

## HB Noire – Ein Strassenkrimi

Bachelor-Projekt WS 11/12, SS 12

*„Das Kennzeichen des Film noir ist sein Sinn für in einer Falle sitzende Menschen – gefangen in einem Netz von Paranoia und Angst, unfähig, Schuld von Unschuld zu unterscheiden, echte Identität von falscher. Die Bösen sind anziehend und sympathisch [...]. Seine Helden und Heldinnen sind schwach, verstört. Die Umwelt ist düster und verschlossen, die Schauplätze andeutungsweise bedrückend. Am Ende wird das Böse aufgedeckt, aber das Überleben der Guten bleibt unklar und zwiespältig.“ [1]*

Der Name des Projektes verweist auf die Tradition des film noir, ein Film-Genre, das durch seine Atmosphäre gekennzeichnet ist. In dem Projekt HB Noire geht es um Entwurf, Entwicklung und Test eines mobilen Spiels, das einen Strassenkrimi erleben lässt. Mit diesem Ziel sollen gestalterische und technologische Lösungen von Computerspielen wie GTA, Red Dead Redemption und L.A. Noire analysiert und mit Blick auf mobile Spiele und gemischte Spielwelten transformiert werden.

Das gestalterisch zu lösende Problem ist die Transformation von Mechanismen, die in der virtuellen Spielwelt funktionieren, in Mechanismen der mobilen, gemischten Spielwelt. Bei Computerspielen ist der Spieler durch einen Avatar repräsentiert, bei mobilen Spielen [2] laufen die Akteure selbst durch eine Spielwelt, die aus ihrer realen Umgebung und virtuellen Dimensionen besteht.

Im Einzelnen geht es um Designelemente und Mechanismen wie

- Sandbox: eine offene Spielwelt, die eine freie Bewegung des Spielers unterstützt;
- Interaktion und Navigation im Raum, implizit und explizit;
- Schnitzeljagdmechanik: Missionen, die daran geknüpft sind, bestimmte Orte aufzusuchen;
- Mechaniken der Arbeit eines Detektivs wie Spuren untersuchen und Zeugen befragen.

Insbesondere geht es um die Atmosphäre des schwarzen Films und die Frage, was für eine Atmosphäre in einer norddeutschen Stadt wie Bremen entstehen kann. Wie kann Immersion, das Eintauchen des Spielers in so ein Spiel gesichert werden? Während die virtuelle Welt durch den Designer weitgehend kontrollierbar ist, ist die reale Welt in mobilen Spielen für Designer wie für Spieler letztlich unkontrollierbar. Der Spieler muss auf den sich ändernden Kontext achten. Das kann die Immersion gefährden und sogar verhindern.

Das technisch zu lösende Problem besteht in der Erweiterung eines mobilen Spieleditors für individuelle Spiele um soziale Interaktion. Der Spieleditor, den wir nutzen werden, lässt Spiele realisieren, die auf dem iPhone und Android Geräten laufen. Die Erweiterung um soziale Interaktion setzt die Entwicklung eines Servers und eine Client-Server-Architektur voraus. Darüber hinaus wird in Verbindung mit der Lehrveranstaltung Computergrafik an der Hochschule Bremen die Möglichkeit geprüft, einfache interaktive 2D oder 3D-NPCs zu entwickeln und einzusetzen.

Was man in dem Projekt lernen kann:

- Spieldesign und Interaktionsdesign für mobile Anwendungen
- Grafik- und Audioprogrammierung
- Programmieren von mobilen und alternativen Eingabegeräten
- Entwicklung eines Client-Serversystems, Nutzung des Calvium Players.
- Test von mobilen Anwendungen, Datenerhebung und Untersuchung von mobilem Spielerleben
- Projektleitung und Gruppenarbeit

Studierende, die sich auf das Projekt vorbereiten wollen, sollten die genannten Computerspiele spielen oder Walkthroughs durchgehen, wie z.B. [3].

### Betreuer

Barbara Grüter ist Professorin für Mensch-Computer-Interaktion an der Hochschule Bremen, assoziierte Professorin des Graduiertenkollegs Advances in Digital Media an der Universität Bremen, befasst sich mit mobilen Spielen, läuft gerne und spielt ab und zu.

[barbara.grueter@hs-bremen.de](mailto:barbara.grueter@hs-bremen.de) , [www.gangs-of-bremen.de](http://www.gangs-of-bremen.de)

Martin Hering-Bertram wird zum 1. September 2011 Professor für Computergrafik an der Hochschule Bremen. <http://www-hagen.informatik.uni-kl.de/~bertram/>

Annika Worpenberg (Designerin), Andreas Lochwitz (Informatiker) und Iaroslav Sheptykin (Informatiker) sind Mitglieder des Forschungsprojekts Landmarken Mobiler Unterhaltung und stehen zur Unterstützung bereit.

### Literatur

- [1] Robert Sklar in Movie-made America: A Cultural History of American Movies; zit nach Wikipedia contributors. Film noir. Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 21. Mai 2011, 22:48 UTC. URL: [http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Film\\_noir&oldid=89119324](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Film_noir&oldid=89119324) (Abgerufen: 30. Mai 2011, 07:03 UTC)
- [2] Koivisto, E. (2007). Mobile Games 2010. Nokia Research Center Finland. <http://research.nokia.com/files/NRC-TR-2007-011.pdf>
- [3] Blog Grongh. „L.A. Noire“ – Walkthroughs. In Let's plays. [gronkh.de/lets-play/la-noire](http://gronkh.de/lets-play/la-noire) (Abgerufen: 30. Mai 2011, 07:03 UTC).