

styleguide fighting game

Justin Sollman

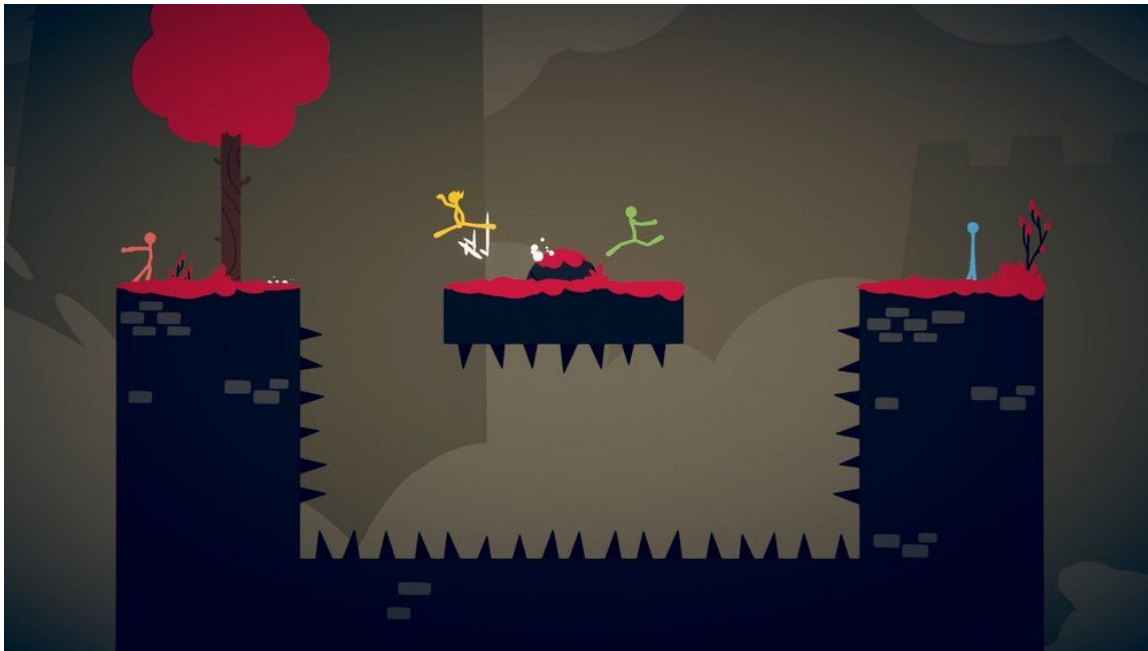
Lucas Westerveld

1GA1



LowPoly Art style ook handig voor Blockouts van de AreaMap/Game.



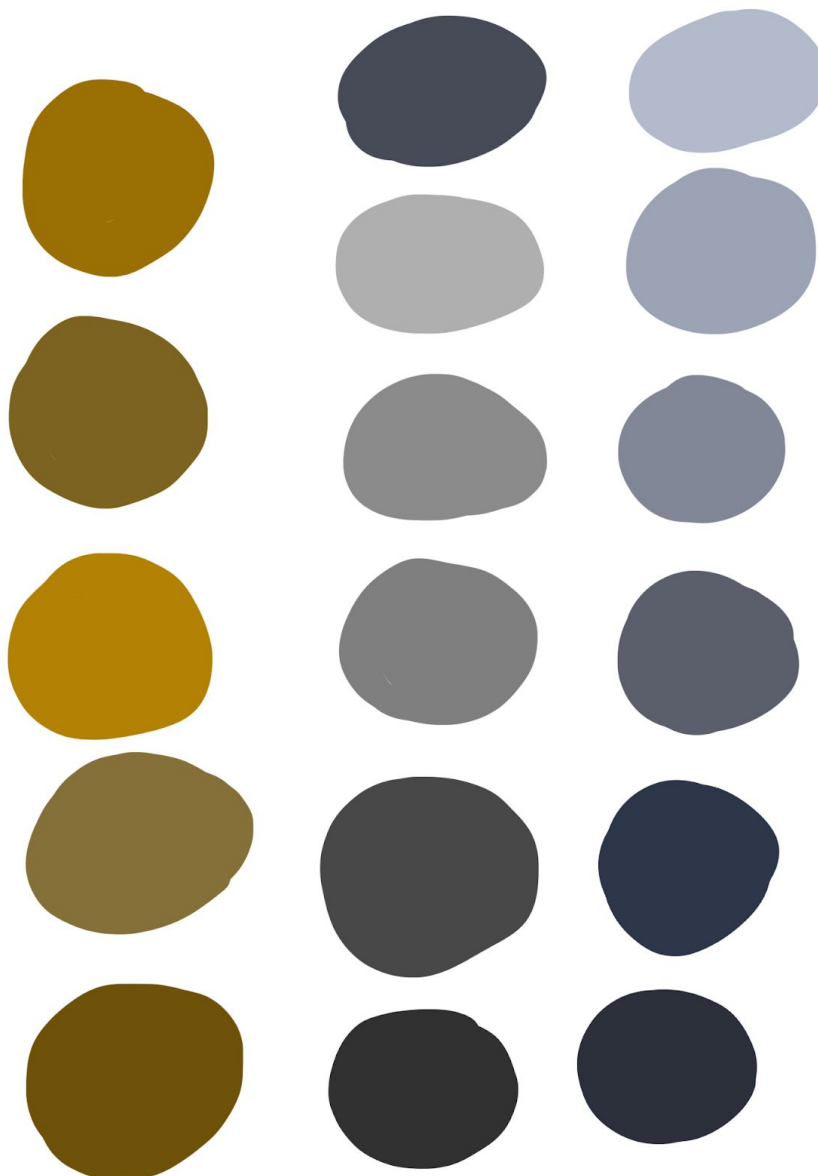


de main art stijl van de game wordt niet al te gedetailleerd en met rough kleuren en velle kleuren erdoor heen. de primaire en secundaire kleuren zullen het meeste gebruikt worden en voor donkere gedeelten vooral donker blauw, grijs en zwart. de sfeer moet vooral neerkomen op dat de game er levendig uitziet en de texture er nog steeds duidelijk uitziet met niet te veel detail. schaduwen zijn soft maar wel donker genoeg voor kleur dat je echt schaduw ziet van het object.

de belijning zal vooral voorkomen in de arena bij de randen waar je eraf zou kunnen vallen.



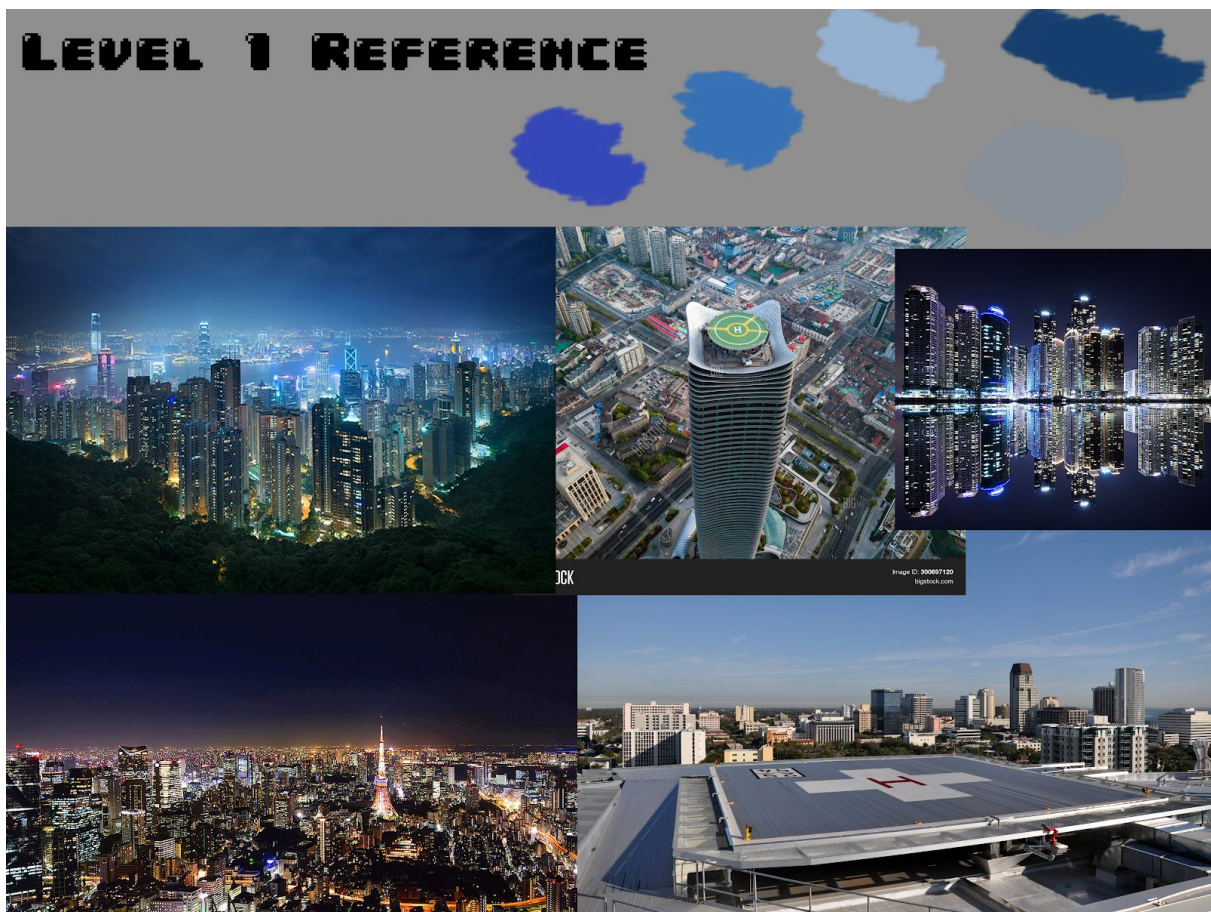
color palette voor de primaire kleuren



color palette voor de textures



Dit is een goede referentie als lettertype wat wel goed weergeeft waar onze game over gaat. Beetje degelijk maar ook een lettertype wat duidelijk aangeeft dat het serieus is.



Dit is een Reference Style Template van hoe ik de Fighting Area zie als map idee 1.