STORYBOARD: GAME WORLD DECONSTRUCTED - EXKURSION HINTER DIE BILDWELT

Universität Bremen
FB 04 / AG – Architektur Entwicklung Computerspiele
Architektur Theorie und Entwurfsmethoden in Computerspielen
Hochschulstraße 1 / NW1 / 28359 Bremen / Raum 0010 / Tel. +49 421 218-60000
Prof. Dr. Ing. Dipl.-Ing. Arch. Dipl.-Inf. Ralf Dörner
Sonja Kiefer, M.Sc.
Christopher Wolf, M.Sc.

ABSCHNITT	Prolog	1. Akt					2. Akt				3. Akt					4. Akt								Finale		Epilog
BILD	Ladebildschirm 1	Bergrückenwabern	Wald / Feld	nahe Werft	Ufer	Spiegelungen	Wasser unter Wasser	in Wasser unter Wasser	unter Wasser unter Wasser	Werft II	Werft II - Umdrehen	Einsames Haus	schwebender Kubus	Weg zur Stadt	Eintritt Stadt	Zerrpolygon	Zerrpolygon II	In den Häusern	Durch die Hauswand	pittoreskes Häuschen	Flächenanomalien	Gasse	gerendertes Gebäude	Tür nach Goodneighbor	Ladebildschrim II	Fallout 4
DRAMATURGIE	Verbindungen zwischen Controller, Spieler, Spiel, Publikum demonstrieren. Sprechen als extradiegetisch markieren. Spannung durch Versprechen auf eine „andere Spielwelt" aufbauen	Standbild: keine Bewegung im ersten Frame. Betonung der Bildhaftigkeit. Langsames Einsetzen von Bewegung macht Landschaft lebendig. Offenlegen der Beziehung von Avatarbewegung und Gamearchitektur. Die Chance geben, das Wabern beiläufig entdecken zu können	Entstehung von Räumlichkeit / Immersion durch Durchschreiten. Raum wird einerseits realer, andererseits abstrakter durch kleine auffindbare Anomalien (Verzerrung Waldboden / Schrittgeschwindigkeit)	Erstes Gebäude/Objekt. Die Werft als Objekt von besonderem interesse bewusst werden lassen. Sie nicht aus der Nähe untersuchen -> Spannung beim Publikum aufbauen.	Atmosphärische Lichtstimmung auffangen und brechen. Suggestion eines natürlichen Schauspiels von Wasserreflektionen.	Eintauchen ins Detail um Relationen sichtbar zu machen. Neuer Erzählraum. Effekt wird zu Objekt, wird zu Textur. (Dekonstruktion durch Übergang zu starrem, geometrischen Polygon)		Verortung der Spielfigur wird in Frage gestellt /über absurde physikalische Gesetze gebrochen. Genuine Qualität des phantastischen Raums inszenieren. Orientierungslosigkeit aufbauen. Farbflächenspiel.		Erst direkte Konfrontation mit Gebäudearchitektur. Hier als Portalfunktion. Zurückkommen in eine geordnete, besser lesbare Spielwelt	Das Phänomen einseitig sichtbarer Hauswände zum ersten mal inszenieren. Dramatische Klammer zu Werft I	Erstes Objekt, das gesonderte Betrachtung verdient. Verschwimmen von Objekt- Architektur- und Bildcharakters des Hauses. Auf das Gemacht-worden-sein hinweisen / Materialität aus Polygonen	Schwebendes abstraktes Objekt als Phänomen, nicht zuordbar. Steigerung zum Haus weil Kontext fehlt.	Ankündigung neue Typologie: Stadt. Spannung erzeugen.	Spannung auflösen: Siedlung offenbart sich als Staffage. Paradoxie von normal wirkender Stadt aus der Ferne / große Ansammlung von fast willkürlichen Flächen aus der Nähe herausarbeiten	Neue Spannung aufbauen: Zerrpolygon gefunden. Seine Eigenschaften live erforschen.	Schreckmoment: Polygon verschwindet.	Konzept einführen, dass kein Objekt eine Kollisionsabfrage hat. Schnell steigern zum erneuten Orientierungsverlust. Objekte werden wieder Flächen.	Hypnotischer Effekt: Auf statische Fläche zugehen. Ab gewissem Punkt wird Bewegung zur bloßen Veränderung der Fläche.	Großer Sprung: Aus schwarzer, wabernder Struktur wird pittoreskes Bild. Fehlerhaftigkeit nur auf zweiten Blick zu erkennen.	Fläche durch Eigenbewegung lebendig werden lassen. Veränderung des Raums durch Positionsänderung des Avatars. Effekt eines Eindrucks der Steuerung der Welt, statt der Figur.	Gewohnte Typologie. Einigermaßen bestimmbarer Ort. Raum für Text und Fassadenbetrachtung. Spannungsaufbau durch anhaltende Monotonie.	Plötzliches Erscheinen von scharf texturierten Flächen. Vorgeschmack auf eigene Grafik, Wunsch nach der Wirkung der voll gerenderten Fallout-Welt entfachen.	Illusion einer lebendigen Welt. Die große Frage, was hinter der Tür ist.	Ladezone. Extradiegetisch werden. Klammer zu Prolog.	Als Kontrast zur Exkursion casually das Spiel Fallout 4 zeigen.
REGIE	Begrüßen, kurz einführen, das Spiel nur anreißen	Langes Verharren im ersten Frame. Nicht reden. Langsam in Richtung Wald / Feld schwenken, dort kurz verharren („durchatmen"), dann loslaufen	Langsam und stetig laufen. Bäume / Felsen umgehen. Über Phänomene reden, die „wir" suchen wollen um Zuschauer aufmerksam zu machen / zu sensibilisieren .	Etwas schneller laufen, mit dem Blick über die Werft drüberhuschen. Über sie sprechen, dann aber weiterlaufen.	Zur Uferzone hin deutlich langsamer gehen. An der Uferzone stehenbleiben.	So nah dran wie möglich und extrem langsam einzelne Spielungen verfolgen.		Langsam ins Wasser eintauchen. Nach und nach alle Ebenen abschwimmen. Stetig schneller werden. Möglichst viele Wechsel.		Wieder ruhiger werden. Zentral durch die Werftarchitektur langsam auftauchen	Um 180° umdrehen	Zugehen auf einzelnes Haus. Betrachten. Ähnlich wie Objektkunst rezipieren.	Interessiert betrachten, Blickwinkel langsam ändern. Dann weiterlaufen.	Zulaufen auf Stadt. Beim Betreten der urbanen Zone auf Verzerrungs-/Flimmerpolygone rekurrieren.	Schnellen Schrittes durch breiten Straßenraum in der Stadt einlaufen.	Langsam auf Polygon zugehen, bedacht aus spitzem Winkel nähern, sehr langsam, Stück für Stück, Raum lassen für Betrachtung	Kurz aufschreien. Blick auf freier Fläche lassen. Sich sammeln, weitergehen.	Sehr schnell, sehr ruckartig wie wild durch die Gegend clippen.	Hart abbremsen. So langsam wie möglich auf Wand zugehen.	Wie vom Farbwechsel geblendet stehenbleiben. Dann langsam darauf zugehen.	Mit den Wasserflächen spielen. Unnatürliche Bewegungen mit dem einzigen Ziel, Bewegung der Flächen zu erzeugen.	Mittleres Tempo. Falls noch nicht geschehen. Flimmerpolygone an Hauswänden suchen. Hin und wieder durch Wände clippen. Sprechen.	Verfallen in Gaming-Perspektive. Springen, ins Interface gehen, Schulterkamera, Ruckartige Bewegungen. Versuchen, doch durch den Turm zu gehen, ihn dabei umrunden, Tür nach Goodneigbor erspähen.	Auf Tür zugehen.	Sich bedanken. Erklären, was gerade passiert ist	Auf das Spiel reagieren, rennen, schießen, etc. Hektisch, unübersichtlich. Mit der Spielfigur mitfiebern. Am Ende nochmal Blick über die weite Landschaft (unkommentiert!)
TEXT	„Hi, ich begrüß euch zu.." „Wir betreten gleich eine ungeladene Version der Spielwelt von Fallout 4. D.h. dass wir sie aus einer Perspektive sehen, in der nur das nötigste an Weltarchitektur vorhanden ist und wir das MMaterial und die machart betrachten können		„Es gibt Flimmerpolygone und Verzerrungspolygone etc."	„Hier ist eine Werft etc."			Text zu Beginn. Wasser unter Wasser erklären.				„Oh, ist das die Werft von vorhin?"	„Wir sehen hier, wie das Objekt in CAD gezeichnet wurde. Die Outlines sind noch vorhanden. etc"	„Was das hier ist weiß ich nicht"	„Wir gehen jetzt in die Stadt und schauen, ob wir Flimmern oder Verzerrung finden können..."		„Hier ist eins!! Wir nähern uns mal ganz vorsichtig... Seht ihr hier, wie der letzte Pixel vor der Polygonkante einfach auf die nächste Ebene verzerrt wird, weil keine Y-Achse existiert?"					„Vielleicht ist hier was? Nein... Hier? ... Hmm.. mal um die Ecke gehen etc"	„Oh, wow. Was ist das denn? Mal schauen, wo das hinführt..."		„Danke fürs mitgehen etc.pp"	„So. Jetzt gehts ab hier.. Wooah.. AH FUCK.. *schieß* *schieß**"