

## Rōkoh -journey in myself- (2024)



Reina Burkhalter, 13.05.2024

Dokumentation des Bachelor-Projekts

Komposition für Film, Theater und Medien

Betreuung: Olav Lervik und Natasha Sebben

## **1. Einführung**

«Rōkoh -journey in myself- » ist ein Videospiel, in welchem Selbstreflexion als Thematik behandelt wird. Die Spielenden erkunden eine mystische Welt, und werden von Haiku's, japanischen Gedichten, auf ihrer Reise geleitet. Diese Haikus drücken eine Selbstreflexion aus, und der Charakter wird in eine «eigene Innenwelt» geführt. Dieser muss seine eigenen Perspektiven ändern, um die Wahrheiten von der richtigen Seite zu sehen und die Rätsel zu lösen. Erst so wird das innere Ressentiment gegenüber der eigenen Ignoranz, das als sinnbildliches Wesen verfestigt ist, aufgelöst und das Bedrängnis kann losgelassen werden.

Mit meinen Wurzeln in der Japanischen und Schweizer Kulturen hat mich japanische Philosophie und Musik immer fasziniert. Ich wollte ein interaktives Werk kreieren, bei welchem ich im kompletten Prozess dabei bin. Dies bedeutet, dass neben der Musik auch die technischen Gegebenheiten wie Spielmechaniken, 3D Modelle und Animation von mir selbst umgesetzt werden, inklusive einer interaktiven Geschichte, UI-Design, Logo und Sound. Dies widerspiegelt meine gelernte persönliche und künstlerische Entwicklung in diesem Studium.

## **2. Das Spiel**

### Genre

Das Spiel wurde als Zen-Spiel konzipiert und kann den in der Branche bekannten Genres «Entspannend», «Rätsel», «Erkundung» und «Atmosphärisch» zugeordnet werden. Das Wort Zen stammt aus dem Buddhismus, deren zentrale Praxis die Meditation ist, wodurch man sich auf das Erleben des Augenblickes und auf das eigene Bewusstsein fokussiert. Auf ein Spiele-Genre übertragen bedeutet es, dass es nicht um Wettbewerb gegen andere Spielenden geht, nicht um ein Kampf gegen das Spielsystem, und auch nicht darum seine Fähigkeiten beweisen zu müssen, sondern auf das Erleben des Spieles im eigenen Spielfluss.

### Story

Die Spielenden springen in ihre Innenwelt, wo sie sich ihrer verborgenen Probleme stellen müssen, mit dem Ziel die eigene Ignoranz zu bewältigen. Dies erfolgt durch das finden aller Wahrheiten. Daraus folgend kann die eigene Akzeptanz erreicht werden und die inneren Probleme können losgelassen werden.

Jede Wahrheit wird mittels eines kurzen Gedichtes (japanische Kanji und englischer Untertitel) bei erfolgreichem Entdecken erläutert.

### Mechanik

Die hauptsächliche Spielmechanik ist das Lösen diverser Perspektiven-Rätsel. Die Spielenden erkunden zwei verschiedene Welten im first-person (Ich-Perspektive). Mit dem Verändern ihrer Perspektiven und Positionen müssen sie ihre Umwelt beobachten, um versteckte Formen zu finden.

Zusammenarbeit:

Reina Burkhalter - Gamedesign, Visuals, 3D, Music, Sound

Micha Schmid - Programming, Technical Design, Cinematics, Monster Tamer

Um dieses Spiel zu realisieren, hatte ich Micha Schmid als unterstützenden Projektpartner dabei.

Die visuellen Konzepte und deren Umsetzung, das grundsätzliche Gamedesign und Musik & Sound wurde von mir kreiert.

Micha Schmid übernahm das Programmieren, technische Design, die Animation der Cutscenes und das Technische-Probleme-lösen (welches wir im Scherz als Monster-Zähmung bezeichneten).

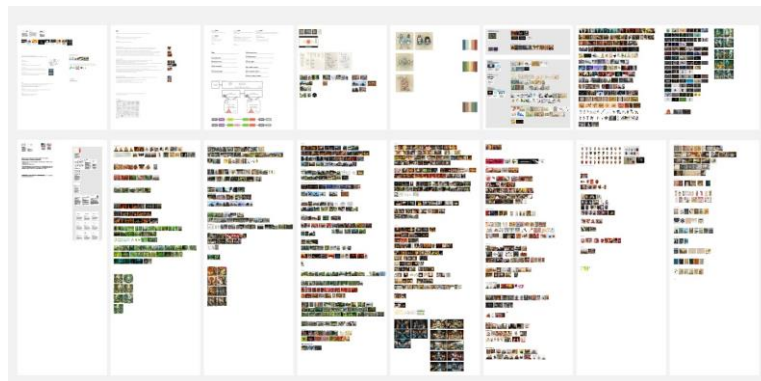


### 3. Entstehung

#### 3.1. Ideensammlung, Gamedesign

Mein Ziel in der Ideenfindungsphase war es, früh ein Gamedesign zu entwickeln, welches visuell greifbar ist. Dies um darauffolgend die Musik und den Sound gemeinsam und im parallelen Fortschritt mit dem Spiel weiterzuentwickeln. So fing ich an, alle Referenzen und Inspirationen in einem Miro-board zu sammeln. Es beinhaltet sowohl traditionell japanische Geschichten, alte japanische Zeichnungen, Referenzen zur Architektur, Ideennotizen zur Story, technische Beispiele und vieles mehr, was zur Entwicklung eines Spieles benötigt wird.

Für die Zeitplanung und Arbeitsaufteilung haben ich und mein Projektpartner, mittels Post-its an einer Wand, den Fortschritt verfolgt und dokumentiert. Jeder Schritt wurde mittels diverser farbiger Post-its dokumentiert, wessen Farbe wir vorgängig einer Kategorie zugeteilt und mit einem geschätzten Zeitaufwand ergänzt hatten.



Nachdem der grobe visuelle und atmosphärische Stil festgelegt und das Konzept der Geschichte aufgeschrieben war, habe ich kleine Probeszenen, Skizzen und eine Animation mit dem vorgestellten Klang erstellt. Der Hauptcharakter ist eine Frau, welche Aufgrund der genutzten first-person-Perspektive (Egoperspektive, Ich-Perspektive) durch das ganze Spiel nicht direkt sichtbar ist, jedoch durch ihren Schatten und laufenden Füße angedeutet wird. Dies wurde gemacht, um dem Hauptcharakter eine Menschlichkeit zu geben, ohne aber eine direkte Persönlichkeit in der Geschichte vorzugeben und so Raum für das sich hineinversetzen und das selbst erleben offenlässt.



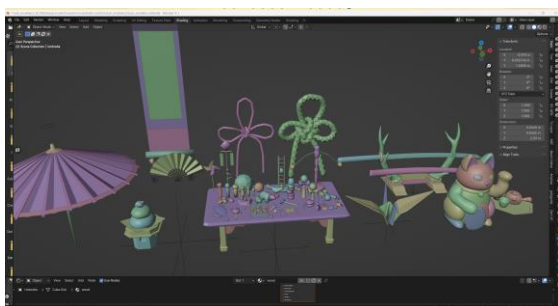
Ebenfalls fing ich früh mit den ersten Ideen für die Rätsel und deren Mechanik an. Zuerst hatte ich komplett andere Konzepte für die Rätsel als dies, was jetzt im Spiel verwendet wird. Die ersten Konzepte waren zu stark abhängig von vorgehenden Schritten und minimalen Bewegungen von speziellen Objekten. Da dies in ersten Tests und Absprachen die Spielenden aus dem Erleben der Welt hinausriß, habe ich die ersten Konzepte komplett verworfen und neu angefangen, woraus die nun eingesetzten finalen Perspektiven-Rätsel entstanden sind.

Um die Ästhetik vom typischen Zen-Spiel zu realisieren, habe ich die Steuerung für die Spielenden bewusst minimal gehalten, so dass man sich während des Spielens auf das Sehen und Hören konzentrieren kann.

Zusätzlich gibt es diverse Hinweise im Spiel. Hinweise zu der Position wurden mittels Schmetterlinge und Laternen realisiert. Zusätzlich können an Fuchsstatuen textliche Hinweise gelesen werden. Im traditionell japanischen Theaterstil, Noh, ist «Kochou» ein Stück, in dessen Geschichte der Schmetterling das Gefühl des Wünschens symbolisiert. Dadurch inspiriert spielt der Schmetterling in diesem Spiel die Rolle des Begleiters, der dabei hilft, den Wunsch des Hauptcharakters zu erfüllen.



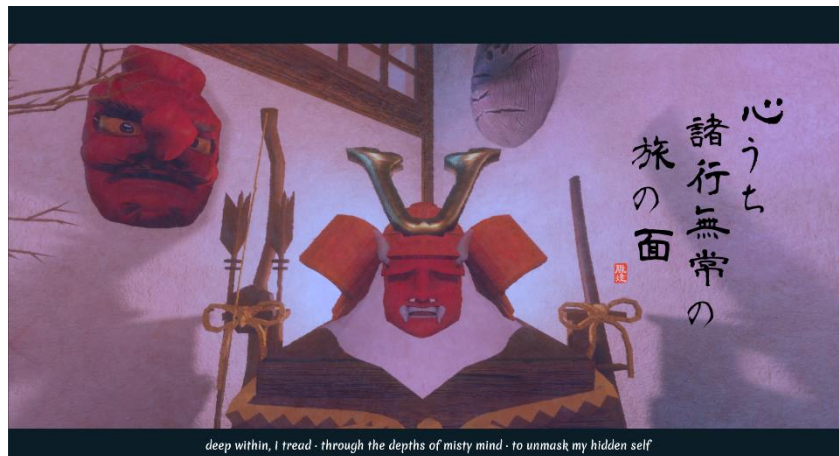
Für das Erstellen der 3D-Modelle habe ich die Software «Blender» benutzt. Für die Texturen (Farben und Muster an einem 3D-Objekt) wurde «MaterialMaker» eingesetzt. Viele technische Aspekte dieses Prozesses war komplett neu für mich und mussten für dieses Projekt neu gelernt werden. Es war eine interessante Arbeitsbalance, da ich viel Abwechslung durch technische, musikalische und visuelle Arbeitsschritte und verschiedenen Softwares hatte.



### 3.2. Haiku-Gedichte

Ich wollte ein Werk schaffen, in dem die einzelnen Spielenden jeweils ihre Art des Erlebens gestalten können. Dass ich sie zum Nachdenken und Reflektieren bringe, sodass sie in sich selbst schauen können. So habe ich einen abstrakten Ansatz im Storytelling mit den Haikus gewählt, wodurch der individuelle Interpretationsspielraum offen behalten wird. Haiku ist eine traditionell japanische Gedichtform, die aus drei Phrasen besteht. Die erste Phrase hat 5 Silben, die zweite 7 und die letzte Phrase 5 Silben.

Für das Spiel habe ich 7 eigene Haikus geschrieben. Diese Haikus werden während des Spielfortschrittes an dramaturgisch kräftigen Stellen eingesetzt und werden mittels Typografie im Design gestärkt. Ebenfalls werden sie als Melodie, als Teil der Musik, vorgesungen. So verkörpern diese Haikus die Lesestimme, und geben dem Charakter und der Welt eine klare Stimme. Da die japanische Kultur sowie ihre Haikus viel mehr Bedeutung aus dem Ungesagten herauslesen, war dies für mich eine Herausforderung, diese in eine verständliche aber doch abstrakte englische Version zu übersetzen. Ich konnte eine Version erstellen, die mir gefällt, jedoch habe ich erneut festgestellt, wie anders Nuancen zwischen zwei Kulturen und ihren Sprachen sind.



### 3,3. Kompositionsprozess

Mein Konzept für diese Komposition ist, die meditative und traumähnliche Welt, gepaart mit einer düsteren Atmosphäre, darzustellen. Ebenfalls wurde ich stark von der japanischen Ästhetik beeinflusst. Ich begann mit dem Komponieren einer Klangskizze, die ich auf ein kurzes Video einer Animations-skizze anlegte.

Für das ganze Spiel habe ich ein Hauptmotiv komponiert. Dieses Motiv vertont den Wunsch des Hauptcharakters, sich und die eigenen Probleme akzeptieren zu können und somit loszulassen. Das Tonmaterial entspricht der traditionell japanischen Skala «Miyako-bushi». Ich habe für die Melodie zuerst die hier notierten Harmonien komponiert. Abhängig von den Stimmungen und Gefühlen, die ich in den einzelnen Szenen erzeugen wollte, wurde diese Melodie und dessen Harmonien sehr stark verändert, variiert, und als Tonvorrat verwendet.



Variation in den Klangfarben erzeugte ich zum grössten Teil mittels verschiedener Kombinationen aus traditionellen Instrumenten und elektronischer Effekte. Eingesetzte Instrumente sind:

Shamisen, Biwa, Koryu, Shakuhachi, Shinobue, Sho, Hichiriki, Mokugyo, Gongs, Kagurasuzu, Violine und Cello.

Alle Instrumente wurden von mir gespielt und aufgenommen.

Das Spiel beginnt im Korridor eines japanischen Wohnhauses mit der Shakuhachi, welches Solo gespielt wird, das für mich die anfängliche Einsamkeit und Ungewissheit vertont.

Die Gongs symbolisieren für mich den Anstoss einer Meditation. Deshalb werden die Gongs in der «realen» Welt verwendet, und nicht in der Innenwelt.

Bei einer vordefinierten Interaktion «letter», in welcher ein Brief gerichtet an den Hauptcharakter gezeigt wird, habe ich die Shamisen benutzt, da dies eines der Hauptinstrumente in der Parallelwelt ist, und dieser Brief dorthin leitet.

Die Singstimme hat auch eine besondere Rolle, indem sie die Haikus vorsingt und die ganze Geschichte und die Gedanken dahinter musikalisch überträgt. Beim erfolgreichen Lösen eines Rätsels wird das Haiku mittels einer Cutscene gezeigt und vorgesungen.

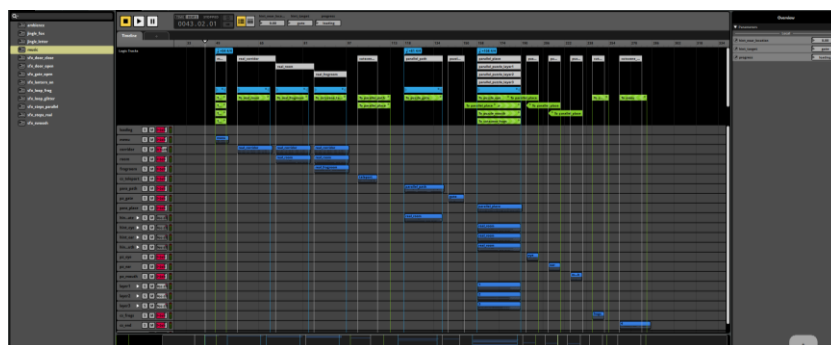
In jenen Cutscenes werden auf dem Instrument Sho verschiedene Harmonien gespielt. Jedes Puzzle mit den jeweiligen Silhouetten erhält eine eigene Harmonie.



Von links nach rechts: Cello, Violine, Shamisen, Biwa, Kokyu, Mokugyo, Gongs, Shakuhachi, Shinobue, Sho, Hichiriki, Kagurasuzu

Das Sounddesign wurde ebenfalls von mir erstellt. Die Tonhöhen der Soundeffekte und der Atmos-sound sind auf die Musik mitkomponiert. Zum Beispiel besitzen beide Welten ihren eigenen Atmos- und Schrittsound, wodurch der Unterschied sinnlich hervorgehoben wird.

Die Musik und das Sounddesign habe ich mittels FMOD in das Spiel, welches mittels der Spieleentwicklungssoftware Godot umgesetzt wurde, eingebracht. Durch die Eigenheiten dieses Projektes, selbst ebenfalls das Spiel umzusetzen, konnte ich die Timings des Spieles auch auf die Musik anpassen. So war dies für mich ein interaktiver Prozess zwischen der Musik, dem Sound, und dem Gamedesign.





Das Spiel nutzt in der musikalischen Untermalung vier technische Musikkategorien. Alle vier haben verschiedene Funktionen und werden somit unterschiedlich vertont.

Struktur der Musik im Spiel Rōkoh:



### Umgebung (grün)

Während die Spielenden frei die Welt erkunden, wird die Umgebungsmusik eingesetzt. Diese unterstützt die Atmosphäre, ist eine Betonung des momentanen Standorts und gibt ein grundlegendes Tempogefühl. Sie bietet zusätzliche Schichten, die vom Fortschritt und Aufenthaltsort des Charakters abhängig, dynamisch hinzugefügt werden. Zu Spielbeginn wird beispielsweise ein Layer hinzugefügt, wenn man ein neues Zimmer betritt. In der Innenwelt wird nach jedem Lösen eines Rätsels eine Schicht hinzugefügt, und vertont dadurch den Fortschritt.

### Interaktionen (blau)

Wenn man mit gewissen Objekten interagiert, erklingen Stinger (Jingle, kurze Erkennungsmelodie). Diese spezifischen Objekte leiten die Spielenden in der Orientierung und in der Story, und besitzen daher ihre eigenen Klänge. Diese wurden so komponiert, dass sie über der Umgebungsmusik passend abgespielt werden können. Bei Spielbeginn gibt es die bereits erwähnte «letter»-Interaktion. In der Innenwelt gibt es mehrere Fuchsstatuen, die variierte Musik erklingen lassen.

### Cutscenes (violett)

Für jede eigene Cutscene (voranimierte Filmsequenzen) gibt es jeweils ein Musikstück. Da diese Sequenzen vorgegebene Geschwindigkeiten und Schnitte haben, die nicht durch das Verhalten der Spielenden verändert werden können, war für mich der Ansatz im Vorgehen gleich wie bei einer Filmszene. In diesem Spiel gibt es insgesamt 7 solche Filmsequenzen mit den jeweils dazu vertonten Haiku-Gedichten.

### Hinweise (gelb)

Die Hinweise geben den Spielenden auditives Feedback, wie nah sie an der Lösung sind. Sie sind am Lösungsort platziert und je näher man sich an diesen Ort begibt, desto lauter wird eine Klangsicht. Für jedes Puzzle ist es die gleiche musikalische Klangsicht, da so eine konsequente Hinweisstruktur geschaffen wird.

#### 4. Rückblick & Ausblick

Diese Erfahrung, selbst ein ganzes Spiel von Anfang bis Ende umzusetzen, war eine grosse Challenge und hat gleichzeitig weitere Wege für meine Zukunft eröffnet. Die Organisation und das Zeitmanagement waren für mich nochmals ganz anders als bei bisherigen Projekten. Bei anderen Projekten bin ich einem fast fertigen Spiel begegnet, bei welchem ich noch die Musik dazu komponiert habe. Ebenfalls war für mich der Ansatz zwischen diesen Kunstformen, Musikkomposition und Gamedesign, unterschiedlich. Bei der Musik hatte ich bisher viel mehr das Gefühl, dass ich zu einem grossen Teil des Musikkonzeptes schnell sinnliche Inspiration fand. Beim Gamedesign war das in diesem Projekt weniger so, und die Ideen kamen langsamer und in kleineren Teilen. Dem nachzugehen wird für meine zukünftige Arbeit spannend sein. Die Grundkonzeptentwicklung, wobei das Musikkonzept gleichzeitig mitentwickelt wird, fand ich sehr spannend und bemerkte wie inspirierend es ist, von Anfang an die Musik als wichtigen Teil mitkonzipiert zu haben.

Die technischen Seiten dieses Projektes haben mich auch sehr viel Zeit gekostet. Ich habe mich neu in die Spieleentwicklungssoftware Godot eingelernt, mich in der 3D-Software Blender vertieft, viel über 2D-Design erfahren und mein Verständnis für programmatische Grundsysteme erweitert. Dass ich nicht alle Zeit in die Musik dieses Projektes investiert habe, finde ich rückblickend ein wenig schade, jedoch habe ich mich durch das Wissen in den Bereichen, die doch tief mit der Komposition von Videospelmusik verbunden sind, auch als Komponistin gross weiterentwickeln können.

Durch die Zusammenarbeitsmöglichkeiten mit den Gamedesign-Studierenden, welches mir dieses Studium öffnete, konnte ich viel Wissen und Erfahrung über Videospelmusik und Gamedesign erlangen. Ohne dies wäre mein Projekt nicht zustande gekommen, und ich wäre ohne dieses Studium auch nicht dazu gekommen, mich mit dem Medium «Videospiele» so intensiv und künstlerisch auseinanderzusetzen zu können. Nach diesem Abschluss werde ich mit weiteren Projekten in der Videospelmusik und weiteren Versuchen im Gamedesign beschäftigen. Ich freue mich auf die Präsentation dieses Werkes, und freue mich, die Fähigkeiten, die ich durch dieses Studium FTM erlernen konnte, in zukünftigen Projekten einzusetzen und mich damit künstlerisch weiterzuentwickeln.

