Game-Look-Analyse „Siedler 6“

Von Aaron Liel, Matrikel-Nr. 260645

Es geht im Spiel darum eine Stadt aufzubauen und die Bewohner/Siedler mit allem zu versorgen was gewünscht wird. Dazu werden im Spiel Produktionsgebäude vom Spieler platziert (Ort und Ausrichtung), die jeweils drei Ausbaustufen haben. Zu einem landwirtschaftlichen Gebäude gehört auch ein entsprechendes Feld zum Ernten bzw. eine Weide für Tiere, die separat vom Wohn- und Arbeitsgebäude platziert werden und nicht weiter ausgebaut werden können. Alle platzierbaren Gebäude besitzen nur ein Level-of-Detail mit niedrigem Polycount und mit „Stylized Textures“ einigen individuellen Details gestaltet. Die Kamera ist in einer Vogel-Perspektive ausgerichtet, deren Neigungswinkel immer fixiert ist, und es kann nur so weit herangezoomt werden, dass ein komplettes Grundstück den gesamten Bildschirm ausfüllt. Die Ansicht kann um die Up/Down-Achse frei rotiert und horizontal bewegt werden um hinter Gelände-Objekte wie Felsen oder Mauern sehen zu können.

Ein wichtiger Referenz-Punkt für jedes Gebäude ist der Warenein- und -ausgang, zu dem die Arbeiter ihre Rohstoffe bringen und von dem aus die Produkte abgehen können. Grundsätzlich lassen sich die Gebäude in zwei Kategorien unterteilen: Die primären Produktionsstätten, die auf Ressourcen in der Umgebung angewiesen sind, und die städtischen Betriebe, die ihre Rohstoffe aus dem Lagerhaus beziehen.

Die Ausbaustufen von städtischen Gebäuden (meist verarbeitende Betriebe) zeigen sich durch die Höhe des Gebäudes. Hier werden weitere Stockwerke hinzugefügt, die das letzte Stockwerk der vorherigen Stufe ersetzen. Die Arbeiter in diesen Gebäuden führen Aktionen mit Assets auf dem Grundstück aus, beispielsweise schiebt der Bäcker Brot in den Ofen. Abgesehen von den Laufwegen der Bewohner gibt es kaum freie Flächen zwischen den entsprechenden Arbeitsgeräten. Während der Produktion werden verschiedene Tätigkeiten animiert, die auch die Objekte auf dem Grundstück mit einbeziehen. Um die Waren des Gebäudes zu nutzen, kommen Siedler mit dem entsprechenden Bedürfnis zum Gebäude und holen sie sich für ihren Haushalt ab. Im späteren Verlauf des Spiels gestalten die Siedler ihr Haus auch mit Dekorationen und Bänken.

Bei Betrieben, die primäre Rohstoffe (Stein, Eisen, rohe Nahrungsgüter) produzieren, werden die Grundgebäude nicht verändert, sondern neue Produktion-Assets auf dem Grundstück errichtet oder etwas an das bestehende Gebäude angebaut. Auf den Grundstücken gibt es eine entsprechende Struktur, in der Bereiche für spätere Ausbauten freigehalten werden von gebauten Assets. Stattdessen sind dort in niedrigen Stufen kleinere theoretisch mobile Assets wie Behälter oder Werkzeuge platziert. Da die Arbeit sich vorwiegend auf die Anbau- und Weideflächen beschränkt gibt es keine Interaktion der Arbeiter mit dem Wohngrundstück und es finden auch keine Animationen auf dem Grundstück statt. Die Siedler des Gebäudes gehen ihrer Arbeit auf dem Feld nach und ernten/sammeln die Rohstoffe, die sie dann zum Grundstück zurückbringen. Ist das Lager des Gebäudes voll, werden alle Produkte mit einem abtransportiert, der entsprechend der Ausbaustufe größer und schneller ist.

Die Gebäude bestehen meist aus Holzwänden oder Fachwerkmauern, die durch Textur und Mesh leicht schräg bzw. ungerade dargestellt sind. Mithilfe der Texturen wird die oft niedrig aufgelöste Struktur (geringer Poly-Count) kaschiert, sodass ein abgerundeter Eindruck entsteht. Allgemein sind die Oberflächen recht hell gehalten und für jedes Gebäude einzigartig zusammengestellt, sodass man sie leicht voneinander unterscheiden kann. Das Licht im Spiel ist ein direktionales Licht von links (aus der Standardperspektive gesehen) mit harten dynamischen Schatten. Der Stil der Texturen mit vielen kleinen Einzelheiten erinnert an Hand-painted textures und mit leichten normal Maps wird die Struktur der Materialien etwas verstärkt. Light Maps werden nicht verwendet, weil die Gebäude rotiert werden können und demensprechend die Ausrichtung zum Licht nicht konstant ist.