

# **Machinima "Hannes – ID1378901"**

Dokumentation Benjamin Glock

## **Was ist "Machinima"?**

Machinima ist eine Art, mit 3D Rendering Engines und Filmmaterial direkt aus dem Spiel, Computeranimationen und Filme zu erstellen. Machinima setzt sich aus den Wörtern "maschine", "cinema" und "animation" zusammen.

## **Konzept – Erste Anfänge**

Meine erste Idee drehte sich um ein Tanzvideo. Ich hatte mich informiert, welche Arten es von Machinima im Internet und auf der Videoplattform youtube gibt. Dabei bin ich auf Videos eines derzeit aktuellen "Massive Online Multiplayer Roleplay Game" 's (kurz: "MMORPG"), namens Guild Wars 2, gestoßen. Die dortigen Charaktere führen einen beliebten Befehl ( "/dance") aus, um vorgefertigte Tanzanimationen abzurufen.

Die Kunst besteht jetzt aber darin, die Personen in der virtuellen Welt so anzuordnen und zeitlich so versetzt diese Befehle abzurufen, dass eine Tanzchoreografie daraus wird.

Nach dem ersten erfolgreichen Versuch, bemerkte ich jedoch, dass mir das zuwenig Tiefe besaß. Ich wollte gerne eine Geschichte erzählen.

## **Konzept – Hannes**

Da ich eine Funktion im Spiel sehr gern mochte, die Verwandlung in eine Tierform, kam mir die Idee mein modernes Märchchen um ein Tier herum zu gestalten. Spontan entschied ich mich für den Hirsch und wollte eine Revolution über die regierende Menschenmasse anzetteln.

Ein älterer GEO-Artikel über "Virtual Reality" brachte mich doch auf anderen Ideen.

In unser heutigen Welt wird die virtuelle Welt und die Realität immer mehr zu einer. Es gibt zahlreiche Videos über Roboter, die plötzlich eine eigene

Identität besitzen und versuchen damit klarzukommen, Beispiel: "I Robot" oder der ältere "Nr. 5".

Wie wäre es, wenn ein Stück Code zum Leben erwachen würde? Ein NPC, also ein Charakter, der im Spiel nicht aus einem Menschen besteht, sondern nur von Code gesteuert wird und vorgegebenen Mustern folgt, aus diesen ausbricht und sich selbst versucht zu finden auf seiner Reise durch seine Welt.

Hannes wurde zu diesem NPC. Vom Spiel eigentlich nur dazu gedacht um niedrigstufigen Charakteren getötet zu werden, um Erfahrungspunkte zu bekommen, wird er zum Hauptcharakter der Geschichte.

### **Interaktivität und Hannes**

Da wir die Aufgabe hatten, kein statisches sondern interaktives Video zu produzieren, stellte sich hier auch die Frage, inwieweit ich Interaktivität einbauen könnte. Zuerst ergab sich die Idee, Hannes verschiedene Wächter entgegen zu stellen, die ihm spezifische Fragen stellen würden. Mit jeder richtigen Frage würde er den Weg normal weiterschreiten können. Falsche Fragen öffneten schwierigere Wege, keine Antwort führte zu anderen Pfaden. Die sich dadurch ergebene Komplexität der Wege und die Limitierung der Fragen, bewegten mich zu einem Weg. Ich formulierte die Fragen zu moralischen Entscheidungen basierend auf Vertrauen um. Die Originalidee von verschiedenen Enden, beruhend auf dem Erfolg der Entscheidungen, blieb bestehen.

### **Warum "Guild Wars 2" – ein "MMORPG" ?**

Sicher hatte ich Sympathien für das Spiel und habe es am Anfang des Projektes häufig gespielt und war deshalb mit der Spielwelt und den Möglichkeiten vertraut. Doch hätte ich auch das Spiel wechseln können. Ein unschätzbare Vorteil von MMORPG's, der mir erst beim Dreh aufgefallen ist und den ich mir zunutze machte, ist, dass das Spiel kriert

wurde mit dem Ziel, das viele Spieler zusammenspielen können. Diese Spieler besitzen verschiedene Charaktere. Und um genügend aus der Masse herausstechen zu können, kann jeder seinen Charakter auch individuell kostümisieren.

Dieser Fakt stellte sich als großer Schauspieler- und Darstellerfundus heraus. Es halfen spontan Spieler aus, die einfach an meinem Hirsch vorbeigerannt sind und die ich per "Ingame-Chat" gefragt hatte oder die Spielergruppe, der ich angehörte organisierte mit mir Drehtage, zu denen eine größere Menge an Spielern erschien. Somit hatte ich als Regisseur zwar mehr Organisationsarbeit, aber mehr Freiheiten, inwieweit sich andere Nebenrollen bewegen, als wenn dies bloß ein computergesteuerter Charakter gewesen wäre.

### **Fazit**

Man benötigt viel mehr Zeit für ein solches Video, als ich vorerst gedacht hatte. Filmische Vorkenntnisse sind dafür auf jedenfall von Vorteil. Es ist interessant, ein Spiel anders zu spielen, als von den Machern vorgesehen und dort bin ich auch an Grenzen des Spiels gestoßen, die mit viel Fantasie überwunden werden mussten.

Abschließend kann ich sagen, dass Machinima ein interessanter Weg ist, um Geschichte zu erzählen und sicherlich für die Jugend attraktiver anzuschauen. So könnte man mithilfe dem Medium Machinima auch schwierige Thematik zugänglicher machen.