

CORPORATE DESIGN

BULWARK - A TEAMPUNK GAME

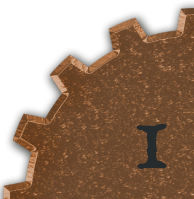
Ein Style Guide für das Studentenprojekt Bulwark

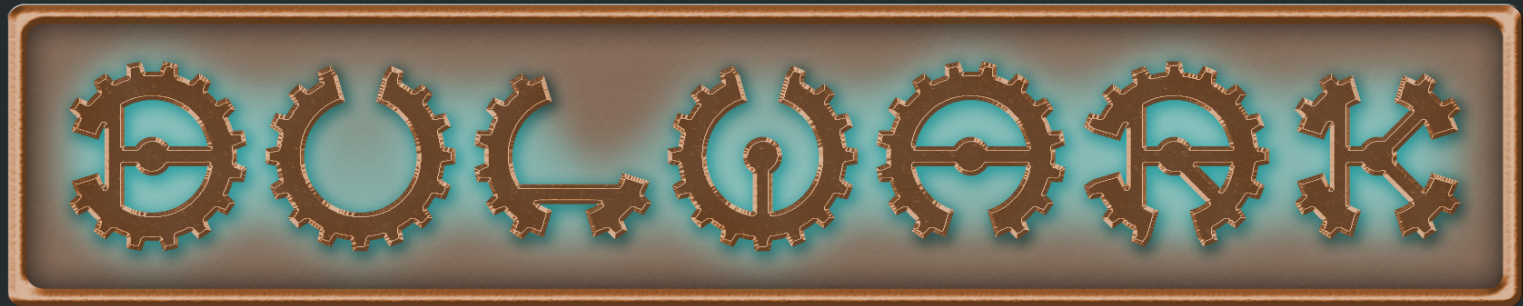
-

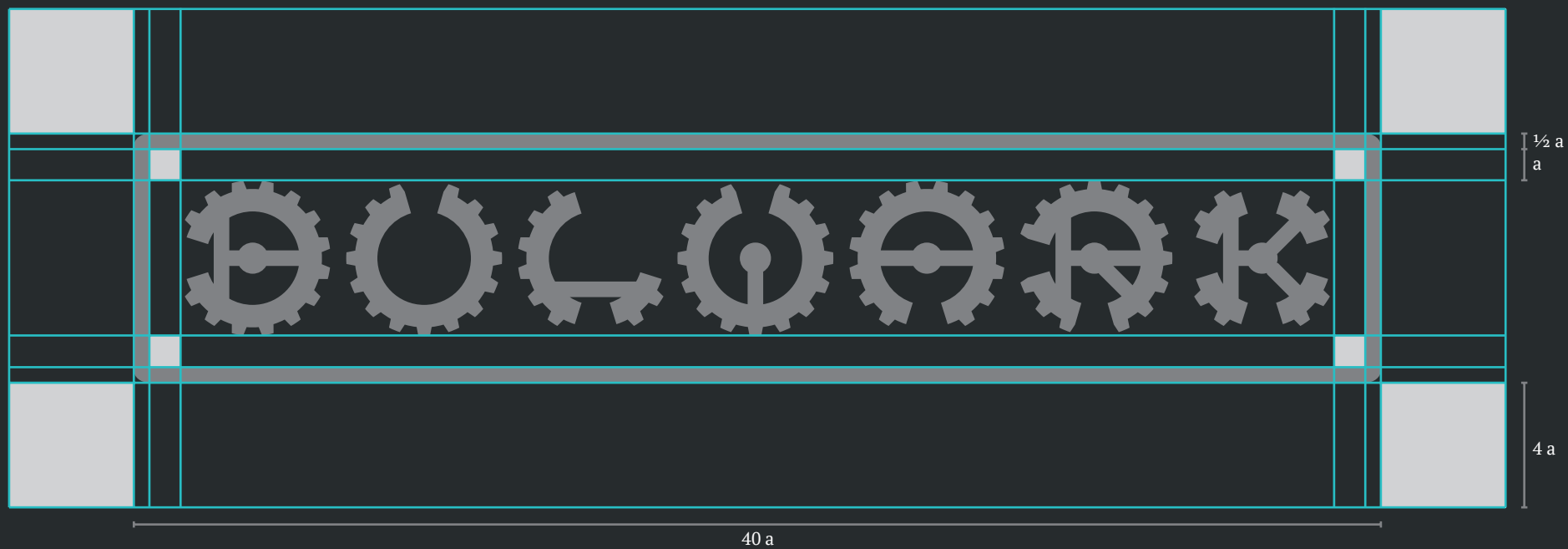
ein kooperatives Online-Multiplayer Spiel im Steampunk-Setting

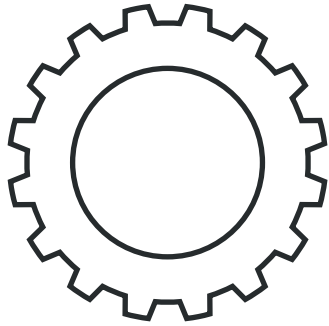
INHALTSVERZEICHNIS

Logo.....	2
Logo Schutzraum.....	3
Logo Herleitung.....	4
Logo Grid.....	5
Logo Varianten.....	6
Logo Do/Don't.....	7
Bulwark Font.....	8
Fonts.....	9
Farben.....	10
Texturen.....	11
Formsprache.....	12
Seitenlayout.....	13
Anwendungsbeispiel UI.....	14
Anwendungsbeispiel Merchandise.....	15

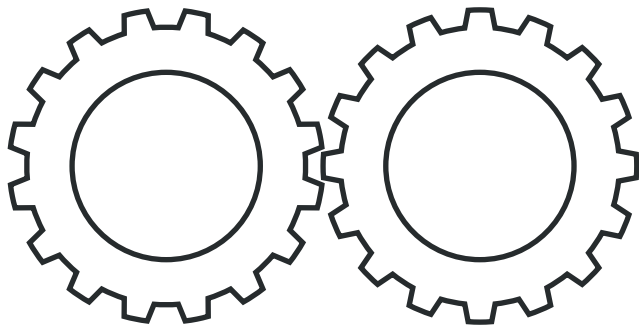




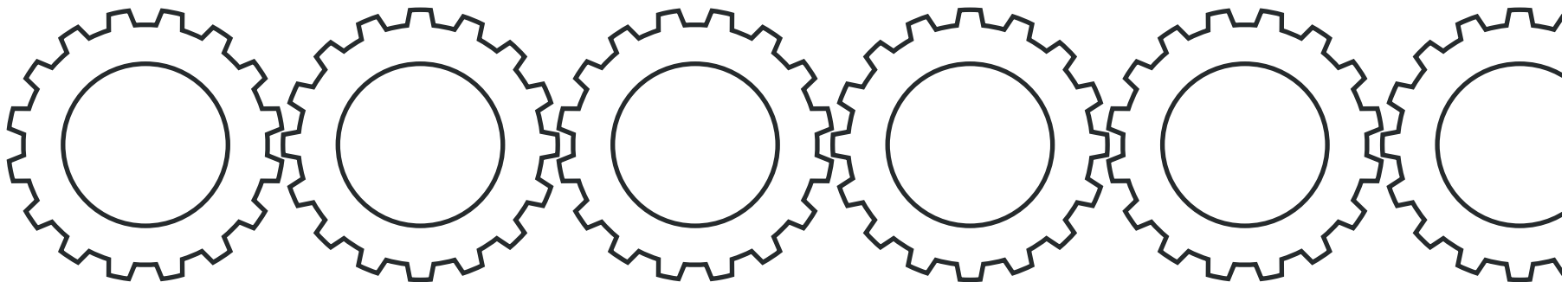


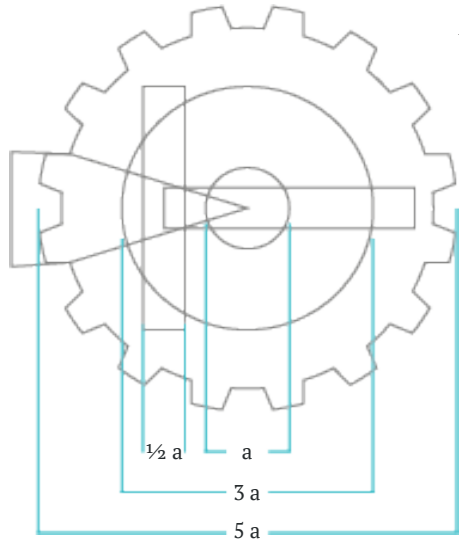


Das Logo veranschaulicht unsere grundlegenden Werte. Das Zahnrad ist ein klassisches Symbol des Steampunks, hat jedoch nur eine Funktion, wenn es mit anderen Zahnrädern zusammenarbeitet.

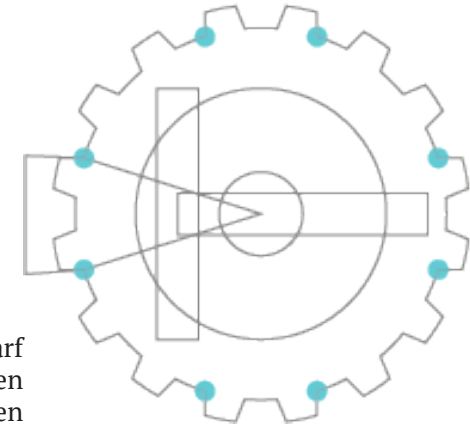


Dies lässt sich auf die Spieler übertragen, die das Spiel gemeinsam spielen. Arbeiten sie zusammen, so sind sie unschlagbar. Die geschlossene Formation mehrerer Zahnräder symbolisiert einen Wall der kaum zu durchdringen ist.





Aufbau und Abstandsverhältnisse innerhalb eines Buchstabens am Beispiel „B“

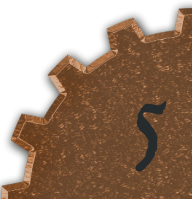
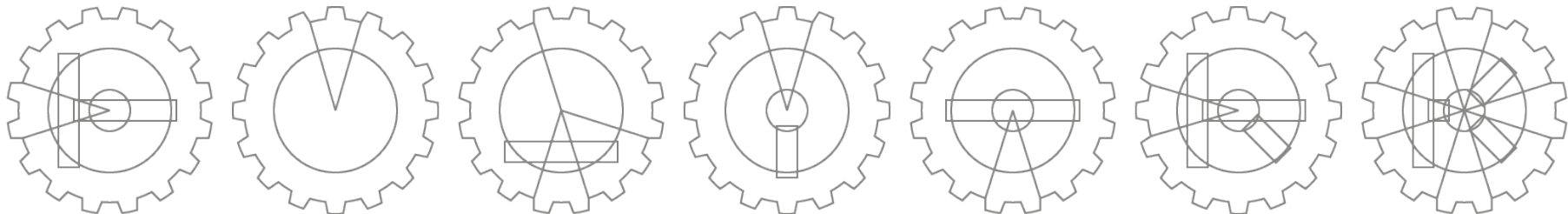


An den markierten Punkten darf das Zahnrad-Element geschnitten werden

Die Abstände und Breiten jedes Elements des zusammengesetzten Buchstabens sind durch Regeln vorgegeben.

Auf diese Art und Weise wird jeder Buchstabe des Alphabets hergeleitet.

Jeder Buchstabe besteht aus einem Zahnrad-Element, aus dem bestimmte Bereiche ausgeschnitten wurden, sowie einigen Querverbindungen.



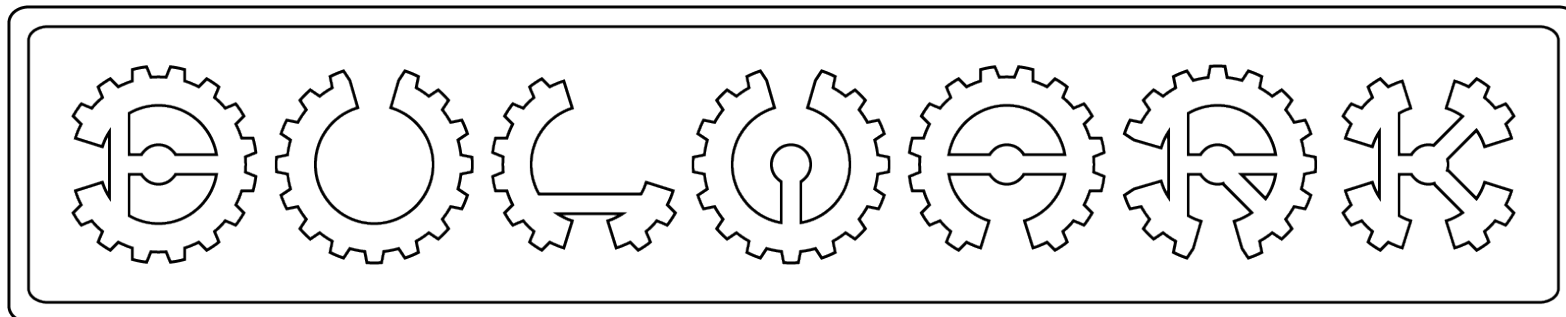
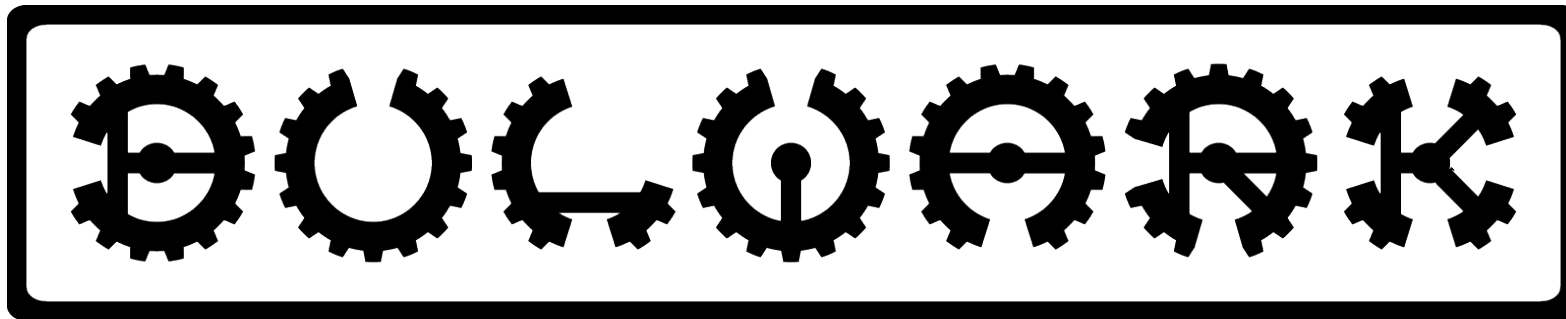


Verwendbare Logovarianten:

Icon (für Desktopverknüpfung oder App)

reduziertes Logo und

reduziertes Logo Outlines (für Dokumente o. Ä.)



Do



ursprüngliche Farbgebung



reduziertes Logo in Graustufen



Hintergrund im Grauspektrum



Icon für kleine Darstellung

Don't



veränderte Farbgebung



Originallogo in Graustufen

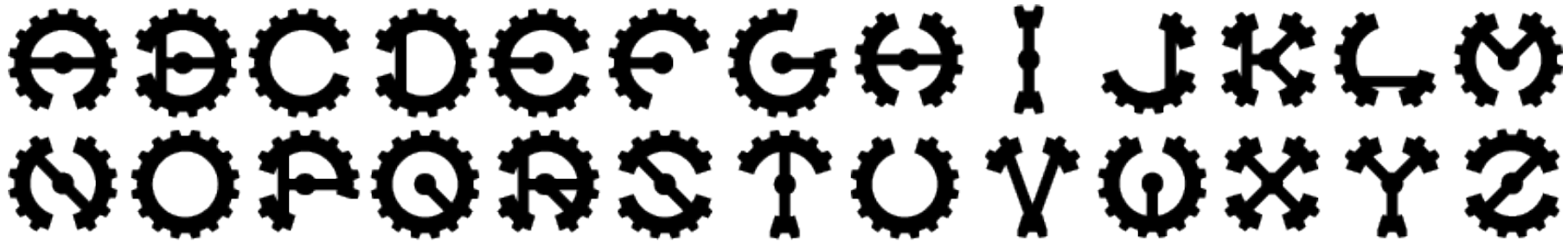


farbiger Hintergrund

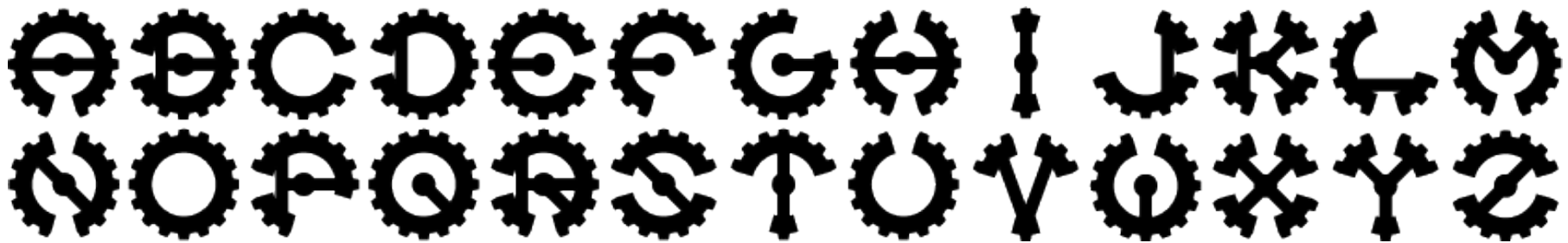


klein skaliertes Logo





Bulwark Font I



Bulwark Font II

Der Bulwark Font wurde nach den Regeln des Logoschriftzugs entwickelt und kann in geringem Umfang verwendet werden, z.B. für Merchandise-Artikel.

Da die Zähne der Zahnräder ineinander greifen sollen, gibt es zwei Fontsätze, aus denen die Buchstaben abwechselnd gewählt werden (beginnend mit Bulwark Font I).

Die Zeichenzwischenräume entsprechen ca. 10% der Buchstabenbreite.

IM FELL English SC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Der Font IM FELL English SC wird in Überschriften, dekorativen Texten oder Ingame bei Buttons verwendet.

PT Serif

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Der Font PT Serif wird für alle Fließtexte im Print- und Digitalbereich verwendet. Weiterhin können PT Serif Bold oder Italic für Unterüberschriften, Kommentare o. Ä. genutzt werden.

Arial

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Der Font Arial kann für Fußzeilen, Impressum o.Ä. verwendet werden und dient als Ersatzschriftart.

25% heller
hex #30f5fd
rgb 48, 245, 253
cmyk 56, 0, 13, 0

original
hex #01c6cd
rgb 1, 198, 205
cmyk 69, 0, 26, 0

25% dunkler
hex #009499
rgb 0, 148, 153
cmyk 80, 19, 40, 3

Cyan als Farbe für Akzente,
z.B. Leucht- oder Hover-
effekte (Ingame die Farbe
des Minerals)

25% heller
hex #3c3c3c
rgb 60, 60, 60
cmyk 67, 57, 54, 60

original
hex #303030
rgb 48, 48, 48
cmyk 70, 60, 56, 67

25% dunkler
hex #242424
rgb 36, 36, 36
cmyk 73, 64, 59, 76

Anthrazit für groß-
flächige Hintergründe und
als Schriftfarbe auf hellem
Hintergrund

25% heller
hex #d99f65
rgb 217, 159, 101
cmyk 14, 41, 65, 3

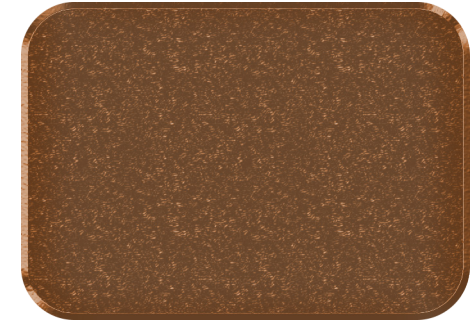
original
hex #cd7f32
rgb 205, 127, 50
cmyk 17, 55, 87, 5

25% dunkler
hex #995f25
rgb 153, 95, 37
cmyk 29, 60, 91, 26

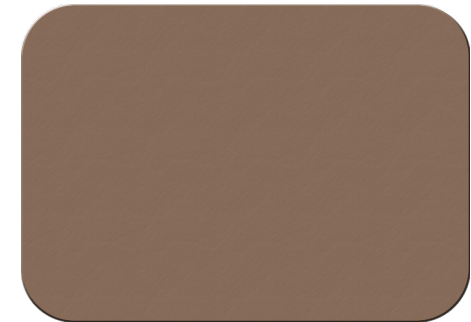
Bronze um die Farbgebung
der Spielewelt aufzugreifen,
Verwendung als Flächen-
und Akzentfarbe



Der Schriftzug im Logo und weitere technische Elemente im UI des Spiels wurden mit dieser in Photoshop erstellten Textur versehen. Sie stellt ein raues bronzeähnliches Metall dar. Weitere metallische Texturen in diesem Stil sind möglich.



Diese in Photoshop erstellte Textur wird für alle Hintergrundbereiche im Logo und UI des Spiels verwendet.



Ergänzend zur Hintergrundtextur wird diese in Photoshop erstellte Textur für Rahmen des jeweiligen Hintergrundes verwendet. Diese stellt ein glänzendes feines bronze-/goldähnliches Metall dar.





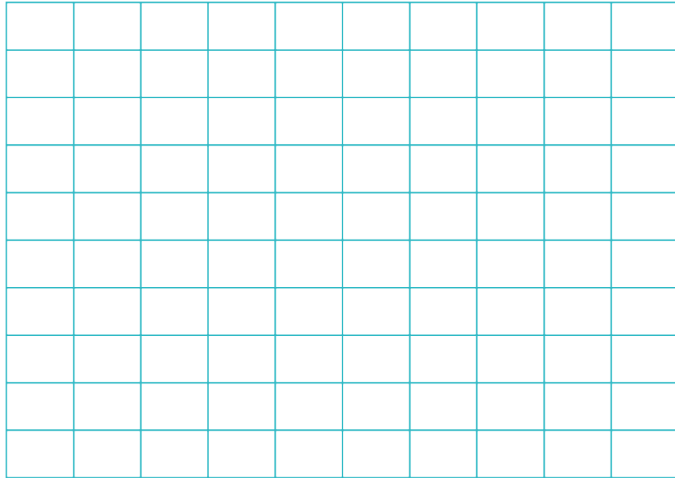
In allen Bereichen haben Flächen stets abgerundete Ecken oder sind kreisförmig. Texturierte Flächen müssen durch einen ebenfalls texturierten Rahmen (siehe Texturen, S.11) begrenzt werden. Flächen, die nicht texturiert sind, können auch ohne Rahmen dargestellt werden.



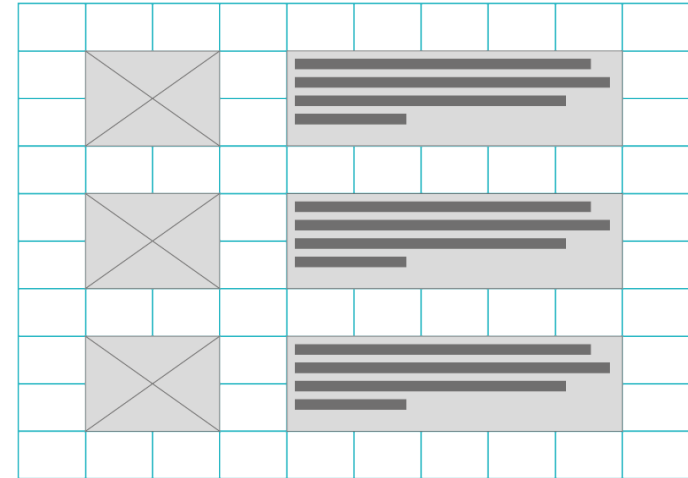
Um den Steampunk-Stil hervorzuheben, können für Details im UI und als Dekorationselemente Zahnräder in geringem Umfang verwendet werden. Diese dürfen verschiedene Farben, Texturen und Formeigenschaften (Größe, Anzahl der Zähne, etc.) haben.



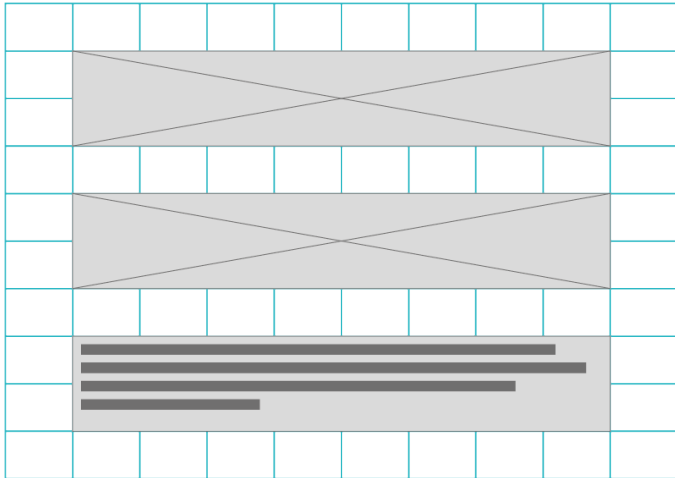
Auf der üblichen Hintergrundtextur wird, genau wie auf hellem Hintergrund, die Schriftfarbe Anthrazit (siehe Farben, S. 10) verwendet. Nur wenn der Hintergrund zu dunkel ist, kann Weiß als Schriftfarbe verwendet werden.



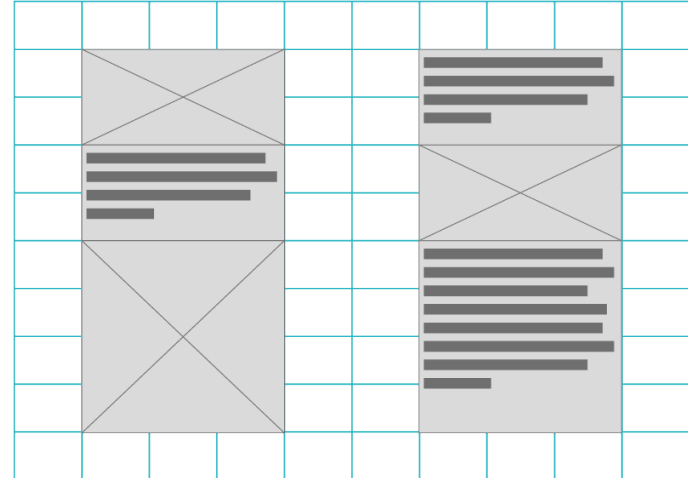
10 x 10 Raster als Grundlage des Seitenlayouts



Layoutbeispiel 1



Layoutbeispiel 2



Layoutbeispiel 3





Moritz Thiele 590837

Clara-Sophia Riettiens 590528

