

»AngeDOKt. Blautopf VR und Through the darkest of Times«

Ende Juni 2019 stellte Pixelcloud zusammen mit Bettina Fächer (SWR Online) seine Blautopf VR bei DOKVILLE im Rahmen des AngeDOKt Formats vor. Bei AngeDOKt, dem Kooperationsprojekt mit der Filmcommission, werden Themen vorgestellt, die über den reinen Dokumentarfilm hinausgehen. Dieses Jahr sprach Dörthe Eickelberg (Filmemacherin, Moderation X:enius) unter dem Titel »Doku trifft Games« mit Bettina Fächer (SWR Online), Jonas Kirchner (Geschäftsführer Pixelcloud GmbH) und Sebastian Schulz (Geschäftsführer Paintbucket Games).



“Doku trifft Games” bei Dokville 2019

Bei der Dokville-Diskussion konnten beide Spielemacher*innen, Pixelcloud und Paintbucket Games, sehr schön zeigen, dass Spiel mehr sein kann als bloße Unterhaltung. In dem Gespräch stellten sie ihre Entwicklungen vor, die den Effekt ‚Spiel als dokumentarisches Element‘ spannend nachverfolgen. Mit

»Blautopf VR« schufen Bettina Fächer und Jonas Kirchner ein Projekt, das es ermöglicht, das Höhlensystem des Blautopfs auf der Schwäbischen Alb der Öffentlichkeit sichtbar zugänglich zu machen. Denn mittels 3D-Aufnahmen und einer Virtual-Reality-Tour lassen sich die abenteuerlichen Tiefen spielerisch entdecken.

Die technische Umsetzung von “Blautopf VR”: Fotogrammetrie

Umgesetzt wurde das Ganze mithilfe der Technik der Fotogrammetrie, der Aufnahme verschiedener Kamerawinkel, die schließlich zu einem 3D-Bild zusammengefügt werden. Die Herausforderung dabei war, das gesamte Equipment an einen Ort zu bringen, der sonst nur für eine Handvoll Leute zugänglich ist. In dem Spiel kann man so in der Rolle des Höhlenforschers die Geheimnisse der Lau erkunden. Damit bewegt sich die Produktion in einem relativ neuen, innovativen Bereich, da VR-Brillen als branchenspezifisches Tool bis jetzt noch vermehrt auf Messen und in Ausstellungen eine außergewöhnliche Erfahrung bieten – wobei das Spiel mit Fans aus Korea und dem asiatischen Raum bereits internationale Reichweite erlangt hat.

Gamedesign und “Blautopf VR”

Realisiert wurde das Spiel zusammen mit einem Gamedesigner, der das vorgeschriebene Drehbuch, ‚Game-spezifisch‘ auslegt: Welche Interaktionen gibt es? Und wie verhält sich das Ganze zueinander? – wichtige Schritte, um das Spielerlebnis zu verbessern. Der Spieler erfährt während des Spielvorgangs viele Freiheiten und kann Entscheidungen treffen. Womit ein wichtiger Punkt angesprochen wurde, in dem sich, laut Fächer, das Spiel vom Dokumentarfilm unterscheidet und es bedarf von Seiten der Dokumentarfilmer in einem innovativen Feld wie den Games noch einiger Entwicklungen.



Antifaschistisches Spiel über Widerstand in der NS-Zeit

Auch »Through the darkest of Times«, das von der Firma Paintbucket Games entwickelt wurde, hat sich zum Ziel gesetzt, seinen Spielern eine Geschichte zu erzählen, Raum zu geben, Entscheidungen abzuwägen und zu treffen. Das antifaschistische Spiel über den Widerstand in der NS-Zeit in Berlin versteht sich deshalb als historisches Strategiespiel mit unterschiedlichen Charakteren und Entscheidungswegen. Entlang einer historischen Zeitlinie verfolgen die Spieler, wie sich dieses totalitäre System entwickeln konnte. Eigen recherchiertes Material der Entwickler findet Verwendung in der Geschichtserzählung, die in vier unterschiedliche Kapitel gegliedert ist.



Jonas Kirchner von "Blautopf VR"



Sebastian Schulz von Paintbucket Games

"Through the darkest of Times":

Spielerfeedback hilfreich

Sebastian Schulz profitiert aber auch von dem vielen Feedback der Spieler*innen, unter anderem Historiker*innen, aber auch Personen, die mit zeitgeschichtlichem Material arbeiten. So wurde auch geplant einen Entscheidungsweg einzubauen, der die Option gibt, das Regime zu beenden, um zu zeigen: es hätte auch anders gehen können. Klar wurde dank des Gesprächs auch, dass das Spiel mehr ist als die politische Debatte dahinter. Da es das erste Spiel ist, in welchem verfassungsfeindliche Symbole wie das Hakenkreuz gezeigt werden dürfen, gab es heiße Diskussionen über die Richtigkeit dieser Regelung. Dennoch ist es ja gerade der hinterfragende und reflektierte Umgang mit den geschichtlichen Ereignissen der Diktatur unter Hitler, den das Spiel herausfordert. Ganz entgegen dem Anreiz: ‚mit Hakenkreuzen zu spielen‘.

Video des DOKVILLE Panels: AngeDOKT – Doku trifft Games

(Annika Weißhaar | Astrid Beyer)

Deutscher Entwicklerpreis 2019

Herzlichen Glückwunsch unseren DOKVILLE Gästen Bettina Fächer und Jonas Kirchner mit ihrem Team zum Gewinn des Innovationspreises der Stadt Köln für ihr Spiel „Blautopf VR – Geheimnis der Lau“! Das Spiel gewann in der Kategorie „bestes Newcomer Projekt“ beim [Deutschen Entwicklerpreis](#). Der Entwicklerpreis gilt als »renommierte Auszeichnung für Videospiele aus deutschsprachigen Ländern« und wird seit 2004 von der Aruba Events GmbH veranstaltet. Laudatorin Elfi Scho-Antwerpes, Bürgermeisterin der Stadt Köln, überreichte dem Team den mit 2.000 Euro dotierten Innovationspreis vergangenen Donnerstagabend vor rund 500 Gästen in der Flora in Köln.

“BLAUTOPF VR“ als bestes Newcomer-Projekt ausgezeichnet

Das Projekt „BLAUTOPF VR“ ist eine Koproduktion, an der viele Teilnehmer beteiligt waren. Neben TELLUX next / SWR / kohelet 3 / IT MEDIA – in Zusammenarbeit mit Pixelcloud, auch der Höhlenverein Blaubeuren e.V., DELTA Soundworks, NauHau Immersion Labs sowie realities.io, gefördert durch MFG Filmförderung Baden-Württemberg und FilmFernsehFonds Bayern. Das Team entwickelte ein Spiel, das seinen Nutzer*innen mittels beeindruckender 3D-Aufnahmen in die Höhle des Blautopfs eintauchen lässt. In der Rolle des Höhlenforschers bekommen sie Zutritt in eine Welt, der nur wenigen Menschen zuvor gewährt wurde.