

A Usual Occupation

– Game Design Dokument

Mediadesign Hochschule

Studiengang: Game Design

8.1 Abschlussarbeit

Erstprüfer: Prof. Dr. J. Martin

Zweitprüferin: Svenja Bhatta

Geschrieben von Felix Balsfulland

Matrikelnummer: 205120523

Eidesstattliche Erklärung

Felix Balsfulland

205120523

8.1 Abschlussarbeit

Hiermit erkläre ich eidesstattlich:

1. Die vorliegende Arbeit habe ich eigenständig und ohne unzulässige Hilfe Dritter verfasst.
2. Ich habe ausschließlich die von mir angegebenen Quellen verwendet. Jede direkte oder indirekte Bezugnahme auf fremde Werke ist als solche kenntlich gemacht.
3. Ich bin mir über die Bedeutung und die Konsequenzen einer falschen eidesstattlichen Erklärung gemäß § 156 StGB bewusst.

(Düsseldorf, 15.02.2026)



.....

Inhalt

Über dieses Dokument	5
Game Vision.....	5
Über das Spiel.....	5
Core Gameplay	5
Gameloop	6
Primary Mechanics und Steuerung:	7
Secondary Mechanics	8
Dynamische Map	8
Dynamische Map – Erklärung	8
Dynamische Map – Tile Definition	8
Dynamische Map – Aufbau.....	8
Dynamische Map – Funktionsweise	9
Dynamische Map – Zusammenfassung und Beispiel	11
Austauschen der Umgebung	11
Farben und deren Darstellung	12
Funktionsweise von Dialogoptionen	12
Paranoia	13
Schatten	13
Schritte.....	13
Anstarren.....	14
Menschenmengen	15
Veränderungen des Quest Inhalts	15
Text Veränderungen.....	15
Eigenwillen des Player-Characters und 4th-Wall Breaks.....	16
Nutzen der Secondary Mechanics.....	16
Tertiary Mechanics	17
Dynamische Map und Veränderung des Quest Inhalts	17
Erste Spielhälfte	17
Zweite Spielhälfte.....	19
Farben und deren Darstellung	19
Paranoia	19
Schatten	20
Schritte.....	21
Anstarren	21

Text Veränderungen.....	22
Quest Generierung.....	22
Narration des Player-Characters.....	23
Gameplay Progression.....	24
Look And Feel.....	25
Visual Style.....	25
Audio Style	25
Player Character.....	26
First 10 Minutes.....	26
Visual Benchmark	27
System Analysis	29
Quellenangaben.....	30

Über dieses Dokument

In diesem Dokument wird lediglich der männliche Singular und Plural benutzt, dies dient in keinsten Weise zur Diskriminierung, sondern lediglich zu erleichterten Schreib- und Lesbarkeit.

Game Vision

„A Usual Occupation“ ist ein First-Person Walking Simulator, der das Gefühl imitiert, das der Leser empfindet, wenn er ein Werk von Franz Kafka liest. Das Spiel ist aufgeteilt in zwei Hälften. Beide Hälften finden am selben Ort, aber einmal zur Kindheit des Player-Characters und einmal in der Gegenwart statt. Der Spieler wird in „A Usual Occupation“ stark mit dem Zusammenspiel aus Kontrolle und Kontrollverlust konfrontiert.

Über das Spiel

Titel	A Usual Occupation
Plattform	PC
Genre	Walking Simulator
Main USP	Gamifizierung eines Werks von Franz Kafka
Target Audience	Walking Simulator Fans, Literaturinteressierte
Engine	Unreal Engine
Altersbeschränkung	ESRB Teen/PEGI 12

Core Gameplay

Das Core Gameplay von „A Usual Occupation“ ist relativ unkompliziert. Dies soll einerseits sicherstellen, dass es auch jene spielen können, die nicht sonderlich versiert mit Videospielen sind und andererseits damit sich der Spieler mehr auf die Geschehnisse und Eindrücke fokussieren kann.

Während der ersten Hälfte des Spiels muss der Spieler drei Quests abschließen, erst wenn diese abgeschlossen sind, wechselt das Spiel in die zweite Hälfte. Dann müssen pro Tag drei Quests

abgeschlossen werden, je nachdem wie sich der Spieler verhält kann es theoretisch unendlich viele Tage geben. Das Spiel wird abgeschlossen, wenn der Spieler an einem Tag alle drei Quests absichtlich falsch abschließt.

In der ersten Hälfte wird der Spieler mit vielen bizarren, ihm unverständlichen Hindernissen und Ereignissen konfrontiert. Der Player-Character hält permanent Monologe und gibt unter anderem zu besagten Events immer Kommentare ab. Durch diese Kommentare wird der Anschein erweckt, der Player-Character würde genauso wie der Spieler durch diese Events irritiert und verunsichert werden. Dies dient dazu, während der ersten Hälfte eine starke Identifikation des Spielers mit dem Player-Character aufzubauen.

Gameloop

Das Gameplay besteht hauptsächlich aus Bewegung. Der Spieler bewegt sich durch die Stadt, in der das Spiel spielt und interagiert mit gewissen Objekten, sowie NPCs. Das einzige Ziel während des gesamten Spiels ist das Abschließen der aktuellen Quest.

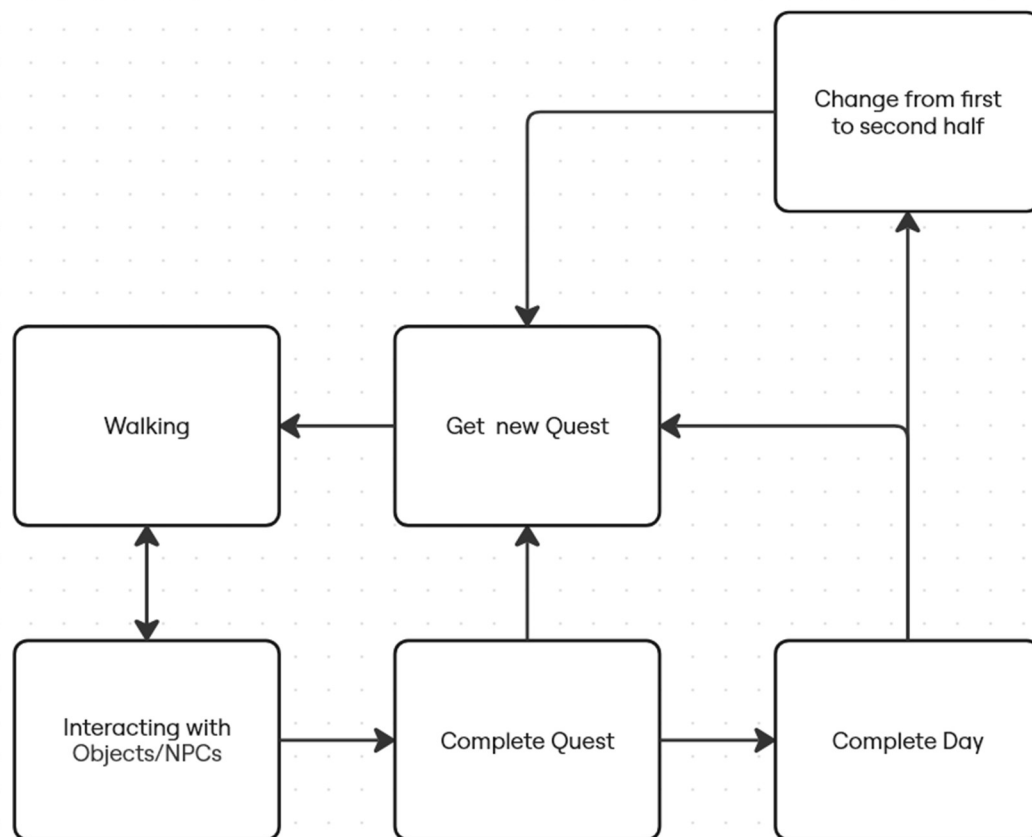


Abbildung 1: Gameloop von „A Usual Occupation“

Primary Mechanics und Steuerung:

Die Interaktionsmöglichkeiten für die Spieler sind die meiste Zeit nur das Gehen mit den dazu festgelegten Tasten (Standardmäßig WASD) und das Interagieren mit Objekten (Standardmäßig E). Während der Spieler sich bewegt, kann er durch Bewegung der Maus die Kamera drehen. Die Maustasten haben während der Bewegung keine Funktion. Zu den Objekten, mit denen der Spieler durch Drücken von E interagieren kann, gehören Türen, die geöffnet werden können, Schalter, die betätigt werden können und einige andere Objekte, die kleine Interaktionsmenüs öffnen. Innerhalb dieser Menüs bekommt der Spieler einen Zeiger, der mit der Maus bewegt werden kann. Die Maustasten sorgen für Interaktionsmöglichkeit mit Objekten innerhalb dieses Menüs. Sollte der Player-Character einem NPC nahe sein, kann der Spieler durch Drücken von E auch Dialoge mit ihnen führen. Dann spricht der Player-Character den NPC mit einer generischen Phrase an, die Kamera wird ausgerichtet und es erscheinen einige Dialogoptionen, die mit der Maus ausgewählt werden können.

Im UI, am unteren rechten Bildschirmrand wird außerdem eine Karte der Umgebung angezeigt. Diese lässt sich durch Drücken von M vergrößern und verkleinern. Mit ESC kann das Spiel pausiert werden. Im Pausenmenü kann der Spieler die Einstellungen anpassen, speichern oder das Spiel beenden. Diese Mechaniken müssen genutzt werden, um sich durch die Welt zu bewegen und kleinere Quests abzuschließen. Die Quests sorgen dafür, dass der Spieler hauptsächlich damit beschäftigt ist sich durch die Welt zu bewegen. Um eine Quest abzuschließen muss der Spieler mindestens einmal mit einem Objekt oder einem NPC interagieren.

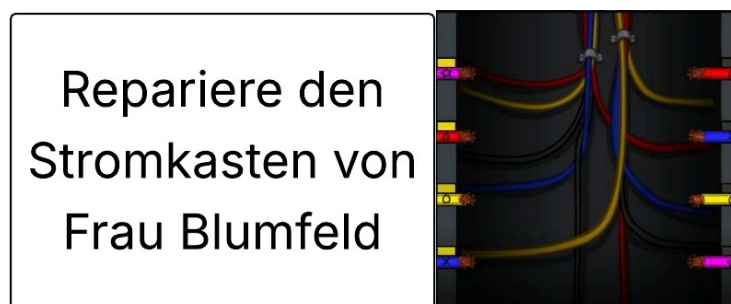


Abbildung 2: Beispiel Questbeschreibung (a) und Screenshot aus Among Us (b) als Beispiel für das Interaktionsmenü

Die Beispielbilder zeigen eine Quest (in der zweiten Hälfte des Spiels) in welcher der Spieler zu einem bestimmten Haus muss, dort mit einer Mieterin sprechen, und ihren Stromkasten reparieren muss. Zur Veranschaulichung wie das Interaktionsmenü des Stromkastens aussehen könnte wurde ein Screenshot, einer ähnlichen Aufgabe, aus „Among Us“ eingefügt.

Secondary Mechanics

Die Secondary Mechanics sind die Mechaniken, die im Hintergrund des Spiels dafür sorgen, dass der Player-Character und damit der Spieler mit bestimmten Situation konfrontiert werden. Im Folgenden wird nacheinander auf diese Mechaniken eingegangen. Bei vielen dieser Mechaniken wird nicht beschrieben wann oder wie genau sie auftreten. Die genauen Details, wann und wie die Mechaniken auftreten oder funktionieren werden im Abschnitt „Tertiary Mechanics“ behandelt.

Dynamische Map

Dynamische Map – Erklärung

Eine der wichtigsten Secondary Mechanics von „A Usual Occupation“ ist die dynamische Map. Das bedeutet, dass es keine Karte als Ganzes gibt. Anstelle dessen gibt es eine Vielzahl an Tiles, die alle an den Rändern ähnlich aufgebaut sind, sodass sie untereinander austauschbar sind und nahtlos ineinander übergehen. Das Setting der Stadt mit hohen Häusern sorgt dafür, dass der Spieler die teilweise abrupt passierenden Änderungen der Karte nicht sieht, da nur die Straßen und Gebäude direkt vor dem Player-Character sichtbar sind.

Dynamische Map – Tile Definition

Jedes Tile ist viereckig und hat zu allen Seiten hin zwei Eingänge, bzw. Ausgänge. Alle Tiles sind drehbar und beliebig miteinander kombinierbar. Kein Tile hat eine durchgehende Straße von einem Eingang zu einem gegenüberliegenden Eingang oder Ausgang. Wäre dies der Fall, könnte der Spieler theoretisch durch das Tile hindurchsehen.

Dynamische Map – Aufbau

Es werden immer neun Tiles in einer drei-mal-drei Anordnung geladen. Das Tile in der Mitte ist das in dem sich der Player-Character befindet. Die angrenzenden Tiles (hier orange markiert) werden nie ausgetauscht, um zu vermeiden, dass der Spieler den Austausch direkt oder auf der Minimap sieht. Die Tiles, die durch die Dynamische Map ausgetauscht werden, befinden sich immer in dem grün markierten Ring.

In der folgenden Abbildung ist zu sehen, wie viel seiner Umgebung der Spieler durch Umsehen und Öffnen der Karte anschauen kann. Der lila Kreis zeigt die Sichtmöglichkeit des Spielers ohne die Karte, der Blaue den Sichtbereich der Minimap. Der Spieler hat dementsprechend keine Möglichkeit direkt zu sehen wie eines der grün markierten Tiles ausgetauscht wird.

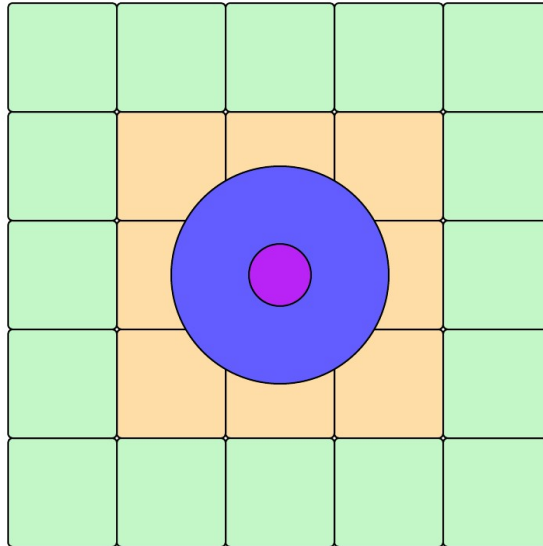


Abbildung 3: Sichtmöglichkeiten des Spielers

Dynamische Map – Funktionsweise

Der grüne Ring muss nicht gerendert werden, da der Spieler nur die Umgebung der orange markierten Tiles sehen kann. Die grün markierten Tiles werden erst gerendert, wenn der Spieler sich von einem Tile ins nächste bewegt. Bis dies passiert sind Tiles im grünen Bereich nur vorläufig festgelegt und austauschbar.

Sollte ein Ort außerhalb des grünen Rings relevant sein, wie das Ziel einer Quest, wird dieser Ort, Grid-basiert, auf der theoretischen Entfernung vom Tile des Player Characters gespeichert. Das Tile des Player-Character hat immer die Position (0/0). Ein Tile mit einem Quest Ziel, das aktuell die theoretische Position (5/0) zugewiesen bekommen hat, wird dem Spieler wie folgt als Quest Marker angezeigt.

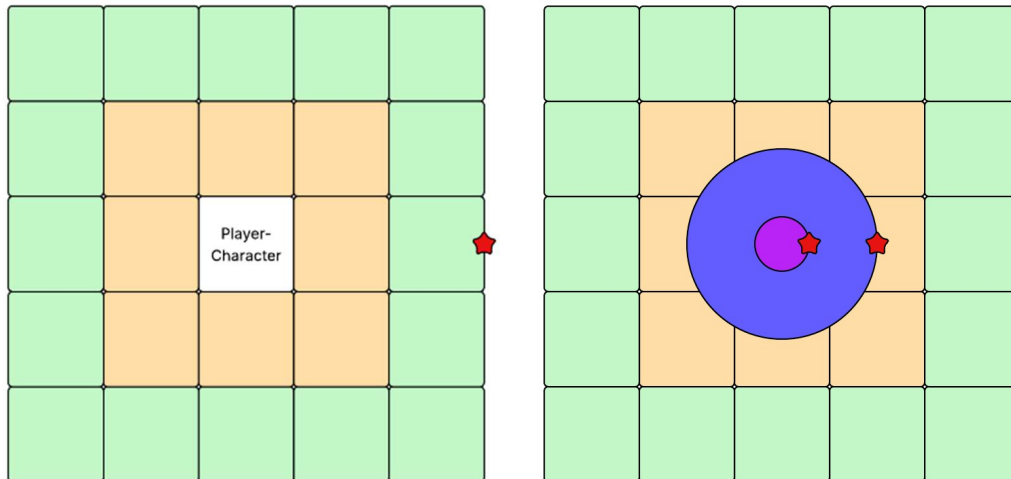


Abbildung 4: Darstellung wie der Questmarkers angezeigt würde

Wichtig ist, dass die Wechsel ohne Loading Screens stattfinden. Wenn während des Spielgeschehens ein Loading Screen auftaucht und anschließend die Map anders ist als vorher, wäre für den Spieler ersichtlich, dass während des Loading Screens die Karte verändert wurde. Die Funktionsweise der dynamischen Map wäre damit für den Spieler verständlich und nicht mehr überraschend. Dies würde den Effekt der Verunsicherung, den der Spieler empfinden soll, schwächen.

Die Übergänge zwischen den Tiles sind so gestaltet, dass sie nahtlos ineinander übergehen. So erkennt der Spieler nicht, dass die Karte aus einzelnen, austauschbaren Tiles besteht. Dadurch treten die Wechsel unvorhersagbar auf und sind wirkungsvoller darin dem Spieler ein Gefühl von Kontrollverlust zu geben.

Die Tiles sind Quadratisch, anstelle von Hexagonal, damit nur auf vier, anstelle von sechs, Seiten geachtet werden muss, welche demselben Schema entsprechen.

Dynamische Map – Zusammenfassung und Beispiel

Die dynamische Map wird permanent durch verschiedene Faktoren beeinflusst und verändert sich dementsprechend. Dies wird genutzt, um in der ersten Hälfte des Spiels die Zielorte der Quests für den Spieler unvorteilhaft zu verschieben. Das Ziel, das der Spieler erreichen soll wird, sobald er diesem zu nahe kommt verschoben. Dies dient dazu, den Spieler zu verunsichern und zu entmachten.

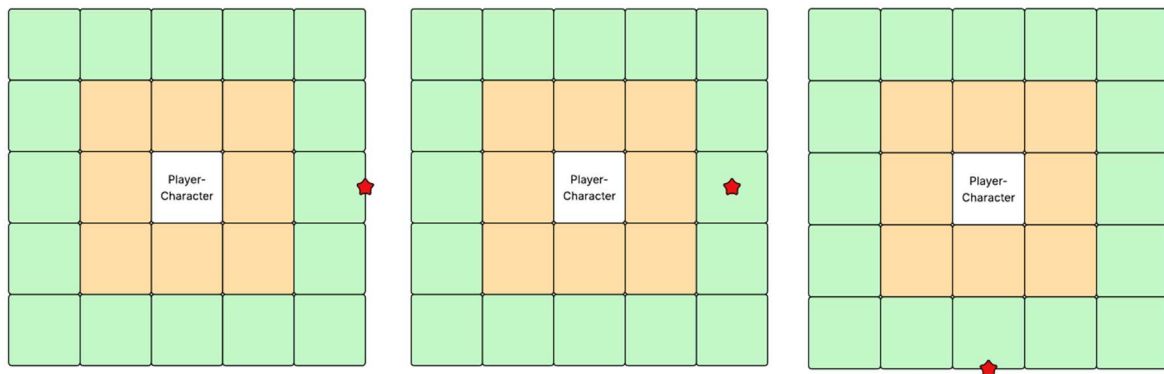


Abbildung 5: Beispiel wie sich der Spieler auf seinen Zielort zubewegt und dieser anschließend verschoben wird

In der zweiten Hälfte sorgt die dynamische Map für das Gegenteil. Die Ziele werden verschoben, sodass der Spieler sie schneller und einfacher erreichen kann. Dies führt dazu, dass der Spieler gar nicht umhinkommt sein Ziel zu erreichen, selbst wenn er ursprünglich in die falsche Richtung ging.

Austauschen der Umgebung

Das Spiel beginnt in einem Bus, der den Player-Character von einem unbekanntem Ausgangspunkt in eine Stadt bringt. Während der Fahrt kann der Spieler die Kamera bewegen und so aus dem Fenster schauen. Die Kamera kann nicht auf eine Art und Weise gedreht werden, dass der Spieler zu beiden Seiten gleichzeitig aus dem Fenster sehen kann. Auf beiden Seiten wird ein, voneinander unabhängiges, sich wiederholendes Panorama von Feldern gezeigt. Ein interner Check fragt ab, ob der Spieler bereits zu beiden Seiten geschaut hat. Wenn dies der Fall ist, wird auf der Seite, die aktuell nicht angeschaut wird, das Panorama durch eine Stadt ausgetauscht.

Sobald der Spieler die Stadt auf der einen Seite erblickt, wird das Panorama auf der anderen Seite ebenfalls ausgetauscht. Erst wenn beide Panoramen ausgetauscht sind, wird die Karte geladen, die Busfahrt endet und der Spieler kann aussteigen.

Farben und deren Darstellung

Quests in der ersten Hälfte des Spiels geben teilweise keinen genauen Ort an. In der Questbeschreibung wird ein Gebäude beschrieben, welches der Spieler finden muss. Der Quest Marker ist bei solchen Quests in der Nähe mehrerer Gebäude, welche auf die Beschreibung zutreffen.

In der Quest Beschreibung wird das Gebäude als erkennbar farbig beschrieben und sollte der Player-Character NPCs nach dem Gebäude fragen, verweisen sie ebenfalls auf das farbige Gebäude. Die Farbhinweise helfen dem Spieler allerdings nicht, da die Gebäude in einer anderen Farbe dargestellt werden.

Eine Quest Beschreibung und NPCs können ein Gebäude als auffällig blau beschreiben, die Darstellung der Häuser sorgt allerdings dafür, dass diese Beschreibung nicht bei der Suche hilft. Der Spieler wird durch diesen Effekt verunsichert und muss sich eine Lösung überlegen. Da es keine anderen Hinweise gibt und NPCs auf nichts außer die Farbe verweisen, muss der Spieler im schließlich alle Gebäude nacheinander ausprobieren, bis er das richtige gefunden hat.



Abbildung 6: Reales Aussehen der Häuser und Mögliche Darstellungen im Spiel. Entsättigt und colour-shifted

Funktionsweise von Dialogoptionen

Sollte der Player-Character einen NPC ansprechen, dreht sich die Kamera so, dass der NPC direkt angeschaut wird. Auf dieser Position verbleibt sie bis der Dialog endet und der Spieler kann mit der Maus Dialogoptionen auswählen.

Sollte der Spieler die Maus über eine der Optionen bewegen, beginnt der Player-Character diese aufzusagen. Sollte die Maus währenddessen von dieser Option wegbewegt werden, stoppt der Player-Character, auch wenn die Dialogoption noch nicht fertig wiedergegeben wurde.

Sollte der Spieler nicht innerhalb einer Sekunde eine Dialogoption auswählen, oder über eine Dialogoption hovern, beginnt der Player-Character eine zufällige aufzusagen. Sollte der Spieler währenddessen über die andere Option hovern, oder sie anklicken, wechselt der Player-Character auf diese Dialogoption.

Die Dialogoptionen sind immer lang genug, dass dem Spieler nicht genug Zeit bleibt, um alle Möglichkeiten zu lesen und eine auszuwählen. Diese Mechaniken sorgen dafür, dass der Player-Character beim Sprechen stottert und er unsicher bei der Interaktion mit anderen Menschen wirkt.

Paranoia

Im Folgenden werden drei Mechanics beschrieben, die alle das Ziel haben dafür zu sorgen, dass der Spieler sich beim Durchqueren der Stadt unsicher fühlt. Diese Mechaniken werden ausschließlich im ersten Teil des Spiels verwendet.

Schatten

Wenn der Spieler die Kamera nach unten richtet, sodass der Blick auf den Gehweg direkt vor dem Player-Character fällt, werden manchmal Schatten angezeigt, als würde eine übernatürlich große Gestalt hinter dem Player-Character sein. Sollte der Spieler sich umsehen nicht nichts zu sehen, was den Schatten hätte hervorrufen können. Anschließend wird der Schatten nicht mehr angezeigt. Sollte der Spieler sich nicht umsehen, wird der Schatten weiterhin angezeigt, selbst wenn der Player-Character sich bewegt.

Schritte

Manchmal werden, während der Player-Character sich an Orten mit wenig NPCs befindet, Schritte direkt hinter dem Player-Character abgespielt. Es müssen wenig andere NPCs in der Nähe sein, damit der Spieler die Schritte klar hören kann. Diese Schritte werden nur abgespielt, solange sich der Spieler in eine bestimmte Richtung bewegt. Im Gegensatz zu den Schatten verschwinden die Schritte nicht, wenn der Spieler sich umsieht. Sie verschwinden entweder wenn der Spieler die Richtung stark ändert oder wenn der Player-Character ein Gebäude betritt.

Anstarren

Wird die Kamera schnell bewegt, während NPCs in der Nähe sind, verdrehen sie für kurze Momente unnatürlich die Köpfe und starren den Player-Character an. Zur Verdeutlichung dessen glühen währenddessen ihre Augen. Dieser Effekt ist sehr kurz aktiv und wird nur auf NPCs am Bildschirmrand angewendet. Dieses Event soll paranoid auf den Spieler wirken, da er sich anschließend nicht sicher sein kann, ob er das Gesehene real war.



Abbildung 7: Ansicht vor der Kamerabewegung



Abbildung 8: Beispielansicht während der Kamerabewegung



Abbildung 9: Ansicht nach der Kamerabewegung

Menschenmengen

Einige Tiles, welche Fußgängerzonen darstellen, beinhalten Menschenmengen. Wenn sich der Player-Character zu nah an Menschenmengen entlang bewegt, oder wenn er durch eine wimmelnde Straße geht, wird der Sound verzerrt und es erscheinen Bildstörungen. Diese Effekte werden stärker und schwächer je nachdem, wie nahe der Player-Character der Menschenmasse ist.



Abbildung 10: Bild einer Menschenmenge einmal ohne (a) und einmal mit Verzerrungen/Glitches (b)

Veränderungen des Quest Inhalts

Dieser Effekt tritt nur während der ersten Hälfte des Spiels auf. Während eine Quest aktiv ist, wird diese manchmal entweder durch eine andere Quest ersetzt, oder der Inhalt der aktiven Quest wird geändert. Diese Veränderung passiert nicht abrupt, der ursprüngliche Quest Marker wird langsam transparent, während ein neuer langsam opak wird. Kurze Zeit, nachdem der Vorgang abgeschlossen wurde, gibt der Player-Character einen Kommentar ab, indem er darauf hinweist, dass doch etwas anderes getan werden muss.

Text Veränderungen

Die Sprachausgabe der NPCs passt in manchen Situationen nicht zum angezeigten Text. Dies passiert, wenn der Player-Character einen NPC nach dem Weg fragt und die Antwort des NPCs einen Straßennamen enthält.

Straßenschilder können auch überlappende Texte aufeinander enthalten, oder zwischen mehreren Namen hin und her flimmern.

Khespestoplatte

Abbildung 11: Zwei überlappende Straßennamen

Dieser Effekt, gekoppelt mit der Funktionsweise der Dialoge und der Darstellung von Farben soll den Spieler entmutigen mit den NPCs zu interagieren. Die Erfahrung ist aufgrund der Funktionsweise unangenehm und die Informationen sind nicht hilfreich oder verunsichernd für den Spieler.

Eigenwillen des Player-Characters und 4th-Wall Breaks

Dieser Effekt tritt nur während der zweiten Hälfte des Spiels auf. Sollte der Spieler für eine Minute keinen Input geben, bewegt sich der Player Character selbstständig und erledigt die Quests. Wenn der Spieler währenddessen wieder einen Input eingibt, wird dieser Input ausgeführt und der Player-Character kann wieder gesteuert werden.

Zu Beginn des dritten Tages spricht der Player-Character direkt zum Spieler und offenbart, dass er ein Auftragsmörder ist. So erfährt der Spieler, dass die Quests direkt zum Tod von NPCs geführt haben. Im weiteren Verlauf des Spiels sind auch weitere Monologe des Player-Characters direkt an den Spieler gerichtet. Diese beinhalten, dass der Player-Character erzählt, wieso eine Person sterben musste, oder eine Erklärung wie eine abgeschlossene Quest dazu geführt hat, dass die Zielperson gestorben ist.

Nutzen der Secondary Mechanics

In „A Usual Occupation“ sind die Secondary Mechanics der eigentliche Fokus. Der Spieler muss mit den Primary Mechanics weiterkommen, während die Secondary Mechanics den Spieler verunsichern, verwirren und aufhalten.

In der ersten Hälfte des Spiels führen die Secondary Mechanics zu Kontrollverlust für den Player-Character und den Spieler. Dort „kämpft“ der Spieler gemeinsam mit dem Player Character gegen das Spiel beziehungsweise die Spielwelt. Während der zweiten Hälfte wirkt es durch das Verschwinden oder der veränderten Wirkungsweise der Secondary Mechanics so als würde der Spieler, gemeinsam mit dem Player-Character, die Kontrolle zurückgewinnen. Sobald der Spieler allerdings von den Morden erfährt, verliert er erneut die Kontrolle, da er sich das Ziel setzt den Player-Character aufzuhalten, aber nicht weiß wie dies erreicht werden kann.

Tertiary Mechanics

Die tertiären Mechanics sind alle Mechaniken, die die Secondary Mechanics aktivieren, deaktivieren und regulieren. Wenn nicht explizit darauf eingegangen wird wie sich die Mechaniken in der zweiten Hälfte des Spiels verhalten, ist nur die erste Hälfte des Spiels gemeint. Für alle Secondary Mechanics gilt grundsätzlich, dass sie gleichzeitig mit anderen Secondary Mechanics aktiviert werden können, wenn die Bedingungen erfüllt sind.

Auf „Austauschen der Umgebung“, „Funktionsweise von Dialogoptionen“, „Menschenmengen“, „Eigenwillen des Player-Characters und 4th-Wall Breaks“ wird nicht eingegangen, da diese Effekte keine weitere Erklärung benötigen.

Dynamische Map und Veränderung des Quest Inhalts

Erste Spielhälfte

Die dynamische Map ist nicht während jeder Quest aktiv. Nur während Quests, welche ein klares Ziel und Quest Marker haben ist die dynamische Map aktiv.

Das Verschieben des Tiles mit dem Quest Ziel beziehungsweise die Veränderung des Quest Inhaltes findet statt nachdem zwei Schritte durchlaufen wurden. Im ersten Schritt wird abgefragt, ob das Ziel Tile bereits einmal verschoben wurde, oder ob der Quest Inhalt verändert wurde. Wenn diese Abfrage „nein“ ausgibt, wird das Ziel an eine andere Stelle bewegt, beziehungsweise der Quest Inhalt verändert.

Es wird per Zufall bestimmt, ob das Tile verschoben, oder der Quest Inhalt verändert wird. Die Wahrscheinlichkeiten sind nicht gleichwertig, sodass das Tile mit höherer Wahrscheinlichkeit verschoben wird.

Sollte die Abfrage „ja“ ausgeben, wird per Zufall bestimmt, ob eine weitere Veränderung stattfinden soll. Mehr als zwei Veränderungen können pro Quest nicht passieren. Dabei kann der Inhalt der Quest nur einmal geändert werden. Das Ziel Tile kann allerdings zweimal verschoben werden.

Die Abfrage, sowie die Veränderung findet statt, sobald sich das Ziel Tile auf dem zuvor erwähnten grünen Ring befindet. Wenn das Tile verschoben wird, wird es an einer neuen Position auf dem grünen Ring platziert.

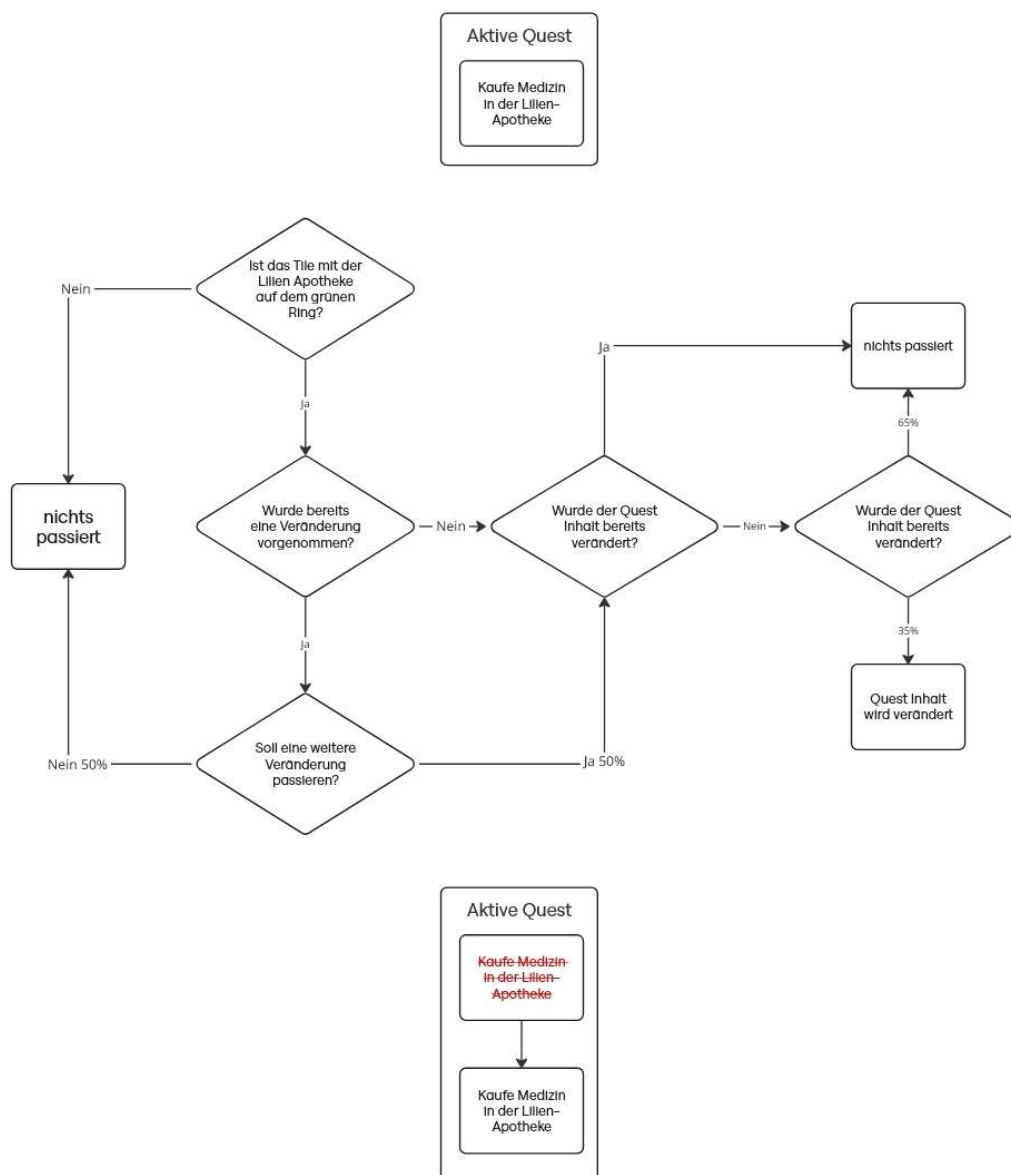


Abbildung 12: Schritte zur Veränderung einer Quest

Zweite Spielhälfte

Während der zweiten Hälfte des Spiels gibt es kein Limit wie häufig das Ziel Tile verschoben werden kann.

Während eine Quest aktiv ist wird permanent abgefragt, wie weit entfernt der Player-Character vom Ziel Tile ist. Sollte zu viel Distanz zwischen dem Player-Character und dem Ziel Tile sein, wird es näher an den Player-Character bewegt.

Sollte der Spieler eine längere Zeit in die entgegengesetzte Richtung vom Ziel Tile laufen, wird das Ziel Tile so verschoben, dass es sich in Laufrichtung des Player-Characters befindet. Auch dieser Effekt kann beliebig oft wiederholt werden.

Farben und deren Darstellung

Dieser Effekt tritt bei jeder Quest in der ersten Hälfte des Spiels auf, bei dem die Questbeschreibung nur einen ungenauen Ort angeben. Ob die Gebäude dabei als Hue-shifted oder ungesättigt erscheinen wird per Zufall bestimmt, wenn die Quest dem Spieler zugewiesen wird.

Ein Beispiel für eine Quest dieser Art, ist, dass der Player-Character zu einem NPC muss, der in einem Restaurant in einem blauen Gebäude arbeitet. In der Nähe des Quest Markers sind mehrere Restaurants und keines der Häuser ist blau. Sollte der Spieler NPCs in der Nähe fragen, verweisen sie ebenfalls auf ein blaues Gebäude in der Nähe

Paranoia

Für jegliche der Paranoia Effekte gibt es einen geteilten internen Timer. Außerdem wird intern gespeichert, welches der Paranoia Events zuletzt aktiviert wurde.

Immer wenn ein Paranoia Event eintritt, wird der Timer zurückgesetzt. Dadurch kann gewährleistet werden, dass eine gewisse Zeitspanne zwischen den Events ist, da die Events nur auftreten können, wenn ihre individuellen Voraussetzungen erfüllt sind und der Timer über einer bestimmten Zahl ist. Anhand beispielhafter Zahlen verhält es sich folgendermaßen.

- Das Event der „Schritte“ aktiviert sich.
- Der Spieler betritt ein Gebäude und das Event endet. Intern wird der Timer zurückgesetzt.
- Der Spieler verbleibt eine Minute in dem Gebäude, verlässt es wieder und bewegt sich weiter durch die Stadt.
- Nach einer Minute sind die Bedingungen, damit die Schritte erklingen, wieder erfüllt. Der Timer ist aktuell bei 2:00.

An dieser Stelle würde das Event der Schritte nicht aktiviert werden, da es noch keine vier Minuten zurückliegt, dass dieses Event aktiviert wurde. Wären die an dieser Stelle die Bedingungen für ein anderes Paranoia Event erfüllt, würde dies aktiviert werden. Damit ein Event zweimal hintereinander auftritt müssen vier oder mehr Minuten dazwischen liegen, bei verschiedenen Events nur zwei.

Schatten

Für das Auftreten von Schatten wird permanent überprüft, in welchem Winkel die Kamera steht. Sobald sie mehr als 15° nach unten bewegt wurde, wird der Schatten aktiviert.

Dieser ist jedoch erst zu sehen, wenn die Kamera um 25° oder mehr nach unten gerichtet wird. Sollte die Kamera nur 20° nach unten gerichtet werden, was dazu führt, dass der Schatten für den Player-Character und Spieler nicht sichtbar wird, wird dieses Auftreten des Schattens intern nicht eingerechnet und der Timer wird nicht zurückgesetzt. Sollte die Kamera anschließend wieder die 15° unterschreiten, wird der Schatten wieder aktiviert.

Wird die Kamera 25° oder weiter nach unten bewegt und der Schatten dementsprechend sichtbar, wird der Timer zurückgesetzt und der Schatten tritt erst wieder auf, wenn der Timer über vier Minuten, beziehungsweise zwei Minuten, ist.

Solange der Spieler sich nicht umdreht und nach dem Ursprung des Schattens sucht, bleibt der Schatten. Er bewegt sich nur wenn sich der Player-Character ebenfalls bewegt.

Der Schatten verschwindet nur, wenn der Spieler den Schatten nicht mehr sieht. Solange der Schatten im Sichtfeld des Spielers ist, bleibt er bestehen, auch wenn der Player-Character sich bewegt.

Schritte

Damit die Schritte hinter dem Player-Character hörbar sind, muss der Spieler für zwei Minuten in eine Richtung gegangen sein. Wendet sich der Player-Character währenddessen um weniger als 30° wird dies noch als gleiche Richtung gewertet. Wichtiger als Änderungen der Richtung ist, dass der Player-Character über die zwei Minuten hinweg nicht anhält, sondern sich konstant bewegt. Außerdem werden die Schritte nur abgespielt, wenn sich keine NPCs in Hörweite befinden.

Anders als beim „Schatten“ Event gibt es keine Möglichkeit das Event schnell zu beenden. Sind die Schritte zu hören, bleiben sie hörbar, bis der Player-Character ein Gebäude betritt, oder die Richtung für eine Minute oder länger, um mehr als 120°, ändert. Es gibt ein Zeitlimit, wie lange die Schritte hörbar sind. Sollte der Spieler dementsprechend nicht die Richtung ändern, können die Schritte den Player-Character und damit den Spieler bis zu fünf Minuten verfolgen.

Das Event wird erst als abgeschlossen gewertet und der Timer zurückgesetzt, wenn die Schritte nicht mehr zu hören sind.

Anstarren

Damit der Player-Character von den NPCs angestarrt wird, muss der Spieler, während NPCs in der Nähe sind, die Kamera drehen. Sollte die Rotation der Kamera dabei eine gewisse Geschwindigkeit übersteigen, werden NPCs, die sich am Rand des Kamerafeldes befinden erfasst und der Effekt wird angewendet. Sobald die NPCs nicht mehr im Randbereich der Kamera sind, verschwindet der Effekt. Dasselbe gilt für NPCs, die nicht mehr von der Kamera erfasst werden.

Sobald für mindestens einen NPC dieser Effekt aktiviert wird, wird der Timer zurückgesetzt. Zusätzlich wird der NPC intern markiert, sodass bei ihm der Effekt nicht mehr ausgeführt werden kann. Dies in Kombination mit dem internen Timer verhindert, dass Spieler, die den Effekt wahrgenommen haben, versuchen den ihn zu replizieren.



Abbildung 13: Kamerabereich, in welchem NPCs erfasst werden (a) Beispielsicht während der Kamerabewegung (b)

Text Veränderungen

Genau wie Veränderungen der Quests treten Veränderungen des Textes, oder Dissonanz zwischen dem geschriebenen und der Sprachausgabe der NPCs nur während der ersten Hälfte des Spiels auf.

Sie treten auf, wenn der Dialog eines NPCs einen Straßennamen, beinhaltet. Eine Quest, welche dieses Phänomen hervorruft, würde kein genaues Ziel enthalten, sondern eine Adresse, bei welcher der Player-Character nicht weiß wo sie liegt. Anhand von Dialogen mit NPCs muss der Spieler das Ziel der Quest ohne genauen Quest Marker finden. (Die dynamische Map ist während einer Quest dieser Art nicht aktiv.) Die Dialoge enthalten Straßennamen, welche der Spieler entlang gehen muss, oder Straßennamen, welche in der Nähe der Adresse liegen

Ähnlich wie mit der dynamischen Map, würde abgefragt werden, ob und wie oft diese Textveränderungen während dieser Quest bereits aufgetreten sind. Die ersten drei Nennungen eines Straßennamens werden immer unkenntlich oder unklar gemacht. Für anschließende Dialoge wird abgefragt, wie oft der Effekt bereits angewendet wurde und es wird zufällig bestimmt, ob der Effekt erneut auftritt. Die Wahrscheinlichkeit, dass er auftritt wird jedes Mal geringer und der Effekt kann nicht mehr als sechs Mal auftauchen. Beim Sprechen mit dem siebten NPC bekommt der Player-Character und damit der Spieler dementsprechend immer eine klare Antwort.

Solange diese Quest aktiv ist und solange der Effekt innerhalb der Quest noch aktiv ist, sind außerdem alle Straßenschilder auf der gesamten Karte mit dem Effekt belegt, dass mehrere Namen übereinanderstehen. Dadurch wird verhindert, dass der Spieler versucht ohne Hilfe der NPCs sein Ziel zu finden.

Quest Generierung

Für die erste Hälfte sind neun Quests vorgegeben, aus diesen werden drei zufällig ausgewählt, welche der Spieler erledigen muss. Für die zweite Hälfte werden jeden Tag drei Quests anhand von drei Faktoren generiert.

Der erste Faktor ist der Ort. Auf jedem Tile gibt es eine gewisse Anzahl an begehbaren Gebäuden mit Elementen, die ein Interaktionsmenü öffnen. Aus diesen Orten wird einer zufällig ausgewählt. Der zweite Faktor ist ein NPC, dazu wird aus einem Pool an Vor- und Nachnamen ein Name generiert. Der dritte Schritt ist die Aktion, die ausgeführt werden muss, um die Quest

abzuschließen. Jeder Ort besitzt mehrere Objekte, die ein Interaktionsmenü öffnen können. Aus den Möglichkeiten, die der ausgewählte Ort bietet wird eine zufällig ausgewählt. Ein zuvor genanntes Beispiel dafür ist einen Stromkasten zu reparieren beziehungsweise zu sabotieren. Ein anderes Beispiel ist, dass der Spieler eine Mahlzeit oder ein Getränk der Zielperson vergiften soll.

Narration des Player-Characters

Der Player-Character während des gesamten Spiels Selbstgespräche. Immer wenn eine der Secondary Mechanics aktiviert wird, erwähnt der Player-Character das Geschehene in seinen Selbstgesprächen. Diese Kommentare dienen dazu dem Spieler ersichtlich zu machen, dass es sich bei diesen Ereignissen nicht Bugs handelt.

In der ersten Hälfte erhält der Spieler, durch die Selbstgespräche, Einsicht in die Gefühlswelt des Player-Characters. Die Selbstgespräche zeichnen das Bild eines unsicheren Jungen, der Symptomen einer Psychose aufweist. So weisen die Kommentare, die der Player-Character über die „Schritte“, „Schatten“ und „Text Veränderungen“ abgibt, auf Verfolgungswahn und Halluzinationen hin. Es werden auch Hinweise auf ein verzerrtes Selbstbild gegeben, indem der Player-Character davon erzählt, dass er sich fühlt als würde jemand anderes ihn steuern.

Zu keinem Zeitpunkt, weder in der ersten noch in der zweiten Hälfte, redet der Player-Character über Freunde, seine Familie oder sein Privatleben. Dies unterstreicht subtil die Isolation des Player-Characters.

Die Selbstgespräche während der zweiten Hälfte, in den ersten beiden Tagen, dienen lediglich der Kontinuität. Der Player-Character redet während diesem Abschnitt des Spiels über belanglose Dinge. Während des dritten Tages erzählt er allerdings davon, was das eigentliche Ziel der Quests war und wie die Aktionen innerhalb der Quests zum Tod der Menschen geführt haben. Hierbei wird der Spieler direkt angesprochen.

Durch die Monologe nach Beginn des dritten Tages erfährt der Spieler außerdem, dass der Player-Character die Morde nur begeht, weil es sein Job ist. Er weiß nicht, wie er zu diesem Job gekommen ist und er gibt außerdem zu, dass ihn diese Arbeit nicht erfüllt. Beispielfhaft erklärt der Player-Character dem Spieler die Gründe weshalb eine Person sterben musste. Die Begründung ist kryptisch und nicht schlüssig. Dem Spieler soll dadurch bewusstwerden, dass die Morde aufgrund insignifikanter Fehler der Opfer passieren.

Diese Informationen dienen zur Verdeutlichung des Kafkaesken Systems, dem der Player-Character unterliegt und dass er gleichzeitig verkörpert. Er arbeitet, ohne dass die Arbeit ihm Erfüllung bringt und die NPCs werden aufgrund von Kleinigkeiten, ohne ihr Wissen, zum Tode verurteilt und getötet.

Gameplay Progression

Während der ersten Hälfte des Spiels muss der Spieler die Primary Mechanics nutzen, um die drei Quests zu beenden. Der Player-Character und damit der Spieler werden dabei von den Secondary Mechanics zurückgehalten, irritiert und verunsichert. Sobald alle drei Quests abgeschlossen sind beginnt die zweite Hälfte des Spiels. Die erste Hälfte des Spiels benötigt etwa eine Stunde zum Durchspielen.

Für die zweite Hälfte ändern sich weder die Primary Mechanics noch das Ziel. Nach wie vor gibt es nur das Ziel die aktuelle Quest abzuschließen. Das Gameplay fühlt sich dennoch anders für den Spieler an, da die Secondary Mechanics ihn nicht mehr aufgehalten. So lassen sich die Quests viel schneller abschließen. Wenn alle drei Quests abgeschlossen sind, wird der Tag beendet und ein neuer Tag beginnt. Alle Quests eines Tages abzuschließen dauert ungefähr 20 Minuten.

Während des dritten Tages erzählt der Player-Character dem Spieler von dem eigentlichen Ziel der Quests. Der Spieler setzt sich an dieser Stelle das Ziel den Player-Character aufzuhalten.

Sollte der Spieler es schaffen alle Quests an einem Tag absichtlich falsch zu beenden, wird der Tag nicht, wie sonst, beendet. Es folgt eine kurze Sequenz, in welcher der Spieler den Player-Character aus der Stadt heraus bewegt. Während dieser Sequenz hält der Player-Character einen abschließenden Monolog. Anschließend werden die Credits abgespielt.

Look And Feel

Visual Style

„A Usual Occupation“ benutzt einen realistischen Artstyle, unter anderem damit die bizarren Erlebnisse, welche durch die Secondary Mechanics erzeugt werden, nicht als Ergebnis einer fantastischen Welt gesehen werden.

Die Farbpalette sollte wenig starke Kontraste und gesättigte Farben enthalten, damit der kafkaeske Aspekt der Welt verdeutlicht wird. Das Spiel findet in der Moderne, angelehnt an die 2010er Jahre, statt. Die Gebäude in der Stadt sind ebenfalls alle relativ ähnlich und monoton. Dies dient nicht nur zur Verdeutlichung der kafkaesken Arbeitswelt, sondern auch damit jegliche Tiles der dynamischen Map zueinander passen.

Das Spiel ist in Tage aufgeteilt, diese können allerdings beliebig lange anhalten. Die erste Hälfte des Spiels findet über einen Tag hinweg statt und in der zweiten Hälfte werden mehrere Tage durchlaufen. Welche Tageszeit dargestellt wird, wird daher anhand der Anzahl abgeschlossener Quests bestimmt.

Audio Style

Auch im Audiostil von „A Usual Occupation“ wird das kafkaeske vermittelt. Es gibt keine wiedererkennbaren Melodien oder Akkorde und die meiste Zeit ist die Hintergrundmusik so leise, dass sie vom Spieler nicht aktiv wahrgenommen wird. Die Hintergrundmusik erfüllt eher den Zweck eines Hintergrundrauschens.

Während der ersten Hälfte sollte außerdem immer, wenn eine Secondary Mechanic aktiviert wird, ein auditives Feedback gegeben werden. Dies kann ein verzerrter oder unnatürlicher Ton oder eine kurze disharmonische Tonabfolge sein. Diese auditiven Hinweise werden ebenfalls sehr leise abgespielt, sodass der Spieler sie nicht bewusst wahrnimmt.

Player Character

Da das Spiel nie aus der First-Person Ansicht wechselt, wird der Player-Character nie für den Spieler sichtbar. Während der zweiten Hälfte, in Konversationen mit NPCs, nutzt der Player-Character unterschiedliche Decknamen.

Die Stimme, die der Spieler, während beider Hälften hört ist männlich und hat keine wiedererkennbaren Merkmale, wie einen bestimmten Akzent.

Während beider Hälften äußern sich in der Stimmlage und Wortwahl des Player-Characters keine Emotionen. Jegliche Dialoge und Monologe werden vom Synchronsprecher monoton und emotionslos gesprochen. Unabhängig davon, ob der Player-Character in der ersten Hälfte, gerade aufgrund der Schritte davon ausgeht verfolgt zu werden, oder er in der zweiten Hälfte davon erzählt, wie seine Aktionen zum Tod eines Menschen geführt haben.

First 10 Minutes

Die Schwarzblende über dem Bild wird langsam entfernt. Der Spieler sieht das Innere eines fahrenden Busses, der durch Felder fährt. Der Player-Character sitzt vorne in der linken Hälfte des Busses und schaut nach links aus dem Fenster.

Für einen Moment wird ein Sepia Filter über das Bild gelegt, welcher langsam wieder verblasst und die Stimme des Player-Characters als Kind ist hörbar. Er fragt sich wie lange der Bus wohl noch fährt. Er ist sich sicher, dass der Bus schon lange fährt und er ist sich nicht sicher, ob er sein Ziel rechtzeitig erreichen wird. Schließlich hat er am Ziel, innerhalb der Stadt, viel zu tun.

Der Spieler bekommt den Hinweis, dass mit der Maus die Kamera bewegt werden kann. Der Player Character fragt sich, ob es auf der anderen Seite genauso aussieht. (Die Kamera kann nie zu beiden gleichzeitig aus dem Fenster sehen.) Der Spieler kann durch die Fenster auf der rechten Seite auch nur Felder sehen, sobald er die Kamera so dreht, dass er wieder aus den linken Fenstern schauen kann, sieht der Spieler, dass der Bus sich inmitten einer Stadt befindet.

Aus dem Fenster sind Straßen voller Menschen zu Fuß, auf Fahrrädern oder in Autos zu sehen. Wenn der Spieler zur anderen Seite aus dem Fenster schaut, sieht er ebenfalls die Stadt. Kurz darauf bleibt der Bus stehen und der Player-Character steigt aus. Das UI wird aktiviert und der Spieler bekommt seine erste Quest angezeigt. Er muss zu einer bestimmten Apotheke, um ein Rezept abzuholen. Nach kurzem Gehen, sind dicht hinter dem Player-Character Schritte zu hören.

In einem Monolog fragt er sich, ob er gleich von jemandem überholt wird. Einige Zeit vergeht, aber kein NPC geht an dem Player-Character vorbei. Die Schritte sind immer noch zu hören, der Spieler dreht sich um, um nach dem Ursprung der Schritte zu suchen. Es ist kein NPC zu sehen, welcher die Schritte verursachen könnte. Der Player-Character fragt sich, ob er verfolgt oder beobachtet wird und was er getan hat, damit er beobachtet werden muss.

Visual Benchmark

Aufgrund der grauen Großstadt-Ästhetik eignen sich Spiele der „Watch Dogs“ Reihe, insbesondere „Watch Dogs: Legion“ am besten als Referenz für die Stadt in „A Usual Occupation“.

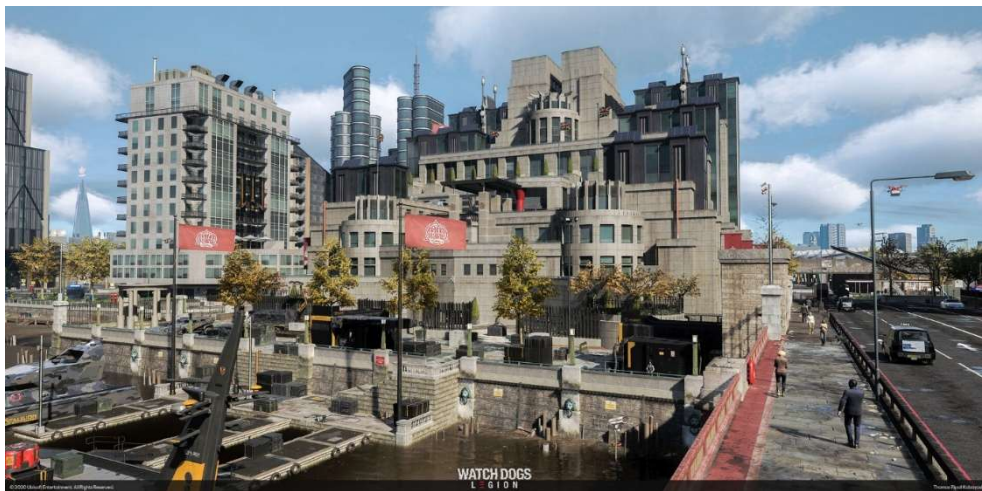


Abbildung 14: Watch Dogs Legion - MI6 Building

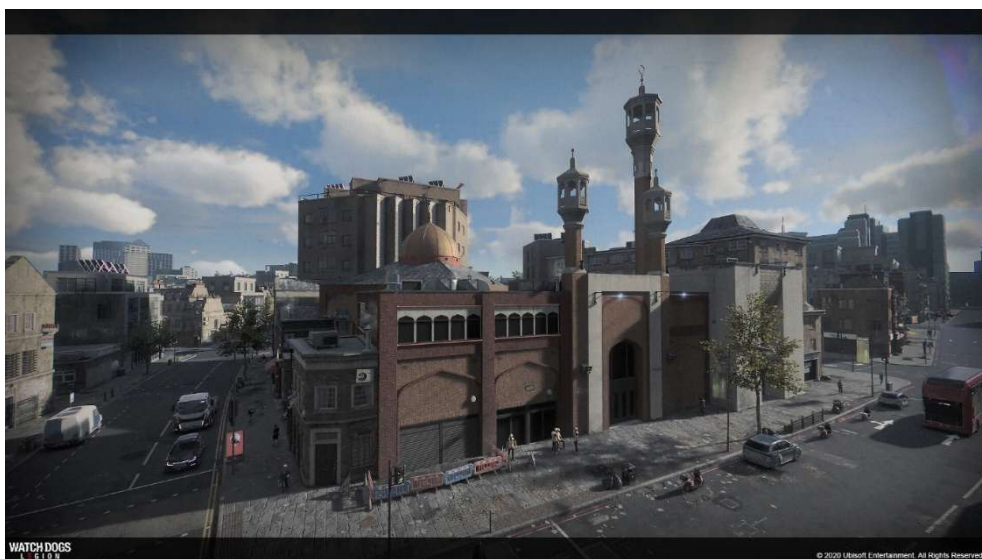


Abbildung 15: Complete building kit for this mosque

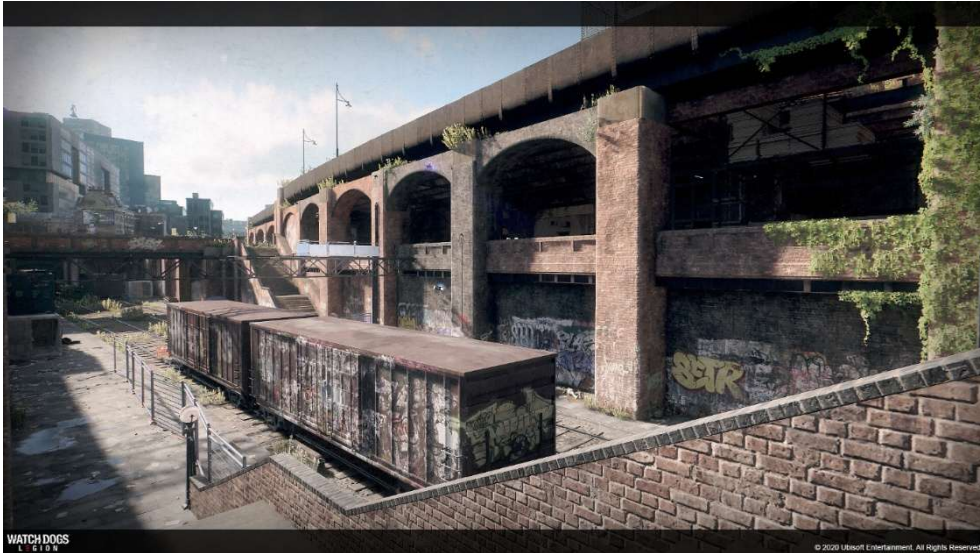


Abbildung 16: Building kit addons for Louis-Michel Lebeau's kit (garage doors, broken walls and fences)



Abbildung 17: Stockwell Green Estate - Watch Dogs : Legion

System Analysis

Das entscheidende System in „A Usual Occupation“ ist das Zusammenspiel der Primary und Secondary Mechanics im Einfluss auf den Progress. Der Spieler hat die gesamte Zeit nur die Primary Mechanics zur Verfügung. Diese werden in der ersten Hälfte und am Anfang der zweiten Hälfte genutzt um Progress zu erreichen, die secondary Mechanics verhindern und erleichtern später den Progress. Zuletzt ist es das Ziel des Spielers Progress, des Player-Characters, zu verhindern, während die Secondary Mechanics den Progress nach wie vor erleichtern.

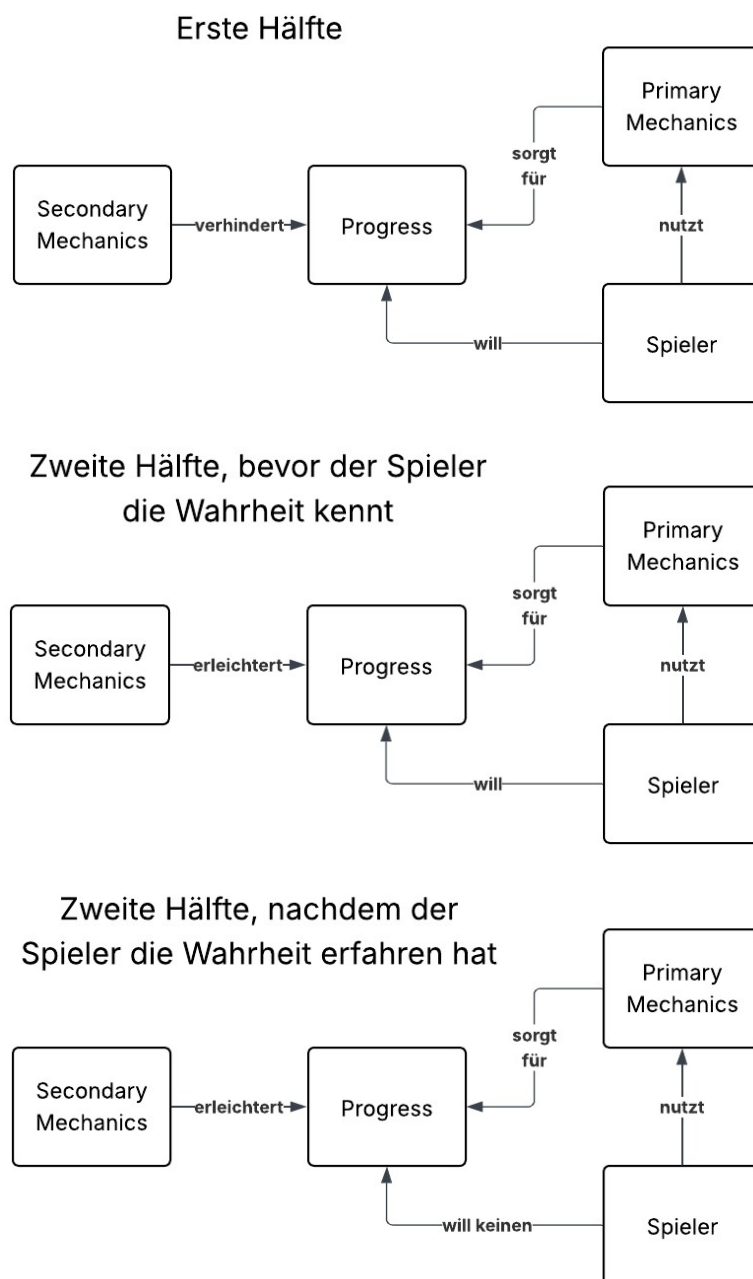


Abbildung 18: „A Usual Occupation“ System Analysis

Quellenangaben

Abbildung 1: Balsfulland, F. (2026). Gameloop von „A Usual Occupation“.

Abbildung 2a: Balsfulland, F. (2026). Beispiel Questbeschreibung.

Abbildung 2b: Beispiel für das Interaktionsmenü. Innersloth. (2018). Among Us. Screenshot mit eigener Bearbeitung.

Abbildung 3: Balsfulland, F. (2026). Sichtmöglichkeiten des Spielers

Abbildung 4: Balsfulland, F. (2026). Darstellung wie der Questmarkers angezeigt würde.

Abbildung 5: Balsfulland, F. (2026). Beispiel wie sich der Spieler auf seinen Zielort zubewegt und dieser anschließend verschoben wird.

Abbildung 6: Balsfulland, F. (2026). Reales Aussehen der Häuser und Mögliche Darstellungen im Spiel. Enttäuscht und colour-shifted.

Abbildung 7,8,9, 13a, 13b: Belebte Einkaufsstraße im Rollbergkiez. (2005). Menschen in Berlin: Straßenszenen aus 100 Jahren. *tipBerlin*. <https://www.tip-berlin.de/stadtleben/geschichte/menschen-in-berlin-strassenszenen-aus-100-jahren/>. Eigene Bearbeitung

Abbildung 10a: Ramos D. (o.J.) Lärm, Hektik und Co.: Wenn Großstädte krank machen, 1/6. "Stadtstress ist Kriechstress". Spiegel Psychologie.

Abbildung 10b: Ramos D. (o.J.) Lärm, Hektik und Co.: Wenn Großstädte krank machen, 1/6. "Stadtstress ist Kriechstress". Spiegel Psychologie. Eigene Bearbeitung.

Abbildung 11: Balsfulland, F. (2026). Zwei Überlappende Straßennamen.

Abbildung 12: Balsfulland, F. (2026). Schritte zur Veränderung einer Quest.

Abbildung 14: Kobayashi, T. R. (2020). Watch Dogs Legion - MI6 Building. *Artstation*.
<https://www.artstation.com/artwork/L3xrVA>

Abbildung 15: Moubeche V. (2020). Complete building kit for this mosque. *Artstation*.
<https://www.artstation.com/artwork/w69aew>

Abbildung 16: Moubeche V. (2020). (garage doors, broken walls and fences). *Artstation*.
<https://www.artstation.com/artwork/w69aew>

Abbildung 17: Hecht G. (2020). Stockwell Green Estate - Watch Dogs : Legion. *Artstation*.
<https://www.artstation.com/artwork/L384E5>

Abbildung 18: Balsfulland, F. (2026). „A Usual Occupation“ System Analysis.