



BESCHREIBUNG

Environment Art – Spielewelten gestalten

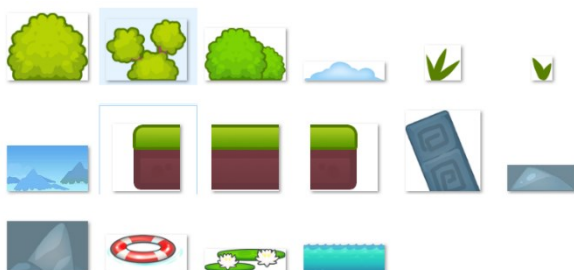
Die wichtigsten Aspekte beim **Designen Visueller Welten** für Spiele sind **Immersion**, **Visual Storytelling** und **stilistische Konsistenz** – alles muss sich anfühlen, als ob es in die Welt gehört, und diese Welt hat schon lange existiert, bevor du als Spieler*in einen Fuß hinein gesetzt hast. Neben der Wirkung des Designs sind aber auch die technischen Gegebenheiten wichtig. In unserem Beispiel möchten wir **multiple Level** mit den vorhandenen Grafiken erstellen können. Obwohl das Design der Level konsistent bleiben soll, ist es erforderlich, ein System zu entwickeln, welches ein Maximum an Varianz zulässt.

In unserem Beispiel haben wir uns dazu entschlossen, einen **Baukasten** an Spieleelementen zu erstellen. Ähnlich wie in einem Lego Bausatz lassen sich die Elemente dann später kombinieren und zusammenstecken. Das Erstellen dieser einzelnen Grafiken wird auch als **Asset** Production bezeichnet. Jedes einzelne Element wird wie ein separates Bauteil verwendet. Um dies zu verdeutlichen, betrachten wir einmal die Plattformen selbst. Diese sind in Anfangs-, Mittel- und Endstücke unterteilt. Allein aus diesen drei Bauteilen lassen sich bereits alle möglichen Kombinationen an großen und kleinen Plattformen erstellen.



Die Welt wird schließlich um weitere Assets bereichert. Dies können neben Deko Objekten auch spielerelevante Elemente wie „Speichersteine“ oder Zielpunkte sein. Je mehr Assets ihr in dieser Phase der Spieleentwicklung erstellt, desto lebendiger können der Game Designer*in und Game Programmierer*in später die Welt befüllen.

Neben den aktiven **Game Assets** spielen auch die Hintergründe der Welten eine zentrale Rolle. Diese werden auch als Matte bezeichnet. Ein klassisches Beispiel, welchem auch wir in unserem Spiel gefolgt sind, ist der blaue Himmel, welcher ggf. durch Landschaften und malerische Hintergründe ergänzt wird. Bei der digitalen Produktion von Grafiken ist immer wichtig, dass alle Elemente soweit möglich in **separaten Grafiken** auf **transparenter Oberfläche** abgespeichert werden. Bei der Arbeit mit Grafiken empfehlen wir die Nutzung von **PNG Files** – da diese im Gegensatz zum auch verbreiteten JPEG Format transparente Flächen nutzen können -für die Game Entwicklung also Ideal.

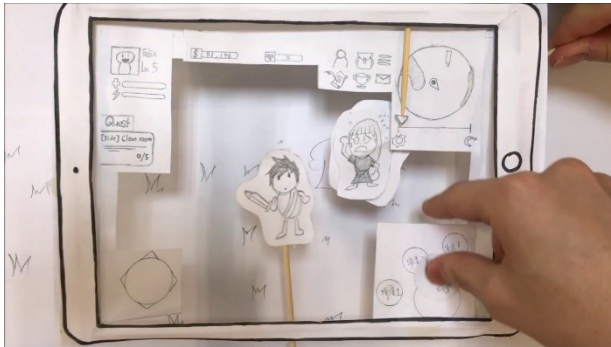




Wie ihr seht, sollte man die **benötigten Assets** also gut **vorplanen**, bevor man sich ans Werk macht. Ein hilfreicher Ansatz kann hierbei sein, zuallererst einen **Paper Prototyp** zu entwickeln. Dies kann entweder **analog mit Papier, Stift und Schere** umgesetzt werden – man kann jedoch auch erste einfache Skizzen der geplanten Assets digital anlegen und diese im Entwurfsprozess einmal ausdrucken und zusammenstellen.



Mit diesen **Konzept Zeichnungen** lässt sich schließlich ein erster Prototyp erstellen, in welchem wir schnell überprüfen können, ob unsere Ideen funktionieren – oder ob wir bereits frühzeitig Anpassungen vornehmen sollten. Ist die Welt abwechslungsreich genug gestaltet – oder benötigen wir noch mehr Elemente, um unser gesetztes Ziel zu erreichen? In einer früheren Einheit hatten wir besprochen, dass es wichtig ist, die Aufgaben zu priorisieren und im Team zu verteilen. Die Entwicklung des Prototypen kann auch hier helfen, Klarheit zu erlangen. Stimmen unsere Zielsetzungen noch mit unseren Kapazitäten überein? Zudem lässt sich das Ergebnis des Prototypen wieder perfekt im Team diskutieren. Ein generelles Motto in der Spieleentwicklung lautet, früh Diskussionsgrundlagen zu schaffen. Sozusagen „Fail Faster...“



AUFGABE

Erstellt nun selbst mit eurem Team einen Papier Prototyp. Konkretisiert hier, welche Assets ihr für das Spiel erstellen möchtet und bekommt einen Eindruck von eurer visuellen Idee. In dieser Phase genügen einfache Skizzen der Elemente.