



Konzeption und Umsetzung eines Game Engine basierten Musikvideos

Tobias Hack | 254575 | Online Medien | tobias.hack@hs-furtwangen.de

Betreuung: Prof. Nikolaus Hottong, Prof. Dr. Norbert Schnell

Hintergrund

- 1996 erster Sketch im Ego-Shooter Quake
- Anfang der 2000er Jahre wurde der Begriff Machinima für die Videos geprägt (Machinima = machine + cinema)
- Technischer Fortschritt führte zu Machinima in Film und Fernsehen

Machinima in Film und Fernsehen

- South Park: „Make Love Not Warcraft“
- Massive: Herr der Ringe, iRobot, Avengers

Forschungsfragen der Arbeit

- Welche Probleme können bei der Produktion eines Machinimas entstehen?
 - Welche Vor- und Nachteile bietet eine Machinima Produktion im Vergleich zu einer klassischen Medienproduktion?
- ➔ Konzeption und Produktion eines Musikvideos innerhalb einer Game Engine mit anschließender Analyse der aufgetretenen Probleme und Gegenüberstellung der Vor- und Nachteile einer Machinima Produktion verglichen mit einem klassischen Musikvideo

Konzeption und Umsetzung eines Musikvideos

- Wahl des Spiels
- Wahl der Musik
- Zielgruppe des Musikvideos
- Art des Musikvideos
(Story/Performance)
- Storyboard
- Locations
- Darsteller



Analyse der aufgetretenen Probleme bei der Machinimaproduktion

Vor-/Nachteile einer Machinimaproduktion
