

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Wie man mit einer Wassermühle zum Indie-Games-Entwickler wird

Thekla Barck am Samstag, dem 28. Oktober 2023

Du erwachst in einer alten Wassermühle mitten in der Nacht ... und kannst dich an nichts erinnern. Untersuche die Umgebung in diesem unheimlichen Point&Click-Adventure und finde heraus was passiert ist.

[Link zum Spiel](#)

Wie macht man eigentlich ein Spiel? Ich bin kein Entwickler und auch kein Programmierer. Und doch steht mein erstes, eigenes Point-and-Click-Adventure „A Night in the Watermill“ in den Startlöchern. Wie kam es dazu? Und wie war eigentlich der Weg dahin?

Meine frühesten Kindheits-Erinnerungen sind die an Computerspiele, namentlich an *King's Quest III* und *Space-Quest-Spiele* von *Sierra On-Line*. Schon als kleines Mädchen, saß ich mit meinem Vater vor dem Rechner und wir abenteuereten uns durch die virtuellen Lande des mittelalterlichen Daventry, oder die epischen Weiten des Weltraums.

Alles auf Englisch? Kein Problem, mein Vater übersetzte mir die Texte und weckte somit früh meine Motivation, selbst so schnell wie möglich Englisch zu lernen. Der Großteil meines englischen Sprachschatzes beruhte auf Computerspielen. Und damit nicht genug, auch das Tippen an der Computertastatur brachte ich mir schnell selbst bei – so schnell, dass es in der Schule Kritik meiner Deutschlehrer hagelte, ich sollte kein Tastaturtippen üben, sondern eher an meiner (bis heute grauenvollen) Handschrift feilen.

Dennoch, nichts konnte meine Begeisterung für Computer stoppen und Spiele jeder Art waren ein essentieller Teil davon. Ich bin allen möglichen Game-Genres zugetan, doch Adventures und Point-and-Click-Adventures faszinieren mich ganz besonders, weil sie Erzählung und Gameplay gut miteinander verknüpfen.

Spiele schön und gut, aber wie kam es dazu, dass ich selbst ein Spiel entwickle?

Ich habe einen kreativen Berufsweg eingeschlagen. Ich kann zeichnen, geübt mit allen Arten von Grafikerstellung umgehen, schreiben und ich bin gut im Projekte organisieren. Das Thema Unterhaltung hat mich in diversen Ausprägungen immer in meinem Leben begleitet.

Ich habe mehrere Comics geschrieben und gezeichnet, Hörbuch-Skripte zum Einlesen geskriptet, einen Roman geschrieben, Brettspiel-Rezensionen verfasst ... aber ein Spiel war noch nicht dabei. Und da dachte ich mir im Sommer 2021 ... warum eigentlich nicht? Und dabei kam mir ein Genre sofort in den Sinn, wo ich dachte: Das könntest du vielleicht schaffen. Das Genre [Visual Novel](#).

Was sind Visual Novels? Spiele mit erzähllastigem, aber dennoch interaktivem Gameplay, die in Rezensionen gerne mal mit „Soweit ganz nett, aber viel zu viel zum Lesen!“, bewertet werden. Ich bin ein großer Liebhaber von Visual Novels (besonders düsteren Vertretern wie den [Nonary Games](#)) und dachte, da sie von den spielerischen Möglichkeiten nicht so gameplaylastig daher kommen: „Vielleicht existiert die Möglichkeit, dass ich so etwas selbst mache?“ Nach ein wenig Online-Recherche stieß ich schließlich auf die Visual-Novel-Engine [Ren'Py](#) und so fing alles an ...

```
script.rpy x
1 # Declare characters used by this game.
2 define s = Character(_("Sylvie"), color="#c8ffc8")
3 define m = Character(_("Me"), color="#c8c8ff")
4
5 # This is a variable that is True if you've compared a VN to a book, and False
6 # otherwise.
7 default book = False
8
9 # The game starts here.
10 label start:
11
12     # Start by playing some music.
13     play music "illurock.opus"
14
15     scene bg lecturehall
16     with fade
17
18     "It's only when I hear the sounds of shuffling feet and supplies being put away that I realize that the lecture's over."
19
20     "Professor Eileen's lectures are usually interesting, but today I just couldn't concentrate on it."
21
22     "I've had a lot of other thoughts on my mind...thoughts that culminate in a question."
23
24     "It's a question that I've been meaning to ask a certain someone."
25
26     scene bg uni
27     with fade
28
29     "When we come out of the university, I spot her right away."
30
31     show sylvie green normal
32     with dissolve
33
34     "I've known Sylvie since we were kids. She's got a big heart and she's always been a good friend to me."
35
36     "But recently... I've felt that I want something more."
37
38     "More than just talking, more than just walking home together when our classes end."
39
40     menu:
```

Blick auf eine beispielhafte Skript-Datei, die bei der Ren'Py-Installation dabei ist in einem Texteditor geöffnet

In meinen ersten Gehversuchen wirkte Ren'Py auf mich (verniedlichend gesagt) wie eine Power-Point-Präsentation, die im Hintergrund mit Code in einem Texteditor erstellt wird. Der Rahmen des eigenen Spiels, Hauptmenü, Funktionen zum Speichern und Laden werden von der Engine automatisch erstellt, man selbst fügt „nur noch“ den Inhalt in Form von Text, Grafiken und mehr hinzu.

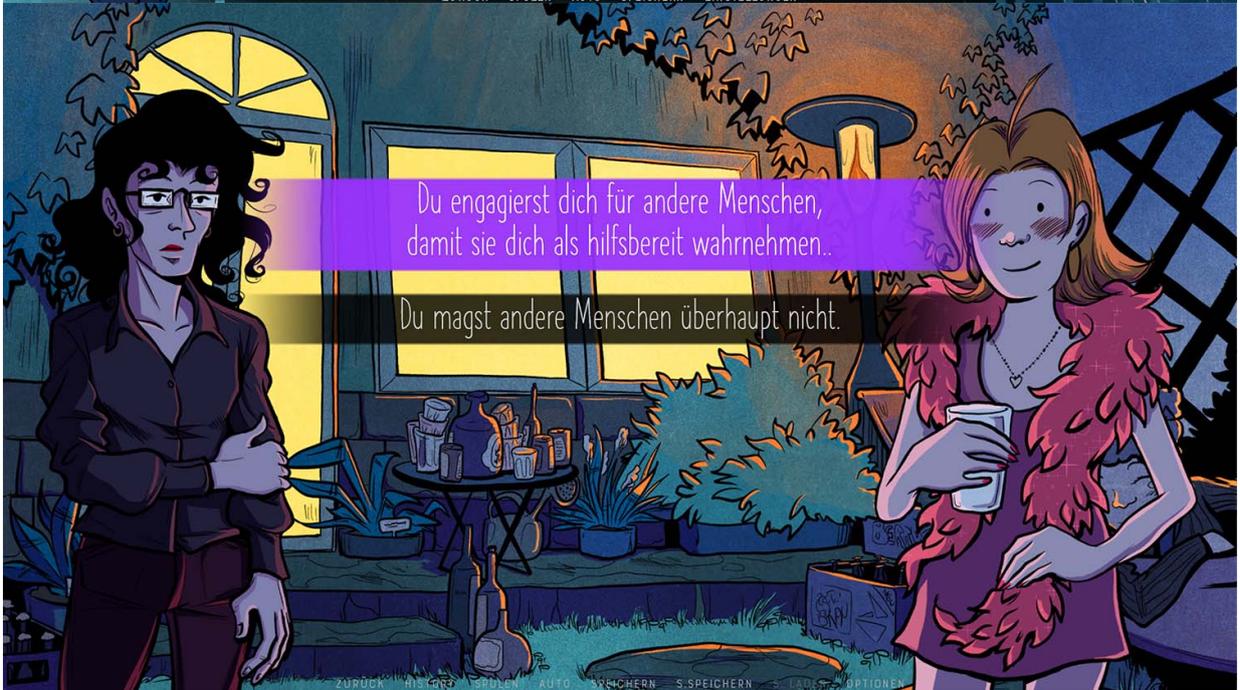
Es folgten Monate des Ausprobierens mit der Ren'Py-Engine. Auch ohne Programmierkenntnisse empfängt einen Ren'Py sehr zugänglich, man kann beeindruckend schnell erste, sichtbare und spielbare Erfolge mit seinem Spiel erreichen und es gibt eine ausführliche Dokumentation. Es begann eine neue Welt für mich, nicht nur von der technischen Seite aus, denn jetzt gab es Möglichkeiten für mich ein Spiel zu entwickeln, ganz in echt! Also musste ich zwei Schritte zurück: Wie wollte ich denn nun mein Spiel aufziehen und wie die Geschichte in einem Spiel erzählen?



Lucy

Wow, bin ich aufgeregt!

ZURÜCK SPULEN AUTO SPEICHERN EINSTELLUNGEN



Du engagierst dich für andere Menschen,
damit sie dich als hilfsbereit wahrnehmen..

Du magst andere Menschen überhaupt nicht.

ZURÜCK HISTORIE SPULEN AUTO SPEICHERN S-SPEICHERN OPTIONEN



Screenshots aus ersten Testprojekten zum Kennenlernen von Ren'Py

Wie konzipiert man eine interaktive Geschichte?

Ich hatte bisher noch nie selbst interaktive Geschichten geschrieben, nur konsumiert. Meine bisherigen, eigenen Erfahrungen mit Storytelling beschränkten sich auf nicht-interaktive Formate, hauptsächlich dem Schreiben von Comics. Dennoch musste ich mir nicht alles neu beibringen. Ich war schon immer ein großer Freund der Transferleistungen und des Zweckentfremdens, ich wollte nicht ein Spiel machen, wie man es halt macht, ich wollte meine eigenen Erfahrungen in das Spiel einfließen lassen – primär denen aus dem Schaffen von Comics.

Im Comic empfiehlt es sich, einen Teil der Erzählung auf die Bilder auszulagern, sowie auch Erzähltext dadurch zu „sparen“, indem man die Dialoge entsprechend erzählen lässt. Also nicht zwangsläufig einen Erzähler sagen lässt „Ben hielt nichts von Ottos

Fähigkeiten“, sondern lieber Ben selbst sprechen lässt: „Das konntest du ja noch nie besonders gut, Otto!“, am besten mit entsprechend erkennbarem Gesichtsausdruck.

Ein Spiel gab mir darüber hinaus noch ein anderes Instrument mit an die Hand, das für mich völlig neu war: Das Timing! Im Comic oder in Büchern bestimmt der Leser seine Lesegeschwindigkeit. In einem Spiel kann man, ähnlich wie in einem Film oder einer Serie, mit Timing arbeiten. Mit sich schnell abwechselnden Bildern, mit Musik und Sound-Unterlegung. Ich fing an zu realisieren, was ich hier tatsächlich tun konnte. Ich konnte nicht nur eine interaktive Geschichte schreiben, sondern auch bestimmen, wie sie präsentiert wurde!

Meine ersten Visual-Novel-Selbstversuche fühlten sich sehr an, wie das mir schon bekannte Schreiben von Dialogen und funktionierten gut. Aber ich spürte, dass das nicht reichte. Ich wollte dem Spieler nicht nur eine Geschichte präsentieren, ich wollte ihn seine eigene Geschichte erleben lassen. Und in Dialog mit dem Spieler treten.

In meiner Freizeit, beim Spielen von Brett- oder Rollenspielen, war ich oftmals in der Position eines Spielleiters, der das Spiel und seine Rahmenbedingungen kannte und es die anderen Spieler erleben ließ. Das ist bis zum jetzigen Zeitpunkt der Vergleich, wie ich mich als Indie-Game-Developer selbst sehen würde. Ich erschaffe Rahmenbedingungen mit meinem Spiel, was der Spieler dann draus macht und was seine Wünsche und Ansätze sind, bestimmt der Spieler.

Ich selbst ziehe meinen großen Reiz aus dem Spielen als Tätigkeit, weil man viele Dinge ausprobieren kann, ohne echte Konsequenzen und Nachwirkungen zu erleben. So kann ich auch Unmoralisches ausprobieren oder Handlungen durchführen, die im echten Leben zu gefährlich wären. In einer Visual-Novel gibt es durchaus (meist textbasierte) Entscheidungen und somit Möglichkeiten zur Interaktivität für den Spieler.

Aber ... es musste mehr her. Was machte mir besonders viel Spaß in Spielen und ließ sich gut mit Erzählung verbinden? Ganz klar – die Möglichkeit zum eigenen Erkunden. Exploration. Die Umgebung verrät viel über die Handlung. Ich mag es selbst sehr, wenn der Ort nicht nur Schauplatz ist, sondern selbst etwas zur Erzählung beiträgt. Das musste ich auch machen!

Aber ein Spiel ist doch nicht nur Story und Erkunden ... oder?

Was mir aber eben so wichtig wurde, war der Aspekt der Interaktivität. Das Spiel sollte kein Museum werden, in dem man die Gegenstände nur anschaute und daraus lernte, man sollte auch mit der Umwelt interagieren. Man sollte reagieren, auf das, was man in der Welt sah. Man sollte etwas tun und die Welt verändern.

Und als großer Fan von Point-and-Click-Adventures mit einem Inventarmanagement und hinzufügbaren Gegenständen freundete ich mich immer mehr damit an, so etwas auch zu probieren. Ein Gameplay-Ansatz, der mich hier sehr positiv beeinflusste, war die mehrteilige Point-and-Click-Adventure-Reihe *The Last Door*.

Ich habe zahlreiche Adventure-Games gespielt, aber ab und zu gab es Vertreter, wo die Rätsel und Puzzles schon sehr um die Ecke gedacht und wenig naheliegend waren. *The Last Door* spielte sich überraschend geradlinig und auf die Erzählung fokussiert, ohne

dabei langweilig zu sein. Wenn mir dort eine verschlossene Tür im Weg stand und ich ein Brecheisen fand, konnte ich das Brecheisen mit der Tür kombinieren. Logisch. Erfrischend logisch und befriedigend! Das Gameplay trug die Erzählung und lief nicht parallel nebenher.

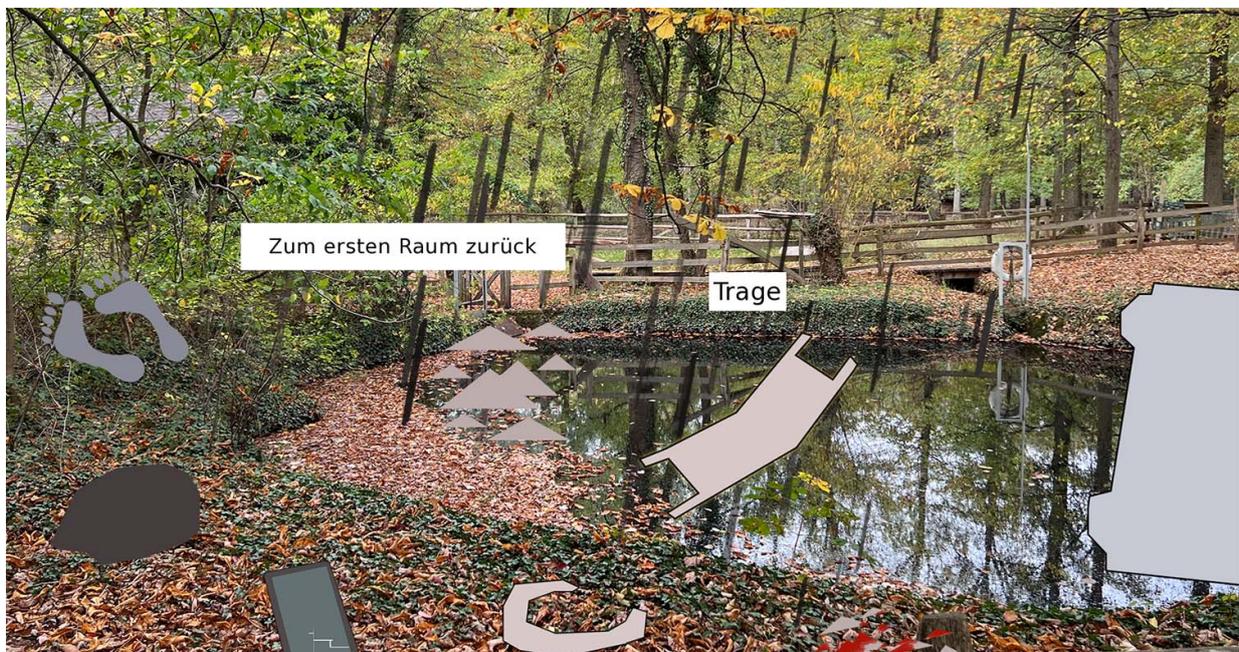
Dies sollte ein Grundsatz werden, der auch mein eigenes Spiel bestimmte. Auch der Klassiker *Ace Attorney* beeinflusste mein Spielkonzept. Dort betrachtet der Spieler die zu untersuchende Umgebung meist aus der Ich-Perspektive und „taucht“ nur ab und zu in den Dialogen auf. Ich entschied mich, diesem Ansatz zu folgen und verwarf die Idee eines Spiels, in dem man seinen Charaktere selbst durch die Welt bewegt.

Ren'Py, Comics, Dialoge schreiben, Interaktives Storytelling, Point-and-Click-Inspirationen ... Mixen wir alles gut durch und ... ein First-Person-Point-and-Click-Adventure mit hoch-explorativem Anteil wurde die Formel.

Jetzt aber – die Geburtsstunde der Wassermühle

Etwa Mitte 2022 experimentierte ich mit Ren'Py und den Möglichkeiten zur Erweiterung auf ein Point-and-Click-Adventure. Da es nicht die Kernfunktionen der Engine sind, musste einiges dazu entwickelt werden.

Da es mir immer leichter fiel konkret an etwas zu arbeiten, erdachte ich eine bewusst kurze Story mit einem besonderen Schauplatz. Ich bin (vermutlich beeinflusst von Geschichten wie *Krabat*) ein großer Fan von Wassermühlen und wie schon erwähnt, wollte ich den Ort des Spielgeschehens eine wichtige Rolle spielen lassen. Daher entschied ich mich für eine alte Wassermühle als Ort der Handlung. Für genug stimmungsvollen Gruselanteil, sollte das Spiel natürlich nachts und bei Gewitter spielen.



Früher Prototyp des Spiels mit selbstgemachtem Foto einer Sägemühle (Kommern, Eifel) als Hintergrund und Testgrafiken

Die Grundstory und die Puzzles in Rohform erdachte ich in etwa 3 Monaten – parallel zum technischen Herumspielen in Ren'Py. Und so bekam es auch direkt seinen Spielnamen „*A Night at the Watermill*“, eine Nacht an der Wassermühle.

Die Handlung in aller Kürze: Ein Mädchen erwacht mitten in der Nacht in einer Wassermühle, ohne jegliche Erinnerung. Sie versucht sowohl herauszufinden, wer sie selbst ist, als auch was passiert ist. Die Tür nach draußen ist abgeschlossen und sie scheint an diesem Ort nicht allein zu sein ...

Ich probierte vieles aus und überraschend viel davon klappte, in mir reifte der Gedanke, dass es durchaus möglich wäre Ren'Py und Point-and-Click-Adventure-Funktionen zu verheiraten. Dennoch stieß ich von der programmiertechnischen Seite an meine Grenzen.

Praktischerweise hatte ich einen guten Freund namens Thomas, der richtig programmieren konnte und nicht nur so wie ich ein klein bisschen. Ich erzählte ihm von meinem Vorhaben und zeigte ihm dann meinen kleinen Ren'Py-Prototypen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich bereits ein einfaches Spiel mit lauter Testgrafiken selbst erstellt, das grundsätzlich bis zum Ende spielbar war, aber hinter den Kulissen im Code viele Schwachstellen hatte (beschönigend ausgedrückt).

Ähnlich wie ich kannte auch er sich eigentlich nicht mit Ren'Py aus und seine allererste Reaktion war „Ich weiß nicht, ob ich dir da groß helfen kann“, doch es stellte sich schnell heraus: Er konnte extrem gut! Und ich schaffte es ihn mit meinem kleinen Vorhaben, ein Wassermühlen-Adventure zu erschaffen, zu begeistern, so dass wir fortan gemeinsam an dem Spiel arbeiteten.

Er baute den Code im Hintergrund komplett neu auf und erstellte ein eigenes Gitlab-Projekt für uns, damit wir beide koordiniert Aufgaben erstellen, verwalten und umsetzen konnten, ohne dass einer den Fortschritt des anderen überschreiben konnte.

Die konkrete Umsetzung

Genug des Rumprobierens, was alles braucht nun ein Spiel? Jeder von uns konnte etwas beisteuern. Wir legten unsere Arbeitsteilung wie folgt fest: Ich war für die Story, Texte und Dialoge zuständig, sowie für die Grafiken und alle sichtbaren Spielelemente und machte mir auch viele Gedanken über die grundsätzliche Benutzbarkeit des Spiels. Jede kleinste Kleinigkeit der Spielerführung und der möglichen Funktionen wollte definiert werden.



Skizze eines der Hintergründe von „A Night at the Watermill“

Thomas kümmerte sich um die komplette, programmiertechnische Umsetzung und steuerte seinerseits viele Denkanstöße bei. Außerdem brachte er ein großes Talent für Sound und Audio mit, der andere große Teil, abgesehen von der Optik, der bei einem Spiel die Stimmung trägt. Auch ich, als völliger Audio-Neuling, begann aus Neugier mit dem Apple-Programm *GarageBand* selbst mit Sounds und Musik herumzuspielen und konnte auch ein ganz klein bisschen Hintergrunduntermalung beisteuern – learning by doing.

Generell wurde die Stimmung in unserem Spiel zu einem wichtigen Faktor. Eine der ersten grafischen Umsetzungen, war ein animierter Spielhintergrund, in dem es regnete und gewitterte. Mit Ren'Py ließen sich derartige Animationen recht schnell umsetzen und das Ergebnis eines bewegten Hintergrundes überzeugte uns beide.

„Es lebt!!!“, hätten wir ausrufen wollen beim ersten Anblick. Bewegung machte so viel aus. Wir gaben uns in der gesamten Spielentwicklung sehr viel Mühe mit dem Faktor der Stimmung und der Lebendigkeit der Welt. Wir wollten eine Spielwelt erstellen, die einerseits wie ein Krimi-Tatort Teile einer geschehenen Story enthielt, aber andererseits auch eine starke eigene Ausstrahlung hatte. Grafik, Musik, natürlich die Texte ... alles sollte die mysteriöse und unheimliche Stimmung tragen.



Ein bewegter Hintergrund der Wassermühle mit Regen und Gewitter

Da es sich um eine kurze Geschichte handelte und der Spieler mitten in das Szenario hinein „geworfen wird“, entschied ich mich für den Gedächtnisverlust als wichtiges Element der Handlung. Dies hat den Vorteil, dass Spieler und spielbarer Charakter „gleichauf“ sind. Für beide ist die Umgebung neu und keiner von beiden hat großartiges Wissen, was der andere nicht hat.

So entwickelten wir etwa ein Jahr lang an der Wassermühle. Die sichtbaren Fortschritte ergaben sich schnell, Ren'Py bringt generell den Vorteil mit sich, dass man schon nach wenigen Arbeitsschritten „etwas sieht“, was für uns beide immer ein großer Motivationsfaktor wurde.

Mein Freund definierte und programmierte die Spielfunktionen, die wir gemeinsam festgelegt hatten und ich baute in dieser selbsterstellten Infrastruktur nach und nach die Spielräume auf, in denen sich der Spieler bewegte, schrieb die Texte und fügte die Grafiken hinzu. Denn nicht nur die animierten Hintergründe und Inventargegenstände wollten gezeichnet werden, sondern auch die Charaktere im Spiel, sowie die Haupt- und Untermenüs und Zwischensequenzen. Aus all dem fertigte ich anschließend auch ein digitales **Artbook** an.

Einige Monate nach Beginn der Spielentwicklung gaben wir unserem Indie-Studio auch einen eigenen Namen, der auch so im Spiel auftaucht: *Neon Tales*

Doch alleine mit der Entwicklung des Spiels war es nicht getan ... Ein weiterer großer Faktor war der Punkt des digitalen Spielvertriebs. Das Endziel unseres Adventures ist natürlich die Veröffentlichung des Spiels! Und so viel sei gesagt: Dieser Punkt frisst noch mal eine ganze Menge Zeit, besonders die Anmeldung und Bereitstellung aller Spielinformationen auf der Plattform *Steam* hat für uns beide viel Aufwand bedeutet.



Unser Neon Tales Logo

Welche Herausforderungen bringt die Spielentwicklung mit sich?

Apropos Zeit: Selbst ein kleines, kurzes Spiel bedeutet nicht nur eine ganze Reihe von verschiedenartigen Aufgaben, sondern darüber hinaus auch eine ganze Menge Arbeit. Und ich meine wirklich eine Menge Arbeit! Auch wenn Ren'Py schon einiges mitbringt, mussten etliche Kleinigkeiten dazu entwickelt und umgesetzt und dann natürlich auch ausführlich und mehrfach getestet werden.

(Ganz zu schweigen von verworfenen Entwicklungen, Thomas musste einmal das komplette Inventarsystem wieder umbauen, als wir zu dem Schluss kamen, dass wir doch wesentliche Dinge verändern mussten.)

Mit der Erstellung des Spiels alleine ist es nicht getan, sehr viel Zeit fließt in Überarbeitung, Nachbesserung und auch weitere Optimierung (etwa die Verkleinerung von viel zu großen Audio- oder Grafikdateien). Selbst als kleines Hobbyprojekt ist ein Spiel ein großes Unterfangen und bedeutet viel Einsatz, wenn man es neben der Arbeit in der Freizeit umsetzt. Wichtig war für uns beide in der Entwicklung neben unserem eigenen Engagement auch die Hilfe von Freunden und Bekannten beim Testen, Anschauen und Austauschen. Alleine läuft man immer Gefahr, den Wald vor lauter Bäumen nicht zu sehen.

Und auch, wenn man sich über Feedback von außen schon mal nächtelang den Kopf zerbricht, ist es enorm wichtig. Neben den Fähigkeiten, die man für die Spielgestaltung einbringen muss, nützt einem hier also auch gute Kommunikation, Durchhaltevermögen und Disziplin. Ich vermute im Zeitablauf einer jeden Spielerstellung gibt es Höhen und Tiefen – mal ist man weniger motiviert, mal sehr viel. Und nicht jede zu bewältigende Aufgabe im Spiel ist gleich spaßig, aber auch mit solchen Phasen muss man umgehen können und sie irgendwann wieder hinter sich lassen.

So ist es meiner Erfahrung nach ein Vorteil, wenn man nicht ganz alleine an einem Projekt wie diesem arbeitet, man kann sich gegenseitig motivieren. Und mit Begeisterung wird bekanntlich alles leichter!

Das Endergebnis des Spiels wird man (in Kürze) auf **Steam** aber auch itch.io und vielleicht auch auf noch anderen Plattformen betrachten können. Zeit meines Lebens haben Spiele mir enorm viel bedeutet. Und auch ganz alte Spiele haben meine Art zu

erzählen und selbst Spiele zu machen weiter beeinflusst. Ein Spiel selbst zu gestalten war für mich nicht nur eine technische oder künstlerische Herausforderung, es bedeutet für mich die eigene Begeisterung weiter zu tragen. Vielleicht beeinflusst das Wassermühlen-Spiel ja einmal andere Spielschaffende oder Künstler.

Zum Abschluss möchte ich noch einen Tipp geben, falls ihr selbst überlegt ein Spiel zu kreieren und darüber nachdenkt, ob ihr dazu überhaupt in der Lage seid: Nicht so sehr überlegen was ihr könnt, eher was ihr wollt. Wenn ihr ein Spiel machen wollt, überlegt nicht lange, ob ihr es könnt, MACHT ES!

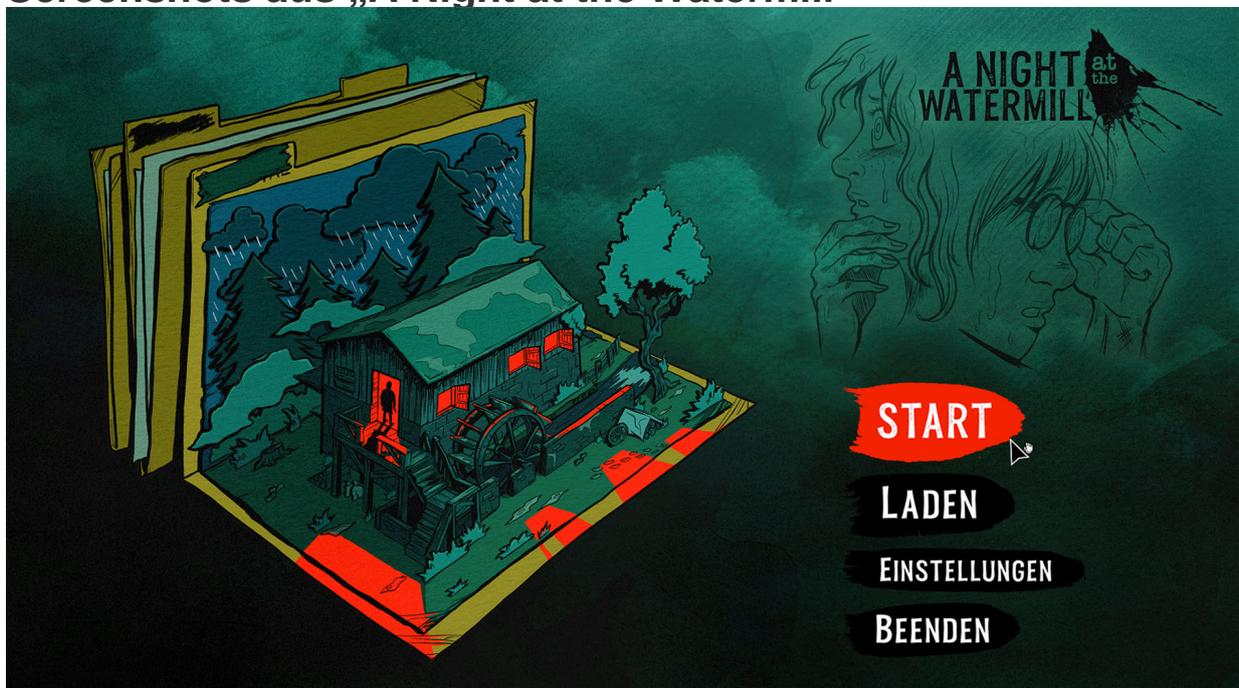
Keyfacts – A Night at the Watermill

- **Genre:** 2D Point-and-Click-Adventure
- **Release:** Voraussichtlich Ende 2023
- **Plattform:** PC/Mac
- **Spielzeit:** ~ 45-60 Minuten
- **Entwickler:** Neon Tales

Quellenangaben

- Unser Spiel auf Steam – [A Night at the Watermill](#)
- Unsere Indie-Studio-Webseite [Neon Tales](#)
- [Die Engine Ren'Py](#)
- [Freilichtmuseum Kommern](#) in der Eifel (reale Inspirationen für die Wassermühle im Spiel)

Screenshots aus „A Night at the Watermill“

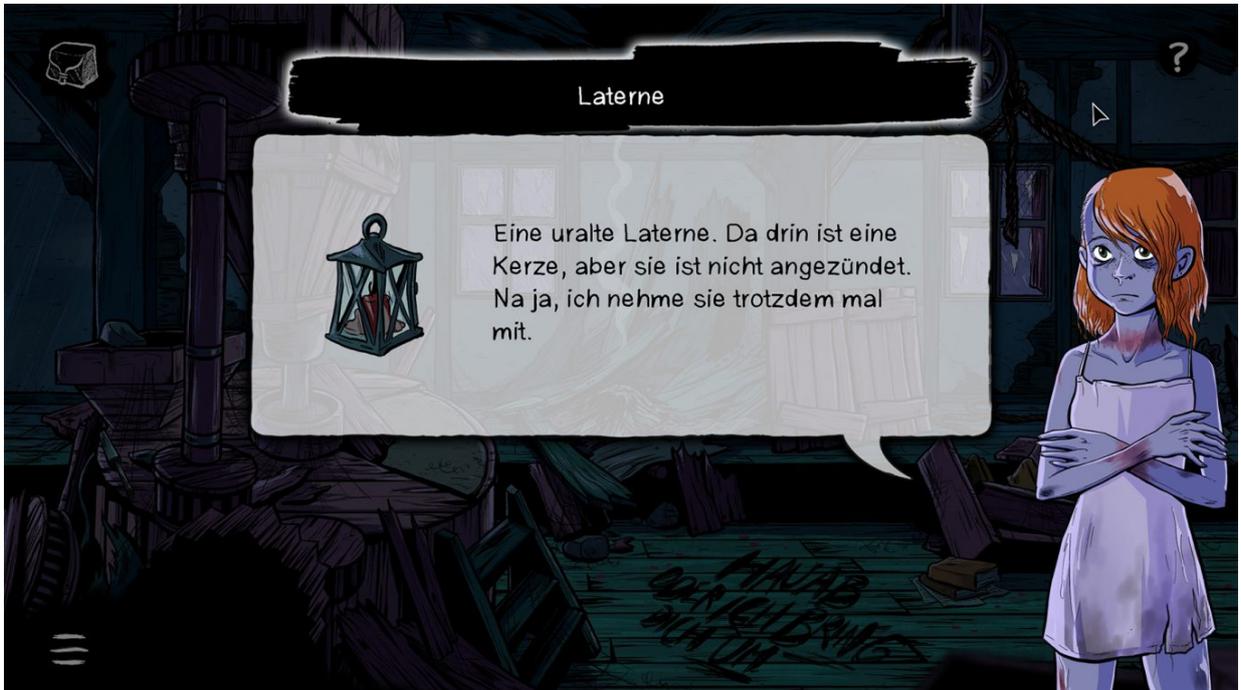




Wo ... wo bin ich hier?!



... Verschlossen?! Mit einem ... Zahlenschloss?







Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 28. Oktober 2023 um 09:45 Uhr in der Kategorie: [Indie-Games](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>