Konzeption eines didaktischen Multiplayer Games zur politischen Bildung

Bachelor Thesis

Salome Dieterle

[Year]

# Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Thesis selbständig und ohne unzulässige fremde Hilfe angefertigt habe. Alle verwendeten Quellen und Hilfsmittel, sind angegeben.

Niedereschach, den

Inhalt

[Eidesstattliche Erklärung 2](#_Toc95937746)

[Abbildungsverzeichnis 5](#_Toc95937747)

[Abstract: 6](#_Toc95937748)

[Hintergrund dieser Arbeit 7](#_Toc95937749)

[Design Dokument 9](#_Toc95937750)

[Spielkonzept 9](#_Toc95937751)

[Einleitung 9](#_Toc95937752)

[Beschreibung 9](#_Toc95937753)

[Moodboard 10](#_Toc95937754)

[Schlüsselelemente 10](#_Toc95937755)

[Genre 10](#_Toc95937756)

[Plattform(en) 10](#_Toc95937757)

[Funktionelle Spezifikation 11](#_Toc95937758)

[Spielmechaniken 11](#_Toc95937759)

[Kern der Spielmechanik 11](#_Toc95937760)

[Spielablauf/Spielmechanismus 11](#_Toc95937761)

[Charaktere 20](#_Toc95937762)

[Elemente der Spielmechanik 25](#_Toc95937763)

[Spielphysik 28](#_Toc95937764)

[Multiplayer 29](#_Toc95937765)

[User Interface 30](#_Toc95937766)

[Web-Oberfläche 30](#_Toc95937767)

[Funktionelle Anforderungen 30](#_Toc95937768)

[GUI Objekte 32](#_Toc95937769)

[Kunst und Video 33](#_Toc95937770)

[Allgemeine Ziele 33](#_Toc95937771)

[Font 33](#_Toc95937772)

[Logo 33](#_Toc95937773)

[2D Kunst und Animation 34](#_Toc95937774)

[3D Kunst und Animation 35](#_Toc95937775)

[Video 38](#_Toc95937776)

[Sound und Musik 38](#_Toc95937777)

[Allgemeine Ziele 38](#_Toc95937778)

[Soundeffekte 38](#_Toc95937779)

[Musik 39](#_Toc95937780)

[Plot 39](#_Toc95937781)

[Die Bewegung 39](#_Toc95937782)

[Ereignisse 41](#_Toc95937783)

[Projekte 46](#_Toc95937784)

[Minispiele 48](#_Toc95937785)

[Dialoge 54](#_Toc95937786)

[Der Faschismus in Rise of Ravens 56](#_Toc95937787)

[Version für Lehreinrichtungen 60](#_Toc95937788)

[Level Anforderungen 60](#_Toc95937789)

[Level Diagramm 61](#_Toc95937790)

[Freischaltung der Objekte nach Level 61](#_Toc95937791)

[Level Design – Erste Grundlagen 62](#_Toc95937792)

[Fazit und Ausblick 64](#_Toc95937793)

[Bibliography 65](#_Toc95937794)

# Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1 8](#_Toc95510537)

[Abbildung 2 (Semenkov, 2021) 22](file:///C:\_MyDrive\RoR\RoR-GDD.docx#_Toc95510538)

[Abbildung 3 Cyber Punk City – The Laba 22](file:///C:\_MyDrive\RoR\RoR-GDD.docx#_Toc95510539)

[Abbildung 4 (Alvarez, 2021) 22](file:///C:\_MyDrive\RoR\RoR-GDD.docx#_Toc95510540)

[Abbildung 5 (Neko123Uchiha, 2020) 23](#_Toc95510541)

[Abbildung 6 (Peter, 2020) 23](file:///C:\_MyDrive\RoR\RoR-GDD.docx#_Toc95510542)

# Abstract

Im digitalen Raum verbreiten sich zunehmend faschistische Ideologien. Immer häufiger sind diese gut getarnt mit einem gesellschaftstauglichen Anstrich. Dessen sind sich jedoch die meisten Menschen nicht bewusst. Besonders jüngere Generationen verbringen sehr viel zeit auf sozialen Medien Plattformen. Diese Plattformen werden inzwischen sehr erfolgreich von faschistischen Gruppierungen zur Rekrutierung neuer Mitglieder verwendet. Ihre Taktiken sind hierbei sehr geschickt und die Menschen können sich nur dann wirklich selbst vor diesen schützen, wenn sie sich diesen tatsächlich bewusst sind. Dies ist aktuell noch nicht der Fall.

Das Ziel in der vorliegenden Arbeit ist es, ein vollumfängliches Spielkonzept für ein politisches Lehrspiel zu entwickeln, das die Strukturen faschistischer Bewegungen aufzeigt. Ein wichtiger Aspekt hierbei ist es, ein solches Spiel zu konzipieren, das gleichermaßen Spaß bereitet und wichtige didaktische Inhalte Vermittelt.

Um dies zu erreichen wurde versucht, die Lehrinhalte in den normalen Spielfluss eines klassischen Simulations-Rollenspiel zu integrieren.

Diese Bachelorarbeit befasst sich mit der Konzeption eines asynchronen Multiplayer Spiels, das in einer futuristischen Gesellschaft angesetzt ist. Hierbei stehen besonders die Radikalisierungs- und Anwerbungsprozesse des sogenannten digitalen Faschismus im Fokus. Durch eigenes Erleben, innerhalb eines geschützten Spielraums, sollen User darauf aufmerksam gemacht werden, wie faschistische Gruppierungen online agieren, offline mobilisieren und neue Mitglieder rekrutieren.

Die User treten im Spiel der fiktiven faschistischen „Ravens“ Bewegung bei und müssen sich innerhalb dieser beweisen und der Gruppe zum Aufstieg verhelfen. Durch Mentoren/NPCs werden den Usern im Spielverlauf verschiedene Strategien und Taktiken erklärt, wie faschistische Akteure im Netz agieren, so dass ebendiese Mechaniken im normalen online Alltag bewusst identifiziert werden können.

Das Ziel der Arbeit ist es, ein Spielkonzept zu entwickeln, das gleichermaßen Spaß bereitet und Aufklärungsarbeit leistet.

# Hintergrund dieser Arbeit

Diese Bachelor Thesis wurde im Format eines Game Design Dokuments erstellt. Da es diesbezüglich keine einheitlichen Vorgaben bezüglich des Formats und der Struktur gibt, wurde sich im Rahmen dieser Arbeit an den Dokumenten „The Anatomy of a Design Document“ Part 1 und Part 2 von Tim Ryan orientiert (Ryan, 1999). Diese Dokumente dienten als strukturelle Grundlage für diese Arbeit.

Im Rahmen des Game Design Workshops an der Hochschule Furtwangen wurde bereits im Wintersemester 2020/2021 ein erstes Spielkonzept für das Spiel „Rise of Ravens“ entworfen. Im Zuge dessen entstand die Idee ein politisches Lehrspiel aus der Sicht des Faschismus zu erschaffen. Einige Aspekte wurden aus diesem ersten Konzept übernommen, einige weiterentwickelt und wiederum einige verworfen und in dieser Arbeit neu konzipiert. Der Name und das Logo wurden ohne Änderung beibehalten, wie auch das Rot als die Akzentfarbe. Diese wurden innerhalb der damaligen Veranstaltung maßgeblich von der Verfasserin mit- bzw. eigenständig gestaltet. Das Grundprinzip des asynchronen Multiplayerspiels und das von Leader und Follower wurde ebenfalls erhalten, letztere wurden jedoch im Laufe dieser Arbeit überholt und weiterentwickelt. So auch die Elemente der Ereignisse und Minispiele. Hier wurden einige übernommen und teilweise überarbeitet. Gleichzeitig sind hier auch neue hinzugekommen.

Bei „Rise of Ravens“ handelt es sich um ein sehr umfangreiches Spiel und es ist anzunehmen, dass einige der hier aufgeführten Konzeptionen sich, bei einer möglichen Umsetzung, erneut ändern oder angepasst werden können.

Als Reaktion auf die immer stärker zunehmende Online Präsenz der neuen Rechten, soll das Spiel „Rise of Ravens“ die Taktiken aufzeigen, die sich hinter der Rekrutierung neuer Mitglieder verbergen – besonders im digitalen Bereich. Faschistisches Gedankengut verbreitet sich im Internet rasend schnell (Fielitz & Marcks, 2020) und für den Konsument dazu meist völlig unbemerkt. Besonders während der Corona Pandemie, die 2020 ausbrach, wurden diese Effekte immer deutlicher. Nachrichten, Denk- und Sprachweisen aus rechten Kreisen geraten immer mehr in die breite Mitte der Gesellschaft. Durch eine geschickte Weise werden in den sozialen Medien Zweifel gesät und Ängste verstärkt. Dabei werden mit nicht direkt offensichtlich rechten Methoden und Sprachweisen geschickt Menschen geködert und nach und nach mit rechter Ideologie gefüttert.

Die Spieler sollen während dem Spielverlauf die gängigsten Methoden kennen lernen, mit welchen rechte online Akteure im Netz agieren. Denn ist man sich derer einmal bewusst, so kann man sie im Alltag deutlich einfacher identifizieren und für das erkennen, was sie sind – Rekrutierungsversuche Rechtsextremer und der Versuch faschistisches Gedankengut in der Bevölkerung zu verbreiten.

Diese neue Form des Faschismus, oder digitaler Faschismus nach Fielitz und Marcks (2020), hat inzwischen nur noch wenig mit der Ursprünglichen Struktur und Erscheinung des klassischen Faschismus des 20. Jahrhunderts zu tun. (Fielitz & Marcks, 2020) Doch ist dies genau jene Form, die die meisten von uns noch immer als „den Faschismus“ vor dem inneren Auge sehen – den Faschismus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Dabei wird jedoch vergessen, dass auch der Faschismus einem stetigen Wandel unterliegt. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass in der Gesellschaft ein breiteres Bewusstsein dafür entsteht, wie sich der Faschismus heute tatsächlich präsentiert, um diesen dann erkennen zu können.

Daraus entstand die Idee ein solches Spiel zu konzipieren, das diese Problematik aufzeigt und den Menschen, durch eine simulierte Realität, die dahinterstehenden Strukturen klar aufzeigt.

# Design Dokument

# Spielkonzept

## Einleitung

Rise of Ravens ist ein asynchrones Multiplayerspiel, das in einer futuristischen Welt spielt. Das Ziel des Spiels ist es, die inneren Mechanismen und Machenschaften des modernen Faschismus, auch Digitaler Faschismus genannt, zu demonstrieren. Dabei wird eine fiktive faschistische Bewegung ins Leben gerufen, die die typischen Vorgehensweisen der modernen Rechten simuliert. Hierbei können die Spieler ebendiese in einem virtuellen und besonders, in einem fiktiven Rahmen durch das eigene Erleben verfolgen und erlernen. Das Ziel hierbei ist es, diese Strukturen im „echten Leben“ – besonders in den verschiedenen Bereichen des Internets – selbst erkennen zu können und sich dabei bewusst zu sein, welche Intention, welches Ziel hinter den einzelnen Botschaften steckt.

## Beschreibung

Rise of Ravens ist ein asynchrones, Zug-basiertes Multiplayerspiel. Das Bedeutet, dass innerhalb eines Spiels, nicht alle Mitspielenden die gleiche Rolle einnehmen oder gar die gleichen mechanischen Möglichkeiten besitzen.

## Moodboard



Abbildung 1

## Schlüsselelemente

* Spieler Rolle des Antihelden
* Digital Game-based Learning (DGBL)
* Politische Bildung
* Digitaler Faschismus
* Simulierte Soziale Medien Umgebung
* Strategie-Adventure
* Cyberpunk
* Multiplayer (asynchron)

## Genre

Newsgame/Serious Game, Strategie-Rollenspiel, Strategie-Adventure, Futuristisch, Cyberpunk, Science-Fiction, online Multiplayer, Simulation

## Plattform(en)

Internet Browser, Web-App, evtl. Mobile App

# Funktionelle Spezifikation

## Spielmechaniken

### Kern der Spielmechanik

* **Reaktion auf Ereignisse** (Posts auf der Plattform, Nachrichten in der Gruppe/privat)
* **Auswahl möglicher Minispiele** (ein oder mehrere)
* **Bearbeitung der Minispiele** (im Späteren Verlauf Zuweisen der Minispiele an ausgewählte Follower)
* Wiederholung der aufgelisteten Schritte

### Spielablauf/Spielmechanismus

Das Spiel startet mit einem Login- bzw. Registrierungsfenster. Bei initialem Spielstart, muss sich der Spieler zunächst registrieren. Nachfolgend ist ein beispielhafter Spielverlauf dargestellt. Hier werden Anfangs ausgewählte Ereignisse und Minispiele genauer beschrieben, um deren Funktions- und Spielweise besser darstellen zu können – dies ist jedoch nicht bei allen hier erwähnten Ereignissen und Minispielen der Fall. Dabei wird auch die Progression deutlich schneller dargestellt, als sie im tatsächlichen Spiel wäre. Dies wurde so gewählt, um möglichst alle wichtigen Stadien im Spiel darstellen zu können, ohne dass der Umfang dieser Ausführung – in Form einer Bachelor Thesis – allzu sehr in die Höhe getrieben wird.

Der Übersicht halber wurde dieser Teil in die verschiedenen Haupt-Spielelemente unterteilt.

#### Intro

Der Spieler hat sich im Spiel bzw. der fiktiven sozialen Medien Plattform angemeldet und gelangt nun auf die Startseite der Plattform. Hier wird im Newsfeed ein Beitrag der Bewegung „Rise of Ravens“ angezeigt. In diesem Video-Beitrag bewirbt die noch recht überschaubare Gruppe ihre Vision und Missionen. Eine sichere Welt, zurück zur Natur. Sie rufen auf, zum Wiederstand gegenüber der technologischen Manipulation der Menschen. Sie rufen dazu auf, ihrer Bewegung beizutreten, wenn einem die eigene Autonomität und Autorität wichtig sind – auch Du kannst ein Teil davon sein, die Welt zum Guten zu bewegen! Mitreißend und einladend wird die Botschaft präsentiert, wodurch der Spieler dazu verleitet wird, der Gruppe beizutreten – nur dann geht das Spiel weiter.

Der Spieler wird daraufhin in einen Gruppenchat eingeladen und erhält zunächst einen Fragebogen, mit dem alle „Neulinge“ überprüft und eingestuft werden. Welche Stärken zeichnen dich aus? Bist du hier aufgewachsen? Trägst du technologische Manipulationsgeräte in deinem Körper? Wenn ja, aus Überzeugung? Wenn nicht, sympathisierst du mit jenen, die solche Geräte in sich tragen? Hast du Angst vor der menschlich-biologischen Entfremdung?

Nach erfolgreichem Abschluss des Fragebogens, wird dem Spieler der Chat freigeschalten und der erste Rang zugeteilt. Verschiedene Mitglieder tauschen sich über einzelne Antworten des Spielers aus und hier und da fällt auch mal ein Scherz darüber. Die Nachrichten davor zeigen einen kleinen Ausschnitt einer Diskussion über das gerade veröffentlichte Aktionsvideo und dessen bereits bemerkbare Auswirkungen. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, sich mit einer Antwort, aus einer vorgefertigten Auswahl, ebenfalls in die Konversation einzubringen.

Der Mentor erläutert dem Spieler zunächst die wichtigsten Punkte der Agenda der Bewegung. Zudem gibt er erste Hinweise, wie man möglichst erfolgreich Menschen die eigene Sichtweise näherbringt, so dass sie diese schließlich als ihre eigene annehmen - ständige Wiederholung und Dramatische Inhalte sind hier der Schlüssel. Im Kapitel „Faschismus“ wird auf diese Taktiken noch genauer eingegangen.

Durch den Mentor wird dem Spieler dann anschließend noch ein Überblick über die Funktionalitäten der Plattform gegeben. Erklärt wird das Erstellen von Beiträgen im Newsfeed, die Chaträume, die Aufgabenübersicht, das Design Studio und das Anwerben von Followern.

#### Allgemeiner Spielablauf - beispielhaft

Auf die Einführung folgt direkt die erste Aufgabe, die der Spieler zu Erfüllen hat. Einen Post im Newsfeed erstellen – der Imagefilm soll geteilt werden, so dass noch mehr Nutzer der Plattform diesen angezeigt bekommen. Dazu soll auch eine geeignete Beitragsbeschreibung vom Spieler ausgewählt werden. Anschließend erhält der Spieler dann über den Gruppenchat Feedback zum erstellten Post – „Super Beschreibung!“. Der Einfluss-Wert steigt dem Minispiel entsprechend an.

Als nächstes bekommt der Spieler dann eine Meldung über den Gruppenchat: bald soll eine kleine Aktion stattfinden und alle Neulinge sollten sich unbedingt daran beteiligen! Zunächst müssen Flyer im Design Studio erstellt werden. Hierbei kann der Spieler aus verschiedenen vorgefertigten Vorlage-Formaten ein geeignetes auswählen und dieses mit Bild- und Textstücken entsprechend gestalten. Dabei gilt es zu beachten, geeignete Design-Blöcke auszuwählen, denn die falsche Kombination könnte unter Umständen zum Scheitern des Minispiels führen.

Im Anschluss daran werden die Flyer in der Stadt verteilt. Die Gruppe von Neulingen, der Spieler und Drei NPCs, trifft sich an einem der vielbesuchten Plätze, wo sie einen Stand aufgebaut haben und nun die Flyer an Passanten verteilen sollen, um möglichst weitere Mitglieder anzuwerben. Ziel ist es, mindestens 8 Personen erfolgreich zu überzeugen, der Gruppe beizutreten. Dabei kann der Spieler immer wieder aus verschiedenen Überzeugungsstrategien eine geeignete auswählen, um die jeweiligen Passanten bestmöglich anzusprechen. Nach erfolgreichem Abschluss dieses Minispiels erhält der Spieler einen weiteren Aufstieg in der Gruppenhierarchie. Der Einfluss-Wert steigt dem Minispiel entsprechend an. Nun besteht für den Spieler auch die Möglichkeit komplett selbstständig auf Ereignisse zu reagieren. Das bedeutet, dass er nun auswählen kann ob und wie er Ereignisse bearbeiten möchte; zuvor musste der Spieler die ihm zugeteilten Ereignisse in jedem Fall bearbeiten.

Über den Newsfeed erhält der Spieler eine Nachricht, über ein neues Ereignis, das sich in der Spielwelt zugetragen hat. In diesem Fall wurde soeben eine negative Berichterstattung veröffentlicht, die die Rise of Ravens Bewegung als rechtspopulistisch einstuft und ausdrücklich vor dieser warnt. Dieser Beitrag hat einen starken Abfall der öffentlichen Meinung zur Folge.

Auch im Gruppenchat wird das Thema bereits aufgegriffen. Da müsse unbedingt etwas dagegen getan werden! Der Spieler hat nun die Möglichkeit auszuwählen, ob er diesem Ereignis Beachtung schenkt und es annimmt, oder nicht. Wird es verworfen, könnte dies für die Bewegung negative Folgen haben, was beispielsweise das Bild in der Öffentlichkeit betrifft. Schweigen könnte hier aber auch als stilles Zugeständnis empfunden werden.

Wird es angenommen, so besteht die Chance, das öffentliche Bild wiederherzustellen und den Stempel – die Bewegung sei rechtspopulistisch – wieder los zu werden. Doch auch das Annehmen bringt ein gewisses Risiko mit sich, das öffentliche Bild noch weiter zu schädigen – je nachdem, wie nun vorgegangen wird.

Das Ereignis wird schließlich vom Spieler angenommen und damit startet die Bearbeitung – ein Timer beginnt, innerhalb dessen Zeit dieses Ereignis möglichst erfolgreich abgeschlossen werden muss. Dem Spieler stehen hier nun zwei verschiedene Minispiele zur Auswahl. In diesem Fall können beide parallel durchgeführt werden, es muss jedoch nur ein Minispiel bearbeitet und erfolgreich beendet werden, um dieses Ereignis vollständig abzuschließen.

Zur Auswahl stehen die folgenden Minispiele, der Spieler entschließt sich beide auszuwählen:

* Ein Video veröffentlichen, dass die Ravens bei einer gemeinnützigen Aktion zeigt
* Gemeinnützige Aktion durchführen, filmen und auf der Plattform teilen

*Flowchart einfügen und erklären*

* Soziale Medien Kampagne – die Vorwürfe in Posts abweisen
* Posts erstellen und Teilen

*Flowchart einfügen und erklären*

##### Die gemeinnützige Aktion

Bei der gemeinnützigen Aktion stehen dem Spieler Drei Minispiele bevor. Ein soziales Minispiel – hier als Beispiel das Minispiel „Suppenküche“ – gefolgt vom Minispiel „Video produzieren“ und zuletzt das Minispiel „Beitrag verfassen“. Diese bauen alle aufeinander auf und können nur bearbeitet werden, wenn das vorherige Minispiel erfolgreich vollendet wurde.

###### Minispiel Suppenküche

Der Spieler befindet sich hier an der Essensausgabe und trägt die Verantwortung, dass alle Bedürftigen ihren Anteil der Mahlzeit erhalten. Der Spieler hat dabei die Möglichkeit die Entscheidung zu treffen, wem er tatsächlich eine Portion austeilen möchte und wem unter Umständen nicht. Beispielsweise könnte es innerhalb der Ravens Gruppe negativ angesehen werden, wenn er einem „Systemling“ entgegen kommt. Doch ist auch Vorsicht geboten, wenn es eine Aufnahme in die Video-Kampagne schafft, auf der zu sehen ist, dass der Spieler einer bestimmten Person nichts Ausgeben möchte. Dies könnte das bereits geschädigte Bild der Bewegung noch weiter strapazieren.

###### Minispiel Video produzieren

Die Video-Produktion wird im Design Studio durchgeführt. Der Spieler kann hier aus verschiedenen Videoausschnitten wählen, welche tatsächlich in das endgültige Video eingefügt werden sollen. Wird beispielsweise die Sequenz, in der zu sehen ist, wie der Spieler einer Person die Ausgabe verwehrt, nicht herausgeschnitten, so wird dieses Ereignis letztendlich scheitern. Dies hätte dann eine negative Auswirkung auf die bereits geschädigte öffentliche Meinung. Der Spieler hat nun Vier verschiedene Sequenzen ausgewählt und diese mit passenden Beschreibungen und einer positiven Musik ausgestattet.

Nun wird das Video auf der Plattform geteilt. Hier hat der Spieler, wie üblich, noch die Möglichkeit den Beitrag mit einer passenden Beschreibung auszustatten.

##### Soziale Medien Kampagne

Die Kampagne auf der sozialen Medien Plattform beinhaltet das Minispiel „Beitrag verfassen“.

###### Minispiel Beitrag erstellen und teilen

Zunächst muss der Spieler einen Beitrag gestalten, hierbei steht ihm eine Auswahl an vorgefertigten Vorlagen zur Verfügung. Es kann zwischen reinen Text-Beiträgen oder Beiträgen mit Text und Grafikanteil ausgewählt werden.

Bei reinen Text-Beiträgen hat der Spieler eine Auswahl von kurzen, dem Thema entsprechenden Texten, die jeweils eine ähnliche oder auch gänzlich unterschiedliche Botschaft beinhalten. Diese müssen vom Spieler so ausgewählt werden, dass sie eine möglichst geeignete Reaktion hervorrufen, die im Sinne der Bewegung ist und dem aktuellen Ereignis möglichst gut entspricht.

Bei Text-Grafik-Beiträgen besteht die Möglichkeit, aus bereits bestehenden Grafiken eine oder mehrere auszuwählen. Zudem kann auch eine neue Grafik im Design Studio erstellt werden. Hier hat der Spieler dann die Möglichkeit aus einer Auswahl vorgefertigter Anordnungen eine Vorlage zu wählen. Diese wird dann durch den Spieler mit entsprechenden Grafiken und, wenn ebenfalls gewünscht, Text-Blöcken mittels „drag & drop“ bestückt. So können beispielsweise die, in rechten Kreisen sehr beliebten Memes erstellt werden. Auch hier gilt es wieder, eine geeignete Botschaft zum Vorteil der Gruppe zu generieren.

Im Anschluss wird der Beitrag veröffentlicht, wodurch dieses Minispiel dann als abgeschlossen gilt und ausgewertet wird.

#### Auswertung der Minispiele und weiterer Verlauf

Die Kampagne in den sozialen Medien war erfolgreich und konnte die Bewegung in ein etwas besseres Licht rücken. Zudem kommt der Videobeitrag, von der gemeinnützigen Aktion in der Suppenküche, sehr gut in der Gesellschaft an. Die Vorwürfe, die Bewegung sei rechtspopulistisch, scheinen in den Hintergrund gerückt zu sein und für die Öffentlichkeit an Bedeutung verloren zu haben. Der Wert der öffentlichen Meinung steigt deutlich an.

Was die Öffentlichkeit jedoch nicht weiß: es wurden einige Szenen in dem Videobeitrag geschickt herausgeschnitten – zum großen Vorteil der Bewegung. Diese hätten sonst eine weitere Abneigung der Öffentlichkeit gegenüber der Ravens Bewegung verursacht.

Die getroffenen Entscheidungen des Spielers kommen ebenfalls in der Ravens Guppe gut an. Es wird einiges an Lob ausgesprochen. Andere scherzen darüber, wie genial es doch vom Spieler war, die etwas unglücklichen Szenen nicht zu veröffentlichen. Wieder andere spotten darüber, wie leicht die Öffentlichkeit doch zu beeinflussen ist. Hier gilt zu beachten, dass in der Gruppe bisher nur NPCs sind und die Reaktionen darauf dem Resultat entsprechend generiert werden. Bei Gelingen der Minispiele sind die Reaktionen positiv und zusprechend, bei Scheitern, sind die Reaktionen negativ und enttäuscht. Teilweise auch wütend.

Für das erfolgreich bewältigte Ereignis erhält der Spieler mehr Ansehen, womit der Einfluss-Wert steigt. Einen Aufstieg zum nächsten Rang ist schon in greifbarer Nähe.

Das nächste Weltereignis wartet auch schon. Einige Mitglieder, die in der Stadt Flyer verteilt hatten und neue Mitglieder anwerben wollten, wurden von einer Person verachtend beschimpft und als radikale Spinner bezeichnet. Das ist ein Angriff auf die gesamte Bewegung. Wie die Mitglieder berichten handelte es sich bei der Person um einen, sehr wahrscheinlich überdurchschnittlich wohlhabenden „Systemling“. In der Gruppe wird diskutiert, ob dies für die Person Konsequenzen haben sollte, oder ob man es dieses Mal durchgehen lässt. Schließlich kam niemand direkt zu Schaden und dem öffentlichen Bild der Bewegung hat es soweit auch noch keinen Schaden gebracht.

Der Spieler hat nun die Entscheidung, sich dem Ereignis zu widmen, oder, wie einige wenige Mitglieder es vorschlagen, es gut sein zu lassen. Schließlich könnte hier unnötiges, potentiell negatives Aufsehen erregt werden.

Das Ereignis wird angenommen und es steht nun zur Auswahl, die Person ausfindig zu machen und ihr als Methode zur Einschüchterung zu drohen, oder eine Doxx-Kampagne durchzuführen. Der Spieler entscheidet sich für letzteres. Es gilt nun jegliche Informationen über diese Person zu sammeln. Umso sensibler, desto besser! Dies könnte einerseits durch tatsächliche, physische und ununterbrochene Beschattung erfolgen, oder rein über die sozialen Medien beziehungsweise das Hacken sämtlicher Accounts der Person. Da sich der Spieler aktuell auf dem Rang II befindet, wäre auch letzteres möglich. Der Spieler entscheidet sich jedoch für das Durchsuchen der sozialen Medien-Konten der Zielperson.

Der Spieler hat nun die Aufgabe das oder die Profile der Person auf mögliche Informationen zu durchsuchen und kann diese dann, durch Auswahl der entsprechenden Informationsblöcke, für später speichern. Dabei findet der Spieler einiges an sehr persönlichen und sensiblen Informationen, die tatsächlich frei zugänglich auszumachen sind. Zum einen kann der volle Name und die Wohnadresse, sowie der Arbeitgeber der Zielperson aus deren öffentlich zugänglichen Profilen ermittelt werden. Der Arbeitgeber der Zielperson steht tatsächlich mit einem großen Konzern in Verbindung, der die neuen Mikro-Speicherchips produziert. Diese sollen zur Optimierung der Gehirnaktivität, in Bezug auf die Erinnerungsfähigkeit, genutzt werden. Sie sind zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht auf dem Markt, jedoch bereits allzeit präsent in der Presse und natürlich, so der Hersteller, vollkommen sicher und unbedenklich.

Der Spieler bereitet nun einen Beitrag vor und entscheidet sich dazu, all die gesammelten Informationen direkt zu veröffentlichen. Zudem möchte er auch die Schlussfolgerung mit veröffentlichen, dass es kein Zufall sein kann, dass eine Person, die mit der Produktion dieser Chips in Verbindung steht, die Ravens Mitglieder und damit die gesamte Gruppe angreift. Das muss ein schwacher Versuch des Herstellers gewesen sein der Bewegung Schaden zuzufügen. Denn die Gruppe sei dahinter gekommen, dass es sich bei diesen Chips ganz sicher um Spionage-Geräte handeln muss. Sie würden dann natürlich eingesetzt, um die Bevölkerung zu überwachen und im Umkehrschluss kontrollieren zu können.

Das Veröffentlichen dieser Informationen schlägt direkt große Wellen. Die Öffentlichkeit ist sich allerdings uneinig. Ist das ein schlechter Versuch die Branche anzugreifen, oder ist da tatsächlich was dran, an den Behauptungen der Gruppe?

Die Bewegung erlangt durch diesen Beitrag nun deutlich an Zuwachs (was die virtuelle Anzahl an Mitgliedern, also den Wert der Reichweite angeht) und Aufmerksamkeit in der öffentlichen Debatte. Doch gleichzeitig werden auch die der Bewegung kritisch eingestellten Stimmen wieder lauter.

Der Spieler steigt nun einen Rang weiter auf innerhalb der Bewegung und ist damit inzwischen auf Rang VII angelangt. Viele Ravens Mitglieder bewundern den Mut, eine solche „Bombe platzen zu lassen“ und fangen an die Arbeit des Spielers immer mehr Wertzuschätzen.

#### Follower-Management

Nun hat der Spieler, der mittlerweile ein beachtliches Ansehen innerhalb der Ravens Bewegung erlangt hat, die Möglichkeit eigenständig tatsächliche Follower anzuwerben. Dies bringt wiederum eine neue Form der Verantwortung mit sich. Die Follower müssen vom Spieler verwaltet werden. Auch muss dieser ihnen entsprechende Minispiele zuteilen. Hier ist erneut eine gewisse Vorsicht und Planungsfähigkeit vom Spieler gefragt. Er muss die einzelnen Stärken und Schwächen der Follower bedenken und diese bei der Zuteilung beachten. So auch beispielsweise deren Aktivität auf das Spiel bezogen, wie häufig sind sie online? Nun liegt das Gelingen der Minispiele, und damit die erfolgreiche Bearbeitung von Ereignissen, nicht mehr nur in den Händen des Spielers.

Der Spieler muss über das Einladen von bspw. Freunden, Follower für das eigene Spiel anwerben. Dies geschieht über das Versenden von Link-Einladungen außerhalb des Spiels. Das Anwerben von neuen Followern wird im Spielverlauf immer wieder nötig sein, da sich die Anzahl an aufkommenden Ereignissen stehts vermehrt. Auch die Anzahl an benötigten Followern wird damit ansteigen, sofern der Spieler möglichst viele der Ereignisse bearbeiten möchte.

Der Spieler hat erfolgreich Fünf seiner Freunde als Follower anwerben können. Diese kann er nun direkt bei dem neuen Ereignis einsetzen: die Wahlen in der Stadt stehen bevor. Dies wollen sich die Ravens zunutze machen und die Meinung der Wähler geschickt manipulieren. Der Spieler beauftragt zwei seiner Follower jeweils Flyer in der Stadt zu verteilen und Drei sollen eine falsche Wahlkampagne starten, die die antretenden Politiker in ein schlechtes Licht rücken soll. Dafür werden nun Flyer erstellt und verteilt, eine Werbetafel gehackt und eine Reihe von Beiträgen auf den sozialen Medien veröffentlicht. Einer der Drei Follower, der für den Hack der Werbetafel zugeteilt war, hat das Minispiel nicht vollendet, dadurch scheitert dieses Minispiel. Das Ereignis konnte damit nicht erfolgreich bearbeitet werden, wodurch die Meinung der Wähler nicht erfolgreich beeinflusst werden konnte. Durch das Scheitern dieses Ereignisses leidet die Öffentliche Meinung der Bewegung und sinkt damit dem Ereignis entsprechend. Die Belohnung, die die Follower bei der erfolgreichen Bearbeitung der beiden anderen Minispiele erhielten, wird davon jedoch nicht beeinflusst und bleibt ihnen erhalten. Lediglich im Gesamten konnte dieses Event keinen Erfolg erzielen.

Das Verteilen der Flyer war dagegen recht erfolgreich, jedoch kann dies den Schaden, den die Öffentlichen Meinung erlitt, nur geringfügig wieder aufbessern. Die öffentliche Meinung und der Einfluss-Wert steigen dem Ereignis entsprechend an.

Als Leader hat der Spieler immer auch noch die Möglichkeit selbst Minispiele zu bearbeiten und muss sie nicht zwingend seinen Followern zuweisen. Jedoch wird mit zunehmendem Umfang des Spiels die Menge an Ereignissen und Minispielen zu viel, um sie allein zu bewältigen. Der Spieler muss nach wie vor nicht zwingend alle Ereignisse annehmen. Jedoch schreitet er dann langsamer im Spiel voran und braucht dementsprechend deutlich länger, die Bewegung weiter aufzubauen. Zudem sind die Follower abhängig vom Leader, der ihnen entsprechend Minispiele zuteilt. Geschieht dies nicht, ist die Gefahr groß, dass sie sich am Spiel möglicherweise nicht mehr beteiligen.

Mit zunehmender Follower-Anzahl und dem Erreichen von Rang IX eröffnet sich dem Leader dann die Möglichkeit ausgewählten Followern – die wiederum ebenfalls einen gewissen Status erreicht haben müssen – bestimmte Aufgabenbereiche zuzuteilen.

Der Leader weißt einem treuen Follower einen kleinen Stadtbezirk zu, in welchem dieser einen neuen Standpunkt der Bewegung aufbauen, oder in manchen Fällen einen bestehenden weiterführen soll. Damit steigt dieser Follower in die Ränge der Subleader auf. Er kann also in vielen Teilen wie der Leader agieren, bleibt jedoch diesem weiterhin untergestellt.

Dieser Follower, nun Subleader, kann damit jetzt auch selbst auf Ereignisse reagieren und wiederum eigene Follower anwerben, sobald er Rang VI erreicht hat. Die Beförderung zum nächsten Rang erfolgt hier weiterhin manuell durch den Leader.

Der als Leader agierende Spieler erhält dadurch auch die Möglichkeit, Ereignisse, die er bspw. nicht selbst bearbeiten möchte, an den Subleader nach unten weiterzureichen. Zudem kann auch der Leader seinen Subleadern bestimmte Follower zuweisen, die ihnen dann unterstellt werden. Dies ist besonders dann wichtig für den Subleader, wenn dieser noch nicht auf den Rang VII befördert wurde. Dann ist dies nämlich die einzige Möglichkeit Follower zu gewinnen.

Dies hat den Vorteil für den Leader, dass er so seine untergeordneten Subleader besser kontrollieren kann. So kann verhindert werden, dass sie eine zu große eigene Gefolgschaft aufbauen.

#### Putschversuch

Hat der Subleader selbst den Rang XI in der Hierarchie erreicht, so kann dieser zunächst nicht weiter aufsteigen. Um auf den höchsten Rang zu gelangen, muss er den Leader Stürzen. Diesen kann er nur mit Hilfe eines guten Unterstützerteams durchführen. Hierbei muss er wieder sehr bedacht vorgehen, scheitert der Versuch, so wird dies mit Sicherheit schwerwiegende Konsequenzen für den Subleader haben. Hier entscheidet dann der Leader, was mit den Verrätern getan wird. Als Strafe kann er beispielsweise den Spieler aus seinem Spiel entfernen, oder jegliche Ränge entziehen. Das Gebiet des Subleaders muss er dann einem anderen Follower zuweisen.

Der Subleader und sein Team haben verschiedene Möglichkeiten, den Putsch durchzuführen. Zum einen klassisch, mit physischer Gewalt, oder digital durch die Untergrabung der Glaubhaftigkeit und Kompetenz. Ein erfolgreicher Putsch ist dabei umso wahrscheinlicher, je niedriger der Wert der öffentlichen Meinung ist.

#### Spielende

Ein Spiel kann im Prinzip endlos weiter gespielt werden – durch regelmäßige Updates können wieder neue Ereignisse dem Spiel hinzugefügt werden, so dass sich die bisherigen nicht zu häufig wiederholen. Das Ziel des Leaders ist es, den Höchsten Rang zu erhalten und die Bewegung so groß, wie möglich aufzubauen – die totale Domination. Ziel der Follower ist es wiederum selbst in die Ränge der Subleader aufzusteigen und durch einen eventuellen Putsch tatsächlich zum Leader dieser Spieleinheit zu werden.

Für Follower gibt es an sich kein direktes Spielende. Erreicht der Leader jedoch den maximalen Negativwert der öffentlichen Meinung, so endet dementsprechend das Spiel nicht nur für den Leader, sondern genauso für alle Follower im Spiel. Es spielt hierbei keine Rolle auf welchem Rang sich der Leader oder dessen Follower befinden.

Außerdem kann der Leader auch durch einen Putsch, ausgehend von einem qualifizierten Subleader, zu einem vorzeitigen Spielende kommen. Der Subleader tritt dann an die Stelle des Leaders. Der Spieler, der zuvor als Leader gespielt hat, kann nun nicht mehr als solcher an dieser Spieleinheit teilhaben. Es besteht jedoch die Möglichkeit dem Spiel, durch eine Einladung, erneut als Follower beizutreten. Den Leader-Status hat der Spieler jedoch mit dem vorangegangenen Spielende durch den Putsch verloren. Das Spiel wird dann vom neuen Leader normal weitergeführt und die Follower werden über den erfolgreichen Putsch über den Gruppenchat informiert.

### Charaktere

#### Spielbare Charaktere

Der Spielbare Charakter (hier als PC – Playable Character – bezeichnet) wird überwiegend durch den Spieler selbst definiert. In der 3D-Umgebung wird durch den Spieler ein 3D-Charakter in der Dritten Person gesteuert. In der 2D-Umgebung gibt es keine steuerbare Figur.

Der Spieler hat zu Beginn des Spiels die Möglichkeit einen Stärkenbereich auszuwählen – siehe Stärkenbereiche. Zudem besteht die Möglichkeit ein Avatar auszuwählen, oder ein eigenes Profilbild hochzuladen. Bei der Anmeldung kann sich der Spieler einen gewünschten Benutzernamen zuordnen – dieser muss einzigartig sein.

Im Spiel wird die Bezeichnung Leader und Follower auch in der deutschsprachigen Version verwendet. Hier soll durch die englische Bezeichnung eine Distanz zum nationalsozialistisch geprägten Führer-Begriff geschaffen werden. Zudem wird durch die Bezeichnung „Follower“ ein stärkerer Bezug zu den sozialen Netzwerken hergestellt, da sich dieser Begriff in den letzten Jahren sehr stark auch im deutschsprachigen Raum durchgesetzt hat.

##### PC – Leader

Als Leader wird der PC bzw. Spieler bezeichnet, der das jeweilige Spiel eröffnet. Der Leader spielt zunächst, bis zu Rang III, im Einzelspieler-Modus. Er startet dementsprechend, wie die Follower auch, als Befehlsempfänger und steigt dann erst nach und nach zum Befehlsgeber auf. Dazu muss der Leader Aufgaben erfüllen und gleichzeitig versuchen ein eigenes Netzwerk an Followern aufzubauen.

###### Die Aufgabenbereiche des Leaders

* Erfolgreiches Abschließen von Minispielen
* Follower anwerben
* Follower verwalten und ggf. befördern
* Reaktion auf Ereignisse
* Verwaltung von Ressourcen
* Projekte/Ereignisse generieren
  + Entsprechende Minispiele gezielt auswählen
* Die Öffentliche Meinung möglichst positiv halten

##### PC - Follower

Follower werden durch den Leader in das Spiel eingeladen. Im Vergleich zum Leader haben Follower weitaus weniger Möglichkeiten im Spiel. Follower erhalten von ihrem Leader ihnen zugewiesene Minispiele, die sie in Form von kurzen Spieleinheiten in einer 3D-Umgebung, oder auf der sozialen Medien Plattform zu erfüllen haben.

Follower können durch die manuelle Auswahl des Leaders ebenfalls in den Rängen aufsteigen und so in die Rolle eines Subleaders gelangen. Erfolgt dieser Aufstieg nicht, so gelangen sie maximal bis Rang II und sind lediglich für die Bearbeitung von Minispielen zuständig. Der Einfluss-Wert steigt dennoch weiter an, bei erfolgreicher Bearbeitung von Minispielen.

###### Aufgabenbereiche Follower

* Minispiele erfolgreich abschließen
* Gegebenenfalls Ereignisse hochreichen/melden (an Leader/Subleader)
* Gegebenenfalls Follower vorschlagen

##### PC – Subleader

Subleader starten das Spiel immer als klassische Follower. Sie können in den gleichen Rängen, wie Leader aufsteigen, jedoch nicht automatisiert, sondern durch die gezielte Auswahl durch den Leader des Spiels. Als Subleader werden den Spielern dann, ebenfalls durch Aufstieg in den Rängen, weitere Spielmöglichkeiten freigeschalten. Diese entsprechen den Spielmöglichkeiten, die auch dem Leader im Spielverlauf freigeschalten werden.

Wird ein Follower zu einem Subleader befördert, so wird diesem durch den Leader ein eigener Bezirk zugeteilt. In diesem Rahmen hat der Subleader dann die volle Kontrolle über diesen Bezirk und kann, innerhalb dessen, als vollständiger Leader verstanden werden – er ist jedoch noch immer dem Leader untergestellt und kann auch von diesem noch immer Befehle erhalten.

Subleader können nur bis Rang XI aufsteigen. Den letzten Rang erlangen sie nur, indem der aktuelle Leader durch einen Putsch erfolgreich gestürzt wird.

###### Aufgabenbereiche Subleader

* Minispiele erfolgreich abschließen
* Follower anwerben
* Follower managen
* Reaktion auf Ereignisse
* Ressourcenmanagement
* Berichterstattung an den Leader
* Möglichkeit zum Putsch

##### Stärkenbereiche

* Social Media
* Design
* Kommunikation
* IT
  + Hacking
  + Programmierung/Entwicklung
* Kampf (evtl. erst durch Training freischaltbar?)
  + Nahkampf
  + Schusswaffen
  + Sprengkörper

Zu Beginn des Spiels wird von jedem Spieler, bei der Erstellung des Profils, ein Stärkenbereich ausgewählt. Durch entsprechendes Training, bzw. Erfüllen von entsprechenden Minispielen, kann dieser im Verlauf des Spiels verbessert, oder auch weiter spezialisiert werden. Ebenfalls können, durch geeignetes Training, bis zu Zwei weitere Stärkenbereiche im Verlauf des Spiels dazugewonnen werden. Diese verhalten sich gleich, wie der bei Spielstart ausgewählte Stärkenbereich.

Stärkenbereiche haben einen positiv verstärkenden Einfluss auf das Ergebnis von zu bearbeitenden Minispielen. Sofern sie der bzw. den Kategorien der jeweiligen Minispiele entsprechen. Dann ist mit einem besseren oder schneller erreichten Ergebnis zu rechnen. Die Chancen, dass Minispiele erfolgreich abgeschlossen werden, erhöht sich prozentual durch die Stärkenbereiche und deren Ausprägung. Im Falle, dass die Stärkenbereiche nicht den Kategorien der Minispiele entsprechen, werden die Chancen nicht negativ verstärkt.

Stärkenbereiche sind vor allem dann von Vorteil, wenn es darum geht, geeignete Follower für die Bearbeitung bestimmter Minispiele auszuwählen. Besonders bei schwierigen Minispielen kann dies eine große Auswirkung darauf haben, ob diese bewältigt werden können.

#### Nicht spielbare Charaktere

Es gib sowohl nicht spielbare Charaktere, nachfolgend als NPCs bezeichnet, die als Verbündete bzw. Mitglieder der Bewegung agieren, als auch gegnerische.

Als Verbündete NPCs gelten jegliche Charaktere, die die Bewegung in irgendeiner Weise unterstützen, aber nicht direkt Teil der Bewegung sind. Seien dies Waffenlieferanten, Journalisten, Polizisten oder auch Unternehmer. Diese stehen meist in einem geschäftlichen Verhältnis zur Bewegung und werden in der Regel, wenn nicht durch Erpressung etc. an eine Kooperation gebunden, finanziell entlohnt.

Es gibt zwei Formen von NPCs, einerseits jene, die nur auf der sozialen Medien Plattform oder über einen der Chaträume mit den Spielern in Kontakt kommen – sei es direkt, oder indirekt – und jene, die auch in der 3D-Umgebung auftreten. In der 2D-Umgebung haben alle NPCs ein Profil. In der 3D-Umgebung haben sie zudem einen entsprechenden 3D-Charakter.

##### Mitglieder der Bewegung (Ravens)

Zu Spielbeginn gibt es 14 Mitglieder in der Bewegung. Diese werden im weiteren Spiel immer wieder präsent sein. NPCs die zu einem späteren Zeitpunkt symbolisch über den Reichweite-Wert der Bewegung „beitreten“ werden nicht weiter detailliert. Diese 14 Mitglieder sollen im weiteren Spielverlauf immer wieder kleinere und größere Rollen einnehmen. Diese werden den Spielern immer wieder verschiedene Tipps zur Vorgehensweise und den faschistischen Taktiken geben. Es gibt zu diesem Zeitpunkt zwei Kammeraden und Zwei Unteroffiziere. Die restlichen Zehn Ränge werden jeweils von einem Mitglied besetzt.

###### Der Mentor

Der Mentor des Leaders ist ein aufgeschlossener junger Mann, Mitte 20. Er befindet sich in der Hierarchie auf dem Rang III und ist damit ein Wachtmeister. Der Mentor wird bis zum Erreichen des höchsten Rangs stets an der Seite des Leaders stehen. Er wird diesen beratend unterstützen und gelegentlich mit hilfreichen Tipps ausstatten. Der Mentor wird dem Spieler jedoch auch von Zeit zu Zeit, bei besonders kritischen moralischen Fragen, ins Gewissen reden. Auch wenn er selbst sehr entschlossen hinter der Ideologie steht.

##### Nicht verbündete Charaktere

Nicht verbündete NPCs sind vor allem, jedoch nicht ausschließlich, sogenannte Cyborgs. Als Cyborgs werden Lebewesen, hier im Speziellen Menschen, bezeichnet, die „technisch ergänzt oder erweitert“ sind. (Bendel, 2017) Diese bezeichnen sich selbst als Homo Sapiens Emendare, wobei Emendare Latein für befreien, verbessern, vervollkommnen steht. (Pons Online Wörterbuch, Emendare)

Nicht verbündete werden allgemein als „Systemlinge“ Bezeichnet, wobei die Cyborgs bzw. Homo Sapiens Emendare noch einige weitere Bezeichnungen erhalten haben. Diese sind im Kapitel „Dialoge“ aufgeführt.

Besonders die Homo Sapiens Emendare stellt für die Bewegung den perfekten „Sündenbock“ für jegliche gesellschaftliche, wie auch private Probleme dar. Sie sind eine abgrenzbare Minderheit, sie sind anders - nicht normal. Sie stellen für die Mitglieder eine Art Bedrohung „von Innen“, aus der Bevölkerung dar. In den Augen der Ravens hat sich diese Elite gegen sie und alle anderen Bürger, die nicht dieser Elite angehören, verschworen. Sie wollen angeblich volle Kontrolle über nicht-Emendare ausüben. Es gibt jedoch auch in der Mittel- und Unterschicht Menschen, die solch technische Modifikationen haben. Hier sind es – in den meisten Fällen – weniger Ästhetische, oder Verbessernde Gründe, die die Menschen zu diesen Modifikationen bewegt hat, sondern vielmehr die medizinische Notwendigkeit. Doch auch diese Menschen stehen oft im Fadenkreuz der Bewegung. Aus deren Sicht seien dies nur „Infiltranten“, wie sie von den Mitgliedern auch gerne bezeichnet werden. Diese Menschen stellen ein besonders einfaches Ziel für die Bewegung dar, da diese oft keinen Sicherheitsschutz haben, wie es bei der Oberschicht der Fall ist.

#### 3D-Charaktere

Die 3D-Charaktere sollen, wie auch die 3D-Spielwelt im Low-Poly Stil erstellt werden.

Die Charaktere sollen möglichst individuell gestaltet sein, um die Vielfalt in der Welt des Cyberpunks widerzuspiegeln. Die 3D- Charaktere sollen unterschiedliche Haut- und Haarfarbe, sowie Bekleidung haben. Wobei die Farben der Kleidung möglichst in verschiedenen Grau- und Rottönen, sowie Weiß und Schwarz gehalten werden sollten. Einige Charaktere sollen verschiedene Prothesen und andere sichtbare maschinelle Geräte an oder in sich tragen.

A picture containing toy

Description automatically generated

Abbildung 2 Beispiel Low-Poly 3D-Charaktere (Synty Store, POLYGON - Adult Face Plates Pack (requires kids))



Abbildung 3 Beispiel 3D-Charaktere (Synty Store, 2022)

### Elemente der Spielmechanik

#### Lokalisation

Zunächst ist erstmal nur eine deutsche Version des Spiels vorgesehen. Jedoch sollte es bereits so entwickelt werden, dass mehrere Sprachen eingepflegt werden können, sobald dann entsprechende Übersetzungen erstellt wurden.

#### Einfluss (ENF)

Der Einfluss-Wert, nachfolgend als ENF bezeichnet, entspricht den klassischen XP/EXP, also Erfahrungs-Punkte. Dieser Wert steht symbolisch für den Einfluss bzw. die Anerkennung, die der Spieler innerhalb der Bewegung hat.

Der ENF Wert kann in 10er, 50er und 100er Schritten steigen. Die einzelnen Minispiele enthalten jeweils die Information darüber, welche Auswirkung diese auf den ENF haben.

##### ENF - Leader

Beim Leader gilt der ENF-Wert als direkter Maßstab für den Status/Rang in der Ravens Gruppe. *Mehr dazu im Abschnitt der Ränge innerhalb der Gruppe.* Ab einem jeweils festgelegten, ENF-Wert steigt der Leader automatisch einen Rang auf. Dieser ENF Wert muss noch entsprechend für die einzelnen Ränge ermittelt werden. Dem Rang entsprechend, werden dem Leader dann neue Möglichkeiten im Spiel freigeschalten.

##### ENF - Follower

Bei Followern hat der ENF-Wert keinen direkten Zusammenhang mit den Rängen. Bis zu Rang II steigt der Follower noch automatisch und in Abhängigkeit des ENF Werts auf. Danach muss lediglich der, dem Rang III entsprechenden ENF Wert erreicht werden, ab welchem Follower dann potentiell weiter befördert werden können. Dies erfolgt dann manuell durch die Auswahl des Leaders. Der ENF-Wert steigt weiter an, auch wenn der Follower nicht in den Rängen der Gruppe durch den Leader befördert wird. Demnach hat eine ausbleibende Beförderung keine direkte negative Auswirkung auf den ENF-Wert oder das Spielgeschehen für den jeweiligen Follower. Dieser könnte dann jederzeit im weiteren Spielverlauf doch noch durch den Leader befördert werden.

#### Follower

Die Follower-Anzeige zeigt die tatsächliche Anzahl, dem Spiel als Follower beigetretener Personen an und dient dem Leader als Übersicht.

*Hier wäre evtl. eine Möglichkeit zur Identifizierung der Aktivität der Follower eine weitere interessante Ressource für den Leader.*

Als Follower sind all jene Spieler einzuordnen, die durch andere Spieler angeworben wurden. Zu Beginn des Spiels sind alle Spieler, mit dem Sonderfall des Leaders, Follower. Werden im Laufe des Spiels ausgewählte Follower jedoch zu Subleader befördert, so können diese wiederum eine eigene Gefolgschaft aus Followern anwerben. Diese werden dann automatisch auch dem Leader zugeordnet und zählen ebenfalls in dessen Follower-Anzeige mit hinein.

Follower können, durch den Leader ab Rang VII, bestimmten Minispielen zugewiesen werden, die diese dann zu erfüllen haben.

Die Follower selbst können im Profil des Leaders erkennen, wie viele Follower dieser hat. Für sie ist diese Information jedoch zunächst weniger relevant.

#### Finanzen

Finanzielle Mittel, die dem Leader zur Verfügung stehen. Sie müssen durch die Erfüllung von Minispielen gewonnen werden. Follower haben keinen Zugriff auf die Finanzen, sofern sie nicht zu Subleader befördert wurden. Jegliche finanzielle Mittel, die bei der Bearbeitung von Minispielen durch die Follower erworben wurden, gehen in die Kasse der Bewegung und damit an den Leader.

Dem Leader steht zu Spielbeginn ein kleines Startkapital zur Verfügung.

Finanzielle Mittel werden benötigt, um Projekte initiieren können, aber auch um verschiedene Ressourcen, wie Ausrüstung, erwerben zu können.

#### Öffentliche Meinung

Die Öffentliche Meinung (ÖM) dient als Anzeige der Meinung, die die Öffentlichkeit über die Bewegung zum aktuellen Zeitpunkt hat. Sie zeigt an, wie die Ravens in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. Die öffentliche Meinung soll die moralischen Auswirkungen, die die verschiedenen Aktionen im Spiel mit sich bringen darstellen. Dabei wird die öffentliche Meinung an den aktuellen moralischen Werte unserer modernen Gesellschaft orientiert.

Der Wert der öffentlichen Meinung dient sozusagen als Moral-Barometer. Entscheidungen, wie und welche Ereignisse bearbeitet werden, haben immer eine moralische Auswirkung, die sich dann in der öffentlichen Meinung widerspiegeln. Damit sollen dem Spieler die moralischen Folgen von verschiedenen Handlungen aufgezeigt werden. Somit soll ein Bewusstsein geschaffen werden, dass moralisch verwerfliche Handlungen zwar für die Mission der Bewegung von Vorteil sein können, dass diese aber auch einen großen Preis mit sich bringen.

Die öffentliche Meinung ist in einer Skala von –100 bis +100 dargestellt. Erreicht der ÖM-Wert des Spielers den maximal negativen Wert, so ist die Mission der Bewegung gescheitert und das Spiel wird damit beendet.

Followern wird die öffentliche Meinung-Skala angezeigt, jedoch können sie selbst diese nicht aktiv beeinflussen, da Follower nur an sie weitergereichte Aufgaben erledigen. So können diese aber erkennen, wie ihr jeweiliger Leader moralische Entscheidungen zu treffen scheint.

Der Leader kann die öffentliche Meinung aktiv beeinflussen, durch die entsprechende Auswahl an angenommenen Ereignissen und mit welchen Minispielen diese bearbeitet werden. Die moralische Auswirkung wird dem Leader bei der Auswahl nicht als klarer Wert angezeigt, sondern soll durch die Beschreibung der Ereignisse/Minispiele entsprechend geschätzt werden. Dadurch soll ein möglichst eigenständiger Prozess moralischen Denkens angeregt werden. Der Spieler soll bei der Auswahl selbst abwägen, welche Auswirkungen eine jeweilige Entscheidung auf die Öffentliche Meinung und damit die moralischen Werte haben könnte.

#### Reichweite

Die Reichweite stellt die fiktive Größe/Anhängerzahl der Bewegung dar. Dieser Wert kann durch verschiedene Minispiele aufgebessert werden, die darauf abzielen, neue fiktive Anhänger zu sammeln, Diese ist zum Teil abhängig von der Follower-Anzahl des Leaders - beispielsweise 1 Follower =  20 fiktive Anhänger.

Bei einem konstanten Abfall der öffentlichen Meinung könnte auch die Reichweite sinken.

#### Nutzelemente

Nutzelemente können durch erfolgreiches Bearbeiten von Minispielen erhalten oder gegen finanzielle Mittel erworben werden. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Gegenstände und Spezialfunktionen. Mit diesen können Minispiele bzw. spielbare Charaktere unterstützt und unter Umständen sogar erfolgreicher gemacht werden. Im Beispiel von Spezialfunktionen können unter Anderem die Fähigkeiten der Follower kurzzeitig aufgebessert werden; Minispiele können leichter abgeschlossen werden.

##### Objekte

* Waffen
* Sprengkörper/Bomben
* Geiseln
* Diebesgut
* Finanzielle Mittel

##### Spezialfunktionen

* Informationen
* Stärkenbereiche
* Erpressungsmaterial

### Spielphysik

#### 3D-Umgebung

In der 3D-Umgebung sollen die für uns als normal geltenden physikalischen Eigenschaften herrschen sollen. Es soll eine Anziehungskraft zum Boden hin geben – Gegenstände und Charaktere sollen herunterfallen können. Wenn sich Charaktere oder Fahrzeuge Bergauf bewegen, soll sich die Geschwindigkeit prozentual und im Verhältnis zur Steigung verringern. Genauso soll diese sich bei der Bewegung Bergab prozentual und im Verhältnis zur Steigung vergrößern.

##### Charaktere

3D-Charaktere sollen ein animierbares Skelett besitzen. Sie sollen Gehen, Rennen, Springen, Klettern, Fallen und Niederkauern können. Schläge, wie im Nahkampf oder beim Aufprall eines Falls sollen den Charakteren entsprechend einen gesundheitlichen Schaden zufügen. So auch die Munition von Schusswaffen. Hier soll der getroffene Charakter dann zu Boden Fallen, wenn durch den zugefügten Schaden kein Gesundheitswert mehr vorhanden ist.

##### Schusswaffen und Explosionen

Beim Abfeuern von Schusswaffen soll lediglich ein fliegendes Geschoss zu sehen sein, dass beim Aufprall mit einem Objekt oder einem Charakter bzw. deren Kollisions-Box verschwindet. Explosionen sollen, dem Geschoss entsprechend, innerhalb eines engen Radius alle, sich darin befindenden Objekte und Charaktere zerstören. In einer Zweiten und Dritten Abstufung des Radius sollen Objekte und Charaktere mittelmäßig und leicht beschädigt werden. Die Explosion und die einzelnen Abstufungen der Radien sollen visuell sichtbar gemacht werden.

### Multiplayer

* Zum Spielstart Singleplayer – ab Leader Rang III wird die Multiplayer-Funktion freigeschalten
* Bis zu 100 Spieler pro Spieleinheit
* Asynchron
* Kooperativ (asynchron und evtl. auch synchron bei Kampf/Kampftraining)

Ein Spiel wird immer von einem einzelnen Spieler eröffnet, der dann als Leader agiert und ab dem Rang III dann weitere Spieler einladen kann, die dann als dessen Follower agieren.

Ein Spieler kann gleichzeitig in mehreren Spielen vertreten sein. Ein Spiel an sich ist jedoch in sich geschlossen und es gibt keine Verbindung zu den anderen aktiven Spielen.

Die Spieler können untereinander nicht frei über das Spiel kommunizieren.

#### Gruppenchat

Nach dem Intro sehen alle Spieler in der jeweiligen Spieleinheit den gleichen Gruppenchat. Sie erhalten somit alle die gleichen Nachrichten und bleiben so auch als Follower auf dem Laufenden, was die aktuellen Ereignisse in der Spielwelt betrifft.

Die Spieler können nicht frei über den Chat kommunizieren. Es stehen ihnen lediglich vorgefertigte Reaktionen auf die vom Spielsystem generierten Ereignisse und Meldungen zur Verfügung.

Bei der Möglichkeit einer vollumfänglichen Kommunikation der Spieler über den Chatroom müsste dieser mit hoher Wahrscheinlichkeit moderiert werden, wie es aktuell bei jeglichen Soziale Medien Plattformen verstärkt gefordert wird. Die Gefahr, dass sich hier bei freier Kommunikation aktiv faschistisches Gedankengut weiterverbreitet ist – in diesem speziellen Fall – doch als recht hoch einzuschätzen. Ebenso soll auch kein anderes hassgenerierendes Gedankengut innerhalb und über das Spiel verbreitet werden.

#### Newsfeed

Alle Spieler innerhalb einer Spieleinheit sehen den gleichen Newsfeed. Damit können sie jegliche Beiträge ihrer Mitspieler sehen und entsprechend auch auf diese reagieren. Hier besteht jedoch, wie überall im Spiel, keine Möglichkeit zur freien Kommunikation. Es kann lediglich mit vorgegebenen Reaktionen unter den Beiträgen kommentiert werden. Diese Reaktionen sind zusprechend, lobend, entsetzt und wütend. Die Spieler können Beiträge auch teilen.

## User Interface

### Web-Oberfläche

Die Web-Oberfläche stellt eine fiktive Soziale Medien Umgebung dar, mit Newsfeed und Chaträumen – sowohl mit privaten Einzelchats und Gruppenchats. Es besteht jedoch in keinem der Chaträume die Möglichkeit zur freien Kommunikation zwischen den Spielern. Zudem gibt es hier auch das Design-Studio.

Die Web-Oberfläche soll in der Form einer klassischen Webseite erstellt werden. Hier befindet sich das Spielmenü und der überwiegend strategische Spielteil.

### Funktionelle Anforderungen

#### Login

* Login Form Eingabefelder
  + für email/Benutzername und Passwort, Button
* Button für Registrierung
* About

#### Registrierung

* Register Form (Eingabefelder für Benutzername, Email, Passwort und Passwort bestätigen, Button)
* Button zum Login
* About

#### Lobby

* Spielauswahl
* Kampf Arena

#### Newsfeed

* Menü
  + Profil
  + Einstellungen
  + News Feed
  + Events
  + Design Studio
  + Meme Maker
  + Logout Button
* Feed
  + Posts Timeline
  + Like/Reaktionen
  + Teilen
  + Post erstellen
    - Zwischenablage als Pop-up
* Chatroom
  + Private Chats
  + Gruppenchats
  + Nachricht verfassen/senden
    - Zwischenablage als Pop-up

#### Profil

* Profilbild (bearbeiten/hochladen)
* Passwort ändern
* Benutzername (nicht editierbar)
* Anzeige Stärkenbereiche
* Einfluss-Anzeige

#### Follower-Übersicht

* Liste
  + Name
  + Aktive Minispiele
  + Beigetreten?
  + Aktivität?
* Sortierfunktion
* Suchfunktion
* Popup Follower-Profil

#### Einstellungen

* Spracheinstellungen
* Audio ein/aus

#### Ereignisse

* Übersicht Ereignisse
  + Beschreibung
  + Timer-Anzeige
  + Übersicht Minispiele
    - Beschreibung
    - Gewinn?
    - Übersicht beauftragte Follower (wenn vorhanden)

#### 3D Umgebung

* Inventar
* Aufnehmen/Ablegen von Objekten
* Bewegen der Spielfigur
  + Gehen, Rennen, Vorwärts, Rückwärts, Hoch, Runter, Rechts, Links
* NPC
* Kollision (Box Collider etc.)

### GUI Objekte

#### Web-Oberfläche

* Button
* Login Formular
  + Benutzername/Email und Passwort
  + OAuth Login
* Registrierung Formular
  + Benutzername
  + Email
  + Passwort
* Text-Eingabefeld
* Drag & Drop Eingabefeld – „Eingabe“ erfolgt durch Drag & Drop Elemente. Beispielsweise vorgegebene Textblöcke oder Bilder.
* Drag & Drop Element
* Chat
  + Auswahl von Antworten (Button) – bis zu 4 Möglichkeiten
* Newsfeed
  + Beiträge (vom Spielsystem generierte und von den Spielern)
* Pop-up
* Bilder/Grafiken

#### 3D-Spielumgebung

* Button
* Inventar
  + Sammelstücke
  + Waffen
* Gesundheitsanzeige
* Anzeige ENF-Wert
* Menü

## Kunst und Video

### Allgemeine Ziele

Der Spieler soll einen Look & Feel von Cyberpunk erhalten - es soll eine futuristische Ästhetik geschaffen werden. Allgemein jedoch eher simpel gehalten, nicht zu viel, feine Details - Low Poly Art.

#### Farbpalette

#f90409

#484848

#696868

#ffffff

#4e4e4e

#e4e2e2

#1c1c1c

#000000

#### Font

Als Font soll eine modern wirkende Schriftart gewählt werden. In den aktuellen Entwürfen wird die „MADE Future X“ für jegliche Fließtexte, Buttons und Überschriften verwendet.

#### Logo

Das Logo des Spiels soll gleichzeitig das Logo der Rise of Ravens Bewegung im sein. Icon und Text des Logos können getrennt voneinander verwendet werden.

Das Logo Icon stellt einen abstrahierten Raben dar, der die Flügel auseinanderspreizt. Es sind Drei Linien auf jeder Seite dargestellt, die gespiegelt wurden und so ein Symmetrisches Bild von einem Y ergeben. In der Antike stand die Zahl Drei symbolisch für die Geschlossenheit und die Vollständigkeit. Zudem steht sie im Christentum unter anderem für die Dreifaltigkeit und die Drei göttlichen Tugenden Glaube, Hoffnung und Liebe. (Glenz , 2020) Nimmt man beide Seiten des Logos zusammen, so ergibt sich die Zahl 6. Auch diese hat im Christentum eine für die Ravens sehr wichtige Bedeutung. Die Zahl 6 steht hier für den Menschen. Der moralischen Fragwürdigkeit der Bewegung entsprechend, bedeutet die Zahl 6 aber auch Sünde, das Düstere, Unheilvolle und das Böse. (Glenz , 2020) Die Ravens sind zwar nicht Christlich, bzw. gehören sie offiziell keiner uns heute bekannten Religion an, dennoch spielen die alten religiöse Glauben unterschwellig eine nicht ganz unwichtige Rolle für sie.

Der Text des „Rise of Ravens” Logos verwendet die Schriftart „MADE Future X HEADER“ – ausschließlich in Kleinbuchstaben dargestellt.



Abbildung 4 Evolution des Ravens Logos

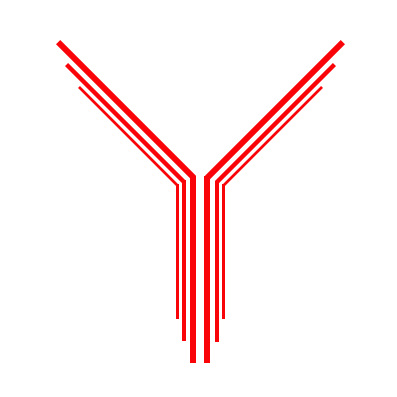


Abbildung 5 Ravens Logo alleinstehend



Abbildung 6 Ravens Logo und Titel

### 2D Kunst und Animation

#### Grafische Benutzeroberfläche – GUI

Die Grafische Benutzeroberfläche der 2D-Spielumgebung soll klar und simpel gestaltet sein. Es soll modern und technisch wirken. Für das GUI

#### Game Play Elemente

* Grafiken
  + Beiträge
  + Bausteine im Design Studio
* Videosequenzen/GIF
  + Beiträge
  + Bausteine im Design Studio
* Buttons
* Reaktion-Icons

#### Spezialeffekte

### 3D Kunst und Animation

Abbildung (Semenkov, 2021)

Abbildung Cyber Punk City – The Laba

Graphical user interface, diagram, engineering drawing, website

Description automatically generated

Abbildung (Alvarez, 2021)



Abbildung 10 (Neko123Uchiha, 2020)



Abbildung (Peter, 2020)

Die dreidimensionale Spielumgebung soll, wie auch die 2D-Umgebung, in Grautönen mit Schwarz, Weiß und Rot als Akzentfarbe gestaltet werden. Die 3D-Objekte sollen im Low-Poly Stil erstellt und Details mit Rot, und verschiedenen Abstufungen der Farbe, hervorgehoben werden. Beleuchtungen sollen Weißes und Rotes Licht ausstrahlen.

#### Modelle

* NPCs
  + Erwachsene
  + Kinder
* Stadtgebäude
  + Verschiedene Hochhäuser
  + Wohngebäude/Wohnkomplex
  + Geschäfte (Restaurant, Autowerkstatt, Technik-Geschäft, Kaufhaus, Kiosk, Kino, Polizei, Büro etc.)
  + Park
  + Straßenausstattung
* Digitale Werbetafeln
* Fahrzeuge
  + Zweirad
  + Auto
  + Bus
* Schutt
* Handfeuerwaffen
* Explosionskörper

#### Texturen

* Straße
* Gehweg
* Hausfassaden
* Fenster
* Park
  + Gras
  + Baum
  + Busch
* Werbeanzeige

#### Animationen

* Gehen
* Rennen
* Hocke/Ducken
* Springen
* Nahkampf
* Schusskampf
* Werbeanzeige

#### Spezialeffekte

* Explosion
* Schuss einer Feuerwaffe
* Sprühfarbe

### Video

#### Intro

Ravens Imagefilm, der den Spieler zum Beitritt der Gruppe verleiten soll. Darin werden die Vision und die Missionen der Bewegung kurz und reißerisch dargestellt, mit der anschließenden Aufforderung mitzumachen. Damit soll ein Einstieg in die Spielwelt gegeben werden und die ersten Informationen darüber übermittelt werden, was den Spieler nun erwartet. Die Videosequenz sollte nicht länger als 90 Sekunden sein.

#### Ereignisse

Zum Abschluss bestimmter Ereignisse soll eine kurze animierte Sequenz gezeigt werden, die die Auswirkung des Ereignis kurz aufzeigt. Dabei sollte diese nicht länger, als 30 Sekunden sein. Diese Zwischensequenzen werden nur bei den größeren Ereignissen und Projekten gezeigt.

#### Minispiele

Bei einigen Minispielen sollen kuze Sequenzen gefilmt werden, so dass diese dann im Design Studio vom Spieler in ein kurzes Video geschnitten werden können. Diese sollen die spezifischen Handlungen und Entscheidungen darstellen, die der Spieler im Minispiel selbst durchgeführt bzw. getroffen hat.

## Sound und Musik

### Allgemeine Ziele

Musik und Soundeffekte sollen das Gefühl der Immersion beim Spieler verstärken und so ein tieferes Erleben ermöglichen. Jedoch werden diese im Bereich der Web-Umgebung wenig bis gar nicht eingesetzt, um die Realität möglichst echt abzubilden. Hier soll es lediglich Töne zur Benachrichtigung neuer Beiträge und Nachrichten im Chat geben. Sowie die individuelle auditive Untermalung von bspw. Videobeiträgen im Newsfeed.

Der Einsatz von Musik und Soundeffekten begrenzt sich demnach hauptsächlich auf den Bereich der Minispiele in der 3-D Umgebung. Hier kommen sowohl Hintergrundmusik – um die Stimmung zu untermalen – als auch jegliche Soundeffekte zum Einsatz.

### Soundeffekte

* Button Klicks
* Benachrichtigung
* Nachricht gesendet
* Waffenschüsse
* Explosionen
* Fahrzeugmotoren
* Geräusch bei Aufnahme eines Objekts
* Geräusch bei Ablegen eines Objekts
* Hintergrundgespräche
* Schritte (Gehen, Rennen, Stehenbleiben, Springen)
* Stadtgeräusche
* Nahkampfgeräusche
  + Schlag
  + Keuchen
  + Stöhnen

### Musik

Die Musik soll eine futuristische und unterschwellig leicht bedrohliche Stimmung erzeugen. Grundsätzlich soll die Musik eher dezent im Hintergrund gestaltet sein. Je nach Situation sollen durch die Musik beim Spieler unterbewusst Gefühle von Stress, Bedrohung, Freude und Entspannung erzeugt werden.

Die Musik soll im Synth-Wave Genre gehalten werden. Unter folgendem Link bzw. QR-Code ist eine Auswahl an Beispielmusik zu finden, die die zu erzeugende Stimmung sehr gut darstellt.

<https://youtube.com/playlist?list=PLhBkTCbmJJ_L4ByVLrL2w97YJSqy-wZ63>

## Plot

Rise of Ravens ist in einer futuristischen Großstadt angesetzt. Hierbei findet das Spielgeschehen zunächst in einem Stadtteil der Mittelschicht statt. Den Menschen geht es grundsätzlich recht gut – die meisten sind eher zufrieden mit ihrem Leben. Durch den Einsatz von intelligenten, technologischen Geräten und Maschinen müssen die Menschen nur wenige Stunden am Tag arbeiten und haben dementsprechend viel Freizeit. Durch die Technologischen Fortschritte sind auch die Freizeitangebote hervorragend und unglaublich vielseitig. In der Stadt gibt wenig Arbeitslosigkeit und die Kriminalität ist so niedrig, wie noch nie zuvor.

Eine reiche Oberschicht grenzt sich sehr Stark von der Mittelschicht ab und stellt eine elitäre Minderheit dar, zu der stets mit Bewunderung aufgeschaut wird. Sie sind die Vorreiter der Technik. Was sie haben, möchten die Menschen der Mittelschicht ebenso haben. Dadurch hat die Oberschicht einen erheblichen Einfluss auf das Verhalten der Bürger der Millionenstadt.

Diesen Aspekt sieht die kleine Ravens Gruppe als eine große Gefahr für die ganze Gesellschaft.

Die weitere Spielgeschichte wird in variablen Fragmenten, also kurzen Geschichtselementen erzählt. Dabei handelt es sich um sogenannte Ereignisse. Diese sind verschiedenen Kategorien zugeordnet und werden dem Spieler halb zufällig im Spiel präsentiert. Diese Fragmente bauen auf der initialen Spielgeschichte weiter auf.

### Die Bewegung

Bei der Rise of Ravens Bewegung, kurz Ravens, handelt es sich um eine noch überschaubare Gruppierung mit 14 Mitgliedern aus der Mittelschicht. Die Anhänger sind vornehmlich Menschen im jungen Erwachsenenalter. Sie alle haben eine Gemeinsamkeit: die Angst vor der modernen Technologie.

Sie fürchten die Entfremdung vom Mensch und allem, was diesen ausmacht. Sie fürchten die Kontrolle von Oben und letztendlich durch die Technik. Sie fürchten den Austausch von biologischen Menschen durch Maschinen, dass man den eigenen Körper nicht mehr selbst „steuern“ kann, sondern, dass dies sehr bald nur noch durch technologische Implantate möglich ist. Dies wiederum bietet dann eine ernstzunehmende Angriffsfläche für die Manipulation von außen. Sie fürchten, dass die Bevölkerung zu einer Armee menschlicher Drohnen herangezogen werden. Einzig und allein zum Ziel, der Elite zu dienen. Dabei soll diese angeblich auch nicht vor Versuchen an Kindern zurückschrecken.

In einer Welt der maximal möglichen Diversität und Individualität, in der nichts unmöglich zu sein scheint, sehnen sich die Ravens nach dem Halt einer Gemeinschaft. Sie sehnen sich nach Realität und Normalität. Sie sehnen sich nach Natürlichkeit, weg von der Technik und wieder zurück zur menschlichen Natur.

Die Mitglieder tragen alle ähnliche Tugenden und Werte in sich, die sie weiter nach außen in die Bevölkerung tragen möchten. Sie sind nicht angehörig einer bestimmten Glaubensgemeinschaft, jedoch zeichnen sich immer wieder religiöse Ansichten bei einigen Mitgliedern und in deren Ausdrucksweise ab. Viele Mitglieder glauben außerdem an die Vollkommenheit des Menschen und dass seine Existenz, so wie sie von der Natur gegeben ist, durch eine schöpferische Macht entstanden sein muss. Diese erklärt wiederum die Vollkommenheit. Symbole tragen für sie einen hohen Stellenwert. Daher ist der Name der Bewegung auch von bedacht gewählt. Rise of Ravens – „Aufstieg der Raben“. Der Rabe steht für sie symbolisch für das Überleben, die Intelligenz, die Weisheit, für Führung und für den Kampf. Neben alldem steht er für die Bewegung auch für die Natur und Gemeinschaft.

„Einheit, Stärke und Reinheit“ – das ist der Leitsatz der Bewegung und danach soll jedes einzelne Mitglied streben. Einige weitere wichtigen Tugenden und Werte der Ravens sind folgende:

* Treue
* Disziplin/Fleiß
* Integrität (Ehrenhaftigkeit, Rechtschaffenheit)
* Pflichtgefühl
* Mut/Tapferkeit
* Sicherheit
* Willenskraft/Zielstrebigkeit
* Authentizität
* Hoffnung

All dies, so scheint es ihnen, sei durch den enormen Einfluss von Technologie in der Bevölkerung vollends in Vergessenheit geraten. Die Ravens sehen es als ihre Pflicht, ja gar Berufung an, die Stadt von der „technologischen Seuche“ zu befreien. Den Menschen wollen sie ihr „wahrhaftiges Leben“ zurück geben. Sie sind die Auserwählten, die letzte Chance für das Überleben der Menschlichkeit.

Da für die Ravens Disziplin und Sicherheit an hoher Stelle steht, ist die Gruppierung hierarchisch aufgebaut. Dies bringt eine Ordnung und Struktur in die Bewegung und somit weiß jedes Mitglied immer und zu jeder Zeit, wo es steht und welche Aufgaben ihm zugeteilt sind.

Nachfolgend sind alle Ränge der Gruppierung aufgelistet, diese sind von Oben nach Unten hin aufsteigend.

* Kamerad
* Unteroffizier
* Wachtmeister
* Oberwachtmeister
* Hauptfeldwebel
* Stabsfeldwebel
* Leutnant
* Hauptmann
* Major
* Generalleutnant
* Generaloberst
* Generalfeldmarschall

### Ereignisse

Ereignisse sind Geschichtselemente, die den Verlauf des Spiels auf unterschiedliche Weise beeinflussen. Es handelt sich dabei um Geschehnisse von unterschiedlichem Umfang und Wichtigkeit, die sich in der fiktiven Welt von Rise of Ravens zugetragen haben. Ereignisse beinhalten aber auch Meldungen und Aufforderungen von höhergestellten Mitgliedern der Bewegung. Solange der Leader noch nicht den Rang XII erreicht hat, kann auch dieser von ihm übergestellten NPCs Ereignisse erhalten. Diese werden dann ab Rang XII durch die Projekte ersetzt, da der Leader nun niemandem mehr untergestellt ist und eben diese Ereignisse, in Form der Projekten, selbst generieren kann.

Der Leader trägt hier die Verantwortung möglichst geschickt auf die Ereignisse zu reagieren. Von Ereignissen geht im Grunde jegliche spielerische Aktion aus. Ein solches Ereignis kann wie ein Beitrag in den sozialen Medien oder eine Nachricht einer Zeitung verstanden werden. Es stellt einen Ausgangspunkt für die direkt darauffolgenden Handlungen dar.

Für den Leader gilt es grundsätzlich, abzuwägen, ob die Bearbeitung eines Ereignisses für den Verlauf des Spiels sinnvoll ist, oder nicht. Dabei geht es darum, welche Folgen die dem Ereignis geschenkte, oder nicht geschenkte Aufmerksamkeit mit sich bringen könnte.

Ein Ereignis kann ein oder mehrere Minispiele freischalten. *Mehr dazu im Abschnitt der Minispiele*

Die Ereignisse sind verschiedenen Kategorien untergeordnet und haben jeweils einen bestimmten Schwierigkeitsgrad. Die Kategorien entsprechen hierbei den übergeordneten Stärkenbereichen, die die Spieler auswählen bzw. ausbilden können. Der Schwierigkeitsgrad ist an den Rang des Leaders geknüpft bzw. entspricht diesem. So werden mit höherem Rang auch die Ereignisse umfangreicher und damit schwieriger zu erfüllen. Anhand dieser beiden Kriterien werden die Ereignisse zufällig während dem Spiel ausgewählt.

#### Kategorien

* Sozial
* IT
* Medien
* Kommunikation
* Kampf

#### Ereignis ablehnen

Ein World Event kann vom Leader abgelehnt beziehungsweise verworfen werden, dann folgen auf dieses spezifische Event keine weiteren Handlungen – das Spiel läuft normal weiter. Das Ablehnen eines World Events kann unterschiedliche Auswirkungen auf das weitere Spiel haben. Einerseits kann es durchaus von Vorteil sein. Sind bspw. die Voraussetzungen zur erfolgreichen Bearbeitung nicht gegeben, ist ein Scheitern und das Risiko wichtige Ressourcen zu verschwenden sehr Wahrscheinlich. So ist es unter Umständen profitabler, diesem Event keine Beachtung zu schenken.

Gleichzeitig kann ein Ablehnen eines World Events deutliche Nachteile mit sich bringen. Bei Ablehnung können dem Leader wichtige Ressourcen entgehen, oder das Image der Gruppe hätte durch die Bearbeitung des World Events aufgebessert werden können.

#### Ereignis annehmen

Wird das Ereignis vom Leader angenommen, so werden, dem jeweiligen Ereignis entsprechend, die zu bearbeitenden Minispiele freigeschalten. Bei zeitlich begrenzten Ereignissen startet nun ein Timer, es gilt also, die Minispiele innerhalb des gegebenen Zeitrahmens erfolgreich zu bearbeiten.

Ebenso wie das Ablehnen von World Events, hat das Annehmen immer unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Wird es angenommen, die Bearbeitung scheitert jedoch, so kann das negative Auswirkungen auf bspw. das öffentliche Bild, die Ressourcen, oder die Finanzen haben. Auch ein erfolgreich bearbeitetes World Event muss allerdings nicht zwingend einen überaus positiven Effekt haben. So kann auch das Annehmen unter Umständen negative Auswirkungen verursachen – wenn bspw. die darauffolgenden Handlungen moralisch höchst verwerflich sind, könnte die Öffentliche Meinung darunter leiden, was wiederum der Mission der Gruppe einen herben Schlag versetzen kann.

In der nachfolgenden Tabelle sind einige mögliche Ereignisse aufgelistet, die jedoch noch beliebig erweitert werden kann. Zu den jeweiligen Ereignissen gibt es in der Spalte „Minispiele“ eine kurze Erklärung (=>), worum es sich hierbei handelt oder welche Aktionen (->) getätigt werden könnten und eine Liste der möglichen Minispiele. Zudem sind in der Spalte „Kategorie“ die jeweiligen Kategorien aufgelistet, zu welchen dieses Ereignis hinzugezählt werden kann. Die letzte Spalte „Level“ gibt an, ab welchem Level, bezogen auf den Leader, die Ereignisse zum ersten Mal freigeschalten werden. Ab diesem Level können sie jederzeit auch in höheren Leveln wieder auftauchen. Einige Minispiele und Kategorien sind kursiv dargestellt, da diese dann für dieses Ereignis erst ab einem höheren Level zur Verfügung stehen.

| **Ereignis** | **Minispiele** | **Kategorie** | **Ab Rang** |
| --- | --- | --- | --- |
| Negative Berichterstattung, Blogeintrag, Beitrag | -> Online-Hetzkampagne starten  -> Doxing (dropping documents - Veröffentlichung personenbezogener Daten, um einzuschüchtern/zum Schweigen zu bringen und öffentliche Glaubwürdigkeit zu untergraben) -> Angriffe im Realen leben können folgen   * Trollen * Doxxing * VIdeo produzieren * Hashtag Kampagne * Fake News * *Kommentarschreiberteam* | MEDIEN  KOMMUNIKATION  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| Nachricht einer Verschwörungstheorie | => abwägen, ob die jeweilige VT hilfreich, oder doch eher nachteilig wirkt  -> weiterverbreiten/verwerfen   * Beitrag teilen | MEDIEN | 1 |
| Beitrag über die Vorteile von Body Enhancements | => Gegenstatement entwerfen, die Gefahren dieser Technologien darstellen  => Den Verfasser angreifen   * Beitrag erstellen * Meme Kampagne * Trollen * Hashtag Kampagne * Doxxing * Fake News * Desinformation Verbreiten * Drohbrief * *Kommentarschreiberteam* * *Erpressung* * *Ausspionieren* | MEDIEN  KOMMUNIKATION  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| 'Diffamierung' der Bewegung in der Presse | => Bewegung wird als (rechts) radikal eingestuft, es wird vor ihr/den Mitgliedern gewarnt  -> Öffentliches Bild wahren   * Beitrag erstellen * Meme Kampagne * Trollen * Hashtag Kampagne * Doxxing * Fake News * Desinformation Verbreiten * Drohbrief * *Kommentarschreiberteam* * *Erpressung* * *Ausspionieren* | MEDIEN  SOZIAL  KOMMUNIKATION  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| (Friedliche) Akteure/Demonstrierende der Gruppe werden ihrem Platz verwiesen | -> Protestieren und auf das Recht von Versammlungen beharren. Im Netz von diesem Vorfall berichten.  -> Friedvoll der Aufforderung folgen und gehen. Im Netz von diesem Vorfall berichten.   * Beitrag erstellen * Meme Kampagne * Hashtag Kampagne * Doxxing * Fake News Verbreiten * Drohbrief * *Erpressung* * *Ausspionieren* * *Schlägerei* | MEDIEN  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| Vandalisiertes Poster | -> Online-Hetzkampagne gegen den unbekannten Vandale starten  -> Vandale ausfindig machen | MEDIEN  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| Bevorstehende Wahlen | -> Die Meinung der Wähler manipulieren  -> Falsche Wahlkampagnen starten (Plakate, Online Kampagnen) | MEDIEN  *KOMMUNIKATION* | 1 |
| Neuer Wohnblock für die Elite entsteht | -> Ein Wohnblock perfekt angepasst, an den Homo Sapiens Emendo (Verbessern). Alter Wohnblock der Mittel- und Unterschicht wird dafür abgerissen. Dieser Stadtteil soll für die Elite attraktiver/wieder attraktiv gemacht werden. | MEDIEN | 1 |
| Technische Sicherheitslücke | -> Bei einem großen Hersteller von Speicherchips wurde eine kritische Sicherheitslücke entdeckt | MEDIEN  *IT* | 1 |
| Vandalisierte Poster | -> Vandale ausfindig machen  -> Reaktion auf der Plattform   * Ermittlung der Täter * Beitrag erstellen * Meme Kampagne * Hashtag Kampagne * Doxxing * Drohbrief * *Erpressung* * *Ausspionieren* * *Schlägerei* | MEDIEN  *IT*  *KAMPF* | 1 |
| Proteste der gegnerischen Seite | => Erste Gegenproteste entstehen | MEDIEN  KOMMUNIKATION  KAMPF | 3 |
| Ravens Gruppierung steht unter polizeilicher Beobachtung | -> Image wahren |  | 3 |
| Mitglieder werden der Schlägerei beschuldigt |  | MEDIEN  SOZIAL | 3 |
| Gegenbewegung entsteht | => Die erste Gegenbewegung entsteht | MEDIEN  KOMMUNIKATION  KAMPF | 4 |
| Gegenbewegung entsteht |  |  | 7 |

### Projekte

Projekte sind im Prinzip durch den Leader generierte Ereignisse.

Hier hat der Leader die Möglichkeit zum Teil Situationen selbst zu erzeugen. Darunter fallen auch jegliche Vorhaben, wie beispielsweise die Organisation eines Sommerfests, oder den Aufbau eines neuen Verlags. Diese Möglichkeit steht dem Leader jedoch erst ab Level XII zur Verfügung. Er benötigt also die größtmögliche Kontrolle bzw. Einfluss, um solche Entscheidungen treffen zu können. So kann der Leader beispielsweise auch Schlagzeilen generieren, die er dann an seine Subleader weitergeben kann. Die Subleader wiederum behandeln diese dann wie normale Ereignisse. Selbstverständlich kann auch der Leader selbst-generierte Ereignisse bzw. Projekte selbst ganz normal bearbeiten.

Projekte können einen taktischen Nutzen für den Leader mit sich bringen. Hier können nun gezielt die Minispiele durchgeführt werden, die die entsprechend benötigten Ressourcen wieder auffüllen oder verbessern. Zudem kann durch beispielsweise der Bau eines Theaters die öffentliche Meinung positiv beeinflusst werden.

Das Initiieren von Projekten fordert in der Regel eine finanzielle Abgabe. Auch kann nicht komplett frei jedes Minispiel in jedes Projekt integriert werden. Hier steht dem Leader eine vorgefertigte Auswahl an möglichen Kombinationen zur Verfügung.

Nachfolgend sind alle bisherigen Projekte in einer Tabelle aufgelistet.

| **Projekt** | **Beschreibung** | **Kategorie** |
| --- | --- | --- |
| Verlag gründen |  | KOMMUNIKATION  MEDIEN |
| Waffen schmuggeln |  | KAMPF |
| Schwarzmarkt aufbauen |  | KOMMUNIKATION  KAMPF |
| Soziale Medien Kampagne |  | MEDIEN |
| Nachrichtenagentur kontrollieren |  | KOMMUNIKATION  KAMPF |
| Fackelmarsch | => Fackelmarsch als Protest  -> Online organisieren  -> Durchführung evtl. in synchronem Mehrspieler-Modus | MEDIEN  SOZIAL |
| Entführung | -> Auswahl eines Opfers  -> Erpressung, Forderungen durchsetzen | KAMPF  KOMMUNIKATION |
| Festival | => Organisation eines Festival  -> Auswahl geeigneter Musiker und Bands | SOZIAL |
| Fanartikel | -> Verbreitung der Ideologie  -> Generierung von finanziellen Mitteln |  |
| Modelabel gründen | -> Verbreitung der Ideologie  -> Generierung von finanziellen Mitteln |  |
| Imagefilm |  | MEDIEN |
| Demonstration organisieren |  | KOMMUNIKATION |
| Troll-Kampagne |  | MEDIEN |
| Meme-Kampagne |  | MEDIEN |
| Doxxing Kampagne | => Sensible, persönliche Informationen einer Person aufdecken und online öffentlich machen  => Name, Adresse, Email, Telefon, Kontodaten, Geburtsdatum usw. | IT  MEDIEN |
| Online-Kampagne | => Hass- oder Desinformationskampagne  => Falschinformationen verbreiten, Öffentliche Meinung beeinflussen | MEDIEN |

### Minispiele

Minispiele sind die Aufgaben, die ein jedes Ereignis mit sich bringt. Sie stellen die Reaktion auf die Ereignisse dar.

Werden mehrere Minispiele von einem Ereignis freigeschalten, so können diese, je nach Konstellation, parallel durchgeführt werden. Bei einigen Ereignissen sind die möglichen Minispiele jedoch voneinander abhängig und können somit nur nacheinander und auch nur dann durchgeführt werden, wenn das jeweils vorangegangene Minispiel bereits abgeschlossen wurde. Hier können diese dann meist auch nicht unter mehreren Followern aufgeteilt werden, sofern dies für den Leader bereits möglich ist. Sie müssen stattdessen von dem gleichen Spieler nacheinander durchgeführt werden. Wie beispielsweise die Minispieler der gemeinnützigen Aktion, wie diese im Kapitel zum Spielablauf dargestellt ist. Wird das Ereignis vom Leader selbst bearbeitet, so kann dieser nicht eines der Minispiele an einen Follower abgeben.

Zu Beginn wird der Leader alle erhaltenen Minispiele selbst durchführen. Gelangt er jedoch bis zum Rang VII, so kann der Leader einen Teil der aufkommenden Minispiele, oder gar alle, an seine Follower weitergeben. Die zugeteilten Follower sind dann beauftragt, die ihnen zugewiesenen Minispiele zu bearbeiten.

Das Abschließen von Minispielen wird teilweise von kurzen Video-Zwischensequenzen begleitet.

Nachfolgend sind die bisherigen Minispiele aufgelistet. Einige sind erste Überlegungen und haben noch keine allzu konkrete Umsetzungsidee.

| **Minispiel** | **Kategorie** | **Beschreibung / Umsetzung** | **Auswirkung** | **Ab**  **Rang** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Flyer gestalten | MEDIEN | Aus einer Auswahl von Designblöcken, Slogans und Texten einen Flyer zusammenstellen, der die gewünschte Botschaft bestmöglich darstellt | Öffentliche Meinung | 1 |
| Flyer verteilen | MEDIEN  *KOMMUNIKATION* | NPCs mit geeigneten Textvorschlägen von der Bewegung/Mission überzeugen | Einfluss | 1 |
| Informationen sammeln | MEDIEN  *IT*  *KAMPF* | => jegliche, potenziell relevanten Informationen über die Zielperson/den Zweck ausfindig machen  -> Durchsuchen der Profile auf den Sozialen Medien  -> Hacken der Accounts  -> Durch Beschattung/Folgen der Person | Information | 1 |
| Grafik gestalten | MEDIEN | => Eine Grafik im Design Studio gestalten  -> Auswahl von Grafik- und Textelementen, die mittels Drag & Drop in entsprechenden Vorlagen zu einer Grafik Kombiniert werden können. Bspw. Memes. | Öffentliche Meinung,  Einfluss | 1 |
| Beitrag erstellen | MEDIEN | => Einen Beitrag auf der Plattform erstellen. | Einfluss,  Öffentliche Meinung | 1 |
| Video produzieren | MEDIEN | => Im Designstudio ein Video erstellen, durch Auswahl von vorgegebenen, kurzen Videosequenzen bspw. von einer vorhergegangenen Aktion | Einfluss,  Öffentliche Meinung | 1 |
| Als „Fake News“ bezeichnen/  denunzieren | MEDIEN | Einen Beitrag, Nachricht, Meinung als Falschinformation bezeichnen. Durch Teilen oder Kommentieren.  -> Als Reaktion auf kritische Stimmen/Anschuldigungen | Einfluss,  Öffentliche Meinung,  Verbreitung der eigenen Meinung/  Ideologie | 1 |
| Desinformation | MEDIEN | Falsche Informationen generieren und in einem Beitrag teilen.  -> Kann als Kombination mit Kommentarschreiberteams gestaltet werden/mehrere Spieler führen das Minispiel gleichzeitig durch | Einfluss,  Öffentliche Meinung,  Verbreitung der eigenen Meinung/  Ideologie | 1 |
| Graffiti | MEDIEN  *KOMMUNIKATION* | -> Auswählen des geeigneten Orts, der Spieler kann selbst „sprühen“ | Einfluss,  Öffentliche Meinung,  Verbreitung der Ideologie | 1 |
| Trollen | MEDIEN  *KOMMUNIKATION* | => Provokation starker Reaktionen. Einschüchterung des Gegners, diesen “Mundtot“ machen  -> Mit vorgefertigten Kommentaren/Posts die betroffene Person möglichst emotional reizen, ohne dabei selbst den Richtlinien zu verstoßen, mit dem Ziel, dass die Person übergriffig darauf reagiert, so dass diese gemeldet und letztendlich der Account gelöscht werden kann. | Gegnerische Stimmen minimieren,  Einfluss, den eigenen Standpunkt glaubhafter machen | 1 |
| Hashtag Kampagne | MEDIEN | => Einen oder mehrere Hashtags auswählen und durch häufiges Wiederholen zum Trenden bringen.  -> Kommentare, Beiträge erstellen  -> kann mit Kommentarschreiberteams kombiniert werden/mehrere Follower können gleichzeitig dieses Minispiel durchführen | Beeinflussung der öffentlichen Wahrnehmung bezüglich der Wichtigkeit eines Themas,  öffentliche Meinung, Einfluss | 1 |
| In Suppenküche helfen | SOZIAL | => An der Essensausgabe, Entscheiden, wer eine Mahlzeit bekommt | Öffentliche Meinung, Einfluss | 1 |
| Informationen teilen | MEDIEN | => Erhaltene Informationen oder Beiträge im Newsfeed oder über die Chaträume teilen | Öffentliche Meinung, Einfluss | 1 |
| Gemeinnützige Aktion | SOZIAL  MEDIEN | => Kombination eines sozialen Minispiels mit den Minispielen „Video produzieren“ und „Beitrag teilen“ | Öffentliche Meinung, Einfluss | 1 |
| Ausspionieren | IT  *KAMPF* | => Eine Zielperson online oder vor Ort ausspionieren und Informationen über diese sammeln. Das Ausspionieren erfolgt, im Vergleich zum „Informationen Sammeln“, über einen längeren Zeitraum. Dadurch können noch tiefergehende Informationen ausfindig gemacht werden | Informationen | 2 |
| Doxxen | MEDIEN | => Dies erfordert „Informationen Sammeln“ oder „Ausspionieren“ im Voraus  „Sensible, persönliche Informationen einer Person aufdecken und online öffentlich machen, um jemanden online zu belästigen, zu bedrohen oder sich an ihm zu rächen.“ (Nica, 2020)  -> Auswahl und Veröffentlichung von geeigneten Informationen. Welche sind relevant, welche nicht? | Schädigung der Zielperson, Untergraben der Glaubhaftigkeit | 2 |
| Relativierung von Fakten | MEDIEN  KOMMUNIKATION |  | Einfluss, öffentliche Meinung, Glaubhaftigkeit untergraben | 2 |
| Kontrafaktische Behauptungen | MEDIEN  KOMMUNIKATION |  | Einfluss, öffentliche Meinung, Glaubhaftigkeit untergraben | 2 |
| Alternative Fakten | MEDIEN  KOMMUNIKATION |  | Einfluss, öffentliche Meinung, Glaubhaftigkeit untergraben | 2 |
| Hacken | IT | => Das Hacken soll durch Lösen von verschiedenen Rätsel oder Puzzle simuliert werden. Begrenzter Zeitraum, um die Lösung zu finden. | Informationen,  Kontrolle,  Behinderung von Systemen | 2 |
| Werbetafeln hacken | IT | => Den geeigneten Ort auswählen (Bessere Spots sind besser geschützt bzw. schwieriger, aufwendiger zu hacken -> Gefahr erwischt zu werden ist höher). Aufpassen, dass man nicht erwischt wird.  -> Zum Ort schleichen und dort ins System rein hacken.  -> Aus der Entfernung Hacken (nicht immer möglich) | Öffentliche Meinung, Einfluss, Aufmerksamkeit | 2 |
| Verhandeln | KOMMUNIKATION |  | Einfluss | 2 |
| Rede halten | KOMMUNIKATION |  | Öffentliche Meinung, Einfluss | 2 |
| Bestechung | KOMMUNIKATION  *KAMPF* | => Erfordert finanzielle Mittel  -> Bestechung von   * Polizei * Politiker * Geschäftsführer * Privatperson * Journalist * Redakteur | Einfluss | 2 |
| Erpressung | KOMMUNIKATION  *KAMPF* | => Erfordert geeignetes Erpressungsmaterial, bspw. Informationen, Geisel  -> Erpressung von   * Polizei * Politiker * Geschäftsführer * Privatperson * Journalist * Redakteur | Einfluss | 2 |
| Geschäfte belagern | KOMMUNIKATION  SOZIAL  *KAMPF* | => Am Eingang von öffentlichen Einrichtungen kontrollieren, wer rein und raus darf | Einfluss | 2 |
| Gegenproteste unterwandern | KAMPF | => Als „Teil“ der Gegnerischen Seite bei den Protesten mitwirken und Gewaltausschreitungen provozieren | Öffentliche Meinung, Einfluss | 3 |
| Kommentarschreiber-teams | MEDIEN | => Falschinformationen verbreiten, öffentliche Meinung beeinflussen  -> Zwei oder mehrere Follower arbeiten gleichzeitig, aber separat, an diesem Minispiel. Sie sollen unter einem oder mehreren Beiträgen ähnliche Kommentare verfassen. Es gibt immer eine Auswahl an möglichen Kommentaren | Einfluss, Untergrabung der Glaubhaftigkeit, die Relevanz eines Themas manipulieren | 3 |
| Flashmob | KOMMUNIKATION  MEDIEN | => Einen Flashmob in der Stadt durchführen. Diesen entweder als Video im Newsfeed teilen, oder einen Livestream starten | Öffentliche Meinung,  Einfluss,  Reichweite,  Verbreitung der Ideologie | 3 |

Weitere mögliche, jedoch noch nicht weiter konkretisierte, Minispiele:

* Kunstausstellung (Spenden, Einfluss, öffentliche Meinung)
* Sportturnier organisieren (Spenden, Einfluss, öffentliche Meinung)
* Kuchen/Waffelverkauf (Spenden, Einfluss, öffentliche Meinung)
* Geocaching
* Escape Room
* Grillparty
* Party veranstalten
* Auktion
* "Krimi" Dinner
* Waffen schmuggeln
* Waffen transportieren
* Geschäfte auf dem Schwarzmarkt
* Vandalismus untersuchen
* Vandale verurteilen
* Geschäfte auf dem Schwarzmarkt
* Darknet
* Jugendfreizeit
* Drohbrief
* Livestream
* Desinformationskampagne

Dauerhaft spielbare Minispiele, ohne der Notwendigkeit eines Ereignisses:

* Boxtraining (Vorbereitung für Straßenkämpfe)
* Lasertag (als synchrones Mehrspieler Minispiel, Vorbereitung für Straßenkämpfe)
* Schießstand (Vorbereitung für Straßenkämpfe)
* (Ravens) Quiz

### Dialoge

Bei sämtlichen Dialogen in Rise of Ravens ist die Formulierungsweise von großer Bedeutung. Diese soll angelehnt werden, an typische Kommunikationsmuster von modernen faschistischen Gruppierungen und Bewegungen. Hierzu wurden insbesondere die Bücher von Julia Ebner, Maik Fielitz & Holger Marcks, sowie Patrick Stegemann & Sören Musyal als Orientierung verwendet. Diese sind im Quellenverzeichnis aufgelistet.

Die Spieler haben in Rise of Ravens die Möglichkeit aktiv an Dialogen teilzuhaben. Hierzu gibt es immer eine Auswahl von zwei oder mehreren entsprechenden Antwortmöglichkeiten.

Über die Dialoge soll das Gefühl der Zugehörigkeit erzeugt werden. Etwa durch die zum Teil direkte Ansprache des Spielers durch NPCs im Gruppenchat oder in einem Beitrag im Newsfeed. Auch sollen die vorgegebenen Textblöcke, die der Spieler auswählen kann, eine persönliche Form der Ausdrucksweise widerspiegeln. Es soll sich so anfühlen, als würde der Spieler tatsächlich mit gleichgesinnten, ja gar mit Freunden Kommunizieren. Dies ist in Bezug auf die nicht frei gestaltete Kommunikation zwischen den Spielern ein sehr wichtiger Aspekt. Die vorgeschlagenen Textblöcke müssen auch hier eine freundschaftliche Ausdrucksweise vorweisen. Gleichzeitig soll in den Dialogen unter der Ravens Mitglieder – ob NPC oder tatsächlicher Spieler – immer auch unterschwellig ein militanter Ton herrschen. Zu Beginn sind die Ausdrücke faschistischer Ideologie noch mild und nicht eindeutig als radikal zu erkennen, jedoch soll hier im Laufe des Spiels ein immer stärkeres Bild gezeichnet werden. Die Mitglieder sollen auch immer wieder mit ihren Rängen angesprochen werden.

Jegliche Dialoge sind in Schriftform gehalten. In der 3D-Umgebung wäre eine zusätzliche Vertonung der Dialoge, für das Spielgefühl und eine stärkere Immersion, durchaus angemessen. Überwiegend in den Dialogen mit NPCs werden die typischen Vorgehensweisen faschistischer Gruppierungen dem Spieler dargestellt und Erklärt. Diese werden in Form von Anweisungen dargestellt. Dies würde sich beispielsweise wie folgt darstellen:

„Um die Masse empfänglicher, für unsere Agenda zu machen, müssen wir dieselben ideologischen Sprachbilder ständig wiederholen. So erscheinen sie den Menschen nach und nach immer vertrauter und plausibler.“ (Fielitz & Marcks, 2020)

„Wenige Punkte ständig wiederholen, um diesen so eine Wirkmacht zu verschaffen“ (Fielitz & Marcks, 2020)

„Dramatische Inhalte brennen sich ins Gedächtnis ein – umso mehr, wenn man sich mit den Betroffenen identifizieren kann.“ (Fielitz & Marcks, 2020)

„Als erstes musst du einen Weg finden, um Leute zu gewinnen, dann brauchst du, zweitens, einen Raum, um diese Leute miteinander in Kontakt zu bringen und drittens brauchst du eine klare Mission!“ (Ebner, 2019)

„Das Wichtigste ist der Aufbau eines guten Teams, ein Team, dem du vertraust und auf das du dich unter allen Umständen verlassen kannst“ (Ebner, 2019)

Weitere Beispiele sind im nachfolgenden Kapitel unter dem Punkt „Zu vermittelnde Vorgehensweisen bei der Verbreitung der faschistischen Ideologie“ aufgelistet.

#### Bezeichnungen für die Cyborgs

Die Cyborgs bezeichnen sich selbst als Homo Sapiens Emendare, doch die Mitglieder der Ravens Bewegung haben eine Vielzahl an eigener Bezeichnungen für diese Menschen entwickelt:

* Marionetten
* Drohnen
* Altmetall
* Platinen
* Viren

Mögliche Bezeichnungen im Spiel:

* "Altmetall auf den Schrottplatz bringen"
* "Alte Platinen entsorgen"
* "Das Licht ausschalten"
* "Den Stecker ziehen"
* "(Schad)Software deinstallieren"
* "Virusscanner laufen lassen"
* "Virus beseitigen"

### Der Faschismus in Rise of Ravens

Der im Spiel behandelte Faschismus wird auf der Grundlage des Digitalen Faschismus (Fielitz & Marcks, 2020) aufgebaut. Dieser lässt sich als eine neuere Form des klassischen Faschismus Anfang des 20. Jahrhunderts verstehen. Besonders mit dem Aufkommen des Internets hat auch das Bild des Faschismus deutlich gewandelt und weiterentwickelt. Heutzutage beginnt die Radikalisierung überwiegend in Foren und Chaträumen im Internet, bzw. allgemein auf den sozialen Medien. (Ebner, 2019) Dabei haben sich auch die Merkmale, über die wir in der Regel die bisherigen Formen des Faschismus erkannt haben, geändert. Faschistische Bewegungen treten vielmehr als virtuelle Gemeinschaft auf, in welcher „[..] die Grenzen zwischen organisierten Aktivisten und individuellen Unterstützern verschwimmen.“ (Fielitz & Marcks, 2020) Zudem sind rechte Akteure nicht mehr nur in isolierten Chaträumen aktiv, sondern zunehmend auf den gängigen Plattformen der sozialen Medien zu finden. Hier versuchen sie eine immer größere Masse der Mitte der Gesellschaft anzusprechen und treten dabei nicht offensichtlich faschistisch auf. (Fielitz & Marcks, 2020)

„In jedem Fall handelt es sich beim Faschismus weniger um eine ausbuchstabierte Ideologie, [..] sondern eher um ein Denkmuster, das sich in Rhetorik und Praxis der Akteure zeigt.“ (Fielitz & Marcks, 2020) Diese Denkmuster und Rhetoriken sollen hier aufgegriffen und im Spiel dargestellt werden.

Des Weiteren gelten die 14 Punkte des „Ur-Faschismus“ nach Umberto Eco als Gerüst für die fiktiven Szenarien.

**Die Merkmale des (Ur-) Faschismus nach Umberto Eco** (Eco, 2020)

|  |  |
| --- | --- |
| **Kult der Überlieferung** | Traditionalismus (mit Synkretismus) |
| **Ablehnung der Moderne** | (impliziert durch Traditionalismus) - Irrationalismus => Verheren der Technik |
| **Kult der Aktion um der Aktion willen** | (hängt mit Irrationalismus zusammen) - Damit eine Aktion schön ist, muss sie ohne jedes vorherige Denken erfolgen |
| **Dissens ist Verrat** | Ein synkretis cher Glaube kann keine Kritik hinnehmen/Menschen sollen nicht selbst denken, hinterfragen oder gar widersprechen |
| **Angst vor dem Andersartigen** | wird (im Ur-Faschismus) ausgebeutet und weiter vertieft |
| **Apell an die frustrierten Mittelklassen** | individuelle oder gesellschaftliche Frustration |
| **Obsession einer Verschwörung** | möglichst eine internationale, muss aber auch von Innen kommen (bspw. Juden). Anhänger müssen sich belagert fühlen. |
| **Feinde sind gleichzeitig zu stark und zu schwach** | sie unterdrücken die Anhänger in irgeneiner Form, sind aber gleichzeitig besiegbar (werden aber meistens von Faschos unterschätzt). -> Faschisten sind gleichzeitig in Opfer- und Heldenrolle. |
| **Pazifismus ist die Kollaboration mit dem Feind** | "leben für den Kampf", das Leben ist ein ständiger Krieg, danach kommt dann die Zeit des Friedens/ein goldenes Zeitalter. |
| **Verachtung der Schwachen** | Elitedenken ("wir gehören zum besten Volk der Welt"), die Stärke des Führers beruht auf der Schwäche der Massen. |
| **Alle werden zum Heldentum erzogen** | Heroismus ist die Norm (eng mit dem Kult des Todes verbunden). Heldentod als die beste Belohnung eines heroischen Lebens. |
| **Machismo und Spiel mit Waffen** | "Waffen als Phallusersatz". Willen zur Macht wird auf die sexuelle Ebene übertragen -> Verachtung von Frauen und nicht der Norm entsprechenden Sexualangewohnheiten/Sexualitäten. |
| **Selektiver oder qualitativer Populismus** | das "Volksganze" als Qualität/monolithische Entität. Führer als Interpret des gemeinsamen Willen aller. Die Meinung einer Gruppe ausgewählter Bürger als "Stimme des Volkes" |
| **Ur-Faschismus spricht Newspeak** | verarmtes Vokabular, versimpelte Syntax => Begrenzung von komplexem und kritischem Denken |

Das Vorhandensein bereits einer dieser Merkmale genügt, dass sich der Faschismus um diesen herum auskristallisieren und heranwachsen kann. (Eco, 2020, S. 30)

Diese Aspekte und Methoden der rechten Akteure werden im Spiel übernommen und in ein fiktives Szenario projiziert und dargestellt. Dabei werden jedoch keine tatsächlichen Punkte der rechten Propaganda mitaufgegriffen.

Die faschistischen Merkmale ziehen sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spielgeschehen, wobei die Intensität und Anzahl dieser mit dem Fortschreiten innerhalb des Spiels stets zunimmt. Angelehnt an einen tatsächlichen Radikalisierungsverlauf wird der Spieler zunächst nur dezent mit faschistischen Inhalten konfrontiert. Diese sind zudem noch recht „harmlos“ und als nicht allzu offensichtlich faschistisch wahrgenommen. Das können beispielsweise Kommentare über das „Anderssein“ – nicht normal sein – von Cyborgs sein, die hin und da fallen.

#### Radikalisierungsstruktur

„**Schritt 1:** Arbeite mit existierenden Sorgen und Ängsten, um Zweifel zu säen hinsichtlich des bestehenden Systems

**Schritt 2:** Gib einer dämonisierten Randgruppe die Schuld für gesellschaftliche Missstände, indem du diese Missstände mit Verschwörungstheorien verknüpfst

**Schritt 3:** Halte eine radikale Lösung bereit für alle bestehenden Probleme (z.B. The Red Pill)“

(Ebner, 2019)

Diese Schritte sind, so Ebner, bei den verschiedensten Radikalisierungsprozessen immer wieder vorzufinden und sollen so auch hier im Spiel eine tragende Rolle spielen. Diese Radikalisierungsstruktur soll den Spielern in Rise of Ravens klar vermittelt werden. Einerseits durch die direkte Benennung bzw. Erklärung durch den Mentor. Andererseits ist auch das Spielgeschehen auf dieser Struktur aufgebaut. So durchleben die Spieler die einzelnen Schritte selbst beim Durchlauf des gesamten Spiels.

Die existierenden Ängste und Sorgen stellen in Rise of Ravens die Ängste um Sicherheit und Privatsphäre dar. Wie auch die Angst vor dem Verlust der Autonomität und der eigenen Autorität. Für die Ravens Bewegung wird die zunehmende Technologisierung der Menschen durch eben diese Ängste und Sorgen begleitet. Diese sind in dem fiktiven Szenario durchaus in der Gesellschaft in geringem Maß verbreitet, jedoch stellen sie für die Menschen bisher keine ernstzunehmende Gefahr dar. Schließlich sind die technologischen Geräte eine erhebliche Errungenschaft, die maßgeblich zur Verbesserung des alltäglichen Lebens beiträgt. Dennoch werden sich die Ravens diese noch unterschwellig existierenden Sorgen und Ängste für sich zunutze machen.

Die Schuld für die noch eher geringen Missstände in der Gesellschaft, besonders die der Unterschicht, gibt die Ravens Gruppe ganz klar der elitären Oberschicht. Diese, doch eher kleine Gruppe von Menschen, hat sich bisher schon reichlich mit verbessernder Technik eingedeckt. Sogenannte Cyborgs stellen die Zielscheibe für die Ravens Bewegung dar. Um diese Elite lassen sich auch hervorragend kreative Verschwörungserzählungen bilden – mehr dazu im Abschnitt „Verschwörungserzählungen“.

Zurück zur biologischen Natur des Menschen und Abschaffung sämtlicher technologischer Geräte. Dies ist die radikale Lösung, die die Bewegung den Menschen präsentiert. Dann würde alles wieder gut werden. Jegliche sozialen Probleme beruhen, laut der Bewegung, einzig und allein in der Technik. Die Technik ist wie ein Virus, das die Menschen infiziert hat und nun Besitz von ihnen ergreift. Die Rise of Ravens Bewegung will dies jedoch verhindern und sieht sich als die letzte und zugleich äußerst heldenhafte Rettung.

#### Zu vermittelnde Vorgehensweisen bei der Verbreitung der faschistischen Ideologie

* **Die Ständige Wiederholung** von Sprachbildern, Inhalten, Themen etc.
* Durch **selektive Wahrnehmung** die Wirklichkeit schrittweise auf Ausschnitte und Wissensfragmente eingrenzen und somit einen Zugang für die faschistische Logik erschaffen.
* **Gaslighting**
* **Anekdotische Evidenz** (Hörensagen) – Verwendung von Aussagen wie „Sie sagen…“, „Viele Menschen sagen…“
* Fake News – Verbreiten von **Falschinformationen**, die durchaus seriös wirken, um so die Masse mit **Desinformation** zu manipulieren.

„Erst alternative Fakten und dann alternative Realitäten entwickeln“ (Gensing, 2019, S. 7)

* **Misstrauen** gegen jede Form von Information schüren, die aus anderen Quellen, als der eigenen stammt
* **Politikferne** **Menschen** erreichen und für sich gewinnen
* Eine schnelle Abfolge immer neuer Anschuldigungen, wechselnder Feindbildkonstruktionen und schleierhafte Beweisführung
* (rechtsextreme) Akteure inszenieren sich als Propheten
* Moralischer Verfall dem Modernismus und Liberalismus ankreiden
* "Hoaxes" – Meldungen und Berichte "aus privater Hand und persönlicher Perspektive". Diese erscheinen glaubwürdig, da sie von gewöhnlichen Menschen kommen und geteilt werden.
* **Beschwörung nationalen Nieder- oder Untergangs**, um sich selbst als Retter oder Held inszenieren zu können oder auch, um autoritäre und illiberale Praktiken zu rechtfertigen
* **Spiegelungsvorwurf** – Legitimation von Gewalt, indem man einer Gruppe unmenschliche Eigenschaften zuschreibt. So kann man dann deren Menschenrechte absprechen.
* **Dramatische Inhalte** brennen sich besonders gut in die Gedächtnisse ein, wenn sich Menschen mit den betroffenen identifizieren können.
* In sozialen Medien gibt es keine faktenprüfenden Instanzen
* Umso weiter entfernt eine Aussage von dem ist, was offiziell gilt, desto glaubwürdiger erscheint sie. „[..] Glaubwürdigkeit bedeutet, sich nicht vom Establishment einfangen zu lassen.“ (Orders, 2019)
* „Ein Liberaler, ein Demokrat, oder ein Sozialist können per se nicht die Wahrheit sagen, da sie einer falschen Weltanschauung anhängen.“ (Fielitz & Marcks, 2020)
* Das eigene Weltbild als „gesunden Menschenverstand“ zu bezeichnen.
* Komplexe Probleme und Zusammenhänge verkürzt und vereinfacht erklären
* Fake Profile, die sich als Opfer bzw. Betroffene von der Gewalt der Gegner der Faschisten darstellen.
* Statistiken selektiv und gefiltert darstellen
* Faschisten ernennen sich selbst als Retter, sie stellen sich so hin, als seien sie die einzigen, die ihre Nation lieben.
* „Wir sind das Volk!“
* Angebliche Unterdrückung der Wahrheit und Meinungsfreiheit im aktuellen politischen System

(Fielitz & Marcks, 2020)

#### Verschwörungserzählungen

Bei einer Verschwörungserzählung handelt es sich um eine konkrete Darstellung von Dingen, die in der Welt geschehen. Sie haben meist einen historischen und/oder kulturellen Hintergrund – sie werden gerne aus abstrakten Mythen gesponnen. Verschwörungserzählungen sind ein beliebtes Mittel um gezielt Ereignisse zu beeinflussen und Menschen zu schaden. Dabei werden die eigentlichen Absichten nicht kommuniziert. (Lamberty, 2020)

Verschwörungserzählungen werden unter anderem beispielsweise zur Zementierung von Feindbildern genutzt. (Lamberty, 2020) So auch hier im Spiel, wie in der nachstehenden Auflistung von möglichen Verschwörungserzählungen zu sehen ist.

In Rise of Ravens werden Verschwörungserzählungen zudem verwendet, um eine gewünschte Stimmung sowohl in der fiktiven Bevölkerung der Stadt, als auch den Spielern selbst zu vermitteln. Sie sollen verunsichern und Ängste schüren. Die Bewegung bietet dann immer wieder Lösungen an, wie die Menschen ihre Sorgen und Ängste einsetzen können, um gegen die potentiell bevorstehenden Szenarien anzukämpfen. Die naheliegendste Lösung: Unterstützung der Bewegung, oder noch besser Beitritt! Die Bewegung bietet Sicherheit und gibt den Menschen das Gefühl, nicht allein zu sein mit diesen Ängsten und tatsächlich selbst etwas tun zu können.

Nachfolgend sind einige mögliche Verschwörungserzählungen aufgelistet. Hierbei sind einige an tatsächlich existierenden Verschwörungserzählungen angelehnt. Es sollen jedoch keine existierenden Verschwörungserzählungen vollständig übernommen werden, diese müssen abgeändert und an das fiktive Szenario angepasst werden.

* Die Elite will die Weltherrschaft an sich reißen! Mit Hilfe von "menschenverbessernden" Technologien wollen sie uns alle Kontrollieren. Stück für Stück nehmen sie uns unsere Selbstständigkeit. Wir werden schon sehr bald nicht mehr selbst denken können!
* Es geht nur darum, uns mit Maschinen zu ersetzen! Die Technik wird uns schon bald kontrollieren. Ihr werdet schon sehen, was ihr davon habt... Wacht endlich auf! Der Austausch hat schon lange begonnen...
* Sie stehlen unsere Kinder und führen Versuche an ihnen durch, um die neusten Geräte zu testen!
* Die Regierung führt aktiv Gehirnwäsche an uns durch. Jedes Mal, wenn man zum Arzt geht wird ein Gehirncheck durchgeführt. Sie nennen es „Screening“. Tatsächlich werden unsere Nervenbahnen dabei aber mit unauffälligen magnetischen Strahlen aus dem Gleichgewicht gebracht. So sollen unsere Gehirne empfänglicher für deren Tech-Propaganda werden.
* Ihr und euer blinder Gehorsam! Seht ihr denn nicht, was die Big Tech Konzerne mit euch machen? Ihr folgt ihnen wie dumme Lämmer.
* Noch nicht geborenen Kindern werden bereits technologische Geräte ins Gehirn gepflanzt, um so die Entwicklung zu beschleunigen.

Weitere Themen für potentielle Verschwörungserzählungen in Rise of Ravens:

* Weltdiktatur
* Geheimbund
* Matrix

## Version für Lehreinrichtungen

Für Lehreinrichtungen, wie Schulen, wäre eine kompaktere Version des Spiels denkbar. So könnte beispielsweise durch weniger Ränge der Verlauf beschleunigt werden, dass das Spiel in wenigen Lehreinheiten bis zum höchsten Rangdurchgespielt werden kann. Auch wäre hier ein definitives Ende sinnvoll. Zudem müsste die Rekrutierung der Follower schneller vonstatten gehen, dass alle Schüler möglichst gleichzeitig im Spiel starten können.

Für Spiele, die beispielsweise im Schulunterricht eingesetzt werden können, ist es für Lehrkräfte oft hilfreich, wenn diese bereits dem Spiel entsprechende Materialien zur Verfügung gestellt bekommen. Dies berichtete Johanna Daher auf der „Are you serious? Fortbildung zu Serious Games für den Einsatz in der medienpädagogischen und politischen Bildungsarbeit“ am 15. November 2021.

Diese Materialien könnten beispielsweise Arbeitsblätter zu den verschiedenen Spielelementen oder Spielsequenzen sein, die bereits durch die Entwickler berücksichtigt werden. Viele Lehrkräfte schrecken noch sehr vor dem Einsatz digitaler Spiele im Unterricht zurück. Dies könnte durch das ihnen noch ungewohnte Medium zustande kommen. Zudem erhalten Lehrkräfte aktuell noch recht wenig Unterstützung im Bereich der Digitalisierung. Vorgefertigtes Lehrmaterial könnte Lehrkräfte ermutigen das Spiel auch im schulischen Lehrbereich einzusetzen und unterstützend wirken. Wie auf der oben erwähnten Fortbildung unter anderem aus der Erfahrung verschiedener Teilnehmer hervorging.

Beispielsweise könnte es ein Arbeitsblatt zu der Fragestellung „Was bedeutet doxxen?“ geben. Hier müssten die Lernenden dann durch aufmerksames Verfolgen der Geschehnisse im Spiel und die Erklärungen der NPCs dann in der Lage sein, dieses zu bearbeiten.

Zudem könnte im Anschluss zum Spiel eine kritische Auseinandersetzung mit den, im Spiel durchgeführten Handlungen durchgeführt werden. Hierbei könnten Fragen wie die folgende besprochen werden: Welche Auswirkungen haben Troll-Kommentare auf die angesprochenen Personen? Auch könnte erörtert werden, ob eine bestimmte, moralisch fragwürdige Handlung im Spiel wirklich notwendig gewesen wäre – es könnte eine Erörterung folgen, ob es auch andere Möglichkeiten gegeben hätte, das gleiche Ziel zu Erreichen.

Zudem wäre es sicher interessant, die gewonnenen Kenntnisse über die offensichtlichsten Methoden im Realen zu testen. Die Spieler könnten auf sozialen Medien, oder Auszügen von realen Beiträgen nach den Merkmalen suchen. So könnte die Fähigkeit weiter ausgebaut werden, die Merkmale im Realen selbst zu sehen und identifizieren zu können.

Diese Aspekte wären nicht nur im Rahmen von Lehrzwecken sehr hilfreich. Solche Fragen könnten auch sehr gut den Fragebogen zur Testphase des Spiels ergänzen. Hier würde dann nicht nur die Spielbarkeit und Erfahrung der Spieler getestet, sondern auch ein Wert zum Erfolg der Methode zur Vermittlung dieser Informationen.

## Level Anforderungen

Dieses Kapitel ist ein erster Entwurf in die Richtung der Level-Gestaltung. Diese muss, insbesondere in Bezug auf die Konkreten Ereignisse und Minispiele noch weiter ausarbeitet werden.

### Level Diagramm

Die Level in Rise of Ravens entsprechen den nachfolgenden Rängen. Der Spieler startet in das Spiel mit dem Rang 0 und steigt dann, bei erfolgreichem Beitritt in der Gruppe, auf den Rang II auf. Die Hierarchie ist linear. Für den Leader erfolgt der Aufstieg in den Rängen automatisch. Für die Follower ist dies bis zum Rang II ebenfalls der Fall, danach ist ein Aufstieg jedoch nur noch durch die Freigabe des Leaders möglich. Die Ränge ändern sich in diesem Fall jedoch nicht.

Rang 0

**Rang I** – Kamerad

Rang II – Unteroffizier

**Rang III – Wachtmeister**

Rang IV – Oberwachtmeister

**Rang V – Hauptfeldwebel**

Rang VI – Stabsfeldwebel

**Rang VII – Leutnant**

Rang VIII – Hauptmann

**Rang IX – Major**

Rang X – Generalleutnant

Rang XI – Generaloberst

**Rang XII – Generalfeldmarschall**

### Freischaltung der Objekte nach Level

Da die meisten Minispiele bisher nicht vollumfänglich ausgestaltet sind, wird sich die nachfolgende Liste erst im Laufe des Level Designs weiter füllen können. Hier sind einige allgemeine Objekte und Funktionen aufgelistet, deren Zeitpunkt des Freischaltens, bereits festgelegt werden konnte.

| **Objekt/Funktion** | **Level/Rang** |
| --- | --- |
| Medien | 2 |
| Sozial | 2 |
| Kommunikation | 2 |
| IT | 2 |
| Kampf | 3 |
| Handfeuerwaffen | 3 |
| Explosionskörper | 6 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Level Design – Erste Grundlagen

Die Level orientieren sich immer an dem Rang des Leaders. Freischaltungen von neuen Objekten und Funktionen sind dementsprechend nur vom Rang des Leaders abhängig. Die Follower erhalten dann ebenfalls entsprechend Zugriff auf die neuen Freischaltungen.

Jedes Level, hier den Rängen entsprechend, hat eine Anzahl an Ereignissen und Minispielen, die damit freigeschalten werden. In den Kapiteln zu den Ereignissen und Minispielen wurden schon einige mit dem entsprechenden Level der Freischaltung in den jeweiligen Tabellen gekennzeichnet. Bei Zunahme der Level bzw. Ränge in Bezug auf den Leader werden die freigeschaltenen Ereignisse entsprechend Komplexer. Dies kann zum einen eine gleichzeitige Freischaltung von entsprechend komplexeren Minispielen umfassen. Oder aber eine größere Anzahl, an der für die Bearbeitung benötigten Minispiele. Wurde ein Ereignis oder Minispiel in einem bestimmten Level freigeschalten, so bleibt dieses das ganze Spiel über erhalten. In höheren Leveln können also auch die Ereignisse und Minispiele aus bspw. Level Eins noch auftreten.

Die Kategorien werden innerhalb der ersten Drei Level freigeschalten. Es können also erst entsprechende Minispiele oder Versionen des Minispiels ab dem jeweiligen Level bearbeitet werden, ab dem die Kategorie freigeschalten ist.

A picture containing text

Description automatically generated

Abbildung 12 Die Freischaltung der Kategorien erfolgt in den Rängen I bis III.

Mit ansteigenden Leveln sollen auch die Merkmale der faschistischen Ideologie zunehmend auftreten, bzw. immer eindeutiger als faschistisch erkannt werden. So sollen die Ereignisse dementsprechend gestaltet sein, dass zu Beginn, vermehrt neutrale Ereignisse bzw. Minispiele erscheinen und diese mit der Zeit durch stets radikalere ergänzt werden.

Die Ereignisse, Projekte und Minispiele, die in den jeweiligen Kapiteln vorgeschlagen werden, sollen noch weiter konkretisiert und ausgebaut werden. Für jedes Level sollen die möglichen Ereignisse und Minispiele prozentual ansteigen. Dies ergibt sich zum einen durch jene aus den vorherigen Leveln und zum anderen aus, dem Level entsprechenden, neuen Freischaltungen. Verschiedene Ereignisse und Minispiele können sich auch immer wieder im Lauf des Spiels wiederholen. Zudem soll es zu einem Ereignis oder Minispiel einige Variationsmöglichkeiten geben. Dies kann in Form von kleineren Änderungen in der Beschreibung oder bspw. der Zielperson sein.

# Fazit und Ausblick

# Bibliography

Alvarez, J. (2021). small town - lowpoly. Von https://www.artstation.com/artwork/lxnyXa abgerufen

Ebner, J. (2019). *Radikalisierungsmaschinen - Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren* (1 Ausg.). (J. Ebner, Hrsg.) Berlin: Suhrkamp Verlag.

Eco, U. (2020). *Der ewige Faschismus.* München: Carl Hanser Verlag.

Fielitz, M., & Marcks, H. (2020). *Digitaler Faschismus - Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus* (1 Ausg.). Berlin: Dudenverlag.

Gensing, P. (2019). *Fakten gegen Fake News oder Der Kampf um die Demokratie* (1 Ausg.). Berlin: Duden.

Neko123Uchiha. (2020). Cyberpunk 2077 low-poly scene.

Nica, L. (22. 8 2020). *Was ist Doxxing und wie lässt es sich verhindern?* Abgerufen am 11 2021 von Avast Academy: https://www.avast.com/de-de/c-what-is-doxxing

Peter, R. (2020). Low poly isometric fujiwara tofu shop. Von https://blenderartists.org/t/low-poly-isometric-fujiwara-tofu-shop/1240810 abgerufen

(kein Datum).*POLYGON - Adult Face Plates Pack (requires kids).* Synty Store. Abgerufen am 4. 02 2022 von https://syntystore.com/pages/free-assets

Ryan, T. (19. Oktober 1999). *The Anatomy of a Design Document, Part 1: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal.* Von Game Developer: https://www.gamedeveloper.com/design/the-anatomy-of-a-design-document-part-1-documentation-guidelines-for-the-game-concept-and-proposal abgerufen

Ryan, T. (17. 12 1999). *The Anatomy of a Design Document, Part 2: Documentation Guidelines for the Functional and Technical Specifications.* Von Game Developer: https://www.gamedeveloper.com/design/the-anatomy-of-a-design-document-part-2-documentation-guidelines-for-the-functional-and-technical-specifications abgerufen

Semenkov, I. (2021). Low Poly CyberPunk City. Von https://www.artstation.com/artwork/kD4xzl abgerufen

*Synty Store*. (4. 02 2022). Von POLYGON - Sci-Fi City Pack: https://syntystore.com/products/polygon-sci-fi-city abgerufen