

S I L V A T Y A



Ein story-based Action-Adventure



# Einführung

Seit Mai 2020 arbeitet ein Kernteam an der Umsetzung dieser ambitionierten Videospieldproduktion. Noch vor offiziellem Produktionsbeginn war klar, dieses Projekt wird technisch und menschlich viel zusammenbringen müssen, um in der Umsetzung den Vorstellungen gerecht zu werden. Inzwischen hat sich ein vielfältiges Team aus Künstlern, Programmierern, Tonleuten, Managementexperten und Animatoren zusammengefunden. Das Team wird dabei durch Professoren und Mitarbeiter, sowie der technischen Ausrüstung und den Studios der Hochschule der Medien in Stuttgart unterstützt. Das Projekt ist auf einen Zeitraum von eineinhalb Jahren Produktionszeit ausgelegt, wobei ein halbes Jahr bereits vergangene Vorproduktion hinzukommt. Am Ende dieser Zeit soll das Art Department einen klaren Stil ausgearbeitet und diesen auf die Umgebung, Objekte und Charaktere des Spiels übertragen haben. Das Game Design Department wird all dies in die Game Engine implementieren, Mechaniken und Gameplay ausarbeiten und alles durch die tiefgehende Story zusammenbringen. Technisch baut dies auf der Arbeit der Programmierer und Animatoren auf. Das Management Team leitet dabei die verschiedenen Arbeitsprozesse und behält den Überblick über das Projekt. Am Ende wird Silvatya eine spannende Geschichte erzählen, durch die wir uns aus Sicht der beiden Hauptprotagonisten spielen und dabei ein besonderes, audiovisuelles Erlebnis erfahren können.





# Die Story

In kriegerischen Zeiten wachsen Soraya und Tarek im Dorf ihres Stammes auf. Die Stämme, ein naturverbundenes, traditionsbewusstes aber auch sehr konservatives Volk befindet sich seit langer Zeit im Konflikt mit den Tymerern, welche getrieben durch ihren gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Fortschritt mehr und mehr Teile des Waldes der Stämme annektieren. Und nun zieht auch noch eine mysteriöse Blutseuche über das Land. Der Krankheit sind schon viele Menschen, darunter auch die Mutter der beiden Geschwister, zum Opfer gefallen. Als Tarek das erste Mal seinen Vater bei einem Feldzug begleitet, wird er von den Tymerern gefangen genommen und in eines der vielen Rekrutencamps gebracht. Soraya macht sich auf eigene Faust auf, um ihren Bruder zu retten. Auf ihrer Reise trifft sie einen Druiden, welcher ihre Begabung im Nutzen von magischen Kräften erkennt und fördert. Schließlich findet sie heraus, wo sich Tarek befindet. Währenddessen

hat sich dieser im Camp mit dem Tymerer Elia angefreundet. Tarek erfährt eine andere Seite der Tymerer, die weitaus menschlicher ist, als es die Geschichten der Stammesführer erzählten. Nachdem er sich im Zweikampf beweisen konnte und einige Aufgaben als Rekrut absolvierte, wird er zusammen mit Elia zur Grenzstadt geschickt um dort die kämpfenden Truppen zu unterstützen. Beide sind schon losgezogen, als Soraya das Camp findet und unbemerkt eindringen kann. Sie erfährt von Tareks Versetzung in die Grenzstadt und macht sich ebenfalls auf den Weg. Es liegt eine lange, emotionale Reise vor den beiden Geschwistern, die sie mit der dunklen Realität des Krieges konfrontieren wird. Am Ende werden sich die Geschwister auf verschiedenen Seiten wiederfinden und der schwierigen Frage stellen müssen, für was sie einstehen werden.





# Das Team

SS 21

## Project Management:

Phillip Aubertin | Patricia Schmidt | Meindl Isabelle |  
Elisa Zellner | Amelie Krassner

## Game Design:

Julia Strache | Yeong-Shan Phung | Timo Zacharias |  
Laurens Thiersch | Marian Miesgang | Henning Derigs |  
Stefan Beißwenger | Manuel Triantafiludis

## Programming:

Marcel Knupfer | Taro Altrichter | Mirabell Büscher |  
Nikolai Schmidt | Jonas Conrad | Felix Bastian |  
Alexander Schimanko

## Art und Animation:

Nadine Harter | Nicolas Parga | Jennifer Grasberger |  
Lena Bantlin | Wolfgang Rup | Benjamin Münster |  
Maike Fabisch | Lisa Jentsch | Marina Firmhofer |  
David Moser

## Sound:

Florian Heidecker | Maja Merz





# Das Team

WS 20/21

## Project Management:

Phillip Aubertin | Patricia Schmidt | Daniel Canz

## Game Design und Animation:

Julia Strache | Stefan Strache | Timo Zacharias |  
Stefan Beißwenger | Samuel Gheist | David Moser

## Programming:

Marcel Knupfer | Taro Altrichter

## Art:

Nadine Harter | Nicolas Parga | Jennifer Grasberger |  
Philipp Schnerr | Zsanet Süli | Lisa Jentsch |  
Yeong-Shang Phung | Patrizia Schiffrer | Maike  
Fabisch | Benjamin Münster | Amanda Höglinger

## Sound:

Andreas Kraft | Clemens Hildebrand  
Florian Heidecker | Timo Haas



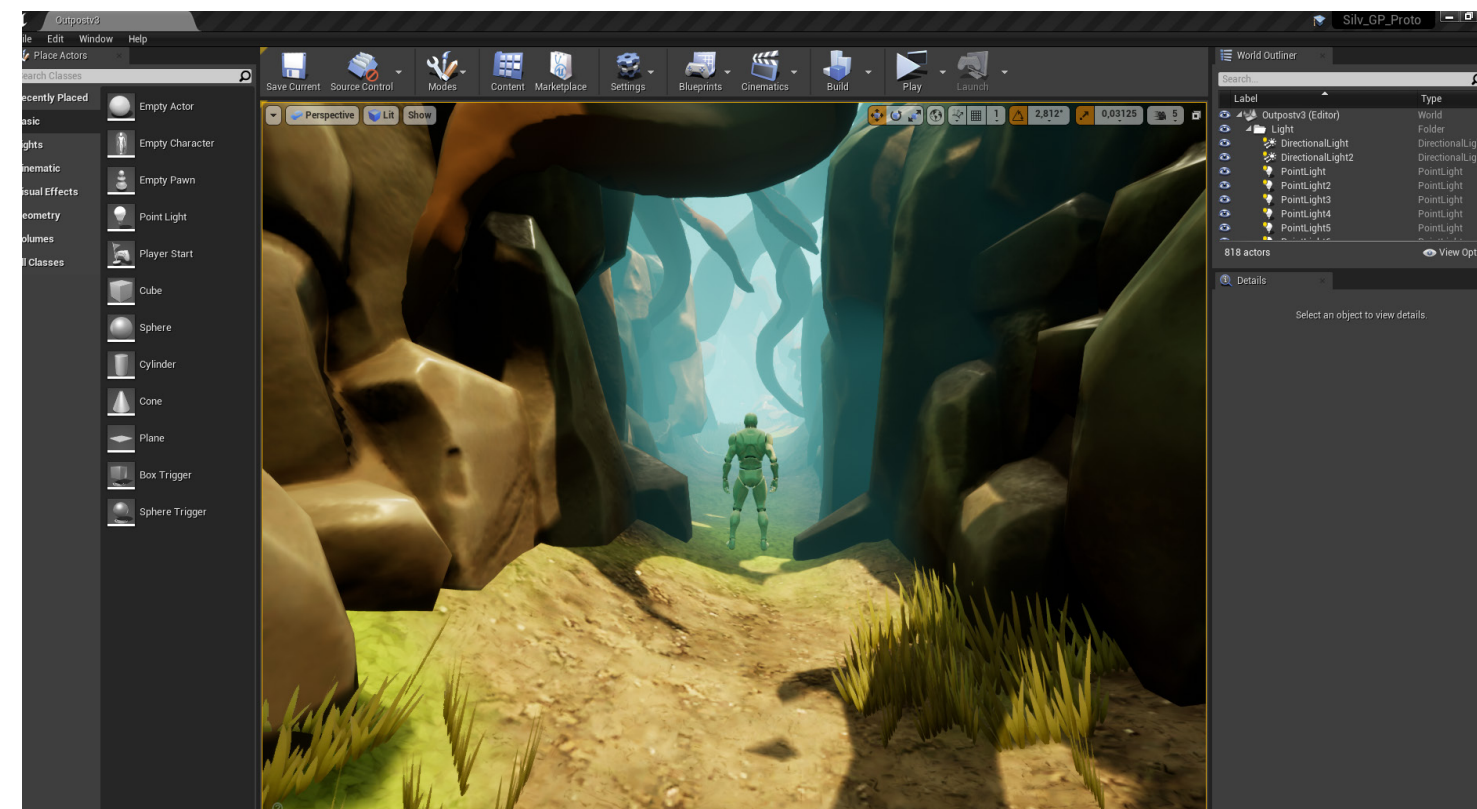


# Die Technik



## Motion und Face Capturing

Wir setzen neben Animationsassets, auch auf eigens erstellte Animationen aus Motioncapture-Daten. Der Motiontracking Anzug der Firma Xsens ermöglicht es uns die Körperbewegungen der Darsteller dynamisch festzuhalten und ins Spiel zu übertragen. Um die Mimik unserer Synchronsprecher einzufangen und ins Spiel zu übertragen, verwenden wir Apples ARKit in Kombination mit Unreals Face AR Technologie. So erhalten wir detaillierte Emotionen, passend zum gesprochenen Text, ohne aufwendiges Setup.



## Unreal Engine

Die technische Grundlage unseres Projekts bietet die Unreal Engine 4 von Epic Games. Die Engine zeichnet sich durch intuitive Bedienung, aktuelle Technik und viele Zusatzinhalte aus. Dank node-basierter Arbeit behalten die Programmierer einen guten Überblick über die verschiedenen Inhalte. Über Perforce kann das gesamte Team jederzeit auf alle Projektdateien zugreifen.



## HdM-Studios

Die Hochschule der Medien ermöglicht uns die Nutzung von hochwertigem Equipment im vielfältig ausgestatteten Tonstudio. Zum einen finden dort die Aufnahmen der Synchronsprecher statt, zum anderen aber auch das Sounddesign und die Mischung für Cutscenes, Produktion und Mischung des Soundtracks, sowie verschiedene Aufnahmen von Foleys für realistische Soundeffekte.

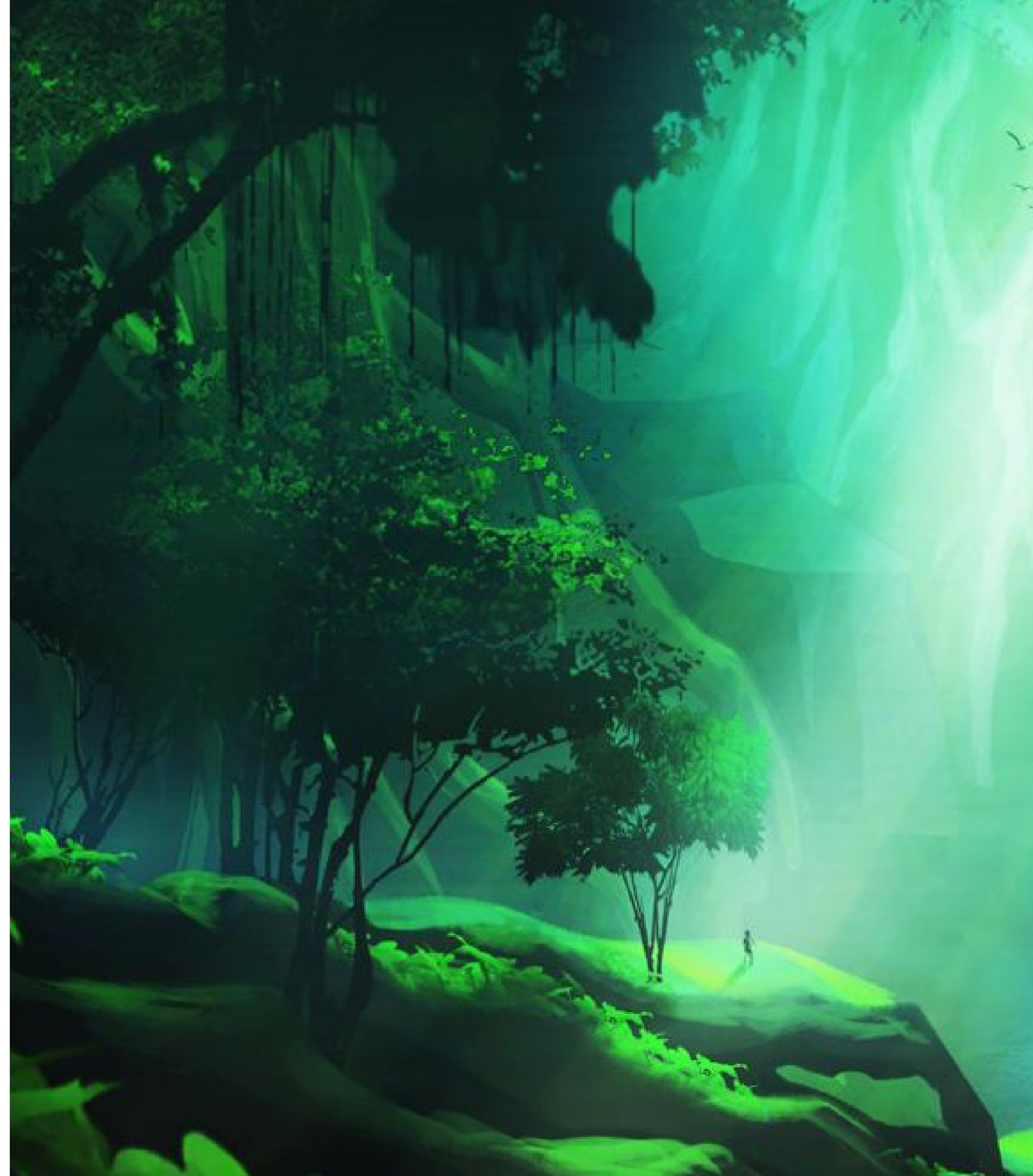


# Artstyle

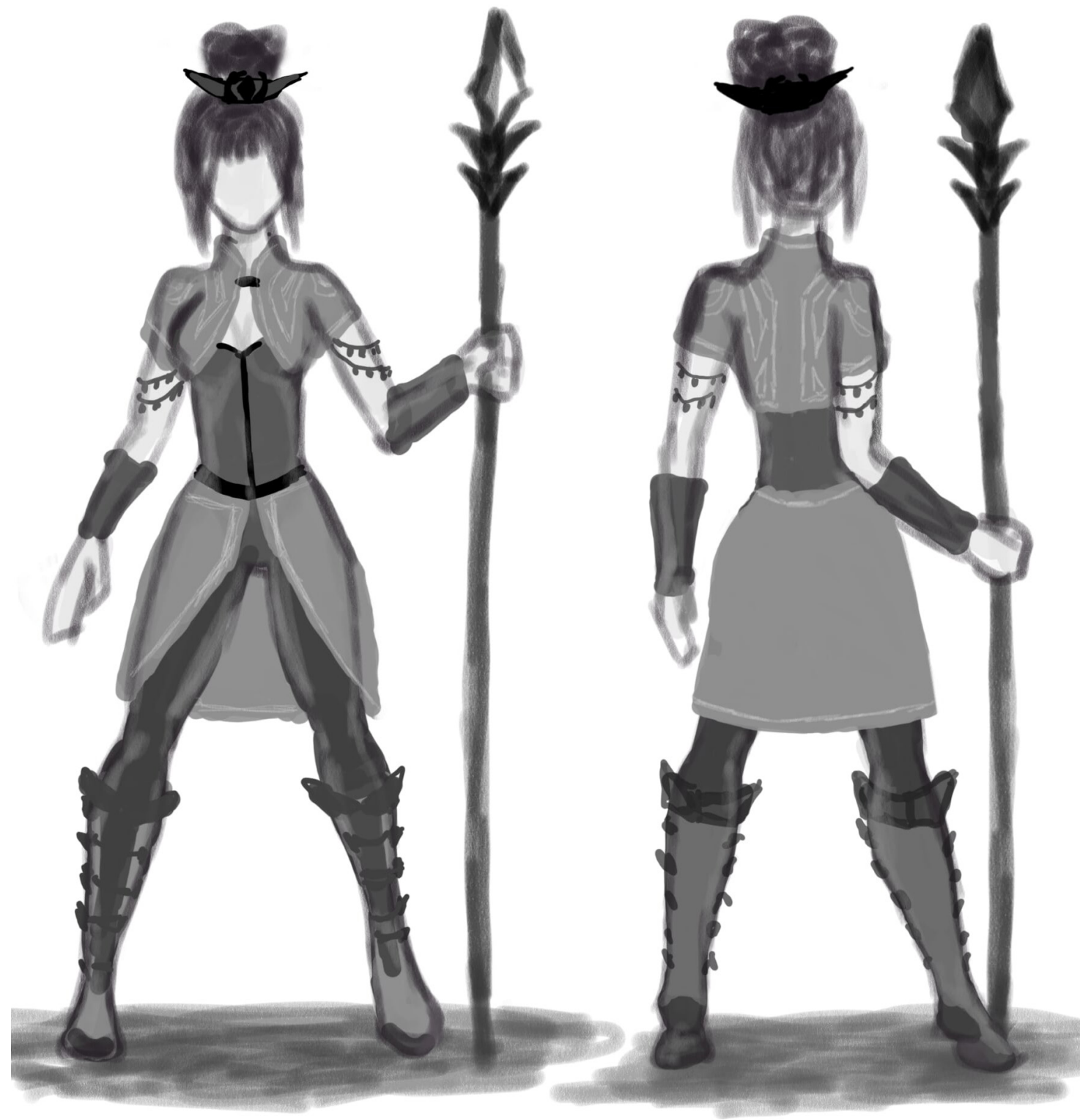
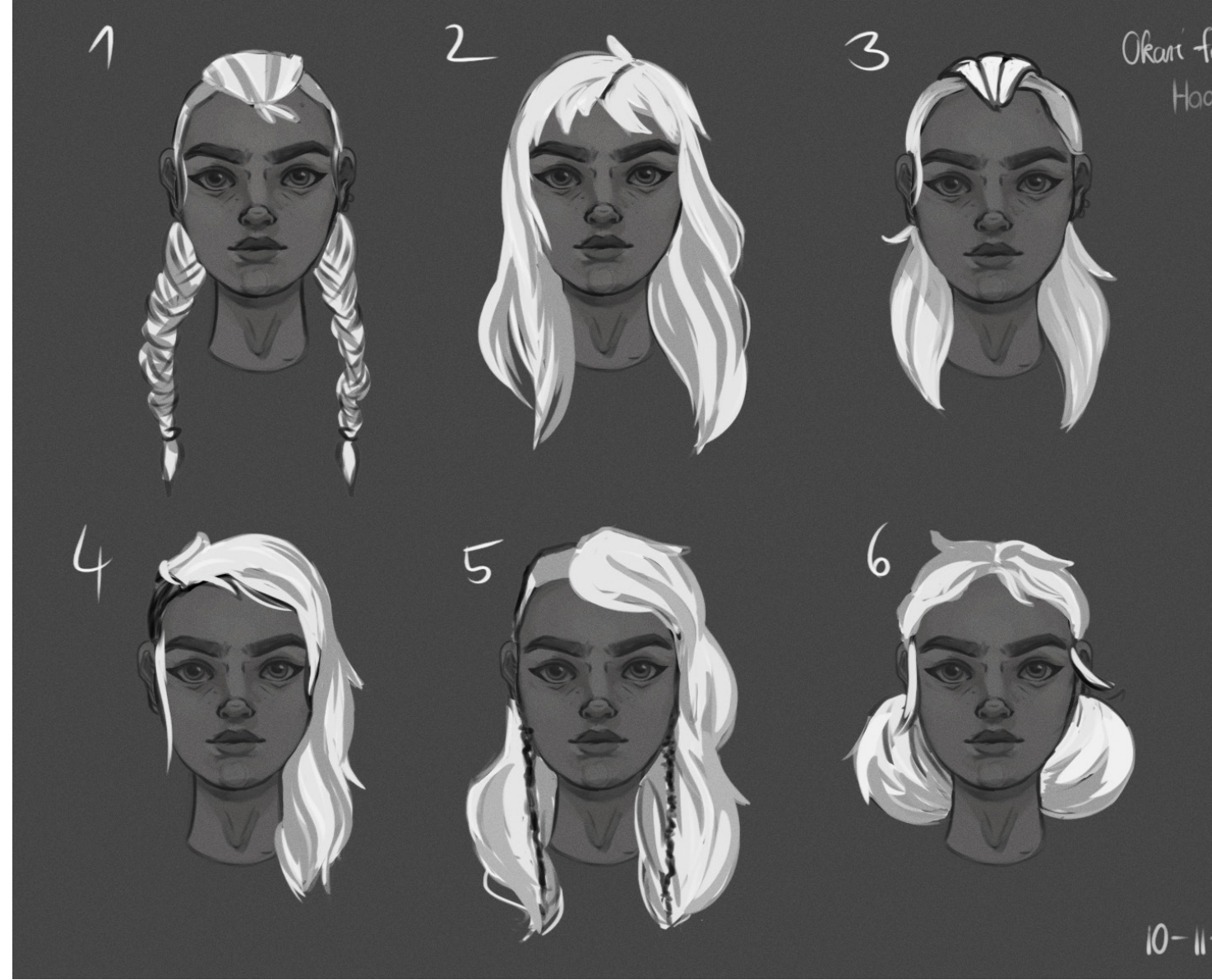
Der Artstyle von Silvatya orientiert sich stark an Videospiele wie „Sea Of Thieves“, „Overwatch“ und „Ashen“. Insgesamt bietet er eine leicht überspitzte, vereinfachte und malerischere Darstellung der Realität.

Die Formen der stilisierten Objekte und Charaktere sind leicht cartoonartig. Eine aussagekräftige Silhouette ist wichtiger als der Realitätsanspruch. Sie sind im Spiel simplifiziert und klar umrissen, leicht verzerrt und dynamischer als in der Realität. Die Farbgebung soll im Spiel eher Atmosphäre und Stimmung verkörpern, als realitätsnahe Farben darzustellen. So ist die Farbgebung in friedlichen, sicheren Orten des Spiels gesättigter, während sich in gefährlichen, mysteriösen Bereichen ein dunklerer Stil abzeichnet. Im Wald sind Gelb-, Grün und Brauntöne dominant. In anderen Bereichen finden sich stark entsättigte, dunkle Grautöne mit violetten Akzenten.

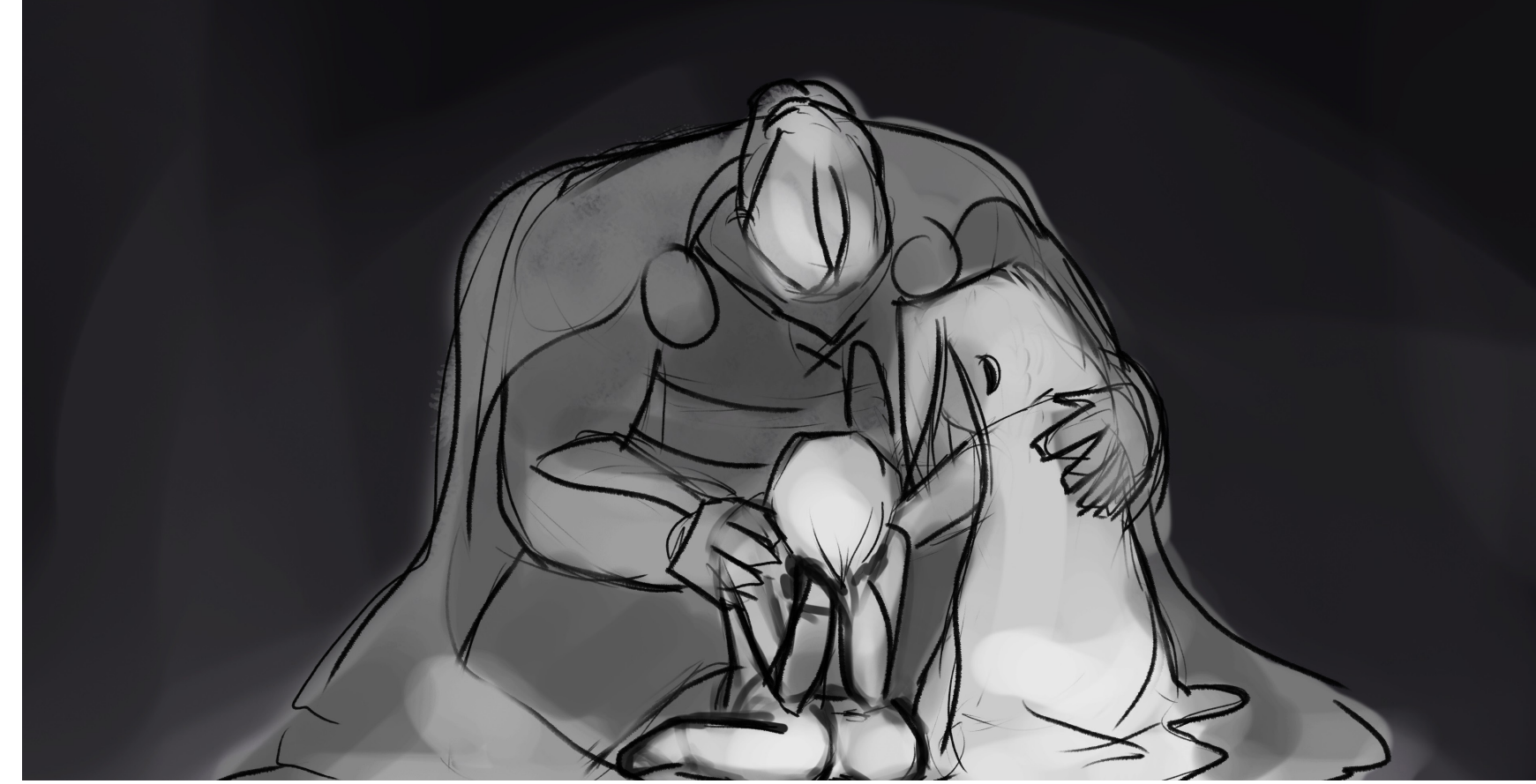
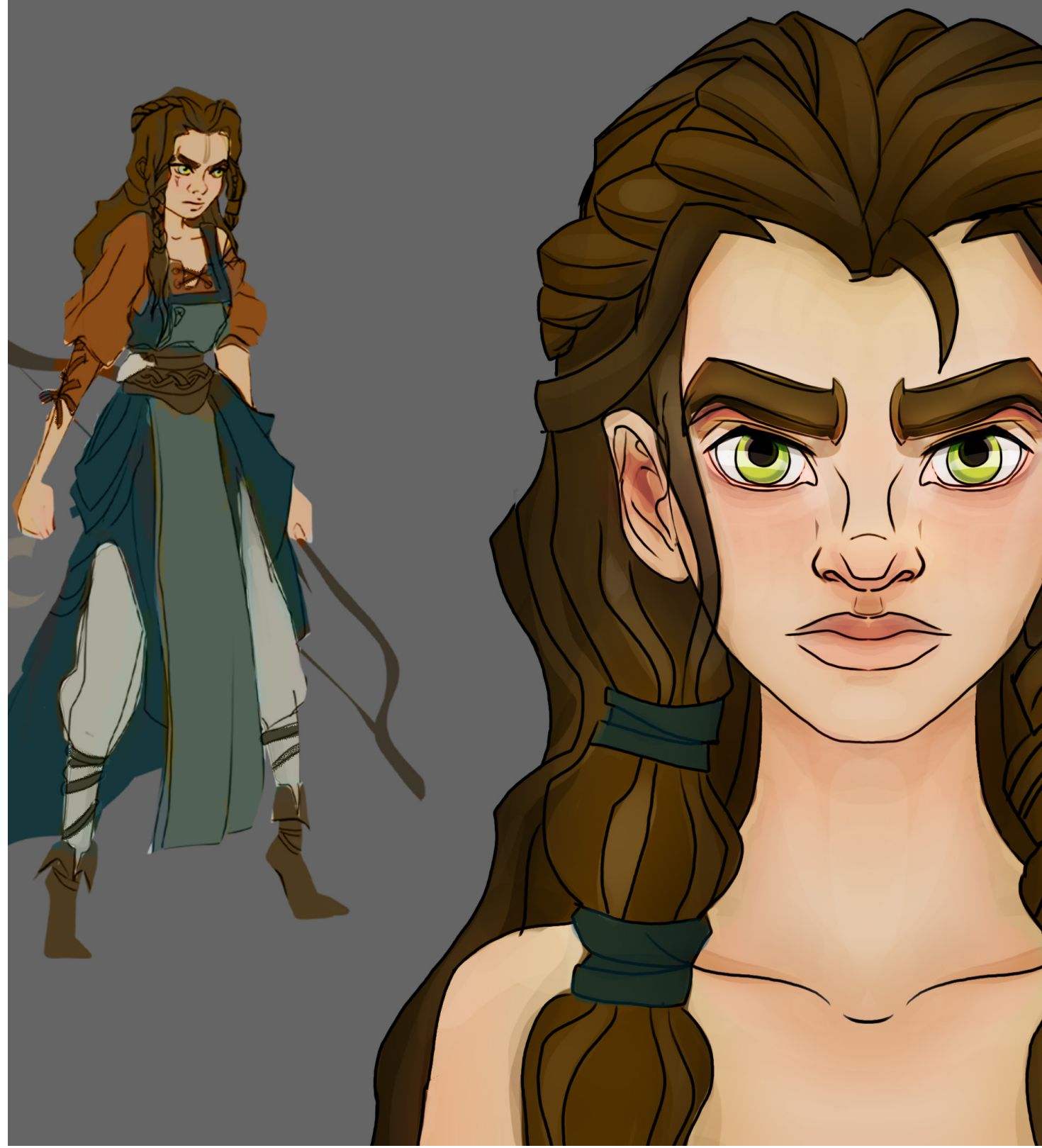
Der Artstyle von Silvatya kann also als Stylized Realism bezeichnet werden. Formen, Details und Textur sind leicht cartoonartig und simplifiziert, die Farbgebung orientiert sich stark an der erwünschten Atmosphäre, die dem Spieler vermittelt werden soll.



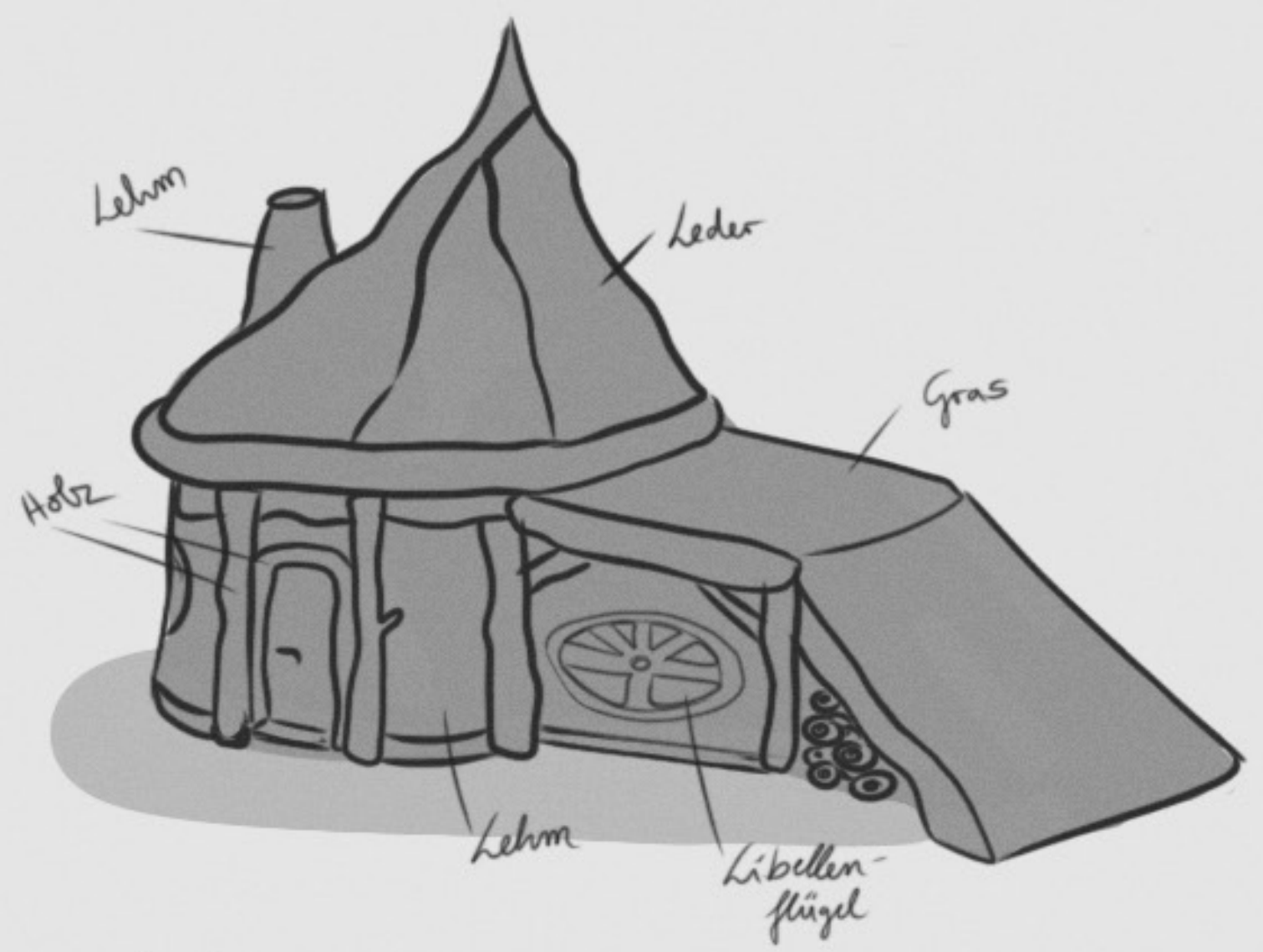
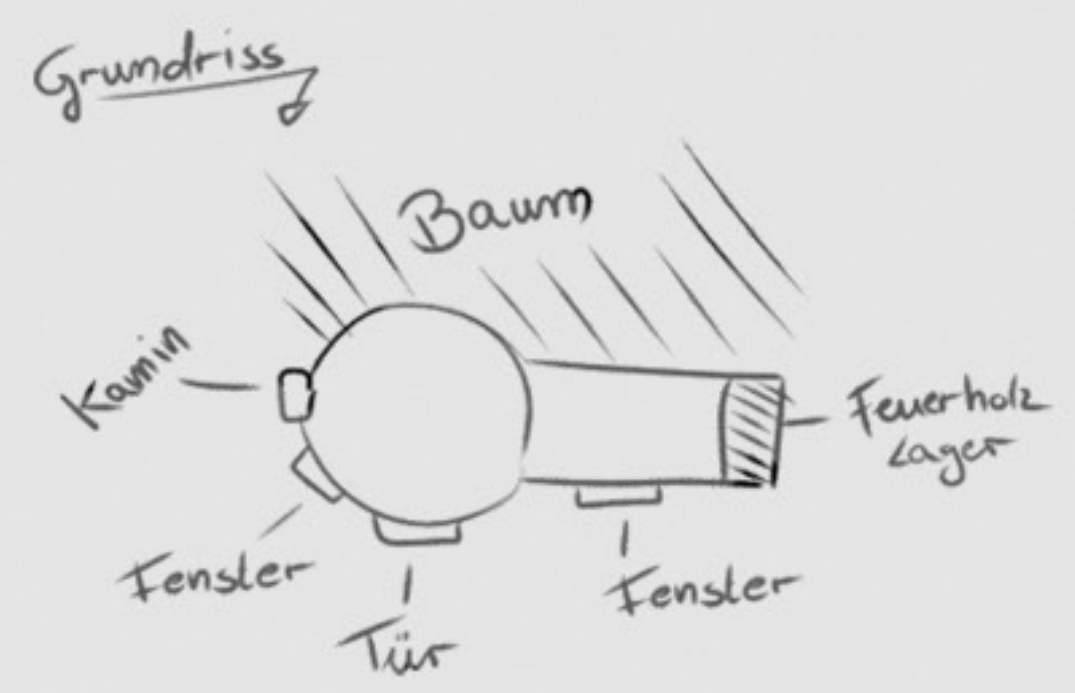












Conceptart  
**Druidenhütte**



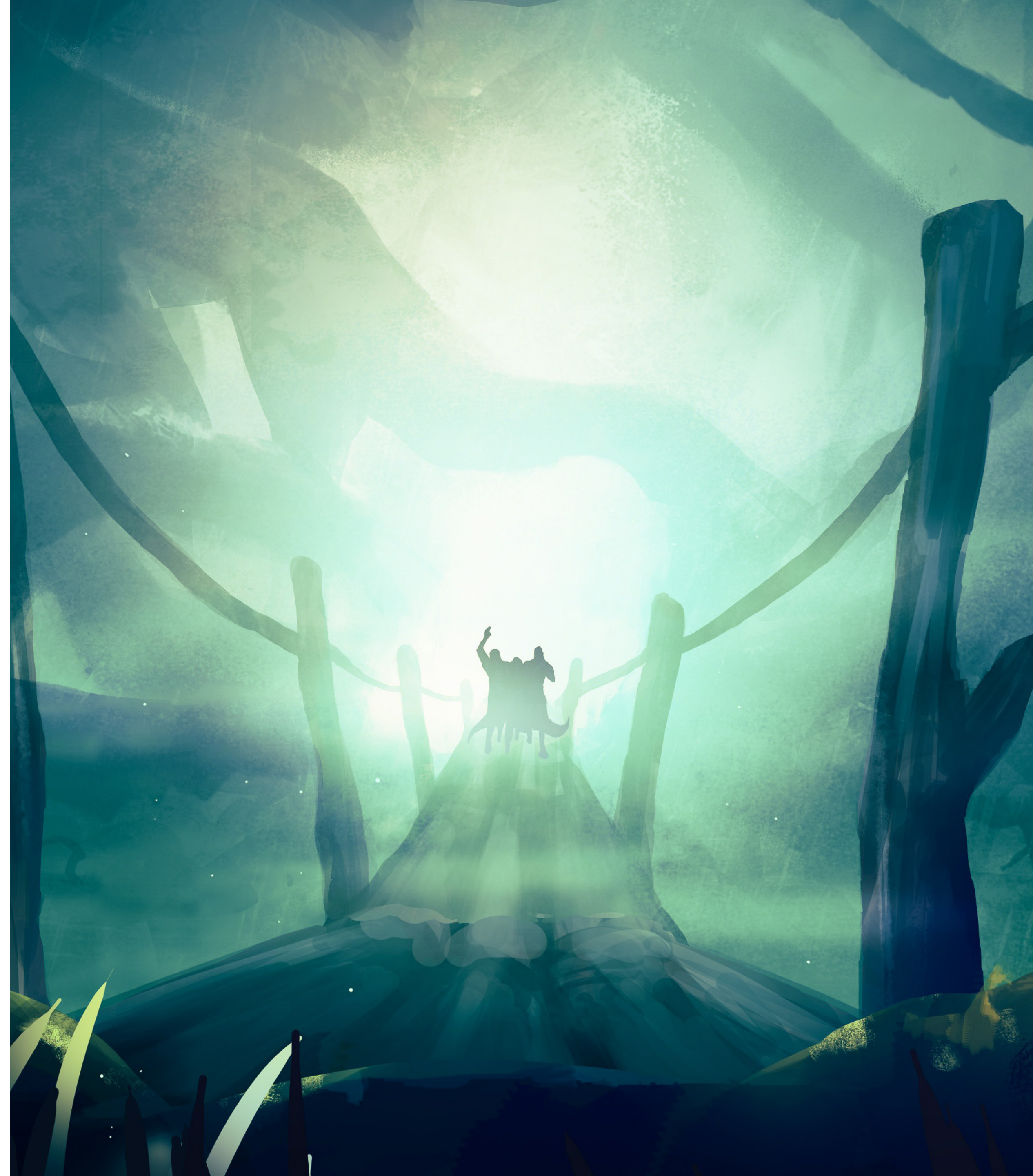




# Ausblick und Ziele

Unser Ziel ist es, ein hochqualitatives Videospiel zu entwickeln. Kernpunkte des Spiels sind eine grafisch anspruchsvolle 3D Welt, eine packende Story und hochqualitativ vertonte Charaktere mit Körper- und Gesichtsanimationen. Wir wollen die Geschichte von Soraya und Tarek erzählen und dem Spieler einen Einblick in die Konflikte der fiktiven Welt geben. Eine glaubhafte und faszinierende Umgebung soll den Spieler fesseln und ihn in unsere Geschichte voll eintauchen lassen.

Das Projekt wurde von gamesbegeisterten Studierenden im Frühjahr 2020 initiiert und ist über mehrere Semester geplant. Wir wollen ein hochwertiges Spiel entwickeln und unser Potenzial voll ausschöpfen. Die Produktion bringt dabei Studierende aus vielen Studiengängen zusammen und fördert Interdisziplinarität an der Hochschule und die Erstellung wie Planung von Produktionsabläufen bei den Studierenden. Das Spiel soll voraussichtlich Anfang 2022 kostenlos veröffentlicht werden, damit eine möglichst breite Masse an Spielern erreicht wird. Eine Monetarisierung wird vorerst nicht angestrebt.





# Kontakt



## Philipp Aubertin

Product Owner  
pa021@hdm-stuttgart.de | +49 15224372922

Studiert im 2. Semester Computer Science and Media im Master. Er leitet dieses Projekt, wie auch schon andere studentische Spieleproduktionen und ist seit jeher leidenschaftlicher Gamer.



## Patricia Schmidt

ps130@hdm-stuttgart.de  
+49 15789631886

Studiert Computer Science and Media im Master an der Hochschule der Medien und arbeitete bisher an mehreren Gameprojekten, sowie auch bei Silvatya, im Bereich Management und Art Lead.

