



Titel	Digital Production
Ausgabe	
Seite	www.digitalproduction.com
Auflage	

Platz:
1

Titel des Beitrages:
POWERFLASHER: ZDF SpaceSimulation

Abbildung:



Rahmendaten:

Usergruppe:
Professional

Typ:
Interactive

Kategorie:
Infotainment

Artisti:
Powerflasher GmbH
Carlo Blatz
Björn Gromoll
Nico Zimmermann
Malte Beyer
Anne Sawitsky
Carolina Schmitz
Thomas Piotraschke
Mark Hugo

Datum der Fertigstellung:
Januar 2005

Projektdauer:
1-2 Monate

Auftraggeber:
ZDF

Hard- und Software:

Primäre 3D-Software:
Maya

Primäre Paint-Software:
Photoshop

Primäre Compositing-Software:
Keine

Primäre Authoring-Software:
Flash

Grafikkarte:
Matrox

Hardware:
PC (AMD)

Betriebssystem:
Windows XP

Beschreibung (Inhalt/Durchführung):

Am 14. Januar war es soweit! Nach über siebenjähriger Flugzeit drang das Landemodul „Huygens“ der Raumsonde „Cassini“ in die Atmosphäre des Saturnmonds Titan ein. Pünktlich zur Landung ging das ZDF mit einem einmaligen Entertainment-Informationssystem online.

Auf www.heute.de wird unser Sonnensystem mit realen Positionen, Entfernungen, Größen und Texturen dem User unterhaltsam und spielerisch zugänglich gemacht.

„Schnallen Sie sich an! Gleich werden Sie im Cockpit eines Raumschiffs sitzen und unser Sonnensystem mit allen Planeten und vielen weiteren Himmelskörpern kennen lernen.“, verrät der filmische Vorspann. Und was für ein Raumschiff, in dem sich der User wieder findet! Die Pegasus erinnert eher an die Nautilus als an ein modernes Spaceshuttle im Science-Fiction-Look. So geht es bereits mit viel Atmosphäre im Stile eines Jules Verne im Orbit der Erde los.

Von dort aus beginnt der User als „Kapitän“ seine individuelle Erkundungsmission. Per Pfeiltasten navigiert er die Pegasus frei nach seinem Entdeckergeist durchs All. So findet man z.B. das realistische 3D-Modell der „Cassini Huygens“-Sonde unmittelbar vor dem Saturn. Alternativ kann auch ein Autopilot aktiviert werden, um direkt zu einem bestimmten Stern oder Planeten zu fliegen. Dort angekommen, erfährt der Kapitän von der Stimme des „treuen Bordcomputers“ alles Wissenswerte über den jeweiligen Himmelskörper. Im umfangreichen Informationssystem des Raumschiffs erhält der User zudem den aktuellen Stand der Weltraumforschung in Bild und Ton: Unterhaltsame Kurzreportagen, realitätsgetreue Bilder und animierte Filme stillen jeglichen Wissensdurst.

Doch bei der Information allein bleibt es nicht: Etliche spielerische Elemente erhöhen beim Weltraumsegeln den Spassfaktor. So zeigen die Armaturen des Schiffs u. a. die Geschwindigkeit und die Richtung zur Sonne an. Durch den Klick auf einen Himmelskörper kann der User mit gedrückter Maustaste diese umkreisen. Wahre Entdecker geraten nach wenigen Minuten u. a. in spannende Kometenkollisionen und Sonneneruptionen, die die 3D-Unit der erfahrenen Multimedia-Agentur mit Alias Maya kreiert hat. So schwenkt der Viewpoint in eine Außenaufnahme und zeigt das Raumschiff z.B. bei einer Meteoritenkollision.

An der aufwendigen Entwicklung war ein großer Teil des Entwicklungsteams von POWERFLASHER beteiligt. Nach dem grafischen Konzept, wurden die vom Kunden gelieferten Informationsinhalte (Texte, Videos, Bilder) wurden in einer dynamischen Datenstruktur erfasst, sodass sie mit wenig Aufwand verändert werden können, um die Anwendung aktuellen Inhalten erweitern zu können. Parallel zu dieser Contentaufbereitung wurde die Applikation programmiert. Sie besteht im Wesentlichen aus dem Interface, dem 3D-Sonnensystem-Simulator und dem dynamischen Informationssystem. Zudem wurden die Sounds, 3D-Animationen, FlashAnimationen produziert.

Besonderheiten (Was hebt das Projekt hervor):

Die Herausforderung bestand vor allem darin, unser Sonnensystem technisch und konzeptionell im Internet abzubilden. Nur mit viel kreativer Freiheit und innovativer Technik konnte der Game-Charakter mit dem Infotainment-Anspruch des ZDF verknüpft werden.

Die komplette Simulation wurde auf Basis der Technologie Macromedia Flash realisiert. Wegen seiner großen Verbreitung Die Herausforderung bestand vor allem darin, unser Sonnensystem technisch und konzeptionell im Internet abzubilden.

Eine solche Entwicklung ist bislang noch niemandem mit Flash gelungen, da die Technologie unter anderem „eigentlich“ kein 3D beherrscht. Zudem war viel Erfahrung und Knowhow notwendig die Anwendung so performant zu mit Flash gänzlich ohne Hardwareunterstützung zu realisieren.

Nur mit viel kreativer Freiheit und innovativer Technik konnte der Game-Charakter mit dem Infotainment-Anspruch des ZDF verknüpft werden. Wegen der großen Verbreitung von Macromedia Flash und der vielfältigen Möglichkeiten, ist Flash die ideale Lösung, dem Internetuser innovativ und interaktiv Wissen zu vermitteln.

Die SpaceSimulation ist ein Projekt mit sehr viel detailreicher Tiefe in der es viel zu entdecken gibt. Es wurde mit original Nasatexturen, Planetenkoordinaten und weiteren Informationen viel Wert auf Realismus gelegt. Nur in wenigen Punkten weicht die Simulation zugunsten des Entertainmentanspruchs vom Realismus ab. Auch in der Menge der Contents und Art der Aufbereitung ist das Projekt absolut einmalig.