

# PORTFOLIO '09

## DANIEL WEIDNER



Helmer 31 | 28359 Bremen

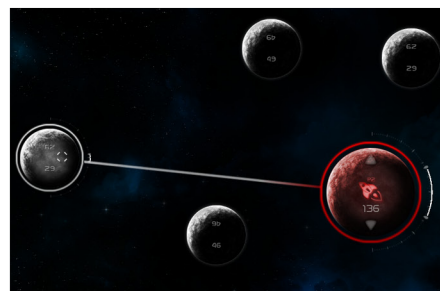
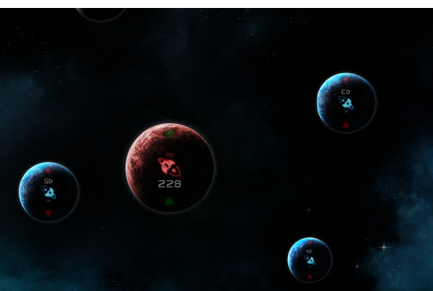
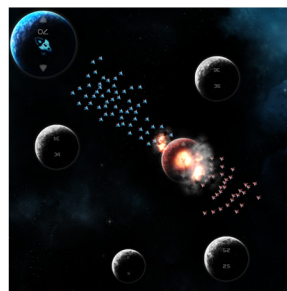
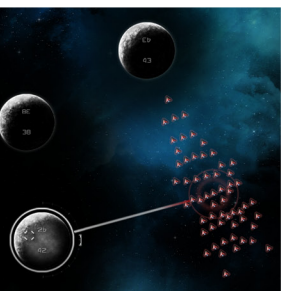
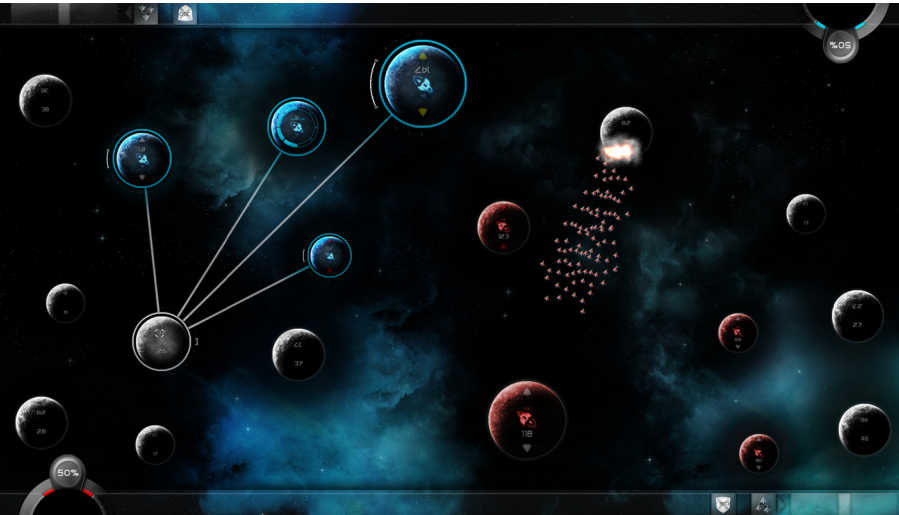


(0421) 1725181



<http://planetd.de/>

# GAME DESIGN



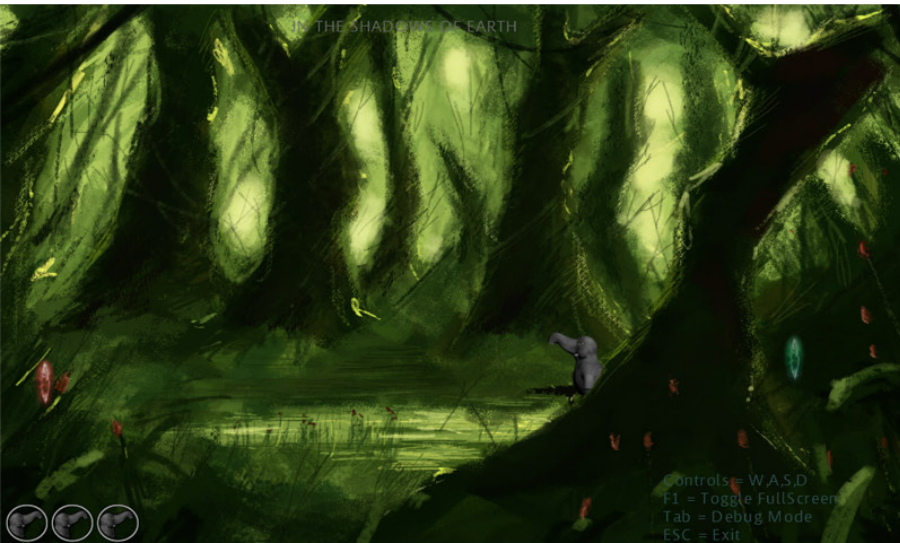
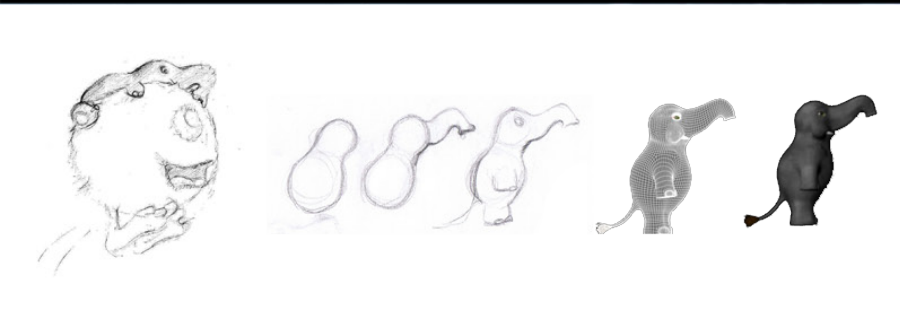
## Bachelor-Thesis

### Game Design für direkte Mehrspielerinteraktion auf großen Multi-Touch-Oberflächen

„Galcon MTT“ ist ein Mehrspieler-Spiel, das von mir speziell für den Multi Touch Table der Arbeitsgruppe Digitale Medien an der Universität Bremen entwickelt worden ist. Das Spiel bildet dabei die Grundlage meiner aktuell noch laufenden Bachelor-Thesis „Game Design für direkte Mehrspielerinteraktion auf großen Multi-Touch-Oberflächen“, an der ich momentan als Abschlussarbeit im Rahmen meines Studiengangs „Digitale Medien“ schreibe.

„Galcon MTT“ baut auf dem Spielkonzept von Galcon auf, einem erfolgreichen Spieletitel für Apples iPhone oder iTouch. Es ist ein Strategiespiel mit hohem Spieltempo, welches vom Spieler vor allem Geschicklichkeit und schnelles strategisches Handeln fordert. Ziel ist es alle konkurrierenden Spieler aus dem Universum zu verdrängen. Dafür steht jedem Spieler ein Startplanet mit einer gewissen Anzahl an Einheiten zur Verfügung, mit deren Hilfe er andere Planeten einnehmen kann. Jeder Planet produziert dabei pro Zeiteinheit eine gewisse Anzahl neuer Einheiten, womit die begrenzten Ressourcen ein taktisches Vorgehen der Spieler erzwingen.

„Galcon MTT“ wurde komplett mit Hilfe des XNA Frameworks von Microsoft unter C# entwickelt. Die Interaktion über den Multi Touch Table wurde dabei mit Hilfe des TUIO Frameworks realisiert.



## Game Concept

### In The Shadows Of Earth - High Game Concept und Prototyp

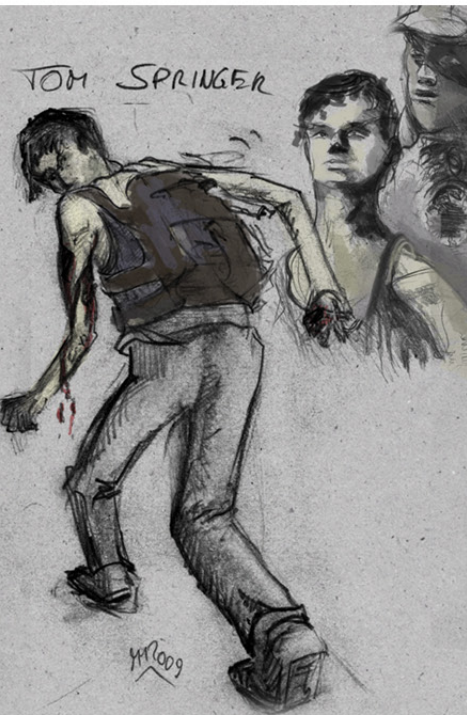
Der Spieletitel „In The Shadows Of Earth“ ist zu einem Großteil im Rahmen der Veranstaltung „Das Spiel: Konzeption, Entwurf und prototypische Umsetzung neuer digitaler Spielideen“ entstanden. Es handelt sich dabei um einen ersten Prototypen zu einem ausgearbeiteten High Concept, der in Zusammenarbeit mit zwei meiner Mitstudenten erstellt wurde.

Das Spiel „In the Shadows of Earth“ vereint einen interessanten aber durchaus typischen Genre Mix aus Jump&Run und Adventure und zeichnet sich vor allem durch seinen Gameplay und Spielwitz aus. Der Spieler findet sich als „molliges“, unbeholfenes Wesen auf der Erde wieder und muss, von der Menschheit möglichst unentdeckt, Wrackteile für sein defektes Raumschiff suchen. Der Witz in Animation, Dialogen und Story macht dabei den Charme der Spielwelt aus.

Zwei verschiedene Gameplay Elemente heben den Titel dabei von der Masse ab. Ein hohes Spektrum an Bewegungsanimationen lassen den Charakter lebendig wirken und helfen dabei besondere Situationen im Spiel zu meistern. Ein weiteres wichtiges Gameplay Element bilden Masken, Kostüme und seltsame Erfindungen, die dem Protagonisten dabei helfen auf der Erde unentdeckt zu bleiben und dem Spielziel somit näher zu kommen.

Bei diesem Projekt lagen meine Aufgaben in der Programmierung der Engine des Plattformers (XNA, C#) sowie der 3D Modellierung und Animation des Protagonisten.

# YESTERDAY NOW TOMORROW



## Game Concept

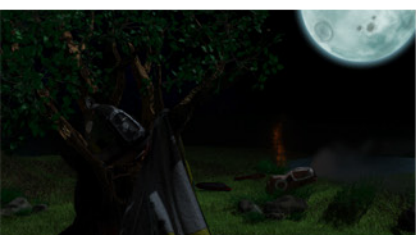
### Yesterday, Now, Tomorrow - High Game Concept

Das High Game Concept zu „Yesterday Now Tomorrow“ ist im Rahmen der Veranstaltung „Game Design“ an der Fachhochschule Salzburg in Zusammenarbeit mit zwei Kommilitonen entstanden. Es wurde als Abschlussarbeit zu diesem Kurs die Aufgabe gestellt ein Spiel zu erfinden, dass sich vor allem durch eine innovative Story und ein ebenso innovatives Gameplay auszeichnet. Die Idee sollte dann in einem detaillierten High Concept zusammengefasst und festgeschrieben werden.

„Yesterday Now Tomorrow“ vereint einen Genre Mix aus Action, Adventure, Shooter, sowie Horror und zeichnet sich vor allem durch seine Spielfreiheit und Vielseitigkeit aus. Das Betreten der Stadt „Evergreen“ und seiner Umgebung in drei verschiedenen, sich untereinander beeinflussenden Zeitphasen zieht den Spieler in eine tiefgreifende und action-geladene Geschichte.

In dieser Gruppenarbeit war ich für die Entwicklung von Story und Gameplay verantwortlich. Nebestehende Illustrationen zu diesem Konzept stammen von Martin Mayrhofer-Reinhartshuber.

# 3D ANIMATION



## Animation

### Logo Animation mit Story-Line

Dieses Projekt ist während meines Auslandssemesters an der Fachhochschule Salzburg entstanden. In dem dort absolvierten 3D Animations Kurs wurden Grundlagen der Modellierung und Animation vermittelt und direkt unter Verwendung der Software Maya 2008 erprobt. Diese Animation war Grundlage der Benotung und fasst die gesammelten Kenntnisse aus dem Kurs in einer Abschlussarbeit zusammen.

Ausgeschriebenes Thema für die Projektarbeit war eine Story-geleitete 3D Logo Animation. Die Arbeit wurde dabei in Einzelarbeit durchgeführt und hat den kompletten Produktionszyklus durchlaufen, angefangen beim Konzeptentwurf über das Storyboard, Modellierung und Texturierung bis hin zur Animation und dem letztendlichen Rendering. Die entstandenen Einzelbilder wurden dann im Anschluss in After Effects zusammengefügt und bearbeitet.



## Modelling

### Charakter Design / Modellierung

Nebenstehend sehen Sie eine Sammlung von 3D Modellierungs-Arbeiten, die ich in der letzten Zeit erstellt habe. Für die Erstellung dieser 3D Modelle wurden in erster Linie Cinema4D oder Maya verwendet.

Der **Spaceman** war ursprünglich als eine Art Maskotchen für mein Portfolio gedacht und sollte in witzigen Szenen immer wieder über die komplette Präsentation verteilt auftauchen. Ziel sollte es dabei sein, den Besucher zum Schmunzeln zu bringen und gleichzeitig den Inhalt der jeweiligen Seite visuell in einer Szene zusammenzufassen. Das Aussehen des Charakters war dabei an die Figur aus den bekannten Rayman Teilen angelehnt. Modelliert wurde dieser Charakter in Cinema 4D.

Das **Alienwesen** war als Gegenpart zum Spaceman geplant. Er sollte das Urvolk auf „PlanetD“ darstellen und sehr unerfreut über den Besuch des Astronauten sein. Das Urvolk ist dabei deutlich kleiner als der Astronaut (sie haben nichteinmal die Größe seines Daumen).

Der **Drachenkopf** ist aus einer reinen Faszination für drachenartige Geschöpfe entstanden und angeregt durch zahlreichen Wesen aus der Filmwelt. Für dieses Modell wurde zuerst eine Zeichnung von oben und von der Seite angefertigt um die allgemeine Form festzulegen. Diese Skizzen wurden dann als Hilfe in den Hintergrund eingeblendet und die Form des Kopfes dann dem entsprechen herausmodelliert.