

ROOK

Bachelorarbeit

Theresa Luft

Sommersemester 2019

MSD Münster School of Design

Matrikelnr.: 848145

Erstprüfer: Prof. Dipl.-Des. Tina Glückselig

Zweitprüfer: Prof. Dipl.-Des. Henning Tietz

Ah, my poor princes! Ah, my tender babes,
My unblown flowers, new-appearing sweets,
If yet your gentle souls fly in the air
And be not fixed in doom perpetual,
Hover about me with your airy wings
And hear your mother's lamentation.

—Richard III, William Shakespeare

inhalt

einleitung...	5
die prinzen im turm...	6
rook...	8
die charaktere...	12
die outline...	20
der handlungsort...	24
concept art...	28
die fähigkeiten...	44
prototyp...	52
nachwort...	61
danksagung...	62
quellen...	63

- einleitung -

Es ist 3:27 Uhr, draußen Platzregen. Auf meinem Bildschirm flackern die Geister zweier Kinder aus einer längst vergessenen Zeit. Ob die Prinzen im Tower, Edward V und sein kleiner Bruder Richard of Shrewsbury, in ihren letzten Momenten hofften, jemand würde sich Jahrhunderte später in einer Sommernacht an sie erinnern? Ahnten sie, dass die Geschichtsbücher wohlmöglich mehr über sie preisgeben sollten, als sie selbst wussten? Malten sie sich jemals in ihren kühnsten Träumen aus, eines Tages wieder zum Leben erweckt zu werden?

Sicher nicht. Für Videospiele war es wohl 500 Jahre zu früh. Sie hätten dieses digitale Gefüge erlernen müssen wie ich es in dieser Zeit tue. Ich bin wie sie gefangen in einem Irrgarten aus Möglichkeiten. Ihre Geschichte zu erforschen, ihre Route zu rekonstruieren. Stein für Stein den Tower of London aufzubauen und wieder einzureißen. Nur allzu leicht verliert man sich in diesem Gemäuer. Wie auch in dieser Nacht.

~ die prinzen im turm ~

England, 1483. Inmitten der Rosenkriege verstirbt König Edward IV unerwartet nach kurzer Krankheit und hinterlässt seinen beiden Söhnen, Edward V und Richard of Shrewsbury, die Krone. Viel zu früh, denn die Prinzen sind gerade einmal 12 und 9 Jahre alt. Aufgrund ihres jungen Alters wird daher ihr Onkel, Richard III, zum Lord Protektor ernannt.

Im Frühling quartiert Richard III seine Neffen in den Tower of London ein, eine an der Themse gelegene Festung. Auch wenn der Tower einst als ein gewöhnliches Gefängnis genutzt wurde, hatte sich bereits seit einigen Jahrzehnten die Tradition etabliert, dass angehende Könige die Nacht vor ihrer Krönung in seinen Steinmauern verbrachten.

Die Prinzen konnten ja nicht ahnen, dass diese Nacht endlos werden würde.

Schon bald sollte sich zeigen, dass Richard III weder Tradition, noch das Wohlergehen seiner Neffen im Sinn hatte. Unter Vorwänden ließ er nicht nur die Krönung der Prinzen verschieben, sondern erklärte auch die Ehe seines verstorbenen Bruders Edward IV zu Elizabeth Woodvil-

le für ungültig und somit seine Neffen für illegitim. Doch damit nicht genug. Er ermordete Vertraute und Verwandte der Prinzen, schaltete nach und nach jede Person, die ihm auf dem Weg zum Thron gefährlich werden könnte, aus. Die Prinzen sollten währenddessen die ganze Zeit im Tower of London verweilen. Bis sie es nicht mehr taten.

Das letzte Mal lebend gesehen wurden sie im Sommer 1483. Aufzeichnungen berichten davon, wie die beiden Kinder im Garten des Towers spielten. Danach verliert sich urplötzlich ihre Spur. Keine Leichen, keine Zeugen, keine Täter. Die Prinzen waren einfach fort.

Schon damals wurden zahlreiche Stimmen laut, Richard III habe seine Neffen ermorden lassen. Shakespeare, der selbst ein Zeitzeuge war, verarbeitete unter anderem die Geschichte der Prinzen in einem seiner Theaterstücke und stellte Richard III als deren Mörder dar. Eindeutige Beweise gibt es dafür zwar keine, doch unternahm Richard III trotz Druck der Öffentlichkeit keinerlei Anstrengungen, sich zu entlasten.

Knapp 200 Jahre später werden bei Umbauarbeiten am White Tower, dem inneren Gebäudeteils des Tower of Londons, zwei Kinderskelette unter einer Treppe gefunden. Im Glauben, es könne sich um die Prinzen handeln, ließ der damalige König Charles II die verbliebenen Knochen in einer Urne bestatten. Und tatsächlich stellte sich bei einer Untersuchung 1933 heraus, dass das Alter der verstorbenen Kinder mit dem der Prinzen übereinstimmt. Jedoch sind die Knochen zu unvollständig und in einem zu schlechtem Zustand, als dass man die Identität der Kinder belegen könnte.

Und so bleibt das Geheimnis um das Verschwinden der Prinzen seit über 500 Jahren ein ungeklärtes Mysterium.¹

- rook -

Rook ist ein rätselhaftes Jump'n'Run/Adventure Sidescroller Videospiel über zwei Kinder, die von der ganzen Welt verlassen worden sind und ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen.

Kurz vor seiner Krönung verweilt der 12-jährige Ed mit seinem jüngeren Bruder Rick im Tower of London, bis er eines Nachts einer Intrige zum Opfer fällt und von Unbekannten ermordet wird. Rick, durch das Auffinden des leblosen Körpers gewarnt, macht sich auf, aus dem Tower zu fliehen. Doch ist er nicht allein: Der Geist seines Bruder folgt ihm auf Schritt und Tritt. Zusammen suchen sie nach dem Weg aus dem Tower...und nach dem Mörder.



Um den Tower of London ranken sich zahlreiche Mythen.
Der Tower gilt als verflucht, die Geister der in ihm Ermordeten
suchen ihn heim.

„Rook“ ist sowohl der englische Begriff für den Turm im Schach, als auch eine Bezeichnung für eine Krähe. Handlungsort des Spiels ist der Tower of London, und der Mythos um die Prinzen im Tower die Prämisse.

Die historischen Fakten:

- Die Protagonisten sind die beiden Brüder Edward V und Richard of Shrewsbury

- Der Handlungsort ist der Tower of London, in welchem sie eingesperrt sind

- Sie wurden möglicherweise ermordet / von ihrem Onkel Richard III ermordet

Das Gameplay basiert darauf, dass der Spieler zwei Charaktere zur Verfügung hat, welche verschiedene Fähigkeiten aufweisen. Dadurch, dass Ed ein Geist ist, kann er Dinge, die Rick nicht kann und vice versa. Zusammen bahnen sie sich den Weg,

Da die Prinzen nur kleine Kinder sind, kämpfen sie nicht. Ihre Fähigkeiten sind darauf ausgelegt, aus dem Tower zu entkommen...und vor bösen Geistern.

Der Tower basiert dabei auf dem realen Tower, jedoch gespickt mit Fantasy-Elementen, da sich die Welt der Lebenden und die der Geister vermischt haben.



raben

Der Tower of London ist voller Raben, die genau wie die Prinzen in ihm gefangen sind.

Seit Jahrhunderten stutzt man den Tower Raben die Flügel, in dem Glauben, England würde untergehen, sollten die Raben eines Tages fortfliegen.²

~ die charaktere ~

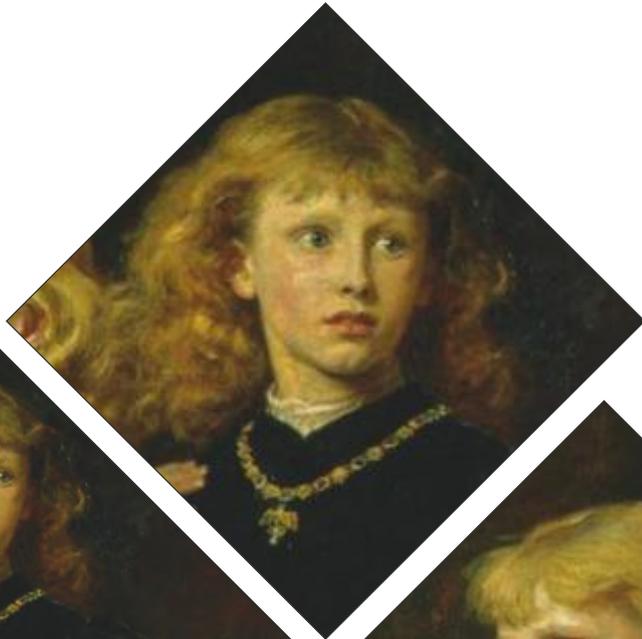
prinzen

Zwei Brüder. In ihrem Gefängnis in zahlreichen Gemälden verewigt, ungewiss in die Zukunft blickend, doch einander haltend.

Blondes, lockiges Haar, dunkle Kleidung,
goldener Schmuck.



Millais, John Everett. "The Two Princes Edward and Richard in the Tower." 1878.³





ed



rick



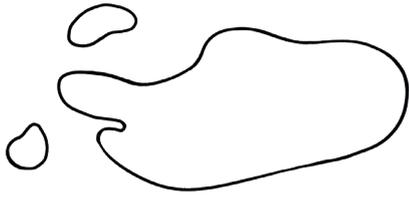
Mehrmals wurden die Designs überarbeitet. In den ersten Entwürfen noch linienlos, später sich besser vom Hintergrund abhebend mit Konturen.

Wichtig war, die äußerliche Ähnlichkeit der Brüder zu erhalten und ihnen trotzdem kleine, individuelle Merkmale zu geben.

Zielstrebig hüpfert der junge Prinz durch
das Schloss, wie er es schon so oft im
Spiele tat.







Eine formlose Gestalt, doch kommt er zum Stillstand, erhascht man einen Blick auf seine geisterhafte Silhouette.





- die outline -

Auf den Fußspuren der Prinzen, vom Anfang bis zum Ende.
Unterteilt in 3 Akte nach dem klassischen Aktmodell.

AKT 1



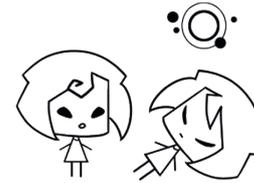
Tower of London. Die Prinzen liegen abends im Bett und unterhalten sich über Ed's bevorstehende Krönung.

Der Spieler lernt die allgemeine Situation kennen: Die Geschichte spielt im Tower, die Charaktere sind Brüder sowie Prinzen.



Rick wacht mitten in der Nacht alleine auf. Es ist dunkel und Ed ist nicht anwesend. Er macht sich auf, seinen Bruder zu suchen.

Ab diesem Punkt erhält der Spieler Kontrolle über den Charakter. Tutorial Level beginnt.



Rick findet Ed's toten Körper auf und begegnet seinem Geist. Ed erzählt, er sei ermordet worden, kann sich jedoch nicht an seinen Mörder erinnern. Die Prinzen ahnen jedoch, dass London Tower nicht mehr sicher ist.

Die Ziele werden definiert: Rick lebend aus dem Schloss herausbringen, sowie Ed's Mörder finden. Hauptspiel beginnt.

AKT 2

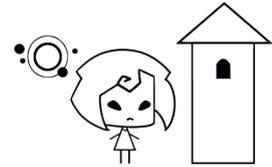


Die Prinzen kämpfen sich durch den Tower of London. Schnell stellt sich heraus, dass sich die Welt der Lebenden und der Geister vermischt hat. Überall gibt es Gefahren und Hindernisse, die es zu überwinden gilt.



Endlich am Burgtor angekommen, erlangen die Prinzen bittere Gewissheit: Das Burgtor ist verschlossen und sie sind eingesperrt.

Ein Rabe erzählt ihnen, dass die Raben ebenfalls im Tower eingesperrt sind. Er weist auf den höchsten Turm, der früher als der Ausgang für die Raben galt.



Mit neuem Ziel vor Augen bahnen sich die Prinzen ihren Weg Richtung White Tower.

AKT 3



Den Turm hochsteigend stellen sie sich dem letzten Endgegner.



Die Prinzen sind am Ende der Reise angekommen. Die Brüder verabschieden sich voneinander. Rick springt von dem Turm und verwandelt sich im Fall in einen Raben, in die Freiheit fliegend. Was seine Zukunft für ihn bereithält, ist ungewiss.

Ed's Geist bleibt auf ewig zurück im Tower of London.

SECRET ENDING



Ed findet durch die Raben heraus, wer sein Mörder ist und stellt ihn. Bevor Rick vom Turm springt, löst Ed sich auf, denn er kann nun in Frieden ruhen.

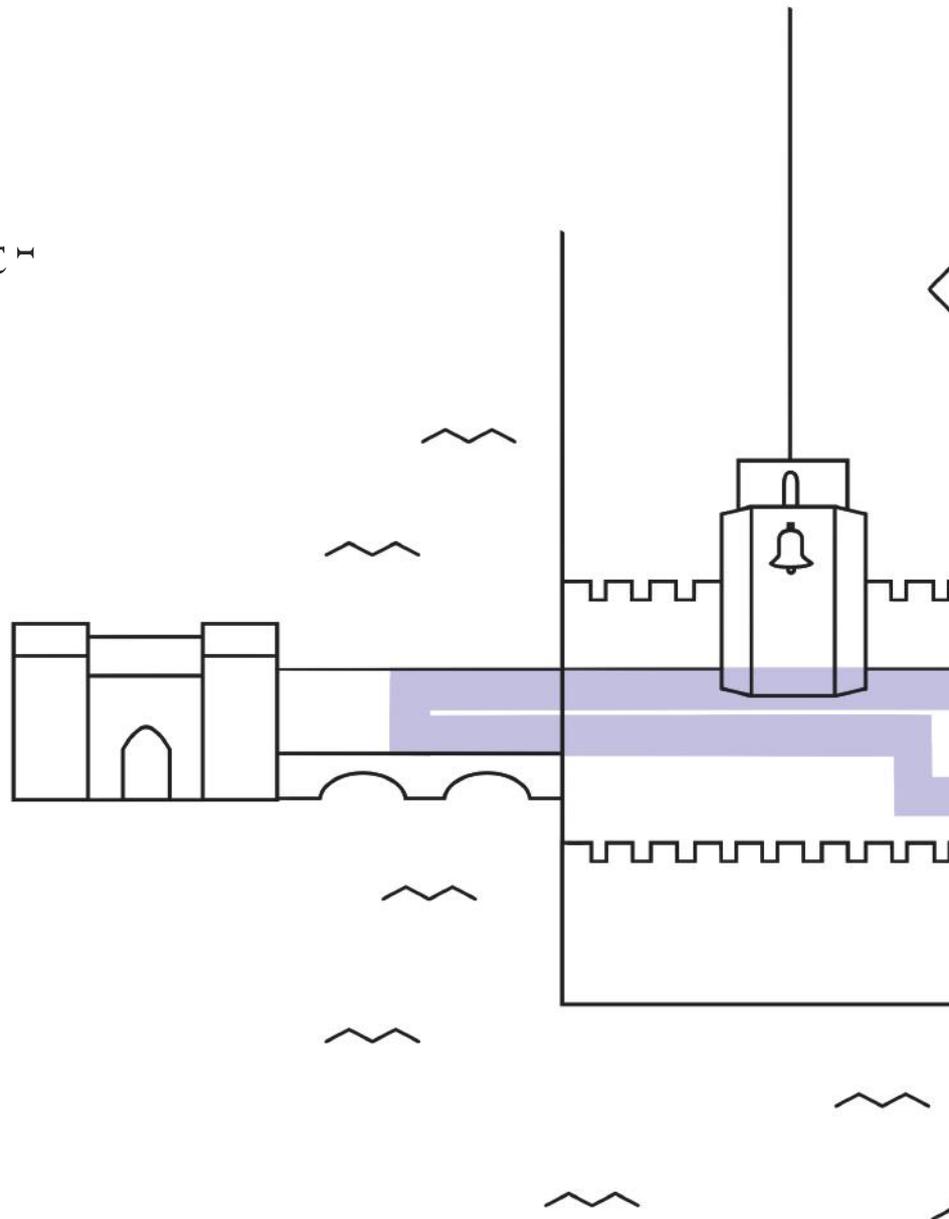


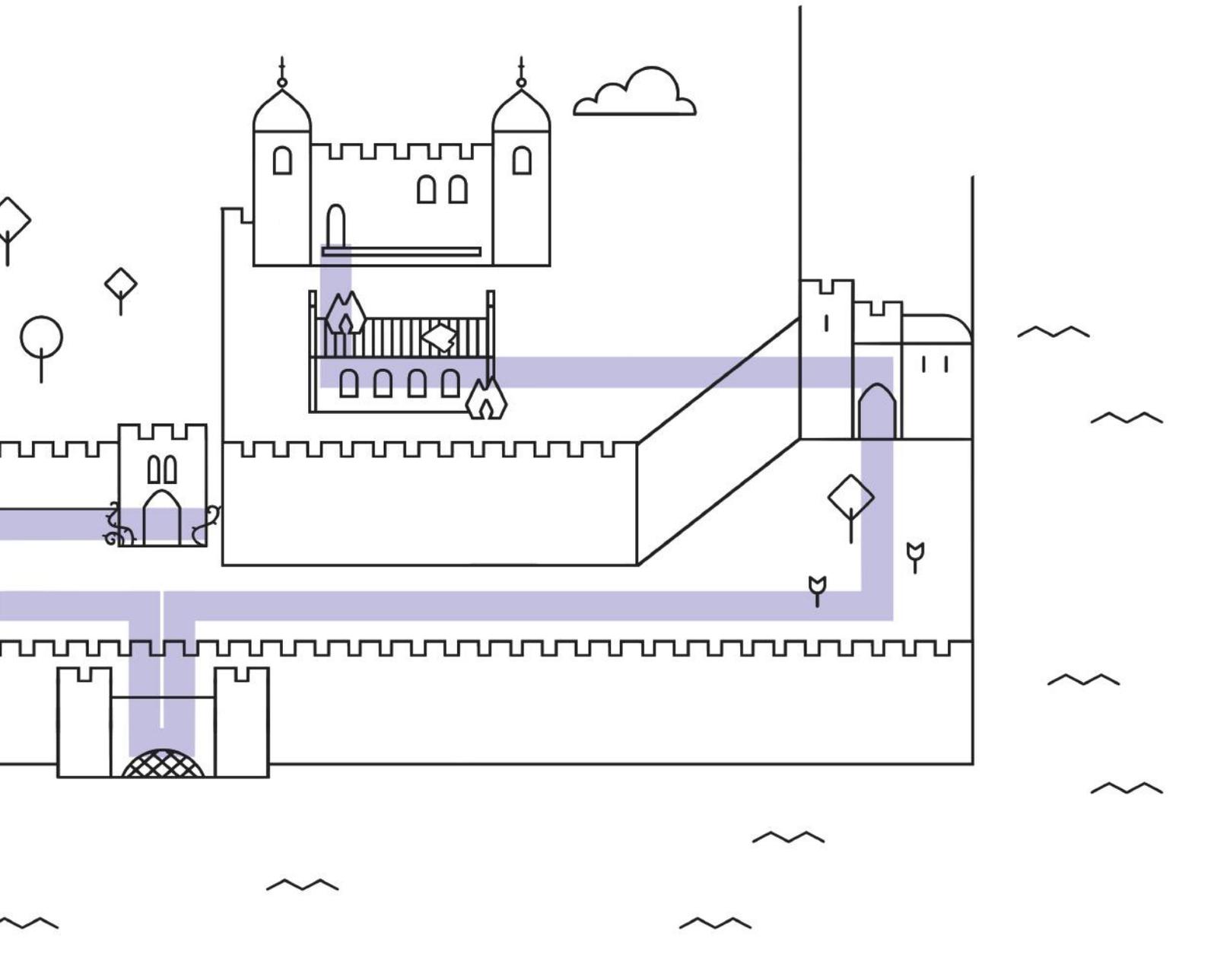
Nur wer alle 7 Raben im Spiel gefunden hat, erhält dieses Ending.

▫ der handlungsort ▫

Der Tower of London. Vie-
len diente er als Gefängnis,
manchen als Grab, wenigen als
Zuflucht. Von den steinernen
Mauern hallen die Geschich-
ten längst vergangener Tage.

Basierend auf einer wahren
Karte des Towers stellt jeder
Gebäudeteil ein Level dar, ins-
gesamt sieben an der Zahl.

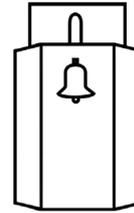






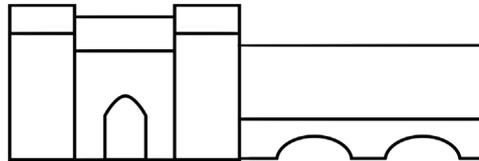
GARDEN
TOWER

Die Unterkunft und Schlaf-
gemach der Prinzen.



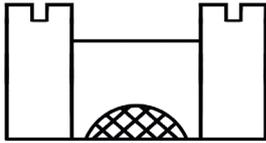
BELL
TOWER

Wer die Glocken läutet,
der öffnet das Tor.



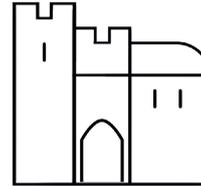
MAIN GATE

Der Weg in die vermeintliche
Freiheit, jedoch von einer
bösen Macht versperrt.



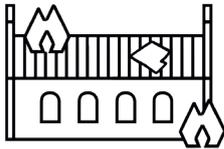
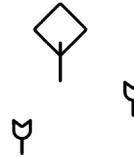
TRAITOR'S
GATE

Der geheime Weg über die Themse, doch das letzte Boot ist schon längst gesunken.



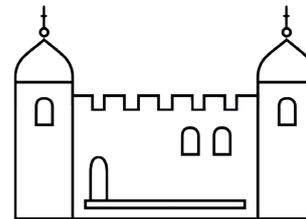
PRIVY
GARDEN

Ein Zufluchtsort für die Lebenden wie auch die Toten.



GREAT
HALL

Es scheint, als sei diese Halle dazu verdammt, in Flammen unterzugehen.



WHITE
TOWER

Der höchste Turm im Tower. Von hier oben blickt man in die Freiheit.

↳ concept art ↳

Jedes Level besitzt sein eigenes Farbschema.
Anfangen von endloser Nacht bis zum
kristallklaren Tag.

























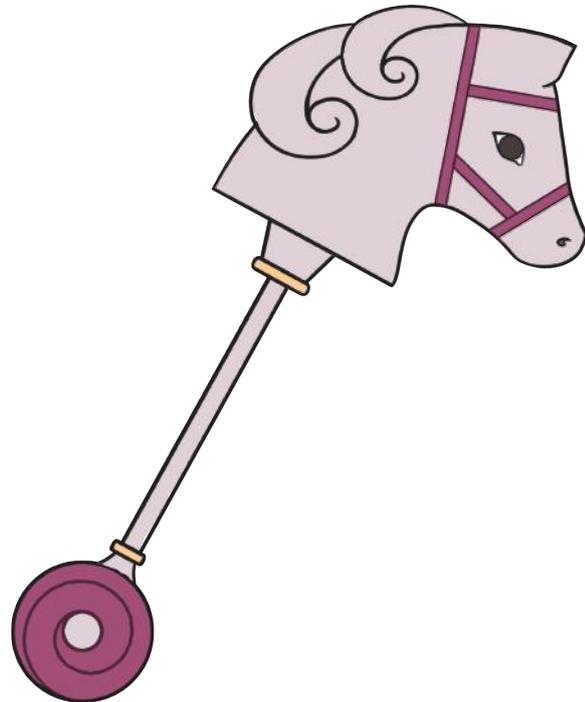




~ die Fähigkeiten ~

Von den Menschen verlassen finden die Kinder Trost in ihren kleinen Schätzen.

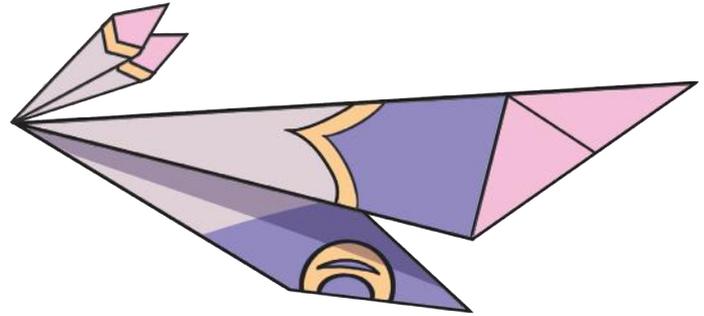
In regelmäßigen Abständen (Level 1, 3 und 5) kann Rick im Spielverlauf drei Spielzeuge finden, die ihm eine neue Fähigkeit verleihen und ihn somit neue Rätsel lösen lassen.





Das Steckenpferd ist ein treuer Begleiter.
Stampfend und rollend steht ihm nichts
im Wege, jeden Stein reißt es ein.





Durch die Lüfte gleitend auf einem Papierflieger...sofern der Wind gut steht.



Die geliebte Puppe nimmt den Platz
des Prinzen ein, wann immer ein Köder
gebraucht wird.



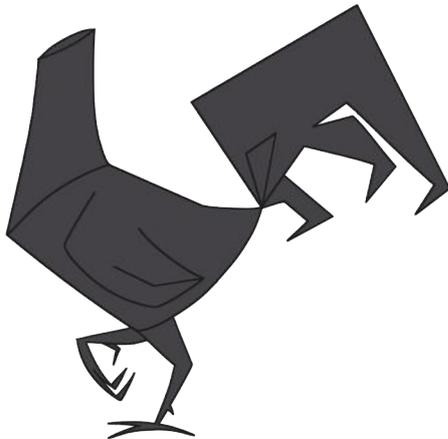
Der Tod ist nicht das Ende, sondern birgt viele neue Möglichkeiten. Ed benutzt seine neu erworbenen Mittel, um seinem kleinen Bruder zur Flucht zu verhelfen.

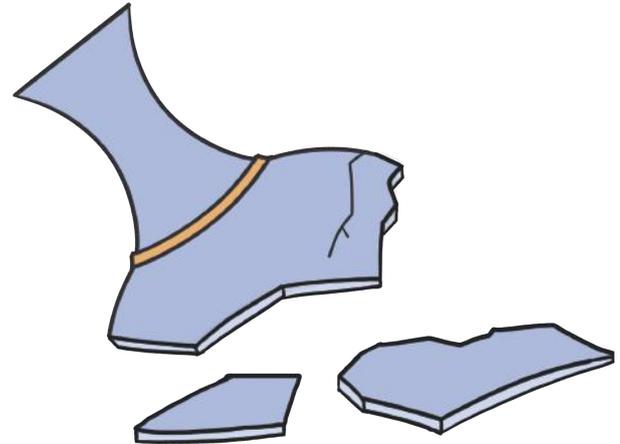
Let me guess, you wanted to get to the other side?



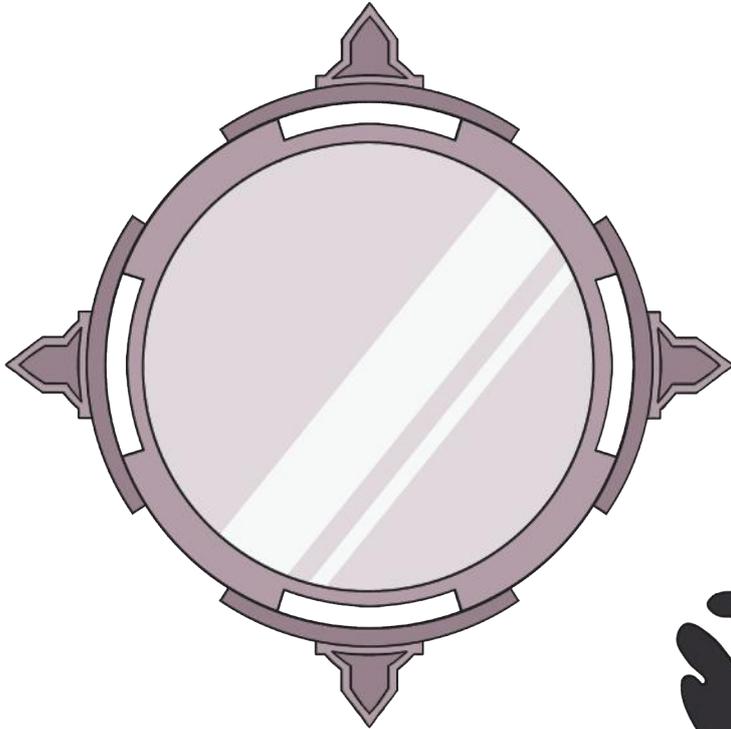
Als Geist hat man Einblick in ihre Welt. Ed kann seine Leidensgenossen sehen und mit ihnen kommunizieren. Vielleicht halten sie die ein oder andere Information bereit...

Yes, but I've got quite a headache today.

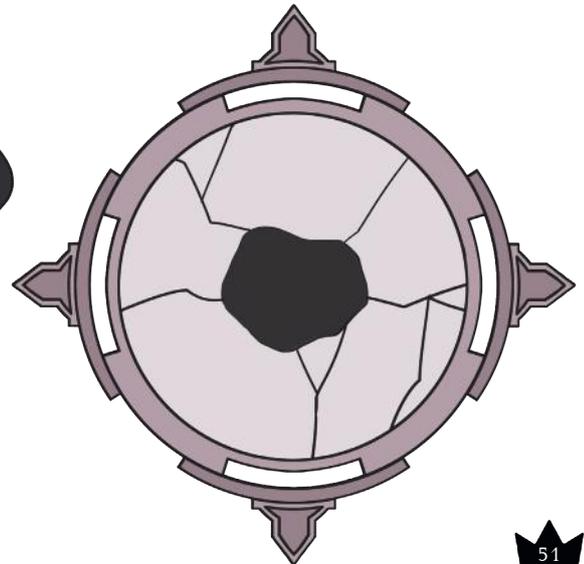


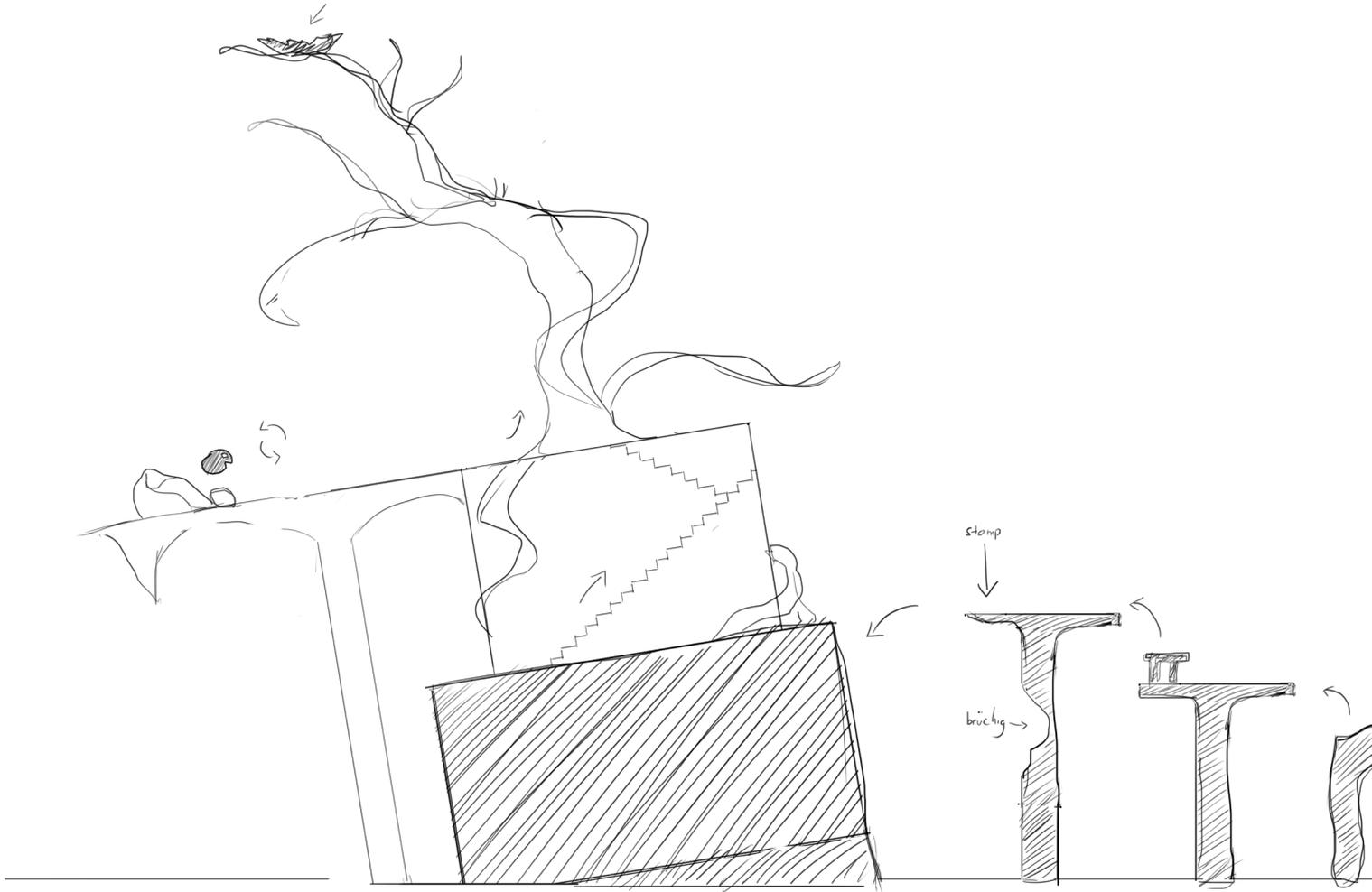


Materielles zählt nicht mehr. Wenn Gegenstände geisterhaft durch die Luft schweben, ist der tote Prinz dafür verantwortlich.



Spiegel gelten seit jeher als Verbindung zwischen der Welt der Lebenden und der Toten. Böse Geister lassen sich verbannen, indem man Spiegel schwärzt und zerbricht.

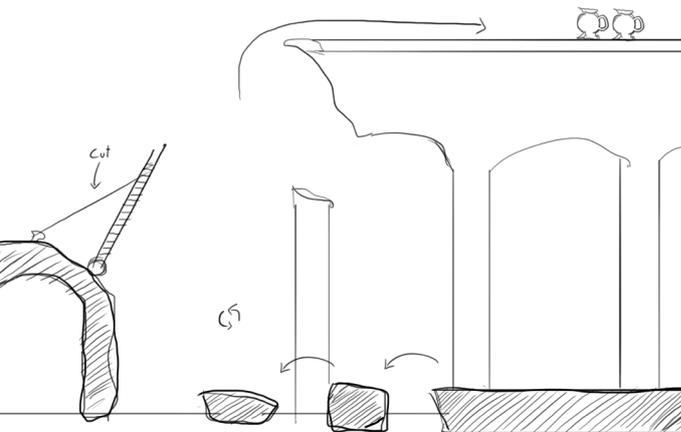




▭ prototyp level design ▭

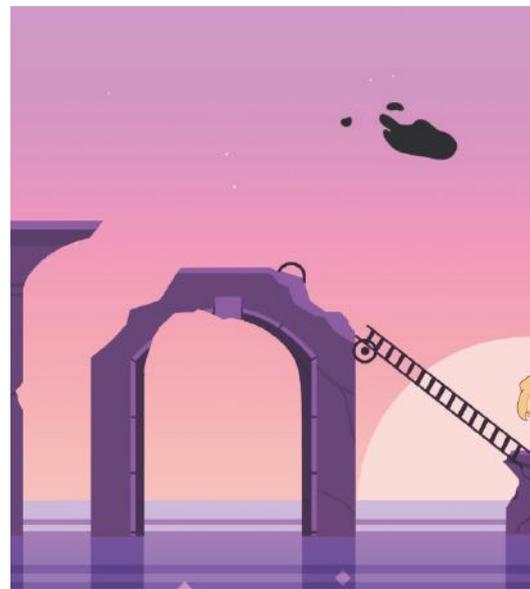
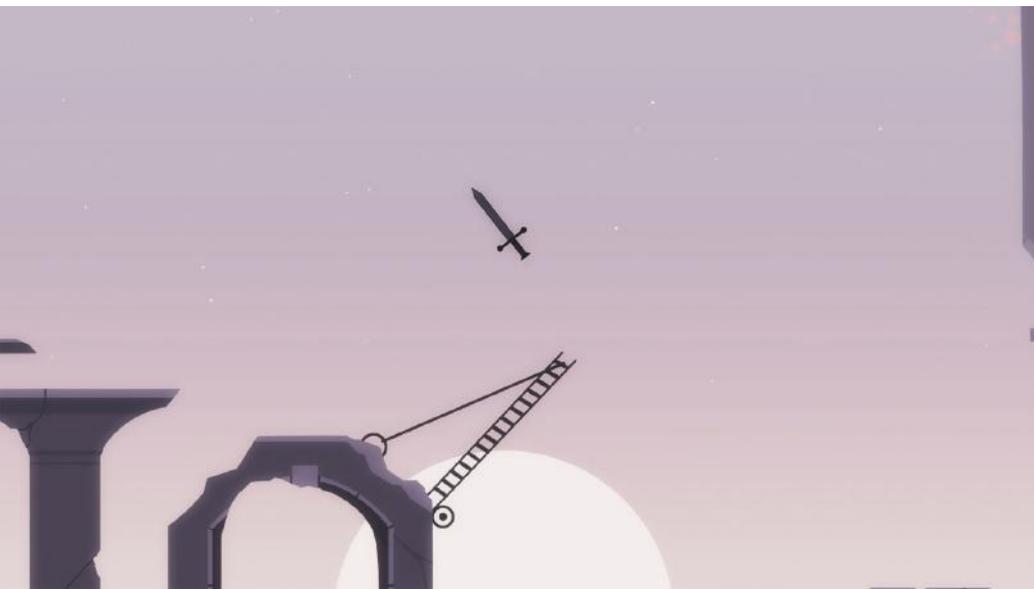
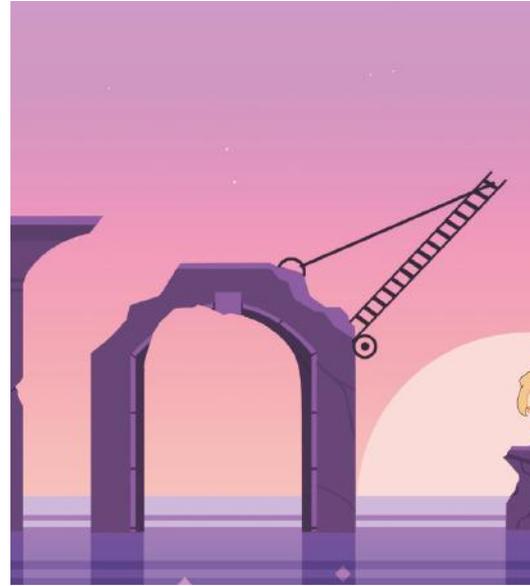
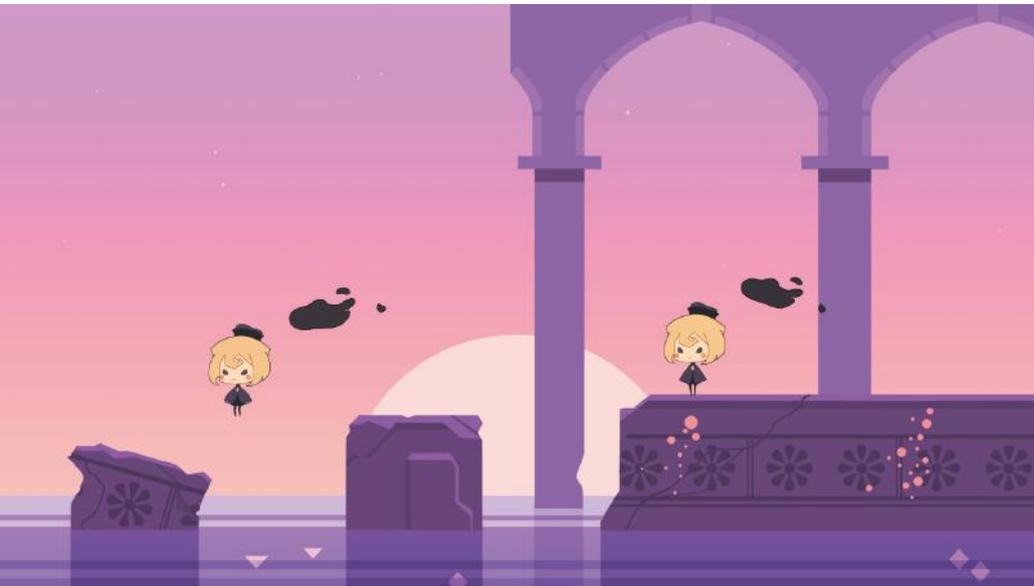
Die wichtigsten Elemente zum Leben erweckt. Ed und Rick müssen zusammenarbeiten, um die zerstörte Brücke zu dem Main Gate zu überqueren.

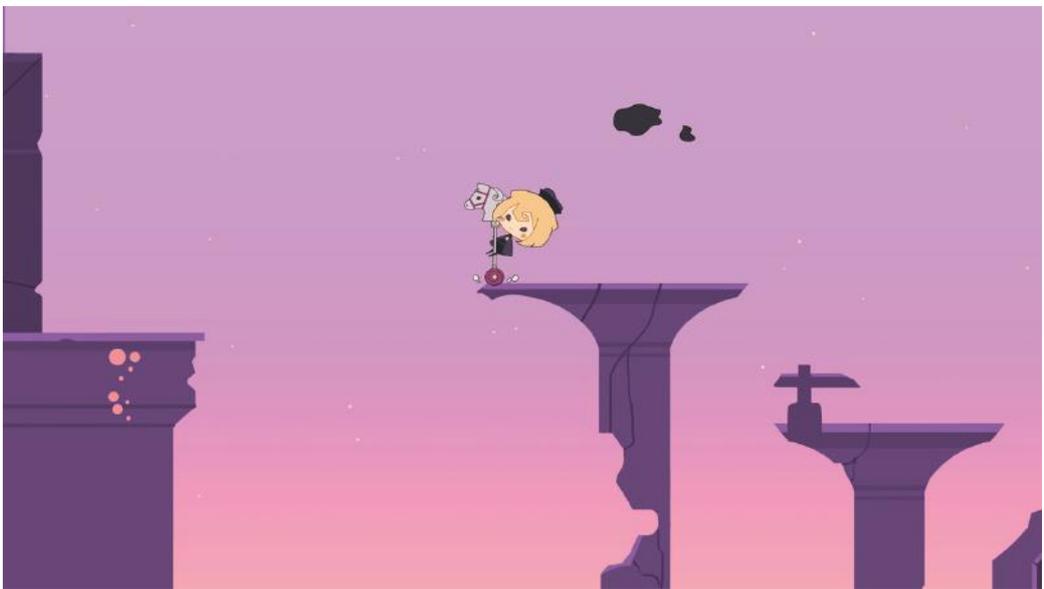
Anfangen mit einer Skizze bis zur fertigen Map. Die Karte ist so aufgebaut, die wichtigsten Spielelemente zeigen zu können.

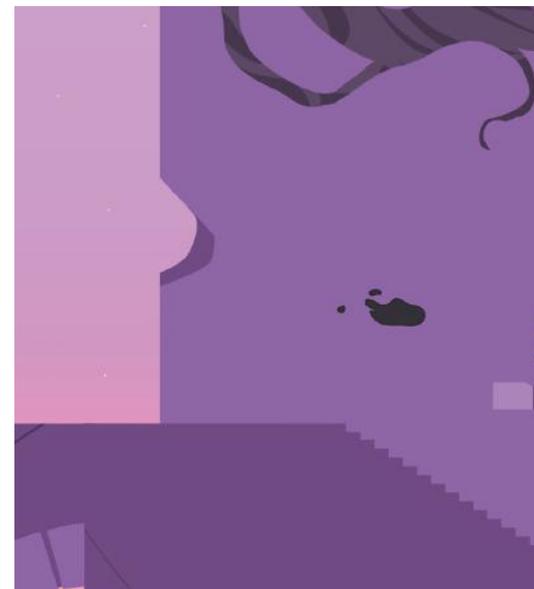
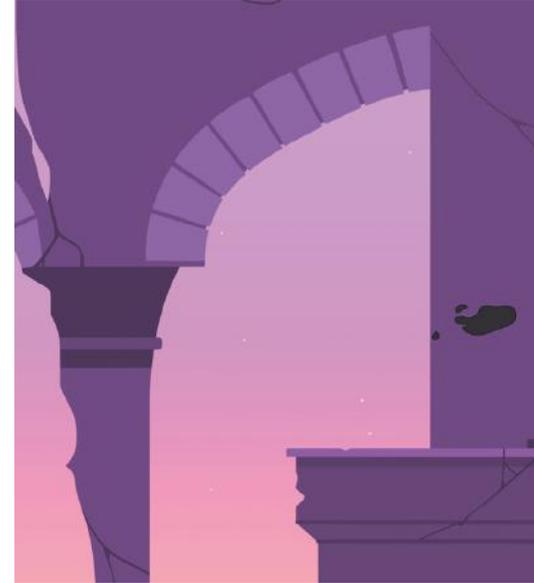


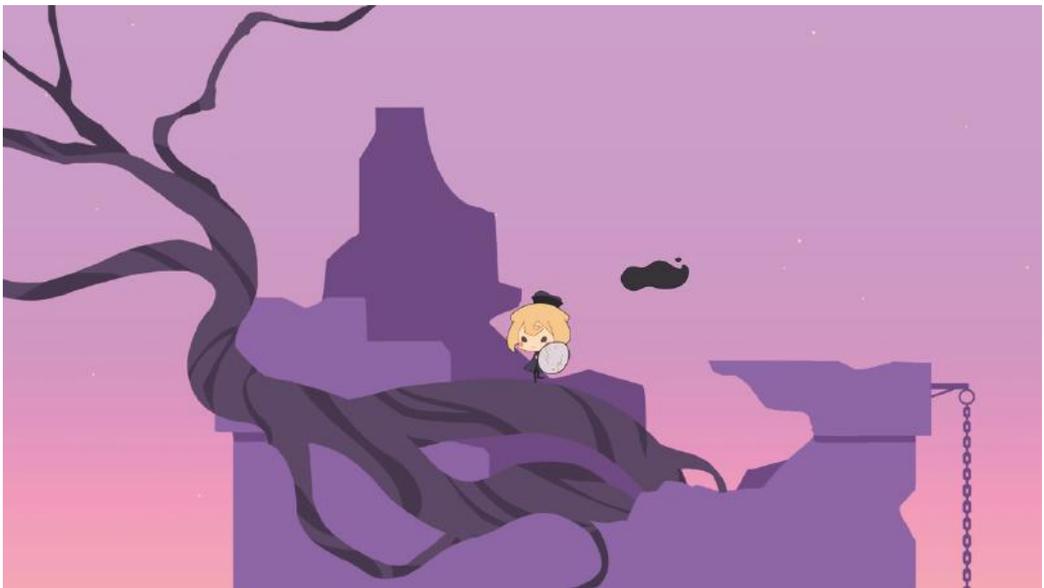












Thank you so much!
Huh? This thing has been stuck
in the branches. You can have it.



- nachwort -

Oh, meine geliebten Prinzen! Wie gerne hätte ich mehr Zeit mit euch verbracht. Doch ist meine Zeit so kurz wie die eure, und jedes Semester geht einmal zu Ende.

Diese Bachelorarbeit lag mir sehr am Herzen, denn Rook ist ein Projekt, welches ich schon seit langem umsetzen wollte. Dementsprechend viele Ideen hatten sich angesammelt, von denen ich leider nur einen Bruchteil im Rahmen dieser Arbeit präsentieren konnte.

Ich denke jedoch, einen Einblick darin gegeben zu haben, was dieses Projekt ist und was es einmal werden kann. Mein Ziel, die Prinzen noch einmal zum Leben zu erwecken, habe ich erreicht.

Vielleicht werden sie eines Tages entkommen, in einer anderen Welt, in einer anderen Zeit.

~ danksagung ~

Ich möchte mich bei all denjenigen bedanken, die mich während der Anfertigung dieser Bachelorarbeit unterstützt haben.

Danke an meine Prüfer Frau Prof. Dipl.-Des. Tina Glückselig und Prof. Dipl.-Des. Henning Tietz, für die Betreuung während des Semesters und die konstruktive Kritik.

Danke an meine Schwester, für die Unterstützung und die Softdrinks.

And special thanks to the artists from the Rabbit Club, for the wonderful feedback, emotional support and world's cutest rabbit pictures.

quellen

- 1 Princes in the Tower. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Princes_in_the_Tower [08.07.2019].
- 2 Ravens of the Tower of London. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ravens_of_the_Tower_of_London [08.07.2019].
- 3 Millais, John Everett. The Princes in the Tower. 1878. Ölgemälde. Royal Holloway, University of London.

