

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Abenteuer in Rio – mein eigenes Spiel „Little Island“

Michael am Samstag, dem 30. September 2023

Ich war noch ein Kind, als ich den Film *Abenteuer in Rio* zum ersten Mal sah. Die ganze Familie saß im heimischen Wohnzimmer und schaute fern. Dabei flimmerten öfter auch mal Filme über die Mattscheibe, die schon ein paar Jahre auf dem Buckel hatten.

Wie alles begann...

Der Film aus dem Jahr 1964 handelt von einem Schatz im brasilianischen Regenwald. Drei Statuetten einer untergegangenen Kultur, die von einer Expedition aus Brasilien mitgebracht wurden, enthalten jeweils einen Teil der Schatzkarte. Die Statuetten müssen in einer Schatzhöhle zu einem bestimmten Zeitpunkt positioniert werden, so dass das in die Höhle einfallende Sonnenlicht von den Edelsteinen (die in den Statuetten eingearbeitet sind) reflektiert wird und den Eingang der Schatzkammer preisgibt.

Der Protagonist Adrien, gespielt von Jean-Paul Belmondo, wird gezwungenermaßen in die Suche nach dem Schatz verwickelt und erlebt turbulente Abenteuer in Rio und im brasilianischen Regenwald. Der Film ist berühmt für seine Stunts, hoch über den Straßen von Rio und Brasilia, der Hauptstadt Brasiliens, die sich während des Drehs noch im Aufbau befand. Erst Jahre später las ich in Belmondos Autobiographie „Meine tausend

Leben“, dass er seine Stunts stets selbst durchführte.

Dem Film liegen teilweise die Abenteuer von „Tim und Struppi“ zugrunde. Hier speziell dem „Der Arumbaya-Fetisch“. Regisseur Philippe de Broca muss ein großer Fan der Comics gewesen sein (wie ich übrigens auch): einige der Szenen des Films und ein Teil der Story stammen unverkennbar aus diesem Comic. Vor ein paar Jahren sah ich mir den Film erneut an und muss sagen, dass er nichts von seiner Faszination eingebüßt hatte. Ich war wieder das Kind von damals und der Film brachte mich auf die Idee ein Abenteuerspiel zu schreiben.

Die Idee

Abenteuer In Rio in ein Computerspiel umzusetzen, war (auch wegen des Umfangs) nicht mein Ziel. Aber einige Elemente des Films wollte ich in das Spiel einbringen. Im Gegensatz zum Film sollte das Spiel auf einer einsamen Insel stattfinden. Ein Titel für das Spiel geisterte schon seit geraumer Zeit in meinem Kopf herum: *Little Island*.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Abenteurers, der die Insel erkundet und nach und nach ihr Geheimnis lüftet. Ein besonderes Augenmerk legte ich auf das Erkunden. Ich wollte, dass der Spieler schöne und geheimnisvolle Plätze erlebt, dass ihn das Spiel auf eine abenteuerliche Reise entführt und abtauchen lässt. Das war mir besonders wichtig.

Ein gewisser Rätselfaktor sollte da sein, aber eher eine untergeordnete Rolle spielen. Es sollte ein Spiel werden, das auch in einer kurzen Zeit (2-3 Stunden) durchspielt werden kann.

Die Umsetzung

Die Karten und Zeichnungen in den Büchern von *Herr der Ringe* oder *Die Schatzinsel* haben mich schon immer fasziniert. Deshalb bestand der erste Schritt darin eine Karte meiner kleinen Insel anzufertigen.



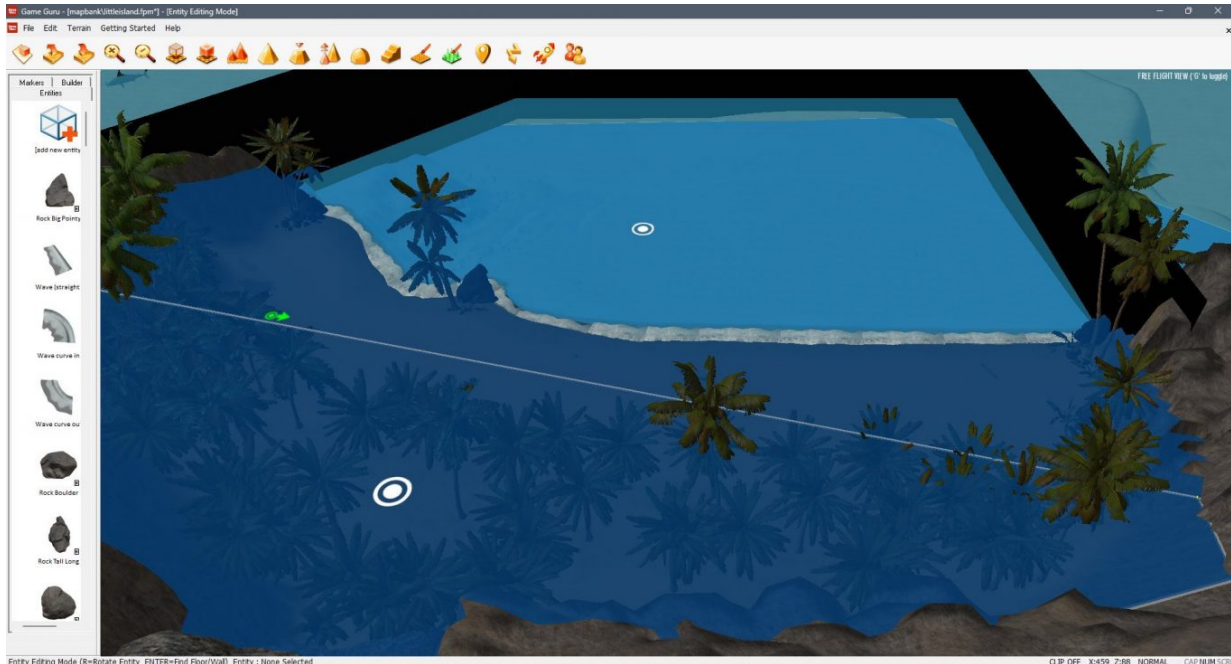
Ursprüngliche Skizze für Little Island

Die Bleistift-Skizze zeigt einen frühen Entwurf der Orte, die auf der Insel vorhanden sein sollten. Im Laufe der Zeit hat sich das Spiel aber immer weiter von der ursprünglichen Karte entfernt, so dass die Insel im Spiel nicht mehr viel mit der Karte zu tun hat. Lediglich die zugrundeliegende Idee ist geblieben. Und der Strand! Es sollte einen schönen Strand geben. Dort sollte alles beginnen.

Zunächst bestand meine Idee darin, eine Art Point-and-Click Adventure zu entwickeln. Nach relativ kurzer Zeit musste ich jedoch feststellen, dass meine künstlerischen Fähigkeiten nicht ausreichten, um einen einigermaßen ansehnlichen mit Palmen gesäumten Strand auf den Bildschirm zu zaubern. Eine andere Idee – die ich zuvor verworfen hatte – war gewesen, der Insel eine zusätzliche Dimension zu spendieren: also ein 3D-Adventure zu machen. Ok, dachte ich. Let's go for it!

Aber wie? Eine Internet-Suche nach *3d game engine* brachte die bekannten Engines wie *Unreal* und *Unity* zu Tage. Mir schwebte jedoch etwas individuelleres, nicht ganz so bekanntes vor. Realistische 3D-Grafik war mir nicht so wichtig. Es braucht nicht perfekt sein. Eine eigene Engine entwickeln? – cool, aber ich wollte ja gerne vor Eintritt ins Rentenalter mit dem Spiel fertig werden. Also suchte ich weiter.

Diesmal nach *3d game maker*. Hier fand ich die für meine Zwecke interessanteren Ergebnisse und wurde schließlich auf [GameGuru](#) aufmerksam. Das von der britischen Firma [The Game Creators](#) entwickelte Spiele-Entwicklungs-Tool schien alles zu haben, was für den Start notwendig war, wie einen einfach zu bedienenden Editor zur Erstellung der 3D-Landschaft, sowie eine Vielzahl bereits vorhandener Modelle und Assets.



Little Island im Entwicklungsmodus der GameGuru IDE

Das es am Ende doch nicht ganz so einfach war, brauche ich hier wahrscheinlich nicht zu erwähnen. Von der Idee bis zur Realisierung sind dann tatsächlich mehr als fünf Jahre vergangen. Die Entwicklung hat mir zum größten Teil dennoch sehr viel Spaß bereitet. Klar, es gibt auch immer Dinge, die einfach Geduld und Ausdauer benötigen. Beispielsweise, wenn etwas nicht so klappt, wie man es gerne hätte. Oder man stunden- oder tagelang nach einem Fehler im LUA-Code schaut und ihn einfach nicht findet. Oder einfach aus Dusseligkeit versehentlich Objekte löscht, speichert und natürlich keine Sicherung hat. Manche Dinge ändern sich eben nie ?

Ein Traum wird wahr

Entstanden ist ein PC-Spiel, da ich klassischer PC-Spieler bin. Technisch gesehen entspricht es am ehesten einem Walking Simulator. Der Spieler kann sich frei bewegen und ganz wichtig: er kann nicht sterben, so dass sich ein kontinuierliches Spielerlebnis ergibt. Darüber hinaus gibt es ein alternatives Spielende ?

Es war mir von Anfang an klar, dass mein Spiel niemals mit denen am Markt etablierten Games mithalten kann. Das war aber auch nie mein Anspruch gewesen. Wenn es dem ein oder anderen Freude bereitet, wäre das mehr als ich mir erhofft habe.

Ein paar Worte zur Spielsteuerung

Das Spiel wird mit Tastatur und Maus gesteuert.

Um sich fortzubewegen verwendet man die Pfeiltasten in Verbindung mit der Maus. Schneller fortbewegen kann man sich, indem zusätzlich die Shift-Taste gehalten wird. Durch Drücken der Leertaste springt man und mit „C“ geht man in die Hocke, um niedrigere Stellen zu überwinden. Mit „E“ kann mit der Umgebung interagiert werden, zum Öffnen von Türen oder aufnehmen von Gegenständen.

Wenn's mal ruckelt...

Um Little Island flüssig spielen zu können braucht ihr einen PC, der vor allem in puncto Grafikkarte und CPU besondere Anforderungen erfüllt. Ein Highend Gaming PC ist sicherlich nicht notwendig, aber natürlich perfekt, wenn ihr einen besitzt. Ein Office PC mit in die CPU integrierter Grafik reicht aber nicht aus, um ruckelfrei spielen zu können bzw. eine akzeptable Frame-Rate zu erreichen.

GPU (Grafikkarte)

Die GPU ist die wichtigste Komponente. Sie generiert die Bilder auf dem Bildschirm, generiert Shader-Effekte, lädt Texturen und berechnet Licht und Schatten, etc.

Steckt eine Grafikkarte mit Nvidia-GPU im Rechner, sollte es sich mindestens um eine GeForce GTX der Serie 600 oder höher handeln. In meinem Rechner steckt eine GeForce GTX 560. Diese ist schon etliche Jahre alt, tut es aber auch. Zu alt sind definitiv Modelle ohne den Zusatz „GTX“ im Name. Perfekt dagegen sind natürlich die aktuellen Karten der GeForce GTX 16-Serie sowie alle Karten der GeForce RTX-Serie. Diese unterstützen Raytracing, dass in einigen aktuellen Spieliteln eingesetzt wird. Für Little Island ist es nicht notwendig, schadet aber auch nicht.

Besitzt ihr eine Grafikkarte mit AMD-GPU, sollte es sich um eine Radeon 6000, 7000 oder 8000 handeln. Besser ist eine Radeon der Serie R5/7/9. Perfekt sind natürlich die aktuellen (und leider sehr teuren) RX-Modelle.

CPU (Prozessor)

Auf der CPU wird die Spielelogik ausgeführt. Entscheidend ist die Taktfrequenz des Prozessors. Diese sollte minimum 2GHz betragen. Darüber hinaus sollte der Prozessor mindestens 2 Kerne (Dualcore) besitzen.

Tipps zur Verbesserung der Performance

Um in Grenzfällen eine bessere Performance erreichen zu können, kann das Herabsetzen der Bildschirmauflösung zu einer höheren Geschwindigkeit führen. Verwendet statt 1920×1080 z.B. die nächst niedrigere Auflösung 1024×768. Durch die geringere Auflösung muss weniger gerendert werden.

Last but not least kann auch über den Menüpunkt „Graphik“ die Spielleistung auf Medium oder Niedrig gesetzt werden. Die Funktion kann durch drücken der ESC-Taste während des laufenden Spiels erreicht werden. Dadurch werden zeitaufwändige Berechnungen, wie beispielsweise Schattenwürfe ausgeschaltet. Das Spiel läuft dann schneller, verliert jedoch auch etwas Darstellungsqualität.

Na, Lust auf ein kleines Abenteuer?

Für mich hat sich die Abenteuer-Reise *Little Island* in jedem Fall gelohnt. Spiele nach meinen persönlichen Vorstellungen zu entwickeln war schon immer ein Traum von mir. Wie ist es mit euch? Habt Ihr auch schon einmal ein Spiel gemacht oder hat Euch mein Beitrag dazu motiviert euren Traum vom eigenen Spiel zu

verwirklichen? Abenteuer in Rio war meine Inspiration. Habt Ihr ähnliche Inspirationsquellen?

Ihr könnt *Little Island* von meiner Seite [The 5th Axis](#) downloaden. Im Anschluss einfach das Executable ausführen und den Anweisungen des Installers folgen. Über euer Feedback freue ich mich sehr!

[Download](#)

Bildquellen

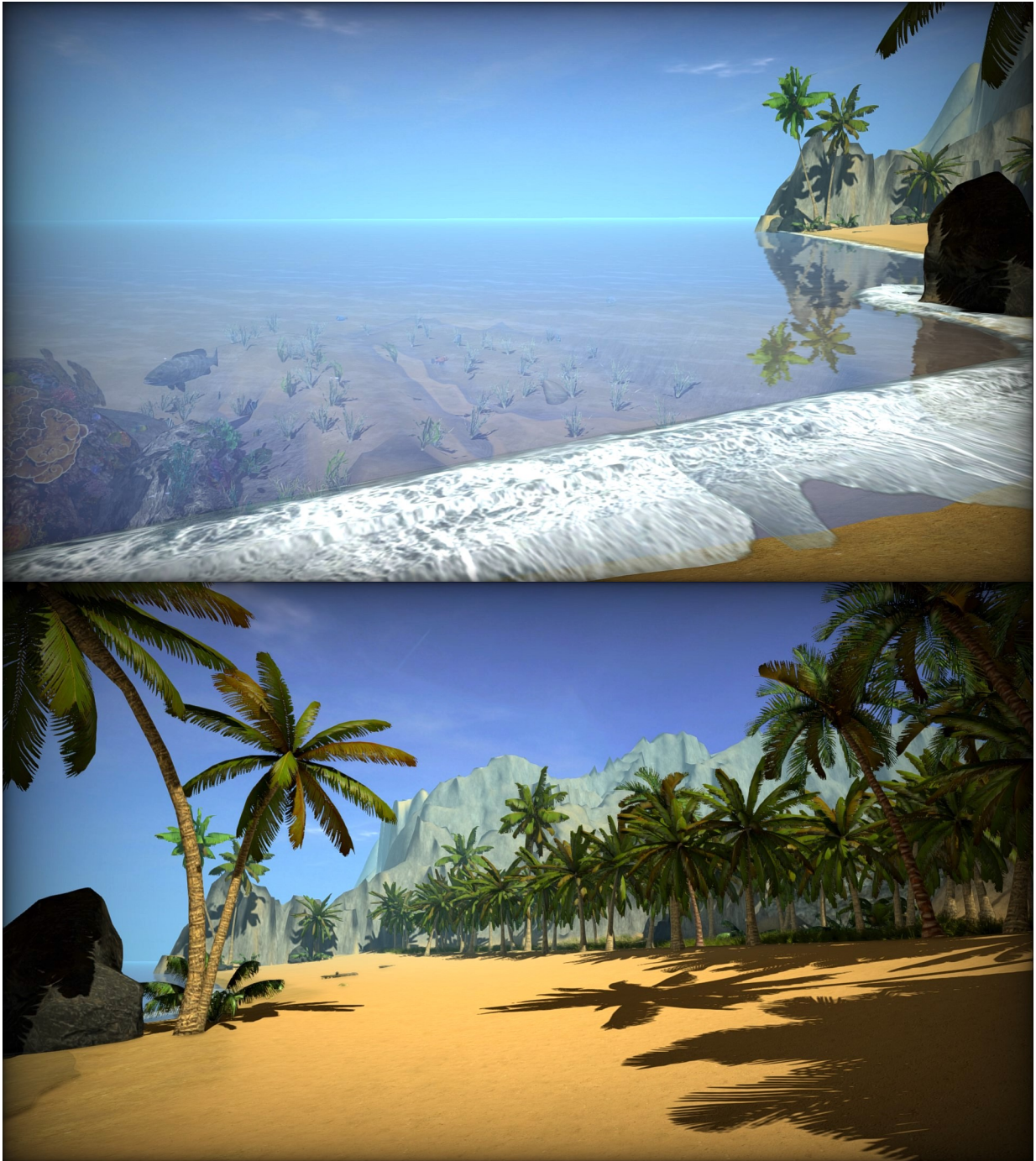
- Das Beitragsbild ist ein Screenshot aus meinem Spiel *Little Island*.
- *Ursprüngliche Skizze für Little Island* ist eine Kopie meiner handgefertigten Bleistift-Skizze.
- *Little Island im Entwicklungsmodus der GameGuru IDE* ist ein Screenshot, den ich auf meinem PC erstellt habe.

Quellen

- Jean-Paul Belmondo, Autobiographie „Meine tausend Leben“ (ISBN 978-3-453-20195-8)
- [Wikipedia „Abenteuer in Rio“](#)
- [The Game Creators](#)
- [GameGuru](#)

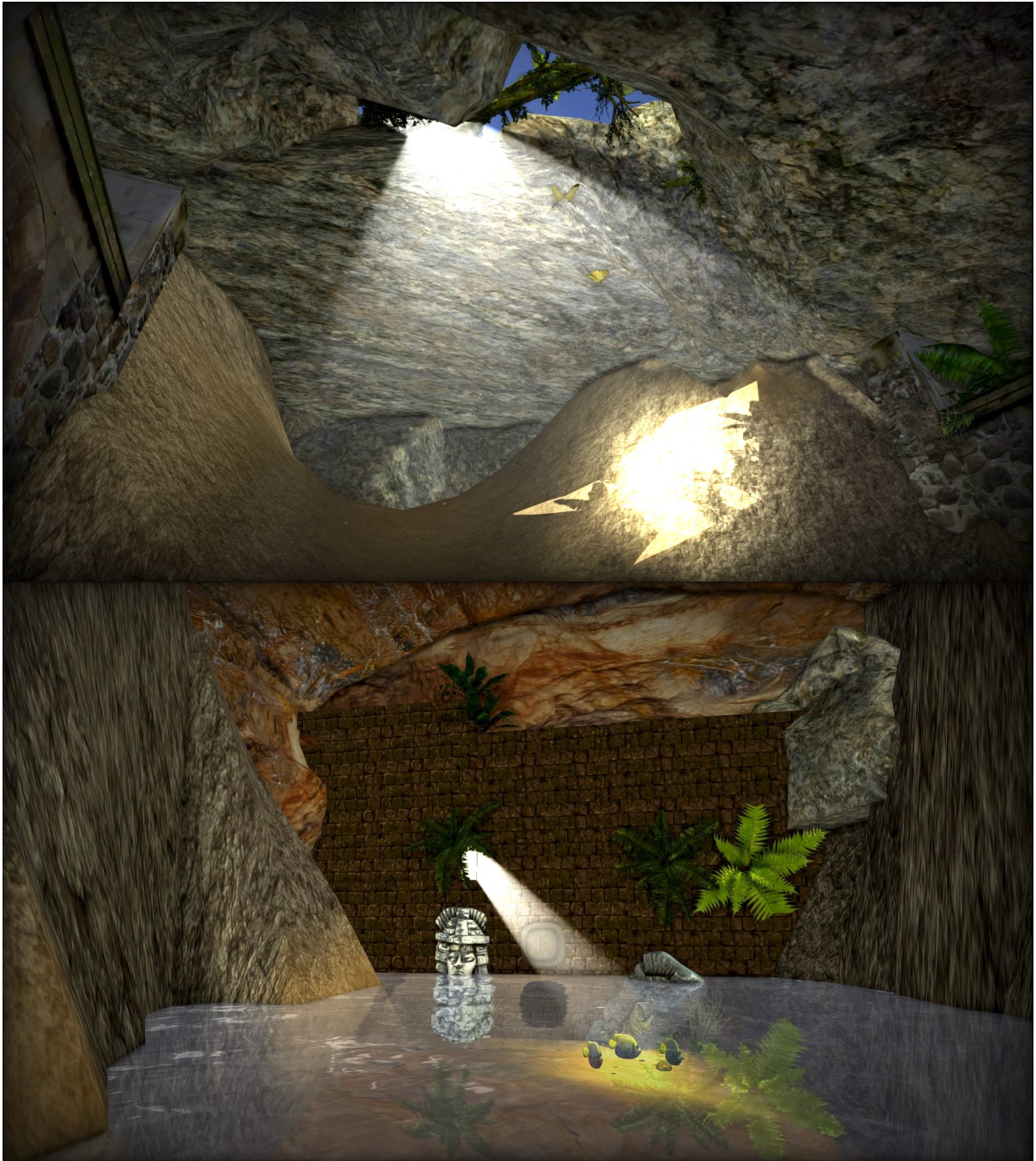
Screenshots von Little Island













Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. September 2023 um 06:45 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Hardware](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>