

Böttcher, Daniel  
Digital Asset Creation for Games  
Matr.-Nr.: 260381

## DACG Asset Paper



Vorgelegt von:

Daniel Böttcher  
Gerwigstr. 3  
78120 Furtwangen im Schwarzwald

Matrikelnummer: 260381

Fachsemester: 6

Datum: 14.07.2021

## Vorwort

Hochauflösende Fotos und die 3D Modelle sind unter folgenden Links aufrufbar:

**HQ Fotos:** <https://www.artstation.com/artwork/xJEAz2>

**3D Model – Schwert:** <https://sketchfab.com/3d-models/duskbreaker-10ae585bf7ec499dbf95fe2bbcd78d87>

**3D Model – Speer:** <https://sketchfab.com/3d-models/43da13ac092c4831ab2cb29a95f44835>

## Konzept

### Setting

Entwickelt wurden zwei Waffen für *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bei den Waffen handelt es sich um ein Einhand-Schwert und ein Speer. Letzteres ist als Waffentyp nicht im Spiel vorhanden, jedoch mit Mods implementierbar.

Bei den Waffen soll es sich um daedrische Artefakte handeln, spezifischer gesagt um Waffen der Daedrafürstin Namira. Namira ist als Fürstin des Abscheus bekannt und gefürchtet. Das Schwert spezifisch soll unter dem Namen *Duskbreaker* ein Gegenstück zu *Dawnbreaker* sein, was als Schwert von Meridia bekannt ist. Meridia wird als Fürstin mit den Energien aller lebenden Wesen assoziiert und ist Namira daher ein Dorn im Auge – oder kann es sein.

Neben dem einzigartigen Design der Waffen – verglichen mit den anderen Waffentypen im Spiel – sollen beide außerdem mit einem magischen Effekt belegt werden. Anbieten würden sich hier:

- Entweder können die Waffen dem Gegner Leben entziehen und dem Waffenträger hinzufügen
- Oder die Waffe ist mit einem Giftschaden belegt, was dem Gegner zusätzlich Leben entzieht.

Letzteres macht mit Blick auf die Lore mehr Sinn, da Namira mit Spinnen, Insekten und allen Kreaturen, welche von Menschen als abscheulich angesehen werden, assoziiert wird.

Für die Implementierung wäre eine Quest denkbar, in welcher der Spieler von Namira gegen Meridia ausgespielt wird und dann mit der Waffe und dem Championstatus belohnt wird.

Da es sich um zwei Waffen handelt kann der Spieler wählen – ähnlich wie bei dem Artefakt von Clavicus Vile.

### Stimmung

Da es sich um Waffen einer finsternen Daedrafürstin handelt sollen die Waffen dies mit einem düsteren Look widerspiegeln.



## Visualität

Inspiration kam von Meridias Artefakt – *Dawnbreaker* (Bild 1).

Mit einer schnellen Zeichnung war dann auch der Look für *Duskbreaker* gefunden (Bild 2).

Bei *Dawnbreaker* liegt der Fokus klar auf der Sonne, bzw. dem Sonnenaufgang. Dies ist an der aufwendig gestalteten „Parierstange“ zu erkennen. Auch das Heft des Schwerts ist einzigartig modelliert – sonst gibt es aber keine großen optischen Unterschiede zum klassischen Zwergenschwert (Bild 3).

Der Glow auf dem Schwert kommt von der Verzauberung und dem einzigartigen Effekt.

Was die Farbe betrifft ist *Dawnbreaker* im, für das in Elder Scrolls typische, Goldgelb gehalten – vermutlich wurde das Schwert aus zwergischem Metall geschmiedet.

Daher sollte *Duskbreaker* das genaue Gegenteil und in erster Linie düster und dunkel sein. Der Fokus liegt hier auf dem Mond und mit dem in die „Parierstange“ eingearbeiteten schwarzen Seelenstein kommt hier auch die Verbindung mit der dunklen Magie. Die Seelensteine versorgen etwaige Verzauberungen mit Energie.

Die Klinge ist schwarz-grau gehalten und könnte daher gut aus Ebenerz geschmiedet worden sein.

Am Heft und am Knauf sind zudem Gravierungen zu erkennen. Diese wurden mit einem eigen erstellten Alpha auf das Objekt „gestempelt“. Aufgrund des Alters des Spiels sind Oberflächendetails mit tatsächlicher Tiefe eher knapp und einfach gehalten.

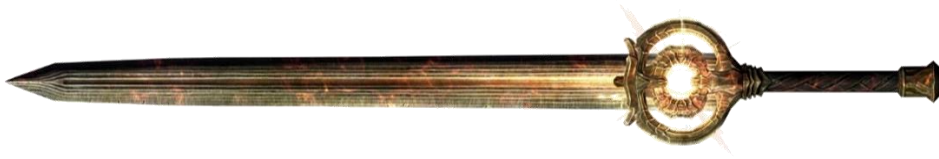
Für die Inszenierung wurde in der Unreal Engine 4 eine kleine, okult wirkende Szene mit diversen Assets aus dem Marktplatz erstellt.

## Motivation

*The Elder Scrolls V: Skyrim* ist bis heute meine Lieblingsspiel und hat mich nachhaltig geprägt. Daher lag die Wahl nahe, ein Asset für dieses Spiel zu erstellen. Vor allem die Daedra/Aedra-Thematik finde ich unglaublich faszinierend und daher ist auch hier die Entscheidung schnell gefallen.

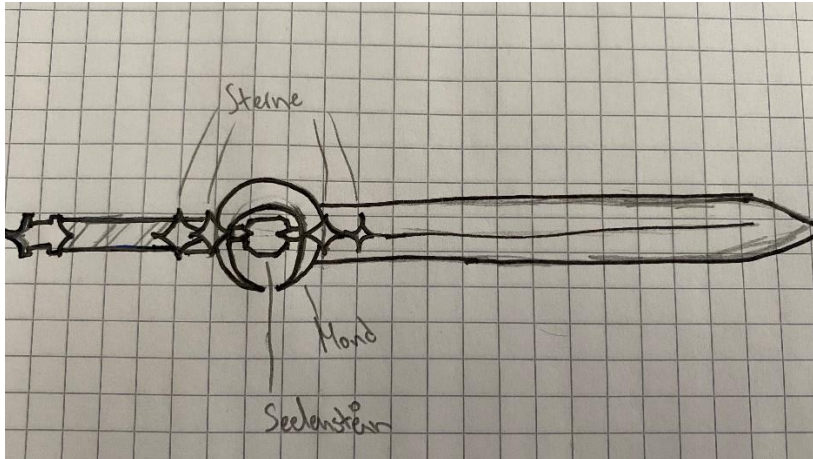


## Bildverzeichnis



**Bild 1: Dawnbreaker**

(<https://static.wikia.nocookie.net/elderscrolls/images/0/00/Dawnbreaker.png/revision/latest?cb=20150214212148>)



**Bild 2: Referenzzeichnung**



**Bild 3: Zwergenschwert**

(<https://static.wikia.nocookie.net/elderscrolls2/images/8/8f/Zwergenschwert2.png/revision/latest?cb=20131203143034&path-prefix=de>)

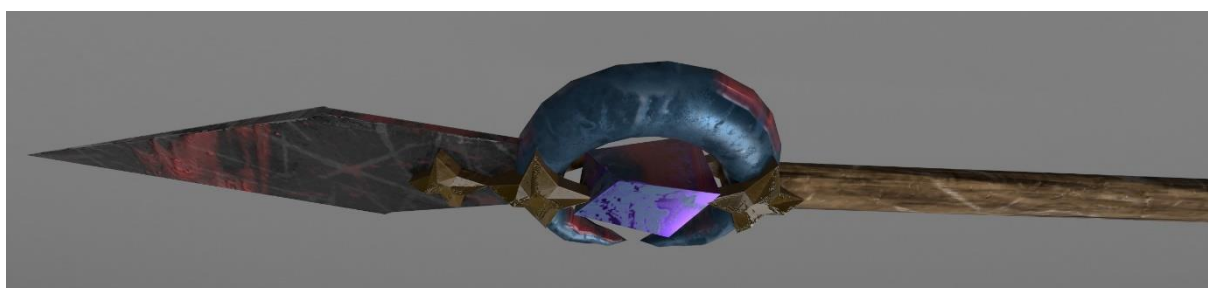
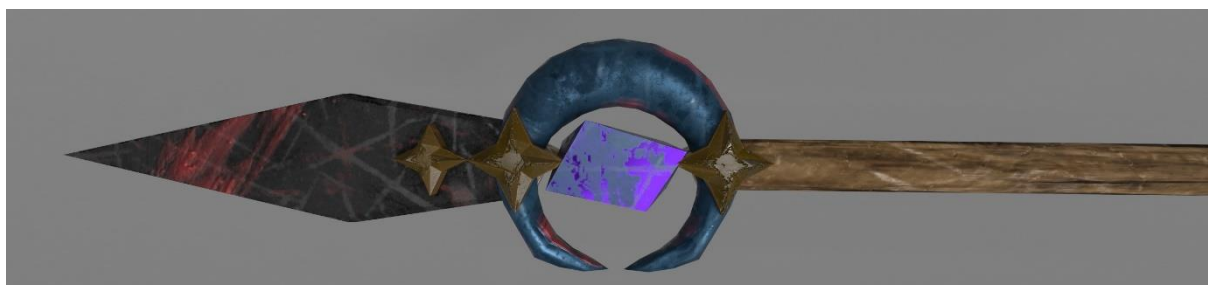
**Finales Ergebnis – Duskbreaker (Schwert):**







### Finales Ergebnis – Duskbreaker (Variante Speer):



### Finales Ergebnis in Unreal Engine 4 Szene:





HQ Fotos: <https://www.artstation.com/artwork/xJEAz2>

3D Model – Schwert: <https://sketchfab.com/3d-models/duskbreaker-10ae585bf7ec499dbf95fe2bbcd78d87>

3D Model – Speer: <https://sketchfab.com/3d-models/43da13ac092c4831ab2cb29a95f44835>

