

PRESSETEXT

"THE WITCH'S LAIR" IST EIN NEUES PARKOUR-SPIEL AUF DER UEBERHOLSPUR

Das Abschlussprojekt »The Witch's Lair« von Bachelor-Studierenden der Studiengänge Multi-MediaTechnology sowie MultiMediaArt.

»The Witch's Lair« ist ein interdisziplinäres Bachelor Abschlussprojekt dessen Entstehungsprozess im Juni 2020 begann. Entwickelt wurde das Spiel von einem sechsköpfigen Team von der Fachhochschule Salzburg. Wie der Name schon vermuten lässt, spielt das Game in einem surrealen und atmosphärischen Hexen-Setting. Umgeben von magischen Objekten, fliegt man mit seinen Fähigkeiten in der First-Person Perspektive, blitzschnell durch die einzelnen Level. Das perfekte Zusammenspiel zwischen Spieler und Mechaniken, der Zeitdruck des Leaderboards und ein erhöhter Adrenalinspiegel, das ist was Leute dazu bewegt, »The Witch's Lair« zu spielen.

WIRST DU DER SCHNELLSTE RUNNER SEIN?

Hierfür muss man allerdings erst mutig genug sein, seinen Namen in der Kristallkugel der Hexe zu verewigen. Der Fokus des Spiels liegt auf dem Gameplay selbst. Simple aber schnelle Bewegungsmechaniken vermitteln dem Spieler ein flüssiges Spielerlebnis. Der Teleport, der an die sogenannte Blink Fähigkeit von Dishonored angelehnt wurde, war der Ausgangspunkt des Spiels. Durch weitere Mechaniken, wie beispielsweise Speed- oder Jump Pads, wurden diese Fähigkeiten schließlich zu einem Komplettpaket. Aber was wäre ein Speed Running Game ohne einem

Leaderboard? Wer am schnellsten ins Ziel kommt, kann sich so auf der globalen Bestenliste verewigen. Neues zu entdecken gibt es immer wieder, denn jedes Level birgt neue Herausforderungen, die es zu meistern gilt.

WIE ENTSTAND "THE WITCH'S LAIR"?

Die zwei größten Disziplinen waren einerseits die technische Umsetzung des Spieles, und andererseits das künstlerische Design, also das Entwerfen, Bauen und Gestalten der Welt. Als Spiel-Engine wird die Unity Engine verwendet. Durch Feedback des ersten Playtestings, wurde schnell erkannt, dass ein großes Interesse an Speedrunning für »The Witch's Lair« bestand. Deswegen haben wir auch in weiterer Folge das Level- und allgemeine Game Design besonders hierauf ausgelegt. Bei der Umsetzung des 3D Designs, wurde auf verschiedene Prop-Layouts geachtet, damit jede Spielrunde spannend bleibt. Dadurch verfügt jedes Level in der magischen Welt über sein eigenes Thema, auf das die Requisiten und die allgemeine Stimmung angepasst wurden. Ein großes Augenmerk wurde auch auf die Erstellung des Sounddesigns und auf jeden, für den Spieler relevanten Gegenstand im Spiel, gelegt, die zusätzlich das Spielerlebnis prägen.

»The Witch's Lair« ist exklusiv für den PC verfügbar und ist am 20.05.2021 erschienen. Frische Eindrücke aus dem Parkour-Spiel liefern außerdem der neue Gameplay-Trailer und ein 10 Minuten langes Gameplay-Video. Fordere Freunde heraus, den eigenen Highscore zu brechen. Den Download für das Computerspiel findet man auf [it.ch.io](https://itch.io).

KURZBIOGRAFIEN

SANDRO FIGO studiert MultiMediaTechnology an der Fachhochschule Salzburg im letzten Semester des Bachelorstudiengangs. Seine Leidenschaft für das Programmieren zeigte sich bereits vor dem Studium an der HTBLuVA Salzburg. Neben dem Studium ist der 23-jährige Student als Softwareentwickler in Teilzeit angestellt. Durch die bereits gesammelten Erfahrungen im Bereich der Software- und Spieleentwicklung, konnte er die Codebasis so mitgestalten, dass das Projekt skalierbar wurde.

PETER BAUMGARTNER befindet sich im letzten Semester des MultiMediaTechnology Studiums an der Fachhochschule Salzburg. Durch sein breitgefächertes Interesse an verschiedensten Themengebieten rund um Spieleentwicklung konnte er zu vielen Aspekten des Projekts beitragen. Der Salzburger konnte sich während des Studiums durch viele Nebenprojekte Wissen bezüglich Shader und Visuelle Effekte aneignen und dieses auch im Projekt für die visuelle Gestaltung einfließen lassen.

AYLİN OEZDEMİR ist eine 24-jährige Bachelor Studentin, die im letzten Semester an der Fachhochschule Salzburg im Studiengang MultiMediaArt mit den Fachbereich Computeranimation studiert. Schon vor dem Studium besuchte die Oberösterreicherin eine Höhere Technische Lehranstalt in Linz für Grafik- und Kommunikationsdesign. Dieses fachliche Hintergrundwissen, kombiniert mit einer Affinität für 3D und 2D, brachte sie auch bei der Erstellung des UI Designs und Concept Arts ein.

ANJULIE KIRCHMAIER ist eine MultiMediaArt Studentin an der Fachhochschule Salzburg, die im Bereich Computeranimation ihr Studium absolviert. Ihr Spezialgebiet ist Sculpting und 3D Asset Erstellung. Ein Verständnis für visuelle Komposition hilft ihr bei der Konstruktion atmosphärischer Spielwelten.

IRIS TRUMMER ist ebenso eine Bachelorstudentin im sechsten Semester von MultiMediaTechnology. Ihr Interesse für Spielentwicklung und -design konnte sie vor allem bei der Mitgestaltung und Umsetzung des Gameplays, sowie dem Blockouten der Level einbringen.

MARKUS MICHAEL WILFINGER ist 22 Jahre alt, kommt ursprünglich aus Hartberg in der Steiermark und studiert im 6 Semester an der Fachhochschule Salzburg im Bereich MultiMediaArt mit der Vertiefung in Audio. Neben den FH Projekten arbeitet er vor Allem an seiner eigenen Musik und veröffentlicht diese. Auch für andere Musiker im Pop Bereich hat er bereits Songs geschrieben und diese auch produziert. Durch bereits erlangte Erfahrung im Film und Game Bereich durch das Studium, unterstützte er das Entwicklerteam bei der musikalischen Gestaltung sowie beim Sounddesign.

KURZGEFASST

THE WITCH'S LAIR IST EIN NEUES PARKOUR-SPIEL AUF DER ÜBERHOLSPUR

Das Abschlussprojekt »The Witch's Lair« von Bachelor-Studierenden der Studiengänge Multi-MediaTechnology sowie MultiMediaArt.

»The Witch's Lair« ist ein interdisziplinäres Bachelor Abschlussprojekt dessen Entstehungsprozess im Juni 2020 begann. Entwickelt wurde das Spiel von einem sechsköpfigen Team von der Fachhochschule Salzburg. Wie der Name schon vermuten lässt, spielt das Game in einem surrealen und atmosphärischen Hexen-Setting. Umgeben von magischen Objekten, fliegt man mit seinen Fähigkeiten in der First-Person Perspektive, blitzschnell durch die einzelnen Level. Das perfekte Zusammenspiel zwischen Spieler und Mechaniken, der Zeitdruck des Leaderboards und ein erhöhter Adrenalinspiegel, das ist was Leute dazu bewegt, »The Witch's Lair« zu spielen.

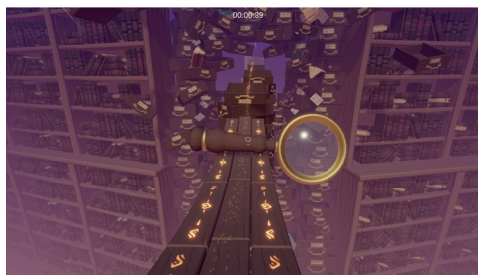
»The Witch's Lair« ist exklusiv für den PC verfügbar und ist am 20.05.2021 erschienen. Fordere Freunde heraus den eigenen Highscore zu brechen. Den Download für das Computerspiel findet man auf itch.io.

LINKS

- Download on itch.io:
the-witchs-lair.itch.io/the-witchs-lair
- GitLab:
gitlab.mediacube.at/fhs42570/mmp3
- Instagram & Twitter:
[@witchslairgame](https://www.instagram.com/witchslairgame)



»THE WITCH'S LAIR« GAME ENVIRONMENT



SPEED PLATTFORM MIT RUNEN-DESIGN

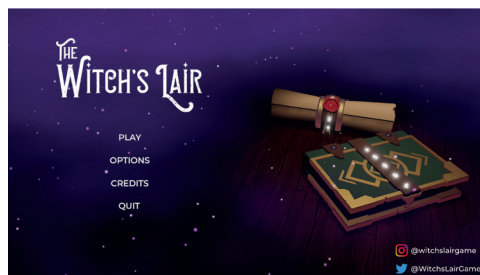


ZIELPLATTFORM

HINWEISE

RÜCKFRAGEN & KONTAKT

Ansprechperson: Aylin Özdemir
oedemir.ayling7@gmail.com
+43 660 42 47 555



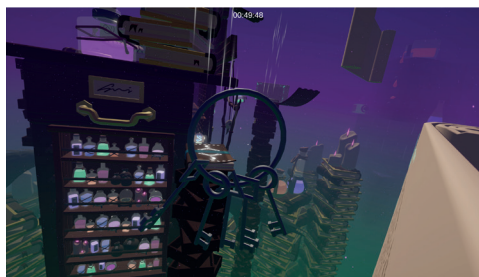
»THE WITCH'S LAIR« UI INTERFACE

COPYRIGHT-VERMERKE

© The Witch's Lair/Sandro Figo/Anjulie
Kirchmaier/Iris Trummer/Peter Baumgartner/
Aylin Özdemir/Markus Michael Wilfinger

KOSTENLOSER DOWNLOAD

Die redaktionelle Nutzung ist kostenfrei und im
thematischen Zusammenhang mit der Aussend-
ung gestattet.



3D GAME ASSETS IM FOKUS