, entschieden wir uns im späteren Verlauf dazu, sie in ihren eigenen Farbtönen einzufärben, da Zivas Orange deutlich besser in den verschiedenen Welten zu sehen war, während die Blautöne Schwierigkeiten hatten, sich gegen die Hintergründe durchzusetzen.

2.4.2.B Der Feinschliff

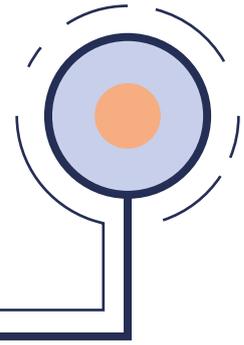
Nachdem wir uns für den finalen Look entschieden hatten, passten wir die Formen und Linien an, damit der Charakter gespiegelt auch korrekt aussieht. Außerdem fügten wir noch Lines hinzu, um den Charakteren in den bunten Welten mehr Halt zu geben. Diese färbten wir passend zu den Farben ein, die sie umrandeten. Auch wurden noch Schatten hinzugefügt, um den Charakteren etwas mehr Räumlichkeit zu geben.

Danach folgte noch die Ausarbeitung einer Profilansicht, da Ziva in Bewegung aus dieser Perspektive gesehen werden soll.



2.4.2.9 Bewegung im Spiel

Als wir uns überlegten, wie sich Ziva im Spiel bewegen soll, war uns wichtig, dass ihre Bewegungen energievoll sind, aber auch etwas in die elegante bzw. anmutige Richtung gehen. Auch sollten die meisten Bewegungen in der Profelperspektive stattfinden, damit ihre Silhouette bei starker Bewegung klarer erkennbar ist. Außerdem war uns besonders beim Springen und Laufen wichtig, dass die Arme von Ziva eher hinterher hängen und nicht stark bewegt werden, um den eleganten Eindruck zu stärken.



Paula Jo Kruse

Idle

Im Gegensatz zu den meisten anderen aktiven Animationen ist die Idle Animation in der $\frac{3}{4}$ -Perspektive. Wir entschieden uns dafür, da so das ganze Gesicht des Charakters erkennbar ist und somit eine bessere Bindung aufgebaut werden kann. In dieser Animation wippt Ziva passend zu ihrem aktiven Charakter langsam hoch und runter. Eigentlich sollte sie sich noch umschauchen oder andere kleinere Tätigkeiten ausführen, jedoch haben wir uns aufgrund von Zeitdruck dagegen entschieden.



Laufen

Zu Beginn waren zwei Geschwindigkeiten fürs Laufen geplant: gehen und sprinten. Jedoch haben wir uns am Ende für einen Mittelweg entschieden, sodass sie nun ein Tempo besitzt, was nicht zu langsam ist, aber sich immer noch gut steuern lässt. Wir wählten diesen Weg, da somit nicht das Problem aufkommen konnte, dass die langsame Bewegung zu langsam und die schnelle Bewegung eigentlich immer zu schnell ist. Auch vereinfacht das besonders die Steuerung am PC, sodass nicht noch eine weitere Taste beim Laufen gedrückt werden muss.



Springen und Fallen

Zivas Sprung sollte durch die wenigen Armbewegungen elegant und leicht wirken, also in dem Sinne, dass sie nicht viel Kraft aufwenden muss und sich so leicht wie eine Feder bewegt. Um diesen Eindruck zu stärken, springt Ziva nur mit einem Fuß ab und landet auch nur mit einem Fuß, sodass es sich eher um eine Art großer Schritt handelt.





Schadennehmen

Wenn Ziva durch einen Gegner Schaden bekommt, dreht sie sich in die $\frac{3}{4}$ -Perspektive und hebt schützend ihren Arm vor ihr Gesicht. Auch den anderen Arm nimmt sie vorsichtig zum Schutz hoch und kneift die Augen zu. Gleichzeitig verlagert sich ihr Gewicht nach hinten.

Tod

Hat Ziva all ihre Leben verloren, schwindet zunächst die Kraft in ihren Beinen und sie fängt an zu schwanken. Anschließend fällt sie nach vorn zu Boden und liegt schlussendlich bewusstlos am Boden. An sich findet diese Animation in ihrer Profilansicht statt, jedoch dreht sie gegen Ende den Kopf in die $\frac{3}{4}$ -Perspektive, sodass man ihr leidendes Gesicht besser sehen kann.



Schieben und Ziehen

Wenn Ziva eine Kiste braucht, um auf ihrem Weg weiter zu kommen, muss sie diese in die richtige Position bekommen. Um das zu erreichen, kann sie diese Kiste entweder Schieben oder Ziehen. Dabei strengt sich die zierliche Ziva mit ihrem ganzen Körper an.



Splitteraufnahme

Diese Pose erscheint, wenn Ziva am Ende einer Welt einen Splitter aufgesammelt hat. Während sie mit einem Arm den Splitter stolz präsentiert, streckt sie den anderen Arm aktiv aus. Ebenfalls steht sie auch auf Zehenspitzen und drückt damit ihren Körper etwas nach oben, sodass ihre Pose dynamischer wirkt.



2.4.3 Aylas Schattenform

2.4.3.1 Aussehen: Kleidung und Kopfbedeckung

Für Aylas böse Form bzw. Schattenform probierten wir zunächst alles Mögliche ohne große Einschränkungen aus. Wichtig war zunächst nur, die Form des Dreiecks in der Häufigkeit und Aggressivität zu stärken. Auch machten wir uns dabei Gedanken, was Aylas Schattenform ausdrücken oder repräsentieren sollte. Letztendlich kamen wir zu dem Entschluss, dass ihr neues Auftreten Kontrolle und Macht widerspiegeln soll. Deswegen probierten wir mysteriöse oder mächtig wirkende Roben sowie verschiedene Uniformen aus. Am Ende entschieden wir uns für eine Art Soldatenuniform bzw. eine Uniform eines Kommandanten, da diese für absolute Macht und extremes Vorgehen steht. Auch versuchten wir hierbei, ihr Aussehen vom Anfang einfließen zu lassen, damit die Veränderung zwar drastisch, aber nicht zusammenhangslos ist. Das Innere ihrer Pupille änderten wir so, dass das Plus zu einem X wurde, was ihre Abschottung von jedem äußeren Einfluss verdeutlichen soll, aber auch das Blindsein vor Angst unterstreicht. Des Weiteren entschieden wir uns später dazu, Aylas Ohren größer und spitzer werden zu lassen, damit sie insgesamt bedrohlicher erscheint und gleichzeitig dem runden Kopf entgegengewirkt wird.





Auch die Farben verändern sich. So wurden Aylas Fellfarbe sowie das Blau ihrer Kleidung deutlich dunkler. Dieser Schub ins Schwarze sollte dabei ihre neue Position des Bösewichts visuell verdeutlichen. Andererseits soll diese Veränderung auch zeigen, dass sich Ziva und Ayla durch den Vorfall und das Zerschneiden der Seele emotional weiter voneinander entfernt haben. Das Rosa wurde hingegen zu einem kräftigen und bedrohlichen Pink, was weiterhin die rebellische Eigenschaft verstärkt. Zusätzlich wurde das Pink auch in ihre Pupillen gesetzt, wodurch eine leuchtende Wirkung erzielt werden sollte.



Paula Jo Kruse
 Carolin Cuda



Im Designprozess probierten wir auch einige Kopfbedeckungen aus, um Aylas Schattenform noch mehr Tiefe zu geben und einen stärkeren Kontrast zu ihrem vorherigen Erscheinen zu erzeugen. Jedoch kamen zunächst einige Schwierigkeiten bei der Wahl der richtigen Kopfbedeckung auf, da viele Varianten einfach zu überladen wirkten oder nicht zur restlichen Kleidung passten. Am besten funktionierten am Ende Kopfbedeckungen, die etwas zierlicher und weniger schwer daher kamen wie Kopfschmuck oder Hörner. Gleichzeitig konnten wir damit auch unsere Vorstellung erfüllen, dass die Kopfbedeckung ebenfalls die neue Macht von Ayla unterstreicht.

Der Kopfschmuck konnte sich am Ende gegen die Hörner durchsetzen, da letztere visuell zu ähnlich zu den bereits großen und spitzen Ohren waren und somit ein zu großes visuelles Gewicht in dieser Region erzeugt wurde. Auch lag die Priorität eher darin, die Fläche des Kopfes, statt den Ohrenzwischenraum zu füllen. Während uns aus der Kopfschmuckkollektion das Diadem schon stark zusagte, probierten wir trotzdem noch einmal andere Varianten aus. Jedoch konnte keine dieser Varianten uns überzeugen, weshalb wir schlussendlich das Diadem weiter ausarbeiteten. Dabei versuchten wir die Mitte zu finden, sodass das Dreieck bzw. spitze Formen gut eingearbeitet werden, die Details jedoch am Ende nicht zu klein werden und das Diadem dadurch zu überladen wirken könnte. Letztendlich ergab sich die Idee, auf Aylas Seelenteil zurückzugreifen und aus diesen visuellen Grundelementen ein Diadem zu basteln. Das hatte auch den Vorteil, dass das Diadem besser ins Gesamtbild passte, da es somit die Formen des Stabs wiederholt und eine einheitliche und harmonische Erscheinung erschaffen wird. Dieses Grundkonzept arbeiteten wir dann sorgfältig aus.

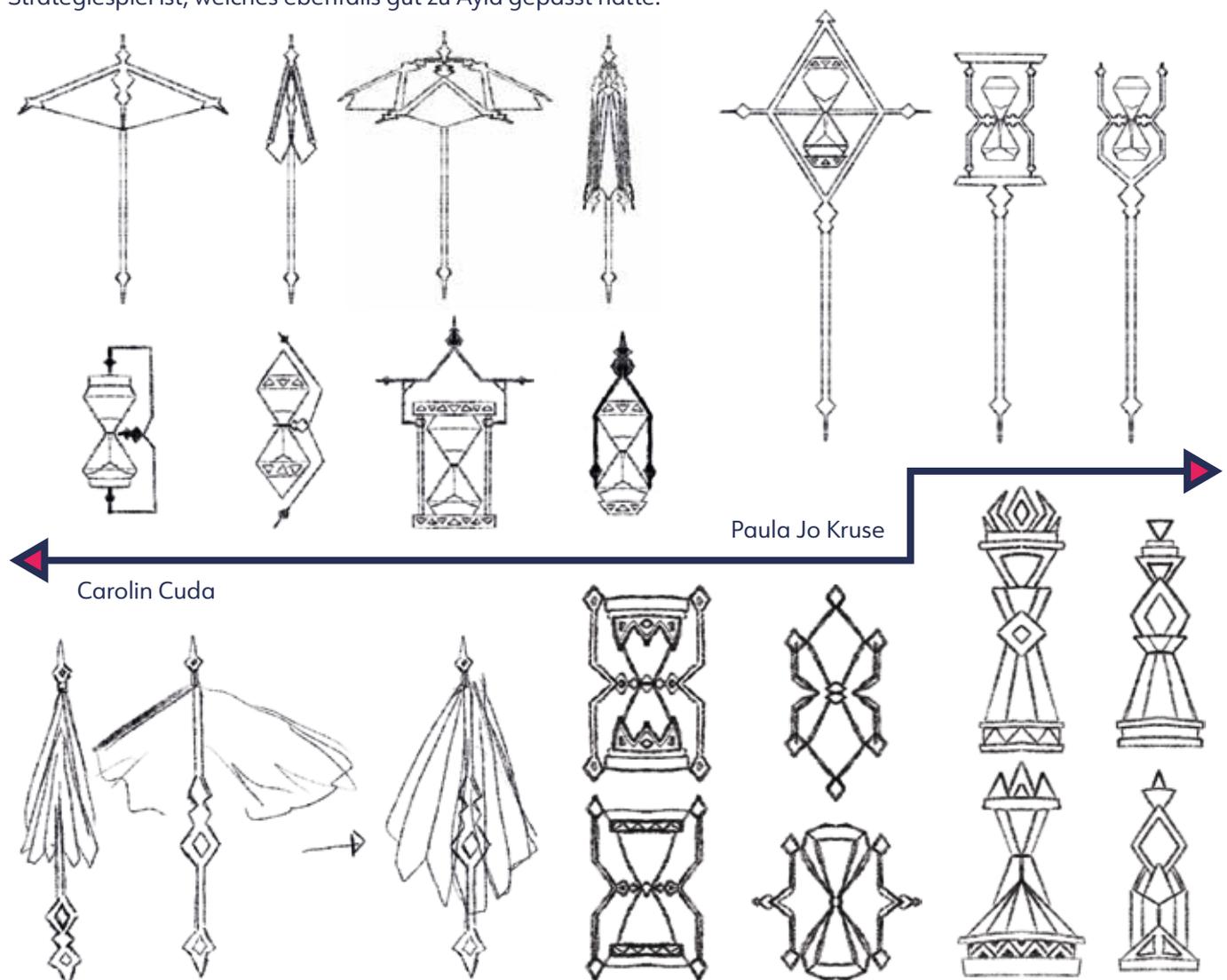


Diadementwürfe und finale Form:
Carolin Cuda

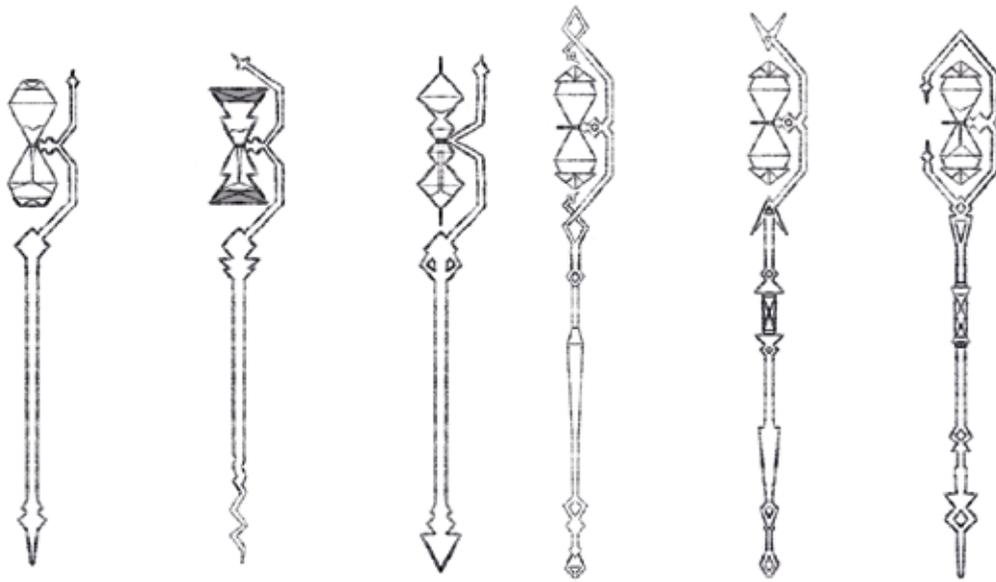
Finale Ausarbeitung von Ayla:
Paula Jo Kruse

2.4.3.2 Aylas magischer Seelenstab

Ayla sollte einen Gegenstand oder ein Werkzeug bekommen, in welchem ihre Macht, bestehend aus ihren Ängsten und Gefühlen, manifestiert und nutzbar gemacht werden kann. Eine Bedingung dabei war, dass Ayla Seelenteil eingebaut werden sollte, da das Werkzeug aus diesem entstehen sollte. Dabei versuchten wir den oft verwendeten Stab zu vermeiden und stolperten über die Idee, einen Schirm zu verwenden. Dieser kann in seiner geöffneten Form einerseits als Schutz dienen, hinter dessen Schatten sich Ayla vor Dingen, vor denen sie sich fürchtet oder die sie verletzen wollen, verstecken kann. Auch kann sie sich symbolisch vor unbequemen Wahrheiten und Veränderungen schützen, indem sie diese mit dem Schirm bedeckt, da ein Schirm auch den Blick einschränken kann. Andererseits kann der geschlossene Schirm als eine Art Lanze funktionieren, was ihr eine Angriffsmöglichkeit bietet und den Gegner auf Distanz hält. Jedoch mussten wir diese Idee verwerfen, da der Schirm nicht zum restlichen Erscheinungsbild passte und in der Handhabung eher unpraktisch war. Schachfiguren waren ein anderer Ansatz, da Schach ein Macht- und Strategiespiel ist, welches ebenfalls gut zu Ayla gepasst hätte.



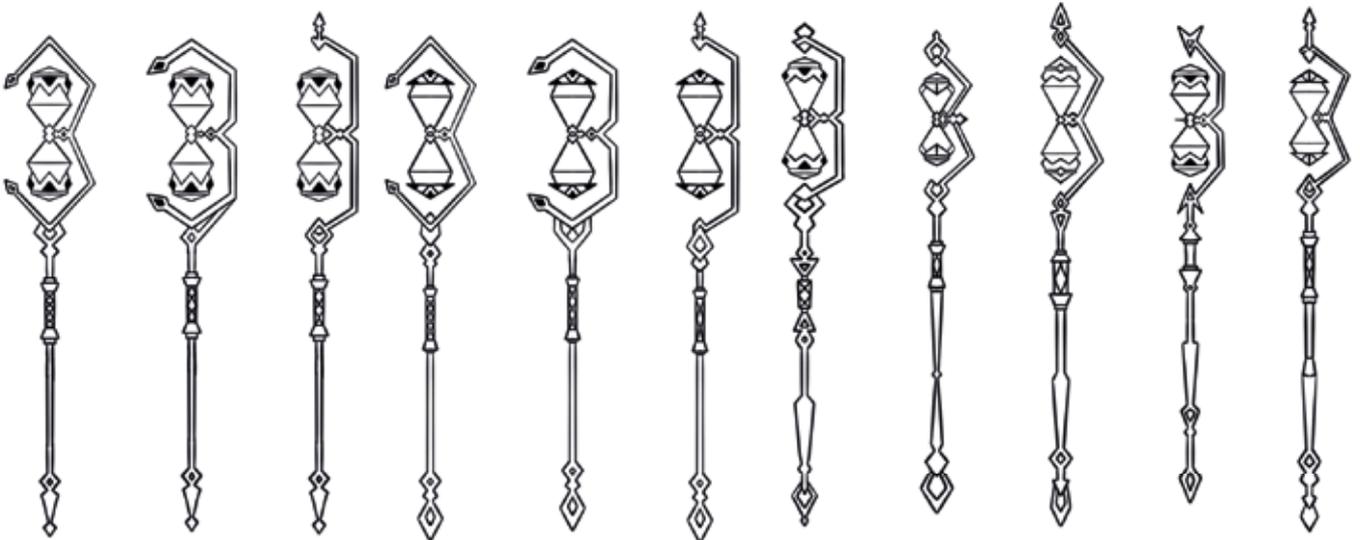
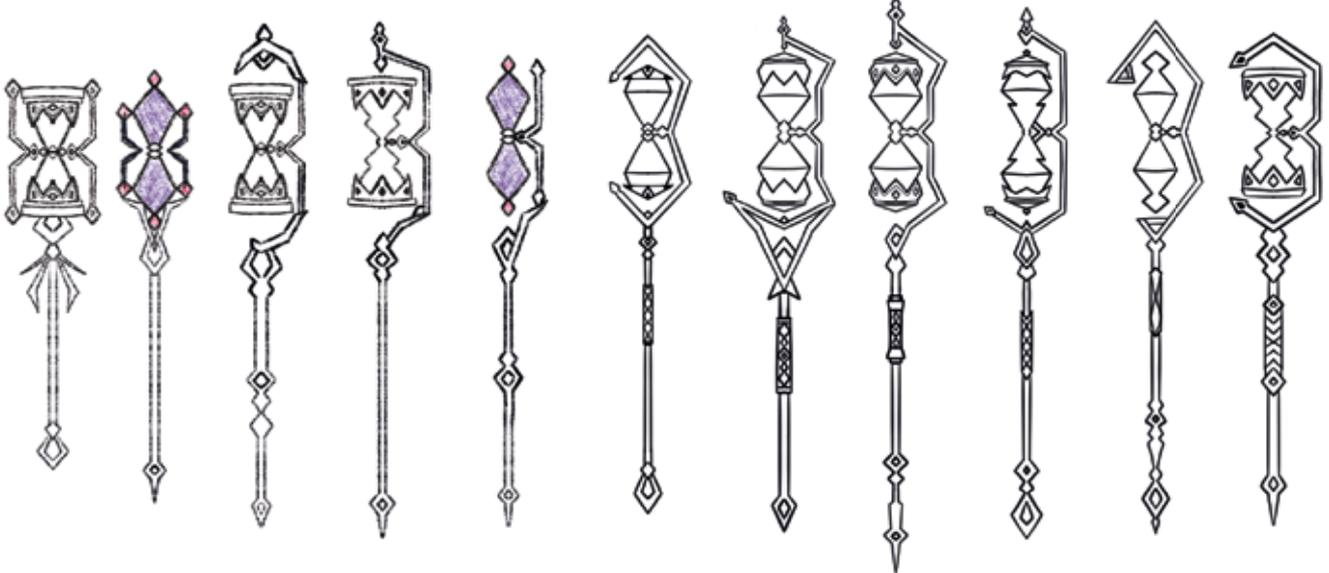
Jedoch gefiel uns schlussendlich das Grundkonzept einer Sanduhr am besten. Diese repräsentiert die Macht und Kontrolle über die Zeit, was uns als sehr passend für Ayla erschien. Zeit bringt auch immer Veränderungen mit sich, was Ayla entweder komplett ablehnt oder nur nach sorgfältiger Überlegung zulässt. Jedoch hatten wir auch hier das Problem, dass die Handhabung ebenfalls etwas kompliziert oder zu klobig im Gesamtzusammenhang erschien. Wir versuchten diesem Problem mit Ketten, an welcher die Sanduhr hängen sollte, oder Halterungen entgegenzuwirken, jedoch entwickelte sich daraus kein zufriedenstellendes Ergebnis. Deshalb zogen wir doch die Möglichkeit eines Stabs in Betracht und kombinierten diesen mit der Sanduhr. Damit hatten wir eine für uns akzeptable und innovative Anwendung des Stabs mit Tiefe und auch die Handhabungsprobleme konnten damit behoben werden.



Paula Jo Kruse



Carolin Cuda



Im weiteren Prozess wurde mit der Halterung experimentiert und ausprobiert, auf welche Weise und wie stark diese die Sanduhr umschließen soll. Auch wurden die Details am Stab selbst weiter ausgearbeitet, sodass dieser durch seine elegante Art zum restlichen Erscheinungsbild passt und Aylas Dreiecksform bzw. die Spitzen deutlich erkennbar sind.

Farblich versuchten wir in der Farbpalette des gesamten Erscheinungsbilds zu bleiben, jedoch gab es hier die Wahl, wie sehr der Stab durch seine Farbigkeit auffallen soll. Da er mit der pinken Basisfarbe die Aufmerksamkeit zu sehr auf sich lenkt, entschieden wir uns für das Blau. So drängt sich der Stab nicht zu sehr in den Vordergrund, sodass er von Ayla ablenkt, aber fällt mit den knalligen pinken Highlights und der pinken Sanduhr immer noch genug auf.



Farbvariationen und finale Ausarbeitung:
Carolin Cuda

Ayla mit Stab:
Paula Jo Kruse

2.4.3 Die Endform

Da Ayla am Ende der Geschichte von Ziva gerettet wird und sie somit wieder „normal“ wird, musste sich auch ihr Aussehen verändern, damit sie wieder als ein guter Charakter eingeordnet wird. Erst sollte Ayla wieder ihr Aussehen vom Beginn der Geschichte erhalten. Sie hat sich jedoch innerlich weiterentwickelt und ist nicht mehr die gleiche Person, die sie am Anfang war. Durch die Verwandlung zum Bösewicht und Zivas Rettung hat Ayla gelernt, mit der Angst umzugehen. Dies war für uns der ausschlagende Grund, Ayla ein neues Erscheinungsbild zu geben. Dafür überlegten wir erst, ein komplett neues Aussehen zu entwerfen, um ihre Weiterentwicklung und Unabhängigkeit von Ziva deutlich zu machen. Jedoch entschieden wir uns dazu, ihre Schattenform so weiterzuentwickeln, sodass diese auch in einem positiven Kontext funktioniert, da ihre Verwandlung nun auch ein Teil von ihr ist und sie bedeutend geprägt hat.

Die Uniform und die Form der X Augen wurden beibehalten, jedoch wurden allgemein die Farben zu ihrer vorherigen Palette angepasst. Eine Ausnahme ist dabei die Fellfarbe, da die dunklere Version beibehalten wurde. Aylas Ohren werden wieder kleiner und sie verliert auch ihr Diadem sowie ihren Stab. Damit soll ausgedrückt werden, dass sie nun nicht mehr in der Position ist, dass sie alles allein kontrollieren möchte und mit Ziva nun gerecht gleichgestellt ist, sodass sie gemeinsam Entscheidungen treffen.



Bei Ziva waren wir uns zunächst nicht sicher, ob sie sich auch weiterentwickeln soll und wenn ja, wie viel. Letztendlich kamen wir jedoch zu dem Entschluss, dass sich Ziva durch die Reise auch in ihrer Persönlichkeit ziemlich stark weiterentwickelt hat. Sie lernte, Aylas Gedanken und Gefühle zu verstehen und hat eingesehen, dass sie Ayla rücksichtslos behandelt hat. Da wir bei ihr deutlich machen wollten, dass sie sich als das innere sorgenlose Kind zu einer verantwortungsbewussten Person herangewachsen ist, haben wir die kindliche große Schleife mit einer dünnen und eleganten Schleife ausgetauscht. Wir haben auch versucht, ihr etwas komplett Neues zu geben wie einen anderen Kragen, Broschen oder Knöpfe. Doch am Ende entschieden wir uns dafür, die Schleife als Grundmotiv beizubehalten, weil sie trotz ihrer neuen Reife immer noch die optimistische und verspielte Seite widerspiegelt. Des Weiteren erhöhten wir wie schon bei Ayla die Präsenz der eigenen Farbe und die des Kreises, indem wir ein Muster auf die Ärmel brachten. Das Muster orientiert sich dabei an dem Ärmelmuster von Ayla, was deutlich macht, dass Ziva sich durch Ayla weiterentwickelt hat.

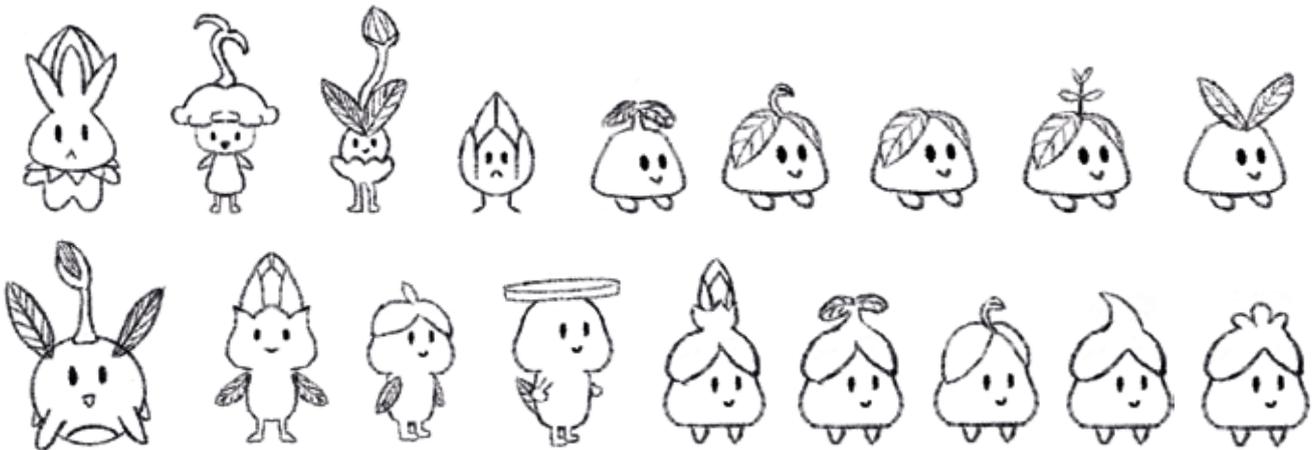
Insgesamt soll mit diesen Endformen neben der Weiterentwicklung ausgedrückt werden, dass sie zwar unabhängiger voneinander geworden und in ihrer eigenen Persönlichkeit gestärkt sind, aber sie wieder harmonisch zueinander gehören und eine Einheit bilden.



2.4.4 Die Amica

2.4.4.1 Wer sind sie?

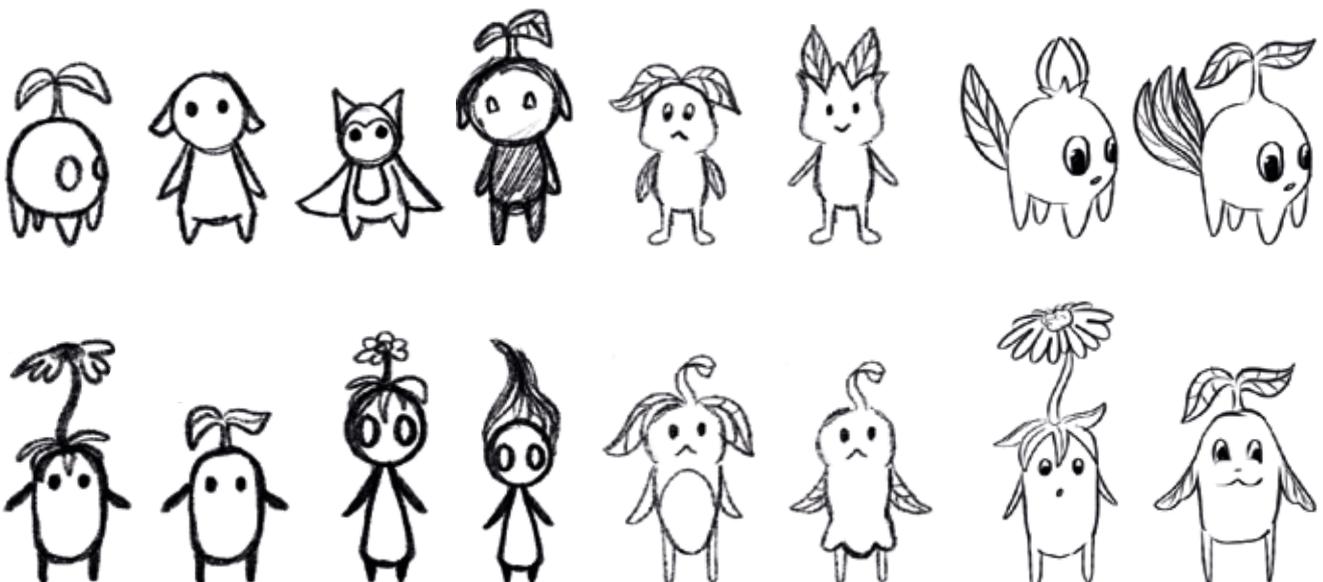
Die Idee für die Amica resultierte daraus, dass wir gerne eine Welt mit Lebewesen bevölkern wollten, die in irgendeiner Art und Weise mit Ziva interagieren. Letztendlich entschieden wir uns dabei für die Wüste, da sie eigentlich für das einsame Umherwandern steht. Die Aufgabe des Spielers sollte dabei sein, eine Gruppe von fünf Amica, die sich aufgrund des Herunterstürzens von Zivas und Aylas Insel verloren haben, wieder zu vereinen. Während der erste Amica Ziva um Hilfe bittet, sind die anderen vier Amica im Verlauf des Levels in Höhlen versteckt. Im Gegenzug helfen sie Ziva dabei, einen Splitter ihres Seelenteils zu erreichen, der auf einem großen Felsen gelandet ist. Somit wird symbolisch durch die Amica der Gedanke unterstützt, dass man einerseits manchmal Hilfe braucht, um sein Ziel zu erreichen. Andererseits kann man auch etwas zurückbekommen, wenn man nett und freundlich zu anderen ist. Letzteres bezieht sich nicht nur auf andere Personen, sondern auch auf einen Selbst. Das Wort Amica stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Freund. Sie sind nämlich die Freunde, die Ziva auf ihrem Weg gewinnt, sodass sie nicht mehr einsam ist. Falls der Spieler es nicht bis zum Erreichen des Splitterfelsens schafft, alle Amica zu finden, weist der erste Amica Ziva daraufhin, dass er bezweifelt, dass seine Freunde viel weitergelaufen sind. Dabei wird der Spieler gezwungen, umzudrehen. Der Felsen kann also erst erreicht werden, wenn alle Amica gefunden wurden.



Paula Jo Kruse



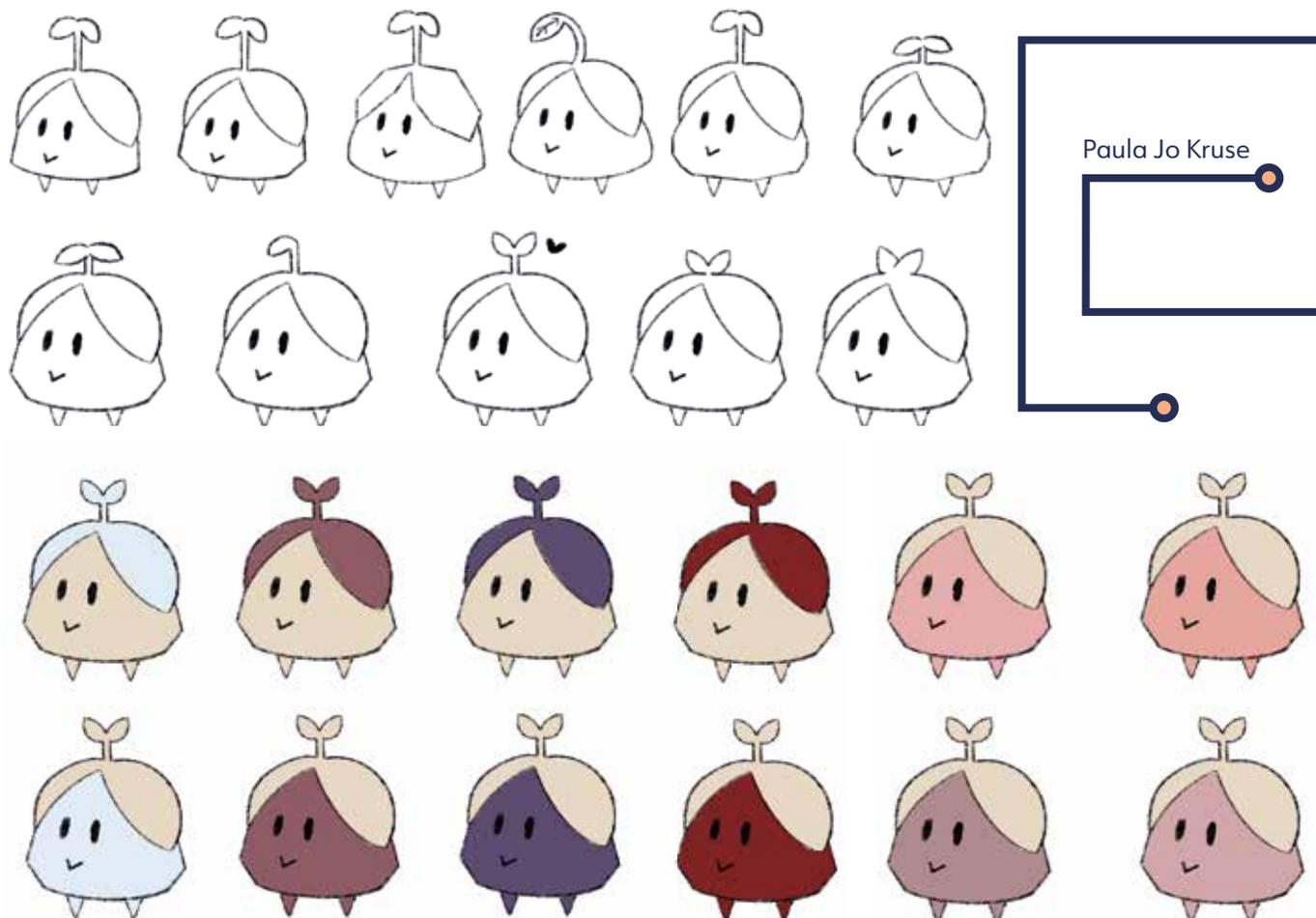
Carolin Cuda



Für die visuelle Umsetzung legten wir von Beginn an fest, dass die Amica als Kontrast zur Wüste von Pflanzen inspiriert sein sollen. Auch sollte dieser Sachverhalt die Bedeutung ausdrücken, dass auch an einem Ort, wo man nicht damit rechnet, dass etwas wächst, sei es ein zerbrochenes Herz oder eben eine Wüste, trotzdem Wunder passieren können. Somit orientierten wir uns bei den ersten Entwürfen an verschiedenen Blumen, Knospen und Blättern. Dabei behielten wir die Eigenschaften im Kopf, dass die Amica klein, niedlich und hilflos erscheinen sollen. Klein sollten sie vor allem auch sein, weil die Amica eigentlich erst in Käfigen eingesperrt werden sollten, aus denen Ziva sie hätte befreien müssen. Jedoch entschieden wir uns irgendwann gegen die Käfige und änderten es zum verängstigten Verstecken, sodass vom Zerfall der Insel auch andere Wesen betroffen sind als nur Ziva und Ayla. Denn auch Menschen beeinflussen sich durch ihre persönlichen Veränderungen ständig.

Schlussendlich kristallisierte sich eine finale Form heraus, die dann noch in ihren Details angepasst wurde. Die Amica bestehen aus einem Körper- und einem Pflanzenelement. Während der Körper mit den kleinen Füßen durch die Ecken an die Felsen der Wüste erinnern soll, besteht der Pflanzenteil nur aus kurvigen und organischen Formen. In seiner Gesamterscheinung wirkt ein Amica jedoch rund, da er ein guter Charakter ist, der auf Zivas Seite steht und ihr hilft. Als es dann zu den Farben kam, sollte sich an der bestehenden Palette der Wüste orientiert werden, da sie zu dieser Welt gehören und in ihr leben. Dementsprechend wurden bereits existierende und abweichende Farben aus der Palette ausprobiert. Auch überlegten wir, den Körper in die Pflanzenfarbe zu färben, während der Pflanzenteil eine Steinfarbe bekommen sollte, um einen interessanten Widerspruch zu der eigentlichen Farbnutzung zu erzeugen. Jedoch entschieden wir uns doch dafür, den Pflanzenteil für einen einheitlicheren Look in der Pflanzenfarbe zu lassen. Bei dem Körper entschieden wir uns hingegen, eher in die rötlichere Richtung zu gehen, da dadurch der Farbraum Richtung Braun eröffnet wird und somit die Assoziation zur Erde ausgelöst wird. Dazu kommt, dass es sich damit um eine warme Farbe handelt, welche die positive Einordnung unterstützt. Das Blau wirkte hingegen durch eine distanzierte und kalte Wirkung unpassend.

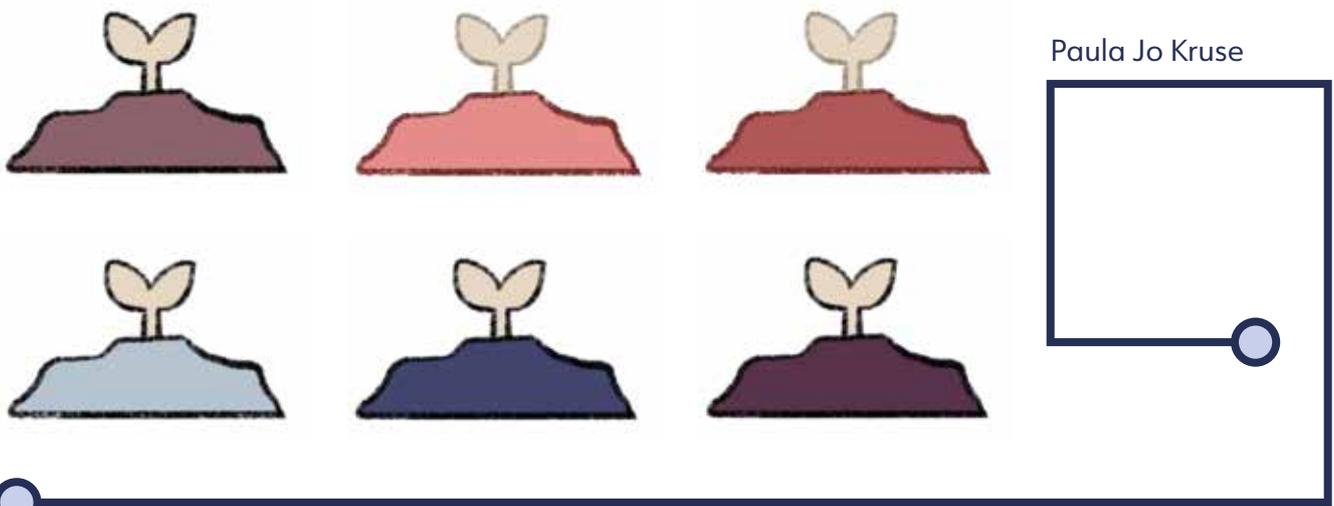
In diesem Zustand haben die Amica nur eine einfach Idle Animation, in der sie fröhlich mit ihrem Körper leicht hoch und runter wippen.



2.4.4.2 Die Erdhaufen

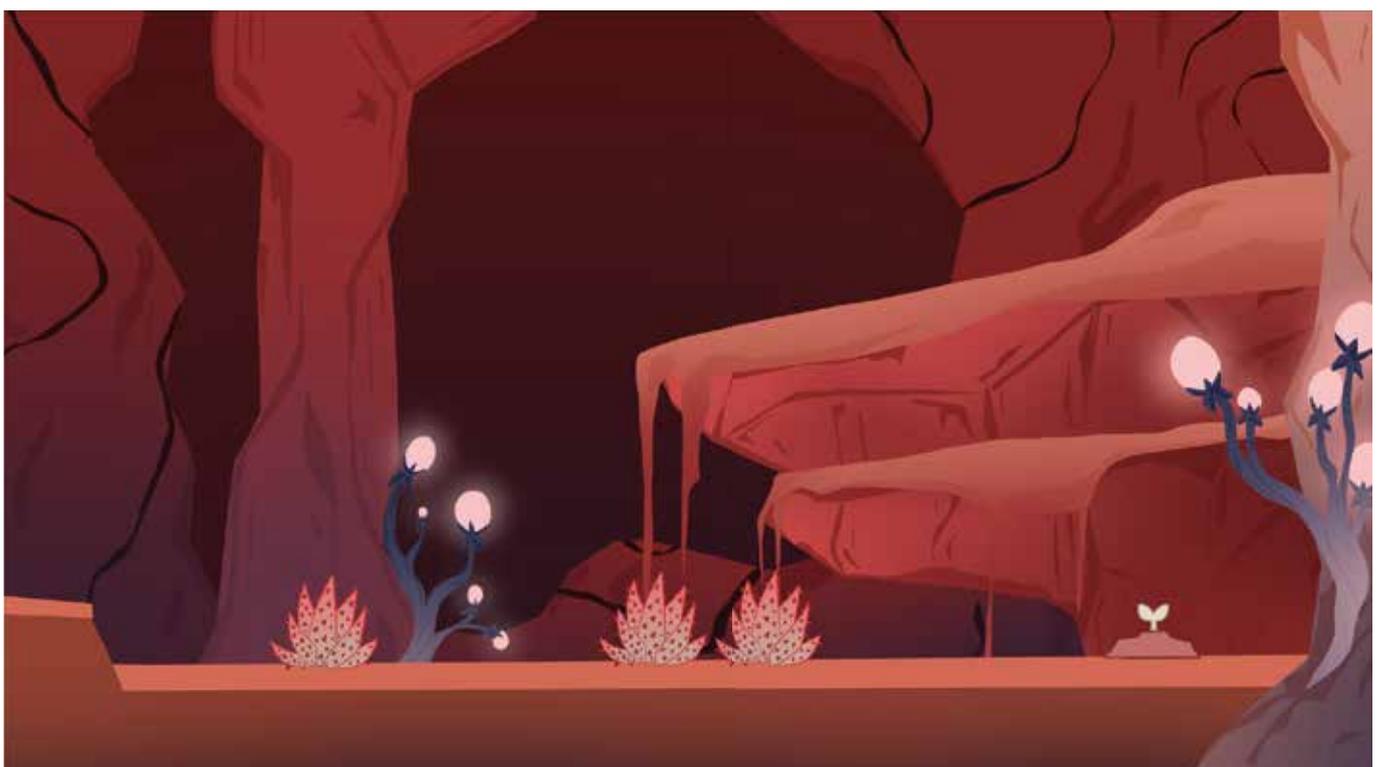
Zusätzlich planten wir, wie man die versteckten Amica vorfinden sollte. Einer der ersten Gedanken war, dass sie zitternd in einer Ecke sitzen. Eine andere Idee war, dass sie sich hinter Büschen verstecken. Doch dann kam uns aufgrund ihrer Verbindung zur Pflanze die Idee, dass sie sich in der Erde vergraben und somit nur ein kleiner Erdhaufen mit einem Setzling zusehen ist. Das wirkt für ihr Wesen sehr natürlich und hat den Vorteil, dass sie damit auch nicht sofort zu erkennen sind. Bei den Farben entschieden wir uns dazu, diese jeweils zu der Farbe der Umgebung, in welcher sie sich vergraben haben, anzupassen. So erhält der Haufen in den Höhlen einen roten Ton, während dieser draußen beim Eingraben vor dem Felsen eine dunkle violette Farbe annimmt.

Auch die Erdhaufen besitzen eine Idle Animation. Diese ist stärker ausgearbeitet als die Idle Animation in ihrer normalen Erscheinung, da der Spieler sie hauptsächlich in dieser Form antreffen wird. Dementsprechend arbeiteten wir hier die ängstlichen Emotionen, welche die Amica wegen dem Absturz der Insel haben, stärker heraus. So schaut bzw. hört sich der Setzling erst um, erschreckt sich, zieht sich schreckhaft runter und beginnt zu zittern. Anschließend beginnt die Animation wieder von vorn, indem sich der Setzling entspannt und sich wieder umschaute.



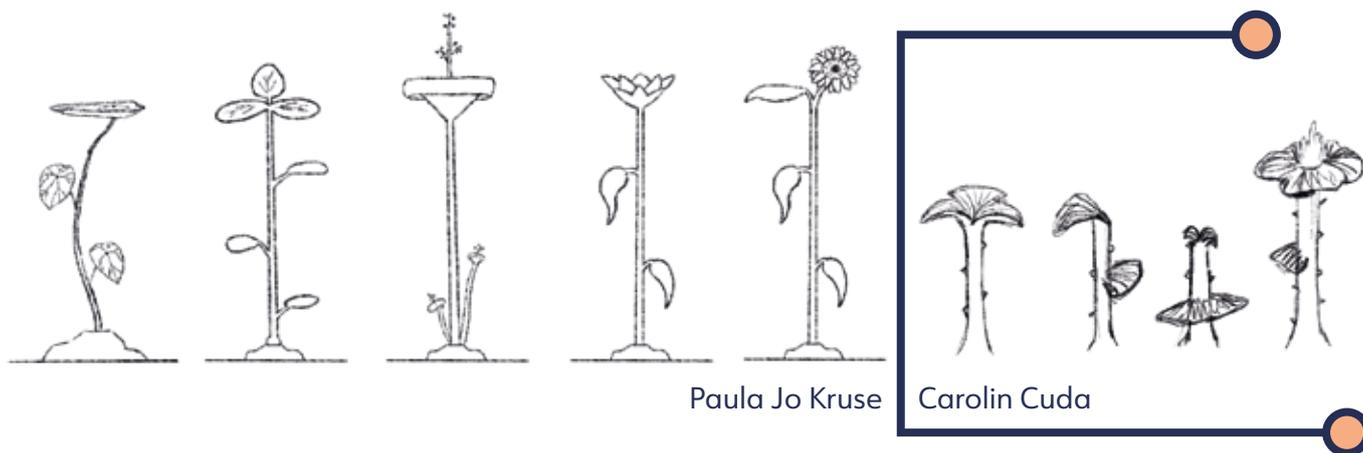
Paula Jo Kruse

Carolin Cuda

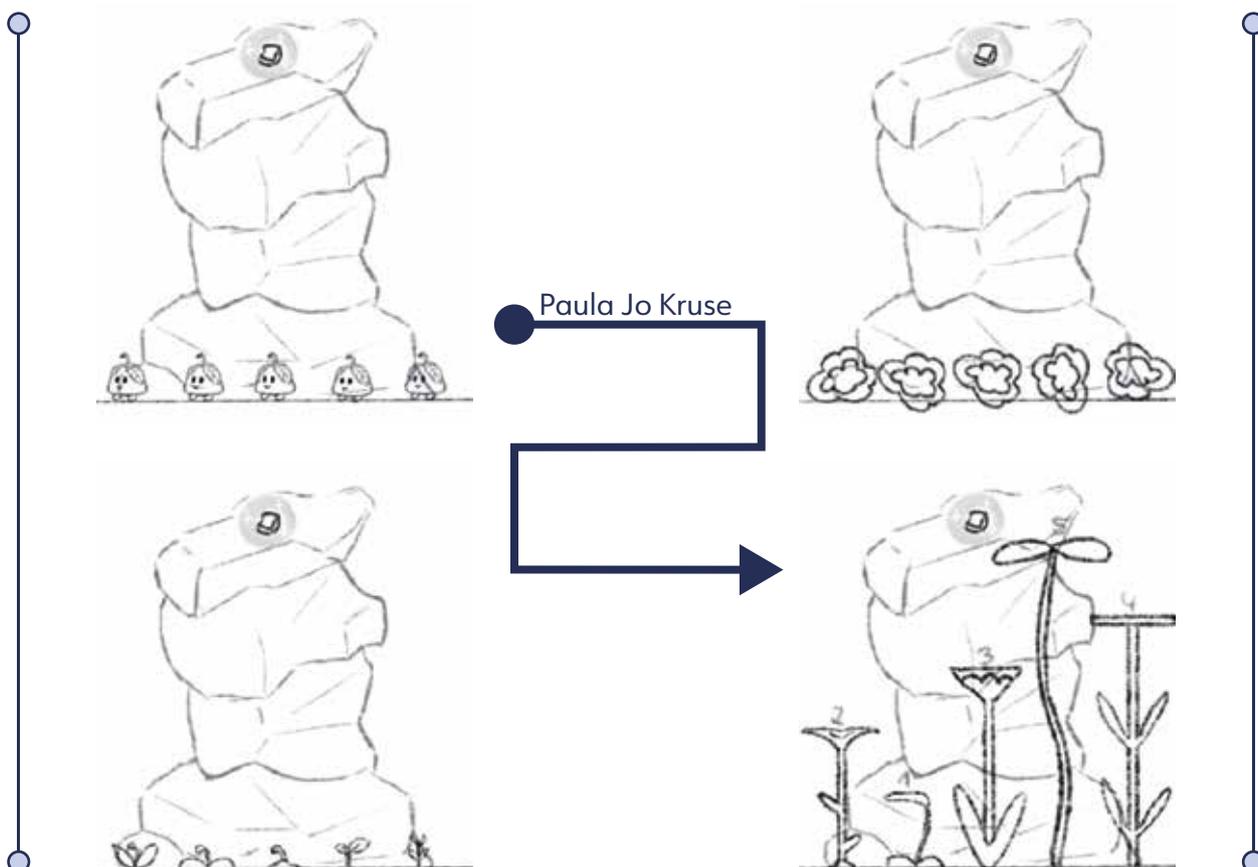


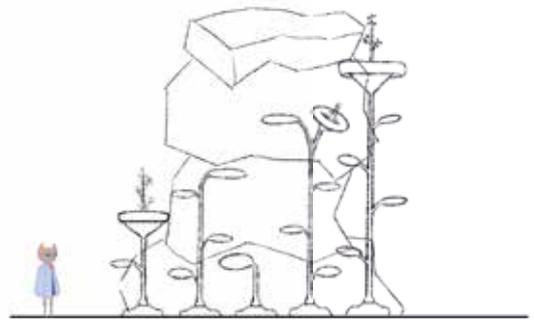
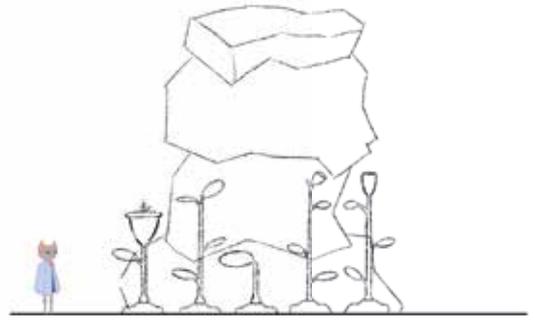
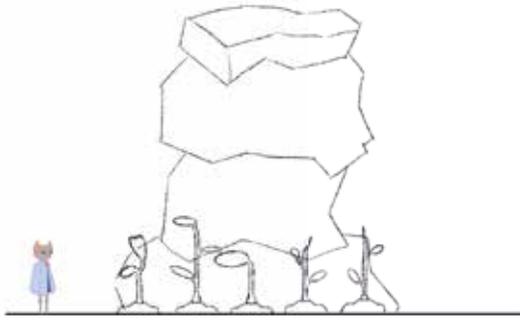
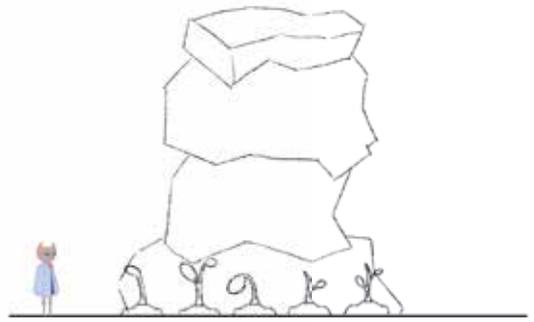
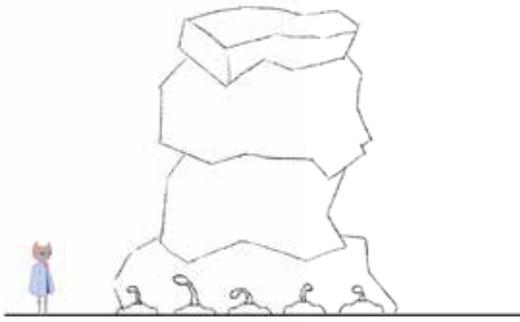
2.4.4.3 Freunde helfen einander - Die Pflanzenform

Während des Erstellungsprozesses der Amica, setzten wir uns auch mit der weiteren Funktionsweise auseinander. Die Amica sollten am Ende Ziva helfen, an den Splitter zu kommen, den sie allein durch einen Höhenunterschied nicht erreicht. Aufgrund der konzeptionellen Pflanzenbasis überlegten wir, was man wie heranwachsen lassen könnte, um Ziva einen Weg zu eröffnen. Schlussendlich sollten aus den Pflanzen neue Plattformen entstehen, auf die der Spieler dann stufenweise springen kann, um den Splitter zu erreichen. Dabei probierten wir verschiedene Blumen- und Pflanzenstrukturen aus. Letztendlich landeten wir bei einer Mischung von blütenähnlichen Strukturen und Blättern, die etwas Einzigartiges hatten. Auch hier wurde vor allem auf runde Formen geachtet. Farblich behielten die Pflanzen den gleichen Farbton wie die Setzlinge bei. Jedoch sollte noch ein Farbtupfer dazukommen, weshalb wir uns für einen leichten rosaroten Verlauf in den Blättern und Blüten entschieden haben.

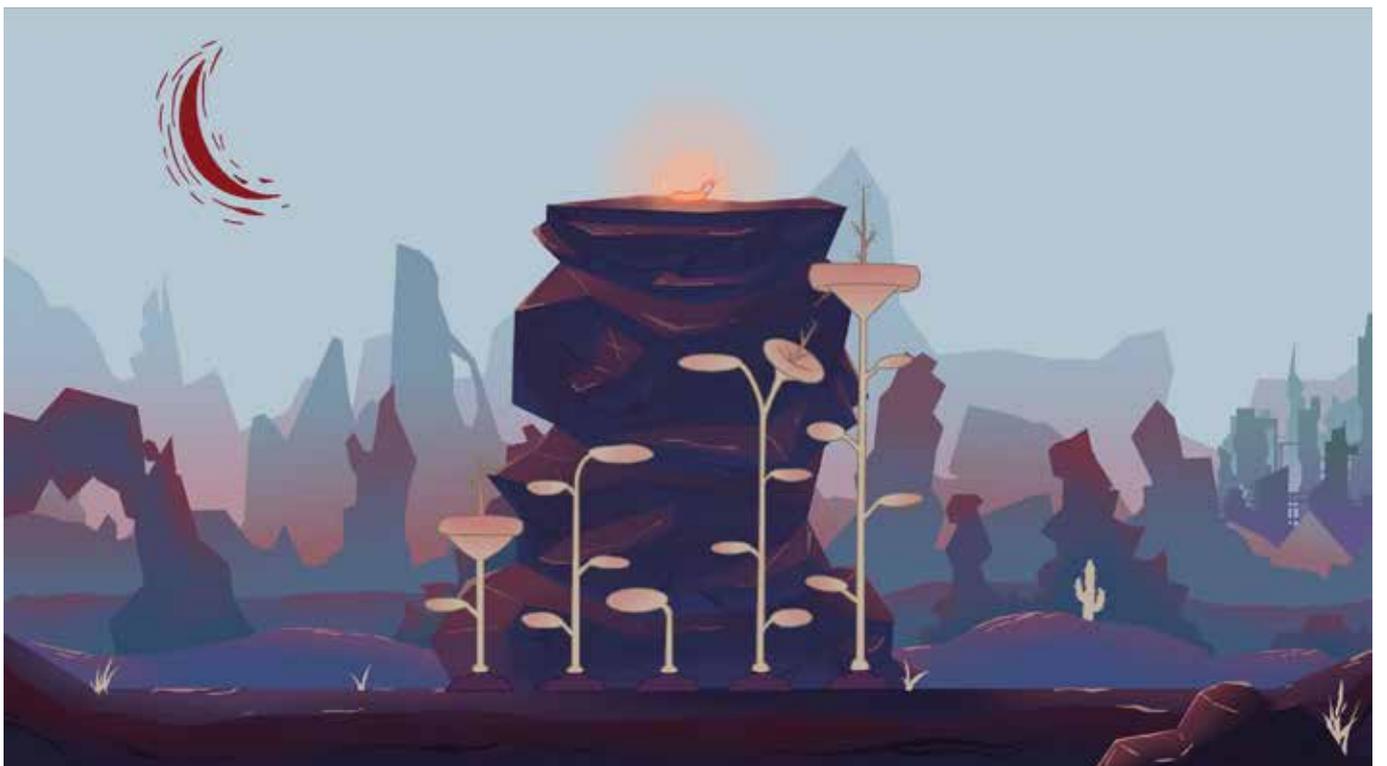


Auch dieser Vorgang hat eine Animation, welche die größte und aufwendigste Animation der Amica darstellt. Diese besteht nämlich aus mehreren Teilen. Neben der bereits erwähnten neutralen Idle Animation, besteht der zweite Teil aus dem direkten Einpflanzen, also der Übergang vom neutralen Amica zum Erdhaufen, und dem Wachsprozess. Beim Einpflanzen sinkt das Wesen nach unten und es entsteht ein Erdhaufen. Im dritten Teil wachsen die Pflanzen stufenweise von Setzlingen zu kleinen bis großen Blättern und Blüten heran.





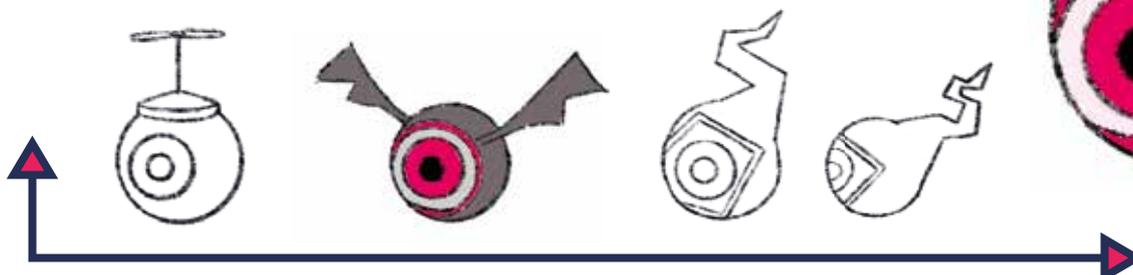
Paula Jo Kruse



2.4.4.4 Amica werden zu verurteilenden Augen

Wenn Ziva den Splitter eingesammelt hat, beginnt anschließend eine Cutscene. In dieser klettert Ziva wieder herunter und die Amica erscheinen, nachdem die Pflanzen zurückgewachsen sind, wieder zurück aus dem Boden. Gemeinsam zieht Ziva dann mit ihren neuen Freunden durch die Wüste. Kurz darauf beim Zusammentreffen von der Gruppe mit Ayla, verwandelt die Schatten-Ayla die Amica aus Neid und Wut in gruselige Gestalten. Damit wurden sie zu ihrem gehorsamen Gefolge gemacht. Diese Schattenwesen sollten in ihrer Gestaltung schlicht sein und sich auf ein großes Auge als Schlüsseleigenschaft konzentrieren. Denn später werden diese grusligen Wesen als Kameras bzw. verurteilende Augen in der Stadt eingesetzt. Dies soll bedeuten, dass auch Freunde sich von einem abwenden können, was ebenfalls eine Angst ist, die Ayla versucht Ziva auf diese Art und Weise klarzumachen. Letztendlich landeten wir designtechnisch bei einem großen Auge, das von einem geisterhaften Körper umschlossen wird. Dabei achteten wir darauf, trotz des runden Auges durch das Starren, aber auch durch die eckigen Formen im Schweif deutlich zu machen, dass es sich um etwas Böses handelt. Dafür wollten wir eigentlich auch die Umrandung des Auges eckig machen, jedoch waren wir mit den Endergebnissen nicht zufrieden. Farblich orientierten wir uns dabei an den Kameragegnern, die im nächsten Abschnitt erläutert werden.

Nachdem Ziva letztendlich auch die Stadt durchquert hat und erfolgreich den Strom im Kontrollzentrum durch die Splitteraufnahme unterbrochen hat, blieb natürlich die Frage, was mit den entführten Amica passiert. Wir wollten daraus keine große Sache machen, aber fanden es auch schade, überhaupt nicht ihr weiteres Schicksal zu erwähnen. Deshalb überlegten wir uns, dass die Überwachungskameras im Kontrollzentrum sich nach der Splitteraufnahme ändern sollten. Dort sieht man, dass sich die Augen zurück in die Amica verwandelt haben. Die Umschaltung soll nicht besonders hervorgehoben werden, sodass nur aufmerksamere Spieler diese Information als kleines Easter Egg erreichen soll.



Paula Jo Kruse



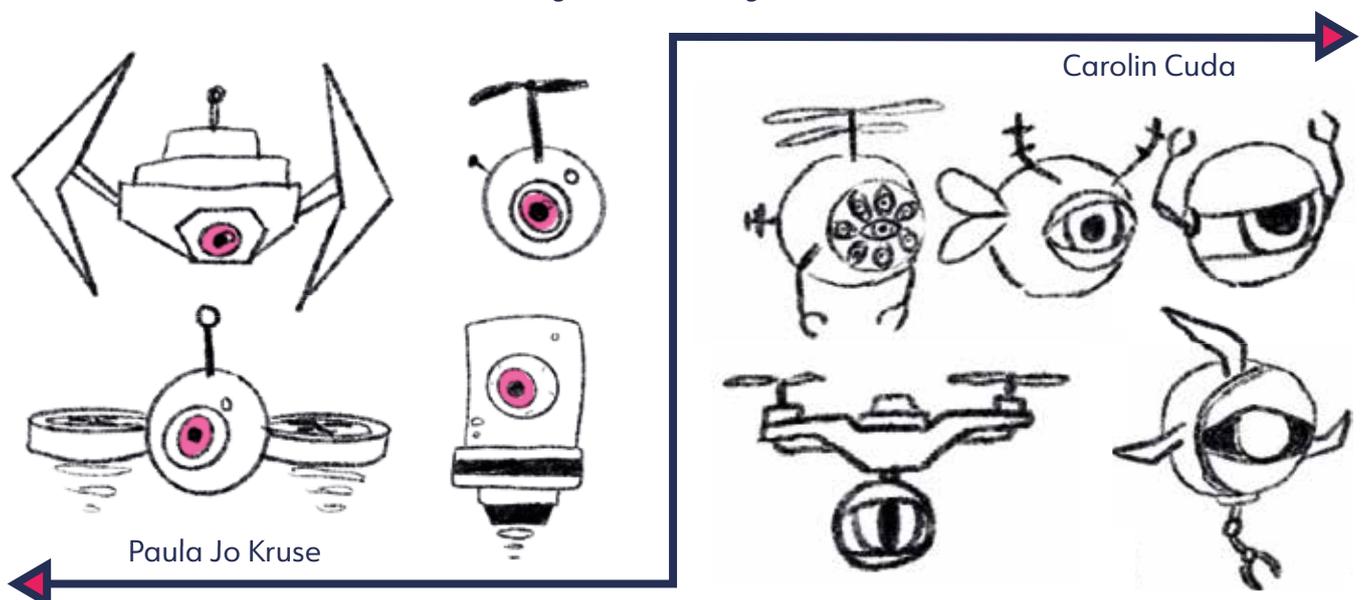
2.4.5 Die Kameragegner

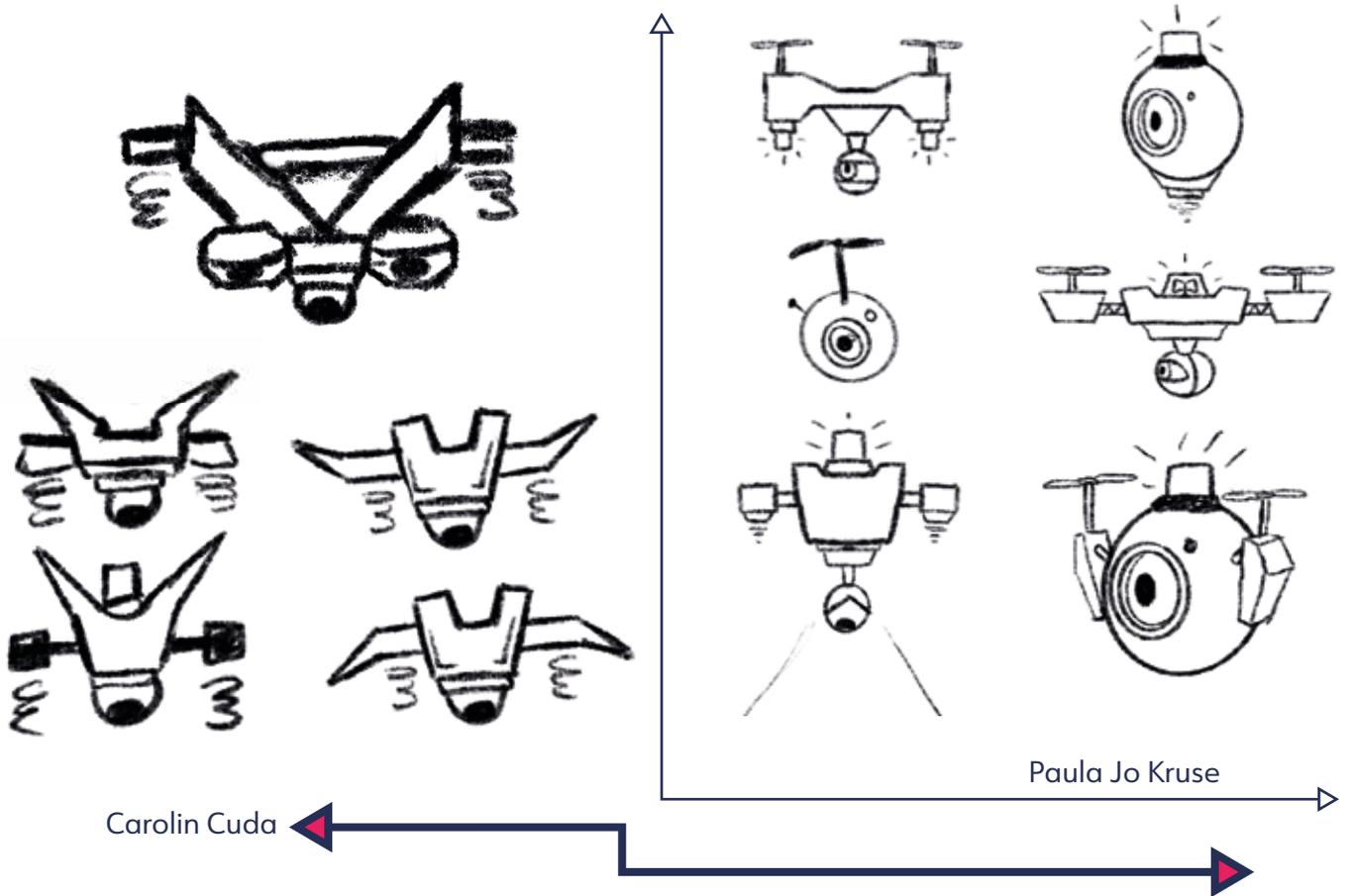
2.4.5.1 Bedeutung

Während in der Wüste Wesen sind, die Ziva bei ihrer Reise helfen, wollten wir in der Stadt etwas haben, was gegen Ziva arbeitet. Durch den Kontext der verurteilenden Stadt legten wir starrende Augen mit einer bösen Aura als ein Schlüsselement fest. Zusätzlich fügten wir auch noch als weiteres Stichwort eine Kamera hinzu, da diese einen ebenfalls als Augen der hochmodernen Stadt beobachten. Blicke, egal ob von Augen oder Kameras, können einen mit ihrem Blick durchbohren, auch wenn man den Ursprung nicht sieht oder hört. Allein zu wissen, dass man beobachtet wird, löst großen Druck aus, besonders wenn man das Gefühl hat, dass sie einen verurteilen. Diese Art von Gegner hat die Aufgabe, diejenigen wie Ziva, die nicht ins Bild der Gesellschaft bzw. von Ayla passen, zu erkennen und auszusortieren. Wenn man zu oft gesehen wird bzw. Ziva all ihre Leben verliert, stirbt sie und wird zum Levelanfang zurückgesetzt. Für die visuelle Umsetzung sollte das Auge mit der Kamera gleichgesetzt werden. Außerdem sollen das keine Gegner sein, die Ziva direkt angreifen bzw. besiegen kann oder die Ziva von sich aus angreifen können. Vielmehr liegt die Spielmechanik darin, den Blicken der Augen auszuweichen, die in Form eines pinken Lichtkegels, also in der Farbe von Ayla, dargestellt werden.

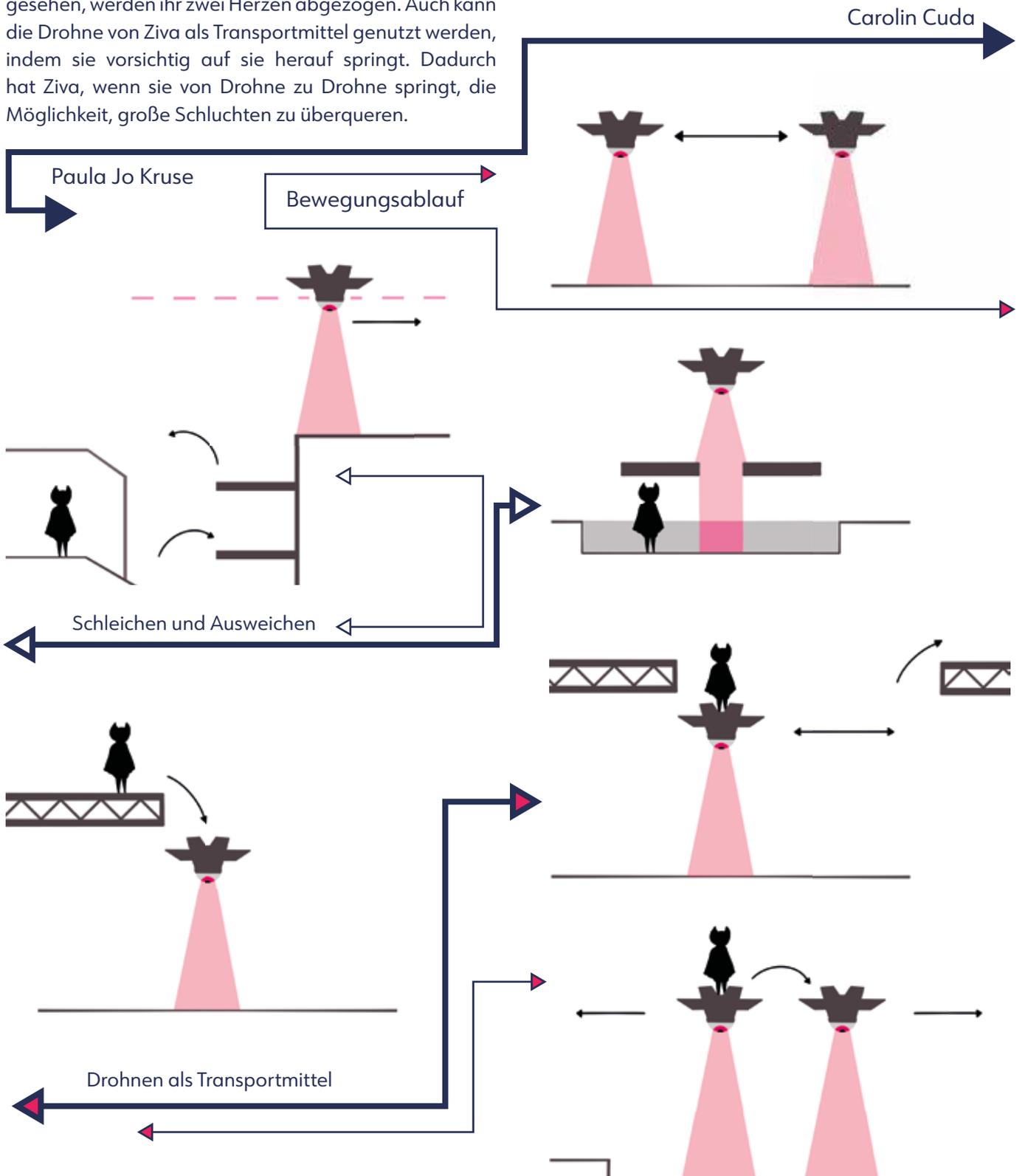
2.4.5.2 Kameradrohne

Mit diesen Rahmenbedingungen begannen wir, die ersten Skizzen zu machen. Dabei kam schnell eine Drohne als Basis dazu, welche ebenfalls in das Cyberpunk Stadtbild passt. Von dieser probierten wir verschiedene Varianten aus. Mal war das Augenelement der Hauptkörper oder es wurde an einem zusätzlichen Körper drangehängt. Wir entschieden uns für die zweite Variante, da wir uns so einerseits von der runden Form entfernen konnten, die nicht zu der angestrebten Formsprache passt. Andererseits wirkte das größere Gesamtbild etwas bedrohlicher. Auch sollte der Blick des Auges gerade nach unten zeigen, was mit der Kreisform schwierig umzusetzen war. Weitere Elemente, die variiert wurden, waren Propeller, die entweder frei sichtbar waren oder durch Umrandungen versteckt wurden, oder eine zusätzliche Alarmleuchte, die anfangen sollte zu blinken, wenn Ziva in das Blickfeld geraten ist. Beim Ersten wählten wir versteckte Propeller, während wir letzteres komplett verwarfen. Nachdem wir eine zufriedenstellende Grundform gefunden hatten, entwickelten wir diese weiter. Besonders wichtig war auch hier, die Präsenz des Dreiecks zu verstärken, was mit den Propellerelementen erzielt wurde. Auch arbeiteten wir eine Art Augenlogo ein, welches die Zugehörigkeit zu Ayla bzw. die bösen Absichten verdeutlichen soll. Als es dann zur Farbe kam, probierten wir verschiedene Varianten auf Basis der Farbpalette der Stadt aus. Letztendlich landeten wir bei einem dunklen Magenta mit Rosa für die Details. Einerseits blieben wir damit ungefähr in der Farbpalette von Aylas Pink und andererseits war diese Farbe in Bezug auf den Hintergrund am besten sichtbar.





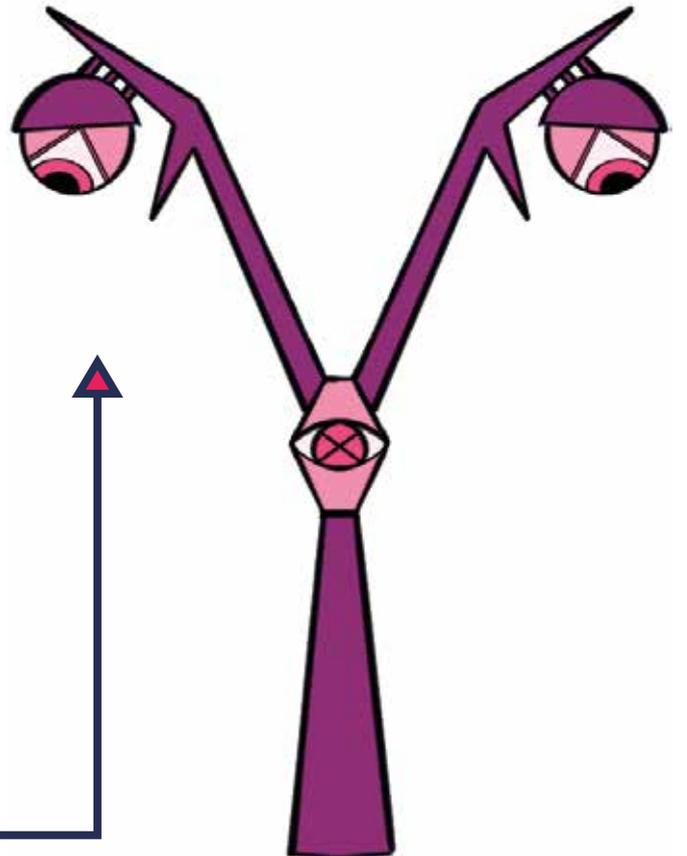
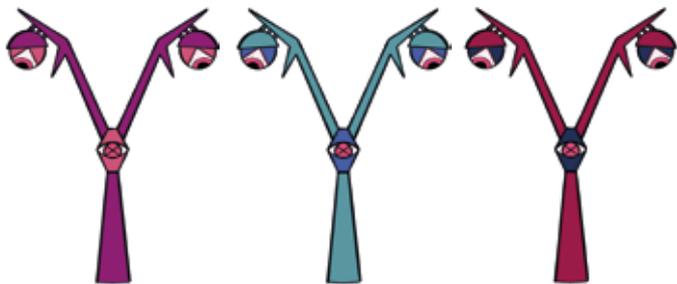
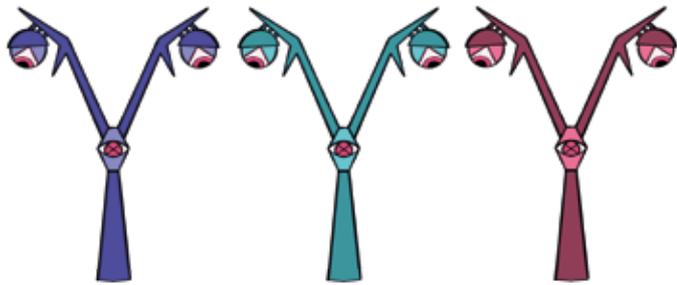
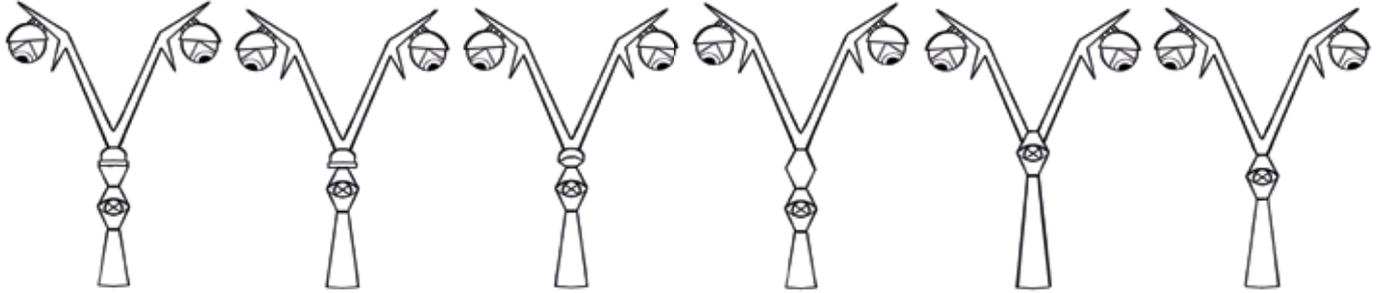
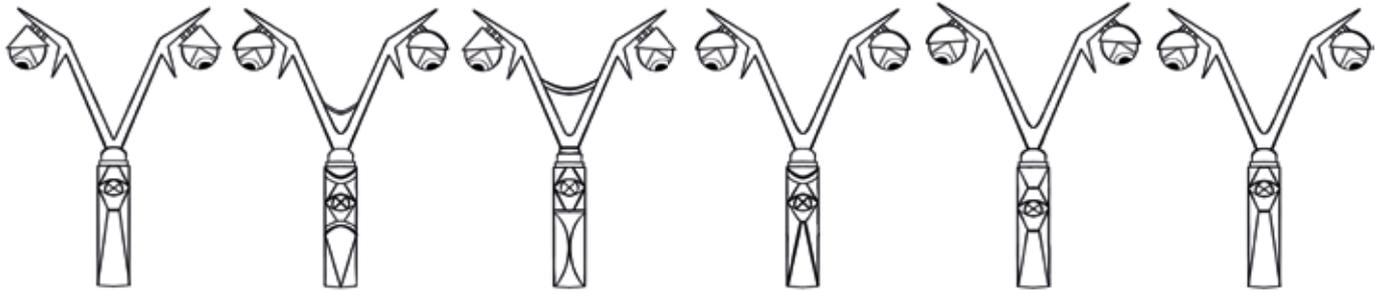
Zu der Mechanik der Drohne lässt sich sagen, dass diese als ein beweglicher Gegner eingeordnet werden kann. Jedoch ist die Bewegung eingeschränkt, sodass nur eine festgelegte Route abgeflogen werden kann. Der kegelförmige Schein ist dabei, wie bereits erwähnt, nach unten gerichtet. Ziva kann diesem Gegner ausweichen, indem sie entweder auf den richtigen Zeitpunkt wartet, um schnell über die Route zu laufen, während die Drohne gerade in die andere Richtung fliegt. Oder sie versteckt sich vor dem Blick unter einer Plattform. Wird Ziva jedoch gesehen, werden ihr zwei Herzen abgezogen. Auch kann die Drohne von Ziva als Transportmittel genutzt werden, indem sie vorsichtig auf sie herauf springt. Dadurch hat Ziva, wenn sie von Drohne zu Drohne springt, die Möglichkeit, große Schluchten zu überqueren.



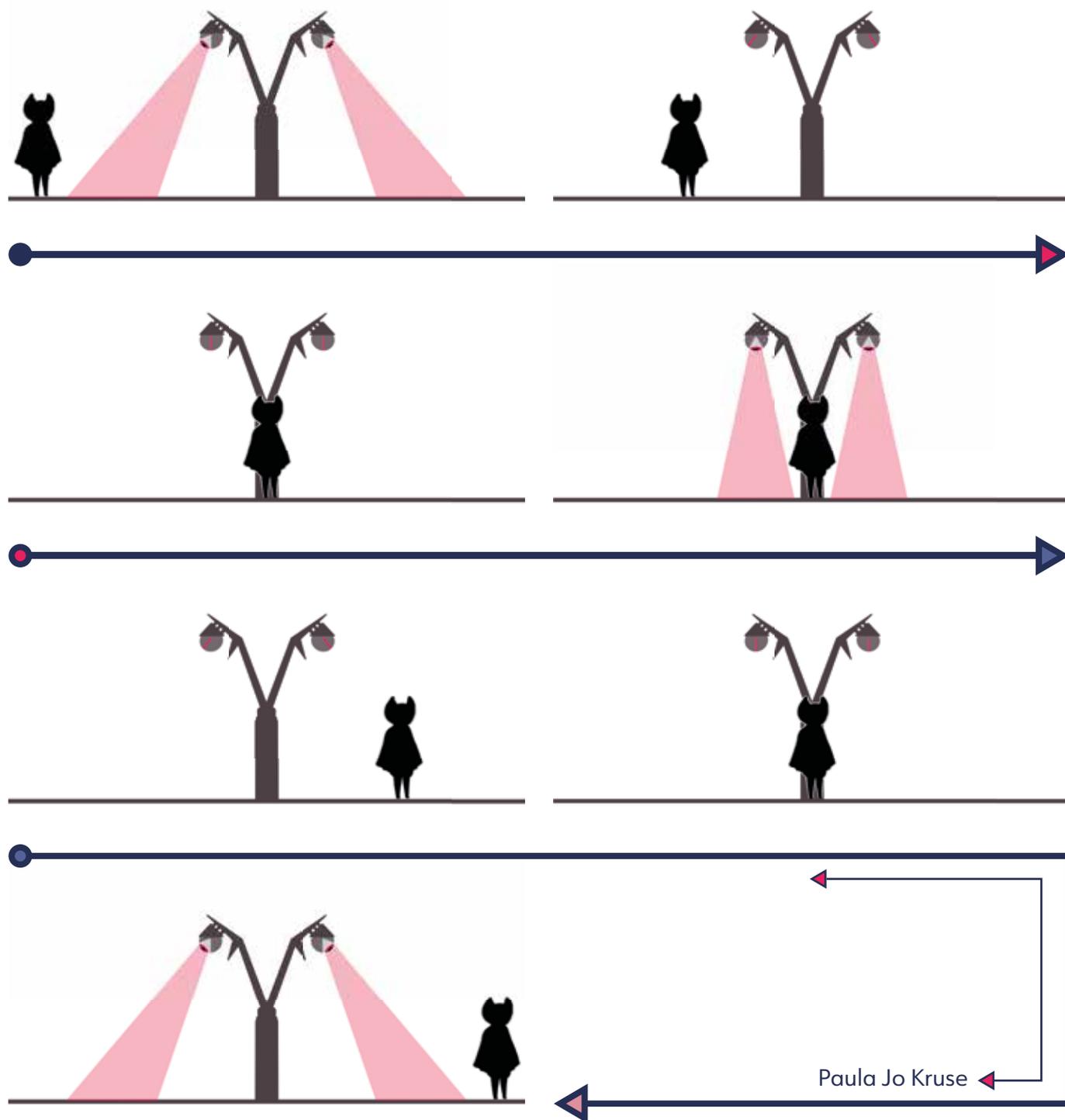
2.4.5.3 Kameralaterne

Für eine weitere Art von Gegner versuchten wir Objekte der Stadt aufzugreifen und landeten schließlich bei Straßenlaternen. Auch hier probierten wir wieder verschiedene Varianten aus von klassischen bis hin zu futuristischen Laternen mit organischen, geometrischen, klobigeren oder filigranen Formen. Dabei entschieden wir uns für eine Laterne mit zwei Lichtern bzw. Augen, um eine große Fläche abzudecken, aber auch den Zwilling- bzw. Symmetriecharakter einzuarbeiten. Das Finden einer zufriedenstellenden Grundform ging schnell vonstatten, dafür dauerte jedoch die Ausarbeitung der Details etwas länger. Besonders der Laternenpfosten hat einige Abwandlungen erhalten. So sollte dort ebenfalls wie schon bei der Drohne das Auge eingearbeitet werden, wo verschiedene Positionierungen ausprobiert wurden. Außerdem sollte der Pfosten selbst noch weiter mit Mustern gestaltet werden. Jedoch kam da das Problem auf, dass dieser schnell überladen wirkte und die Aufmerksamkeit zu sehr auf sich zog. Auch schien der Pfosten insgesamt etwas zu klobig, weshalb wir uns im weiteren Prozess gegen die Muster, aber für eine dreieckigere Grundform entschieden, die damit den bösen Charakter weiter stärkt. Nachdem wir hier auch einige verschiedene Proportionen ausprobierten, hatten wir unsere finale Form gefunden, die aufgrund ihres harmonischen Zusammenspiels gleichmäßig die Aufmerksamkeit verteilte. Dabei wendeten wir die gleichen Farben wie bei der Drohne an.



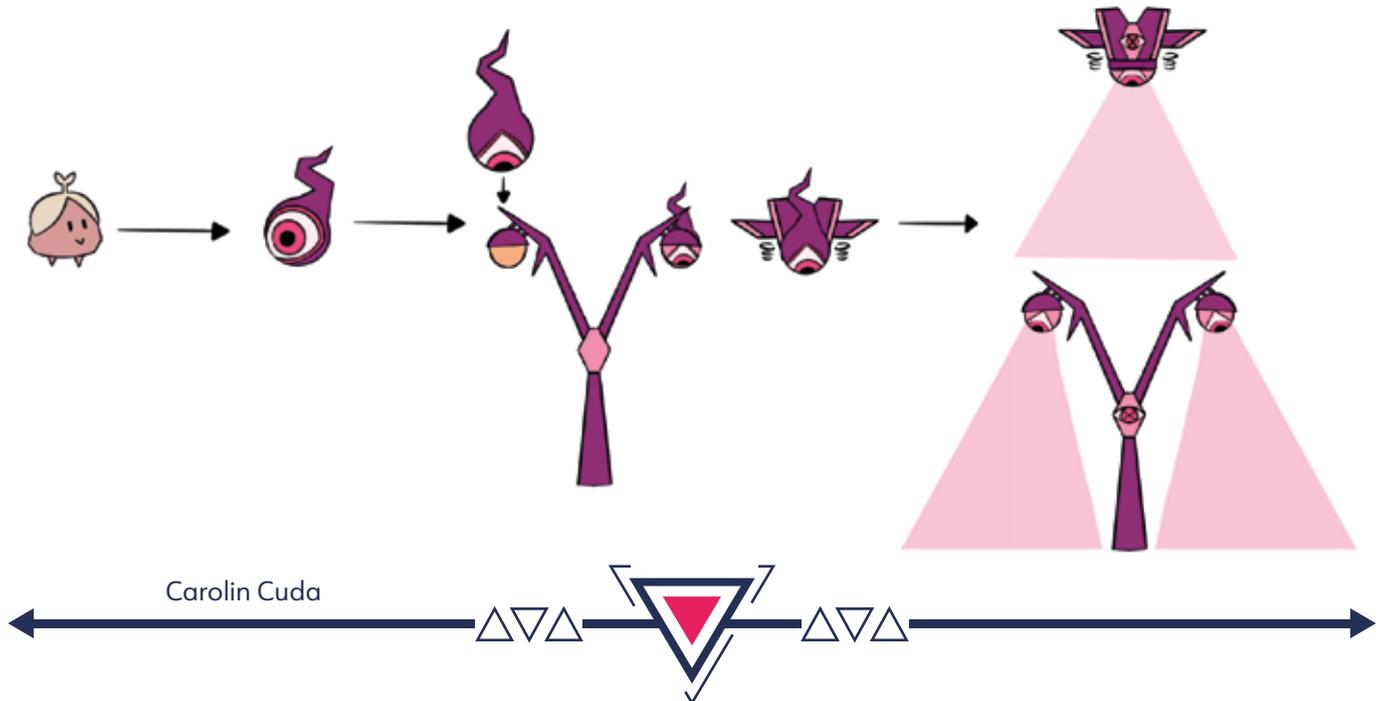


Genauso wie bei der Drohne kann auch dieser Gegner nicht zerstört werden, aber greift auch selbst nicht direkt an, sodass das geschickte Ausweichen den Schlüssel zum Erfolg darstellt. Die Laterne funktioniert wie eine Art kleiner Wachturm und leuchtet in zwei Stufen seine Umgebung ab. Wie schon bei der Drohne, kann auch dieses Auge direkt im 90° Winkel nach unten schauen. Jedoch kann das Auge zusätzlich schräg vom Pfosten wegschauen. Um von einer Sicht zur anderen zu wechseln, schließt sich das Auge bzw. blinzelt es, richtet sich neu aus und öffnet es wieder. Dadurch hat Ziva die Chance, an der Laterne vorbeizukommen. Der Spieler muss also auf den richtigen Rhythmus achten und Geduld mitbringen. Der Rhythmus kann dabei gleich oder unterschiedlich sein. Außerdem befindet sich in der Mitte der Laterne ein toter Winkel, wo Ziva, wenn es sich um unregelmäßige Rhythmen handelt, sicher stehenbleiben kann. Wird Ziva jedoch gesehen, wird ihr ein Herz abgezogen.



2.4.5.4 Vom Freund zum Feind

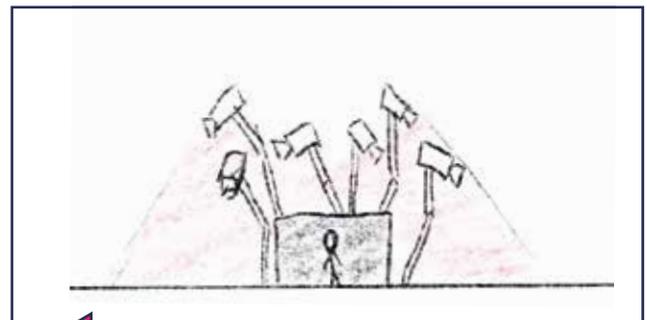
Die folgende Grafik stellt den Ablauf dar, wie die Amica zu den Schattenwesen und letztendlich zu den Kameragegnern werden. Wie bereits im Kapitel der Amica erläutert, verwandelt Ayla mit ihrer neu gewonnenen Macht am Ende der Wüste die Amica zu den bösen Schattenwesen. Diese sind ihr unterworfen und gehorchen ihr, sodass sie, sofern sie ihre Positionen in den Lampen und Drohnen eingenommen haben, Ziva Schaden zufügen können.



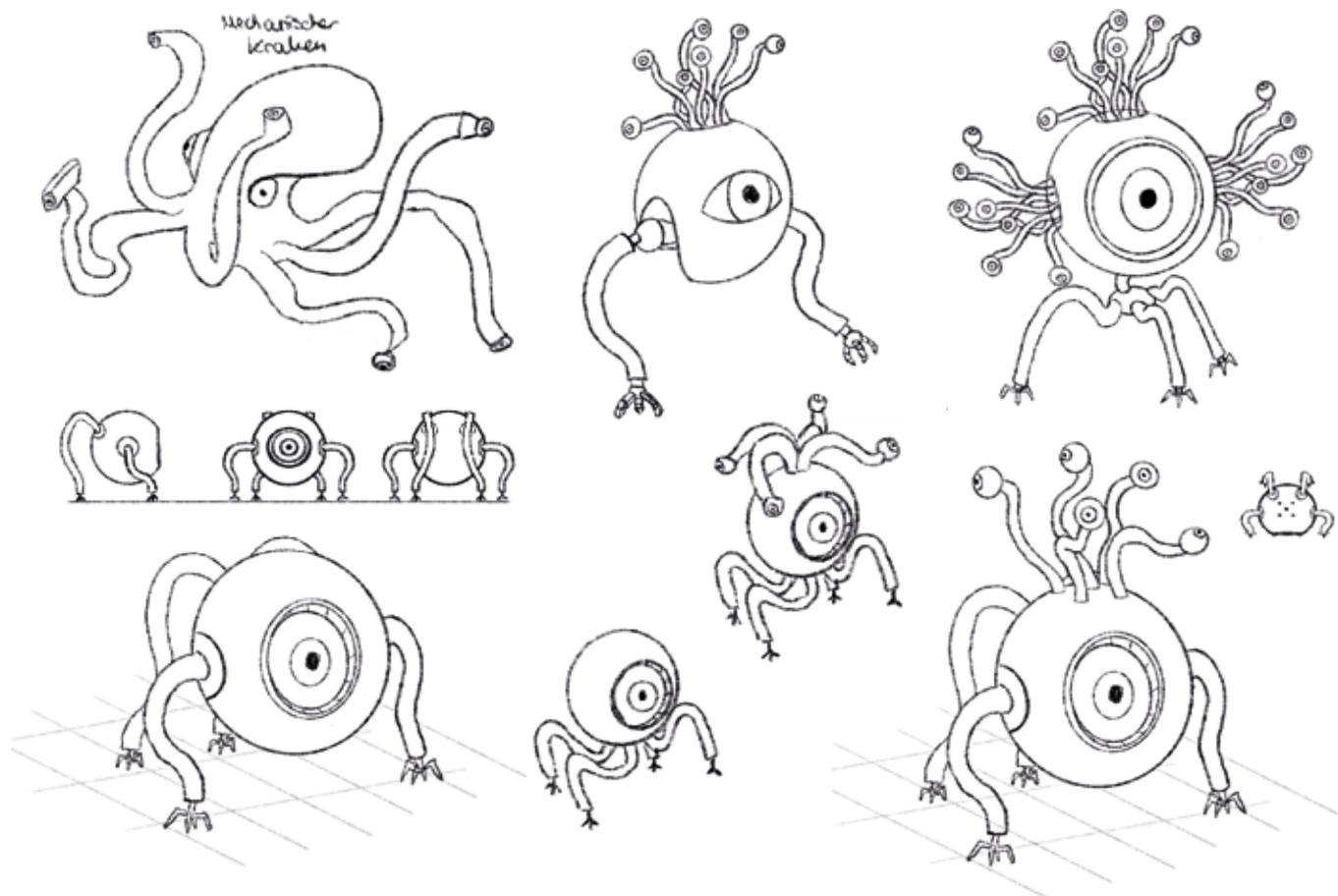
2.4.5.5 Verworfenen Idee: Kamerakrake

Ein anderer Gegnertyp, der leider verworfen wurde, war die Augenkrake bzw. -spinne. Diese sollte den stärksten Gegnertypen darstellen, der, anderes als die vorher genannten Gegner, Ziva direkt hätte angreifen können. Dieses Wesen taucht plötzlich auf und deckt mit seinem Blick fast die gesamte Fläche ab. Der Spieler hätte sich dabei mit Ziva hinter einer Fläche verstecken müssen, um dem Blick auszuweichen. Durch ein großes Auge mit wahlweise zusätzlichen Augentakeln sowie dem plötzlichen Erscheinen sollte dieser Gegner auch gruseliger und beängstigender wirken. Zusätzlich wurde auch überlegt, dass es sich hierbei um eine Art Bossgegner handeln könnte, der den Splitter bewacht oder in sich trägt. Jedoch entschieden wir uns am Ende dafür, diesen Gegner rauszunehmen, da uns der Ansatz des passiven Schleichens und Ausweichens besser gefiel. Eigentlich waren weitere Lebewesen als Gegner für die anderen Welten geplant. So sollte man in der Wüste auf Schlangen oder Skorpione treffen, während man im Wald von Fledermäusen angegriffen wird. Jedoch mussten wir einige Schadensquellen verwerfen. Einerseits lag das daran, dass die Welten nicht so groß sind, dass viele verschiedene Arten Platz hätten. Andererseits hatten wir auch leider nicht die Kapazitäten, mehr einzubauen.

Paula Jo Kruse



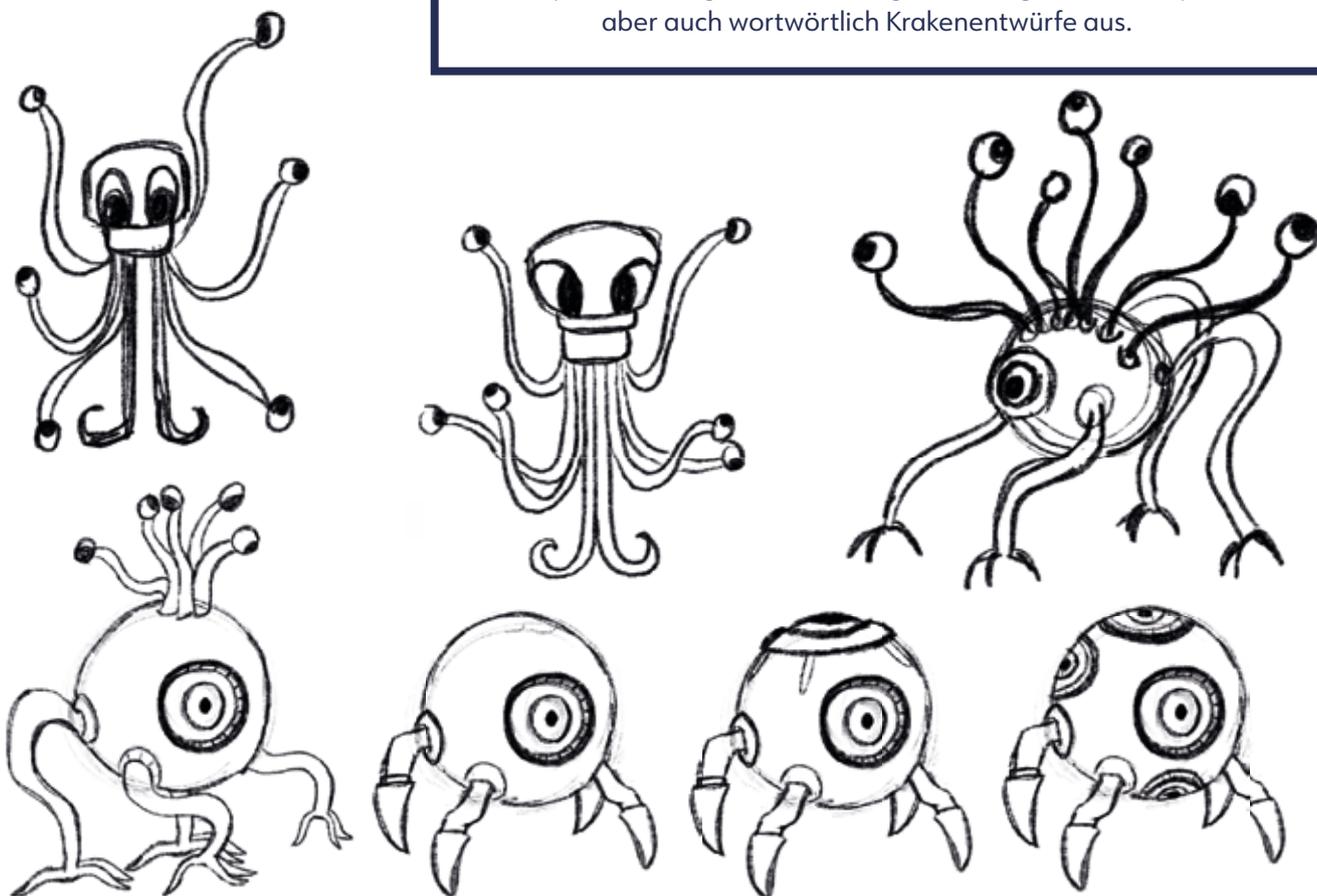
Die Grundidee bestand darin, dass es einen großen Schwarm an Augen bzw. Kameras geben sollte, die Ziva plötzlich umzingeln. Damit sollte eine große Stresssituation erzeugt werden, in der man für die Lösung jedoch ruhig bleiben muss, indem man sich hinter einer Mauer versteckt und stehenbleibt.



Paula Jo Kruse

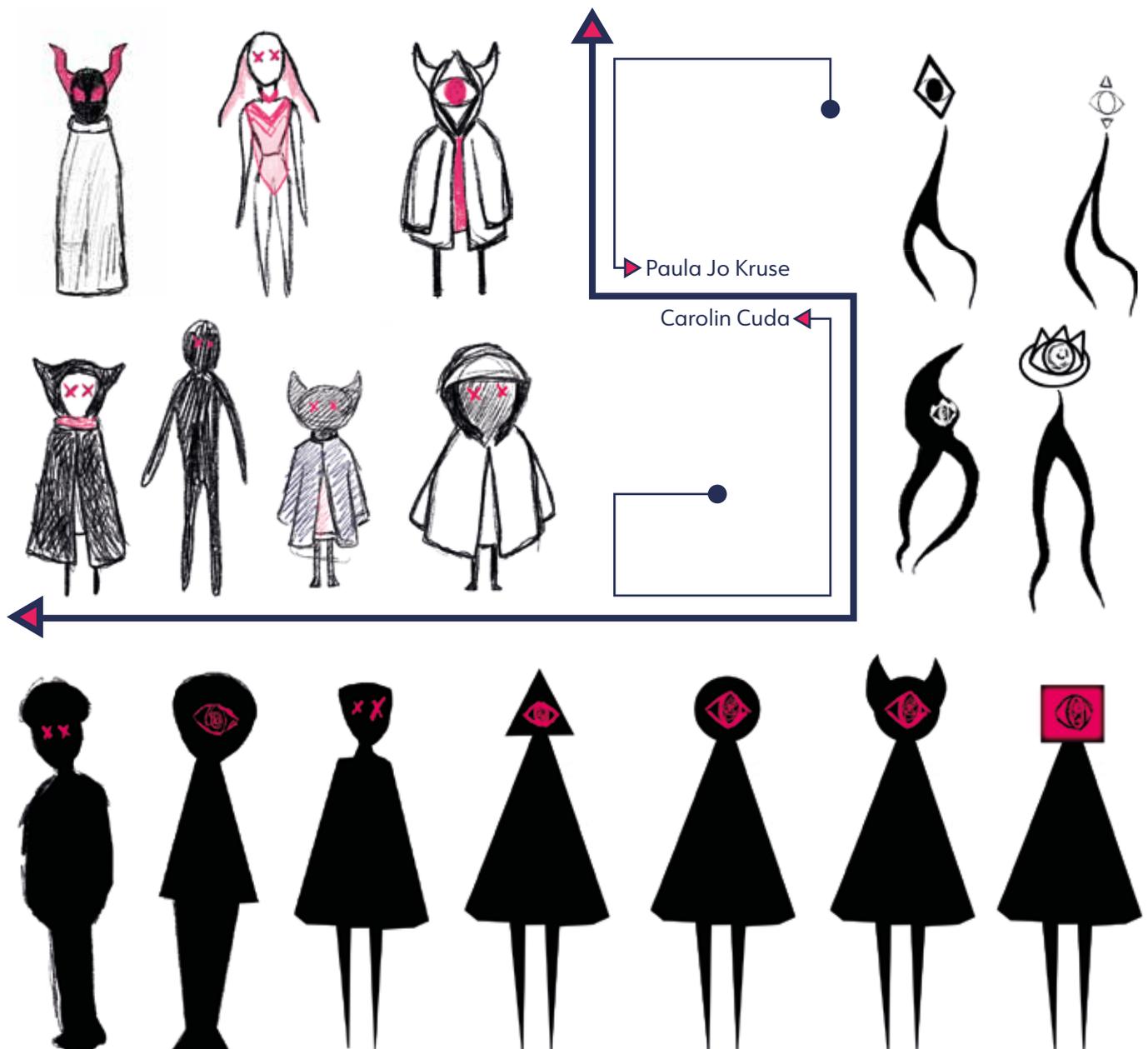
Carolin Cuda

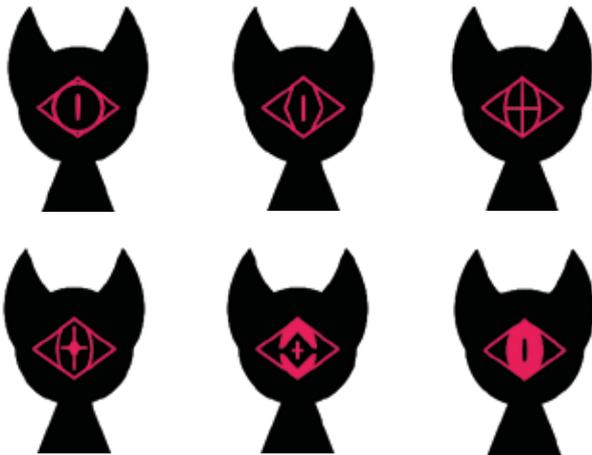
Der Schwarm entwickelte sich später zur Krake mit seinen vielen Tentakeln weiter, die eine ähnliche Wirkung erzielten. Dabei übersetzen wir das Grundkonzept auf Maschinen mit einer Kugel und einem großen Auge als Basis, probierten aber auch wortwörtlich Krakenentwürfe aus.



2.4.6 Die Schattenwesen

Um die Atmosphäre der verurteilenden Stadt weiter zu stärken, wollten wir schon zu Beginn der Stadtentwicklung eine Art Geist oder Schattenwesen einführen. Eine Stadt ist zwar ein Ort voller Menschen, trotzdem kann man sich schnell einsam bzw. isoliert fühlen, wodurch man die Massen der fremden Gestalten nur als schemenhafte Geister oder Schatten wahrnimmt. Damit wollten wir sowohl charakterlich als auch visuell einen Kontrast zu den Amica in der Wüste aufbauen. Da diese Rahmenbedingungen trotzdem wagen waren und die Formsprache von geisterhaften undefinierten Wesen das genaue Gegenteil der stark konstruierten und geometrischen Stadt darstellten, wussten wir nicht so richtig, in welche Richtung wir gehen sollten. Auch zweifelten wir dadurch, ob sie überhaupt nötig waren bzw. die Bedeutung ausreicht, da wir ja prinzipiell schon die verschiedenen Augengegner hatten, um diese Bedeutung zu erfüllen. Schlussendlich kam uns die Idee, diese Wesen als Zivas Schatten zu nutzen. Da das Motiv der Stadt verurteilende Blicke ist, die einen durch ihre Erwartungen und Ansprüche unter Druck setzen, haben wir uns immer nur auf die Blicke von anderen konzentriert. Jedoch kann man auch sich selbst aufgrund der eigenen Erwartungen mental fertig machen. Somit stehen die Augen-Lampen für die Menschen, die dich im Laufe deines Lebens verurteilen und unter Druck setzen, während die Schatten für die eigenen Gedanken und Stimmen im Kopf stehen. Sie tun dasselbe, aber können sogar mehr Schaden anrichten als die Stimmen von außen. Zusätzlich sind die Schatten auch nur in Innenräumen zu finden, was ihre Zuordnung zur inneren Gedankenwelt unterstreichen soll.

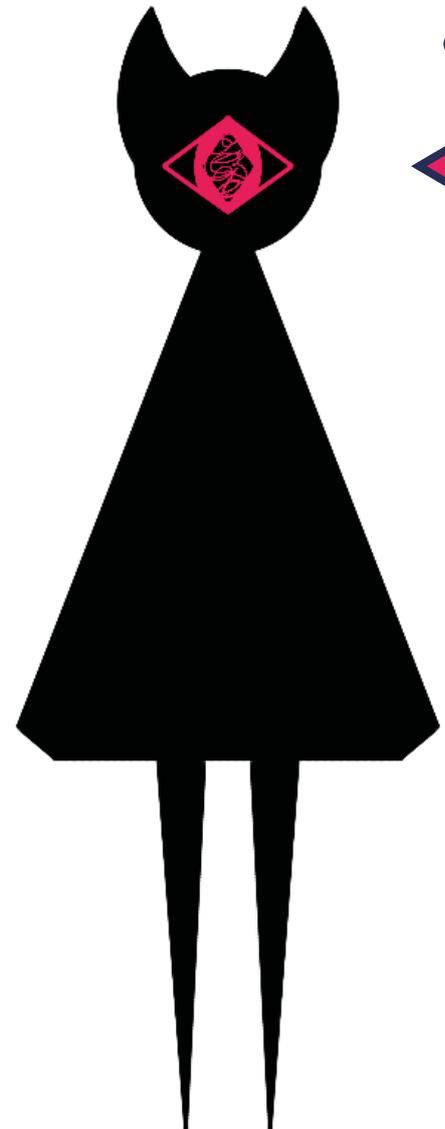
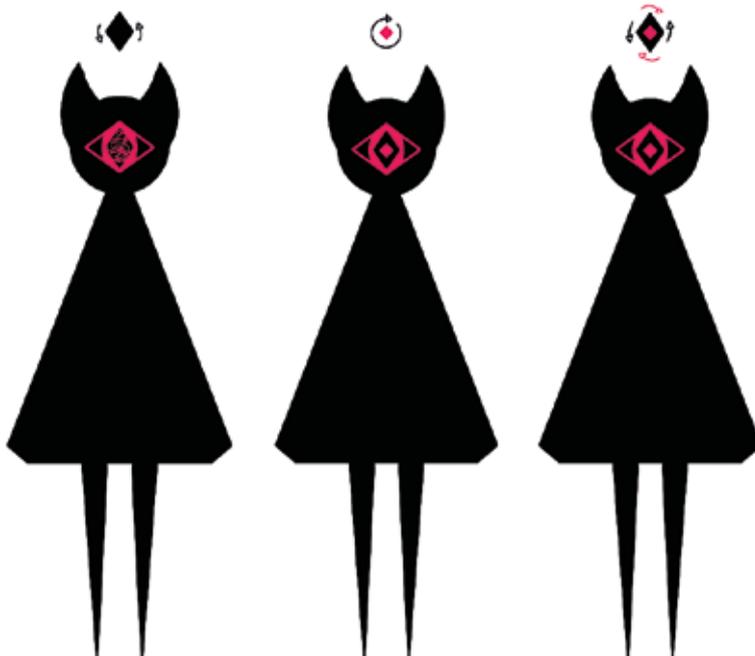
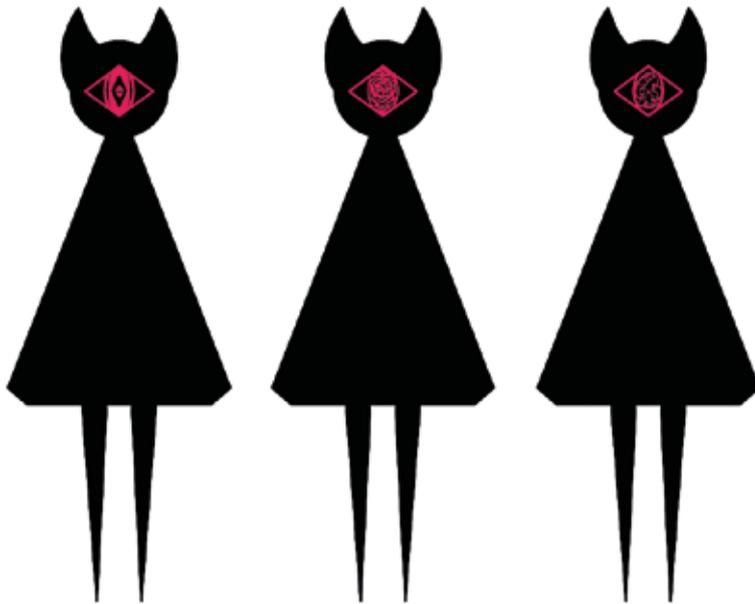




Nachdem wir also die Grundform von Zivas Schatten, bestehend aus ihrer Silhouette mit spitzeren Formen und einem großen Auge in Aylas Pink, gefunden hatten, arbeiteten wir das Design weiter aus. Das Ziel war es dabei, dem Auge eine gruselige Animation zu geben. Es kam der Gedanke, dass der Blick des Auges Ziva verfolgen könnte. Jedoch entschieden wir uns stattdessen dazu, eine eigenständige Animation zu erstellen, die das innere Chaos widerspiegeln sollte. Zwar können sie Ziva nicht angreifen oder sonst mit ihr interagieren, jedoch erzeugen sie durch ihren fast schon hypnotischen und leeren Blick ein unbehagliches Gefühl.



Paula Jo Kruse





2.5 User Interface

Die Grundlage für das gesamte UI-Design ist ein Rahmen, der aus einer dickeren Außenlinie und einer dünneren Innenlinie besteht. Die Ecken bleiben dabei im ganzen UI-Design gleich, während sich je nach Kontext die Mittelelemente links/rechts oder oben/unten verändern. Bei diesen Mittelelementen wird mit den Linien und der Kontinuität dieser experimentiert und Formelemente passend zum Kontext erzeugt. Die Formen der Charaktere (Kreis & Dreieck) werden dabei ausgeglichen eingesetzt.

Doch warum haben wir uns für ein Grunddesign dieser Art entschieden?

Allgemein war unser Ziel, dass das UI-Design eher minimalistisch und elegant daherkommen sollte. Dabei soll es sich nicht zu sehr in den Vordergrund drängen und unterschwellig die Geschichte durch ihre Symbolik unterstützen. Außerdem ist dieses Konzept einerseits sehr vielfältig, sodass viele unterschiedliche Variationen möglich sind. Andererseits rahmt es das Wichtige ein und gibt dem Inneren halt. Auch eröffnen sich durch den Rahmen Möglichkeiten, die repräsentativen Formen der Charaktere durch die Linien einzuarbeiten und diese passend zum Kontext anzupassen.

Dabei basiert das Design grundsätzlich auf der Ästhetik des Logos und des Seelenelements und entstand beim Aufbau des Pausenmenüs. Dieses Grundkonzept wurde dann auf die restlichen UI-Flächen übersetzt und weiter ausgearbeitet.

Des Weiteren entschieden wir uns bei der Sprache für Englisch, um später ein breiteres Publikum anzusprechen.



2.5.1 Title Screen

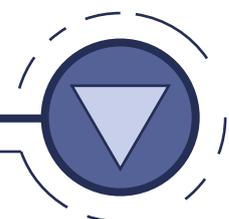
Da es sich hier um den ersten Kontakt des Spielers mit dem Spiel handelt, wollten wir nicht, dass dieser in einem Menü stattfindet. Stattdessen soll der Spieler direkt in die Spielwelt eingeführt werden, damit er sich auf diese in einer angenehmen Art und Weise einlassen kann. Das soll mit der folgenden Cutscene erzielt werden. Als erstes wird der Spieler das Logo sehen, welches im Himmel zwischen den Wolken platziert wird. Nach einiger Zeit fliegen zwei Vögel von links ins Bild. Während der eine Vogel in Zivas Orange gefärbt ist, ist der zweite Vogel im Rosa von Ayla zu sehen. Gemeinsam führen die Vögel den Spieler bzw. die Kamera zum großen Baum der Insel, wo der Spieler das erste Mal auf Ziva und Ayla trifft. Auf diese Weise findet ein harmonischer Übergang vom Title Screen zum tatsächlichen Spielgeschehen statt und auch das Logo wird auf eine natürliche Art und Weise entfernt. Es bleibt nämlich an Ort und Stelle stehen und fährt somit aus dem Bild. Die unter dem Baum sitzenden Zwillinge beobachten die Vögel und unterhalten sich miteinander, womit eine positive Atmosphäre vermittelt wird. Anschließend fliegt der orangene Vogel wieder von der Insel davon, während der rosafarbene Vogel sich ins Vogelhaus zurückzieht. Ab da hat der Spieler dann die Möglichkeit, Ziva aufstehen zu lassen, womit das Spiel startet. Es bestand auch die Möglichkeit, das Logo mitzunehmen und den Title Screen mit in den Spielstart zu integrieren. Jedoch entschieden wir uns dagegen, um durch die klare Trennung eine stärkere Immersion zu erzielen und durch den Titel nicht von Ziva und Ayla abzulenken.

Die Vögel, welche die Überleitung vom Title Screen zum Spielbeginn übernehmen, stellen eine Repräsentation von Ziva und Ayla dar, was durch die Farben erkennbar ist. Damit soll unterschwellig die Beziehung von den Zwillingen kommuniziert werden. Genauso wie Ziva möchte ihr Vogel die Insel verlassen und hinaus in die Welt fliegen. Aylas Vogel will hingegen in ihrer bekannten Umgebung bleiben und zieht sich ins Vogelhaus zurück. (Nähere Informationen zu der Geschichte und den Vögeln siehe bei Carolin Cuda in Kapitel 5.2.3.2 Die Vögel)



Paula Jo Kruse

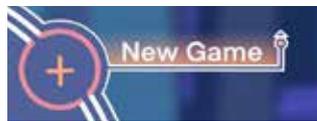
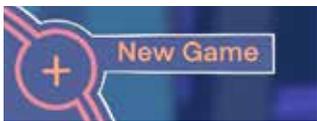
Da es sich hier gleichzeitig um eine Cutscene handelt, wird hier durch die Bilder nur das Prinzip des Title Screens erklärt, während der visuelle Inhalt der Sequenz im späteren Kapitel der Cutscenes näher beleuchtet wird.



2.5.2 Hauptmenü

Das Hauptmenü hatte neben den benötigten Schaltflächen und einer Orientierung an der Ästhetik des Logos bzw. Spiels keine Rahmenbedingungen. Das UI wurde nämlich erst mit der Erstellung des Pausenmenüs aufgebaut. Der einzige Leitgedanke war, das Hauptmenü interessant und einzigartig, jedoch gut strukturiert zu gestalten. Auch wenn dieses Menü nicht viel mit dem Spiel an sich zu tun hat, kann der Spieler dieses oft besuchen, weshalb es im Einklang mit der allgemeinen Ästhetik stehen muss. Zu Beginn setzten wir uns nichtsdestotrotz mit bekannten Hauptmenüstrukturen auseinander, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was wir wollten und was man verändern kann. Dabei kam auch der Gedanke auf, anstatt eines neutralen und gleichbleibenden Menüs ein dynamisches Menü zu nutzen, was sich nach jeder geschafften Welt verändert. Das sollte durch die Anpassung der Farbpalette zu der Welt, in der man sich gerade befindet, oder durch ein Artwork, welches als ein zusätzliches Element ins Layout eingefügt werden könnte, bewerkstelligt werden. Im Prozess probierten wir verschiedene Variationen mit dem g aus dem Ego-Logo aus, jedoch kamen wir dadurch nicht zu einem zufriedenstellenden Ergebnis. Letztendlich gefiel uns die Idee, einen Rahmen mit Musterung zu nutzen, der bei der Gestaltung des Pausenmenüs aufkam. Die filigranen Eigenschaften des Rahmens passen zum Motiv der Seele und eröffneten die Möglichkeit, auf vielfältige Art und Weise die repräsentativen Formen einzubauen. Auch griffen wir die verworfene Grundidee auf, die Seele in vereinfachter Form einzubauen, die zu Anfang des Spiels zu sehen ist und somit beim ersten Kontakt mit dem Hauptmenü bereits bekannt ist. Dabei wird mit der durchgängigen dicken und dünnen Linie gearbeitet, sodass der Rahmen und die Seele miteinander verschmelzen. Zusätzlich wurden noch Elemente eingebaut, die wir bei anderen Versionen mochten. Dazu zählen das Integrieren eines Artworks, um zu kommunizieren, in welcher Welt sich der Spieler gerade befindet, und Symbole für die einzelnen Menüpunkte sowie das Hervorheben dieser, wenn sie ausgewählt werden.



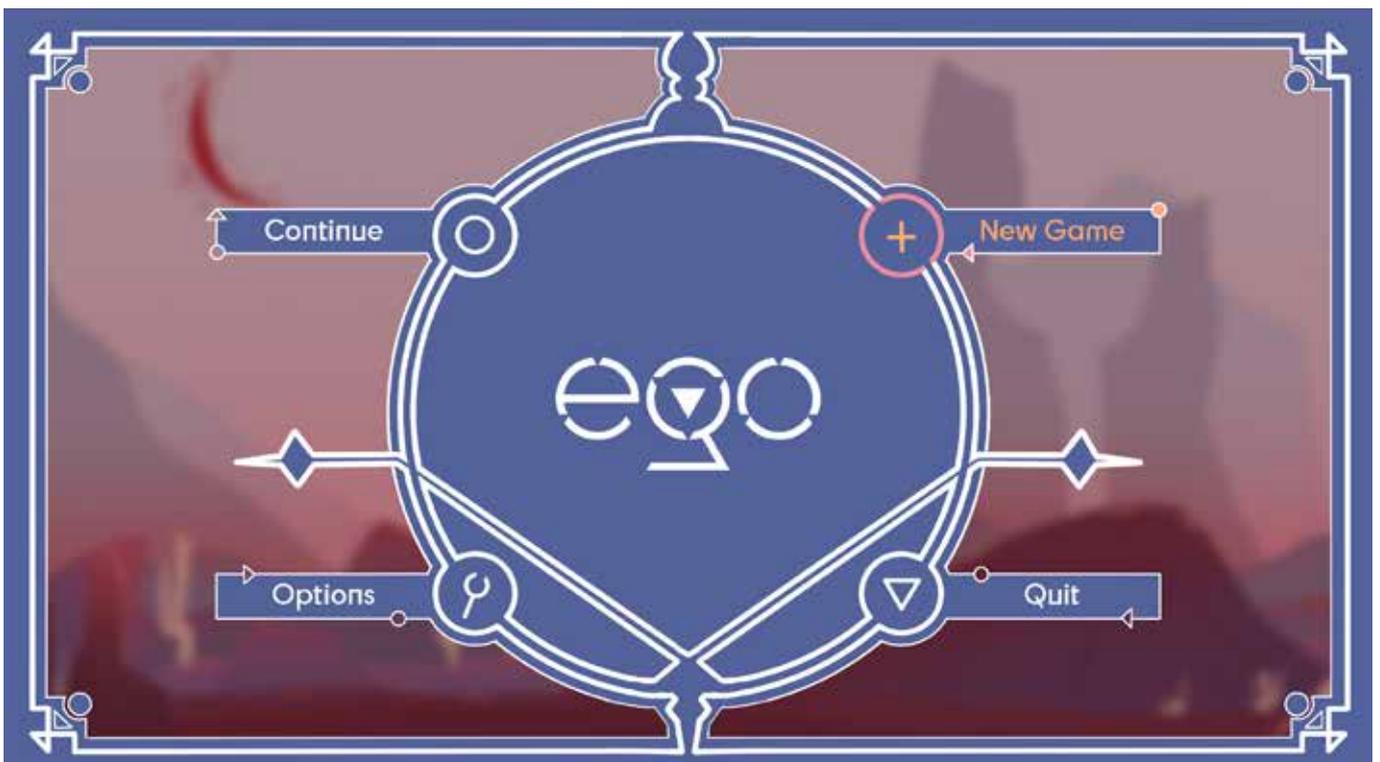
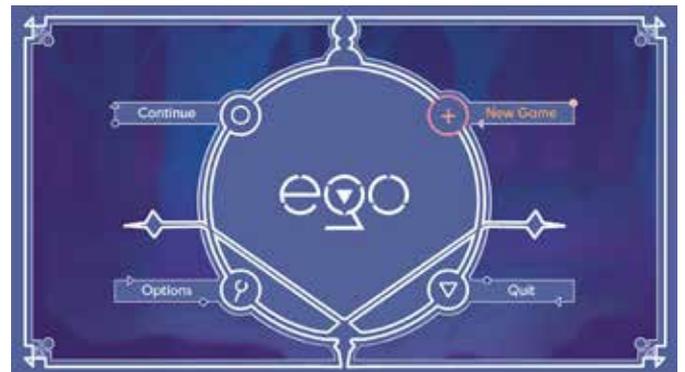


Im weiteren Verlauf wurden die Umrandungen der Schaltflächenwörter gestaltet, damit diese nicht im Hintergrund untergehen. Dabei entschieden wir uns für einen Kasten, der in seinen Linien ein Kreis und ein Dreieck enthält. Ist eine Schaltfläche ausgewählt, werden sie jeweils mit der passenden repräsentativen Farbe gefüllt. Ein wichtiges Detail dabei ist, dass sich die Formen bei der Schaltfläche zum Weiterspielen deutlich näher sind als bei allen anderen Schaltflächen. Diese tragen nämlich nicht dazu bei, dass sich Ziva und Ayla wieder näherkommen oder arbeiten z.B. bei einem Neustart sogar dagegen.



○ ————— ▶ Paula Jo Kruse

Finale Version





2.5.3 Level Screen

Der Level Screen soll beim Übergang von einer Welt zu einer neuen Welt bzw. vom Hauptmenü zum Weiterspielen des Spiels als eine Art Ladebildschirm eingesetzt werden. Dabei soll einerseits die Stimmung in Form der dazugehörigen Farbpalette vermittelt werden, wobei die Grundfarbe dominiert und die „Pepp“-Farbe für Details eingesetzt wird. Andererseits sollte eine zentrierte Grafik im Flatdesign die Umgebung der kommenden Welt zusammenfassen. Zusätzlich wurde der Name der Welt sowie ein Spruch, der die Stimmung bzw. den Inhalt dieser beschreibt, im Layout platziert. Die beiden Elemente sind durch das Nutzen der Pepp-Farbe hervorgehoben. Zunächst wurde auch ein Ladebalken eingearbeitet, der jedoch später wieder entfernt wurde.

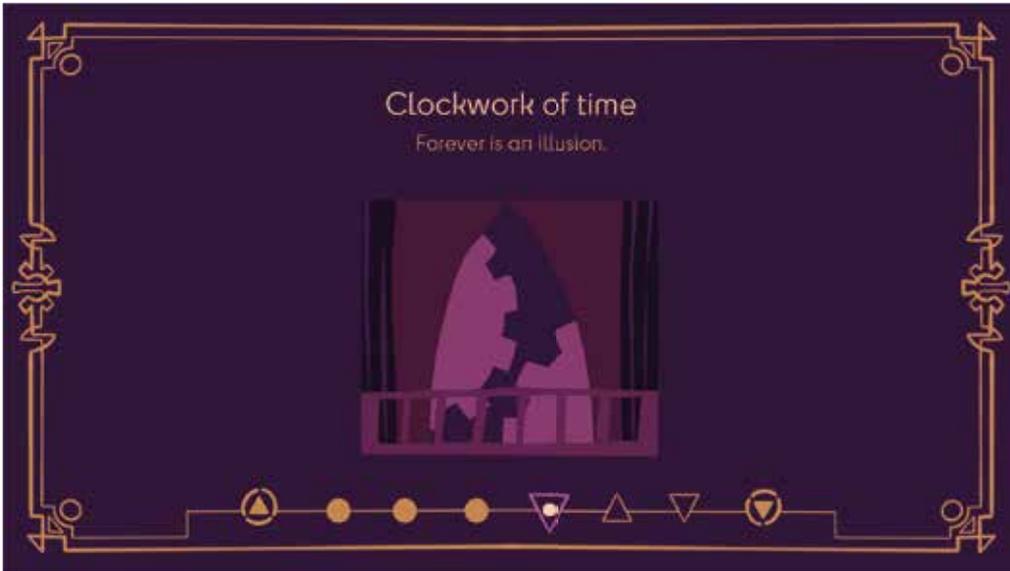
Da zu Beginn der Gestaltung noch kein einheitliches UI-Design vorlag, wurde auf der eben erläuterten Grundlage frei herumexperimentiert. Während wir am Anfang Verläufe in den Hintergrund setzen, probierten wir anschließend Elemente wie Muster, Balken und Rahmen aus. Diese Rahmen wurden unabhängig vom finalen UI-Rahmen entworfen, basierten aber auf der gleichen Idee, eine äußere dicke Linie und eine innere dünne Linie zu nutzen. Auch wurde ein grafisches Element eingebaut, welches Auskunft darüber geben sollte, wie weit der Spieler im Spiel ist und wie viele Welten es insgesamt gibt. Abgeschlossene Welten, die Ziva erfolgreich durchquert und dadurch Aylas Sorge verstehen konnte, werden mit einem ausgefüllten Kreis symbolisiert. Kommende Welten, die Ziva noch nicht bereist hat, werden mit einem unausgefüllten Dreieck dargestellt. Diese Welten sind nämlich noch unter der Herrschaft bzw. Macht von Ayla. Bei der Welt, in der sich der Spieler gerade befindet, ist hingegen ein gefüllter Kreis in einem Dreieck vorzufinden. Das bedeutet, dass Ziva in der Welt mit Ayla zusammentreffen wird. Der Kreis wird dabei farblich mit der Pepp-Farbe hervorgehoben.

Verworfenne Entwürfe ←  → Carolin Cuda

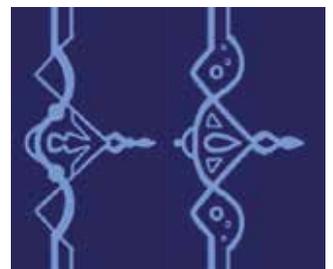
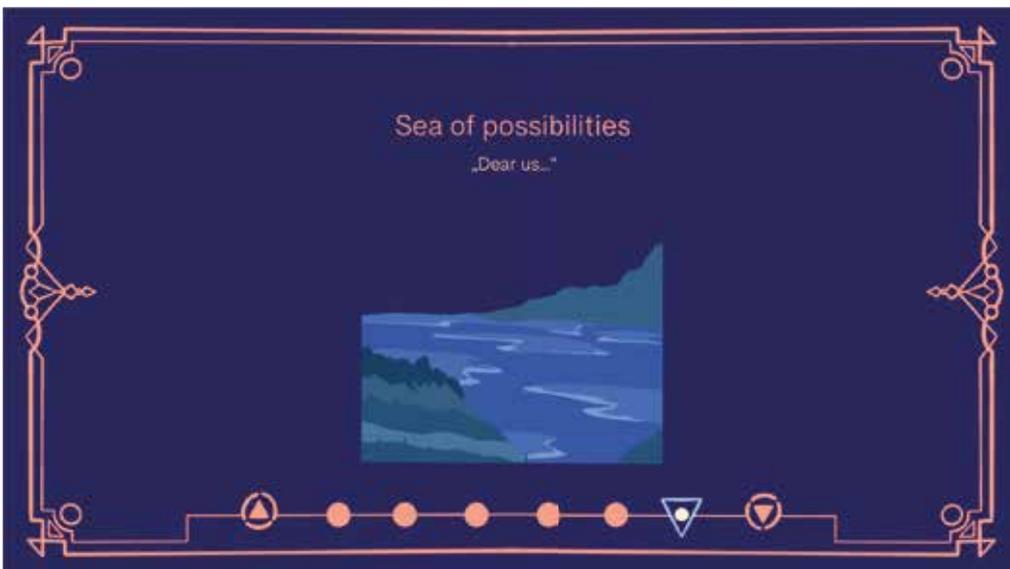
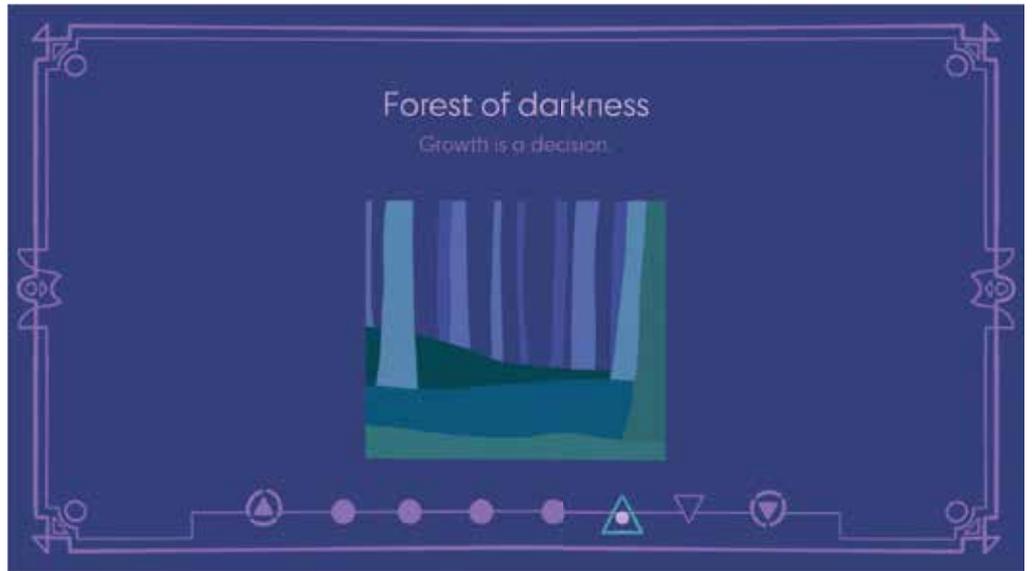


Nachdem jedoch irgendwann das allgemeine UI-Design festgelegt wurde, wurde der einheitliche Rahmen dementsprechend hinzugefügt, aber auch noch weiterentwickelt. Im Gegensatz zum Pausenmenürahmen befinden sich mittig auf der linken und rechten Seite zusätzliche grafische Elemente, die passend zu der jeweiligen Welt gestaltet wurden. Das Finden der perfekten Symbole nahm einige Zeit in Anspruch, da sie, ohne zu überladen zu wirken, gut zum Kontext passen sollten. Der nächste Arbeitsschritt konzentrierte sich darauf, die Details weiter auszuarbeiten und zu optimieren. Dabei erhielt der Rahmen eine neue Farbe. Dieser sollte nun, nachdem er eigentlich die Farbe des dominierenden Grundtons innehatte, zu einer Pepp-Farbe geändert werden, um seine Formen und Details mehr Aufmerksamkeit zu geben. Ebenfalls wurde in dem Schritt auch das Dreieck um den Kreis für das aktuelle Level farblich hervorgehoben, um eine starke Präsenz trotz der neuen Rahmenfarbe weiter zu gewährleisten.

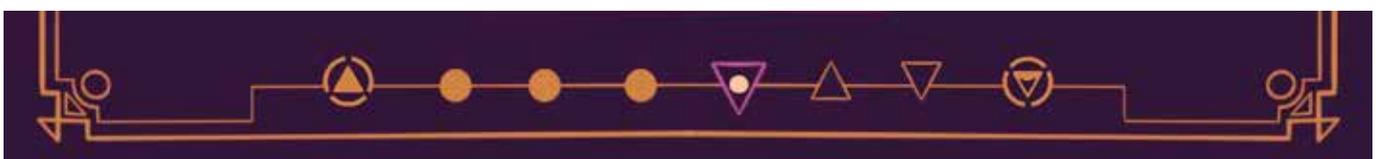
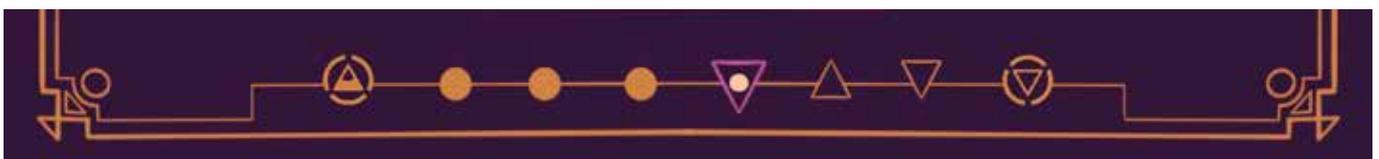
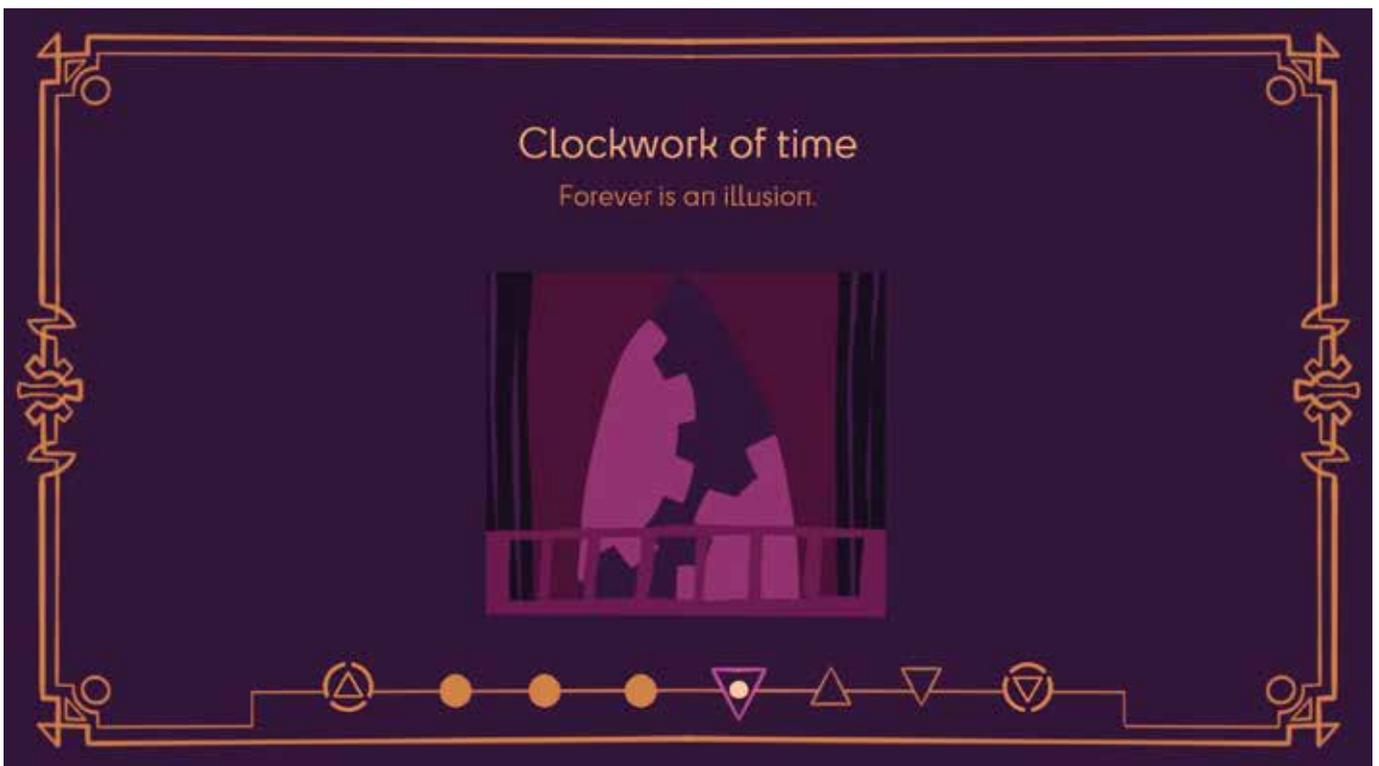
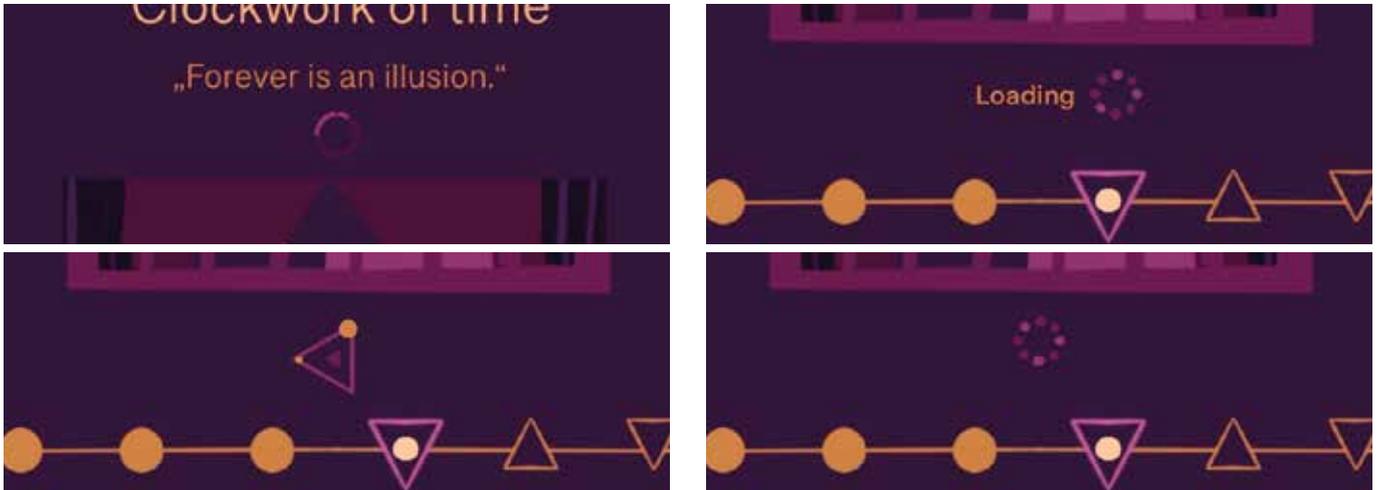




Carolin Cuda



Auch versuchten wir doch noch einmal ein Ladesymbol einzubauen. Dieses sollte auf eine passendere Art und Weise als der bereits erwähnte Ladebalken für Bewegungen sorgen und die Ladezeit damit besser überbrücken. Dafür probierten wir verschiedene Möglichkeiten aus, entschieden uns aber schlussendlich dafür, die dekorativen Dreiecke in der Weltenübersichtsleiste zu nutzen. So musste nicht noch etwas Neues in das Layout eingebaut werden, was uns ja bereits bei dem Ladebalken gestört hatte. Dabei füllt sich zunächst das linke Dreieck wellenartig von unten nach oben. Danach füllt sich das rechte Dreieck auf die seine Art und Weise von oben nach unten. Diese organische Füllung soll dabei an das Hindurchlaufen von Sand in einer Sanduhr in Bezug auf Aylas Seelenstab erinnern.

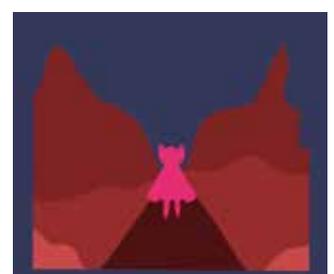
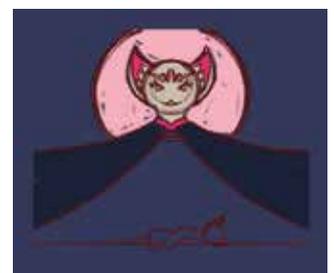


2.5.4 Game Over Screen

Der Game Over Screen soll, wie er Name schon verrät, erscheinen, wenn Ziva ihre drei Leben verloren hat. Dabei orientiert sich der Aufbau stark am Level Screen, da die beiden Screens als Gegenstücke zueinander gedacht sind. Das Prinzip der individuellen Designs für jede Welt sowie die jeweils passenden Rahmen wurden dafür direkt übernommen. Jedoch wurde im späteren Verlauf die Levelleiste entfernt und stattdessen zwei Schaltflächen in den Rahmen eingebunden. Diese geben die Optionen, das Spiel weiterzuspielen oder zu verlassen. Für das Aussehen der Schaltflächen wurden unterschiedliche Musterungen ausprobiert. Am Ende entschieden wir uns für pfeilähnliche Strukturen. Dabei zeigt der Pfeil von „Continue“ nach rechts, was auf Basis der Leserichtung das Weitermachen visuell unterstreichen soll, während der Pfeil von „Rest“ nach links zeigt, was die gegenteilige Wirkung erzielen soll. Der Titel der Welten wurde mit einem großen Game Over ausgetauscht. Die Idee der Sprüche wurde an sich ebenfalls beibehalten. Dabei sollte zu Beginn unabhängig von der Welt immer der gleiche Spruch zu sehen sein. Während „Don't be so hard on yourself“ und „It's okay to take a break“ zunächst einen sanften und tröstenden Ansatz verfolgten, wurden diese später verworfen und mit dem Spruch „Don't grow up it's a trap“ ausgetauscht, um doch das Verlieren negativer wirken zu lassen. Der Spruch sollte dabei aus der Perspektive von Ayla sein. Später entschieden wir uns jedoch für individuelle Sätze für jede Welt, die auf den Levelbildschirm-Spruch reagieren sollten. Ebenfalls wurde die Position des Spruchs noch einmal geändert, da die Konzentration des Pinks kombiniert mit dem Game Over Schriftzug zu groß war. Somit wurde zusätzlich der Fluss der Leserichtung verbessert, da zuerst das große Game Over die Aufmerksamkeit auf sich zieht, während daraufhin die Grafik folgt. Zum Abschluss rundet der Spruch, der das Bild weiter ausführt, den Aufbau der Stimmung ab, sodass es dann zu der Entscheidung geht, ob weitergespielt werden soll oder das Spielen beendet wird.

Wie gerade schon erwähnt, wurde auch die Grafik im Flatdesign übernommen. Dafür gestalteten wir verschiedene Motive, die ein negatives Bild zeigen sollten und damit das Versagen von Ziva bzw. des Spielers unterstreichen sollten. Dabei probierten wir aus, sowohl auf die Motive und Themen als auch auf die Gestaltung der Welten einzugehen. Am Ende entschieden wir uns dazu, die Silhouette von Ziva einzubauen und die Probleme, mit denen sie konfrontiert wird, zu visualisieren. So wandert sie in der ersten Welt einsam durch die Wüste. In der Stadt steht sie im Lichtkegel einer Laterne, während sie ein großes Auge im Hintergrund beobachtet. In der Manufaktur ist sie hingegen in einer großen Sanduhr, angelehnt an Aylas Stab, gefangen, die von Zahnrädern begleitet wird. Im Wald weiß sie nicht, welchen Weg sie gehen soll, da beide eine große Laterne haben. In der letzten Welt wird Ziva von Händen, die sie später beim „Kampf“ gegen Ayla angreifen, in die dunklen Tiefen des Meeres gezogen. Dabei wird neben der jeweils zugehörigen Farbpalette Aylas Pink hinzugefügt, welches die negativen Motive färbt und ihre Macht repräsentiert. Zusätzlich soll das weitere Einsetzen der Farbe in der Schrift ausdrücken, dass Ayla „gewonnen“ hat bzw. überlegen ist und Ziva die Angst ebenfalls überkommen hat.

Carolin Cuda





▶ Carolin Cuda



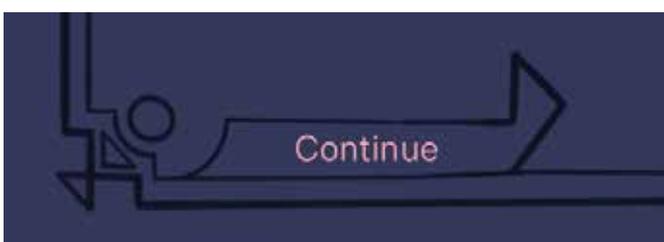
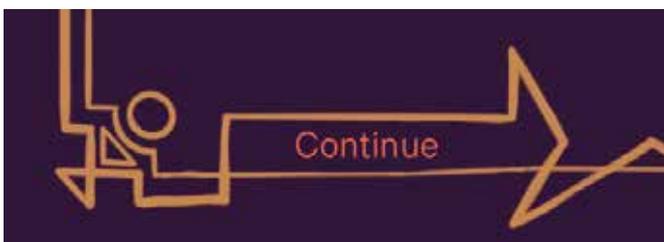
◀



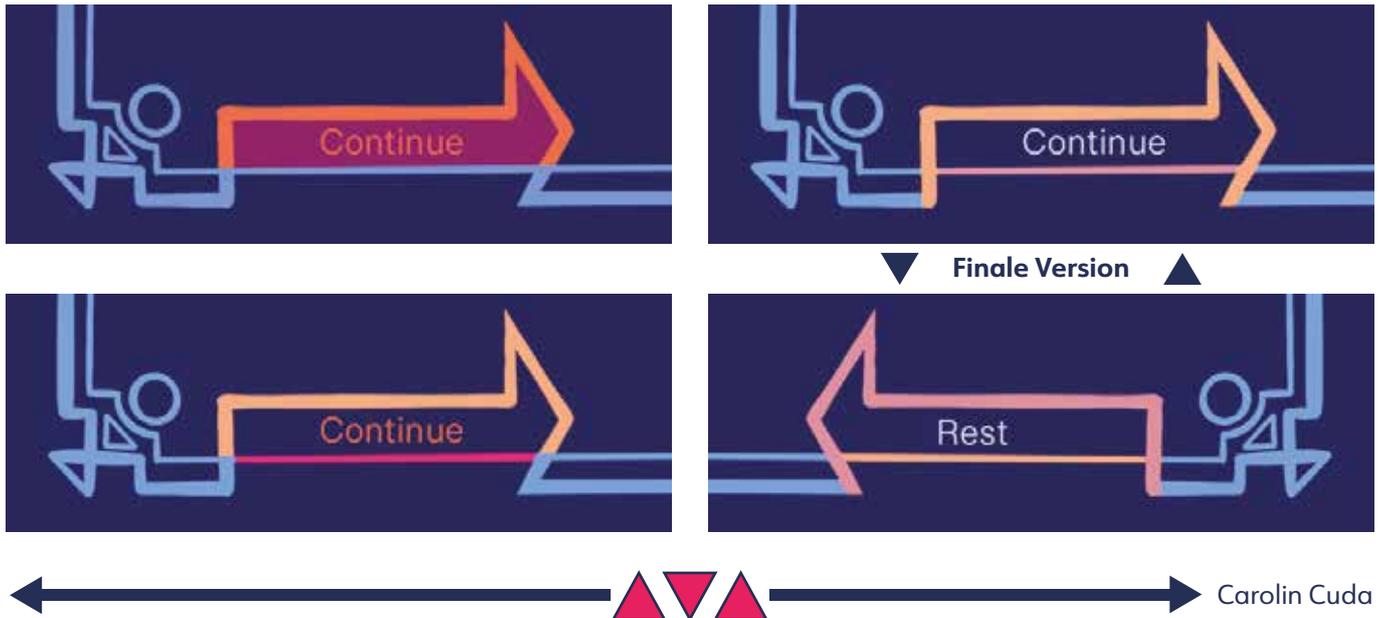


Carolin Cuda

Für die Schaltflächen haben wir verschiedene Optionen mit dem Pfeil als Grundlage ausprobiert, um diese passend und geschmeidig ins Rahmenlayout einzubauen. Dabei versuchten wir, die repräsentativen Formen von Ziva und Ayla einzubauen. Wir entschieden uns letztendlich jedoch dazu, uns auf Aylas Dreieck zu konzentrieren, da schon im restlichen Design ihre Präsenz durch die pinke Farbigkeit und die negativen Bildmotive dominierte.



Nachdem ein Grunddesign festgelegt wurde, mit dem wir zufrieden waren, wurde die Farbigkeit der Schaltflächen nochmals verändert. Neben der Schrift, die jeweils die Farben der Zwillinge bekommen sollte, überlegten wir auch, den Pfeilrahmen zu gestalten. Dafür sollten zwar ebenfalls die repräsentativen Farben genutzt werden, jedoch probierten wir unterschiedliche Intensitäten aus. Auch schauten wir uns an, inwieweit der Rahmen gefärbt werden soll und ob vielleicht auch die innere Fläche Farbe bekommen soll. Am Ende entschieden wir uns einerseits dafür, die Schrift weiß zu färben, da sie sonst neben dem bunten Rahmen untergehen würde. Andererseits wurde die dicke Linie bei „Continue“ orange und die dünne Linie rosa gefärbt, während beim „Rest“ die Farben umgedreht werden. Die orangene Dominanz bei ersterem soll die Kraft von Ziva verdeutlichen, weiterzumachen und sich nicht unterkriegen zu lassen. Andersherum soll das dominierende Rosa bei „Rest“ Aylas Dominanz und das Aufgeben von Ziva ausdrücken. Jedoch entschieden wir uns dabei gegen die Nutzung des starken Pinks, was vielleicht die Wirkung verstärkt hätte, da es nicht harmonisch ins Gesamtbild gepasst hat.



2.5.5 Die Sprüche

Sowohl in den Level- als auch bei den Game Over Bildschirmen werden begleitend unter dem Titel Sprüche verwendet. Diese Sprüche gehörten zu den ersten Elementen, die zu Beginn der Konzeptionsphase aufgekommen sind. Sie haben uns teilweise beim Definieren der verschiedenen Welten geholfen und es stand die Überlegung im Raum, diese zur weiteren Verwendung in den verschiedenen Welten als kleine versteckte Nachrichten im Hintergrund einzubauen. Jedoch hatten wir später beim Erstellen der Levelbildschirme die Idee, sie stattdessen mit ins Layout aufzunehmen, um zu vertiefen, worum es in der Welt thematisch und emotional geht. Dies übernahmen wir dann auch für die Game Over Bildschirme, um eine Art negative Antwort auf die Aussage im Levelbildschirm zu geben. Außerdem sollen diese Sprüche den Aufbau der richtigen Atmosphäre unterstützen, da sie die Gedanken und Gefühle von Ziva bezogen auf den emotionalen Inhalt der Welten widerspiegeln.

Bei den Sprüchen z.B. für die Wüste soll sich vor allem auf das einsame und verlorene Wandern bezogen werden. Ziva hat gerade sowohl ihre Heimat als auch Ayla verloren, sodass sie keinen Halt hat und nicht weiß, wohin sie gehen soll, was mit „A little lost“ eingefangen wird. Der Game Over Spruch „Lonely soul without a place in the world“ beschreibt hingegen die negativen Konsequenzen. Ziva schafft es nicht aus der einsamen Wüste heraus und wandert endlos umher, ohne irgendwo anzukommen oder hinzu zugehören. Dies soll bezogen auf das allgemeine Thema des Erwachsenwerdens bedeuten, dass man nach der Schule, wo man einen geregelten Alltag hatte, plötzlich in die Welt der Erwachsenen geworfen wird und man auf sich allein gestellt ist. Man weiß nicht, wo man hingehört bzw. welche Rolle man in der Gesellschaft einnehmen soll. Das kann auf die zukünftige Karriere, aber auch auf die eigene Identität bezogen werden. Wenn man diese Fragen der Zugehörigkeit nicht lösen kann, wandert man in der einsamen Wüste endlos umher.

2.5.6 Pausenmenü

Da auch hier zu Anfang der Rahmen als übergreifendes UI-Element noch nicht existierte, wurden zunächst ohne größere Einschränkungen verschiedene Layouts erstellt. Die einzige visuelle Eigenschaft, die festgesetzt wurde, war, dass als Hintergrundgrafik eine transparente Farbfläche genutzt wird, sodass durch das Hindurchscheinen der Spielwelt das Pausenmenü nicht so sehr von dieser isoliert wird. Als inhaltliche Rahmenbedingungen wurden folgende Elemente festgelegt: In der linken Bildhälfte sollen die benötigten Schaltflächen und ein Titel platziert werden. In der rechten Bildhälfte sollte es hingegen eine Übersichtsgrafik geben, die dem Spieler mitteilt, wie viele Splitter bereits gesammelt wurden. Dafür sollte als Basis eine Art Schablone von Zivas Seelenteil genutzt werden, wo die Splitter an ihre ursprüngliche Position gelegt werden. Zusätzlich wurde ein Textkasten hinzugefügt, der dem Spieler darüber Auskunft gibt, was seine derzeitige Mission ist und, wenn es sich um eine Sammelmmission handelt, wie viel noch fehlt. So hat der Spieler, wenn er nicht weiter weiß, eine zusätzliche Quelle, wo er sich vergewissern kann, was zu tun ist. Diese Hilfe ist vor allem an Spieler gerichtet, die keine große Erfahrung mit Videospiele haben. Ebenfalls sollte eine Anzeige des momentanen Lebens eingebaut werden. Diese wurde jedoch später wieder entfernt, da diese Information hier überflüssig war.

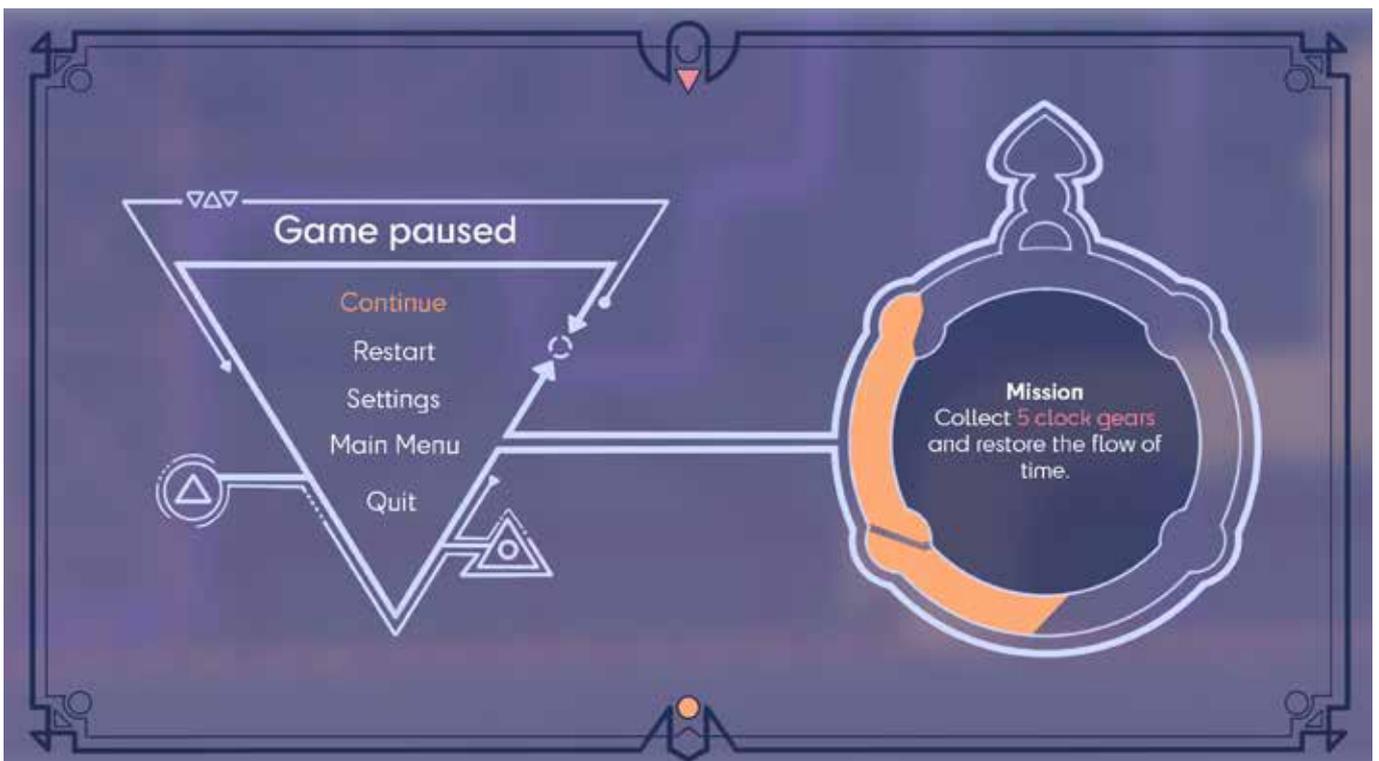
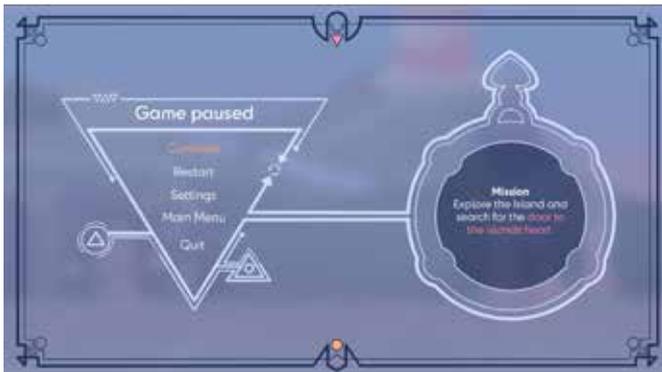
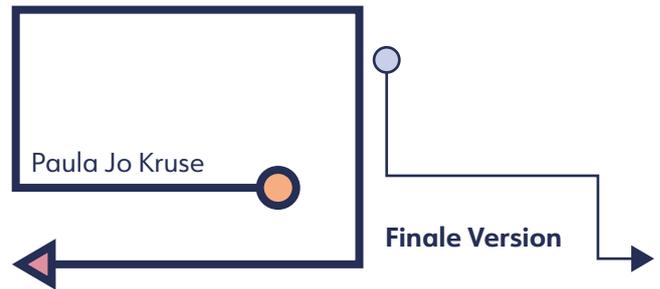
Bei den ersten Entwürfen wurde probiert, Elemente des Logos in Verbindung mit dem Seelenteil einzubauen. Diese Idee wurde jedoch verworfen, da das Gesamtbild nicht stimmig war. Im weiteren Verlauf wurde das Seelenteil vergrößert und die vollständige Farbfläche mit Lines ausgetauscht, sodass die rechte Bildhälfte ausreichend gefüllt war. Zusätzlich wurde der Missionskasten in das Seelenteil integriert und mit einer Farbfläche hinterlegt. Auch wurde die Farbe der Schrift, abgesehen von der Missionsschrift, sowie die Lines des Seelenteils von Dunkelblau zu Weiß geändert. Daraufhin folgten viele verschiedene Layoutideen für die Schaltflächenelemente in der linken Bildhälfte. Dabei wurden verschiedene allumfassende Kästen, Balken oder Linien zur klareren Strukturierung genutzt. Schlussendlich entschieden wir uns für einen Dreieckkasten, um neben dem runden Seelenteil, welches für Ziva steht, auch ein Element einzubauen, das Ayla repräsentiert. Diese beiden Elemente wurden durch eine äußere dicke und eine innere dünne Linie verbunden. Dieses Grundkonzept wurde von dem Rahmen übernommen, der in diesem Arbeitsschritt ebenfalls in Form von anderen Entwürfen entstanden ist und letztendlich als Basis für alle anderen UI-Flächen genutzt wurde. Im Gegensatz zu den anderen Oberflächen befinden sich hier mittig oben und unten die zusätzlichen grafischen Strukturen im Rahmen, die mit dreieckigen und runden Formen gestaltet sind. Diese spiegeln sich auf besondere Art und Weise. Dort, wo in der oberen Version runde Formen sind, sind unten eckige Formen und andersherum, um die Gegensätze von Ziva und Ayla hervorzuheben. Auch sind jeweils das Dreieck und der Kreis in den Ecken mit den repräsentativen Farben gefüllt.

← Paula Jo Kruse



Die ausgewählten Elemente wurden zusammengebracht und im weiteren Verlauf weiter ausgearbeitet. So wurden weitere grafische Elemente mit den gegensätzlichen Formen der Zwillinge hinzugefügt. Jedoch hatte der Titel „Spiel pausiert“ durch den Dreieckskasten keinen Platz mehr im Layout und wir hatten Schwierigkeiten, den Schriftzug zu platzieren. Letztendlich drehten wir den Dreieckskasten um, um in der oberen Bildhälfte Platz zu schaffen. Auch passten wir die Drecksform weiter an, um den Schriftzug in die Form zu integrieren.

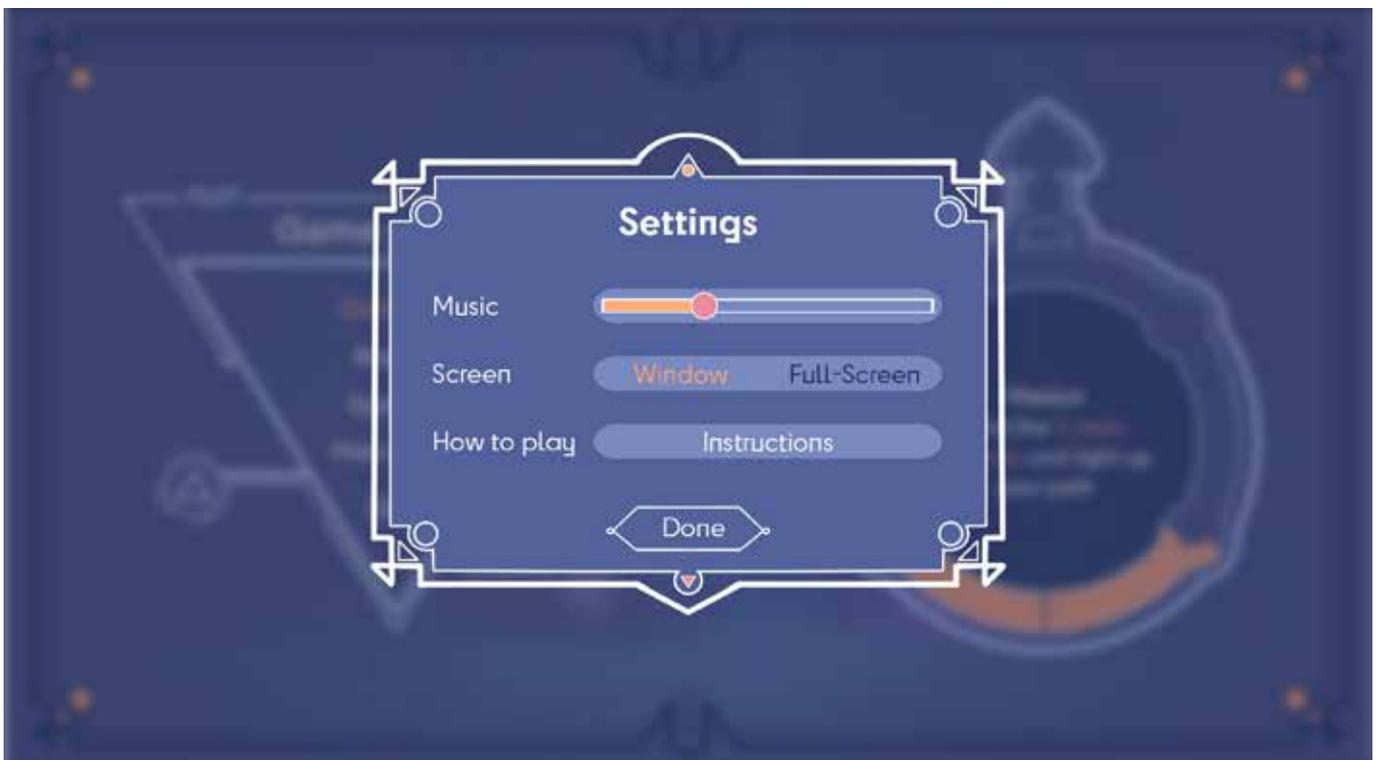
Im weiteren Verlauf wurden die Farben verändert. Der Rahmen erhielt Aylas dunkles Blau und die Lines der inneren Grafiken erhielten Zivas Eisblau. Dementsprechend wurde die Farbfläche der Mission zu Aylas Blau mit einer leichten Transparenz geändert, während auch die Hintergrundfarbe ein dunkleres Blau für eine bessere Lesbarkeit erhielt. Die Färbung der Rahmenecken wurde hingegen entfernt und dafür die Formen in der Mitte gefärbt.



2.5.7 Sonstige Menüs

2.5.7.1 Einstellungen

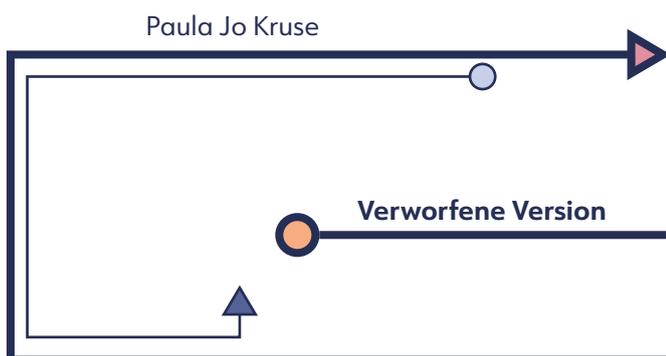
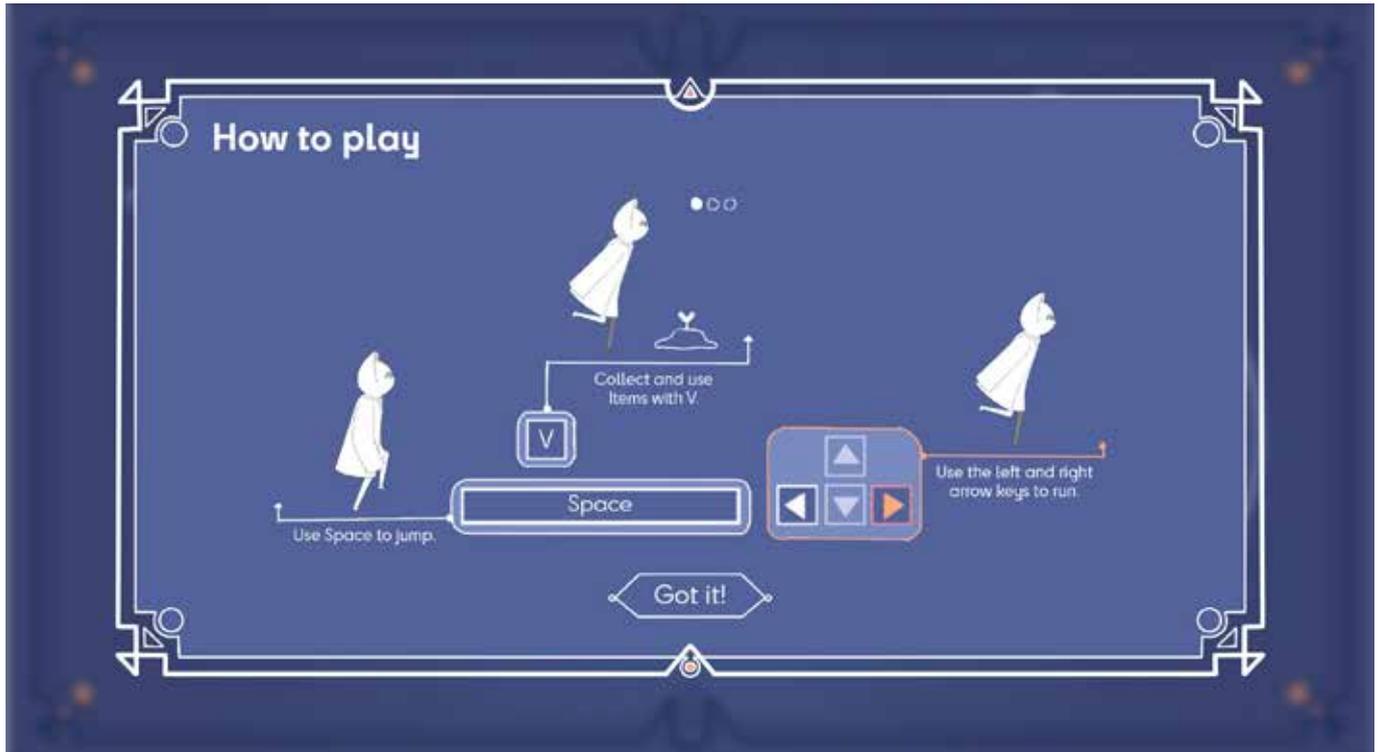
Hier war der Rahmen als UI-Vorgabe bereits vorhanden. Jedoch wurden neue Muster für die mittleren Elemente erstellt und die innere Fläche des Rahmens mit Aylas hellem Blauton gefüllt. Des Weiteren sind statt der Dreiecke in den Ecken die Dreiecke in der Mitte rosa gefüllt. Inhaltlich sollten Optionen wie die Anpassung der Lautstärke und der Fenstergröße sowie der Verweis auf eine kleine Anleitung zur Steuerung des Spiels zu finden sein, wenn man noch einmal etwas nachlesen möchte. Während die Lautstärke durch einen Slider einstellbar ist, werden die anderen Optionen durch Schaltflächen bestehend aus Wörtern bedient. Das Layout stand schnell fest und wurde nur noch um Balken erweitert, welche die Auswahlmöglichkeiten einfangen, um das gesamte Layout einheitlicher und harmonischer zu gestalten. Im Hintergrund scheint jeweils mit einer transparenten dunkelblauen Farbfläche das vorherige Menü hindurch, durch welches man die Optionen geöffnet hat (Haupt- oder Pausenmenü). Mit der Schaltfläche „Done“ wird das Fenster wieder geschlossen.



← Paula Jo Kruse

2.5.7.2 How to Play - Spielanleitung

Dieses Fenster erreicht man, wenn man in den Settings „Instructions“ auswählt. Die „How to Play“-Übersicht wurde auf Basis des UI-Rahmens aufgebaut. Jedoch wurden auch hier die Mittelelemente wieder individuell angepasst. Die Dreiecke und Kreise sind im Gegensatz zu den beiden Vorgängern nicht mit Farbe gefüllt, um eine visuelle Abstufung zu den anderen Menüs zu erzeugen. Im Designprozess fanden wir zügig das ideale Layout und passten nur noch die Größenverhältnisse an. Dabei sollte klar kommuniziert werden, durch welche Taste welche Aktion ausgeführt wird. Die Übersicht wird deshalb nur auf die benötigten Tasten reduziert und so angeordnet, dass diese zum schnellen Finden ungefähr im Verhältnis zu einer realen Tastatur angelegt sind. Zusätzlich wurden Grafiken und Texte hinzugefügt, welche die Aktion einer Taste näher erklären. Verbunden werden die verschiedenen Elemente durch Linien, während die Tastaturgrafiken mit einem zusätzlichen Kasten umzogen sind. Außerdem wird eine Animation ausgelöst, wenn eine der Aktionen ausgewählt ist. Die Taste wird dabei farblich hervorgehoben, was mit einem Drücken der Taste gleichzusetzen ist. Durch das „Drücken“ führt die Ziva im Beispielbild, die hier weiß bleibt, um besser ins Gesamtbild zu passen, die jeweilige Aktion aus. Mit der Schaltfläche „Got it“ wird das Menü wieder geschlossen.



2.5.7.3 Steuerung

Da man das Spiel nur an einem PC bzw. Laptop spielen kann, haben wir die Steuerung auf eine Tastatur ausgelegt. Dabei wollten wir eigentlich die Bewegung auf die WASD-Tasten legen und die Maustasten zum Springen und als Aktionstaste nutzen. Jedoch stellten wir fest, dass diese Steuerung vielleicht nicht unbedingt anfängerfreundlich ist und vielleicht auch insgesamt nicht so gut funktioniert. Deshalb entschieden wir uns für die klassische Steuerung, wo man die Pfeiltasten zum Laufen und die Leertaste zum Springen nutzt. Die Aktionstaste legten wir auf das V, sodass dieses leicht für die linke Hand erreichbar ist bzw. der Zeigefinger gemütlich auf der Leertaste liegen kann, während der Mittelfinger das V bedient.

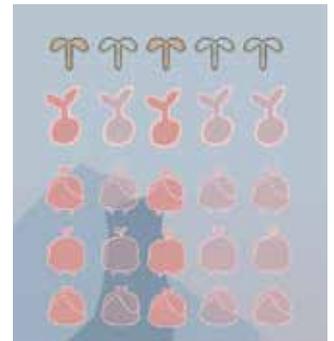
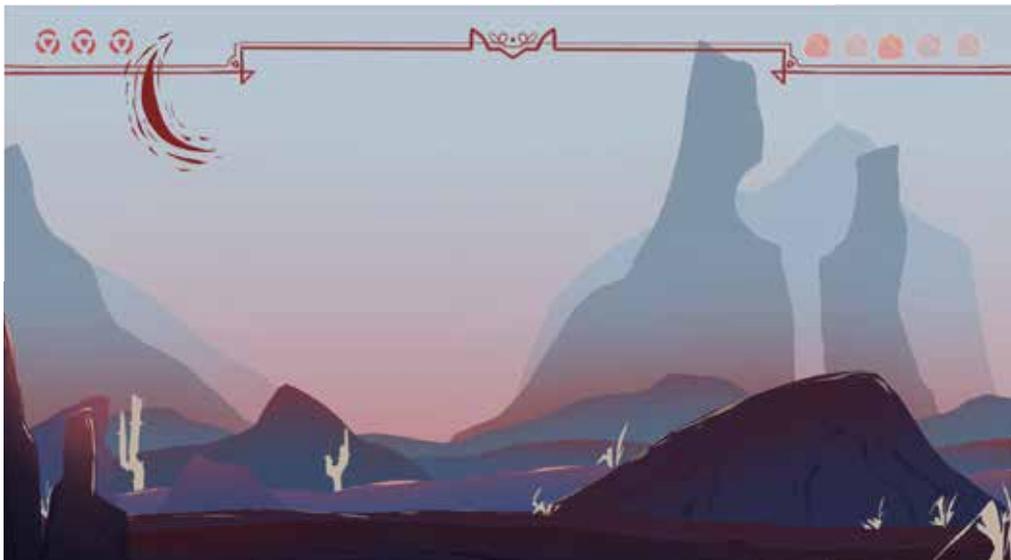
Die Aktionstaste hat zwei unterschiedliche Funktionen. Die erste Funktion beinhaltet das Aufsammeln von Sammelgegenständen, wie das Aufnehmen des Schlüssels bei der Insel, der Amica in der Wüste oder der Zahnräder in der Manufaktur. Auch wird so der Splitter am Ende einer Welt aufgenommen. Wir hatten erst überlegt, diese Aktionen automatisch durch das Hindurchlaufen umsetzen, um es dem Spieler leichter zu machen. Jedoch entschieden wir uns dagegen, da dadurch das Gefühl des Einflusses, den der Spieler hat, gestärkt wird. Die zweite Funktion ist, dass der Zustand eines Objektes in der Spielwelt verändert werden kann. Dazu zählen das Umlegen von Hebeln, das Erhellten der Lampen im Wald oder das Schieben von Kisten in Kombination mit den Bewegungstasten. Ein Wunsch war es, dem Spieler anbieten zu können, dass dieser die Steuerung individuell anpassen kann. Leider ließ sich das aber technisch nicht umsetzen.

2.5.8 HUD

Bei dem HUD entschieden wir uns dafür, einen insgesamt eher schlichten und eleganten Weg zu gehen. Wir probierten einige Rahmen aus, die sich in ihrer Größe und Komplexität unterschieden, um den UI übergreifenden Rahmen einzubauen. Jedoch kamen wir zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis. Das lag vor allem daran, dass das Bild zu überladen wirkte und so der Spieler vom Spielgeschehen zu stark abgelenkt werden könnte.

Zu den Elementen im HUD zählt die Lebensanzeige. Die Symbole, deren Entstehungsprozess bei der Lebensblume nachgelesen werden kann (Nähere Informationen siehe bei Carolin Cuda in Kapitel 5.4.4.2.5 Weltenspezifische Gegenstände), platzierten wir traditionell oben links, wie es auch bei vielen anderen Spielen der Fall ist. Die Größe sowie einige Details zur Farbigkeit wurden so angepasst, sodass die beste Sichtbarkeit erzielt wurde.

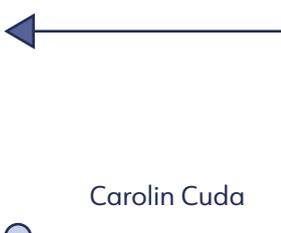
Oben rechts ist hingegen eine Anzeige für Sammelgegenstände, wenn sie benötigt wird. Das betrifft die Wüste mit den Amica, die Manufaktur mit den Zahnrädern und den Wald mit den Lampen. Auch hier probierten wir teilweise verschiedene Symbole und Farben in Bezug auf die Sichtbarkeit aus. Während die Symbole für die Waldlampen und die Manufakturzahnräder schnell feststanden, wurde bei dem der Amica etwas mehr herumprobiert. Die Auswahl bestand aus vereinfachten Abwandlungen der Amica und dem Setzlingblatt, für das wir uns letztendlich entschieden. Außerdem können sich die Symbole auf zwei Arten unterscheiden, abhängig davon, ob man den Gegenstand schon gefunden hat oder nicht. Wurde ein Element noch nicht gefunden, sind die Linien nur mit einer transparenten Farbe gefüllt. Wurde der Gegenstand hingegen gefunden, ändert sich die Fläche zu der vollen Farbe. Zusätzlich kann diese Anzeige dem Spieler helfen. Die Symbole sind nämlich nach der Reihenfolge, wie sie in der Welt gefunden werden, sortiert. Rennt der Spieler also unbemerkt bspw. an Sammelgegenstand Nr.2 vorbei, ohne ihn aufzusammeln, und sammelt Nr. 3 ein, wird sich das auch in der Anzeige widerspiegeln. So färbt sich nämlich nicht das zweite Symbol ein, sondern das dritte, wodurch dem Spieler frühzeitig kommuniziert wird, dass er etwas übersehen hat.



Entwürfe für die Amicasymbole



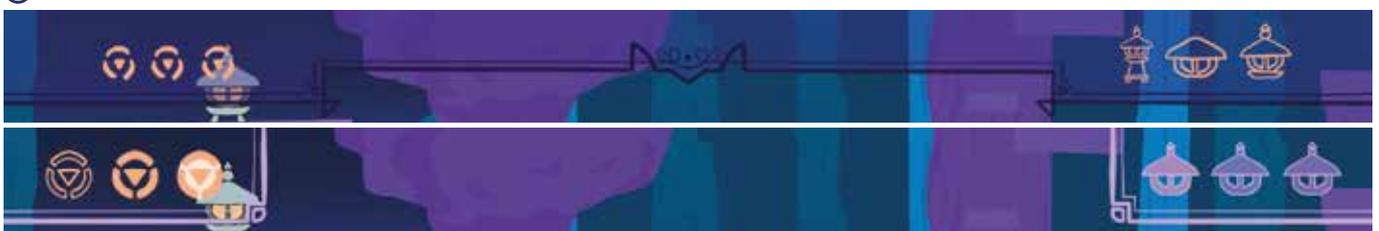
Entwürfe für die Zahnrädersymbole



Carolin Cuda



Entwürfe für die Rahmen, Lebensanzeige und Laternensymbole





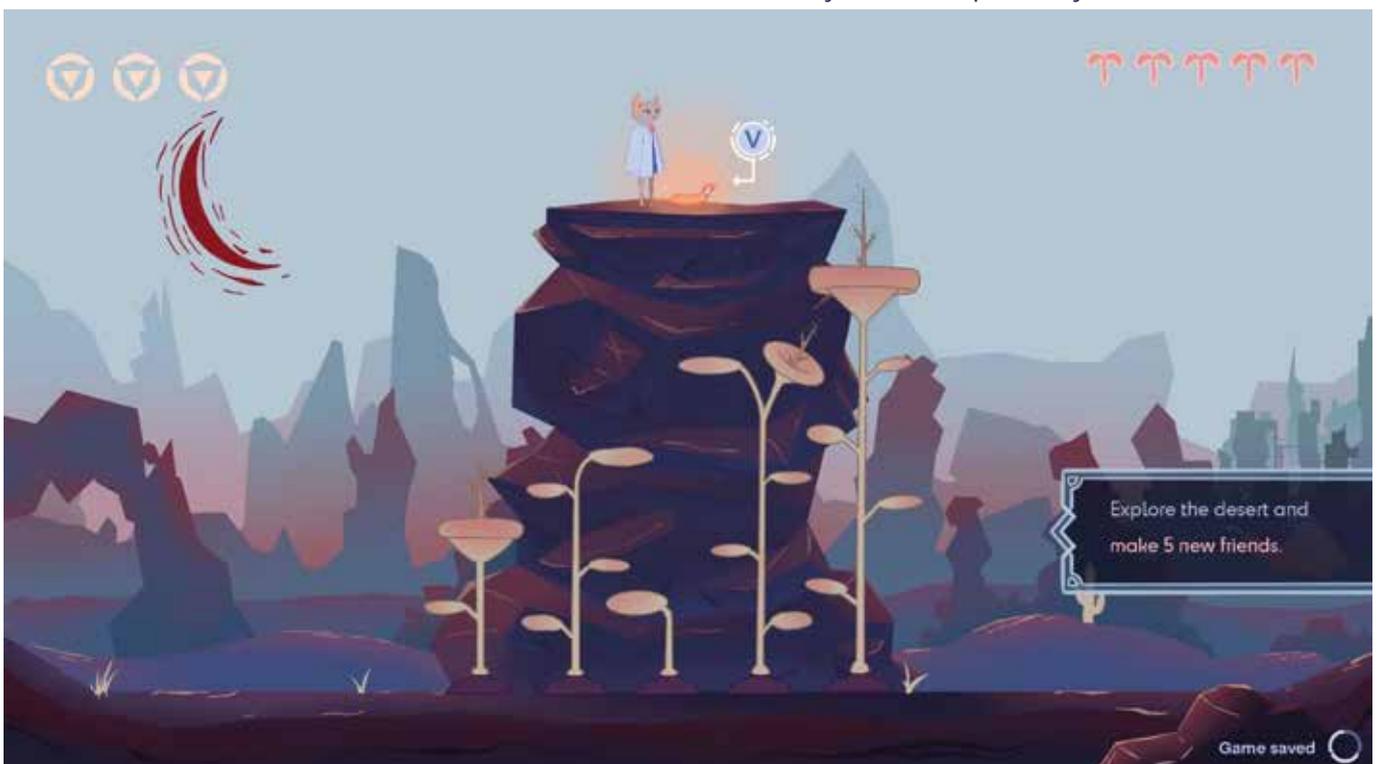
Carolin Cuda

Diese Anzeige wird jedoch erst eingeblendet, wenn dem Spieler eine Mission gegeben wurde. Um diesen Umstand klar zu kommunizieren, entschieden wir uns dazu, einen kleinen Missionskasten einzubauen, der sich bei Beginn der Mission ins Bild hereinschiebt und die Aufgabe kurz erklärt. Die wichtigsten Wörter, die meist die Bedingungen zum Erreichen des Ziels darstellen, werden dabei farblich hervorgehoben. Beim Designprozess konnten wir zumindest die Grundidee des UI-Rahmens einbauen, mussten ihn aber von der Komplexität her etwas reduzieren. Der Aufbau ist in jeder Welt gleich, jedoch werden die Farben und Texte zur jeweiligen Welt angepasst.

Außerdem fügten wir dem HUD noch ein Symbol hinzu, welches erscheint, wenn der Spieler durch Drücken von der Taste V mit einem Gegenstand interagieren kann. Damit wollen wir dem Spieler das Erkennen von Gegenständen, die eingesammelt oder verändert werden können, erleichtern. Wir überlegten zuerst, diese Information am unteren Bildschirmrand zu kommunizieren, wie wir es zu Beginn des Spiels zum Aufstehen tun. Jedoch entschieden wir uns für ein kleines animiertes Symbol, welches direkt neben dem nutzbaren Gegenstand erscheint. Dieses wurde im Stil des UI-Designs gestaltet. Die zu drückende Taste wird dabei in Zivas Kreisform eingeschlossen, während Aylas Dreieck in Form eines Pfeils auf den Gegenstand zeigt.

Des Weiteren wurde ebenfalls ein Speichersymbol ins Layout eingebaut, um dem Spieler zu signalisieren, wann das Spiel gespeichert wurde. Der Speichervorgang soll dabei immer automatisch an dem Punkt stattfinden, wo Ziva am Ende einer Welt den Splitter einsammelt. Beendet der Spieler das Spiel mitten in einer Welt, beginnt er beim nächsten Mal wieder am Anfang dieser Welt ohne den Fortschritt, den er vielleicht bereits in der vorherigen Spielsession erreicht hat. Beim Design des Speichersymbols haben wir einen Entwurf der Ladesymbole wiederverwendet und passend zu Kontext angepasst. Dabei entschieden wir uns für den Kreis, der im Logo als das O wiederzufinden ist. Dieser hat einen andersfarbigen Teil, der durch den Kreis wandert. Außerdem wird der Kreis von dem Schriftzug „Game saved“ begleitet.

← Aktionssymbol und Speichersymbol: Paula Jo Kruse



2.5.9 Cutscenes

2.5.9.1 Der Aufbau

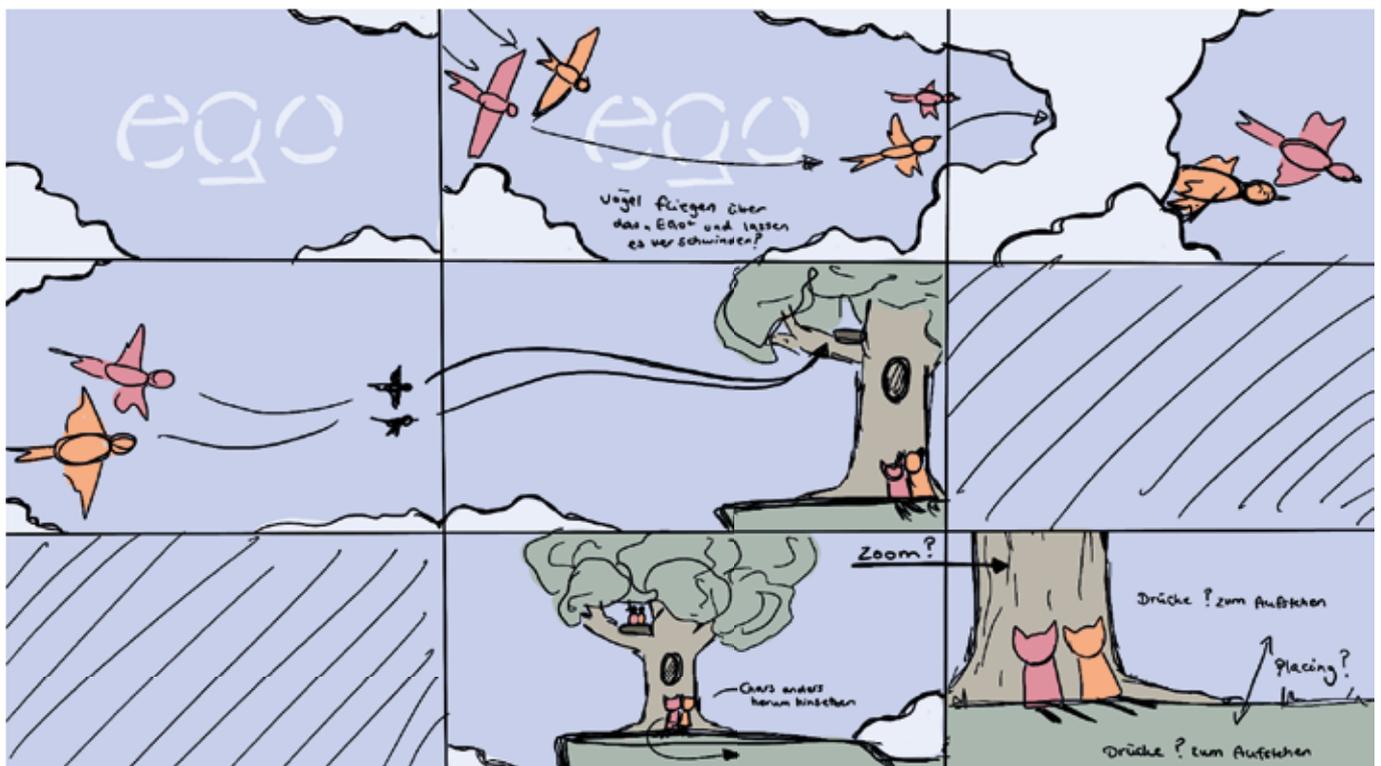
Die Cutscenes sind die wichtigste Quelle zum Erzählen der Geschichte, da hier klar und deutlich auf eine unterhaltsame Weise viele Informationen vermittelt werden können. Leider haben wir wegen der Entwicklung des Spiels, das ja der Hauptfokus dieses Projekts ist, nicht die Kapazitäten, auch noch aufwendige Animationen zu erstellen. Deswegen mussten wir einen Weg suchen, zwar ein visuell zufriedenstellendes Ergebnis zu erzielen, aber so effizient wie möglich zu arbeiten. Daher entschieden wir uns, abgesehen von dem Intro, für einen Animationsstil mit wenigen bzw. kleineren Animationen. Um die Cutscenes trotzdem interessant zu gestalten, orientierten wir uns beim Aufbau an Comicpanels. Diese bieten durch das Einfliegen, Sprengen oder Überlappen von Bildern interessante Kompositionen und unterstützen positiv die sparsamen Animationen in den erzählenden Bildern. Die Gestaltung dieser sollte dabei auch nicht zu detailliert sein, was bedeutet, dass eher einfarbige Flächen mit nur leichten Licht- und Schattendetails genutzt werden sollten. Der Fokus soll allgemein eher auf den Charakteren liegen, sodass diese sorgfältiger ausgearbeitet werden als die Hintergründe. Zusätzlich sollen bei Nahaufnahmen, wo der Hintergrund keine tragende Rolle spielt, Farbflächen genutzt werden.

Der allgemeine Prozess startete damit, dass wir uns zunächst Gedanken über die benötigten Bilder machten und festlegten, welche Animationen in welchen Bildern eingebaut werden sollten. Anschließend wurde sich dann überlegt, wie man die Bilder zueinander im Comicpanel Stil anordnen kann. Nachdem dieser Schritt abgeschlossen wurde und eine zufriedenstellende Komposition erstellt wurde, wurden die Bilder sauber ausgearbeitet und angemalt.

2.5.9.2 Das Intro

Eine Ausnahme, die zwar zu den Cutscenes gezählt wird, aber nicht dem Grundkonzept des Comicstils entspricht, stellt die Eröffnungssequenz dar, weshalb ihr visueller Aufbau hier trotzdem aufgenommen wird. Der technische Aufbau wurde bereits beim Title Screen näher beleuchtet.

Carolin Cuda



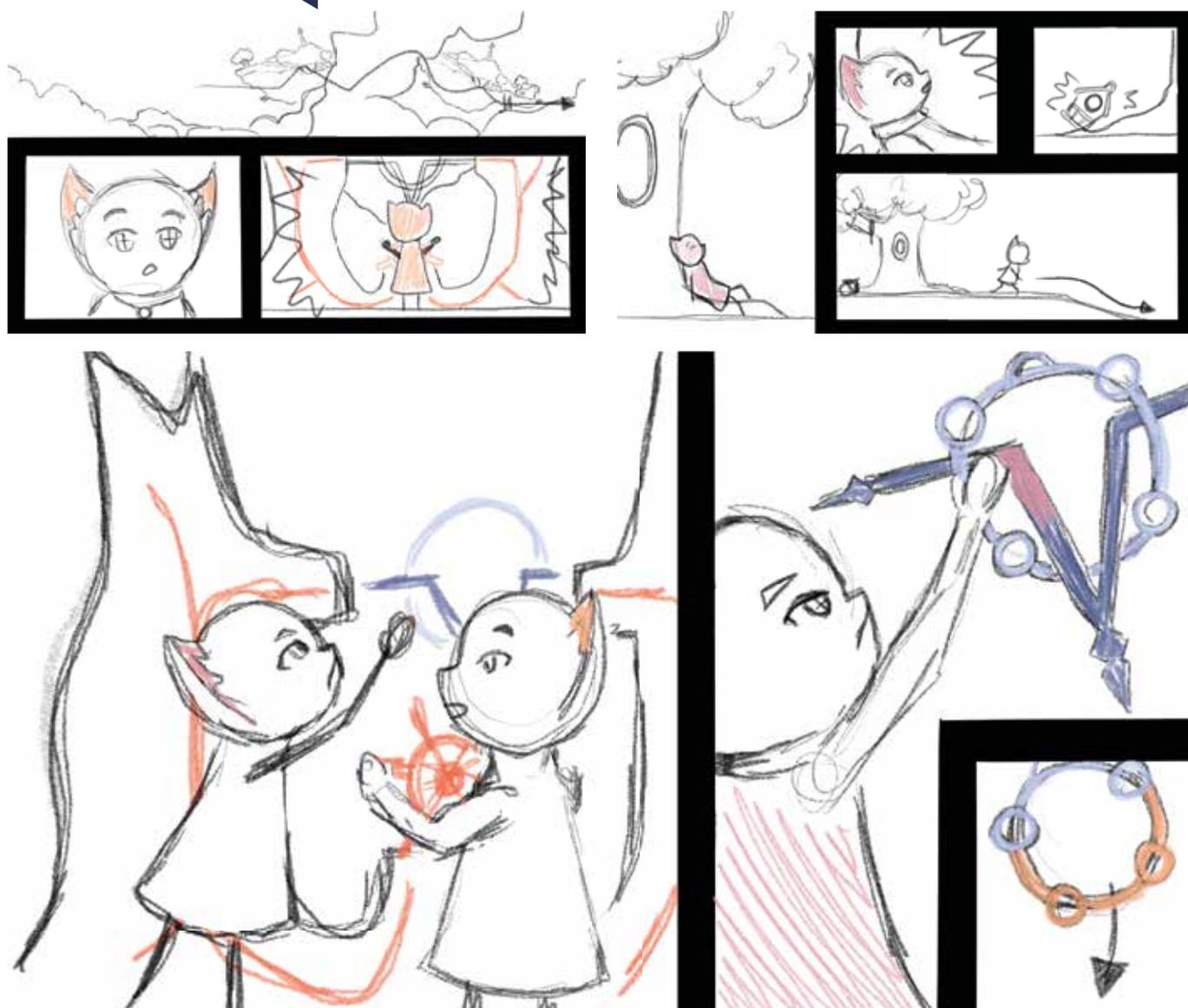
2.5.9.3 Der Streit

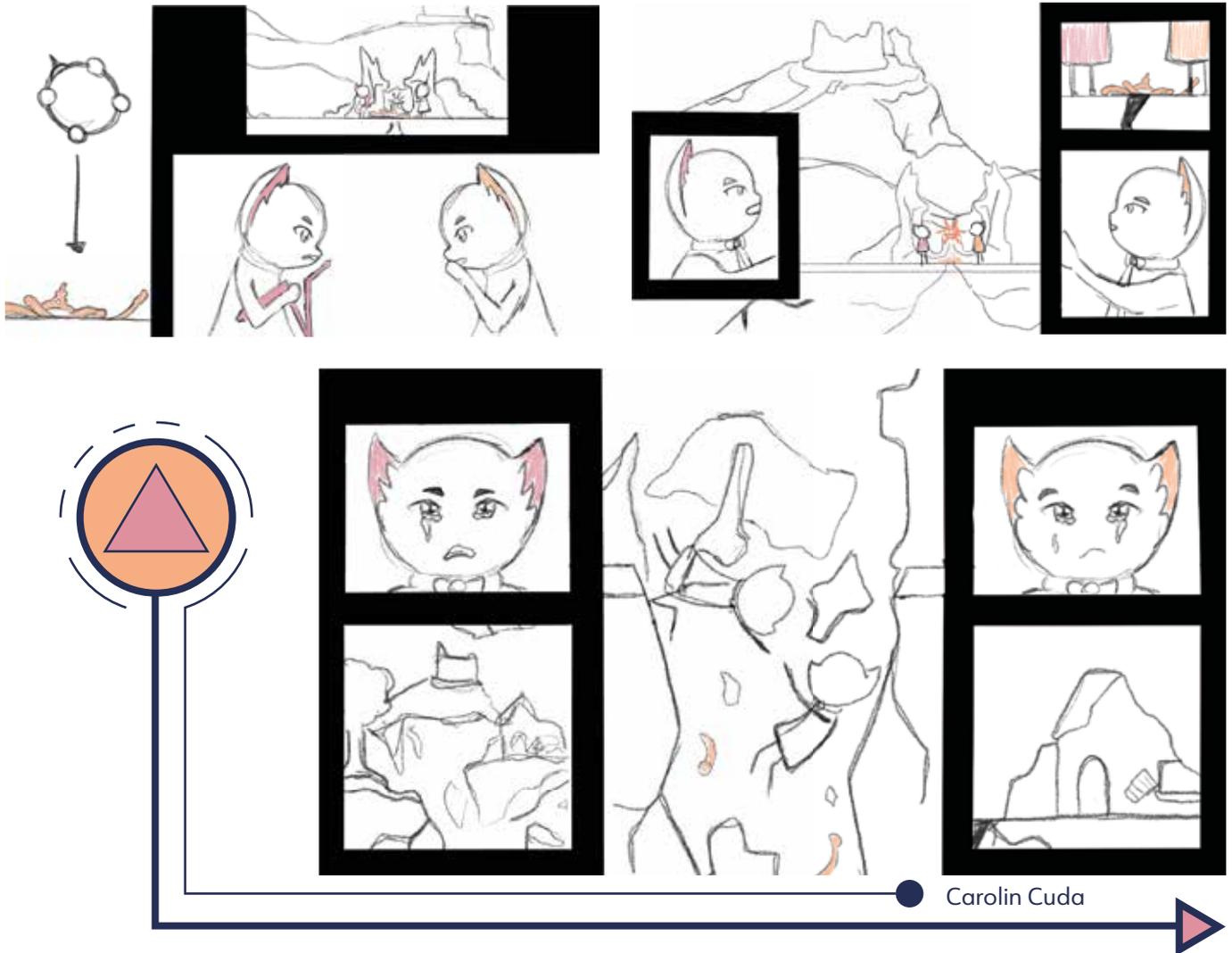
In dieser Cutscene wird der Beginn des Konflikts zwischen Ziva und Ayla dargestellt. Sie findet statt, nachdem der Spieler mit Ziva das Steuerrad aus dem Lager geholt hat und dieses am Seelenstein befestigt hat.

Bei der Erstellung war es uns wichtig, einerseits Aylas Angst und Panik gegenüber der dramatischen Situation herauszuarbeiten und für den Spieler spürbar zu transportieren. Damit soll die Grundlage geschaffen werden, dass ihre Entscheidung, ihren Seelenteil aus dem Seelenstein herauszuziehen, nachvollziehbar ist. Um diesen Aspekt für den Zuschauer zu verstärken, werden deutlich die Auswirkungen von Zivas Steuerversuchen, in Form von Detailaufnahmen des Zerfalls der Insel, gezeigt. Andererseits wurde ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, dass die gegensätzlichen und angespannten Emotionen von Ziva und Ayla sowie ihre Absichten durch ihre Gesichtsausdrücke und Tätigkeiten unmissverständlich kommuniziert werden, da es ja keinen Dialog oder Text gibt, der dem Spieler die Situation erklärt.

Auszüge der Cutscene

Carolin Cuda





2.5.9.4 Die Verwandlung

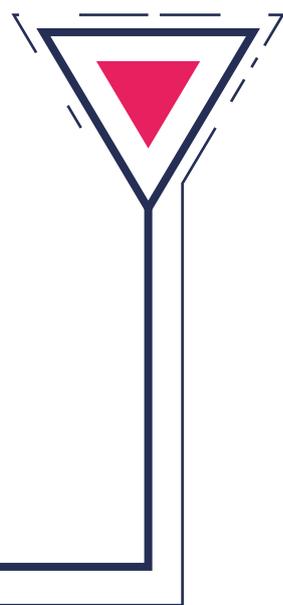
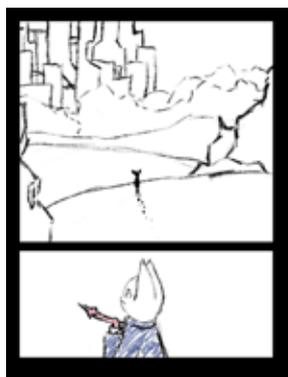
Diese Cutscene führt den Konflikt der Zwillinge weiter und hat die Funktion, Ayla zum Bösewicht der Geschichte zu machen, womit sie die wichtigste und längste Cutscene ist. Sie findet statt, nachdem der erste Splitter am Ende der Wüste eingesammelt wurde.

Zu Beginn war es uns wichtig, die Beziehung zwischen den Amica und Ziva weiter auszubauen. Das haben wir umgesetzt, indem wir den Interaktionen zwischen ihnen mehr Zeit eingeräumt haben. Zusätzlich hatte dies auch die Absicht, den süßen und liebenswerten Charakter der Amica weiter darzustellen. Das wird einerseits durch eine Szene, in welcher Ziva sie als Dank streichelt, bewerkstelligt. Andererseits haben wir versucht, auch ihre tollpatschige Art hervorzubringen. So ist in der eben genannten Szene ein Amica noch halb eingebuddelt und guckt etwas irritiert heraus. In einer später folgenden Szene läuft die Gruppe gemeinsam los. Dabei ist ein Amica jedoch etwas langsam, sodass er zurückfällt und ein anderer stehenbleibt, um auf ihn zu warten.

Ein weiterer Aspekt war die Darstellung der Gefühle von Ayla. Während Ziva froh ist, Ayla endlich wieder zu finden, ist Ayla nach einem kurzen Moment der Freude frustriert und macht Ziva sehr emotional für die gesamte Situation verantwortlich. Auch hat sie zu Beginn das Gefühl, wenn Ziva ihren Arm nach ihr ausstreckt, dass diese nach dem Splitter anstatt nach ihr greifen möchte, weil sie glaubt, dass Ziva wieder die komplette Kontrolle an sich reißen will. Der nächste wichtige Punkt war die Verwandlung von Ayla zu ihrer Schattenform. Dabei entschieden wir uns für einen Wirbelsturm als Übergangsanimation, da dieser eine leicht dreieckige Form hat. Auch änderten wir hier unser vorheriges Skript dazu, dass sie nach der Verwandlung nicht nur die Amica, sondern auch Ziva direkt angreift, sodass diese anschließend bewusstlos von Ayla und den verwandelten Amica in der Wüste zurückgelassen wird.

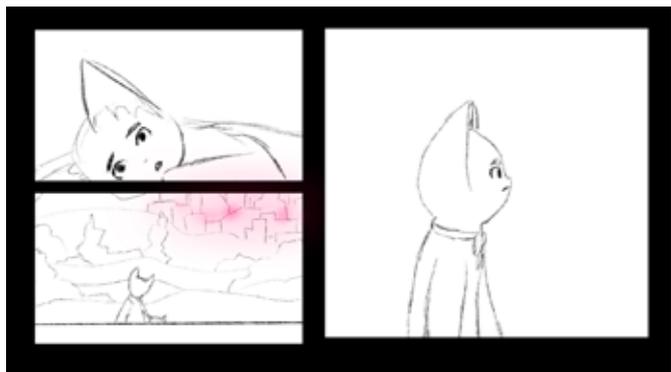
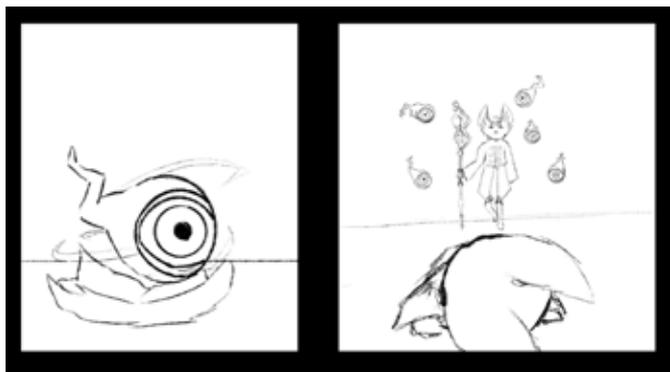
Ebenso sollte zu Beginn und besonders am Ende noch einmal der Splitter hervorgehoben werden, sodass der Spieler diese nicht nur als bloßes Sammelobjekt, sondern als Lösung zum Problem ansieht.

Auch soll die Stadt am Ende in Aylas Pink aufleuchten, sodass Zivas nächstes Ziel logischer kommuniziert wird.



Paula Jo Kruse

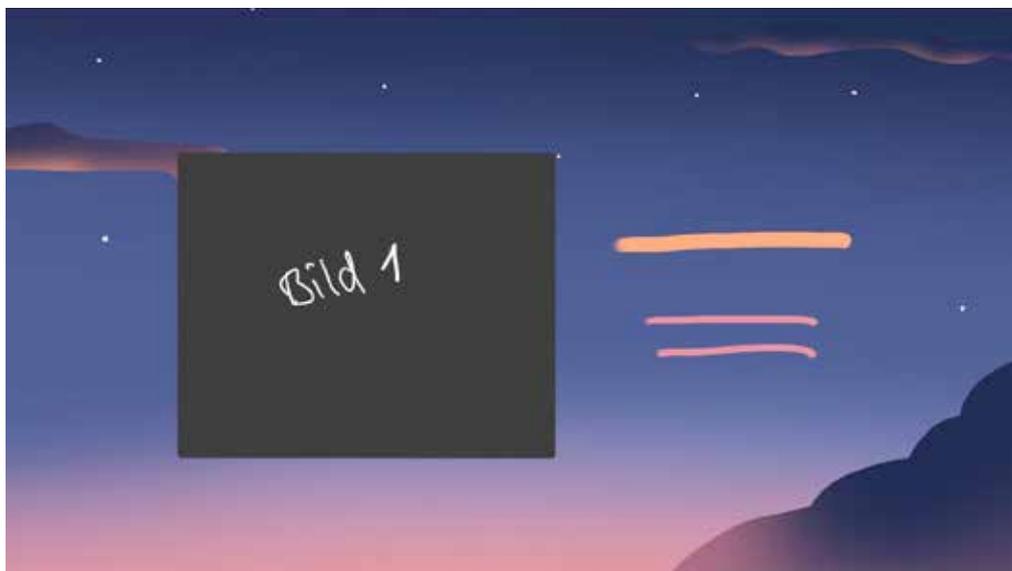
Auszüge der Cutscene



2.5.10 Abspann

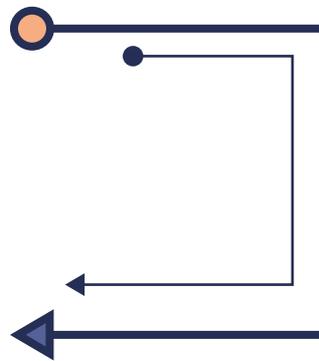
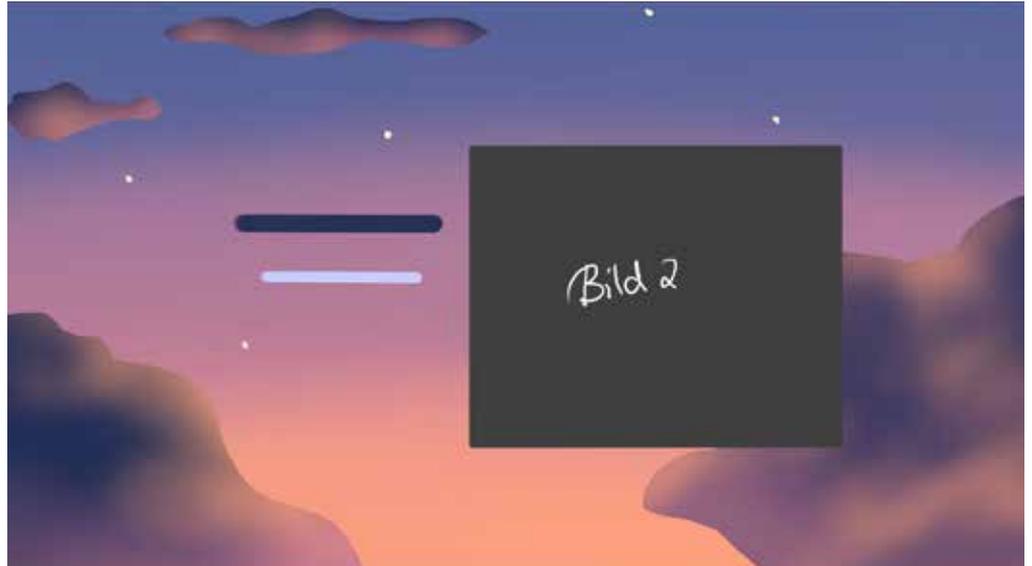
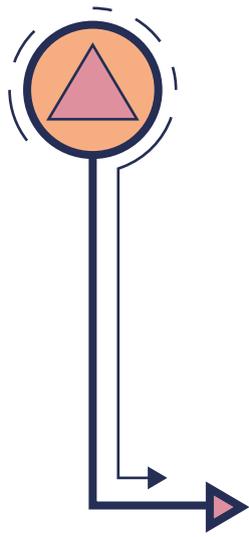
Der Abspann hat nicht nur die Funktion, darüber Auskunft zu geben, wer an welchem Bereich gearbeitet hat, sondern auch noch die Geschichte des Spiels in Form einer After Story zu Ende zu erzählen. Dies ist für die Spieler gedacht, die gerne wissen möchten, was nach der Konfliktlösung von Ziva und Ayla passiert und wie das Happy End aussieht. Die beiden Zwillinge sammeln die noch übrigen Splitter und setzen sie zu einem neuen gemeinsamen Seelenteil zusammen. Aus dieser Seele entsteht ein neues Zuhause, welches wie ein Luftschiff aussieht. Mit diesem brechen sie dann auf, um gemeinsam die Welt über und unter den Wolken zu bereisen. (Nähere Informationen zu der Geschichte siehe bei Carolin Cuda in Kapitel 5.2.4.7 After Story)

Wir hatten die Idee, dass der Abspann zwischen den Wolken stattfinden sollte, den die zwei Vögel in der zuvor stattfindenden Cutscene hinaufgeflogen sind, sodass ein fließender Übergang entsteht. Außerdem bleibt der Spieler somit noch ein bisschen in der Spielwelt und es wird verhindert, dass der Abspann durch eine Isolierung vielleicht ignoriert wird. Der Himmel zeigt dabei den Sonnenaufgang und ist in den Farben der Zwillinge gestaltet. Außerdem legten wir fest, dass die oben genannte Geschichte in einzelnen Bildern erzählt werden soll, die wie die Cutscenes leichte Animationen beinhalten. Als wir uns verschiedene Herangehensweisen überlegten, entschieden wir uns für einen dynamischen Aufbau. Das bedeutet, dass das Layout von Bild zu Bild variieren kann. Dieses besteht dabei einerseits aus einem Text mit den Creditangaben, der seine Farbe je nach Position im Himmel ändert. Befindet sich die Komposition in der oberen Hälfte des Himmels, ist die Schrift in Zivas Orange und Aylas Rosa gefärbt. Befindet sich die Komposition jedoch in der unteren Himmelshälfte, nimmt die Schrift die Blautöne der Geschwister an. Andererseits wird der Text wahlweise mit einem Bild, welches die Geschichte zeigt, oder einem grafischen Symbol kombiniert. Die Übergänge sind dabei ebenfalls dynamisch. Komposition A wird zu einer Bildseite herausbewegt. Dafür bewegt sich aus der gegenüberliegenden Richtung Komposition B herein. Die Richtungen können dabei unterschiedlich sein. Auch ist noch wichtig zu erwähnen, dass mit einem Bild oder Symbol mehrere Creditangaben gezeigt werden können, die ein- und ausblenden. Zum Schluss, wenn alle Bilder und Credits gezeigt wurden, verschwinden diese, um die Sicht auf den ganzen Himmel freizugeben. Dabei taucht hinter einer Wolke das Flugschiff von Ziva und Ayla auf, was Richtung Horizont fliegt. Währenddessen wird das EGO Logo eingeblendet.



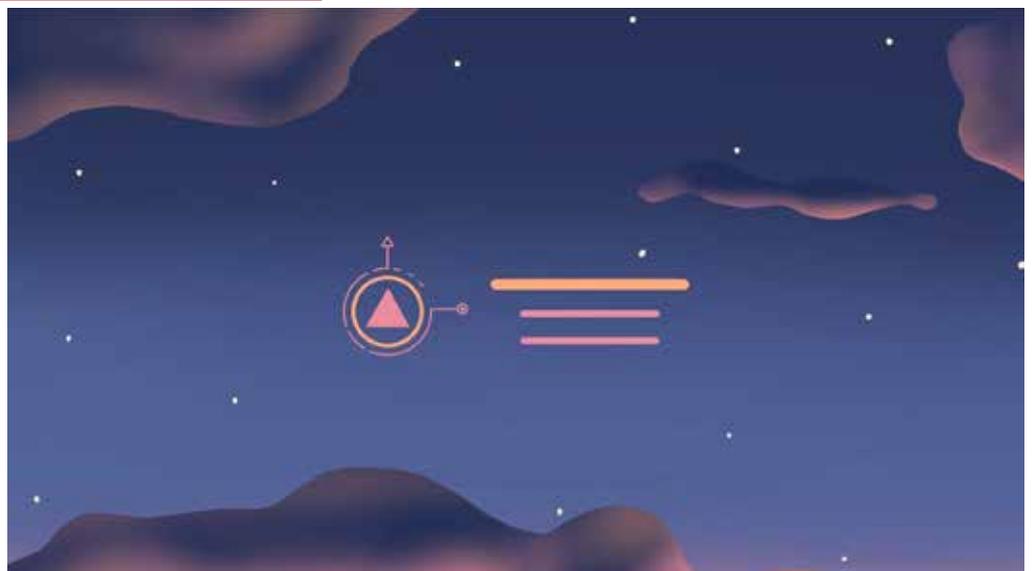
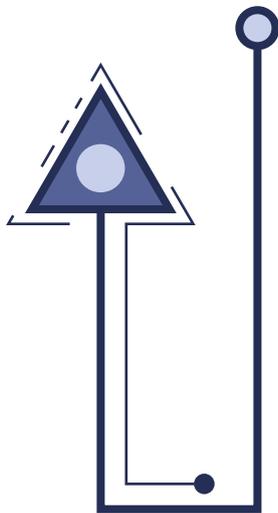
Durch den dynamischen Aufbau, das Weitererzählen der Geschichte und die Einbindung der Credits in die Spielwelt, soll die Aufmerksamkeit trotz Beenden des Spiels weiter gehalten werden. Auch soll der Spieler so auf eine sanfte Art und Weise sich von der Spielwelt verabschieden können.





Platzierung des Textes im unteren Teil des Himmels: Blautöne von Ayla & Ziva

Platzierung des Textes im oberen Teil des Himmels: Orange & Rosa



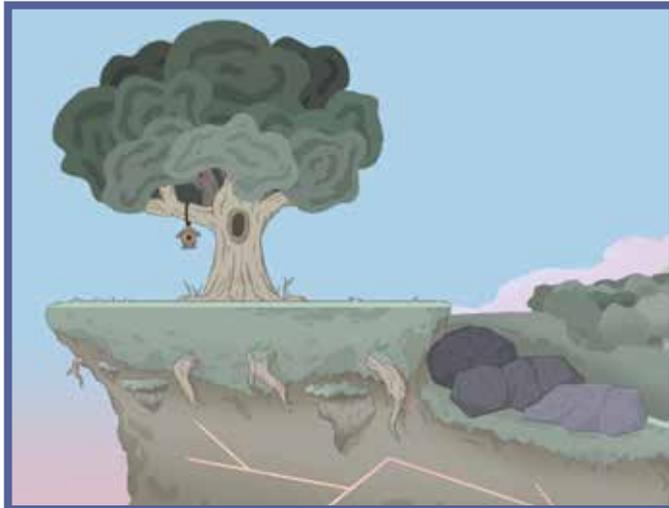
Unterschiedliche Kombinationen von einem Symbol und Text sind möglich. Das Symbol nimmt dabei die Farbe der Schrift je nach Lage im Himmel an.



2.6 Musik

Bei der Gestaltung der Musik sollte eine ruhige jedoch interessante Klangwelt erzeugt werden. Gleichzeitig sollten aber auch die Stimmung sowie die Gefühle der verschiedenen Welten ausgedrückt und transportiert werden, wodurch die Musik eine unterstützende Rolle erhält. Der Klang ist dabei überwiegend technisch und synthetisch, jedoch gibt es auch vereinzelt natürliche Instrumente. Außerdem folgen die meisten Stücke einem Grundmuster: Der Song startet mit einer Basis und baut sich anschließend langsam auf, indem weitere Tonspuren hinzugefügt werden. Eine große Motivation waren vor allem Lo-Fi Sounds und Videospieldmusik. Während es sich bei Teilen der Cutscene Musik um lineare Stücke handelt, werden die anderen Stücke als Loops eingesetzt.





Concept Art: Paula Jo Kruse

Insel

Die Insel enthält verspielte und sorglose Klänge, welche die Atmosphäre aus Zivas Perspektive beschreiben sollen. Während die Musik hauptsächlich entspannend und angenehm ist, sollen schnellere Töne Zivas aktives Verhalten und ihr Bedürfnis, schnell Richtung Zukunft zu laufen, widerspiegeln.



Concept Art: Paula Jo Kruse

Wüste

Hier bricht Ziva ins Abenteuer auf und wandert durch die weite einsame Wüste, was beängstigend ist. Diese Gefühle und Umstände sollen mit synthetischen Klängen, die etwas wirr und unstrukturiert klingen, eingefangen werden. Gleichzeitig kommt durch den beruhigenden Bass und das Klavier eine hoffnungsvolle Stimmung auf. Gegen Ende soll das Klimpern an das Stampfen durch die Wüste erinnern.



Concept Art: Carolin Cuda

Stadt

Hier sollen die Geräusche und Gefühle, die bei einer Großstadt aufkommen, ausgedrückt werden. Eine Großstadt wirkt mysteriös, groß und faszinierend, aber kann gleichzeitig auch erdrückend und gruselig sein, was besonders nachts der Fall ist. Auch herrscht trotz des Gewusels der Menschen Einsamkeit, was mit dynamischen Klängen, die aber technisch und kalt wirken, unterstützt werden soll.

Manufaktur

Der Sound der Manufaktur soll an den Rhythmus einer Uhr bzw. eines Uhrzeigers erinnern, der jedoch nicht ganz regelmäßig ist. Die technischen Geräusche, welche die Komplexität eines Uhrenwerks und einer Fabrik unterstreichen, werden von immer schnelleren Rhythmen begleitet, die Panik und Stress symbolisieren.



Concept Art: Carolin Cuda

Wald

Hier wird eine mysteriöse, bedrückende und dunkle Atmosphäre erzeugt mit einer leichten Panik im Sinne von: Wo ist der richtige Weg? Gehe ich den richtigen Weg? Springende Töne sollen zusätzlich für die Ungewissheit und Orientierungslosigkeit stehen.



Concept Art: Paula Jo Kruse

Meer

Hier werden beruhigende und heiligklingende Sounds verwendet passend zum Meer. Außerdem soll Hoffnung und Positivität ausgedrückt werden, nachdem Ziva alle Welten durchquert hat und die Ängste überwinden konnte. Jedoch enthält die Musik ebenso einen mysteriösen und unsicheren Unterton, da das Abenteuer noch nicht vorbei ist.



Concept Art: Carolin Cuda

Zerfall der Insel

Während das Stück traurig und erdrückend beginnt, baut sich Stück für Stück durch die schnelleren Rhythmen Panik auf, die Aylas Angst und Unsicherheit repräsentieren, was in einem Höhepunkt endet.

Aylas Verwandlung

Die Atmosphäre soll von Anfang an bedrohlich und dramatisch wirken. Das Klavier zu Beginn steht für die schweren Gefühle und Gedanken von Ayla. Ebenso wird das Motiv vom Zerfall der Insel wieder aufgenommen, da dieses Ereignis zu Aylas Verwandlung geführt hat.

Böse Ayla Thema

Die Musik soll eine bedrohliche Atmosphäre schaffen und die Macht, die von Ayla ausgeht, unterstreichen. Auch soll der verwirrte und zerrissene Zustand von Ayla deutlich werden. Um eine Einheitlichkeit zu schaffen, werden auch hier die Motive vom Zerfall der Insel und der Verwandlung aufgenommen.

Amica Wüste

Für die Amica wird eine Abwandlung des Wüsten Themas genutzt, die weniger dramatisch ist. Sie klingt trotz der gedrückten Stimmung etwas hoffnungsvoller.

Hauptmenü

Das Hauptmenü sollte einen hoffnungsvollen sowie melancholischen Sound haben. Dabei wird ein Loop aus dem Inselzerfall bzw. Ayla Thema genutzt und in einen neuen Kontext eingearbeitet, der ausdrücken soll, dass Ziva es schaffen kann, Ayla zu retten. Auch soll durch die funkelnden Sounds eine magische Atmosphäre passend zur Seele erzeugt werden

Game Over

Kleines Jingle auf Basis von Aylas Thema.

3 Literaturverzeichnis

- Aonuma, E., Fujibayashi, H., & Miyamoto, S. (2021). *The Legend of Zelda: Skyward Sword HD* (Nintendo Switch version) [Video game]. Japan: Nintendo.
- Aonuma, E., & Shioya, M. (2013). *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* (2. Auflage). Hamburg: TOKYOPOP GmbH
- Ballon, R. (2003). *Breathing Life Into Your Characters: How to Give Your Characters Emotional and Psychological Depth*. Cincinnati: Writer's Digest Books
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Caldwell, C. (2017). *Story structure and development: a guide for animators, VFX artists, game designers and virtual reality*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Hayashida, K., Hiratake, S., Shirai, F., Koizumi, Y., & Motokura, S. (2017). *Super Mario Odyssey* (Nintendo Switch version) [Video game]. Japan: Nintendo.
- Heimann, M., & Schütz, M. (2017). *Wie Design wirkt: psychologische Prinzipien erfolgreicher Gestaltung* (4. Auflage). Bonn: Rheinwerk Verlag GmbH.
- Heussner, T., Finley, T.K., Brandes Hepler, J., & Lemay, A. (2015). *The Game Narrator Toolbox*. Burlington: Focal Press.
- Kimishima, T., & Sakurai, M. (2018). *Super Smash Bros. Ultimate* (Nintendo Switch version) [Video game]. Japan: Nintendo.
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City: Design Studio Press.
- Nintendo of America Inc. (o.D. a). *The official home of Super Mario - Characters*. Abrufbar unter: <https://mario.nintendo.com/characters/> [10.02.2023].
- Nintendo of America Inc. (o.D. b). *Super Mario Odyssey™ for Nintendo Switch - Official Site*. Abrufbar unter: <https://www.nintendo.com/store/products/super-mario-odyssey-switch/> [10.02.2023].
- Nintendo of Europe GmbH (o.D. c a). *Metroid Prime Remastered - Details*. Abrufbar unter: https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Metroid-Prime-Remastered-2341668.html#_bersicht [11.02.2023].
- Nintendo of Europe GmbH (o.D. a b). *Super Mario Odyssey - Details*. Abrufbar unter: <https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Super-Mario-Odyssey-1173332.html#gameDetails> [10.02.2023].
- Nintendo of Europe GmbH (o.D. c). *The Legend of Zelda: Skyward Sword - Details*. Abrufbar unter: <https://www.nintendo.de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword-HD-1923575.html#gameDetails> [10.02.2023].
- Nintendo of Europe GmbH (o.D. d). *The Legend of Zelda: Twilight Princess - Galerie*. Abrufbar unter: <https://www.nintendo.de/Spiele/Wii/The-Legend-of-Zelda-Twilight-Princess-283542.html#Galerie> [10.02.2023].
- Okada, S., Sakamoto, Y., & Yokoi, G. (1987). *Metroid* (Nintendo Switch Online version) [Video game]. Japan: Nintendo.

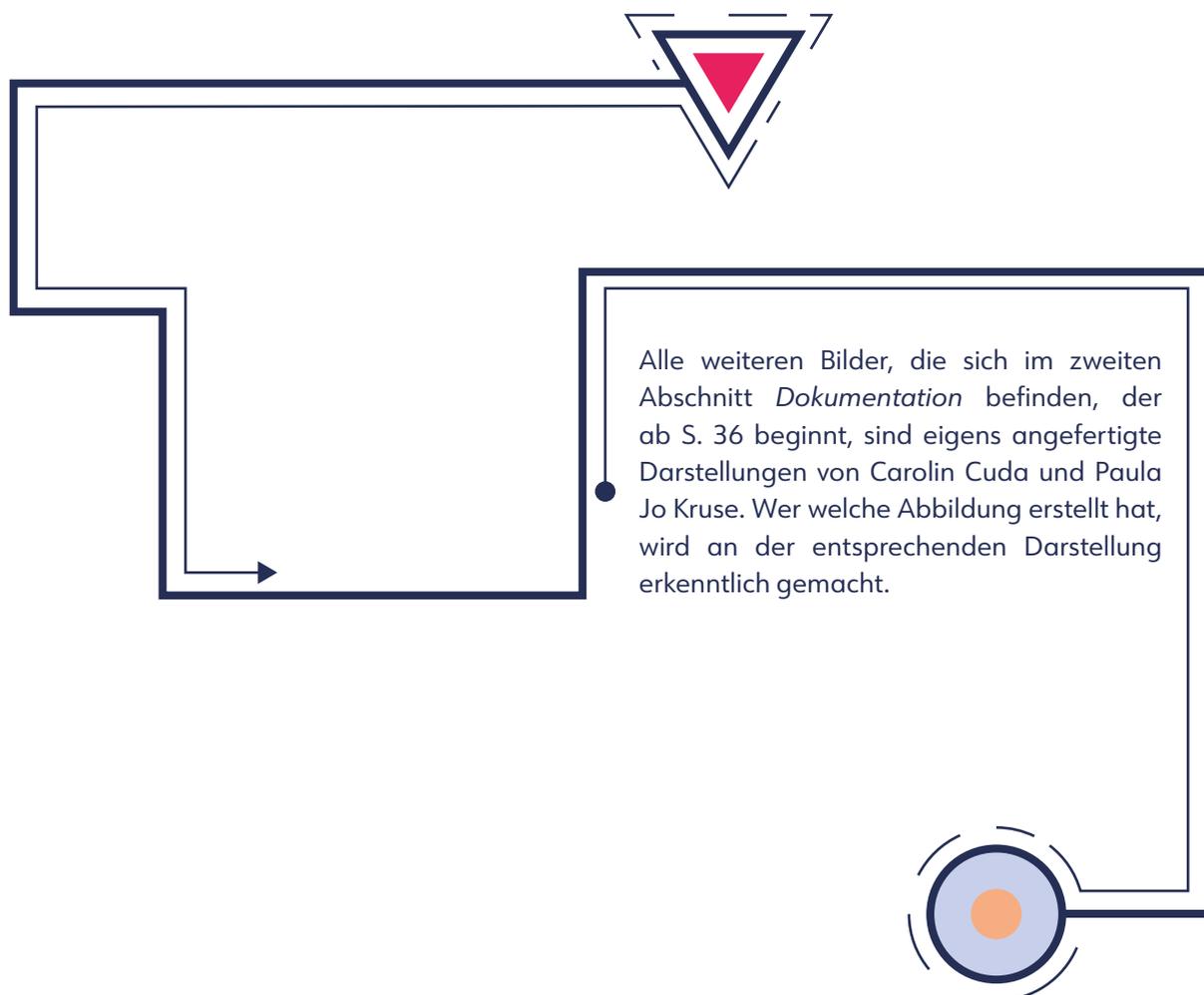
- Perryman, L. (2021). *Farbe: Der Guide für Design und Kunst*. München: Prestel Verlag.
- Rehfeld, G. (2014). *Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele*. München: Carl Hanser Verlag.
- Rogers, S. (2010). *Level Up: The Guide to great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
- Ruf, O. (2019). *Storytelling für Designer*. Stuttgart: av Edition GmbH.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Seegmiller, D. (2021). *Digital Character Painting using Photoshop (E-Book)*. Boston: Charles River Media.
- Sloan, R.J.S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: classic to cutting-edge art techniques for winning game design*. New York: Watson-Guptill Publications.

4 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	
Marios Größe in Köpfen in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 26
Abbildung 2:	
Marios Körperbau (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 26
Abbildung 3:	
Marios Formen in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 26
Abbildung 4:	
Marios Formen im Detail in Anlehnung an (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 26
Abbildung 5:	
Marios sonstiger Auftritt (Nintendo of America Inc., o.D. a)	● S. 27
Abbildung 6:	
Marios in Odyssey (Nintendo of America Inc., o.D. b)	● S. 27
Abbildung 7:	
Marios hüpfender Gang (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 27
Abbildung 8:	
Teil von Marios Idle Animation (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 28
Abbildung 9:	
Marios Idle in der Hitze (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 28
Abbildung 10:	
Marios Idle in der Kälte (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 28
Abbildung 11:	
Gumba (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 28
Abbildung 12:	
Gekappter Gumba (Super Mario Odyssey, 2017)	● S. 28
Abbildung 13:	
Hilfsbereiter Link (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 29
Abbildung 14:	
Links Körper in Köpfen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 30
Abbildung 15:	
Links Formen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 30
Abbildung 16:	
Links Detailformen in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 30
Abbildung 17:	
Link in TLoZ: Twilight Princess (Nintendo of Europe GmbH, o.D. d)	● S. 31
Abbildung 18:	
Links Bewegung (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 31
Abbildung 19:	
Links Idle Animation (The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2021)	● S. 31
Abbildung 20:	
Samus' Größe in Köpfen in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	● S. 33
Abbildung 21:	
Samus' Formen in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	● S. 33
Abbildung 22:	
Samus' Detailformen in Anlehnung an (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	● S. 33
Abbildung 23:	
Samus' Laufbewegung (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	● S. 33
Abbildung 24:	
Samus' Morphball (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	● S. 33

5 Anhang

Anhang 1: Weiteres zu Beispiel 2: Link (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD)	S. 118
Anhang 1.1:	
Aufkommende Vogelprüfung (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 1.2:	
Link übt nicht (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 1.3:	
Links verlässliche Wirkung (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 1.4:	
Links Muskelkraft (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 1.5:	
Link ist außer Puste (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 1.6:	
Trapeze in Link in Anlehnung an (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)	S. 118
Anhang 2: Weiteres zu Beispiel 3: Samus Aran (Metroid & Super Smash Bros. Ultimate)	S. 119
Anhang 2.1	
Samus quadratische Form in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	S. 119
Anhang 2.2	
Samus' Schussposition (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)	S. 119



Anhang 1

Weiteres zu Beispiel 2: Link (The Legend of Zelda: Skyward Sword HD)



Anhang 1.1: Aufkommende Vogelprüfung
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Anhang 1.2: Link übt nicht
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Anhang 1.3: Links verlässliche Wirkung
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Anhang 1.4: Links Muskelkraft
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



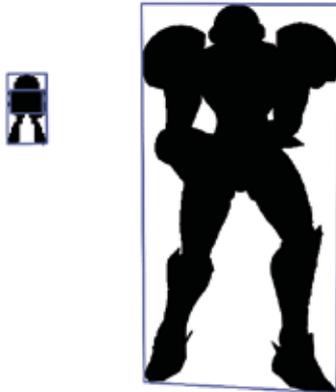
Anhang 1.5: Link ist außer Puste
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)



Anhang 1.6: Trapeze in Link in Anlehnung an
(The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, 2021)

Anhang 2

Weiteres zu Beispiel 3: Samus Aran (Metroid & Super Smash Bros. Ultimate)



Anhang 2.1: Samus' quadratische Form in Anlehnung an (Metroid, 1987; Super Smash Bros. Ultimate, 2018)



Anhang 2.2: Samus' Schussposition (Super Smash Bros. Ultimate, 2018)



6 Credits

Es ist wichtig zu beachten, dass die Namensangaben nach dem Alphabet geordnet ist und nicht nach der Gewichtung der Mitwirkung.

Visual

Stilfindung: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Story

Game Rules: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Geschichte: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Roter Faden der Emotionen: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Die Welten: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Gameplay: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Environment

Emotionale Bedeutung: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Form- und Farbgebung: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Insel

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Der Inselbaum

Paula Jo Kruse

Der Seelenstein

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Das gemeinsame Haus

Paula Jo Kruse

Das Lager

Carolin Cuda

Die Levelkarte

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Wüste

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Wüstenhöhlen

Carolin Cuda

Die zerbrochene Welt

Carolin Cuda

Seelenfelsen

Paula Jo Kruse

Die Levelkarte

Carolin Cuda



Stadt

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Stadt Bar

Carolin Cuda

Safe Space

Carolin Cuda

Kontrollraum

Paula Jo Kruse

Die Levelkarte

Carolin Cuda

Manufaktur

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Verkaufsraum

Carolin Cuda

Industriebereich

Carolin Cuda

Uhr des Lebens

Carolin Cuda

Die Levelkarte

Carolin Cuda

Wald

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Fabrikator

Paula Jo Kruse

Waldtor

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Brücke der Begegnung

Carolin Cuda

Die Levelkarte

Carolin Cuda

Meer

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Besondere Orte

Tempel

Carolin Cuda

Die Levelkarte

Carolin Cuda



Verworfenene Ideen

Wiese

Carolin Cuda

Wasserfall

Carolin Cuda

Objekte

Die Seele

Bedeutungsdefinition: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Carolin Cuda

Die Lebensblume

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Animation: Paula Jo Kruse

Insel

Der Lagerschlüssel

Carolin Cuda

Das Steuerrad

Carolin Cuda

Wüste

Die Steine

Carolin Cuda

Die Kakteen

Carolin Cuda

Stadt

Die Kisten

Carolin Cuda

Manufaktur

Die Zahnräder

Carolin Cuda

Die Hebel

Paula Jo Kruse

Die Pressen

Paula Jo Kruse

Die Plattformen

Paula Jo Kruse

Wald

Die Laterne

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Die Lampen

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Die Dornensträucher

Carolin Cuda

Meer

Die Holzkisten

Carolin Cuda

Die Seerosen

Carolin Cuda

Die Dornensträucher

Carolin Cuda

Logo

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Auswahl der sonstigen Schrift: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse



Character Design

Ziva und Ayla

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Ziva Animation (Bewegung im Spiel)

Paula Jo Kruse

Aylas Schattenform

Aylas Kleidung

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Aylas Kopfbedeckung

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Carolin Cuda

Aylas Stab

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Carolin Cuda

Die Endform

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Die Amica

Amica - Design

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Amica - Animation

Paula Jo Kruse

Erdhaufen - Design + Animation

Paula Jo Kruse

Pflanzenform - Design

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Pflanzenform - Animation

Paula Jo Kruse

Verurteilende Augen - Design

Paula Jo Kruse

Die Kameragegner

Kameradrohne

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Carolin Cuda

Kameralaterne

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Carolin Cuda

Verworfenen Idee: Kamerakraken

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Die Schattenwesen

Visuell

Prozess: Carolin Cuda, Paula Jo Kruse
Ausarbeitung: Paula Jo Kruse

Animation

Paula Jo Kruse



User Interface

Title Screen

Paula Jo Kruse

Level Screen

Carolin Cuda

Ladeanimation

Paula Jo Kruse

Pausemenü

Paula Jo Kruse

How to play - Spielanleitung

Paula Jo Kruse

HUD

Carolin Cuda

Speicheranimation

Paula Jo Kruse

Abspann

Paula Jo Kruse

Musik

Paula Jo Kruse

Hauptmenü

Paula Jo Kruse

Game Over Screen

Carolin Cuda

Einstellungen

Paula Jo Kruse

Steuerung

Carolin Cuda, Paula Jo Kruse

Cutscenes

Eröffnungssequenz

Carolin Cuda

Zerfall der Insel

Carolin Cuda

Aylas Verwandlung

Paula Jo Kruse



Umsetzung

Charakter Animationen

Paula Jo Kruse

Ziva & Ayla Reden
Ayla Dösen
Ziva Aufstehen
Ziva Idle
Ziva Laufen

Ziva Springen
Ziva Schaden
Ziva Schieben/ Ziehen
Ziva Splitteraufnahme
Ziva Tod

Cutscenes (Extern)

Paula Jo Kruse

Zerfall der Insel
Wüstenanfang
Aylas Verwandlung

Cutscenes (Intern)

Carolin Cuda

Startsequenz Insel
Amica am Seelenfelsen

Mikroanimationen

Carolin Cuda

Vogelhaus
Adern, Seelenstein und Seele
Schlüssel und Schloss
Lebensblume
Amica

Environment Assets

Carolin Cuda

Insel der Sorglosigkeit
Wüste der Einsamkeit

Interface Assets

Carolin Cuda

Einbettung in GDevelop

Carolin Cuda

7 Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit war bisher in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung.

Ort, Datum

Unterschrift

