

Design Concept // Ideen Visualisierung

Wieso ein Design Concept?

Das Etablieren eines Design Codes/ Design Concepts ist nicht nur essentiell für einen zusammenhängenden Stil, er kann auch als Navigationstool verwendet werden, um die verschiedensten Bereiche des Spiels nach einer bestimmten Linie zu formen, um so ein stimmiges Gesamtprodukt zu erhalten.

Unser „Stil“

Um einen Design Code erfolgreich entwickeln zu können, sollte man den bisherigen Prototypen als Ausgangslage des zu entwickelten Stils nehmen .

Die Gameplay Regionen, welche wir bisher integriert und ausgebaut haben, basieren auf relativ moderaten Themen (Ausweichen, Monster, Rätsel, Ausnutzen, Explorieren...), die so überall anzutreffen sind. Ein Zelda, welches durch einen comic-haften Stil besticht, beinhaltet ebenso Kämpfe wie humoristische Ansätze, die ernste/bodenständige Themen mit jenen vermischen, die eher bei einer jüngeren Zielgruppe anzufinden sind (bunte/knallige Farben, abgerundete Formen...). Ein Dying Light wiederum würde ein Teil seiner narrativen Eigenschaft und Bedrohlichkeit einbüßen, wenn bunte Farben und abgerundete Formen verwendet würden. Man kann also erkennen, dass Gameplay ein großer Bestandteil des vorherrschenden Stils nicht nur unterstreicht, sondern auch zum gewissen Maß vorgibt.

In unserem Fall möchten wir die Ernsthaftigkeit der Welt und die daraus resultierenden Gefahren nicht nur durch den Spieler evaluieren lassen, sondern diese auch durch Farben, Form und Licht auf eine bestimmte Ebene heben. Der Spielende soll gleich erkennen, dass die Welt zwar unmögliche Elemente aufweist, diese jedoch durch ihre Textur und Integration in die Umwelt als möglichst plausibel registriert werden. Ein Beispiel wäre hier ein gigantischer Baum, der in einem eher comic-haften Spiel einfach groß dargestellt wird, bei uns allerdings durch mehrere zusammenhängende Aspekte zu einem echten Konstrukt der Natur wird.

Ich rede hierbei von Makrotexturen auf dem Baum, sodass die Rinde als massiv und groß wahrgenommen werden kann, Texturen auf dem Boden, die Steine, weiche Erde und Sand aufzeigen usw.

Daraus ergeben sich schon einige Stil-Merkmale, die wir als Fakt niederschrieben können:

→ Jedes Objekt muss passend in die gezeigte Umwelt integriert werden

→ realistische Oberflächen, die genau zeigen, um was für ein Material es sich handelt.

Und diese beiden Sätze nehmen uns eine ganze Menge Denkarbeit im Bezug auf das Leveldesign ab. Scale und Anordnung der Assets (und auch die Art der Assets selbst) werden nun zu einen gewissen Grad vorgegeben, da wir uns entschieden haben, eine realistischere Komposition darzustellen.

World Building und Design

Kommen wir jetzt zum eigentlichen Designstandpunkt der Assets und der Kreaturen, die unsere Welt bevölkern. Bisher haben wir nur einige Fakten zu dieser Welt erdacht, nun gilt es diese zu verfeinern und daraus Regeln zu machen.

Bevor wir allerdings mit Kreaturen und Einwohnern anfangen, müssen wir unsere Umwelt designen – denn letztlich gibt die Umwelt vor, wie die sich dort lebenden Wesen entwickeln würden. Es wäre schlichtweg fatal, in einem Spiel, welches sich unter Wasser abspielt, Vögel einzubauen, jedenfalls ohne eine schlüssige Erklärung. Aber natürlich könnte das der Hook des Spiels sein (psychadellische Themen), aber das würde nun zu weit führen.

In unserem Fall herrscht eine glaubwürdige, doch extreme Welt vor. Extrem sind die Proportionen, die der Spieler vorfindet, glaubwürdig sind jedoch die Gründe, warum diese Proportionen überhaupt zustande kamen. Die reine pure Magie ist ein No-Go, anstelle davon herrscht ein Soft Magic System, dass durch unterschiedliche Dimensionen und naturgegebene Umstände die Priese „Unerklärliches“ mit reinbringt. Allerdings nur so lang unerklärlich, bis der Spieler die Hintergründe der Welt erfährt. Man könnte hier auch von Pseud-Chemie und Pseudo-Physik sprechen, als Magie Ersatz. Ureinwohner leben in dieser Welt, mit rituellen Glauben, die sich einer zweiten Dimension als Energiequelle zunutze machen. Daraus entstand eine Art Kult, der zum einen die Natur verehrt, sie jedoch auch ausbeutet.

Unser bisherige Prototyp ist sehr gut in 3 verschiedene Ökosystem einzuteilen:

- Wald/Dschungel mit Tempelruine
- Höhlenpassagen
- Tempelruinen mit Glocken und antiken Objekten (Unter der Erde)

Wald und Höhle

Der Wald ist wohl das einfachste System, welches man als Grundgerüst verwenden kann, um Assets zu gestalten. Natursteine, von Sedimentierung, Niederschläge und Eruptionen der Erdmasse in Jahrhunderten geformt, führen zu sehr organischen Felsformationen, langhalsige Wurzeln und frischen, kräftigen Gras, abseits des Weges sogar sehr lang gewachsen. Der Wald ist Heimat einer kulthaften Zivilisation, die eine ähnliche Welt in einer anderen Dimension ausnutzen, um in ihrer eigenen Welt Energie zu sammeln. Dafür heiligen sie aber die ihnen gegebenen Ressourcen, und sind sozusagen Teil des Waldes.

- organisch
- eher durch die Natur geformt, als durch den Menschen
- unberührt, und wenn Menschen, dann leben sie eher MIT/IN der Natur, als diese zu zerstören

= Das führt zu folgenden Aspekten

→ Die Welt ist stellenweise überwuchert, die Natur konnte sich ungehindert ausbreiten und im wahrsten Sinne des Wortes Wurzeln schlagen. Bäume konnten wachsen und wachsen, Erdrösche führten zu Klippen und tiefen Höhlen, mit weichen Gestein. Die Menschen haben nur wenige Orte bearbeitet, sondern vielmehr ihre Gebäude und Stätten in diese Natur integriert. Schmuck und Dekor wird um Wurzeln gewickelt, kleine Ritualschreine (unsere Savepoints) werden einfach auf relativ flachen Boden oder Steinen aufgebaut, und der dortige Platz mit Kerzen geschmückt. Dies gilt allerdings nicht für die heiligsten Tempelanlagen, die mit den Ressourcen der Welt aufgebaut wurden, allerdings auch tief in die Umwelt integriert.

Tempelruinen mit Glocken

Die Zivilisation, die sich in diesem Wald niedergelassen hat, ist äußerst religiös und hat eine tiefe Verbundenheit zur Natur; so sehr, dass sie sogar eine zweite Dimension/Welt entdeckt haben, in der mysteriöse Energiequellen existieren, die die merkwürdigen Apparaturen dieser alten Zivilisation antreiben. Woher kommt diese Energie? Was genau ist die zweite Welt? Die Menschen vor dem Spieler entwickelten einen religiösen Bezug zu dieser anderen Welt und obwohl sie Kultstätten erbauten, waren diese in die Natur integriert. Mauern wurden in Felsen eingearbeitet und so wechselt sich Naturstein mit handgearbeiteten Blöcken ab. Steine wurden oberflächlich bearbeitet, und anstatt aus den großen Elementen des Waldes Schmuck zu bauen, wurden Rindenstücke, kleine Steinsplitter und merkwürdig geformte Wurzeln als Dekor verwendet. Diese wurden an großen Garnseilen um wichtige Ritualsteine gewickelt, der Sinn entzieht sich jedoch dem Betrachter... eine Art Ritus? Ein Grabmal? Die offenbar freien Dekorarbeiten lassen Raum für Interpretation.

Viele der Tempelstellen wurden in Stein geradezu eingearbeitet, zwar gibt es vereinzelt Bodenplatten mit behauenen Stein, doch wechselt sich auch hier Naturstein mit handgearbeiteten Fliesen ab. Das weiche Gestein der Höhlen ist wohl ein Grund dafür, warum die wohl wichtigsten Instrumente der alten Zivilisation wohl so vielzählig sind; Steinglocken, die in jeder Form und Größe den Alltag des alten Volks zierten. Ein Grund dafür könnte die starke Naturverbundenheit sein, und das fantastische Echo, dass durch das Klingeln der Glocken durch den Wald schallt. Doch die Zeit hinterließ ihre Spuren; das poröse Gestein ist überzogen mit Patina und einige Glocken liegen zerschellt am Boden, bewachsen vom Moos der Jahrhunderte.

Dabei zeichnen diese Ritualstätten noch viel mehr aus; Holzkonstruktionen, aus dunklen Zweigen und abgestorbenen Holz der großen Bäume. Die ineinandergeschachtelten und kompliziert aneinander gestapelten Balken erfüllen unterschiedliche Zwecke, wie zum Beispiel einen Fahrstuhl anzutreiben, der ebenfalls aus Holz besteht. Größere Apparaturen, die anscheinend Energiequelle für solche Konstruktionen sind, bestehen wiederum aus dem Gestein der Höhlen und sind mit leichten Dekorschnitzereien versehen. Diese Dekorarbeiten sind jedoch spärlich, oftmals nicht mehr als ein paar Kreisornamente und wellenförmige Linien. Anscheinend lag hier die Philosophie des Volkes darin, dass die Schönheit von der Natur und der Oberfläche der Ressourcen kam, die sie verwendeten.

- organisch
- meist Stein und wenig Dekorarbeiten
- Naturformen wechseln sich oft mit von Menschenhand geschaffenen Objekten ab
- Naturobjekte als Dekor (Splitter, Wurzeln und Steine)
- Patina und zerstörte Objekte

→ Kultstätten, die in die Natur integriert sind, harmonisch wechseln sich die Objekte der Menschen mit Monumenten der Natur ab. Gebautes, was nicht religiöse Verwendung findet, ist rudimentär, wackelig, aber voll funktionstüchtig. Religiöse Objekte, wie die Glocken, sind dafür umso massiver, geradezu brutal archaisch in ihrem Design, mit nur wenig Oberflächenbearbeitung. Diese brutalen Formen wechseln sich allerdings ab und an mit feingliedrigen und fast zerbrechlich wirkenden Arbeiten ab, allerdings ebenfalls aus Stein und mit Patina bedeckt.

Lebewesen

Die jetzt im Kopf langsam anfangen zu existierende Welt formt ein klares Bild: ein gigantischer Wald, mit Ureinwohnern, die mit der Natur gelebt haben, um merkwürdige Riten zu praktizieren.

Jetzt müssen wir uns fragen, was hier für Tiere leben könnten.

Wir müssen dabei eine Unterscheidung treffen, zwischen OBERFLÄCHIG und UNTERIRDISCH, da sich wahrscheinlich auch der Alltag der Menschen an diesen Orten unterschiedlich abspielte.

OBERFLÄCHIG → Wald, Naturstätten, Wurzeln, Busch, Gras, Schluchten, Klippen...

! = Wenn die Zivilisation mit gigantischen Klangspielen arbeitete, müssen wir uns folgendes fragen: wurde keine großen Prädatoren von den Klängen dieser Glocken angelockt? Und wenn ja, wie konnte diese Zivilisation so lange überleben, um große Tempelanlagen zu errichten? Wenn Baum und Wurzelwerk in den Himmel ragen, kann man davon ausgehen, dass Tiere dies ebenfalls tun – bildet diese Einheit doch ein unzertrennliches Ökosystem. Wir müssen uns also folgende Lösungen anschauen:

→ wie gingen die Einwohner mit den Tieren um? → Sie hatten Mittel und Wege, Tiere zu bändigen. Vielleicht verwendeten sie sogar die großen Wesen als Transportmittel oder Baugerüste?

→ → Das ist eine Erklärung, die im Kopf des Spielers Sinn machen muss, und das tut sie: hatten die Ureinwohner doch Zugang zu dieser merkwürdigen Welt, und bauten Apparaturen, deren Sinn sich zu Beginn des Spiels nicht erschließt... Hier kann der Spieler also Antworten für sich selbst erschließen, ohne das wir, als Designer, ein direktes Ja oder Nein geben.

→ → → Allerdings sollte es einige visuelle Hinweise geben, die solche Theorien unterstützen: Futterplätze, Käfiganlagen, Zuchtgruben...

UNTERIRDISCH → Höhlen und Tempel, die in die Höhlen eingearbeitet sind

! = Wenn die Stätten unterirdisch gebaut wurden, müssen wir uns fragen, woher das Licht kam. Die Menschen lebten ober- und unterirdisch, das zeigt also, dass sie eine normale Physik hatten. Waren diese Orte besonders versteckt? Wir müssen und also folgende Lösungen anschauen:

→ warum bauten sie unterirdisch? → Sie verwendeten vielleicht große Tiere zum Bauen oder domestizierten diese, doch war die Gefahr dennoch präsent, dass ein solches Tier durchdrehte; zur Sicherheit baute man also die größten und wertvollsten Tempelstücke unter der Erde.

→ → Licht ist dadurch auch erklärbar; natürliche Lichthöfe könnten Strahlen in das Innere solcher Anlagen werfen.

Die hier lebenden Tiere müssen also einige Merkmale aufweisen, um in das System integriert werden zu können:

→ Da die Zivilisation bereits seit langer Zeit weg ist, konnte sich die Natur Stück für Stück die unterirdischen Plätze zurückerobern. Diese Wesen sind dementsprechend nicht allzu groß (maximal Menschengröße), mit besonderen Ausnahmen (diese Wesen sind aber sehr selten und könnten Mutationen darstellen). Da wir uns unter der Erde befinden, und Licht nur in bestimmten Stellen einfällt, die Tiere aber überall auf Nahrungssuche gehen müssen, ist das Augenlicht eingeschränkt, eventuell sind diese Wesen sogar blind. Der Untergrund besteht aus Felsplatten und weichen Gestein; ungeschützte Füße und bloße Haut sind hier also fehl am Platz. Stellen, die der Natur immer wieder ausgesetzt sind, müssen geschützt sein (Panzer, Hornhaut etc). Nun stellt sich die Frage der natürlichen Selektion; wie jagen die einzelnen Tiere sich hier unten? Gibt es viele Prädatoren? Da viel Wurzelwerk vorhanden ist, wird eine Nahrungsquelle die Rinde sein, doch gibt es auch Wesen, die jagt auf ihre Artgenossen machen. Dabei bewegen sie sich höchstwahrscheinlich krabbelnd oder schleichend voran, da Höhlen und Tunnel nur wenig Platz für agilere Bewegung lassen.

Des Weiteren ist die Umgebung feucht, durch die geringe Lichteinwirkung, außerdem sinkt Regenwasser nach unten, was besonders in einem so großen Wald eine Unmenge sein muss. Dadurch könnte man rückschließen, wie die Haut solcher Wesen aussieht. Durch den geringen Lichteinfall herrschen wahrscheinlich auch eher groteske Körperformen vor, Funktion vor Form, da die Tiere eh eine eingeschränkte Sicht besitzen.

Größere Prädatoren besitzen/beherrschen einen Aspekt des Höhlenlebens perfekt, wodurch sie einen Vorteil gegenüber den kleineren Tieren haben. Diese Vorteile können in der Bewegung (Würmer), der Ortung von Lebewesen (Fledermaus Echo Ortung), oder der Art der Zerkleinerung von Beutewesen sein (Sensenzähne, Säurespucke..) → natürlich wären solche Funktion klasse als Anwendung im Spiel, doch sollten diese Ideen zu aller erst zur Erschließung des Designs des Tiers dienen.

Die Andere Welt

Die andere Welt wird von exotischen Tieren bewohnt, dessen Eigenschaften gleichsam faszinierend wie unheimlich sind. Schwebende Wesen, merkwürdige Formen und wundersame Farben, eine expressiver als die andere, sind in der „Anderen Welt“ sehr normal.

->-> Die Lebewesen aus der zweiten Sicht sollen im Kontrast zu den Echtweltmonstern stehen. Man soll erkennen, dass in der anderen Welt auch andere Umwelteinflüsse und allgemein andere Gegebenheiten vorherrschen als in der Echtwelt. So orientieren wir uns an einem maritimen Lebensraum und somit weisen die Wesen, die aus dieser Welt kommen, eher Eigenschaften und Fähigkeiten von Meereslebewesen auf. Sie können schweben, da die Luft dort die Eigenschaft von Wasser hat. Die Farben der Lebewesen aus der zweiten Sicht sind farbenfroh, gesättigt, aber auch gemixt mit eher dunklen, bedrohlichen Farben. Somit passen sie sich der Farbentscheidung über die zweite Sicht an und stehen damit auch im Kontrast zu den eher entsättigten und trüberen Farben der Echtwelt.

DESIGN GUIDE 1.1v

geschrieben von Raphael Sindermann mit Zusatz von Laura Martinek