



BESCHREIBUNG

Concept Art bezeichnet eine Form der Illustration, die ein Konzept **visuell veranschaulichen** soll, bevor es als Grafik oder Game umgesetzt wird. Zum Einsatz kommen diese visuellen Umsetzungen zum einen in der Entwicklung von Ideen, Designvorstellungen oder Stimmungen in der Produktion von Videospielen, Filmen oder Comics, zum anderen in der expliziten Ausführbarkeit von zu produzierenden Assets, Requisiten, Filmsets, Items, Levelementen und Charakteren. **Concept Art** ist ein aus dem amerikanischen Englisch übernommener Begriff, der von der Trickfilmindustrie seit den 1930er Jahren für Konzeptskizzen verwendet wird. Diese gezeichneten Bilder sollen das Design, den generellen Look, die Stimmungen, die Farben u. a. eines geplanten Werkes illustrieren. Später übernahm die Spieleindustrie den Begriff, als die gesteigerten visuellen Anforderungen an Computerspiele eine **sorgfältigere Planung** notwendig machten.

Bevor Charaktere, Spielwelten oder Einzelheiten ausgearbeitet werden, zeigen Bilder, meist basierend auf den Angaben der Entwickler und Autoren, wie diese Dinge aussehen könnten; in der Games-Branche wird in der Regel das **Konzept des Game Designers vom Game Artist interpretiert** und zu ausführbaren Arbeitsaufträgen für die Bereiche 3D-Modeling, Texturierung und Animation ausgearbeitet. **Concept Art** beschreibt damit nicht nur die visuelle Umsetzung und Ausarbeitung von Ideen, sondern definiert – in der Regel in der Verbindung mit Regisseur oder Game Designer/in den iterativen Designprozess –, was tatsächlich zu produzieren ist. In unserem Kurs konzentrieren wir uns auf die Ausgestaltung unserer Idee rund um das **Plattformerspiels**. Neben ein paar generellen Ideen brauchen wir also auch eine grafische Richtung – also einen Stil, den wir in den kommenden Arbeiten anstreben möchten.

Schaut euch nun gerne unser Video auf der Moodle Seite an, in welchem wir euch das Thema Concept Art genauer vorstellen.



ZIELE

Um nun einen geeigneten Stil für unser Spiel zu entwickeln, möchten wir die Einschränkungen unserer Produktion definieren. Diese ist jeweils abhängig an der **Teamgröße**, den **technischen Möglichkeiten**, den **zeitlichen Kapazitäten** und in der Praxis auch an den **finanziellen Budgets** sowie den **persönlichen Fähigkeiten**. All das sollte man sich frühzeitig notieren und ausloten.

Haben wir die Einschränkungen allein – oder im Team definiert, gilt es clevere Lösungen zu finden. Dafür eignen sich z.B. Brainstormings oder Mindmaps. Ein Kreatives Meeting mit deinem Team kann hier eine spaßige Lösung bieten.



AUFGABE

Ihr solltet nun ein paar Einschränkungen definieren. Nutzt gerne das beiliegende Arbeitsblatt, um festzuhalten, an welchen Stellen ihr eure Produktion eingrenzen möchtet.

Wir haben euch hier beispielhaft ein paar Anmerkungen als Inspiration vorausgefüllt. Eure eigene „**Einschränkungsliste**“ mag völlig anders werden. Achtet nur darauf, alle Aspekte, die ihr bereits jetzt absehen könnt zu notieren und im Team zu diskutieren.

Beispielhafte Tabelle:

Arbeitspensum: 3h / Woche / Person für 8 Wochen (24 Arbeitsstunden/Mitglied)
Anzahl der geplanten Level: min. 3 unterschiedliche Welten
Teamgröße: 3 Personen, Johannes, Mariella, Stefanie
must have: Charaktere: 1 x Hauptcharakter, 1 x Gegner, 1 x Endgegner
nice to have: Charaktere: 1 x Hauptcharakter, 5 x Gegner, 1 x Endgegner
Stil: wenig Details, Farbenfroh, verniedlicht, leicht reproduzierbar
Tools: alle benutzen das gleiche Tool – wir nehmen Krita, In der Entwicklungsphase sollen alle mit Bleistift Vorskizzen erstellen.
Besonderheiten: nur Tiere und Pflanzen, keine Menschen Kontrastreich, ggf. Pixel Art,
Deadline: Wir präsentieren am 24. Februar – bis dahin sollte alles fertig sein.



TIPP

Eure Liste könnt ihr im Laufe der Produktion nochmals anpassen. Seid bei der Einschätzung eures Vorhabens kritisch und realistisch. Es ist nicht zielführend hochgesteckte Ziele zu definieren, bei denen man nur frustriert scheitern kann. Gerne könnt ihr auch strategisch planen und einzelnen Positionen ein „must have“ oder „nice to have“ zuordnen. D.h. ihr priorisiert eure Ziellinie nochmals. Nun füllt im Team gerne einmal eure eigene Liste zum Thema Einschränkungen und Projektvorgaben aus.



Einschränkungen des Teams _____
