

FACTSHEET: GASTSTUBE DER HELDEN



TEAM

TIMO MÜSSIG | REGIE
Filmakademie, IM

ALEXANDER KNUFINKE | PRODUKTION
Filmakademie, Produktion

MICHAEL DMOCH | SOUND
HdM, AM Master

BENJAMIN DIER | UI/UX & 2D ART
HdM, MI (10)

NICO PARGA | 3D MODELLING
HdM, AM

TINA TRUONG | 2D TEXTURES
HdM, AM Master

NICOLAS POIER | PROGRAMMING
HdM, MM

UMSETZUNG

Modular entwickelt für schnelle Anpassung von Verhalten für Nutzertests mit verschiedenem Fokus.

- ✿ Testanwendung basierend auf Unreal Engine & FMod
- ✿ 3D Art entwickelt mit Blender, Substance Designer

- ✿ Texturen (Gesicht & Umgebung) Photoshop
- ✿ UI mit Figma, Illustrator und Photoshop
- ✿ Audioaufnahmen mit Reaper

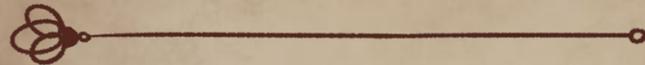
PROBLEMSTELLUNG

Worauf muss man achten, wenn man eine Geschichte primär über Gespräche zwischen NPCs erzählt?

Storytelling ohne cutscenes in möglichst natürlicher und immersiven Umgebung.



SPIELKONZEPT



ZIEL Erstellt für Nutzertests, um Stärken und Schwächen des Ansatzes herauszufinden

SPIELZEIT 15 Minuten

GENRE Murder-Mystery

STORY Heute Nacht wurde ein wertvolles magisches Artefakt gestohlen. Alle 15 Personen, die zu dieser Zeit im Hotel waren, sind anwesend und sitzen in Gruppen verteilt in der Gaststube. Es ist deine Aufgabe herauszufinden wer den Diebstahl begangen hat!

Du kannst gerne alle nach ihren Meinungen fragen, aber vielleicht musst du einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, wenn der Dieb sich doch mal verplappert!

USER INTERFACE



ZIEL UI, das sich natürlich anfühlt und die Immersion nicht bricht

PROBLEM Brücke zwischen Metaebenen spannen

LÖSUNG UI als Teil der Welt darstellen
→ Menü Kreidetafel

- PROZESS
- ☿ Konzept skizzen in Photoshop
 - ☿ Element Design in Photoshop & Illustrator
 - ☿ Prototyp (Platzierung, Verhalten von Elementen, Schriftarten, etc.) in Figma
 - ☿ Prototyp in Unreal Engine umsetzen

