

THE BATTLE OF COMCOMROE

Max Sacker^a und Ioulia Isserlis^b

^a Creative Director, Anotherworld GmbH, Berlin, Deutschland,
max@anotherworldvr.com

^b Ioulia Isserlis, Head of Marketing and Communications,
Anotherworld GmbH, Berlin, Deutschland, ioulia@anotherworldvr.com

KURZDARSTELLUNG: Das Ziel von unseren VR History Projekten ist es, das Kulturgut und Erbe einer bestimmten Region zu bewahren und es für ein breites Publikum wortwörtlich zugänglich zu machen. Denkmale, Burgen, Kirchen, Ausgrabungsstätten und andere Sehenswürdigkeiten werden virtuell begehbar und ihre Geschichten wieder ins Leben gerufen. Unser Demoprojekt fokussiert sich auf die fast in Vergessenheit geratene Geschichte der etwa 1195 gegründeten irischen Zisterzienserabtei **Corcomroe Abbey**, die wie so viele Nationalmonumente Irlands durch die Invasion der Engländer zu Zeiten Cromwells verkümmert ist. Unser Team hat die Ruinen der Abtei vollständig abgescannt und in ein fotoreales 3D-Modell umgewandelt und somit ihren jetzigen Zustand digital festgehalten. In der VR Experience "The Battle of Corcomroe" hat der Zuschauer nicht nur die Möglichkeit durch den Jetzzustand der Abtei zu flanieren, sondern auch bei den Geschehnissen des 14ten Jahrhunderts dabei zu sein: Der Schlacht von Corcomroe. Dafür rekonstruieren wir den Originalzustand der Abtei, erschaffen geschichtstgetreue Charaktere und lassen den/die Zuschauer_in entscheiden auf welcher Seite der Geschichte er/sie den Schwert schwingen will.

1. EINFÜHRUNG

Wer hat noch nicht davon geträumt in eine Zeitmaschine zu steigen? Michelangelo bei der Entstehung der Sixtinischen Kapelle zuzuschauen, das Wunder von Bern oder etwa einen Gladiatorenkampf im Antiken Rom aus der ersten Reihe zu erleben.

Anotherworld GmbH vereint Storytelling, Interaktivität, kinoreife Mise en Scène und Sound Design mit der neusten VR Technologie, um den Traum zu ermöglichen vollkommen in eine andere Welt einzutauchen. In unseren Virtual History Projekten arbeiten wir mit erfahrenen Filmemachern, 3D Artists, Autoren, Kulturwissenschaftlern und Historikern zusammen, um spannende Realitäten der Vergangenheit oder Gegenwart zu erschaffen.



Abb. 1: Das Anotherworld Photogrammetrie-Team beim Scannen der Comcoroe Abbey

In unserem Demoprojekt „The Battle of Corcomroe“ dokumentieren wir den Jetzzustand der Irischen Zisterzienserabtei Corcomroe, rekonstruieren ihren Originalzustand und spielen relevante historische Ereignisse nach. Heutzutage besteht die Corcomroe Abbey aus Ruinen und wurde praktisch zu einem Friedhof umfunktioniert. Doch ist dieser Ort und dessen damalige Region Thomond von vielen Jahrhunderten Geschichte geprägt. Hier kam es zur entscheidenden

Schlacht zwischen den zwei befeindeten Lagern des O'Brien Stamms: Clan Brian und Clan Cullen. Wobei die Truppen von Donough O'Brien (Clan Brian) von den anglonormannischen Besatzern unterstützt wurden. Die Armee von Dermot O'Brien (Clan Cullen) war in der Unterzahl und weitaus schlechter ausgerüstet. Doch waren diese Truppen siegreich und letztendlich konnten sie den verräterischen Clan Brian und die Anglonormannen unter der Leitung von Richard de Clare besiegen. Die Schlacht von Corcomroe und die Folgeschlacht von Dysert O'Dea haben das Königreich von Thomond von feindlicher Herrschaft befreit und die Unabhängigkeit dieses Gebiet für weitere zwei Jahrhunderte gesichert. Auch waren diese Schlachten und vor allem die Schlacht von Corcomroe prägend für die Anfänge des Irischen Nationalgefühls.

„The Battle of Corcomroe“ leitet den Zuschauer durch die Geschehnisse um diese historisch relevante Schlacht. Außerdem zeigen wir Ausschnitte und erklären, wie es zu diesem Kampf gekommen ist: Verrat in der Familie, Intrigen, mythische Einflüsse und den irischen Kampfgeist für die Gerechtigkeit und Unabhängigkeit.

Somit werden dem Zuschauer drei verschiedene Erlebnisse geboten:

1. Eine Tour durch die heutigen Ruinen von Corcomroe, wo man auf solche historischen Schätze, wie den Sarkophag des Irischen Königs *Conor na Siudane O'Brien*, nach dessen Tod unsere VR Experience beginnt, Mittelalterliches Graffiti oder feinste Steinschnitzereien aus Kalkstein treffen kann.
2. Eine Tour durch den Originalzustand der Abtei, dessen Bau ca. 1211 vollendet wurde. Man kann die gravierenden Veränderungen zwischen dem Jetzt- und dem Originalzustand im größtmöglichen Detail beobachten und den Prozess der Rekonstruktion hautnah erleben.
3. Die Exkursion und Teilnahme an den geschichtsrelevanten Geschehnissen um die Schlacht von Corcomroe lassen den Zuschauer einen wichtigen Abschnitt der Geschichte Irlands miterleben. Hier fokussieren wir uns nicht nur auf den Edutainment Aspekt der VR Experience, sondern bauen verschiedene spannende und spielbare Elemente in die virtuelle Erfahrung mit ein.

2. ABLAUF DER VR EXPERIENCE

Zu Beginn der etwa 30 min VR Experience zeigen wir die Abtei in ihrem jetzigen Zustand. Der Zuschauer erlebt einen virtuellen Rundgang, in dem bedeutende Merkmale dieses Bauwerks hervorgehoben werden. Mithilfe der Vive Controller hat der Zuschauer die Möglichkeit diese Objekte „anzuklicken“ und deren Bezeichnung, Maße und Bedeutung herauszufinden. Diese Information erscheint in Form von einem schwebenden Text über dem ausgewählten Objekt. Nachdem man genug Zeit hatte die Abtei zu erkunden, beginnt ein Zeitraffer zurück ins Mittelalter. Man sieht wie die Abtei wieder ihre ursprüngliche Form annimmt: die Grabmäler verschwinden, das Dach wird wieder hergestellt und die Innenräume erhellen durch Kerzenlicht und Fackeln.



Abb. 2: *Point Cloud* von *Conor O'Briens Grab*

Im Mittelalter angekommen, kann man durch die neuerbaute Abtei spazieren und im Detail beobachten, wie diese sich verändert hat. Doch hier findet die passive Geschichtsexkursion ein Ende. Aus der Ferne hört man die Trommeln und das Geschrei von 9.000 Kriegern, wie aus dem Nichts tauchen Mönche und irische Soldaten im Innenraum der Abtei auf, Feuerpfeile durchbrechen die Fenster, Mönche tragen die verstümmelten Körper der Verwundeten hinein, man kann dem wachsenden Panikgefühl nicht entkommen, denn man ist mitten im Geschehen, mitten in der Schlacht von Corcomroe. Plötzlich ist alles um den Zuschauer herum tiefschwarz. Einige Sekunden später ertönt eine eindringliche Stimme, die einem sagt, dass es an der Zeit ist den rechtmäßigen König von Thomond zu wählen und sich seinen Truppen anzuschließen.

Man sieht einen von Kerzen schwach erleuchteten Raum. Man kann nur schwer die Gegenstände und Möbel in diesem Zimmer erkennen, doch befindet man sich eindeutig immer noch im Mittelalter. Plötzlich hört man eine Stimme und entdeckt die Schatten von zwei Gestalten. Die Stimme sagt, dass Turlough der rechtmäßige König von Thomond ist, denn als Enkel des verstorbenen Königs Conor O'Brien ist er der wahre Thronfolger des O'Brien Clans. Die zweite Gestalt erwidert, dass Brian Ruadh O'Brien niemals seine Krone hergeben wird und nicht sollte, denn es wurde damals einheitlich entschieden, dass er, der jüngste Sohn des verstorbenen Königs, die Thronfolge antritt, da Turlough damals noch ein kleines Kind war. Auch fragt er seinen Gesprächspartner, ob dieser wohl seinen Treueschwur bei Magh Adhair vergessen hat, denn dieser gilt einschließlich Brian Ruadh O'Brien als dem alleinigen König von Thomond. Die erste Gestalt schweigt einen Moment lang und sagt: „Meine Treue gehört dem wahren König von Thomond: Turlough. Es herrscht nun Krieg zwischen uns, mein Bruder!“ Vor dem Zuschauer erscheint eine Leinwand. Auf dieser sieht man zwei verschiedene Clans/Zweige eines Stammbaums und ihre dazugehörigen Wappen. Ganz oben steht der Name „Conor O'Brien“ als die einzige Verbindung zwischen diesen Zweigen.

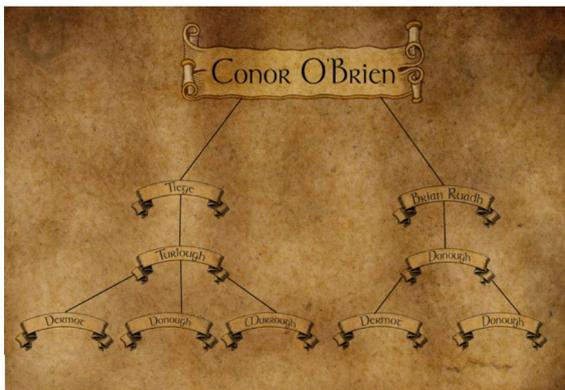


Abb. 3: Stammbaum der O'Briens

Um weiterzukommen muss man sich für einen Clan entscheiden: Clan Cullen oder Clan Brian. Von dieser Entscheidung hängt der weitere Verlauf der VR Experience ab. Der Zuschauer durchläuft nun die Ereignisse von einem der beiden Handlungsstränge und nimmt eine bestimmte Perspektive auf. Diese Entscheidung beeinflusst auch das Ende der VR Experience, ob man überlebt oder stirbt.



Abb. 4: Die Entscheidung: Die Wappen des Clan Cullen und des Clan Brian

2.1 ENTSCHEIDUNG FÜR CLAN CULLEN

Die Entscheidung zum Clan Cullen beinhaltet die Treue zu Turlough und seinen Nachfahren als den einzigen, rechtmäßigen Königen von Thomond. Dieser Handlungsstrang wird durch eine Introsequenz eröffnet, die dem Zuschauer wichtige Informationen zur Vorgeschichte des O'Brien Zerwürfnisses schildert: Zum Zeitpunkt des Todes von Conor O'Brien ist sein verwaister Enkel Turlough zu jung um die Thronfolge anzutreten. Doch acht Jahre später ändert sich die Lage und die Hälfte des O'Brien Clans fordert die Inauguration von Turlough zum König von Thomond. Die andere Hälfte des Clans weigert sich Turlough anzuerkennen und hält die Treue zu Brian Ruadh O'Brien, dem Onkel von Turlough. Der Streit verschärft sich und es kommt zum Krieg zwischen dem Clan Cullen und dem Clan Brian. Es folgt ein erfolgreicher Angriff des Clan Cullens. Sie können den König Brian und seine Anhänger aus dem Clonroad Castle vertreiben. Hier hört die Erzählung auf und der Zuschauer betritt das erste Ereignis des Cullen-Erzählungsstrangs.

Der Zuschauer befindet sich im Wachturm des Clonroad Castles. Am Anfang ist alles ruhig und man hat die Gelegenheit sich umzuschauen und auf die sagenhafte Landschaft von Thomond zu blicken. Doch nach ein paar Minuten hört man Geschrei, laute Knallgeräusche und das Sausen von Pfeilen. Aus dem Fenster kann man sehen, wie die Burg von Clonroad angegriffen wird und eine feindliche Armee die eigenen Truppen niederschlägt. Auch im Wachturm kommt es zu dramatischen Szenen: Zwei gälische Bogenschützen werden von Pfeilen getroffen und stürzen durch die Fenster den Wachturm hinunter. Man selbst ist unfähig etwas gegen

den Angriff zu unternehmen und kann nur zuschauen, wie die Truppen von Brian O'Brien und Thomas de Clare die Burg einnehmen. Die schon bekannte Erzählerstimme informiert den Zuschauer, dass Turlough nach der Niederlage auf der Clonroad Burg nach Galway geflohen ist. Auch überbringt ihm der Erzähler die Nachricht, dass Turlough jeden Cullen Clan Angehörigen dazu aufruft seine Schwertkampf- und Bogenkunst zu verbessern. Man befindet sich auf einem grünen Feld. Vor dem Blick des Zuschauers erhellen die Icons von drei verschiedenen Waffen: Ein Schwert, ein Speer, und ein Bogen. Man kann jede der drei Waffen anklicken und anstatt dem Vive Controller hält man die ausgewählte Waffe in der Hand. Man hat nun die Möglichkeit an seiner Nahkampftechnik zu feilen und Bogenschießen zu üben. Der Erzähler berichtet nun freudig, dass das Waffentraining sich als sehr nützlich erwiesen hat, denn der Gegenangriff von Turlough und seinen Truppen war erfolgreich und Brian Ruadh O'Brien geschlagen werden konnte. Zwar konnte der König fliehen, doch wurde er von seinem Verbündeten Thomas de Clare verraten und hingerichtet. Die Stimme beendet seine Erzählung mit dem Satz: „Nun gehört die Krone unserem König Turlough.“ Man befindet sich in Magh Adhair und kann die Inauguration von Turlough aus erster Reihe miterleben. Der Erzähler berichtet, dass in den folgenden Jahren, sogar Jahrzehnten sich die Situation in Thomond beruhigt hat. Die zwei verschiedenen Clans waren zwar immer noch verfeindet und es kam zu vereinzelt Kämpfen, aber es gab keine Kriege mehr zu Zeiten Turloughs. Man erblickt eine nebelige Landschaft. Aus der Ferne hört man das Erklingen von Hufen bis die Gestalten von einer Gruppe von Reitern im Nebel erscheinen. Der Anführer der Gruppe ist der sichtlich gealterte König Turlough, der ein goldenes Schild bei sich trägt. Plötzlich halten die Truppen an und schauen in Richtung des Zuschauers. Wenn man sich in die gleiche Richtung dreht, erkennt man, dass ein Fabelwesen hinter einem steht. Das Wesen, auch *tuatha de Danann* genannt, gleicht einer kriegerischen Göttin mit rotem Haar, grünen Augen und blasser Haut. Diese eindrucksvolle Gestalt bewegt sich näher an den Zuschauer und den König. Man hat das mulmige Gefühl, dass die *tuatha de Danann* bald zum Angriff übergeht, doch anstatt die Truppen zu attackieren, spricht es zum König und bedankt sich für den Umstand, dass er keine weiteren Kriege geführt hat. Der Erzähler

berichtet dem Zuschauer, dass Turlough 1306 verstorben ist und sein Sohn Donough den Thron übernommen hat. Doch nach Turlough's Tod ist die Situation zwischen den Clans wieder eskaliert und Donough wird 1311 von einem Clan Brian Anhänger bei Corcomroe getötet. Es ist Nacht. Der Zuschauer befindet sich vor der imposanten Corcomroe Abbey. Er hört zwei Stimmen miteinander flüstern. Die eine Stimme sagt: „Es ist entschieden, Murrough. Der Clan Brian wird wieder über Thomond regieren. Dermot O'Brien ist schon auf dem Weg nach Magh Adhair!“ Die zweite Stimme ertönt: „Das können wir nicht hinnehmen, Lochlain. Der Clan Brian ist der Krone nicht würdig. Wir wollen Frieden. Sie wollen Krieg. Thomond wird untergehen, wenn wir nichts unternehmen.“ Der Erzähler informiert den Zuschauer, dass Dermot O'Brien (Clan Brian) und nicht Murrough, der Sohn von Turlough, zum König von Thomond gekrönt wurde. Ein Jahr nach der Inauguration wird Lochlain MacNamara, Murroughs Verbündeter, von Dermot getötet. Murroughs Truppen, die Macnamaras und ihre anglonormannischen Verbündeten aus der Familie de Burgh schwören Rache. Doch Dermot stirbt im Jahre 1313 und Donough O'Brien (Clan Brian) wird zum König gekrönt. Murrough wurde zum zweiten Mal übergangen. Der Zuschauer befindet sich auf einer steinigten Gebirgslandschaft, um ihn herum sieht er hunderte, wenn nicht tausende Soldaten. Die Soldaten tragen verschiedene Ausrüstungen und Wappen. Es sind die Truppen von Murrough, Richard de Clare und de Burgh. Die Truppen sind kampfbereit und angespannt. Sie warten auf den Angriff der Schottischen Armee, die für die Brutalität und Skrupellosigkeit ihrer Anführer, der Gebrüder Bruce, bekannt ist. Auf einmal sieht man die Silhouette eines Reiters. Er galoppiert auf die Armee zu. Einer der Krieger neben dem Zuschauer schreit auf: „Ein Späher!“ Ein anderer schreit: „Angriff!“ In dem Moment als sich die Truppen in Bewegung setzen, bäumt sich das Pferd des schottischen Spähers auf und er reitet davon. Der Erzähler meldet sich wieder zu Wort und berichtet, dass König Donough O'Brien aus Thomond geflohen ist, um sich mit den Bruce Brüdern zu verbünden und das Gebiet von Munster einzunehmen. Murrough, de Burgh und de Clare haben ihre Kräfte vereinigt, um gegen die schottischen Besatzer anzukämpfen. Eine Schlacht zwischen diesen Kräften hat nie stattgefunden, denn die Bruce Armee hat

Donoughs Truppen alleine gelassen und ist nach Dublin weitergezogen. Nach diesen Ereignissen reist De Clare nach Dublin und versucht seinen früheren Verbündeten Donough vor der Ratsversammlung in Schutz zu nehmen und die Krone Thomonds trotz des Verrats für ihn zu sichern. Murrough erfährt von de Clares Plänen und reist ihm nach, um ihn aufzuhalten. Doch weiß er nicht, dass Donough in diesem Moment die Vorbereitungen trifft den Clan Cullen in seiner Abwesenheit auszulöschen. Der Zuschauer befindet sich in dem schon bekannten Innenbereich der Corcomroe Abbey. Diesmal ist sie überfüllt mit Kriegern und Mönchen, die, wie es scheint, ein Fest feiern. Die Krieger sind aus dem Clan Cullen, angeführt von dem Bruder Murroughs Dermot O'Brien und aus dem der Macnamaras, der Mahons, O'Connors, Teigues und O'Deas. Die Szenerie wird begleitet von einem Voice-Over der Rede von Maccon Macnamara:

“I am a prophet that is, endowed with genuine science, and to you all now will e'en declare some portion of my forecast. A hard and mortal battle ye will have this time: one such as for long has not been fought, but one which will end in the final triumph of our cause. The head and chief of our enemies will fall, among them Donough their leader, and far-famed Teigue of Limerick. My favourite mailshirt, which Donough now holds, I will bring home again.”
[1]

Zur gleichen Zeit sieht man, dass die Krieger ihre Waffen polieren und ihre Rüstungen vorbereiten. Man erkennt, dass es sich herbei nicht um ein Fest handelt, sondern um die Vorbereitungen für die Schlacht von Corcomroe.



Abb. 5: Zisterziensischer Mönch segnet einen Krieger aus dem Clan Cullen (work in progress)

Die Erzählerstimme sagt, dass der Morgen angebrochen ist und die Armee bereit ist zum Kampf. Um ihren Zusammenhalt zu symbolisieren haben alle Krieger, egal aus welchem Clan sie stammen, ihre Ausrüstungen in einheitliche Farben übermalt. Dann fügt die Stimme hinzu: „Es ist an der Zeit. Man erwartet dich auf dem Schlachtfeld.“ Der Zuschauer befindet sich in der Ausgangssituation der VR Experience. Man steht inmitten der Corcomroe Abbey. Um einen herum liegen Verletzte; Mönche laufen panisch umher; man hört Gebrüll und Schreie; Fenster stürzen ein; es donnert und knallt von allen Seiten. Der Zuschauer kann durch die Abtei laufen und miterleben, wie sich die dramatische Situation entwickelt. Auch trägt er statt einem Controller ein Schwert in der Hand. Die Waffe kann er auch Augenblicke später benutzen, wenn er den Ausgang der Abtei erreicht. Durch diesen stürzen plötzlich zwei gegnerische Kämpfer in die Abtei hinein und es liegt nun am Zuschauer die Angreifer zu besiegen. Im Falle dass der Spieler selbst bei dem Nahkampf getötet wird, hat er die Möglichkeit die letzte Episode der VR Experience zu wiederholen. Falls er es geschafft hat seine Angreifer zu überwältigen wird es plötzlich ganz still in der Abtei bis man einige Sekunden später Jubelgeräusche vernehmen kann.

Der Erzähler verkündet die freudige Nachricht, dass Donough O'Brien getötet wurde und seine Truppen niedergeschlagen werden konnten. Auch die Ratsversammlung in Dublin hat entschieden, dass Murrough O'Brien der wahre König von Thomond ist. Der Zuschauer befindet sich vor der Corcomroe Abbey. Um ihn herum stehen die Anführer der Clans, die an der Seite der Cullens gekämpft haben. Vor Ihnen liegen die leblosen Körper gefallener Kameraden. Auch Hugh Macnamara, der Bruder von Maccon Macnamara, wurde bei dieser Schlacht getötet. Maccons Stimme ertönt:

“Both good and bad this hosting has turned out: many as are our losses, the onfall to which we treated our enemy was a proper one; good restitution we have gotten: our noble foe’s best gentles; for all that, alas, that I have not Hugh: my heart’s gentle darling, sense and intelligence of my soul! our far-ranging hunting hawk the athletic dark-browed stripling was, and shepherd of our irachts, swift, and the well beloved of our fighting men! After Hugh of the golden weapons sad is our solitary singleness!”
[2]

Bevor die Clan Cullen VR Experience zu Ende geht, erscheint ein Text, der den Zuschauer darüber informiert, dass auch Richard de Clares Truppen ein Jahr später bei der Schlacht von Dysert O’Dea zerschlagen werden konnten und dass der Rest seiner Familie aus Thomond fliehen musste. Thomond behielt seine Unabhängigkeit und seinen Frieden für weitere zwei Jahrhunderte.

2.2 ENTSCHEIDUNG FÜR CLAN BRIAN

Die Entscheidung zum Clan Brian beinhaltet die Treue zum König Brian Ruadh und seinen Nachfahren als den einzigen, rechtmäßigen Königen von Thomond. Auch dieser Handlungsstrang beginnt mit einer Introsequenz. Der Zuschauer wird über die Vorgeschichte des O’Brien Clan Zerwürfnisses informiert: Der Streit um die Thronfolge nach Conor O’Briens Tod; das Zersplittern der O’Briens in zwei verschiedene Clans; der erfolgreiche Angriff des Cullen Clans bei Clonroad Castle und den siegreichen Gegenangriff des Brian Clans. Der Zuschauer befindet sich auf einem grünen, weiten Feld. Eine Erzählerstimme begrüßt ihn und berichtet, dass der König Brian Ruadh O’Brien sich wünscht, dass jeder Krieger an seinen Kampfkünsten arbeitet, da man sich nicht sicher sein kann, wann Turlough wieder zuschlägt. Der Zuschauer nimmt nun an einem Waffentutorial teil, der dem aus der Cullen Handlungssequenz gleicht. Die Erzählerstimme informiert den Spieler, dass die Übungseinheiten wenig geholfen haben, denn Turloughs Truppen haben Verstärkung von den Männern des Anglonormannen William de Burgh erhalten und Clonroad Castle zurückerobert. Der Zuschauer steht ein paar hundert Meter entfernt vor dem Bunratty Castle, Hauptsitz von Thomas de Clare. Vor ihm verprügeln drei Anglonormannen einen wehrlosen Mann. Einer der Angreifer geht zur

Seite und man sieht das mit Platzwunden übersäte Gesicht von König Brian Ruadh O’Brien. Er liegt am Boden und wird weiterhin von den anderen zwei Angreifern getreten. Nach einigen Augenblicken hört die Attacke auf den König auf. Doch dann fangen die Anglonormannen an die Arme und die Beine des Königs zu fesseln. Was danach geschieht, macht wohl jeden Zuschauer fassungslos: Die zwei Enden des Königs werden an jeweils ein Pferd angebunden. Danach werden die Pferde dazu animiert in entgegengesetzte Richtungen zu galoppieren bis der Körper des Königs auseinanderreißt. Die Erzählerstimme berichtet, dass die grausame Exekution von König Brian auf Anordnung von Thomas de Clare, eigentlich einem Verbündeten des Clan Brian, ausgeführt wurde. Mit diesem Akt rächte sich de Clare für die verlorene Schlacht von Clonroad Castle. Brian Ruadhs Sohn Donough O’Brien hat sich nach der Hinrichtung seines Vaters mit Thomas de Clare versöhnt, da er darauf hoffte die Herrschaft über Thomond von Turlough zurückerobern zu können. Im Jahre 1284 kommt es zu einem Treffen und Gesprächen zwischen den zwei befeindeten O’Brien Clans. Es ist Nacht. Der Zuschauer steht an einem Flussufer. In der Dunkelheit erkennt er einen Mann, der auf ihn zuläuft. Der Mann bleibt vor dem Zuschauer stehen. Er sieht beängstigt und verwirrt aus. „Hast du ihn gesehen?“, fragt er den Zuschauer. Der Mann zeigt in Richtung Fluss. „Du musst mir helfen ihn rauszuziehen. Ich hole die Anderen“, fügt der Mann hinzu und rennt weg. Der Zuschauer kann nun näher an den Fluss laufen und wird erkennen, dass etwas beziehungsweise jemand auf der Wasseroberfläche treibt. Plötzlich hört der Spieler Schreie hinter sich. Wenn er sich umdreht, sieht er, dass der Mann mit Verstärkung von zwei anderen Anhängern des Brian Clans zurückgekommen ist. Die drei Männer rennen in den Fluss hinein und ziehen die treibende Gestalt aus dem Wasser. Es handelt sich um den leblosen Körper von Donough O’Brien. Der Erzähler informiert den Spieler, dass Donough während des Treffens mit dem Clan Cullen auf mysteriöse Weise ertrunken ist. Natürlich vermehren sich die Gerüchte, dass einer von dem anderen Clan ihn umgebracht hat, doch gibt es keine Beweise. Die nächsten zwei Jahrzehnte verlaufen recht friedlich. Turlough stirbt im Jahre 1306 und sein Sohn Donough wird zum König von Thomond gekrönt. Der Zuschauer befindet sich auf einem Feld. Er sieht die Umriss einer

Gebirgslandschaft und erkennt auch die Silhouette der Corcomroe Abbey, die ein paar hundert Meter entfernt zu sein scheint. In Thomond ist der Abend angebrochen. An dem Spieler reitet ein Mann in Richtung der Abtei vorbei. Sein Pferd ist sichtlich verletzt und daher kommt er nicht so schnell voran. Einige Augenblicke später reiten drei weitere Figuren an dem Zuschauer vorbei. Sie holen den ersten Reiter ein und umzingeln ihn. Der Zuschauer hat die Möglichkeit in Richtung der Reiter zu laufen, um näher am Geschehen zu sein. Der Spieler beobachtet, wie der erste Reiter zuerst versucht sich aus der misslichen Lage zu befreien, indem er die anderen Reiter angreift, doch das klappt nicht, denn sein Pferd bricht zusammen und er fällt zu Boden. Die anderen drei Reiter sitzen ruhig auf ihren Pferden und beobachten, wie der Mann versucht wieder aufzustehen. Einer von ihnen bemerkt den Zuschauer und sagt: „Hier, nimm mein Schwert und töte den König! Beweise deine Treue zum Clan Brian“ Dem Zuschauer wird ein Schwert zugeworfen. Er kann es aufheben und hat nun zwei Möglichkeiten: Entweder er tötet den König aus dem Clan Cullen oder wird selbst attackiert. Wenn man sich weigert den König zu töten und selbst umgebracht wird, hat man die Möglichkeit das Level zu wiederholen oder von vorne anzufangen und einen anderen Clan/Handlungszweig auszuwählen. Wenn man sich dafür entscheidet den inzwischen wacklig auf den Beinen stehenden König zu töten, kommt man in diesem Handlungsabschnitt weiter. Der Erzähler bedankt sich bei dem Spieler für seine Loyalität zum Clan und berichtet, dass Dermot O'Brien aus dem Clan Brian zum König von Thomond gekrönt wurde. Doch stirbt Dermot zwei Jahre später und sein Bruder Donough wird zu seinem Nachfolger. Da die größte Gefahr für seinen Thron von Murrough O'Brien, dem Sohn Turloughs, ausgeht, verbündet sich Donough mit der schottischen Armee von den Bruce Brüdern, um den Clan Cullen ein für allemal zu besiegen. Der Zuschauer befindet sich auf einem breiten, grünen Feld. Um ihn herum stehen die Krieger des Clan Brian. Es herrscht angespannt Stille. Die Ruhe vor dem Sturm. Aus der Ferne sieht man einen einzelnen Reiter, der sich der Armee nähert. Der Mann ist nun in Reichweite und hält an. Er spricht zu den Soldaten: „Wir sind allein. Die Bruce Armee ist nach Dublin weitergezogen.“



Abb. 6: Kampfbereite Anglonormannische Soldaten (work in progress)

Der Erzähler berichtet, dass die Armee von den Gebrüder Bruce Donough O'Brien im Stich gelassen hat und in der Zwischenzeit wurde Murrough O'Brien zum König von Thomond gewählt, da man Donough für einen Verräter hält. Der langjährige Clan Brian Verbündete Richard de Clare ist nach Dublin gereist, um die Ratsversammlung davon zu überzeugen, dass Donough doch der rechtmäßige König von Thomond ist. Murrough ist ihm nachgereist, um die Versammlung vom Gegenteil zu überzeugen. Der Zuschauer reitet zusammen mit dem Rest des Brian Clans entlang einer nebeligen Landschaft. Die Szenerie wird von einem Voice-Over von Donough O'Brien unterstützt:

“Remember that the purpose with which [you] had come on this perilous expedition was to gain the battle, and so make an end once and for all of the long discussions (of our tribe), either by your antagonists’ destruction or your own death one and all.” [1]

Die Armee erreicht einen See. Doch ist das Wasser blutrot. Am Seeufer sitzt ein angsteinflößendes Wesen. Es handelt sich hierbei um ein *banshee*, welches beschrieben wird als „hatched with elf locks, foxy-grey and rough as heather, long as sea-wrack, inextricably tangled“[1]. Das Wesen wäscht eine blutige Rüstung in dem See. Donough O'Brien fragt das Wesen, wessen Rüstung sie da so sorgfältig säubert. Die banshee hebt ihren Blick und sagt: „Deine.“ Der Erzähler informiert den Spieler, dass Donough O'Brien und seine Armee bei Corcomroe Abbey angekommen sind und dass die entscheidende Schlacht begonnen hat. Der Zuschauer befindet sich vor dem Eingang zur Corcomroe Abbey. Um ihn herum hört er Gebrüll, Schreie, Schwerterklirren, und laute Knallgeräusche.

Der Kampf zwischen den beiden O'Brien Clans ist im vollen Gange. Der Spieler trägt ein Schwert bei sich anstatt eines Vive-Controllers. Die Eingangstür zur Abbey öffnet sich und der Zuschauer tritt hinein. Für ein paar Sekunden kann er sich in der Abtei umsehen: Mönche versorgen Verwundete Cullens, Fenster stürzen ein, um einen herum liegen zahlreiche Tote und Verletzte. Plötzlich steht ein Krieger des Clan Cullen vor ihm. Man sieht noch, wie dieser seinen Schwert hebt und dann wird alles um einen herum schwarz. GAME OVER. Vor dem Zuschauer erscheint ein Text der besagt, dass der Clan Brian eine absolute Niederlage erlitten hat und sich von dieser nie mehr wieder erholen konnte. Die Brians, die überlebten, haben Thomond verlassen und sind ins Exil gegangen. Ein Jahr später wurden auch die Truppen von Richard de Clare geschlagen. Seine Frau hat ihr Anwesen, den Bunratty Castle, in Brand gesetzt und ist mit dem Rest der Familie zurück nach England geflohen.

Dieses Level kann man nicht wiederholen. Man hat sich am Anfang der VR Experience für den falschen Clan entscheiden.

3. UMSETZUNG

Im Juni 2016 konnte unser Team vor Ort mit Spezialkameras und Dronen die Abtei und andere wichtige Schauplätze von „The Battle of Corcomroe“ mit einer Messtechnik namens **Photogrammetry** scannen und die dabei entstandenen 50.000 Fotos wurden mithilfe der RealityCapture Software in ein präzises 3D Modell umgewandelt.



Abb. 7: Die Point Cloud der Corcomroe Abbey (Dronenaufnahmen)

Derzeit werden Schauspieler und Requisiten in unserem Berliner Studio mit einem 3D Scan Dom gescannt. Der Vorteil von dieser Methode liegt in der detailtreuen Darstellung der dabei entstandenen 3D Modelle. Jede Falte, jeder Gesichtszug und sogar die Persönlichkeit des abgebildeten Individuums kann eingefangen werden.

Um einen realistischen Effekt zu ermöglichen spielt auch die Bewegung der Schauspieler eine essenzielle Rolle. Jeder Mensch hat eine eigene Gangart, Mimik und Gestik. Diese Eigenschaften werden durch **Motion Capture (MOCAP)** digital aufgenommen.

Ein Schauspieler spielt die Szene in einem MOCAP Anzug nach, welcher mit Hilfe von vielen kleinen Gyroskopen die Körperbewegungen des Schauspielers direkt an einen Computer weiterleitet. Der Computer zeichnet die Bewegungen auf und diese werden auf das gescannte 3D Modell des Schauspielers übertragen. So wird aus einer Statue eine bewegende Figur und es entsteht eine glaubhafte Performance, die in die virtuelle Welt eingebaut werden kann.

Im Tonbereich setzen wir auf die **Binaurale Tonaufnahme**, welche mit Mikrofonen gemacht wird, die bei der Wiedergabe über Kopfhörer einen natürlichen Höreindruck mit genauer Richtungslokalisierung erzeugen. Wenn der Zuschauer seinen Kopf dreht, ändern sich auch die Richtungen aus denen der Ton kommt. Das Geräusch, welches gerade von vorne kam, kommt nun von der Seite.

Die verschiedenen Elemente werden dann in der **UNREAL Games Engine** zusammengebracht, wo eine cineastische Atmosphäre durch ein gekonntes Setzen von 3D Lichtern, Schatten, Nebel und Farbgebung entsteht. Töne werden festgelegt, Dialoge werden originalgetreu eingebaut und auch die Interaktivität wird durch eine gezielte Programmierung gesteigert. Der Zuschauer kann mit den Charakteren interagieren und die Welt für sich entdecken oder auch verändern. Das fertige Produkt kann dann auf PCs, Konsolen (X-Box, Playstation) und auch auf Handys benutzt werden. Von „The Battle of Corcomroe“ wird es eine deutsche, englische und gälische Version geben.

4. SCHLUSS

„The Battle of Corcomroe“ ist ein Projekt der zur Erhaltung und Aufrechterhaltung von Geschichts- und Kulturgut dient. Auch ist es uns wichtig diesen als auch weitere wichtige Geschichtesepisoden wiederzuerzählen und so spannend wie möglich zu gestalten, damit diese nicht in Vergessenheit geraten bzw. man sie überhaupt erst kennenlernt auf eine Weise, die noch vor einigen Jahren unmöglich zu sein schien. Denn durch VR wird man so sehr in das jeweilige Universum integriert, dass man selbst Teil davon wird. Dieses Gefühl kann nur entstehen, wenn das Universum dem Zuschauer so real wie nur möglich erscheint. Das können wir durch das Anwenden der verschiedenen oben genannten Techniken erreichen.

5. DANKSAGUNG

Wir danken Herbert Hoefl und der IG Hoefl, Tom Kis, Michal Jancosek, Lucia Benkovičová, Milos Lukac, Martin Bujnak von Capturing Reality s.r.o., Jens Hallmann

6. LITERATURHINWEIS

1. Macnamara, Nottidge Charles: *The Story of an Irish Sept: Their Character & Struggle to Maintain Their Lands in Clare*. London: J.M. Dent, 1896.
2. O'Grady, Standish: *Triumphs of Turlough*. Irish Texts Society, 1929.

