Einmal Gezheim und zurück

Ein interaktives
Hybrid-Spiel
Digital und Print

Konzeptbuch und Dokumentation

Bachelorarbeit Sophie Dohmen

Recherche

Recherche und Idee

Einmal Gezheim und zurück!

Konzeptbuch und Dokumentation
Bachelorarbeit Sophie Dohmen

Inhalt

Themenbeschreibung 11

Markt-Recherche 15

Zielgruppe 18

Medienwahl 19

Strukturelle Konzeption des Inhalts 21

Handlung 23

Level Handlung und Gesamtspiel Kontext 33

Exkurs: Grundlagen-Recherche: Das Design der 70er 37

Formatwahl 47

Typografie 48

Layout 49

Entwurfsprozess Typografie und Layout 50

Interface 52

Entwurfsprozess Interface 54

Farbschema 56

Illustration 57

Entwurfsprozess Illustration und Characterdesign 58

Entwurfsprozess Karte und Gebäude 66

Entwurfsprozess Räume und Möbel 76

Entwurfsprozess Drag and Drop Minigame 78

Animation 80

Musik 82

Packaging 83

Trailer 84

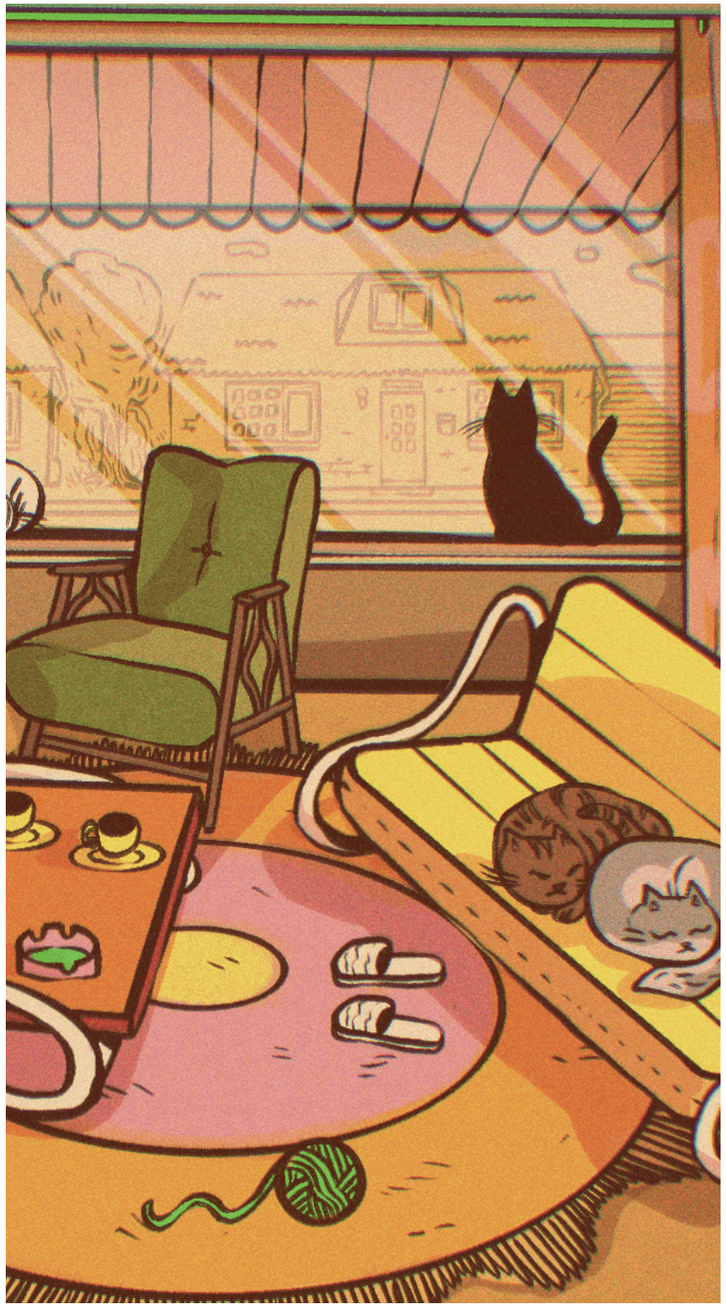
Miniaturen 86

Danksagung 101

Quellen 102

Teil 1:
Recherche und Idee

01



Themen-beschreibung

Recherche und Idee

Die Digitale Welt und die Printmedien: Unvereinbar, im Konflikt oder doch im Einklang?

Das digitale Zeitalter hat das alltägliche Leben und unseren Umgang mit Medien in den letzten 50 Jahren rapide verändert. Der Konsum von Information erfolgt schneller und effektiver denn je. Kaum stellt sich eine Frage, so lässt sich diese bereits nach wenigen Sekunden anhand von Google klären. Es ist nicht einmal mehr notwendig den passenden Artikel zu einer Frage zu finden und zu lesen, denn durch verschiedene Filterfunktionen löst die Suchmaschine unser kleines Problem gleich gänzlich und ohne Umwege. Doch gerade dieser Umweg enthält Informationen, die wir brauchen. Nicht nur um ein umfänglicheres Wissen zu entwickeln, sondern auch um unser Gehirn die Arbeit machen zu lassen, die es am besten macht: Selbst filtern.

Dieses Filtern ist eine unheimlich wichtige Fähigkeit, denn sie erlaubt uns, Input auf seine Richtigkeit zu überprüfen. Lese ich gerade die Meinung eines Journalisten oder handelt es sich um überprüfbare Fakten? Woher kommt eigentlich der Text, den ich gerade lese? Und welche Wichtigkeit hat er in Bezug auf mein Problem? Auch auf den eigentlichen Quell-Websites der gesuchten Information muss man Texte nicht mehr wirklich lesen, man kann mit einer kurzen Tastenkombination ein Schlagwort eingeben und erhält sofort alle relevanten Sätze. Sicherlich ist diese Herangehensweise sehr effektiv und nicht mehr wegzudenken, trotzdem bietet uns das physische Blättern in einem Buch so viel mehr. Die Aktion des Heraussuchens eines Buches, das Durchforsten des Registers und das Lesen des gesamten Textes, in dem wir uns die Information erhoffen bietet dem ganzen Denkapparat ein Training seiner Funktionen.

Besonders Kinder brauchen dieses Training, um das Gehirn umfänglich auszubilden. Oft geht die schon sehr frühe Nutzung von Apps in der frühen Kindheit mit motorischen Problemen einher. Auch die Lesekonzentration wird beeinträchtigt.

Trotzdem ist es in unserem Zeitalter wichtig, Kinder bereits früh an die digitalen Medien zu gewöhnen und ihnen einen kompetenten Umgang mit ihnen zu vermitteln. Nicht nur ist es notwendig, dass Kinder schon früh lernen digitale Geräte zu bedienen, mit deren Fehlern und Eigenschaften umgehen und Problemlösungen zu digitalen Schwierigkeiten wie Suchfunktionen, Updates und Pflege eines Datenspeichers erlernen. Es ist auch bewiesenermaßen förderlich für Kinder, ihnen Lesetexte in einem Kontext zu bieten, der für sie besonders interessant ist.

Zudem lesen Kinder eigentlich den ganzen Tag:
Wer Nachrichten in Messenger-Apps versendet, muss diese verständlich verfassen und die Antwort auch lesen können. Somit ist die digitale Welt schon längst ein Teil der kindlichen Entwicklung und wird dies auch bleiben. Das ist gut.

Die Frage dabei ist lediglich, wie wir es den Kindern so angenehm und damit so effektiv wie möglich gestalten können, trotzdem die motorischen und filternden Fähigkeiten des Gehirns auszubilden. Wer gelernt hat, Texte in ihrem Kontext und in ihrer Gänze zu verstehen und einzuordnen, der kann dies auch mit Medienschnipseln von Google schaffen.
Diese Einordnung von Information ist unheimlich wichtig, wenn wir erreichen wollen, dass Kinder kompetent und verantwortungsbewusst mit Medien interagieren.

Warum sind digitale Medien im Entertainment-Kontext für Kinder heute unverzichtbar?

Kinder lernen durch das Spiel und den Umgang mit digitalen Medien, der für das Erwachsenenleben in der heutigen Zeit unverzichtbar ist. Einem Kind den Umgang mit digitalen Medien zu untersagen, stellt mittlerweile nicht nur einen sozialen Konflikt dar, sondern beraubt das Kind auch der Möglichkeit, spielerisch zu lernen, digitale Medien zu bedienen.
Der Entwicklungspsychologe Jean Piaget definiert dasLernen als „Aktiven Prozess". „Vom Säuglingsalter an entwickelt(e) sich das Lernen aus einem natürlichen Bedürfnis des Kindes, seine Umgebung zu erforschen und zu verändern." Laut Piaget und Montessori ist das spielerische Lernen dabei am effektivsten, wenn die „Aufgaben (...) unabhängiges Denken und Kreativität fördern."Dieser pädagogische Ansatz sieht vor, Kinder mit ihrer Umwelt zu konfrontieren und kreativ damit interagieren zu lassen.

Die Stiftung Kind und Jugend (gefördert durch das Bundesministerium für Gesundheit) definiert die Mediennutzung zwar als eine Chance für die Entwicklung eines Kindes, stellt aber auch gewisse Probleme fest, die durch die konstante Nutzung von digitalen Medien entstehen.

> **„Kinder wachsen mit Bildschirmmedien auf, sie benutzen diese selbstverständlich zu ihrer Unterhaltung, zum Spielen und um zu kommunizieren. Neben den Chancen der Mediennutzung sehen wir Kinderund Jugendärzte auch die Schattenseiten dieser Entwicklung: Spielen mit realen Dingen,(...)(und) Lesen werden häufig vernachlässigt.(...)Zudem bedeutet technische Versiertheit noch lange nicht Medienkompetenz. Wie man mit den eigenen Daten und denen anderer, (...) oder auch der Informationsflut im Netz umgeht, wissen Kinder nicht."**

Nicht nur die Auseinandersetzung mit der Umwelt leidet also unter dem Konsum von digitalen Medien. Auch die Fähigkeit, Informationen zu filtern, ist eine Kompetenz, die erlernt werden muss.

Im FAZ Artikel „KINDER UND DIGITALE MEDIEN: Handy statt Bilderbuch" ist nachzulesen, dass durchaus eine Möglichkeit besteht, digitale und analoge Medien für Kinder vereinbar zu machen:

> **„Ein bloßes Verbot digitaler Medien lehnen die weitaus meisten Pädagogen und Psychologen unisono ab. Es muss uns gelingen, das Digitale so ins Analoge zu integrieren, dass digitale Anwendungen genutzt werden, ohne dass mögliche Schäden entstehen können".**

Daher der Ansatz meines Projektes:
Die digitalen Medien durch analoge Medien zu ergänzen und so auch kurzzeitig die Nutzung der digitalen Medien zu unterbrechen, bietet Kindern einen Anreiz, aus der digitalen Welt herauszutreten und sich mit einem haptischen, realen Objekt zu beschäftigen. Zudem sollen Informationen vom Kind nicht nur im Buch recherchiert, sondern auch gefiltert und bewertet werden. Das Kind soll spielerisch lernen, Wahrheit von Unwahrheit zu unterscheiden und Informationen nach Wichtigkeit und Relevanz zu ordnen.
So wird der spielerische Umgang mit digitalen Medien gefördert und zugleich die analogen Fähigkeiten des Kindes unterstützt.

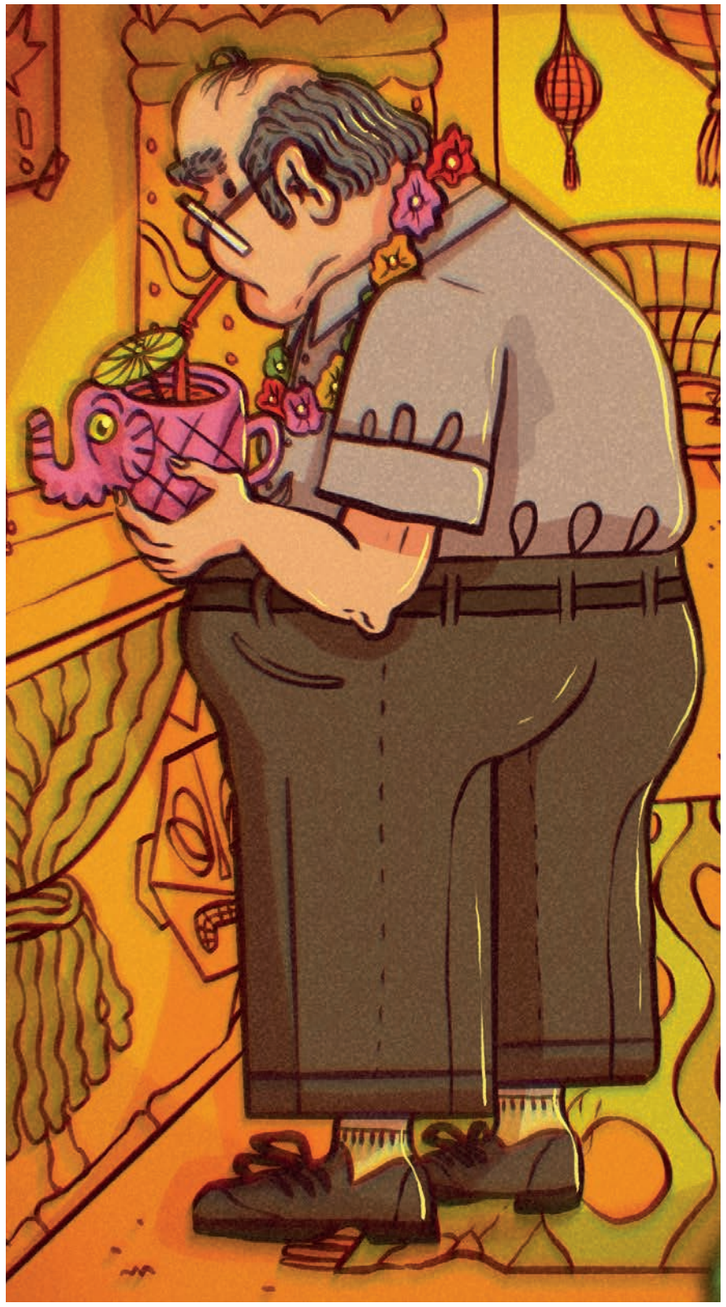
Um also eine ausgeglichene Entwicklung des kindlichen Denkens anzuregen, ist es eher kontraproduktiv sich auf ein Medium zu verlassen und das andere zu vernachlässigen.

Ein Kind, das ständig nur vor dem Tablet sitzt wird Schwierigkeiten entwickeln sich auf längere Texte zu konzentrieren und sich in selbigen zurechtzufinden. Ein Kind, dem digitale Medien verboten sind und das folglich nur analog gebildet ist, wird Schwierigkeiten bei der Navigation von digitalen Medien haben und das Erlernen neuer digitaler Lösungen als mühselig empfinden. Sinnvoll wäre es daher, ein Produkt zu entwerfen, welches digitale und analoge Medien zu gleichen Teilen kombiniert.
Wenn zwangsläufig beide Medien zur Lösung eines Problems genutzt werden müssen, entwickelt sich eine vielschichtige Medienkompetenz.
Möchte man einem Kind ermöglichen, zu lernen, so ist es am besten das Prinzip des Spiels für diesen Prozess zu nutzen. Das Spiel ist die Vorbereitung und die Übung verschiedener Kompetenzen, die zum Leben notwendig sind. Je mehr Freude eine Übung bereitet, desto höher der Lerneffekt.

Im Zuge dieses Projekts entsteht ein Konzept für ein solches Hybrid-Produkt der digitalen und analogen Medien für Kinder. Es setzt sich zusammen aus einer analogen Printkomponente (einem Buch und einer Sammlung loser Seiten), sowie einer digitalen App (einem Adventure Spiel mit steuerbarer Hauptfigur). Die beiden Komponenten lassen sich nur in Kombinationverwenden. Die Rätsel im Spiel sind nur lösbar, durch die Printmedien. Die Printmedien sind nur verständlich durch die Handlung des Spiels.
So entsteht ein Hybrid, welcher das logische Denken, die Fähigkeit zur Recherche und die motorischen Abläufe trainiert. Es ist zudem wichtig, bei der Nutzung von digitalen Medien durch Kinder auf regelmäßige Bildschirmpausen zu achten. Das Projekt bietet durch die Nutzung analoger Komponenten automatisch integrierte Bildschirmpausen.

Esther Murphy,
Camilla Hallinan, Das Psychologie Buch,
Dorling Kindersley Verlag GmbH, München,
2012, Seite 262-270
USK, Stiftung Digitale Spielekultur
Computer Projekt Köln e.V.,
Elternratgeber Computerspiele,
Seite 1 Autor unbekannt,
Dossier: Games und Lesen, Stiftung Lesen
URL: https://www. stiftunglesen.de/leseempfehlungen/digitales/games-digitales-lesen/
Stiftung Kind und Jugend, Pädiatrische empfehlungen für Eltern zum achtsamen Bildschirmmediengebraucht
URL: https://www.stiftung-kind-und-jugend.de/ fileadmin/pdf/Flyer-Bildschirmmedien.pdf
Claudia Füssler, Handy statt
Bilderbuch, FAZ
URL: https://www.faz.net/aktuell/wissen/geist-soziales/ schaedlichkeit-digitalen-medienkonsums-fuer-kinder-15045726.html

02



Markt-Recherche

Bei der Recherche nach bisherigen Hybridprodukten stellt sich schnell ein häufig auftretendes Problem heraus. In der Regel handelt es sich um ein Hauptmedium, welches ein nur begleitendes Nebenmedium anbietet, dies aber nicht benötigt. Das Nebenmedium erhält dadurch einen Gimmick-Charakter und ist oft nach einmaliger Nutzung nicht mehr interessant.

Beispiele für die Kombination analoger und digitaler Medien existieren sehr vielfältig und doch ist es bei der Recherche nahezu unmöglich ein Beispiel zu finden, bei dem dieses Problem nicht existiert.
Lego bietet seit einiger Zeit eine Produktreihe mit dem Titel „LEGO® Hidden Side™“ an. Diese Reihe basiert auf den typischen Legosets, welche wie gewohnt nach Anleitung gebaut werden.
Anschließend kann man mit einer VR App das Bauwerk scannen und erhält als Feedback Animationen (beispielsweise von Geistern), mit denen in kleinen Mini-Spielen interagiert werden kann. Das Problem bei dieser Anwendung zeigt sich schnell: Damit die App das Bauwerk „lesen“ kann, muss sie Referenzpunkte auslesen. Diese müssen also an der durch die Anleitung geplanten Stelle liegen. Sollte das Kind (wie es eigentlich eine Kernkomponente des Lego-Prinzips ist) auf die Idee kommen, das Gebäude anders zu bauen als die Anleitung es vorsieht, ist die VR App nutzlos. Zudem kann man das Lego Set auch ohne die App bespielen, wodurch die App nicht zwingend notwendig ist.
Ein weiteres Beispiel eines solchen Hybrid-Produkts ist die LeYo!® App des Carlsen Verlags, durchwelche sich Bücher für Kinder virtuell erweitern lassen. Laut Hersteller:

> **„Mit der LeYo! App werden aus liebevoll gestalteten Büchern im Handumdrehen interaktive Geschichten. Erzählungen, Klangwelten, Wissensvermittlung und Spiele vereinen sich in dieser innovativen und multimedialen Kinderbibliothek und helfen dabei, die Welt […] ein bisschen besser zu verstehen.“**

Auch bei der LeYo!® App stellt sich das Problem schnell dar, denn um ein reguläres Bilderbuch zu lesen und zu verstehen braucht man keine App. Es gibt für diese App passende Bücher aus verschiedenen Themenbereichen, so zum Beispiel einen Atlas, ein Dinosaurier-Lexikon und ein Märchenbuch. Die Bilder lassen sich scannen und es können verschiedene Geräusche und Videos sowie Zusatzinformationen abgerufen werden. Die App versucht durch Geräusche und Animationen ein Bilderbuch interessanter zu machen und nimmt dem Kind dabei die Möglichkeit ein Buch für das schätzen zu lernen, was es ist. Außerdem ist es nicht besonders ergonomisch, beim Lesen eines Buches permanent mit einem Handy oder Tablet die Seiten zu scannen. Die Usability der App ist eher umständlich gestaltet und sorgt dafür, dass auch hier die App zu einem Gimmick wird.

Ein Extrem in die entgegengesetzte Richtung zeigt sich bei Nintendos Produkt Nintendo Labo. Hier handelt es sich um eine Erweiterung der Spielkonsole Nintendo Switch. Um das Labo Spiel zu spielen, muss erst aus einem im Kaufpreis enthaltenen Bastelset ein Gegenstand aus Pappe angefertigt werden. So kann man Beispielsweise ein Klavier, eine Angel, ein Auto oder einen Anzug aus Pappe basteln. Diese Objekte lassen sich anschließend tatsächlich zum Spielen verwenden: Die Tasten des Klaviers sind spielbar und lassen sich anwenden wie ein echtes Instrument.
Die Angel lässt sich mit einer Kurbel einholen, man kann auf dem Fernseher dargestellte Fische fangen.

Das Produkt regt wunderbar zur Nutzung der analogen Komponente an, es entsteht jedoch trotzdem ein Problem: Ist der Bausatz einmal zusammengesetzt, besteht kein Grund sich noch einmal mit der analogen Komponente zu befassen. Stattdessen fungiert die Pappe nun als Erweiterung des gewohnten Controllers und hat keinen analogen Mehrwert gegenüber bisheriger besonderer Controller Nintendos, die bereits zusammengebaut geliefert werden (wie zum Beispiel Bongotrommeln oder Lenkräder aus Plastik). Diese Auswahl zeigt nur einen kleinen Anteil der Hybridprodukte auf dem Markt. Alle weisen in einer Komponente Defizite auf, die eine gleichwertige Nutzung verhindern.

Dabei hat die Kombination von Print und Videospiel an sich eine lange Historie, die bei den ersten Computerspielen ihren Anfang nahm. So gab es Spiele, bei denen man sich aktiv Lösungen auf einem Zettel notieren musste, um sie nicht zu vergessen, da das Spiel an sich keine Speichermöglichkeit für diese Information bot. So wurde zu Spielen bis in die frühen 2000er hinein oft ein Booklet mit integriertem „Notizen"-Teil gereicht, der analogen Platz für Anmerkungen des Spielers hinzufügte. Zudem wurden besonders komplizierte Spiele mit einem Handbuch oder einer Komplettlösung verkauft, welche bei nicht zu schaffenden Passagen aushelfen sollte. Als Spiele und Konsolen einen immer größeren Speicher für Informationen aller Art erhielten, geriet diese Methodik aber in Vergessenheit.

Dieses Projekt soll die Gleichwertigkeit seiner Komponenten priorisieren. Es soll spielerisch anregen, beide Produktarten zu nutzen, ohne Hürden für den Spieler zu generieren. Auf für Kinder intuitive Art sollen analoge und digitale Welten erlebbar werden und zu einem Lernprozess anregen, der keine der beiden vernachlässigt. Der Prozess des Spielens soll dabei trotz seines Anspruchs nicht mühselig sein oder das Spielerlebnis verlangsamen. Nur so kann ein Interesse des Kindes an beiden Medienarten geweckt werden. Es soll dabei an die videospielhistorischen Ansätze anknüpfen.

LEGO® Hidden Side™
https://www.lego.com/de-de/themes/hidden-side/about
LeYo!®
https://www.amazon.de/LeYo-Mein-Atlas-Volker-Präkelt/dp/3551221804
Nintendo Labo
https://www.nintendo.de/Nintendo-Labo/Nintendo-Labo-1328637.html

LEGO® Hidden Side™

https://www.lego.com/de-de/themes/hidden-side/about

LeYo!®

https://www.janetts-meinung.de/images/specials/leyo/DSC00164.JPG

Nintendo Labo

https://www.nintendo.de/News/2018/April/Ein-Interview-mit-den-Nintendo-Labo-Entwicklern-Teil-1-Das-Konzept-1363026.html

03
Zielgruppe

Die Zielgruppe des Projekts sind natürlich Kinder.

Auf Grundlage der Handlung des Spiels und der Komplexität der Texte ist bei dieser Ausführung des Konzepts die Altersgruppe auf 10-14-jährige Mädchen und Jungen ausgelegt. Das Prinzip lässt sich aber auch auf jüngere oder ältere Zielgruppen anwenden, dabei müssen die Inhalte auf die entsprechenden Entwicklungsphasen abgestimmt werden.

Der Prototyp, der im Zuge dieses Projektes ausgearbeitet wird, ist auf 10 bis 14-jährige ausgelegt, weil in diesem Alter das Leseverständnis und die Fähigkeit zur Recherche auch im Schulalltag an Wichtigkeit gewinnen. Für Referate und Aufsätze müssen Themen ausgesucht und verstanden werden. Auch hier nutzt man oft das Internet in Kombination mit Lehrbüchern, die Inhalte müssen wiederum analog oder digital vom Kind umgesetzt werden. Das Spiel kann also dabei helfen, diese Fähigkeiten auszubilden und einen Austausch der analogen und digitalen Medien erleichtern.

Auch die Eltern sollen von dem Produkt angesprochen werden, da diese letztendlich Käufer des Produktes sind. Ihnen ist es wichtig, das Kind nicht nur digitalen Medien auszusetzen. Außerdem ist es erwünscht, beim Spiel einen Lernprozess zu ermöglichen. Auch ist es möglich, das Spiel gemeinsam mit dem Kind zu verwenden und bei der Recherche und dem Erleben der Handlung aktiv teilzunehmen. Dieser Prozess ist vor allem durch die analoge Komponente erleichtert: Oft sind Eltern in der digitalen Welt nicht auf demselben Stand wie die Kinder und haben mehr Schwierigkeiten die Medien zu bedienen. Kindern fällt es gleichzeitig schwerer in einem Druckprodukt zu navigieren. Die beiden Altersgruppen können so miteinander interagieren und gemeinsam zum Ziel kommen. Diese gegenseitige Bereicherung hilft ebenfalls beim Lernprozess.

Allgemein gehören zur Zielgruppe sowohl Kinder, die gerne lesen und basteln, sowie Kinder die gerne Computerspiele spielen und Filme schauen. Beide Gruppen können sich so der weniger beliebten Komponente des Produktes annähern und sich mit ihr auseinandersetzen, ohne dabei die eigene Komfortzone zu verlassen. Dies öffnet ihnen auch die Möglichkeit, in Zukunft Produkte der jeweils anderen Produktwelt zu erleben.

04
Medienwahl

Das digitale Medium:

Bei der Wahl des digitalen Mediums dieses Hybrid-Projekts ist es wichtig, dass es auf die Nutzung mit einem analogen Produkt abgestimmt ist.
So ist es wichtig, dass man beide Produkte bequem gemeinsam anwenden kann, ohne auf Platzprobleme zu stoßen. Das Produkt soll zuhause und nicht unterwegs genutzt werden. So schied ein Handy zur optimalen Anwendung der App bereits früh aus, da die Darstellung der Inhalte dort relativ grob hätte sein müssen und dabei unter Umständen Spielraum bei der Erzählkomplexität verloren gegangen wäre. Da das Produkt nicht portabel sein muss, kann also auf einen größeren Bildschirm gesetzt werden. Auf Grundlage dessen ist das Projekt auf die Nutzung auf einem Tablet oder einer Spielekonsole wie der Nintendo Switch ausgelegt. Diese Produkte sind bereits in vielen Haushalten vorhanden und den Kindern bekannt. Der Prototyp des Projekts ist auf eine Nutzung mit Touch-Bildschirm ausgelegt, den beide Geräte theoretisch bieten. Auch eine Anwendung durch die Switch auf dem Fernseher wäre möglich, ist aber nicht notwendig und unter Umständen weniger praktisch, wenn man die Printprodukte und deren räumliche Größe mit einbezieht. Diese müssen letztendlich beim Spiel auf einem Tisch oder auf dem Boden platziert werden können.

Das Printmedium:

Der Printteil des Spiels muss entsprechend des gewählten digitalen Mediums in der Größe angeglichen sein, sodass man Tablet oder Konsole gut zusammen mit den Printkomponenenten auf einem Tisch verwenden kann. Dem entsprechend ist die Größe des Buches auf eine Größe bis A4 beschränkt, da sonst mit dem Tablet zusammen ein zu großer Bereich eines Tisches eingenommen würde. Die aus der Handlung des Spiels notwendige Karte kann dieses Format überschreiten, da sie nicht ständig aufgeklappt sein muss und zudem bei voller Größe als Unterlage für die restlichen Medien genutzt werden kann. Das Printmedium besteht aus verschiedenen kleinteiligen Printprodukten deren Zusammenhang sich erst erschließt, wenn man das Spiel auf dem Tablet oder der Konsole spielt.
So muss nicht nur in einem Buch mit Inhaltsverzeichnis recherchiert werden. Stattdessen werden weitere Komponenten zu Rate gezogen, die alleinstehen. Da diese Komponenten dem gebundenen Buch lose beiliegen, muss das gesamte Print-Sortiment in einer Verpackung gesammelt werden, die wiederverwendbar ist. So kann das gesamte Printmedium eingeräumt und weggestellt werden. Es handelt sich um eine Schachtelverpackung, da diese bereits beim Kauf suggeriert, dass es sich um ein Spiel handelt. So kann gewährleistet werden, dass das Spiel in der Richtigen Abteilung verkauft und offenkundig als Spiel erkennbar ist.

05

Strukturelle Konzeption des Inhalts

Der Story-Inhalt des Spiels muss auf die besondere Spielform angepasst sein. Dabei ist es wichtig, eine Begründung für die Printkomponente innerhalb des Spielverlaufs zu geben.

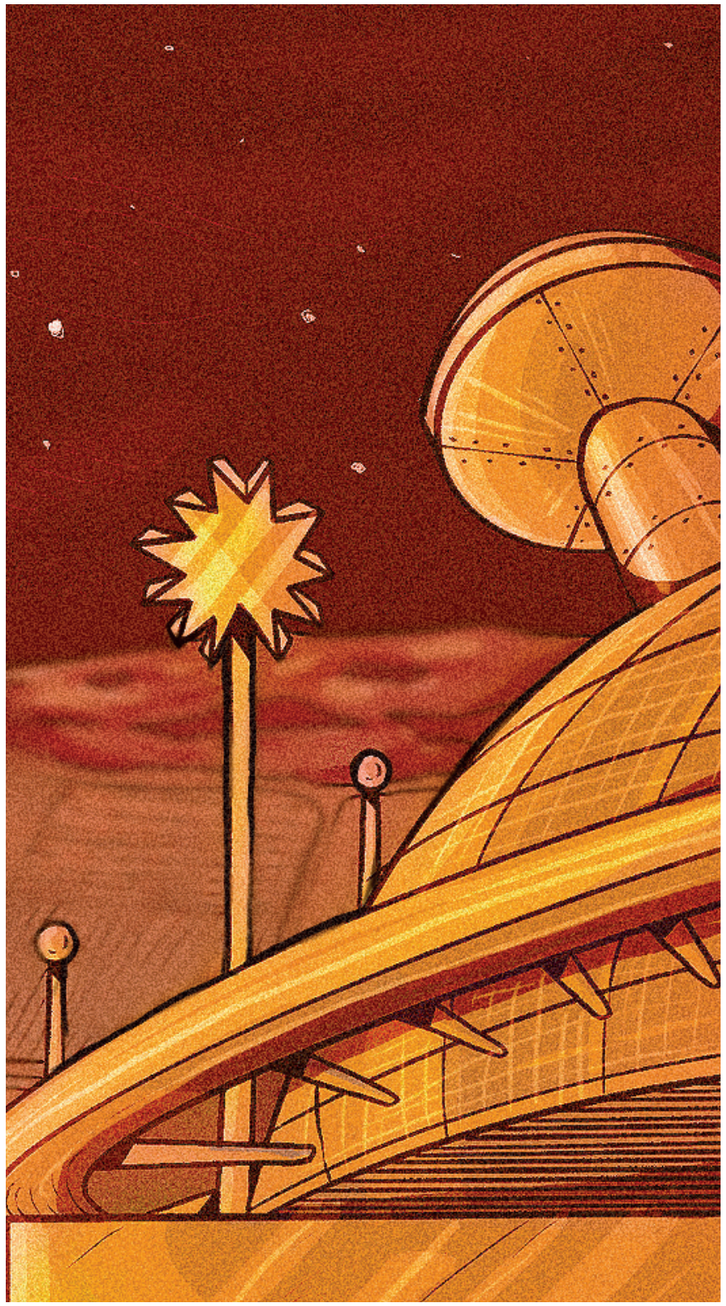
Wenn es aus der Sicht der Story keinen Sinn macht, eine Printkomponente zu nutzen, erhält der Print die Anmutung von Arbeitsblättern. Außerdem kann ein in die Story verwobener Grund für eine Printergänzung das Erlebnis des Inhalts immersiver machen. Man kann also das Spielgeschehen durch den Print ein Stück weit in die Realität übertragen und in die analoge Welt verlagern. Um die Gleichwertigkeit der Komponenten zu gewährleisten muss anteilig gleich viel des Story Inhaltes aus beiden Komponenten gewonnen werden können. Gleichzeitig muss durch die Handlung im Spiel eine Leitung der Nutzung des Printproduktes erfolgen, um zu gewährleisten, dass der richtige Inhalt zu richtiger Zeit untersucht wird. Die Hinweise dürfen jedoch nicht zu eindeutig sein, da sonst der Recherchecharakter verloren geht. Andersherum muss das Printprodukt lesbar sein, ohne bereits vorab die Geschichte des Spiels zu offenbaren.

Um dieses Ziel zu erreichen ist der Inhalt des Spiels in zwei grundsätzliche Strukturen geteilt.

In der digitalen Komponente wird eine Geschichte aus Sicht einer Hauptfigur erzählt. Die Figur erlebt linear eine Geschichte an verschiedenen Schauplätzen und interagiert mit verschiedenen Figuren und Gegenständen.
Die gewählte Darbringungsform dieses Prototyps ist ein 2-D Point and Click Adventure. Eine andere Spielform wie zum Beispiel First-Person-RPG oder Jump and Run wären jedoch auch möglich und in einem Hybrid-Produkt denkbar.
Das Point and Click Adventure bietet den Vorteil, in seiner Steuerung einfach und schnell erlernbar zu sein und den Fokus klar auf die Story zu legen. Die Natur eines Point and Click Adventures ist es, in Dialogen, Räumen und Gegenständen Hinweise zu finden und damit zur Lösung von Rätseln zu kommen. Es ist dazu notwendig, diese Objekte miteinander zu kombinieren und logische Schlüsse zu ziehen. Somit ist diese Spielform besonders gut geeignet, um das Recherche-Thema aufzugreifen.

Das Printprodukt wird dabei in die Story verwoben, indem es auch ein Objekt im Spiel darstellt. So wird das Printprodukt auch von der Hauptfigur im Spiel genutzt, um zu recherchieren. Anders als bei Point and Clicks üblich erfolgt diese Nutzung aber nicht automatisiert durch die Figur. Stattdessen gibt diese nun bei aufkommenden Rätseln den Hinweis an den Spieler, im Buch nach der Lösung zu suchen. Hat der Spieler die Lösung gefunden, ist es ihm möglich die Objekte im Spiel dieser Lösung zuzuordnen und sie richtig zu verwenden. Dabei kann das Printprodukt auch Wissenslücken in Bezug auf den Handlungsverlauf bieten, welche dabei helfen die Handlung und deren Charaktere überhaupt zu verstehen.
Bei der Printkomponente ist es daher wichtig, dass nicht wie in einem Roman eine durchgehende Geschichte erzählt wird. Dies würde dazu führen, dass man längere Zeit am Stück lesen muss, bevor man weiterspielen kann. Stattdessen ist es bei diesem Prototypen vorgesehen, den Text in kurze Kapitel aufzuteilen, die jeweils Informationen zu einem Themenbereich liefern. Diese Themenbereiche werden im Spiel angerissen, sodass man einen Anreiz hat, zur richtigen Zeit im richtigen Kapitel nach Hilfe zu suchen.

06



Handlung

Bei der Konzeption der Handlung in Bezug auf die Struktur der Spielweise ist die Einbindung des Printprodukts in die Story wie gesagt von essentieller Bedeutung. Deshalb ist der Inhalt besonders auf diese Komponente ausgelegt und um sie herum weiterentwickelt. In dieser Hinsicht wurde das Prinzip eines von der Hauptfigur mitgeführten Notizbuchs entwickelt, durch welches die Handlungen und Ansichten einer anderen Figur nachvollzogen werden können. Auf detektivische Weise kann so den Notizen nachgegangen werden um die letzten Schritte der zweiten Spielfigur zu verfolgen.

Erster Ansatz

Auf dieser Grundlage wurde zunächst ein Konzept entwickelt, bei dem eine kindliche Hauptfigur seiner verschwundenen Mutter anhand von Notizen in eine virtuelle Realität folgt. Dabei sollten in der Handlung virtuelle Zeitfragmente als Schauplätze kombiniert werden und aus den Notizen die einzelnen historischen Merkmale herauskristallisiert werden. So sollte die virtuelle Welt eine Kombination aus Urzeit und altem Ägypten bilden. Aus den Notizen sollten Informationen zu kulturellen und biologischen Aspekten der Spielwelt gezogen werden. Diese Handlung war jedoch zu Komplex und zu wenig eindeutig, um dem komplexen Spielprinzip Raum zu geben. Es bestand die Gefahr, Kinder könnten die beiden Zeitabschnitte gedanklich vermischen. Daher wurde dieses Konzept verworfen. Die Komponenten der kindlichen Hauptfigur und einem Notizbuch sowie einer verschwundenen erwachsenen Figur blieben jedoch Grundlage für die neue Handlung.

Einmal Gezheim und zurück

Der neue Ansatz basiert weiterhin auf dem Verschwinden einer Figur, die ein Notizbuch zurücklässt. Die Hauptfigur muss dabei dem Alter der Spieler angeglichen sein, sodass es leichter fällt sich mit der Figur zu identifizieren. Die Spielfigur ist daher 12 Jahre alt. Da besonders in der Videospielwelt häufig männliche weiße Hauptfiguren zu finden sind und dadurch ein Ungleichgewicht entsteht ist die Figur weiblich und dunkelhäutig. Dies erweitert die Zielgruppe immens und erlaubt es auch Kindern, die nicht männlich und hellhäutig sind, sich mit einer Spielfigur zu identifizieren, wie es in den meisten Spielen nicht der Fall ist.
Zudem erhält die Spielfigur einen männlichen Sidekick, um Mädchen und Jungen zu repräsentieren. Dieser erfüllt außerdem einen spieltechnischen Zweck: Durch die Kommunikation mit ihrem Freund muss die Spielfigur nicht mit sich selbst reden, wenn sie einen Gegenstand im Spiel beschreibt oder überlegt, was zu tun ist. Das ermöglicht ein immersiveres Spielerlebnis, da nicht das Gefühl aufkommt, die Figur verhalte sich unnatürlich.
Als Handlungsort dient eine fiktive Kleinstadt in Deutschland. Dieser Ort ist besonders sinnvoll für ein Story-basiertes Point and Click, da in einer Kleinstadt viele Charaktere, die sich untereinander kennen und Beziehungen zueinander haben vorhanden sind, während sich aus diesen Beziehungskonstellationen ein Mikrokosmos bildet. So ist die Zahl der Charaktere überschaubar und der Handlungsort auf natürliche Weise begrenzt.
Die Handlung spielt in den 70er Jahren. Nicht nur besteht durch den retrolook ein gestalterischer Charme, der dem aktuellen Zeitgeist entspricht. Die Tatsache, dass die 70er Jahre vor der Digitalisierung spielen bietet einen sinnvollen Handlungsrahmen dazu nur anhand von Printprodukten zu recherchieren. So muss nicht erst erklärt werden, weshalb die Figuren nicht einfach online nach der Lösung suchen oder weshalb der verschwundene kein Handy bei sich trägt.

Zudem soll das Spiel einen kleinen Teil wissenschaftlichen Inhalt vermitteln, sodass auch Inhalte recherchiert werden, welche an sich einen Mehrwert für die Allgemeinbildung des Kindes haben. Im ausgearbeiteten Prototypen wird dazu ein Inhalt der Quantenphysik vermittelt, der die Entstehung von schwarzen Löchern und die Stabilisierung von Wurmlöchern durch exotische Materie beleuchtet. Dabei sind ebenfalls Science-Fiction Elemente in die Story eingearbeitet, da ein solcher Prozess zwar theoretisch möglich ist, jedoch noch nie erfolgreich ausgeführt wurde.

Synopsis

Die zwölfjährige Britta ist, nach dem Zubettgehen ihrer Eltern, in der Nacht auf den 26.03.1973, noch wach. Während sie in einem Comic liest, nimmt sie vom Gartenhäuschen des Nachbarn Walter Erdmann, ein gleißendes Licht wahr. Als Britta zum Fenster eilt um nachzusehen, was geschehen ist, entdeckt sie nur das verkohlte Gartenhaus im Nachbargarten. Niemand anders hat etwas bemerkt. Britta kontaktiert per Walkie-Talkie ihren besten Freund Uli und schleicht sich in den Garten, wo sie einige Unterlagen im Gras vor dem Gartenhaus vorfindet: Ein Reiseprospekt, sowie eine Karte der Stadt Gezheim, heimlich aufgenommene Polaroid-Bilder einiger Einwohner der Stadt, sowie herausgerissene Seiten aus Büchern, Werbeanzeigen und kryptische Briefe. In sämtlichen Unterlagen verteilt, hat Herr Erdmann Notizen festgehalten. Sie alle deuten auf eines hin: In Gezheim gibt es Aliens. Herr Erdmann wurde von ihnen entführt.
Britta beginnt Untersuchungen in der Stadt anzustellen. Zu ihrem Freund Uli hält sie dabei stets Funkkontakt. Dieser versorgt sie mit wichtigen Zusatzinformationen zu den Einwohnern der Stadt. Ulis Eltern gehört eine Buchhandlung, bei der sich nicht nur zu jedem Thema ein Lesewerk findet, sondern auch Unterlagen über sämtliche Kunden und deren Einkäufe.
Bei Brittas Untersuchungen stellt sich schnell heraus, dass sich im von Katzen bevölkerten Haus der Erdmanns ein Geheimraum befindet. Dieser Geheimraum ist die Zentrale der Geheimen Gesellschaft, einem Verbund von Bürgern, die über das Alien-Geheimnis informiert sind, darunter auch der Bürgermeister Gruben.

Es beginnt eine Verfolgungsjagd: Die Kinder suchen nach Herrn Erdmann, dem Bürgermeister Gruben und außerdem einer Möglichkeit sich den Aliens zu stellen. Gleichzeitig sucht Gruben nach den Kindern, da sie aus dem Hauptquartier ein wichtiges Schriftstück entwendet haben. Er will verhindern, dass alles an Licht kommt, um die Stadt als Kurort zu erhalten und an der Macht zu bleiben. Gleichzeitig ermittelt nämlich ein gewisser Sergeant Harlowe vom US Army Stützpunkt Gezheim ebenfalls auf Grundlage von Alien-Spuren. Harlowe und die Men in Black wollen in Gezheim auf Beweise gestoßen sein und sind daran interessiert, die Aliens und deren technologische Errungenschaften im kalten Krieg zu nutzen.
Die Geschichte findet ihren Höhepunkt im Gezheimer Planetarium, wo Britta es schließlich schafft durch ihre Erkenntnisse, bezüglich der Unterlagen Erdmanns ein kleines schwarzes Loch zu erzeugen. Es handelt sich um ein relativ instabiles isoliertes Wurmloch, durch welches Britta eine Nachricht in Form einer Flaschenpost aussendet, um Kontakt zu Walter Erdmann aufzunehmen. Wenige Sekunden später kehrt Herr Erdmann mit dem Mutterschiff der Aliens zurück. Es stellt sich heraus, dass er freiwillig den Kontakt gesucht und eigenständig per Wurmloch zu den Aliens gereist ist. Der Grund dafür liegt in seiner DNA: Gezheim wurde von eben diesem Alienvolk vor Jahrhunderten erforscht. Aliens und Menschen gingen enge Beziehungen ein und bevölkerten die Stadt, bevor die Aliens in ihre Heimat zurückkehrten, um den Menschen die Möglichkeit zu geben sich selbst zu entwickeln.

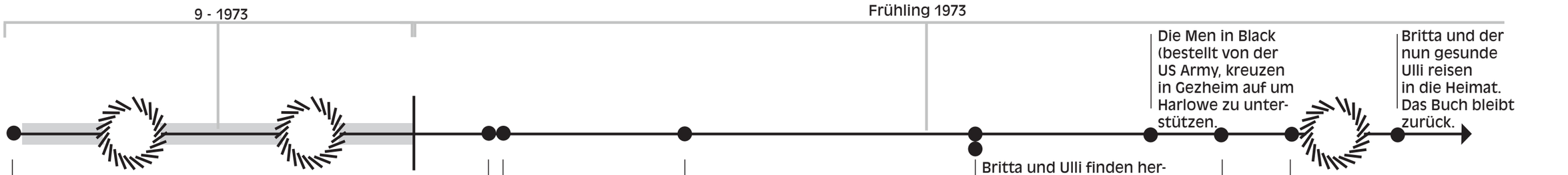
Erst wenn die Menschen so weit seien, eigene Wurmlöcher zu erschaffen und mit deren Hilfe zu reisen, würden sie zurückkehren, um sie auf den

Planeten zu holen und wieder vereint zu sein. Die Gezheimer, sowie ihre gesamte Stadt werden von den Aliens auf ihr Schiff gebeamt, alle Erinnerung an Gezheim werden gelöscht. Zurück bleibt nur eine kleine Sammlung von Notizen, die der Spieler nun in seiner Hand hält.

Figuren

Britta ist 12 Jahre alt, abenteuerlustig und freundlich. Enge Freundschaften sind ihr sehr wichtig und sie lässt sich nicht leicht von Fremden überzeugen, Dinge zu tun die sie selbst nicht für richtig hält. Sie ist interessiert an sportlichen Hobbies und liest gern Comics oder schaut fern. Sie hält sich nicht gerne an komplexen Themen auf, die beispielsweise wissenschaftlich oder mathematischer Natur sind. Sie ist nach dem Lesen des Reiseführers und der Entdeckung verschiedener Indizien überzeugt, die Aliens seien feindselige Wesen und muss erst lernen ihnen offen gegenüber zu treten und sich auf das Fremde und ungewisse einzulassen. Sie ist gut darin, mit Menschen zu kommunizieren und kennt durch ihre hohe Sozialkompetenz viele Menschen der Stadt. Aufgrund ihrer immer guten Intentionen und hohem Verantwortungsbewusstsein genießt sie das Vertrauen vieler Erwachsener.

Ulrich, genannt Uli, ist 13 Jahre alt. Er ist sehr an Radios und CB Funkgeräten interessiert und bastelt manchmal gern an technischen Geräten herum.
Er liest allerdings nicht besonders gern, da seine Eltern beide in einer Buchhandlung arbeiten, die sich im unteren Stockwerk des Mehrfamilienhauses befindet, in dem die Familie lebt. Er lebt ohne Bücher beinahe schon ein rebellisches Leben. Trotzdem liest er gern Fachzeitschriften zu technischen Themen. Da seine Tante halbtags in der Verwaltung arbeitet und täglich den Tratsch aus dem Rathaus an seine Mutter weiterträgt, weiß Uli eine ganze Menge über die Einwohner der Kleinstadt. Zudem informiert er sich gern unerlaubter Weise über deren Buchbestellungen.


9 - 1973
Frühling 1973
Die Men in Black (bestellt von der US Army, kreuzen in Gezheim auf um Harlowe zu unterstützen.
Britta und der nun gesunde Ulli reisen in die Heimat. Das Buch bleibt zurück.
Gründung Gezheims im Jahr 9 nach Christus
Erster Besuch der Aliens: Außerirdische entdecken die Erde aus Zufall und wählen Gezheim als sicheren und unterentwickelten Ort der Niederlassung. Sie nehmen an der Gesellschaft teil, integrieren sich und erschaffen eine Substanz im Quellwasser, durch welche sich ein atomarer Körper in einem schwarzen Loch stabiliseren lässt. Sie hinterlassen in Form von Gestein zudem exotische Materie zur Stabilisierung des schwarzen Lochs als Tunnel in ihre Dimension.
Außerirdische kehren in die Heimat zurück. Sie wollen ihre Forschungsergebnisse auf ihrem Planeten teilen und lassen schweren Herzens die Menschen zurück (Mit denen sie mitlerweile Familien haben).
Herr Erdmann hat festgestellt, wie man die Hinterlassenschaften der Außerirdischen nutzen kann. Er setzt seinen Plan im Schuppen seines Gartens in die Tat um und schafft es, dank der Pläne der Außerirdischen, sich auf den Weg zu deren Heimat zu machen.
Britta bemerkt als einzige in der Nacht den Lichtblitz, der von Herrn Erdmanns Garten ausgeht. Sie kontaktiert per Walkie Talkie ihren besten Freund Ulli, der zuhause krank im Bett liegt. Britta untersucht den angesengten Schuppen Walter Erdmanns und findet den Reiseführer, in dem Herr Erdmann seine Notizen gemacht hat.
Britta stellt gemeinsam mit Ulli erste Nachforschungen bezüglich Herrn Erdmanns Aufzeichnungen an und sieht sich an verschiedenen Orten um, mit dem Ziel, Herrn Erdmann wieder zu finden. Die anderen Bewohner des Ortes sind nicht interessiert an dessen Verbleib, da er immer etwas schrullig war und häufiger einmal für einige Zeit verschwindet.
Britta und Ulli finden heraus, dass es eine geheime Gesellschaft in Gezheim gibt und wer dahinter steckt. Sie erfahren von den Theorien zum Thema Mutterschiff und der Möglichkeit eine „Mama, kannst du mich abholen?“-Nachricht an die Außerirdischen zu versenden. In der Vermutung, dass Herr Erdmann von den Aliens „geholt“ wurde, versuchen Britta und Ulli den den „Tunnel“ zu öffnen.
Gleichzeitig haben sowohl der Bürgermeister Gruben als auch Colonel Harlowe von der US Army das Verschwinden Erdmanns untersucht und ihre eigenen Schlüsse gezogen. Harlowe versucht nun, das Buch von den beiden Kindern zu entwenden, um an das Wissen zu kommen, mit dem man den Tunnel öffnen und hindurch reisen kann. Er will mit der Alien Technologie die Russen in der Raumfahrt schlagen. Gruben versucht dies zu verhindern, da er weiterhin der mächtigste Mann in Gezheim sein möchte und nicht will, dass die Stadt zur Army Base wird.
Das Mutterschiff erreicht die Erde. Herr Erdmann steigt aus dem Schiff. Die Aliens sind der Meinung, die Menschen sind nun reif genug, in die Heimat zu reisen. Nach einer kurzen Verhandlung mit den Men in Black wird ein Abkommen unterzeichnet: Die Einwohner Gezheims dürfen, sofern sie wollen mit in die Heimat reisen, jedoch nur mit friedlichen Intentionen. Außerdem soll die Existenz der Aliens vorerst geheim gehalten werden. Die Mehrheit der Anwesenden ist einverstanden. Harlowe gibt angesichts der Entscheidungskraft der Men in Black kleinbei.
In letzter Minute schaffen Britta und Ulli es, Herrn Erdmann zu kontaktieren und so das Mutterschiff zu rufen.
Britta und Ulli tun sich mit der geheimen Gesellschaft zusammen und schaffen es, einen winzigen Tunnel zu öffnen. Vom Planetarium aus senden sie durch den Tunnel eine Flaschenpost an Herrn Erdmann. Die Men in Black sind ihnen auf den Versen.

Walter Erdmann ist 64 Jahre alt und Rentner. Er ist Junggeselle und lebt mit seiner Mutter und unzähligen Katzen im Haus gegenüber von Britta. Sein Garten grenzt an den Wald. Herr Erdmann betreibt schon seit Jahren Nachforschungen bezüglich der Außerirdischen in Gezheim und schreibt seine Erkenntnisse in einem Reiseführer nieder. Er hat durch seine Recherchen herausgefunden, wie man anhand von im Gezheimer Wasser enthaltener exotischer Materie ein Wurmloch öffnen kann, um auf den Heimatplaneten der Aliens zu reisen. Er ist Mitglied der geheimen Gesellschaft, grenzt sich aber innerlich von den anderen ab, weil einige Mitglieder eher Angst vor den Aliens zu haben scheinen, als Kontakt mit ihnen aufnehmen zu wollen. Statt mit ihnen zu kommunizieren unterschlägt er nun Informationen, um es den feindseligen Mitgliedern schwerer zu machen, nach den Aliens zu forschen. Um mehr über die Aliens zu erfahren reiste er oft sehr unvermittelt nach Ägypten oder England, um dort seltsamen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Eigentlich ist er Buchhalter. Er pflegt seinen Garten nicht sehr gut, obwohl er eigentlich dazu in der Lage wäre und holt sich deshalb oft Britta zur Hilfe. Britta ist für ihn wie eine Enkeltochter, er selbst ist nie dazu gekommen eine Familie zu gründen.

Die Außerirdischen sind ein Volk aus dem All, das bei einer Reise zufällig auf die Erde stieß (ca. um 1204). Es handelt sich um interessierte und wohlwollende Forscher,die entzückt darüber sind, eine ihnen so ähnliche Lebensform im All gefunden zu haben. Die Außerirdischen sind jedoch den Menschen weit voraus als sie auf der Erde eintreffen. Um die Entwicklung der Erdlinge nicht zu stören, nisten sie sich inkognito (als mehr oder minder erfolgreiche Gestaltenwandler) in die Gezheimer Gesellschaft ein. Durch verschiedene Liebesbeziehungen entstehen Kinder, die Aliens finden mehr und mehr Interesse daran, den Menschen etwas Gutes zu tun. Deshalb versetzen sie die Quelle Gezheims mit exotischer Materie, wodurch die Reise zum Heimatplaneten auch für die Erdenbewohner möglich wird. Um 1600 entscheiden die Außerirdischen jedoch, dass es an der Zeit ist die Gezheimer „abzunabeln“ und ihre Ergebnisse auf dem Heimatplaneten zu teilen. Sie sind sich sicher, dass die „Kinder“, wenn sie „alt“ genug sind einen Weg finden werden, zu ihnen zu kommen. Trotzdem hinterlassen sie, für den Fall der Fälle, einige geheime Codes, der es den Gezheimern erlaubt, das Geheimnis zu lösen.

Bürgermeister Gruben ist 47 Jahre alt. Er ist seit 10 Jahren stolzer Bürgermeister der Stadt Gezheim und hat wirtschaftliche Standbeine in sämtlichen Geschäften der Stadt. Daher liegt ihm sehr viel daran, Gezheim als Kurort zu erhalten und für Touristen ansprechend zu machen. Aus diesem Grund ist er ein Freund von großen, neumodischen Protz-Bauten, die er überall in der Stadt platziert. Außerdem ist ihm die US Army Base ein Dorn im Auge, da diese plant den Stützpunkt zu vergrößern und dazu immer mehr in den Stadtkern vorrücken will. Gruben liegt etwas daran, die Existenz der Außerirdischen zu vertuschen, in der Hoffnung, dass die USA die Truppen eines Tages abziehen. Er ist Mitglied der geheimen Gesellschaft. Bürgermeister Gruben hält sich außergewöhnlich häufig in seiner Stammkneipe, der Gezheimer Tiki-Bar auf, wo er ausgelassen feiert und scheinbar freundschaftliche Verbindungen zu den Bürgern der Stadt aufbaut.

Sergeant Harlowe ist 43 Jahre alt. Er ist stationierter US-Soldat und besonders interessiert daran, die Außerirdischen aufzuspüren. Tatsächlich befindet sich die Army Base nur in Gezheim, um im Auftrag der US-Regierung nach Beweisen für Aliens zu suchen. Sergeant Harlowe wittert in den Aliens nicht nur das Ende des kalten Krieges, sondern auch eine Beförderung und eine Chance, Präsident der vereinigten Staaten zu werden. Daher ist er wie besessen von der Idee, das Mutterschiff zu rufen oder das Wurmloch zu manifestieren und hat besonders Walter Erdmann im Visier. Er steht in ständigem Kontakt mit den Men in Black.

Die Geheime Gesellschaft besteht aus verschiedensten Einwohnern Gezheims, die aber in aller Regel nur in Briefkontakt miteinander stehen. Zudem finden monatliche Treffen weniger Mitglieder in Walter Erdmanns Geheimraum statt. Alle Mitglieder sind überzeugt, in Gezheims Geschichte und Gegenwart auf Aliens gestoßen zu sein. Trotz dieser gemeinsamen Überzeugung sind die Mitglieder sich nicht einig, was sie mit dieser Information anfangen wollen. Einige sind überzeugt, die Aliens seien ausgestorben und kehrten nicht zurück, andere haben Angst vor deren Rückkehr und machen sich mit Essensvorräten und Bunkern für das erneute Treffen bereit. Einige wenige versuchen aktiv den Kontakt aufzunehmen. Vereinzelt glauben sie, nachts von den Aliens besucht worden zu sein oder fliegende Untertassen am Himmel zu beobachten, was aber nicht stimmt. Mitglieder der geheimen Gesellschaft sind unter anderem Bürgermeister Gruben, Walter Erdmanns Mutter und der Hausmeister der Realschule.

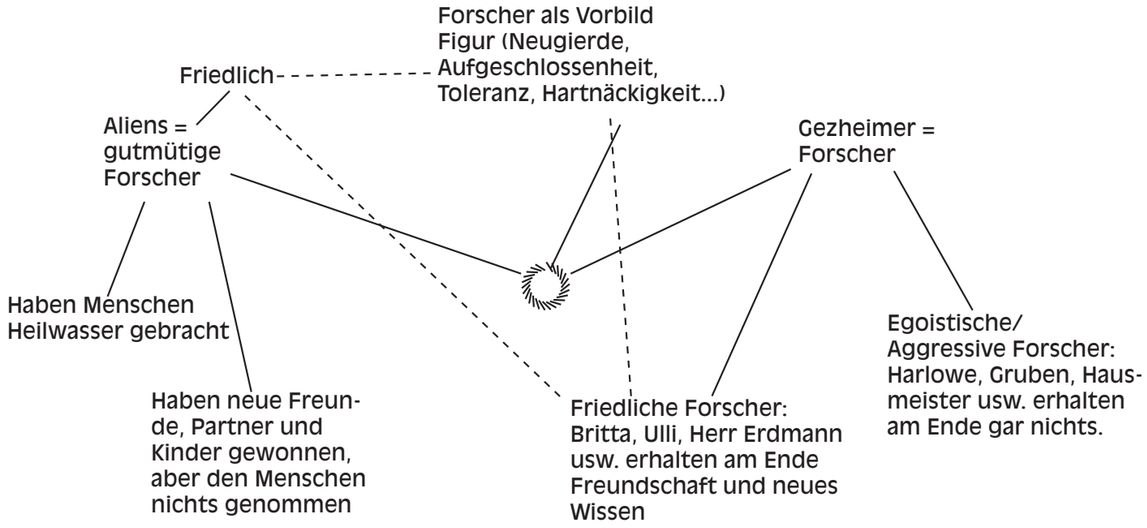
Gisela Erdmann ist Walter Erdmanns Mutter und ein wenig verschroben. Sie ist bereits 85 Jahre alt und verlässt so gut wie nie das Haus. Sie unterhält sich gern mit Britta, kommt dabei aber in der Regel nur auf ihre verschiedenen Katzen zu sprechen. Sie ist Mitglied der geheimen Gesellschaft aber trägt hauptsächlich dazu bei, die anderen Mitglieder mit Erzählungen von angeblichen Liebesbeziehungen zu Außerirdischen in den Wahnsinn zutreiben. Außerdem schmiert sie für die Treffen der Gesellschaft Butterbrote.

Der Hausmeister ist ein Spion, den die US-Armee angeheuert hat, um die Gezheimer auszuhorchen. Er arbeitet in der Gezheimer Realschule und im Gezheimer Rathaus, sowie im Mehrfamilienhaus mit der Buchhandlung und als Putz-Mann in der Bäckerei. Sein Alibi ist sein großes Haus, in dem er lebt und welches er angeblich abzuzahlen versucht. Er beobachtetet Britta und Ulrich bei jedem Schritt und gibt seine Beobachtungen an die Armee weiter. Allerdings versteht er häufig Dinge Falsch, da er ein Problem mit den Ohren hat, seitdem er bei einer Spionage in Peru während einer Dynamit Explosion in einer Goldmine nicht rechtzeitig in Deckung ging.

In einer tatsächlichen Ausarbeitung des Projekts wäre es natürlich notwendig, weitere Charaktere und Handlungsstränge auszuarbeiten. Dazu ist der Rahmen dieser Konzeption leider nicht groß genug.

Die historischen Hintergründe des Spiels bieten dem Kind einen Einblick in die Ereignisse der 70er Jahre. Stationierung von US-Soldaten, der kalte Krieg, die Nachwirkungen der Mondlandung, Naturphilosophie, Vietnam, Nostalgie gegenüber dem Jugendstil und der Bäuerlichkeit sowie Science-Fiction und Durchbrüche in der Quantenphysik werden auf Kindgerechte Weise aufbereitet. Die Handlung steht dabei stets im Vordergrund, sodass beim Kind nicht das Gefühl eines Lehrmediums aufkommt. Viel mehr wird spielerisch ein Gefühl für die Vergangenheit und deren Unterschiede zur heutigen Zeit entwickelt.

Das Leitmotiv der Handlung ist der Forschergeist. Die Aktion des Forschens ist die Handlung die sowohl von allen Hauptfiguren des Spiels ausgeführt wird, als auch die des Spielers bei der Recherche in Spiel und Print.
Dabei werden dem Kind die Werte Neugierde, Aufgeschlossenheit, Toleranz und Hartnäckigkeit vermittelt. Die Aliens stehen hierbei wie auch die Kinder und Herr Erdmann als friedliche, gutmütige Forscher, die durch ihre Nachforschungen nur Wissen erlangen wollen, ohne dieses für die eigenen Zwecke zu verwenden. Ihr einziges Ziel ist es, anderen zu helfen. Diese positiven Instanzen werden am Ende der Geschichte damit entlohnt, neues Wissen sowie neue Freundschaften entwickelt zu haben. Die Antagonisten des Spiels wie Harlowe, Gruben und der Hausmeister erhalten am Ende keine Belohnung für ihr Verhalten. Sie erreichen nicht die egoistischen Ziele, die sie sich selbst erhoffen.



Recherche und Idee

07

Level Handlung und Gesamt-spiel Kontext

Recherche und Idee

Für den Protoypen wurde lediglich ein Level ausgearbeitet, welcher die Grundmechaniken des Spiels, sowie ein Rätsel und einen Teil der Handlung zeigt. Es handelt sich um das dritte Level des Spiels. Die unmittelbar vorherigen und folgenden Level wurden für das Konzept ausformuliert.

Erstes Level: Garten der Erdmanns

Im Garten entdeckt Britta die Überreste von Herrn Erdmanns Gartenhäuschen und seine Notizen. Britta sammelt diese ein und untersucht den Rasen, wobei sie feststellt, dass selbiger leicht verbrannt zu sein scheint und kleine Stücke von Elektroschrott im Garten herumliegen.
Am nächsten Morgen versucht Britta vor der Schule mit Frau Erdmann zu sprechen, diese wimmelt Britta jedoch ab und flüchtet sich in Ausreden. Diese Szene ist nicht spielbar. Britta geht daraufhin wie gewohnt zur Schule.

Zweites Level: Schule

In der Schule spricht Britta mit ihren Freunden und ihrer Lehrerin über das Verschwinden ihres Stadtbekannten Nachbarn. Niemand scheint sich jedoch für dessen Verbleib zu interessieren, da Walter Erdmann als schrullig und unberechenbar gilt. Zudem ist er in der Vergangenheit oft verreist.
Durch die Informationen im Reiseführer kann Britta im Geschichtsunterricht glänzen. Britta erfährt daraufhin von ihrer Geschichts-Lehrerin, dass Walter Erdmann einmal Physiklehrer war, diese Karriere jedoch aufgrund „seiner merkwürdigen Besessenheit“ hinter sich ließ. In der Cafeteria füllt Britta ihre Thermoskanne mit Kaffee aus der Filterkaffeemaschine der Lehrer auf, um mit diesem später noch einmal bei Frau Erdmann aufkreuzen zu können.
Britta bemerkt außerdem den auffälligen Hausmeister, der immer wieder zufällig in Räumen auftaucht, in denen sich auch Britta aufhält. In einem Gespräch mit ihm fällt schnell auf, dass er sehr nervös ist und offenbar etwas verheimlicht. Um ihn abzuwimmeln ist es Ziel dieses Levels, den Schulflur zu verunreinigen, sodass der Hausmeister dort aufgehalten wird.

Drittes Level: Haus der Erdmanns

Bei diesem Level handelt es sich um das ausgearbeitete Level des Prototypen. Britta verschafft sich Zugang zu Frau Erdmanns Haus, indem sie mit dem Kaffee aus der Schule bei dieser auftaucht und darum bittet, die Katzen streicheln zu dürfen. Frau Erdmann ist stolze Besitzerin unzähliger Katzen und daher sehr erfreut. In der (nicht spielbaren) ersten Unterhaltung, erzählt sie Britta vom Verschwinden einer ihrer Katzen. Diese Information deckt sich mit den Notizen aus dem Reiseführer, da Herr Erdmann sein Experiment zunächst an einer Katze ausprobiert zu haben scheint.

Uli lockt Frau Erdmann unter dem Vorwand einer überfälligen Bücherbestellung in die Buchhandlung seiner Eltern, die in der Innenstadt liegt.
So erhält Britta Zeit sich in der Wohnung umzusehen. Britta findet im Haus der Erdmanns einen Crashtest Dummy in der Badewanne. Uli versorgt sie mit Informationen zu dieser Art von Dummy. Der Dummy ist ein weiterer Hinweis auf die Experimente von Herrn Erdmann. Außerdem repariert Britta anhand der Postkarte in Herrn Erdmanns Unterlagen ein Modell des Sonnensystems, welches von den Katzen zerstört wurde. So erhält sie Zugang zu dem Geheimraum hinter dem Regal im Flur, in welchem die Treffen der Geheimen Gesellschaft stattfanden.
Im Geheimquartier findet Britta weitere Unterlagen sowie ein Club-Buch, in welchem die Mitglieder eingetragen sind. Es handelt sich um Walter Erdmann und seine Mutter, sowie den Bürgermeister der Stadt, Georg Gruben.

Viertes Level: Rathaus

Britta und Uli entschließen, den Bürgermeister im Rathaus zu treffen. Sie sind überzeugt, von ihm mehr über Herrn Erdmann zu erfahren. Sie hoffen, dass der Bürgermeister als besorgter Freund ebenfalls auf der Suche nach Herrn Erdmann ist. Im Rathaus geben sie zunächst vor, ein Interview für die Schülerzeitung machen zu wollen. Britta wird von der Sekretärin gebeten im Flur zu warten, wo sie feststellen muss, dass der ominöse Hausmeister des Gymnasiums auch hier der Putzmann ist. In einem Gespräch mit ihm erhält sie Hinweise darauf, dass er, wie Brittas Vater, Amerikaner ist. Um nicht mehr von ihm beobachtet zu werden bietet Britta der Assistentin des Bürgermeisters eine Tasse Kaffee aus ihrer Thermoskanne an. Die Maschine im Bürgermeisterflügel ist beschädigt. Die Assistentin freut sich über das Angebot und Britta und Uli folgen ihr in das Büro. Im Büro hängt ein Porträt des Bürgermeisters, welches eindeutig dieselbe Person zeigt, die Herr Erdmann in seinen Notizen als „Schmalzball“ bezeichnet. Somit ist nun klar, dass es sich bei ihm nicht um einen Freund handelt und dass der nächste Ort die Tikibar sein muss.

Printproben-Konzept

Bei den Printprodukten die für diesen Prototypen ausgearbeitet wurden, handelt es sich um exemplarische Beispiele.

Das heißt, nicht zu jedem Inhalt gibt es ein durchkonzipiertes digitales Spielprinzip. Vielmehr handelt es sich um eine Sammlung Storybasierter Informationen, die dem Spieler Hintergrundwissen zur Handlung liefern. Trotzdem könnten sie in einem fertigen Spielkonzept auch Spielprinzipien erfüllen. Es folgt eine Auflistung der Produkte und ihrer Funktionen:

Karte

Die Karte hilft dem Spieler sich in der Spielwelt zu orientieren. Im Spiel muss sie verwendet werden, um die richtigen Orte ausfindig zu machen, was nur anhand der gedruckten Karte möglich ist, da nur diese beschriftet ist. Zudem enthält sie ebenfalls Notizen, welche Hinweise zu wichtigen Orten in der Stadt geben.

Reiseführer

Der Reiseführer enthält Informationen über verschiedene Orte der Stadt, sowie Walter Erdmanns Notizen, die den Handlungsverlauf vor dem Spielbeginn aufzeigen. So können Informationen über Walter Erdmanns bisherige Handlungen gefunden werden, aber auch Informationen zu Items und Orten im Spiel. Im Beispiellevel können Beispielsweise folgende Informationen aus dem Reiseführer gezogen werden:

1. Auf einer Anzeige des Reinigers „Schmidolin“ befindet sich ein Warnhinweis. Dieser Hinweis kann genutzt werden um zu verstehen, dass Schmidolin gegen eine der Katzen eingesetzt werden soll.

2. Frau Erdmann spricht von einer verschwundenen Katze. Diese wird auch von Herrn Erdmann erwähnt, so erfährt der Spieler, was das Schicksal dieser Katze ist.

3. In Herrn Erdmanns Text erfährt der Spieler, dass es sich beim Geheimraum um das Hauptuartier der GG handelt.

Postkarte

Die Postkarte zeigt auf der Vorderseite die Anordnung der Planeten im Sonnensystem. Anhand dieser Karte lässt sich im Spiel das Drag-and-Drop Minispiel lösen, bei dem man ein Modell des Sonnensystems zusammensetzen muss. Auf der beschrifteten Seite befindet sich ein fiktiver Brief von Stephen Hawking an Walter Erdmann, in welchem er davon abrät das schwarze Loch zu öffnen. Dies lässt sich mit dem Text des Reiseführers verbinden, in welchem von Telefonaten mit Hawking berichtet wird. Es wäre denkbar, im Spiel weiterer Dokumente dieses Austausches finden zu können.

Brief

Der Brief von Walter Erdmanns Freund Günther stellt einen Austausch zu Thema schwarze Löcher und Babyuniversum da, welcher aufzeigt, wie Walter Erdmann den Kontakt zu Stephen Hawking aufnehmen konnte. Außerdem befinden sich auf der Rückseite Skizzen, die die Entstehung und Quantenphysik eines schwarzen Lochs aufzeigen. Diese sind jedoch vollkommen ungeordnet und verwirrend. Im Spiel wäre es denkbar, Informationen zu diesem Thema zu erhalten, die es erlauben, die richtigen Beschriftungen mit den jeweiligen SKizzen zu verbinden. So könnte Britta herausfinden, wie das Wurmloch geöffnet werden kann.

Polaroid

Das Polaroid zeigt Bürgermeister Gruben in der Tikibar. Sobald man das Portrait Grubens im Rathaus gefunden hat, lässt sich durch einen Abgleich feststellen, dass Gruben dieselbe Person ist, die von Walter Erdmann als „Schmalzball“ betitelt wird. So erhält man zum Beispiel die Information, dass Bürgermeister Gruben in der Tikibar zu finden ist. Zudem wird klar, dass es sich nicht um einen Freund Walter Erdmanns handelt.

MD Anzeige

Die Anzeige des Schnellrestaurants McDalek dient als Briefaustausch zwischen Erdmann und Harlowe. Auf der Rückseite befindet sich ein Zeitpunkt eines von Harlowe geforderten Treffens, das noch nicht stattgefunden hat. Im spiel kann man statt Walter Ermann den Treffpunkt aufsuchen und so die Gespräche der Men in Black belauschen, die auf Erdmann warten.

Historische Zeichnung

Die Historische Zeichnung eines schwimmenden, stellt die Recherchearbeit Erdmanns dar. Es handelt sich um eine Notiz, die aus dem Archiv entwendet wurde. Die Zeichnung ist auch im Reiseführer abgebildet, dort ist jedoch das schwarze Loch aus dem Bild geschnitten. Der Spieler kann an der Zeichnung erkennen, dass das Wasser eine tragende Rolle spielt. Zudem wird klar, dass die Verfasser des Reiseführers die wahre Historie Gezheims zu vertuschen versuchen.

08

Exkurs: Grundlagen-Recherche: Das Design der 70er

Um dem Spiel in der Optik die nötige Tiefe zu geben und eine realistische und trotzdem moderne Darstellung der 70er Jahre zu erreichen, war eine tiefgehende Recherche zum Thema Design der 70er Jahre notwendig. Die Recherche Ergebnisse sind hier aufgeführt.

Das Design der 70er Jahre ist in vielerlei Hinsicht eine Antwort auf das Wirtschaftswunder und die Kriegstraumata der 50er und 60er Jahre. Allgemein machte sich der Wunsch nach einem gemäßigten Konsumverhalten, Weltfrieden und offeneren gesellschaftlichen Strukturen deutlich im Design bemerkbar. Die Massenproduktion und das industrielle Bild der Städte führte dazu, dass die allgemeine Besorgnis über Umweltverschmutzung und Ressourcenverschwendung wuchs. Die Gesellschaft verspürte den Drang zum Wandel in Richtung einer grüneren und weniger eingeschränkten Zukunft für Mensch und Tier. Victor Papanek stellte in den 70er Jahren die Forderung, Design müsse Verantwortung übernehmen um nicht mitschuldig an der Ressourcenverschwendung der Industrie zu sein.

Der Anspruch an das Design war dem entsprechend sowohl optisch als auch materiell stark von der Natur geprägt. Viele junge Designer machten sich deshalb die fließenden Formen und die natürliche Farbwelt des Jugendstils zum Vorbild, die in einem starken Kontrast zu geometrischen und verchromten Designs des Bauhauses und des Futurismus standen. Natürlichkeit war einer der wichtigsten Leitfäden dieser Zeit, Nacktheit hielt in Mainstream-Magazinen und der Fernsehwerbung Einzug, Plastik und Perlon wurden als Materialien gemieden und man entschied sich für natürlich nachwachsende Rohstoffe wie Holz und Wolle. Das Design der 70er war dabei stets sehr melancholisch und hielt an der Natürlichkeit und Unbeschwertheit der Vorkriegszeit und dem Leben der Naturvölker fest. Diese als natürlicher betrachteten Lebensformen des Menschen wurden romantisiert und das Handwerk zu einem freundschaftlichen Zeitvertreib aufgewertet. Waren Handarbeiten in vorherigen Generationen noch ungeliebte Pflichten, die man an Maschinen und billige Arbeitskräfte abzugeben versuchte, wurden sie nun in der Gemeinschaft und im Alltag regelrecht zelebriert.

So entstanden auch erste masenproduzierte Möbel zum selbst zusammenbauen und Kleidung sowie Wohnung wurden durch eigene handwerkliche Bemühungen mit Pinsel und Farbe zu selbstgemachten Unikaten. Dieser zusammengewürfelte und teilweise deutlich übertriebene eklektische Stil wurde schnell auch von der Industrie aufgegriffen und so entstanden massenproduzierte Waren, die bloß so aussahen, als seien sie alt oder selbstmacht. Das Design der 70er bedient sich auch am Prunk und Protz des Art Deco und kombiniert dabei gerne alt ägyptische Motive und prunkvolle Möbel deren Zweck kaum noch in ihrer Form erkennbar ist mit den leichten und natürlich fließenden Gemälden Muchas. Gold wurde ein zunehmend genutztes Stilmittel, da es in starkem Kontrast zu der Chrom-Ästhetik der vorherigen Generation stand und mit

der warmen und sonnigen Farbwelt der natürlichen Materialien und Pflanzen einherging. Da es in den 70er Jahren immer leichter wurde, die Welt in kurzer Zeit zu bereisen, wurde die Erde nicht nur als schützenswerter Planet wahrgenommen sondern auch als eine immer näher zusammenwachsende Gemeinschaft der Kulturen. Dadurch fand der Mix verschiedener kultureller Stile statt, sodass sich geknüpfte Stoffmuster der Urvölker mit amerikanischen Jeans und asiatisch anmutenden Printmustern kombinieren ließen. Auch so entstanden Unikate, die im Einklang mit der Individualität standen, nach der man strebte. War die Gesellschaft zuvor nach dem Krieg um Ruhe und Ordnung in Form der Gleichheit und Geometrie bemüht gewesen, so wurde das Herausstechen aus der Masse nun zum wichtigsten Stilmittel der Jugend. Auch familiär wollte man das eigene Dasein hinterfragen und nach dem eigenen Lebensziel in neuen Gemeinschaftsformen wie Kommunen suchen. Strukturen die Familien und Individuen vereinheitlichten wurden gemieden und so kann auch das Design der 70er kaum vereinheitlicht werden und besitzt trotzdem einen so großen Wiedererkennungswert.

Nicht zuletzt lässt sich das ausschweifende und scheinbar zusammengewürfelte Design dieser Zeit wohl durch die strenge und von Kommunikationsmangel geprägten Elternhäuser der damaligen Jugend erklären: Die von der Regierung kontrollierte Massenproduktion von Kleidung, Fernsehprogramm, Musik und Schönheitsideal sowie die starken Gender- und Familienvorschriften wurden in den 70er Jahren endgültig gebrochen. Grundsätzlich suchte man in den siebziger Jahren nach allgemeiner Freiheit und versuchte das Design ohne Regeln emotional neu aufzubauen. Kritiker des Bauhauses argumentierten, der Mensch sei ein „emotionales Tier“. Zusammenfassen lässt sich der Stil der siebziger Jahre eigentlich am besten in einem Zitat aus der Vogue: „In dem Spiel mit der Mode gibt es keine Regeln mehr. Sie sind der Spieler und bestimmen, wo es lang geht. Verwirklichen Sie sich selbst.“ Während die Industrie und Massenproduktion nach dem Krieg zur raschen Erholung der Bevölkerung und dem Wirtschaftswunder geführt hatten, machte sich in den siebziger Jahren wachsende Ernüchterung breit. Die Ölbestände waren durch die hohe Plastikproduktion und unnötige, austauschbare Massenware stark reduziert worden und zum ersten Mal rückte die stetig voranschreitende Ausbeutung und Verschmutzung der Erde in den Fokus. der Gesellschaft. Auch wurde die Angst vor atomaren Unfällen immer größer und so entstand im Laufe der 70er Jahre ein stetig wachsender Druck auf die Regierung an erneuerbaren Energien zu forschen.

Auf Grundlage dieser Entwicklung wurde auch das Design in seinem Anspruch zunehmend auf die Problematik der Umweltverschmutzung aufmerksam und musste zum ersten Mal auch selbst nach nachhaltigen alternativen für Produkte suchen. Aufgrund dieses Anspruches an das Design traten nicht nur gebrauchte Vintagemöbel und Kleidung in den Vordergrund. Es waren auch Naturmaterialien, die eine Renaissance erlebten. So zum Beispiel Bambus, Holz, Leder

und Wolle. Wurde Kinderspielzeug bisher gerne aus Plastik hergestellt, wurde nun das bunt angemalte und scheinbar weniger toxische Holzspielzeug wieder beliebter.
Auch waren aufgrund des Unmuts bezüglich der bisherigen Massenproduktion die Ansprüche an das Design insofern verändert, als dass eine Individualisierbarkeit wünschenswert war. Auch massenproduzierte Ware sollte sich nun anfühlen, als sei sie handwerklich und individuell hergestellt worden. So erlebte Ikea in den siebziger Jahren einen weltweiten Durchbruch aufgrund von Möbeln, die nicht nur individuell anpassbar waren, sondern auch selbst zusammengebaut werden mussten, was ein Gefühl des Handwerklichen vermittelte ohne wirklich Handwerk sein zu müssen.

Vorgefertigte Schrankwände, die das ganze Wohnzimmer einnahmen gerieten aus der Mode und wurden durch kleine Möbel ersetzt die sich leicht und beliebig oft an anderer Stelle aufstellen ließen und so für ein immer wandelbares Raumgefühl sorgten. Während massenproduzierte Waren und unnatürliche Materialien in den Siebzigern negativ angesehen wurden, war die voranschreitende Technik zwar nicht mehr so im Fokus des Gesellschaftsgefühls wie in den 50er und 60er Jahren aber trotzdem ein gern gesehener und zu unterstützender Faktor. Solange die Geräte einen sinnvollen Zweck erfüllten, war der Anreiz sie weiter zu entwickeln und zeitgemäß zu gestalten, groß und der Umgang mit Ihnen relativ unbeschwert. E.F. Schuhmacher schrieb dazu in deinem Buch „Small is beautiful: Die Rückkehr zum menschlichen Maß“ 1973: „Technologie mit menschlichem Antlitz (soll) dem Menschen dienen, statt ihn zum Diener von Maschinen zu machen.“ Entsprechend dieser Devise wurden auch Maschinen einem natürlich anmutenden Makeover unterzogen – so ist beispielsweise, die in den Siebzigern sehr beliebte Spielekonsole Atari 2600 aus dem Jahr 1977 mit einer polierten Holzfront verkleidet die sich ganz natürlich in ein Wohnzimmer dieser Zeit einfügt. Auch wurde das Gerät mit regenbogenfarbenen Grafikelementen beworben, was eine weitere Verbindung zur Natur ermöglicht. Der Regenbogen war allgemein ein gern genutztes Motiv der 70er Jahre, er wurde dadurch nicht nur zum Symbol der LGBTQ+ Community, sondern damals auch zur Darstellung der Kulturellen und ethnischen Vielfalt der neuen Gesellschaft genutzt. Die Atari Konsole traf so in ihren Designs den Nerv auch solcher Eltern, die ihre Kinder lieber naturverbundenstatt vor dem Fernseher sehen wollten. Auch erste Arkade Automaten wie beispielsweise Pong wiesen ein simples Design mit Holzverkleidung und strahlenden Gelb- und Orangetönen auf und stehen damit in starkem Kontrast zu den mit bunten Comicaufdrucken und blinkenden Lichtern überladenen späteren Modellen der 80er Jahre.

Auch die Farbwelt von anderen alltäglichen Geräten, auf deren Nutzen auch naturnahe Familien nicht verzichteten wollten war geprägt von naturalistischem Design und warmen, bis leuchtenden Farben. So gab es eine Menge Toaster-Modelle mit Pflanzenaufdruck oder Nähmaschinen in starken Grün- und Orangetönen die sich gut in das farbenfrohe und

übertriebene Gesamtdesign einer siebziger Jahre Wohnung einfügten. Fernseher, die bisher bereits häufig integriert in Holzkästen verkauft worden waren behielten zunächst ihre Holzverkleidung, wurden aber zunehmend in knallorangenen oder grünen Plastikschalen mit bunten Knöpfen als modisches Centerpiece der überladenen Wohnzimmerwand genutzt (so beispielsweise der tieforangene Toshiba Blackstripe TV aus dem Jahr 1978). Allgemein war das Design von Maschinen in das Design der restlichen Alltäglichkeiten fast nahtlos integriert und wurde genau so gehandhabt wie sonstiges Möbeldesign auch. Man schreckte im Streben nach der Natur nicht allgemein vor Maschinen zurück, da sie in aller Regel den Weg zur Individualität noch leichter machten. So ist beispielsweise der berühmte VW Bus ein Symbol der Freiheit der Hippies geworden und mutet in seinem rundlichen Design freundlich und offen an, was zeigt, dass in ihm der Anspruch an „Technologie mit menschlichen Antlitz“ voll erfüllt ist. Die Maschinen trugen zur neuen Leichtigkeit und Freiheit bei, die es ohne den technologischen Fortschritt nicht hätte geben können. Auch waren sie nicht wie in früher Anfangszeit der Technik mit viel Lärm, Gefahr und Smog verbunden, sondern fügten sich auf tolerierbar unauffällige Art in den blumigen Alltag ein, ohne allgegenwärtig und unausweichlich zu sein.

Das natürliche Zusammenleben von Mensch und Technik in den 70ern beruht natürlich nicht zuletzt auch auf der Tatsache, dass man an diesem Zeitpunkt nicht mehr von einem Schock sprechen kann, sondern sagen muss, dass Geräte wie Radio, Plattenspieler und Fernseher schon lange zum Familienalltag dazu gehörten und in der Kindheit mit Cartoons und frecher Musik sicherlich einen ersten Ausweg aus dem ansonsten eher monochromen Alltag des Spießertums der 50er und 60er boten. In den Siebzigern gab Musikfernsehen wie „Disco“ auf ZDF den langhaarigen, bärtigen und bunten Musikgruppen der 70er eine Plattform. Auch hier wird die Technik nicht einfach aus dem Bild verabschiedet, sondern das Mischpult in fröhlich warmen Farbtönen verkleidet hinter dem Moderator platziert. Die Kamera verleiht den Musikern einen Regenbogen Effekt, während die Sänger regenbogenfarbene Trachten mit Tieraufdruck tragen. Die Technik dient hierbei als Sprachrohr des Lebensgefühls und dem entsprechend des Designs. Die Naturverbundenheit wird dabei nahtlos und ohne Störung, sondern sogar im Einklang mit der Technik vermittelt. Die Siebziger Jahre sind in ihrem Design geprägt von allgegenwärtiger Nostalgie. Diese Nostalgie bezieht sich vor allem auf die Zeit vor den Weltkriegen und die Friedensphase zwischen den Weltkriegen die von einer größeren Naturnähe, Freizügigkeit und Ausgelassenheit geprägt waren. Stilistisch beziehen sich Designs der 70er Jahre also auch auf die Arts and Crafts Bewegung sowie auf den Jugendstil und das Art Deco. Die übergreifend wichtige Komponente die diese Stile vereint ist die Natürlichkeit und Unbefangenheit der verschiedenen Gestaltungsmuster. Sind es bei Arts and Crafts und dem Jugendstil die floralen und fließenden Muster, die das Herz der 70er Designer höher schlagen ließen, so waren es im

Art Deco die Freizügigkeit und ausschweifende Dekadenz der späten 20er und 30er Jahre, die den Menschen „emotionales Tier“ sein ließen. Zum Aufkommen dieser Nostalgischen Sentimentalität führten in den Anfängen die Bemühungen der Jugend, ressourcenschonend zu leben. So wurden Anfang der 70er Jahre Kleidung aus Second-Hand-Läden modern und man griff zunehmend auf die altmodische Kleidung der Vorkriegs- und Kriegszeit zurück, die zwar in ihrer Farbgebung eher matt aber in ihrem Material deutlich langlebiger und naturnäher produziert waren. So kamen entgegen der pazifistischenGrundhaltung beispielsweise Khakitöne in Mode, da man alte Armeekleidung aufkaufte und via DIY zu Modeobjekten abwandelte. Aus dem Art Deco hingegen kamen Pelze und Abendmode und aus der in den USA beliebten Siedler-Epoche wurden nicht nur Cowboy Jeans, sondern auch luftige Trachten aus Leinen hervorgeholt. In Kombination mit selbst angenähten Fransen oder ethnisch angehauchten Stickmustern ergab die Mode der 70er Jahre ein nostalgisches Wirrwarr, in dem immer auch Naturelemente mitspielten. Die organischen Blumenmuster des Jugendstils wurden als Aufdruck auf knappen luftigen Kleidern zum Standard des 70er Jahre Kleiderschranks. Auch waren Mucha-Drucke zu dieser Zeit so gefragt, dass die Hersteller kaum mit der Produktion nachkamen. Grund für diesen Trend war wohl nicht zuletzt die Alfons Mucha Ausstellung im „Victoria und Albert Museum“, die in den 60er Jahren erstes Interesse aufkeimen ließ. Anfang bis Mitte der siebziger Jahre stellte Karl Lagerfeld für Chloé die Modewelt auf den Kopf, indem er von Gustav Klimt inspirierte tragbare aber dekadente Abendmode gestaltete, die die Romantik und Freiheit sowie Prunk der Boheme perfekt einfing und somit zu einer der erfolgreichsten und prägendsten Modelinien des Jahrzehnts wurde. Gucci feierte derweil erste große Erfolge mit floralen Drucken auf Seidentüchern, die ebenfalls den Geist des Jugendstils einzufangen versuchten und mit dekadenten Elementen wie Gold, Bambus und Krokodilleder die abenteuerliche Exotik der Kolonialzeit wiederaufleben ließen. Auch in der Fotografie zeichnete sich ein Hang zur Nostalgie ab, wählte man für Werbebilder immer häufiger pittoreske Landschaften mit alten Eichen und weiten Feldern,die an Naturmalerei erinnern mögen. Ein weiterer großer Trend dieser Zeit waren Bauerntrachten, die vor allem in Europa einen großen modischen Einfluss bildeten. Die natürliche Lebensweise der Bauern galt als Ideal ohnegleichen, wollte doch jeder gern Selbstversorger sein. „Venturi, Scott Brown and associates“ griffen gleich doppelt auf nostalgische Stile zurück: Ihre Flamboyant Fassades aus dem Jahr 1977 sind vom Art Deco inspiriert, dieser wiederum greift Motive des alten Ägyptens als exotisches Stilmittel auf. Die Fassaden treiben diese Bildwelt grafisch auf die Spitze und mischen in Form und Farbe alles was möglich ist. Ethno ist einer der großen Design Trends der 70er Jahre der sich durch die gesamte Epoche zieht. Grund für diesen Trend war zunächst die Tatsache, dass das Reisen durch das nun erschwingliche Fliegen erleichtert wurde und so der Erdball für die westliche Mittelschicht zum

offen bereisbaren Fundus an neuen Eindrücken wurde. Dazu kommt, dass farbige Minderheiten in den USA nun endlich gesetzlich gleichberechtigt waren und begannen sich über die gesellschaftliche Ausgrenzung hinaus zu setzen. Außerdem wurde der Einfluss Japans und Chinas auf dem westlichen Markt größer, da die beiden Länder nun auch Waren exportierten. Besonders Japan beteiligte sich rege am Entertainment und Design Markt und die Nachfrage nach asiatischen Waren stieg. Die Orientierung der Mode an verschiedenen ethnischen Völkern schlug sich vor allen Dingen zunächst in naturnahen Materialien und Verarbeitungsweisen nieder, die vor allem das nun wieder sehr beliebte Handwerk interessanter machten. So fand man in Zeitschriften Anleitungen zum Knüpfen von Tischdecken im Ethnostil oder dem Verwenden von Kuhhäuten und Krokodilleder als Modestatement. Auch die Lebensweise dieser Generation der Hippies, wie das Nomadentum im Bus oder die Kommunen, orientierte sich deutlich an der naturnahen Lebensart dieser ursprünglicheren Gemeinden. Auch die in den Kommunen gelebte sexuelle Freiheit und gemeinschaftliche Nacktheit bildet nicht nur einen Protest gegen das Spießertum der Elterngeneration und Regierung, sondern auch eine Verbindung zu Naturreligionen und Völkern, während sie gleichzeitig den Menschen als Tier und als individuelles Wesen zu unterstützen vermochte. Diese Nacktheit erkannte auch das Grafikdesign und die Fotografie schnell für sich und bald wurden Produkte gerne mit nackten Frauen beworben, so beispielsweise die in Deutschland legendäre Werbung der Marke Fa, der Firma Filmhaus Berlin: Eine nackte Frau wäscht sich mit einer Fa Seife, im Hintergrund eine Männerstimme, die erläutert: „Erregend wie ein Sprung in die prickelnde Kühle des Ozeans, so ist die frische Fa. Sie hat die wilde Frische der Limonen! Wenn der Ozean nicht zu ihnen kommt, holen sie ihn doch!“. Nicht nur macht dieser Spot klaren Gebrauch der neu gewonnenen sexuellen und körperlichen Freiheit der jungen Generation- er platziert die Frau auch im Ozean einer fernen Insel, wo man sich vielleicht wirklich nackte Frauen indigener Völker schwimmend vorstellte. Der asiatische Einfluss lässt sich gleich auf mehreren Ebenen erklären und ist ein komplexer Teil des Stils der siebziger Jahre.

Die religiös verunsicherte und suchende Gesellschaft fand in den 70er Jahren vor allem Gefallen an der buddhistischen Lebensweise, die Meditation und Kampfsport beinhaltete und so den menschlichen Geist und den tierischen Körper miteinander verband. Vor allem der Gedanke, Ressourcen gewissenhaft zu nutzen, Körper und Geist in Einklang zu bringen und mit der Tierwelt in Frieden zu leben sprach die Hippies an. Auch widersprach die buddhistische Philosophie den sexuellen und halluzinogenen Ausschweifungen nicht grundliegend und verurteilte sie vor allen Dingen nicht zu einer Sünde, wie das Christentum es tut. Mit der spirituellen Idee wurden dementsprechend auch die ästhetischen Elemente der asiatischen Kultur in die westliche Mode integriert. So waren asiatische Silhouetten und Muster sehr beliebt und wurden

als dekorative Wandbilder und auch auf Möbeln verwendet. Auch fand man immer öfter asiatische Raumtrenner und auch wurde teilweise auf Sitzmöbel verzichtet und stattdessen Mulden oder Kissen verwendet. Nicht zuletzt der Jugendstil machte diese asiatischen Motive noch interessanter, da bereits im Jugendstil die asiatische Sichtweise auf die Natur ein oft zitiertes Stilmittel war, das in den Siebzigern gerne wiederholt wurde. Aufgrund dieser Popularität des asiatischen Stils und vielleicht auch aufgrund von Yoko Ono als Stilvorbild hatten japanische Designer in den siebziger Jahren erstmals Einfluss auf den westlichen Markt. Kansai Yamamoto erlangte Aufmerksamkeit mit seinen asiatischen Silhouetten die mit bunten und stark grafischen Elementen auf die japanische Tradition zurückgriffen. Es handelte sich um Patchwork-artige Entwürfe, die aus verschiedenen Stickereien zusammengesetzt waren. Diese mutige Herangehensweise generierte im Westen große Aufmerksamkeit und Yamamoto erlangte besondere Bekanntheit durch seine Designs für David Bowies Ziggy Stardust Tournee. Bei den Kostümen für Bowie übertrieb Yamamoto die künstlichen Naturmotive so weit, dass eins der Kleidungsstücke beispielsweise durch aufgesetzte winzige Glühbirnen aussah wie ein brennender Baum.

Kenzo Takada, ebenfalls sehr erfolgreich im Modedesign der Siebziger, brachte dem westlichen Publikum die asiatische Schnittführung bei, bei welcher der Körper durch mehrere Lagen Stoff verhüllt wird, statt eine taillen-betonte weibliche Form herauszuarbeiten. Statt die eigene Kultur nur zu zitieren oder wie westliche Modedesigner die ethnischen Looks zu mischen und als bloße Stilmittel zu betrachten, versuchte Takada die westlichen und japanischen Stile zu einem einander respektvollen Ganzen zu verweben, das die Kulturen vereinen sollte. Durch Takadas Einfluss wurden Kimonos im westlichen Modeverständnis etabliert und feierten in den späten Siebzigern und frühen Achtzigern ihre Sternstunden. Zu dieser Zeit wurde auch das Make-up im asiatischen Stil mit Geisha Zügen modern. Diese Recherche bietet den Rahmen für alle in diesem Projekt genutzten Gestaltungsparameter und erlaubt es, die 70er Jahre zu emulieren und dabei zugleich mit dem 70er Jahre Stil zu brechen um das Design in die Moderne zu holen.

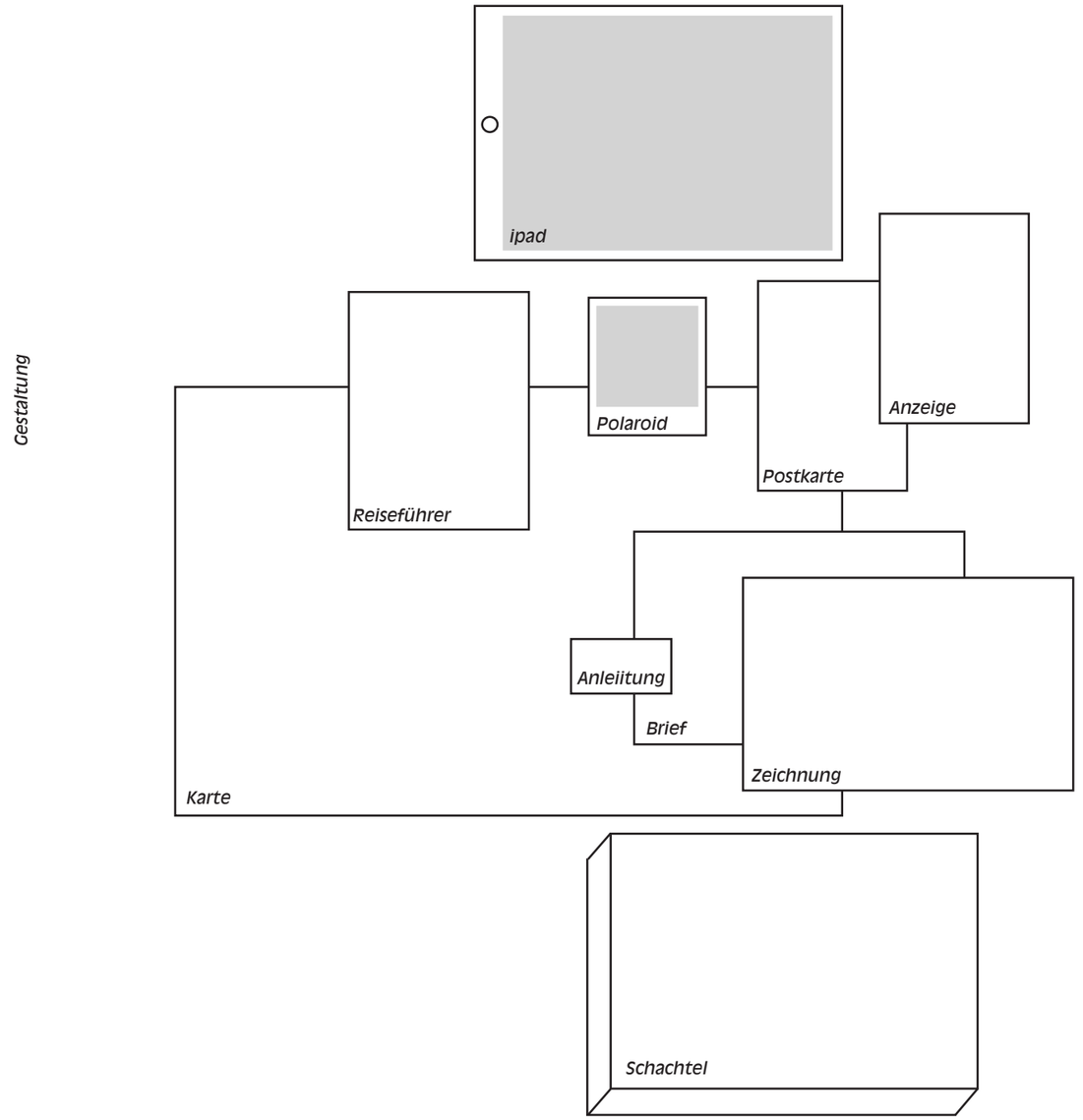
Lutyens, Dominic; Hislop Kristy: 70er Style und Design,
1. Auflage, Edel Ger¬many GmbH, 2010
Reed, Paula: 50 Fashion Looks der 70er Jahre,
1. Auflage, Prestel Verlag, 2013
o.V., sigizmund sigizmundovitchs: 1975 disco mit Ilja Richter
https://www.youtube.com/watch?v=QIwcardgqUc&t=3936s
(Veröffentlicht am 30.08.2018, zuletzt aufgerufen am 20.01.2020)

Teil 2: Gestaltung

09

Format-wahl

Das Format der Printprodukte ist Proportional an das 10,2“ 2019er iPad als idealde Plattform angepasst. Die Schachtel hat ein Innenformat von 149,5 x 214 mm, was in geschlossener Form in etwa den Propotionen des iPads entspricht. Der Reiseführer hat die Maße 141x169 mm, sodass er sich gut neben dem ipad lesen lässt. Zudem ist er so handlich für etwas kleinere Kinderhände. Die Karte in den Maßen 450x300 mm lässt sich gut aufklappen ohne, dass es anstrengend ist. Sie kann außerdem auf einem Tisch, auf dem bereits das ipad und der Reiseführer liegen gut Platz finden. Die weiteren Printprodukte variieren in ihrer Größe von A5 zu A6, es wäre vorstellbar weitere Produkte in dieser Größenordnung hinzuzufügen. Bei den Polaroid Bildern stellt sich die Formatfrage nicht, da sie auf original Polaroid Film gedruckt wurden.



10
Typografie

Die Typografie besteht aus mehreren Komponenten.

Zunächst gibt es verschiedene Printprodukte, sowie das Spiel, welche mit Lese- und Informationstexten ausgestattet sind. Dabei werden sowohl analog als auch digital die beiden Schriften New Spirit und Antique Olive verwendet. Bei der New Spirit handelt es sich um eine Neuinterpretation der Windsor, welche 1905 gestaltet wurde und in den 70er Jahren zu einer der beliebtesten Schriften gehörte. Aufgrund ihrer runden Formen und dem plakativen Charakter dieser Schrift eignet sie sich besonders gut, um die Aufmerksamkeit des Lesers zu lenken. Dies ist besonders sinnvoll für die Blickleitung bei Kindern, die eher wenig lesen und mit diesem Projekt angeregt werden sollen.
Die Antique Olive ist ein Font aus dem Jahr 1962 und fügt sich so perfekt in die Epoche der frühen 70er Jahre ein. Zu dieser Zeit wurde sie sehr häufig verwendet, so beispielsweise in der Sesamstraße. Es handelt sich um eine angenehme und nach wie vor moderne Schrift, welche in der gewählten Größe von 10p für den Lesetext gut lesbar ist.
Weiterhin existieren in den Printprodukten Passagen die innerhalb der Handlung des Inhalts Handschriftlich von verschiedenen Personen verfasst wurden. Dazu werden sowohl Handschriftarten, als auch ein manuell erstellter handschriftlicher Textanteil eingesetzt.

Die Notizen von Herrn Erdmann wurden dabei mit einer Lamy Feder M mit schwarzer Tinte auf Transparenzpapier auf dem zuvor gesetzten Reiseführer Text angefertigt und anschließend eingescannt. Durch diese Vorgehensweise entstehen sehr deutliche Unregelmäßigkeiten in der Schriftführung sowie im Tintenfluss. Da weitere handschriftliche Dokumente anderer Figuren in weitaus weniger großem Ausmaß erstellt werden mussten, wurden dazu weitere Handschriften-Fonts verwendet. Bei diesen Fonts handelt es sich um Flood std, Providence Sans Pro, Adobe Handwriting und Emily Austin. Durch diese Nutzung verschiedener Handschriften entsteht beim Leser der eindeutige Eindruck, dass es sich um verschiedene Personen handelt.

New Spirit
Semibold 14pt
Semibold 16pt

Antique Olive
Roman 10pt
Italic 9pt
Black 20pt

Typeka
Regular 12pt

PROVIDENCE SANS PRO
REGULAR 16,5PT

FLOOD STD
REGULAR 24 PT

Adobe Handwriting
Ernie 19pt

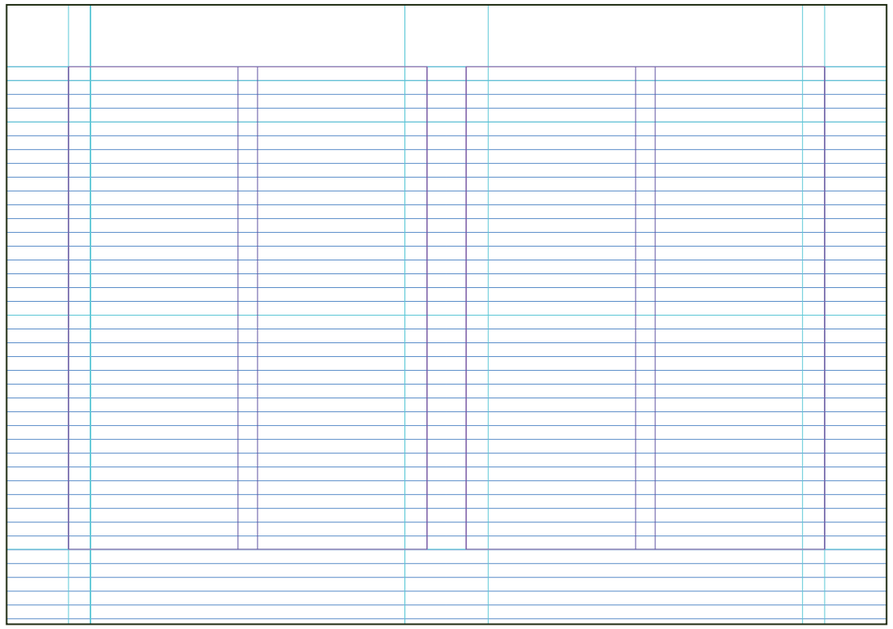
Emily Austin
Regular 45pt

WALTER ERDMANN

11
Layout

Die Layout Prinzipien des Reiseführers folgen einem Raster das angelehnt an Tapetenstreifen erstellt wurde. Durch Tapetenmuster, welche innerhalb des Rasters als Kapitelindikatoren genutzt werden wird diese Grundlage im Layout sichtbar gemacht. Dieses Designprinzip bezieht sich auf die für die 70er Jahre typischen Tapetenmuster. Diese kommen auch im Spiel als solche vor, wodurch eine Verbindung zum historischen Kontext sowie zum restlichen digitalen Design besteht.
Anhand dieses Tapetenrasters ist die Form der Textkörper stark definiert. Auch wird die Linie der Rasterstreifen durch die Kapitelbezeichnung, den Titel, sowie die Seitenzahl sichtbar gemacht. Auch die Bilder bewegen sich innerhalb dieses Rasters und werden zwischen den Rasterlinien angeheftet.

Die handschriftlichen Notizen brechen aus dem Raster aus und sind in einer Art und Weise auf dem Satzspiegel verteilt, welche eine gewisse Willkürlichkeit suggeriert. Dieser handschriftliche Charakter wird von der variierenden Schriftgröße und der unregelmäßigen Färbung der Buchstaben unterstützt. So wird durch das Aufbrechen des Rasters eine interessante Wirkung erzielt, die dazu anregt, den Text nicht zwingend linear zu lesen. So kann ein Spieler, der für gewöhnlich nicht gern liest bei diesem Spiel Interesse daran entwickeln. Es entsteht zudem ein realistischer Eindruck von einem eindeutig handschriftlichen Text auf einer klar strukturierten Vorlage.



Gestaltung

Entwurfsprozess
Typografie und Layout

umliegenden Orten ist in Gezheim kein Mittelalter übermittelt.
Zwar wird 1119 erstmals ein Ort mit dem Namen „Geheimen“ (Mittelhochdeutsch: heimisch machen) erwähnt. Zudem fand man Überreste einer Burg im Gezheimer Wald. Trotzdem ist zu den Herzögen Gezheims nichts genaues bekannt. Gezheim scheint zu dieser Zeit zwar recht hoch entwickelt gewesen zu sein, jedoch wurde die Stadt von Außenstehenden aus heute unbekannten Gründen gemieden.

Unbekannte Gründe...
Ich wüsste da einige.
Es ist besser, wenn man
gleich wieder geht.
Aber wenn man schon
immer hier ist...
Der Wald lässt niemanden
wieder los.
Zumindest nicht seine Kinder.

Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleinen Ortes soll den Betrachter erfreuen und auf seinen Reisen begleiten. Auf einen Blick erkennt man einige Besonderheiten: Unsere Stadt ist nicht wie jede andere.

Gelegen an der Gezheimer Quelle und dem dazugehörigen Wasserfall, zieht die Stadt gewisser Maßen ihre „Kreise“, wie Sie sehen werden. Das heilende Wasser eignet sich hervorragend zum Baden oder als wohltuendes Sprudelgetränk „Gezheimer Pur“.

Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleinen Ortes soll den Betrachter erfreuen und auf seinen Reisen begleiten. Auf einen Blick erkennt man einige Besonderheiten: Unsere Stadt ist nicht wie jede andere.

Gelegen an der Gezheimer Quelle und dem dazugehörigen Wasserfall, zieht die Stadt gewisser Maßen ihre „Kreise“, wie Sie sehen werden. Das heilende Wasser eignet sich hervorragend zum Baden oder als wohltuendes Sprudelgetränk „Gezheimer Pur“.

Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleinen Ortes soll den Betrachter erfreuen und auf seinen Reisen begleiten. Auf einen Blick erkennt man einige Besonderheiten: Unsere Stadt ist nicht wie jede andere.

Gelegen an der Gezheimer Quelle und dem dazugehörigen Wasserfall, zieht die Stadt gewisser Maßen ihre „Kreise“, wie Sie sehen werden. Das heilende Wasser eignet sich hervorragend zum Baden oder als wohltuendes Sprudelgetränk „Gezheimer Pur“.

Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleinen Ortes soll den Betrachter erfreuen und auf seinen Reisen begleiten. Auf einen Blick erkennt man einige Besonderheiten: Unsere Stadt ist nicht wie jede andere.

Gelegen an der Gezheimer Quelle und dem dazugehörigen Wasserfall, zieht die Stadt gewisser Maßen ihre „Kreise“, wie Sie sehen werden. Das heilende Wasser eignet sich hervorragend zum Baden oder als wohltuendes Sprudelgetränk „Gezheimer Pur“.

Besuchen Sie doch einmal:

die Sternenwarte auf dem Übertassenberg – *kaum einen Besuch wert*

das alte Rathaus in der Altstadt

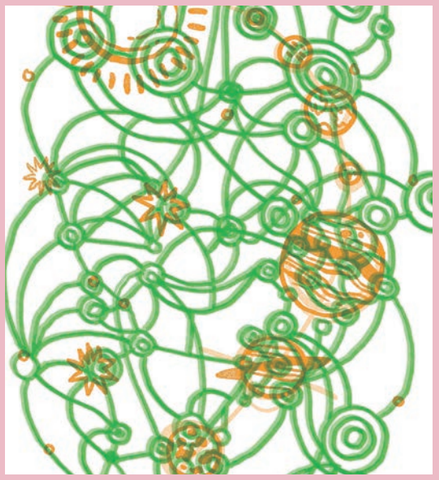
das neue Rathaus in der Neustadt
Grubens Geschmacksverirrung...

die historische Buchhandlung Nickels am alten Markt
Theorie vom schwarzen Loch

das US-amerikanische Forschungszentrum am Untertassenhang *Achtung!*

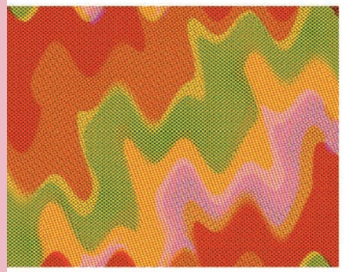
Es lohnt sich unseren wunderschönen Kurort einmal näher zu betrachten! Der Besucher wird die Magie, diese Aura, die diese Stadt hinterlässt, wohl

An den Leser dieser Notiz:
Falls jemand diesen Stadtplan findet, bedeutet das, ich habe ihn verloren. Das muss wiederum bedeuten, ich bin verschwunden. Entführt? Verschleppt? Womöglich tot! Eine andere Erklärung gibt es nicht, denn ich trage dieses Ding Tag und Nacht bei mir. Eine Warnung also an den Leser: Ab mit diesem Heft in den Schredder-Automaten. Sucht auf keinen Fall nach mir! Wenn ich weg bin, bin ich weg. Fatsch. Ende.



STRUKTURVERL
sie heilsames Wasse
Haben Sie es deshalb da
er
ne und
n
dle
aßen
Sie
as
elgnet

1



Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleinen Ortes soll den Betrachter erfreuen und auf seinen Reisen begleiten. Auf einen Blick erkennt man einige Besonderheiten: Unsere Stadt ist nicht wie jede andere.

Gelegen an der Gezheimer Quelle und dem dazugehörigen Wasserfall, zieht die Stadt gewisser Maßen ihre „Kreise“, wie Sie sehen werden. Das heilende Wasser eignet sich hervorragend zum Baden oder als wohltuendes Sprudelgetränk „Gezheimer Pur“.

STRUKTURVERLUST???
Haben sie es deshalb dagelassen?
An Insekten testen.
Danach an einer Katze...
Boris wird sie so schnell nicht vermissen...

Dies ist eine handschriftliche Notiz als extra

An den Leser dieser Notiz:
Falls jemand diesen
Stadtplan findet, bedeutet
das, ich habe ihn
verloren. Das muss wieder-
um bedeuten, ich bin
verschwunden. Entführt?

Willkommen in Gezheim!

Dieser Stadtplan unseres kleine
soll den Betrachter erfreuen u
seinen Reisen begleiten. Auf ei
erkennt man einige Besonderh
Unsere Stadt ist nicht wie jede

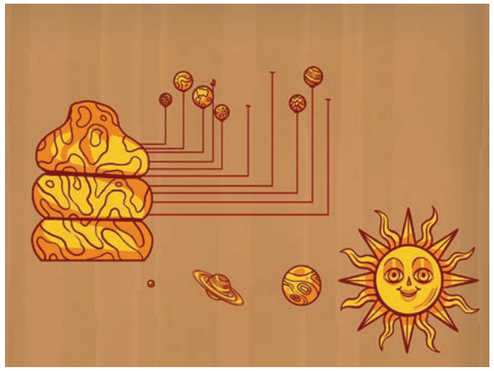
Gelegen an der Gezheimer Que
dem dazugehörigen Wasserfall
die Stadt gewisser Maßen ihre
wie Sie sehen werden. Das heil
Wasser eignet sich hervorragen
Baden oder als wohltuendes Sp
getränk „Gezheimer Pur“.

STRUKTURVERLUST???
Haben sie es
deshalb dagelassen?

12
Interface

Die Point-and-Click-Komponente besitzt ein relativ reduziertes Interface. Das Interface ist so angelegt, dass es illustrativ fungiert und die Aufmerksamkeit des Spielers nicht von den Animationen ablenkt. So entsteht eine immersivere Erfahrung, die es dem Spieler erlaubt in die Spielwelt einzutauchen, ohne durch Textkörper oder andere Elemente abgelenkt zu werden.

Das Interface besteht aus 5 Buttons. Links befinden sich 3 Interaktionsbuttons. Es handelt sich um die Aktionen „Ansehen“, „Benutzen“ und „Walkie Talkie“ (Über das Walkie Talkie kann ein Dialog mit der Figur „Uli“ ausgelöst werden.) Um die Buttons zu verwenden müssen sie jeweils per Drag and Drop auf die jeweiligen Items im Level gezogen werden. Darauf folgt ein Dialog oder eine eigenständige Handlung der Spielfigur.
Auf dieselbe Art und Weise können Items untereinander kombiniert werden, nachdem man sie mit dem „benutzen“ Button aufgesammelt hat. Die gesammelten Items lassen sich über den „Handtasche“ Button erreichen. Dieser öffnet im unteren Bereich des Spielfeldes ein Pop-up Fenster, aus welchem heraus die Items ebenfalls per Drag and Drop kombiniert oder mit anderen Items in der Spielwelt verwendet werden können.
Außerdem gibt es einen weiteren Button, die „Karte“. Dieser Button führt den Spieler bei Bedarf zur Karte, über welche eine Schnellreise an andere Orte der Spielwelt gemacht werden kann. Die Buttons im Hauptspiel sind als Zeichen umgesetzt und stellen illustrativ ihre Funktion dar. Auf der Karte können zudem die im analogen Teil gefundenen Häuser angewählt werden, wodurch sich eine Sprechblase öffnet, die das Haus in einer genaueren Ansicht zeigt. So ist es dem Spieler möglich sich anhand der Printillustrationen zu vergewissern, dass dieser Ort der richtige ist.



Entwurfsprozess
Interface

13
Farbschema

Das Farbschema basiert auf den typischen Modefarben der 70er Jahre, Orange und Grün, welche die Naturverbundenheit und Ursprünglichkeit dieser Epoche verdeutliche. Zugleich sind extreme, grelle Farbtöne derselben Gruppe in das Konzept eingearbeitet, die eine Verbindung zu Psychedelischen Motiven der gleichen Zeit verkörpern. Das Schema geht aus 2 ursprünglich gegensätzlich angelegten Gruppen hervor:

Warme Gruppe
(repräsentativ für die Menschen, die Erde):

Kalte Gruppe
(repräsentativ für die Außerirdischen, die Technik, das Weltall)

Die Farbtöne werden in den Illustrationen durch verschiedene Überblendmodi miteinander kombiniert und abgestuft. Dabei stehen jedoch immer wieder flächig oder in Linienform einzelne Töne besonders hervor. So entsteht ein interessantes Gesamtbild, welches die Anmutung einer 70er-Jahre-Fotografie erhält. Die beiden konkurrierenden Farbgruppen fügen sich zu einem Ganzen zusammen und wirken so wie ineinander verwoben. Dies lässt sich auf den Inhalt der Erzählung übertragen, in welcher Aliens und Menschen eine tief verwobene Geschichte teilen.

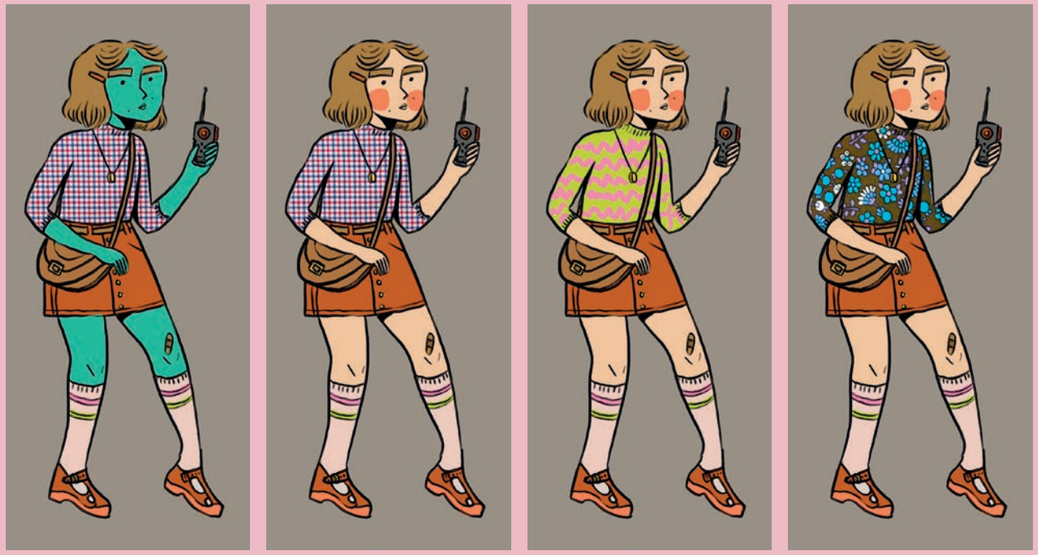
14
Illustration

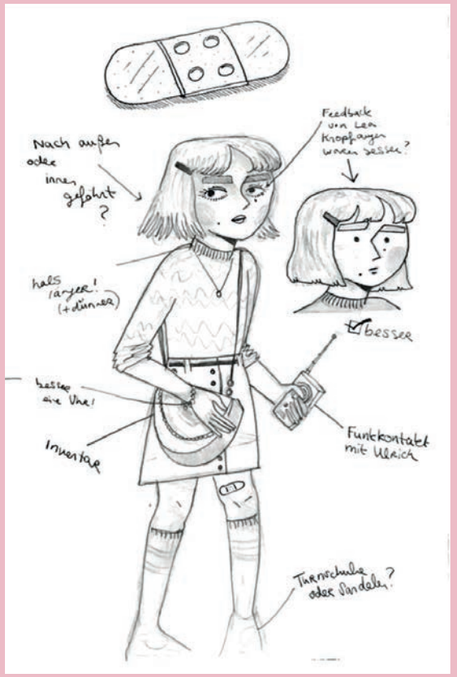
Der Illustrationsstil ist stark linienbasiert. Durch die Linien gewinnen die Illustrationen an Detailreichtum, welcher zu einem gewissen Wimmelbildcharakter in den Spielgrafiken beiträgt. So ist nicht gleich klar, welche Elemente der Spielwelt relevant sind und welche genutzt werden können. Auf diese Weise muss vom Spieler besonders aufmerksam auf die Spielwelt eingegangen werden. Die Linien sind anhand einer für das Projekt angefertigten Ink-Brush erstellt, welche einen abgenutzten Charakter hat. Dieser fügt den Linien einen analogen Charakter hinzu, welcher sich gut in die Epoche der 70er Jahre einfügt.
Die Zeichnungen wurden zudem so koloriert und bearbeitet, dass ein abgenutzter Flexo- oder Siebdruckcharakter entsteht. Zu diesem Zweck wurde an verschiedenen Stellen mit Rasterfolien und Halftone Brushes gearbeitet. Außerdem wurden einige Elemente teilweise oder komplett gerastert oder mit einem grobkörnigen Rauschen versehen.
Zusätzlich wurde den Illustrationen teilweise eine Chromatische Aberration hinzugefügt, welche die Illustrationen unregelmäßig und leicht bewegt wirken lässt. Die Chromatische Aberration stellt eine weitere optische Verbindung zum Thema Weltall und Aliens dar.

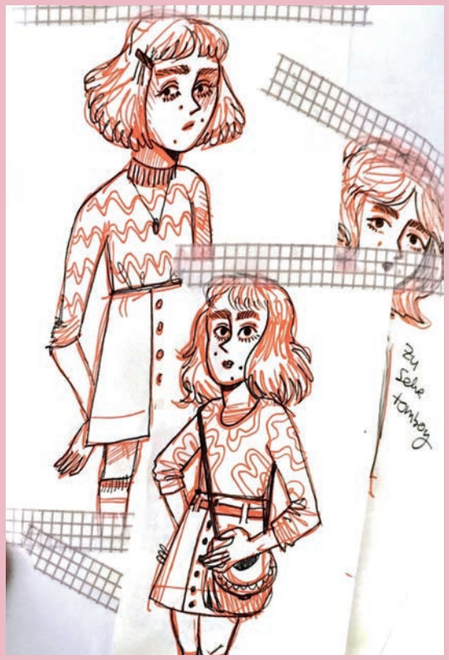
Gestaltung

13/14 Farbschema und Illustration

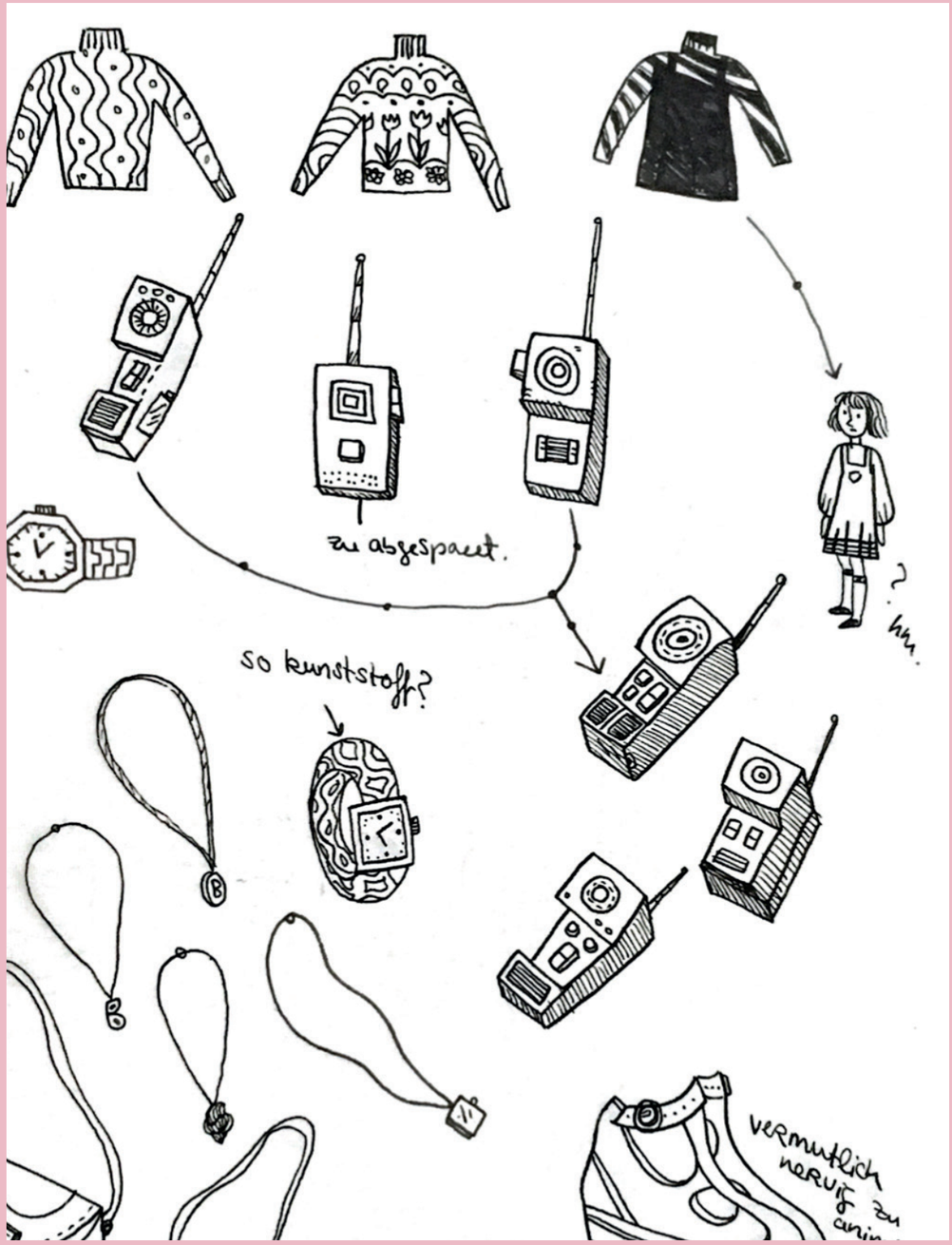
Entwurfsprozess
Illustration und Characterdesign



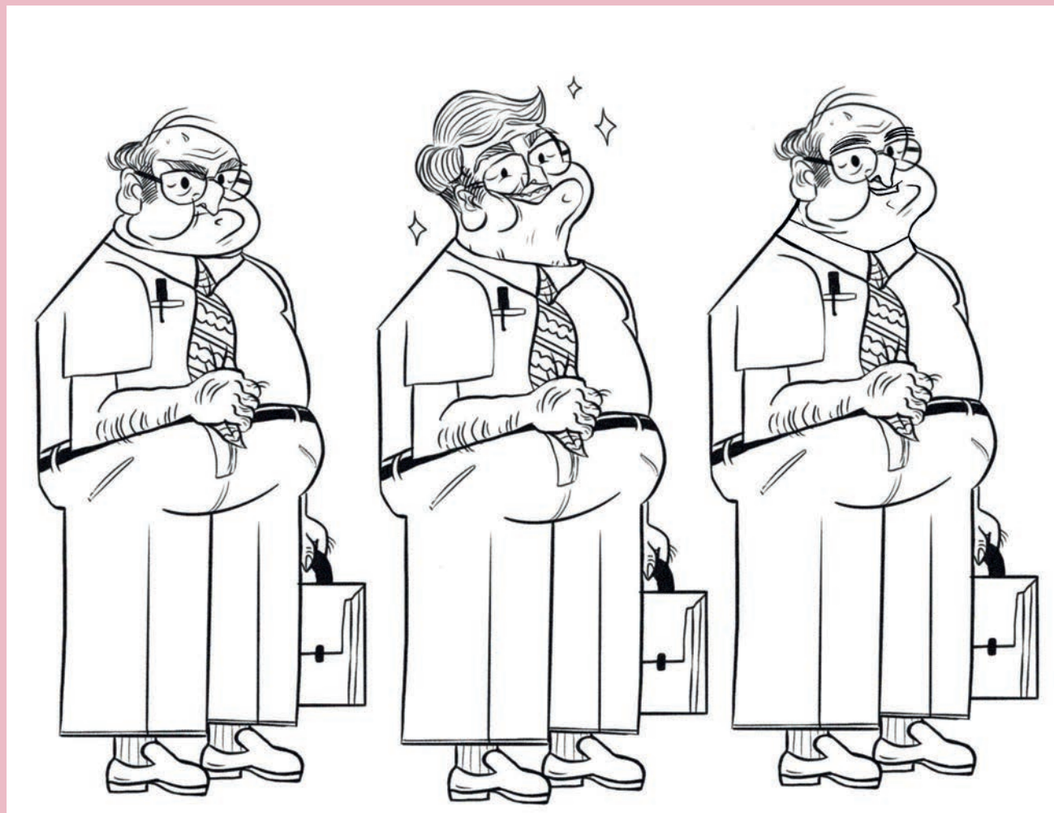




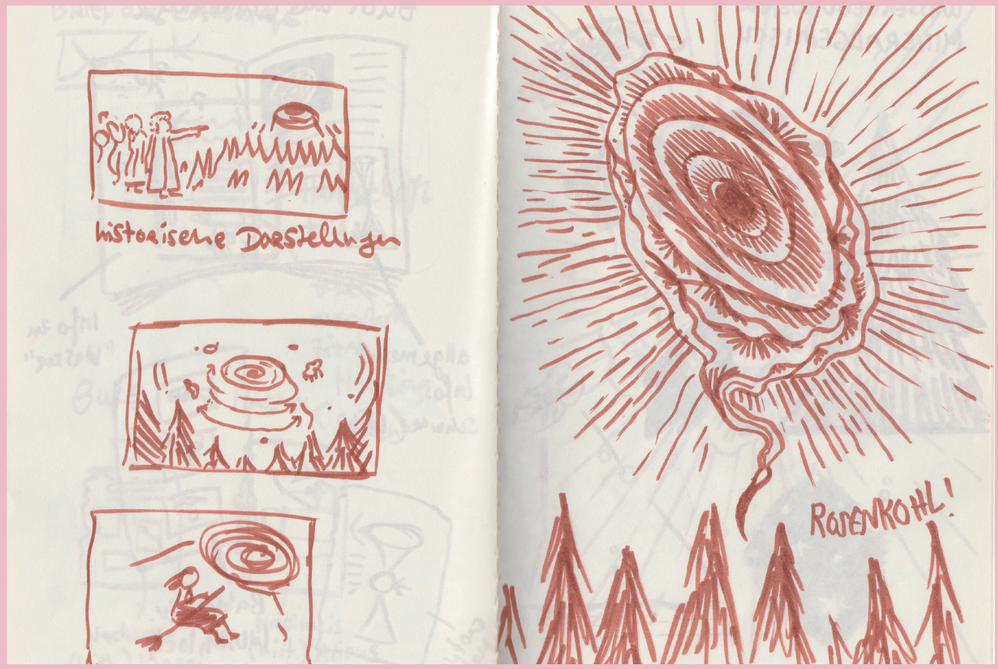
Entwurfsprozess
Illustration und Characterdesign

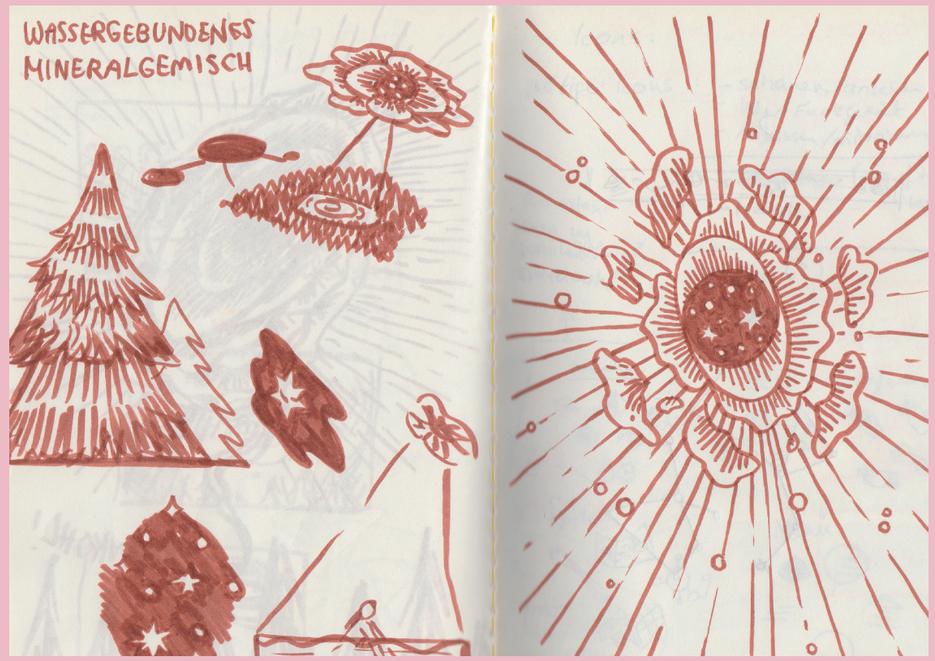


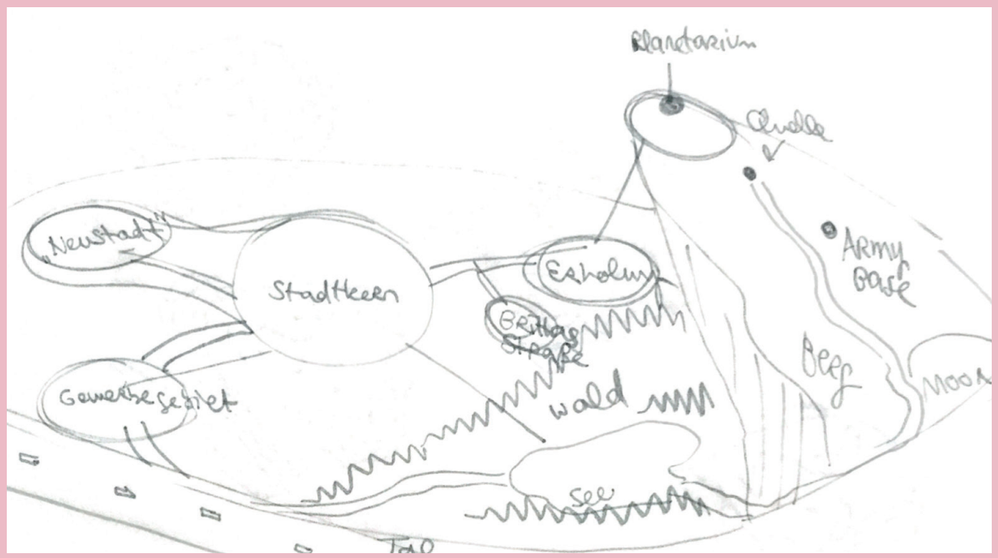
Entwurfsprozess
Illustration und Characterdesign



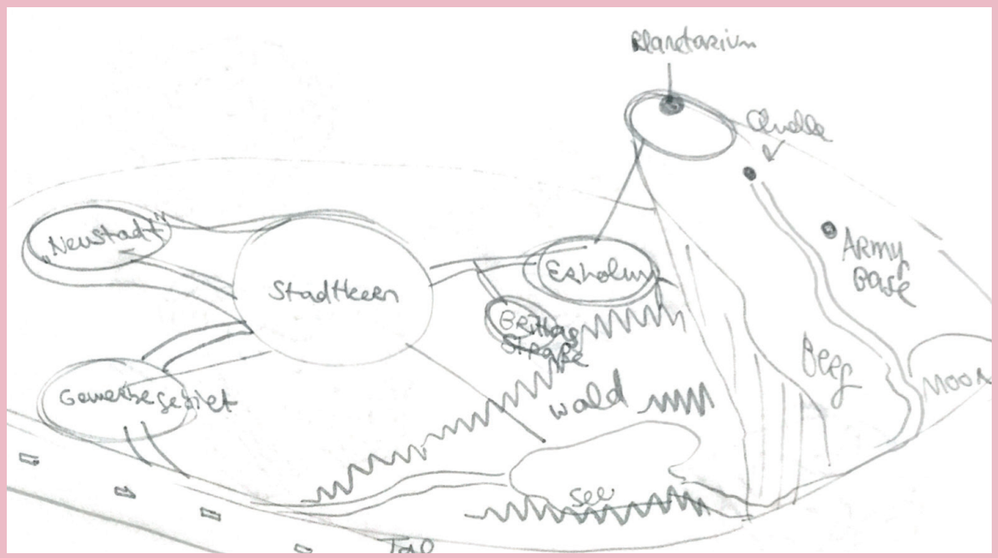
Entwurfsprozess
Illustration und Characterdesign

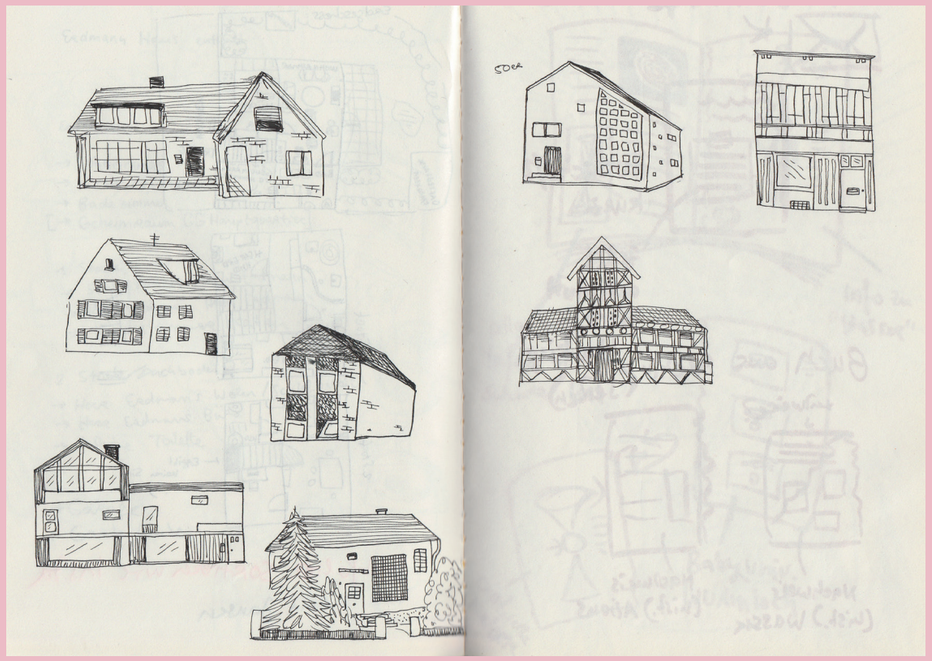


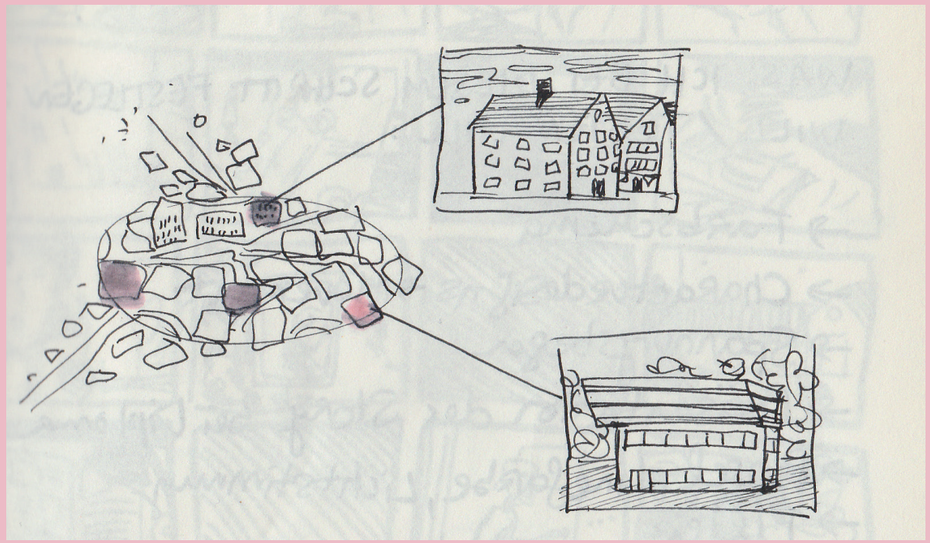




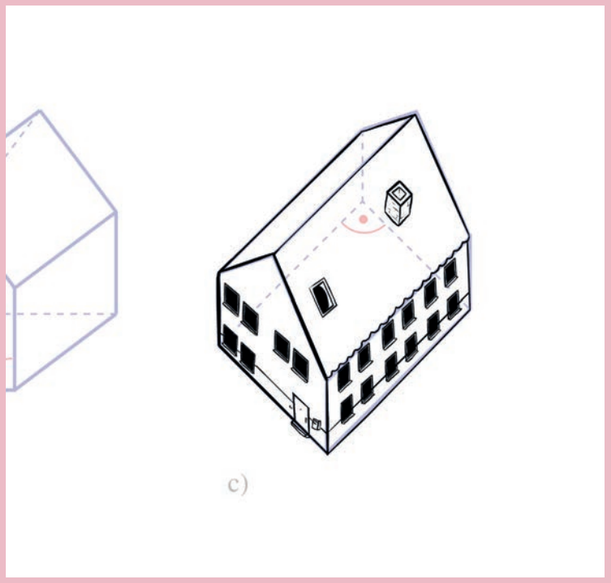
Entwurfsprozess
Karte und Gebäude

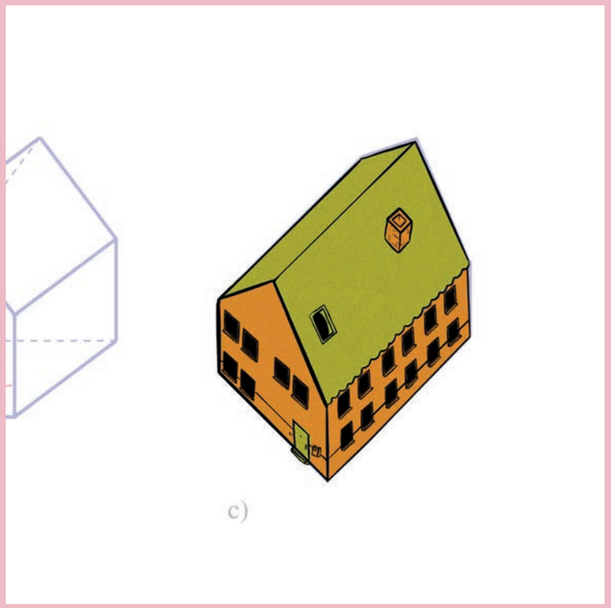


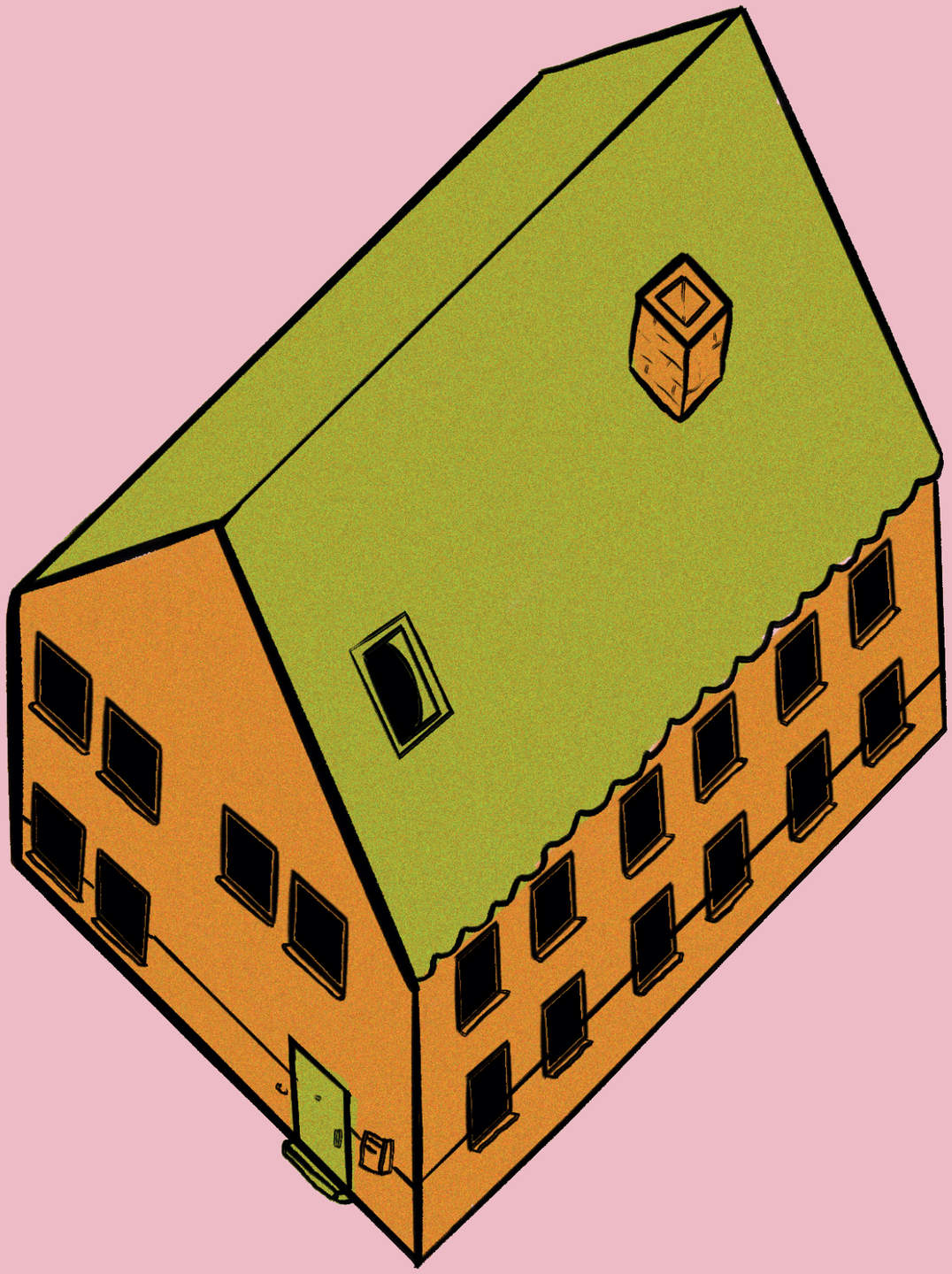




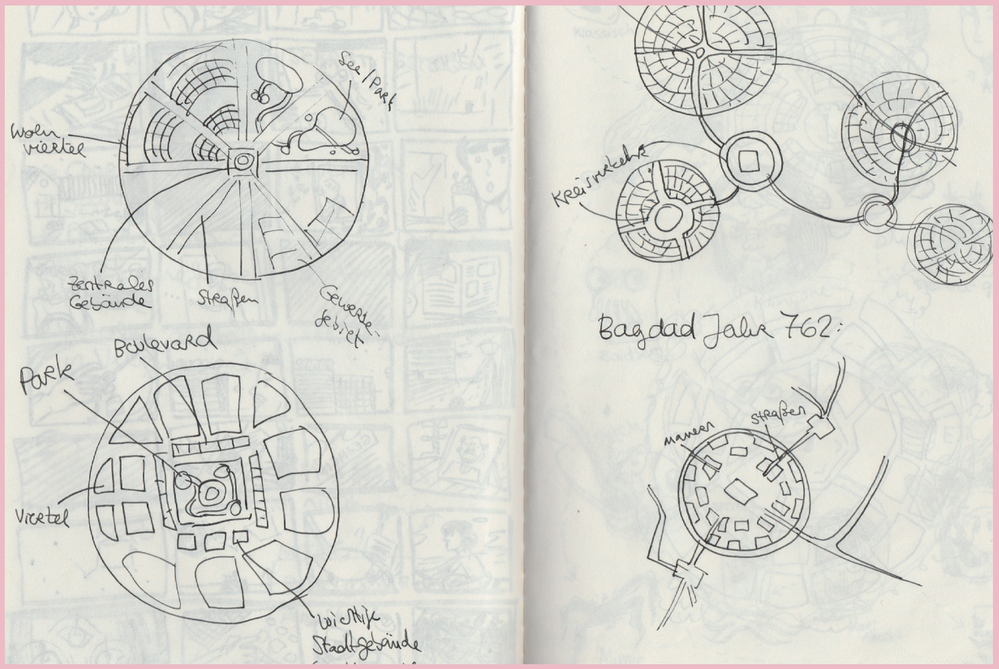
Entwurfsprozess
Karte und Gebäude

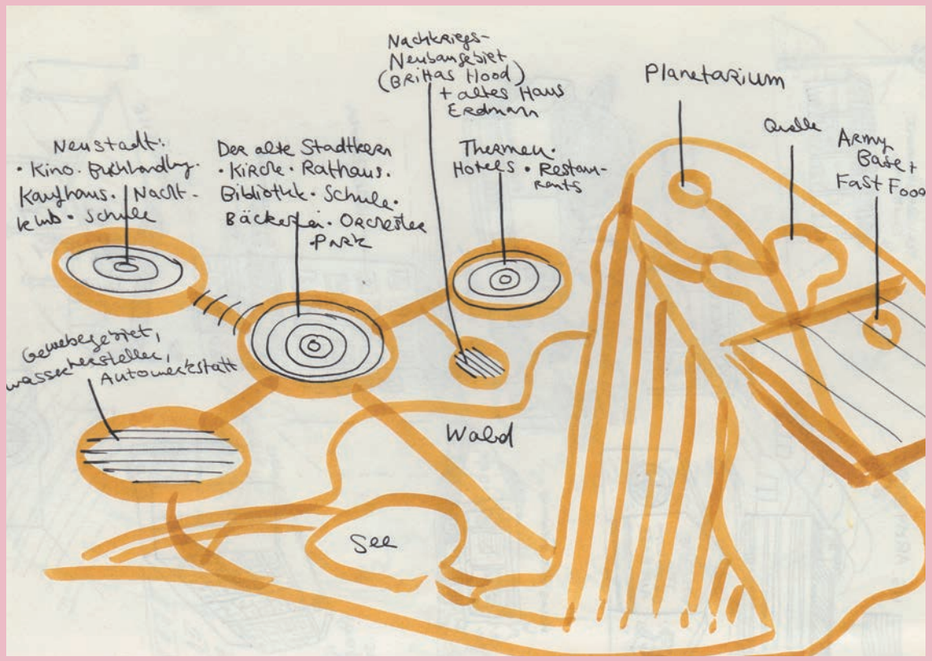


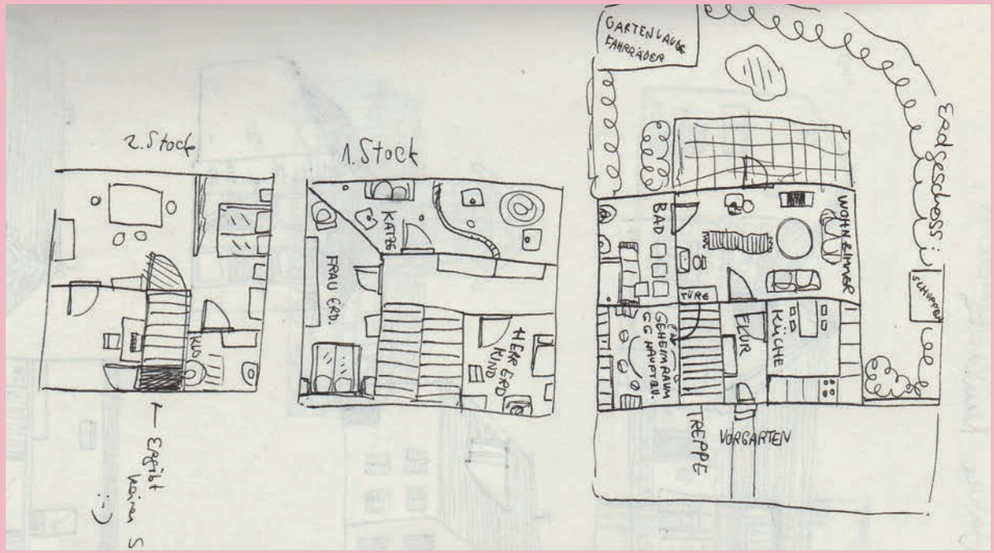


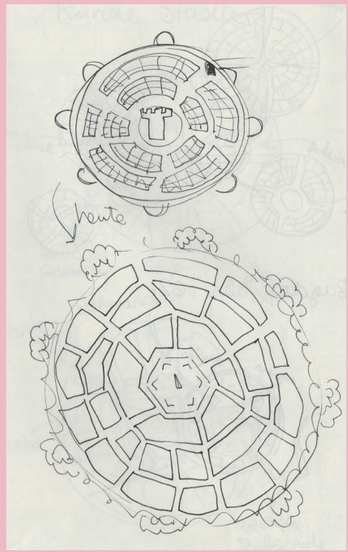


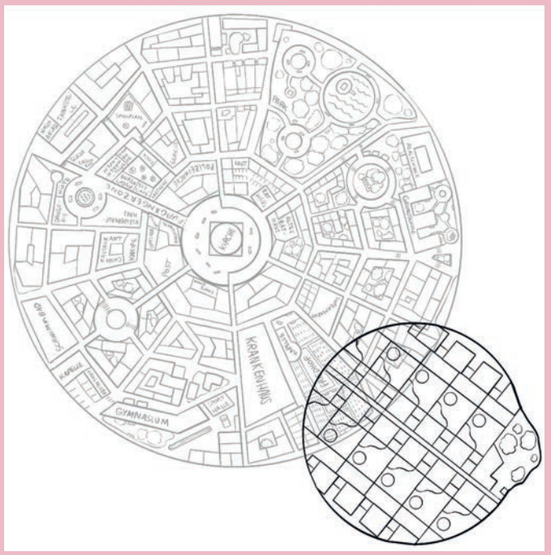
Entwurfsprozess
Karte und Gebäude





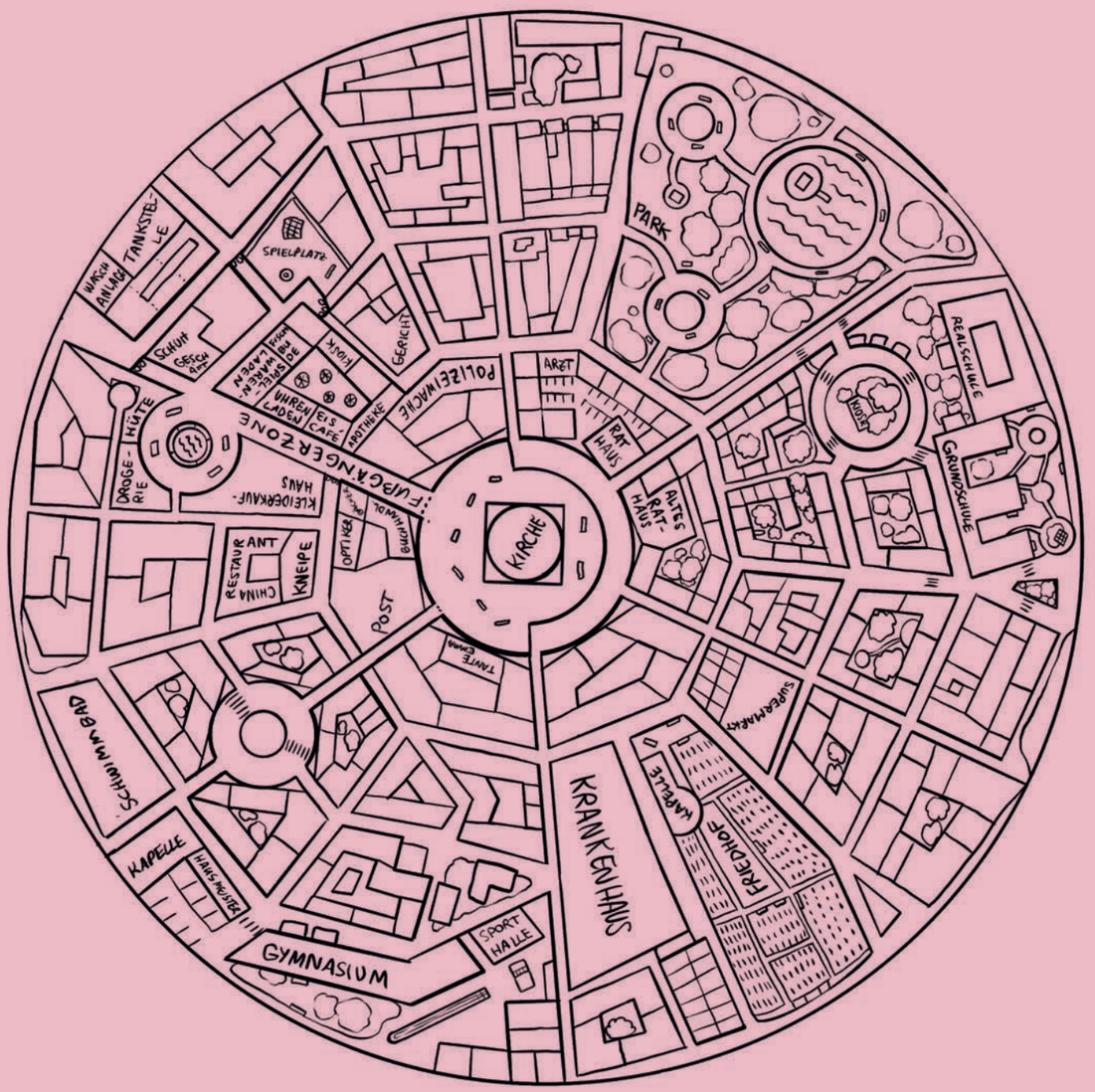


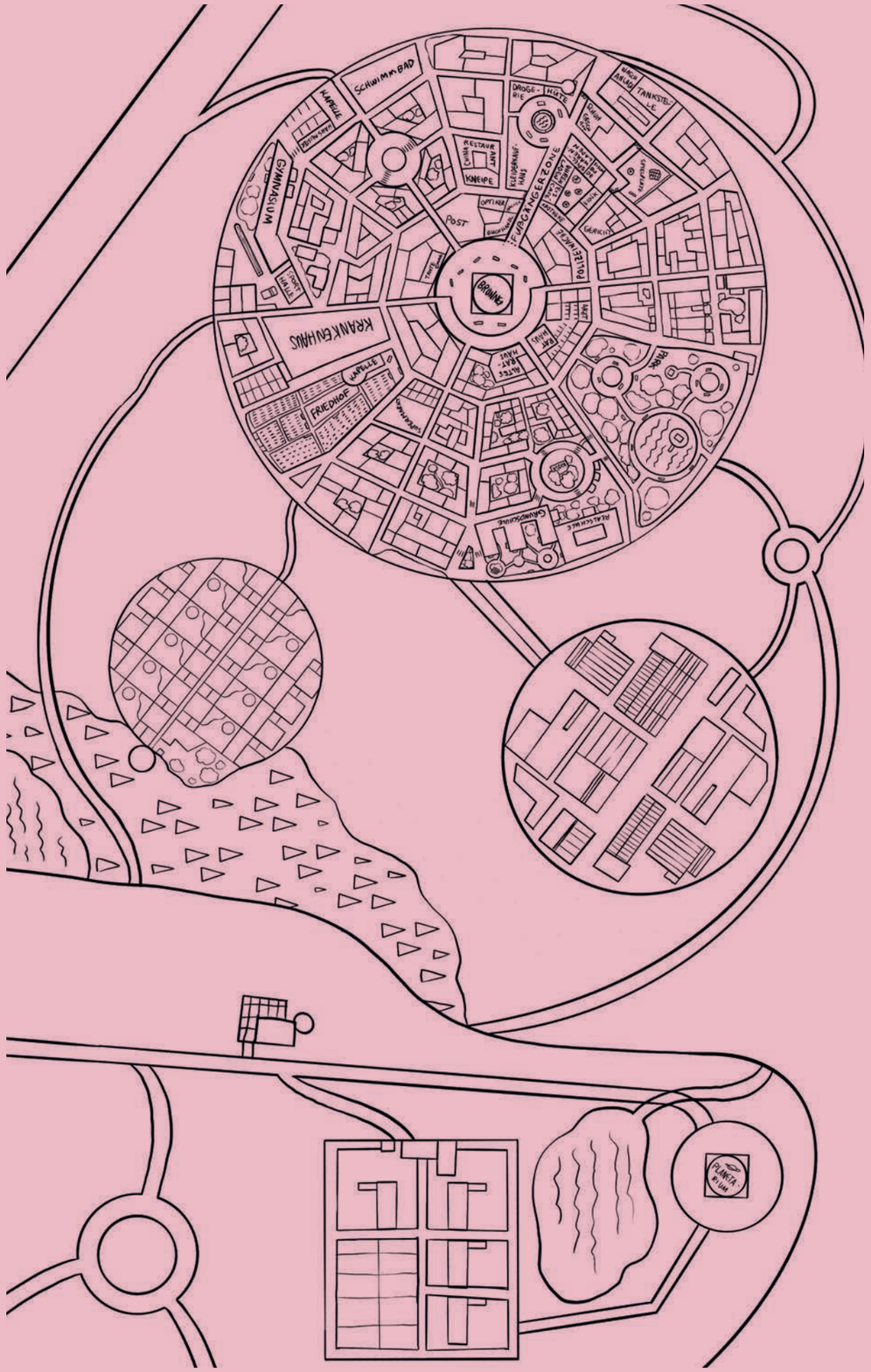




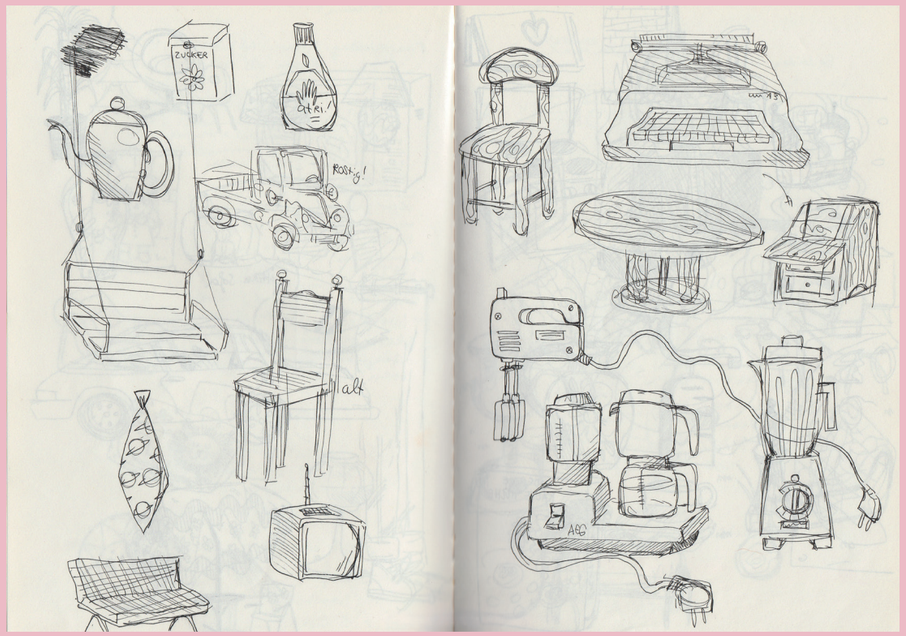
Entwurfsprozess
Karte und Gebäude

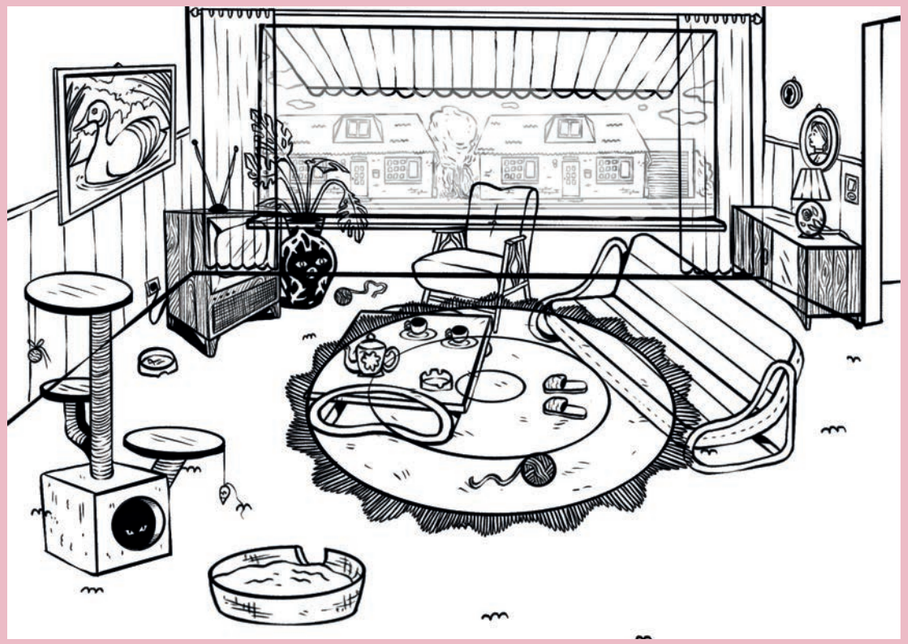
Entwurfsprozess
Karte und Gebäude



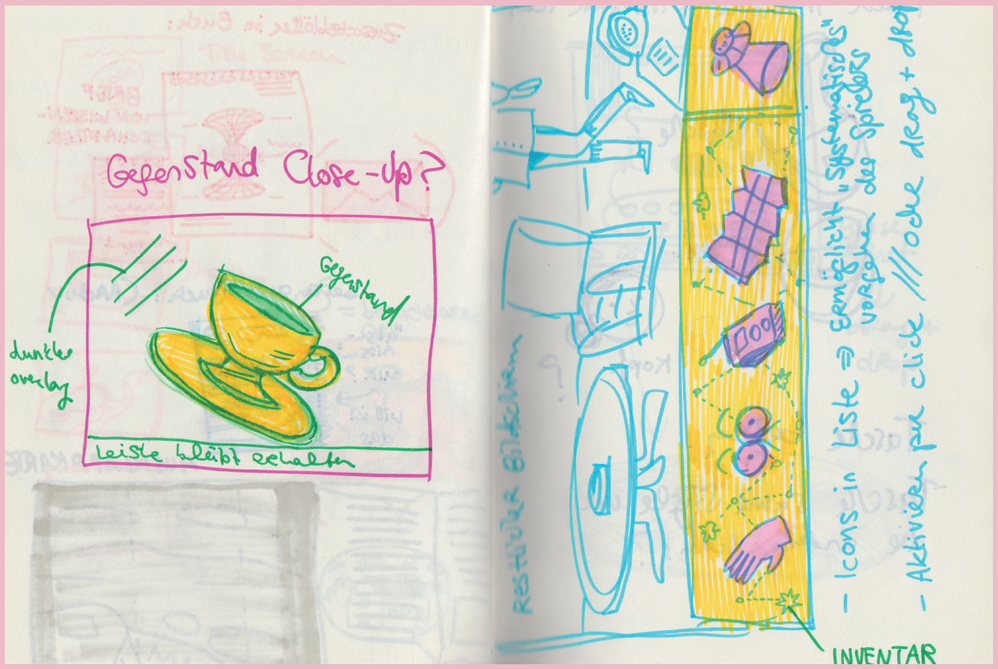


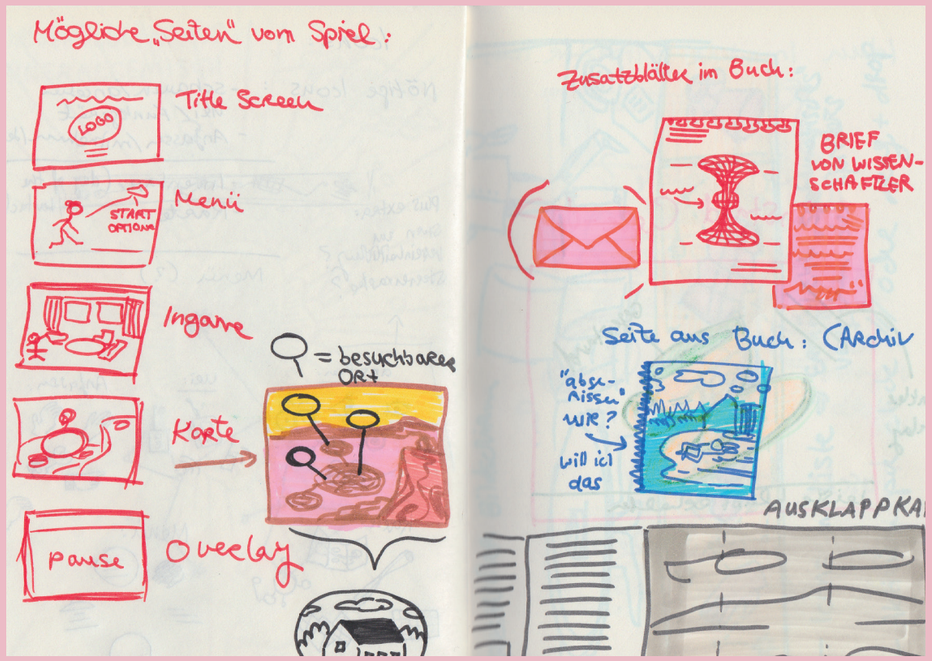
Entwurfsprozess
Räume und Möbel

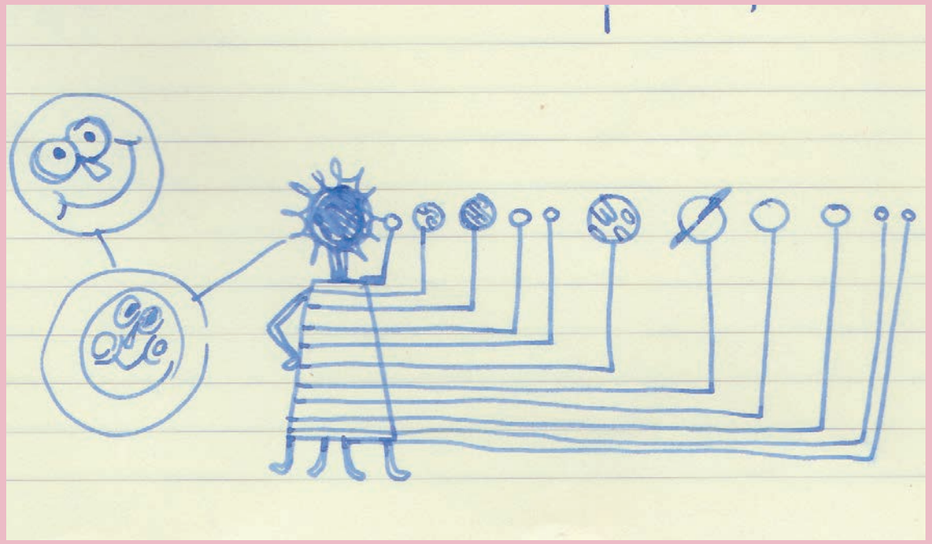




Entwurfsprozess
Drag and Drop Minigame







15
Animation

Die Animation ist ebenfalls in einem aufwändigen Linienbasierten Stil erstellt worden. Da der Umfang dieser Arbeit nicht ausreicht, um das gesamte Projekt im angestrebten Stil zu animieren, steht der zur Seite ausgerichtete Walking Cycle von Britta in diesem Fall für den Idealzustand. Er zeigt eine flüssige und detailreiche Bewegung, bei welcher Brittas haare und Tasche sich ebenfalls analog zum Körper leicht eigenständig bewegen.

Die weiteren In-Game Animationen wie der Vorwärt- und Rückwärtsgang sowie die Idle Animation und das Nutzen des Walkie Talkies sind lediglich anskizziert im Prototypen vorhanden. Weiterhin gibt es einen animierten Trailer, welcher die Handlung des Spiels in kurzer Form anreißt und in einfachen kurzen bewegten Seuenzen die Charaktere darstellt. Alle Animationen wurden Frame-By-Frame pixelbasiert erstellt.

16
Musik

Die für das Spiel gewählte Musik besteht aus 5 Tracks.

Im Startbildschirm sowie im Storytrailer wird eine neuinterpretation des 70er Jahre David Bowie Songs „Space Oddity“ abgespielt. Die Neuinterpretation stammt von dem/der Künstler/in MarsBarss und sticht durch seinen sehr viel weicheren und künstlicheren Klang hervor, der durch eine höhere Stimme und die Verwendung eines Omnichords erzielt wird. Diese Neuinterpretation behält den ursprünglichen Inhalt des Raumfahrers, der sich bewusst für eine ungewisse Reise ins All entscheidet bei.
Dieser Inhalt passt sehr gut zu den Bestrebungen von Walter Erdmann, den Planeten zu verlassen. Gleichzeitig wird jedoch Brittas Perspektive („Can you hear me, Major Tom“) aufgegriffen. Daher passt der weichere, hellere Klang gut zu einer kindlichen Ausdrucksweise, die von Britta zu erwarten wäre.

Bei den weiteren Ingame-Klängen handelt es sich um Jazz-Detektiv-Tracks, welche den Forschergeist hervorheben. Diese erwecken einen spannenden Eindruck bei der Suche nach Hinweisen. Im Geheimraum wird dagegen eine typische 70er Jahre Lounge-Musik abgespielt, welcher eine Rausch-Stimmung vermittelt und so zu dem leicht verruchten Ambiente im Hauptquartier passt.

Space Oddity – David Bowie – Neu interpretiert von MarsBarss
https://www.youtube.com/watch?v=AvkeZKoYT1A
70's porn by Hypertunes (Audiojungle)
https://audiojungle.net/item/70s-porn/29793419
Jazz Detective Loop by Sviridpavlov (Audiojungle)
https://audiojungle.net/item/jazz-detective-loop/29888840

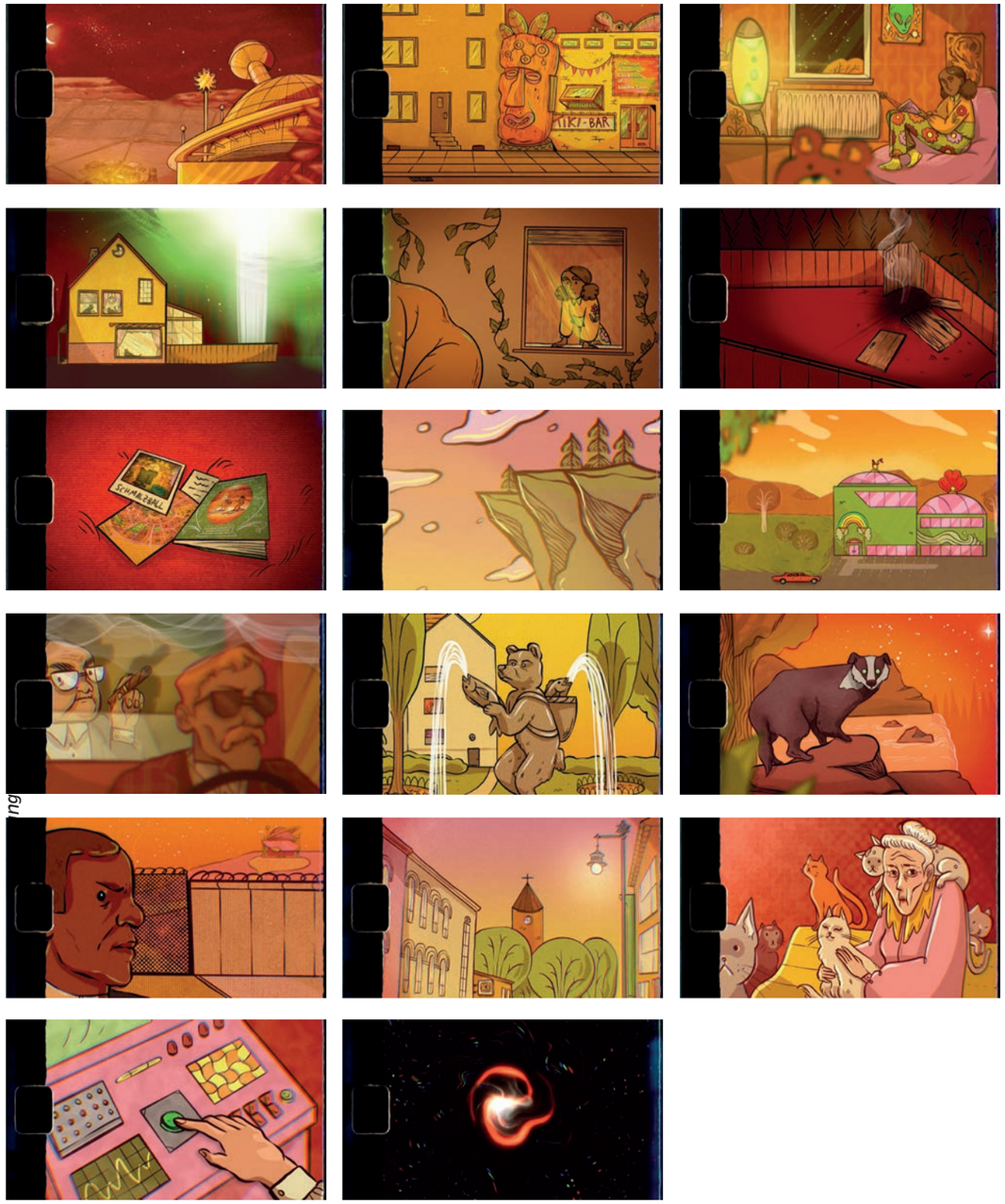
17
Packaging

Beim Packaging des Spiels handelt es sich um eine Schachtel zur Aufbewahrung der Printelemente. Die Schachtel stellt zum einen die Verpackung dar, in der das Spiel im ersten Moment verstanden und ebenfalls gekauft werden soll. Zum anderen handelt es sich aber auch um einen Aufbewahrungsort für die Printprodukte, wenn sie gerade nicht verwendet werden. Es handelt sich also nicht nur um eine Schachtel, die nach dem auspacken entsorgt wird. So können im Spielprozess, der sich über mehrere Tage hinwegzieht, die Einzelteile nicht verloren gehen.
Die Gestaltung der Schachtel basiert in erster Linie auf dem Spielprinzip und erst in zweiter Instanz auf dem Inhalt des Spiels. Es soll auf den ersten Blick deutlich werden, dass es sich um ein Spiel handelt, welches vom Kind allein oder gemeinsam gespielt werden kann. Zudem ist es wichtig den neuartigen Hybridcharakter des Spiels darzustellen und hervorzuheben. Dazu ist angelehnt an Spielverpackungen der 70er Jahre eine Illustration entstanden, welche Kinder bei der Nutzung des Spiels zeigt. Außerdem befindet sich auf der Vorderseite ein Icon welches die Natur der Kombination von Print und digitaler Komponente aufzeigt. Auf den Seiten der Schachtel befindet sich eine Altersempfehlung, eine Spieleranzahl und ein Infotext zum Spielprinzip. Die Icons zur Darstellung der Altersempfehlung und Spielerzahl sind inhaltlich auf das Spiel angepasst, da sie statt menschlicher Köpfe vereinfachte Alienköpfe aufweisen. Der Inhalt des Spiels wird zudem im Hintergrund der Vorderseite des Spiels illustrativ dargestellt. So wird die immersive Wirkung des Spiels noch einmal hervorgehoben.

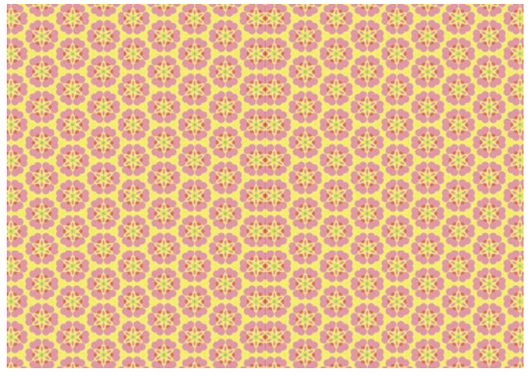
Gestaltung

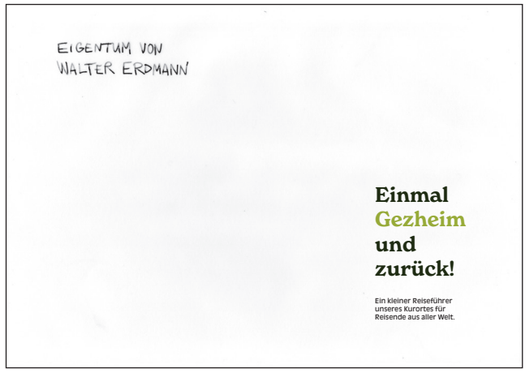
18
Trailer

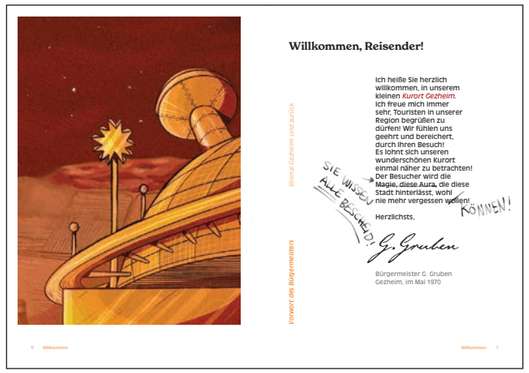
Um das gesamte Projekt in kurzer Form in sozialen Medien und auf Websites anteasern zu können, ist ein etwa einminütiger Trailer entstanden. Er enthält einen animierten Überblick über die Haupthandlungspunkte der Geschichte sowie einen Auszug des Gameplay Footages. Es wäre denkbar dem Trailer nach dem Druck noch Videoaufnahmen der Printprodukte hinzuzufügen. Der Trailer soll weniger einen verständlichen Handlungsverlauf abbilden. Vielmehr soll dabei ein Gefühl ausgelöst werden, welches die allgemeine Stimmung des Spiels vermittelt. Zu diesem Zweck wurde er mit einem Super 8 Filter der Marke Clipster versehen, sodass das Gefühl einer alten Filmaufnahme entsteht.

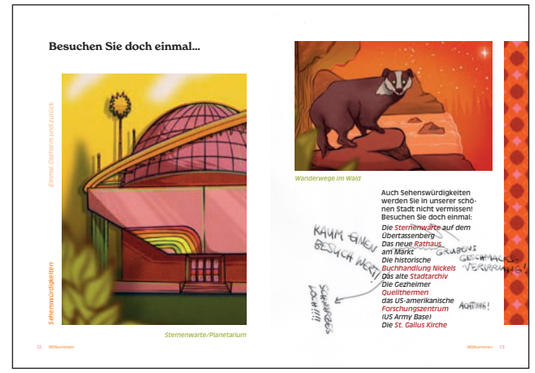


19
Miniaturen







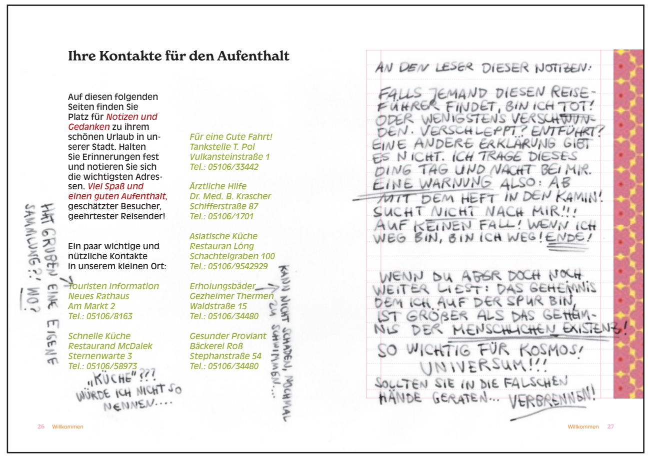


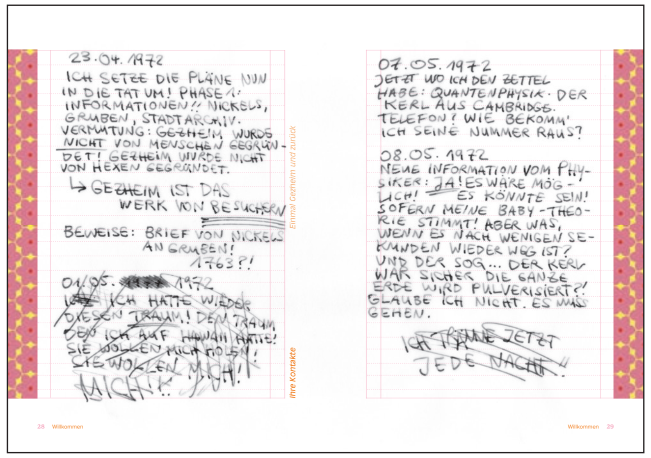
Gezheim als historischer Ort
Anders als in den umliegenden Orten ist in Gezheim fast kein Mittelalter übermittelt. Zwar wird 1119 n. Chr. erstmals ein Ort mit dem interessanten Namen „Geheimen“ (Mittelhochdeutsch: heimisch machen) erwähnt. Zudem fand man Überreste einer Burg im Gezheimer Wald. Trotzdem ist zu den Herzögen Gezheims nichts genaues bekannt. Gezheim scheint zu dieser Zeit zwar recht hoch entwickelt gewesen zu sein, jedoch wurde die Stadt von Außenstehenden, aus heute leider unbekannten Gründen, gemieden.
ABER WENN MAN EINMAL HIER IST… LÄSST DER WALD NIEMANDEN GEHEN.
UNBEKANNTE GRÜNDE…. ICH WÜSSTE DA EINIGE! BESSER, GLEICH WIEDER ZU GEHEN.
EINE SACHE IST IMMER GLEICH!
Gemälde einer Mutter mit Kind zur Erholung an der Quelle
Einmal Gezheim und zurück
Gezheims Historie
18 Willkommen
Willkommen 19

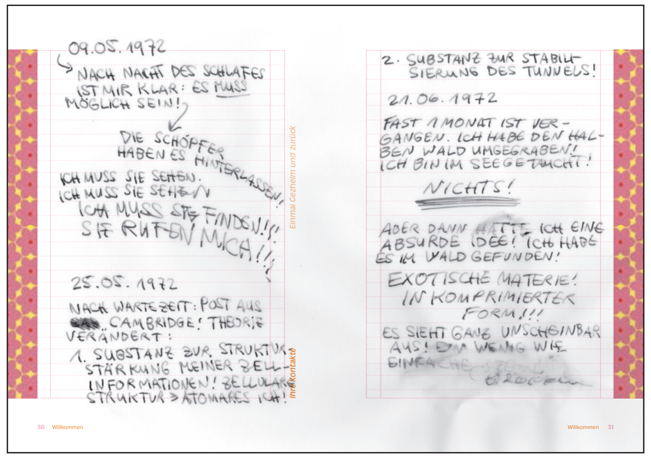
Märchenhafte Überlieferungen
KORNKREISE?? ↳ RECHERCHIEREN!
Im Umland sind zahlreiche Legenden über diesen Ort bekannt. In solchen Märchen ist oft von „Deiwelskreisen“ (Teufelskreisen) die Rede, die durch Hexen verursacht zu sein schienen. Angeblich sei in Gezheim alles, die Häuser und auch die Menschen (was immer das heißen mag) in kreisrunder Art angeordnet. Das Getreide werde im Kreis gesät und geerntet. So schrieb der freie Kundschafter Heinrich der Zaghafte im Jahr 1245: „Das Vieh (…) dreht sich in Kreisen über das Feld. Die Quelle auf dem Berg strudelt. Kann dieser Ort mit Gottes Mitteln wohl nicht erklärt werden, so muss es sich um die Macht von Hexenzirkeln handeln.“
Über den Wald erzählte man sich, er habe eine wohl magische Anziehungskraft, die jeden in einen Sog hülle und nicht mehr frei ließe. All diese Sagen und Märchen sind aus heutiger Sicht unbelegt und dienten wohl nur dazu kleinen Kindern eine Angst vor dem Besuch dieser mysteriösen Stadt zu machen. Damals lag der Ort schließlich noch zur Gänze im Wald versteckt.
Wer mehr über die Sagenwelt Gezheims erfahren will, kann dies in der historischen Buchhandlung Nickels in der Altstadt tun! Seit 1810 führt die Familie Nickels eine Sammlung von Texten aus dieser Zeit!
ICH HOFFE ER MERKT NICHT, DASS ER BESTOHLEN WURDE..
Mittelalterliche Darstellung eines Bades im See
Historische Figur: Der Gezheimer Wasserbringer
Einmal Gezheim und zurück
Gezheims Historie
20 Willkommen
Willkommen 21

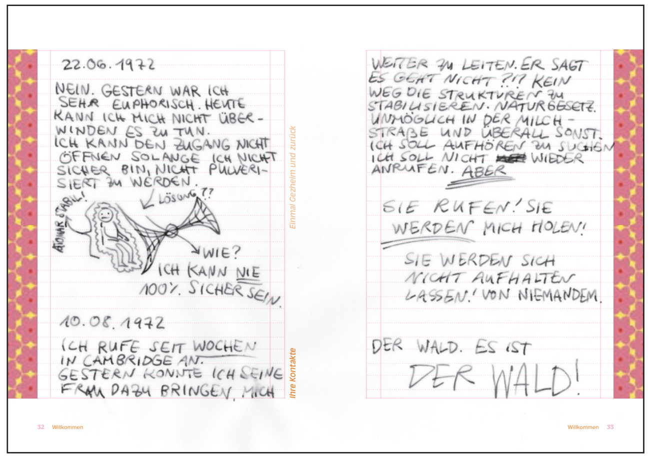
Historisch, jedoch topmodern!
Einen Funken Wahrheit enthalten die Märchen aber doch! Gezheim ist tatsächlich eine kreisrunde Stadt- und das ist selten! Außer Gezheim ist in ganz Europa einzig die Stadt Palmanova in Italien ebenfalls rund. Zudem ist das Wasser der Gezheimer Quelle ein Genuss, dem sogar heilende Wirkung nachgesagt wird. Lassen Sie doch einmal in den Gezheimer Thermen die Seele baumeln und genießen Sie doch einen frischen Cocktail aus der Gezheimer Tiki-Bar! Gezheim ist sehr bemüht um seine zahlreichen historischen Gebäude. Zugleich wird die Stadt besonders seit 1965 stetig saniert und immer auf den Stand des 20. Jahrhunderts gebracht! 1966 durften wir so
INSTABIL! TROTZDEM.
SO WIE DER ALTE SCHMALZBALL IN DER FREIZEIT!
EKELHAFT!!!
unser wunderschönes Neues Rathaus im Bauhaus-Stil einweihen. Außerdem wurde auf dem zentralgelegenen Grundstück der lange verfallenen, in die Jahre gekommenen St. Himmerod Kirche ein top modernes Kaufhaus erbaut! So können sich heute einheimische wie Besucher an einem großen Sortiment internationaler und qualitativ hochwertiger Waren erfreuen!
Gezheimer Tikibar
Einmal Gezheim und zurück
Gezheims Historie
22 Willkommen
Willkommen 23

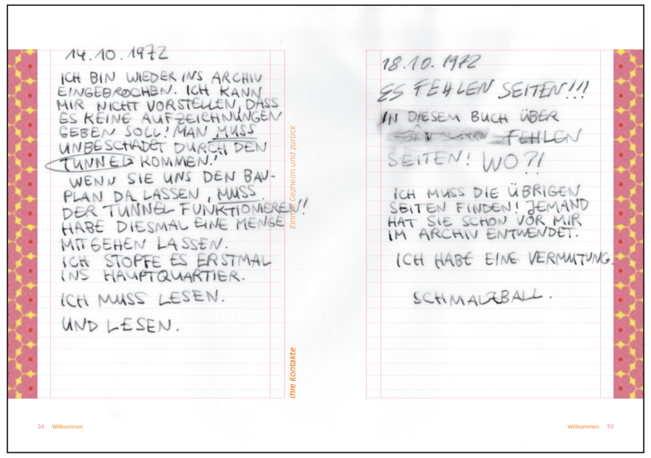
3 / Kontakte
Die Stadt Gezheim lädt Sie ein, zum langen und zum kurzen verweilen! Bleiben Sie doch ein wenig hier!
„BLEIBEN SIE DOCH HIER“ → DAS IST ES! ALLES ANDERE IST KAUM MÖGLICH!!
NICHT MEHR LANGE!!!!
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
24 Willkommen
Willkommen 25

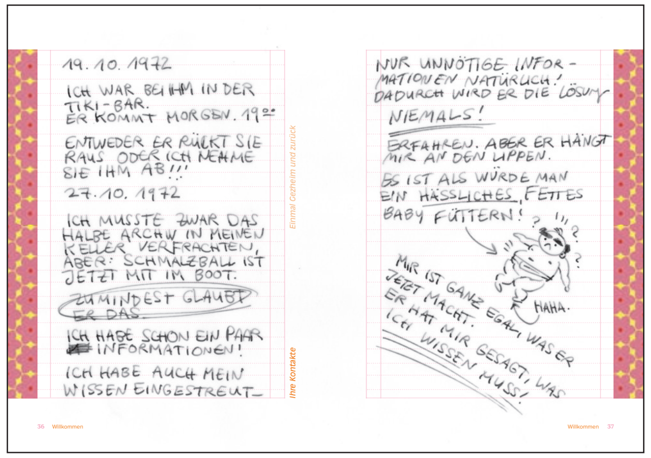

Ihre Kontakte für den Aufenthalt
Auf diesen folgenden Seiten finden Sie Platz für Notizen und Gedanken zu ihrem schönen Urlaub in unserer Stadt. Halten Sie Erinnerungen fest und notieren Sie sich die wichtigsten Adressen. Viel Spaß und einen guten Aufenthalt, geschätzter Besucher, geehrtester Reisender!
Ein paar wichtige und nützliche Kontakte in unserem kleinen Ort:
Touristen Information / Neues Rathaus / Am Markt 2 / Tel.: 05106/8163
Schnelle Küche / Restaurand McDalek / Sternenwarte 3 / Tel.: 05106/58973
Für eine Gute Fahrt! / Tankstelle T. Pol / Vulkansteinstraße 1 / Tel.: 05106/33442
Ärztliche Hilfe / Dr. Med. B. Krascher / Schifferstraße 87 / Tel.: 05106/1701
Asiatische Küche / Restauran Lóng / Schachtelgraben 100 / Tel.: 05106/9542929
Erholungsbäder / Gezheimer Thermen / Waldstraße 15 / Tel.: 05106/34480
Gesunder Proviant / Bäckerei Roß / Stephanstraße 54 / Tel.: 05106/34480
HAT GRUBEN EINE EIGENE SAMMLUNG?! WO?
„KÜCHE“??? WÜRDE ICH NICHT SO NENNEN….
KANN NICHT SCHADEN, NOCHMAL ZU SCHWIMMEN…
AN DEN LESER DIESER NOTIZEN:
FALLS JEMAND DIESEN REISEFÜHRER FINDET, BIN ICH TOT! ODER WENIGSTENS VERSCHWUNDEN. VERSCHLEPPT? ENTFÜHRT? EINE ANDERE ERKLÄRUNG GIBT ES NICHT. ICH TRAGE DIESES DING TAG UND NACHT BEI MIR. EINE WARNUNG ALSO: AB MIT DEM HEFT IN DEN KAMIN! SUCHT NICHT NACH MIR!!! AUF KEINEN FALL! WENN ICH WEG BIN, BIN ICH WEG! ENDE!
WENN DU ABER DOCH NOCH WEITER LIEST: DAS GEHEIMNIS DEM ICH AUF DER SPUR BIN, IST GRÖßER ALS DAS GEHEIMNIS DER MENSCHLICHEN EXISTENZ!
SO WICHTIG FÜR KOSMOS! UNIVERSUM!!!
SOLLTEN SIE IN DIE FALSCHEN HÄNDE GERATEN… VERBRENNEN!
26 Willkommen
Willkommen 27

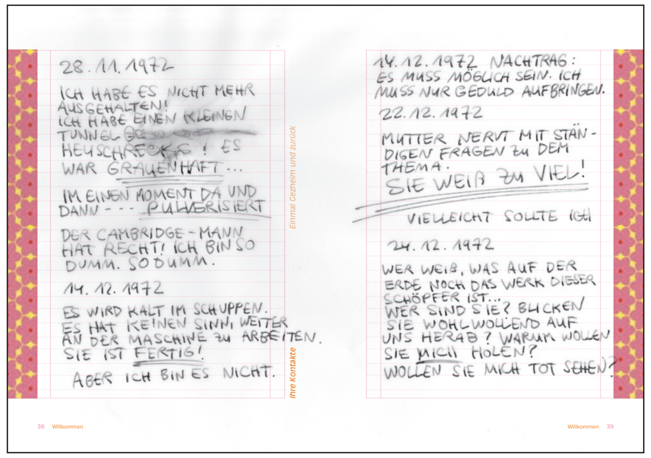

23.04.1972
ICH SETZE DIE PLÄNE NUN IN DIE TAT UM! PHASE 1: INFORMATIONEN!! NICKELS, GRUBEN, STADTARCHIV.
VERMUTUNG: GEZHEIM WURDE NICHT VON MENSCHEN GEGRÜNDET! GEZHEIM WURDE NICHT VON HEXEN GEGRÜNDET.
↳ GEZHEIM IST DAS WERK VON BESUCHERN
BEWEISE: BRIEF VON NICKELS AN GRUBEN! 1763?!
01.05.1972
ICH HATTE WIEDER DIESEN TRAUM! DEN TRAUM DEN ICH AUF HAWAII HATTE! SIE WOLLEN MICH HOLEN! SIE WOLLEN MICH! MICH!
07.05.1972
JETZT WO ICH DEN ZETTEL HABE: QUANTENPHYSIK. DER KERL AUS CAMBRIDGE. TELEFON! WIE BEKOMM' ICH SEINE NUMMER RAUS?
08.05.1972
NEUE INFORMATION VOM PHYSIKER: JA! ES WÄRE MÖGLICH! ES KÖNNTE SEIN! SOFERN MEINE BABY-THEORIE STIMMT! ABER WAS, WENN ES NACH WENIGEN SEKUNDEN WIEDER WEG IST? UND DER SOG… DER KERL WAR SICHER DIE GANZE ERDE WIRD PULVERISIERT?! GLAUBE ICH NICHT. ES MUSS GEHEN.
ICH TRÄUME JETZT JEDE NACHT!
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
28 Willkommen
Willkommen 29

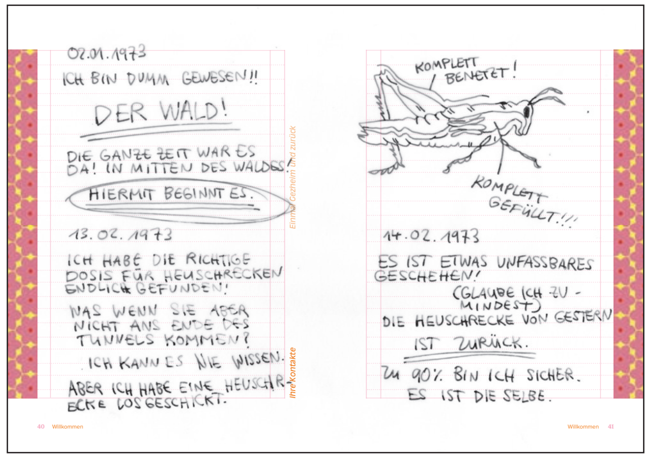

09.05.1972
NACH NACHT DES SCHLAFES IST MIR KLAR: ES MUSS MÖGLICH SEIN!
DIE SCHÖPFER HABEN ES HINTERLASSEN!
ICH MUSS SIE SEHEN. ICH MUSS SIE SEHEN
ICH MUSS SIE FINDEN!!! SIE RUFEN MICH!!!
25.05.1972
NACH WARTEZEIT: POST AUS CAMBRIDGE! THEORIE VERÄNDERT:
1. SUBSTANZ ZUR STRUKTURSTÄRKUNG MEINER ZELLINFORMATIONEN! ZELLULARE STRUKTUR > ATOMARES ICH!
2. SUBSTANZ ZUR STABILISIERUNG DES TUNNELS!
21.06.1972
FAST 1 MONAT IST VERGANGEN. ICH HABE DEN HALBEN WALD UMGEGRABEN! ICH BIN IM SEE GETAUCHT!
NICHTS!
ABER DANN HATTE ICH EINE ABSURDE IDEE! ICH HABE ES IM WALD GEFUNDEN!
EXOTISCHE MATERIE! IN KOMPRIMIERTER FORM!!!
ES SIEHT GANZ UNSCHEINBAR AUS! EIN WENIG WIE EINFACHE …
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
30 Willkommen
Willkommen 31

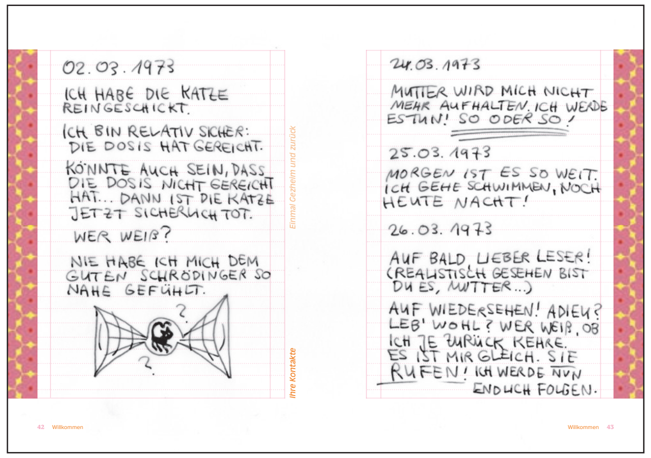

22.06.1972
NEIN. GESTERN WAR ICH SEHR EUPHORISCH. HEUTE KANN ICH MICH NICHT ÜBERWINDEN ES ZU TUN. ICH KANN DEN ZUGANG NICHT ÖFFNEN SOLANGE ICH NICHT SICHER BIN, NICHT PULVERISIERT ZU WERDEN.
ZUMAR STABIL!
LÖSUNG??
WIE?
ICH KANN NIE 100% SICHER SEIN.
10.08.1972
ICH RUFE SEIT WOCHEN IN CAMBRIDGE AN. GESTERN KONNTE ICH SEINE FRAU DAZU BRINGEN, MICH
WEITER ZU LEITEN. ER SAGT ES GEHT NICHT ?!? KEIN WEG DIE STRUKTUREN ZU STABILISIEREN. NATURGESETZ. UNMÖGLICH IN DER MILCHSTRAßE UND ÜBERALL SONST. ICH SOLL AUFHÖREN ZU SUCHEN. ICH SOLL NICHT WIEDER ANRUFEN. ABER
SIE RUFEN! SIE WERDEN MICH HOLEN!
SIE WERDEN SICH NICHT AUFHALTEN LASSEN! VON NIEMANDEM.
DER WALD. ES IST
DER WALD!
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
32 Willkommen
Willkommen 33


14.10.1972
ICH BIN WIEDER INS ARCHIV EINGEBROCHEN. ICH KANN MIR NICHT VORSTELLEN, DASS ES KEINE AUFZEICHNUNGEN GEBEN SOLL! MAN MUSS UNBESCHADET DURCH DEN TUNNEL KOMMEN!
WENN SIE UNS DEN BAUPLAN DA LASSEN, MUSS DER TUNNEL FUNKTIONIEREN!! HABE DIESMAL EINE MENGE MITGEHEN LASSEN. ICH STOPFE ES ERSTMAL INS HAUPTQUARTIER.
ICH MUSS LESEN.
UND LESEN.
18.10.1972
ES FEHLEN SEITEN!!!
IN DIESEM BUCH ÜBER … FEHLEN SEITEN! WO?!
ICH MUSS DIE ÜBRIGEN SEITEN FINDEN! JEMAND HAT SIE SCHON VOR MIR IM ARCHIV ENTWENDET.
ICH HABE EINE VERMUTUNG.
SCHMALZBALL.
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
34 Willkommen
Willkommen 35

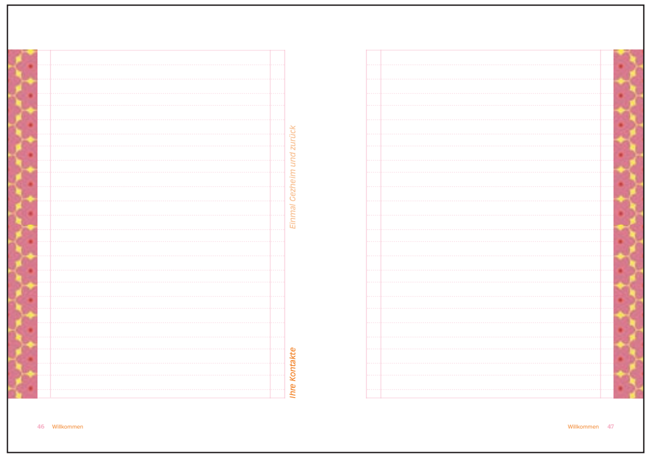

19.10.1972
ICH WAR BEI IHM IN DER TIKI-BAR. ER KOMMT MORGEN. 19°°
ENTWEDER ER RÜCKT SIE RAUS ODER ICH NEHME SIE IHM AB!!!
27.10.1972
ICH MUSSTE ZWAR DAS HALBE ARCHIV IN MEINEN KELLER VERFRACHTEN, ABER: SCHMALZBALL IST JETZT MIT IM BOOT.
ZUMINDEST GLAUBT ER DAS.
ICH HABE SCHON EIN PAAR INFORMATIONEN!
ICH HABE AUCH MEIN WISSEN EINGESTREUT_
NUR UNNÖTIGE INFORMATIONEN NATÜRLICH! DADURCH WIRD ER DIE LÖSUNG NIEMALS!
ERFAHREN. ABER ER HÄNGT MIR AN DEN LIPPEN.
ES IST ALS WÜRDE MAN EIN HÄSSLICHES, FETTES BABY FÜTTERN!
HAHA.
MIR IST GANZ EGAL, WAS ER JETZT MACHT. ER HAT MIR GESAGT, WAS ICH WISSEN MUSS!
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
36 Willkommen
Willkommen 37

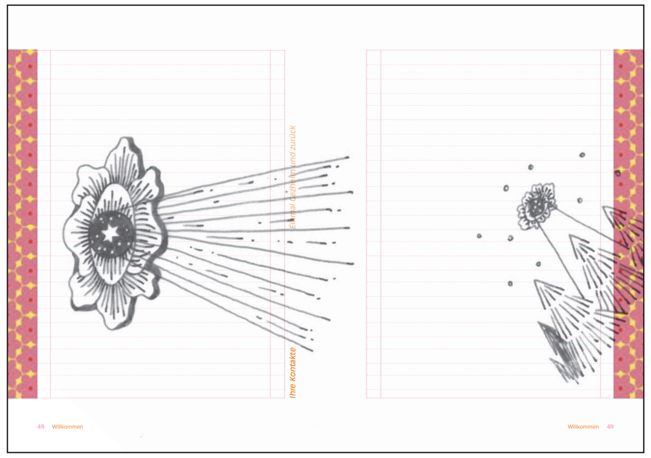

28.11.1972
ICH HABE ES NICHT MEHR AUSGEHALTEN! ICH HABE EINEN KLEINEN TUNNEL … HEUSCHRECKE! ES WAR GRAUENHAFT…
IM EINEN MOMENT DA UND DANN --- PULVERISIERT
DER CAMBRIDGE-MANN HAT RECHT! ICH BIN SO DUMM. SO DUMM.
14.12.1972
ES WIRD KALT IM SCHUPPEN. ES HAT KEINEN SINN, WEITER AN DER MASCHINE ZU ARBEITEN. SIE IST FERTIG!
ABER ICH BIN ES NICHT.
14.12.1972 NACHTRAG: ES MUSS MÖGLICH SEIN. ICH MUSS NUR GEDULD AUFBRINGEN.
22.12.1972
MUTTER NERVT MIT STÄNDIGEN FRAGEN ZU DEM THEMA.
SIE WEIß ZU VIEL!
VIELLEICHT SOLLTE ICH
24.12.1972
WER WEIß, WAS AUF DER ERDE NOCH DAS WERK DIESER SCHÖPFER IST… WER SIND SIE? BLICKEN SIE WOHLWOLLEND AUF UNS HERAB? WARUM WOLLEN SIE MICH HOLEN? WOLLEN SIE MICH TOT SEHEN?
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
38 Willkommen
Willkommen 39

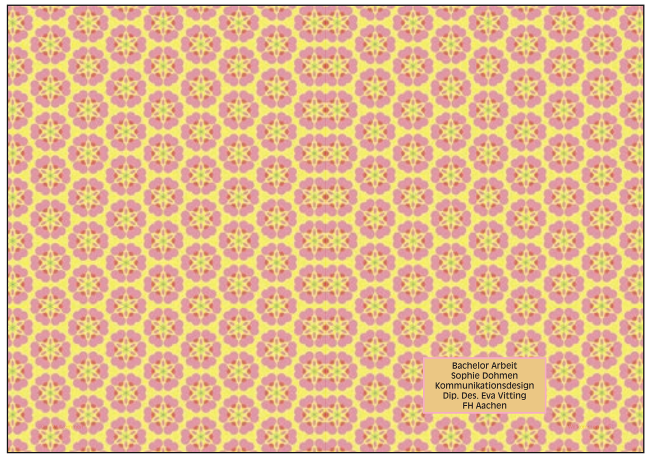

02.01.1973
ICH BIN DUMM GEWESEN!!
DER WALD!
DIE GANZE ZEIT WAR ES DA! INMITTEN DES WALDES!
HIERMIT BEGINNT ES.
13.02.1973
ICH HABE DIE RICHTIGE DOSIS FÜR HEUSCHRECKEN ENDLICH GEFUNDEN!
WAS WENN SIE ABER NICHT ANS ENDE DES TUNNELS KOMMEN?
ICH KANN ES NIE WISSEN.
ABER ICH HABE EINE HEUSCHRECKE LOSGESCHICKT.
KOMPLETT BENETZT!
KOMPLETT GEFÜLLT!!!
14.02.1973
ES IST ETWAS UNFASSBARES GESCHEHEN! (GLAUBE ICH ZUMINDEST)
DIE HEUSCHRECKE VON GESTERN IST ZURÜCK.
ZU 90% BIN ICH SICHER. ES IST DIE SELBE.
Einmal Gezheim und zurück
Ihre Kontakte
40 Willkommen
Willkommen 41


02.03.1973
ICH HABE DIE KATZE REINGESCHICKT.
ICH BIN RELATIV SICHER: DIE DOSIS HAT GEREICHT.
KÖNNTE AUCH SEIN, DASS DIE DOSIS NICHT GEREICHT HAT... DANN IST DIE KATZE JETZT SICHERLICH TOT.
WER WEIß?
NIE HABE ICH MICH DEM GUTEN SCHRÖDINGER SO NAHE GEFÜHLT.
24.03.1973
MUTTER WIRD MICH NICHT MEHR AUFHALTEN, ICH WERDE ES TUN! SO ODER SO!
25.03.1973
MORGEN IST ES SO WEIT. ICH GEHE SCHWIMMEN, NOCH HEUTE NACHT!
26.03.1973
AUF BALD, LIEBER LESER! (REALISTISCH GESEHEN BIST DU ES, MUTTER...)
AUF WIEDERSEHEN! ADIEU? LEB' WOHL? WER WEIß, OB ICH JE ZURÜCK KEHRE. ES IST MIR GLEICH. SIE RUFEN! ICH WERDE NUN ENDLICH FOLGEN.

NEU
Schmidolin
Wer unser original Schmidolin verwendet, dem bleibt auch Zeit für die wirklich wichtigen Dinge im Leben.
Achtung: Dieses Produkt kann bei Katzen und Hunden leichte bis mittelschwere Stimmungsschwankungen auslösen. Nicht auf Marmor oder Holz anwenden. Nicht trinken.
Ihre Kontakte



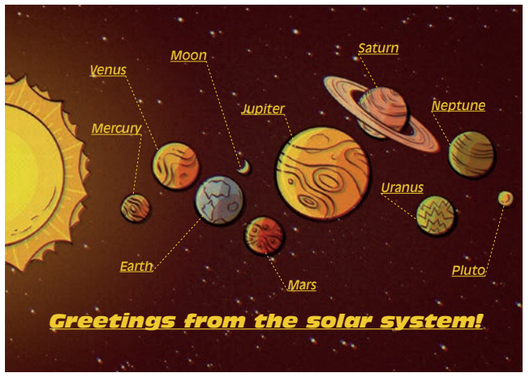


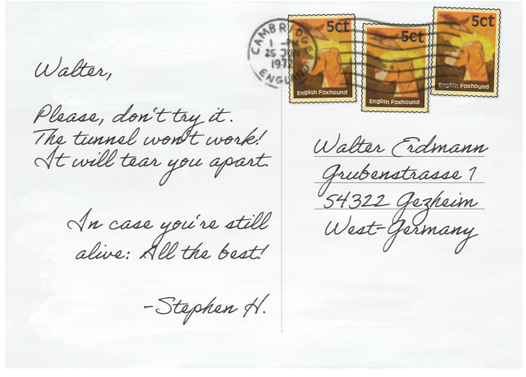

Bachelor Arbeit
Sophie Dohmen
Kommunikationsdesign
Dip. Des. Eva Vitting
FH Aachen

und zum
kurzen
verweilen!
Bleiben Sie
doch ein
wenig hier!
Ihre Kontakte
Willkommen

Gezheim als historischer Ort

Willkommen in Gezheim!
Wir wünschen Ihnen eine Menge Freude in dieser schönen Stadt!
1.) Neues Rathaus
2.) Buchhandlung Nickels
3.) Stadtarchiv
4.) Gezheimer Tiki-Bar
5.) Chinarestaurant
6.) Traditionsbäckerei Wolf
7.) Gezheimer Brunnen GmbH & Co K
8.) Optiker Herr u. Frau E. Terrestral
9.) Kaufhaus Gezheimer Kaufparadies
10.) St. Gallus Kirche
11.) St. Gallus Krankenhaus
12.) Gymnasium
13.) Kapelle
14.) Grundschule und Realschule
15.) Ententeweiher
16.) Hotelkomplex Gezheimer Quelle
17.) Gezheimer Quellthermen
18.) Planetarium
19.) US Army Base und FZ
20.) Schnellrestaurant McDaxx
21.) Neubaugebiet Grubenstraße
EXOTISCHE MATERIE
DER HAUSMEISTER IST VERDÄCHTIG!





Spielanleitung:

1. App „Einmal Gezheim und zurück“ starten

2. Mit Hilfe der Hinweise in dieser Box das Rätsel um Gezheim lösen und Walter Erdmann retten!

Viel Spaß,
geschätzter Reisender!

Mein geschätzter Walter,

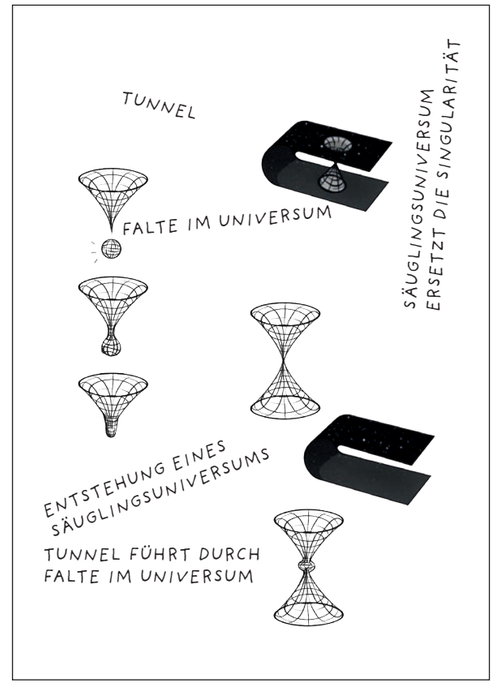
Ob es möglich wäre einen solchen Tunnel zu öffnen, kann ich dir nicht genau sagen. Ich weiß nicht, warum du das wissen möchtest. Ich hoffe es geht dabei um einen Roman, denn ernst meinen kannst du das sicher nicht.

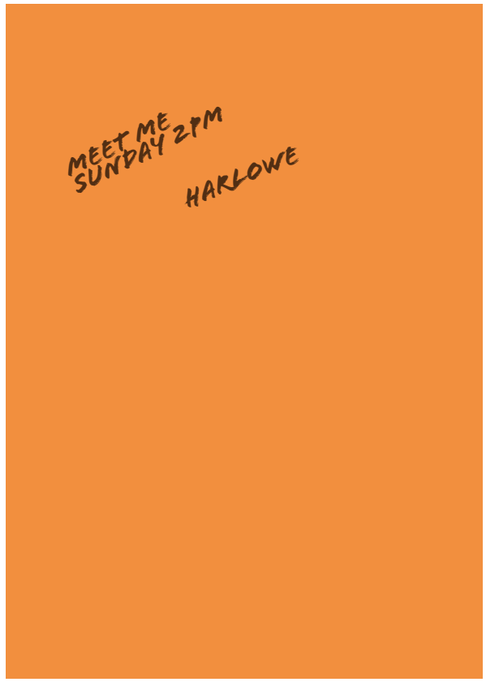
Das Problem bei der Reise durch einen solchen Tunnel ist Einsteins Singularität. Einstein hat festgestellt, dass der Tunnel sich in der Mitte so stark verengt, dass keine atomare Masse mehr durch kann. Nicht einmal das winzigste Teilchen würde auf der anderen Seite ankommen. Das bedeutet NEIN, du kannst dich nicht in einen solchen Tunnel begeben. Anbei eine Skizze dazu.

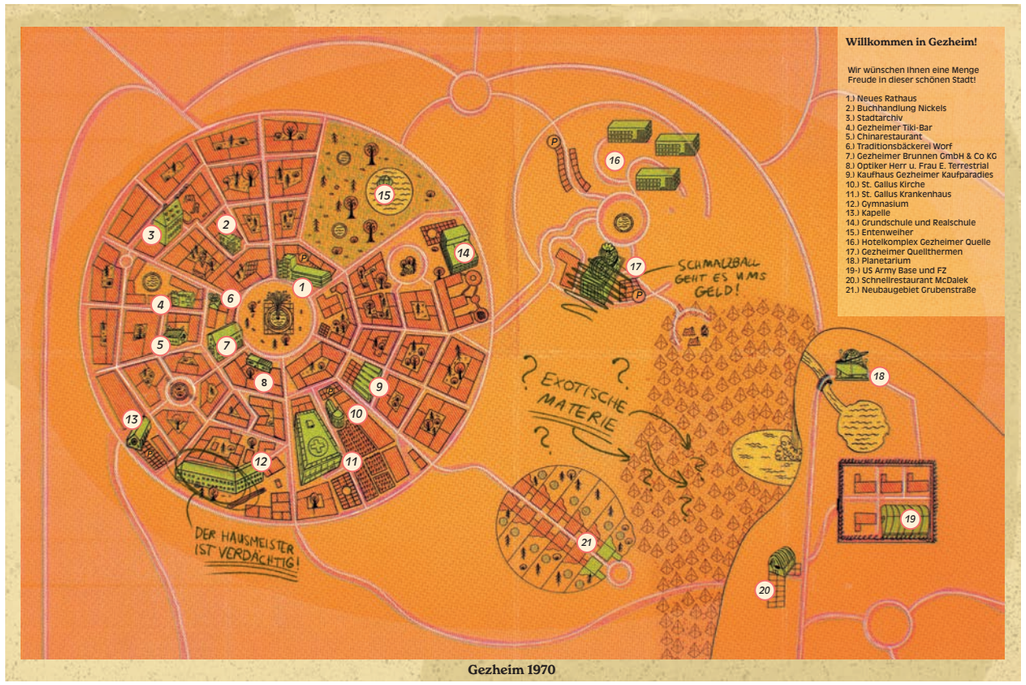
Ich mache mir ernsthaft Sorgen, dass es dir nicht gut geht. Vielleicht solltest du ein wenig Baldrian einnehmen, wenn du das nächste Mal solche Träume hast. Ich glaube nicht, dass es einen Schöpfer gibt, der nach dir ruft. Du solltest das Ganze gleich vergessen.

Viele Grüße aus der Universität,
Günther

PS: Sollte es sich bei dem Zweck deiner Recherchen doch um so etwas wie ein Sachbuch oder eine Abenteuergeschichte handeln: Es gibt da einen Kerl in Cambridge. Sein Name ist Hawking. Ich habe im letzten Jahr eine Zeit lang Schach mit ihm gespielt und er erzählte mir von so einer Art Säuglingsuniversum, einer Theorie die auf eben deine Idee anspielt. Ein Paralleluniversum, das dort entsteht wo man bisher Einsteins Singularität vermutete. Auch davon anbei eine Skizze. Aber wie gesagt: Es wird nicht funktionieren.





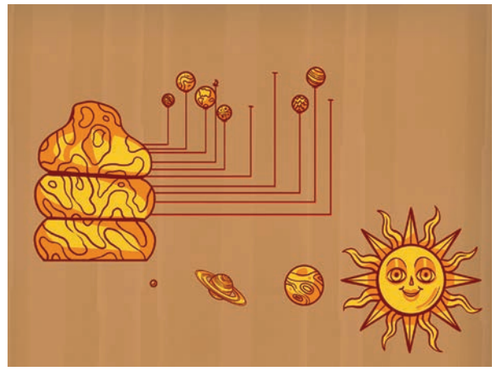


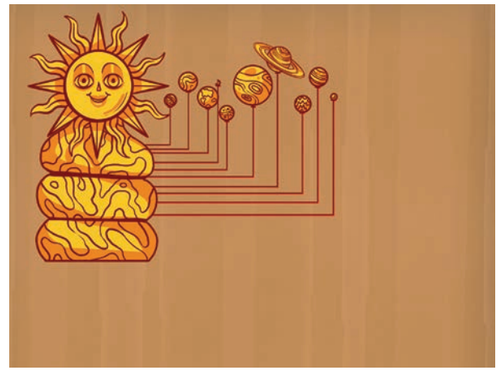
Gezheim 1970

Gestaltung

Nun haben wir den
Kaffee ganz umsonst
mitgebracht...

Einmal Gezheim
und zurück!
Start





Einmal
Gezheim
und
zurück!
Einmal Gezheim und zurück!

Prüfungsamt und
Prüfungsausschüsse
FB Gestaltung
Boxgraben 100
52064 Aachen

FH AACHEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG FÜR DIE ABSCHLUSSARBEIT

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Abschlussarbeit mit dem

Titel: **Einmal Gezheim und zurück**

Untertitel: Ein interaktives Point-and-Click-Adventure mit zugehörigem Printprodukt für Kinder von 10 bis 14 Jahren

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, Grafiken, Schemata, bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.

Studierende/r Name, Vorname: **Dohmen, Sophie**

Ort, Datum Unterschrift: Aachen, 27. Januar 2021 Sophie Dohmen

Dokument: Eidesstattliche_Erklaerung_Abschlussarbeit_200115

20 Danksagung

Mein Dank gilt vor allem meiner liebsten Leachie, die mich in allen Höhen und Tiefen dieses Projekts 24 Stunden am Tag ertragen und unterstützt hat. Leachie hat jeden Tag dieser Studienerfahrung ein bisschen besser gemacht, mich immer bestärkt und mir eine Menge Tee gekocht. Ich danke ihr vor allen Dingen für ihr Verständnis: Sie hat monatelang gehortete Bibliotheksbücher mit Mahnungen ertragen, neonfarbene 70er Jahre Yogi Bear Wimpel (zur Inspiration aus den USA importiert) an unserer Wand geduldet und nicht einmal mit der Wimper gezuckt als ich eine gebrauchte 70er Jahre Kinder-Blasorgel aus dem DHL-Paket zog.

Ich danke außerdem meinem Programmierer Felix Sager, ohne den ich heute keinen Prototypen des Point and Clicks vorzuweisen hätte.
Ein großes Lob außerdem an meinen Bruder Luis, der nicht nur ohne zu zögern eine Synchronrolle übernommen hat, sondern sogar ohne Widerworte begonnen hat zu singen. Ich danke.

Eva Vitting dafür, dass sie mich mit diesem Projekt auf positivste Art gequält hat. Michael Brucherseifer danke ich dafür, dass er mich auf positivste Art nicht mit dem Projekt gequält hat.

Ich danke Selina Krieger und Lena Pflanzer für das gemeinsame Lachen, das gemeinsame Weinen und das gemeinsame Arbeiten im ganzen Studium. Ich danke euch, sowie Janosch Bartsch und Florian Beser für eine unfassbar wunderbare Studienzeit. Ich konnte mich jede Minute auf Hilfe, Feedback und lange Gespräche mit euch verlassen!

Danke an Kathrin Langer für eine Menge Feedback und vor allem seelische Unterstützung durch sinnlose Unterhaltungen über Kannibalismus am Abend. Jacqueline Dejong, Larissa Hotze und Marcos de Luis Bolinaga danke ich für ihre Fachkenntnis und tiefgreifende Unterstützung, als ich einfach nicht mehr weiterwusste.

Ich danke Jörg Ross für den Tatkräftigen Einsatz seiner wunderschön schrägen Handschrift in meiner Konzeptphase, an der ich mich beim mühseligen Schreiben der Handschriftpassagen orientieren konnte.

Zu guter Letzt danke ich meiner unfassbar niedlichen und fürsorglichen Hündin Birka, die in jedem Webex-Meeting neben mir lag und mich in jeder Sekunde dieser Arbeit liebevoll unterstützt hat, auch wenn das oft bedeutete, dass wir an diesem Tag nicht in den Wald konnten.

21
Quellen

Programmierung Prototyp:
Felix Sager

Verwendete Programme:

Adobe InDesign
Abobe Photoshop
Adobe After Effects
Adobe Capture
Unity
Procreate
Luma Fusion

Urheberrecht Musik:
Space Oddity – David Bowie – Neu interpretiert von MarsBarss
https://www.youtube.com/watch?v=AvkeZKoYT1A

70's porn by Hypertunes (Audiojungle)
https://audiojungle.net/item/70s-porn/29793419

Jazz Detective Loop by Sviridpavlov (Audiojungle)
https://audiojungle.net/item/jazz-detective-loop/29888840

Texturen:
Papel Antiguo Brushes von Guadalupe Rojas
https://es.brusheezy.com/miembros/guadaluperojas

Synchronarbeit:
Britta: mariepf auf Fiverr.com
https://de.fiverr.com/mariepf?source=gig_cards&referrer_gig_slug=produce-female-voice-acting-for-your-character-in-german&ref_ctx_id=50b3506c-ed95-4864-b427-3d5ef9f86092

Uli: Luis Dohmen

Super 8 Overlay von Clipster
https://www.youtube.com/watch?v=ZyfrOad9CqU&t=1s

Esther Murphy,
Camilla Hallinan, Das Psychologie Buch, Dorling
Kindersley Verlag GmbH, München,
2012, Seite 262-270

USK,
Stiftung Digitale Spielekultur
Computer Projekt Köln e.V.,
Elternratgeber Computerspiele, Seite 1

Autor unbekannt, Dossier: Games und Lesen, Stiftung Lesen /// https://
www. stiftunglesen.de/leseempfehlungen/digitales/games-digitales-lesen/

Stiftung Kind und Jugend, Pädiatrische empfehlungen für Eltern zum achtsamen Bildschirmmediengebraucht /// URL: https://www.stiftung-kind-und-jugend.de/ fileadmin/pdf/Flyer-Bildschirmmedien.pdf

Claudia Füssler, Handy statt
Bilderbuch, FAZ /// URL: https://www.faz.net/aktuell/wissen/geist-soziales/schaedlichkeit-digitalen-medienkonsums-fuer-kinder-15045726.html
LEGO System A/S, Hidden Side /// URL: https://www.lego.com/de-de/themes/hid¬den-side/about

Bild Leyo
https://www.janetts-meinung.de/images/specials/leyo/DSC00164.JPG

Lego
https://www.lego.com/de-de/themes/hidden-side/about

Labo:
https://www.nintendo.de/News/2018/April/Ein-Interview-mit-den-Nintendo-Labo-Entwicklern-Teil-1-Das-Konzept-1363026.html
Lutyens, Dominic; Hislop Kristy: 70er Style und Design, 1. Auflage, Edel Ger¬many GmbH, 2010

Reed, Paula: 50 Fashion Looks der 70er Jahre, 1. Auflage, Prestel Verlag, 2013

o.V., sigizmund sigizmundovitchs: 1975 disco mit Ilja Richter
https://www.youtube.com/watch?v=QlwcardgqUc&t=3936s
(Veröffentlicht am 30.08.2018, zuletzt aufgerufen am 20.01.2020)

Mockups von Placeit.net
https://placeit.net/c/mockups/stages/mockup-of-a-man-holding-an-ipad-mini-at-home-2055-el1

https://placeit.net/c/mockups/stages/folded-poster-mockup-with-customizable-background-1236-el?colorFolder_Background=%23685d12&customG_0=qnlp62f941

https://placeit.net/c/mockups/stages/mood-board-mockup-featuring-a-polaroid-frame-3867-el1?customG_1=qnlo9m0d88&customG_3=qnloid62ab&customG_4=qnloj6be26&colorFolder_Background=%2366702e&customG_0=qnlolud96d&customG_2=qnlomqc7f3

https://placeit.net/c/mockups/stages/mockup-of-an-open-book-on-a-solid-color-surface-1344-el?draftId=7508548&colorFolder_BookColor=%2366702e&colorFolder_Background=%23ffa300&customG_0=qnlo2gab03

Stephen Hawking: Eine wunderbare Zeit zu leben,
4. Auflage Rowohlt Verlag 2019

Stephen Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit,
33. Auflage Rowohlt Verlag 2020