

Ein Spiel, das ihr nur hören könnt

# THE VALE

## EINE UNSICHTBARE WELT

Ob Welterkundung, Quests oder Kämpfe: Im Action-Rollenspiel The Vale müsst ihr euch ganz auf euer Gehör verlassen. Doch die Entwickler wollen damit nicht nur blinde Spieler ansprechen, sondern auch das Storytelling in Videospiele auf eine neue Stufe heben. Von Natalie Schermann



Studiochef und Game Director David Evans spielt gerne mit der Narration in Spielen. Daraus entstand die Idee für The Vale.

Im Action-Rollenspiel The Vale gibt es so gut wie nichts zu sehen. Statt malerischer Landschaften, eindrucksvoller Spezialeffekte und furchteinflößenden Gegnerdesigns erwartet uns ein schwarzer Bildschirm. Denn im Spiel des kanadischen Entwicklerteams Falling Squirrel spielt sich alles über die Geräuschkulisse ab. Ihr könnt also nichts sehen, dafür umso besser hören. Genau wie Protago-

nistin Alex, die von Geburt an blind ist. Nachdem ihr Bruder den Thron besteigt, wird sie ins Exil geschickt. Nach einem Überfall gelingt es ihr, zu entkommen, und so tritt sie eine lange Reise in ihre Heimat an. Um in The Vale die Welt zu erkunden, Quests abzuschließen und Kämpfe zu bestehen, müsst ihr euch auf euer Gehör verlassen. Im Interview erklärt uns der Game Director Da-

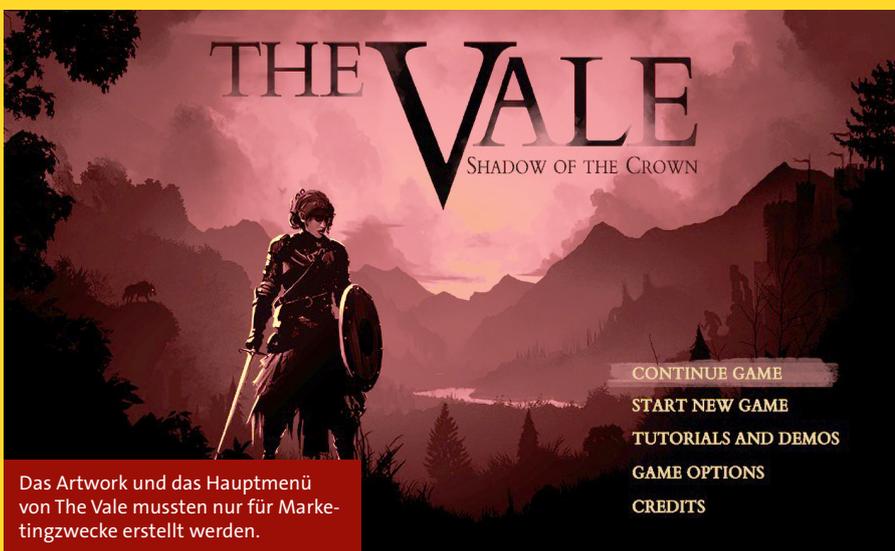
vid Evans, welche Vision er mit The Vale verfolgt. Denn das Audiospiel soll nicht nur blinde Spieler ansprechen und für mehr Barrierefreiheit sorgen. Evans will damit auch einen neuen Maßstab für Storytelling in Videospiele setzen.

### Die Vision von The Vale

Seine Karriere startete David Evans in der Fernseh- und Filmindustrie. Nachdem er von AAA-Entwicklern in Kanada als Cinematic Director für Spiele eingestellt wurde, begann er, sich für Videospiele und deren Storytelling zu begeistern. »Ich habe Game Design nie studiert«, sagt Evans. »Aber ich habe viel in den großen Unternehmen lernen können.« Aus seiner Begeisterung entstand bald eine Vision: »Ich habe wirklich viel Zeit in Zwischensequenzen und Cinematics investiert. Aber ich habe immer gedacht, dass es doch möglich sein muss, dem Spieler diese Inhalte anders zu vermitteln.«

Das Audiospiel The Vale war das Ergebnis seiner Experimente, bei denen Evans einen Weg finden wollte, Story und narrative Elemente in alle Aspekte des Spiels zu bringen, ohne auf Filmsequenzen zurückgreifen zu müssen. »Ich will die Geschichte über das Gameplay erzählen«, erklärt der Game Director. »Ich finde, die Spiele von Naughty Dog sind ein gutes Beispiel. Die machen das auch so.« Dass das außergewöhnliche Audiospiel rund um die blinde Protagonistin Alex auch großen Anklang bei der Blinden-Community finden könnte, fiel David Evans etwa einen Monat nach Entwicklungsstart auf. »Ich habe mich mit dem Kanadischen Institut für Blinde zusammengetan, und die haben mir Martin Courcelles als Berater zur Seite gestellt, der selbst blind und ein passionierter Spieler ist«, erzählt Evans. Bis heute wirkt Martin Courcelles in einer beratenden Rolle an der Entwicklung mit, sein Feedback ist für Evans besonders wichtig.

Genauso wie das Feedback seiner Fokustester. Diese bestehen sowohl aus blinden als auch aus sehenden Testern, da The Vale allen ein besonderes Spielerlebnis bieten



Das Artwork und das Hauptmenü von The Vale mussten nur für Marketingzwecke erstellt werden.



Der Bildschirm ist in The Vale nicht ganz schwarz. Blaue Leuchtpunkte zeigen, dass sich das Geschehen nachts abspielt.



Goldene Punkte weisen auf eine Rückblende hin.

möchte. Der Game Director betont, dass es sich bei The Vale um keine Blindensimulation handelt. Vielmehr soll das Audio-Rollenspiel auch blinden Spielern das Gefühl einer AAA-Spielerfahrung bieten können. Für sehende Spieler hält The Vale eine neue Art des Geschichtenerzählens bereit.

### Wie wird das finanziert?

The Vale wird vom Ontario Creates IDM Fund finanziert. Diese Förderung deckt alle Produktionskosten ab, wie uns der Game Director verrät. »Hinzu kommt, dass wir noch eine Auszeichnung beim Ubisoft Indie-Wettbewerb in Toronto gewonnen haben. Dadurch haben wir noch mehr finanzielle Mittel und professionelle Beratung bekommen«, erzählt David Evans. »Dann kam auch noch Microsoft auf uns zu.« Die Portierung des Spiels auf die Xbox-Konsolen wird nun komplett von Microsoft finanziert. Interesse an dem Spiel scheint also auch bei größeren Unternehmen vorhanden zu sein. Doch warum schließt sich das Entwicklerstudio Falling Squirrel dann nicht auch mit einem größeren Publisher zusammen? »Das ist wirklich interessant. Die Leute scheinen

sehr daran interessiert zu sein, mit uns zu arbeiten. Und tatsächlich kommen viele Publisher zu mir«, gibt David Evans zu. »Ich bin zwar immer daran interessiert, mit ihnen zu reden, aber viele wissen einfach nicht, wie sie uns unterstützen könnten.«

Das Projekt ist bereits vollkommen finanziert. Das Spiel im Umfang zu vergrößern, nur um zusätzliches Geld zu bekommen, kommt für den Game Designer nicht in Frage. »Meine Idee ist es, ein Spiel von hoher Qualität mit einem sehr kleinen Budget zu entwickeln«, sagt David Evans. »Ich verjage die Publisher auch nicht. Aber bisher konnte mir einfach noch keiner die Frage beantworten: Was könntet ihr, außer Marketing, für uns tun?« Ein Publisher lohnt sich für das kleine Entwicklerteam aktuell also noch nicht. »Wir wollen unsere Geschichte an die Leute bringen«, sagt David Evans. »Und ich habe die Hoffnung, dass danach ein noch ambitionierteres Projekt folgt, an dem Publisher interessiert sind.«

### Mehr werden als ein Kuriosum

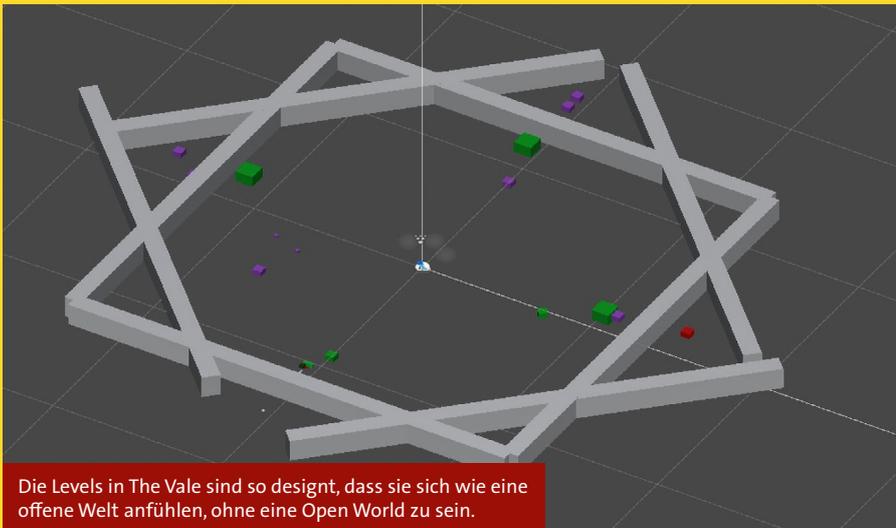
Marketing für Spiele lebt von Gameplay-Trailern, Artworks und Screenshots. Aber wie

funktioniert das bei einem Audio-Only-Spiel? »Ich musste ein paar Visuals zum Spiel erstellen – nur für Marketingzwecke«, gibt David Evans zu. So kamen das Titelbild zum Spiel und das Hauptmenü zustande, welche die Protagonistin Alex zeigen. »Ich wollte eigentlich, dass sich jeder Spieler ein eigenes Bild von ihr machen kann«, bedauert Evans. Im Spiel selbst sollen daher wenige Anhaltspunkte für Alex' Aussehen genannt werden. »Ich wollte, dass sich die Spieler jeden beliebigen Charakter – im besten Fall sich selbst – in dieser Rolle vorstellen können.« Um das Spiel aber präsentieren zu können, musste Evans hier einen Kompromiss eingehen. Auch während des Spielens sind auf dem eigentlich schwarzen Bildschirm bunte Leuchtpunkte oder auch das ein oder andere Menü zu sehen.

Ein Audiospiel ohne Visuals klingt im ersten Moment für viele sehr kurios, und David Evans gibt zu, dass er damit wohl nur eine kleine Nische bedient: »Das Spiel ist schon sehr neuartig und erinnert mich ein wenig an das Spielerlebnis in VR. Solch ein Spielgefühl hatte ich bisher noch nicht.« Viele Indie-Spiele konzentrieren sich auf den visuel-



The Last of Us 2 ist für Game Director Dave Evans ein großes Vorbild, wenn es um Barrierefreiheit, aber auch um spielernahes Storytelling geht.



Die Levels in The Vale sind so designt, dass sie sich wie eine offene Welt anfühlen, ohne eine Open World zu sein.

len Aspekt, weil die Möglichkeit besteht, dass Spieler diese ohne Sound erleben werden. Da muss das Visuelle viel hergeben. David Evans dreht den Spieß mit The Vale um. »Letztendlich ist es mein Ziel, irgendwann ein Spiel mit Visuals zu machen, das aber auch die Audioaspekte nicht vergisst«, sagt der Game Designer. Zum einen geht es dabei um Barrierefreiheit für blinde Spieler, zum anderen möchte Evans Rollenspiele auf eine neue Stufe heben: »Ich habe diese Ideen für Spiele, in denen man beispielsweise einen blinden Protagonisten ohne Visuals spielen kann oder aber einen tauben Protagonisten ohne Audio. Ich möchte experimentieren und mehr Vielfalt in Spiele bringen.«

### Pionier unter den Audiospielen

Unter blinden Spielern genießen Audiospiele oft nicht den besten Ruf, weshalb viele lieber auf herkömmliche Spiele zurückgreifen. Da aber nicht jedes Spiel barrierefrei und zugänglich für jeden ist, stehen blinde Spieler vor großen Hürden. Eine Beobachtung, die auch David Evans machen konnte: »Es ist beeindruckend, was diese Community alles machen würde, um ein Spiel genießen zu können. Deshalb will ich The Vale so entwickeln, dass es zugänglich für alle ist.«

Wenn es um Barrierefreiheit geht, hat Naughty Dog letztes Jahr mit dem Release

des PS4-Titels The Last of Us 2 den Maßstab sehr hoch gesetzt. Über 60 Accessibility-Features können eingestellt werden, sodass auch Blinde, Gehörlose oder Menschen mit anderen Handicaps das Spiel erleben können. »Ich strebe danach, eine Audiointerpretation von Naughty-Dog-Spielen zu schaffen - zumindest dem so nahe zu kommen, wie es mit einem kleinen Budget nun mal geht«, gesteht David Evans. Der Game Designer weiß aber auch, dass The Vale selbst in der Blinden-Community wohl eher ein Nischenspiel bleiben wird. »Was diese Leute wirklich wollen, ist ein komplettes Spiel mit Visuals, das aber auch für sie zugänglich ist«, sagt er. »Es ist toll, dass es Audiospiele gibt. Aber sie wollen auch mitreden können und sich über die Spiele freuen, von denen alle anderen schwärmen.« Mit dem Budget von Falling Squirrel sei dies aktuell aber nicht umzusetzen. »Deshalb bin ich großer Fan von dem, was Naughty Dog macht.«

Als Pionier auf dem Feld der Audiospiele sieht sich David Evans trotz – oder sogar aufgrund – des kleinen Budgets: Denn das kanadische Studio will zeigen, dass inklusive Spielerfahrungen auch mit geringen Produktionskosten umgesetzt werden können. Der Zukunftswunsch des Game Designers: »Ich hoffe, dass große AAA-Entwickler, die auch so schon viel Geld in Synchronsprecher

und Musik investieren, bemerken, dass es ein Leichtes für sie wäre, auch die Blinden-Community mit ihren Spielen anzusprechen.« Während Naughty Dog versucht, The Last of Us 2 jedem Spieler zugänglich zu machen, sieht Evans sein Audiospiel als eine Art Portierung oder Interpretation eines »gewöhnlichen« Spiels. Und das beinhaltet, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

### So funktioniert die Welt

Anders als bei herkömmlichen Spielen, ist es David Evans wichtig, das Spielerlebnis so fokussiert und intim wie nur möglich zu gestalten. »Wir wollen nicht, dass die Spieler sich in der Welt verlieren und ziellos herumwandern«, erklärt der Game Director. »Alles ist sehr fokussiert, man kommt schnell zu seinen Quests. Die Makroebene ist für mich nicht so interessant wie die Mikroebene.« Auch wenn sich die Spielwelt von The Vale offen anfühlt, ist es keine Open World. Alles spielt sich in geschlossenen Levels ab, die allerdings voller Details sind, welche das Spielerlebnis bereichern sollen: »Das Herz des Spiels ist die Intimität. Wir möchten das Spielerlebnis viel näher an den Spieler bringen.« Die Erkundung der Welt soll Spaß machen und nicht vor unnötige Herausforderungen stellen. Navigiert wird der Spieler über eine detaillierte Geräuschkulisse. In einem Dorf locken ihn etwa fröhliche Stimmen und Gelächter in die Taverne, Händler schreien den Markt zusammen, und der Schmied ist am rhythmischen Hämmern auf den Amboss zu erkennen.

Zu diesen Punkten gelangt man ohne Hindernisse. »Die Levels sind so designt, dass sie keine Labyrinth ergeben. Da wird auch nicht plötzlich irgendwo ein Tisch stehen, über den man stolpert«, erklärt David Evans. Auf Gefahren verzichtet der Game Director aber nicht: »Ich kann Hindernisse in einen Level einbauen wie etwa einen Abgrund oder Feuer, aber diese müssen dann auch Geräusche machen.«

Wer ganz aufmerksam hinhört, wird belohnt. Denn neben der Hauptstory können auch Nebenquests in der Welt entdeckt werden. Irgendwo abseits des Geschehens könnt ihr so vielleicht auch mal auf einen Fischerjungen stoßen, der euch eine optionale Aufgabe gibt. Oder ihr hört einen Hund winseln, nähert euch ihm, füttert ihn und bekommt so einen neuen Begleiter. Alex wird die meiste Zeit von anderen Personen auf ihrer Reise begleitet. Ihr engster Freund ist dabei der Schäfer, den sie bereits zu Beginn des Spiels trifft. Hin und wieder beschreiben diese Begleiter, was sie gerade sehen – ob Landschaft oder Gegner. Doch das diene mehr dem Storytelling, sagt David Evans: »Ich muss den Leuten nicht zusätzlich erklären, wie es da aussieht. Das schafft die Soundkulisse allein.« Die Beschreibung von dem, was die Begleiter von Alex sehen, dient dabei als eine Art Leitmotiv und beschreibt die Beziehung zwischen den Charakteren. Letztlich sollen sich die Spieler ein

eigenes Bild von der Welt, den Charakteren und den magischen Wesen machen, fast so, als würden sie ein Buch lesen.

### Kleine Geschichten in jedem Detail

David Evans liegt es am Herzen, den Spielern die Geschichte über jeden Aspekt des Spiels zu erzählen. Dazu gehören sogar die Inventare der Händler. Statt sich also durch eine lange Liste mit Items zu klicken und die Werte zu vergleichen, ist auch das Inventar stark limitiert. Geräusche der jeweiligen Gegenstände unterstreichen die Situation und geben dem Spieler das Gefühl, wirklich vor einem Schmied zu stehen und sich unterschiedliche Schwerter anzusehen.

Auch die Karte funktioniert anders als in gewöhnlichen Spielen. Der Schäfer, der treue Begleiter von Alex, erklärt beim Öffnen der Karte, in welche Bereiche der Spieler schon vordringen kann und welche noch nicht bereist werden können. »All das soll sich anfühlen wie eine Filmsequenz«, erklärt Evans. »Ich kann jedem Aspekt des Spiels einen einzigartigen Geschmack verleihen.«

### Auf die Atmung achten

Selbst die Gefechte sollen auf einer intimen Ebene ablaufen, als wir es von anderen Titeln gewohnt sind. Das ist auch wichtig, denn UI, Lebens-, Ausdauer-, Manabalken und die Lebensanzeigen von Gegnern fallen bei einem Audiospiel gänzlich weg. »In The Vale befinden sich die Gegner in den meisten Fällen immer in der Nähe, sodass man sie mit seinem Schlag treffen kann«, erklärt David Evans. Neben Schild und Schwert gibt es auch noch andere Ausrüstung. Den Bogen etwa benutzt Alex in kleineren Stealth-Missionen, wenn sie Gegner aus der Ferne ausschalten muss. »Und hin und wieder hört man dieses nervige Geräusch, wenn ein Gegner seine Axt nach dir wirft.« Auch Magie soll im späteren Spielverlauf eine Rolle spielen.

Der Beginn eines Kampfes wird durch das Ziehen des Schwertes signalisiert. Die Musik wird dabei heruntergedreht, damit die Aufmerksamkeit komplett auf die gegnerischen Geräusche gelenkt werden kann. Gegner können sich links, rechts und direkt vor dem Spieler platzieren. The Vale bedient sich binauraler Tonaufnahmen, die diese Art von Erfahrung erst möglich machen. Es ist also zu empfehlen, den Titel ausschließlich mit Kopfhörern zu spielen, damit sich so der Effekt entfalten kann. Steht ein Gegner also links vom Spieler, hört man ihn auf dem linken Ohr. Im Kampf geht es nun darum, auf die Schritte und die Atmung der Gegner zu hören. So können Angriffe geblockt oder gekontert werden. Wird die Atmung schwerer, bedeutet das, dass der Gegner bald ins Gras beißt. Aber auch auf die eigene Atmung sollte geachtet werden: Alex beginnt zu keuchen, wenn ihr die Ausdauer ausgeht.

Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade des Spiels wirken sich in erster Linie auf die Kämpfe aus. Die Gegner bekommen nicht zwangsläufig mehr Hitpoints, aber ihre



kritischen Treffer richten mehr Schaden an, und es ist viel wahrscheinlicher, zu sterben. »Auf der einfacheren Stufe ist es so, dass Gruppenangriffe in einer bestimmten Reihenfolge ablaufen. Die Gegner greifen also nacheinander an«, erklärt Evans. »Auf der höheren Stufe fällt das weg. Es kann also sein, dass zwei Gegner gleichzeitig angreifen und man versuchen muss, beide abzuwehren.« Dem Game Director ist es wichtig, dass jeder Zugang zu diesem Spiel finden kann. »The Vale wird für viele blinde Spieler

ihre allererste Spielerfahrung darstellen. Es wird aber auch erfahrene Spieler geben, die sich dafür interessieren«, glaubt Evans.

Der Release von The Vale soll noch in diesem Jahr erfolgen. Das Audiospiel erscheint auf Steam, Itch.io und den neueren Xbox-Konsolen. Spätestens dann wird sich zeigen, ob die Vision von David Evans und seinem Team aufgeht und The Vale den Weg für künftige Audiospiele und mehr Barrierefreiheit in der Spielebranche ebnet. Zeit dafür wird es allemal! ★

Martin Courcelles ist blind und leidenschaftlicher Spieler. Er wirkt als Berater an der Produktion von The Vale mit und unterstützt das Team mit wertvollem Feedback.

