



FILMAUFNAHMEN IN GAMES

Die Spielumgebungen digitaler Games können aktuell leicht für Filmaufnahmen genutzt werden: Dabei wird das Spiel selbst quasi zum digitalen Filmstudio (oder zur Theaterbühne), in dem Szenen gespielt und aufgezeichnet werden. Auf diese Weise entstehen dann so genannte Machinima (ein Kunstwort aus Maschine, Animation und Cinema), also Filme und Animationen, die im Spiel selbst aufgenommen werden.

- Das Spielgeschehen selbst steht im Vordergrund und soll dokumentiert und eventuell auch kommentiert werden. Dieser Zielsetzung folgen beispielsweise die auf YouTube nach wie vor sehr populären Let's Play-Videos.
- Die Spielumgebung wird gleichsam als „digitale Theaterbühne“ genutzt: Mehrere Spieler_innen führen mit ihren Spielfiguren eine Handlungsabfolge auf und das Geschehen wird gefilmt (entweder durch einer zusätzlichen Person, deren Spielsicht quasi als Kamera funktioniert, oder über eine eventuell vorhandene interne Filmfunktion des verwendeten Spiels). Die „Dreharbeiten“ ähneln den Dreharbeiten bei einem herkömmlichen Filmprojekt: Es müssen ein Storyboard und ein Drehbuch erarbeitet werden und die einzelnen Personen müssen ihre Rolle durch entsprechende Aktionen mit ihren Spielfiguren digital verkörpern. Im Anschluss können die entstandenen Aufnahmen wie herkömmliche Filmaufnahmen weiterbearbeitet, geschnitten oder vertont werden.
- Eine weitere Gestaltungsmöglichkeit besteht darin, reale Welt und Spielwelt zu mischen. Dies erfolgt entweder, indem sich reale mit digitalen Spielsequenzen abwechseln, oder durch den Einsatz von Greenscreens, durch die reale Personen nachträglich in eine digitale Umgebung versetzt werden.

1) Technik

Filmaufnahmen in Games können unter Verwendung verschiedener Hilfsmittel produziert werden. In allen Fällen führt der Weg dabei über die Erstellung sogenannter Screencasts – also Bildschirmaufzeichnungen von Smartphone, Tablet, PC oder Videospielekonsole. Zur Anfertigung dieser Aufzeichnungen gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Mittels einer Capture Card ([siehe Infobox Capture Card](#))
- Mit der (kostenfreien) Open Broadcaster Software (OBS) (www.obsproject.com)
- In neueren Windows-Versionen als eingebaute Funktion: Wird bei laufendem Spiel die Tastenkombination aus Windows-Taste und G gleichzeitig gedrückt, erscheint ein Menü, mit dem Aufnahmen getätigt werden können. Die so aufgezeichneten Dateien finden sich später unter Meine Dateien → Meine Videos.
- Direkt auf dem Smartphone, z. B. mit der App AZ Screen Recorder. Bei neueren Smartphones und Tablets ist eine entsprechende Funktion mittlerweile häufig schon direkt im Betriebssystem integriert und erfordert keine weitere Software.
- Auf Videospielekonsolen und in Games mithilfe mitgelieferter Tools ([siehe Infobox Aufzeichnungen mit Videospiele-Konsolen](#))

Die auf diesem Wege entstandenen Aufnahmen sind dann Videodateien, die auf konventionellem Weg am PC weitergeschnitten werden können. Je nach vorhandener Software und Vorkenntnisstand können dabei verschiedene Programme zum Einsatz kommen, z. B.:

- Windows Movie Maker
- Die mitgelieferte Software der Capture Card
- Professionelle Schnittsoftware, z. B. Adobe Premiere, Magix oder Final Cut
- Potenzielle spieleigene Tools, die manche Titel von vornherein mitbringen
- Kostenlose Schnittsoftware, wie z. B. Da Vinci Resolve 16 <https://www.blackmagicdesign.com/de/products/davinciresolve/>

Capture Card

Eine „Capture Card“ ist ein kleines externes Gerät, das per USB- und/oder HDMI-Anschluss sowohl mit dem Gerät, dessen Bildschirm aufgezeichnet werden soll, als auch mit einem PC, auf dem die Aufzeichnung gespeichert werden soll, verbunden wird. Die Capture Card sorgt dann dafür, dass das Bildsignal des betreffenden Gerätes an den aufzeichnenden PC übermittelt wird und als Videodatei gespeichert werden kann.

Eine Capture Card bedeutet zwar einerseits einen etwas höheren Aufwand (Verkabelung, zusätzliche Kosten und jeweils ein zusätzliches Gerät zur Aufnahme), hat aber auch Vorteile: So belastet die Aufzeichnung nicht das Gerät, auf dem das Spiel läuft, mit zusätzlichem Rechenaufwand, da wirklich nur das Videosignal abgefangen wird. Die Capture Card lässt sich nicht nur an PCs anschließen, sondern auch an Videospielkonsolen und an die meisten Geräte, die ein zeitgemäßes Videosignal ausgeben. Die Auflösung der aufgezeichneten Filmdateien ist in der Regel höher als bei den eingebauten Softwarelösungen auf den Videospielkonsolen. Und in einigen Fällen bringt das Gerät sogar seine eigene Schnittsoftware mit, mit der die aufgenommenen Sequenzen weiterbearbeitet werden können.

Bildschirmaufzeichnungen auf Konsolen

Bei Sonys PlayStation 4 oder Microsofts Xbox One ist eine Funktion zum Erstellen von Bildschirmaufnahmen direkt eingebaut: Durch Druck auf einen entsprechenden Knopf direkt auf dem Joypad (Share-Button auf der PlayStation, bzw. ein Druck auf die X-Box-Taste und dann per Aufruf der Funktion „Aufzeichnen“ auf der X-Box) lassen sich Bildschirmaufzeichnungen erstellen und bei Bedarf sogar direkt online streamen, wenn das Konto der/des Spielenden mit einem entsprechenden Account bei YouTube oder Twitch verknüpft ist. Die Aufzeichnungen können aber auch als Filmdateien auf der Festplatte gespeichert und von dort einfach mithilfe eines USB-Sticks auf den PC übertragen werden.

Bei der Nintendo Switch klappt das Aufzeichnen ohne externe Hilfsmittel nur eingeschränkt: Hier ist lediglich das Erstellen von Bildschirmfotos oder 30-Sekunden-Clips möglich.

Außerdem ist Vorsicht geboten, wenn die Aufzeichnungen später veröffentlicht werden sollen: Die Verwendung von Videoaufnahmen von Games wird von den verschiedenen Publishern meist geduldet, ist aber in der Regel nicht offiziell erlaubt. Und wenn z. B. der Spielsoundtrack aus lizenzierte Musik besteht, kann das etwa beim späteren Upload auf YouTube durchaus zur Löschung führen.



BESONDERS GEEIGNETE SPIELE FÜR FILMAUFNAHMEN

Grundsätzlich gilt, dass sich jedes Spiel mit mindestens einer der beschriebenen Möglichkeiten aufzeichnen lässt. Soll das Spiel aber gerade auch dazu benutzt werden, eigene Erzählungen darzustellen, oder soll die Spielwelt teilweise oder komplett individualisiert werden, dann eignen sich dafür manche Spiele besser als andere. Einige mögliche Spiele, die einen vergleichsweise schnellen Start in die Produktion von Machinima erlauben, haben wir hier aufgeführt.

1) Minecraft/Minetest

Minecraft ist fast schon eher ein Phänomen als nur ein Spiel: Auf fast allen modernen Plattformen und Endgeräten erhältlich, bietet es den Spielenden quasi einen grenzenlosen Kreativbaukasten zum Erstellen von Welten in dreidimensionaler Klötzchenoptik, unterstützt aber auch ganz andere Spielarten.

Für die Verwendung von Minecraft in Machinima-Projekten spricht erstens die Tatsache, dass sehr viele Nutzer_innen das Spiel bereits kennen und mit ihm eigene Erfahrungen gemacht haben. Zweitens kann im Rahmen des Games jede für einen zu produzierenden Film gebrauchte Kulisse selbst gebaut werden.

Eine Herausforderung dabei sind jedoch die äußerst begrenzten Ausdrucksmöglichkeiten der kantigen Minecraft-Spielfiguren. Aber es kann gerade auch ein gewisser Reiz darin bestehen, zu versuchen, aus den vermeintlich hüftsteifen Avataren so viel Schauspielertalent wie möglich herauszuholen.

Offizielle Internetseite: www.minecraft.net

Als Open-Source-Alternative zu Minecraft bietet sich auch Minetest an. Das ist in der Installation etwas komplizierter als Minecraft, verfügt dann aber im Spiel über einen ähnlichen Funktionsumfang und steht vor allem völlig kostenlos zur Verfügung.

Offizielle Internetseite: <https://www.minetest.net/>

2) Die Sims

Die erfolgreiche Sims-Serie beruht auf dem Prinzip der Lebenssimulation: Die Spielenden steuern einen virtuellen Charakter, einen sogenannten Sim, und stehen vor der Herausforderung, dessen individuelles Lebenskonzept zu gestalten. Dabei gibt es vielfältige Optionen. Von der Führung eines virtuellen Haushaltes über das Finden einer passenden Karriere bis hin zur Gründung einer Familie sind den Spielenden keine Grenzen gesetzt. Dabei können sie beispielsweise zwischen Karriereweg und Ruhestand in einer prächtigen Villa oder einem abenteuerreichen Freelancer-Leben jenseits gesellschaftlicher Konventionen wählen. Die Erweiterungspacks bieten derweil eine Fülle an Zusatzmöglichkeiten der Lebensgestaltung. Ein Leben auf dem Campus bringt dabei andere Optionen mit sich als der direkte Einstieg ins Arbeits- und Familienleben. Auch aktuelle Themen wie Homosexualität und Nachhaltigkeit werden in *Sims* thematisiert.

Eine Funktion, die das Spiel beinhaltet, ist die simultane Möglichkeit der Aufnahme von Bildschirmfotos oder Filmsequenzen. Hierfür ist keine zusätzliche Technik erforderlich, diese ist in der Spielmechanik integriert. Die Bearbeitung der Aufnahmen kann dann anschließend in einem Schnittprogramm erfolgen.

Tipps für die Erstellung von Machinima in Die Sims 4 sind unter folgenden Links zu finden:

- <https://www.youtube.com/watch?v=9cvs1xyvjds&list=PLLOE6BCRJ6CL2OWbmS96r2IRf4PLTWace>
- <https://www.ea.com/de-de/games/the-sims/the-sims-4/news/how-to-make-a-video>

Für Die Sims 3:

- Schwinge, C.: Machinima mit Die Sims 3, in: Initiative Creative Gaming e. V., URL: <http://medienkompetent-mit-games.de/documents/2017/06/handout-machinima-mit-die-sims3-pdf-datei.pdf>.

Außerdem eignen sich die Spiele der Sims-Reihe durch ihre außerordentlich vielseitigen und ausgereiften Charakter-Editoren auch für praktische Übungen zum Thema Charakterdesign.

3) Dreams

Media Molecules Titel Dreams kommt zwar auf den ersten Blick als Spiel daher. Im Grunde handelt es sich hier aber sowohl um ein Game-Design-Studio, mit dem sich eigene Ideen für Videospiele umsetzen lassen, als auch um eine Modellierwerkstatt für 3D-Modelle, Spielfiguren und -gegenstände. Gleichzeitig funktioniert das Spiel aber auch als Tonstudio, Machinima-Werkstatt und Netzwerk mit Zugang zu den Spielen und digitalen Kreationen unzähliger anderer Nutzer_innen.

Gerade am Anfang fühlt man sich mitunter ein bisschen überfordert und muss erst einmal die Tricks und Kniffe lernen. Zahlreiche Tutorials weisen hier aber den Weg und fordern auch immer wieder direkt zum Selbermachen auf. Dennoch muss man erst einmal Aufmerksamkeit und Lernarbeit investieren.

Eigene Erfolgserlebnisse stellen sich aber recht schnell ein und nach und nach werden die vielseitigen Möglichkeiten deutlich, die Dreams bietet. So können mit der nötigen Arbeit eigene Spiele, Filme, Musikstücke oder digitale Kunstwerke in erstaunlicher Qualität produziert werden. Und es steht auch eine reichhaltige Bibliothek an verwendbaren Inhalten, Spielfiguren oder grafischen Elementen zur Verfügung, die bei den eigenen Werken eingebunden werden können. Diese werden von anderen Nutzer_innen gestaltet –, denn Dreams basiert stark auf Kooperation und Austausch.

Gerade für einen möglichen Einsatz im Jugendzentrum oder mit Schüler_innen muss aber klar sein: Es geht nicht gleich nach dem Einschalten direkt los mit dem Spielebauen. Die Grundlagen der Bedienung zu erlernen, dauert einige Stunden. Für längerfristig angelegte Angebote wie AGs oder Projekte hingegen ist Dreams zweifelsohne eine faszinierende Option.

Ein anderer Kritikpunkt ist eher struktureller Natur: Da es sich um eine Exklusiventwicklung für Sonys PlayStation handelt, sind alle entstandenen Werke fest ans Dreams-Universum und damit an die PlayStation 4 gebunden. Sofern es sich also nicht nur um Filme, sondern auch um Spiele, Levels oder 3D-Konstrukte handelt, werden sowohl Dreams als auch die Konsole benötigt, um auf die Kreationen zuzugreifen. Ein frei verfügbares Veröffentlichen, wie z. B. auf der Plattform itch.io und/oder bei Projekten, die mit einer Engine wie Unity entwickelt wurden, ist nicht möglich.

Eine detaillierte Vorstellung von Dreams und ein Bericht der LAG Jugend und Film zu ersten Erfahrungen mit der Software finden sich hier: <https://www.lag-jugend-und-film.de/lag-home-tool-tipp-der-woche-dreams>.

Dreams ist als kostenpflichtige Software entweder als digitaler Download oder auf BluRay für die Sony PlayStation 4 verfügbar. Eine Internetverbindung wird benötigt, um die Software nutzen zu können. Mehr Informationen zu Dreams finden sich auf der offiziellen Seite: <https://indreams.me/>.