

Entwicklung eines Videospielprototypen als „Ein-Mann-Videospielentwickler“ auf der Unreal Engine 5 mit Hilfe von KI-Systemen

AceWindou

September 2023

%automarkchapter

Abstract

ljdgdgjpdjgpdjgpdj

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Motivation und Idee	1
1.2 Forschungsfrage	3
1.3 Forschungsmethoden	3
1.4 Gliederung der Arbeit	3
1.5 Zielsetzung	3
1.6 Abgrenzung	3
2 Fragestellung	4
3 Methodik	5
3.1 Auswahl und Beschreibung der KIs	5
3.1.1 ChatGPT	5
3.1.2 Midjourney	5
3.1.3 PIFuHD	5
3.1.4 Voice.AI	5
3.1.5 Adobe Enhanced Speech	5
3.2 Beschreibung der Tools und Technologien	5
3.2.1 Blender	5
3.2.2 Audacity	5
3.3 Beschreibung des Entwicklungsprozesses	5
4 Umsetzung	6
4.1 Idee und Konzeption	6
4.2 Meilenstein: Hauptfigur	7
4.2.1 Erzeugen eines 3D-Modells mit Hilfe von PIFuHD	18
4.2.2 Polycount verringern in Blender	20
4.2.3 Artefakte bereinigen in Blender	20
4.2.4 Texturieren in Blender	21
4.2.5 Rigging in Blender	22
4.2.6 Einfügen des Haupcharakters in Unreal Engine 5	23

4.3	Meilenstein: Gebäude	23
4.3.1	Erste Ansatz Fachwerkhäuser	24
4.3.2	Moddlerieren und texturieren Einfaches Haus mit Blender	25
4.3.3	Zweiter Ansatz Fachwerkhäuser	25
4.4	Meilenstein: Nebenfiguren	26
4.5	Meilenstein: Dialogsystem	27
4.6	Meilenstein: Sprachausgabe	28
4.6.1	Erst Adobe Enhance Speache dann Voice AI	29
4.6.2	Erst Voice Ai dann Adobe Enhance Speech	29
4.6.3	Erst Adobe Enhance Speech dann Voice AI dann wieder Adobe Enhance Speech	29
4.7	Erstellung von Musik und Klängen	30
4.8	Erstellung von Animationen	30
4.9	Entwicklung der Spiellogik	30
5	Ergebnisse und Diskussion	31
5.1	Vorstellung des fertigen Videospiels	31
5.2	Diskussion der Ergebnisse und Einschätzung des Erfolgs des KI-Einsatzes	31
5.2.1	Einsatz von MonsterMash	31
5.2.2	Einsatz von PFuHD	31
5.3	Kritische Reflexion des Entwicklungsprozesses und Ausblick auf mögliche zukünftige Entwicklungen	32
6	Allgemeine Probleme mit KI und KI-Systeme	33
6.1	KI-Systeme und ihrer Monatarisierung	33
6.2	KI-Systeme und ursachen auf andere Berufe	33
6.3	Ki-Systeme und der Biologischer Fussabdruck	33
6.4	KI-Systeme aund die auswirkung als Entwickler	33
6.5	Dritte-Welt länder vs. Erste-Welt länder	33
6.6	Firmeninteressen	33
6.7	Geistiges Eigentum	33
7	Fazit	34
7.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	35
7.2	Implikationen für die Praxis	35
7.3	Limitationen der Studie	35

Abbildungsverzeichnis

4.1	Ersten fünf Themen	6
4.2	ChatGPT: Zweiten fünf Themen	7
4.3	UE5: Martin Luther im Spiel	8
4.4	ChatGPT: Erster Versuch zur erstellung eines Promt für Midjourney . .	8
4.5	ChatGPT: Übersetzung des Prompts	9
4.6	Midjourney Prompt: Bussfahrer	9
4.7	Midjourney Prompt: bus driver	9
4.8	Midjourney: Erster Prompt von ChatCPT	9
4.9	ChatGPT: Aufforderung verwendung einer Midjourney-Formel	10
4.10	ChatGPT: Erstellung Prompts mit Verwendung der Midjourney-Formel .	10
4.11	ChatGPT: ChatGPT erstellt Promt für Midjourney in Englisch und ohne Klammern	11
4.12	Midjourney: Promt eines Abenteurers mit einem Fuchskopf	11
4.13	ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther als Spielfigur	12
4.14	Midjourney: Martin Luther Promt mit Midjourney-Formel	12
4.15	ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther in T-Pose	13
4.16	ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther in T-Pose	13
4.17	Midjourney: Martin Luther Promt versuch in T-Pose, neutralen Hintergrund und direkte Kamera	14
4.18	Midjourney: Erste Ausgabe vom finalen Prompt	14
4.19	Midjourney: Vier weitere Variation von Version Zwei	15
4.20	Midjourney: Hochskaliertes Endresultat von Version Vier	15
4.21	Blender: 3D-Modell von Martin Luther von PIFuHD	19
4.22	Blender: Martin Luther Texturiert, geriggt, Nachgebessert und gemergten Verticies	19
4.23	a scatch from a village, top down	24
4.24	UE5 Blueprint: Balken Hoch Construction Script	26

Tabellenverzeichnis

1 Einleitung

“Sprechen Sie einfach diese magischen Worte aus: Ich bin ein Game Designer. (...) Haben Sie es gemacht? Wenn ja, dann gratuliere ich Ihnen. Sie sind jetzt ein Game Designer.” [?, S. 5-6]

Dieses Zitat stammt von Jesse Schell; Hochschullehrer für Unterhaltungstechnologie am Entertainment Technology Center in Pittsburgh, USA.

Wenn er gefragt wird, was er macht, um seine Brötchen zu verdienen, antwortet er: “Ich bin Game Designer”. Jesse Schell, ermutigt Anfänger in seinem Buch, die noch vor Ihrem ersten Schritt Game Designer oder Videospiele Entwickler stehen, sich selbst als Gamedesigner zu bezeichnen. Wenn wir den Worten von Jesse Schell Glauben schenken, ist Gamedesigner werden nicht schwer.

Wenn man sich dazu entscheidet Videospiele zu entwickeln, stehen oft nur drei Wege zur Verfügung. Der erste Weg ist es in einem Großen Videospielentwicklungsstudium zu arbeiten die mehrere Hundert Angestellte haben. In diesen Studios ist es üblich mit einem sehr kleinen Aufgabenbereich beschäftigt zu sein. Der zweite Weg ist in einem kleinerem Entwicklerstudio anzufangen wo sich die Rollen in der Videospielentwicklung mit anderen aus dem Team Überschneiden. Der Vorteil in diesen beiden Wegen ist, das ein Entwickler von anderen Erfahreren Entwickler lernen kann. Der dritte und letzte Weg ist der Weg als Ein-Mann-Videospielentwickler. Als Ein-Mann-Videospielentwickler ist man gezwungen alle Aufgaben zu übernehmen die Anfallen um ein Spiel zu entwickeln.

In dieser Arbeit möchte ich mich mit der Frage auseinandersetzen wie KI-Systeme in der Entwicklung eines Videospils unterstützen kann. Ich werde diese Frage als Ein-Mann-Videospielentwickler nachgehen und im Rahmen dieser Bachelorthesis ein Prototyp entwickeln und in meinem Projekt so viele KI-Systeme einbinden wie es Möglich und Sinnvoll ist.

1.1 Motivation und Idee

Videospiele werden aus sehr vielen Teilbereichen der Medienbranche zusammengesetzt, wie zum Beispiel Autoren, Programmierer und Illustratoren bis hin zu Marketing und Vertrieb.

Die Vergangenheit hat mehrfach bewiesen das Videospiele von einer Person entwickelt werden können. Spiele wie Stardew Valley das von Eric Barone entwickelt wurde, Minecraft das ursprünglich von Markus „Notch“ Persson entwickelt wurde oder Undertale das von Toby Fox entwickelt wurde.

Spätestens in den 90er Jahren wurden nur noch sehr wenige Spiele von einer Person entwickelt die in Arcadehallen oder Kaufhäuser zugänglich waren. Warum der Ein-Mann-Videospieleentwickler immer seltener wurde, liegt größtenteil daran, dass die Technik auf denen die Videospiele liefen mit der Zeit leistungsfähiger wurden und somit größere und komplexere Spielwelten erschaffen konnten.

Diese Komplexität der Spielwelten konnte nicht mehr von einem einzelnen Entwickler gewährleistet werden.

Im Jahr 2022 hat die Firma OpenAI sein KI-Werkzeug ChatGPT der Öffentlichkeit zugänglich gemacht, und viele Berichte über einen Meilenstein in der KI-Forschung.

ChatGPT kann selbstständig durch eine für den Menschen einfache Prompt Schulaufgaben lösen oder sich mit dem Benutzer unterhalten.

ChatGPT kann ganze Programme in verschiedenen Programmiersprachen Schreiben, was es davor nie in solchen Umfang da gewesen war.

KI-Systeme bieten ein neues Gebiet um Forschung und Experimente zu betreiben, und ich möchte in meiner Bachelorthesis herausfinden ob es möglich ist, ein Videospiel mit Hilfe von KI-Systemen zu entwickeln, so wie in der Pionierzeit wo einzelne Entwickler ganze Projekte erschaffen haben.

Die Systeme, auf denen Videospiele liefen, wurden immer leistungsfähiger, und somit wurden auch lebendigere und komplexere Welten möglich. Videospiele wurden in der Regel nicht mehr von einer Person entwickelt, sondern von ganzen Studios. In diesen Studios werden Aufgaben auf Teams verteilt, wie zum Beispiel Concept Art and Design, Musik und Soundeffekte bis hin zum Vertrieb und Marketing.

Kurz, ein Videospiel zu entwickeln ist schon sehr lange keine Ein-Mann-Aufgabe mehr, Und in solchen Teams kann jeder Videospielentwickler sich auf seine Stärken im Team konzentrieren.

Ich sehe seit 2022 eine neue Möglichkeit Videospiele zu entwickeln, die zuvor in diesem Umfang nicht möglich gewesen war.

KI-Systeme sind Werkzeuge, die ein hohes Potenzial beinhalten, um schnelles und qualitatives Arbeiten mit sich bringen.

Mit Midjourney kann ich innerhalb von wenigen Minuten eine Landschaft erstellen lassen.

ChatGPT kann dir Geschichten schreiben und Voice.ai dir eine neue Stimme verleihen. Das was die vorhin drei genannten KI-Systeme sich spezialisiert haben, sind in der realen Welt, echte Berufe in der Gamingbranche - Concept Artist, narrative Designer / video game writer, voice actor.

Es ist heute theoretisch möglich, ohne viele Vorkenntnisse diese Aufgaben mit Hilfe von KI-Systemen zu übernehmen.

1.2 Forschungsfrage

1.3 Forschungsmethoden

Ich werde in dieser Arbeit einen Prototyp entwickeln. Während dieser Arbeit werde ich versuchen, Probleme und Aufgaben mit KI-Systemen zu lösen. Diese Lösungen werde ich in dieser Arbeit präsentieren.

1.4 Gliederung der Arbeit

Die Arbeit ist gegliedert in, Warum ich was mache, dann ein Paar allgemeine Erklärungen. Was ich mache. Und welche Werkzeuge ich benutze. Ich werde Alles am Ende analysieren

1.5 Zielsetzung

Mein Ziel in dieser Arbeit ist es, einen Prototyp zu entwickeln. Dieser Prototyp wird nur von einer Person entwickelt, und alle anderen Aufgaben und Probleme werden versucht, mit Hilfe von KI-Systemen zu lösen.

1.6 Abgrenzung

2 Fragestellung

KI ist ein großes Technologiefeld, was schon seit 15 Jahren daran geforscht wird. Seit ChatGPT 2022 für die breite Öffentlichkeit geöffnet wurde, ist ein Bewusstsein für diese Technologie geschaffen wurden.

Viele gesellschaftliche, und industrielle gebiete sind oder werden in nahe zukunft mit KI-Systemen ihren Alltag finden.

Viele KI-Systeme können mittlerweile sehr kreative Aufgaben sehr schnell bearbeiten und Resultate hervorbringen.

Bilder, Stimmen, Animationen, Text. Alles Medienformen die in Videospiele benötigt werden um ein Fertiges Produkt zu erzeugen.

Wie weit kommt Stand Heute ein Ein-Mann-Videospieleentwickler, wenn er sich dieser KI-Systeme bedient? Was sind die Hürden? Was sind die Vorteile? Ist es sinnvoll, auf solche Systeme zurückzugreifen, um einen Prototypen zu entwickeln.

Diese Fragen möchte ich in meiner Bachelorthesis klären.

Ich werde selber forschen, welche KI-Systeme es gibt und welche ich wie und in welcher Weise ich benutzen kann, um ein Prototypen zu entwickeln.

3 Methodik

3.1 Auswahl und Beschreibung der KIs

3.1.1 ChatGPT

3.1.2 Midjourney

3.1.3 PIFuHD

3.1.4 Voice.AI

3.1.5 Adobe Enhanced Speech

3.2 Beschreibung der Tools und Technologien

3.2.1 Blender

3.2.2 Audacity

3.3 Beschreibung des Entwicklungsprozesses

4 Umsetzung

4.1 Idee und Konzeption

Meine Idee ist ein Videospiel zu entwickeln, das eine geschichtliche und kulturelle Relevanz zur deutschen Geschichte hat. Ein weiteres Kriterium an meinem Videospiel ist es, ein Szenario zu wählen, das sich vor dem Zweiten Weltkrieg befindet. Mit dieser Idee habe ich folgenden Prompt für ChatGPT formuliert und anschließend die Abbildung 4.1Ausgabe bekommen.



Bitte schreib mir einen prompt für midjourney um eine Vorlage zu bekommen die ich in PIFuHD benutzen kann. Die Person soll Martin Luther ähnlich sehen.

The screenshot shows a user prompt and a generated response from ChatGPT. The user prompt is: "Bitte schreib mir einen prompt für midjourney um eine Vorlage zu bekommen die ich in PIFuHD benutzen kann. Die Person soll Martin Luther ähnlich sehen." The generated response is: "'Martin Luther auf einer Pilgerreise'" followed by a detailed description: "Beschreibe eine Szene, in der Martin Luther auf einer Pilgerreise zu Fuß unterwegs ist. Er trägt seine typische Kleidung und hat seine Bibel in der Hand. Die Landschaft um ihn herum kann entweder eine hügelige Landschaft oder eine ländliche Gegend sein. Der Himmel kann mit Wolken bedeckt oder sonnig sein. Martin Luther kann entweder allein sein oder in Begleitung anderer Pilger. Stelle sicher, dass das Gesicht des Martin Luther ähnlich aussieht wie das historische Abbild des berühmten Reformators."

Abbildung 4.1: Ersten fünf Themen

Nachdem ich mit den ersten 5 Ideen von ChatGPT nicht zufrieden war, habe ich mir weitere 5 Themen ausgeben lassen, die in Abbildung 4.2. Man kann an diesem Beispiel sehen, dass ChatGPT mir 10 Ideen präsentiert, die ich in meinem Videospiel verarbeiten kann. Als Ein-Mann-Videospielentwickler entschied ich mich für die Reformation mit Martin Luther als Hauptfigur.

Innerhalb dieser Bachelorthesis ist es mir aus Zeitgründen nicht möglich ein komplettes Videospiel zu entwickeln, was das Leben von Martin Luther widerspiegelt. Durch meine Recherche über Martin Luther und sein Leben fand ich den Moment bedeutend, wo Martin Luther seine 96 Thesen an das Kirchtor nagelt.

In meinem Prototyp werde ich dieses Ereignis als thematischen Mittelpunkt wählen. Meine Spielidee für meinen Prototyp ist nun, dass Martin Luther durch ein Dorf läuft, verschiedene NPCs trifft und mit ihnen in einen Dialog tritt. Martin Luther trifft verschiedene Personen mit verschiedenen Problemen und Ansichten. Er redet mit ihnen und



Bitte schreib mir ein prompt für midjourney um eine vorlage zu bekommen die ich in PIFuHD benutzen kann. Die Person soll martin luther ähnlich sehen.



"Martin Luther bei der Arbeit an seiner Bibelübersetzung"

Beschreibe eine Szene, in der Martin Luther bei der Arbeit an seiner Bibelübersetzung ist. Er sitzt an einem Tisch mit Büchern und Schreibwerkzeugen um sich herum. Die Atmosphäre kann entweder ruhig und friedlich oder hektisch und angespannt sein, je nachdem, welche Phase der Übersetzung er gerade durchläuft. Stelle sicher, dass das Gesicht des Martin Luther ähnlich aussieht wie das historische Abbild des berühmten Reformators und dass er typische Kleidung dieser Zeit trägt.

Abbildung 4.2: ChatGPT: Zweiten fünf Themen

lässt sich von ihnen inspirieren. Durch diese Inspiration entwickelte Martin Luther später im Spiel, seine 96 Thesen.

Kern des Prototyps ist die Entwicklung einer Spielwert, die aus einem Dorf mit verschiedenen Häusern und NPCs besteht.

Die Entwicklung des Prototyps unterteilt sich in verschiedene Meilensteine: -Hauptfigur
-Landschaft
-Gebäude
-Nebenfiguren
-Dialogsystem
-Sprachausgabe

Jeder dieser Meilensteine besitzt in dieser Thesen sein eigenes Kapitel, in dem die Entwicklung nahegebracht wird.

4.2 Meilenstein: Hauptfigur

Auf Abbildung 4.3 ist die Huptspielfigur des Prototypes zu Sehen. Die Hauptfigur ist Martin Luther nachempfunden. Die Hauptspielfigur ist vom Spieler Steuerbar und wurde mit Hilfe den KI-Systemen ChatGPT, Midjourney und PIFuHD erstellt. Wie die oben genannten KI-Systeme verwendet wurden, werde ich in den folgenden Absätzen ausführlich erklären

Ich beginne die Entwicklung der Hauptfigur in dem ich ChatGPT um eine Beschreibung meiner Hauptfigur auffordere. Ich gebe ebenfalls an, dass ich die Ausgabe von ChatGPT als Prompt für Midjourney verwenden möchte. Zusätzlich fordere ich ChatGPT auf, dass



Abbildung 4.3: UE5: Martin Luther im Spiel



Bitte schreib mir ein prompt für midjourney um eine vorlage zu bekommen die ich in PIFuHD benutzen kann. Die Person soll martin luther ähnlich sehen.



"Martin Luther bei der Arbeit an seiner Bibelübersetzung"

Beschreibe eine Szene, in der Martin Luther bei der Arbeit an seiner Bibelübersetzung ist. Er sitzt an einem Tisch mit Büchern und Schreibwerkzeugen um sich herum. Die Atmosphäre kann entweder ruhig und friedlich oder hektisch und angespannt sein, je nachdem, welche Phase der Übersetzung er gerade durchläuft. Stelle sicher, dass das Gesicht des Martin Luther ähnlich aussieht wie das historische Abbild des berühmten Reformators und dass er typische Kleidung dieser Zeit trägt.

Abbildung 4.4: ChatGPT: Erster Versuch zur erstellung eines Promt für Midjourney



auf englisch bitte

"Martin Luther working on his Bible translation"

Describe a scene where Martin Luther is working on his Bible translation. He is sitting at a table with books and writing tools around him. The atmosphere can be either quiet and peaceful or hectic and tense, depending on which phase of the translation he is currently going through. Make sure that Martin Luther's face looks similar to the historical depiction of the famous reformer and that he is wearing typical clothing of that time.

Abbildung 4.5: ChatGPT: Übersetzung des Prompts



Abbildung 4.6: Midjourney Prompt:
Bussfahrer



Abbildung 4.7: Midjourney Prompt:
bus driver



Abbildung 4.8: Midjourney: Erster Prompt von ChatCPT



Here is a MidJourney Prompt Formula:

(image we're prompting), (5 descriptive keywords), (camera type), (camera lens type), (time of day), (style of photograph), (type of film)

Please respond with "yes" if you understand the formula



Yes, I understand the formula.

Abbildung 4.9: ChatGPT: Aufforderung verwendung einer Midjourney-Formel



Bitte erstelle mir 5 MidJourney Promps für ein Videospielcharakter. Der Videospielcharakter ist ein Mensch mit Fuchskopf.



Hier sind fünf MidJourney Prompts für deinen Videospielcharakter:

1. A humanoid fox warrior standing atop a cliff, overlooking a sprawling forest below. The warrior is wielding a sword and wearing armor made of leather and metal. (warrior, fox, cliff, aerial camera, dawn, dramatic, black and white film)
2. A fox-headed person sitting on a tree branch, overlooking a river. They are dressed in simple clothing and holding a quill and parchment. (scholar, fox, tree, close-up camera, afternoon, tranquil, sepia film)
3. A fox-headed adventurer emerging from a cave, holding a torch in one hand and a map in the other. (adventurer, fox, cave, wide-angle camera, night, adventurous, high-contrast film)
4. A fox-headed farmer tending to their crops in a peaceful meadow, surrounded by colorful wildflowers. (farmer, fox, meadow, medium shot camera, morning, serene, color film)
5. A fox-headed thief sneaking through a medieval city at night, using the shadows to remain undetected. (thief, fox, city, low-angle camera, night, mysterious, black and white film)

Abbildung 4.10: ChatGPT: Erstellung Prompts mit Verwendung der Midjourney-Formel



Bitte nochmal, aber ohne die Klammern.



Gerne, hier sind die 5 MidJourney Prompts für deinen Videospielcharakter, einen Mensch mit Fuchskopf:

1. A humanoid fox warrior standing atop a cliff, overlooking a sprawling forest below. The warrior is wielding a sword and wearing armor made of leather and metal. Keywords: warrior, fox, cliff, aerial camera, dawn, dramatic, black and white film.
2. A fox-headed person sitting on a tree branch, overlooking a river. They are dressed in simple clothing and holding a quill and parchment. Keywords: scholar, fox, tree, close-up camera, afternoon, tranquil, sepia film.
3. A fox-headed adventurer emerging from a cave, holding a torch in one hand and a map in the other. Keywords: adventurer, fox, cave, wide-angle camera, night, adventurous, high-contrast film.
4. A fox-headed farmer tending to their crops in a peaceful meadow, surrounded by colorful wildflowers. Keywords: farmer, fox, meadow, medium shot camera, morning, serene, color film.
5. A fox-headed thief sneaking through a medieval city at night, using the shadows to remain undetected. Keywords: thief, fox, city, low-angle camera, night, mysterious, black and white film.

Abbildung 4.11: ChatGPT: ChatGPT erstellt Promt für Midjourney in Englisch und ohne Klammern



Abbildung 4.12: Midjourney: Promt eines Abenteurers mit einem Fuchskopf



Bitte erstelle mir 5 MidJourney Promps für ein Videospielcharakter. Der Videospielcharakter ist Martin Luther.



Gerne, hier sind fünf MidJourney Promps für deinen Videospielcharakter Martin Luther:

1. Martin Luther preaching to a crowd of people in a church, with light streaming in from stained glass windows. Keywords: preacher, church, crowd, medium shot camera, afternoon, dramatic, color film.
2. Martin Luther writing at a desk, surrounded by books and religious texts. Keywords: scholar, desk, books, close-up camera, morning, serious, sepia film.
3. Martin Luther walking through a forest, holding a Bible in his hand and deep in thought. Keywords: pilgrim, forest, Bible, low-angle camera, dawn, introspective, black and white film.
4. Martin Luther debating with other theologians in a grand hall, with a crowd of people watching from the sidelines. Keywords: debater, hall, theologians, wide-angle camera, afternoon, intense, color film.
5. Martin Luther kneeling in prayer at an altar, surrounded by candles and religious icons. Keywords: devout, altar, prayer, close-up camera, night, spiritual, sepia film.

Abbildung 4.13: ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther als Spielfigur

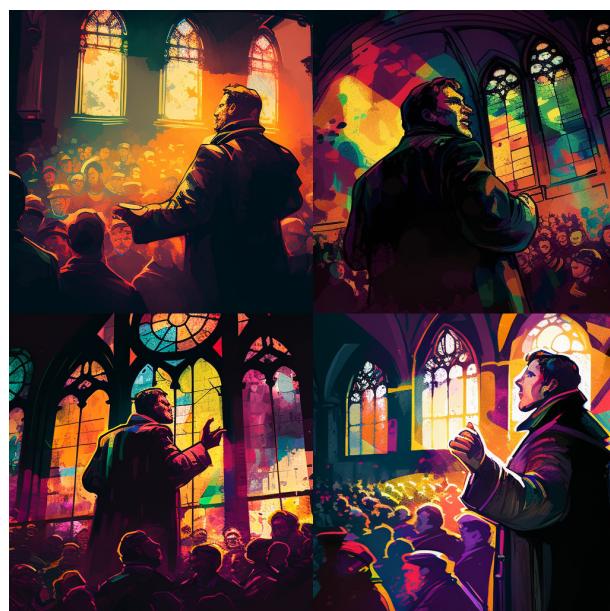


Abbildung 4.14: Midjourney: Martin Luther Promt mit Midjourney-Formel



Bitte nochmal, aber Martin Luther sein Körper ist ganz zu sehen, und er befindet sich in der T-Pose.

Kennst du die T-Pose in denen Videospiele kreiert werden? Wenn ja, bitte Antwort mit, "Ja, kenne ich".



Ja, ich kenne die T-Pose in der Videospiel-Entwicklung. Hier sind fünf MidJourney Prompts für deinen Videospielcharakter Martin Luther, in denen er in einer T-Pose zu sehen ist:

1. Martin Luther standing in a T-Pose on the steps of a grand cathedral, with the sun setting behind him. Keywords: church, sunset, cathedral steps, wide-angle camera, dramatic, color film.
2. Martin Luther in a T-Pose standing in a lush garden, surrounded by colorful flowers and foliage. Keywords: nature, garden, flowers, medium shot camera, peaceful, color film.
3. Martin Luther in a T-Pose standing on the banks of a tranquil river, with mountains in the background. Keywords: nature, river, mountains, wide-angle camera, serene, color film.
4. Martin Luther in a T-Pose standing in a grand hall filled with ornate furnishings and tapestries. Keywords: hall, ornate, furnishings, medium shot camera, regal, color film.
5. Martin Luther in a T-Pose standing on a hill overlooking a medieval city, with the sun shining brightly. Keywords: city, hill, sun, wide-angle camera, triumphant, color film.

Abbildung 4.15: ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther in T-Pose



Bitte nochmal, und beschreibe, das es für eine Vorlage eines Videospiel dienen soll. Der Hintergrund darf gerne neutral sein. Die Kamera direkt auf die Figur.



Hier sind fünf MidJourney Prompts für Martin Luther, die als Vorlage für einen Videospiel-Charakter dienen sollen. Die Figur steht in der T-Pose, der Hintergrund ist neutral und die Kamera zeigt direkt auf die Figur:

1. Martin Luther in T-Pose, wearing his signature robes and holding a Bible in one hand, standing on a plain white background. Keywords: neutral background, T-Pose, robes, Bible, close-up camera, color film.
2. Martin Luther in T-Pose, holding a quill pen and standing in front of a plain gray background. Keywords: neutral background, T-Pose, quill pen, gray, medium shot camera, sepia film.
3. Martin Luther in T-Pose, holding a hammer and standing in front of a plain black background. Keywords: neutral background, T-Pose, hammer, black, close-up camera, black and white film.
4. Martin Luther in T-Pose, wearing his signature robes and holding a Bible in one hand, standing in front of a plain blue background. Keywords: neutral background, T-Pose, robes, Bible, medium shot camera, color film.
5. Martin Luther in T-Pose, wearing his signature robes and holding a quill pen, standing in front of a plain white background. Keywords: neutral background, T-Pose, robes, quill pen, close-up camera, sepia film.

Abbildung 4.16: ChatGPT: Midjourney Prompt für Martin Luther in T-Pose



Abbildung 4.17: Midjourney: Martin Luther Promt versuch in T-Pose, neutralen Hintergrund und direkte Kamera



Abbildung 4.18: Midjourney: Erste Ausgabe vom finalen Prompt



Abbildung 4.19: Midjourney: Vier weitere Variation von Version Zwei



Abbildung 4.20: Midjourney: Hochskaliertes Endresultat von Version Vier

das Ergebnis von Midjourney für PIFuHD kompatibel sein soll.

Mit der in Abbildung 4.4 zusehenden Aufforderung, habe ich eine deutsche Ausgabe bekommen. Durch eine weitere kurze Aufforderung wie in Abbildung 4.5 wurde die Ausgabe von ChatGPT übersetzt.

Midjourney liefert in Englisch in Gegensatz im Vergleich zu Deutsch oft unterschiedliche Ergebnisse. Beobachten kann das zum Beispiel in Abbildung 4.6 Bussfahrer auf deutsch, und in Abbildung 4.7 buss driver auf englisch.

Anhang in Abbildung 4.6 und Abbildung 4.7 kann man gut beobachten, dass die verwendeten Sprache ein Unterschied macht. Im Englischen wird eher eine Person dargestellt, die ein Lenkrad in der Hand hält, wo der Prompt auf deutsch eher ein Passagier dargestellt wird oder ein Bus in einer Landschaft.

Midjourney versteht nicht unsere Sprache, sondert die Genauigkeit entsteht aus der Menge der Daten womit das KI-System Trainiert ist. Das Wort Bussfahrer kommt womöglich mit nicht so oft in den Trainingsdaten vor wie buss driver aus dem Englischen.

Mit dieser Erkenntnis, entscheide ich mich meine Prompts auf Englisch für Midjourney zu verfassen bzw von ChatGPT verfassen lassen.

Nach der Übersetzung von ChatGPT, übergebe ich den von ChatGPT generierten Prompt Midjourney. Das Ergebnis ist in Abbildung 4.8 zu betrachten.

In Abbildung 4.8 ist zu sehen, das Midjourney immer Vier Bilder als Vorschau ausgibt. Midjourney bietet über sein User-Interface drei Möglichkeiten um mit dem Ergebnis weiter zu Arbeiten.

- 1 Vier weitere Versionen auf Grundlage von Version 1 bis 4
- 2 Eine Hochskalierte Version von 1 bis 4
- 3 Vier neue weitere Versionen

Oben links befindet sich Version 1, oben rechts Version 2, unten links Version 3 und unten rechts Version 4.

Der Prompt von ChatGPT aus Abbildung 4.5 beinhaltet sehr viele Schlüsselwörter die in Textform verfasst sind. Ich beschreibe den Prompt von ChatGPT sehr Athomsphärisch, wie als würde man eine Textstelle aus einem Roman lesen, anstelle einer Aufforderung gegenüber eines KI-Systems.

Ich vermutet, dass ChatGPT nicht genügend darauf trainiert ist, wie Midjourney-Prompts auszusehen haben.

Eine Recherche auf YouTube hat gezeigt, dass das Verwenden von Midjourney-Formeln

ein aufgeräumtes Ergebnis hervorbringen kann. Eine Kurze Auforderung wie in Abbildung ?? kann bessere Ergebnisse bei Midjourney gewähren.

Im ersten Test werden die Prompts mit Klammern 4.10 ausgegeben. Diese sind mit einer einfachen Aufforderung wie in 4.11 möglich zu entfernen.

Ich habe die Ausgabe mit dem Fuchskopf Midjourney übergeben und das ergebnis ist in Abbildung 4.12 zu sehen.

Da mein Hauptcharakter kein Abenteurer mit Fuchskopf ist, sonder Martin Luther nachempfunden sein soll, habe ich ChatGPT dazu Aufgefordert mir 5 Promts für Midjourney zu erstellen um Bilder von Martin Luther generieren zu lassen. Die Ergebnisse von ChatGPT ist in Abbildung 4.13 zu sehen. Die dazu entstandenen Bilder von Midjourney sind in Abbildung 4.14 zu sehen.

Der Vorteil dieser Methode ist, das man nun einzelne Parameter in der Midjourney-Formel belieben verändern kann um ein Gewünschtes Ergebnis zu erlangen. Das Ziel ist es ein "Foto" von Martin Luther zu bekommen um es später für PIFuHD zu verwenden. Das Ergebnis von Abbildung 4.14 ist noch nicht zu verwenden, da zu viele Fabenfrohe Deteils zu sehen sind. PIFuHD weist darauf hin das Bilder am besten funktionieren wenn die zu verwendeten Bilder:

- eine Mindestauflösung von 512 x 512 Pixel haben.
- nur eine Person zeigt und direkt in die Kamera schaut.
- gut beleuchtet ist.
- einen einfachen Hintergrund besitzen.

Um diese Punkte zu beachten habe ich folgende Parameter von ChatGPT überarbeiten lassen. Als erstes soll der Charakter in der T-Poste stellung sein Abbildung 4.15 anschließend mit einem Neutralen Hintergrund und einer direkten Kamere auf die Figur. Das Ergebnis ist in Abbildung 4.17 zu sehen.

An dieser Stelle habe ich nicht mehr mit ChatGPT für die Hauptfigur gearbeitet. Ab hier habe ich sehr viel ausprobiert um eine Fotoähnliche abbildung von Martin Luther zu bekommen. Der Finale Prompt der am ende das Bild von Martin Luther generiert hat war:

the famous martin luther from germany, robe from the Renaissance, T-Pose for gamedesign, standing in front of a plain blue background. neutral magenta background, T-Pose, whole body, face looking in the camera, color film
Midjourney

Mit diesem Prompt habe ich es geschafft mit Version 2 in Abbildung 4.18 ein Ergebnis zu generieren was meine Anforderung als Game Designer entsprechen. Ich habe ein, gerade in die Kamera schauende Mann der Martin Luther ähnlich sieht. Der Mann steht in einer T-Pose. Der Hintergrund ist farbarm / neutral und wir sehen den kompletten Körper.

Durch die Betätigung des Buttons V2 bekomme ich 4 weiter Versionen auf Grundlage von Version 2 aus der Abbildung 4.18.

Abbildung 4.19 zeigt vier weitere Versionen von Version 2 der Ausgabe 4.18. Die Unterschiede sind viel geringer und unterscheiden sich in diesem Beispiel am größten an der Frisur, den Oberteil der Robe und der Kette. Den rest empfinde ich sehr ähnlich.

Besonder die Kette ist ein Detail was mich als Game Designer am meisten angesprochen hat, was mich am Ende dazu entschieden hat, Version Vier über den Button U4 hochzuskaliern.

Die hochskalierte Version von Abbildung 4.19 ist in Abbildung 4.20 zu betrachten.

Wir sehen einen Mann in einer kirchlich anmutenden Robe. Sein Haar ist braun, seine Haut hell. Der Mann trägt beide Arme vom Körper so dass die Handinnenfläche zur Kamera zeigen.

Dieses Bild verwende ich um ein 3D-Modell von Martin Luther zu verwenden.

4.2.1 Erzeugen eines 3D-Modells mit Hilfe von PIFuHD

In Abbildung 4.21 zeigt das 3D-Modell von Martin Luther welches durch das KI-System PIFuHD erzeugt ist.

PIFuHD ist durch eine Google-Suche zu finden. Der Erste Vorschlag von Google zeigt eine Git-Hub-Link an. Im Kopf dieser Git-Hub Seite findet man weit oben den Link mit der Bezeichnung Demo.

Ich habe die Demo über Google-Colab zum Laufen bekommen in dem ich mich über mein Google-Konto anmeldete und auf Verbinden mit gehosteter Laufzeit: GPU klicke.

Anschließend kann über den Menüpunkt Laufzeit -> Alle ausführen oder alternativ CTRL + F9 PIFuHD ausführen.

Weiter unten in der Website befindet sich der Abschnitt Config input data. An dieser Stelle wartet PIFuHD auf eine Eingabeaufforderung, wo ich mein Bild von Abbildung 4.20 übergebe.

Die Übergabe folgt über den Button Durchsuchen.... Ist die Übergabe erfolgreich, erfolgt die Ausgabe über der Ordnerstruktur links.



Abbildung 4.21: Blender: 3D-Modell von Martin Luther von PIFuHD



Abbildung 4.22: Blender: Martin Luther Texturiert, geriggt, Nachgebessert und gemergeten Verticies

Meine obj-Datei befindet sich unter pifuhd -> results -> pifuhd-final -> recon. Zusätzlich zu meiner obj-Datei bietet PIFuHD mir eine png-Datei an, was eine Normalmap darstellt und eine mp4-datei die ein fünf sekündiges Video von meinem 3D-Modell zeigt.

4.2.2 Polycount verringern in Blender

in Blender kann über den Menüpunkt File -> Import -> Wavefront die Obj-Datei importiert werden.

Das verringern des Polycount bewirkt, dass im späteren Prototyp weniger rechenkapazität verwendet wird. Besonder bei der Spielfigur ist es wichtig, da die Unreal Engine 5 aktuell Narnite nur für unbeweglich Objekte in der Spielwelt verfügbar macht. Nachdem ich die Obj-Datei in Blender Importiert habe, wechsel ich in den Eddit Mode.

Im Edit Mode wähle ich ein Verticie aus. Mit STRG + L wähle ich alle mit dem Modell verbundene Verticies aus. Das Modell erscheint nun Orange.

Mit der Tastenkombination STRG + I invertiere ich die Auswahl. Nun habe ich alle Verticies ausgewählt die nicht direkt Mit dem 3D-Modell verbunden sind.

Mit der dem Shortcut X ist es mir nun möglich alle Verticies zu löschen die auserhalb des 3D-Modells liegen.

Nachdem alle Verticies auserhalb des 3D-Modells gelöscht sind wähle ich erneut alle Verticies aus in dem ich die A-Taste einmal drücke.

Nun sind alle Verticies vollständig ausgewählt.

Mit dem Shortcut M ist es mir nun möglich das 3D-Modell zu mergen.

Ich Merge mein 3D-Modell mit der Funktion By Distance.

Unten links öffnet sich ein kleines Untermenü mit dem Namen Merge by Distance und ändere den Wert auf 0,001 m.

Durch dieses Verfahren habe ich den Polywert von knapp 120.000 Verticies auf 98.000 Verticies verringert, was eine Verringerung von rund 18% ist.

4.2.3 Artefakte bereinigen in Blender

PIFuHD Arbeitet nicht perfekt und er zeugt grob sichtbare Fehler. Besonder die Bereiche an den Händen und Füßen ist es immerwieder zu sehen, das sie mangelhaft erstellt werden., in aBlender gibt eine vielzahl an Möglichkeiten sein 3D-Modell zu moddellieren. Ich habe nachdem ich den Polycount reduziert habe betreffende Stellen im Edit Mode makiert und gemerget. Ein weiteres Verfahren war im Sculp Mode die verschiedenen

Sculptwerkzeuge zu verwenden wie zum Beispiel Draw.

4.2.4 Texturieren in Blender

zweites bearbeitungsfenster hinzufügen auf UV-Editor umstellen über menüpunkt Image - Open das gewünschte foto... die kamera so einstellen das es ungefähr die gleiche blickrichtung auf das model hat wie im bild... in dem beispiel kann man über das numpad 1 für frontalansicht wählen.. im modell alles makieren und mit dem shortcut u für unwrap die funktion Projekt from View auswählen. Skallieren im UV Editor Ich habe das 3D-Modell mit Hilfe der von Midjourne erzeugten Bildes in Blender Texturiert.

Blender bietet mir die Möglichkeit ein zweites Bearbeitungsfenster hinzuzufügen, welche ist dann als UV Editor benutze.

Über den Menüpunkt Image -> Open, füge ich Abbildung: 4.20 ein, um UVs des 3D-Modells zu editieren.

Rechts über das Propertie-Fenster -> Material Properties -> auf dem gelben Punkt neben Base Color -> Image Textur habe ich nun die Möglichkeit, ebenfalls Das Bild aus Abbildung 4.20 zu wählen.

Damit das Bild von Martin Luther korrekt auf das 3D-Modell von Martin Luther projiziert wird, wähle ich eine Kamera einstellung, das ungefähr die Kameraeinstellung entsprich, wie das Bild von Martin Luther.

Durch die Betätigung der 1 auf meinem Numpad wird die Kamera so eingestellt das ich eine frontale ansicht meines 3D-Modells im Edit Modus habe.

Ich Makiere alle Verticies in dem ich den Shortcut A drücke. Anschließend Unwrappe ich mein 3D-Modell in dem ich den Shortcut U drücke.

Blender bietet mir verschiedene Fuktionen an, mein 3D-Modell zu unwrapen. Ich wähle die Fuktion Project from View.

In meinem UV-Editor habe ich nun die Möglichkeit, das Projezierte 3D-Modell so zu skalieren das es mit der Vorlage übereinstimmt.

Das Problem nach dem Unwrapen, nach dieser beschriebenen Methode, ist, dass das 3D-Modell von Vorne genauso texturiert ist wie von Hinten.

Um den Rücken und den Hinterkopf einigermaßen korrekt zu texturieren, wähle ich in meinem gewünschten bereichen des 3D-Modells die entsprechenden Bereiche aus und verschiebe sie im UV-Editor in Bereichen, die zu dieser Stelle passen würde.

Zum Beispiel der Mittelteil der Robe, der blau gefärbt ist, verschiebe ich in eine etwas brauneren Region im UV-Editor.

Nachdem ich den Rücken und den Kopf nachtexturiert habe, fehlt noch ein letzter wichtiger Schritt, damit Martin Luther in der Unreal Engine zum Leben erweckt wird, und zwar das Rigging.

4.2.5 Rigging in Blender

Damit mein Hauptcharakter nicht nur in seiner T-Pose verweilt wenn er läuft und Springt, sondern Arme Beine und Kopf bewegt, braucht das 3D-Modell von Martin Luther ein Skeleton-Mesh.

Damit ich ein 3D-Modell für die Unreal Engine 5 riggen kann, benötige ich das Blender Addon Game Rig Tools von CGDive.

Über den Button Initiate Mannequin fügt das Addon ein Unreal Engine 5 kompatibles Skeleton Mesh zu mein 3D-Modell.

Über das UE5_Manny_TWEAK das ich über die Scene Collection auswählen kann, bewege ich die einzelnen Bones des Skeleton-Mesh innerhalb des 3D-Modells. Mit dem Shortcut G kann ich im Pose Mode die einzelnen Bones bewegen.

Nachdem ich die Bones vom UE5_Manny_TWEAK fertig platziert habe, kann ich über das Addon-Fenster von Game Rig Tool, Unreal-Rig nur sichtbar machen in den ich auf den Weißen Punkt neben Unreal drücke.

Nachdem nur noch unser 3D-Modell und das Unreal-Rig sichtbar ist wechsel ich in den Object Mode und wähle erst mein 3D-Modell aus und mit Shift-Taste gedrückt das Unreal-Rig aus.

Über den Menüpunkt File -> Export -> FBX kann ich über das geriggte Modell speichern. Beim Speichern wähle ich folgende Optionen aus:

- Limit to Selected Objects
- Object Types; Amature und Mesh
- Unter Transform bestätige ich das Apply Transform
- Unter Geometry wähle ich unter Smoothing; Face
- Unter Armature stelle ich Add Leaf Bones aus
- Bake Animation stelle ich ebenfalls aus

Nachdem ich diese Einstellung getätigt habe, wähle ich noch ein Namen aus für meine FBX-Datei und drücke auf Export FBX.

4.2.6 Einfügen des Haupcharakters in Unreal Engine 5

Der Haupcharakter ist soweit fertig, aber ich möchte mit ihm ja spielen.

Über den Epic Games Launcher erstelle ich ein neues Projekt. Ich benutze das Third-Person-Template was mir eine kleine Arena und ein Videospielcharakter vorgibt. Ich benutze die Project Default-Einstellung Blueprint.

Zum Schluss gebe ich mein Projekt noch einen Namen und erstelle Mein Projekt mit Create.

In der Entwicklungsumgebung Unreal Engine 5 angekommen, suche ich nach dem BP_ThirdPersonCharacter Blueprint Class.

Die BP_ThirdPersonCharacter Blueprint Class befindet sich unter dem Ordner All -> Content -> ThirdPerson -> Blueprints. Über den Button Import der sich im Content-browser befindet, kann ich meine durch Blender exportierte FBX-Datei Importieren.

Nach dem auswählen meine FBX-Datei, öffnet sich die FBX Importoptionen, wo ich das SK_Mannequin für das Skeleton auswählen kann. Anschließend klicke ich auf Import All.

Um das Skeletal Mesh zu ersetzen doppelklicke ich auf das BP_ThirdPersonCharacter Blueprint Class. Die BP_ThirdPersonCharacter Blueprint Class besteht aus verschiedenen Components, von diesen verschiedenen Componets wähle ich das Mesh(CharacterMesh0) aus.

Nach dem ich das Mesh(CharacterMesh0) ausgewählt habe, kann ich in den dazu geöffneten Details das Skeletal Mesh Asset durch mein Martin Luther tauschen.

Automatisch wird auch die dazu gehörige Textur geändert, was ich daran erkenne, das der BP_ThirdPersonCharacter nun aussieht wie mein Martin Luther.

Nun kann ich mit meinem Haupcharakter durch die vordefinierte ThirdPersonMap bewegen und springen. Ich habe sogar eine Kollision, was mich daran hindert durch den Boden und Wände zu laufen. Ich kann sogar gegen blaue Wüfel laufen, die physikalisch von mir beeinflusst werden.

4.3 Meilenstein: Gebäude

Nach der Erstellung der Hauptspielfigur, ist der nächste Schritt die Erstellung einer Spielwelt.

Die Idee ist, ein Dorf in der Unreal Engine 5 zu erschaffen. In diesem Dorf befinden sich verschiedene Gebäude.



Abbildung 4.23: a scatch from a village, top down

In diesem Kapitel möchte ich zeigen, wie ich die Gebäude mit Hilfe verschiedener KI-Systeme in der Unreal Engine 5 realisiert habe. Ich werde in diesem Kapitel und in den folgenden Meilensteine nicht mehr detailliert auf alles wie bei der Erstellung der Hauptfigur eingehen, sondern nur auf Schritte, die sich im Prozess stark unterscheiden.

Fachwerkhäuser repräsentieren etwas Mittelalterliches, und da die Renaissance zeitlich nach dem Mittelalter gegliedert ist, waren in Zeiten der Renaissance Fachwerkhäuser sehr weit verbreitet.

Deshalb möchte ich diverse Fachwerkhäuser erschaffen und auf einer Landschaft verteilen, um eine Dorflandschaft zu erzeugen.

4.3.1 Erste Ansatz Fachwerkhäuser

Mein erster Ansatz ist es, Häuser mit Hilfe von einem einfachen 3D-Modell umzusetzen, was ich in Blender erstellt habe. Dieses 3D-Modell bestand aus einem Quader mit einer Spitze. Kurz, ein einfaches Haus.

Mit Midjourney habe ich Texturen erstellt, die Fachwerkhäuser nachempfunden sind.

Diese Texturen und das einfache Haus wurden mit Hilfe von Blender verbunden.

Folgend wurden die einfachen Fachwerkhäuser in Unreal Engine 5 Importiert und verteilt.

Die erste Ansatz lässt funktioniert und man kann die Häuser frei auf einer Landschaft verteilen.

4.3.2 Moddellieren und texturieren Einfaches Haus mit Blender

Ich habe mit Blender eine einfache Würfel mit Spitze modelliert was mein einfaches Fachwerkhaus darstellen soll. Dieses Einfache Fachwerkhaus habe ich eine Textur übergeben die ich mit Midjourney erzeugt habe.

Beim Exportieren benötig ich keine Amature wie bei meiner Hauptfigur.

Nach dem Exportieren kann ich die FBX datei in Unreal Engine 5 importieren.

4.3.3 Zweiter Ansatz Fachwerkhäuser

Eine Inspiration für meinen zweiten Ansatz ist Valheim, ein Survival-Spiel von den Coffee Stain Studios. In diesem Spiel gibt es ein Baukastensystem, in dem der Spieler sein eigenes Haus bauen kann.

In Valheim kann der Spieler verschiedene Wände, Balken, Fußböden, Dächer und Materialarten auswählen, um damit seine Behausung zu gestalten.

Hinzu kommen andere Elemente wie Zäune und Gemüse um ein Garten zu erschaffen, Werkbänke, Tische und Stühle um eine Inneneinrichtung zu kreieren und sogar Teppiche aus Tierfelle und Trophäen die man an die Wand hängen kann um eine Dekorative Charakter in die Behausung eines Spielers zu schaffen.

Aus dieser Inspiration habe ich einen zweiten Ansatz entwickelt und zwar einen so genannten Dorfbaukasten.

Dieser Dorfbaukasten besteht ebenfalls aus Wänden, Balken, Dächer, Dachgiebel, Fußböden und Tapeten.

Aus meiner Beobachtung als Ein-Mann-Videospielentwickler, besteht ein Fachwerkhaus auch aus simplen Geometrien, wie zum Beispiel aus verschiedene Quader für Wände, Balken, Dach, Türen und Fenster. Der Dachgiebel von einem Fachwerkhaus ist ein dreieckiges Prisma. Diese einzelnen Elemente möchte ich nachbauen, so dass man in der Unreal Engine 5 einen Baukasten aus verschiedenen Einzelementen verfügt um damit seine Fachwerkhäuser zu bauen.

Ein weiteres Ziel ist, diese einzelnen Elemente zu programmieren, damit die Materialeigenschaft sich untereinander unterscheiden. Das hat den Zweck, das die Spielwelt nicht zu monoton wirkt.

Ein Beispiel ist der Balken.

Den Balken habe ich erstellt in dem ich ein neuen Blueprint Class vom Typ Actor erstellt habe. Wenn man die Blueprint Class mit doppelklick öffnet, kann ich über das ADD unter Componets ein Cube hinzufügen.

Diesen Cube habe ich in der X- und Y-Achse auf 0,4 Skaliert und somit habe ich meine Grundform für meinen Balken.

Im Construction Script kann ich mit Hilfe von Nodes meinen Balken besondere Eigenschaften geben wie, zufällige Auswahl von Materialien oder das bestimmen der Länge mit Hilfe eines Parameters.

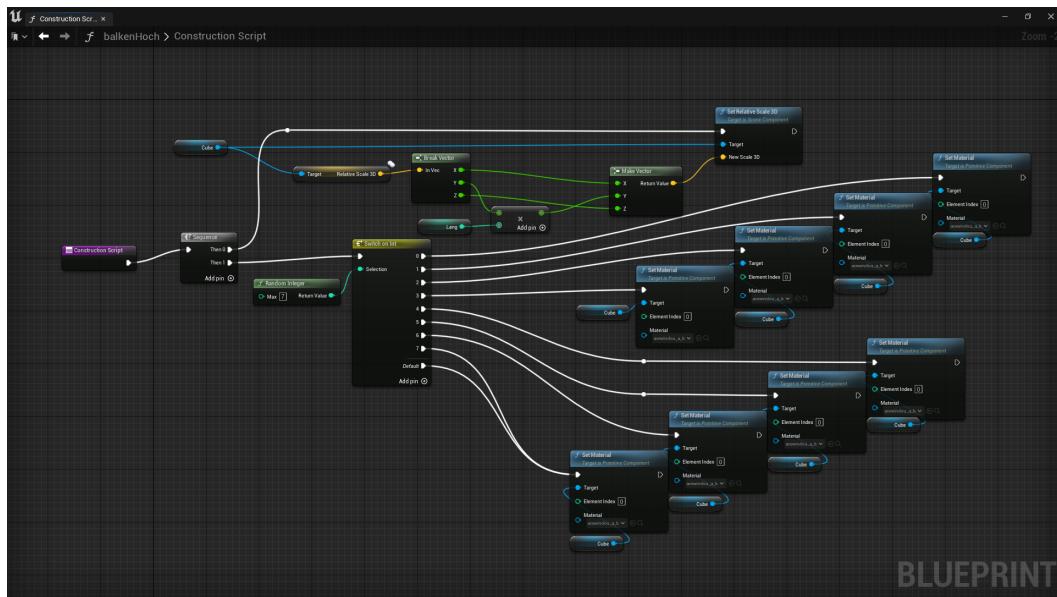


Abbildung 4.24: UE5 Blueprint: Balken Hoch Construction Script

4.4 Meilenstein: Nebenfiguren

Beim dritten Meilenstein Nebenfiguren möchte ich gerne beschreiben, wie ich meine Nebenfiguren, kurz NPCs, erstellt habe. Ähnlich wie beim Erstellen der Hauptfigur habe ich durch Chat GPT mir verschiedene NPCs beschrieben lassen. Zu dieser Beschreibung gehörte Alter, Geschlecht, Beruf und charakterliche Eigenschaften.

Mit diesen Beschreibungen habe ich mir einen Prompt mit Hilfe der Midjourney-Formel überlegt und Midjourney hat mir Conceptgraphiken erzeugt. Nach mehreren Versuchen habe ich zwei Conceptgraphiken bekommen die ich für PIFuHD verwenden kann.

Nachdem ich PIFuHD die beiden Conceptgraphiken übergeben habe, wurden sie wie bei der Hauptfigur in Blender der Polycount reduziert und Texturiert. Stark verformte Stellen die an den Händen und Füßen auftreten wurden im Edit Mode, oder im Sculpe Mode nachgebessert.

Für den Prototyp importiere ich die NPCs ohne Skeleton Mesh ein, da sie keine Laufa-

nimation benötigen, sonder nur in der Spielwelt plaziert werden um mit dem Hauptcharakter zu reden.

Dadurch das die NPC keine Sceleton Mesh besitzen ist auch gut zu erkennen, das die NPCs keine großen verformungen aufweisen wie die Hauptfigur. Die Verformung tritt z. B. in Bereich der Hüfte sehr stark auf aufgrund der unterschiedlich gewichtete Zuweisung der Vertices zu den einzelnen Bones des Sceleton Mesh.

4.5 Meilenstein: Dialogsystem

Um ein Dialogsystem in der Unreal Engine 5 zu entwickeln habe ich mehrere Ansätze gebraucht.

Ansatz 1 mit ChatGPT Ich habe ChatGPT dazu aufgefordert mir ein Dialogsystem zu entwickeln damit mein Hauptcharakter mit den NPCs aus meinem Prototyp sich unterhalten können.

Ich habe versucht die Schritte umzusetzen die ChatGPT mir vorgegeben hat – erfolglos.

Ansatz 2 Rechersche mit Suchmaschinen im Internet Mit der Suchmaschine Google Durch Google bin ich auf ein Video auf Youtube gestoßen, was mir erklärt hat wie ich ein Dialogsystem in Unreal Engine 5 erstellt wird.

Zu dem beschriebenen Dialogsystem wurde von mir noch ein Delay in der Länge von dem Soundfile hinzugefügt und ein Bool, der auf false steht, falls eine Interaktion gerade nicht möglich ist, zu Beispiel ein Charakter redet gerade noch. Dieser Bool soll verhindern, damit keine Dialoge schnell hintereinander gestartet werden und die Charaktere aussprechen lässt.

Um die Sprachausgabe zu managen, braucht es ein Dialogsystem. Für das Dialogsystem habe ich versucht, eine Art Dialog System zu erschaffen, das man zum Beispiel aus der Sciencefiction Spielreihe Mass Effect kennt. In dem der Spieler verschiedene Antwort- oder Fragemöglichkeiten besitzt. Das hat leider nicht von Seiten ChatGPT nicht geklappt.

Ich habe auch ChatGPT gefragt, wie ich ein Dialogsystem in der Unreal Engine 5 umsetzen kann. Auch das hat leider nicht funktioniert.

An dieser Stelle ist gut zu erkennen das KI-Tool sehr gute Ergebnisse erzeugen kann um ein Videospielprototypen zu entwickeln, aber KI-Systeme haben ihre Grenzen, sowie ich als Ein-Mann-Videospiele-Entwickler auch Grenzen habe in der Kompetenz diese Systeme zu bedienen.

Das Problem, dass ich nicht weiß wie ein Dialogsystem entwickelt wurde, und ChatGPT mir eine Falsche Lösung mir überreicht hat, habe ich durch die Suchmaschine von Google und Youtube ein Tutorial gefunden wie ich ein Dialogsystem zwischen meiner Hauptfigur und den NPCs entwickeln kann.

Also habe ich gegoogelt und auf youtube ein Tutorial gefunden. Mit der anderen Engine 5. Musste ich eine Schnittstelle, was zwischen den verschiedenen Actors wie zum Beispiel der Hauptfigur und den MPC. Eine Schnittstelle bildet. Diese Schnittstelle habe ich mit Blueprint umgesetzt. Ich musste auch bei Blueprint m bei meiner Hauptfigur Martin Luther. Etwas entwickeln und zwar habe ich ein Array erzeugt oder mehrere Arrays erzeugt. Die speichert, was gesagt wird, in Schriftform und was gesagt wird in Ausgabe. In Sprachausgabe, in Soundausgabe.

Ich habe eine Aktionsbutton hinzugefügt, was für was in diesem Beispiel der Buchstabe auf der Tastatur e ist. Der sagt, Hey, ich möchte mit dir arbeiten. Ich habe einen Pool A erzeugt, die signalisiert. Hey, ich kann jetzt interagieren mit der Person oder gerade nicht. Da das Dialogsystem. Vor z GPT unvollständig war habe ich mir noch andere Dialoge hinzugefügt, andere Dialoge ausgedacht. Und somit war das Dialogsystem auch schon fertig.

4.6 Meilenstein: Sprachausgabe

Nachdem ich das Dialogsystem erstellt und implementiert habe, fehlt nur noch der Inhalt, was die Charaktere miteinander als sich erzählen. Und zwar habe ich hier zwei neue KI-Systeme benutzt, die vorher noch nicht zum Einsatz gekommen diese sind Voice AI und Adobe Enhance Speech.

Voice AI ist ein KI-System, die Stimmen verändern kann. Zum Beispiel kann man seine Stimme so manipulieren, dass sie wie die von Kanye West oder dem amtierenden US-Präsident Joe Biden klingt.

Adobe Enhanced ist ein KI-System, das deine gesprochene Stimme so klingen lässt, dass sie in einem hochwertigen Tonstudio aufgenommen wird.

Meine Sprachaufnahmen verwende ich das Mikrofon von dem Logitech G35 Headset was seit 2014 nahezu täglich benutzt wird.

Durch die Kombination von Adobe Enhance Speech und Voice AI habe ich qualitativ hochwertige Sprach Dateien erzeugen können, die sonst ein hochwertiges Tonequipment und gute Dämmung in meinem Büro erzeugt hätten.

Um die Stimmen für die NPCs zu erzeugen, habe ich drei verschiedene Experimente

durchgeführt.

4.6.1 Erst Adobe Enhance Speache dann Voice AI

Als erstes wurde der Klang meiner Stimme mit Audacity und meinem Logitech G35 Headset aufgenommen.

4.6.2 Erst Voice Ai dann Adobe Enhance Speech

4.6.3 Erst Adobe Enhance Speech dann Voice AI dann wieder Adobe Enhance Speech

Experiment eins, erst Voice I gegeben und dann Adobe Anshan Speech. Oder? Erst Adobe, Assange Speech und dann Voice AI. Ich habe noch eine dritte.

Variante ausprobiert, und zwar eine Art Sandwich Methode, indem ich meine Sounddatei, die ich mit Audacity aufgenommen habe, erst Adobe 1. Hand speech. Dann Voice I und dann wieder Adobe A Speech gegeben habe, um so eine Art zweifache Reinigung. Der Sprache oder der Sprachausgabe zu erhalten. Mein persönliches bestes Ergebnis, was auch Zeittechnisch am Sparsamsten war. Ist erst Athan Speech zu benutzen und dann Voice I. Die dritte Version ist auch ok, aber es kann sein, dass danach sich die Stimme noch etwas künstlicher, Blechner anhört. Generell ist die Sprachausgabe sehr. Gut.

Und professionell anwendbar für mein Prototyp ist das eine Qualität, die ich früher nicht erreicht hatte können außer mit großen Aufwand und Kosten verbunden wie ZB das Kaufen eines 200€, Mikrofons und sehr guter Dämmung in meinem Aufnahmeraum. Ich habe die Aufnahmen bei einem sonnigen Tag während Traktoren im Hintergrund arbeiten. Ich habe in meinem Arbeitszimmer. Ein Fenster aufgehoben. Das offenbar zu einem Bauernhof in meiner Nachbarschaft. Man kann Traktoren hören, man kann meine Frau hören, im Hintergrund, die in der Wohnung mit den Kindern sich beschäftigen und anhand Speech hat das alles herausgefiltert. Und ein gewisses Grundrauschen befindet sich auch nicht mehr und der Sound-Datei.

Die Meilensteine. Die ich hier in meiner Bachelor thesis beschreibe. Sind nicht chronologisch sortiert, sondern nur logisch. Ich habe das Dialogsystem und die Sprachausgabe gleichzeitig entwickelt und implementiert. Die Sprachausgabe, die ich hiermit mit Voice I und Adobe anhand Speech. Geschaffen habe, habe ich nun in das Dialogsystem was sich in dem vorigen Kapitel beschrieben habe. Implementiert. Ich habe die Sprachausgabe in

das Array getan. In der andere Engine 5.

4.7 Erstellung von Musik und Klängen

4.8 Erstellung von Animationen

4.9 Entwicklung der Spiellogik

5 Ergebnisse und Diskussion

5.1 Vorstellung des fertigen Videospiels

5.2 Diskussion der Ergebnisse und Einschätzung des Erfolgs des KI-Einsatzes

5.2.1 Einsatz von MonsterMash

Monster Mash ist ein KI-System, mit dem man Monster erstellen kann. Wenn man sich realitätsnahe Ergebnisse wünscht, wird man mit Monster Mash auf sehr große Herausforderungen treffen.

Monster sind Fantasiewesen, und niemand kann genau beschreiben, wie ein Monster aussieht. Bei der Darstellung von Menschen oder Gebäuden sieht das anders aus. Für mein Adventure-Game, mit einem historischen Hintergrund, ist MonsterMash nicht zu empfehlen.

Anders würde es in einem Fantasy-Szenario aussehen, wo undefinierte Gestalten dem Spieler begegnen sollen.

5.2.2 Einsatz von PIFuHD

PIFuHD ist eine KI-System was darauf trainiert ist, Digitalfotos von Personen in ein 3D-Modell umzuwandeln. PIFuHD kann man auf Google-Collab einrichten und lauffähig machen.

Für das erstellen von 3D-Modellen wurde PIFuHD in der kostenlosen Demo-Version verwendet.

Die Kompatibilität zwischen Midjourney und PIFuHD ist möglich. Die Resultate sind zum teil Artefakt belastet, die besonders in Bereichen der Hände, Füße und Kleidung auftreten.

Durch Midjourney konnte ich Bilder von Martin Luther erzeugen, die als Konzeptgrafiken dienten. Diese Konzeptgrafiken habe ich PIFuHD als eingabe gegeben, und hat mir daraus folgende 3D-Modelle von Personen ausgegeben, die im Prototyp als Hauptfigur und NPCs verwendet wurden.

5.3 Kritische Reflexion des Entwicklungsprozesses und Ausblick auf mögliche zukünftige Entwicklungen

6 Allgemeine Probleme mit KI und KI-Systeme

Ich möchte an dieser Stelle auf eine Auswahl gesellschaftliche Punkte eingehen, die mich während meiner Arbeit mit und über KI-Systeme begegnet sind und mich als Ein-Mann-Videospielentwickler begleitet haben.

6.1 KI-Systeme und ihrer Monatarisierung

6.2 KI-Systeme und ursachen auf andere Berufe

6.3 KI-Systeme und der Biologischer Fussabdruck

6.4 KI-Systeme aund die auswirkung als Entwickler

6.5 Dritte-Welt länder vs. Erste-Welt länder

6.6 Firmeninteressen

6.7 Geistiges Eigentum

7 Fazit

Fragestellung: Welche Möglichkeiten bieten KI-Systeme einem Ein-Mann-Videospieler bei der Entwicklung eines Videospiels?

In dieser Arbeit wurde der Frage nachgegangen, welche Möglichkeiten KI-Systeme einem Ein-Mann-Videospieler bei der Entwicklung eines Videospiels bieten.

Anhand der Entwicklung meines Prototypen, habe ich herausgearbeitet, dass

KI-Systeme laden zum Experimentieren ein. Als Ein-Mann-Videospieler ist es möglich, einen Plot für Videospiele in Minuten zu schreiben, wofür ich Wochen benötigen würde und das nur durch einen einfachen Prompt für ChatGPT.

Ich kann Konzeptgrafiken, UX-Elemente, Texturen in Hülle und Fülle mit Midjourney generieren, ohne nur einen Stift oder Grafiktablett in die Hand zu nehmen.

Als Legastheniker und untalentierter Maler und Zeichner bieten mir KI-Systeme noch nie da gewesene Möglichkeiten, mich kreativ auszuleben.

Die in Kapitel 5 verwendeten KI-Systeme sind nur ein Beispiel, mit denen ich gute und sinnvolle Ergebnisse für meinen Prototyp erstellt habe. Ich habe mich mit vielen weiteren KI-Systemen beschäftigt und diese ausprobiert, die aber in der Entwicklung meines Prototypes keinen Einfluss hatten.

KI-Systeme wie zum Beispiel MonsterMash, mit dem man mit einem Hintergrundbild und einer Zeichnung mit der Maus ein einfaches 3D-Modell erzeugen kann. Dieses 3D-Modell kann man mit Hilfe von bewegbaren Punkten animieren.

Ich habe die Photoshop-KI von Adobe ausprobiert. Mit diesem KI-System konnte ich zum Beispiel die Texturen, die ich für mein einfaches Haus von Midjourney bekomme, so bearbeiten, dass aus einer Tür ein Fenster wird.

Ich wollte mit einem KI-System namens Kaedim arbeiten, da sie einer der wenigen KI-Systemen die Fähigkeit besaß, aus Bildern 3D-Modelle zu erzeugen. Der Preis von circa 15€ pro Prompt hat mich abgeschreckt. Hinzu kam das Kaedim eine sehr lange Bearbeitungszeit benötigt hätte, von ca 20 Minuten war die Rede, was ich in diesem Moment sehr merkwürdig fand. Durch einen Blick in der Dokumentation, wurde Kaedim so beschrieben, dass es eine Mischung aus einem Trainierten KI-System und 3D-Artist ist, von dem ich das Ergebnis bekommen würde. Da ich mich als Ein-Mann-Videospielerentwickler sehe, habe ich mich dazu entschieden, dieses KI-System zu verwenden, da ich erstmal keinen anderen Menschen an meinem Prototyp arbeiten lassen möchte.

Ich habe mich auch auf Soundful Music und AIVA angemeldet und versucht in Richtung Music zu forschen und Experimentieren, aber meine Zeit das leider nicht zugelassen.

Musik finde ich ein Spannendes gebiet, und es gibt KI-Systeme die sich in diesem Thema sich bewegen. Leider hatte ich keine zeit im Rahmen meiner Bachelorthesis mich in dieser Richtung intensiv zu experimentieren.

Während meiner Projektphase hatte ich immerwieder das gefühl, das das Wort KI und AI oft als Marketing buzzwort benutz haben um sich vom Markt abzuheben.

KI-Systeme zu erforschen und erfahren, kann sehr viel zeit in Anspruch nehmen. Mit jedem Neuen System muss man üben. Jedes KI-System hat grenzen die die Erwartungen oder Anforderung eines Ein-Mann-Videospieleentwickler entsprechen.

Ich möchte in diesem Fazit ein wenig bildlich werden.

Wenn ein Videospiel Prototyp ein dreistöckiges Haus wäre: Das Fundament, der Keller und alle Leitungen wie Wasser, Strom und Gas ist die Unreal Engine 5. Der Erste- sowie die Hälfte des Zweiten-Stocks, der größte Teile der Außen- und Innenfassade, können Ergebnisse von KI-Systemen sein. Der Rest hängt von dem Ein-Mann-Videospielentwickler und seinen Fähigkeiten ab um ein schlüsselfertiges Haus zu bauen.

Mein Prototyp hat eine erkennbare Form, ist aber noch weit davon entfernt um Potenzielle Geldgeber, wie die Deutsche Gameförderung, zu überzeugen um mich als Ein-Mann-Videospielentwickler Geld zu bekommen um aus meinem Prototyp ein Fertiges, marktreifes Spiel zu erschaffen.

Mein Ziel war es, Inhalte für mein Prototyp mit Hilfe von KI-Systemen für die Unreal Engine 5 zu erschaffen, und ich bin So

7.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

7.2 Implikationen für die Praxis

7.3 Limitationen der Studie

8 Anhang

Abbildungsverzeichnis

Code-Beispiele

Literaturverzeichnis

Weitere Materialien