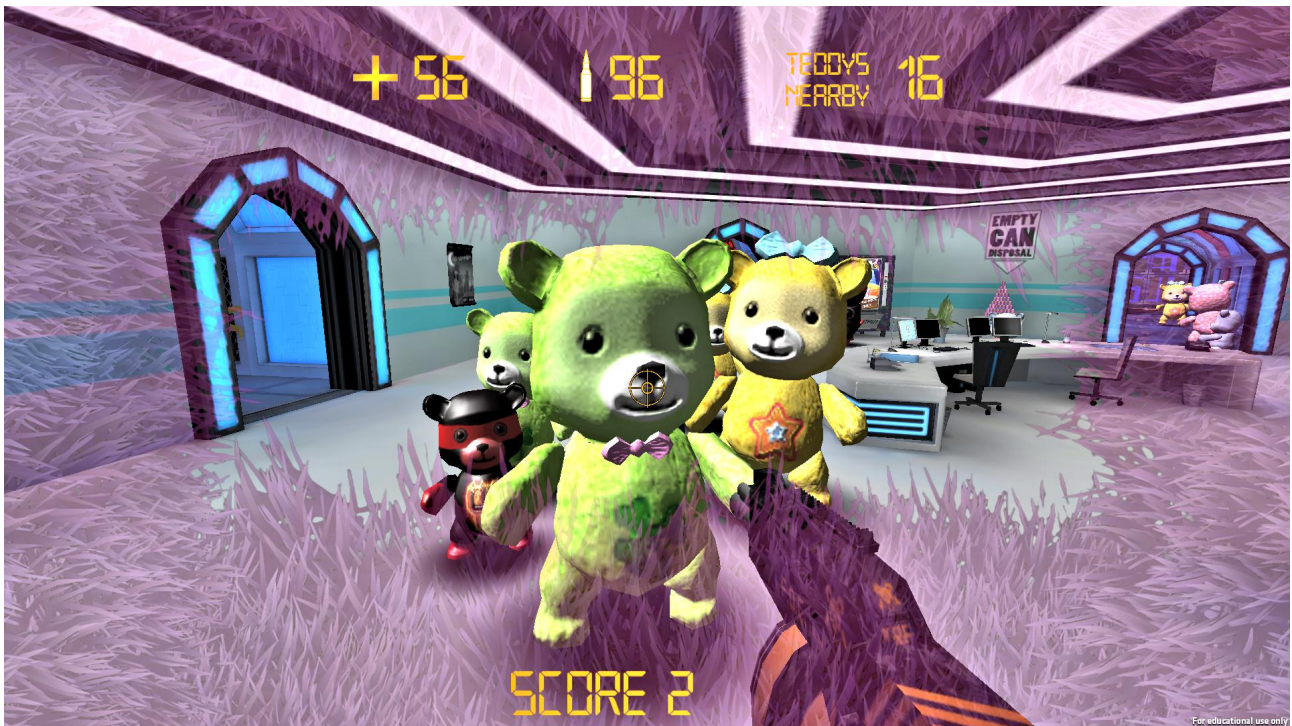


Fall of Cuty

Stand: November 2014

Nachdem ihm der linke Arm von einem Alien-Teddy abgeknuddelt wurde, ist der Antiheld Badass ziemlich sauer auf die Alien-Teddys und schwört auf Rache. Auf dem Weg zu ihrem Planeten wird sein Raumschiff von einer Teddy-Invasion befallen. Die Teddys haben nur eine Mission: Knuddeln! Badass wird dies verhindern, indem er die Horden von Teddys bekämpft. Ein gnadenloser und brutaler Kampf wird entfacht. Seine zwei Laserwaffen und Thors Hammer helfen ihm dabei. Badass hat auf dem Weg zu den Teddys einen Zwischenstopp auf Thors Planeten gemacht und Thor kennengelernt. Badass war sehr neidisch auf die wallenden langen Haare des Donnergotts und hat diesem aus verständlichen Gründen der Eifersucht seinen Hammer weggenommen.



Konzept:

- Unblutiger 3D-Survival-Shooter mit First-Person-Perspektive
- 1 Level (Arena)
- Einzelspieler gegen Computer
- Ziel des Spiels: Gegner bekämpfen und überleben

Gameplay:

- Der Held kann sich im 3D-Raum frei bewegen
- Gegner müssen abgeschossen oder mit dem Hammer getroffen werden
- Gegner spawnen in Wellen
- Die Gegner haben keine Waffen, aber ihre Berührung ist tödlich
- Der Held nutzt jeweils eine von drei Waffen, die er in der rechten Hand hält
- Wenn die Gegner den Helden erreichen, schwindet dessen Lebensenergie bis zum "Game over"
- Die Munition der Laserwaffen ist begrenzt; nach jeder Teddywelle kann man neue aufsammeln
- Ein Zähler zeigt an, wie viele Teddys jeweils noch übrig sind
- Nach jedem Spiel besteht die Möglichkeit, einen Highscore einzutragen

Aufgaben:

- Gegner müssen mit Hilfe von drei verschiedenen Waffen abgeräumt werden
- Durchlaufen verschiedener Räume und Gänge
- so lange wie möglich überleben

Name der Heldenfigur: Badass

Gegner: Alien-Teddybären

Waffen:

- schwache Schnellfeuerwaffe (Laser) mit begrenzter Munition
- starke langsame Waffe (Laser) mit begrenzter Munition
- Thors Hammer (wird geworfen und kommt zurück)

Zur Entwicklung verwendete Software:

- Unity
- Maya
- Photoshop
- After Effects
- Cubase
- xNormal
- dDo
- Illustrator
- nDo

Idee des Titels und der Geschichte: Mandy Jerdes

Rahmenbedingungen zum Spiel:

- Entwicklungsteam: Game-Design-Studenten aus dem zweiten Semester am SAE Institute Hamburg
- 6 Monate Erfahrung als Studenten
- zwei Monate Entwicklungszeit
- Alle Inhalte selbst entwickelt (Code, 3D-Objekte, Sounds)

Wie kam es zu der Idee:

"FOC" ist unser zweites Projekt. Das erste, ein 2D-Sidescroller, war ein sehr ernstes und düsteres Spiel. Wir haben im Design nur mit Graustufen gearbeitet; auch die Story und ihr Thema boten keine Gelegenheit zum Lachen. Bei unserem zweiten Projekt mit "Fall of Cuty" wollten wir daher eher was Heiteres und Buntes erschaffen: ein Spiel, das sich selbst nicht so ernst nimmt, das einfach nur Spaß macht und Spieler wie Beobachter zum Schmunzeln bringt.

Das Team



(von links nach rechts:)

Lars Larsmeyer: Technical Artist, Level Design, Asset Design, Sound Design

Mandy Jerdes: Projektmanagement / Teamlead, Character Design, Asset Design

Ben Petersen: Concept Art, Asset Design

Meike Hechler: Character Design, Asset Design

Mena Jacobs: Unity Programming, Back End

Jasper Erichsen: Asset Design, Sound Design, Intro Design

Über uns:

Mandy Jerdes, 25 Jahre, mandy.jerdes@gmail.com:

Vor dem Game-Design-Studium habe ich den Beruf der Verkaufsfrauen gelernt und vier Jahre in diesem Beruf gearbeitet. Während des Studiums habe ich festgestellt, dass mich die Bereiche organisches/Character-Design, Rigging und Animation am meisten interessieren. Nach dem Abschluss meines Studiums im März 2015 würde ich gerne eine Festanstellung in der Gamesbranche finden.

Ben K. Petersen, 23 Jahre, b.k.petersen@web.de: Ich habe an der G5 Screen Design gelernt und möchte später als Concept Artist im Bereich Character/Industrial Design und Environment tätig sein. Für das Spiel "Fall of Cuty" habe ich Waffenkonzepte für die beiden Schusswaffen, Startscreen, Logo und Konzeptzeichnungen entwickelt. Auch an dem Levelaufbau habe ich aktiv mitgewirkt. Die strukturierte Arbeit im Team hat mir sehr viel Spaß gebracht und ich habe so einen näheren Einblick in mein späteres Berufsfeld bekommen.

Meike Hechler, 50 Jahre, mei.hechler@gmail.com: Vor meinem Studium am SAE Institute habe ich im Printmedienbereich gearbeitet. Die Verschönerung von Menschen und Produktabbildungen mit Photoshop war das Tagesgeschäft. Als sich die Möglichkeit bot, meine Kenntnisse auf 3D und Animation zu erweitern, habe ich sofort zugegriffen. Nach dem Studium würde ich gern in einem Team in Festanstellung arbeiten und erst mal Erfahrung sammeln. Besonders gefällt mir das Texturieren.

Lars Larsmeyer, 31 Jahre, lars.larsmeyer@o2mail.de: Nach meinem Tontechnik-Studium war ich über fünf Jahre in einem Hamburger Tonstudio angestellt, wo ich hauptsächlich in der Videoabteilung mit Erstellung und Konzeption von Trailern und Feature-Videos für Games beschäftigt war. In meiner jetzigen Ausbildung zum 3D Artist interessieren mich vor allem

Environment Modeling, Texturing und Game Engine Integration. Nach meinem Abschluss im März 2015 suche ich eine Festanstellung als Environment Artist und in den Bereichen Technical Arts und Sound für Games.

Mena Jacobs, 26 Jahre, menalisa.jacobs@gmail.com: Ich studiere derzeit Game Programming am SAE Institute und habe bisher kleine Projekte mit MonoGame und Unity umgesetzt. In letzter Zeit beschäftigte ich mich vor Allem mit AI, was ich auch nach dem Studium weiter verfolgen werde. Prinzipiell möchte ich aber erst mal die Branche in einer Festanstellung kennenlernen und mir möglichst alle Zweige anschauen, bevor ich mich spezialisiere.

Jasper Erichsen, 20 Jahre, j.erichsen94gmail.com: Nach meinem Abitur 2013 bin ich im September des Jahres ans SAE Institute gekommen und habe mein Studium begonnen, wobei mich die Bereiche anorganisches Design und Screen Design am meisten interessiert haben. Meiner beruflichen Zukunft gehe ich offen entgegen, wobei mein Ziel eine Festanstellung ist.

* * *