



# THEICA

## A NEW WORLD

Visual Concept - Game Trailer

2015 by Michael Meier - Game Art & 3D Animation (IED 0914)

# Inhaltsverzeichnis

Szenario	2
Setting	2
Story	3
Set Design	4
Character Artwork	8
Mood Concept	10
Material Demo	12
Sound Design	13
Storyboard	14
Zeitplan	28
Quellen	30
Geschichte Theicas	30

# Szenario

Der Protagonist in diesem Game-Trailer ist die Spielfigur eines Spielers, der bereits viele Rätsel und Herausforderungen im Spiel lösen konnte. Durch sein Wissen und sein Können, erlangte er einige der göttlichen Fähigkeiten. So kann er die Zeit stoppen und sich einer mächtigen Licht-Attacke bedienen, die stark genug ist um eine ganze Armee auszulöschen. Die wahre Geschichte Theicas, welche er im Verlaufe des Spiels in Erfahrung bringen konnte, verleitet ihn dazu das zu denken, was im Game-Trailer ausgesprochen wird: "Commoners, nobles, emperors... Watch me, as I shall end this world."

# Setting

Die ganze Szene findet abends auf einer kargen Ebene im Mittelgebirge, ein Gebirge welches die Hauptinsel Theicas zweiteilt, statt. Der Protagonist versuchte eine Siedlung vor einer grausamen Attacke des "Fürsten der Toten" zu bewahren. Obwohl siegreich, liegt die Siedlung hinter ihm in Schutt und Asche. Eine nahe stationierte Armee marschiert nun auf seinen Standort zu, mit der Absicht, die göttlichen Fähigkeiten des Protagonisten für ihr Königreich zu gewinnen.

# Story

Während die Armee auf ihn zu marschiert, ruht sich der Protagonist aus und sammelt neue Kräfte um den anstehenden Kampf. Als die Armee nahe genug zu ihm aufgeschlossen hat, nutzt er seine Fähigkeit die Zeit zu stoppen und positioniert sich auf einem Felsen unmittelbar vor der Armee. Er beginnt mit der Aktivierung der Licht-Attacke, während sich das Zeit-Gefüge langsam wieder normalisiert. Die Trappen, für die keine Sekunde vergangen ist, werden von grellem Licht geblendet, welches aus dem Himmel herniederströmt und sich schliesslich explosionsartig über das ganze Schlachtfeld ausbreitet.



# Set Design





# Character Artwork

Das Gesicht des Protagonisten wird stets von Dunkelheit umhüllt bleiben, da der Protagonist stellvertretend für jeden beliebigen Spieler sein soll.

Zudem verstärkt das Fehlen des Gesichts die mysteriöse Flora um den mächtigen Protagonisten.



Effekt, welcher die Hand während dem Anhalten der Zeit umgibt.



Effekt, welcher die Hand während dem Auslösen der Licht-Fähigkeit umgibt.

# Mood Concept



Bild aus dem Film "El Cid" (Samuel Bronston Productions)<sup>1</sup>

Wie in Anthony Manns "El Cid", soll die herannahende Armee lediglich als abstraktes Gefüge zu erkennen sein. Einzelne Figuren verschwinden in der Masse, verstecken sich in der Dunkelheit der Nacht.



Bearbeitetes Bild "Burning village" (Andreas Rocha)<sup>2</sup>

Die Siedlung, welche hinter dem Protagonist liegt, soll nicht so stark im Fokus stehen wie im Bild von Andreas Rocha. Das Bild gibt jedoch die geplante Stimmung sehr gut wieder. Ein alleinstehendes, zerfallenes Gebäude verdeckt die Siedlung zu grossen Teilen.



Bearbeitetes Wallpaper von "Mortal Online" (Star Vault AB)<sup>3</sup>

Die ganze Szene wird hauptsächlich von kältem Mondlicht erhellt. Wichtige Positionen und Figuren werden mit Fackeln beleuchtet, damit sie sich vom Rest des Bildes abheben.

## Material Demo



## Sound Design

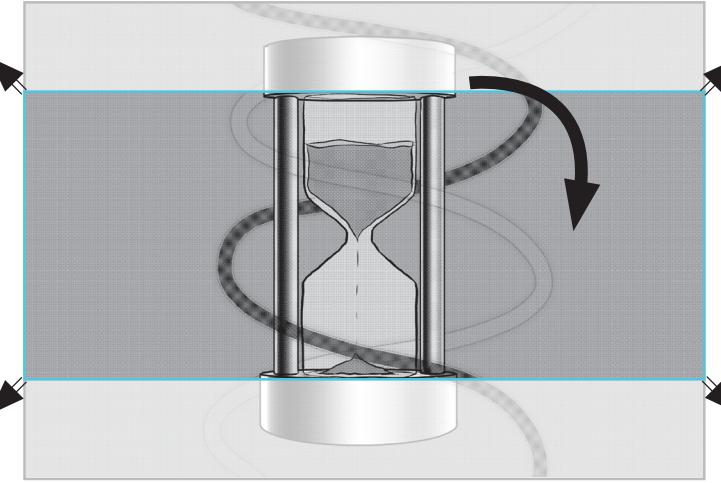
Der Ton spielt im Konzept dieses Game-Trailers eine grosse Rolle. Das Einfrieren der Zeit wird durch eine Verlangsamung aller Töne, bis hin zu einer Art Grollen, bemerkbar gemacht. Die so entstehende "Stille" besteht aus Fragmenten der zavor gehörten Töne.

Durch diese bedrückende "Stille" klingen nur wenige Geräusche, welche alle durch den Protagonisten verursacht werden. Bewegungsgeräusche sind nur sehr leise zu hören, das Schwert welches dem Boden entlang gezogen wird, verursacht jedoch klar erkennbare Kratz- und Metallgeräusche. Ebenso durch Ton hervorgehoben werden der Sand, der im Standenglas verrinnt, sowie die speziellen Fähigkeiten.

Die Logo-Animation am Schloss wird von Sound und eventuell von einer kurzen Musiksequenz (Stinger) begleitet.

# Storyboard

1.1a



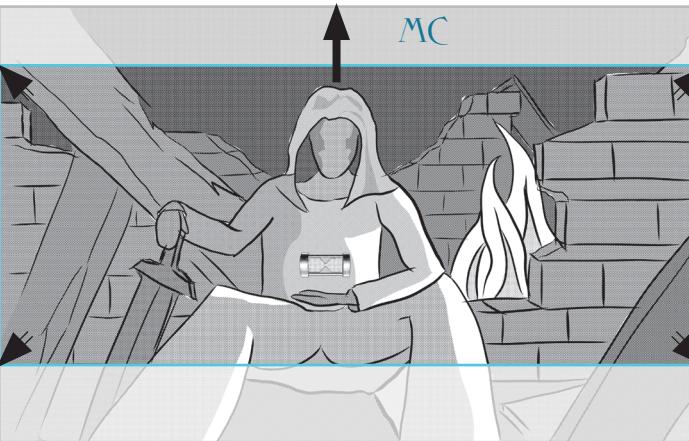
Schnitt (In): Schnitt (vorher Schwarz)

Handlung: Das Ständengläs wird über den Verlauf der Kamerafahrt in die Horizontale gebracht. Dadurch werden alle Bewegungen und Klänge eingefroren. Der MC steht auf und läuft direkt auf die Kamera zu bis er sie verdeckt (ganz dunkel). Das Schwert zieht er hinter sich am Boden her.

Bewegung (Kamera): Fährt nach hinten. Von Nahe zu Halb-Totale.

14

1.1b



Timecode: 00:00:00:01-00:00:04:00

Kamera: 35mm (2,35:1), f4.0
Brennweite: 40mm
Höhe: 40cm über Boden
Blickwinkel: Frontal
Sound: Feuer, Armee

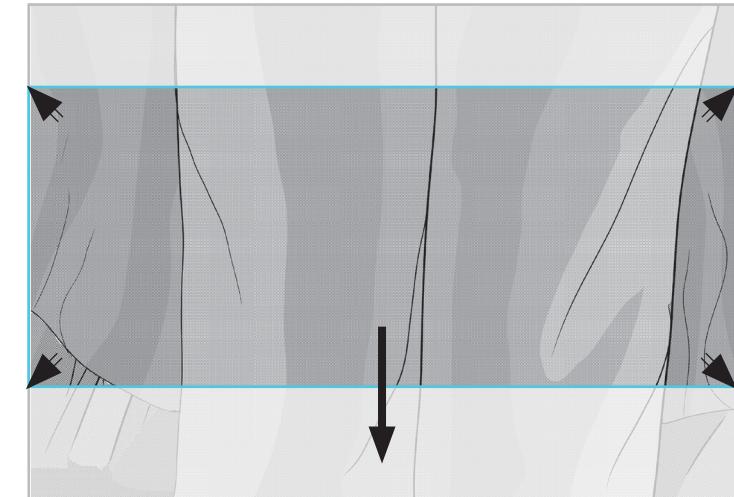
Szene: 1

Nr.: 1.1

Ort: Schlachtfeld, karge Ebene, ext.

Tageszeit: Nacht (Sturm & Gewitter)

1.1c



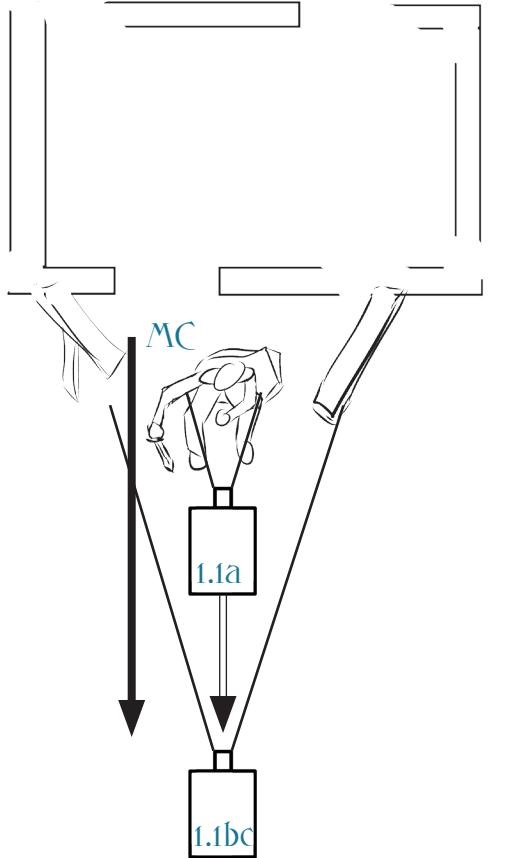
Schnitt (Out): Schwarzbende durch Verdecken

Einstellung: Nahe zu Halb-Totale.

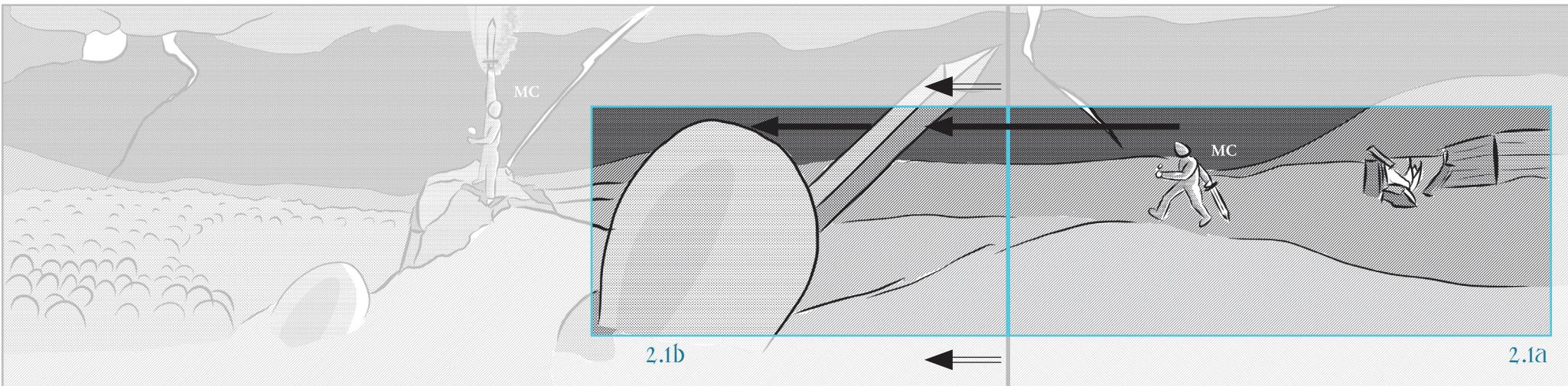
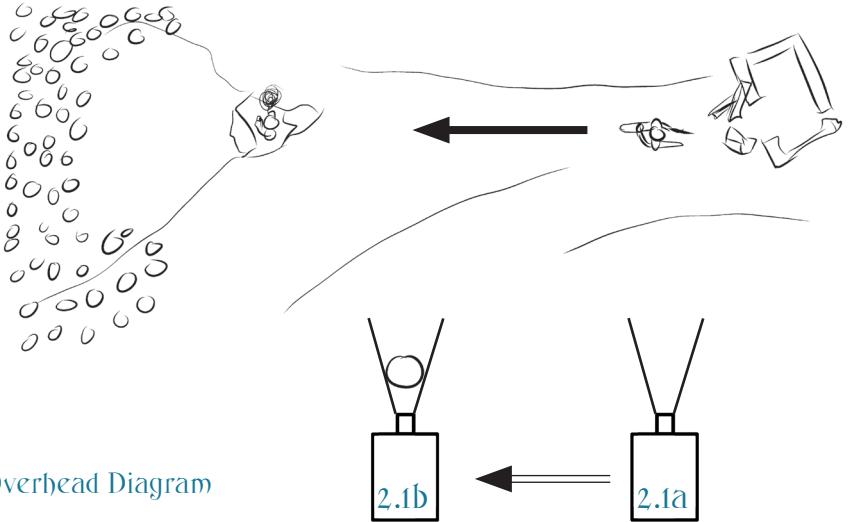
FX: Feuer & Sand - Particle System

Dialog:

Overhead Diagram



15



**Schnitt (In): Schnitt (vorher Schwarz)**

**Handlung:** Das Ständengläs wird über den Verlauf der Kamerafahrt in die Horizontale gebracht. Dadurch werden alle Bewegungen und Klänge eingefroren (Hässer MC). Der MC steht auf und läuft direkt auf die Kamera zu bis er sie verdeckt (ganz dunkel). Das Schwert zieht er hinter sich am Boden her.

**Bewegung (Kamera):** Fährt parallel zur Laufrichtung des MC, bis die Kamera vom Helm eines "eingefrorenen" Soldaten verdeckt wird.

Timecode: 00:00:04:01-00:00:07:00

Kamera: 35mm (2,35:1), f5,6

Brennweite: 50-60mm

Höhe: 140-180cm über Boden

Blickwinkel: Leichte Aufsicht

Sound: Schritte, Schwert (und statischer Sound)

**Schnitt (Out): Schwarzbilde durch Verdecken**

Einstellung: Totale

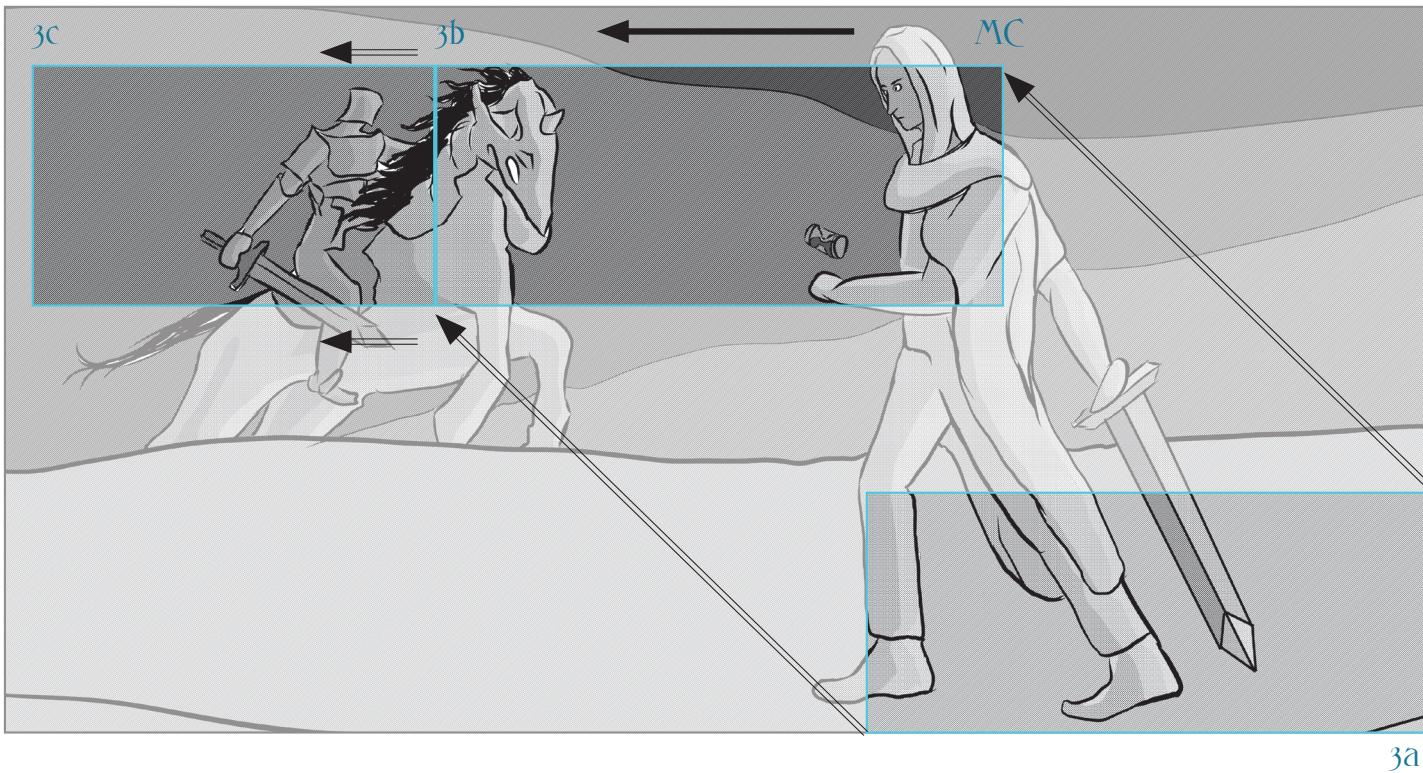
FX: Eingefrorenes Gewitter

Dialog: Aus dem Off: "Commoners..."

Szene: 1 Nr.: 3

Ort: Schlachtfeld, karge Ebene, ext.

Tageszeit: Nacht (Sturm & Gewitter)



18

Schnitt (In): Schnitt (vorher Schwarz)

Handlung: Der MC läuft weiterhin auf dem Hägel in die Richtung der "eingefrorenen" Armee. Er ignoriert dabei alles am ihn herum eingefrorene und läuft zielstrebig auf den Felsvorsprung am Ende des Hägels zu.

Bewegung (Kamera): Fährt parallel zur Laufrichtung des MC, sie beginnt auf Fusshöhe (Detail Schwert) und steigt bis sie sich auf Brusthöhe des MC befindet.

Timecode: 00:00:07:01-00:00:11:00

Kamera: 35mm (2,35:1), f4.0

Brennweite: 40-45mm

Höhe: 20-150cm über Boden

Blickwinkel: Frontal (Seite)

Sound: Schritte, Schwert (und statischer Sound)

Schnitt (Out): Schwarzblende durch Verdecken

Einstellung: Detail/Nahe

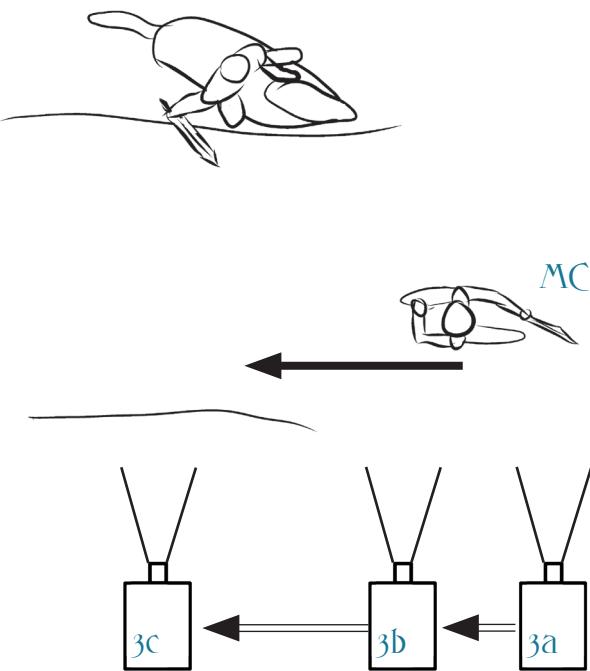
FX: Eingefrorenes Gewitter, Pferd, Fackel

Dialog: aus dem Off: "Nobles..."

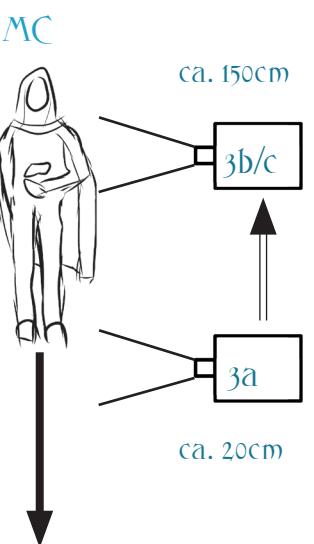
19

Szene: 1 Nr.: 3+ | Ort: Schlachtfeld, karge Ebene, ext. | Tageszeit: Nacht (Sturm & Gewitter)

Overhead Diagram



Side view



Schnitt (In): Schnitt (vorher Schwarz)

Handlung: Der MC läuft weiterhin auf dem Hügel in die Richtung der "eingefrorenen" Armee. Er ignoriert dabei alles am ihn heran eingefrorene und läuft zielstrebig auf den Felsvorsprung am Ende des Hügels zu.

Bewegung (Kamera): Fährt parallel zur Laufrichtung des MC, sie beginnt auf Fusshöhe (Detail Schwert) und steigt bis sie sich auf Brusthöhe des MC befindet.

Schnitt (Out): Schwarzblende durch Verdecken

Einstellung: Detail/Nähe

FX: Eingefrorenes Gewitter

Dialog: Aus dem Off: "Nobles..."

Timecode: 00:00:07:01-00:00:11:00

Kamera: 35mm (2.35:1), f4.0

Brennweite: 40-45mm

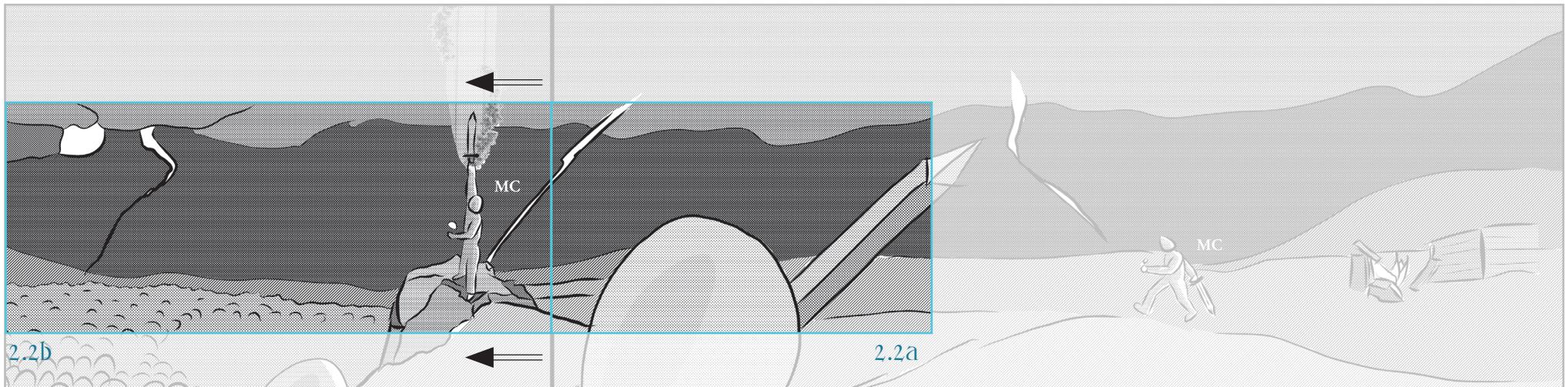
Höhe: 20-150cm über Boden

Blickwinkel: Frontal (Seite)

Sound: Schritte, Schwert (und statischer Sound)

Szene: 1 Nr.: 2.2 | Ort: Schlachtfeld, karge Ebene, ext. | Tageszeit: Nacht (Sturm & Gewitter)

Overhead Diagram



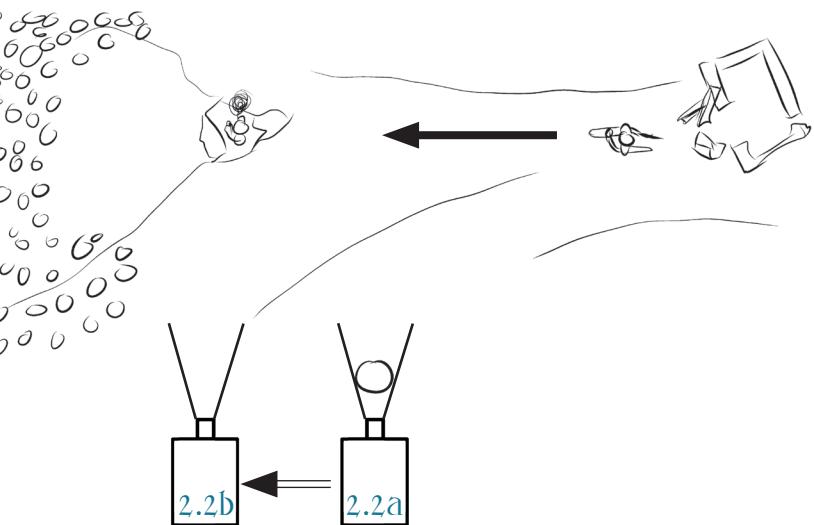
Schnitt (In): Schnitt (vorher Schwarz)

Handlung: Der MC läuft auf dem Hügel in die Richtung der "eingefrorenen" Armee. Die einzigen Geräusche werden durch seine Schritte und sein Schwert verursacht. Man sieht im Dunkeln die Umrisse einiger bewaffneten Gestalten.

Bewegung (Kamera): Fährt parallel zur Laufrichtung des MC, bis das Schlussbild inszeniert ist.

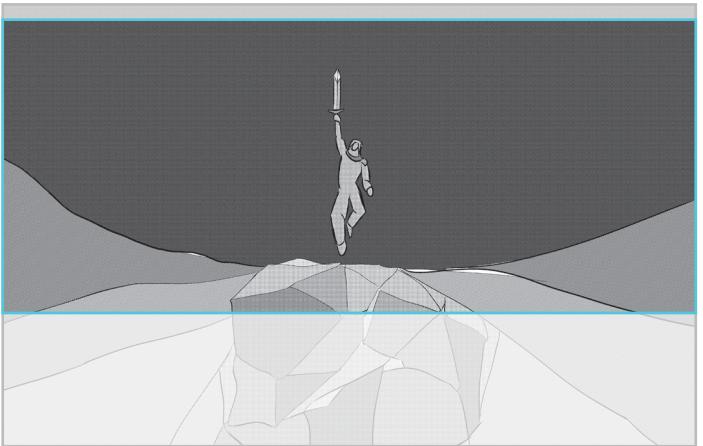
Timecode: 00:00:11:01-00:00:15:00

Kamera: 35mm (2,35:1), f5,6  
Brennweite: 50-60mm  
Höhe: 160-190cm über Boden  
Blickwinkel: Leichte Aufsicht  
Sound: Schritte, Schwert (und statischer Sound)



Schnitt (Out): Softcat (Schwert gegen den Himmel)

Einstellung: Totale  
FX: Eingefrorenes Gewitter, Zauber  
Dialog: Aus dem Off: "Emperors" - Pause - "watch me!"

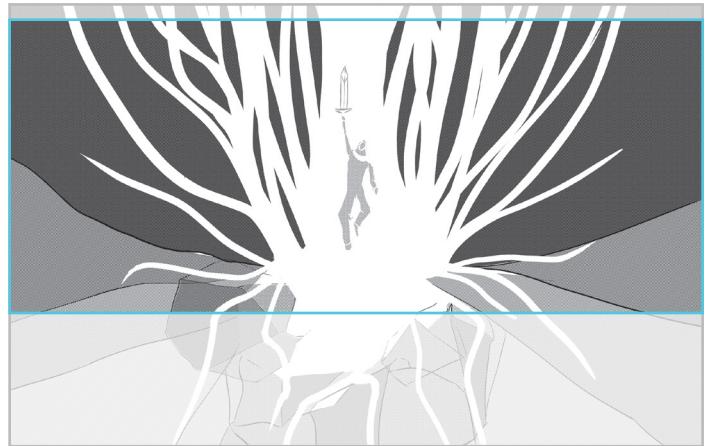


1.2a

**Schnitt (In):** Schnitt (Schwert gegen Himmel)

**Handlung:** Der MC streckt sein Schwert dem Himmel entgegen und bedient sich eines mächtigen Zaubers, welcher in Form einer Lichtsäule auf die Erde nieder prallt. Zeitgleich erwacht "Alles" um ihn herum langsam zum erleben (nur Ton, evtl. Lichteffekte/Blitze), da sich das Zeitgefäge wieder normalisiert.

**Bewegung (Kamera):** Reaktion auf die Wucht des Zauber: Zittern, Rütteln, Wackeln. Evt. sanfte Verfolgung des MC mittels Camera-Tilt



1.2b



1.2c

**Timecode:** 00:00:15:01-00:00:19:00

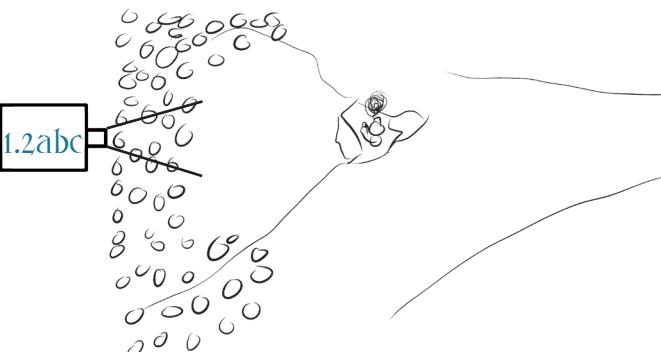
**Kamera:** 35mm (2.35:1), f4.0

**Brennweite:** 50-60mm

**Höhe:** 10-20m über Boden

**Blickwinkel:** stark untersichtig

**Sound:** Zauber, Geröll, statischer Sound erwacht zum Leben



**Schnitt (Out):** Weissblende (Zauber)

**Einstellung:** Totale

**FX:** Zauber

**Dialog:** Aus dem Off: "As I shall end this WORLD!"



1a



1b

Schnitt (In): Weissblende (Zauber)

Handlung: Der Titel des Spiels tritt langsam aus dem grellen Licht hervor.

Bewegung (Kamera): Keine



1c

Timecode: 00:00:19:01-00:00:25:00

Kamera: 35mm (2,35:1), f5,6

Brennweite: 50mm

Höhe: unbekannt

Blickwinkel: unbekannt

Sound: Evt. Stinger/Masik

Schnitt (Out): Schnitt/Fertig

FX: Titel Animation

Dialog:

# Zeitplan

Tätigkeiten 21.09.2015 - 06.12.2015	KW 39	KW 40	KW 41	KW 42	KW 43	KW 44	KW 45	KW 46	KW 47	KW 48	KW 49
Pre-Visualization	X	X									
Main Character		X	X	X	X						
Environment				X	X	X	X	X			
Additional Characters				X	X	X	X	X	X		
Rendering							X	X	X	X	
Post-Production								X	X	X	
Sound Design									X	X	
Title Animation									X	X	
Reserve											

Tätigkeiten 07.12.2015 - 27.01.2016	KW 50	KW 51	KW 52	KW 53	KW 1	KW 2	KW 3	KW 4
Pre-Visualization								
Main Character					X	X		
Environment						X	X	
Additional Characters							X	
Rendering	X			X	X	X	X	
Post-Production	X							X
Sound Design	X							X
Title Animation	X	X						X
Reserve		X	X					X

# Quellen

- 1 Samuel Bronston Productions: "El Cid" / [www.alsolikelife.com/shooting/2008/09/925-66-el-cid-1961-anthony-mann](http://www.alsolikelife.com/shooting/2008/09/925-66-el-cid-1961-anthony-mann) / Stand: 21.09.2015
- 2 Andreas Rocha: "Burning Village" / [www.andreasrocha.com](http://www.andreasrocha.com) / Stand: 21.09.2015
- 3 Star Vault AB: "Wallpaper Mortal Online" / [www.mortalonline.com/wallpapers](http://www.mortalonline.com/wallpapers) / Stand: 21.09.2015

## Geschichte Theicas

Lange vor unserer Zeit schufen drei Götter unsere Welt. Ilira, Göttin des Feuers und des Wassers, Caleos, Gott des Lichts und des Schattens und der Gott Alles, welcher Zeit und Raum kontrollierte. Zusammen schufen sie die Welt, die wir als Theica kennen. Wälder und Wiesen, Flüsse und Seen, Meere und Berge, Wind und Regen, Menschen und Tiere, Licht und Schatten, Leben und Tod. Alles wurde nach ihren Vorstellungen geschaffen. Nach getatner Arbeit legten sie sich zur Ruhe, jede Gottheit an jenem Orte, wo es ihr am wohlsten war.

Kaum wachten jedoch die drei Gottheiten nicht mehr über ihre Schöpfung, sah eine weitere Gottheit ihre Chance. Sharral, der Fürst der Toten betrat unsere Welt.

Was die drei Gottheiten geschaffen hatten war ihm zuwider. Zu seiner Unterhaltung begann er Hass und Gewalt in die Herzen der Menschen zu pflanzen. Was Sharral entfachte, entwickelte sich sobald zu heftigen Kriegen zwischen verschiedenen Fraktionen. Während Tod und Elend die Bevölkerung Theicas plagten, ging der Fürst der Toten noch einen Schritt weiter. Er begann Alles zu ändern, was den Menschen bisher noch sicherer Halt gab. Seine Söldner aus dem Reich der Toten besetzten die Felder und Wälder und griffen jene Menschen an, welche versuchten Nahrung zu finden. Kein Anstand war ihm zu gross am Theica ins absolute Chaos zu stürzen. Erst nach Jahren des Schreckens, wurde Sharral durch zwei mächtige Krieger, Valaith und Beyral geschlagen. So zog er sich zurück für den Tag seiner Rache. Seine Söldner jedoch, streifen noch heute durch unsere Welt und fügen den Menschen weiterhin grosses Leid zu.

Obwohl der Fürst der Toten besiegt wurde, war Theicas Bevölkerung noch lange nicht sicher. Die beiden Helden vertraten unterschiedliche Ansichten, wie das Reich auf der Hauptinsel wieder aufgebaut werden sollte. Valaith gründete die Stadt Narkash und Beyral gründete die Stadt Ardon. Die Armeen der beiden Herrscher sorgten in den Städten für Schatz und Ordnung. Über die Jahre hinweg vergrösserte sich der Einfluss der beiden Städte und es entstanden die Königreiche Tharii und Nanira.

Die unklaren Grenzen der beiden Königreiche sorgen immer wieder für Konflikte. Um im Falle eines Krieges die Oberhand zu haben, senden die Könige handwerkliche Menschen auf die Suche nach den Götter-Relikten. Relikte, welche die Kräfte der drei Gottheiten beherbergen und die sich in deren Rabestätten befinden sollen.

## Trivia

Theica ist tatsächlich ein Spiele-, genauer ein mmorpg-Projekt. Spieler begeben sich auf die Suche nach der Vergangenheit Theicas und müssen dabei verschiedenste Rätsel lösen und Dungeons bestreiten. Eine weitere Eigenheit betrifft das Spiel-Ziel. Ist dieses erreicht, so gilt der Server als beendet.

Als grösste Inspirationsquelle für das Spiel dient die Legend of Zelda Spielereihe.

Das aktuelle (Stand 21.09.2015) Design-Dokument umfasst bereits über 100 A4 Seiten (mehrheitlich Quests und Figurenbeschreibungen).

