



LOST EMBER

THE AWAKENING

SPIELEKONZEPT



DCP GAMEPLAY VIDEO

Da es sich bei Lost Ember um ein Spiel handelt, das sehr stark von seiner filmischen Inszenierung lebt, liegt dem Konzept ein Gameplay Video bei. Das Video zeigt fertige Szenen aus dem Vertical Slice, an dem wir arbeiten und spiegelt den aktuellen Entwicklungsstand wieder.



Auf Play klicken, oder ggfs. folgenden Link im Browser eingeben:

https://youtu.be/gISt_3-E6Hg

INHALTSANGABE

ZUSAMMENFASSUNG	5	Character Design	28
Spiel	6	Musik & Sound	31
Mission Statement	7		
Zielgruppe und Format	8	SPIELABLAUF	32
Team	9		
		AUSBLICK	38
GAMEDESIGN	10	Zeitplan und Finanzierung	39
Spielermotivation	11	Zukunft von Lost Ember	40
Design Pillars	12		
Hauptcharakter und Fähigkeiten	13	IMPRESSUM	41
1. Fähigkeit: Seelenwanderung	14		
2. Fähigkeit: Befreiung von Erinnerungen	15		
3. Fähigkeit: Feuer entfachen	16		
STORY	17		
Kultur / Völker	18		
Wa-hyas Geschichte	19		
Episodenüberblick	20		
DESIGN	22		
Einflüsse	23		
Grafik und Stil	24		
Komposition und Kamera	25		
Die Gegenwart	26		
Die Erinnerungen	27		

ZUSAMMENFASSUNG



SPIEL

In Lost Ember taucht der Spieler in eine lebendige und vielfältige Welt ein. Dichte Dschungel mit vielfältiger Flora werden von gewaltigen Bergen und weitläufigen Graslandschaften durchbrochen. Die Natur hat sich die Welt, die einst von Menschen bewohnt wurde, zurückerobert.

Der Spieler erwacht als Wolf inmitten einer kleinen Lichtung. Verloren in dieser unbekanntem Welt geht er los, um sie zu erkunden. Es ist eine Reise ins Ungewisse. Nach und nach stößt er dabei auf Spuren alter, vergangener Kulturen. Mächtige Bauwerke – ehemals Zeichen von Macht und Erhabenheit der Menschen – sind nun zerfallene und von Pflanzen überwucherte Ruinen. Ein mysteriöses Gestein beginnt zu glühen, als er sich nähert. Mit jedem Schritt ein wenig mehr, bis es schließlich zu einer magischen Reaktion kommt. Sie transformiert den Wolf und offenbart seine magischen Fähigkeiten. Er wird zum Seelenwanderer, der die Körper anderer Tiere für kurze Zeit übernehmen kann. Diese Fähigkeit der Seelenwanderung ermöglicht es ihm, die Welt auf neue Art zu erkunden und zuvor unerreichbare Gebiete zu erforschen. So kann er als Vogel blitzschnell große Distanzen überwinden, als Bär mit seiner Muskelkraft Hindernisse aus dem Weg räumen oder sich als Maulwurf unterirdisch Zugang zu unerreichbaren Orten verschaffen. So dringt der Spieler immer weiter in die Welt von Lost Ember vor und entdeckt schließlich alte Erinnerungen in ihr, die er befreien muss, um das Geheimnis der Vergangenheit zu lüften: Wieso sind die Menschen aus dieser Welt verschwunden? Der Wolf folgt dabei den Spuren von Wa-hya, einer jungen Herrscherin der einst mächtigen Inrahsi, die versuchte, ihr Volk vor dem Vergessen zu bewahren. Das große Thema des Spiels ist daher auch: Vermächtnis. Was bleibt von uns zurück, wenn wir fort sind?



„Als Wolf mit einzigartigen Fähigkeiten deckst Du Deine Bestimmung in der geheimnisvollen Welt von Lost Ember auf.“



ZIELGRUPPE UND FORMAT

Genre: 3D (Exploration-)Adventure, 3rd person
Setting: Süd-/Mesoamerikanische Tropen, fiktiv
Engine: Unreal Engine 4
Plattform: PS4, Xbox One (evtl. PC)

Lost Ember richtet sich an Spieler, die eine natürliche Neugier mitbringen und gerne in andere Welten eintauchen, ohne sich mit komplexen Regelwerken auseinandersetzen zu müssen. Wir bieten mit Lost Ember eine flüssige Erfahrung statt hektischer Online-Schlachten und sprechen somit vor allem "Mid-Core-Spieler", aber auch viele Casual-Spieler an, die bisher eher die abendliche Serie statt der Spielkonsole einschalten. Um diese Zielgruppe optimal

zu erreichen, verzichten wir zu großen Teilen auf negative Stimuli, die schnell zu Frustration führen. Stattdessen arbeiten wir mit Belohnungen in Form von versteckten Bonusinhalten und vielen optionalen Spielsequenzen, sowie einer intuitiven und möglichst einfachen Steuerung, die den Spieler dazu motiviert, die Welt zu erkunden und falsche Bewegungen nicht als Strafe anzusehen. Aus der Definition dieser Zielgruppe ergibt sich auch die

Zielplattform. Lost Ember ist vor allem ein Konsolentitel, der gemütlich von der Couch gespielt werden kann, statt Spieler vor den PC zu zwingen. Auch aus diesem Grund haben wir uns für die Entwicklungsumgebung der Unreal Engine 4 entschieden, die es erlaubt, das Spiel mit relativ wenig Zusatzaufwand auf verschiedene Plattformen zu portieren.

TEAM

Wir, das Kernteam von Mooneye Studios, haben uns 2014 im Studiengang „Zeitabhängige Medien/Games“ an der HAW Hamburg kennengelernt. Durch gemeinsame Arbeiten an verschiedenen Studienprojekten – unter anderem Desire, das die Grundlage für Lost Ember bildet – hat sich sehr schnell gezeigt, dass wir als Team hervorragend funktionieren und zu viert die wichtigsten Kernbereiche der Spieleentwicklung abdecken. Noch während des Studiums haben wir deshalb beschlossen, Mooneye Studios zu gründen und Lost Ember von einem Studienprojekt zu einem vollwertigen

Spiel zu entwickeln. Ergänzt wurde unser Team im gleichen Jahr mit Florens Huhn, der hauptverantwortlich für die Hintergrundgeschichte und die Entstehung der Welt von Lost Ember ist. Durch Auftritte in verschiedenen internationalen Spielemagazinen konnten wir mit Solid Audioworks sehr früh einen wichtigen Partner für die Entwicklung gewinnen. Solid Audioworks setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern von Rockstar North (GTA, Red Dead Redemption) zusammen, die den Sound und die Musik für Lost Ember produzieren.



FLORENS HUHN
Author

UNI HH, Matrikel-Nr. 6445458



MATTHIAS OBERPRIELER
3D-Artist

HAW, Matrikel-Nr. 2196382



MAXIMILIAN JASIONOWSKI
Designer

HAW, Matrikel-Nr. 2197169



TOBIAS GRAFF
CEO / Programmierer

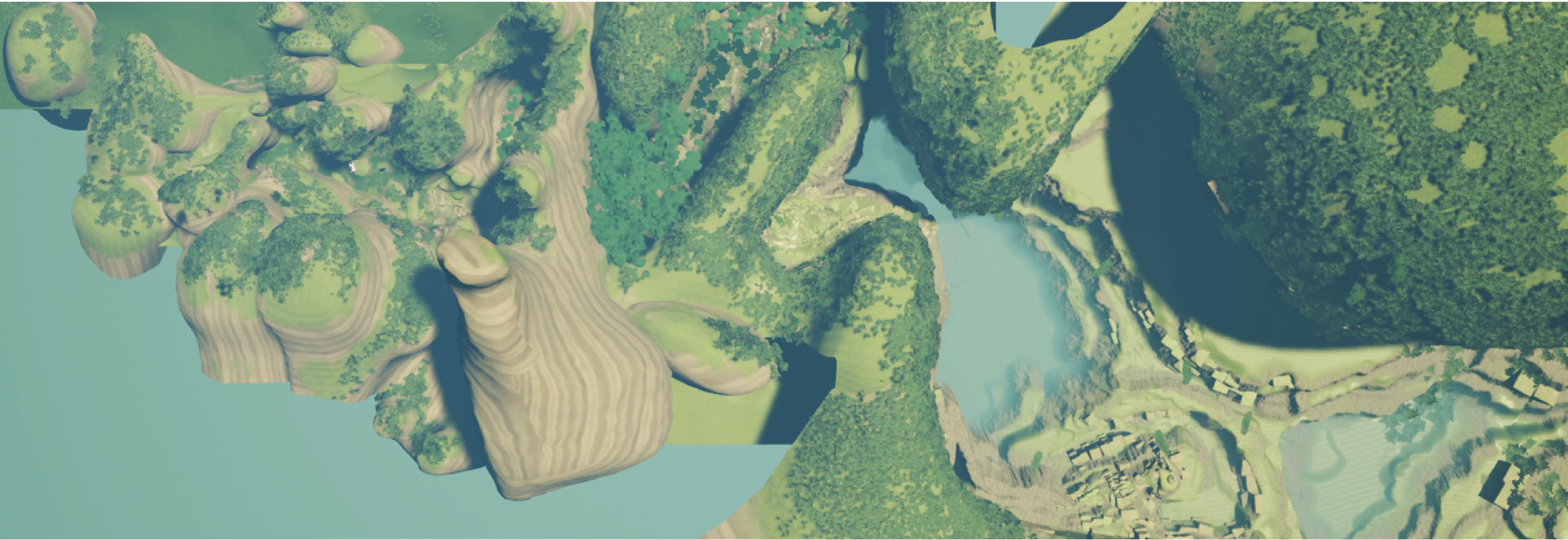
HAW, Matrikel-Nr. 2022778



PASCAL MÜLLER
Programmierer

HAW, Matrikel-Nr. 2197224

GAMEDESIGN





SPIELERMOTIVATION

Neugier ist in Lost Ember die größte Motivation des Spielers. Visuelle Anreize lenken den Spieler durch die Welt, ohne ihm eine Richtung aufzuzwingen. Geleitet von diesen Anreizen entdeckt der Spieler abwechslungsreiche Orte in unterschiedlichsten Ecken der Welt, erlebt atemberaubende Momente und deckt dabei nach und nach die Geschichte von Lost Ember auf.

Verschiedene Story-Elemente, wie Erinnerungssequenzen oder zerfallene Ruinen, die auf die früheren Bewohner dieser Welt und ihre Lebensumstände hindeuten, bieten dem Spieler dabei einen roten Faden, der ihn durch die Welt leitet, und befeuern zugleich seine Neugier und den Wunsch, mehr über die Hintergründe der damaligen Geschehnisse, die zum Untergang der einst mächtigen Inrahsi Kultur führten, zu erfahren. Wir erklären dabei bewusst nicht alle Ereignisse bis ins Detail und lassen dem Spieler somit viel Raum für eigene Interpretationen. Jeder Spieler kann so seine ganz individuelle Spielerfahrung machen.

DESIGN PILLARS

Um bei der Entwicklung der verschiedenen Spielelemente, wie die Story, die verschiedenen Tiere oder die Welt selbst, nicht unser eigentliches Ziel aus den Augen zu verlieren, haben wir schon früh wichtige "Design Pillars" definiert, anhand derer wir unsere Game Design Entscheidungen treffen.



STORY FIRST

Um die Neugier des Spielers über mehrere Episoden hinweg aufrecht zu erhalten, braucht es einen spannenden roten Faden. Dieser wird durch die Hintergrundgeschichte der Welt von Lost Ember geliefert. Alle anderen Design Pillars sind dem Ziel, diese Geschichte nach und nach zu entdecken, untergeordnet.



FREEDOM OF MOVEMENT

Das Erkunden der Welt soll Spaß machen und zahlreiche Möglichkeiten der Bewegung bieten. Das Gefühl von Freiheit soll den Spieler durch die Welt begleiten. Ob Nervenkitzel oder Ruhe: der Spieler kann sich in seinem eigenen Tempo bewegen und Lost Ember auf seine Art genießen.



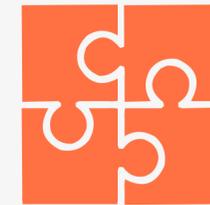
EMOTIONALLY CHARGED

Wir wollen Emotionen wecken. Atemberaubende Kulissen, vielschichtige Charaktere und mitreißende Konflikte sollen den Spieler packen und nicht mehr loslassen.



RELAXING GAMEPLAY

Lost Ember soll sich organisch und fließend anfühlen. Statt schwere Kämpfe, Rätsel oder das Sterben des Spielercharakters wollen wir eine runde und flüssige Erfahrung ohne Frustrationsmomente bieten.



AUTHENTICITY

Um sich in eine Welt hineinversetzen zu können, ist es wichtig, dass sie lebendig und vor allem glaubhaft wirkt. Auch wenn die Welt von Lost Ember magisch angehaucht ist, soll sie sich authentisch und echt anfühlen. Sie soll dabei mehr als nur ein Spielfeld sein und selbst zu einem Protagonisten werden, der eine Geschichte zu erzählen hat. Kulturell vielfältige Glaubens- und Gesellschaftssysteme, Schriften und Traditionen, denen der Spieler im Spielverlauf begegnen soll, sind uns deshalb genauso wichtig wie eine detaillierte Szenerie, sowie Animationen für die Tierwelt des Spiels.



HAUPTCHARAKTER UND FÄHIGKEITEN

Der Spieler ist ein Wolf. Mit ihm bewegt er sich agil und wendig durch die Welt. Eine innere Glut – “Ember” – ermöglicht es ihm dabei, besondere Fähigkeiten zu nutzen, die seinen Bewegungsspielraum und seine Wahrnehmung der Umgebung erweitern. Diese Glut wird durch “Firestone” aufgeladen, einem seltenen Rohstoff, der nur an bestimmten Orten in der Welt zu finden ist. Je nach dem, wieviel Firestone-Energie der Spieler angesammelt hat, kann er drei verschiedene Fähigkeiten des Wolfs nutzen.

1. FÄHIGKEIT: SEELENWANDERUNG

Hat der Wolf seine innere Glut entfacht, ist es ihm möglich für begrenzte Zeit die Körper anderer Tiere in seiner Umgebung zu übernehmen. So kann er die individuellen Fähigkeiten der verschiedenen Tiere nutzen, um Hindernisse zu überwinden, die für ihn als Wolf sonst nicht zu passieren wären. Im Spielverlauf trifft der Spieler dabei auf immer weitere Tiere, die seine Bewegungsmöglichkeiten nach und nach erweitern. Die ersten Tiere, auf die der Spieler trifft, sind Papageien. Mit ihnen geben wir dem Spieler die Freiheit, die Welt von Lost Ember nicht nur vom Boden, sondern auch aus der Luft zu erforschen. Als Papagei kann er weit über das Blätterdach des Dschungels steigen, sich einen Überblick von der weitläufigen Landschaft verschaffen, um anschließend in einem Sturzflug Geschwindigkeit aufzunehmen und in atemberaubendem Tempo zwischen den Bäumen hindurch zu jagen.





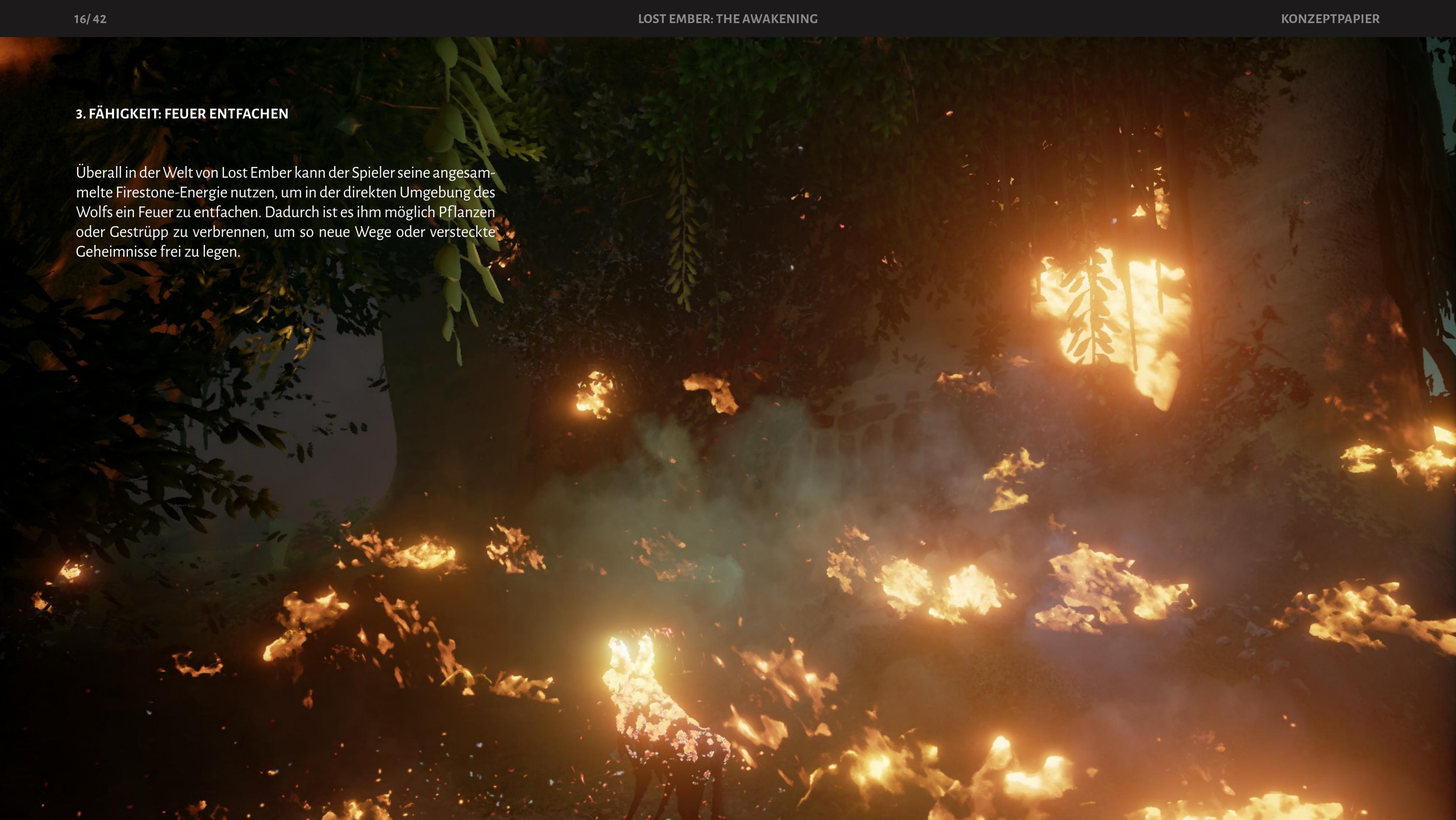
2. FÄHIGKEIT: BEFREIUNG VON ERINNERUNGEN

Auf seiner Reise durch die Welt entdeckt der Spieler immer wieder ein bestimmtes Symbol. Mal ist es Teil einer Wandmalerei, mal einer Felsformation. Es kann Teil der Architektur alter Ruinen sein oder nur ein Schatten an der Wand. In ihrer Nähe kann der Wolf durch Freisetzen seiner angesammelten Energie Erinnerungsfragmente befreien. Es sind Erinnerungen von Wa-hya, einer jungen Frau, die einst die Geschehnisse um den Untergang der alten Kulturen entscheidend beeinflusst hat. Wichtige Erinnerungen werden dabei für den Spieler leicht zu finden sein. An einigen Stellen werden Symbole aber auch versteckt sein, um die Entdeckungslust des Spielers herauszufordern. Belohnt wird er dafür mit zusätzlichen Storyelementen.

In der Erinnerung sieht er die Seelen Wa-hyas und der Menschen, denen sie auf ihrem Lebensweg begegnet ist. Er sieht allerdings nur ihre Seelen, ihre Lebensenergie, ohne ihre menschliche Hülle. In den Erinnerungen werden sie als glühende Erscheinungen dargestellt. Der Spieler muss sich die Geschichte also vorrangig über Stimmen und Geräusche erschließen. (Mehr dazu auf Seite 27)

3. FÄHIGKEIT: FEUER ENTFACHEN

Überall in der Welt von Lost Ember kann der Spieler seine angesammelte Firestone-Energie nutzen, um in der direkten Umgebung des Wolfs ein Feuer zu entfachen. Dadurch ist es ihm möglich Pflanzen oder Gestrüpp zu verbrennen, um so neue Wege oder versteckte Geheimnisse frei zu legen.



STORY



KULTUR / VÖLKER

Die Völker, die man in Lost Ember mit der Zeit kennenlernt, repräsentieren unterschiedliche Arten des menschlichen Zusammenlebens und sind damit eine Metapher für unterschiedliche Gesellschaften, die es zu verschiedenen Zeiten überall auf der Welt gab. Über den Verlauf von fünf Episoden entdeckt der Spieler ihre kulturellen und gesellschaftlichen Eigenarten, hört Geschichten und Fabeln, die sich die Menschen in den unterschiedlichen Kulturen von Lost Ember erzählen und erfährt vor allem in jeder Episode von einer der Kulturen, wie sie über den Tod und ein mögliches Leben danach denken.

INRAHSI

Das Volk der Morgenröte – die Inrahsi – leben in ihrer riesigen Stadt Machu Kila auf einem Hochplateau im Norden. Die anderen Völker der Region sind ihre Vasallen und ihnen tributpflichtig. Doch ihre Macht schwindet – ihre einst hoch entwickelte Kultur ist im Niedergang begriffen. Die herrschende Priesterkaste ist dekadent, das Volk unzufrieden. Ihr straffes Kastensystem verhindert Veränderung. Über Machu Kila glühten einst Türme aus Firestone rot in der Sonne – ein Umstand, dem die Inrahsi ihren Namen verdanken. Doch heute ist der Firestone erloschen und die Stadt baufällig. Sie kann kaum mehr die Menschenmassen, die in ihr leben, beherbergen.



AVANI

Die Avani sind ein Volk, das von den Inrahsi versklavt wurde. Sie schufteten auf ihren Feldern, in ihren Minen und als Diener in ihren Palästen und Tempeln. Dabei sind sie den ständigen Schikanen ihrer Herren ausgeliefert, die sie für dumm und beschränkt halten. Was allerdings nach Jahrhunderten in Vergessenheit geriet ist, dass sie einst selbst eine mächtige Hochkultur waren. Ihre Schriftsprache, die sie sich überall auf ihre Körper tätowieren, weil sie sonst von den Inrahsi – die selbst keine Schriftsprache kennen – vernichtet würde, zeugt noch von dieser Zeit.

MATHU'UN

Im Westen liegen die großen Urwälder. In ihnen leben zurückgezogen verschiedene kleinere und größere Stämme der Mathu'un. Sie sind riesenartige Menschen, die in archaischen Dorfgemeinschaften, sowie nomadischen Familienclans zusammenleben. Seit Jahrhunderten schwelt ihr Hass gegen die Inrahsi, die sie einst aus den Hochebenen vertrieben haben. Als besonders demütigend wird ihr jährlicher Tribut an sie wahrgenommen. Sie müssen neben Fellen, Jagdgut und Lederwaren auch 10 Jungen zu den Inrahsi bringen, die diese schließlich als Krieger aufziehen und in ihre Kultur fest einbinden. Der Niedergang der Inrahsi geht an ihnen nicht vorbei – einige Mathu'un Häuptlinge begehren bereits auf.

CHOGAN

Die Chogan leben in den Bergen, wo sie ein beschauliches Leben führen. Sie haben bereits rudimentäre demokratische Strukturen, wie die „Versammlung der vielen Menschen“, in denen Regeln für das Zusammenleben ausgehandelt werden und Gericht gehalten wird. Unter ihnen gibt es viele Asketen, die sich in die höheren Regionen der Berge zurück ziehen, um ihr Leben dem Ziel zu widmen, die Wahrheit hinter allem Sein zu erforschen. Durch eine Mischung aus Fasten, Meditation und die Zuhilfenahme von halluzinogenen Pflanzen empfangen sie Visionen von der Zukunft.

HARS UKELU

Die Hars Ukelu – oder auch nur Ukelu genannt – sind das Schwesternvolk der Inrahsi. Ihre Siedlungen haben sie entlang eines großen Flusses gebaut, den sie in Form der Göttin Mama Ukelu – die Lebensspenderin – anbeten. Durch ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem, das durch einen riesigen Staudamm gespeist wird, werden ihre Maisfelder mit Wasser versorgt. Sie sind die Kornkammer des Inrahsiimperiums. Einst waren sie ein stolzes Königreich, das mit den anderen Völkern Handel getrieben hat. Doch in einem Überfall haben die Inrahsi das Königspaar getötet, den jungen Prinzen nach Machu Kila verschleppt und statt ihm einen Marionettenherrscher eingesetzt.



WA-HYAS GESCHICHTE

DIE VORGESCHICHTE:

Wa-hya Cápac tritt ein schweres Erbe an. Nach dem Tod ihres Vaters soll sie nun mit gerade mal 16 Jahren die Geschicke der Inrahsi lenken und den Niedergang ihres Volkes aufhalten. Mit jugendlichem Tatendrang und einem Hauch Naivität entwickelt sie einen Plan, um den Untergang abzuwenden und die Identität der Inrahsi zu retten – ja sie im wortwörtlichen Sinne in Stein zu meißeln. Dabei setzt sie komplett auf den Wiederaufbau ihrer heruntergekommenen Stadt Machu Kila. Denn für Wa-hya bringt eine kaputte Stadt eine kaputte Gesellschaft hervor. Die Stadt zu retten bedeutet also die Kultur und Macht der Inrahsi zu retten. Dabei soll sie schöner und beeindruckender werden, als je eine Stadt zuvor und vor allem aus Materialien bestehen, welche die Zeit überdauern: Fels und Stein, sowie dem magischen Material Firestone, das glüht, wenn es erhitzt wird. Machu Kila, die Stadt, die wie Morgenröte ist, soll zur ewigen Stadt werden. Es soll ihr Vermächtnis an die Nachwelt werden, damit sich die Menschen auch in tausenden von Jahren noch an die Inrahsi und an den Namen Wa-hya Cápac erinnern werden.

Um dieses Ziel zu erreichen muss sie allerdings zu aller erst neue Abbaugelände für Firestone erschließen. Und da die Minen der Inrahsi erschöpft sind, wendet sie ihre Aufmerksamkeit in Richtung Westen, wo die letzten bekannten Firestone-Vorkommen liegen – ausgerechnet in den Gebieten der Mathu'un Stämme.

Episode 1

Wa-hya ist mit ihrem Gefolge auf dem Weg zu einem der größten Heiligtümer der Mathu'un, um dort mit ihren Häuptlingen – den Jals, wie sie genannt werden – über den Abbau von Firestone in ihren Gebieten zu verhandeln. Es ist ihre erste Reise zu einer anderen Kultur und so ist sie völlig unvorbereitet, als sie auf die patriarchalen Strukturen und frauenverachtenden Bräuche der Mathu'un trifft. Die Jals lassen noch nicht einmal zu, dass sie ihr Anliegen vorträgt. Ihr Freund und Mentor Jal Ka'un, der selbst Mathu'u ist, soll in ihrem Namen sprechen. Verletzt und wütend verlässt sie den heiligen Ort. Auf Jal Ka'un wartend läuft sie im Mathu'un Dorf umher und lernt die Kultur, der ihr so fremden Bewohner des Urwaldes, besser kennen. Wenig später erfährt sie, dass auch Jal Ka'un nichts ausrichten konnte. Und zu allem Überdross formiert sich Widerstand gegen sie und ihr Gefolge, als sich ihr Vorhaben bei den Mathu'un herum spricht. Die Mathu'un fürchten nämlich, dass die Inrahsi sie aus ihren Gebieten verdrängen wollen. Mit Fackeln kommen die Dorfbewohner zu ihrem Lager, um sie davon zu jagen. So muss Wa-hya mit ihrem Gefolge unverrichteter Dinge aufbrechen.

Auf ihrer Flucht in die Heimat entdecken sie eine alte Tempelanlage mitten im Wald. Es ist eine verfallene Anbetungsstätte für den blinden Gott – den Erdgott Moleppu. Wa-hya ist beeindruckt von der Architektur des Tempels. Er vermag es, Licht so zu lenken, dass es wie Magie wirkt. Sie beschließt, dass einst auch der große Inrah Tempel, den sie plant, ein solches Lichtspiel beinhalten soll. Diese Erfahrung, überhaupt der Fund eines längst vergessenen Tempels im riesigen Urwald, kommen ihr vor wie ein Zeichen der Götter, dass sie sich auf dem richtigen Weg befindet. Doch ein ungeheuerliches Tier taucht plötzlich aus dem Inneren des Tempels auf und greift sie an. Jal Ka'un wirft sich schützend vor sie und beginnt einen Kampf auf Leben und Tod mit dem Ungeheuer. Die Erde bebzt und die alten Säulen zittern. Schließlich beginnt die Ruine einzustürzen und begräbt Wa-hya und ihr Gefolge unter sich. Wird sie überleben?



EPISODENÜBERBLICK

In jeder Episode von Lost Ember kommt der Spieler an Orte, an denen Wa-hya wichtige Erfahrungen gemacht und bedeutende Entscheidungen getroffen hat. Am Ende von jeder Episode wartet dabei ein neuer Tempel, den man erforschen kann, auf den Spieler.

EPISODE 1

MOLEPPU TEMPEL

Moleppu, Erdgott, auch blinder Gott genannt, Schöpfungsgott und Hauptgott der Avani

EPISODE 2

KINICH ALLHUA TEMPELT

Kinich Allhua, Gott der Chogan, die eine monistische Religionsphilosophie vertreten: Kinich Allhua ist alles und alles ist Kinich Allhua.

EPISODE 3

MAMA UKELU TEMPEL

Mama Ukelu, Fruchtbarkeitsgöttin der Hars Ukelu

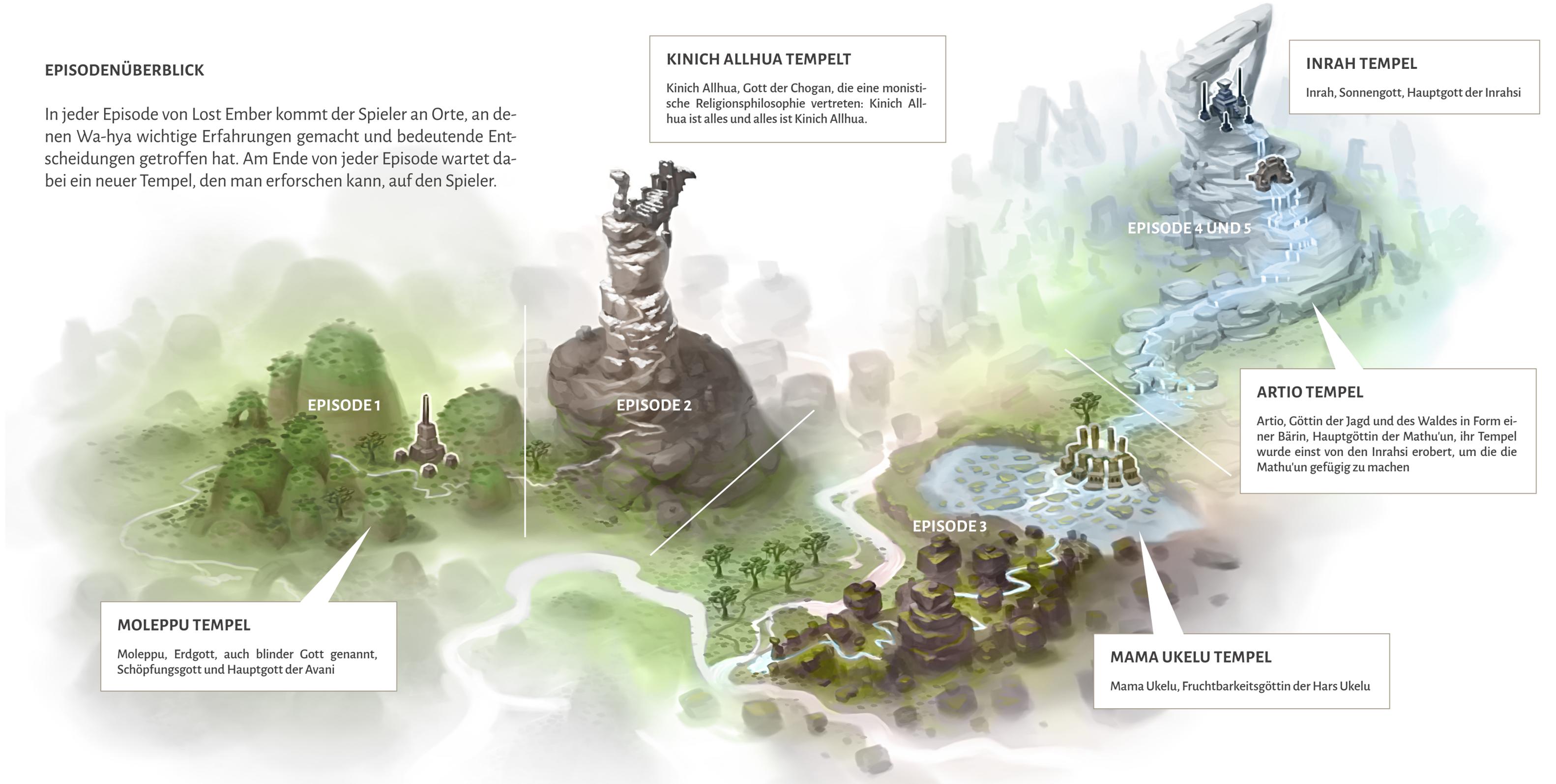
EPISODE 4 UND 5

INRAH TEMPEL

Inrah, Sonnengott, Hauptgott der Inrahsi

ARTIO TEMPEL

Artio, Göttin der Jagd und des Waldes in Form einer Bärin, Hauptgöttin der Mathu'un, ihr Tempel wurde einst von den Inrahsi erobert, um die die Mathu'un gefügig zu machen



EPISODE 1

Wa-hya versucht Verhandlungen mit den Anführern der Mathu'un aufzunehmen, um Firestone in ihren Gebieten abbauen zu dürfen. Ihr Volk braucht es dringend, um ihre große Stadt Machu Kila wieder aufzubauen.

EPISODE 2

Nachdem die Verhandlungen mit den Mathu'un gescheitert sind, sucht Wa-hya den Rat eines Wahrsagers der Chogan. Sie will erfahren, ob der Wiederaufbau von Machu Kila den Niedergang ihrer Kultur aufhalten kann und ob sich für dieses Ziel ein Krieg mit den Mathu'un lohnen würde.

EPISODE 3

Durch die Worte des Wahrsagers bestätigt, dass nur ihr Weg der Richtige sein kann, befiehlt sie den Krieg mit den Mathu'un, um an ihre Bodenschätze zu gelangen.

EPISODE 4

Der Krieg mit den Mathu'un ist gewonnen. Die Inrahsi beginnen die Stadt nach Wa-hyas Plänen wieder aufzubauen. Doch die Arbeiten belasten vor allem die unteren Kasten der Inrahsi Gesellschaft. Am schlimmsten trifft es die Avani, die beginnen auf die Straße zu gehen und die bestehende Ordnung anzugreifen. Wa-hya indes ist schwanger. Das neue Leben, das in ihr heran wächst, stimmt sie milde und sie beginnt mit den Aufständischen zu verhandeln. Dabei gerät sie jedoch in einen Hinterhalt und wird verletzt.

EPISODE 5

Wa-hyas Kind stirbt. Verbittert widmet sie ihr Leben nun noch radikaler als zuvor dem Ziel Machu Kila zur ewigen Stadt zu machen – zur Stadt, die die Zeiten überdauert. Mit den Aufständischen macht sie kurzen Prozess: Sie sollen auf den Baustellen arbeiten, bis sie tot umfallen. Doch die harten Maßnahmen bringen das Fass endgültig zum Überlaufen. Die unteren Kasten der Inrahsi Gesellschaft schließen sich dem Freiheitskampf der Avani an. Schon bald beginnen auch die Vasallen der Inrahsi gegen Wa-hya zu revoltieren. Mathu'un, Chogan und Hars Ukelu strömen nach Machu Kila, um die alte Ordnung umzuwerfen. Wa-hyas Werk ist bedroht, ein letztes Mal versucht sie, das Ruder herum zu reißen, um die Inrahskultur vor dem Untergang, dem Vergessen, zu retten. Und wenn sie jedes Leben dafür auslöschen muss, damit Machu Kila als Zeugnis dessen erhalten bleibt, wie Inrahsi einst gelebt, an was sie geglaubt und was sie alles geschaffen haben.

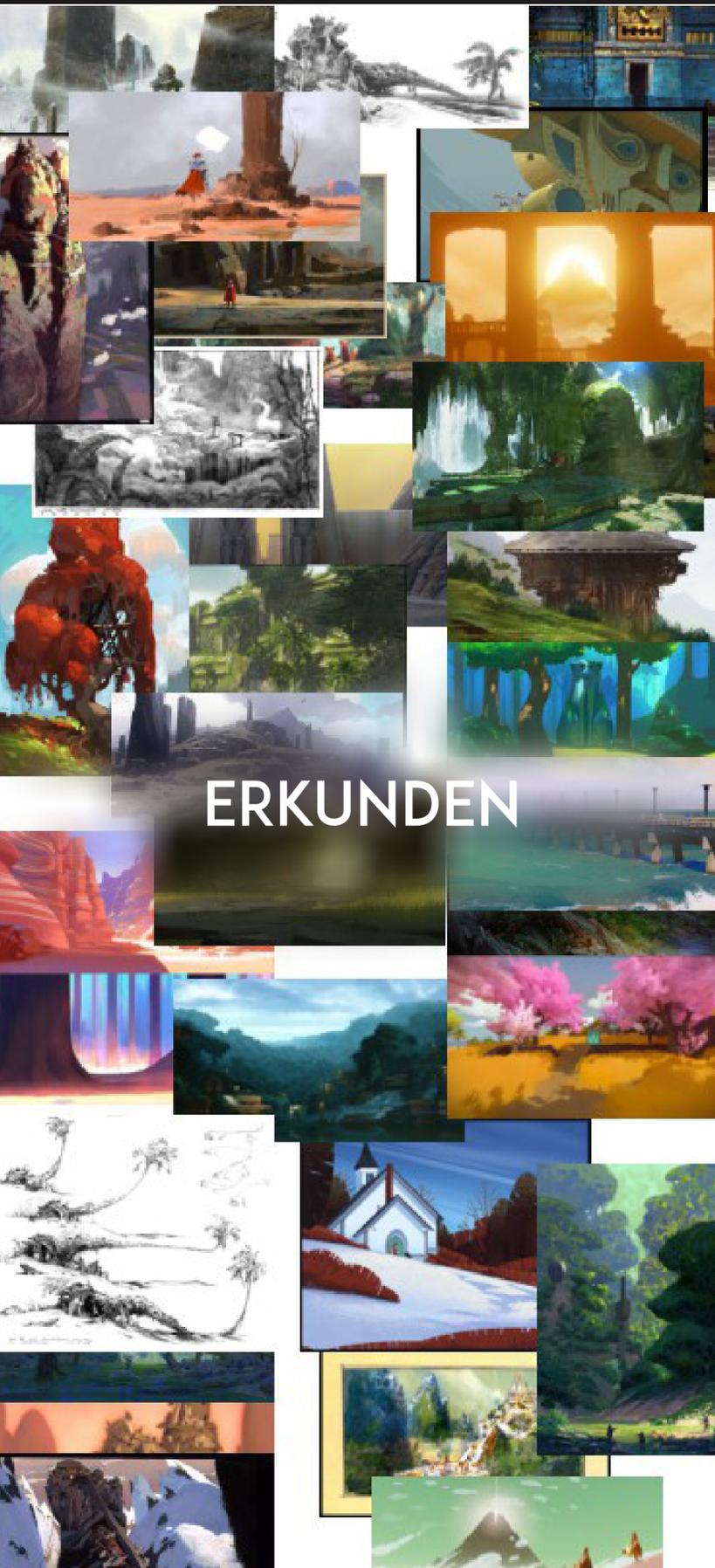
DESIGN



EINFLÜSSE

Inka, Maya und Azteken haben in ganz vielfältiger Weise Modell gestanden für alle Kulturen von Lost Ember, aber im Speziellen für die visuellen und narrativen Konzepte der Inrahsi und Hars Ukelu. Der Sonnenkult der Inka ist dabei wohl die deutlichste Parallele zu den Inrahsi. Aber auch ägyptische Einflüsse haben die Konzepte zu den religiösen Vorstellungen der Inrahsi beflügelt, z.B. in Hinsicht auf ihren Mumienkult, auf den in späteren Episoden eingegangen wird. Am deutlichsten sieht man die Einflüsse der Ägypter und Inka vielleicht in dem Namen des Inrahsi Gottes „Inrah“, welcher aus den Namen Inti, dem Sonnengott der Inka, und Ra, dem Sonnengott der alten Ägypter, zusammengesetzt ist. Aber auch das indische Kastensystem stand Modell für die Gesellschaft der Inrahsi. Nordeuropäische Glaubensvorstellungen beeinflussten hingegen das Konzept für die Religion der Mathu'un, wobei sich deren Glaubenswelt um die Bärengöttin Artio – die aus der gälischen Religion kommt – herum aufbaut. Riten und Tänze der Mathu'un sind an Riten der Maori und verschiedener noch heute existierender Stämme angelehnt, die in Papua Neuguinea und dem Amazonasgebiet beheimatet sind. Die antike griechische Demokratie ist schließlich Vorbild für die „Versammlung der vielen Leute“ der Chogan und die buddhistische Philosophie beeinflusste die Konzeption ihres monistischen Glaubens.





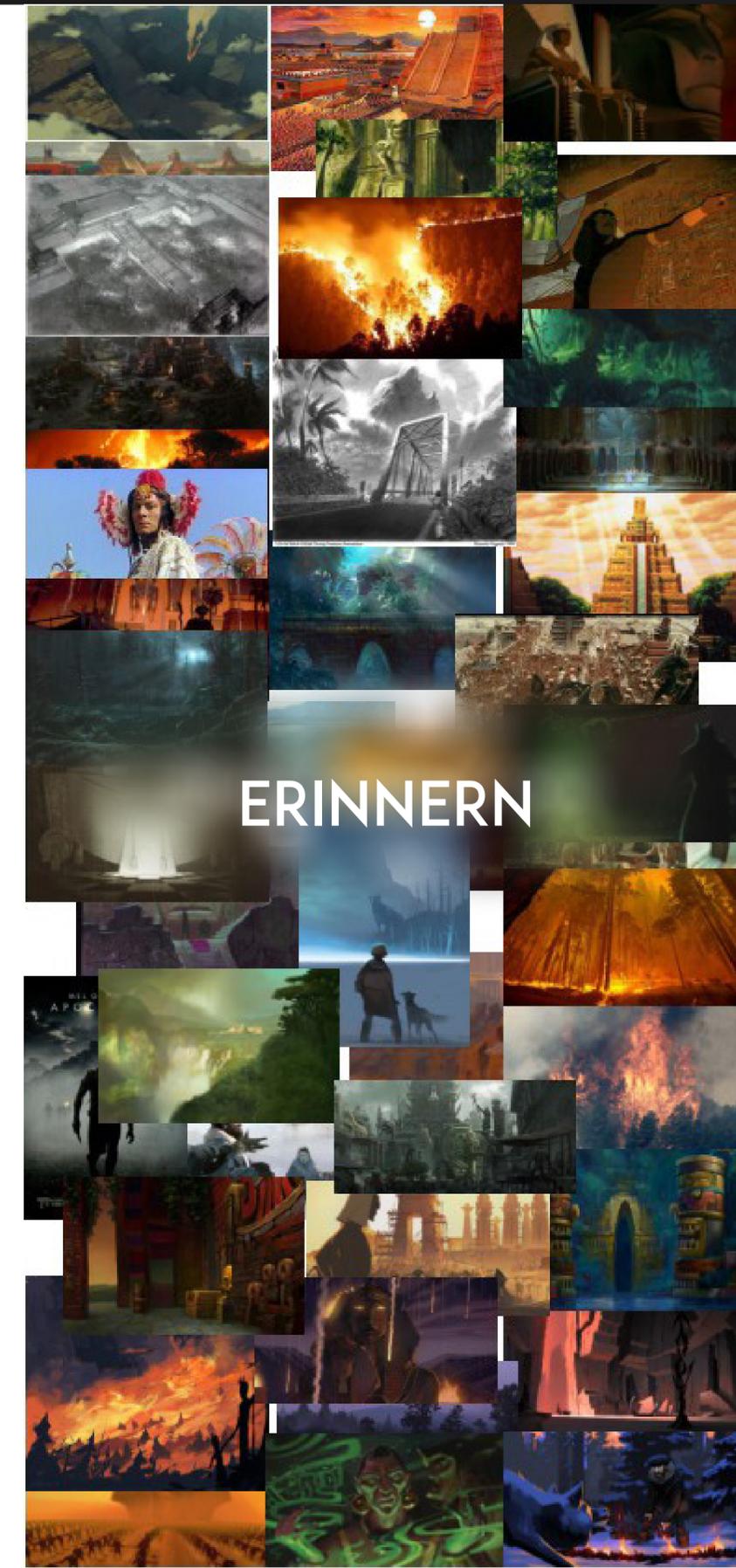
ERKUNDEN

GRAFIK UND STIL

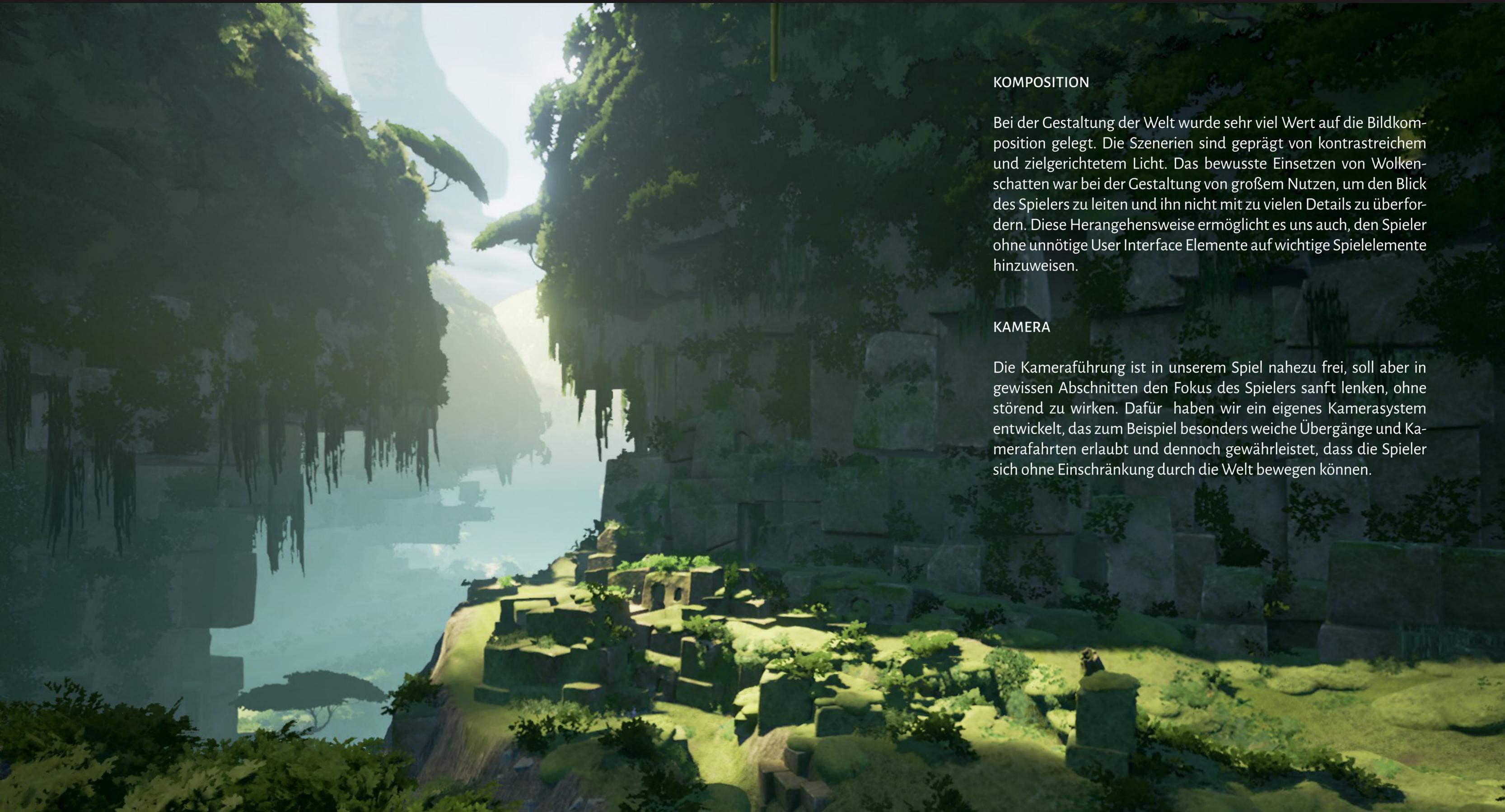
Wir haben uns bei der grafischen Gestaltung dazu entschieden, uns an Animationsfilmen wie "Up" oder "Rio" zu orientieren. Uns war es wichtig die Lebendigkeit spürbar zu machen, weshalb unsere Welt eine realistische Beleuchtung besitzt, aber geprägt ist von stilisierten Formen. Der Grund für die Stilisierung war, dass wir das Aussehen zeitloser gestalten und mit Übertreibungen arbeiten können. Dadurch können wir vor allem in den Erinnerungen mit starken und eindeutigen Formen arbeiten, die die Wiedererkennbarkeit verschiedener Figuren einfacher machen. Die Formsprache in der Landschaft soll sich im Verlauf des Spiels ändern. Während zu Beginn hauptsächlich runde Formen dominant sind, wollen wir im fortschreitenden Spiel, in dessen Verlauf man auch auf immer mächtigere Ruinen trifft, zu immer mehr eckigen Formen übergehen. Dabei steht das Runde für Formen der Natur und das Eckige, für den Einfluss der menschlichen Kultur auf die Natur.



ENTDECKEN



ERINNERN



KOMPOSITION

Bei der Gestaltung der Welt wurde sehr viel Wert auf die Bildkomposition gelegt. Die Szenerien sind geprägt von kontrastreichem und zielgerichtetem Licht. Das bewusste Einsetzen von Wolken- und Schatten war bei der Gestaltung von großem Nutzen, um den Blick des Spielers zu leiten und ihn nicht mit zu vielen Details zu überfordern. Diese Herangehensweise ermöglicht es uns auch, den Spieler ohne unnötige User Interface Elemente auf wichtige Spielelemente hinzuweisen.

KAMERA

Die Kameraführung ist in unserem Spiel nahezu frei, soll aber in gewissen Abschnitten den Fokus des Spielers sanft lenken, ohne störend zu wirken. Dafür haben wir ein eigenes Kamerasystem entwickelt, das zum Beispiel besonders weiche Übergänge und Kamerafahrten erlaubt und dennoch gewährleistet, dass die Spieler sich ohne Einschränkung durch die Welt bewegen können.

SPIELERLEBNIS

DIE GEGENWART

Die Gegenwart ist lebendig, farbenfroh und vermittelt dem Spieler ein Gefühl der Freiheit. Die Welt ist geschmückt mit Lichtungen, Oasen und wunderschönen, weitläufigen Panoramen. Der Spieler soll die Umgebung erkunden, durch die offenen Wiesen laufen oder sich durch den bunten Dschungel mit seiner dichten Vegetation bewegen. Gerade als Vogel wird es später einfach Spaß machen, durch die Welt zu fliegen, durch dichte Bäume hindurch zu manövrieren oder steile Sturzflüge zu wagen.



DIE ERINNERUNGEN

Die Erinnerungssequenzen nehmen in Lost Ember einen zentralen Teil ein. Sie aufzuspüren und zu befreien, bildet einen roten Faden durch die Welt. In ihnen wird sich der Spieler als Wolf hindurch bewegen, nicht bemerkt von den Figuren, denen er hier begegnet. Da es uns wichtig ist, eine fesselnde Geschichte mit vielschichtigen Charakteren zu erzählen, mussten wir eine Lösung finden, diese Story mit unseren verfügbaren Ressourcen umzusetzen.

Angeregt durch „Everybody's gone to the rapture“ entschieden wir uns deshalb dazu, die Story vor allem über Stimmen und Geräusche zu erzählen. Menschen und Tiere werden als Lichtgestalten, als Seelen – reine Lebensenergie – dargestellt (siehe Seite 30). So reduziert unsere Figuren in der Erinnerung dargestellt werden, so detailliert widmen wir uns allerdings der facettenreichen Szenerie. Vielfältige Gegenstände in den Erinnerungen geben Aufschluss über die jeweilige Kultur, die einst an dem jeweiligen Ort gelebt hat. So deuten riesige Totemmasks in der 1. Erinnerung auf den schamanischen Glauben der Mathu'un.

Mit dem Sounddesign Studio „Solid Audioworks“ haben wir darüber hinaus den perfekten Partner gefunden, um eine authentische und detaillierte Soundszenarie zu schaffen. Jeder Charakter wird von einem anderen Sprecher gesprochen werden, sodass das Gefühl eines echten Dialogs entsteht, der es vermag den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Der Spieler folgt dabei der Geschichte einer bestimmten Seele: Wa-hya. Nur in ihrem Wahrnehmungsbereich kann man sich als Wolf bewegen. Dahinter wird alles nur verzerrt und verschwommen dargestellt. Glut und Asche fliegen leicht vor dem Spieler durch die Luft. Hinter dem Wolf zieht sich eine Spur glühender Partikel entlang. In jeder Erinnerung wird man auch einer anderen Wetterlage begegnen, die die Gefühle von Wa-hya in der jeweiligen Sequenz unterstreicht. Die räumliche Beschränkung in den Erinnerungen, die ganz andere Darstellung von Figuren, die unterschiedlichen Wetterlagen und die Glut- und Aschepartikel erschaffen eine surreale Welt, die im deutlichen Kontrast zu der sonnigen, weitläufigen und lebendigen Gegenwart steht.

CHARACTER DESIGN

WOLF

Aus Asche erwacht wird der Wolf durch eine innere Restglut angetrieben. Der wichtigste Punkt beim Design des Wolfes war für uns, dass er auch in dichten Dschungelumgebungen oder weitläufigen Kamerafahrten jeder-



zeit gut sichtbar für den Spieler ist und sich vom Hintergrund abhebt. Dies haben wir durch die schwarz-weiße Farbwahl des Fells erreicht, welches in deutlichem Kontrast zur sonst farbenfrohen Welt steht.

Die Eigenschaften, die den Wolf im Spiel besonders auszeichnen sollen, sind Schnelligkeit und Agilität. In den ersten Konzepten sah der Wolf noch etwas schwerfällig aus, weshalb wir uns entschlossen haben, ihm ein deutlich schlankeres Aussehen zu verpassen. Durch den schlankeren Oberkörper und die dünneren Beine wirkt er so deutlich anmutiger und wendiger.

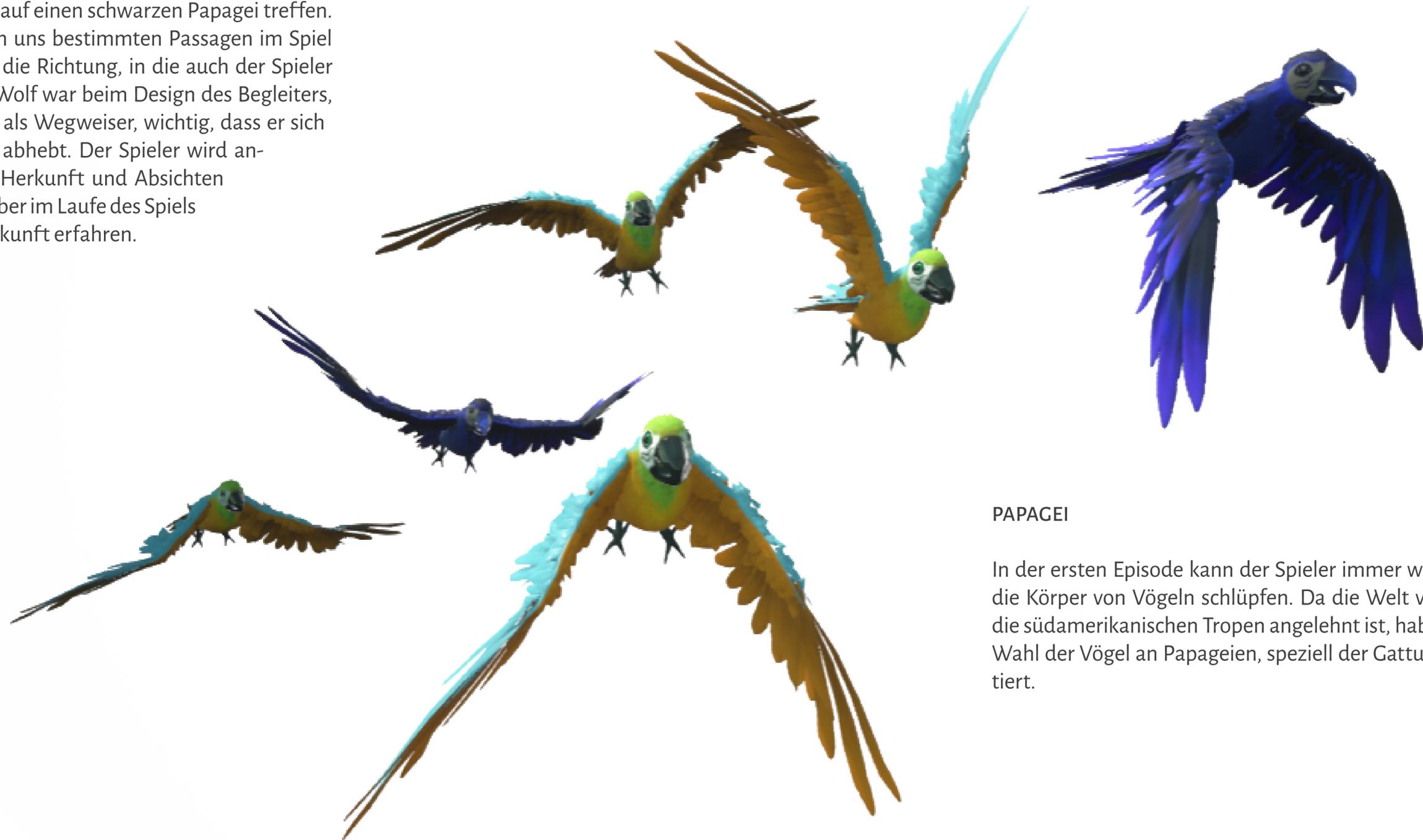
Um ihm zusätzlich ein noch markanteres Aussehen zu geben, haben wir die Ohren des Wolfes vergrößert. Diese Darstellung soll auch an den ägyptischen Totengott Anubis erinnern. Da Lost Ember sehr stark von seiner filmischen Inszenierung lebt, war es beim Designprozess

sehr wichtig, dass der Spieler jederzeit alle für ihn relevanten Informationen direkt an der Hauptfigur ablesen kann und wir weitestgehend ohne ein zusätzliches Interface auskommen. Das Fell des Wolfes erhält deshalb neben der grauen Grundfarbe weißes Fell, die je nach dem wie viel Energie der Spieler gerade zur Verfügung hat, zu glühen beginnt. Im Laufe des Spiels kann der Wolf immer mehr Energie aufnehmen, was sich dadurch zeigt, dass sich das weiße Fell an seinem Körper immer weiterausbreitet, bis er am Ende des Spiels komplett weiß ist.



SCHWARZER VOGELBEGLEITER

Um den Spieler zu Beginn eine Orientierungshilfe in der Welt zu geben, wird er immer wieder auf einen schwarzen Papagei treffen. Dieser Papagei wartet an von uns bestimmten Passagen im Spiel auf den Spieler und fliegt in die Richtung, in die auch der Spieler gehen soll. Genau wie beim Wolf war beim Design des Begleiters, gerade durch seine Funktion als Wegweiser, wichtig, dass er sich deutlich von der Umgebung abhebt. Der Spieler wird anfangs im Unklaren über die Herkunft und Absichten des Begleiters gelassen, soll aber im Laufe des Spiels auch Details über dessen Herkunft erfahren.



PAPAGEI

In der ersten Episode kann der Spieler immer wieder kurzzeitig in die Körper von Vögeln schlüpfen. Da die Welt von Lost Ember an die südamerikanischen Tropen angelehnt ist, haben wir uns bei der Wahl der Vögel an Papageien, speziell der Gattung der Aras orientiert.

DIE SEELEN DER ERINNERUNGEN

In den Erinnerungssequenzen, in denen sich der Spieler mit dem Wolf bewegt, werden Wa-hya und die Geschöpfe, denen sie auf ihrem Weg begegnet, als rot glühende Lichterscheinungen dargestellt. Es stellt ihre Seelen dar – ihre Lebensenergie. Der Wolf sieht quasi die Spuren, die die Lebenden einst in der Vergangenheit hinterlassen haben. Der Spieler muss deshalb vorrangig über Stimmen und Geräusche die Geschichte erschließen. Nur die Gesten der Figuren sind zu erahnen. Die Intensität des Glühens ihrer Seelen unterstreicht dabei ihre Gemütslage. Ein leichtes Flackern verdeutlicht z.B. ihre Trauer oder Angst, während ein Aufflammen Wut oder Entrüstung anzeigen.

MUSIK & SOUND

Um die emotionale Wirkung von Lost Ember voll zu entfalten, haben wir lange nach den richtigen Partnern für Sound und Musik gesucht. Durch ein Feature im Indie Game Magazine ist Solid Audioworks auf uns aufmerksam geworden. Somit konnten wir einen Partner gewinnen, der sich durch mehr als 20 Jahre Branchenerfahrung auszeichnet. Solid Audioworks setzt sich aus den ehemaligen Dialog Supervisor Will Morten und Craig Connor zusammen, die unter anderem für Sound und Musik des GTA Franchise verantwortlich waren.

Aktuell befindet sich Solid Audioworks in der Produktion der Soundkulisse und der Auswahl an geeigneten Sprechern für die Erinnerungssequenzen, sowie an der Komposition des Soundtracks. Der Soundtrack soll für die Gegenwart und die Erinnerungen zwei unterschiedliche Musikthemen mit hohem Wiedererkennungswert erhalten. Bei der Gestaltung des Soundtrack ist es uns wichtig, auf digitale Klänge größtenteils zu verzichten, um die natürlichen und prähistorischen Szenarien von Lost Ember zu unterstreichen.



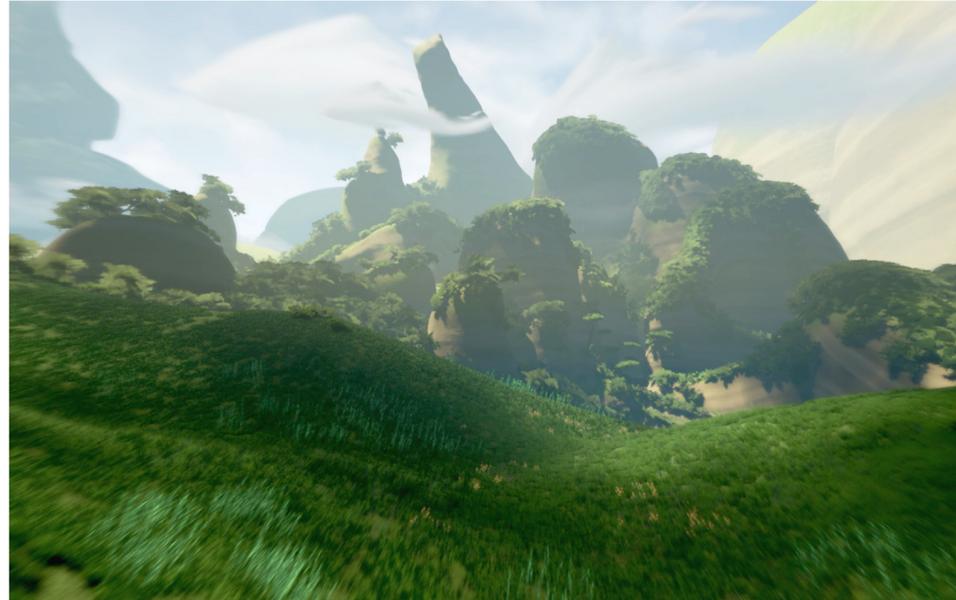
SPIELABLAUF





Die erste Episode wird den Spieler in die einzelnen Spielmechaniken einführen und langsam mit den Hauptfiguren vertraut machen.

Er erwacht inmitten einer kleinen Lichtung, von verbrannter Erde umgeben. Die ersten Fragen werden aufgeworfen: Was ist hier passiert? Hatte ich etwas damit zu tun?



Nach einer kurzen Intro Sequenz geben ein kleines Waldstück und ein weitläufiges Grasland dem Spieler zunächst den Freiraum, die Steuerung der Spielfigur zu lernen und erste Eindrücke von der Spielwelt zu gewinnen.



Schnell bemerkt er auch einen weiteren Begleiter: der schwarze Vogel, der das Erwachen des Wolfes beobachtet hat, scheint dem Spieler etwas zeigen zu wollen. Zielstrebig fliegt er auf einen nahe gelegenen Berghang zu und wartet geduldig darauf, dass der Spieler zu ihm aufschließt.



Nach kurzem Navigieren durch einen geschlungenen Pfad wird die idyllische Natur zum ersten Mal unterbrochen. Ein schwarz glänzendes Objekt, seltsam fremdartig in der Szenerie, zieht die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich.



Als er näher kommt, erkennt er einen überwucherten Obelisk, der mit jedem Schritt des Spielers stärker anfängt zu glühen, bis er schließlich die ihn überwuchernden Pflanzen entzündet. Während der glühende Obelisk durch das Feuer vollständig freigelegt wird, beginnt auch der Wolf unter seinem aschefarbenen Fell sanft zu leuchten.



Die Mechanik der "inneren Glut" wird eingeführt und kurz darauf auch das erste Mal eingesetzt: eine Gruppe Papageien rastet an einem Abgrund, den der Wolf nicht überwinden kann. Hier kommt erstmals die Seelenwanderung zum Einsatz. Der Spieler muss sich langsam an die Gruppe Papageien heranpirschen, um schließlich einen der Papageien halten und übernehmen zu können.



Ähnlich wie im Start-Areal folgt ein offeneres Gebiet, in dem der Spieler die Flugfähigkeiten des Papageis erst einmal austesten kann. Er fliegt über den Abgrund und über die Baumwipfel des Waldes hinweg. Vor ihm tut sich eine riesige Felswand auf, durch die ein von der Natur geformter Tunnel führt, aus dessen Ende das Licht von der anderen Seite dringt.



Dahinter offenbart sich ein dichter Dschungel, bewohnt von riesigen Schwärmen weiterer Vögel, die dem Spieler sogleich folgen und ihn für kurze Zeit begleiten. Der Spieler fliegt so lange, bis schließlich die Energie der Glut nachlässt und ihn dazu zwingt, den Körper des Papageien loszulassen und wieder als Wolf auf dem Boden zu landen.



Nun ist wieder die Agilität des Wolfs gefragt, um im dicht bewachsenen Dschungel den weiteren Weg zu finden. Dieser Weg führt den Spieler schließlich zu einem gewaltigen Steinbruch, an dem offenbar vor vielen Jahrhunderten riesige Mengen eines Rohstoffs abgebaut wurden, der auch heute noch leicht in den Steinwänden schimmert. Hier wurde von den Inrahsi der begehrte Firestone abgebaut. In den Fels geschlagene Kammern deuten an, wie hier einst Avani Sklaven gelebt und gearbeitet haben. Die schiere Weite des Steinbruchs zeigt das Ausmaß dieser Arbeiten und verdeutlicht die Größe und Macht der Inrahsi.



Durchquert der Spieler diesen Steinbruch, gelangt er schließlich an eine kleine Höhle, an deren Wänden alte Malereien Geschichten der Mathu'un erzählen, die hier einst gelebt haben, bevor sie von den Inrahsi verdrängt wurden.



Das Symbol Wa-hyas liegt über diesen Malereien, als hätte sie jemand übermalt. Nähert sich der Spieler, fängt sowohl sein Fell, als auch das Symbol an zu glühen. Mit einem Schlag geht scheinbar die ganze Welt in Flammen auf.



Dichter Rauch umhüllt den Spieler und sobald er sich gelegt hat, findet er sich in einer auf den ersten Blick völlig anderen Welt wieder. Erst beim erneuten Umsehen wird deutlich, dass er sich immer noch am selben Ort befindet, allerdings viele Jahre bevor er zu einem Steinbruch wurde. Zu dieser Zeit ist hier noch ein Dorf der Mathu'un, das zunächst unbewohnt wirkt. Erst nach seinen ersten Schritten in die Erinnerung hinein, sieht der Spieler eine große Gruppe schemenhafter Figuren, die am Wegesrand um eine einzelne Person versammelt stehen.



VERTICAL SLICE ENDE

Wa-hya, die junge Herrscherin der Inrahsi, ist auf dem Weg zum obersten Versammlungsort der Mathu'un, an dem sie die großen Häuptlinge der verschiedenen Mathu'un Stämme zusammengerufen hat, um mit ihnen über die wertvollen Firestonevorkommen zu verhandeln, die sich unter ihren Wäldern befinden.

An dieser Stelle endet unser Vertical Slice. Der Rest der ersten Episode wird den Spieler auf ähnliche Weise weiter durch die Wälder der Mathu'un führen, die in der Gegenwart großen Abbaugewichten gewichen sind. Er wird weiter Wa-hyas Weg folgen, bis zu ihrer Heimat, der ewigen Stadt Machu Kila. Dabei endet die 1. Episode mit dem versunkenen Tempel des Gottes Moleppu. Bis dahin wird man weitere Charaktere kennengelernt haben, wie den mutigen Krieger und Wa-hya Getreuen Jal Ka'un. Der Kontrast zwischen der Welt, wie sie einst ausgesehen hat, als noch Menschen in ihr lebten und der Gegenwart des Wolfs verdeutlicht schließlich: Alles ist vergänglich und die Natur holt sich alles zurück.

AUSBLICK





ZEITPLAN UND FINANZIERUNG

Unser bisheriger Projektplan geht von einer Veröffentlichung im ersten Quartal 2017 aus. Um diesen Zeitplan einhalten zu können, suchen wir momentan nach einem geeigneten Finanzierungsmodell, welches uns ermöglicht in Vollzeit an Lost Ember zu arbeiten. Bisher konnten wir alle Entwicklungskosten wie Büro, Hard- und Software, sowie unseren Lebensunterhalt durch Nebenjobs bestreiten. Würden wir diese Art der Entwicklung fortführen, bliebe allerdings wenig Zeit für die Produktion von Lost Ember. Um unser Studium zeitnah abzuschließen und Vollzeit an Lost Ember arbeiten zu können, würde uns das Preisgeld des DCP das nötige Startkapital liefern. So könnten wir unseren Vertical Slice, an dem wir zur Zeit arbeiten, deutlich schneller fertigstellen und bestenfalls sogar bereits Unterstützung im für uns sehr wichtigen Entwicklungsbereich Animation mit ins Boot holen.

Dieser Vertical Slice wird die ersten 15 Minuten des Spiels beinhalten und soll uns als eine Grundlage für eine erfolgreiche Crowdfunding Kampagne sowie Gespräche mit möglichen Publishern dienen.. Da wir gerne so weit wie möglich unabhängig bleiben wollen, haben wir nach der Fertigstellung des Vertical Slice einige Wochen eingeplant, um uns intensiv an die Planung für eine solche Crowdfunding Kampagne zu machen. Neben dem Ziel, Geld für die Entwicklung zu sammeln, dient die Kampagne vor allem auch zur Generierung von Aufmerksamkeit, um weitere Finanzierungsquellen zu erschließen.

Eine dieser weiteren Finanzierungsquellen wäre, wie bereits erwähnt, ein Publisher. Durch Auftritte in diversen Magazinen sind wir auch jetzt schon an mehrere Publisher herangetreten, mit denen wir aktuell in sehr engem Kontakt stehen.

Zusätzlich ist natürlich auch weiterhin die Teilnahme an verschiedenen Wettbewerben und Preisen geplant. Konkret steht zum Beispiel das A Maze Festival oder der "Unreal Dev Grant" an, der Entwickler von Projekten mit der Unreal Engine unterstützt.

ZUKUNFT VON LOST EMBER

Um die komplette Geschichte von Lost Ember zu erleben, haben wir vier weitere Episoden geplant. Mit dem Erlös der ersten Episode planen wir, unser Team zu erweitern und die restlichen Episoden in Abständen von jeweils einem halben Jahr zu veröffentlichen. Damit könnten wir die Geschichte von Wa-hya im Frühjahr 2019 mit der letzten Episode abschließen. Allerdings ist die Welt von Lost Ember so vielseitig, dass es noch jede Menge Stoff für mögliche weitere Abenteuer gibt.



IMPRESSUM

Adresse

Mooney Studios
Papenstraße 27
22089 Hamburg, Germany

Telefon

+49 (0) 40 889 343 28

Mail

contact@mooneystudios.com

Internet

www.mooneystudios.com

VIELEN DANK!