

## **Presstext *Above The Clouds***

Entdecke das Inselmeer über den Wolken in ‚Above The Clouds‘

### **Kurzversion:**

Bei dem Abschlussprojekt ‚Above The Clouds‘ von Studierenden der FH Salzburg handelt es sich um ein 3D-Puzzle-Exploration-Game. Bei dem Spiel kann man die Seele baumeln lassen, den Alltag abschalten und sich von der Abenteuerlust der Protagonistin ‚Alizeh‘ mitreißen lassen und gemeinsam mit ihr die Welt erkunden.

### **Langversion:**

Above The Clouds ist ein Abschlussprojekt von Studierenden des Bachelorstudiums der Studiengänge MultiMediaArt und MultiMediaTechnology von der Fachhochschule Salzburg. Die Studierenden stammen aus den Fachbereichen Game-Development, Computeranimation, Audio und Mediendesign.

Bei dem Spiel ‚Above The Clouds‘ handelt es sich um ein Exploration Puzzle-Game, bei dem die Spielerin, der Spieler als Protagonistin Alizeh die Welt entdeckt. Voller Abenteuerlust begibt sich Alizeh auf Erdkundungstour des Inselmeeres über den Wolken. Ihr Ziel ist der große Baum, der die Inseln zusammenhält. Aufgrund ihrer Naturverbundenheit ist es Alizeh möglich, mit den Tieren der Inseln zu interagieren. So helfen ihr Schildkröten und Wale, Hindernisse zu überwinden, und zum Zentrum des Wolkenmeers zu gelangen. Der Baum gilt als ein Heiligtum, den Alizeh unbedingt einmal erklimmen möchte. Das Spiel vermittelt das Gefühl von einem schönen, magischen Ort. Hier wird es der Spielerin, dem Spieler möglich, zur Ruhe zu kommen und den Alltag auszublenden. In ‚Above The Clouds‘ geht es vor allem um das Erforschen der Inseln, und um das Genießen der Landschaft. Auch der sanfte Flügelschlag der Wale kann beobachtet werden. Das Erforschen wird mit Rätselementen im Spiel verbunden, bei dem die Spielerin, der Spieler mithilfe der Tiere Rätsel lösen muss, um weitere Orte erkunden zu können. Die Aufgabe des Spiels besteht darin auf den großen Baum zu gelangen.

### **Produktion**

Das Team hat sich im Sommer 2020 zusammengefunden, nachdem die Idee zu diesem Spiel von Raphael Strodl vorgestellt worden war. Wir überlegten uns zusammen die Mechaniken des Spiels, wie die Spielwelt aussehen soll, und wie wir bei der Umsetzung vorgehen wollen. Nach dem Festlegen auf eine ungefähre Rahmenhandlung, der Rätsel- und Funktionselemente und der Konkretisierung unserer Vorstellungen begannen wir damit, Concept Art für das Spiel zu kreieren. Das heißt, zweidimensionale Zeichnungen wurden angefertigt, um konkrete Designvorstellungen anschließend im dreidimensionalen Raum umsetzen zu können. Zusammen erarbeiteten wir einen passenden Stil, Farbkonzepte ein generelles Design für das Spiel. Danach wurden 3D-Modelle erstellt, wie zum Beispiel der Charakter Alizeh, eine Schildkröte und ein Wal. Zusätzlich benötigten wir viele Modelle, um die Spielwelt glaubhaft darstellen zu können. Dazu zählten Inseln, Bäume, Steine, Pflanzen, Brücken, etc. Die fertigen Charakter-Modellen wurden so bearbeitet, dass sie animiert werden konnten, um ihnen auf diese Weise Leben einzuhauchen. Zeitgleich wurde die Logik von unserer Programmiererin und unserem Programmierer durchdacht

und umgesetzt. Sie entwickelten zeitliche und räumliche Abfolgen und Abhängigkeiten.

Raphael Strodl hat die Idee zu ‚Above The Clouds‘ entworfen und im Sommer 2020 fanden wir uns als Team zusammen, um diese Idee Realität werden zu lassen. Unser Kernteam besteht aus sechs Personen, insgesamt sind wir neun Personen. Zu Beginn der Produktion hat Hanna Kuppelwieser für Above The Clouds illustrative Konzepte (Concept Art) entworfen, auf denen die tatsächlichen dreidimensionalen Modelle aufgebaut sind. Zusätzlich ist sie verantwortlich für die Texturen, das Licht, und – zusammen mit anderen – für die Erstellung der 3D-Modelle in unserem Spiel, sowie für die Platzierung dieser im Spiel. Raphael Strodl ist in erster Linie zuständig für das Level Design, also für das Erstellen von Rätseln und dem Platzieren der Modelle in dem Spiel. Auch hat er viele 3D-Modelle gestaltet und visuelle Effekte kreiert. Diana Wermescher ist zuständig für das Riggen der Charaktere. Sie gibt den digitalen Charakteren Knochen und Gelenke, damit diese anschließend animiert werden können. Außerdem hat sie in diesem Projekt das Projektmanagement übernommen. Die Animationen von Michelle Pointinger haben diese Charaktere anschließend zum Leben erweckt. Auch sie hat bei der Erstellung der 3D-Assets mitgewirkt.

Unsere Programmiererin Sabrina Gschwendtner beschäftigte sich mit der Logik des Wals, mit dem Input-System, damit sowohl mit Tastatur als auch mit Controller das Spiel gespielt werden kann. Außerdem setzte sie das User Interface-Design unserer Mediendesignerin technisch um. Kuo Shin Liao ist unser zweiter Programmierer. Er war in erster Linie zuständig für die Logik unserer Protagonistin Alizeh und der Schildkröten. Zudem integrierte er Sounds und Musik in das Projekt.

Die zwei Audio-Studenten Florian Dietrich und Lukas Schönwiese haben uns tatkräftig unterstützt, in dem sie Sounds extra für dieses Spiel aufgenommen, bearbeitet und zusammen mit Kuo Shin in das Spiel eingebaut haben. Außerdem hat Lukas eigens für ‚Above The Clouds‘ Musik komponiert. Auch die Mediendesign-Studentin Kristina Isopp hat uns eifrig mit ihrem Wissen zu Typografie, UI-Design und der Erstellung von Symbolen geholfen.

## **Herausforderungen**

Eine der größten Herausforderungen der Produktion des Spiels war die ausschließliche Arbeit online. Die gesamte Kommunikation der Teammitglieder, sowie die Arbeitsweise und -atmosphäre wurden dadurch beeinflusst.

## **Team**

Das Entwicklerteam von ‚Above The Clouds‘ besteht im Kernteam aus sechs Studierenden. Drei Studentinnen und Studenten haben uns bei der Umsetzung des Spiels mithilfe von Design, Sounds und Musik unterstützt.

### **Hanna Kuppelwieser:**

Hanna Kuppelwieser ist in Latsch aufgewachsen und zeigte schon sehr früh ein großes Interesse an kreativen Arbeiten, welche sowohl das grafische Darstellen als auch die Verschriftlichung von Ideen und Charakteren beinhaltet. Durch ihre Begeisterung für die Kunst hat sie das Kunstgymnasium mit Schwerpunkt Grafik in Meran besucht und dort im Jahr 2018 maturiert. Da Hanna ihren künstlerischen Horizont jedoch noch erweitern wollte, beschloss sie sich dazu, noch im selben Jahr den Studiengang MultiMedia Art mit Schwerpunkt Computeranimation anzutreten. Dort hat sie ihre Leidenschaft für die Videospieldwelt entdeckt

und arbeitet seither als Freelance 3D und 2D Artist.

**Michelle Pointinger:**

Michelle Pointinger war schon in ihrer Kindheit sehr an Musik und Kunst interessiert. Aus diesem Interesse heraus besuchte sie zuerst eine Musik-Hauptschule und daraufhin ein Gymnasium mit musikalischem Schwerpunkt. Für Michelle kristallisierte sich während ihrer Schulzeit immer mehr heraus, dass sie später in der Kreativbranche beruflich Fuß fassen möchte. Aus diesem Grund entschied sie sich im Jahr 2017, direkt nach der Matura dazu, sich für den Studiengang Multimedia Art an der FH Salzburg zu bewerben. Dort spezialisierte sie sich im Fachbereich Computeranimation und strebt seitdem eine Karriere im Motion-Graphics Bereich an, da sie die Verbindung von Design und Bewegung besonders fasziniert.

**Raphael Strodl:**

Als Kind zeichnete Raphael zusammen mit seinem Bruder sehr viel. In seiner Schulklasse war er als guter Zeichner angesehen. Er hatte immer Spaß daran. Als er mit der Oberstufe abgeschlossen hatte, war ihm noch unklar, was er eigentlich aus seiner Zukunft machen würde und startete einen Design Kurs. Im Laufe dieses Jahres wurde er auf die FH- Salzburg aufmerksam und war sich sicher, dass es das ist, was er studieren möchte. Innerhalb eines halben Jahres vor dem Aufnahmeverfahren der FH versuchte er seine ersten Schritte in Blender, offenbar mit Erfolg.

**Diana Wermescher:**

Das Interesse an Kreativität war bei Diana Wermescher schon immer stark ausgeprägt, was sich in ihren Hobbies wie dem Musizieren, dem Tanzen, Zeichnen, etc. schon seit klein auf widerspiegelt. Nach ihrer Matura schloss sie ihr Musik- & Tanzwissenschaftsstudium ab. Während ihrem ersten Studium entdeckte sie die Leidenschaft für die Spieleentwicklung. Seit 2018 studiert sie an der FH Salzburg MultiMediaArt, mit dem Schwerpunkt Computeranimation.

**Sabrina Gschwendtner:**

In der Nähe von Salzburg als Kind zweier Informatiker aufgewachsen, kam Sabrina Gschwendtner schon früh mit Computern und Videospielen in Berührung. Nach unzähligen Pokémon-Spielstunden und nachdem sie ihren jüngeren Bruder erfolgreich zum Gamer konvertiert hatte, beschäftigte sie sich im Jugendalter weniger mit Spielen und mehr mit dem Schreiben und Geschichtenerzählen. Durch das MMT-Studium fand sie wieder zum Computerspiel als Medium und interessiert sich heute dafür, Spiele zu entwickeln, die möglichst vielen Leuten Freude bringen können.

**Kuo Shin Liao:**

Ich bin im schönen Ort Mondsee aufgewachsen und interessiere mich seit meiner Kindheit für Videospiele, aber hätte nie gedacht, selbst je eines zu machen. Die Technik hat mich schon damals sehr fasziniert, jedoch habe ich erst mit der Fachhochschule Salzburg angefangen meine Ideen in die Tat umzusetzen. Während des Studiums habe ich vieles von meinen Professoren lernen können, und bin davon überzeugt mein Gelerntes auch später in mein zukünftiges Berufsleben anwenden zu können.

**Kristina Isopp:**

Nach einer berufsbildenden höheren Schule mit Medienfokus verbrachte die Kärntnerin ein spannendes Jahr als Social Media Managerin und Content-Creator bei We Go Wild, einem deutschen Onlinemagazin mit über 500.000 monatlichen LeserInnen. Danach folgte ein dreijähriges Studium an der Fachhochschule Salzburg mit Schwerpunkt Mediendesign, wo

sich Kristinas besondere Begeisterung für Illustration und UX/UI Design herauskristallisierten.

**Florian Dietrich:**

Florian Dietrich ist ein Soundkünstler aus dem Raum Linz/ Österreich. Seit seiner Kindheit ist er begeisterter Schlagzeuger und scheute sich nicht auch andere Instrumente sich selbst beizubringen. Musikalisch sind seine Wurzeln im Rock, Hard Rock und vor allem im Heavy Metal, da ihn die technischen Aspekte dieser Musik sehr interessiert. Durch sein Studium an der Fachhochschule Salzburg lernte er auch mit Synthesizern umzugehen und beschäftigt sich seither vermehrt mit Game Audio und wird dieses im Master Studium fortführen.

**Lukas Schönwiese:**

Lukas Schönwiese ist Komponist, Sound Designer und Foley Artist. Während seinem Studium im Fachzweig Multimedia Art Audio an der Fach Hochschule Salzburg, beschäftigt sich der junge Künstler mit allem rund um das Thema Audio in Videospielen.

Rückfragehinweise:

Rückfragen und Antworten

Ansprechperson: Diana Wermescher

dwermescher.mma-b2018@fh-salzburg.ac.at

Copyright-Vermerke:

© Above The Clouds/ Florian Dietrich/ Sabrina Gschwendtner/ Kristina Isopp/ Hanna Kuppelwieser/ Kuo Shin Liao/ Michelle Pointinger/ Lukas Schönwiese/ Raphael Strodl/ Diana Wermescher

Die redaktionelle Nutzung ist kostenfrei und im thematischen Zusammenhang mit der Aussendung gestattet.