

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 29 (2016)
Heft: 1-2

Artikel: Spielraum
Autor: Honegger, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-632840>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Computerspiel «Far» von Don Schmocker: Im Inneren einer Maschine geben immer gleiche Abläufe dem Spieler Sicherheit und Geborgenheit, während draussen ein Sturm tobt.

Spielraum

Eine Geschichte erzählen, eingreifen lassen, Atmosphäre schaffen: Ein Game Designer und ein Filmwissenschaftler erklären, wie der Raum ein Computerspiel in Gang bringt.

Text:
Urs Honegger

Düstere Wolken türmen sich. Der Wind pfeift über die einsame Wüstenlandschaft. In der Ferne zeichnen sich unscharf die Umrisse eines gestrandeten Tankers ab. Eine winzige rote Gestalt steuert durch den Sturm. Wo will sie hin? Zu einem eigentümlichen Gefährt, das am Ende des Stegs wartet wie ein Schiff. Wir – die Gestalt – steigen ein. Schnitt. Im Inneren ist es eng. Wir suchen den Weg durch die verschiedenen Räume, finden rote Knöpfe. Drücken drauf, suchen weiter. Plötzlich rumpelt die Kiste, rattert der Motor. Das Gefährt setzt sich langsam in Bewegung.

So beginnt das Computerspiel «Far» des Game Designers Don Schmocker. «Far» ist seine Bachelorarbeit an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), es soll noch dieses Jahr auf die Computer und die Konsolen des Publikums kommen. Weil wir wissen wollen, wie Raum in einem Computerspiel funktioniert, setzen wir uns mit Don Schmocker und Fred Truniger, Dozent des Masterstudiengangs Film an der Hochschule Luzern, zusammen, nehmen das Game unter die Lupe und sprechen über drei Wege, wie der Raum das Spiel in Gang bringt: Narration, Interaktion und Atmosphäre.

Wir beginnen mit der Narration. Die Game-Forschung hält fest: Es ist der Raum, der im Spiel die Geschichte erzählt. Im Fall von «Far» wird sie nur leise angetönt. In der Landschaft draussen geben Elemente wie gestrandete Schiffe und verlassene Leuchttürme Hinweise, aber keine Gewissheit. «Die Hintergrundgeschichte fliesst in die Logik der Strecke ein, die der User zurücklegen muss», er-

läutert Don Schmocker. Die Erzählung entsteht erst, wenn der Spieler herausgefunden hat, wie er das Gefährt in Bewegung setzen kann. Erst dadurch ergibt sich die Möglichkeit und die Motivation, die Reise zu beenden. Im Inneren des Gefährts läuft dagegen eine eindeutige Narration ab: Energietank füllen, Motor am Laufen halten, Segel setzen, Feuer löschen, Knöpfe drücken.

Auf seiner Fahrt trifft der Protagonist auf Hindernisse. Er muss aussteigen und den Weg freiräumen. Wie viele dieser Episoden in der fertigen Version von «Far» enthalten sein werden, ist offen. «Ich habe noch einige Ideen», erklärt Schmocker. «Zu viele sollen es aber nicht sein, weil sonst die Fahrt zu oft unterbrochen würde», meint der Game Designer. Zu wenige sollen es aber auch nicht sein. Schliesslich will die Geschichte den Spieler möglichst lange unterhalten. Wo geht die Reise hin? An den Strand, wie erratische Wegweiser andeuten? Aber wie weit weg ist der? Auch der Entwickler ist sich über den Schluss noch nicht im Klaren. «Überraschend und belohnend» soll es sein, aber nicht zu spektakulär. Der Weg ist das Ziel.

Die Maschine in Gang halten

Zweitens: die Interaktion. Dass der Rezipient selbst eingreifen kann, unterscheidet ein Computerspiel vom Film. Die Game-Forschung sagt: Der Raum in einem Game sagt dem Benutzer nicht nur, wo er ist, sondern auch, was dort passieren kann und was er machen muss. Übersetzt: Schau ich aus dem Cockpit auf eine Rennstrecke, muss ich Gas geben. Renne ich mit der Knarre in der Hand durch dunkle Gänge, muss ich ballern. Die Handlungen, die der Spieler in «Far» vollzieht, beschränken sich hauptsächlich auf den Innenraum und dienen dazu, die Maschine in



Der Aussenraum: In der weiten Landschaft fühlt sich der Spieler mit seinem Gefährt verloren.

Gang zu halten. Farbe zeigt dem Spieler, was er machen kann: Knöpfe drücken. Rote Knöpfe, die in der grauen Welt deutlich hervortreten. Zusätzlich weisen Beschriftungen auf die Funktionen der Elemente hin. Trotzdem weiss Schmocker von ersten Testpersonen: «Es dauert ziemlich lange, bis sie merken, was sie machen müssen.» Das sind wichtige Designentscheide: Wie einfach macht es der Game Designer dem User? Ist es zu schwierig, gibt dieser auf. Ist es zu leicht, bleibt er nicht dran. Schmocker plante ursprünglich noch, die Maschine zu erweitern und zusätzliche Interaktionen zu ermöglichen. Im Laufe der Entwicklung hat er sich aber dagegen entschieden, um den Kontrast zwischen Innen- und Aussenraum zu verschärfen.

Welt zwischen Retro und Zukunft

Zum Schluss zur Atmosphäre. Damit sich ein Computerspiel gefährlich anfühlt, muss es gefährlich aussehen, sagt die Game-Forschung. Die Atmosphäre des Raums beeinflusst die Emotionen des Benutzers. «Far» besteht aus zwei Räumen mit unterschiedlichen Atmosphären: die Landschaft draussen und das Innere des Gefährts. Die Aussenwelt erinnert den Filmwissenschaftler Truniger an den Film «Mad Max». «Das ist «Steampunk», erklärt er, «eine Welt zwischen Retro und Zukunft, die einem zwar bekannt vorkommt, die man aber nicht richtig einschätzen kann.» Schmocker pflichtet ihm bei: «Ich mische Elemente, die der Spieler kennt und sich damit identifiziert, mit Elementen, die er nicht kennt und die die Möglichkeit für Überraschungen offen lassen.»

Das Wetter in dieser Landschaft wechselt, ist selten gut. Es wird Nacht, ein Sturm zieht auf. Der Aussenraum sorgt dafür, dass sich der Spieler unsicher und verloren fühlt. Auch die Perspektive trägt dazu bei: Ist die rote Gestalt in der Landschaft, zoomt die Kamera weg, bis sie fast im Nebel verschwindet. Um vorwärtszukommen, raus aus dem Sturm, dessen Blitze in die Maschine einschlagen, muss der Protagonist das Gefährt am Laufen halten. Das geschieht im Inneren der Maschine. Dort kann er eingreifen, etwas tun. Das beruhigt und gibt Geborgenheit. Die Aussenwelt ändert sich auf der Fahrt ständig. Im Inneren vollzieht der Benutzer die immer gleichen Abläufe.

Aus der Wechselwirkung dieser beiden Räume entsteht die Spielmechanik. Weil es draussen stürmt, hält der Spieler die Maschine am Laufen. Weil die Maschine läuft, reist er weiter und nähert sich dem unbekanntem Ende. «Das Ziel des Games ist das Vorankommen», hält Schmocker fest. Dieses Unterwegssein ist nicht immer hektisch. Manchmal stellt sich der Protagonist aufs Dach seiner Maschine und geniesst die Reise. In diesen Momenten kann er auch die Schönheit der Landschaft geniessen. «Ich habe die Welt dreidimensional gestaltet, damit sie Tiefe erhält und ich die Maschine und die rote Gestalt in diese Tiefe setzen kann», erklärt der Game Designer.

In den Raum eintauchen

Indem er Narration, Interaktion und Atmosphäre gestaltet, will der Game Designer den Spieler in den von ihm geschaffenen Raum hineinziehen und ihn möglichst lange dort behalten. Schafft er das, ist das Spiel gelungen. Viele Games verwenden dazu die Identifikation des Benutzers mit der Spielfigur. Nicht so «Far». «Es fehlt ein wesentlicher Aspekt für diese Identifikation, wie sie beispielsweise in Filmen angeboten wird», kommentiert Truniger: «Nie sehe ich die Welt aus der Perspektive der roten Gestalt.» Schmocker bestätigt diesen Eindruck: «Das Game ist nicht darauf ausgelegt, dass der User komplett eintaucht. Es arbeitet mehr über die Mechanik der Maschine, wie wenn ich ein ferngesteuertes Auto fahre.» Und trotzdem zieht uns die Welt von «Far» magisch an. Das liegt an ihrer Atmosphäre. Auch wenn uns die Geschichte und ihr Ende interessieren, auch wenn wir interagieren, um die Maschine am Laufen zu halten: Den grössten Beitrag zur Faszination leisten der tiefe Horizont, die weite Landschaft und die Schönheit der Bilder. Gerade mit diesem Konzept kann «Far» erfolgreich sein. Verschiedene kleinere Produktionen der letzten Jahre haben gezeigt, dass sich der Fokus des Game Designs von der Handlung wegbewegt. Spiele, die nicht mit herausragender Action oder hyperrealistischen Szenarien glänzen, sondern mit einem speziellen «Look and Feel», finden zunehmend Publikum. Die Atmosphäre wird zum Alleinstellungsmerkmal, mit dem diese Games die Aufmerksamkeit auf dem Markt finden. ●

Ludicrous Game Festival Zürich will sich auf die Weltkarte der Game-Produktion setzen. Dieses Ziel verfolgt das Ludicrous Zurich Game Festival, das vom 21. bis 24. Januar auf dem Kasernenareal stattfindet. Es treffen sich Game Designer, Forscher, Programmierer und Produzenten. Wettbewerbe und Preise stehen auf dem Programm. Das Publikum wird in Ausstellungen und Shows über aktuelle Produktionen und Entwicklungen informiert. www.ludicrous.ch

«Far» in Bewegung – ein Trailer zum Spiel.

www.hochparterre.ch