

KI-EINSATZ

AI APPLICATIONS

WARUM KI?

Beim Betreten des Raumes soll der Eindruck entstehen, in eine mittelalterliche Fantasy-Taverne einzutauchen und Teil einer Spielwelt zu werden. KI eröffnete dabei Möglichkeiten, für die sonst ein aufwendiges Fotoshooting oder der Aufbau einer kompletten 3D-Welt durch Game Designer:innen nötig gewesen wäre.

KI wurde genutzt, um Perspektive, Lichtstimmung sowie einzelne Figuren und Szenenelemente zu entwickeln. In die Ausarbeitung der Ideen und in das Prompting flossen mehrere Arbeitsstunden. Dabei entstanden visuelle Ausgangselemente, nicht das fertige Bild.

Anschließend wurde das Ergebnis in mehreren Schritten in einem Bildbearbeitungsprogramm händisch, korrigiert, erweitert und verfeinert.

WHY AI?

When entering the room, the aim is to create the feeling of stepping into a medieval fantasy tavern and becoming part of a game world. AI enabled possibilities that would otherwise have required an elaborate photo shoot or a full 3D environment created by game designers.

AI was used to develop perspective, lighting, characters, and scene elements. Hours went into developing concepts and prompts. The resulting visuals served as starting elements, not the finished image.

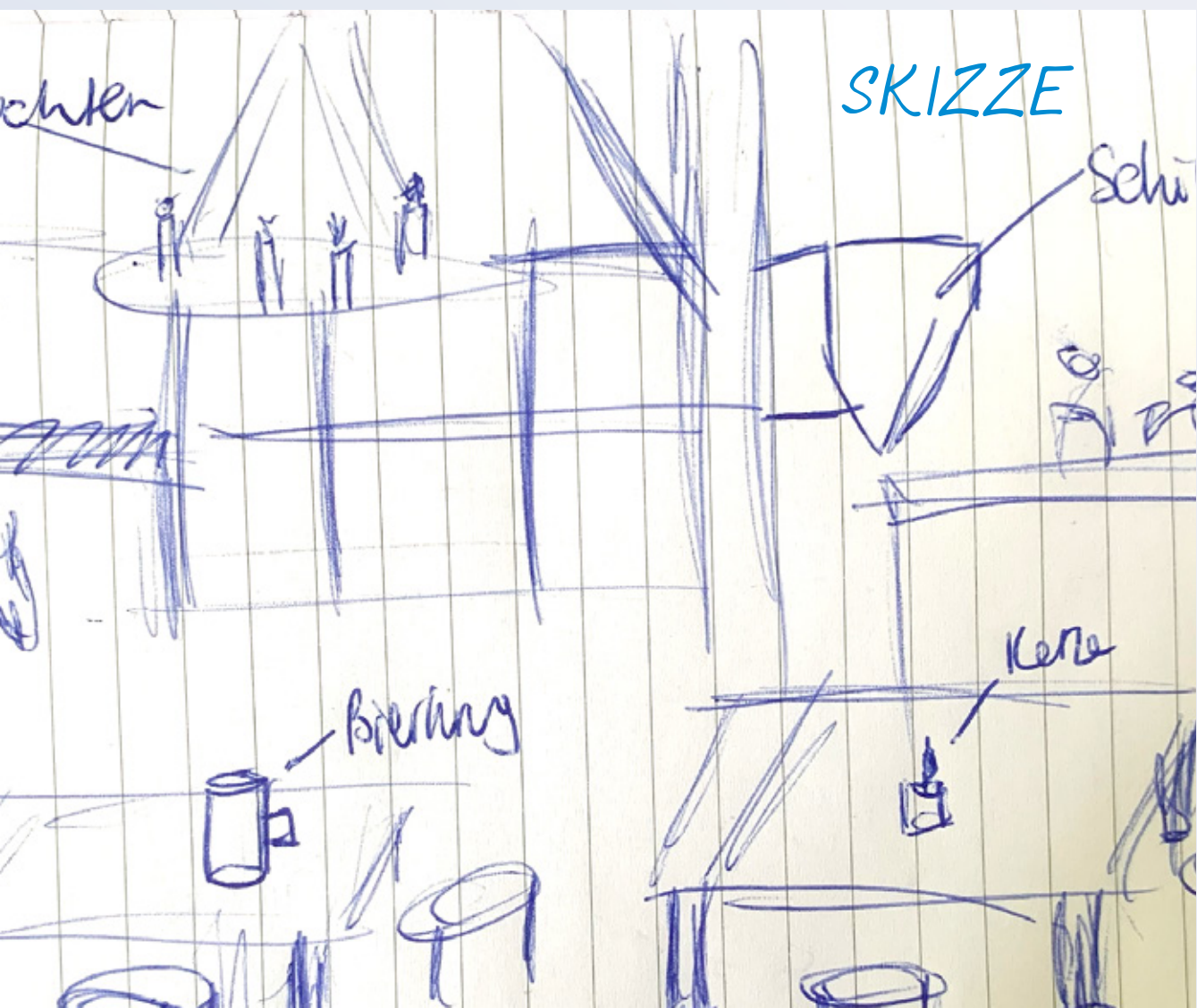
The result was then manually corrected, expanded, and refined in several steps using image-editing software.



01

Zu Beginn wurden Atmosphäre, Lichtstimmung und Bildaufbau anhand von Games und Filmen analysiert.

Als Referenz für Charaktere, Requisiten und den Aufbau der Szene diente unter anderem die Taverne aus den »Shrek«-Filmen. Alle Vorlagen bildeten die visuelle Grundlage für den späteren Szenenaufbau.



MOOD & RESEARCH

To begin with, the atmosphere, lighting and visual composition were analysed using examples from games and films. The »Shrek«-films, amongst other things, served as a reference for characters, props and the scene's composition. All the reference material collected formed the basis for the subsequent scene design.



KI – BASIS



Das Basisbild entstand in mehreren Prompt-Iterationen (durch wiederholtes Anpassen und Verfeinern der Texteingaben an die KI). Bildaufbau, Perspektive, Lichtstimmung und Detailgrad wurden schrittweise angepasst, bis eine geeignete Grundlage entstand.

AI – BASE

The base image was created through several prompt iterations (by repeatedly adjusting and refining the text inputs given to the AI). Composition, perspective, lighting, and level of detail were gradually refined until a suitable foundation was achieved.

02

03

Figuren und einzelne Szenenelemente wurden separat mit eigenen Prompts erstellt. Viele Varianten mussten verworfen oder neu generiert werden, bis Haltung, Perspektive und Stil stimmig zum Gesamtbild passten.

AI – ASSETS

Characters and individual scene elements were created separately using their own prompts. Many versions had to be discarded or regenerated until the pose, perspective and style were in harmony with the overall picture.

ARAGORN



HEADLESS MAN



HEARTHSTONE



HEARTHSTONE



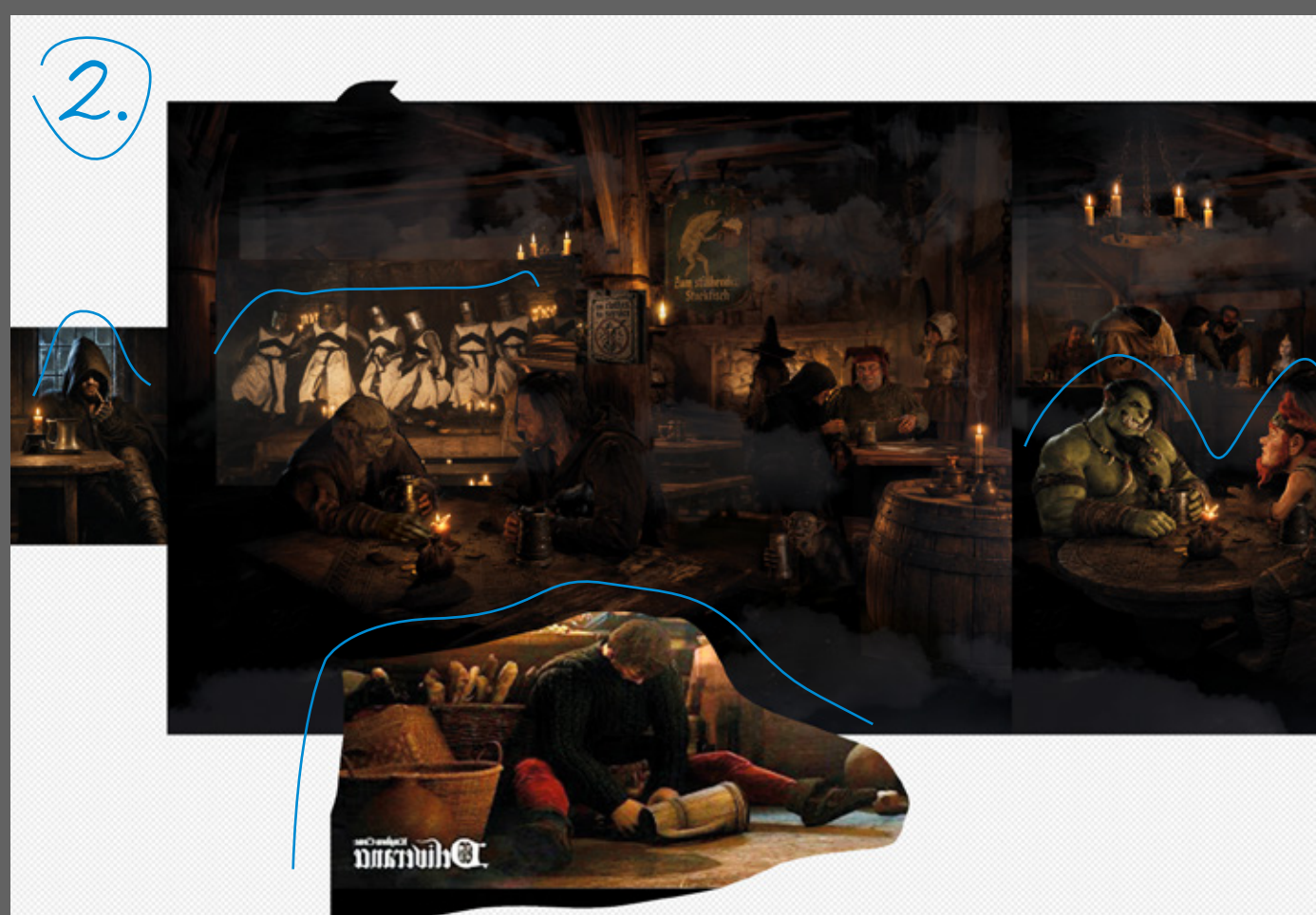
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE



BEHOLDER



PHOTOSHOP – KOMPOSITION



Das KI-generierte Basisbild wurde von der Grafikerin manuell in Photoshop weiterbearbeitet und von KI-Artefakten bereinigt. Licht, Schatten und Rauch wurden von Hand ergänzt und angepasst.

Mehrere Bilder und Bildelemente wurden kombiniert und verschiedene Kompositionen getestet. Zusätzliche Requisiten und Details, unter anderem aus [Kingdom Come: Deliverance 2](#), erweiterten die Szene.

Zum Abschluss wurden alle Elemente aufeinander abgestimmt. Licht, Schatten, Nebel, Rauch sowie kleine Details hinzugefügt.

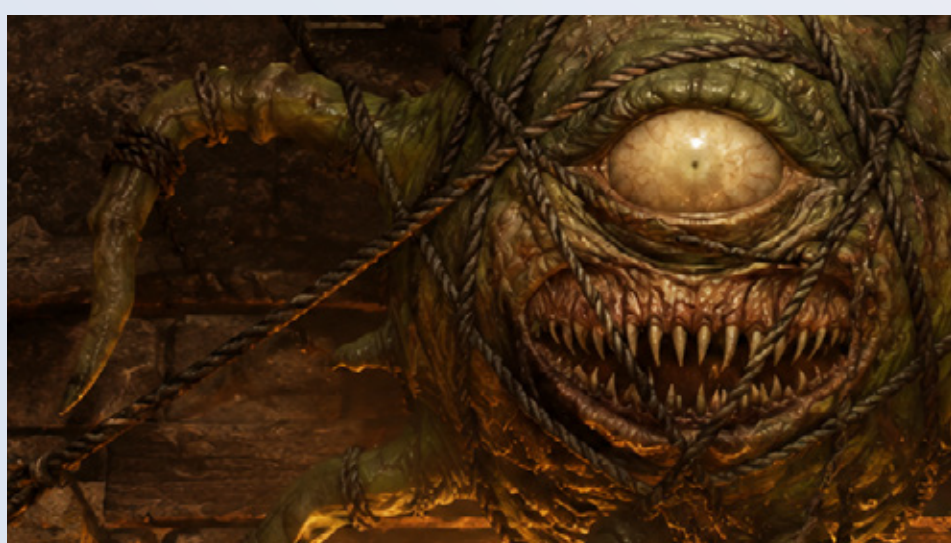
04

PHOTOSHOP – COMPOSITION

The AI-generated base image was manually refined in Photoshop by the graphic designer and cleaned of noticeable AI artifacts. Light, shadows, and smoke were added by hand.

Several images were combined and various compositions were tested. Additional props and details, including some from [Kingdom Come: Deliverance 2](#), were used to enhance the scene.

Finally, all elements were balanced harmoniously. Light, shadows, mist, smoke and small details were added.



Zum Abschluss wurden einzelne Motive ersetzt, da sie den Originalvorlagen zu ähnlich waren. Die neuen Szenen entstanden anhand eigener schriftlicher Beschreibungen, ohne die ursprünglichen Titel zu erwähnen. Dadurch bleiben sie von bekannten Werken inspiriert, ohne diese direkt zu kopieren.

FINAL ADJUSTMENT

Finally, some motifs were replaced because they were too similar to the original references. The new scenes were created based on original written descriptions without mentioning the our own titles. This way, they remain inspired by well-known works without directly copying them.

