

# Hypermachinima - interaktives Machinima

Dokumentation

Melissa Otto  
Merz Akademie  
Wintersemester 2013/14  
Projektarbeit

# Inhaltsverzeichnis

Idee und Geschichte S. 3

Prozess S. 3

Herausforderungen und Schwierigkeiten S. 4

Quellenverzeichnis S. 5

Danksagung S. 5

## Idee und Geschichte

Das Machinima erzählt die Geschichte eines Videospielecharakters, der auf der Suche nach Erfolg in seinem virtuellen Leben ist. Er versucht sich in verschiedenen Games, in denen er jedoch kläglich scheitert und ins nächste Spiel übergeht. Er scheint kein geborener Kämpfer zu sein und auch Strategie ist nicht seine Stärke. Schließlich findet er dann doch seine Welt, in der sich wohlfühlt - die Sims. Kochen und Gärtnern, das trifft seinen Geschmack. Jedoch muss er vor seiner endgültigen Ruhe und Zufriedenheit noch einige Aufgaben meistern....

## Prozess

Der Ursprung der Idee liegt in den Ladesequenzen des Mittelalter-Rollenspiels *Risen*. Die Ratschläge, die dort gegeben werden, wirken teilweise so überflüssig, dass sie eine perfekte Basis für eine Parodie schaffen.

Die ersten Schritte bestehen aus dem Kreieren der Rahmenhandlung. Es soll um einen Charakter gehen, der diese scheinbar so einfach zu befolgenden Tipps missversteht oder an ihnen scheitert. Diese Geschichte braucht eine Einleitung und einen Schluss; als Einleitung wähle ich eine kurze Sequenz, in der der Protagonist beim Scheitern in verschiedenen Spielen zu sehen ist, die aus einer den Anspruch betreffenden hierarchischen Abfolge bestehen: First-Person-Shooter, einfacherer First-Person-Shooter, Third-Person-Shooter. Als Schlusspart wähle ich zwei Optionen, das happy end und den hoffnungslos verlorenen Fall. Entweder erreicht der Protagonist seine lebenslange Zufriedenheit, oder er landet im anspruchlosesten, untersten Spiel der Hierarchie, einem stupiden Trampolingspiel. Dazwischen läuft die Haupthandlung ab, wo sich der Charakter im Mittelalter als Söldner versucht und seine Unfähigkeit unter Beweis stellt. Er versteht die Schriften nicht, die ihm eigentlich zu Weisheit und Intelligenz verhelfen sollen, wird verprügelt wegen schlechten Humors, lernt das Schmieden nicht, surft auf sozialen Plattformen anstatt sich auf seine Aufgaben vorzubereiten und stürzt schließlich auch noch in die Tiefe.

Hier kommt die Interaktivität des Betrachters zum Einsatz. Um zum positiven Ausgang der Geschichte zu gelangen, muss der Zuschauer das Handeln des Charakters beeinflussen. Er muss zwei Aufgaben meistern, eine Pflanze gießen und Waffeln aus dem Backofen herausholen. Diese Prüfung ist an das Märchen *Frau Holle* angelehnt, in der ebenfalls Aufgaben erledigt werden müssen, um zum positiven Ziel zu gelangen. Die beiden Aufgaben im Machinima testen genau wie im Märchen die Bereitschaft zur Hilfe und Mühe. Werden alle zwei Prüfungen erfolgreich erledigt, lebt der Protagonist glücklich bis in alle Ewigkeit - scheitert er oder meistert nur eine, landet er auf dem Trampolin.

*"(...)Nachdem sie zunächst besinnungslos den Brunnen herabfiel, erwachte sie plötzlich und fand sich auf einer wunderschönen grünen Wiese wieder, wo die herrlichsten Blumen standen und die Sonne schien. Als sie die Wiese entlang ging, kam sie zu einem großen Backofen, der voller fertiger Brote war und die Brote riefen nur: "Ach zieh uns raus, zieh uns, sonst verbrennen wir. Wir sind schon längst gebacken." Daraufhin nahm sie einen Brotschieber und holte alle Brote nacheinander heraus. Als sie weiter ging kam, sie auf einmal zu einem Baum, der voller reifer Äpfel war und der Baum rief nur: "Schüttel mich, schüttel mich, meine Äpfel sind schon alle reif." Da fing das Mädchen an, den Baum so kräftig zu rütteln und zu schütteln, bis die Äpfel herunterfielen und kein Einziger mehr oben blieb. Schön ordentlich packte sie alle Äpfel auf einen Haufen und ging weiter.(...)"*

Nun beginnt das Abwägen der Möglichkeiten. Wie erstelle ich die Einleitung mit den verschiedenen Spielen? Die Spiele besorgen und selbst spielen oder Videos aus dem Internet zusammenschneiden? Wie erschaffe ich die Illusion, der Charakter sei in jedem Spiel der selbe?

## **Herausforderungen, Hindernisse und Schwierigkeiten**

Um den Apfelbaum zu pflanzen, musste ich mit meinem erstellten Sim in den Park lotsen und ihn Früchte pflücken lassen, um die darin enthaltenen Samen dann säen zu können.

Die Pflanze musste erst wachsen, und eine längere Wartezeit war nötig, um zu dem Moment zu gelangen, an dem die Pflanze groß genug ist und man sie gießen kann. Es wurden schätzungsweise 10-15 Bleche Waffeln gebacken, bis ich die richtige Perspektive eingestellt und im richtigen Moment gefilmt habe.

Die Internetseite für das interaktive Schachspiel war einen ganzen Abend lang überlastet.

Ich brauche mehrere Spiele für die Anfangssequenz und einen guten Computer, auf dem sie laufen.

Letztendlich löste ich letzteres, indem ich Freunde bat, mir in verschiedenen Spielen Szenen aufzunehmen. Was nicht funktionierte, war, eine interaktive Facebookseite einzufügen, deshalb musste ich dies mit einem JPG lösen.

Um zu erreichen, dass der Betrachter nur zum positiven Ausgang der Geschichte gelangt, wenn er beide Aufgaben korrekt ausführt, muss eine *if-Bedingung* in den Code programmiert werden, was sich als relativ kompliziert herausstellte.

Ursprünglich waren drei interaktive Aufgaben integriert, das letzte musste ich jedoch herausnehmen, da es zu kompliziert war, ein Schachzug.

# Verwendete Quellen

## Spiele

Battlefield 4		Hrsg.: DICE/Electronic Arts 2013
Unreal Tournament 2004		Hrsg.: Digital Extremes/Epic Games 2004
Assasin's Creed IV - Black Flag		Hrsg.: Ubisoft 2013
Risen		Hrsg.: Piranha Bytes/Deep Silver 2009
The Sims 3		Hrsg.: Electronic Arts 2009
The Sims 3 Ambitions		Hrsg.: Electronic Arts 2010
Trampoline		Hrsg.: cbc, Datum unbekannt

## Danksagung

Mein besonderer Dank gilt

**Felix Brenner**, der mir während stundenlangen Schneidens des Videos stets zur Seite gestanden ist und sich mit all meinen Simsproblemen auseinandergesetzt hat,

sowie **Benjamin Glock**, der ebenfalls eine beträchtliche Menge seiner Zeit aufgewandt und mir seine Stimme geliehen hat und

seinem Bruder **Leonardo Glock**, durch den ich an First-Person-Shooter-Szenen gekommen bin,

auch dankbar bin ich **Moataz Mekki**, der mit mir sein Informatikwissen geteilt hat und ohne den das Video erst gar nicht laufen würde,

und zu guter Letzt danke ich **Joscha Jäger** für den Code und seine Unterstützung.