

ASOBO

A PLAGUE TALE : INNOCENCE



„Der neueste Entwurf von Asobo Studio, der in der Region Bordeaux entstanden ist, überrascht die französische Videospielezene im Jahr 2019 mit dem Ausmaß seines Umfangs. *A Plague Tale: Innocence* ist ein Spiel, das wie ein düsteres Märchen anmutet und Abenteuer und Ermittlungen vor einem historischen Hintergrund miteinander verbindet. Es erzählt die tragische Geschichte der beiden Waisenkinder Amicia und Hugo De Rune, die im Mittelalter den Geißeln der Inquisition und des Schwarzen Todes zum Opfer fallen. Obwohl das Spiel keine Dokumentation über den Hundertjährigen Krieg ist, hat das Studio dennoch sowohl die große als auch die regionale Geschichte genutzt, um sein Universum und seine Geschichte aufzubauen. Die künstlerische Leitung von *A Plague Tale* unter Olivier Ponsonnet greift auf Inspirationen zurück, die man sich kaum anderswo als in Videospiele vorstellen kann. Es stimmt, dass der französische Künstler sich ein romantisches visuelles Universum ausdenkt, das direkt vom malerischen Klassizismus Claude Lorrains (1600-1682), Johannes Vermeers (1632-1675) und Rembrandts (1606-1669) inspiriert ist. Gleichzeitig macht er aber auch zeitgenössische ästhetische Bezüge geltend, die geeignet sind, den Schrecken zu unterstreichen, und folgt dabei dem Beispiel der bildenden Künstler Zdzisław Beksiński (1929-2005) und Hans Ruedi Giger (1940-2014). Das Ergebnis ist ein authentisches Werk, bei dem die Variationen des Stils die Spieler*innen beim Lesen der Landschaften auf natürliche Weise leiten.“

Marine Macq, Pixel Life Stories

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

ASOBO

A PLAGUE TALE : INNOCENCE



"Das Ziel dieses Bildes war es, einen gewöhnlichen Moment mit unseren beiden Hauptfiguren, Hugo und Amicia, Bruder und Schwester, am Rande des Familienanwesens darzustellen. Wir sind in warmes Licht getaucht. Die Posen der Protagonisten sind einfach, es entsteht eine Art Offenheit. Die Farbpalette und das goldene Licht am Ende des Tages sind den klassischen Gemälden des 17. Jahrhunderts entlehnt, in denen diese unwirkliche, von Melancholie geprägte Sanftheit durchscheint. Diese scheinbare Romantik wird durch eine Form der Beunruhigung kontrastiert: Die dunkle Silhouette des Baumes im Vordergrund nimmt einen großen Teil des Bildes ein. Seine Anwesenheit verändert das wahrgenommene Verhältnis der Komposition: Das Format wird quadratischer, schmaler, fast erdrückend. Sie stört die natürliche Lesart des Bildes: Das Auge der Betrachtenden kann nicht auf natürliche Weise nach vorne ausweichen und wird mit dieser Dunkelheit konfrontiert. Ein bisschen wie unsere Figuren, die sich den Widrigkeiten stellen, die auf sie warten."

Olivier Ponsonnet, Art Director

©2019 Asobo Studio, Focus Home Interactive. All rights reserved

LA BELLE GAMES

THE WANDERER: FRANKENSTEIN'S CREATURE



„Zur Feier der Schriftstellerin Mary Shelley und des zweihundertsten Jahrestages ihres Gothic-Romans *Frankenstein oder Der moderne Prometheus* (1818) hat das Studio La Belle Games beschlossen, eine interaktive Adaption des Romans zu produzieren. Es bietet uns die Möglichkeit, die berühmte Kreatur des Wissenschaftlers Frankenstein zu verkörpern, ein Wesen ohne Gedächtnis oder Familie, das auf der Suche nach seiner eigenen Identität ist. Wie kann er seine Entdeckung der Welt und seiner selbst in Bilder fassen? Die künstlerische Gestaltung von Charles Boury ist genau darauf ausgerichtet, die innere Entwicklung des Charakters wiederzugeben: Die Farbgebung der Spielumgebungen simuliert symbolisch die Wirkung von Aquarellfarben auf einer leeren Leinwand, während ihre Farbtöne je nach der Art seiner komplexen Gefühle variieren. Durch die Kameraführung und den kompositorischen Maßstab dient die Installation einer Ästhetik des Erhabenen dazu, die tiefe Einsamkeit und Kleinheit der Kreatur im Angesicht der Naturgewalten zu betonen. Das künstlerische Team studierte natürlich die Verfilmungen und Illustrationen von Frankenstein (Bernie Wrightson, James Whale), bevor es sich von ihnen entfernte. Charles Boury griff nacheinander auf die deutschen und französischen Landschaftsgemälde von Friedrich, Corot, Robert, Deshayes oder auf die wunderbaren Illustrationen von Gustave Doré und Alan Lee zurück.“

LA BELLE GAMES

THE WANDERER: FRANKENSTEIN'S CREATURE



"Die See-Szene ist ein erzählerischer Schlüsselmoment in unserem Spiel. Es ist der einzige Moment, in dem wir uns an die bekannten und erwarteten Bilder des Frankenstein-Pop-Mythos anlehnen, nämlich an das eines gruseligen Monsters. Die grafische Entwicklung dieser Sequenz hat uns dazu veranlasst, eine sehr präzise Darstellung der Kreatur zu wählen: Mehrere Gesichter wurden skizziert, bevor wir zum endgültigen Ergebnis kamen, einer subtilen Mischung aus den Porträts des Malers Francis Bacon und denen des Cartoonisten Bernie Wrightson. Ein durch die Spiegelungen des Wassers erahntes Porträt war uns, die wir die makabren Neigungen anderer, in der kollektiven Vorstellungskraft verankerter Werke ablehnten, jedoch noch zu präzise. So entschieden wir uns schließlich für die grausame Darstellung eines Totenkopfes, dem Symbol des Todes. Sie füllt den gesamten Bildschirm aus, erscheint den Spielenden, überrascht und überwältigt sie."

Charles Boury, Art Director

©2019 La Belle Games Studio, ARTE. All rights reserved

SWING SWING SUBMARINE

SEASON AFTER FALL



„Seasons After Fall ist ein Plattformspiel, das von dem Studio Swing Swing Submarine produziert wurde. Inmitten eines Märchenwaldes verkörpern die Spieler*innen einen Fuchs, der die «Macht der Jahreszeiten» besitzt, eine magische Fähigkeit, die es ihm erlaubt, den Lauf der Zeit zu verändern, wie es ihm beliebt. Das Tier bewegt sich von einer Jahreszeit zur nächsten, während sich die Umgebung um das Tier herum verändert, sowohl in plastischer als auch in mechanischer Hinsicht. Die Arbeit reagiert damit auf eine besondere räumliche Konfiguration, die wir als «biomische» Ästhetik bezeichnen: Dieser Begriff umfasst virtuelle Umgebungen, deren räumliche und spielerische Organisation die physikalischen Gesetze simuliert, die die reale Welt regieren und so viele ästhetische Ökosysteme bilden. Der künstlerische Leiter und Konzeptkünstler Géraud Soulié ließ sich von den französischen impressionistischen Maler*innen inspirieren, um ein für jede Jahreszeit spezifisches grafisches Universum zu schaffen, das in seiner Konzeptkunst eine reiche und lebendige Farbpalette verwendet. Er hat auch die Formsprache berühmter amerikanischer Konzeptkünstler wie Eyvind Earle (*Dornröschen*, Disney, 1959) übernommen, insbesondere bei der Stilisierung der Bäume, die den Spielern als Plattform dienen.“

Marine Macq, Pixel Life Stories

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

SWING SWING SUBMARINE

SEASON AFTER FALL



"Bei diesem Bild ging es mir vor allem darum, die Farbe und das Material eines traditionellen Gemäldes mit dem Konzept des «Waldes» zu verbinden und gleichzeitig meine Informationen zu hierarchisieren. Die energischen und offensichtlichen Pinselstriche selbst setzen den Reichtum eines Waldspaziergangs in Szene: Die wilde Seite des Ortes wird gezeigt, aber auch die herzliche Aufnahme, die er hervorrufen kann. Wir wollten den Detaillierungsgrad nicht zu weit treiben, um die grobe Texturbehandlung beizubehalten. Obwohl ich normalerweise eine Arbeit in Schwarzweiß beginne, um meine Komposition festzulegen, habe ich hier direkt mit großen Pinselstrichen Farbe eingeführt, bis ich die gewünschte Atmosphäre definiert hatte. Indem ich die Massen, Formen und das Licht in meiner Komposition verwaltete, schuf ich einige Atemzonen. Schließlich fügte ich unseren Fuchs, die Hauptfigur des Spiels, hinzu, um die Komposition zu vervollständigen und das Bild in den Mittelpunkt zu stellen."

Géraud Soulié, Art Director

©2016 Swing Swing Submarine, Focus Home Interactive. All rights reserved

NOVA-BOX

ACROSS THE GROOVES



„Kennt ihr die Geschichte von Alice, deren ganzes Leben auf den Kopf gestellt wird, nachdem sie ein geheimnisvolles Vinyl mit magischen Eigenschaften entdeckt hat? *Across the Grooves* ist die neueste interaktive Graphic Novel von Nova-box, einem Studio aus Bordeaux, das sich seit 2013 auf Visual Novels spezialisiert hat. Nova-box produziert narrative Spiele, die in einer verzerrten Realität verankert sind, und nimmt Anleihen bei der kinematografischen Grammatik und der des franko-belgischen Comics, um die Codes eines Genres zu erschüttern, das lange Zeit von japanischen Produktionen dominiert wurde. Ihre Aneignung des Mediums Video für intime und experimentelle Arbeiten stellt sie in eine Beziehung zur Neuen Welle des französischen Kinos (Nouvelle Vague) im Allgemeinen und zu Claude Chabrol im Besonderen. Mit Unterstützung der Illustratorin Mélanie Ertaud wählt der künstlerische Leiter Nicolas Fouqué einen beeindruckenden grafischen Stil, dessen Farbgebung sich je nach den erzählerischen Entscheidungen der Spieler*innen entwickelt. Ihre dokumentarische Reise durch mehrere europäische Hauptstädte ermöglichte es ihnen, das notwendige Fotomaterial zu sammeln, um der magischen Geschichte des Drehbuchautors Geoffroy Vincens Glaubwürdigkeit zu verleihen.“

Marine Macq, Pixel Life Stories

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

NOVA-BOX

ACROSS THE GROOVES



"Für dieses Bild, das ganz am Ende der Geschichte erscheint, wollten wir die Transzendenz unserer Hauptfigur, Alice, die sozusagen durch den Spiegel geht, heraufbeschwören. Die ästhetischen Einflüsse sind vielfältig. Einerseits natürlich der Surrealismus mit der Gegenüberstellung verschiedener visueller Elemente in stark verzerrten Maßstäben. Und zum anderen die astronomische Ikonographie der Renaissance mit ihren symbolischen Darstellungen des Sonnensystems. Unsere Illustration bezieht sich auf den Text der «Sphärenmusik», obwohl die Planeten hier in Form von Schallplatten dargestellt sind, wie Klangwelten, die es zu erkunden gilt. Die Dynamik der Komposition ergibt sich aus der Bewegung der Figur, die wie in einen musikalischen Ozean eintaucht, wobei die durch den Aufprall verursachten Wellen konzentrische Kreise erzeugen, die an die Rillen einer Schallplatte erinnern."

Nicolas Fouqué, Art Director

©2020 Nova-box Studio. All rights reserved

SPIDERS GREEDFALL

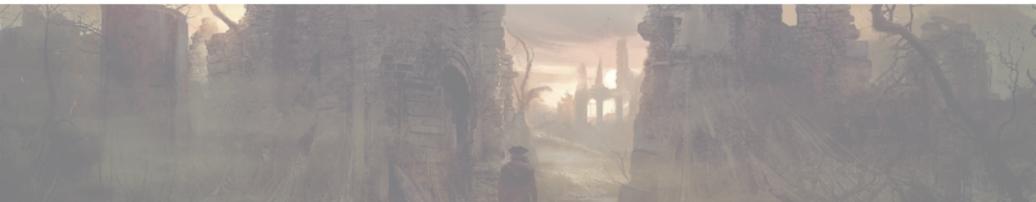


Es ist das 17. Jahrhundert. Die einst blühende «Alte Welt» ist überbevölkert und wird von Verschmutzung und der als unheilbar geltenden Seuche Malichor geplagt. Doch während der Kontinent stirbt und alle Hoffnung verliert, gibt es Gerüchte über mythologische Wesen, die Teer Fradee bevölkern, eine Insel, die auf mysteriöse Weise nicht von der Krankheit betroffen ist. In diesem Rollenspiel von Spiders stützt sich *GreedFall* auf die Geschichten großer Entdecker, um sein Fantasy-Werk aufzubauen. Im Einklang mit der dargestellten historischen Epoche hat der Art Director und Konzeptkünstler Cyril Tahmassebi ein barockes grafisches Universum gewählt, das eine Hommage an die Meister und Maler des Goldenen Zeitalters darstellt, in das er sich sehr verliebt hat. Durchdrungen von der Wärme einer herbstlichen Farbpalette, atmet die Grafik des Spiels Weite und lädt uns ein, unseren Blick auf die Natur und die Welt neu verzaubern zu lassen. Der kreative Prozess des Studios brachte sie dazu, gleichzeitig die Sammlungen des Louvre und des Quai Branly zu besuchen, um ihre Recherchen über das Licht und die Bewohner von Teer Fradee zu vertiefen. In ähnlicher Weise haben die künstlerischen Teams die Pariser Kostümwerkstatt Les Vertugadins (Theater und historische Nachstellung) beauftragt, den Kleidungsstil ihrer Figuren zu entwerfen.

Marine Macq, Pixel Life Stories

©2021 Marine Macq Pixel Life Stories

SPIDERS GREEDFALL



"Einer der ersten Schritte bei der Entwicklung von Greed-Fall bestand darin, die visuellen Grundlagen für unsere Welt zu schaffen, die weite Räume und verschiedene Kulturen miteinander verbindet. Dieses Bild war eines der ersten, das produziert wurde, und es setzt sofort den Rahmen für Romantik: Es zeigt eine alte und verfallende Welt, die dennoch einen Hoffnungsschimmer am Horizont bietet, das Versprechen einer neuen Welt, die es zu erkunden gilt. Die Meister der Malerei des 17. Jahrhunderts sind eine der wichtigsten Referenzen bei der Entwicklung unserer künstlerischen Ausrichtung. Ich habe die von Rembrandt so geschätzte Hell-Dunkel-Technik übernommen und gleichzeitig eine goldene Dominante verwendet, die für das Goldene Zeitalter charakteristisch ist, von dem wir uns ebenfalls inspirieren ließen. Die Komposition des Bildes spiegelt die Ästhetik des Erhabenen wider: Die Figur wendet uns den Rücken zu, um die zerstörte Natur zu betrachten."

Cyril Tahmassebi, Art Director

©2019 Spiders Studio, Focus Home Interactive. All rights reserved

RIKODU

ERZEGOTH – GUARDIAN OF THE SACRED ALTAR



Ein Top-Down-Action-RPG mit viszeralem Hack-and-Slash-Videospiel in einer dunklen mittelalterlichen Fantasy-Welt. Eine Konzeptgrafik, die für Rikodu für ein Kundengespräch entwickelt wurde. Dieses Konzeptkunstwerk wurde entworfen, um das visuelle Ziel für den Aufbau der Welt des Spiels festzulegen. Die höllische Gothic-Ästhetik wurde von FromSoftware- und Diablo-Spielen inspiriert, mit einem Hauch von Horror aus Zdzisław Beksiński's Dark Fantasy-Werken.

Gabriel Tanko, Lead Artist

DARKANIA WORKS

LAST DAYS OF LAZARUS



«Nach dem Selbstmord seiner Mutter kehrt Lazarus nach Hause zu seiner Schwester Lyudmila zurück. Doch unerklärliche Ereignisse lassen die Welt und sogar die Realität um ihn herum zusammenbrechen. Der drohende Tod, eine sich ausbreitende Verwünschung und das Übernatürliche bedrohen seinen Verstand, doch Lazarus drängt nach vorne, um die Wahrheit über seine Familie herauszufinden. Der Schauplatz heißt: «Amphitheatrum Sapientiae Aeternae» (Amphitheater der ewigen Weisheit) und ist inspiriert von einer Serie von Alchemie-Stichen von Henrich Kkunrath. Der hier gezeigte Tisch ist Teil eines größeren Labors mit ähnlichen rituellen Gefäßen und merkwürdigen Gegenständen. Der Held interagiert mit all diesen Elementen und erzeugt mystische Phänomene, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Die Energiefunken werden unter dem Namen «Ungeschaffene Energien» vorgestellt, d. h. das Wesen und die Substanz Gottes, die nicht in Worte gefasst oder ausgedrückt werden können. Elemente der Schönheit und der göttlichen Natur wie diese werden mit Kapiteln des Schreckens und der Angst kombiniert, um im Herzen der Spieler*innen unerwartete Gefühle des spirituellen Wunders zu erzeugen.»

Poiana George Remus, Artist

Titel des Werks: Amphitheatrum Sapientiae Aeternae

ALIEN PIXEL STUDIOS

UNBOUND: WORLDS APART



«*Unbound: Worlds Apart* ist ein herausfordernder, atmosphärischer und handgezeichneter Puzzle-Platformer, der in einem Universum spielt, in dem alle Welten durch Portale verbunden sind. Du steuerst Soli, eine begabte junge Magierin, die die Macht hat, Portale zu öffnen und die einzigartigen Eigenschaften jeder Welt zu kontrollieren - wie umgekehrte Schwerkraft, Zeitmanipulation, außerordentliche Stärke und mehr.

Beim Erstellen dieses Bildes dachte ich an die düstere und magische Atmosphäre der alten Märchen, mit denen ich aufgewachsen bin. Ich wollte das gleiche Gefühl von Ehrfurcht und Gefahr vermitteln, das in schönen, aber geheimnisvollen Welten lauert. Der Betrachter ist eingeladen, in die imaginäre Welt einzutauchen und sich die Geschichte, die sich dahinter verbirgt, vorzustellen.»

Olga Ciob, Lead Artist

Titel des Werks: Bazalt Entrance

STUCK IN ATTIC

NEAR-MAGE



«*Near-Mage* ist ein erzählungslastiges Abenteuerspiel mit einem Hauch von Rollenspiel-DNA, das sowohl Hardcore-Spieler des Genres als auch Neueinsteiger ansprechen soll.

Der Look von *Near-Mage* ist eine Kombination aus moderner Sensibilität und lokaler transsyvanischer/rumänischer Ästhetik. Von den Kostümen bis hin zur Architektur haben wir natürlich alles mit einbezogen, womit wir aufgewachsen sind. Die magischen Welten von Rakus und dem Transylvanian Institute for Magick sind eine eklektische Kombination aus High und Low Fantasy, einigen Steampunk-Elementen und einer starken lokalen Folklore-Ader. Was die nicht-menschlichen Charaktere betrifft, so haben wir uns hauptsächlich auf rumänische Fabelwesen gestützt und gleichzeitig versucht, jedem von ihnen eine ganz persönliche Note zu geben - wir wollen nicht, dass sie lokale Klischees oder wandelnde Stereotypen sind; jeder soll seine eigene Persönlichkeit haben und nicht zu 100 % durch seine übernatürliche Spezies definiert werden.»

Liviu Boar, Lead Artist

ANOMALY GAMES

THE FERMI PARADOX



Das Thema unseres Spiels ist die Entfernung. Entfernung auf galaktischer Ebene, Zivilisationen, die Tausende von Lichtjahren voneinander entfernt sind und unfähig sind zu wissen, ob irgendwo da draußen anderes Leben existiert. Der Spieler ist ebenfalls weit entfernt, er ist der galaktische Gärtner, das einzige Wesen, das von den außerirdischen Lebensformen weiß, die sich zu interstellaren Gesellschaften entwickeln. Nur ein göttlicher Beobachter ist sich der Kämpfe und Katastrophen bewusst, die sich überall in der Galaxie parallel abspielen. Bis sich schließlich einige außerirdische Astronauten auf eine interstellare Suche begeben, um Leben auf einem anderen Stern zu finden und ihre Nachkommen viele Generationen später ihr weit entferntes Ziel erreichen und Kontakt mit einer anderen Zivilisation aufnehmen. Unser gesichtsloser Außerirdischer in seinem surrealen Raumanzug ist einer dieser Weltraumreisenden, der schließlich die Distanz überbrückt hat. Der Kontakt zwischen zwei intelligenten Lebensformen ist unausweichlich. Wird er friedlich verlaufen?

Der Stil von *The Fermi Paradox* zeichnet sich durch kräftige Farben und Formen aus. Dies zeigt besonders der sehr dreieckige Stil des Raumanzugs vom als „der Gesichtslose“ bekannten Außerirdischen. Die Figuren haben alle sehr unterschiedliche Silhouetten, um zu unterstreichen, dass das Leben in sehr unterschiedliche Richtungen gehen kann.

Künstlerin: Anna Grinenko

Titel des Werks: Der gesichtslose Weltraumreisende

©2021, Anomaly Games, *The Fermi Paradox*, All rights reserved

SLOW BROS.

HAROLD HALIBUT



Harold Halibut ist ein handgemachtes, narratives Spiel über Freundschaft und das Leben auf einem stadtdünnen Raumschiff, das in einem fremden Ozean versunken ist. Es ist 250 Jahre her, dass euer Zuhause - ein archaisches Raumschiff - am Rande des Kalten Krieges von der Erde floh, um einen bewohnbaren Planeten zu finden, auf dem die menschliche Rasse erhalten werden kann. Du bist Harold, ein Laborassistent der leitenden Wissenschaftlerin des Schiffes, Jeanne Mareaux. Während sich die meisten Bewohner des Schiffes mit dem Leben an Bord des gesunkenen Schiffes abgefunden haben, arbeitet Mareaux immer noch unermüdlich daran, einen Weg zu finden, den Planeten zu verlassen. Die seltsamen, wunderbaren Menschen der Fedora halten Harold auf Trab, bis eine schicksalhafte Begegnung ihn in eine völlig unbekannte Welt stürzt. Das Spiel wurde zuerst in der physischen Welt entwickelt, mit Kulissen, Figuren und allem Drum und Dran. Diese puppenhausgroßen Sets und Puppen wurden dann in 3D gescannt und mit Unity interaktiv spielbar gemacht. Der Stil dieser Konzeptgrafik wurde aus Gründen der Klarheit und Unterscheidbarkeit von der Ästhetik des Spiels gewählt. Ähnlich wie das Spiel selbst soll es ein tiefes Gefühl der Atmosphäre und des Eintauchens vermitteln, aber mit einer lustigen und/oder unangenehmen Note enden. Draußen im Weltraum, tief unter dem Ozean, inmitten verstreuter Raumschifftrümmer, putzt ein Mann Fenster, während sein Chef im Bett ein Buch liest.

Künstler: Ole Tillmann

Titel des Werks: Mittwoch, Tag 18252, Plankton entfernen, dann Mittagessen

©Unreleased, Slow Bros., All rights reserved

LEA SCHÖNFELDER UND PETER LU

PERFEKTE FRAU



Perfekte Frau ein Tanzspiel von Lea Schönfelder und Peter Lu, ist inspiriert von den allgegenwärtigen Persönlichkeitsfragebögen in Frauenzeitschriften und den darin definierten Frauenrollen. Es gibt viele solcher Rollen, die Aspekte wie Familie, Karriere, Erfahrung, Sex und mehr betonen. Aber diese können unmöglich die Tiefe und Komplexität des Lebens einer Frau charakterisieren. *Perfect Woman* nutzt diese Stereotypen als Bausteine, mit denen du deine eigene perfekte Frau sein kannst.

Das Spiel ist in aufeinander aufbauende Stufen gegliedert, von denen jede eine andere Phase im Leben einer Frau darstellt. Beginnend mit der Kinderstufe müssen sich die Spielerinnen vor eine Kinect stellen, um verschiedene Posen nachzumachen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Je besser ein Spieler die Pose halten kann, desto «perfekter» ist seine Bewertung für diesen Level. *Perfekte Frau* bietet einen sich verzweigenden Entscheidungsbaum, der dazu dient, das Leben der Figur zu erzählen. Vergangene Entscheidungen können zukünftige Entscheidungen erschweren. Es ist nicht immer möglich, in jeder Phase des Lebens perfekt zu sein, und das ist völlig in Ordnung. Das Foto einer der ältesten Menschen, die je gelebt haben, einer japanischen Fischerin, war die Inspiration für diese Konzeptkunst. In der Beschreibung des Fotos heißt es, dass sie ihr ganzes Leben lang gearbeitet hat. Dieses Bild zeigt eine glückliche Frau, die ein Leben voller Sinn gelebt hat.

Künstlerin: Lea Schönfelder

Titel des Werks: Die Fischerin

©2014, Lea Schönfelder und Peter Lu, All rights reserved

JO-MEI

MEER DER EINSAMKEIT



Der Spieler steuert eine junge Frau namens Kay, die unter so starker Einsamkeit leidet, dass ihre inneren Gefühle von Hoffnungslosigkeit, Wut und Wertlosigkeit nach außen dringen und sie zu einem Monster wird. Als Kay erkundet der Spieler eine scheinbar leere, überflutete Stadt und ihre schuppigen, rotäugigen Kreaturen, um herauszufinden, warum Kay selbst zu einem Monster geworden ist. Ihre Emotionen manifestieren sich in riesigen Monstern, die sich ihr in den Weg stellen und versuchen, ihr zu helfen, sie aber auch zu vernichten. Kay muss mit den ihnen zugrunde liegenden Absichten interagieren und diese verstehen, um die negativen Auswirkungen dieser Emotionen zu überwinden. Das Spiel ist im Kern ein innerer Dialog einer Person, die versucht, mit ihren eigenen Unzulänglichkeiten fertig zu werden.

«Dieses Werk wurde geschaffen, um den Kampf zwischen zwei der wichtigsten Monster im Spiel darzustellen. Da das Wetter stark mit den Charakteren und ihren Emotionen verbunden ist, war ein Sturm der beste Weg, um den Konflikt zwischen zwei von ihnen darzustellen. Der launische und raue Sturm hilft dabei, ihre Verzweiflung und Wut sowie ihr Ringen um Verständigung zu vermitteln.»

Künstler: Sibylle Hell

Titel des Werks: Kampf der Eltern

©2019 Jo-Mei, Electronic Arts. All rights reserved

PAINTBUCKET GAMES

DURCH DIE DUNKELSTE ALLER ZEITEN



Through the Darkest of Times ist ein Strategiespiel, das dich eine Widerstandsgruppe in Berlin während der Nazizeit spielen lässt. Du spielst einen Widerstandsführer und planst und führst Aktionen durch, um Unterstützer zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Du musst die Moral deiner Mitglieder im Gleichgewicht halten, Ressourcen für die Durchführung von Aktionen beschaffen und vermeiden, von der Gestapo erwischt zu werden.

Holzschnitte und Plakate aus der Ära des «deutschen Expressionismus» der 1920er Jahre lieferten die Inspiration für den Kunststil von «Through the Darkest of Times». Die Nazis verboten die moderne Kunst der Jahre zwischen den beiden Weltkriegen als undeutsche, sogenannte „Entartete Kunst“. Wir haben die Arbeiten dieser Künstler als Referenz für unsere Entwürfe verwendet.

Die Konzeptgrafik zeigt den Wahlkampf auf den Straßen Berlins, kurz bevor Hitler an die Macht kommt. Die reduzierte Graustufen-Farbpalette und das kontrastreiche rote Plakat geben der Szene diesen einzigartigen und grafischen Look. Die Augen der Hauptfiguren, die für die Anti-Nazi-Partei kämpfen, schauen dich an.

Künstler: Sebastian St. Schulz

Titel des Werkes: Wahlkampf

©2019 Paintbucket Games, All rights reserved