

KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 6



5 AMNESIA – DARK DESCENT

29 NOVEMBER 2012

Horrorthematik in Independent Games

- Horror als Genre/Stil in AAA-Produktionen weitgehend überholt
 - BEISPIEL *Resident Evil 4*
- Independent-Horror-Games
 - Amnesia-Klon: [Anna](#) (Dreampainters)
 - Biofeedback: [Nevermind](#) (Erin Reynolds)
 - Experimentelles Interface: [Deep Sea](#) (Wraughk Audio Design)

Environmental Storytelling

- Räumliche Vermittlung einer Narration
- Henry Jenkins: Themenparks und die Idee der „narrativen Architektur“
 - [Disney World](#)
 - [Prince of Persia \(2008\)](#)
- klassisches BEISPIEL: [Silent Hill 2](#)
 - Ort entspricht psychologischem Konstrukt bzw. reflektiert psychologischen Zustand

Environmental Storytelling: Chronotope

- Chronotopos (Mikhail Bakhtin)
 - Verknüpfung räumlicher und zeitlicher Erzähl-Kategorien
 - Raum verknüpft story und discourse
 - BEISPIEL Der Fluss in *Apocalypse Now!*
 - BEISPIEL archäologische Grabung in *Doom 3* sowie Clive Barker's *Jericho*
 - Parallelen zu Dantes *Divina Commedia* und dem Abstieg in die Hölle
 - BEISPIEL Das Stockwerk in *Amnesia: Dark Descent*

Environmental Storytelling: Modellierung der Spielererwartung

- Feldtheorie bzw. topologische Psychologie (Kurt Lewin)
 - räumlich-funktionale Strukturierung der Lebenswelt
 - „Die ganze Zone setzt sich zusammen aus guten oder schlechten, ausgebauten oder natürlichen Artillerie- und Infanteriestellungen [...] aus guten oder schlechten Anmarschswegen [...] Auch die relativ großen, nicht durch Gräben zerstückelten Flächen, die man an und für sich sehr wohl als Feld oder Wald bezeichnen könnte, sind nicht Felder oder Wälder im Sinne der gewöhnlichen Friedenslandschaft; ebenso wenig behalten die Dörfer den ihnen sonst zukommenden Charakter. Sondern alle diese Dinge sind reine Gefechtsdinge geworden.“
 - in der ursprünglichen Form zu stark mathematisiert

Modellierung der Spielererwartung: Architekturesemiotik

- BEISPIEL Architekturesemiotik
 - modelliert erwartbares Verhalten
 - BEISPIEL Treppenstufen
 - BEISPIEL Offenheit ↔ Privatheit
 - BEISPIEL Säulenordnungen als architektonische ‚Codes‘
 - dorisch = männlich, ionisch = weiblich etc.
 - auch in größeren Zusammenhängen, bspw. Stadtarchitektur

Modellierung der Spielererwartung: Lichtdesign

- ‚Wege‘ von Lichtquelle zu Lichtquelle
- Farbsemiotik von Lichtquellen
- Licht als dynamisches Element der Raumgestaltung
 - BEISPIEL [Church of Light](#) (Tadao Ando)

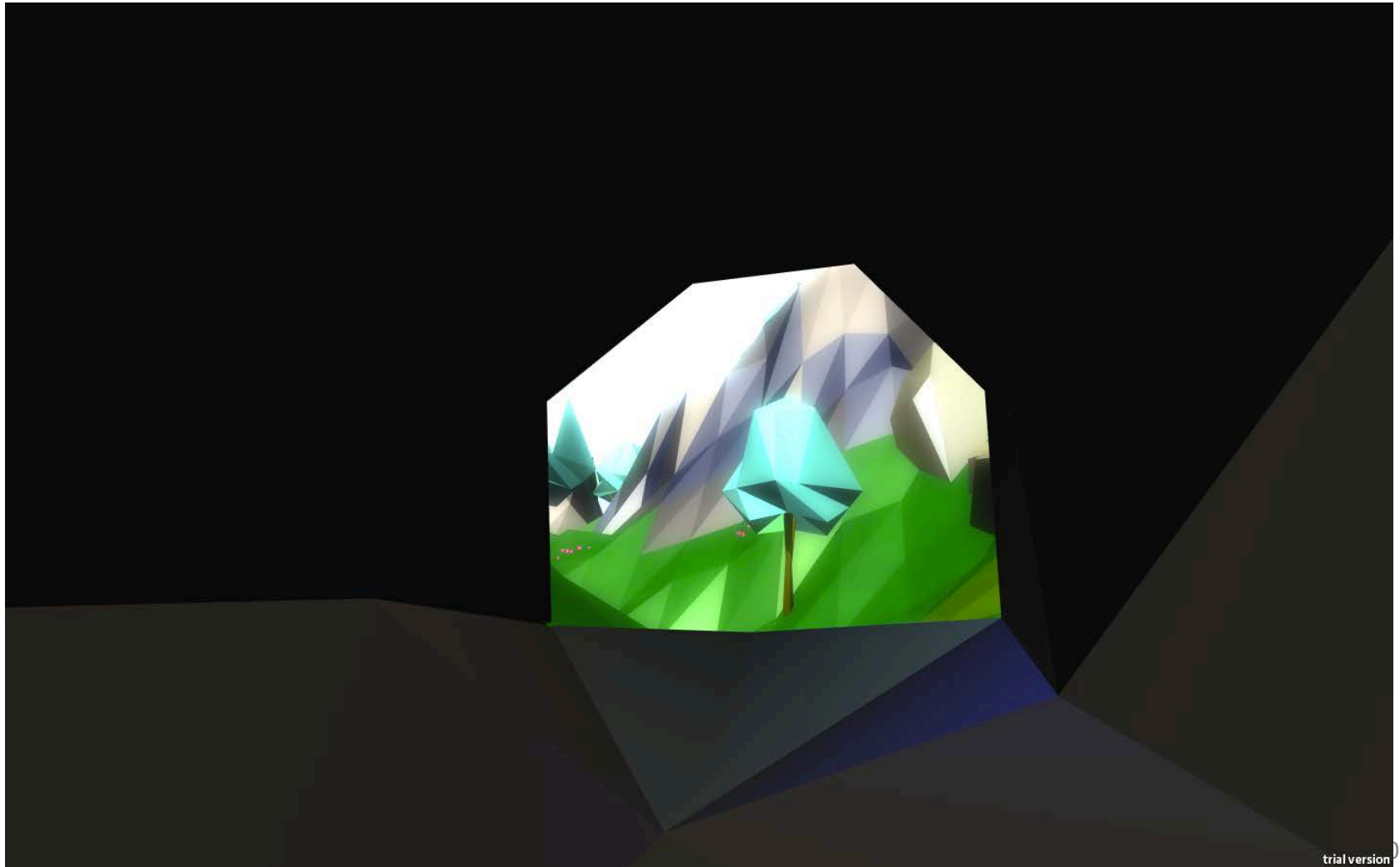
Modellierung der Spielererwartung: Sounddesign

- BEISPIELE *System Shock 2* und *Thief: Deadly Shadows* („Shalebridge Cradle“)
 - akusmatische Klänge verwirren Raumerfahrung
 - Inszenierung eines Ortes als ‚lebendes Wesen‘
 - Klänge als ‚Wegweiser‘

Environmental Storytelling: Räumliche Hermeneutik

- hermeneutic inquiry (Barthes)
- gilt auch in abgewandelter Form für Environmental Storytelling
 - BEISPIEL Beginn von *Amnesia: Dark Descent*

Environmental Storytelling: Paradis Perdus



Environmental Storytelling - Slender: The Eight Pages



Dear Esther (thechineseroom)

- ursprünglich MOD der Source-Engine und [Forschungsprojekt der University of Portsmouth](#)
 - d.h. explizit durch environmental storytelling motiviert
- Remake initiiert durch Leveldesigner Robert Briscoe (DICE)
 - Mirror's Edge, Nuclear Dawn, Half-Life 2 MP Maps
- unterstützt durch den Indie Fund

Dear Esther

- erzählerisches Experiment
- fragmentierte, dem Briefroman ähnliche Narration
- zufällige Auswahl an Erzählfragmenten, an Triggerpunkten in der Spielumgebung abgespielt
- Spiel mit Genrekonventionen
 - entspricht nicht dem computerspielüblichen Zwang zur Interaktion bzw. Interaktionsdichte
 - bezieht daraus das Gefühl des Unbehagens und die emotionale Intensität
- Endsequenz

Dear Esther als environmental story

- entspricht konzeptionell GPS-basierten Hörspielen
 - BEISPIEL [50 Aktenkilometer](#)

Amnesia: Dark Descent

- Frictional Games, 2010
- Nachfolger zur *Penumbra*-Trilogie (2007-2008)
- proprietäre HPL-Engine
 - benannt nach H.P. Lovecraft
 - HPL1 Open Source seit dem ersten Humble Bundle
 - Physikengine für spielerisch redundante Aktionen, basierend auf *Newton*
 - Aufnehmen, Ablegen, Öffnen etc.
- [Postmortem](#)

Amnesia: Dark Descent - Erzähltopoi

- Amnesie als spielspezifischer Erzähltopos
 - Spieler kommuniziert ‚mit sich selbst‘ durch Briefe und Instruktionen
- der eigentliche Plot ereignete sich vor der Spielzeit und muss rekonstruiert werden
 - BEISPIELE *System Shock*, *Bioshock*
- Psychovisuelle Aspekte
 - Anpassung nach Eintritt in oder Austritt aus Schatten

Amnesia: Dark Descent - Gameplaymechanismen

- Sanity-System, gekoppelt an die statischen Schatten in der Spielwelt
- Ambivalenz der Schatten
 - sowohl Gefahr als auch Zufluchtsort
- kein HUD
- keine Waffen
- Gegner-KI überwindet Türen/Hindernisse

Amnesia: Dark Descent - Gameplay-Storytelling-Konflikte

- Gesundheits-System wird in der zweiten Spielhälfte irrelevant, da Gegnerkontakt sofort tödlich ist
- Tod der Spielfigur wird praktisch nicht sanktioniert
- effektives Ressourcenmanagement der Zunderbüchsen entwertet das Sanity-System

Amnesia: Dark Descent im Kontext der (Victorian) Gothic Horror Fiction

- traditionelle Gothic-Motive (seit dem 18. Jhdt.):
 - Aristokratie, Verfall, Wahnsinn, Erbsünden, Deformation
 - auch Geistergeschichten wie *Dear Esther*
 - auch Deutschland bzw. Osteuropa als Ursprung des ‚Bösen‘
- Edgar Allen Poe und die Psychologisierung des Horrors
- THESE: auch hier bereits Verräumlichung psychologischer Zustände als Grundprinzip
 - z.B. Herrenhäuser, Klöster etc.
 - Bezug zu gotischen Ruinen und neo-gothischer Architektur

Amnesia: A Machine for Pigs – Aktualisierung des Gothic Horror

- entwickelt von *thechineseroom*
 - Kontakt/Planung auf der GDC Europe 2010
- Fragmentiertere Erzählung
 - Gegenwart, Vergangenheit, Vorstellung
- Aktualisierung der Gothic Horror-Topoi:
 - Exzess und ‚Strafe‘, Industrialisierung