

everybody loves the moon (AT)

Konzept zu einem Spiel von Andreas Biller

Die Erde wird plötzlich von Außerirdischen angegriffen und der Spieler kämpft in kurzen, mit strategischer Action geladen Partien um die planetare Vorherrschaft im Sonnensystem.

Alle Rechte bei Andreas Biller, Berlin 2012

Inhalt:

- 1. Exposé**
- 2. Storyboard**
- 3. Moodchart**
- 4. revised Storyboard / Concept Art**
- 5. Stylesheet Film**
 - 5.1. Szene 1 (Der Weltraum)
 - 5.1.1. *Der Hintergrund*
 - 5.1.2. *Der Meteor*
 - 5.1.3. *Die Planeten (Erde / Mars)*
 - 5.1.4. *Die Ufos*
 - 5.1.5. *Fonts / Farben / Sonstiges*
 - 5.2. Szene 2 (Die Erde)
 - 5.2.1. *Der Hintergrund*
 - 5.2.2. *Die Häuser*
 - 5.2.3. *Bäume / Sträucher / etc.*
 - 5.2.4. *Der lila Tentakel*
 - 5.2.5. *Die Charaktere (Male / Female)*
 - 5.2.6. *FX / Farben / Sonstiges*
- 6. Stylesheet Spiel**
 - 6.1. Das Menü
 - 6.2. Das Tutorial
 - 6.2.1. *P.A.L. 9000*
 - 6.2.2. *Andere Optionen*
 - 6.3. Das Spiel
 - 6.3.1. *Der Hintergrund*
 - 6.3.2. *Die Planeten*
 - 6.3.3. *Die Einheiten*
 - 6.3.4. *Das GUI*
 - 6.3.5. *Ziel des Spiels*
 - 6.3.6. *Die Steuerung*
 - 6.4. Game Over / Win
 - 6.5. FX / Sounds / Font / Farben / Sonstiges
 - 6.6. Verwendete Software
- 7. Zielsetzung Projekt / Produkt**
- 8. Zeitplan**

1. Exposé

Synopsis

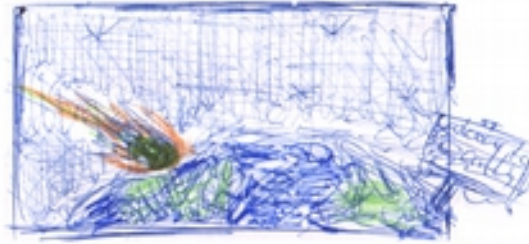
Auf einem kleinen, blauen Planeten in einer unbedeutenden Nebengalaxie des westlichen Spiralarms der Milchstraße schlägt eines schönen Morgens ein unheimlich leuchtender Meteor ein. Aus seinem Inneren kommt mit einem böse triumphierenden Lachen ein lilafarbener Tentakel zum Vorschein, um den Planeten und seine Bewohner zu unterwerfen. Doch just in diesem Moment wird es unter dem Schuh eines unachtsam daherlaufenden Bewohners dieses Planeten zerquetscht. Es gab wohl einen kleinen Umrechnungsfehler bei der Planung der Invasion... Doch schon nähert sich die nächste Bedrohung aus dem All, diesmal vom Mars. Denn während unten in der kleinen Stadt noch niemand etwas böses Ahnt, erhebet sich aus den Kratern des roten Nachbarplaneten eine ganze Heerschar fliegender Untertassen und setzt Kurs Richtung Erde. Diesmal stimmen die Größenverhältnisse, und die Einwohner des Planeten fliehen in Panik vor den Invasoren, doch ohne Chance. Es regnet Feuer und Vernichtung. An Bord eines der Raumschiffe beginnt nun das Spiel um die Vorherrschaft in diesem Sonnensystem.

Nach diesem kurzen, in comichaftem Look (wie auch im weiteren Verlauf benutzt wird, durch Toonshading, selbst illuminiertes Material, simple Charaktere und Umgebungen, harte Schatten über Gradienten, etc.) gehaltenen Intro befinden wir uns im Kommandostand der Invasoren. Das Hauptmenü des Spiels, welches nach dem Prinzip der Vorlage "Galcon" funktioniert. Starten wir also unsere Invasion und beginnen das eigentliche Spiel. Der Streit um die interplanetare Vorherrschaft wird auf einer zufällig generierten Karte einer Galaxis ausgetragen, auf der farblich voneinander getrennt die Planeten aller beteiligten Parteien und als Zahl darüber jeweils die dort ansässige Bevölkerung zu sehen sind. Bei eigenen und feindlichen Planeten wird die Bevölkerungszahl erhöht, je länger das Spiel andauert. Über das Mausrad legt der Spieler fest, wie viel Prozent der Bevölkerung eines ausgewählten Planeten in den Krieg gegen noch unbewohnte oder feindliche Planeten ziehen. Durch einfaches anklicken eines solchen Zieles setzt er daraufhin die Truppen in Bewegung, worauf eine Flotte kleiner Ufos das Ziel ansteuert. Dort wird dann die Bevölkerung mit der entsendeten Truppenstärke verglichen, um zu entscheiden, welche der Parteien die Herrschaft über den umstrittenen Planeten an sich reißt. Hat ein Spieler alle Planeten eines Sonnensystems auf diese Weise eingenommen, gewinnt er das Spiel. Vom Stil her ähnlich gehalten wie das Intro, mit eher simplem, unaufdringlichem Look und einem Minimum an GUI zielt dieses Spiel eher auf ein Publikum, das nur kurzweiliges Vergnügen für zwischendurch sucht, als den Spieler über lange Zeit zu fesseln. Durch seine eher simple Graphik und Point-And-Click-Steuerung mit Touch-Device-Potential eignet es sich aber auch für mobile Geräte als (zukünftige) Plattform. Außerdem ist als kleines Bonus-Feature auch ein Modus vorgesehen, der es dem Spieler erlauben soll, seine eigenen Ideen durch Grafiken ins Spiel zu integrieren und somit jeden Aspekt des Spieldesigns selbst festzulegen und so möglicherweise längerfristiges Interesse an meinem Spiel zu entwickeln. (Aber dazu kommt es erst, nachdem der Film gerendert und das Spiel geschrieben ist.)

2. Storyboard



1. Logo (Totale)
the logo is displayed in some fancy way
it slowly fades to...



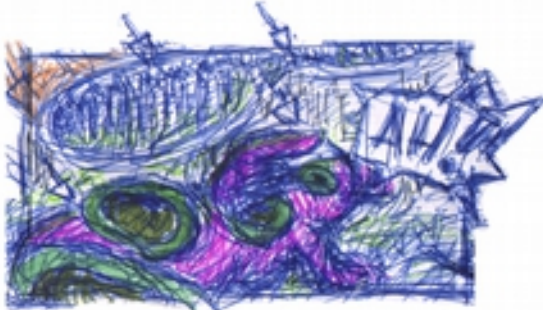
2. earth (Weite)
a meteor falls towards earth
cut to...



3. Crater (Totale)
the meteor crashes into the ground
...



4. Crater (Totale)
a purple tentacle emerges from the glowing meteor-crater,
he shakes his fist and starts to laugh menacingly.
...



5. Crater (Totale)
sadly he gets squished by a giant shoe.
pan to...



6. Street (Nahe)
as we turn to follow the shoes walking down the street we begin to see
more of the city.
pan up to...

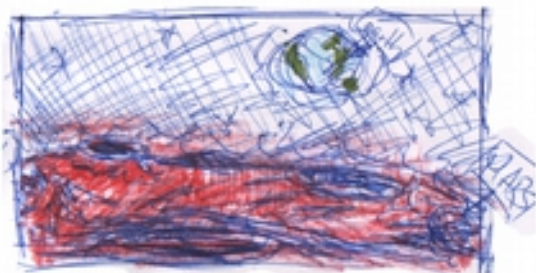


7. Street (Totale)
we see people going about their normal business.
We start hearing the Narrator from the OFF, as we cut to...

OFF:
No one could have believed in the last years of this century that
human affairs were being watched from the timeless worlds of space.
No one could have dreamed that we were being scrutinized, as someone
with a microscope studies creatures that squirm and multiply in a drop
of water...

OFF (contd.):

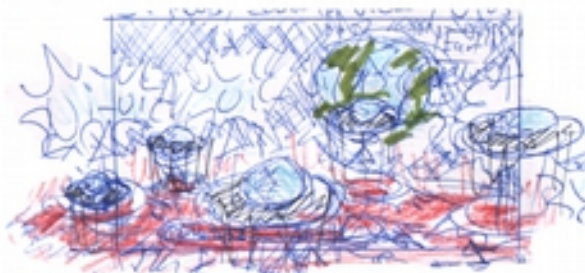
Few men even considered the possibility of life on other planets. And yet, across the gulf of space minds immeasurably superior to ours regarded this world with envious eyes and slowly and surely they drew their plans against us.



8. Mars (Halbtotale)

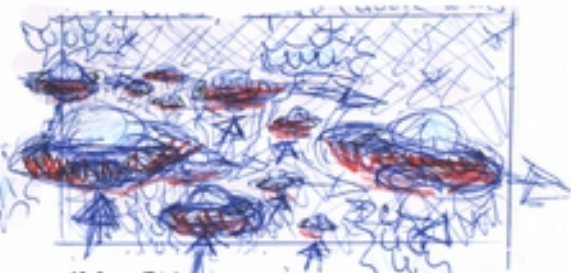
we can see earth above the surface of the red planet.

...



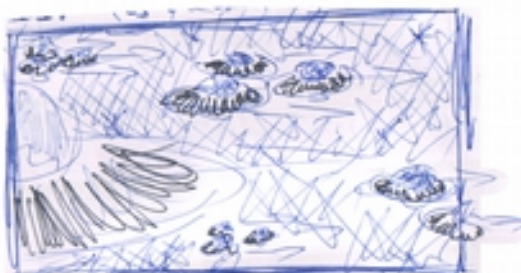
9. Mars (Halbtotale)

suddenly flying saucers appear out of mars many craters. the camera moves up with them. cut to...



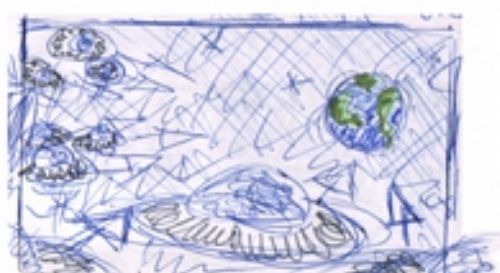
10. Space (Totale)

more and more UFOs rise into view, assembling in mars orbit reflecting it's red ambience. slowly they start to fly towards the right. cut to...



11. Space (Totale)

the fleet of flying saucers starts to move in pairs of three towards the right. ("Fly me to the moon" starts playing once the Narrator has finished his monologue.) the camera pans to...



12. Space (Totale)

behind the UFOs as their target appears into view. It's earth! they advance. cut to...



13. Street (Halbtotale)

as a strange shadow falls over the peaceful scenery the people on the street begin to look up into the sky in wonder. pan to...



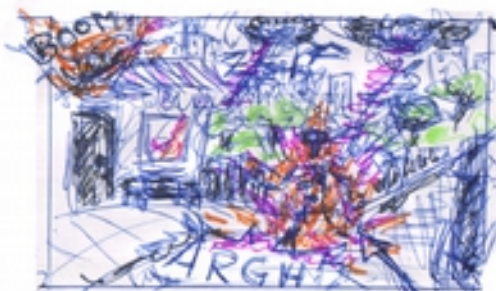
14. Street (Halbtotale)

behind the woman looking up. the title of the game "everybody loves the moon" is casting it's shadow over the city as it moves closer towards the camera. ...



15. Street (Totale)

suddenly flying saucers burst through the title and start shooting buildings, people and everything else. Everyone starts to flee in panic, a woman even throws her baby away and runs in terror, cut to...



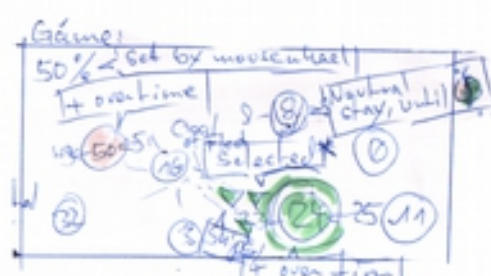
16. Street (Totale)

behind the fleeing woman. As she is hit by one of the rays her body bursts into flame. The Saucers continue their destruction. An Alarm sounds. We fade to black.

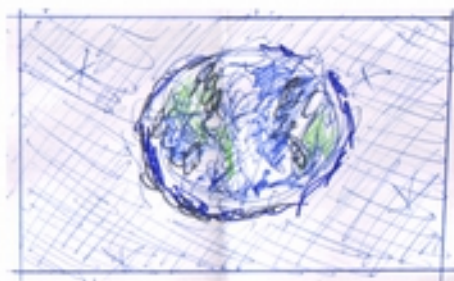
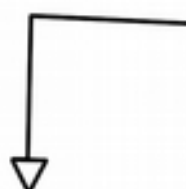


17. Title Menu (Totale)

Cut to the Title Menu Control screen, we see monitors with aliens wreaking havoc, flashing buttons and such. Your RAL 9000 lowers its head from the ceiling, greeting you. You can choose from the menu options...

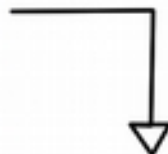


The game is played on a map of friendly, neutral and enemy planets. each planet has a population and by setting a percentage and assigning a target you can send parts of your population towards uninhabited or enemy planets. If they have less population than what you sent, you take over the planet. If one player conquers all planets he has won.



The End / Earth (Totale)

earth floats quietly in space. if you...



Lose / Earth (Totale)

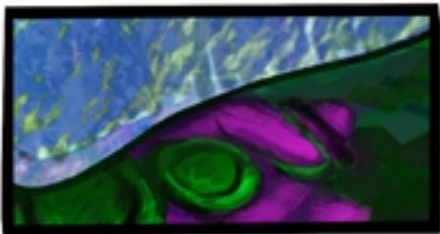
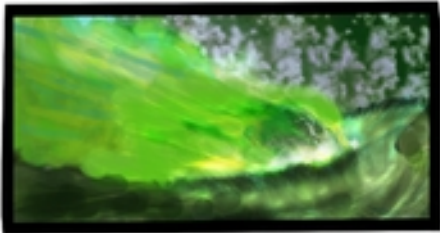
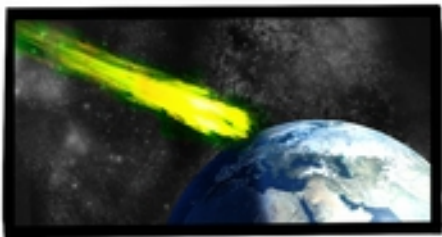
we suddenly hear some infernal music playing from earth. It sounds so terrible that the marshians flee this world in terror. As UFOs exit in all directions one close to the camera explodes inside the saucers cockpit. You lost... Game Over.

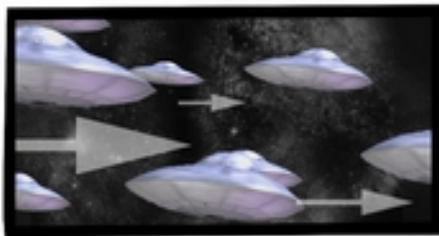
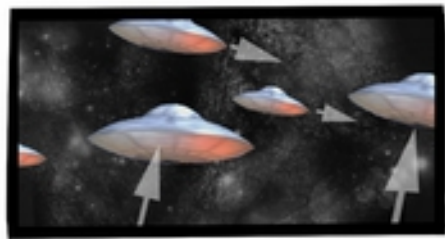
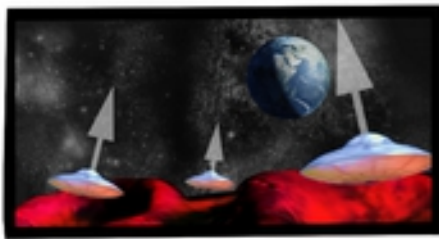
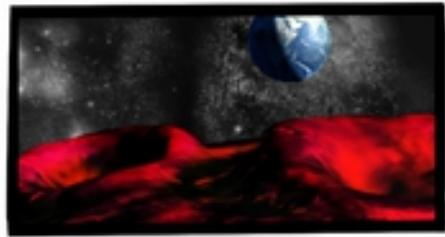


Win / Earth (Totale)

Bombs start to explode all over the planets surface, illuminating an evil alien overlord's figure behind it. The shadow laughs in victory as he grabs the planet in his monstrous claws. Congratulations, you win...

4. revised Storyboard / Concept Art







5. Stylesheet Film

5.1. Szene 1 (Der Weltraum)

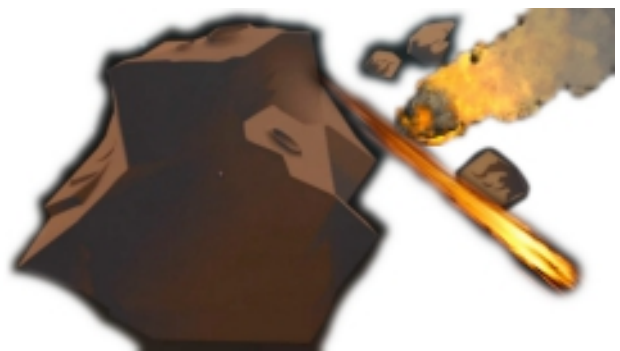
5.1.1. Der Hintergrund



Die Gradienten der Nebel und Sterne im Hintergrund werden per Hand gemalt, wie hier in der Vorlage zu sehen. Die Sterne werden über eine animierte Noise in der Selbst-Illumination zum Leuchten und Glitzern gebracht und auf eine Kugel mit geflippten Normalen am Horizont projiziert.

5.1.2. Der Meteor

Der Meteor wird wie hier zu sehen ist modelliert und wie alles nur mit einem cartoonig flachen Material mit Selbstillumination texturiert und durch Gradienten in harte Licht- und Schattenbereiche getrennt. Sein Schweif wird über Partikel erzeugt und beleuchtet.



5.1.3. Die Planeten (Erde / Mars)

Auch die Texturen der Planeten im Film werden per Hand gemalt und im Cartoon-Stil umgesetzt. Der Mars wird zusätzlich mit Kratern modelliert, aus denen die Ufos starten. Die Erde bekommt eine Schicht aus Wolken, die sich um den Planeten dreht und in der Phase animiert wird.



5.1.4 Die Ufos

Der übliche Cartoon-Look in Material und Textur nach dem Vorbild aus „Galactic Mail“ (siehe links). Die Ufos werden als Kombination der anderen Vorlagen (siehe den Rest) mit durchsichtiger Kuppel und darin einem Kopf nach „Invader Zim“ Vorlage modelliert. Die Unterseite erhält variabel ausfahrbar einen Strahler für den späteren Angriff auf der Erde.

5.1.5 Fonts / Farben / Sonstiges

Das Logo kommt in einer Schriftart ähnlich der oben Benutzten (hier Monoment) in weiß auf schwarzem Grund ins Bild und während der Weltraum langsam eingeblendet wird, wird sie vom Meteor durchdrungen und in After Effects wie Rauch verweht und aufgelöst. Als Farbvorlagen für die Weltraumszenen dienen die Farbschemen folgender Bilder, vor allem Schwarz, dunkles Blau und Rot mit hier und da einem Tupfer aus Grün, Violett, Gelb oder Orange, je nach Bildkomposition und Stimmung.



5.2. Szene 2 (Die Erde)

5.2.1. Der Hintergrund



Wie in den Vorlagen werden im Hintergrund der Szenen die auf der Erde spielen die weit entfernten Gebäude als Umrisse vor einem mit Gradienten von hell zu dunkel gefärbtem Himmel zu sehen sein. Dieser liegt wie im Weltraum auf einer umgedrehten Kugel am Horizont, während die Häuser im Diffuse-Kanal von Partikeln dargestellt werden. Diese liegen parallel zum Nullpunkt und der Kamera auf der Oberfläche von Ringen verteilt, um bei einer Drehbewegung durch Parallax-Scrolling den Eindruck von räumlicher Tiefe im Hintergrund aufrecht zu erhalten. Um die einzelnen Schichten besser miteinander zu verblenden, wird dazwischen abwechselnd halbtransparenter Nebel ebenso in Schichten angeordnet. Für etwaige Treffer während des Angriffs werden dazu noch beschädigte Texturen gemalt und im weiteren Verlauf eingeblendet.

5.2.2 Die Häuser



Die Gebäude in den Stadtszenen werden den Vorlagen oben entsprechend modelliert und im Stil des übrigen Films mit Texturen/Materialien versehen. Das erste Haus wird als Szenenfüller verwendet, da leicht durch einfärben der Texturen vor dem Rendern oder auch nachträglich dank der Möglichkeit über gerenderte Masken in After Effects einzelne Objekte zu selektieren. Auch die Form, Proportion und Größe kann bei Bedarf via FFD-Box leicht angepasst werden. Die beiden anderen Häuservorlagen dienen als optischer Anker für verschiedene Richtungen bei Schuß/Gegenschuß im Film und ermöglichen dem Zuschauer die Unterscheidung zwischen Vorne/Hinten, da die anderen Elemente, die oft einfache Variationen voneinander sind, absichtlich darauf abzielen sich ins Gesamtbild einzufügen.

5.2.3 Bäume / Sträucher / etc.



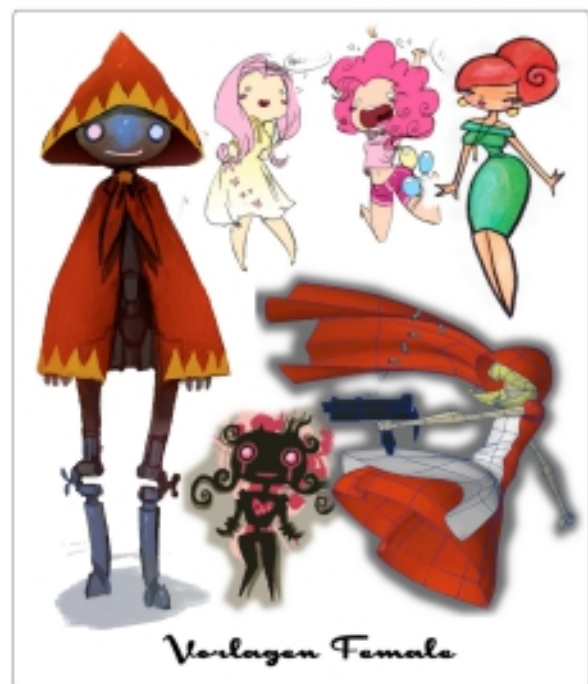
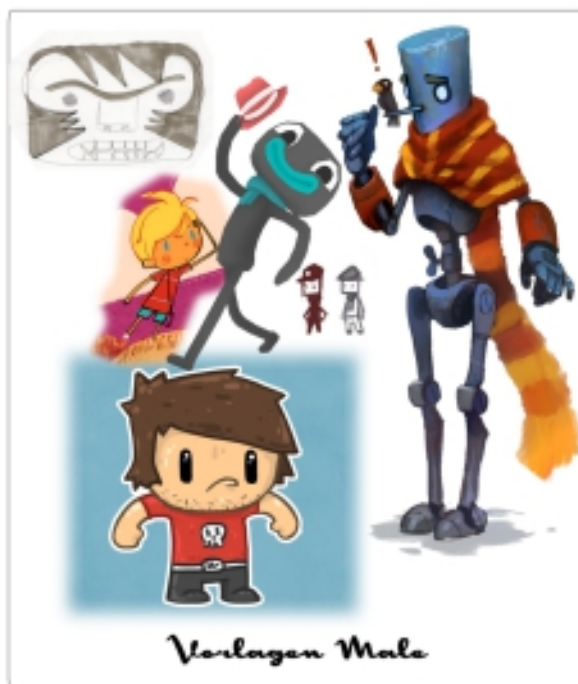
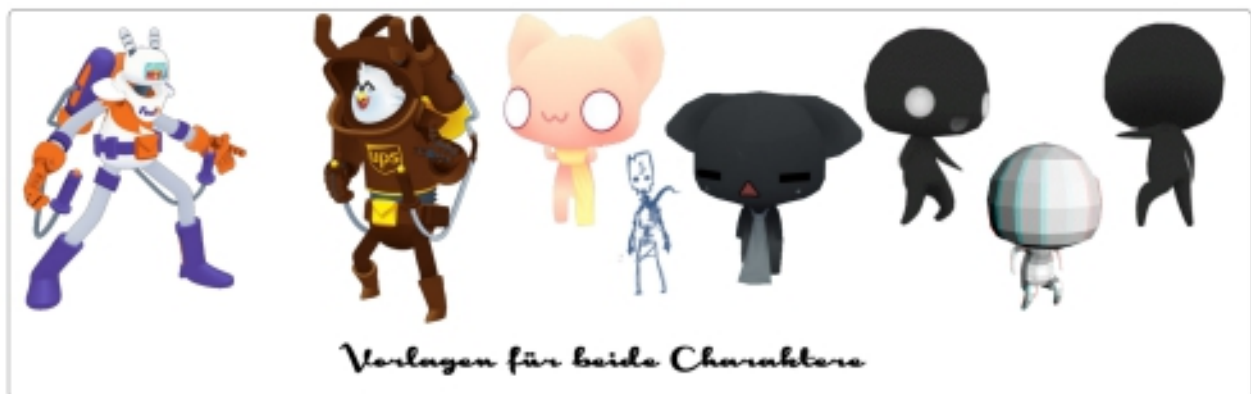
Bäume und Sträucher werden sowohl modelliert und im Vordergrund als Mittel zur Auflockerung der stets ähnlichen Häuser eingesetzt, als auch wie bereits beschrieben im Hintergrund zum genau gegensätzlichen Zweck, der nahtlosen Verblendung der einzelnen Parallaxebenen. Des weiteren wird es noch vereinzelt Gegenstände (wie Zäune, Steine, Blumen, etc.) in gleichem Stil geben.

5.2.4. Der lila Tentakel



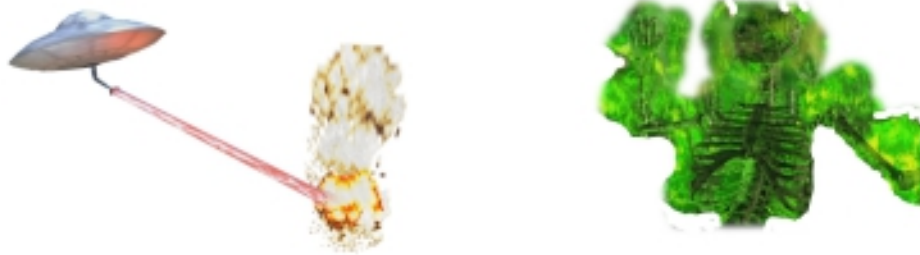
Der lila Tentakel wird nach dem allseits bekannten Vorbild aus dem Klassiker "Maniac Mansion" modelliert und wie gehabt texturiert, eventuell in Mudbox ein bisschen ausgeformt und dann wahrscheinlich über ein eigenes Rig gesteuert, um seine wenigen Bewegungen / Mimik zu ermöglichen (ins Bild springen, böse lachen, drohend die Faust schütteln, nach oben sehen, erschrecken und sich schützend nach hinten werfen), bevor er von unserem zweiten Charakter zerquetscht wird und sich dann über Partikel zu lila-grün-rotem Schleim am Schuh verwandelt.

5.2.5 Die Charaktere (Male / Female)

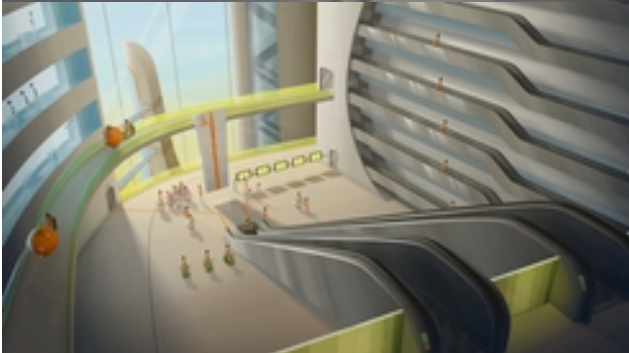


Um im Stil des ganzen Projekts zu bleiben werden die beiden Charaktere eher simpel gehalten, anhand der Vorlagen in Anlehnung an japanische kawai/chibi/super deformed-Charaktere a la Hello Kitty und dergleichen modelliert und wie üblich Texturiert. Je nach Zeit/Aufwand kann hier zum Beispiel die Kleidung entweder über Texturen oder aber durch Kleidungsanimation dargestellt werden, obwohl zumindest ein Schal oder ein Cape wie in den Bildern oben pro Charakter geplant ist. Ansonsten sind die nötigen Animationsvorgaben für ihn: gehen, zum Beispiel über Tentakel / winken, grüßen im Vorbeigehen / erschrocken zum Himmel sehen / panisch wegrennen, evtl. auch mit tödlichem Ausgang, je nach Zeit/Wirkung. Für sie gilt im Prinzip das gleiche, aus diesem Grund bietet sich an, beide auf der gleichen Körpergeometrie aufzubauen, um Skinning und Rigging nur einmal machen zu müssen, sowie grundlegende Animationen wiederverwerten zu können und nur in Details zu variieren. Dies wird dann in Mudbox geschehen.

5.2.6. FX / Farben / Sonstiges



Die Special Effects während des Einschlags des Meteoriten am Anfang, dann die Explosionen beim Angriff der fliegenden Untertassen, deren Todesstrahlen sowie wenn umsetzbar die Verwandlung zum Skelett beim Treffer werden alle mit Partikeln in der einen oder anderen Form in Verbindung mit etwas After Effects Finetuning am Ende umsetzbar sein. Zum Sound kann ich nur sagen, ich hab eine Idee, weiß aber nicht ob ich überhaupt Zeitlich dazu komme, aber man kann sich ja von begabten Freunden helfen lassen bevor gar nichts zu hören ist. Farblich sehe ich die ganze Handlung auf der Erde in Tönen, die denen aus den Weltraumszenen und später im Spiel wiederkehrenden gleichen, allerdings weit weniger gesättigt. Besonders die Farben aus „Slimline“ eignen sich hervorragend hierzu, siehe Farbvorlagen unten. Auch die Art der Texturierung und die harten Gradienten in der Spiegelung reizen mich zum Experimentieren in Max. Ufo, Fenster, man wird es irgendwo sehen.



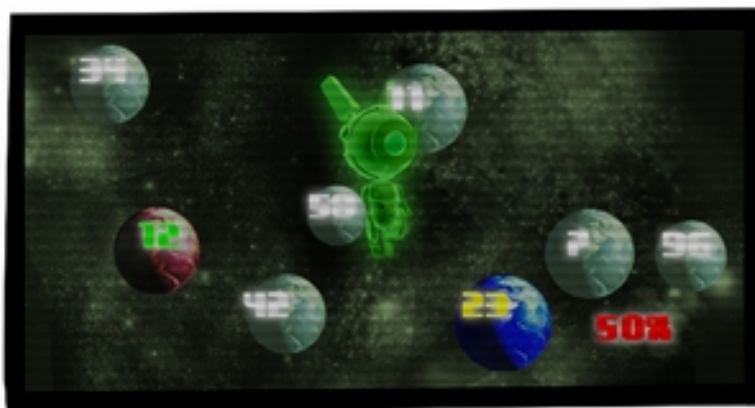
6. Stylesheet Spiel

6.1. Das Menü



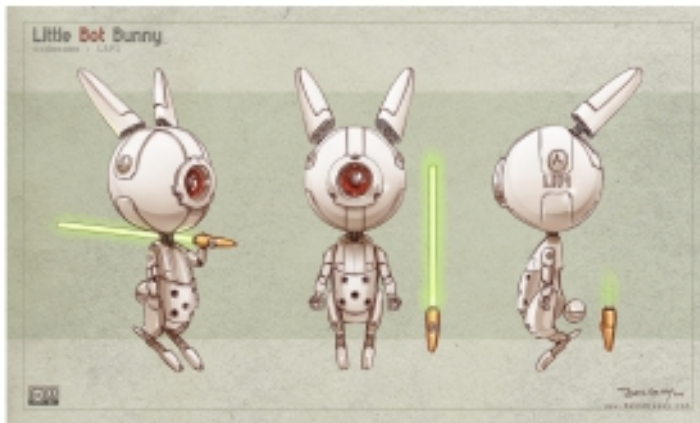
Das Menü des Spiels wird wie oben zu sehen ist den Kommandostand des Ufos darstellen, wobei im Hintergrund Szenen des Angriffs zu sehen sein werden. Im Vordergrund werden die einzelnen Optionen wie die Leuchtenden Armaturen und Knöpfe des Schiffes im Raum schweben. Von hier aus können wir auf eventuell implementierte Bonusfeatures zugreifen, das Spiel starten, beenden, die Einstellungen verändern, die Credits abspielen oder uns erklären lassen, wie das Spiel funktioniert.

6.2. Das Tutorial

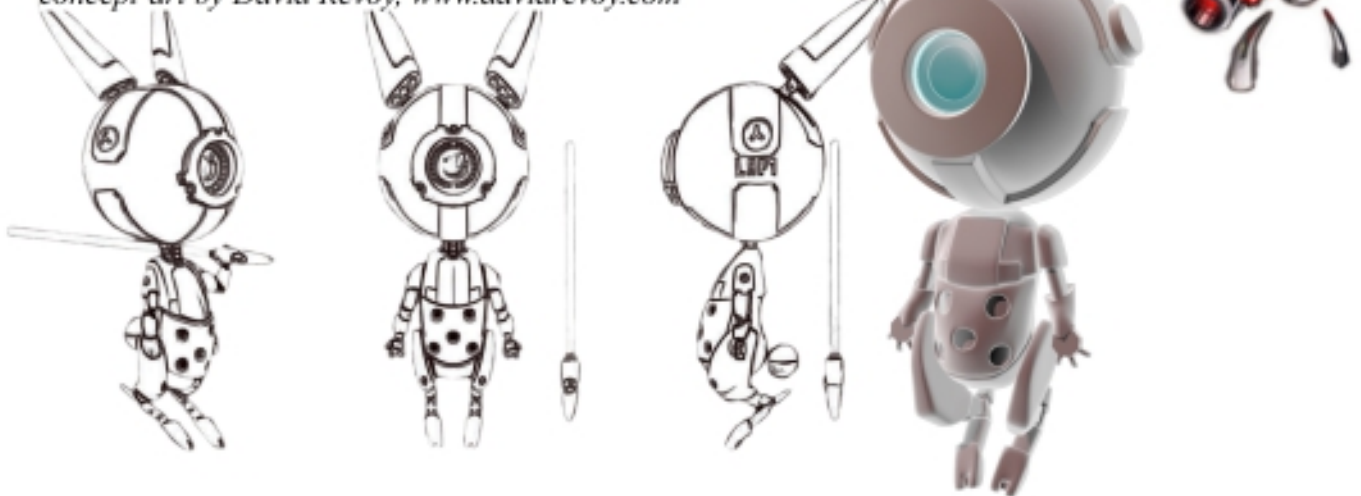


Im Tutorial wird uns unsere Schiffs-K.I. „P.A.L. 9000“ wie im Konzeptentwurf oben zu sehen in einem virtuellen Level oder bei Zeitmangel auf Bildern die Steuerung und Spielprinzipien erklären, die einzelnen Zahlen auf den Planeten, die Farben und das allgemeine taktische Vorgehen während einer Partie.

6.2.1. P.A.L. 9000



concept-art by David Revoy, www.davidrevoy.com



Die Idee zum P.A.L. 9000 ist eine Verschmelzung des wahnsinnigen Roboters G.I.R. aus der Serie „Invader Zim“ mit dem Computer HAL 9000 aus 2001 – Odyssee im Weltraum, wobei ich dabei auf einen Konzeptentwurf von David Revoy zurückgreife, der einen Roboterhasen zeigt (zu finden unter: <http://www.davidrevoy.com/?article103/little-bot-bunny-free-3d-model-sheet>). Je nach Zeit wird die Figur entweder mit Animationen als Figur innerhalb des Spiels im Tutorial agieren, oder aber Bilder mit ihm, die uns GUI und Spiel erklären, sobald der Spieler im Menü den Punkt „Tutorial“ aufruft.

6.2.2 Andere Optionen

Über die übrigen Optionen lassen sich die Einstellungen des Spiels regeln, die Credits ansehen, des Spiel verlassen und eventuell implementierte Bonusfeatures aufrufen.

6.3. Das Spiel



Das Spiel insgesamt wird eine Umsetzung des Originals „Galcon Fusion“, in welchem der Spieler versucht die galaktische Kontrolle an sich zu reißen indem er seine Truppen von eigenen Planeten zu noch unbesetzten oder denen des Gegners schickt und gleichzeitig auf die Truppenbewegungen seines Gegenspielers reagiert. Wer zuerst alle Planeten in seiner Hand hält, entscheidet die je nach Spieler mal kürzeren oder lang und verbissenen Partien um die interplanetare Vorherrschaft.

6.3.1. Der Hintergrund



Für die Hintergründe im Spiel wird die gleiche Technik verwendet wie im Einleitungsfilm. Eine gewisse Anzahl an Variationsmöglichkeiten wird durch die Kombination von Sternen in unterschiedlichen Konstellationen mit Nebelschleiern nur in Tonwerten (Grau ohne Farbwerte) mit Hilfe von Ebenen und Filtern in Photoshop erreicht. Dadurch können beliebig Farben durch Masken und Blendmodi immer wieder zu neuen Hintergründen angeordnet werden (evtl. sogar per Zufallsgenerator irgendwann vom Spiel selbst...).

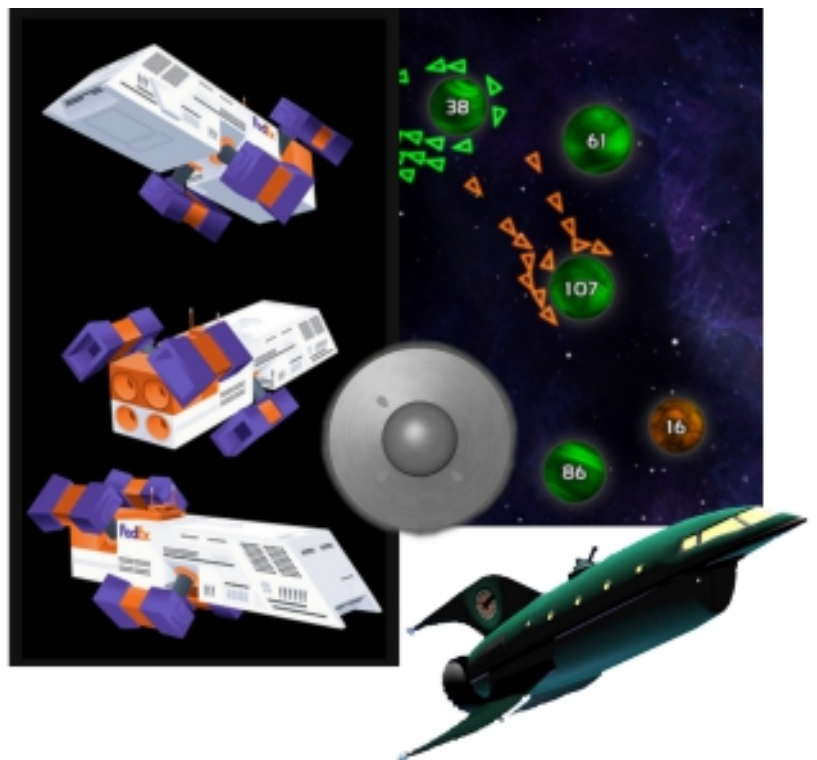
6.3.2. Die Planeten



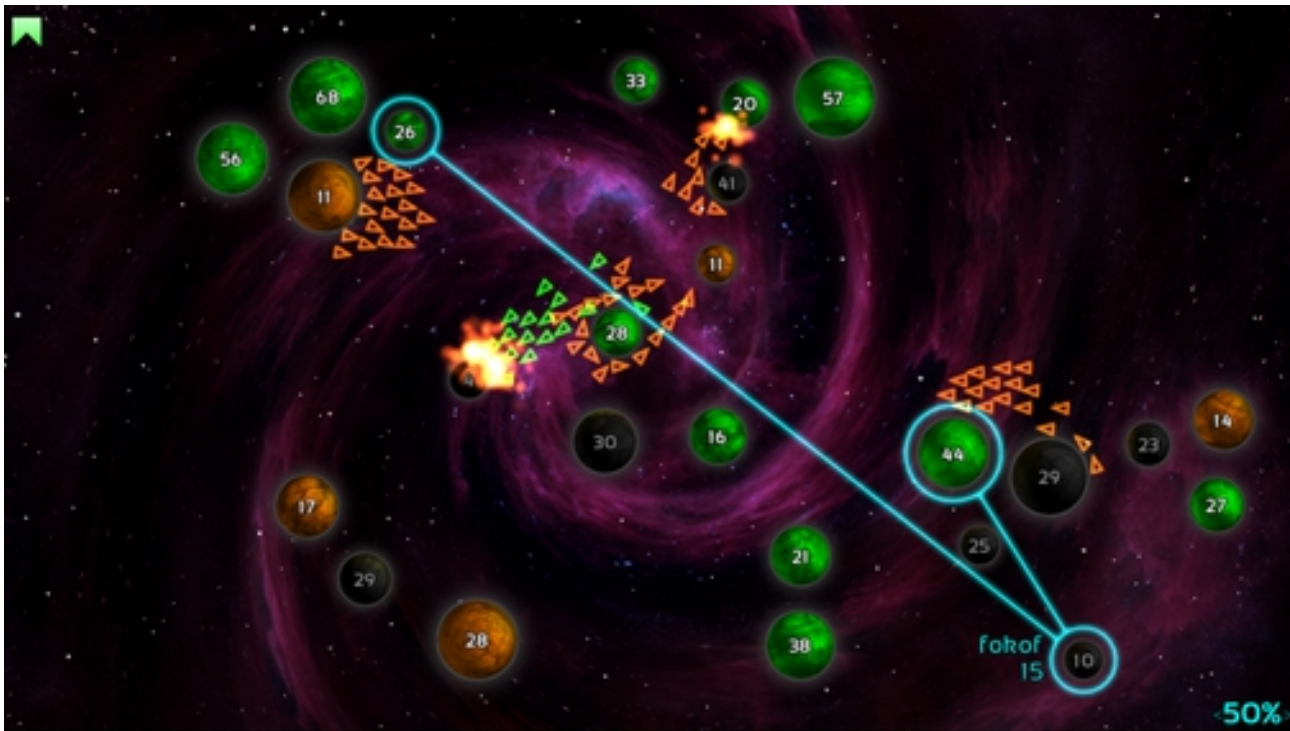
Die Planeten werden wahrscheinlich über die gleichen Texturen gelöst wie schon im Film, da sich eine allzu Aufwendige Texturierung nicht lohnt (*siehe reale Test-Version oben*), da die Planeten aufgrund ihrer Größe im Spiel nicht zu detailreich sein müssen. Den Spieler wird vielmehr die Anzahl der jeweiligen Bevölkerung interessieren, die über jedem Planeten schwebt. Die Anzeige der Zugehörigkeit, also die Farben darauf lassen sich durch ein einfaches Überblenden mit der jeweiligen Farbe realisieren, ausgewählte Planeten zeigen dies durch einen farbig leuchtenden Ring um sich. Des weiteren werden die Planeten um ihre Achse rotieren und evtl. eine rotierende und in der Phase animierte Atmosphäre bekommen, je nach Wirkung/Aufwand/Zeit.

6.3.3. Die Einheiten

Auch die Umsetzung der Einheiten innerhalb des Spiels fällt weniger Aufwendig aus, da sie durch ihre sehr geringe Größe kaum erkennbar sind und mehr dem generellen Überblick über das Spielgeschehen dienen, denn als Augenschmaus. Somit werden wohl eher die Form als die genaue Modellierung der hier zu sehenden Vorlagen Einzug ins Spiel halten.



6.3.4. Das GUI



Das GUI des Spiels ist minimal gehalten, da wenige Informationen notwendig sind, um es zu spielen. Da wären im Wesentlichen die Zugehörigkeit der Planeten zum Spieler, Gegner oder ihre Neutralität, was durch ihre jeweilige Farbe geschieht. Dann ihre Bevölkerung, welche durch die Zahl über dem Planeten angezeigt wird. Ausgewählte Planeten haben einen farbig leuchtenden Ring um sich und werden wie im Original oben zu sehen, über eine Linie die eventuellen Ziele die der Spieler auswählt mit sich verbinden. Am Rand ist noch die Prozentzahl zu sehen, über die der Spieler reguliert, wie viele Truppen er losschickt. Eventuell noch ein Timer irgendwo am Rand, um die Zeit zu stoppen, die der Spieler pro Runde benötigt.

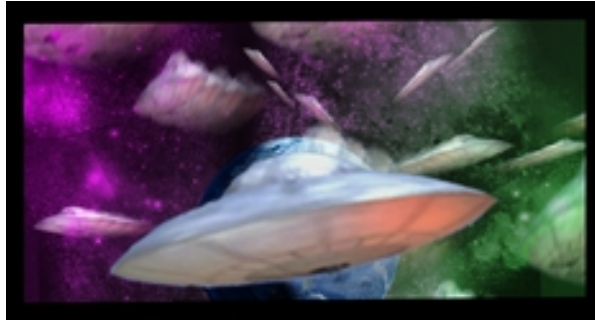
6.3.5. Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, alle Planeten auf einer vom Programm zufällig generierten Karte durch Besetzung mit der eigenen Bevölkerung einzunehmen.

6.3.6. Die Steuerung

Die Steuerung erfolgt über die Maus. Mit dem Mousrad stellt der Spieler die Prozentzahl ein, die pro Planet losgeschickt wird. Ein Linksklick auf den Hintergrund deselektiert, während ein Klick auf einen Planeten diesen entweder selektiert (wenn nichts ausgewählt und es ein eigener Planet ist), der bestehenden Selektion hinzufügt bzw. abzieht (bei bereits vom Spieler besetzten Planeten und bereits Ausgewählten) oder die Truppen der eigenen ausgewählten Planeten in Richtung des angeklickten Planeten in Bewegung setzt (bei bestehender Auswahl und klick auf einen gegnerischen oder neutralen Planeten). Ein Doppelklick auf einen eigenen Planeten wählt alle eigenen Planeten aus.

6.4. Game Over / Win



Hat ein Spieler alle Planeten besetzt, endet die Partie. Dann zeigt entweder ein Bild oder eine kleine Szene In-Game wie bei einem Game Over die Ufos panisch die Flucht ergreifen oder wie im Falle des Sieges ein finster lachendes Alien seine Klauen nach dem Planeten ausstreckt. Der Spieler erhält mit einem kleinen Menü die Möglichkeit entweder die gerade beendete Karte nochmal zu spielen, eine neue generieren zu lassen oder ins Menü zurückzukehren.

6.5. FX / Sounds / Font / Farben / Sonstiges

Die Schriftart wird etwas wie **Jetway** oder so ähnlich sein, das Farbschema sich im gleichen Rahmen wie der Film bewegen und die Special Effects werden sich wahrscheinlich auf Glow-Shader beschränken, und was sich mit Unity eben so machen lässt. Sound wird es geben, allerdings weiß ich noch nicht in welcher Qualität und welchem Umfang. Auch eventuelle Bonusfeatures sind geplant, je nach Zeitbudget.

6.6. Verwendete Software

Die zur Realisierung dieses Projektes nötige Software ist 3D Studio Max, Mudbox, Photoshop, After Effects, Reaper und Unity 3D. Zusätzlich werde ich eventuell Korg DS-10 auf dem Nintendo DS in Verbindung mit einem Korg Monotron Delay für die Generierung der Sci-Fi Soundeffekte benutzen.

7. Zielsetzung Projekt / Produkt

Als Ziel für dieses Projekt habe ich mir die Aufgabe gestellt, mit den in der Schule erlernten Fähigkeiten ein kleines Spiel mitsamt ansprechendem Intro und Design zu verwirklichen. Dazu werde ich alle innerhalb unserer Ausbildung erlernten Tools benutzen und ich hoffe, am Ende ein ansprechendes kleines Produkt zur Präsentation verteilen zu können. Denn es soll am Ende vor allem meine erworbenen Fähigkeiten demonstrieren und Teil meines Portfolios zur späteren Bewerbung werden. Darüber hinaus hoffe ich natürlich, dass es mir möglich ist noch weitere Funktionen innerhalb des Spiels einzubauen, vor allem ein Editor für das gesamte Design der Planeten, Einheiten, Hintergründe und die Verbesserung der K.I. sowie neue Spielmodi, wie zum Beispiel sich bewegende Planeten, unbekannte Gegnerstärke und Truppenbewegungen oder ähnliches mehr. Ansonsten würde sich ein Spiel wie dieses an die Handy und iPad-Generation richten, wegen seiner schnellen Runden und einfachen Steuerung, was ebenfalls beim simplen Charakterdesign berücksichtigt wurde, daher ist der „cuteness“ Faktor so hoch. Der Editor soll der weiteren Einbindung zusätzlicher Alien Rassen dienen und so das Spiel durch „User-Created-Content“ am Leben erhalten, nachdem der erste Novelty-Faktor abgeflaut ist. Alles in Allem möchte ich mir jedoch vor allem selbst beweisen, dass ich in der Lage bin ein kleines Projekt wie dieses von Anfang bis Ende durchzuziehen und am Ende mit einem Aussagekräftigen Bewerbungsprodukt für meine Fähigkeiten dastehen. Die nächsten Monate werden zeigen, ob mir dies gelingt.

8. Zeitplan

Die Zeitplanung für das Projekt setzt sich aus folgenden Terminen, **Deadlines** und zu erreichenden **Milestones** für **Film** und **Spiel** zusammen:

21.05.2012	Kick-Off
25.05.2012	Milestone Idee für Film
28.05.2012	Milestone Exposé und Storyboard
29.05.2012	Abgabe Exposé und Storyboard
17.06.2012	Milestone Konzept
18.06.2012	Abgabe Konzept
14.07.2012	Milestone Spiel arbeitet wie gewollt / Szenen Modelliert
30.07.2012	Milestone K.I. funktioniert / Rendern begonnen
06.08.2012	Milestone Animation beginnt / Sound aufgenommen
27.08.2012	Milestone Spieldesign fertig / Post-Produktion begonnen
03.09.2012	Milestone Produkt fertig
06.09.2012	Milestone Daten, Produkt und Making-Off für Abgabe fertig
07.09.2012	Abgabe Produkt
14.09.2012	Milestone Merchandise für Präsentation fertig
23.09.2012	Milestone Präsentation steht / Medien fertig
26.09.2012	Präsentation Produkt
02.10.2012	Zeugnis