

Reflexion

Projektstudium: „Morbus Animi“

Gemeinsam mit einem Kommilitonen habe ich das Projekt „Morbus Animi“ für das Projektstudium initiiert, welches wir über zwei Semester bearbeitet haben. Ziel war es, ein Horror-Spiel ohne stereotypische Horror-Elemente zu entwickeln. Als zweites Ziel setzten wir uns als Gruppe, psychische Krankheiten zu thematisieren, was uns vor zwei Herausforderungen stellte: Den Respekt vor psychischen Krankheiten und den Betroffenen wahren und Horror erzeugen, aber auf einem anderen Weg. Heraus kam die Geschichte von Norah, einem Mädchen, welches an Depressionen erkrankt und in ihrem Kopf gefangen ist. In einem traumartigen Haus gefangen, ist es das Ziel des Spielers, der allgegenwärtigen Bedrohung, den Depressionen zu entkommen. Die Geschichte von Norah wird auf Tagebuchseiten erzählt, die eingesammelt werden können.

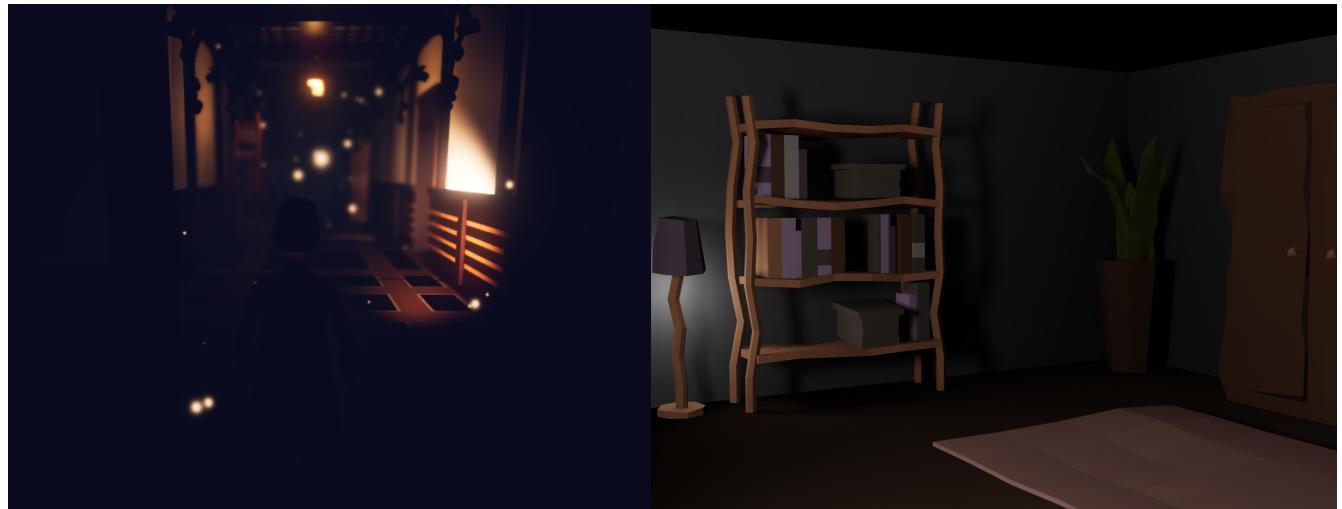
Meine Aufgaben in diesem Projekt bestanden aus dem Designen des Spiels, dem Erstellen von Assets und dem Organisieren des Projekts. Die Herausforderung bestand dabei, die verschiedenen Ideen und Wünsche der Gruppenmitglieder zu berücksichtigen



und dabei unser Projektziel im Auge zu behalten. Wir hatten viele verschiedene Ideen mit Potenzial und es war schwer, sich für eine zu entscheiden. Dieser Prozess hat mir rückblickend aber sehr viel gebracht, besonders im Hinblick auf meine Projekte in den Semestern danach. Die Entscheidung, bei einer Idee zu bleiben und diese voranzubringen, ist extrem wichtig für den Erfolg des Projekts.

Während des Projekts habe ich mich auch um die Aufgabenverteilung und die allgemeine Organisation gekümmert. Rückblickend lief der Start des Projekts etwas schleppend, etwas, das ich

bei meinen nachfolgenden Projekten besser machen konnte. Das hat meinen Teammitgliedern und mir viel Frust erspart.

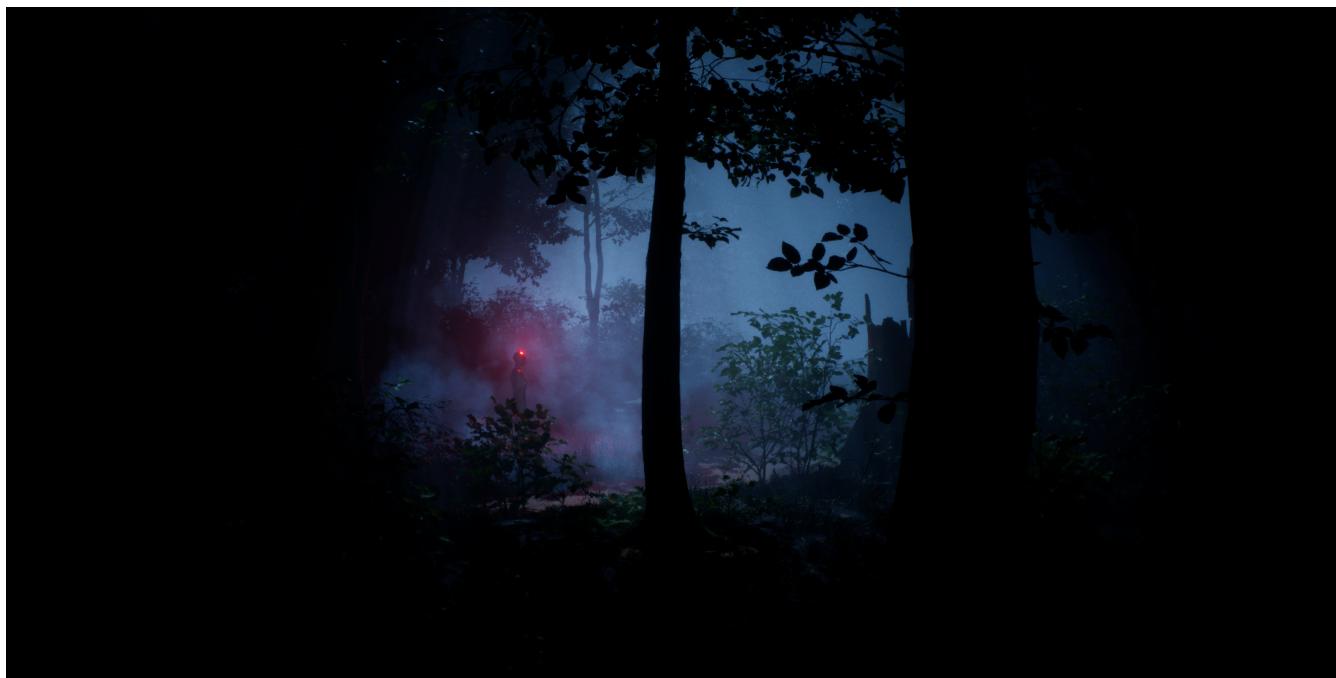


Im Verlauf des Projekts habe ich viele Assets für das Spiel erstellt. Dabei konnte ich meine viel im Bereich der 3D Asset Creation lernen und eine gewisse Routine in meine Arbeit bringen. Meine Assets haben dadurch deutlich an Qualität gewonnen. Der allgemeine Stil des Spiels ist dabei eher dunkel. Bei den Assets haben wir uns für Low Poly Assets entschieden, die mit dem Punktlicht der Taschenlampe gut zur Geltung kommen. Die wenigen anderen Lichtelemente, die in den Szenen verstreut sind, wurden mit Partikelsystemen realisiert.

Trotz der Schwierigkeiten konnten wir als Gruppe ein tolles Projekt realisieren. Ich habe während der zwei Semester extrem viel dazugelernt und das Wissen konnte ich auch direkt in den nachfolgenden Semestern anwenden.

Studienarbeit: „A world beyond“

A world beyond ist ein Projekt, welches ich gemeinsam mit einem Kommilitonen im Wintersemester 2022/23 realisiert habe. Da es sich bei diesem Projekt um eine Studienarbeit handelte, hatten wir komplett freie Hand und konnten uns kreativ voll ausleben. Das Ergebnis war ein Fantasy- Survival-Horrorspiel. Der Protagonist ist Überlebender eines Flugzeugabsturzes und macht sich auf die Suche nach dem Wrack und den Vermissten – denn beides wurde nie gefunden und er ist der einzige, der nach dem Flug nicht vermisst war. Die Suche führt in schlussendlich in eine Parallelwelt, die eine Gegenteil-Version unserer Welt ist. Diese Welt wird von Schattenwesen bevölkert, die sich von den Seelen der Menschen ernähren, die sich in die Parallelwelt verirren. Als Anomalie in dieser Welt ist die Aufgabe des Spielers, die Vermissten zu finden und dort lebenden Schattenwesen von der Göttin Noh zu befreien. Noh versucht, das zu verhindern, da der Spieler als Anomalie das Gleichgewicht des Universums in Gefahr bringt.



Meine Aufgabe in diesem Projekt bestand aus der Konzeption des Spiels und dem Schreiben der Geschichte. Bei dem Schreiben der Geschichte fokussierte ich mich auf den Aufbau der „Heldenreise“. Je nachdem, wie der Spieler im Laufe des Spiels handelt, gibt es verschiedene Enden. Die Rätsel im Spiel basieren auf drei Werkzeugen, die der Spieler mit sich führt: eine Uhr, ein Thermometer und ein Sensor. Die Uhr dient dazu, Rätsel in der Zeit zu lösen, indem er vor und

zurück durch die Zeit springt. Mit dem Thermometer können Schattenwesen gefunden beziehungsweise vermieden werden. Der Sensor hilft dem Spieler, Anomalien zu finden, also Gegenstände und Lebewesen aus der echten Welt.

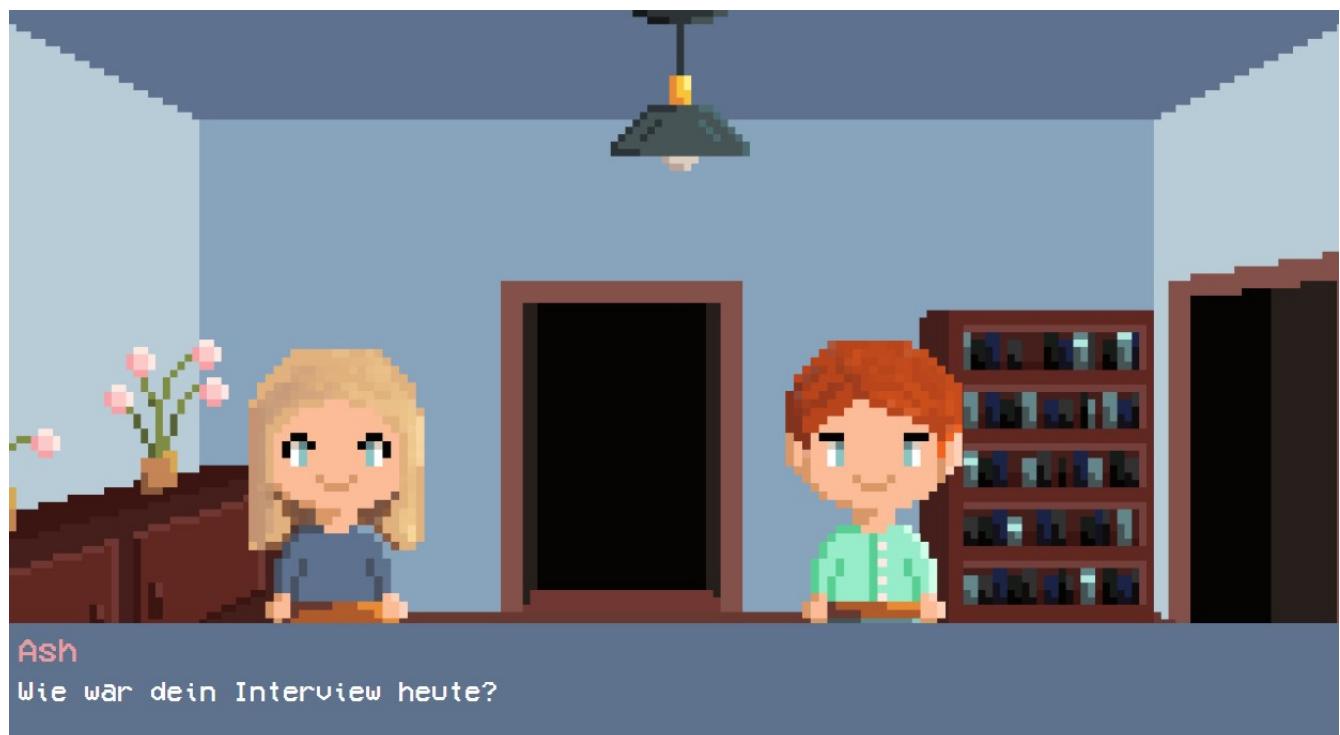
Die größten Herausforderungen bei der Planung und Konzeption dieses Spiels waren, die Geschichte sinnvoll mit den Rätseln zu verbinden. Die Geschichte beziehungsweise das Worldbuilding waren zudem sehr umfassend und am Ende sollte trotzdem alles Sinn ergeben. Allgemein war das Worldbuilding schwer, denn das Ziel war es, eine umfangreiche und spannende Geschichte zu schreiben. Daher gibt es auch viel Hintergrundgeschichte, es wurden Logos und Firmen erfunden, die in irgendeiner Weise Einfluss auf die spätere Handlung nehmen. Trotz der Herausforderung, die Geschichte im Blick zu behalten, hat die Konzeption dieses Spiels unglaublichen Spaß gemacht. Beim Artstyle entschieden wir uns für einen sehr realistischen Stil, den wir mir Unreal Engine realisierten. Wir wollten mit Licht, Schatten und Nebel experimentieren und so eine düstere, bedrohliche Atmosphäre erzeugen.

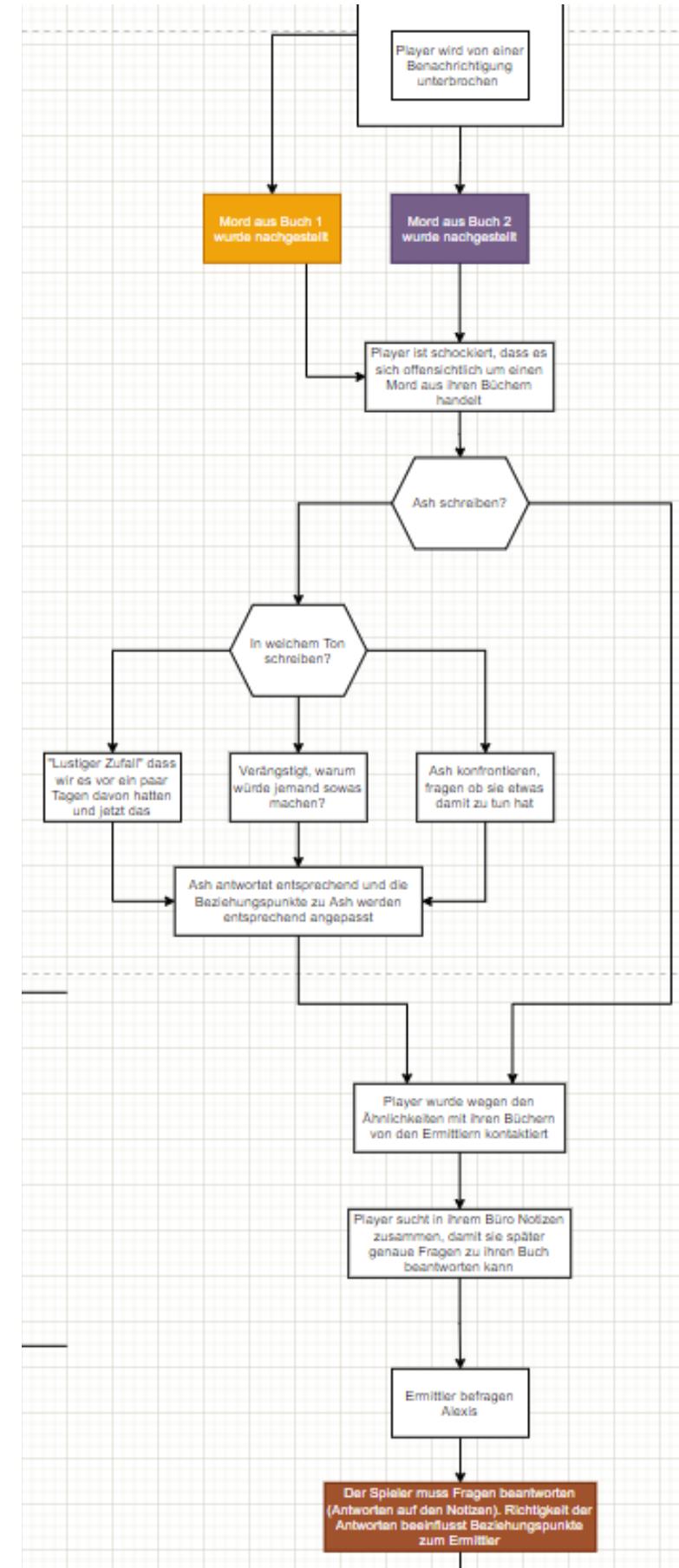


Visual Novel: „A murder mystery“

Im Sommersemester 2023 entstand in der Veranstaltung „Visual Novel“ mein Novel „A murder mystery“. Aufgabe war es, einen Visual Novel zu konzipieren und in FUDGE Story umzusetzen. Der Novel sollte von Nutzerentscheidungen abhängige, verschiedene Pfade haben. Zudem sollte sich die Handlung in Abhängigkeit der Beziehung des Spielers zu den NPCs verändern. Hier zeigt sich also gleich die erste Herausforderung, da die Geschichte ja trotzdem für jeden Pfad Sinn ergeben muss. Ich entschied mich, die Handlung als Flussdiagramm zu planen, um besser die Übersicht zu behalten.

In A murder mystery geht es um eine Krimiautorin, deren Bücher von einem Serienkiller nachgestellt werden. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Autorin, die nicht nur der Polizei helfen sondern auch an ihrem neuesten Buch schreiben muss. Es stellt sich heraus, dass die Täterin die Freundin der Autorin ist, die so die Bücher ihrer Freundin in Szene setzen möchte. Wer der Täter ist, kommt heraus, weil auch der Mord aus ihrem unveröffentlichten Buch nachgestellt werden.





An diesem Projekt habe ich komplett alleine gearbeitet. Ich hatte also die Gelegenheit, in allen Bereichen zu arbeiten. Ich entschied mich dazu, die Assets beziehungsweise die Bilder für den Novel in Aseprite selbst zu zeichnen, um hier noch ein bisschen mehr Routine zu sammeln. Nach der Erstellung der Assets, dem Schreiben des Ablaufs und des Drehbuchs setzte ich mich an die Umsetzung des Novels in FUDGE Story. Bei diesem Projekt konnte ich viel mitnehmen, insbesondere was die Routine beim Zeichnen, Schreiben und Coden angeht, aber auch die Selbstorganisation, da ich bei diesem Projekt komplett alleine gearbeitet habe.

Game Design Workshop: „Religion“

Im Wintersemester 2022/23 entstand im Rahmen des Game Design Workshops das Brettspiel „Religion“. In diesem Spiel treten 3 bis 6 Spieler gegeneinander an. Jedem Spieler wird eine Religion zugeteilt. Im Spiel müssen die Spieler Ressourcen und Anhänger in vier verschiedenen Aktionen sammeln und dabei ihre Religion zum Erfolg führen. Das Ziel des Spiels war es dabei nicht, eine Religion als die beste hervorzuheben, sondern vielmehr den Spielern einen Einblick in die verschiedenen Ansichten und Eigenschaften verschiedener Religionen zu geben. Im Verlauf des Semesters entwickelten wir die Karten und das Spielbrett von einfachen Skizzen auf Papier zu einem ansprechend gestalteten Prototypen, der auch auf der Werkschau ausgestellt wurde.

Meine (geteilten) Aufgaben in der Gruppe waren das Designen und das Testen der Regeln, das Entwickeln von Spielmechaniken, das Schreiben der Regeln im Regelheft und die allgemeine Organisation des Projekts. Um letzteres habe ich mich alleine gekümmert. Die größte Herausforderung in diesem Projekt waren die Entwicklung und Formulierung der Regeln. Hier hatten wir keinen Code, der kontrollieren und rechnen kann, die Spieler müssen sich selbst um die Einhaltung der Regeln kümmern. Daher müssen diese unkompliziert und einfach verständlich sein. Dazu müssen die Regeln so formuliert werden, dass sie einfach verstanden werden können, schließlich mag sich niemand eine halbe Stunde Regeln durchlesen, nur um ein Kartenspiel zu verstehen.



Weitere Dateien zu den Projekten: <https://kohleral.github.io/Portfolio/index.html>