

# Konzeption

Casual Game als Echtzeit-3D-Anwendung für PC

Julien Müller  
GME-17.1

# Inhaltsverzeichnis

1.	<b>Grobkonzept</b> .....	S.03
1.1	Exposee.....	S.03
1.2	Story.....	S.05
1.3	Spielhandlung.....	S.06
1.4	Spielsteuerung.....	S.07
1.5	Zielgruppe.....	S.07
1.6	Zielsetzung.....	S.08
1.7	Zielplattform.....	S.08
1.8	Konkurrenzanalyse.....	S.09
1.9	Vewendete Medien.....	S.10
2.0	<b>Feinkonzept</b> .....	S.11
2.1	Navigationsskizze.....	S.11
2.2	Raster.....	S.12
2.2.1	Menü.....	S.12
2.2.2	Server Listen .....	S.13
2.2.3	Optionen.....	S.14
2.2.4	Ingame Menu.....	S.15
2.3	Qualitätssicherung.....	S.16
2.4	Anmutung.....	S.17
2.5	Medien.....	S.17
2.6	PseudoCode.....	S.18
2.7	Spielelemente.....	S.19
2.8	Rätsel.....	S.24
3.0	<b>Designkonzept</b> .....	S.28
3.1	Schriftart.....	S.28
3.2	Farbklima.....	S.29
3.3	Spielname/Logo.....	S.30
4.0	<b>Sonstiges</b> .....	S.31
4.1	Milestoneplan.....	S.31
4.2	Workflow.....	S.31
4.3	Projektstrukturplan .....	S.32

# 1. Grobkonzept

## 1.1 Exposee

Der Koop-Modus oder auch Coop-Modus ist eine Mehrspielervariante in Computerspielen, bei der die menschlichen Spieler gemeinsam klassische Einzelspielermission erfüllen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Mehrspielermodi findet der Wettstreit hier nicht zwischen den Spielern oder Gruppen von Spielern statt, sondern nur zwischen den Spielern und den Computergegnern. Zudem orientieren sich kooperative Spiele an klassischen Einzelspieleraspekten, wie Story oder Atmosphäre, anstatt auf rein kompetitive Elemente wie klassische Mehrspielermodi.

**Julz – Mystery Worlds** ist ein kostenloses kooperatives Rätselabenteuer. Zwei Spieler sind in einer verlassenen Burg gefangen, wobei Spieler eins auf einen kleinen abgelegenen Teil der Burg beschränkt ist, während Spieler zwei durch die Hallen streift und versucht, Spieler eins zu finden. Jeder Raum fordert den Verstand und Fähigkeit der jeweiligen Spieler. Die Hauptaufgabe der Spieler ist es mit klaren Anweisung und Kommunikation Fähigkeiten den Weg rauszufinden.

**Kooperativ** – Zwei Entdecker die mit Walkie-Talkies ausgerüstet sind, die sich in einer Burg verirrt haben. Die Stimmen der Spieler zeigt den richtigen Weg. Nur durch klare Anweisungen können sich die zwei Entdecker befreien.

**Mysteriös** – Die Burg in der die Spieler gefangen sind, ist durch Mysteriöse Wege und Fallen ein Rätselabenteuer. Nur Zwei wahre Entdecker können die Gefahren umgehen und die Rätsel lösen.

**Rätsel** - Ein Rätsel ist eine Aufgabe, die durch Denken gelöst werden muss. Rätsel können dem Zeitvertreib, der Unterhaltung und der Bildung des Rätsellösers dienen. Ihre Lösung wird teilweise durch irreführende, mehrdeutig Angaben erschwert. Die Rätsel in Julz sind nicht alleine Lösbar und erfordern Zeit und Denkfähigkeit.

**Map** – Die Map ist eine Burg die in zwei teile aufgeteilt ist, Spieler eins ist in einem kleinen Raum, indem sich viele Türen befinden. Spieler zwei ist in einer Halle. Niemand weiß wer die Burg gebaut hat, es gibt nur ein Aufzeichnung die besagt es war die Finsternis.

**Spieler** – Die Spieler werden in zwei Rollen eingeteilt, dem Reader(Spieler eins) und dem Runner(Spieler zwei).

- Reader(Spieler eins) hat die Aufgabe dem Runner(Spieler zwei) die Lösungen mitzuteilen.
- Runner(Spieler zwei) seine Aufgabe ist es Reader(Spieler eins) zu finden.

Nur wenn die Kooperation stimmt und alle zwei Spieler in Julz, bestmöglich aufeinander abgestimmt agieren, kann das Spiel beendet werden.

Im großenganzen ist das Ziel von Julz, die Fähigkeit der beiden Spieler zu vereinen und die Kooperation auf 100% hochzustufen. Beide Spieler müssen den Spaß an Koop spielen haben, da beide nur doch Teamwork das Rätsel lösen können.

## 1.2 Story

Dokument START -----

Report: #44343     **Top-Secret**     Mission: -----

Russland Winter 2018

Zwei deutsche Entdecker Name 1: *Unbekannt* Name 2: *Unbekannt*.

Haben sich zur Aufgabe gemacht, die alte Burg Name: **[Secret]** zu Dokumentieren. Nur zwei weitere Personen in Deutschland wissen von dieser Mission Namen Unbekannt. Es gibt nur eine Aufzeichnung der Burg, die besagt die Finsternis hat sie erschaffen. Beide Entdecker wollen dies belegen und haben sich nur mit der Funk Ausrüstung auf den Weg gemacht. Es ist Winter in Russland Position: **[Secret]**, Temperatur: -20°. Da es bisher keine Aufzeichnungen des inneren der Burg gibt, sollen die Entdecker die Burg Kartographieren.

- Tag *Eins* – Beide Entdecker haben den Flug gut überstanden und sind am Flughäufen **[Secret]** gelandet. Der Weg dauert 10 Stunden.
- Tag *Zwei* – Funkkontakt verloren, beide Entdecker sind gut ausgebildet. Es werden keine Probleme erwartet.
- Tag *Drei* – Funkkontakt gestört. Warten auf Antwort...
- Tag *Vier* - Funkkontakt gestört. Warten auf Antwort..

Genehmigt durch **[Secret]**

Dokument ENDE -----

Die Entdecker verloren den Funkkontakt, die beschlossen weiter zugehen. Die Temperatur fällt weiter, die Kälte war schmerzhaft. Doch die Entdecker erreichten die Burg, doch es gab zwei Wege.

Durch lange Diskussion entschieden sich die zwei Entdecker sich zu trennen, nur ausgestattet mit einem Walkie-Talkie. Beide gingen tiefer in die Burg. Ein lauter knall, hinter ihnen schloss sich ein Tor. Sie waren gefangen, mit Glück funktioniert das Walkie-Talkie noch, aber was sollen sie jetzt machen? Vor ihnen verschlossene Türen.

War die Aufzeichnung echt, hat sie jemand in dieser Burg eingeschlossen, diese Fragen waren nicht relevant für die Entdecker sie wollten nur noch einen Ausgang finden...

Zwei Entdecker getrennt in einer verlassenen Burg, den einzigen Besitz, den beide noch haben, ein Walkie-Talkie.

### 1.3 Spielhandlung

Das drei Dimensionale Spiel, handelt von zwei Entdeckern die eine mysteriöse Burg untersuchen wollen, dabei aber Probleme entstehen. Zwei Spieler werden, in die zwei Entdecker schlüpfen. Durch Kommunikation müssen die zwei Spieler das kooperative Rätselabenteuer bezwingen. Die Map auch Burg genannt wird in zwei Teile aufgeteilt, die Spieler haben unterschiedliche Aufgaben. Spieler eins muss dem Spieler durch Kommunikation den Weg zeigen, Spieler zwei muss Spieler eins finden und zusammen dann die Burg verlassen.

Die Spieler werden durch Rätsel aufgehalten, die nur zu zweit lösbar sind. Durch Lösen der Rätsel erweitert sich die Map und die Spieler kommen sich näher.

Da das Spiel im mysteriösen Genre ist, wird das Spiel dunkel und mysteriös gehalten. So dass der Spieler, das mysteriöse fühlt und weiß dass etwas nicht stimmt.

Jeder Spieler hat ein Walkie-Talkie mit dem die beiden kommunizieren können. Kurz gefasst ist die Handlung, Spieler B muss zu Spieler A.

## 1.4 Spielsteuerung

Die Spieler steuern die Entdecker mit einem einfacher First Person Controller.

- Taste "W" – nach Vorne
- Taste "S" – nach Hinten
- Taste "A" – nach Links
- Taste "D" – nach Rechts
- "Leertaste" – Springen

Die Spieler können mit diesem einfachen Movement, denn Entdecker steuern und damit das Spiel beenden.

Denn Spieler werden Hindernisse wie z.B Türen in den Weg gestellt, mit der E Taste kann der Spieler an solchen Objekten Interagieren um z.B die Tür zu öffnen.

Mit dem Walkie-Talkie können die Spieler mit der "V" sprechen und damit dem anderem Spieler helfen.

## 1.5 Zielgruppen

Held in einer interaktiven Spielwelt zu sein, durch Geschick den Spielverlauf voranzutreiben und immer komplexere Spielabschnitte erfolgreich zu meistern – dies sind für viele Jugendliche reizvolle Aspekte.

Unsere *Primäre* Zielgruppe sind deutschsprachige Jugendliche im Alter von 12-18 Jahren, die den Reiz an Rätselabenteuer Spiele haben. Die Bewegungen in der Spielwelt, wie z. B. der Sprung von einer Plattform zur nächsten, punktgenau ausgeführt werden müssen, ist vom Spieler ein hohes Maß an Geschick, gute Hand-Augen-Koordination, Konzentration und (gerade bei Fehlschlägen) Frustrationstoleranz gefordert. Dies bei Jugendlichen oft der Fall ist.

Als Sekundäre Zielgruppe haben wir Erwachsene im Alter von 21-28 Jahren, die den Spaß an Rätselabenteuer Spielen nicht verloren haben und dadurch den Reiz an Jule finden. Da diese Zielgruppe nicht sehr viel mit Spielen zutun haben, soll unser Spiel Funktionen bieten, die dem Spieler helfen.

## 1.6 Zielsetzung

Das Ziel des Spiels soll es sein, eine gute Kombination aus digitalen Vorzügen und Spielmethoden des Rätselabenteuer Genre erzeugen, womit es dem Spieler ermöglicht werden soll, das „Ziel“ des Spiels leicht erkennen zu können und er für das Spielen mit neuen Aufgaben belohnt wird. Der Spieler soll Freude am Spielen haben und damit etwas, womit er sich die Zeit vertreiben kann. Es soll kostenlos, damit also nicht gewinnbringend, angeboten werden und einfach zu erreichen sein um die Lust im Vorhinein nicht zu ersticken.

Designmäßig soll das Spiel zwar einfach gehalten werden aber mit der passenden Story, Emotionen und Gefühle ansprechen.

## 1.7 Zielplattform

Das Spiel soll als datei zugänglich und benutzbar sein. Diese Zielplattform ist am einfachsten verwendbar und wird am ehesten von den genannten Zielgruppen verwendet.

Das Spiel soll folgenden Endgeräten anpassen können:

- Laptop/ PC Desktop

Das Spiel soll technisch umgesetzt werden durch:

- Unity
- C#
- Blender

Alle Dateien sollen kompatibel, mit der Zielplattform sein, es sollen keine Fehler entstehen die dem User Probleme bereiten könnten.



## 1.8 Konkurrenzanalyse

Es gibt sehr viele verschiedene Koop Spiele. Die Online als auch als Download zu Verfügung stehen. Es gibt sie in allen Formen und Farben. Jedoch ist die Spielmechanik fast immer gleich, mithilfe des Partners das Ende erreichen.

Das bekannteste Spiel ist Portal 2 Koop Modus.

Jeder hat schon mal davon gehört. Aus diesem Spiel haben sich viele Spiele orientiert und auch viel Übernommen.

### Überblick des Spiels:



Wie man an diesem Bild sehen kann, ist das HUD klein gehalten. Es werden Rätsel und Aufgaben in den Weg gestellt, die beide Spieler zusammen lösen müssen.

## 1.9 Verwendete Medien

### **Dreidimensionalen Objekte**

Die meisten Medien werden mit Blender erstellt.

- Die Burg
- Schalter
- Schilder
- Knöpfe
- usw.

### **Texturen/Materialien**

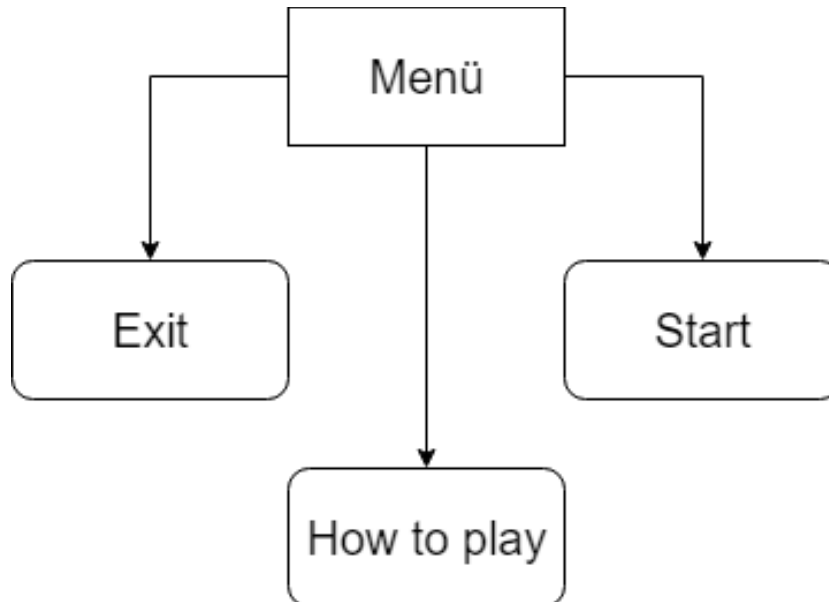
Mit Photoshop werden Texturen und Materialien erstellt, die dann in Blender und Unity benützt werden.

### **Sound/Musik**

Sounds und Musik werden mit Audacity bearbeitet und erstellt.

## 2. Feinkonzept

### 2.1 Navigationskizze



Das Menü wird einfach gehalten, mit drei Buttons die zu weiteren Untermenüs führen.

- Mit dem Start Button Connected der Spieler zum Network und kann dann die Server listen sehen und bearbeiten.
- Der "How to Play" Button zeigt eine unterseite mit einer kurzen Hilfe an, auch Steuerung genannt.
- Der Exit Button beendet das Spiel.

Das Menü wird dreidimensionalen gestalten, im Hintergrund sieht man einen einfachen Raum oder Halle der Burg.

Im Server Listen Menü wird der Raum rangezoomt.

## 2.2 Raster

### 2.2.1 Menü



#### Beschreibung:

Auf der Hauptseite soll es drei Buttons geben, die jeweils eine andere Funktion haben.

„Start“ lässt das Spiel starten, „Optionen“ werden die Einstellung angezeigt (z.B. Laundstärke, Maus geschwindigkeit) und bei Exit wird das Spiel beendet.

Im Hintergrund wird ein Raum angezeigt.

Die Connection zum Network wird beim Start des Spieler ausgeführt, bedeutet ohne Internet ist das Spiel nicht verfügbar.

## 2.2.2 Server Listen

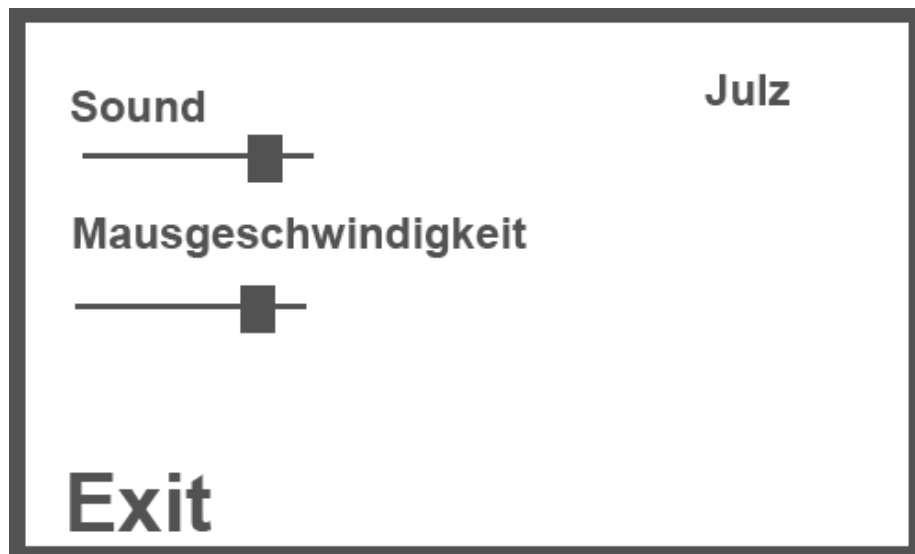


### Beschreibung:

Auf der Server Listen Menü werden alle Server angezeigt die, zur verfügung stehen.

Mit einem klick auf den jeweiligen Server ist der beitritt möglich. Mit den klick auf Hosten kann ein Server mit einem Namen erstellt werden, die jeweiligen Spieler werden dann angezeigt. Im Log werden die genauen Daten angezeigt. Mit dem Exit Button wird das Hauptmenü angezeigt.

### 2.2.3 Optionen



Beschreibung:

In dem Optionen Menü soll der Spieler seine Einstellungen sehen und anpassen können. Der Spieler kann jederzeit mit dem Zurück Button auf die Hauptseite zurück kehren.

#### **Sound**

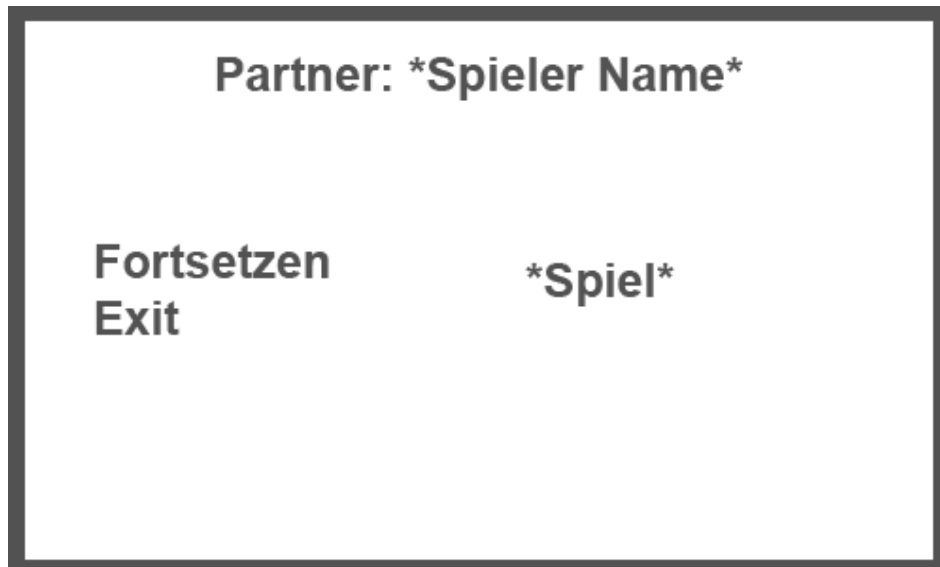
Der Spieler hat die möglichkeit zwei Sound Einstellungen vorzunehmen

- Musik
- Gesamtlautstärke

#### **Mausgeschwindigkeit**

Der Spieler kann seine Mausgeschwindigkeit im Optionen Menü frei bestimmen und festlegen.

## 2.2.4 Ingame Menü



### Beschreibung:

Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit mit der "Escape" Taste das Ingame Menü zu öffnen. Hier kann der Spieler den Namen seines Partners sehen. Mit der "Escape" Taste oder mit dem "Fortsetzen" Button kann der Spieler das Spiel fortsetzen. Mit dem Exit Button gelangt der Spieler zurück ins Hauptmenü.

Das Spiel wird weiterhin im Hintergrund angezeigt.

### Wichtig:

Durch Öffnen des Ingame Menüs wird das Spiel nicht pausiert, das bedeutet sterben ist weiterhin möglich.

## 2.3 Qualitätssicherung

Punkte zur Sicherung der Qualität:

- Korrekturlesen
- Button Funktionen prüfen
- Tasten Eingaben prüfen
- Spielerlebnis prüfen
- Networking mit dem Server prüfen

Nach der Entwicklung, soll vor der Veröffentlichung ein Beta Test des Spieles schon von Nutzern, die der Zielgruppe entsprechen stattfinden. Um die Benutzerfreundlichkeit wenn nötig anpassen zu können.

### **Korrekturlesen**

Mit mehrmaligen Korrekturlesen wird die Richtigkeit des verwendeten Deutschen verbessert und Schreibfehler können effektiver gefunden werden.

### **Button Funktionen**

Die Verlinkungen der Buttons soll reibungslos funktionieren, da sonst Fehler entstehen können. Ebenso sollte dem Benutzer die maximale Navigations- und Funktionsdichte des Spieles zu Teil werden dürfen, wenn dies verlangt wird.

### **Tasten Eingaben**

Die Tasten Eingaben sollen perfekt funktionieren. Auf Funktionen der Tasten muss geprüft werden so das alles im Spiel reibungslos funktioniert.

### **Spielerlebnis**

Es wird geprüft, dass das Spielerlebnis perfekt ist, keine Probleme mehr vorhanden sind. Es soll reibungslos alles Funktionieren.



## 2.4 Anmutung

### **Desktopansicht:**

Breite: 1920px

Höhe: 1080px

Die Ansicht über den Desktop ist die Standardansicht und kann somit dem Benutzer die bestmöglichen Einblicke und Erfahrungen geben.

Es soll möglich sein das der Spieler zwischen Fullscreen und dem Fenster Modus wechseln kann.

Der Spieler kann die Auflösung frei wählen.

## 2.5 Medien

Alle Medien, wie zum Beispiel der Sound von dem Spiel oder Bildmaterial sollen selber aufgenommen und selber gestaltet werden.

Die Sounds werden jeweils an dann geschehen angepasst. Es soll Musik im Hintergrund zu hören sein, so das der Spieler mehr Abenteuer Lust hat.

Mit Blender werden 3D Objekte erstellt die dann in Unity verwendet werden.

In Photoshop werden Texturen und Materialien erstellt und in Blender und Unity verwendet.

## 2.6 Pseudocode

Sprache: C#

### Networking/Connecting

```
if.connected){
    debug.log("connected");
    joinserver();
}

function joinserver(ServerName){
    connectTo(ServerName);
    debug.log("succesfully joined");
}
```

### Player Movement

```
//Laufen
float vertical = Input.GetAxis("Vertical") * moveSpeed;
float horizontal = Input.GetAxis("Horizontal") * moveSpeed;

transform.Translate( horizontal, 0, vertical);

//Springen
if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Space){
    rb.AddForce(Vector3.up * jumpForce, ForceMode.Impulse);
}

//Camera Controller
var md = new Vector2(Input.GetAxisRaw("Mouse X"), Input.GetAxisRaw("Mouse Y"));

mouseLock.y = Mathf.Clamp(mouseLock.y, -90, 90);
```

## 2.7 Spielelemente

### Die Spieler

Der Charakter ist die Hauptfigur auch Protagonist genannt, der Spieler sieht sich selbst als dieser Charakter. Von der Spielfigur da FPS (First-Person-Shooter) sind nur die Hände sichtbar.



Beschreibung:

Beide Spieler haben die gleichen Charakter, sie unterscheiden sich jedoch von der Farbe. Die Spieler sind klein gehalten und sind mit einer Winterjacke ausgestattet, da die Story im kalten Russland spielt.

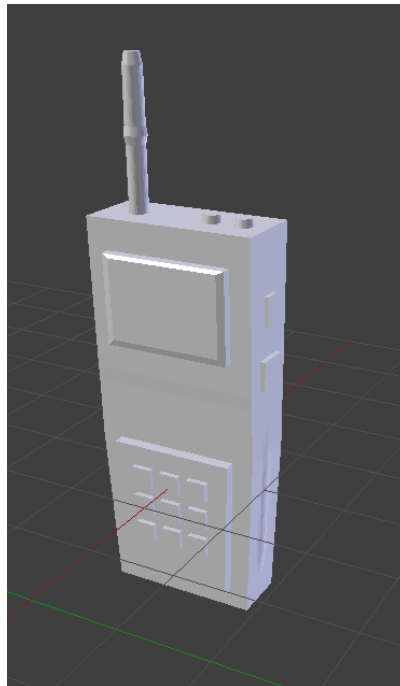
### Animation

Der Charakter wird in Blender erstellt und animiert, dazu gehören ein Walk Cycle eine Sprech Animation und eine Spring Animation.

Die Animation werden einfach gehalten, da die Animation nur gering gesehen werden.

## Das Walkie-Talkie

Das Walkie-Talkie wird modelliert und dann an die Linke Hand des Charakter platziert. Wenn der Spieler die Sprechen Taste drückt, wird das Walkie-Talkie an den Mund gebracht und gleichzeitig wird ein Licht angezeigt.



### Beschreibung:

Beide Spieler besitzen das gleich modellierte Walkie-Talkie, hier wird die Animation auch einfach gehalten. In Unity wird ein Licht erzeugt, dass dan an der Spitze des Walkie-Talkie angezeigt wird.

### Animation

Wie erwähnt wird die Animation einfach gehalten, die Animation besteht darin das Walkie-Talkie an den Mund zubewegen.

## **Die Burg**

Die Map auch Burg genannt, ist das wichtigste in Julz. Durch die Map werden die Spieler auf eine Reise geschickt. Die Map wird mit Fenster, Türen, Lichtern und kleine Elemente ausgestattet

### **Beschreibung:**

Die Map wird in zwei Hälften aufgeteilt. Einmal denn Raum für Spieler eins und die langen hallen für Spieler 2. Die zwei Hälften werden wieder aufgeteilt und jeweils erzeugt wenn der Spieler zum nächsten Raum kommt, gleichzeitig wird die schon abgeschlossenen Räume gelöscht, so werden weniger Lags generiert.

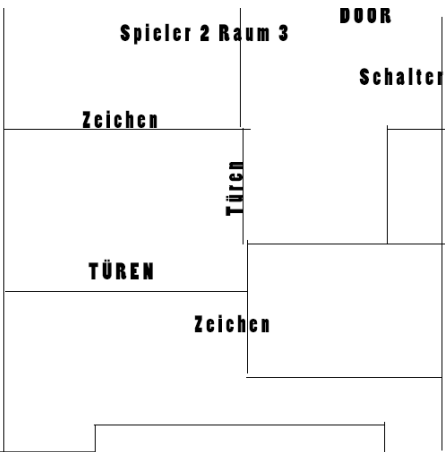
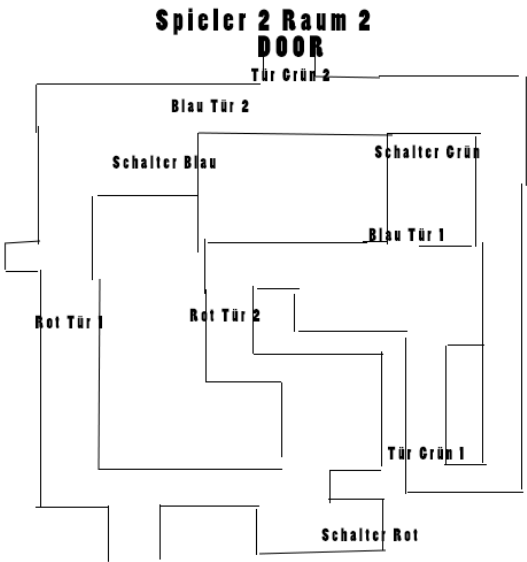
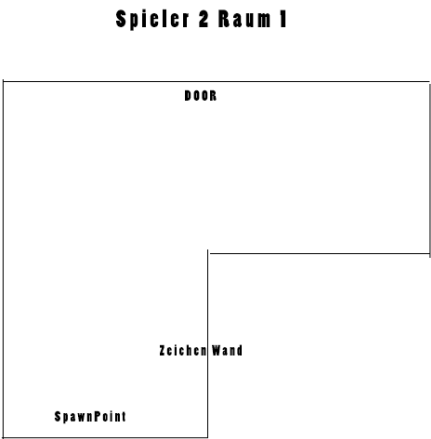
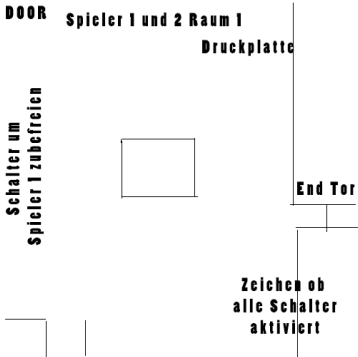
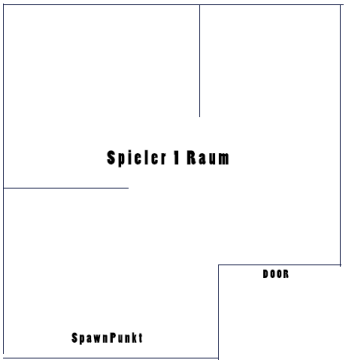
### **Spieler 1 Burg**

Spieler 1 befindet sich in einem Raum, in diesem Raum sind viele Türen die in weitere kleine Räume führen. Nach abschluss eines Rätsel werden bestimmte Türen geöffnet.

### **Spieler 2 Burg**

Spieler 2 befindet sich in einem Raum inder es ein Rätsel gibt und eine verschlossene Tür, nach beendet des Rätsel wird die Tür geöffnet und der Spieler kommt in einen weiteren Raum mit Rätsel.

Räume



A 3D rendering of a game level layout, showing various architectural elements like walls, pillars, and a central platform, along with a small character model and a large white structure on the right.

23

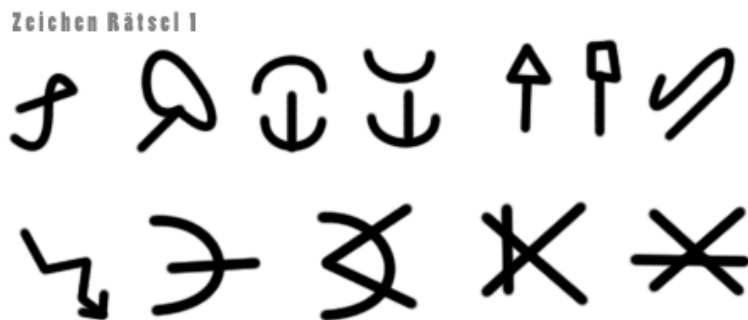
## 2.8 Die Rätsel

Das wichtigste nach der Map sind die Rätsel, sie bringen den Spiel Spaß. Es gibt jeweils ein Rätsel und dafür eine Lösung.

Die Rätsel kann nur Spieler 2 sehen und die Lösungen kann nur Spieler eins in seinem Raum sehen.

### Rätsel 1 "Zeichen"

Für dieses Rätsel werden in Photoshop zeichen Texturen erstellt.



Spieler 2 sieht in seinem ersten Raum eine Wand mit diesen Zeichen, die mit der Maus klickbar sind.

Spieler 1 sieht drei dieser Zeichne in seinem Raum. Nur mit der richtigen

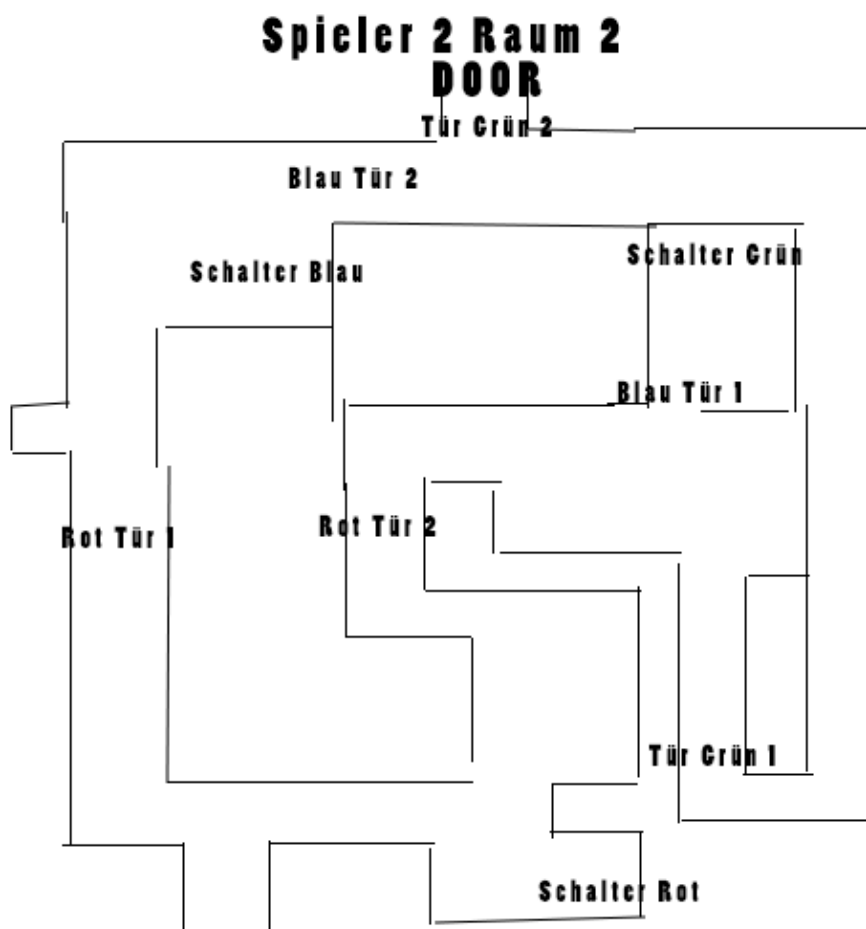
Nur wenn Spieler 2 die richtigen zeichen anglickt kann die Türe geöffnet werden.



## Rätsel 2 "Der Gang"

Im zweiten Rätsel befindet sich Spieler 2 in einem kleinen Labyrinth, mit verschlossenen Türen und die dazugehörigen schaltern. Spieler 1 hat in seinem Raum eine Karte die den Weg zeigt und welche Schalter welche Tür öffnet.

Der Gang:

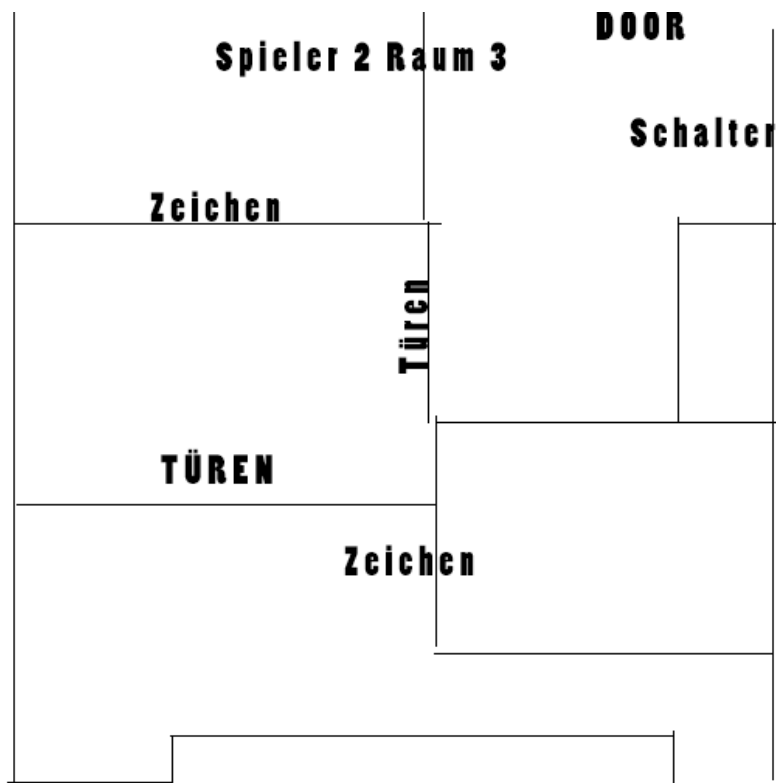


Beschreibung:

Die Schalter werden mit drei Farben markiert, die aber nur Spieler 1 sieht, er muss Spieler 2 navigieren.

### Rätsel 3 "Die Türen"

Spieler 2 befindet sich in einem raum, mit mehreren möglichkeiten den Raum zu verlassen.  
Anhand eines Zeichen das Spieler 2 sieht, kann Spieler 1 das richtige Buch finden und  
den Richtigen weg weißén.



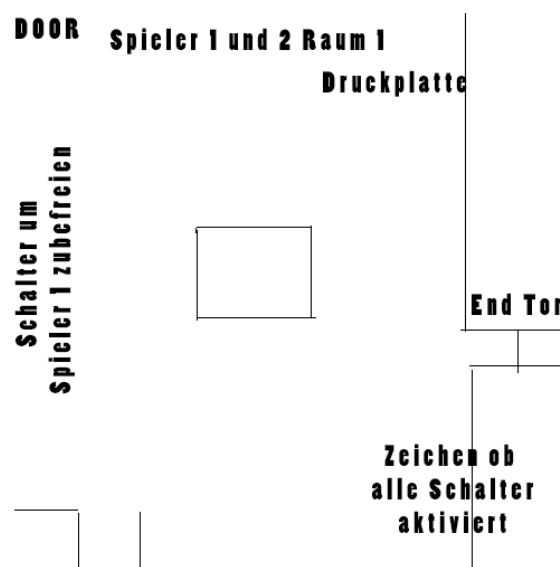
Beschreibung:

Spieler 1 muss den Richtigen weg weißén, so das Spieler 2 die richtigen Türen wählt.  
Sterben ist hier möglich.

### Rätsel 3 "Das finden"

Nach Rätsel 3 findet Spieler 2 eine Schalter mit dem er Spieler 1 befreien kann. Beide Spieler finden sich in einem Raum wieder, mit Überlegung müssen sie ein großes Tor aufmachen, so dass sich beide befreien können.

WICHTIG: Nur ein Spieler kann entkommen der andere muss das Tor aufhalten. ABER wenn alle 5 Zusatzschalter gefunden wurden, bleibt das Tor offen und beide können entkommen.



### Zusatzschalter

In der ganzen Burg sind kleine Schalter, nur wenn alle aktiviert wurden können beide Spieler entkommen.

## 3.Designkonzept

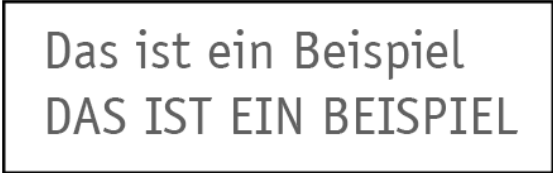
### 3.1 Schriftart

Font-Familie: ITCOfficinaSans LT Book



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Beispielsatz:








Das ist ein Beispiel  
DAS IST EIN BEISPIEL


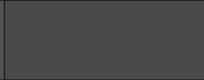

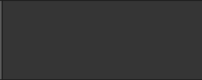
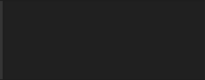



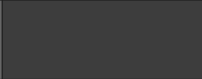
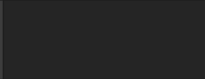
Beschreibung:

Diese schriftart ist einfach und leicht zulesen, darum ist das die Haupt schriftart.

## 3.2 Farbklima

Burgen meist dunkel und farblos gehalten, genau dies ist hier auch der Fall. Es werden dunkel Farben benutzt die an das „alte“ erinnert. Durch fackeln die in der Burg verteilt sind, kommt Licht ins Spiel.

				
67636A RGB: 103–99–106 RGB [%]: 40.4–38.8–41.6	38343B RGB: 56–52–59 RGB [%]: 22–20.4–23.1	232225 RGB: 35–34–37 RGB [%]: 13.7–13.3–14.5	47404D RGB: 71–64–77 RGB [%]: 27.8–25.1–30.2	51475B RGB: 81–71–91 RGB [%]: 31.8–27.8–35.7

Primary color				
				
4D4B4F RGB: 77–75–79 RGB [%]: 30.2–29.4–31	444444 RGB: 68–68–68 RGB [%]: 26.7–26.7–26.7	565656 RGB: 86–86–86 RGB [%]: 33.7–33.7–33.7	303030 RGB: 48–48–48 RGB [%]: 18.8–18.8–18.8	1C1C1C RGB: 28–28–28 RGB [%]: 11–11–11
Secondary color #1				
				
5A5558 RGB: 90–85–88 RGB [%]: 35.3–33.3–34.5	4D4D4D RGB: 77–77–77 RGB [%]: 30.2–30.2–30.2	616161 RGB: 97–97–97 RGB [%]: 38–38–38	373737 RGB: 55–55–55 RGB [%]: 21.6–21.6–21.6	202020 RGB: 32–32–32 RGB [%]: 12.5–12.5–12.5

### 3.3 Spielname/Logo

Spielname:

Der Name des Spiels ist gleichzeitig das Logo das im Menü stehen soll.

Der Name des Spiels lautet:

- Julz – Mystery Worlds

Julz ist der Spitzname des Entwicklers Julien. Mystery Worlds kommt auf dem Englischen und bedeutet geheime Welten. Der Spielname soll einfach sein und soll schnell erkannt werden.

Logo:

Das Logo soll einfach gehalten werden und nur den Namen des Spiels enthalten „Julz“. Das Logo ist das erste was der Spieler sieht, darum soll das Logo einen Vorgeschmack auf das Spiel geben.

## 4.Sonstiges

### 4.1 Milestoneplan

Meilenstein	Zeitraum
Themenfindung	28.02.2019
Fertigstellung Konzeption	12.03.2019 bis 15:30 Uhr
Umsetzung des vollständigen Spiel	12.04.2019 bis 9:00 Uhr
Testen durch andere Gruppen	12.04.2019 ab 9:30 Uhr
Abgabe des Projektordners	15.04.2019 bis 15:30 Uhr
Präsentation des Projektes	16.05.2019

### 4.2 Workflow

	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	Tag 6	Tag 7
Grafik	B1	B1	B1	B1	B1	B1	
Progr.	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1
Sound						B1	B1

	Tag 8	Tag 9	Tag 10	Tag 11	Tag 12	Tag 13	Tag 14
Grafik	B1	B1	B1				
Progr.	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1
Sound	B1	B1	B1	B1			

	Tag 15	Tag 16	Tag 17	Tag 18	Tag 19	Tag 20	Tag 21
Grafik							
Progr.	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1
Sound							

Grafik = Blender, Photoshop, Musik etc..

Sound = Spielgeräusche.

B1 – Julien Müller

## 4.3 Projektstrukturplan

