

Game Concept

Einleitung

Wie verständigen Sie sich mit jemanden, den Sie nicht sehen oder hören? Alles was Sie wissen ist, dass sie von ihm beobachtet werden und dass er in Ihre Welt verändern kann, ohne dass Sie sagen können, in welcher Weise? Wie bei Majesty of Colors sind Sie ein Fremder in einem fremden Land, irgendwie mit dem Anderen verbunden, ohne zu wissen, welchen Einfluss Sie nehmen können.

Das Spiel »Rudern Zwei« ist ein Rätselspiel, das zwei Spieler in zwei Räumen gemeinsam lösen. Beide sehen die Spielwelt, können aber nicht direkt miteinander kommunizieren. Spieler 1 steuert die Spielfigur, Spieler 2 kann die Umgebung beeinflussen. Hierzu muss er Handlungen in seinem Raum ausführen, die über Sensoren direkten Einfluss auf die Spielwelt haben. Beispielsweise muss er eine bestimmte Stelle beleuchten, damit das Licht auch im Spiel sichtbar wird und den Lösungsweg freigibt.

Hintergrund

Bei dem Spiel handelt es sich einerseits um ein Lehrprojekt im Rahmen einer zwei-semesterigen Veranstaltung zum Thema Game-Planung und -Programmierung. Darüber hinaus ist es ein Beispiel für Mixed-Reality-Spiele, die eine Spezialität des iLab an der Universität Bayreuth sind. Diese Sorte Spiel ist noch verhältnismäßig jung, so dass mit innovativen Ideen neue Spiele möglich sind, die nicht in der Flut unabhängiger Spielproduktionen untergehen.

Beschreibung

Der Titel des Spiel »Rudern zwei« ist ein Hommage an Reiner Kunzes gleichnamiges Gedicht von 1984:

Rudern zwei ein Boot, der eine kundig der sterne,
der andre
kundig der stürme,
wird der eine
führn durch die sterne,
wird der andre
führn durch die stürme,
und am ende ganz am ende
wird das meer in der erinnerung
blau sein

Das Gedicht ist eine Allegorie auf partnerschaftliche Beziehung und dies soll auch die Leitmetapher für das Spiel sein. Beide Spieler müssen gemeinsam Herausforderungen bewältigen, wobei sie völlig verschiedene Sichten auf die geteilte Welt haben. Der eine Spieler steuert seine Spielfigur (bzw. das Figurenpar) klassisch mit einem Controller und muss die jeweilige Tür im Level öffnen, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Inspirationen für die Rätsel sind Spiele wie Shift, vvvvv, Test Subject Blue, Cut the Rope, windosill, crayon physics oder braid.

Der zweite Spieler steuert die Parameter der Umgebung wie Beleuchtung, Schwerkraft, Reibung, Wind etc. Diese Steuerung erfolgt aber nicht über einen Game Controller, sondern über Sensoren, die im Raum verteilt sind und auf körperliche Spieleraktionen reagieren.

Beide Spieler sehen die Spielwelt mit den Spielfiguren, haben aber keine Möglichkeit der direkten Kommunikation oder des sprachlichen Austauschs. In höheren Leveln kann ein Spieler über Informationen verfügen, die der andere nicht hat, z.B. über die Lage des Ausgangs oder die Position von Ressourcen. Szenen wie der Pfad Gottes aus Indiana Jones 3 sind damit umsetzbar, wenn ein Spieler eine Plattform kontrolliert, die der andere nicht sieht.

Bei sorgfältigem Leveldesign kann es zu vielfältigen kommunikativen Herausforderungen kommen, die wegen der Spielerverteilung in zwei Räumen nicht über eine gemeinsame Sprache aus der Welt zu schaffen sind. Vielmehr gilt es, die Handlungen des jeweils anderen Spielers zu interpretieren und als Erweiterung der eigenen Möglichkeiten zu begreifen.

Hauptmerkmale

- Zwei Spieler, die in getrennten Räumen spielen.
- Beide Spieler sehen die Spielwelt, können sie aber unterschiedlich beeinflussen.
- Ein Spieler spielt vor dem Bildschirm, der andere im Interaktivarium
- Im Interaktivarium wird mittels Sensoren und Aktoren die Verbindung zum virtuellen Spielraum hergestellt.

Variationen

Von diesem Thema sind viele Variationen denkbar. Eine einfache ist die Möglichkeit, dass ein Spieler im Interaktivarium alleine spielt und die Spielrätsel als Kombination aus virtuellen und reellen Puzzles lösen muss.

Genre

Interaktives Genre: Puzzle, Escape the Room, Interactive Art

Narratives Genre:

Plattform

Wg. Gamestudio Windows bzw. Wine (OS-X und Linux)