



Vorwort	4
Geschichte	6
Design	10
Die Firma	16
Spielwelt	20
Die Berge	32
Vorstadt	42
Katakomben	64
Darkstreets	72
Oberstadt	76
Afrika	80
Totenwelt	84
Danksagung	94

VORWORT

Wann hat man schon die Möglichkeit Welten zu erschaffen? Nicht nur im Traum, sondern auch für jeden anderen erfahrbar. Anhand eines Computerspiels haben Menschen die Möglichkeit in neue Welten aufzubrechen und spannende Abenteuer zu erleben.

Wie in einem guten Film, nur können die Leute selbst an dem Geschehen teilhaben und den Handlungsverlauf mehr oder weniger selbst steuern.

Die Möglichkeiten für uns als Erschaffer, die eigenen Ideen wirklich umzusetzen sind heute fast unbegrenzt. In Computerspielen kann alles erdenkliche in 3D Programmen gebaut werden, doch dazu muss auch erst einmal geklärt werden wie die vielseitigen Gegenstände, die bezaubernden Landschaften mit ihren Häusern und die verschiedensten Charaktere, die die Welt lebendig machen, auszusehen haben. Hier kommen die Designer ins Spiel, die dem Ganzen einen stimmigen Look verpassen, auf die Ästhetik achten und für Unverwechselbarkeit sorgen. Wie diese neuen Welten aus der Vorstellungskraft entstehen zeigt dieses Buch. Die entsprechenden Konzept-Zeichnungen und Entwürfe des Computerspiels *Venice* (Arbeitstitel), welches bei dem Entwicklerstudio Deck13 in Frankfurt entsteht, werden als Teil meiner Diplomarbeit gezeigt. Der kreative Prozess soll hier näher beleuchtet werden. Im Gegensatz zu gängigen „The Art of...“ Büchern, in denen oft nur fertige Illustrationen zu sehen sind, bekommt man hier einen Einblick in die Schaffensweise und Gedankengänge bei der Entstehung der Diplomarbeit.

Eine beeindruckende Atmosphäre ist das allerwichtigste bei einem Spiel. Wenn man als Spieler nicht in den Bann gezogen wird und eine stimmige, glaubhafte Welt vorfindet, verliert man schnell das Interesse. Insofern nimmt die Grafik eines Computerspiels natürlich einen ganz wichtigen Teil ein.

Ähnlich wie bei großen Filmproduktionen kann dieser Designbereich auch als Production Design bezeichnet werden. Allerdings arbeitet man in der Spieleindustrie nicht mit dem Regisseur und dem Kameramann, sondern mit dem Projektleiter und dem Creative Director eng zusammen. Ich habe bei Deck13 mit dem gesamten Team, aber speziell mit dem Creative Director Jan Klose und dem Art Director Timm Schwank zusammengearbeitet, um die hier gezeigten Werke zu kreieren. Obwohl ich einige Vorgaben hatte, blieb mir dennoch genug kreativer Freiraum, etwas Eigenständiges zu schaffen, den Stil unverwechselbar zu machen, und vor allem Originalität zu wahren. Wichtig ist, sich von allem Bekannten zu lösen – das erste, was man zeichnet ist oftmals das, was man vorher schon im Internet oder in Filmen gesehen hat. Deswegen ist es gut, einfach alles durch viele Skizzen rauszuspülen, bis Momente der Inspiration auftauchen, die man ausnutzen muss.

Ich bin schon immer ein Freund des Fantastischen gewesen und werde es immer sein. Ich bin begeistert in diesem überaus abwechslungsreichen und aufstrebenden Zweig der Computerspiele zu arbeiten und meine Leidenschaft und meine ganzen Fähigkeiten, die mir als Designer zur Verfügung stehen hineinzustecken.

Lasst das Abenteuer beginnen!



Sommer 2007 in Frankfurt

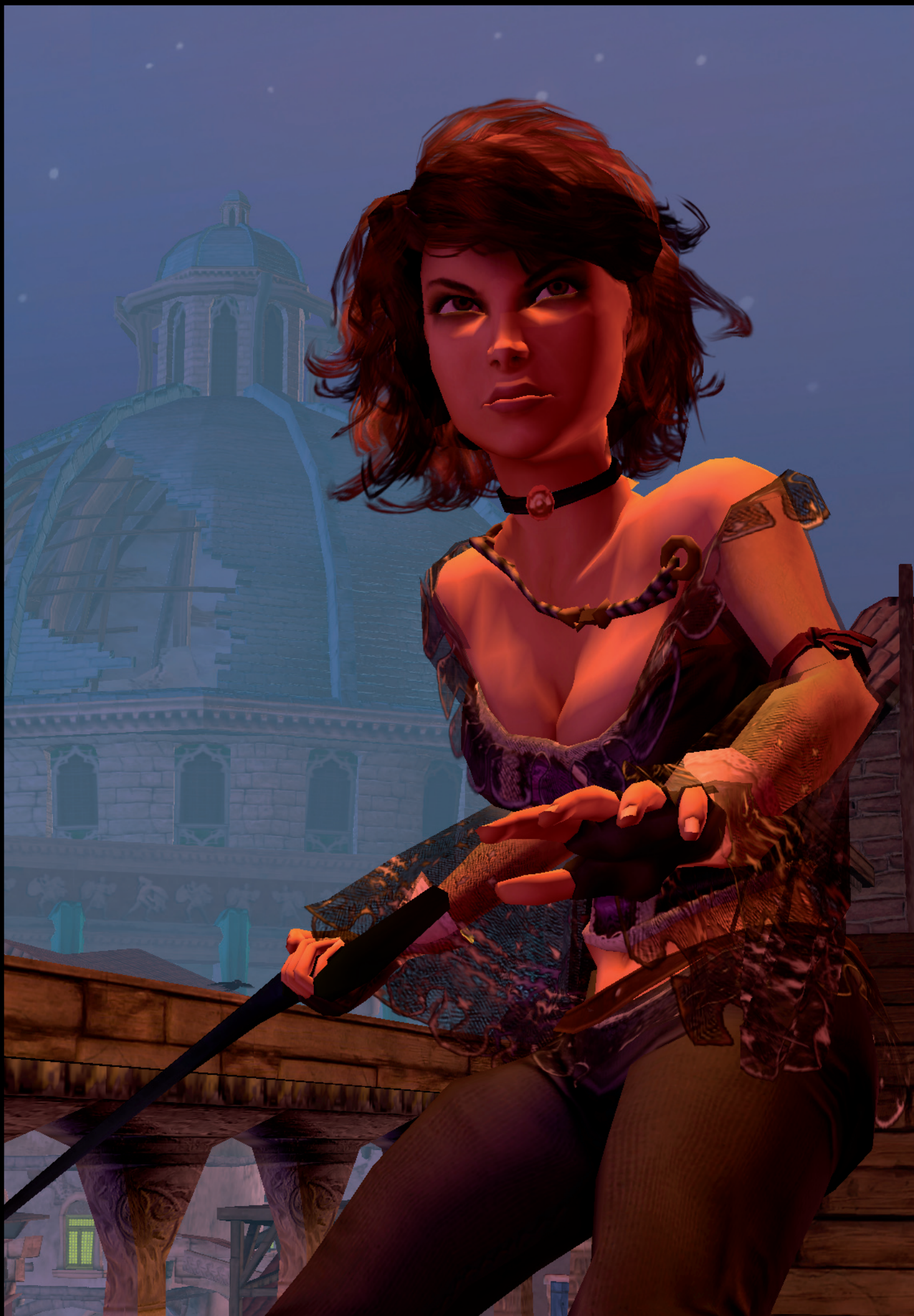
GESCHICHTE

Venice hat eine Welt voller fantastischer und magischer Elemente, ohne in die klassische Fantasy Schiene abzudriften. Diese Welt hat viele morbide Elemente, da sich auch der Kern der Handlung um den Tod und die Totenwelt drehen wird. In der Welt von *Venice* gibt es einen personifizierten Tod, der in regelmäßigen Abständen vom Rat der Ältesten und Ehemaligen gewählt und ernannt wird. Diese Person hat dann für eine neue Epoche die alleinige Fähigkeit, über Leben und Tod zu entscheiden.

Stella (gegenüberliegende Abbildung) ist eine Person, die in Frage kommen würde. Es gibt aber auch einen herrschsüchtigen Gegenspieler namens Victor, der auch vorgeschlagen ist, die Position als künftigen Tod einzunehmen, doch dann würde er mit Sicherheit gnadenlos seine Willkür ausspielen.

Und nicht nur seine Charakterzüge wären für die kommende Epoche fatal; Victor hat sich zusätzlich nekromantische Fähigkeiten angeeignet und versucht unterdessen, sich in einen Untoten zu verwandeln, um dem Tod die jetzige Macht über sich zu nehmen. Er schickt seine Häscher aus, um alle weiteren Konkurrenten auszuschalten, darunter auch Stella. Der Rat der Ältesten kann Victor nicht mehr aufhalten.

Das Geheimnis um Stella ist, dass sie die menschliche Tochter des aktuellen Todes und die einzige ist, die Victor zur Strecke bringen kann, wenn sie sich die entsprechenden Fähigkeiten aneignen kann. Aus einem idyllischen Bergdorf kommend, muss sie nun in die Großstadt sich dort ihrem Schicksal stellen. Es wird Aufgabe des Spielers sein, über ihr Schicksal zu entscheiden und dieses mitzuerleben...

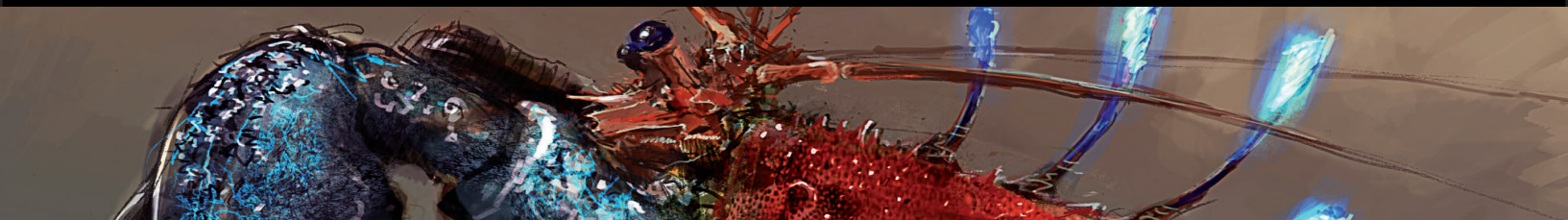
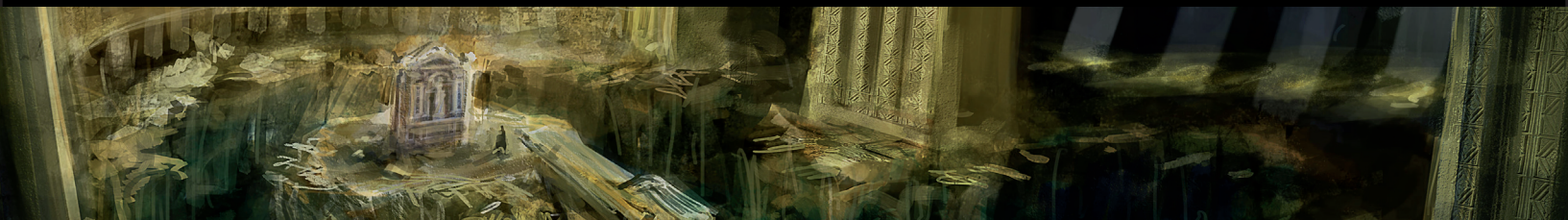
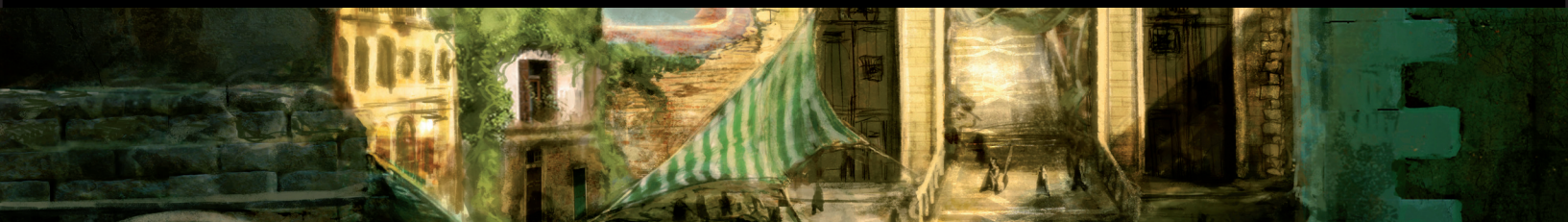
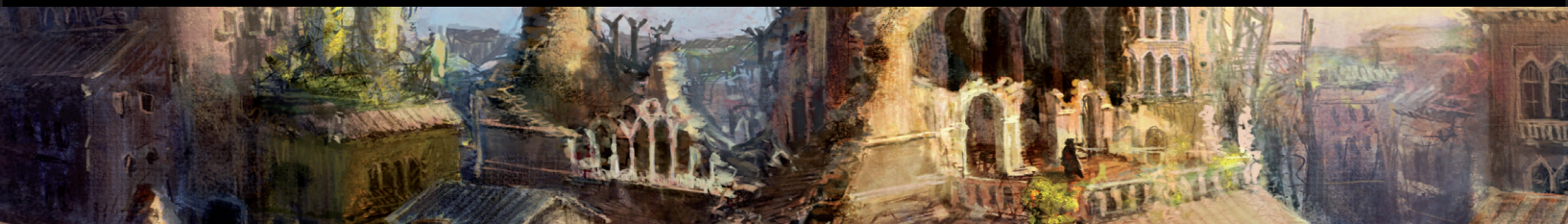


DESIGN

Deck13 ist bekannt für humorvolle Abenteuerspiele und setzt weniger auf technische Spielereien wie andere aktuelle Spiele. Dennoch konnten die Spiele bisher immer durch besonderen Witz und eine stimmige Comicgrafik überzeugen. So haben die vorherigen Spiele *Ankh* und *Jack Keane* viele Preise gewonnen und hohe Wertungen bekommen. *Venice* geht in der grafischen Ausgestaltung nun einen Schritt weiter, orientiert sich aber weiterhin an dem Deck13 eigenen Stil. Ein übertriebener Realismus würde zu dieser Art von Spiel auch nicht passen. Genauso handhaben das auch die großen Animationsstudios wie Dreamworks oder Pixar. Natürlich hätten sie die Möglichkeit extrem realistische und menschliche Charaktere zu erzeugen - aber möchte man das überhaupt? Als Beispiel kann ich hier den Kinofilm „Final Fantasy - The Spirits Within“ (2001) nennen, in dem versucht wurde, die Figuren so realitätsnah wie möglich darzustellen. Der Film war kein großer Erfolg. Seitdem hat sich auch kein Animationsstudio mehr an so ein Projekt gewagt.

Bei Computerspielen hingegen kann man feststellen, dass die Figuren immer menschlicher und realistischer werden. Ausgerechnet in den neuesten Ego Shootern, die bekanntermaßen über die besten Grafiktechnologien verfügen, werden Weltkriegsszenarien nachgespielt oder andere Gefechte auf sehr realistische Art und Weise ausgetragen. Das ist auch ein wenig fragwürdig...

Deck13 bleibt zumindest seinem Stil und dem Design der Spiele treu und setzt auf Spieltiefe, glaubwürdige Charaktere und eine packende, filmreife Geschichte, die auch gerne mit einem Augenzwinkern erzählt wird.





Gruppo di Scalo arretrato di magnifica Architettura, le quali stanno disposte in modo che conducano a suoi piani, e spaziosissimi nel loro Ambiente che serve per rappresentarne l'interno.



Hier ist eine kleine Auswahl an Vorlagen zu sehen, die ich in der Vorbereitungsphase ausgewählt habe. Die Radierungen stammen von Giambattista Piranesi, die Veduten und Landschaftsmalereien sind von Canaletto. Man sieht sehr schön, dass die Künstler im 17. Jhd. schon beeindruckende Architektur kreiert haben, die nur in der Fantasie entstanden ist.



*Interior of Saint Peter's Basilica
(Engraving by Giovanni Battista Piranesi, 1761-1763)*





Temperie molto variabile e disagevole alla traversata di questi due affollatissimi in senso delle Due Sicilie, quindi i colmi in mezzo di questi due, sopra delle quali passeranno le Regioni Siciliane l'Imperatore del globo nostro. Nella Spagna e Germania niente di nuovo e di fuori rispetto a ciò che comunemente si dice. Spiega di questi tempi il sopraggiungere alcuni dei più - veduti in mezzo dell'isola romana, come di lì sono state le grandi navi del tempo antico, quando l'isola portava del grano, e per abitudine sono più o meno. Le navi che da questi due paesi si fanno, sono d'Europa, e per abitudine sono più o meno. L'isola di Sicilia è ancora in una grande agitazione, e di più di questo che si dice.



Figura di Galileo, che regge due orbi d'un grande Cielo. Al fianco a' piedi del Galileo una croce di S. Ruffino, sopra il Sordani, e così fin à quel di sotto, ed un Abate Florio, ornato di una mitra, tiene nella mano di dritta un' Astrolabio, e nel



In der Firma haben wir uns alle möglichen Bild und Architektur-
bände über Venedig zugelegt, um zumindest im Baustil realitäts-
getreu zu bleiben. Professor Berger versorgte mich auch mit einem
Buch über Piranesi, der wirklich unglaubliche Werke geschaffen
hat und mich sehr inspiriert hat. Schon bevor ich das Buch hatte,
sprach Herr Berger davon, dass ihn mehrere meiner Entwürfe an
Piranesi erinnern. Ich war überzeugt gewesen, etwas Neues ge-
schaffen zu haben, aber Herrn Berger mit seinem umfangreichen
Wissen über Film- und Kunstgeschichte kam jedes Mal
irgendetwas bekannt vor.



Die Bücher und Kunstdrucke reichen natürlich nicht aus, um einen richtigen Eindruck von Venedig zu bekommen. So machten sich drei Mitarbeiter nach Venedig auf, um unzählige Fotos und mehrere Videos zu machen. An den hochauflösenden Fotos ist gut, dass man diese als Textur-Grundlage benutzen und dann einfach darübermalen kann.





Deswegen wurden auch nicht nur die beeindruckenden venezianischen Gebäude fotografiert, die man in jedem Buch vorfinden kann, sondern auch viele Details wie zerfallene Mauern, moosbewachsene Treppen oder einfach nur dekorative Elemente.

DIE FIRMA

Deck13 hat bald 30 Mitarbeiter, wobei sich das Team in eine Technik-Abteilung aufgliedert, die sich um die Programmierung kümmert, daneben die Grafik-Abteilung, die für den gesamten dreidimensionalen Spielinhalt verantwortlich ist, und einen Administrations- und Projektplanungsbereich.

Als Diplomand und aufgrund meines Themas war ich im Projekt *Venice* für die Konzeptzeichnungen zuständig. Ich arbeitete Hand in Hand mit dem Projektleiter und dem Art Director, um die Ideen des gesamten Teams zu visualisieren. Ich fand toll, dass sich jeder in kleinen Meetings einbringen konnte, um Ideen für den Handlungsverlauf oder für die allgemeinen Spielelemente zu liefern.

Daraufhin konnte ich immer wieder kleine Scribbels mit Bleistift oder Fineliner anlegen oder direkt am Computer farbige Illustrationen erstellen, die zunächst eine grobe Grundlage für Besprechungen lieferten. Diese schnellen Computerillustrationen werden auch Speedpaintings genannt. Das bedeutet, dass ich direkt mit dem Grafiktablett Entwürfe in Photoshop zeichnen konnte, die gleich die passende Stimmung des Settings einfangen sollten. Mehr als zwei Stunden pro Gemälde sollte man erst einmal nicht aufwenden, da es sich um den ersten Wurf handelte, und erst weiter besprochen werden musste, ob die richtige Richtung eingeschlagen wurde. Auf Details wurde somit vorerst verzichtet. Wichtig war, sich nicht zu früh einzuschränken und den Gedanken erst einmal freien Lauf zu lassen. Skizzen können auch schon im Vorfeld klären, ob es zu spielerischen Problemen oder dergleichen kommen könnte.

Damit später im Arbeitsprozess die 3D-Modelle und Texturen von den anderen Mitarbeitern angefertigt werden konnten, mussten auch detailliertere Zeichnungen gemacht werden, die eine genaue Vorlage zum Umsetzen lieferten.

Als Concept Artist erstellte ich somit genaue „Baupläne“ für die 3D Welten die im Spiel in voller Pracht zur Geltung kommen. Natürlich hatten die 3D Künstler trotzdem noch einen gewissen Gestaltungsfreiraum bei der Umsetzung. Das Besondere am Konzeptionieren ist aber, dass man die Kreativität voll ausschöpfen kann. Und es kommt mir auch immer wie eine kleine Belohnung vor, wenn ich das fertige Modell im vorläufigen Spiel sehe, das von den anderen talentierten Mitarbeitern umgesetzt wurde. Ein Modell wirkt doch sehr viel lebendiger als eine Zeichnung oder ein Gemälde. Aus diesem Grund zeige ich bei dieser Diplomarbeit auch vereinzelt Bilder des Prototypen, wie meine Konzeptzeichnungen letztendlich umgesetzt wurden.

Mittlerweile bin ich ein fester Bestandteil des Teams bei Deck13 und kann an der faszinierenden Unterhaltungsbranche teilhaben. Nach all den Einflüssen, mit denen ich aufgewachsen bin und die mich geprägt haben - seien es tolle Zeichentrickserien, Comics, Bücher, Computerspiele oder Filme - habe ich jetzt tatsächlich die Möglichkeit in zukünftigen Projekten fantastische Welten mit zu erschaffen. Man mag mir auch nachsagen, dass ich ab und an etwas unaufmerksam bin und in meine eigene Traumwelt abdrifte, aber genau diese Tagträume sind die Essenz meiner Kreativität, die ich brauche.

Ich bin gespannt was die Zukunft bringt.

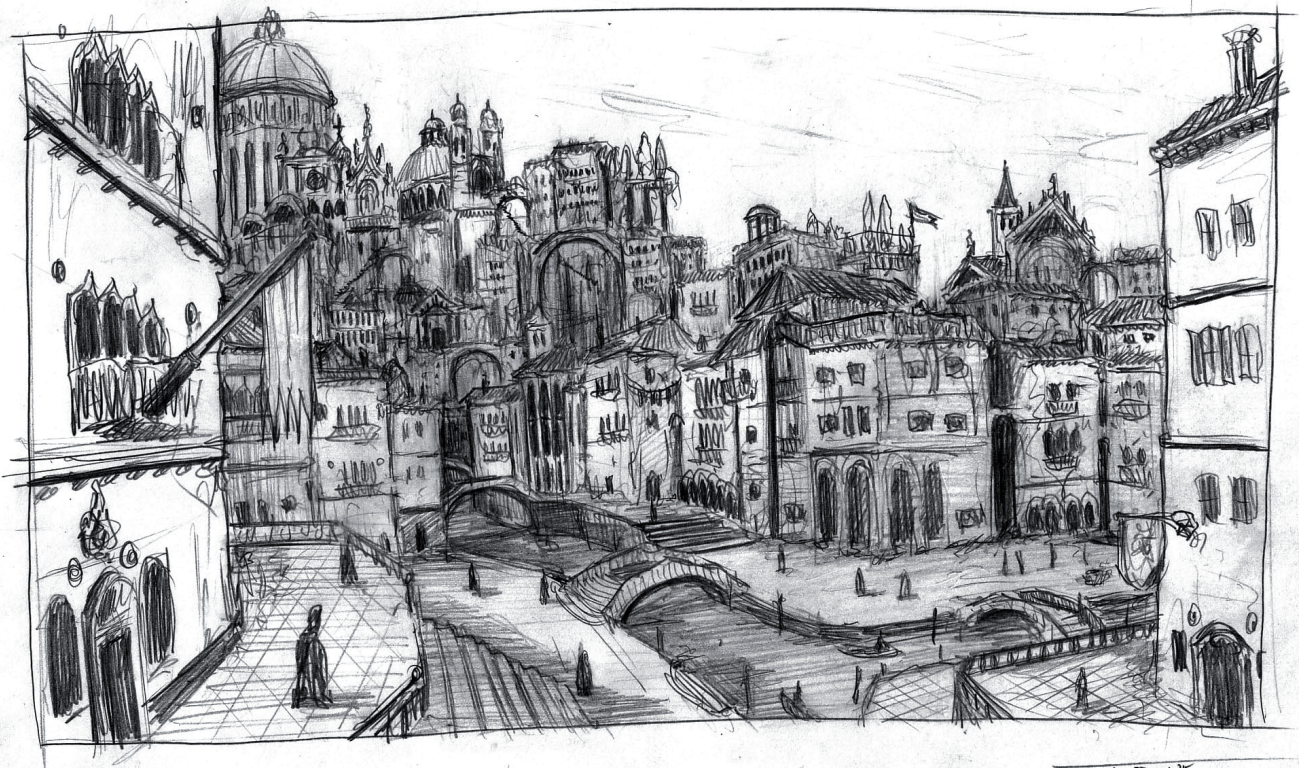
SPIELWELT

Für die ersten Entwürfe wurde mir völlige Freiheit eingeräumt. Ich konnte erst einmal uneingeschränkt zeichnen und mich anhand der recherchierten Bilder an das Venedig zur Renaissance herantasten. Interessant ist auch, dass die realistischen Elemente des Venedig zur damaligen Zeit nahtlos mit fantastischen Elementen zu verschmelzen scheinen. In unserer Variante gibt es endlose Häuserschluchten, in denen sich Profanbauten übereinander türmen und oben die Paläste und Villen der Reichen thronen. Das Abwasser rinnt in die dunklen Gassen hinab, zu denen kaum ein Lichtstrahl durchdringt. Hier in der Tiefe prägen Armut und Kriminalität das Bild, während der Gestank förmlich über die Pflastersteine zu kriechen scheint.

Ein anderes Szenario sind die Katakomben und die Kanalisation. Kaum vorstellbar, dass so etwas in einer auf Wasser gebauten Stadt existiert. Doch diese geheime Zwischenebene mit beklemmender Atmosphäre befindet sich unter vielen Häusern in dem Spiel und spannt ein Labyrinth voller unheimlicher Kreaturen quer durch die Stadt. Ein weiteres wichtiges Element des Spiels ist die Totenwelt. Komplett in der Fantasie entstanden lässt sich doch eine Brücke zu Afrika als Urkontinent spannen. Die Umgebung wirkt nur archaischer, mit surrealen Gebilden und unwirklichen Farben. Ein vorläufiger Screenshot ist auf der gegenüberliegenden Seite zu sehen: hier handelt es sich im Vordergrund noch um einen Randbezirk, in dem Vieles noch an ein „normales“ Venedig erinnert. Im Hintergrund sind schon die prachtvollen Paläste zu sehen. Die Spielszenen sind natürlich noch lange nicht fertig, aber sie sollen einen Einblick geben, wie die Konzepte umgesetzt werden.



Modelle und Texturen: Timm Schwank, Susie Sou, Tobias Bertrand, Work in Progress



KANALSZENE

WIRTSCHAUS

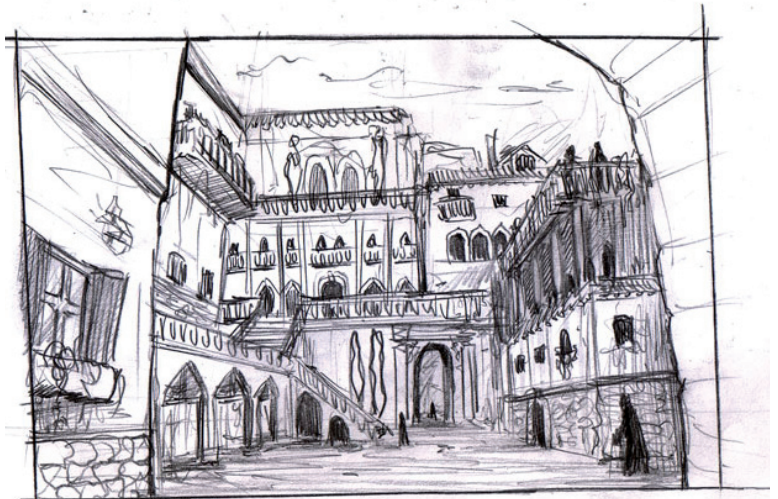
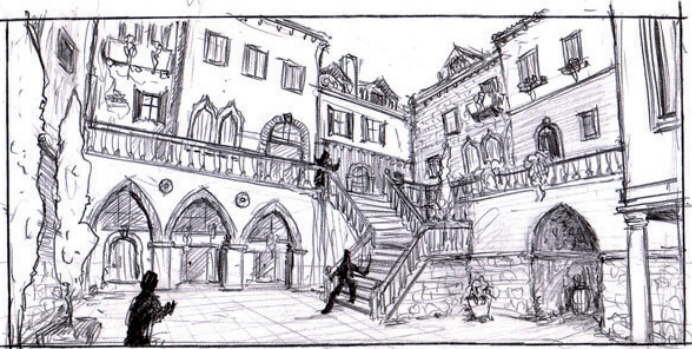
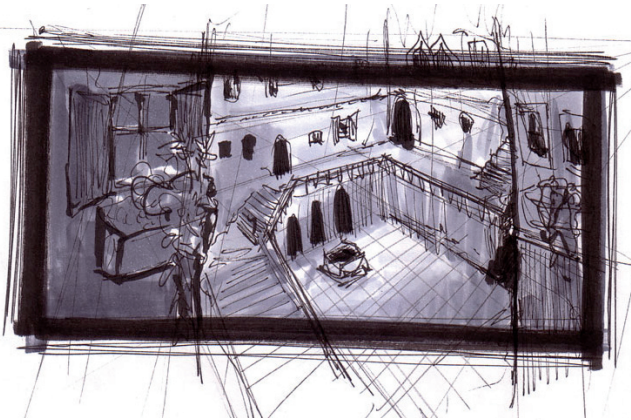
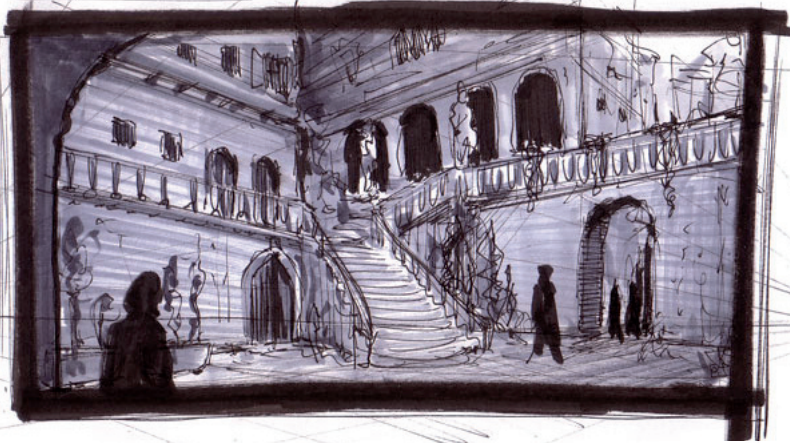
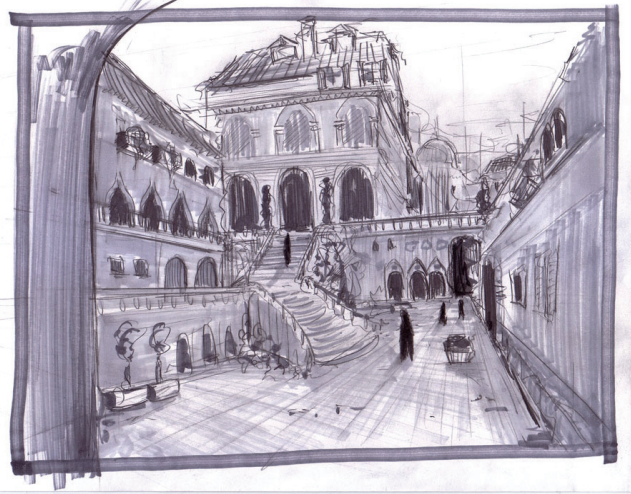
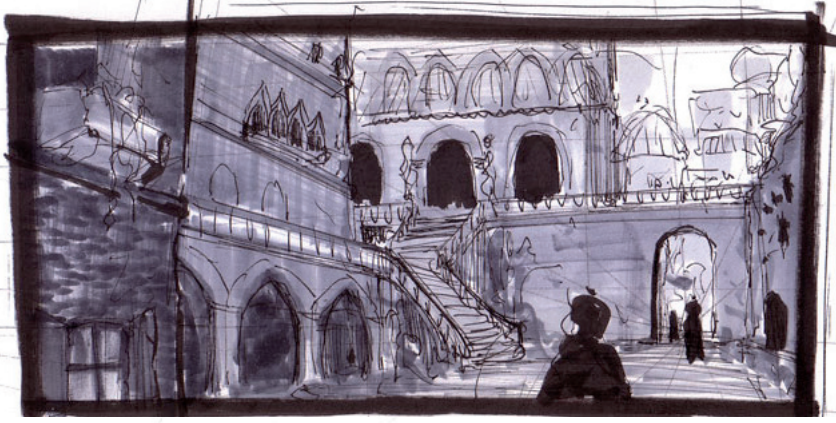
05

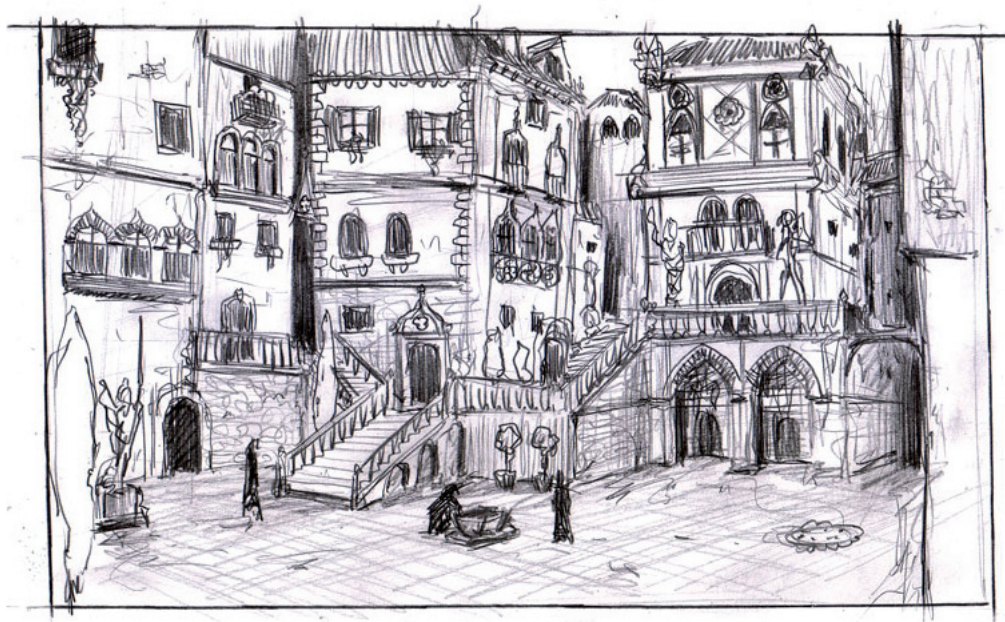
Auf dieser Doppelseite sind mitunter die ersten Skizzen zu sehen, die zu Beginn der Produktion entstanden sind. Links kann man schnelle Scribbles der Silhouette unseres Venedigs sehen. Oben ist ein etwas weiter ausgearbeiteter Entwurf, der sehr schön die Aufzürmung der Gebäude verdeutlicht.



SILHOUETTEN TESTS



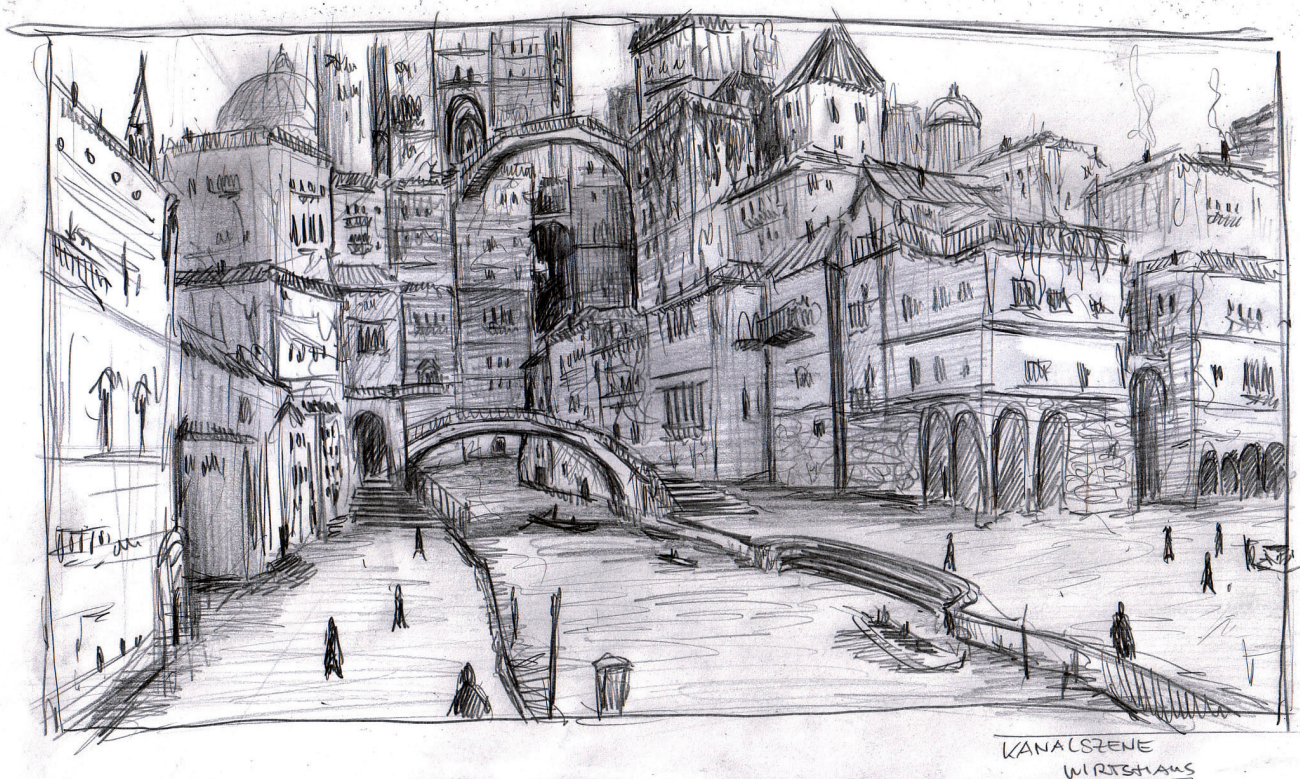




Die hier dargestellten Kanalszenen sollen den normalen Eindruck der Außenbezirke wiedergeben, um nicht gleich zu Beginn des Abenteuers das gesamte Pulver zu verschießen. Gestalterisch ist uns wichtig, ständig Kontraste zu schaffen, für Abwechslung zu sorgen, aber nicht die Sinne zu überfluten.



KANALSZENE
WIRTSCHAFTS



Besonders schön an den übereinander getürmten Häusern finde ich, dass verdeutlicht wird wie mit dem Design alleine schon Geschichten erzählt werden können. So fragt man sich, „wie kam es dazu, hat der Platz nicht mehr ausgereicht? Wollten die Bewohner immer höher hinaus? Haben dann nicht die unteren Schichten da darunter zu leiden?“





Die ersten farbigen Illustrationen sind noch sehr zaghaft und besitzen, wenn überhaupt, kaum fantastische Elemente. So angeordnete Bauten sind prinzipiell architektonisch denkbar. Wir haben aber festgestellt, dass in meinen Entwürfen der Bezug zum realistischen Venedig bis auf ein paar kleine Hinweise, zu stark in den Hintergrund getreten ist. In den späteren Entwürfen sind wieder mehr typische Kanäle enthalten.





Dies ist unser Venedig. Die Silhouette ist klar überzogen, außerdem haben wir uns für eine gigantische Brücke entschieden, die es ermöglicht, Waren vom Festland ohne Boote in die Stadt zu befördern. Die große Anzahl an Schiffen soll den Eindruck des damaligen Handelszentrums Europas unterstützen.

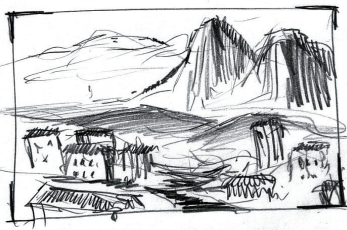


DIE BERGE

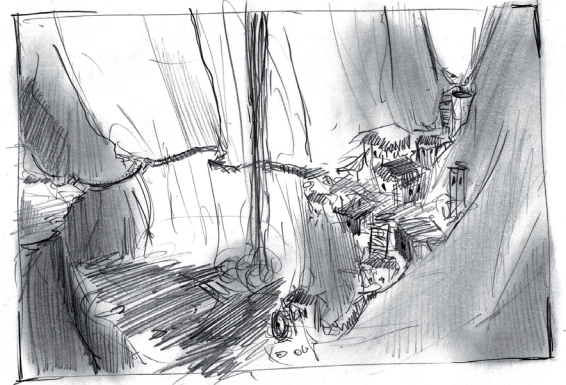
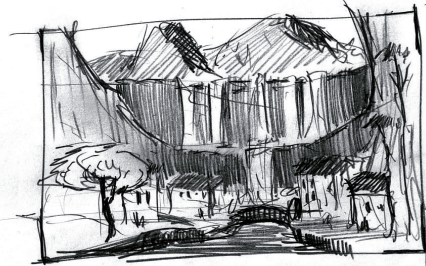
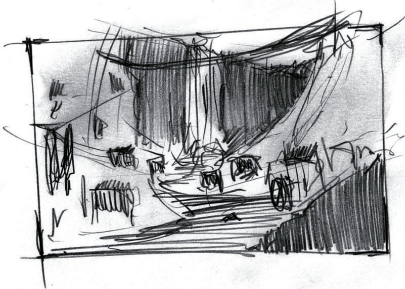
Die italienischen Berge sind der Ausgangspunkt des Abenteuers. Ein idyllischer Eindruck soll entstehen, denn noch ist die Welt in Ordnung - bis das Dorf, in dem Stella mit ihrem Geliebten lebt, überfallen wird. Die Häscher des Widersachers Victor bringen die Dorfbewohner auf brutale Art und Weise um im Glauben, Stella ebenfalls zu töten. Stella kann fliehen, doch ihr Geliebter kommt im Kampf ums Leben, während er Widerstand leistet und andere retten will. Dieses emotionale Szenario zieht die Spieler gleich zu Beginn ins Geschehen hinein.

Deswegen ist es wichtig, von Anfang an einen stimmigen Eindruck der Welt zu vermitteln. Es gibt nichts Schlimmeres als voller Tatendrang in ein Spiel zu starten, um dann ausgebremst zu werden, weil die Welt einen nicht fasziniert und man von der Story nicht in den Bann gezogen wird. In den Bergen sollen schon leicht fantastische Züge ganz dezent zum Vorschein kommen. In dieser Ideallandschaft gibt es außergewöhnlich angeordnete Wasserfälle, die in die Täler hinabstürzen, oder das Dorf ist so an den Hang gebaut, dass es nur über eine mächtige Hängebrücke zu erreichen ist, die über die Schlucht führt. Wenig weiter findet man noch das einsame Haus eines Einsiedlers, der später zum Mentor für Stella wird. Auch hier ist das Größenverhältnis der Natur gegenüber den Menschen übertrieben.

Ein geheimnisvoller Ort ist die kolossale Abtei, zu der man anfangs noch keinen Zutritt hat. Die Idee war, dass nur winzige Fenster vorhanden sind, um die Größe des massiven Baus zu verdeutlichen. Dieser Bau kontrastiert stark zur Natur, in der man sich sonst bewegt. Die Abtei sticht heraus und wirkt wie ein Fremdkörper.

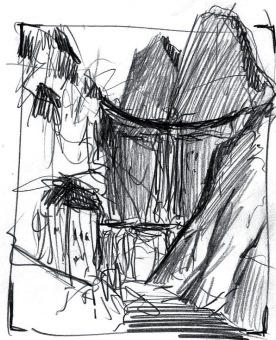
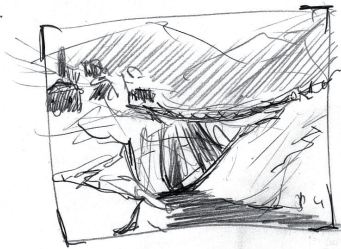


BERG DORF

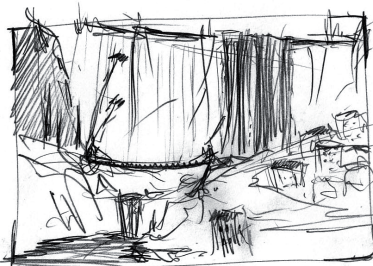


BERG DORF

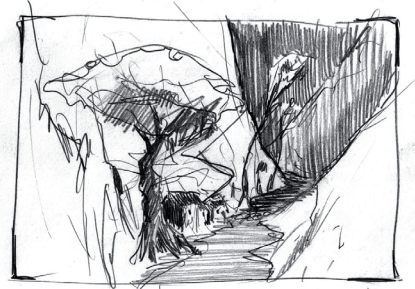
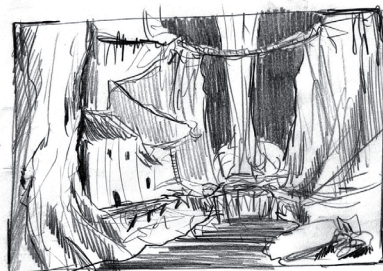
WERTHONCEPS



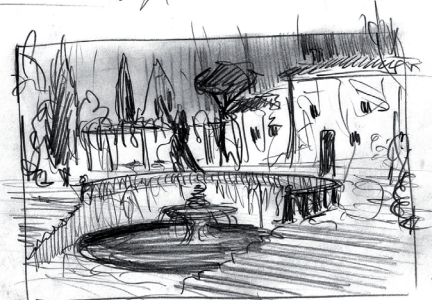
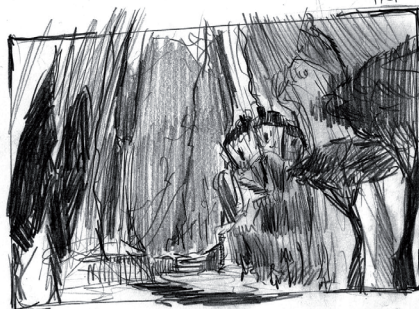
BERG DORF



Jede Skizze bringt einen im Entstehungsprozess weiter; egal ob sie gut oder schlecht ist, man zieht trotzdem immer etwas Brauchbares heraus. Ich zerknülle keine einzige Zeichnung und schmeiße nichts weg. Später noch einmal betrachtet, können so ganz ausgefallene Ideenanstöße entstehen, insbesondere wenn der Abstraktionsgrad recht hoch war. Man sieht plötzlich ganz andere Dinge, speziell wenn man die Zeichnung einfach mal auf den Kopf stellt.

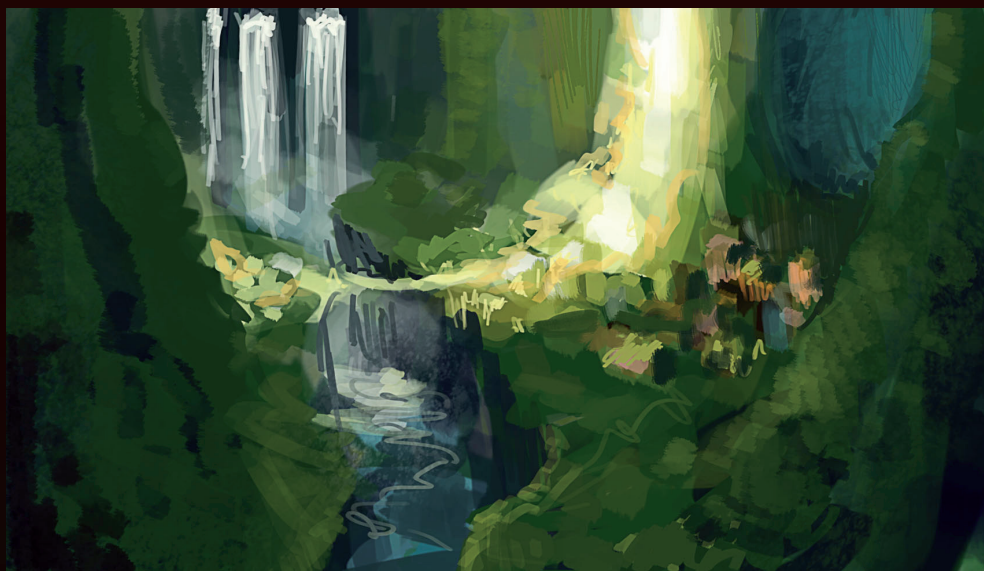


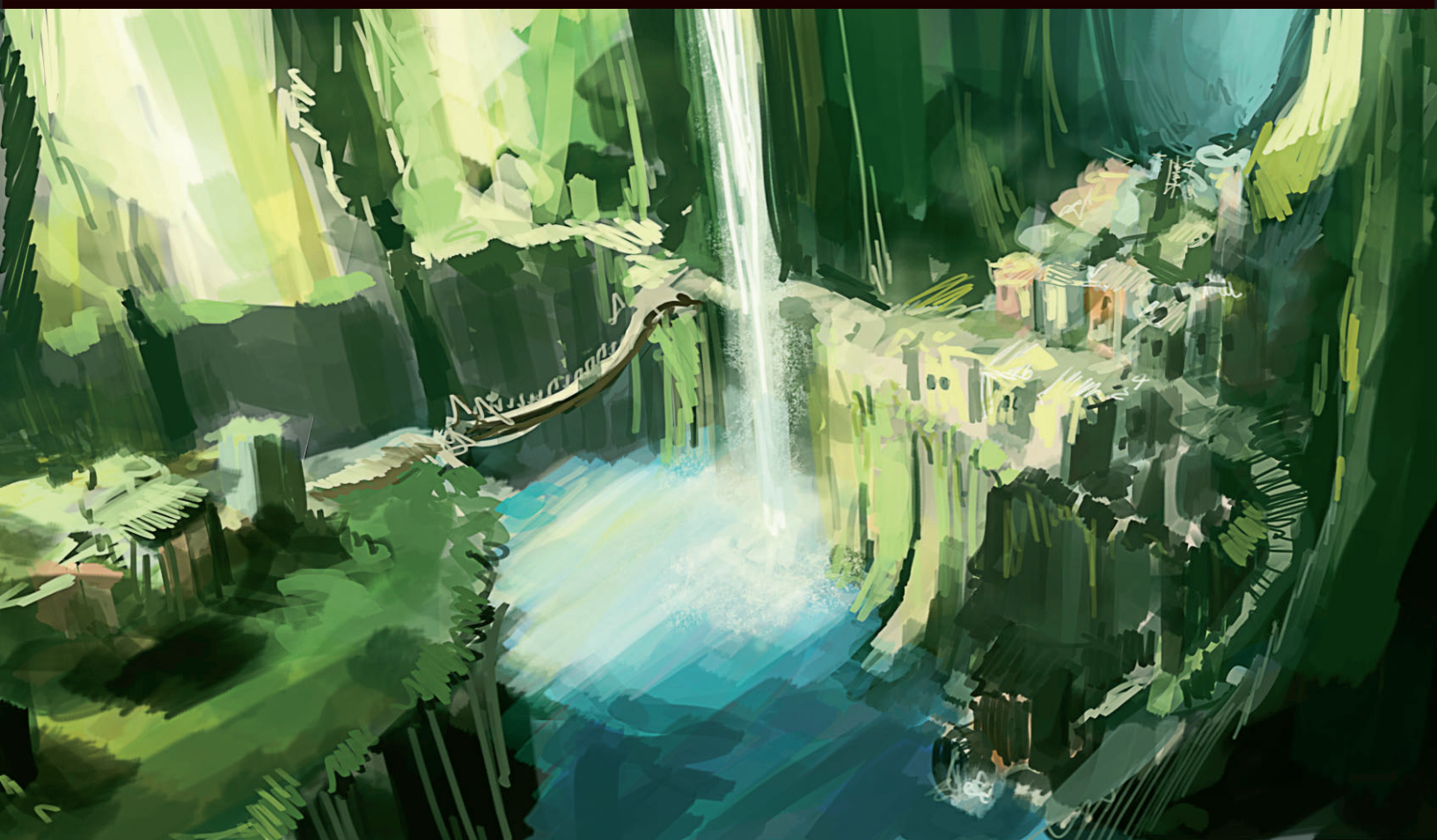
TENTORHAUS

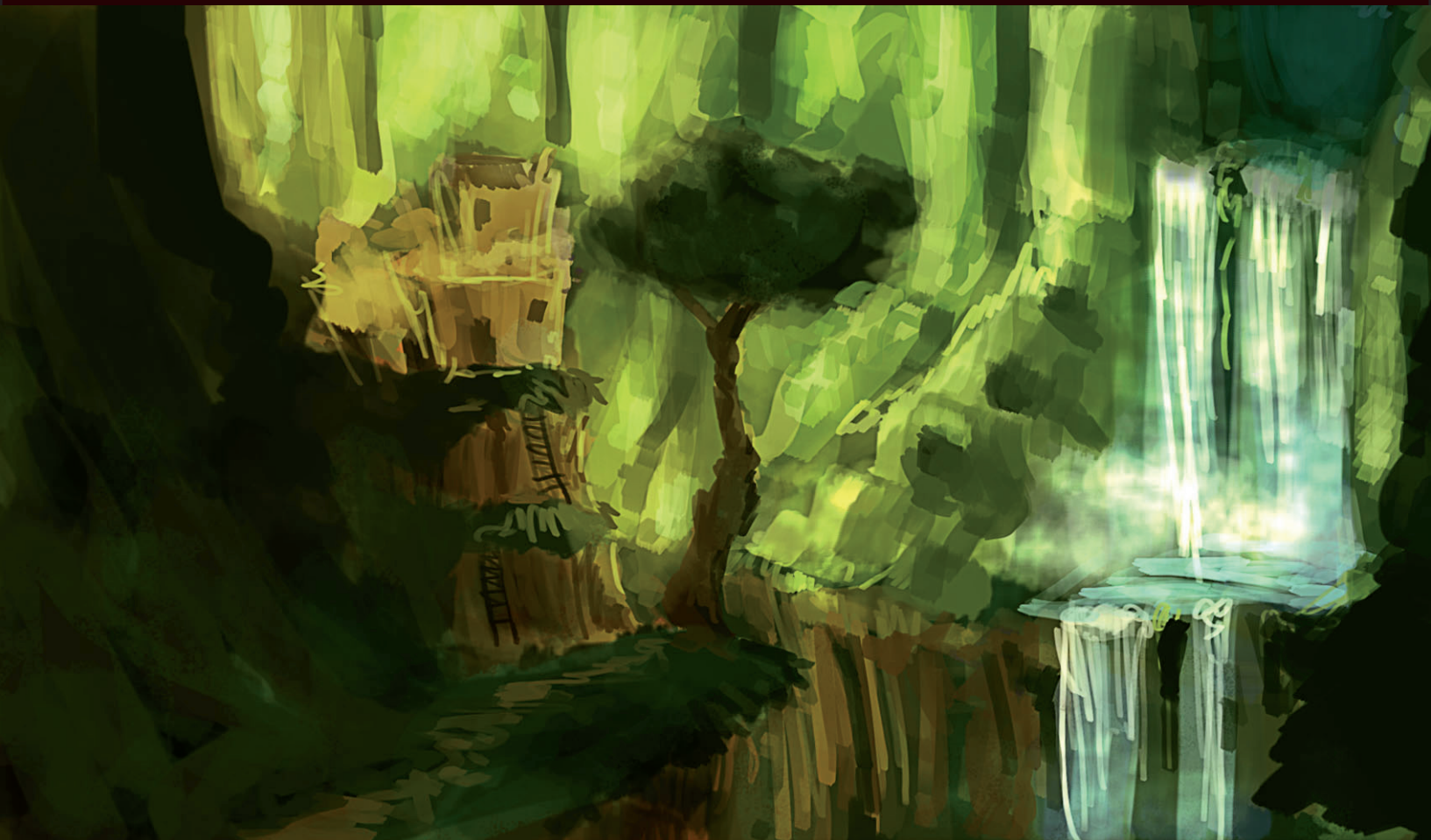
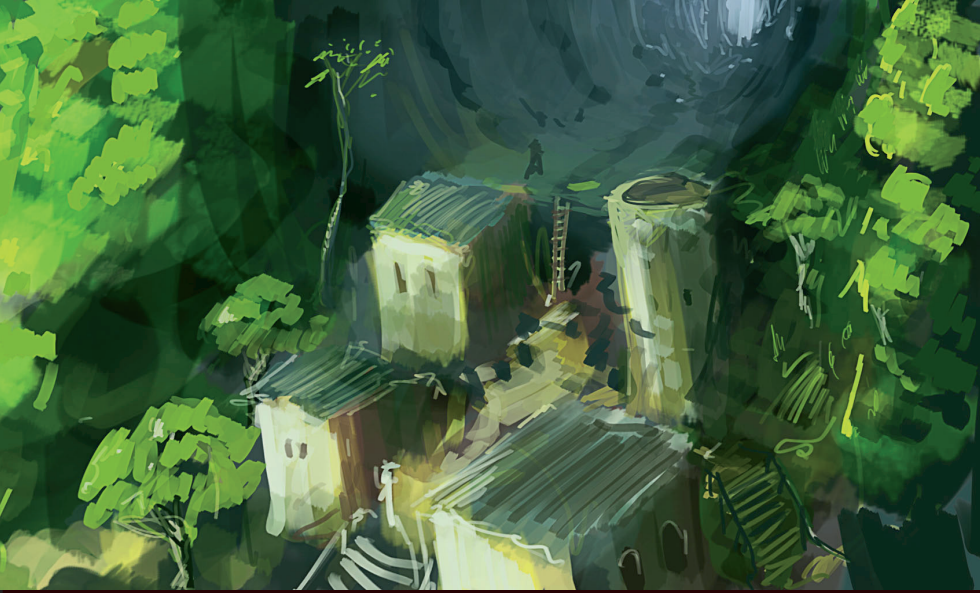




Hier kann man grobe Speedpaintings der idealen Berglandschaft sehen. Oben ist ein Entwurf des Einsiedlerhauses, das weit unten im Tal liegt. Ein Höhleneingang erweckt die Neugier des Spielers zusätzlich und eröffnet die Möglichkeit das Gebiet noch weiter zu erkunden. So etwas bietet sich immer an, um zusätzliche Schauplätze einzuführen und die Linearität aus dem Spielerlebnis zu nehmen.

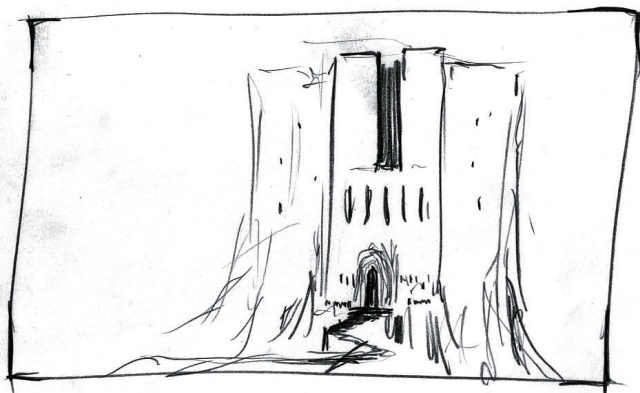
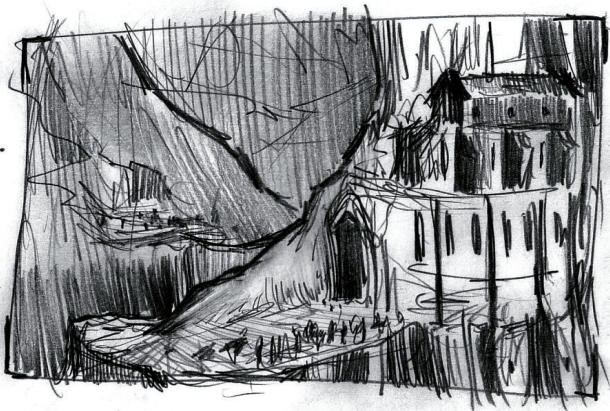




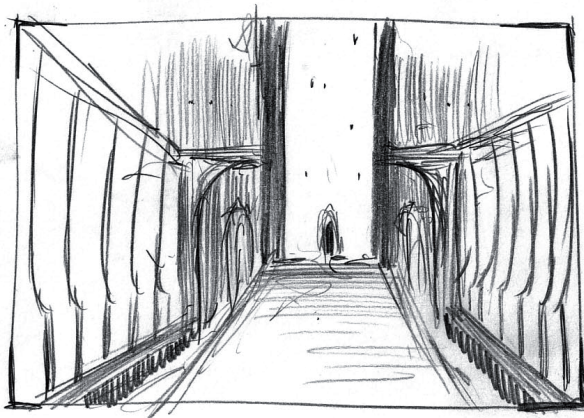
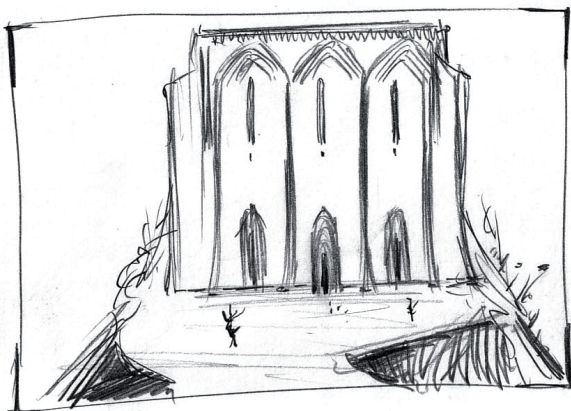
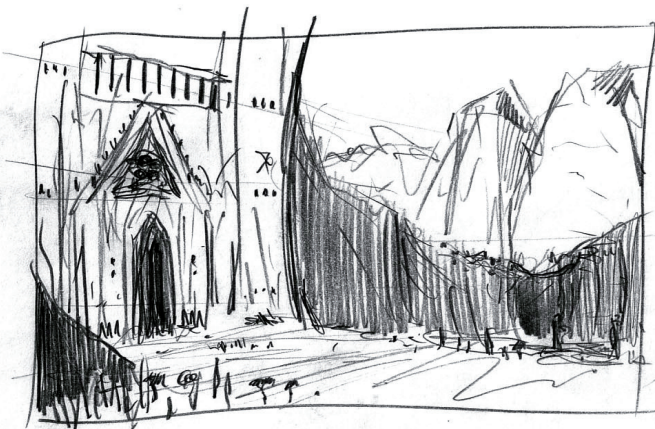
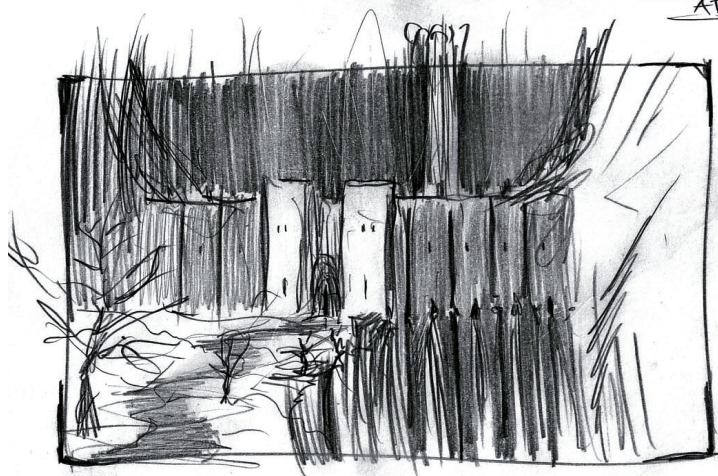


Die Farbstimmungen der Berglandschaft war besonders wichtig und ich habe ein wenig mit Licht und Schatten gespielt, um die Konturen der Täler sich besser abzuheben.

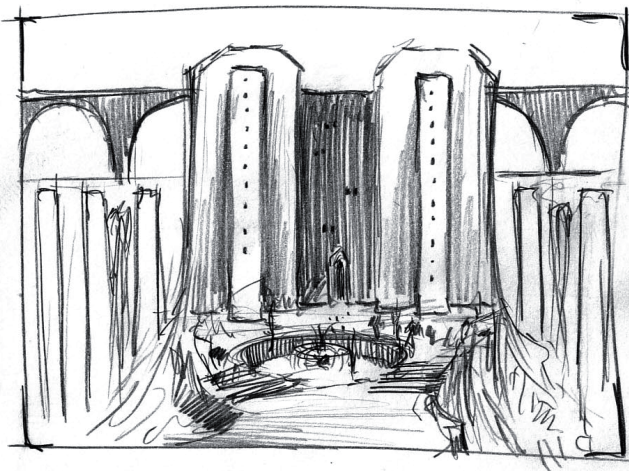
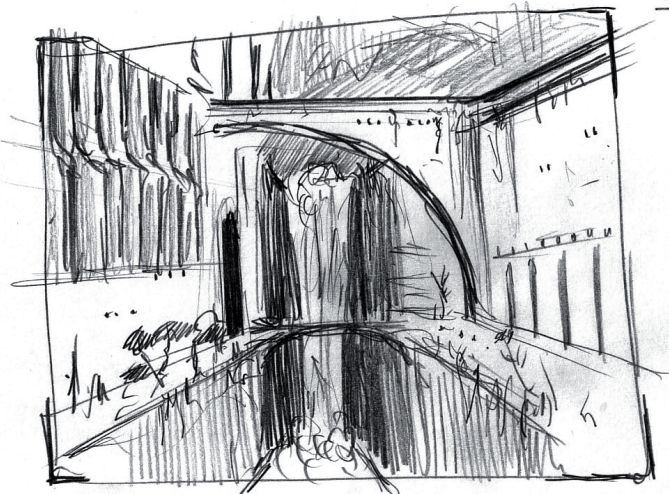
Gegenüber sind die ersten Skizzen der geheimnisvollen Abtei zu sehen. Wichtig war hier, mit den Formen zu spielen. . Natürlich hatte ich ständig den massiven Bau aus „Der Name der Rose“ im Kopf. Ich habe mich von der klaren Formsprache leiten lassen, um einen Gegensatz zum venezianischen Baustil zu schaffen.

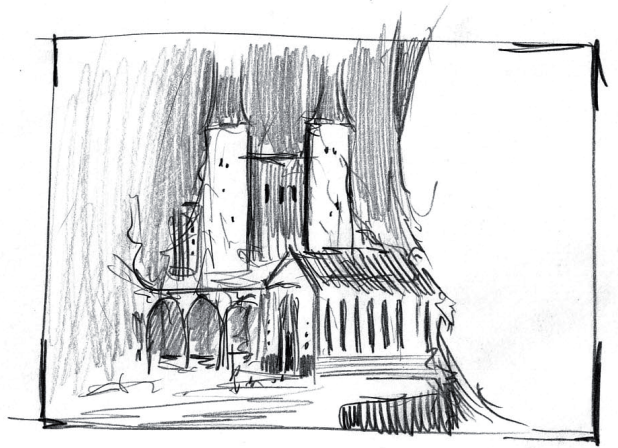


ABTEI

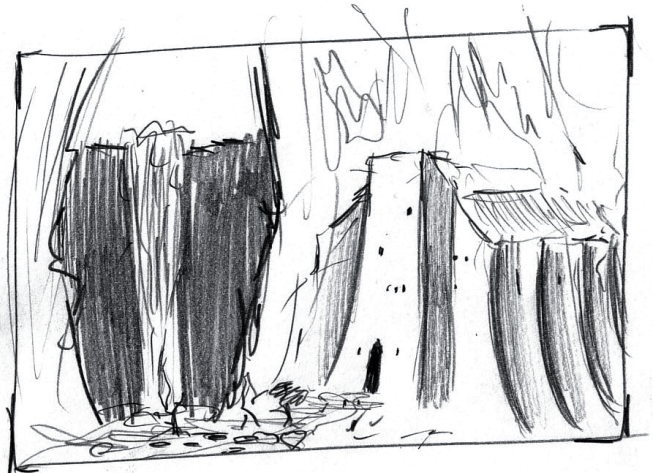
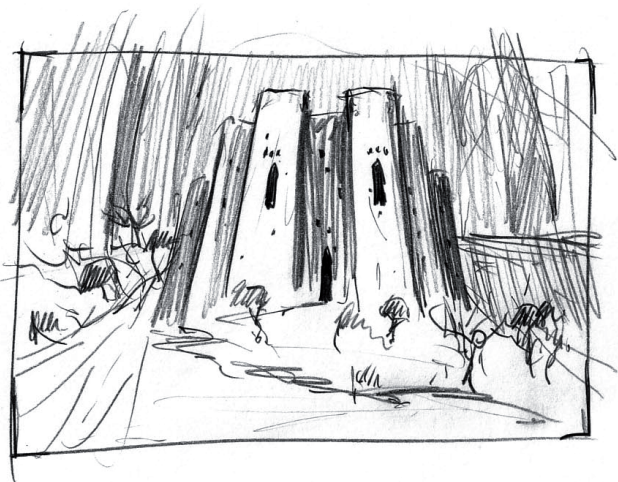
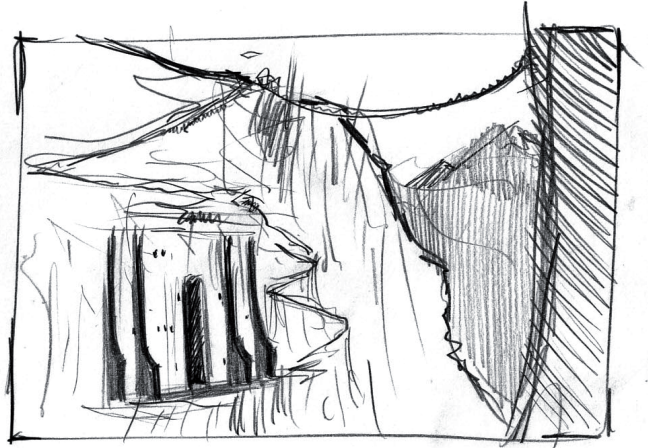
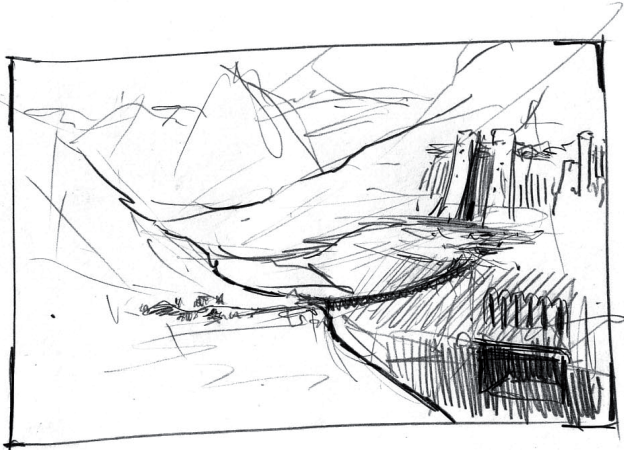


ABTEI

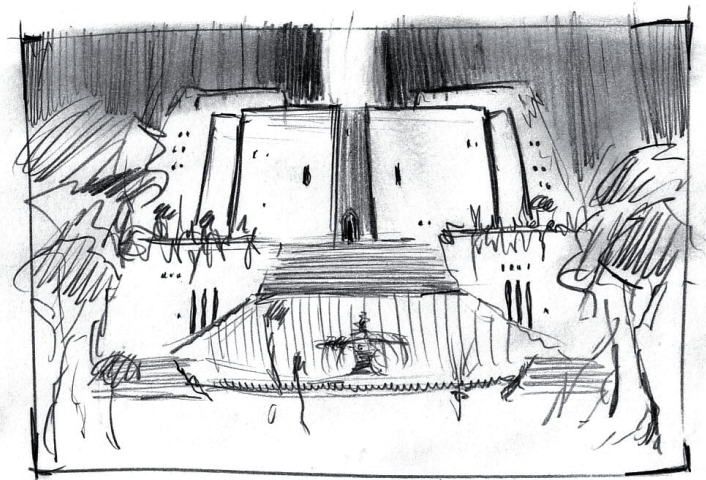
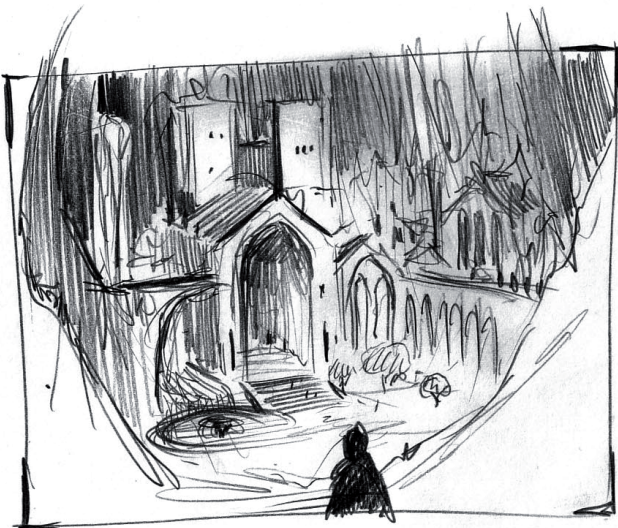


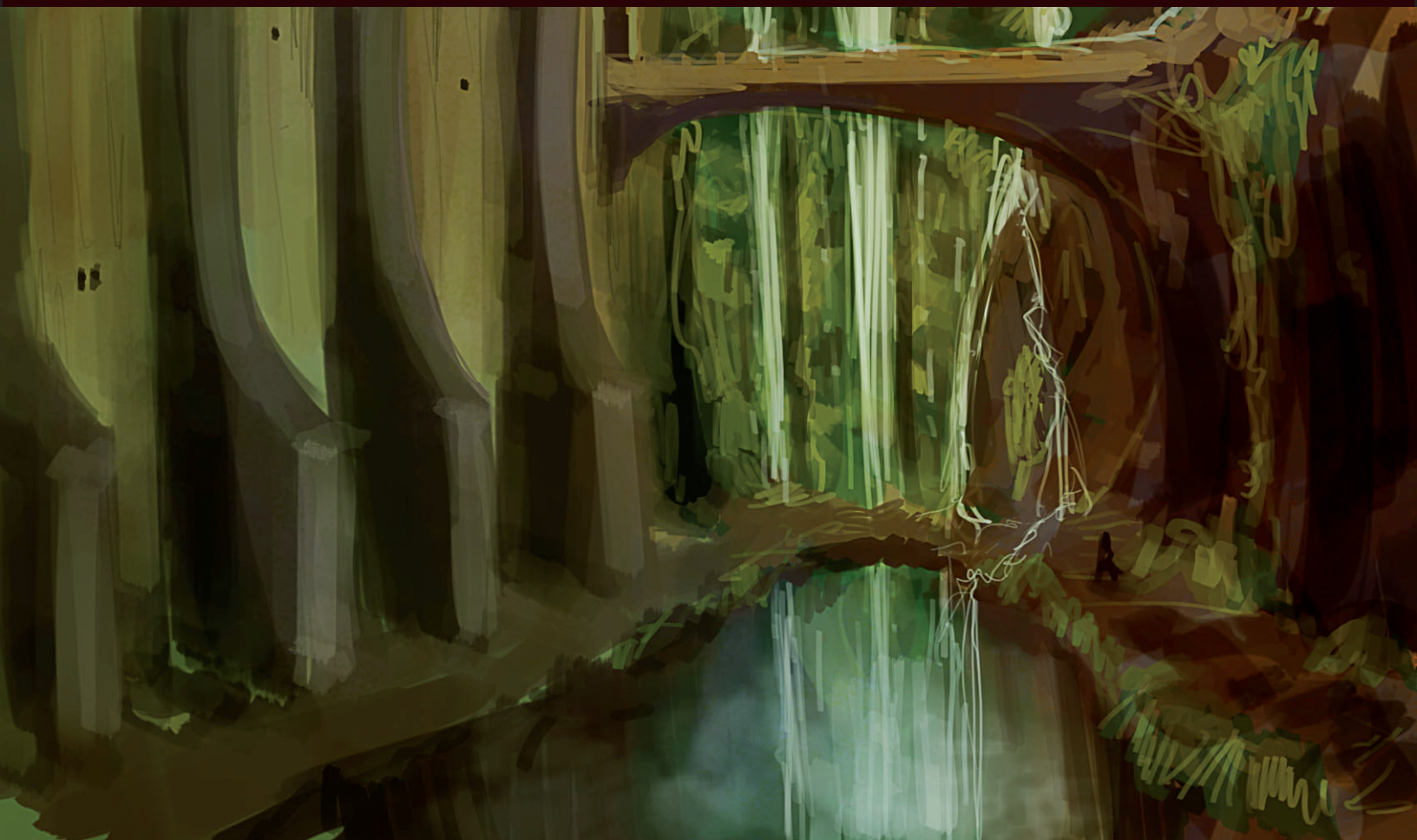


ABTEL



ABTEL

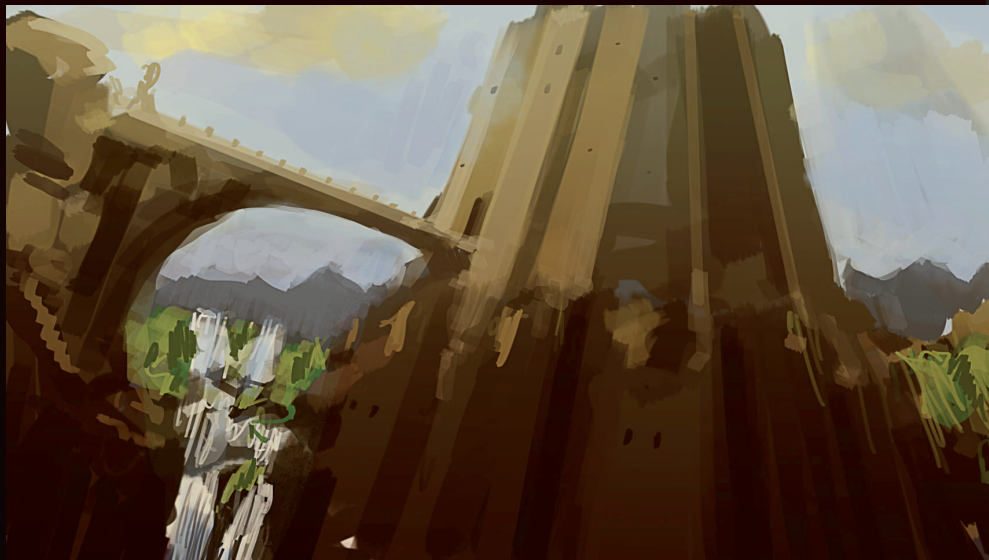




Von den Bleistiftzeichnungen gegenüber gefällt mir besonders die Zeichnung rechts unten. Sie erinnert fast an einen babylonischen Palast zu Zeiten Nebuchadnezzars mit hängenden Gärten. Oben im Bild war die Überlegung, dass man später im Spiel einen Geheimeingang zu der Abtei findet, der sich unterhalb des eigentlichen Eingangs befindet.

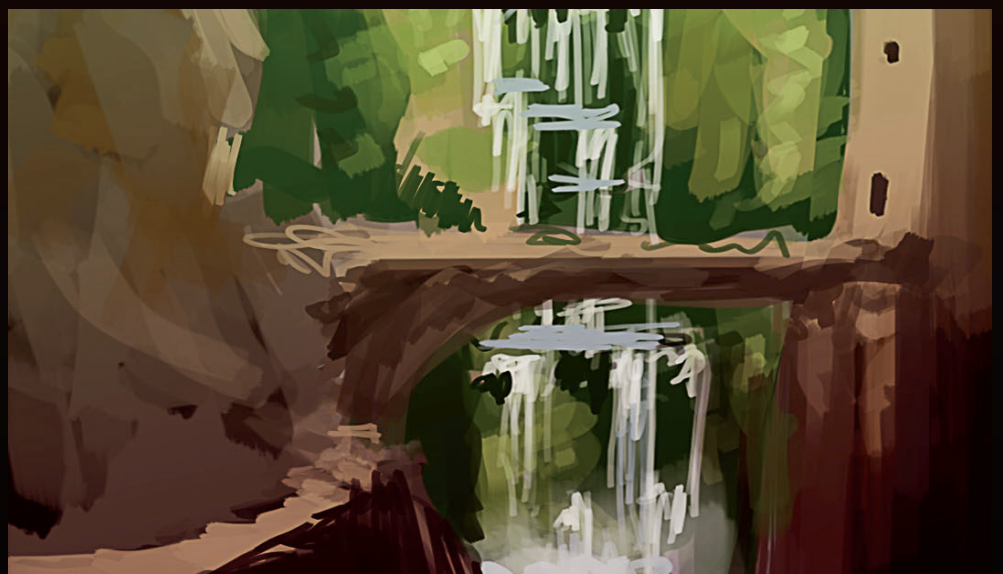


Ich versuche auch immer bei den Entwürfen mit dramatischen Perspektiven zu spielen, um einen besseren Eindruck der Größe zu vermitteln. Komposition ist mir selbst bei schnellen Entwürfen wichtig und ist absolut notwendig, um die anderen Mitarbeiter bei weiteren Besprechungen zu überzeugen. Ich kann nicht leugnen, dass ich ein Ästhet bin, der sich vom Schönen angezogen fühlt. Deswegen versuche ich die Entwürfe so gut als möglich hinzubekommen, so dass andere sich ebenfalls angesprochen fühlen und sich hineinversetzen können





Oben ist ein ganz anderer Entwurf, der von der schönen Landschaft weggeht und eher den Eindruck vermittelt, als könnte man durch die Abtei in die Unterwelt hinabsteigen. Dementsprechend ist die Lichtstimmung komplett verändert und das Bild anders eingefärbt. Die abgestorbenen Bäume verstärken die drückende Stimmung.



VORSTADT

Die Vorstadt ist ein wichtiger Teil von Venedig, in dem ein großer Teil des Spiels stattfindet. Vor allem ist dieser Teil in der jetzigen Vorproduktion schon am weitesten ausgearbeitet. Hier soll sich der Spieler noch ins weitgehend gewohnte Venedig zurückversetzt fühlen. Einige Höhepunkte machen aber bewusst, dass man sich doch in einem fantastischen Venedig bewegt. Die Gassen sind eng, es gibt wenig weitläufige Plätze, die Gebäude sind eher noch profan und türmen sich noch nicht übereinander.

Die Bombasteinlagen beschränken sich auf die riesige Prunkbarke, die der Doge einem reichen persischen Händler geschenkt hat, der gerade in der Stadt ist. Dementsprechend ist sie auch mit einem kleinen Palast modifiziert, der im Schiff integriert ist.

Seine Fenster repräsentieren den persischen Baustil. Die alte verlassene Kathedrale ist ein sagenumwobener Ort und ein weiterer Teil, der in diesem Level heraus sticht. Sie ist zusammengefallen, verriegelt und zugewuchert; man kann kaum erahnen, was hier passiert ist. Niemand hat es gewagt die Instandsetzung des Gebäudes in Angriff zu nehmen. Der Hafen ist auch ein Ort, an dem man mit der Größe der Gebäude spielen kann. Ich habe riesige Lagerhallen kreiert, in welche die Schiffe direkt hineinfahren können. Exotische Waren werden hier ausgetauscht und es herrscht ein reges Treiben auf den Plätzen.

Stella kommt vom Land und ist das erste Mal in der großen Stadt unterwegs, um ihre Geheimnisse zu ergründen. Dieses Gefühl muss auch auf den Spieler überspringen, wenn er Stella durch die Gassen steuert.





Mehrere Häuserentwürfe müssen angefertigt werden, die dann teilweise auch von externen Outsourcing Studios modelliert werden. Um weitere Absprachen so gering wie möglich zu halten müssen die Vorlagen schon deutlich detaillierter sein.

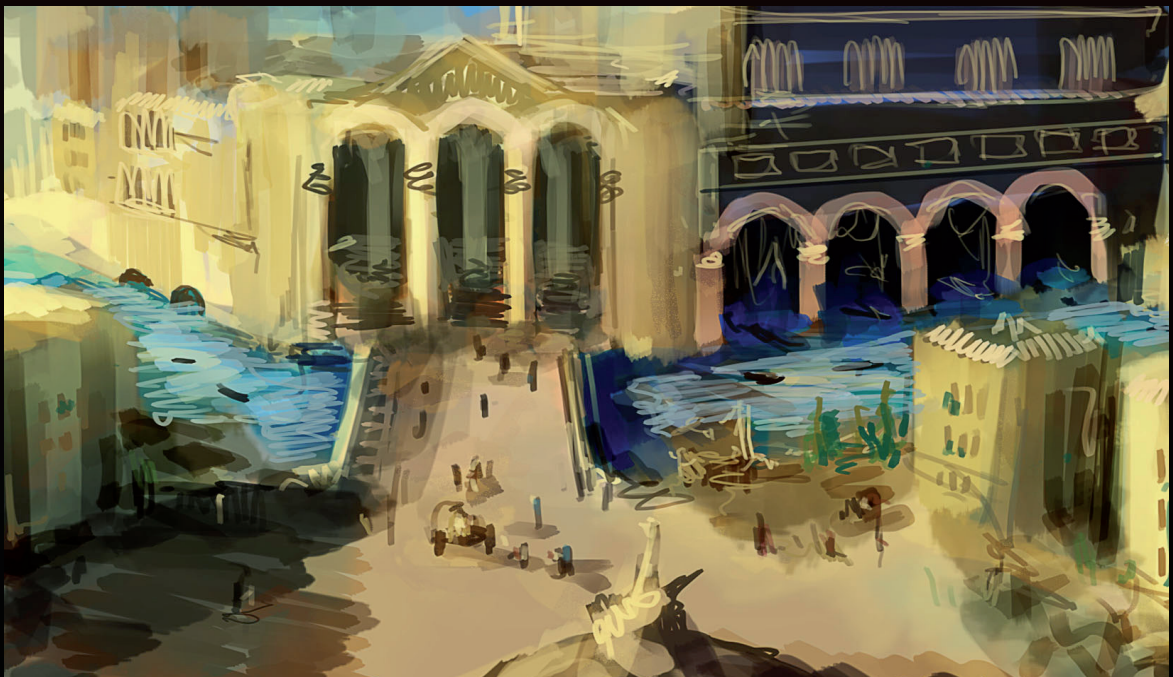


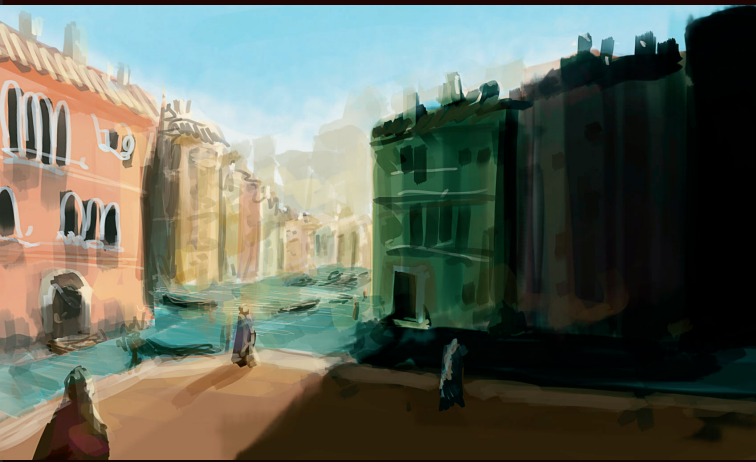
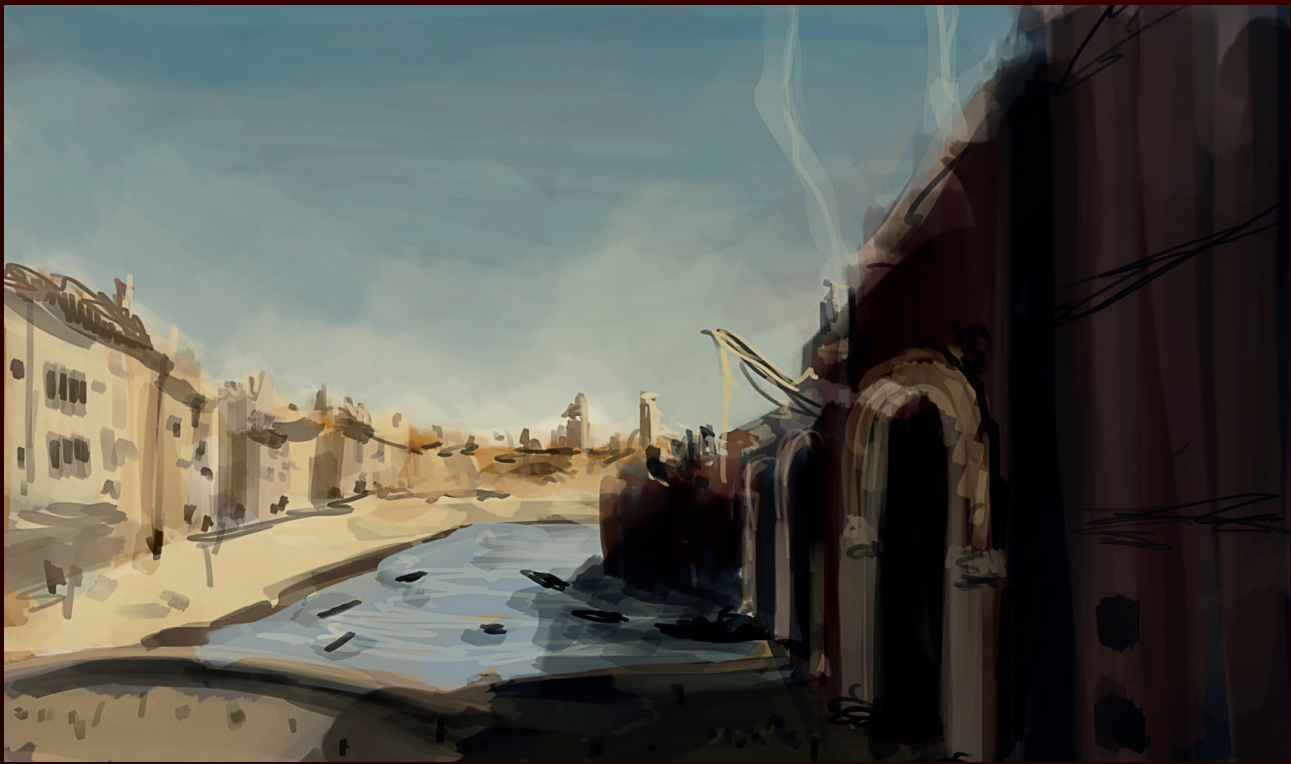


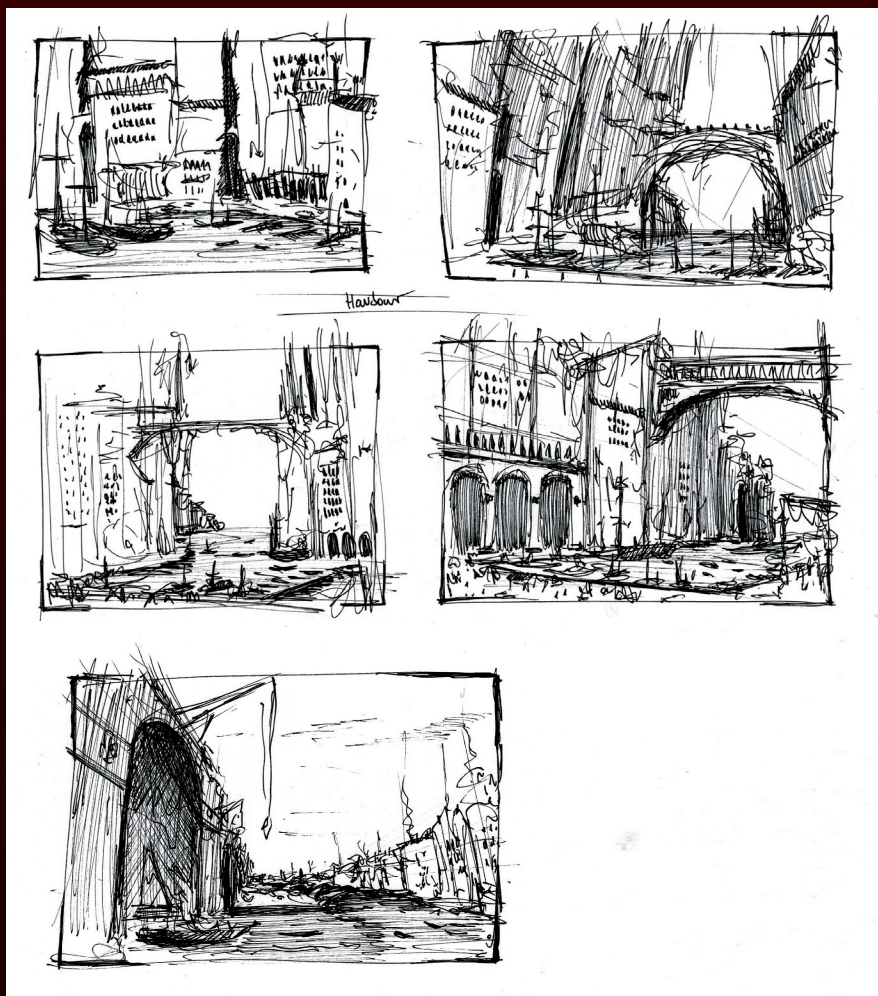


Hier sind mehrere grobe Entwürfe von Plätzen und dem Handelskontor zu sehen. Gegenüber kann man den ersten großen Platz sehen, der direkt hinter dem Stadttor, dem prunkvollen Eingang von Venedig, liegt. Wichtig für den Stil des Spiels ist, dass nicht alles so steril wirkt. Deswegen sind die Farben oft ein wenig übersättigt und die Architektur ganz leicht verkrümmt, um einen lebendigeren Eindruck der Geometrie dieses Levels zu erzeugen.









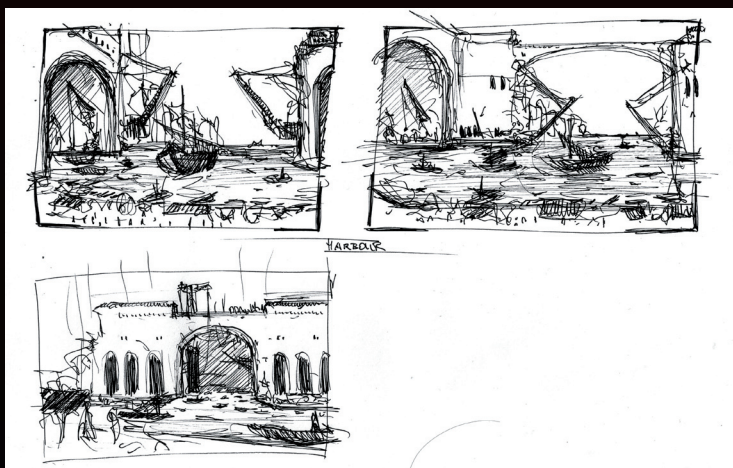
Bei all den Entwürfen ist es ungemein wichtig, sich mit dem Design nicht zu sehr aus dem Fenster zu lehnen. Wenn der Spieler etwas völlig Fremdes vorfindet ohne langsam herangeführt zu werden, kann das Unbehagen auslösen. Deswegen habe ich hier lieber bekannte Sachen so verfremdet oder mit neuen Elementen vermischt, dass das Unbekannte leichter zugänglich wird.





Hier ist der monumental große Hafen zu sehen. Im Hintergrund türmt sich die Stadt auf, während im Vordergrund ordentlicher Betrieb herrscht.



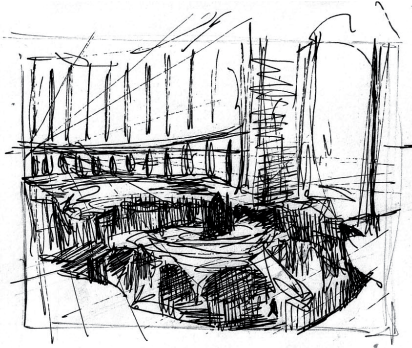


Bei den Innenansichten des Hafengebäudes kam auch der Gedanke, eine Zugbrücke einzufügen, die an die Tower Bridge erinnert. Damit entsteht der Eindruck, dass die Stadt sehr weit entwickelt ist und über wilde Konstruktionen verfügt, die das tägliche Leben erleichtern. Das ist ein gutes Beispiel für die Möglichkeit, etwas Bekanntes in ein anderes Szenario zu verlagern.

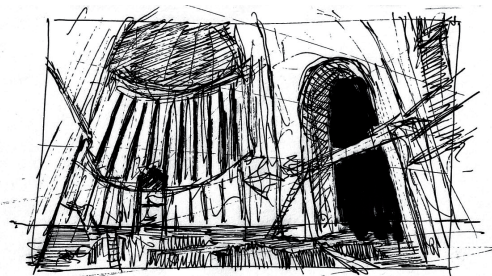
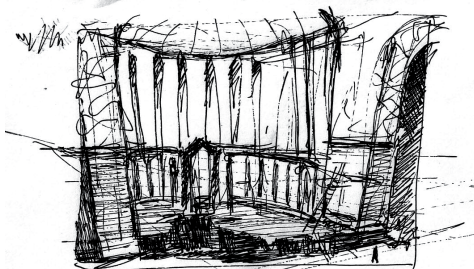


Die fertige Vorlage der Prunkbarke des persischen Händlers.

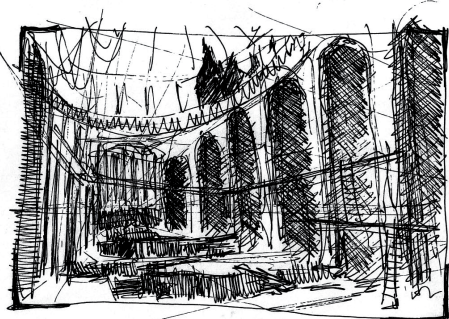




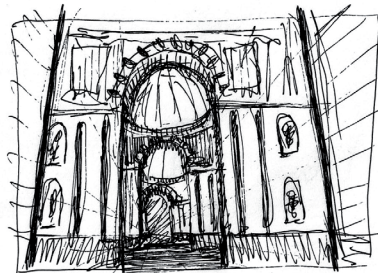
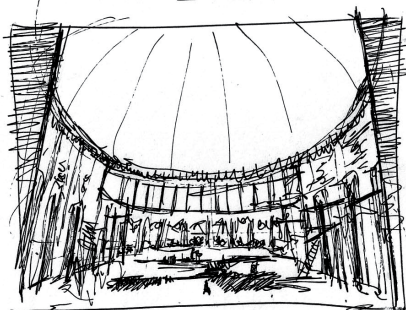
Die innere Ausgestaltung der Kathedrale hat sich als schwieriger erwiesen als ich dachte. Gerade hier ist so vieles schon gesehen und bekannt. Doch dank der fantastischen Radierungen von Piranesi bekam ich auch hier neue Denkanstöße. Auf der gegenüberliegenden Seite sind die Außenansichten der Kathedrale abgebildet, bei denen man den heruntergekommenen Zustand gut erkennen kann.



KATHEDRALE INNEN



KATHEDRALE INNEN



KATHEDRALE INNEN



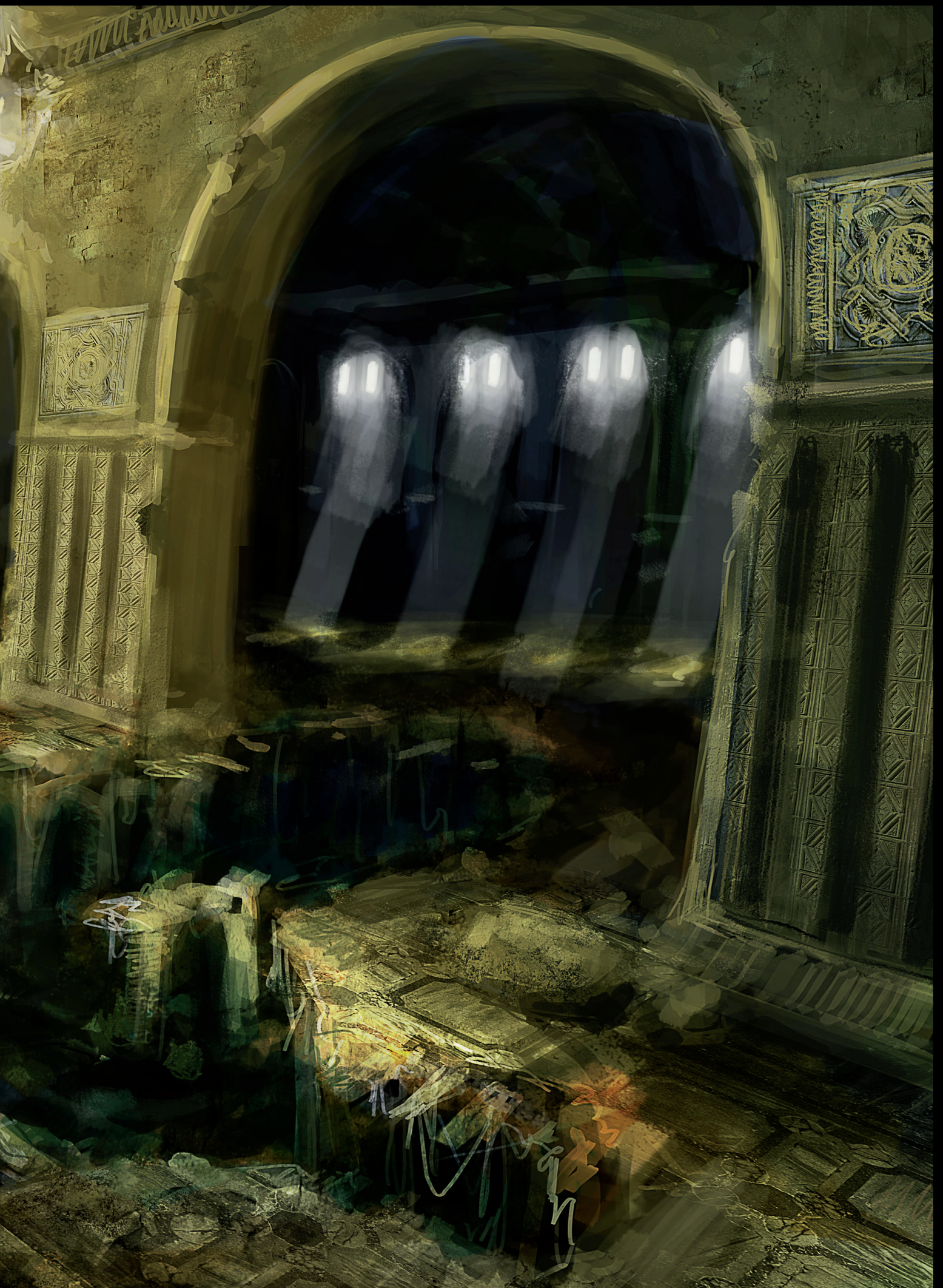


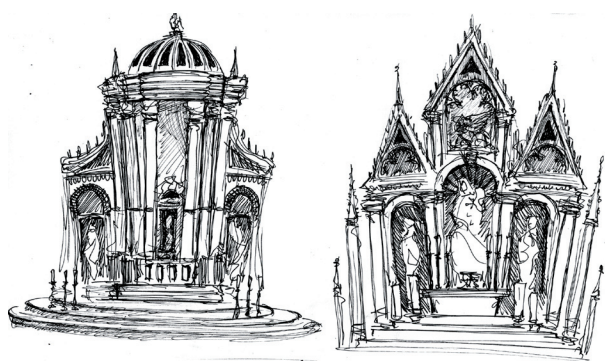


Dies sind beides ziemlich detaillierte Illustrationen, die wesentlich mehr Zeit gekostet haben als die Speedpaintings. Auf der nachfolgenden Doppelseite steckt viel Detailarbeit, um eine möglichst gute Vorlage zu liefern. Trotzdem will ich einen lockeren Malstil behalten. Mein eigener Anspruch ist auch recht hoch, um quasi ein kleines Kunstwerk zu schaffen.

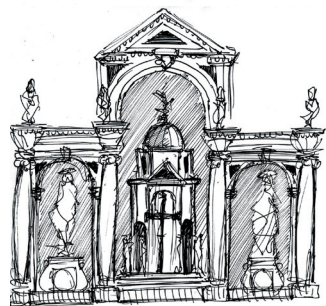




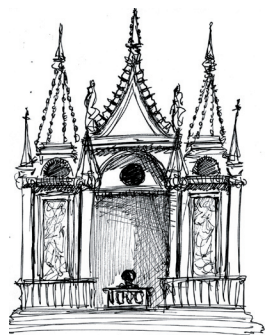




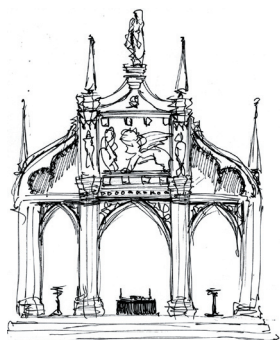
Altarraum 04



Altarraum 03



Altarraum 02



Altarraum 01



Ein wunderschönes Beispiel, wie die spätere Umsetzung nach der Konzeptzeichnung aussehen kann, ist an diesem außergewöhnlichen Altar verdeutlicht, den Susie Sou modelliert und texturiert hat. Die Farbstimmung und die Feinheiten auf der rechten Seite sind natürlich noch nicht final können noch weiter verfeinert werden.



3D Modell und Texturen: Susie Sou



Dies ist die kolorierte Version einer der ersten Bleistiftskizzen, die auch ganz am Anfang dieses Buches zu sehen ist.



KATAKOMBEN

Wir haben uns im Team überlegt, wie diese Zwischenebene in Venedig wohl aussehen könnte. Im wahren Venedig gibt es kaum so etwas wie eine Ebene unter der Stadt, höchstens vielleicht unter Kirchen und großen Plätzen, die höher über der Wasseroberfläche gebaut sind.

Im Spiel jedoch überspannen wir den Bogen ein wenig und lassen den Spieler zusammen mit Stella abtauchen in ein Netz von Katakomben, das sich quer durch die gesamte Stadt zieht. Die mächtigen Pfähle ragen aus dem Wasser auf und stützen die Bauten oberhalb. Ein besonderes Element sind auch die korallenartigen Gewächse auf den Felsen die teilweise aus dem Wasser ragen. Vorstellbar sind auch Wurzeln die von Parkanlagen oberhalb hinuntergewachsen sind und mit der Umgebung verschmelzen. Wichtig war uns, dass man sich von einheitlichen Dungeons entfernt, die man zu hunderten in anderen Spielen sehen kann. Das Meer mit seinen faszinierenden Lebewesen und Unterwasserpflanzen als Thema noch stärker einzubringen gefällt mir ganz besonders. Da es auch zu Kämpfen mit unterschiedlichsten Kreaturen kommen wird, kann hier exemplarisch anhand einer fast menschengroßen Krabbe gezeigt werden, die sich in dieser Zwischenebene zuhause fühlt und sich gut in den Felsen getarnt auf vorbeikommende Opfer stürzt. Natürlich ist Stella entsprechend ausgerüstet den Kampf aufzunehmen.



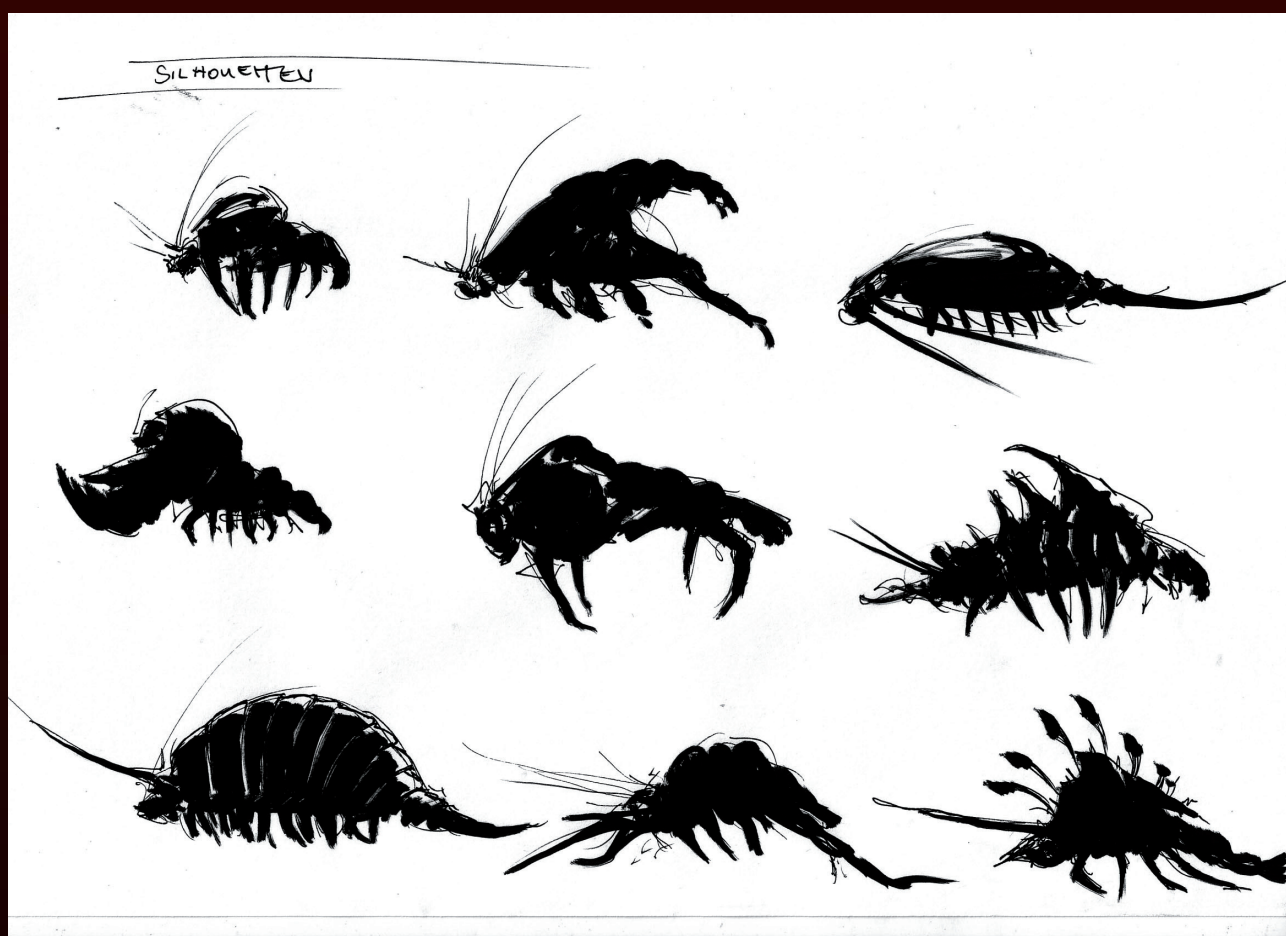
Nach mehreren kleinen Thumbnail Skizzen konnte ich mit Fineliner eine etwa A5 große Skizze anfertigen, die ich fast eins zu eins farbig gestalten konnte.



Auch hier ist eine gute Umsetzung der Katakomben erreicht,
obwohl natürlich noch lange nicht alle Details eingefügt sind.

Modelle und Texturen: Tobias Bertrand

Stella und Krabbe: Gregor Weiß

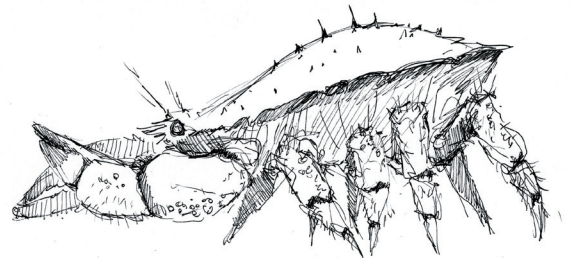
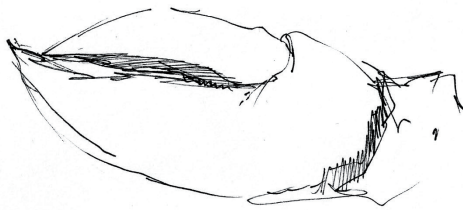


Ein ganz spannendes Thema sind die Kämpfe gegen die verschiedensten Kreaturen, in denen Stella beziehungsweise der Spieler sein Geschick unter Beweis stellen muss. Denn mit stupidem Tastenhämmern kommt man bei unserem Spiel nicht weit. Vor diesen krabbenartigen Entwürfen sind noch eine ganze Menge andere Zeichnungen entstanden, von den wildesten Muränen-Variationen bis hin zu Tentakelmonstern. Doch exemplarisch möchte ich hier auf die Krabbe eingehen, die als „Standardgegner“ dient, trotzdem aber spannend inszeniert werden muss.

Anhand der kleinen Silhouetten-Zeichnungen konnte ich mich an die Variationen der Form herantasten, wobei mir die bullige, gorillaartige Form ganz besonders zusagt.

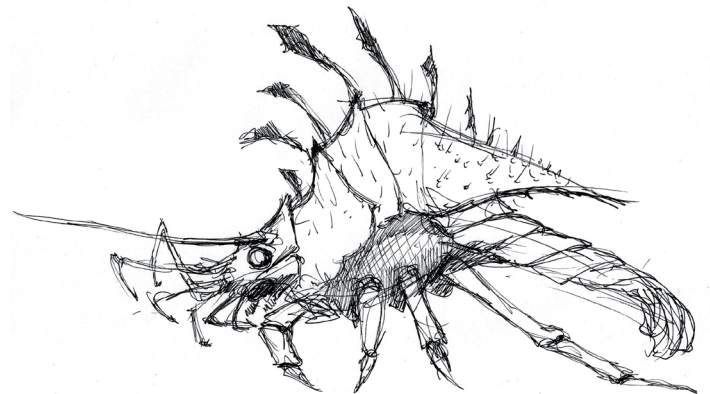
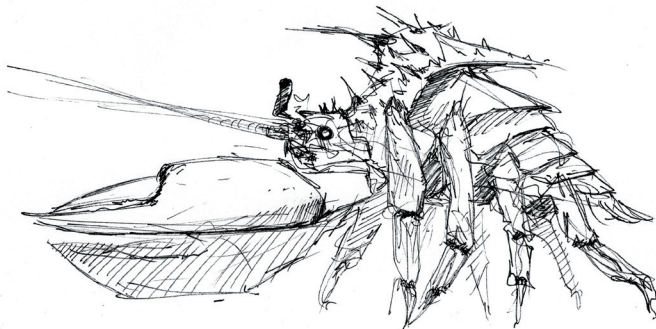
Auf den nächsten Seiten sind noch mehrere detailliertere Skizzen als diese hier zu sehen, bis hin zu farbigen Konzeptzeichnungen, anhand denen man die Beschaffenheit der Oberfläche ablesen können soll. Zunächst bin ich immer in der Seitenansicht geblieben, um später dann in die Perspektive zu wechseln, wenn die Form uns gefallen hat.

Von der Krabbe soll es auch übermannsgroße Variationen geben, die dann ausgewachsen sind, stärkere Hinterbeine haben und Stella mit gewaltigen Sprüngen attackieren können, während sich die messerscharfen Scheren in die Haut bohren wollen.



KAMPF SCHEREN

KÖNIGSKRABBE

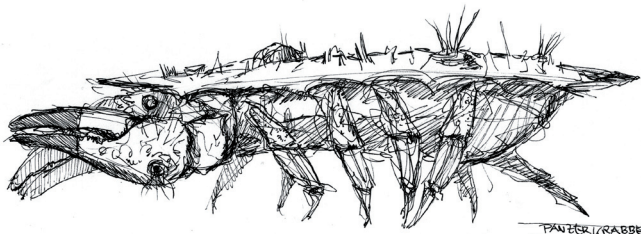


SCHERENKRABBE

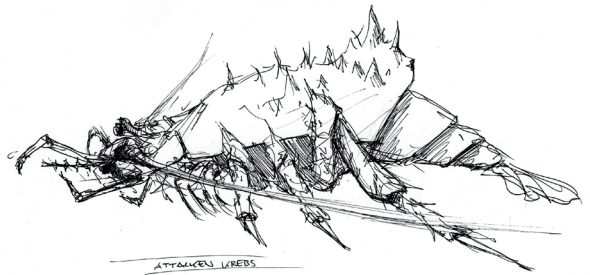
FAULKRABBE



KÖLBESKRABBE



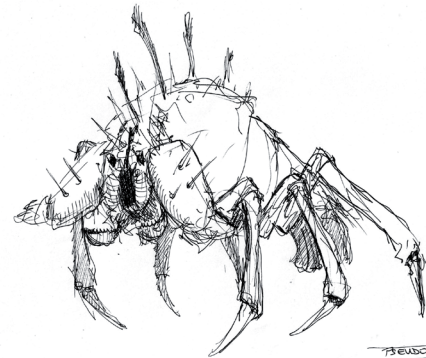
PANZERKRABBE



ATTACUS KREBS



ZISEL



PSEUDO KRABBE



PLATTEN LANGUSTE

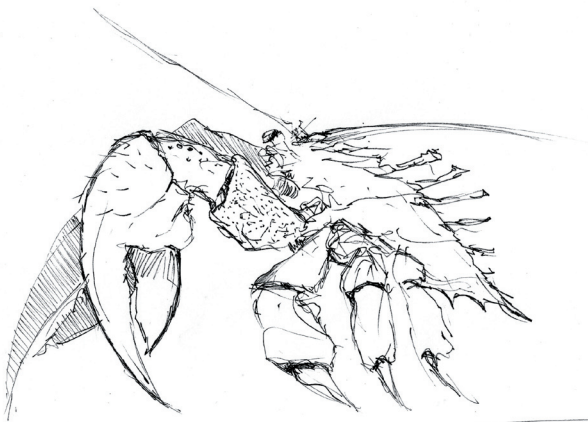


ATTACUS STELLINGMA

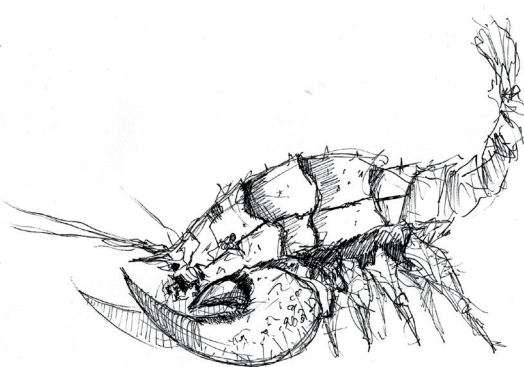
ZUHÄLT ZUHÄLT



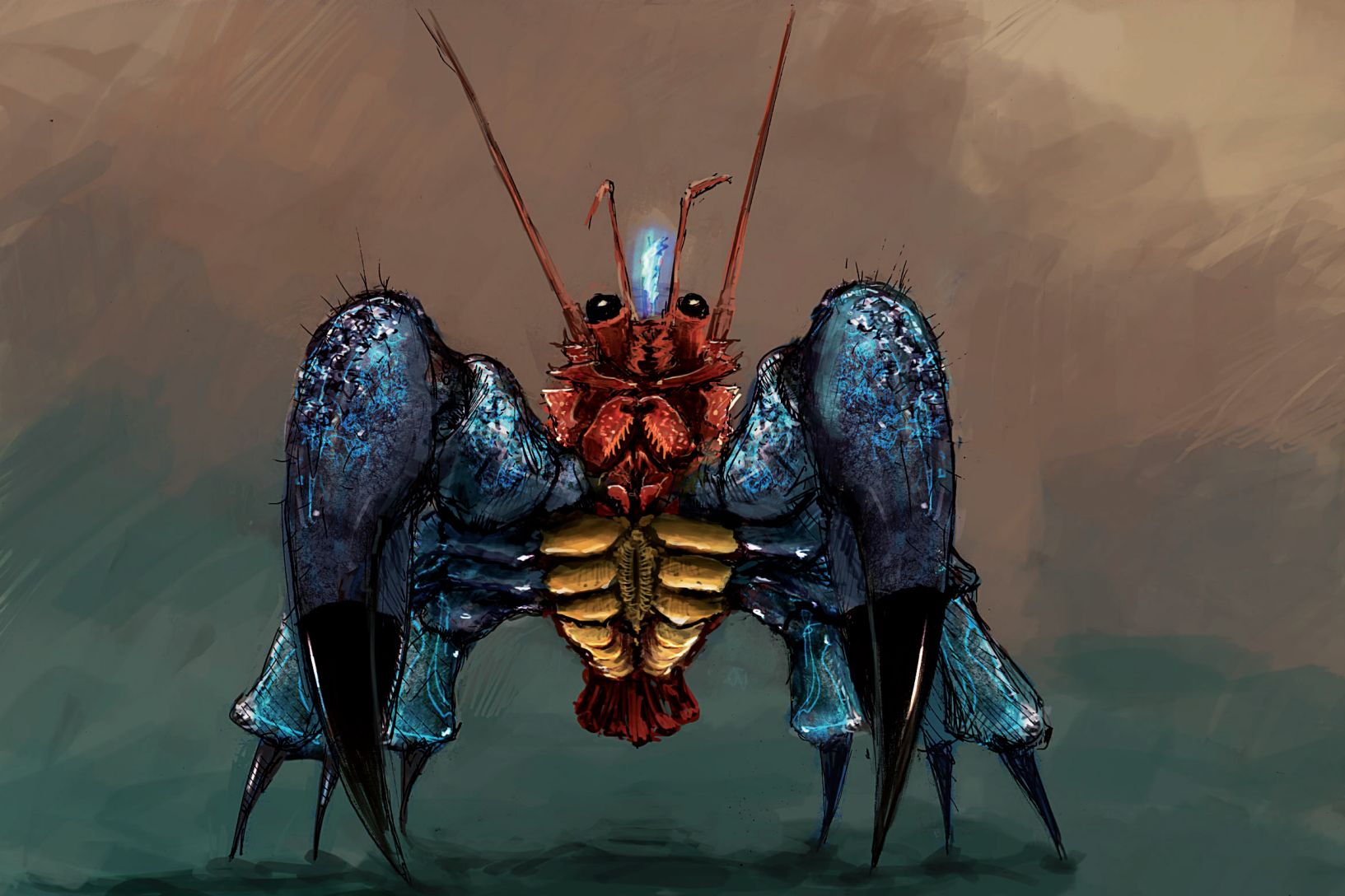
HUMMER KRABBE



MANIS KRABBE



SCHNEPFEN KRABBE





Unten ist wieder eine fantastische 3D-Umsetzung des Konzepts zu sehen.

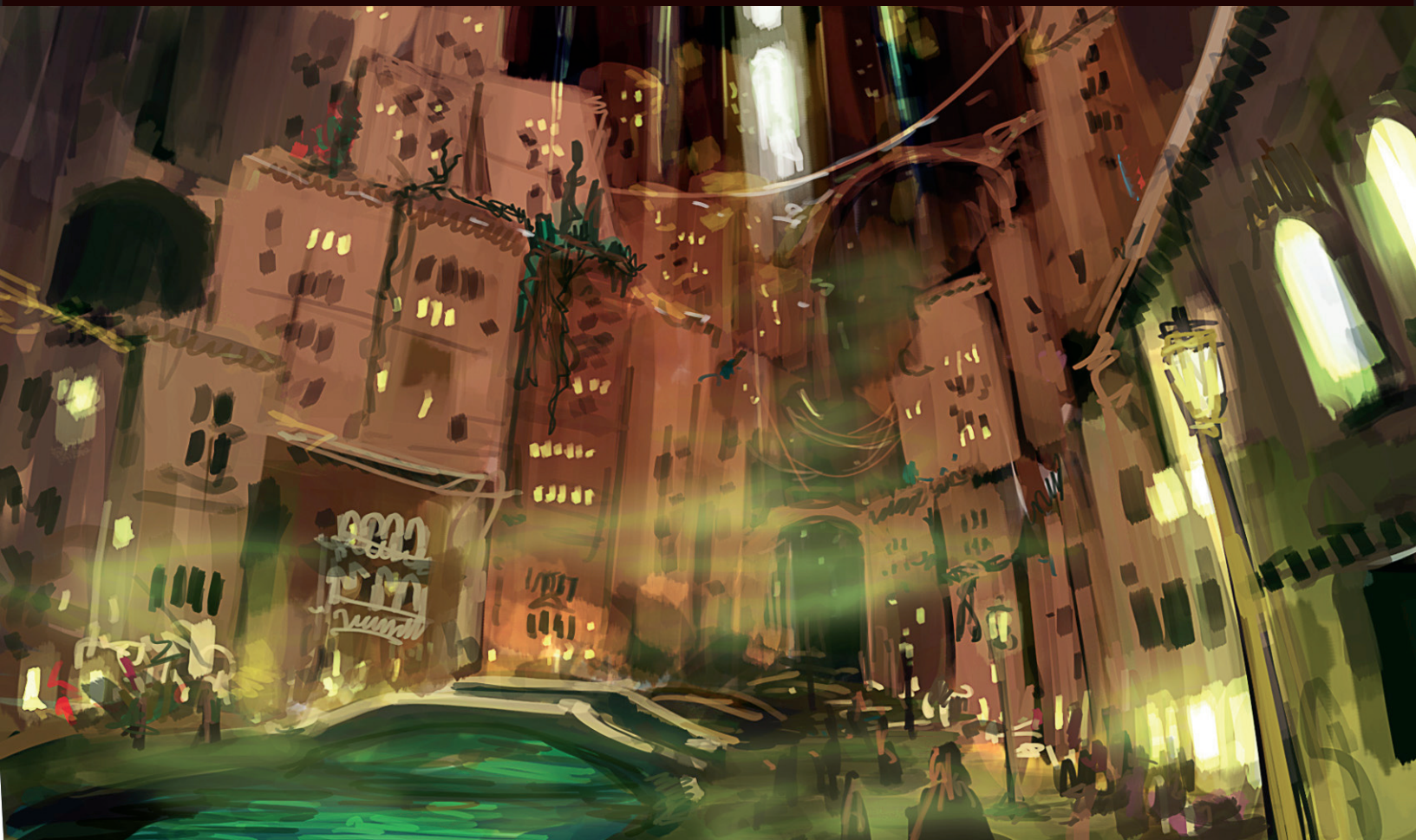
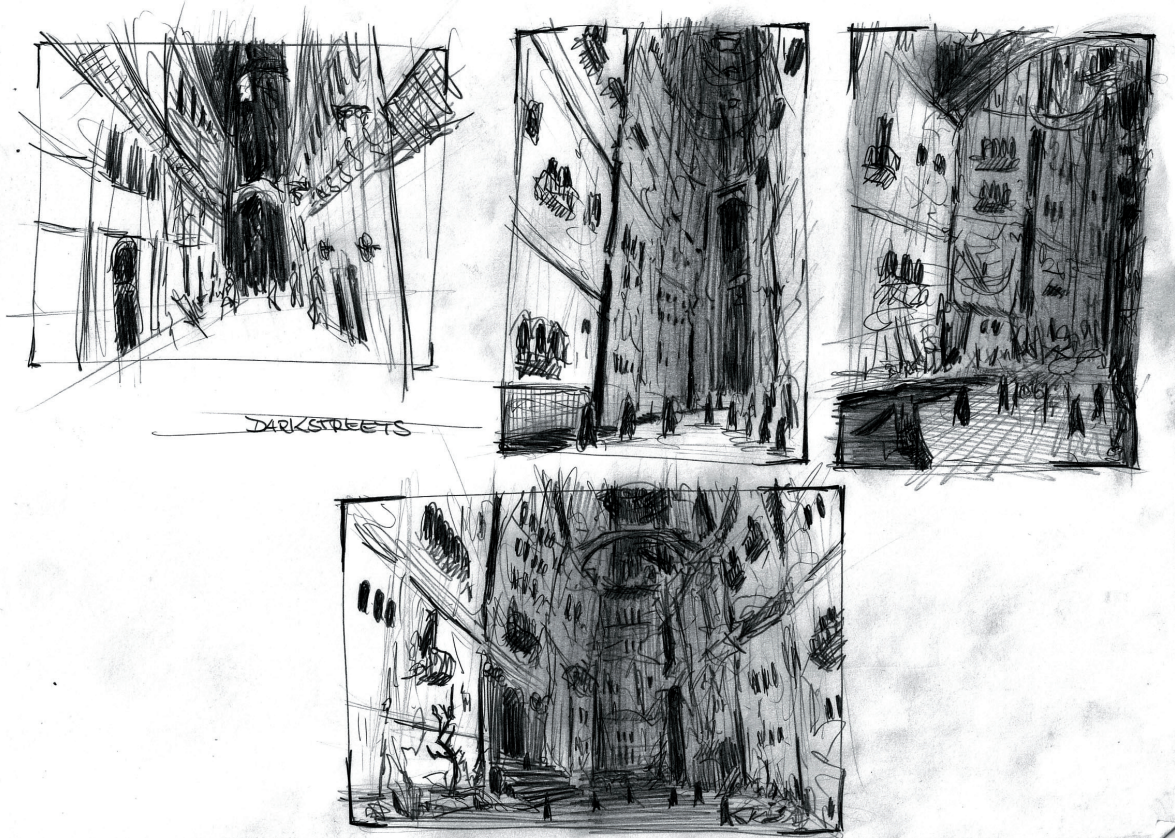
Modell und Texturen: Gregor Weiß



DARKSTREETS

Der Ekel erregende Gestank muss hier spürbar sein. Das ist die Aufgabe an das Production Design. Die Darkstreets sind das Moloch des sonst prächtigen Venedig, in dem sich der arme Teil der Bevölkerung aufhält. Der Abschaum an Kriminellen und skurrilen Figuren fühlt sich hier gut aufgehoben und kann seinen Tätigkeiten nachgehen. Grüner dichter Nebel wabert über der Kanaloberfläche. Die ehemaligen Prunkbauten sind verfallen und türmen sich übereinander. Immer wieder wurde in vergangenen Tagen ein weiteres Haus auf die alten Häuser draufgebaut. Die neuen Paläste und Villen der Reichen sind an der Oberfläche des Häuserdickichts. Kaum ein Strahl Sonnenlicht findet den Weg bis hinunter auf die unterste Ebene. Das Abwasser der Wohlhabenderen tropft kontinuierlich in die Häuserschluchten hinab und trägt entsprechend zu dem Gestank bei. Durch das treibende Leben auf den Basaren ist die Luft feucht und warm. Kein Luftzug weht, der einem eine Erfrischung verpasst.

Der ideale Ort also, um als Designer eine bedrückende Stimmung zu erzeugen und durch die Gestaltung Spannung aufzubauen. Als Spieler muss man das Gefühl haben, ständig in Gefahr zu sein und in einen Hinterhalt zu geraten.



Bei den Darkstreets habe ich als Designer die Möglichkeit, etwas wirklich Einzigartiges zu schaffen. So ein Venedig gab es noch nirgends zu sehen. Immer gut für die Inspiration ist, sich bei geschlossenen Augen wirklich vorzustellen, man wäre an diesem Ort und erlebt die Geschehnisse. Was man in der Vorstellungskraft sieht, muss dann nur noch gezeichnet werden. Das Szenario rund um Venedig ist in Computerspielen erstaunlicherweise noch recht unverbraucht, besonders in Anlehnung an die Epoche der Renaissance. Die Ansprüche des gesamten Teams, einen unverwechselbaren Stil zu haben, sind hoch. Man muss es schaffen, dass die Leute Screenshots des Spiels sehen und wissen, dass es sich um Venice von Deck13 handelt.

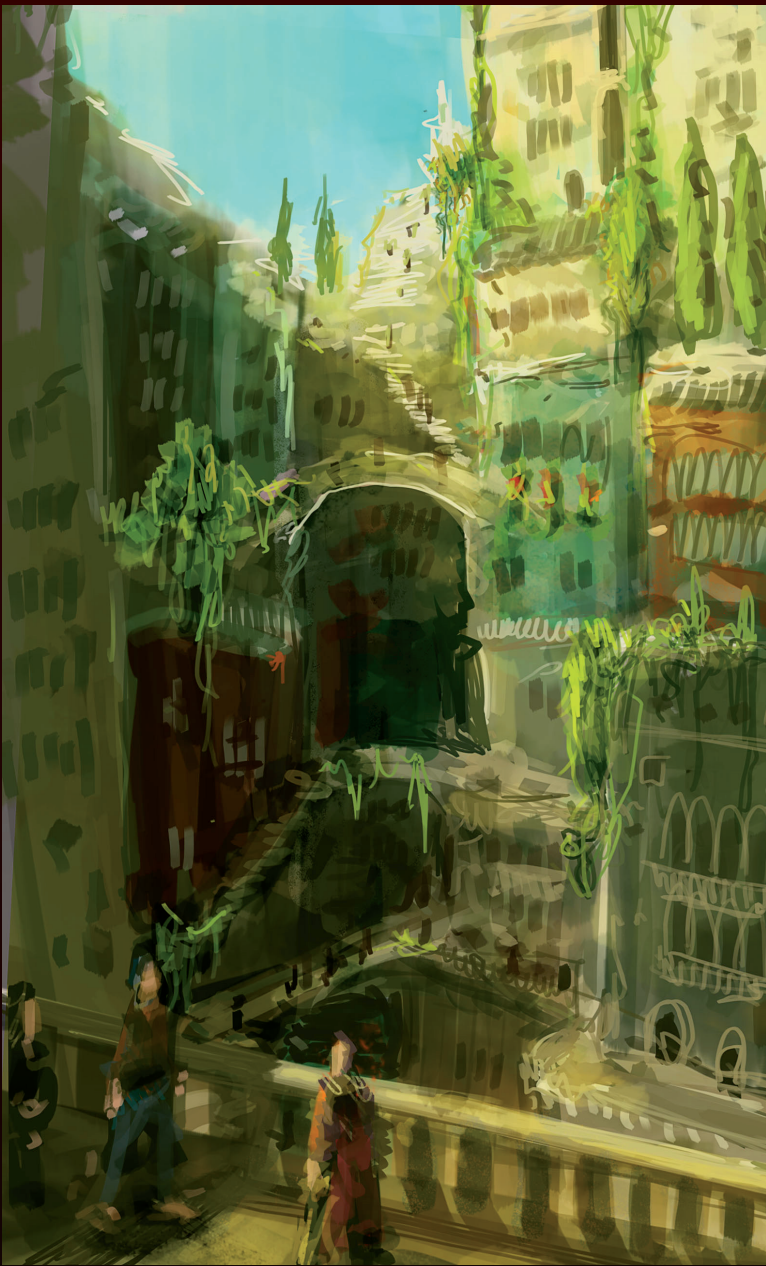
Eine schwierige Anforderung an das Design.



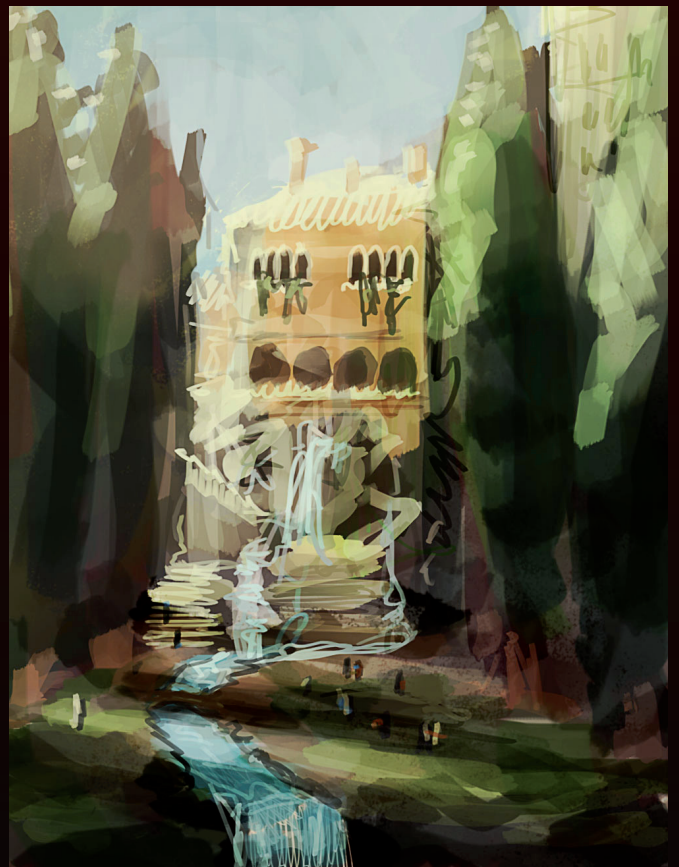
OBERSTADT

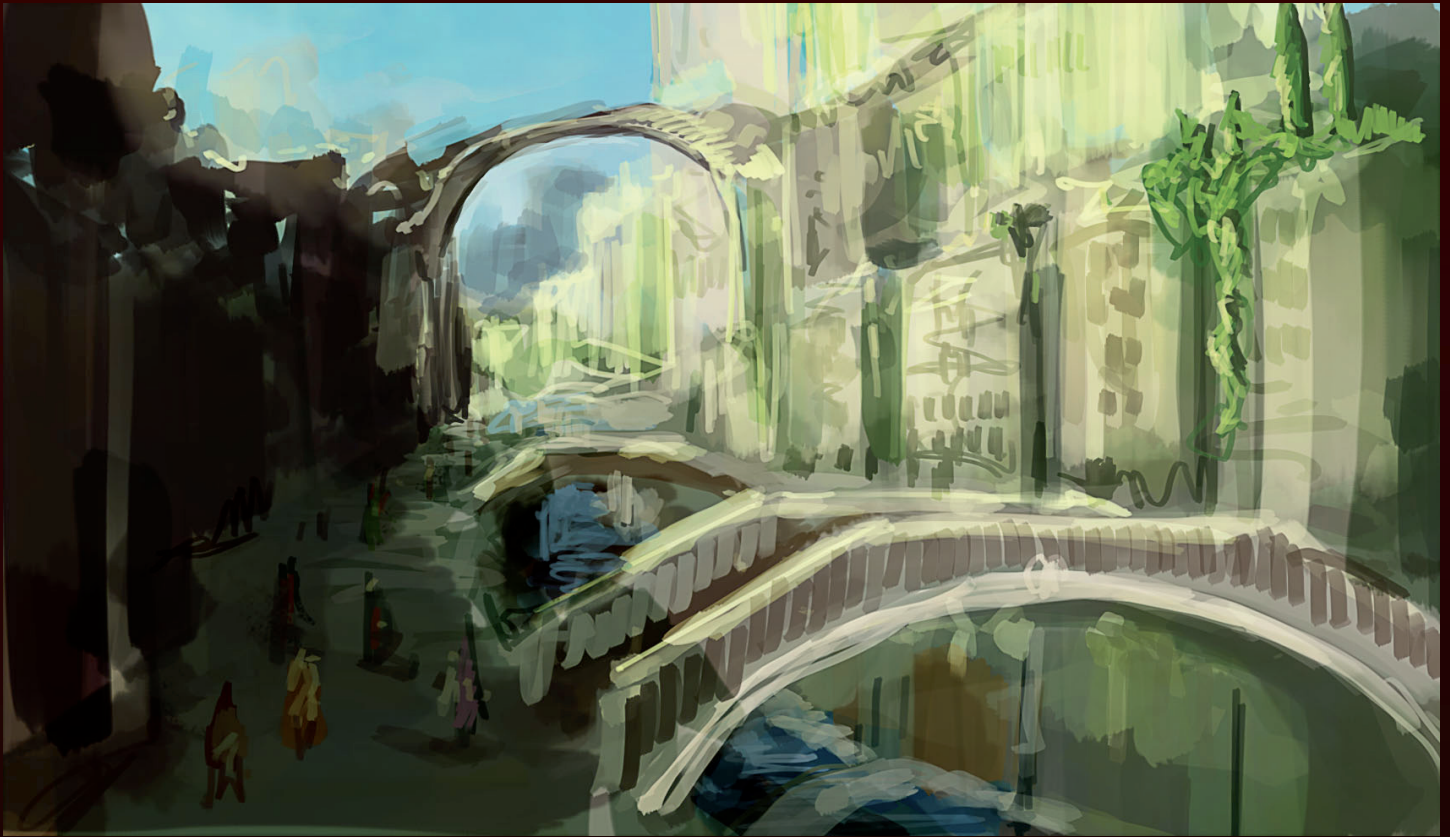
Mit der Oberstadt, welche auf die Darkstreets getürmt ist, erschaffen wir den extremen Gegensatz zu den dunklen Gassen unterhalb. Alles ist großzügig angelegt, mit viel Grün und weitläufigen Parkanlagen, die sich auf gigantischen Brücken befinden. Der Dogenpalast befindet sich hier oben und ist auch an das Original angelehnt, nur eben viel bombastischer als in Wirklichkeit. Genauso wirken die vielen Sakralbauten immens groß und reichlich verziert. Die Bewohner genießen ihren Luxus vom verschwenderischen Platz an der frischen Luft und scheren sich nicht um das Wohl der Armen, zu denen sie auch noch ihr Abwasser hinunterlaufen lassen.

Der Palast des Dogen besitzt einen verträumten Garten mit exotischer Vegetation. Ähnlich wie im realen Vorbild gibt es auch eine Art Seufzerbrücke, die hinüber zum Verließ führt, das sich tief im Inneren der Häuserschicht ohne Tageslicht befindet.



Durch das Verhältnis der winzigen Menschen in den Skizzen zur Architektur sieht man die Übertreibung sofort. Alles ist wunderschön mit mediterranen Pflanzen bewachsen. Die Reichen haben sogar entsprechende Konstruktionen um ihr Wasser hier hoch zu befördern.

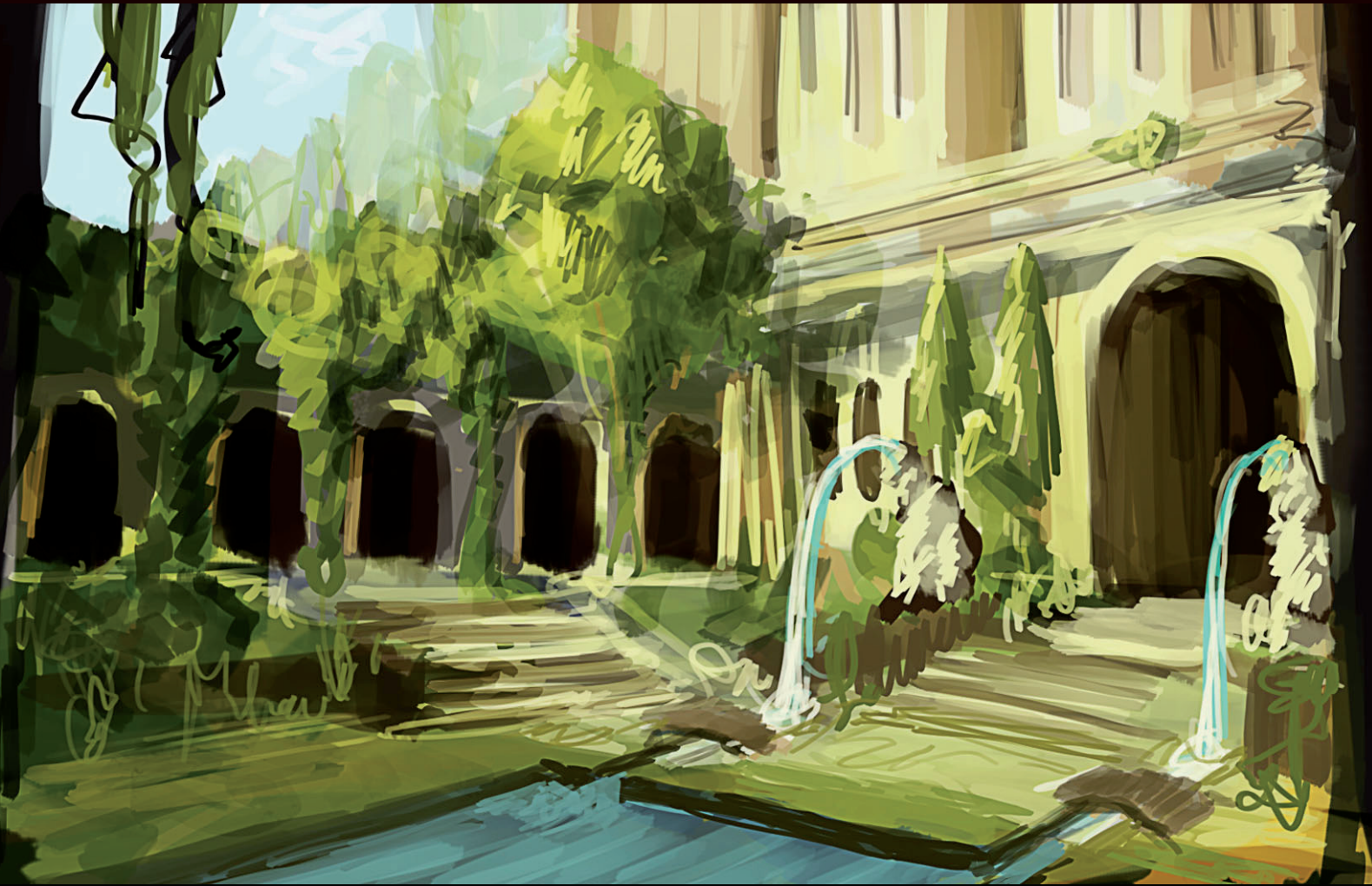




Hier herrscht wieder eine komplett andere Farbstimmung als in der Vorstadt oder den Darkstreets. Dadurch ist es uns möglich entsprechende Abwechslung in die Stadt hineinzubringen.

Auf der gegenüberliegenden Seite sieht man zwei Entwürfe des verwunschenen Gartens des Dogenpalastes.



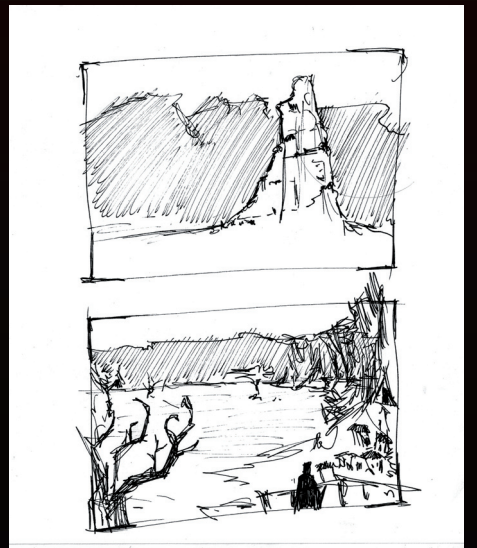
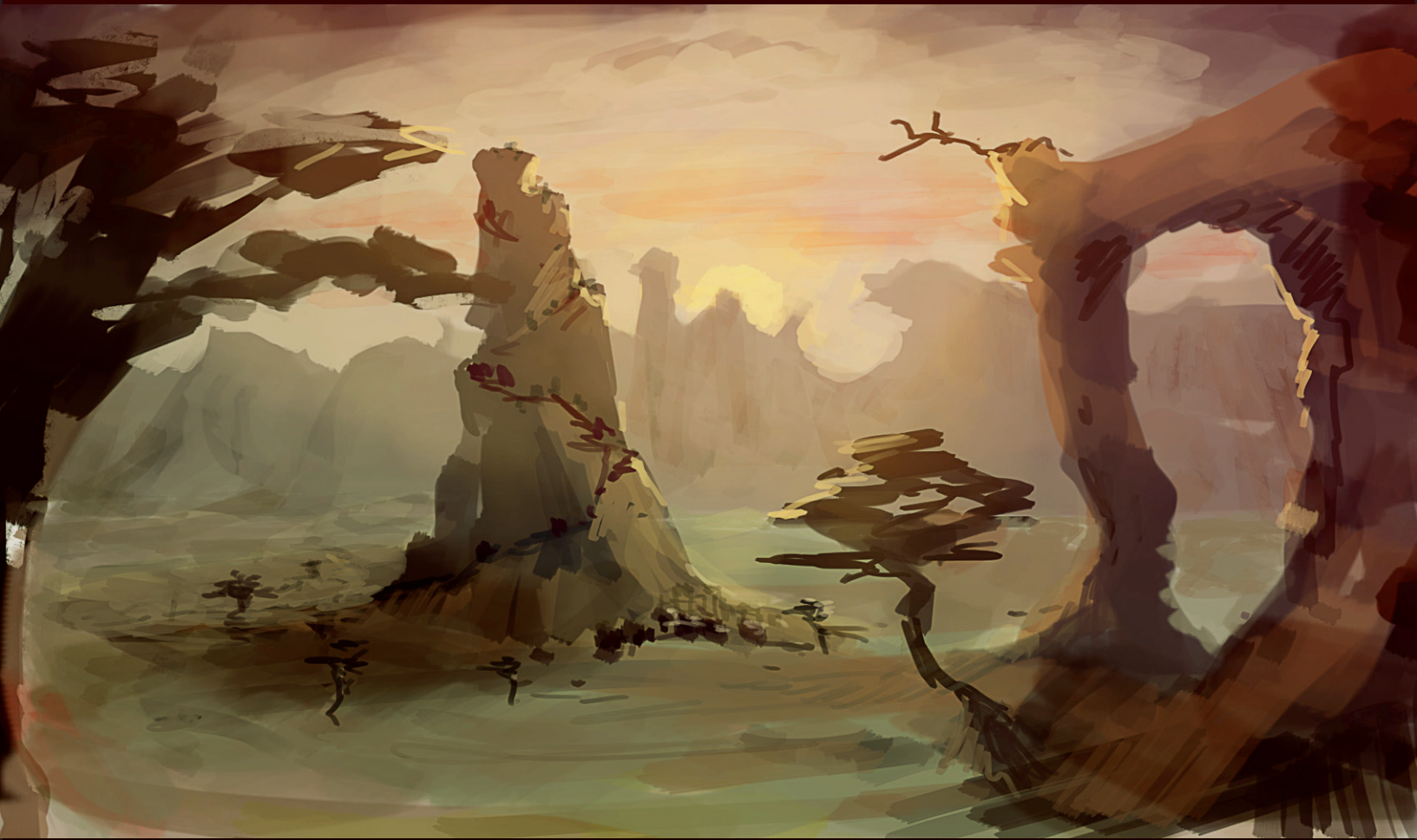


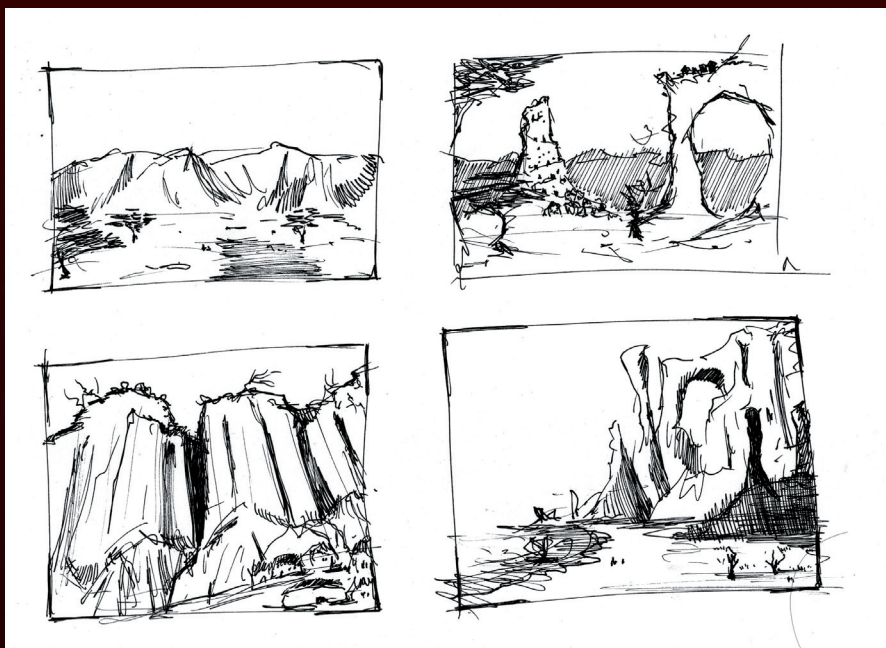
AFRIKA

Während des Abenteuers verschlägt es Stella kurzzeitig auch in einen Teil von Afrika, der jedoch vom realen Szenario abweicht. Die Landschaft wirkt eher canyonartig und karg. Die kesselförmigen Aussparungen in den Felsen sind Zeugen eines Meeres, dass vor tausenden von Jahren den Boden geformt hat.

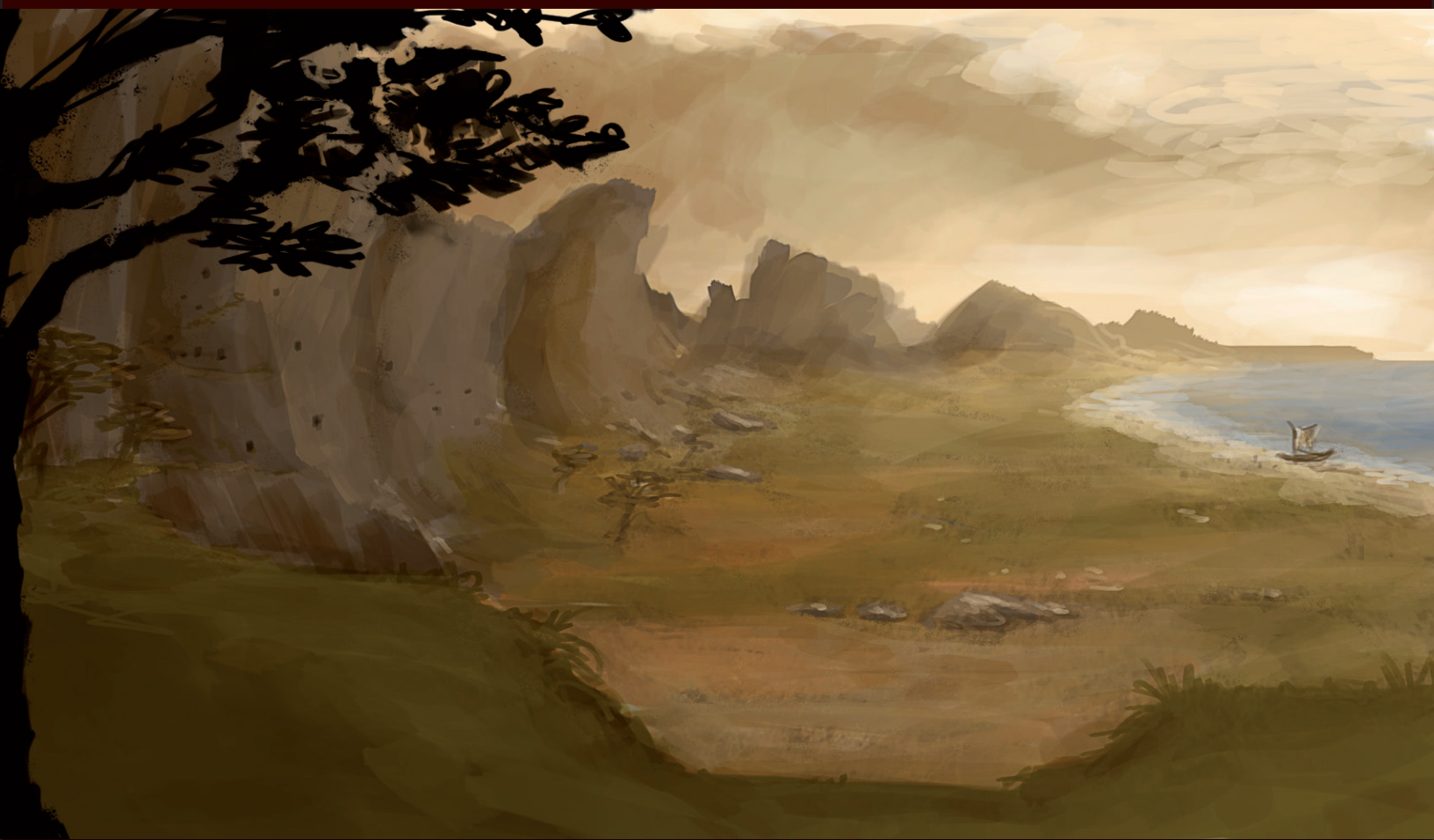
Inmitten dieser Täler befindet sich ein bizarrer Fels, der mit Hütten und Höhleneingängen überzogen ist. Alles macht aber einen verlassenen Eindruck, da die Herrscherin, die es in diesem Teil des Spiels zu bezwingen gilt, den Ureinwohnern schreckliche Dinge angetan hat.

Die Anmutung des Felsens sollte wie ein Termitenbau sein. Auch die Farbstimmung soll einen surrealen Eindruck vermitteln, mit fantastischen Wolkenformationen die die Wirkung noch verstärken. Dieser Teil des Spiels dient auch dazu um ein großflächigeres Spielgefühl zu erzeugen, damit man als Spieler die Empfindung hat, auf seiner Abenteuerreise herumzukommen.





Auf dieser Doppelseite sieht man mehrere Entwürfe der Küste und des bizarren Felsens, auf dem die Ureinwohner leben. Es ist vorteilhaft, sich im Kopf eine visuelle Bibliothek anzulegen, auf die man immer wieder zugreifen kann. So können die seltsamsten Formen in völlig neuen Zusammenhängen plötzlich plausibel erscheinen. Beim afrikanischen Abschnitt war uns wichtig, dass ein Gefühl entsteht, als hätte man schon ein Tor zu einer anderen Welt durchschritten, in der die Farben und die Atmosphäre unwirklich sind.



TOTENWELT

Ein solcher unheimliche Ort ist wohl einer der schwierigsten, den man als Designer gestalten muss. Wie stellt man es an, dass man nicht die hundertste Umsetzung der klassischen Hölle hat?

Ebenso wichtig ist auch die Tatsache, dass der Abschluss des Spiels hier stattfinden wird, somit muss nochmals ein Akzent gesetzt werden, ohne dass der Spieler aus dem vorherigen Szenario zu stark herausgerissen wird.

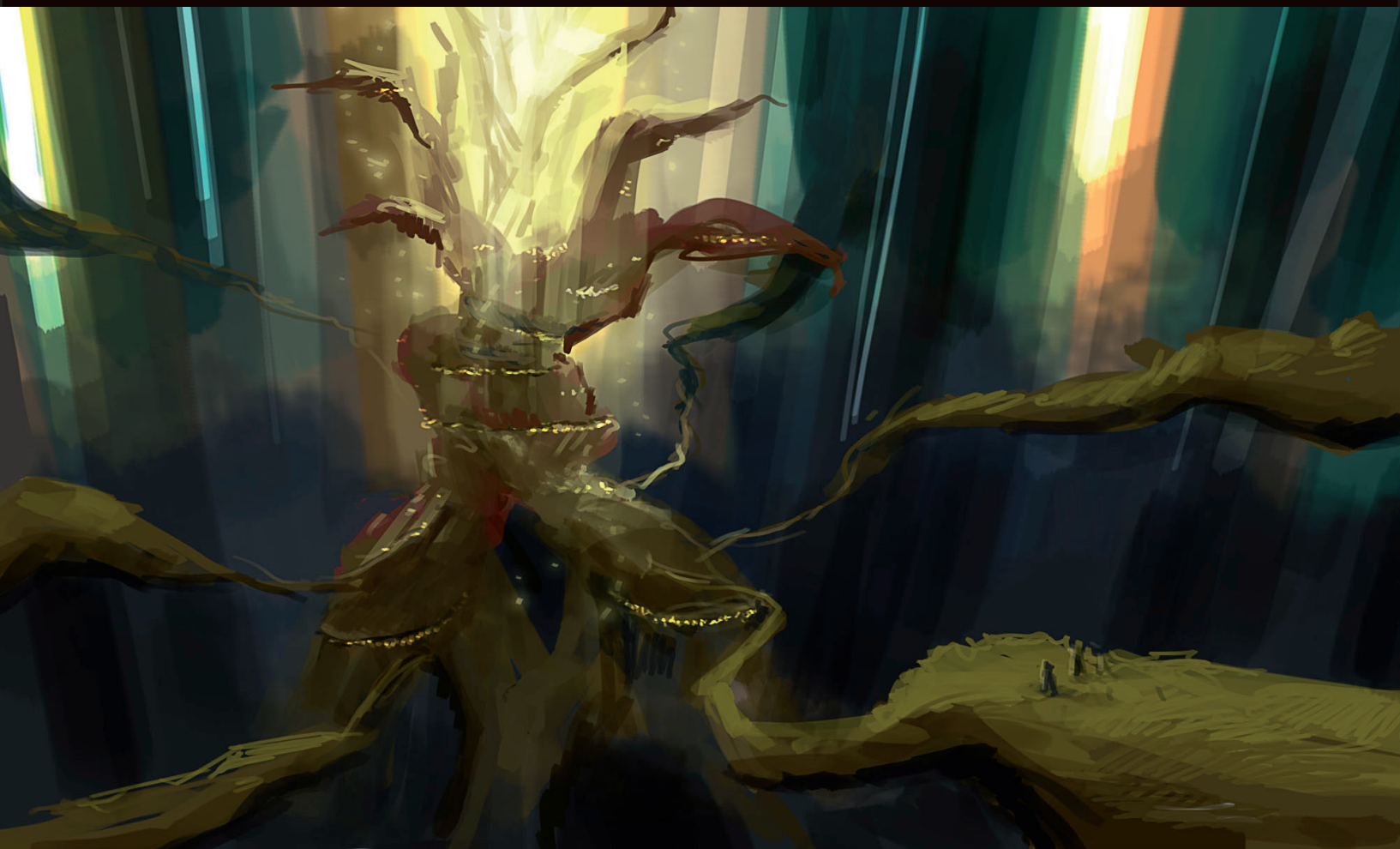
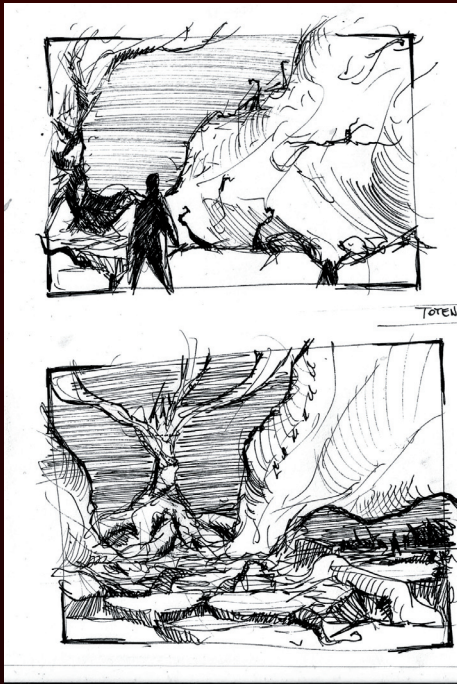
Die Überlegungen waren also, die Totenwelt eher wie ein noch kargeres Afrika aussehen zu lassen, die Farben noch mehr zu verfremden und die Umgebung und Felsen wesentlich archaischer darzustellen.

Es kam auch die Idee auf, so etwas wie einen riesigen versteinerten Urbaum zu erschaffen, der die Wiege der Menschheit darstellt, um wieder eine Verknüpfung zu Afrika als Urkontinenten der Menschen herzustellen. Als besondere atmosphärische Komponente wird die Szenerie von befremdlichen Geräuschen begleitet. Die Geister der Toten schwirren überall umher und versuchen einen auf absonderliche Art zu umgarnen.



Hier die ersten Entwürfe für die groteske Umgebung, in der sich der Urbaum befindet. Vorher sind natürlich noch andere Skizzen entstanden, da wir uns auch nicht gleich in die Richtung des versteinerten Baumes entschieden hatten.







Bei diesem Entwurf kam Timm als Art Director mit dem Vorschlag, die Stege nicht in den Boden sondern eher in den Himmel wachsen zu lassen, und die Wolken quasi als Baumkrone zu gestalten. Als Vergleich zeige ich hier beide Varianten auch um zu verdeutlichen worin der Vorteil bei den Konzeptzeichnungen liegt, die am Computer entstehen. Die Ausbesserungsmöglichkeiten sind hier unbegrenzt.



Abschließend einer der letzten Entwürfe, der mir ganz besonders durch die Farben und die überdimensionierten Wurzeln, die die vertrocknete Erde aufgebrochen haben, zusagt.







Design: Dieter Klapper, Modell und Texturen: Gregor Weiß , Work in Progress

DANKSAGUNG

Ich danke Prof. Dr. Jürgen Berger für all die guten Ratschläge und die Unterstützung während der 4 Monate. Sein Wissen über Filme und Kunstgeschichte ist enorm und hat mich ständig neu inspiriert. Ich bin froh ein Studium an der Hochschule Mannheim gemacht zu haben. Die Hochschule ist eine tolle Ausbildungsstätte mit vielen fähigen ProfessorInnen, DozentInnen und vielen weiteren helfenden Händen. Meiner Familie möchte ich danken für die Unterstützung während der gesamten Studienzeit und dass mein Leben dadurch weitestgehend sorgenfrei war. Besonderer Dank auch an Nina, die während meiner Studienzeit immer für mich da war, mich begleitet hat und unvoreingenommen meine Arbeiten beurteilt hat. Jasmin hat mich beim Korrekturlesen erheblich unterstützt; vielen Dank dafür. Dem kompletten Team von Deck13 gebührt natürlich auch ein ordentlicher Dank. Mit so vielen talentierten Leuten zusammen zu arbeiten und unterstützt zu werden macht einfach Spaß. Ach, und nicht zu vergessen...der Tischkicker im Büro ist großartig. Der gute australische Shiraz hat mir auch in der letzten Woche gute Dienste erwiesen. In diesem Sinne:

„In this world of troubles, my music pulls me through“

Alltägliche Begleiter:

www.cgsociety.org

www.conceptart.org

www.goodbrush.com

www.gamestar.de

www.last.fm

Die Bücher von BallisticPublishing
und DesignStudioPress

