



—△ARC-BREAK△—

—△ARC-BREAK△←—

Arcade + Outbreak = ArcBreak

STORY

In dem VR Game ArcBreak bricht ein real gewordenes Arcade-Game aus seinen digitalen Grenzen aus und droht die Welt zu übernehmen.

Der Spieler ist die letzte Hoffnung die Welt zu retten.

USP

ArcBreak ist die Kreuzung aus Arcade und VR-Rhythmusgame, wie Supernatural, Beatsaber oder Pistol Whip, bloß als Rollercoaster-Ride durch immersive Welten und Rette-die-Welt-Story.

Einzigartige Playthroughs durch wechselnde Gegner und PowerUps.

Optisch und akustisch ähnlich ansprechend wie ein DesktopVR-Game, aber flüssig leichtgängig auf einem VR-Standalone-System spielbar.



SPIELMECHANIK

ArcBreak ist in erster Linie ein Arcade-Spiel und kann völlig arhythmisch gespielt werden. Allerdings können je nach Spielmodi mehr Punkte durch das rhythmische Ausweichen und Ausschalten von Hindernissen und Gegnern erreicht werden. Gegner wechseln dabei im Takt, ob sie angreifen oder verteidigen und ungeschützt getroffen werden können oder nicht. Es wird nicht nach Körperteilen, wie Headshots unterschieden, sondern nach Beatzustand - On/Off-Beat (On-Beat = direkter Treffer, Off-Beat = Schild-Treffer)

Der Spieler bewegt sich dabei auf einer dreieckigen Flugplattform. Das fortlaufend vorbeiziehende Level vermittelt das Gefühl eines Durchflugs, der in Geschwindigkeiten variiert.

Die Level bestehen aus riesigen 360°Film-Sphären (Wolkenformationen, weitläufige Höhlen, Weltraum, etc.), die aufgrund ihrer Ausdehnung die fehlende Dreidimensionalität verspielen.

Und einer unmittelbaren Ebene, bei der in Echtzeit 3D-Hindernisse (Asteroiden, Pixel, Kristallstrukturen, etc.) und Gegner (Arcade-Helden, Monster/Aliens, Bakterien, Raumschiffe, Roboter, etc.) gespawnt werden.

Zur Bekämpfung und Abwehr der Gegnerströme in Form von Robotern, Monstern, Bakterien, etc. sind Arcade-like PowerUps entscheidend, die fortlaufend neue Spielstiele vom Spieler fordern. Dies kann eine Schild-/Schwert-Kombi, ein Raketenwerfer oder eine Lasergun im Akimbo-Style sein.

SPIELMODI - CHOSE YOUR STYLE

Entsprechend den Vorlieben des Spielers kann dieser zwischen unterschiedlichen Spielmodi wählen. Wir unterscheiden im ersten Schritt zwischen Kampagne, Pink- und Dark-Mode. Während Pink eher der farbenfrohe Happy-Ride mit optimistisch treibender Musik ist. Kommt der Dark-Mode entsprechend mit einem progressiveren härteren Musik und düsterer Inszenierung auf den Spieler zu.

Um nur die Stimmung und den angestrebten Sound zu vermitteln, zwei Vergleiche:

Pink = [The Mitchells vs. the Machines | Live Your Life Song](#)

Dark = [Blade Runner 2049 Sea Wall Scene](#)

Die Spielmechanik bleibt immer gleich, „nur“ die Inszenierung, Atmosphäre, Musik ist grundlegend anders.

Die Kampagne ist die Kombination beider Welten in einer fortlaufenden Geschichte mit Anfang und Ende.

—ARC-BREAK—

Wie setzen mit ArcBreak auf die Stärken von VR und versuchen die Nachteile zu minimieren:

Wir nutzen mit dem Gamedesign und er Spielmechanik in vollem Umfang die Möglichkeiten von VR: Bewegungsfreiheit, Immersion, Stereoskopie und Interaktion mit den 6DoF-Touchcontrollern.

Gleichzeitig fokussieren wir uns auf die im Vergleich günstigeren und vom Markt besser akzeptierten Standalone-VR-Technik, kombinieren Realtime 3D und 360Film, um grafisch verwöhnte Desktop-Gamer abzuholen.

Wir verzichten auf Multiplayer aufgrund der noch kleinen Usergruppe und erheblichen Mehraufwand in der Entwicklung und konzentrieren uns auf ein kurzweiliges intensives Erlebnis mit hohem Wiederspielwert.

SPICE^{VR}

The background of the slide is a dark, atmospheric underwater scene. A bright light source, possibly a sun or moon, is visible through the water's surface, creating a strong beam of light that illuminates the water and the surrounding environment. On the left side, there is a structure that appears to be part of a submarine or a large underwater facility. The water is dark and turbulent, with visible ripples and waves. The overall mood is mysterious and immersive.

SpiceVR – Nicolas Chibac e.K. (zukünftig SpiceXR GmbH) versteht sich als Entwicklungsstudio für immersive Games und Medien und versucht frühzeitig neue Technologien, explizit Spatial Computing, zu erforschen und erlebbar zu machen.

Das Ziel ist eine neuartige und bereichernde Interaktion des Users mit digitalen Medien.

SpiceVR ist Mitgründer des Virtual Reality Head Quarters (VRHQ) in Hamburg.

TEAM



Nicolas Chibac Producing / Proj.-Lead
Michael Konieczka Unreal Developer
Leonie Borsz Tec. Artist, Game Dev
Liam Rondineau UX, Artist, 2D/3D
Chun Mak Shama Ng Story, Voice-Lines
Torben Au 3D Artist
Dorian Behner Sound Design - extern
Minh Hoang Duong Marketing-Campaign

opt. Vladimir Ilic Concept Art VR - extern
opt. Tobias Wüstefeld 3D Artist - extern

WARUM ARC BREAK (KRITERIEN)

SpiceVR ist ein junges Unternehmen, das sich fortlaufend professionalisiert und vom reinen Projektgeschäft unabhängig macht. Das junge talentierte Team ist eine Mischung unterschiedlicher Medienzweige und verbindet Technologie und Entertainment auf neuartige Weise. Fast alle Teammitglieder haben einen Bachelor oder Master in Medien gemacht.

Mit ARC BREAK will SpiceVR ein vollwertiges Computerspiel entwickeln, das sich die Vorzüge von VR vollends zu Nutze macht. Als Neuling sehen wir gerade jetzt die Chance und in diesem kontinuierlich wachsenden Markt zu positionieren und über die nächsten Jahre zu etablieren.

ARC BREAK ist ein anspruchsvolles, aber auch für ein kleines Studio realisierbares VR-Game, das sich dank bewiesener Technik in Kombination mit frischen Ideen aus der noch überschaubaren VR-Gamelandschaft in die Aufmerksamkeit des Gamers kämpfen kann.

MARKT

Der VR-User-Base ist weiterhin überschaubar, aber VR wächst kontinuierlich, wird u.a. von Oculus, Valve und HTC aktiv vorangetrieben, hat eine aktive kaufkräftige Nutzer-Community und im Vergleich zu klassischen Computerspiel-Märkten ein überschaubares Spielangebot.

Der typisch VR-User ist überwiegend männlich, gewinnt aber durch das Stand Alone Headset Oculus Quest zunehmend weibliche Unterstützung.

Mit dem aktuellen XR2-Chip von Qualcomm und Einführung der Oculus Quest 2 ist ein neues VR-Zeitalter angebrochen.

Facebook rechnet mit bis zu 10Mio. verkauften Brillen bis Ende 2021. Anfang Mai haben zusätzlich Pico und HTC ihre XR2 Standalone-Brillen vorgestellt und Sony jüngst verkündet, die PSVR 2 für die PS5 im Jahr 2022 auf den Markt zu bringen.

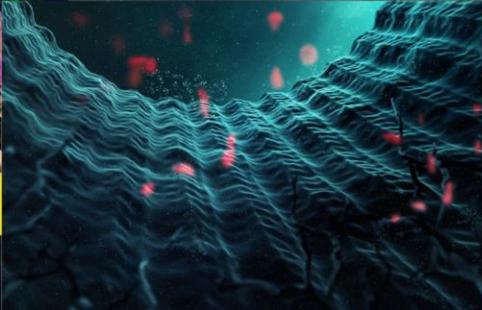
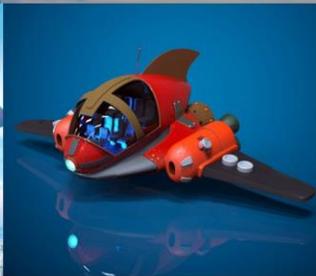
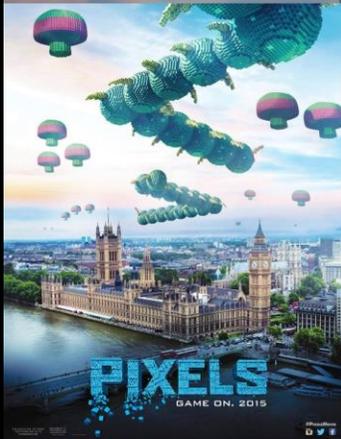
Auch die Entwicklungsstudios kommen langsam in die schwarzen Zahlen und auffällig viele Indie-Studios konnten sich neben den großen Studios im VR-Markt etablieren.

Entscheidend ist das Timing. Die Chance mit einem Indie-Titel die VR-Plattformen zu erobern ist jetzt. Je später das Release desto schwieriger wird aus dem wachsenden Spieleangebot herauszustechen.

ROADMAP

Mai. 2021	Einreichung Prototype Funding Hamburg
Juni. 2021	Einreichung Prototype Funding Bund (Kumulierte Förderung - Schwieriges Werk)
Q4 2021	Projektstart (8 Monate Entwicklung)
Q1 2021	Crowd-Funding Kampagne – 1. Gespräche mit Publishern
Q2 2022	Projektende Prototypen-Förderung
Q2 2022	Einreichung Games-Förderung Bund
Q4 2022	Early Access in VR-Stores (Steam, etc.)
Q1 2023	Plattform-Einreichungen
Q3 2022	Release Standalone VR
Q4 2022	Release PC VR / PS VR

MOODBOARD





SPICE^{VR}

ARC BREAK

AKIMBO STYLE

Cost Estimation ARC BREAK 18.06.2021									
	Programming	Implementation	Art	Project		Sum (h)	Costs	Total Cost	
Total Hours	266	344	592	221		1423	42.700 €	50.100 €	
Total Days	33	43	74	28		178			
Additional Costs (Assets, Campaign, Licences, K&K, Controlling, etc.)							€4.100,00		
Office Rent						€3.200,00	€3.200,00		
Story / Idea	2	10	20	4		36			
360° Film Compositing, Editing		8	60	6		74			
Concept Art (Environment, Enemy, ...)			20	2		22			
Greyboxing	28	20	20	8		76			
AI Behaviour (Enemy)	42	20	8	4		74			
Physics and Rhythm control	30	30	12	2		74			
Interactions with elements - 4D - Time control -						0			
Locomotion	40	40	8	8		96			
3D Models (Environment, Enemies, Objects, ...)		16	80	6		102			
Meta Human (photorealistic cgi characters) incl. rigging and animation						0			
Animation 3D Models	12	24	60	3		99			
Level / Szenen	16	24	74	8		122			
UI/UX	10	28	28	4		70			
Experience Flow	12	20	12	6		50			
FX, Lighting, ...	6	10	20	2		38			
Sounddesign	12	24	100	8		144			
Multiplayer						0			
Assembling Finalisation	12	30	30	4		76			
Testing Intern / extern	20	20	20	6		66			
Optimisation	24	20	20	6		70			
Projectlead / Controlling				24		134			
Marketing-Strategy/ Campaign				110		110			
Reduced Hourly Flat Rate:		Dayrate	Hamburg Effect						
	€30,00	€240,00	All costs and salaries are incurred in Hamburg.						