

## Designrichtlinien

---

Projekttitel:       **Laserwürfel**  
Auftraggeber:     **Florian Weiss**  
Auftragnehmer:   **Team Laserwürfel**  
Schuljahr:         **2015/16**                   Klasse:       **5CI**

## Inhaltsverzeichnis

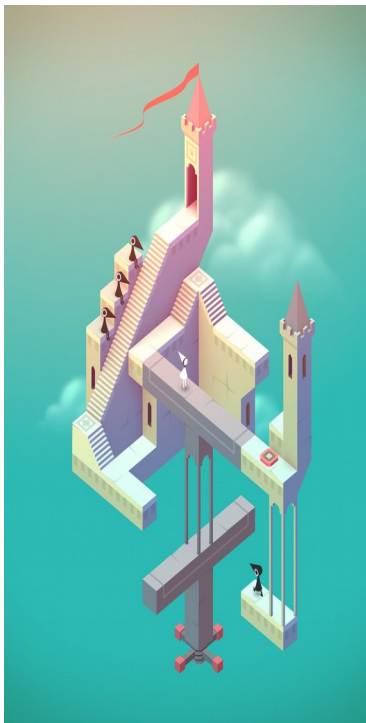
|                           |   |
|---------------------------|---|
| 1 Allgemeines.....        | 2 |
| 2 Generelles Feeling..... | 2 |
| 3 Artstyle.....           | 2 |

## 1 Allgemeines

Dieses Dokument führt die Richtlinien bzw. Normen, die das Ziel haben die Qualität einer Grafik zu definieren. Ziel ist es das ganze Design einheitlich zu gestalten um ein einheitliches Gesamtbild zu erschaffen.

## 2 Generelles Feeling

Das Genre des Spiels ist Science Fiction. Es soll eine gemütliche und angenehme Atmosphäre bieten und keinen Stress beim Spieler erzeugen. Dieses Gefühl wird durch den Soundtrack und das Design hergestellt.



Ein gutes Beispiel hierfür ist das Spiel Monument Valley (<http://www.monumentvalleygame.com>). Der Screenshot selbst stammt aus dem Spiel und das Copyright liegt bei dem Entwickler Ustwo.

## 3 Artstyle



Der Artstyle des Spiels soll Simpel und Minimalistisch sein. Als Beispiel hierfür kann man wieder Monument Valley nehmen. Die Farben des Spiels sind eher Hell und Matt.

In diesem Screenshot aus „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ werden die Farben der Ruine hinter der Figur matt dargestellt. Der Screenshot aus diesem Spiel ist nur als Beispiel für die Farben anzusehen. Das fertige Produkt wird nicht so detailliert sein. Die Verwendung von Texturen soll möglichst beschränkt sein. Sie sollten einzig und allein für den Planeten verwendet werden.

Der Screenshot selbst stammt aus dem Spiel und das Copyright liegt bei Bethesda Softworks.

Der Planet selber soll die ganze Zeit voll im Fokus bleiben (Es kommt zu keinem Tilt-Shift. In den unteren Abbildung sieht man ein Beispiel für Tilt-Shift zu der Rush-Hour. Das Bild ist von dem Deviant-Art User alexci ([alexci.deviantart.com/art/tilt-shift-rush-hour-120306569](http://alexci.deviantart.com/art/tilt-shift-rush-hour-120306569)).

Der Planet soll einzig und allein durch die Sonne(n) des Systems beleuchtet. Daraus folgt, dass einige Teile des Würfelplaneten beleuchtet sind und auf der anderen Seite Nacht ist.

Die Laser des Würfels werden glühend angezeigt. Ein Beispiel dafür ist das Spiel „RocketsRocketsRockets“ ([rocketsrocketsrockets.com](http://rocketsrocketsrockets.com)). Der Screenshot stammt aus dem Spiel und steht bei dem Entwickler Radial Games unter Copyright.

