

Game Developer

Portfolio

von Denis Schlusche

ITORAH



Spielbeschreibung

Itorah ist ein liebevoll gestalteter 2D Action-Platformer, dessen Geschichte in einer Welt namens **Nahucan** spielt, die von einer immer größer werdenden Plage bedroht wird. Unsere Heldin **Itorah** scheint der letzte Mensch zu sein und muss sich mit einer sprechenden Axt durch zahlreiche Gebiete und Gegner schlagen, um die wachsende Bedrohung aufzuhalten und das Verschwinden der Menschheit aufzudecken.



Aufgabenbereiche

- ❖ Umsetzung von 50+ Cutscenes mit Unity Timeline
- ❖ Custom Unity Editor Scripting
- ❖ Design und Umsetzung von Gameplay Mechanics
- ❖ UI Programmierung und Verbesserung der UX
- ❖ Steam Anbindung (Achievements und Lokalisierung)
- ❖ Integration von FMOD Events



Persönliche Highlights

- ❖ Enge Zusammenarbeit mit Art und Audio Team zur Cutscene Gestaltung
- ❖ Design mehrerer Puzzles
- ❖ Umsetzung und Balancing zweier Boss Fights
- ❖ Aktive Teilnahme an Brainstormings und Entscheidungen zur Spielentwicklung

Cutscenes

Einer meiner Hauptaufgaben war das Umsetzen von Cutscenes. Auf Grundlage von Storyboards pflegte ich die vom Art-Team kreierten Animationen, VFX und Grafiken ein. Der Workflow lag größtenteils unter meiner Verantwortung, wobei ich meist mit einem Block-Out startete, um ein Gefühl für das nötige Pacing & Spacing zu bekommen, sowie die gewünschten Emotionen einzufangen und Anforderungen abzuschätzen.

Für Dialoge und spezielle Effekte baute ich custom Unity Timeline Events und Tracks, die mit anderen Systemen interagieren.

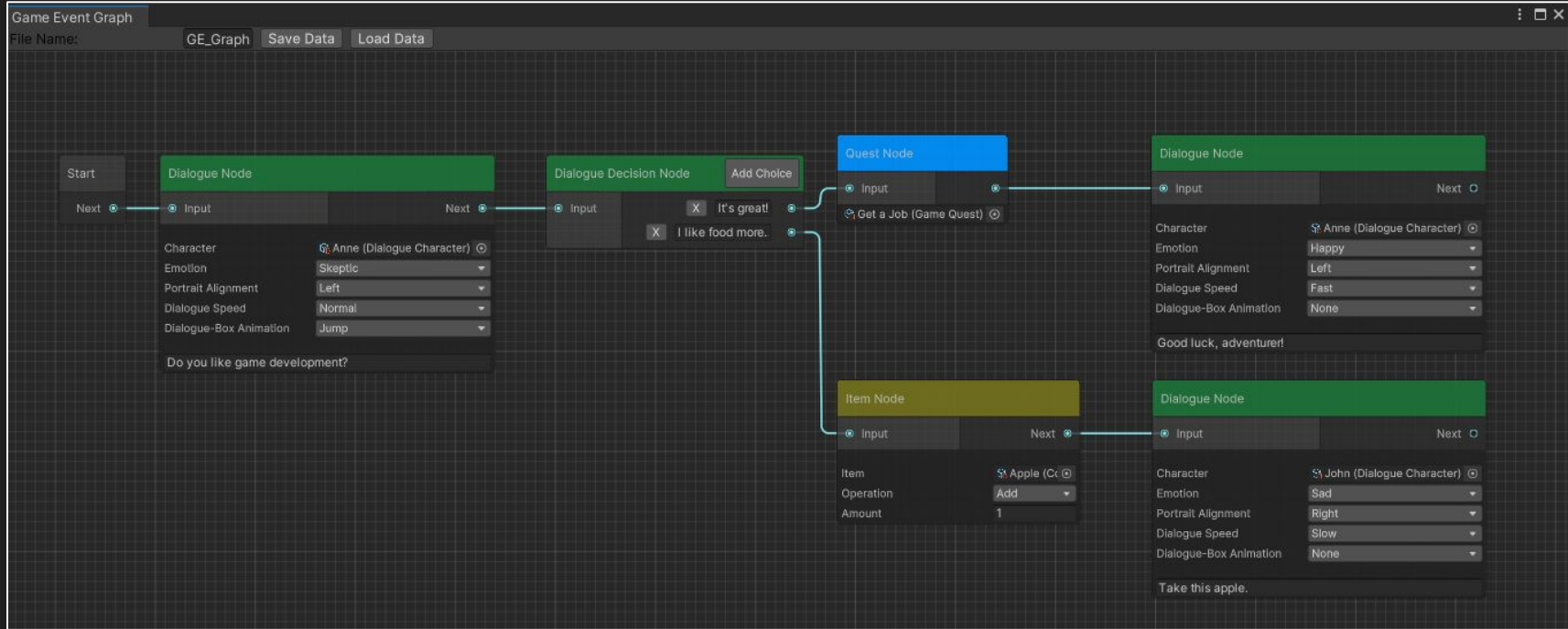
Nachdem das Level Art eingepflegt wurde, passte ich die Szene an und kommunizierte mit dem Audio-Team, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.



Herausforderungen & Erfolge

- ❖ Serialisierung von Timeline und Szenen Elementen
- ❖ Organische Übergänge von Animationen und Modellen mit Spine2D
- ❖ Implementierung eigener Ideen und Designs
- ❖ Alle Cutscenes mit **Ahui**, da sie trotz viel Bewegung keine Laufanimationen besitzt =)

Game Event Graph

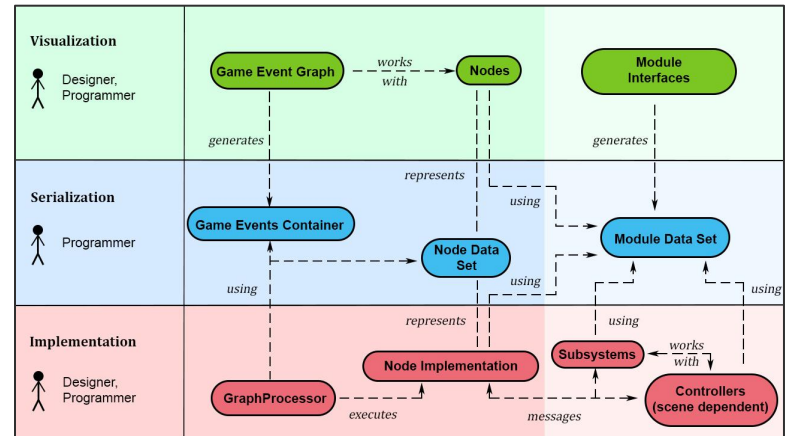
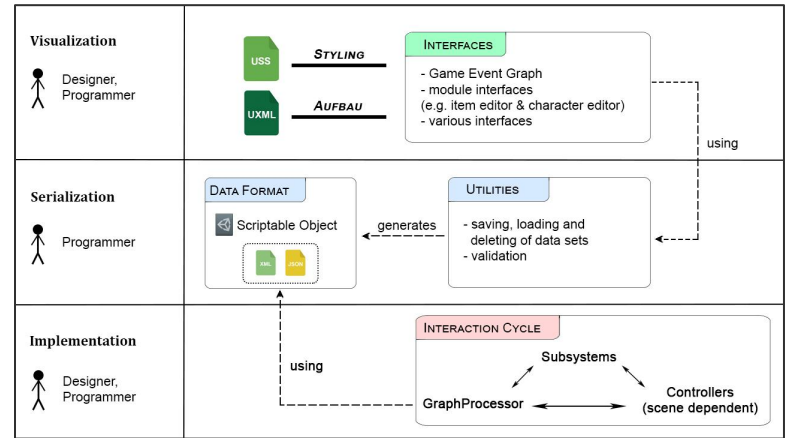


Zielsetzung

Unterstützung von Unity Developern durch den Game Event Graphen und die Integration von eigenen Modulen. Vereinfachte Aufgabenverteilung in Teams dank Dreischichtenmodell.

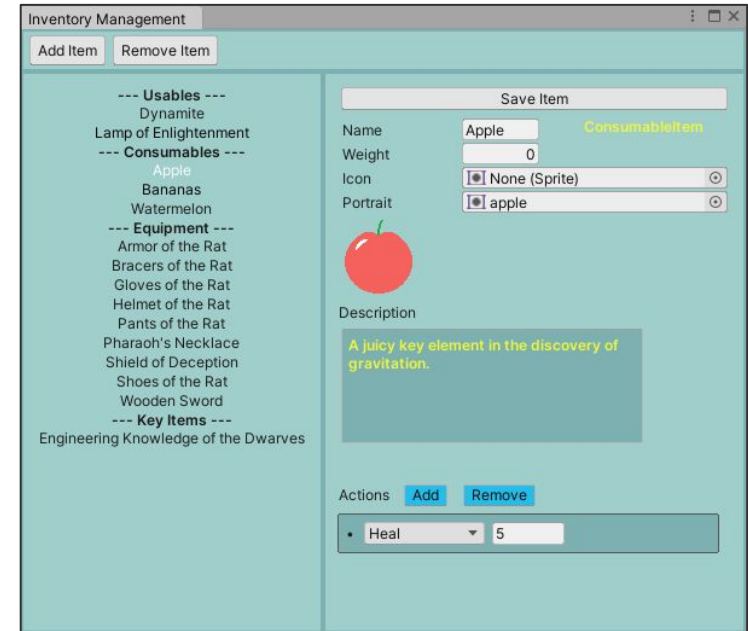
Features

- ❖ Dreischichtenmodell: Visualisierung, Serialisierung und Implementierung
- ❖ Erweiterbare Schnittstelle zum Verwalten der Module zur Laufzeit
- ❖ Implementierte Module: Dialog, Inventar/Items, Characters, Quests
- ❖ Verwaltung modulabhängiger Daten mittels zugehöriger Benutzeroberfläche



Herausforderungen & Erfolge

- ❖ Nutzung des UI Toolkit mit eigenen Stylesheets
- ❖ Event Abfolge auf Node-Basis
- ❖ Dynamische Masken (z.B. gibt es vier verschiedene Item-Typen, je nach Typ, wird ein anderes Layout für die Details-Page angezeigt)
- ❖ Lesen und Anzeigen von Bildern über AssetDatabase
- ❖ Dynamische List-Views



VR Conference



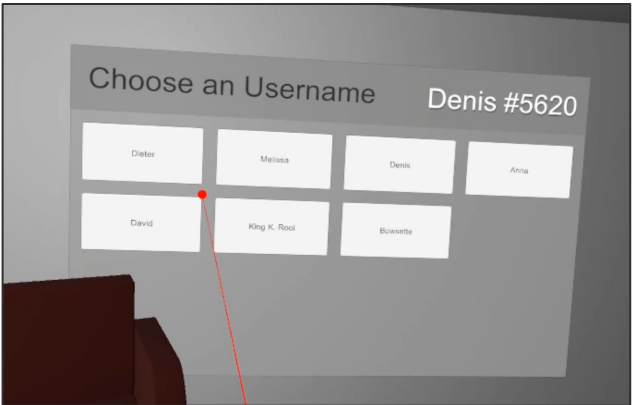
Zielsetzung

Prototyp zur Unterstützung des kollaborativen Arbeitens. Nutzer können sich miteinander verbinden, miteinander kommunizieren und durch Tools an gemeinsamen Projekten arbeiten.



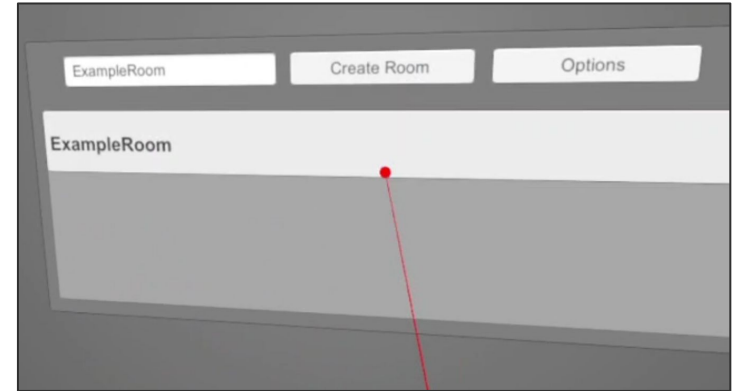
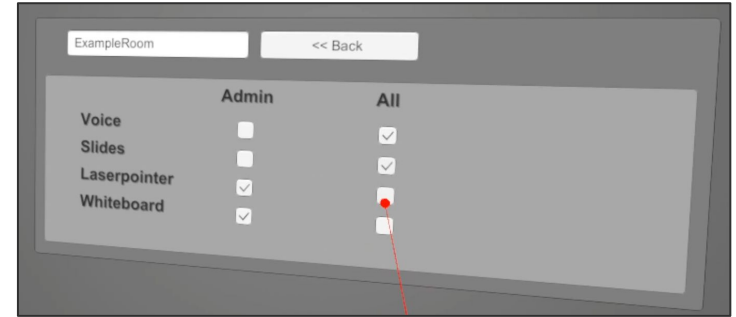
Features

- ❖ Erzeugen und Betreten von Konferenzen mittels “Lobby-Raum-Struktur”
- ❖ Festlegung von Berechtigungsoptionen für die Verwendung von Tools bzgl. Nutzerrollen
- ❖ Tools: interaktive Slideshow, Laserpointer, Whiteboard mit Stift & Schwamm



Spezifikationen

- ❖ Getestet mit HTC Vive
- ❖ Network Framework: [Photon 2 Unity Networking](#)
- ❖ Voice Framework: [Photon Voice 2](#)
- ❖ VR Framework: [VRTK - Virtual Reality Toolkit](#)



Kontakt



+49 176 70969374



denis.schlusche@web.de



Link: LinkedIn-Profil

