Asset Paper „Weingut“

Von Aaron Liel 260645

Für das Setting von Siedler 6 habe ich ein Weingut erstellt, wie es in früheren Versionen des Spiels schon einmal vorkam. Der Wein soll analog zu der Honig-/Metproduktion das Unterhaltungsbedürfnis der Siedler befriedigen, indem es in der Taverne oder bei Festen auf dem Markplatz ausgeschenkt wird. Alternativ wäre es auch möglich den Wein in der Kirche der Stadt zur Messe zu nutzen.

Das Weingut selbst stellt eine primäre Produktionsstätte dar und ist somit von Ressourcen im Umfeld abhängig. Diese Ressource besteht aus einem Weinberg als Anbaufläche mit mehreren Reihen an Weinreben. Zu den assoziierten Geräten zählen Körbe, um die Trauben zu transportieren, Kelter, um die Trauben zu pressen, Fässer und ein Weinkeller zum Lagern und Gären des Weins sowie Kisten mit Flaschen um den fertigen Wein zu verteilen und zu trinken. Als verschiedene Stufen des Gebäudes bestehen das Haus mit einem einfachen Kelter als erste Stufe, dazu kommen in Ausbaustufe 2 ein großes Fass sowie der Eingang zum Weinkeller. Zuletzt kommt noch ein großer, mechanischer Kelter dazu, der einen großen Teil der übrigen Grundfläche einnimmt und somit die spielähnliche Unterteilung des Grundstücks abschließt. Ähnlich zu den bestehenden primären Gebäuden im Spiel sind keine Objekte des Weinguts mit Animationen versehen.

Das Gebäude besteht aus Holzbalken und Steinmauern, die zusammen mit den geschlossenen Fensterläden die Fassade ausmachen. Das Tor des Gebäudes ist oben abgerundet und mit großen Holztüren. Das Dach ist mit rötlichen Schindeln gedeckt und wird von einem Giebel-Balken gehalten. Um die Bretter der Fensterläden und der Türen zusammen zu halten sind Metallstreifen über die entsprechenden Flügel angebracht. Um Trauben in den Kelter zu bringen steht eine kleine Rampe aus einfachen Brettern daneben, die mit Pfählen im Boden befestigt sind. Der einfach Kelter besteht aus einem großen Bottich aus dunkleren Holzplanken, zusammengehalten von breiten Metallringen. Ähnlich dazu ist das große hinter dem Gebäude auch das große Weinfass aus dunklem Holz mit Metallringen auf Holzbalken platziert. Der Kellereingang ist wie das Haus aus starken Holzbalken und einer kleinen Steinmauer aufgebaut mit einer großen Falltür aus Brettern. Hier sind ebenso Metallstreifen zum Fixieren der Bretter verwendet und die Griffe bestehen auch aus Metall. Das letzte größere Gerät, der mechanische Kelter, hat ein Grundgerüst aus schweren Balken, die einen Hebelbalken stützen. Auf der einen Seite des Balkens befindet sich ein Gewindebalken, der über eine Drehscheibe aus Stein gehoben und gesenkt werden kann. Gegenüber hängt eine Platte am Hebelbalken, die in einen Behälter für die Trauben gesenkt wird, um diese auszupressen. Die Struktur ist an bestimmten Stellen wieder mit Metallstreifen verstärkt, beispielweise um den Behälter herum. Als kleinere bewegliche Objekte stehen auch Kisten mit Flaschen und Traubenkörbe auf dem Grundstück. Der Boden besteht überwiegend aus Sand mit kleinen Steinen und wird von Gras umsäumt, das keine „physischen“ Grashalme hat, weil auch Grundstücke im Spiel eine planare Bodenfläche ohne Gräser haben.

Die Anbaufläche ist in mehrere Reihen von Weinreben unterteilt, die an Pfosten befestigt sind. Ähnlich wie im Spiel bestehen die Pflanzen aus einfach Flächen mit der entsprechenden Textur.

Alle Materialien wurden mit prozeduralen Texturen mit Substance Painter zusammengestellt, nachdem ich diese in Substance Designer erstellt hatte. Die Texturen sind entsprechend der Materialien mit Normal Maps und Ambient Occlusion ausgestaltet, um deren Struktur hervorzuheben. Die Metallelemente haben entsprechende Metallic Maps um sie besser von Holzelementen mit den dazugehörigen Roughness-Maps abzugrenzen. Am Beispiel der Dachtextur lassen sich leicht die etwas ungeraden Stil-Elemente aus dem Spiel wiedererkennen, abgesehen davon, dass auch der Giebel bewusst etwas schief ist. Auch die sechseckige Drehscheibe am mechanischen Kelter entspricht der Rundungsannäherung in Siedler 6, die häufig mit Sechsecken dargestellt wird.

Leider lässt sich das Asset nicht als .fbx mit allen Texturen exportieren, um es richtig im 3D Viewer anzuzeigen, daher wird nur die BaseColor in die FBX-Datei exportiert.