

Styleguide
Kinder Gaiden
Baby's First Visual Novel
Scrum Ü MeWiP W18 (140910)
Dozenten Eva-Maria Stutz, Robin Hädicke

Natalie Kuhrt

Styleguide

Team Baby's First Visual Novel

Kinder Gaiden

1. Vorstellung des Projektes

Dieser Styleguide bezieht sich auf die Visual Novel „Kinder Gaiden“, umgesetzt von dem Team Baby's First Visual Novel, in welcher man ein Kind durch seine kindlichen Abenteuer begleitet. Die Geschichte des Spiels spielt sich größtenteils im Kindergarten des Protagonisten ab. Dabei kann der Spieler selbst in die Rolle des Protagonisten schlüpfen und durch seine kindlichen Augen die Welt um sich herum entdecken und Entscheidungen treffen.



2. Konzept

2.1. Grundrichtlinien

Die Visual Novel wird in Renpy für PC's erstellt. Die dafür verwendete Bildschirmgröße beträgt die Maße 1280 x 720 Pixel. Dies lässt sich auch direkt auf die Bildmaße für Hintergründe und CG's übertragen.

Charaktere sollen im Gegensatz zu den Hintergründen eine ungefähre Breite von 320 Pixeln ausfüllen.



Zudem müssen die Hintergründe von Charactersprites und Displayables transparent sein. Deswegen wird der Bildexport als PNG-Datei empfohlen. Als Bildbearbeitungsprogramm eignet sich Krita am besten, hat eine vielfältige Toolkollektion und ist kostenlos downloadbar.

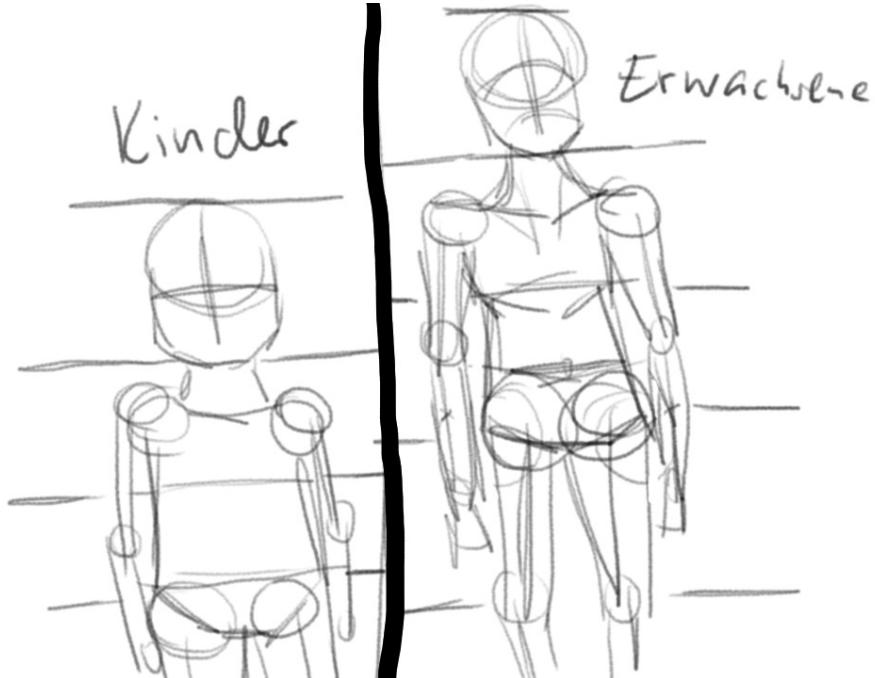
Zudem versuchen wir das Spiel nach dem Prinzip „show don't tell“ zu gestalten. Alles was visuell irgendwie umsetzbar ist und dem Text einen inneren Monolog erspart, sollte auch visuell dargestellt werden.

2.2. Perspektive

Da das Spiel sich hauptsächlich um die Kinder dreht, sollen diese auch optisch deutlich im Fokus stehen. Deswegen werden Kindercharaktere mit einer ungefährten Höhe von 500 Pixeln gezeichnet.

Damit sie dadurch aber nicht gleichzeitig auffällig zu groß im Vergleich zu den Erwachsenen wirken, welche wiederum die vollen 700 Pixel an Höhe ausfüllen, werden diese perspektivisch leicht von unten gezeichnet. Dadurch klärt sich das

Verhältnis nicht nur durch perspektivische Verzerrung, sondern es wird auch gleichzeitig erneut die kindliche Perspektive unterstrichen, in der sich der Spieler befindet.



Hintergründe und Gegenstände werden grundsätzlich in Zentralperspektive gezeichnet. CG's können aufgrund besonderer Szenenvoraussetzungen davon abweichen.

Die Idee auch die Hintergrundbilder aus einer eher tiefer liegenden Perspektive zu zeichnen, wurde verworfen, da diese durch denn damit einhergehenden Tiefenverlust zu platt wirkten und nicht mehr besonders anschaulich waren.

2.3. **Licht, Farbe und Schattierungen**

Um das kindliche Feeling des Games zu Betonen wird das ganze Spiel möglichst auch optisch in einem recht kindlichen Stil gehalten.



Die Hintergründe sollen deshalb in einem recht schlichten und simplen Wachsmalstil gehalten werden. Auch die Charaktere und Displayables sollen in einem verniedlichten Comicstil gezeichnet und mit Wachsmaltools koloriert werden, damit sie sich gut in die Hintergründe einfügen. Gleichzeitig dürfen hier jedoch mehr Details als in den Hintergründen verwendet werden um sie dennoch von diesen abzuheben.



Displayables, welche sich nicht auf reale Objekte beziehen, sondern Fantasien des Protagonisten beziehen, sollten wiederum im Gegensatz zu den anderen Props möglichst schlicht und mit vereinfachtem Zeichenstil dargestellt werden.

CG's dürfen ähnlich komplexe Bildstrukturen wie auch die Charaktere enthalten, damit auch diese im Gegensatz zu den Hintergründen besonders hervorstechen.

Die Farbpalette sollte im Allgemeinen möglichst breit gehalten werden, da auch bunte Sachen wesentlich kindlicher wirken als Monochrome. Jedoch ist es hier

ratsam jedem Charakter ein paar wenige bestimmte Farben zuzuschreiben, auf die dann für sämtliche seiner Outfits zurückgegriffen wird (mit kleineres Ausnahmen).

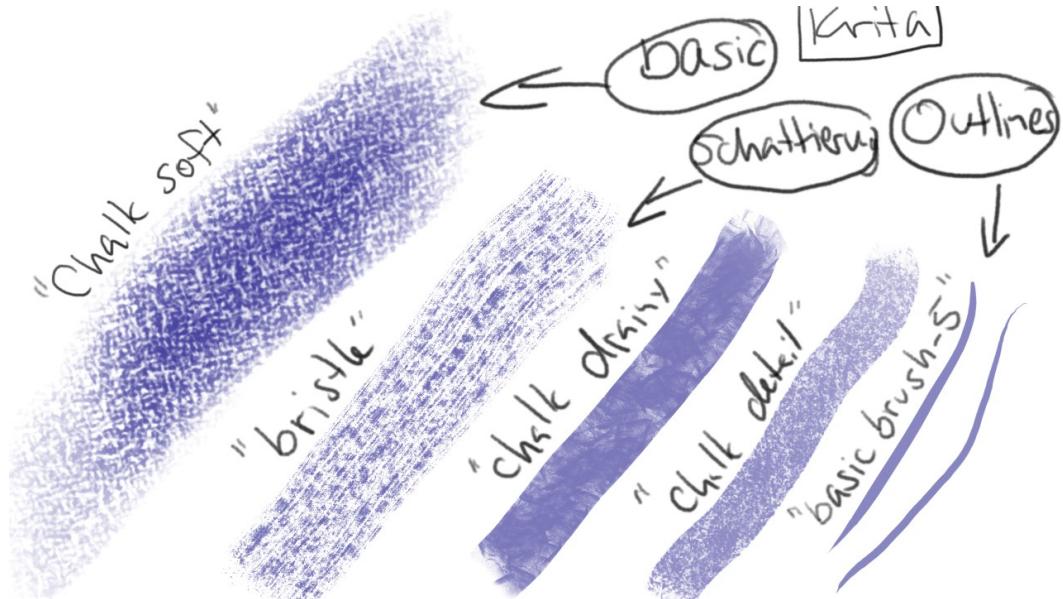


Die Beleuchtung aller Bilder (mit wenigen Ausnahmen) sollte möglichst Zentral und eher von oben kommen.

Schattierungen dürfen sich gerne von der Grundierung stark abheben und müssen nicht überblendet werden, da sie so den Wachsmalstil unterstreichen.

2.4. **Outlines**

Die verwendeten Outlines sollen den kindlichen Comicstil betonen und hauptsächlich dazu dienen um bestimmte Sprites von den Hintergründen abzuheben. Demnach werden alle Charaktere und der Großteil aller Displayables Outlines erhalten. Diese werden nicht farblich dem Objekt angepasst, sondern einheitlich schwarz gehalten, möglichst mit einer einheitlichen Strichstärke von 7 Pixel Pinseldurchmesser.



CG's werden komplett mit Outlines gemalt, auch Hintergrundelemente, um damit den Comicflair zu unterstreichen.

2.5. Charaktere

Alle Charaktere sollten in mindestens vier verschiedene Ausführungen gezeichnet werden (neutral, redend, lachend, wütend).

a) Kinder

Um die Hauptfiguren auch optisch möglichst in Zentrum der Aufmerksamkeit zu halten, werden auch ihren Sprites mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Ihre Outfits sollen im Gegensatz zu den der Erwachsenen detailreich und vielfältiger wirken. Auch werden sie mit wesentlich mehr verschiedenen Emotionen ausgestattet, als die Bilder der Erwachsenen. Dabei wird vor allem der Fokus auf die drei Mädchen gelegt, mit denen man sich am Ende auch befreunden kann.

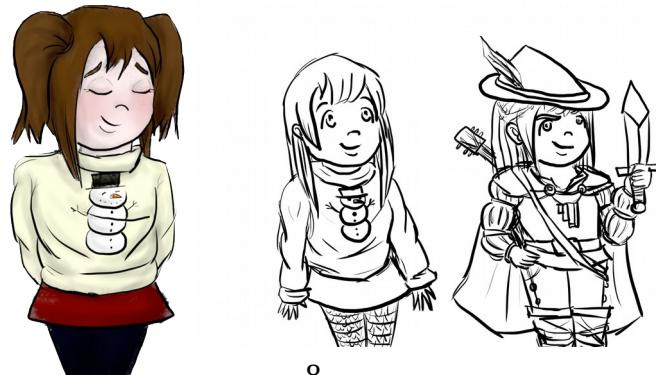
- **Anja**

Da Anja ein recht aufgewecktes und wildes Mädchen ist, soll sie auch einen dementsprechenden Look bekommen, d.h. wilde Haare, die sie immer offen trägt, Flecken auf der Kleidung und vielleicht eine Narbe oder Kratzer an der ein oder anderen Stelle.



- **Evelynn**

Evelynn ist ein eher schüchtern Charakter. Deswegen trägt sie eher weitere Kleider und mehrschichtige Outfits, da sie sich so ein wenig in ihren Kleidern verstecken kann. Ihre Haare sollen einen recht einfachen, jedoch niedlichen Touch bekommen.



- **Octavia**

Auch bei Octavia soll sich ihr Character möglichst gut in den Outfits widerspiegeln. Um ihre Sportlichkeit zu betonen, soll sie eine sportlich geschnittene Jacke bekommen, die an die von Jack Wolfskin erinnert. Gleichzeitig trägt sie eher konventionelle, für Kinder eigentlich eher untypische, unreine Farben, da sie sich auch gerne immer als sehr erwachsen darstellt. Auch ihr Haarstyle soll sich recht streng halten.



- **Protagonist**

Damit der Spieler sich möglichst gut mit dem Protagonisten identifizieren kann, sollte der Protagonist so wenig wie möglich in dem Spiel dargestellt werden. Wenn er jedoch mal oder zumindest Teile von ihm veranschaulicht werden sollen, sollten die Bilder von dem Protagonisten möglichst neutral v.A. im Bezug auf Gender gehalten werden. Am wichtigsten ist hier, dass niemals das Gesicht der Figur zu erkennen sein soll.

- **Randy**

Randy soll auf humorvolle Art und Weise einen sehr generisch und klischeehaften Charakter darstellen. Demnach sollten bei ihm keine zu auffälligen oder einzigartigen Details eingesetzt werden. Des weiteren sollte er möglichst immer Rot tragen, um das Klichée der Redshirt Figuren zu parodieren.



- **Louis**

Weil Louis sich selbst gerne als geheimnisvoll und schmierig gibt, sollte er auch einen möglichst zwielichtigen Style bekommen. Er trägt möglichst immer eine Sonnenbrille, damit man seine Augen nicht sehen kann und Kleider mit hohen Kragen. Außerdem stellt auch er sich gerne als erwachsen dar und gibt mit seinen Beziehungen zu seinen älterem Bruder oder Freunden an, deswegen benutzt er auch im Kindergarten schon Haargel, jedoch viel zu viel davon.



b) Erwachsene Figuren

Die Erwachsenen-Sprites werden künstlerisch auch detailreich gehalten, damit sie sich vom Hintergrund abheben, jedoch nicht so ausführlich wie die Kindercharaktere. Auch bekommt hier jeder Erwachsene nur ein einziges Outfit zuteilt, welches seinen Charakter unterstreichen soll.

Die Charakter mit den meisten Vielfältigkeit unter den Erwachsenen sollen die Eltern des Protagonisten und die beiden Erzieher sein, da diese auch die Figuren sind, die in den Augen des Protagonisten am wichtigsten sind.

Dabei wird die Mutter des Protagonisten mehr ausgeschmückt als die des Vaters, und die Gruppenerzieherin mehr als die Kindergartenleiterin, da diese beiden Figuren auch deutlich mehr Zeit im Leben des Protagonisten einnehmen als die Anderen.



c) Fantasie-Charaktere

Fantasie spielt in dem Spiel eine große Rolle. Vor allem wenn man viel zeit mit Evelynn verbringt stößt man immer wieder auf Fantasiefiguren und kann am Ende auch in eine komplette Fantasiewelt eintauchen.

Hierbei versuchen wir uns möglichst nach gängigen Fantasy- und PnP-Tropen zu richten. Hier wiederum dürfen die Charaktere gerne etwas bunter ausgestattet werden, als die Charaktere in der realen Welt, damit sie sich mehr abheben.





Zudem war ursprünglich geplant noch einen weiteren Zweig einzuführen, in dem „Friendo“, der imaginäre Freund des Protagonisten besondere Aufmerksamkeit in einem Endpfad erhält. Dies wurde jedoch aus Zeitgründen wieder gestrichen.

Dennoch ist dieser als imaginärer Freund in der Fantasie des Protagonisten enthalten und darf gerne an einigen Stellen als Easteregg im Spiel versteckt werden. Dabei ist Friendo ein Tiermix aus einem Drachen, einem Streifenhörnchen, einem Schnabeltier und einen Lemuren. Auch das darf recht bunt gestaltet sein.

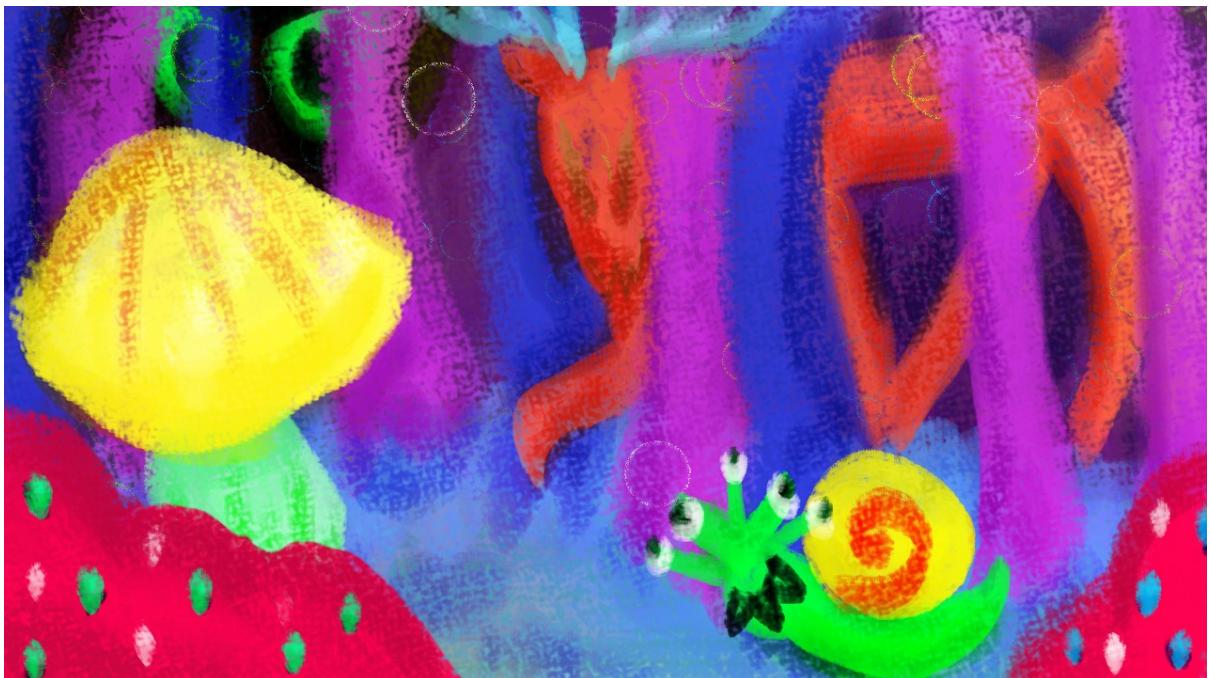


(Bild von: Raghna)



2.6. **Backgrounds**

Die Backgrounds sollten generell möglichst schlicht gehalten werden um nicht vom Geschehen im Vordergrund abzulenken. Dabei sollten Backgrounds die häufiger im Spiel vorkommen detailreicher gestaltet werden als Hintergründe die nur selten zu sehen sind, damit diese dennoch mit der Zeit und nach mehrmaligen Betrachten nicht langweilig werden.



(Farbtest Horrorwald-Halluzination)

2.7. **CG's**

Die Vollbilder sollen zwei Hauptfunktionen erfüllen. Zum Einen gibt es bestimmte CG's die regelmäßig auftauchen um den Spieler den Überblick über den Verlauf der Zeit innerhalb des Spiels zu ermöglichen. Diese sollten auch eher wieder im

schlicht kolorierten Kinderstil gezeichnet werden, dürfen jedoch auch wieder Details enthalten, da sie mehrfach vorkommen werden.

Zum Anderen gibt es auch CG's an bestimmten geschichtlichen Schlüsselpunkten des Spiels welche auch zum Teil in mehrfacher Ausführung vorkommen, basierend auf den vorher getroffenen Entscheidungen. Diese sollen dem Spieler sowohl als kleines Erfolgserlebnis dienen, als auch in ihm eine Art von Sammeldrang auslösen. Deswegen sollten diese auch optisch deutlich detaillierter und komplexer gestaltet sein, als die anderen Vollbilder oder Hintergründe.



3. Design Elemente

Damit auch das User Interface zu Stil des Spiels passt, werden Texte und Optionsanzeigen in möglichst schlichten Textboxen angezeigt, um so das Comicfeeling zu verstärken. Da der Fokus des visuellen Geschehens meist im Zentrum oder eher oben im Spiel verankert werden soll, werden sich diese Textboxen im Großteil des Spiels im unteren Drittel befinden. Entscheidungsoptionen werden direkt zentral angezeigt.

