



Paws and Leaves	7
The Journey of Autumn	11
Mad Valley	15
Destructure	19
Sphere - Flying Cities	23



*Volumetrische Pixel-Art
Destructure von 1000 Orks*

Intro

Mit ART OF GAMES NIEDERSACHSEN bietet *nordmedia* einen kurzen Einblick in die künstlerische Gestaltungskraft und die geschäftlichen Herangehensweisen der Gamesbranche in unserer Region.

Was dient der Inspiration, was ist das Handwerkzeug des Storytelling und der Gamesdesign-Entscheidungen? *nordmedia* stärkt seit vielen Jahren die Gamesbranche in Niedersachsen. In diesem Booklet präsentieren sich aktuelle Projekte, die wir beispielhaft ausgewählt haben und denen wir mit ART OF GAMES NIEDERSACHSEN eine Bühne bieten.

Auf den folgenden Seiten kannst Du Dich von der Kreativität inspirieren lassen und Gameskünstler und -künstlerinnen in Niedersachsen kennenlernen. Die Teams berichten von Ihrer Ideenfindung und dem Entstehungsweg ihrer aktuellen Projekte.

Das ist **ART OF GAMES NIEDERSACHSEN.**



”

Wir spielen bewusst mit konventionellem Denken: Kindliche Grafik, kindliches Setting und eine nur scheinbar schlichte Metaphorik verführen zu Schlussfolgerungen, die das Spiel dann widerlegt ...

Factsheet

Paws and Leaves

Developer	grown arts
Genre	Adventure, Indie
Theme	Fantasy, Emotional
Style	Low Poly 3D
Platform	Windows, Linux, Consoles
Languages	German, English
Contact	mail@grownarts.com https://social.grownarts.com



Paws and Leaves

A Thracian Tale

Unsere Vision bei *grown arts* ist es, digitale Medien und Videospiele zu entwickeln, die sich mit schwierigen und gesellschaftlichen (Tabu-)Themen auseinandersetzen und Spielende dazu motivieren, sich intrinsisch und aktiv mit diesen Themen auseinanderzusetzen. Darüber hinaus ist es uns wichtig unser Wissen, wie Videospiele entstehen, in Form von Workshops weiterzugeben und somit einen Teil zur Medienbildung beizutragen.

Paws and Leaves – A Thracian Tale wird ein 3rd Person Adventure Game aus der Perspektive eines Fuchses namens *Me*. Dabei gilt es den Umgang mit der Umgebung Stück für Stück zu erlernen und immer wieder in neuen spielerischen Kontexten zu sehen. Darüber hinaus erzählen wir die Geschichte des frühzeitigen Todes des jungen Fuchses, seine Gründe und die schlussendliche Akzeptanz seiner Unausweichlichkeit.

Die Wurzeln des Projekts liegen bereits einige Jahre in der Vergangenheit und waren einst ein Hobbyprojekt. Im Oktober 2017 wurde ein erster Prototyp auf einer LAN-Party öffentlich ausgestellt. Ich entschied mich im Hintergrund einen Countdown zu implementieren der

nach einer gewissen Zeit den Schuss eines Jägers auslöste und das Spiel mit einem umfallenden Fuchs beendet wurde. Die emotionalen Reaktionen der testenden Personen waren außergewöhnlich und unerwartet. Und so wurde der Grundstein für die Geschichte gelegt. Wir spielen bewusst mit konventionellem Denken: Kindliche Grafik, kindliches Setting und eine nur scheinbar schlichte Metaphorik verführen zu Schlussfolgerungen, die das Spiel dann widerlegt, um den Spielenden zur Reflektion seiner Handlungen und Schlussfolgerungen anzuregen.

Was aus einem einst „Solo-Indie“-Hobby entstand, wächst nicht nur zu einem größeren Projekt heran, sondern auch mit neuen Herausforderungen zu einem Team, welches bundesweit mit ihren Expertisen verteilt arbeitet. Das Ziel ist ein Videospiele zu entwickeln, das nebenbei einen wahren kulturellen Mehrwert hat.

Florian Haase, CEO



Konzeptzeichnungen der Welt



Charakterkonzepte der Hauptfigur





*Als Fuchs Me entdecken wir die Umgebung
und auch die Jahreszeiten*

”

Ein Videospiel kann lediglich kommerzielles Produkt sein, ein Zeitvertreib oder aber Denkanstoß. Und natürlich auch Kunst.

Factsheet

The Journey of RutUmn

Developer	Artfactory Jalokivi
Genre	Point & Click Adventure
Theme	Science-Fiction/Fantasy
Style	Watercolor Animation
Platform	Windows, Linux, MacOS
Languages	German, English
Release	late 2023
Contact	artfactory.jalokivi@gmail.com www.artfactory-jalokivi.com twitter/artfactoryj instagram/artfactoryjalokivi



The Journey of AutUmn

Ein handgemaltes Point & Click Adventure

Bei Videospiele-Grafik denken die wenigsten an feine Aquarell-Pinsel oder kleine Töpfe voller Farbpigmente. Doch genau das sind die Werkzeuge, mit denen alle Kulissen, Charaktere und Objekte für das Adventure „The Journey of AutUmn“ entstehen. Gemalt wird auf echtem Holz, dessen Maserung bekanntlich so individuell wie ein Fingerabdruck ist. Darauf folgen hunderte handgemachte Frame-by-Frame Animationen, die die Welt von „The Journey of Autumn“ zum Leben erwecken.

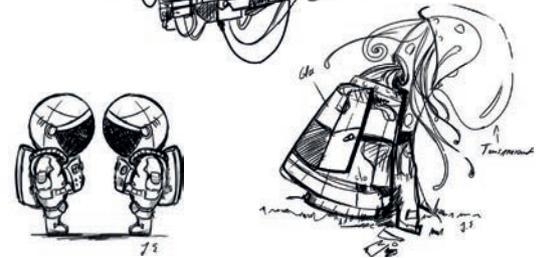
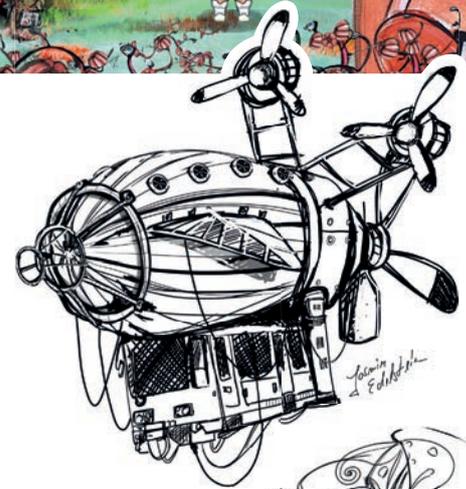
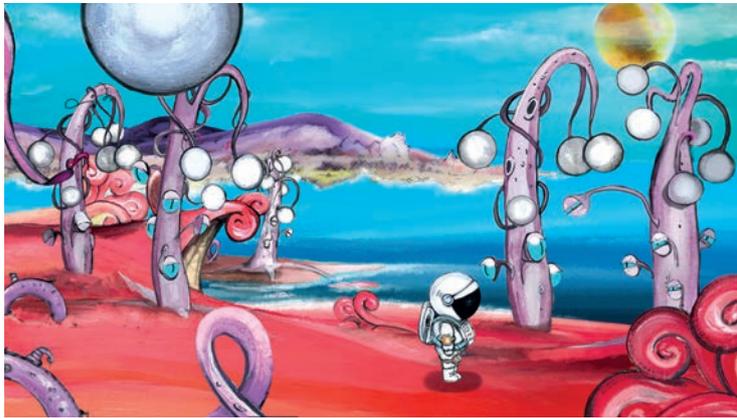
Verantwortlich für dieses Projekt ist *Artfactory Jalokivi*, ein Gaming Studio und Kunstatelier aus Hannover, geführt von dem Ehepaar Sascha und Jasmin Edelstein. Beide sind ebenso federführend beim Game Design: Die Rätselstrukturen, die Geschichte, die technische spielbare Umsetzung, all das erarbeiten die beiden Kreativen in enger Zusammenarbeit, wobei sie abwechselnd in die Rolle, des „geplagten Nicht-Kreativen“ und des „besessenen-Künstlers“ schlüpfen, sich gegenseitig antreiben und bremsen. Bei „The Journey of AutUmn“ handelt es sich nun um ihr erstes Videospiele-Projekt, das

sie auch nicht als Abkehr von der Kunst erachten, sondern als Videospiele mit künstlerischem Ausdruck.

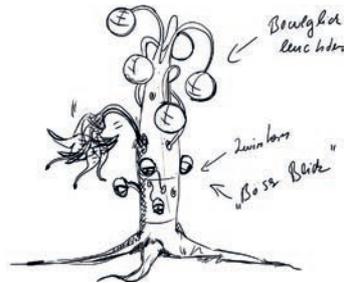
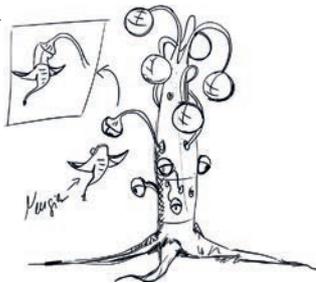
Die narrative Ebene war den beiden Kunstschaaffenden schon in ihren früheren Arbeiten wichtig, daher soll auch dieses Projekt nicht nur mit seiner außergewöhnlichen Optik glänzen, sondern auch mit seiner Erzählung. Denn im Kontrast zur farbenfrohen Umgebung und der niedlichen Figuren, werden hier ernste Themen wie Selbstbestimmung behandelt. Aber auch die Ausbeutung von Umwelt und Tier nimmt eine tragende Rolle in der Handlung ein und reflektiert kritisch unsere gesellschaftlichen Normen.

Ein Videospiele kann lediglich kommerzielles Produkt sein, ein Zeitvertreib oder aber Denkanstoß. Und natürlich auch Kunst.

Jasmin und Sascha Edelstein, Inhaber



Arbeiten im Studio:
von der Skizze in Handarbeit
zum Screenshot





Das Point & Click Adventure stellt uns vor viele logische Herausforderungen und erzeugt eine außergewöhnliche Atmosphäre



MAD

Valley

TWIST DR
2000

Factsheet

Mad Valley

Developer	Wolff Interactive GmbH
Genre	Tycoon Sim, Life Sim, Retro
Theme	80s, Start-Up, Silicon Valley
Style	Enhanced Pixel
Languages	German, English
Release	2023 (early access)
Contact	hey@madvalley.rocks

”

Mad Valleys Welt ist lebhaft und bunt, man kann immer wieder etwas Neues entdecken oder popkulturelle Eastereggs jagen.



WOLFF INTERACTIVE



Mad Valley

Retro-Pixel-Business-Management im Silicon Valley

Als kleine hannöversche Digitalagentur erstellen wir bereits seit Jahren kleine Werbespiele im Kundenauftrag.

Wirtschaftssimulationen waren im Team schon immer beliebt und so war es nur logisch, dass unser erster Release-Titel auch ein solcher werden sollte. Früh kam dabei die Idee auf, die Spieler:innen in die Fußstapfen einer Gründungspersonlichkeit treten zu lassen. Zunächst kam uns dabei das Thema Elektromobilität in den Sinn – die Welt verändern wie Elon Musk! Während unserer Stilrecherche begannen wir in Richtung eines modernen, flachen 3D Designs zu experimentieren. Doch wir stellten schnell fest, dass wir von Klassikern wie *Pizza Connection*, *MadTV* und *Monkey Island* aus den frühen 1990er Jahren viel stärker inspiriert wurden als durch moderne Games. Wir fingen an zu zweifeln: Elektromobilität wirkt zu futuristisch und ist dadurch schwierig mit Pixeln zu vereinen.

Viel näher lag ein Thema, das in den letzten Jahren große mediale Präsenz hatte: Der Gründer-Mythos des Silicon Valley.

Steve Jobs ist wahrscheinlich die berühmteste Person der Tech-Branche und folgte einer langen Start-up-Tradition, die bereits

1939 mit *HP* in Palo Alto begann und bis heute aufrechterhalten wird. Glücklicherweise fällt der Aufstieg von *Apple* in eine Zeitperiode, die heutzutage mit einer großen Portion Nostalgie betrachtet und in den letzten Jahren zum Hype wurde: die 80er.

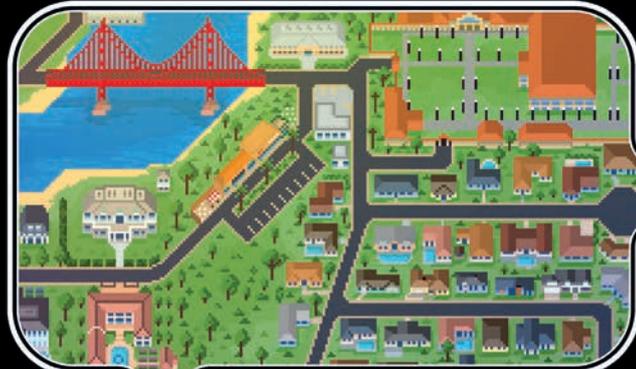
In einem Satz lässt sich der Grafikstil von *Mad Valley* wie folgt charakterisieren: Retro-Pixel, detailverliebt mit gezielt eingesetzten modernen Lichteffekten. *Mad Valleys* Welt ist lebhaft und bunt, man kann immer wieder etwas Neues entdecken oder popkulturelle Eastereggs jagen. In den vielfältigen Locations arbeiten wir mit einem Parallaxeffekt für die Tiefe und die Lichtstimmung variiert je nach Tageszeit.

Die detailverliebten Pixelgrafiken werden von einer retro-modernen hochauflösten Benutzer:innenoberfläche bewusst gebrochen. Dadurch trennen wir das bunte Pixeltreiben von den Bedienelementen ab und ermöglichen zudem eine verbesserte Lesbarkeit und zeitgemäße Nutzer:innenführung.

Robb Liedtke, CEO



Handgesetzte Pixel erzeugen den Look der beispielbaren Orte



GREETINGS
from
MAD



Was zunächst wie ein Adventure aussieht, hat motivierende
Business-Management-Mechaniken unter der Haube



”

Als junges, interdisziplinäres Team entwickeln wir unsere eigenen Technologien, um unsere Vision epischer Schlachten umzusetzen ...

Factsheet

Destructure

Developer	1000 Orks UG
Genre	PVP-Base-Defense, Deck-building
Theme	Fantasy
Style	Rendered Pixel-Art
Platform	Windows
Languages	German, English
Release	late 2022
Contact	contact@1000orks.com @1000orks



Destructure

Episches PVP-Base-Defense mit Deckbuilding und Fantasy Pixel-Art

Wir, die *1000 Orks*, sind ein Indie-Game Studio aus Osnabrück, das sich der Inszenierung von epischer Fantasy im Pixel-Art-Stil verschrieben hat.

Als junges, interdisziplinäres Team entwickeln wir unsere eigenen Technologien, um unsere Vision epischer Schlachten umzusetzen – eine eigene Engine, um moderne Render-Technologien in einen Retro-Stil zu bringen, geht uns leicht von der Hand, im Gegensatz zu Spielnamen.

Bei unserem Projekt handelt es sich um ein PVP-Base-Defense-Spiel mit Deckbuilding-Elementen. Spielende verteidigen ihre Basen gegen feindliche Heerscharen und versuchen gleichzeitig die Festung ihrer Gegner zu zerstören. Dabei schlüpfen sie in die Rolle eines mächtigen Magiers, der sich übernatürlicher Kräfte bedient um sein Ziel zu erreichen: die Zerstörung der Hauptgebäude aller anderen Magier.

Dafür kombinieren wir klassische Pixel-Art mit modernen Techniken. Über die Schlachtfelder wabernde Nebelschwaden setzen die Gefechte eindrucksvoll in Szene, während gigantische Armeen an Monstern alles auf Ihrem Weg in Schutt und Asche legen.

So lange, wie wir an diesem Text gesessen haben, hätten wir bereits ein Sequel produzieren können. Deshalb lassen wir ab jetzt unser Spiel für sich sprechen. Denn bekanntlich sagen Bilder mehr als 1000 Orks.

Jannes Nagel, CEO



*Oben: eines der Gebäude zerfällt
Rechts und unten: verschiedene Gebäude der beiden Fraktionen*





*Einzigartig gerenderte Pixel-Art und episches Fantasy.
Wir müssen die wichtigsten Bauten des Kontrahenten
mit Hilfe unseres Kartendecks zerstören*



??

Für die Dimensionen, die unser Spiel mittlerweile angenommen hat, sind wir ein sehr kleines Team. Aufgrund der Teamgröße, müssen wir dadurch manchmal Dinge in kleineren Schritten umsetzen. Aber das hat auch sein Gutes.

Factsheet

Sphere - Flying Cities

Developer	Hexagon Sphere Games
Publisher	Assemble Entertainment
Genre	Build Up Strategy, Survival
Theme	Science Fiction
Style	Retro-Future
Platform	Windows
Language	English
Contact	info@hexagon-sphere.com



Sphere – Flying Cities

Fliegende 3D Aufbaustrategie in einer düsteren Zukunft

Hexagon Sphere Games ist ein Studio aus Hannover und besteht aus Lars Mohrmann, Tobias Schwulera, Jerome Rohde und Jesaja Mayer. *Sphere – Flying Cities* ist unser erster größerer Titel und befindet sich momentan im Early Access auf *Steam*. Mit *Publisher Assemble Entertainment* ist der Full Release für Herbst 2022 geplant.

Sphere ist ein Survival-Aufbaustrategiespiel mit einigen Besonderheiten: Mit einer fliegenden Stadt geht man innerhalb einer, die Erde umspannenden Sphäre, auf Rohstoffsuche. Nach der Explosion des Mondes ist die Erde, samt Sphäre, nicht mehr dieselbe: Mondtrümmer, Partikelstürme, Giftwolken. Den Widrigkeiten zu trotzen und die Kolonie wachsen zu sehen ist kein Spaziergang.

Für die Dimensionen, die unser Spiel mittlerweile angenommen hat, sind wir ein sehr kleines Team. Aufgrund der Teamgröße, müssen wir dadurch manchmal Dinge in kleineren Schritten umsetzen. Aber das hat auch sein Gutes. Denn dadurch arbeiten wir als eingeschweißtes Team in stets engem Austausch und der sichtbare

Anteil jedes Teammitglieds am Fortschritt des Projekts motiviert ungemein.

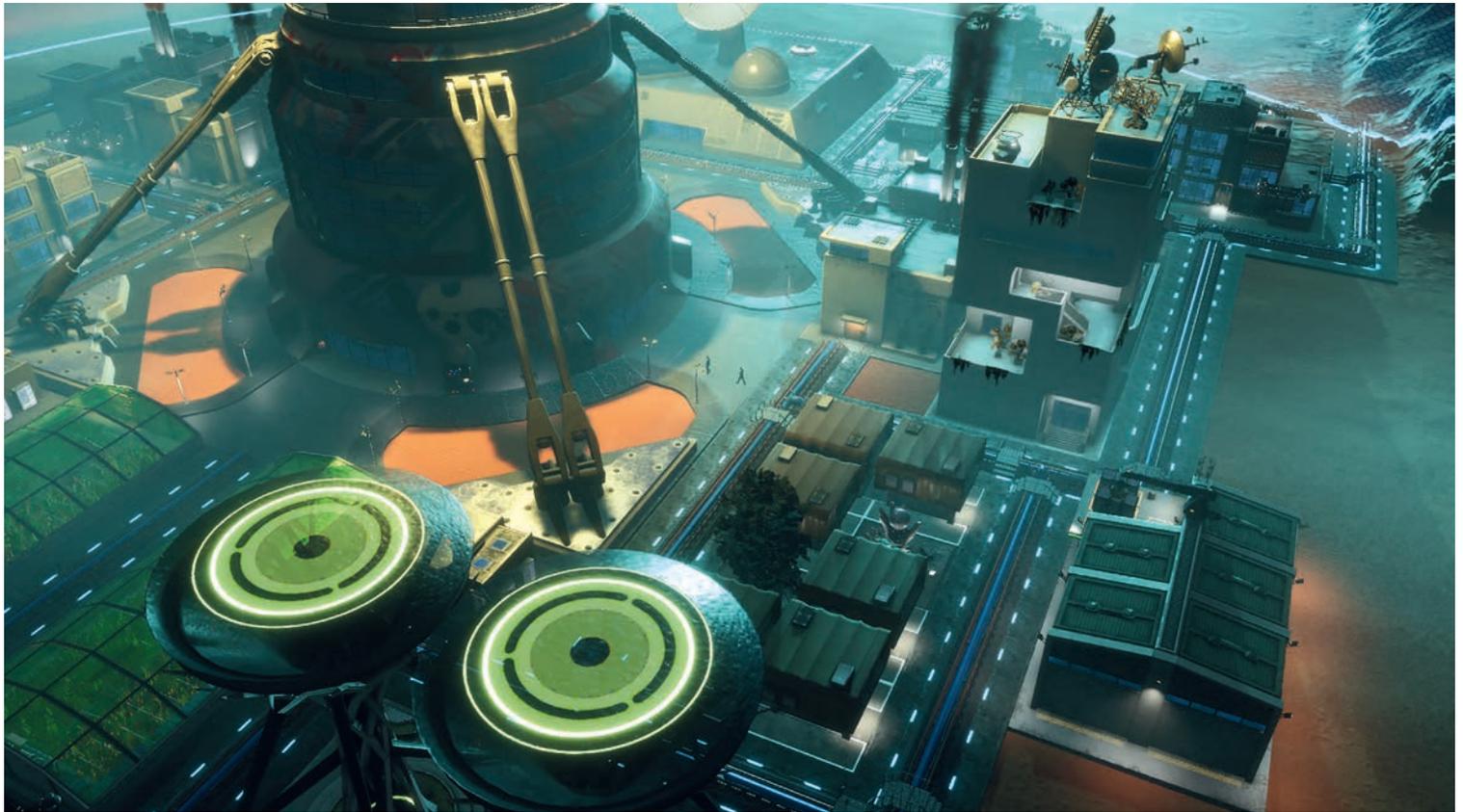
Die Spielwelt von *Sphere* ist inspiriert von Science Fiction-Grafiken, speziell Retro-Future, weist aber auch Merkmale des Cyberpunk auf. Kombiniert mit der Ästhetik des Brutalismus, ist es uns gelungen, einen uniformen Grundcharakter bei den Gebäuden zu erzeugen und zugleich eine Diversität durch Größe, Form, Farbe, Details und andere, spezielle Charakteristika zu erreichen. Auch unterstreicht die Uniformität den kollektivistischen Ansatz des Unterfangens zu Beginn des Spieles. Doch kann im weiteren Verlauf durch geschicktes Handeln die anfangs noch graue und dystopische Kolonie in eine grüne Oase der Fortschrittlichkeit verwandelt werden.

Tobias Schwulera, Creative Director



Oben und links: das Art-Design wurde durch Einflüsse aus dem Brutalismus und dem Cyberpunk geprägt
 Unten: Konzepte für diverse Gebäudearten





Nur durch eine Sphäre aus Energie geschützt, müssen wir mit unserer gesamten Stadt auf die Suche nach dringend benötigten Ressourcen aufmachen und dafür die lebensfeindliche postapokalyptische Umwelt durchfliegen

Impressum

Herausgeberin nordmedia – Film- und Mediengesellschaft
Niedersachsen/Bremen mbH
Expo Plaza 1
30539 Hannover
www.nordmedia.de

Verantwortlich Thomas Schäffer, Geschäftsführer

Redaktion Roman Winkler

Gestaltung Djahle Krebs

Copyright Artfactory Jalokivi
grown arts
Hexagon Sphere Games
Wolff Interactive
1000 Orks



