

Projektplanung: „Gang“ – Ein interaktives FMV-Erlebnis

A) Ausführliche Darstellung des persönlichen Vorhabens

1. Grundsätzliche Gedanken zum Impulsthema „Zeit“

Das Thema „Zeit“ wird in meinem Projekt nicht als physikalische Größe, sondern als psychologische Kraft behandelt. Mich interessiert der subtile Horror, der in alltäglichen Erfahrungen des Wartens, des Verfalls und der sich wiederholenden Monotonie liegt. Das Projekt soll die klaustrophobische Empfindung des „Gefangen seins in der Zeit“ erfahrbar machen, sei es in der Endlosschleife einer Telefon-Hotline, der zermürbenden Atmosphäre einer Behörde oder dem schmerzhaften Verlassen persönlicher Erinnerungen. Ziel ist es, den Spieler nicht durch äußere Bedrohungen zu erschrecken, sondern durch die Konfrontation mit der inneren Angst vor Vergänglichkeit, Sinnlosigkeit und dem Verlust der eigenen Identität über die Zeit.

2. Persönliche Themeneingrenzung und Findung einer konkreten Projektidee

Das Projekt konzentriert sich auf drei Kernaspekte des Zeithorrors: passives Warten, systemischer Verfall und persönliches Vergessen. Um diese Themen mit maximaler atmosphärischer Dichte und visueller Qualität umzusetzen, habe ich mich für die Form eines interaktiven Full Motion Video (FMV) Erlebnisses entschieden. Anstatt einer rechenintensiven Echtzeit-3D-Umgebung interagiert der Spieler mit hochqualitativen, in der Unreal Engine vor gerenderten Videoclips. Die Steuerung erfolgt über eine minimalistische Benutzeroberfläche (Klicken von 3 Pfeilen), die in einem browserbasierten Framework mittels HTML, CSS und JavaScript umgesetzt wird. Die Entscheidungen des Spielers beeinflussen nicht nur den direkten Pfad, sondern formen im Hintergrund ein psychologisches Profil, das am Ende des Erlebnisses offenbart wird. Der Fokus liegt auf dem Zusammenstellen der Welten. Ich möchte keine 3D Modelle selbst Modellieren, das würde den Zeitrahmen sprengen, ich möchte die Atmosphäre der verschiedenen Orte in einer selbstgebauten Welt mithilfe von 3D-Modellen, selbsterstellten Licht und Umgebungseffekten zum Leben erwecken!

3. Detaillierte Beschreibung der Level („Gänge“)

- **Gang 1: Das Telefon (Thema: Passives, quälendes Warten)**
 - **Visuelle Gestaltung:** Ein langer, schmaler, fast steriler Gang. In regelmäßigen Abständen stehen in kleinen Nischen alte Holztische mit Telefonen (Wählscheibentelefon,). Das Licht ist kalt und künstlich. Die Atmosphäre ist klaustrophobisch und repetitiv.
 - **Spielmechanik:** Der Spieler muss mit den drei klingelnden Telefonen interagieren und sich den surrealen und beunruhigenden Gesprächen stellen (Versicherung, Oma, Reisebüro). Der Weg nach vorn bleibt eine sich wiederholende Schleife, bis alle drei Interaktionen abgeschlossen sind.

- **Gang 2: Die Behörde (Thema: Bürokratischer Verfall und Sinnlosigkeit)**
 - **Visuelle Gestaltung:** Ein endlos erscheinender Flur mit vergilbten Wänden und Reihen von unbequemen Wartezimmerstühlen. An den Wänden hängen Uhren, die alle unterschiedliche Zeiten anzeigen oder stillstehen. Die Interaktionspunkte sind Türen mit Milchglasscheiben, durch die man schemenhaft unheimliche Szenen beobachten kann (ein Drucker, der unaufhörlich leere Seiten druckt; Berge von Akten, die von der Decke stürzen; ein Streit, der nur als Schattenriss zu sehen ist).
 - **Spielmechanik:** Der Spieler zieht am Anfang eine Nummer und muss den richtigen Raum finden. Die Interaktionen an den Türen sind passiv (nur beobachten) und verstärken das Gefühl der Ohnmacht und der absurd Systemlogik.
- **Gang 3: Persönliches Vergessen (Thema: Emotionaler Verfall)**
 - **Visuelle Gestaltung:** Ein Gang, der von staubigen Bücherregalen gesäumt ist. Der Boden ist mit vergilbten Blättern und Fotos bedeckt. Die Atmosphäre ist melancholisch, still und persönlich. Die Interaktionsobjekte sind ein altes Fotoalbum, ein Tagebuch und ein liegengelassenes Smartphone. (Noch unsicher wie implementiert, wahrscheinlich mit blick auf Bücherregal/Liegt im Bücherregal)
 - **Spielmechanik:** Bei der Interaktion mit den Objekten zerfallen diese vor den Augen des Spielers: Gesichter auf Fotos verblassen, die Schrift im Tagebuch wird zu unleserlichem Gekritzeln, Nachrichten im Chatverlauf lösen sich auf. Dies symbolisiert den aktiven Prozess des Erinnerungsverlusts.
- **Finaler Raum (Thema: Reflexion)**
 - **Visuelle Gestaltung:** Ein klinisch weißer, heller, leerer Raum. An der gegenüberliegenden Wand steht der finale Text, der das durch die Entscheidungen des Spielers erstellte Persönlichkeitsprofil zusammenfasst.

4. Detaillierte, schrittweise Planung des Arbeitsprozesses mit Zeitaufwand

Da die technische Grundinfrastruktur (HTML/CSS/JavaScript-Framework) bereits konzipiert und prototypisch umgesetzt ist, liegt der Schwerpunkt nun auf der Content-Produktion und der finalen Integration.

Phase 1: Vorproduktion & Asset-Erstellung in Unreal Engine (ca. 34 Stunden)

- **Schritt 1.1: Szenenaufbau & Lighting (ca. 8 Stunden):** Detaillierter Aufbau der drei Gänge und des finalen Raums in der Unreal Engine. Definieren der Lichtstimmung für jeden Gang, um die gewünschte Atmosphäre (steril, vergilbt, melancholisch) zu erzeugen.
- **Schritt 1.2: Skript-Finalisierung & Tonaufnahme (ca. 6 Stunden):** Finale Ausarbeitung der Dialogskripte. Aufnahme aller Voice-Over-Spuren mit einem externen Mikrofon. Normalisierung und Reinigung der Audiodateien in Audacity.
- **Schritt 1.3: Systematisches Rendern der Videoclips (ca. 15 Stunden):** Der aufwendigste Schritt. Erstellung einer Shot-Liste für alle benötigten Clips (ca. 40-50 Einzelclips). Systematisches Rendern jeder Bewegung (vorwärts, Blick links/rechts), jeder Interaktion (Zoom auf Objekt) und jeder Dialog-Konsequenz als separate .mp4-Datei in Full HD.
- **Schritt 1.4: Videoschnitt & Vertonung (ca. 5 Stunden):** Zusammenfügen der gerenderten Clips mit den aufgenommenen Sprachspuren in einem Videoschnittprogramm. Feinabstimmung des Timings und Export der finalen, vertonten Videodateien.
- **Schritt 1.5: (Möglichlicherweise musikalische Hintergrund Musik/Vertonung im Studio von einem Freund produzieren) (ca. 1 Tag mit pausen/schwer zu planen)**

Je nach Zeit und Verfügbarkeit gibt es die Möglichkeit mithilfe des Studiosetups eines Freunds von mir Hintergrund Musik zu produzieren, dies ist aber sehr optional und nur eine Option, falls Zeit Lust und Möglichkeit dazu besteht

Phase 2: Integration, Feinschliff & Testing in JavaScript (ca. 18 Stunden)

- **Schritt 2.1: Implementierung der finalen Video-Assets (ca. 8 Stunden):** Befüllen der scenes-Datenstruktur in der game.js-Datei mit den Pfaden zu allen finalen Videoclips. Akkurate Definition aller actions, choices und onEnd-Ereignisse für einen lückenlosen Spielablauf.
- **Schritt 2.2: Logik-Anpassungen & Timing-Feinschliff (ca. 4 Stunden):** Anpassung der JavaScript-Logik an die exakte Länge der Videos. Feinabstimmung, wann genau Antwort-Buttons erscheinen oder verschwinden sollen. Implementierung der Logik für das Persönlichkeitsprofil am Ende.

- **Schritt 2.3: Umfassendes Testing & Bugfixing (ca. 6 Stunden):** Systematisches Durchspielen aller möglichen Pfade und Entscheidungsvarianten. Identifizierung und Behebung von Logikfehlern (z.B. falsche Video-Übergänge, nicht funktionierende Bedingungen). Testen der Performance und Kompatibilität in verschiedenen Browsern.

Phase 3: Dokumentation & Präsentationsvorbereitung (ca. 20 Stunden)

- **Schritt 3.1: Verfassen der schriftlichen Dokumentation (ca. 12 Stunden):** Ausführliche Beschreibung des Konzepts, des künstlerischen Ansatzes, der technischen Umsetzung und Reflexion des Arbeitsprozesses und des Ergebnisses.
- **Schritt 3.2: Erstellung der Präsentationsmaterialien (ca. 8 Stunden):** Vorbereitung einer Präsentation, die das Projekt vorstellt, Live-Gameplay zeigt und die künstlerischen sowie technischen Entscheidungen erläutert.

B) Materialplanung

- **Software:** Unreal Engine (Welten zusammenstellung und Rendering), DaVinci Resolve (Videoschnitt/Vertonung), Audacity (Audioaufnahme), Visual Studio Code (Programmierung), Google Chrome/Firefox (Testing). Alle Programme sind kostenlos verfügbar.
- **Hardware:** Eigener PC, Mikrofon.
- **Kosten:** Keine.

C) Zeitplanung Zusammenfassung

- **Gesamtaufwand:** ca. **72 Stunden**
- **Praktischer Arbeitsanteil:** ca. **52 Stunden** (34h Asset-Erstellung + 18h Integration/Testing)
- **Theoretischer Arbeitsanteil:** ca. **20 Stunden** (Dokumentation & Präsentation)