

# fLUX - Factsheet

## Team:

Isabella Braun - Producer

Sara Shabani - Trailer Director

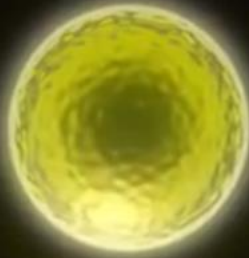
Martin Egger - Technical Director / VFX

Mona Keil - Animator

Christopher Schmier - Animator

Kira Adams - Game/Sound Designer

Marius Klezok - Game Designer / Programmer



## Motivation / Kontext:

- Kollaboration mit der Filmakademie Ludwigsburg
- Ziel ist es, eine 'IP' zu erschaffen
- Umsetzung eines Trailers und eines Spiels

## Technologien:

Unity, Maya, ZBrush, TensorFlow, Adobe After Effects, Reaper,  
Microsoft Kinect 2.0, Ubi Touch Sensor

# IP – Story / Trailer

- Eine Welt mit runden und eckigen Teilchen
- Jeder Element Typ hat einen eigenen Klang
- Elemente fliegen in Schwärmen
- Krieg zwischen den Elementen
- Durch den Zusammenstoß der Elemente entsteht eine neue Welt

## Game

- Interaktive Wand / Installation
- Teilchen reagieren auf User
- User kann per Touch die Elemente zu Konstruktionen zusammenbauen
- Konstruktionen erschaffen einen generierten Soundtrack
- Konstruktionen werden gespeichert und bilden sich von alleine



# Aufbau

- Stoff Leinwand
- Rear projection Beamer
- Kinect
- Infrarot touch Sensor

# Probleme

- Welt Erschaffung
  - Abstraktes Projekt
  - Jeder hatte andere Ansichten
  - Nicht alle IP Ideen passten in das Game
- Planung des Aufbaus
  - Portabel
  - Günstig
- Design eines Spiels ohne Tutorial

