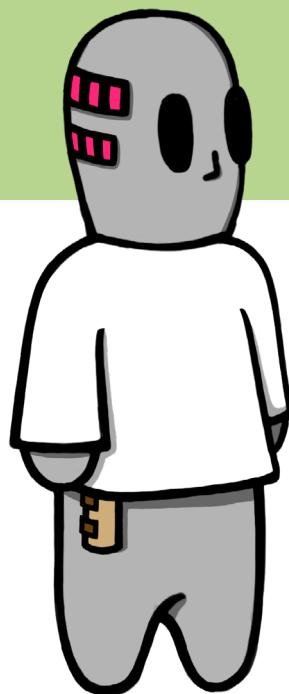
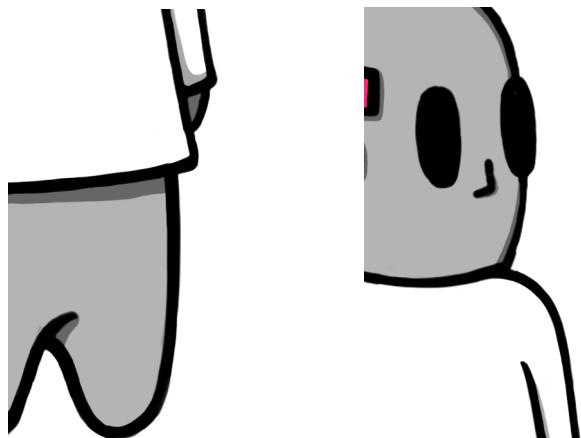


## CHARAKTER-DESIGN

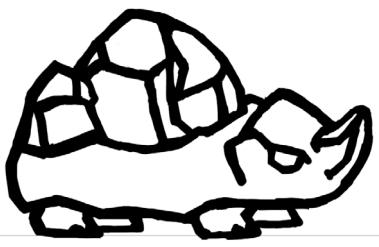
# ZEICHENSTIL FÜR FIGUREN

Illustrationen von Figuren besitzen überwiegend abgerundete Konturen und wirken „weich“, bzw. organisch.

Grundsätzlich verfügen alle Interaktionselemente oder beweglichen Objekte eine schwarze Kontur von mind. 10 Punkt, um sie von Hintergründen oder reinen Dekorationselementen abzugerzen und für den Spieler sichtbar zu machen.



*Die eigentlich zackige Felsenstruktur besitzt runde Kanten und erhält damit ihren comicartigen, illustrativen Stil*



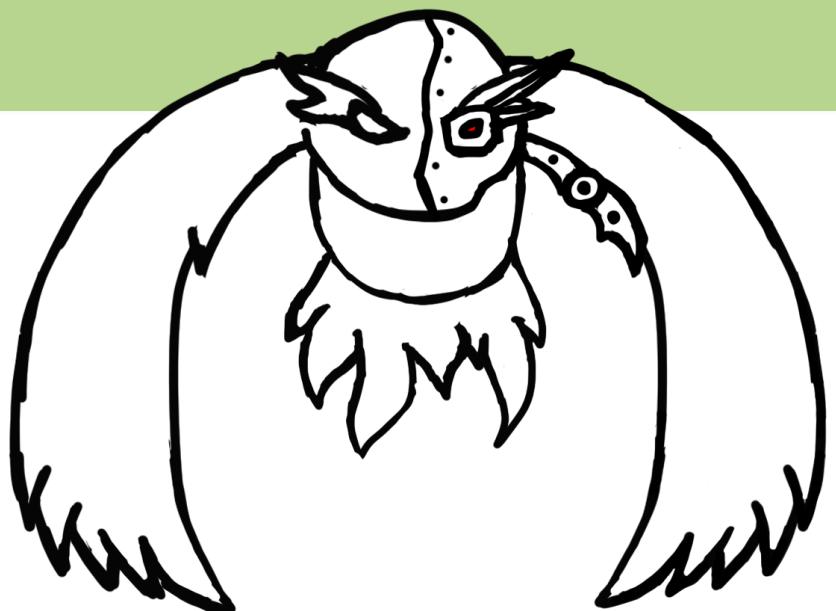
## CHARAKTER-DESIGN

# MASCHINELLE ELEMENTE

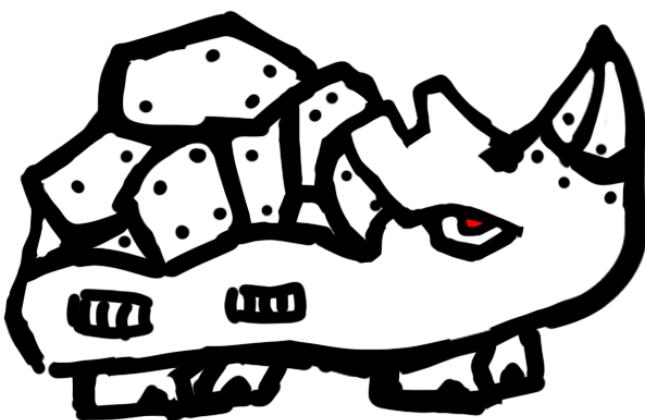
Als Kontrast zu den weichen Konturen und Formen der „normalen“ Bosse stehen die Cyborg-Versionen mit harten und scharfkantigen Metallteilen am Körper.

Natürlich, organische Formen heben sich so von den künstlichen, technologischen Elementen an den Körpern ab.

Neben metallischen Elementen haben alle Cyborg-Monster ein oder mehrere rote Augen



Die schwarzen Punkte stellen Schraubenköpfe dar. Sie dienen als Anzeichen von metallischen Objekten, die unnatürlich an den organischen Körper montiert wurden.



Die maschinellen Teile verändern die grundlegende Form des Monsters nicht, sondern verleihen ihnen ein „Upgrade“

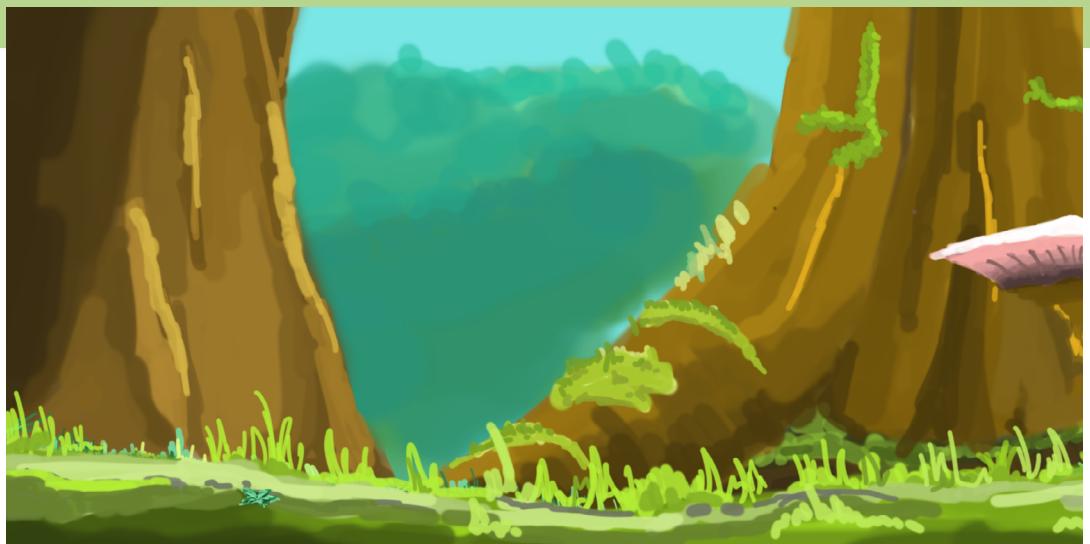


## LEVEL-DESIGN

# ZEICHENSTIL FÜR HINTERGRÜNDE UND ASSETS

Anders als Charaktere sind Hintergründe und Assets wesentlich detaillierter und aufwändiger gezeichnet. Es gibt keine schwarzen Konturen, es sei denn bei einzelnen Elementen, mit denen interagiert werden kann. Assets müssen natürlich zum allgemeinen Landschaftsstil des jeweiligen Levels passen. Diese orientieren sich an Vorlagen aus der Realität. Deshalb ist ausführliche Recherche hier sehr wichtig!

*Hier sind fließende Farbübergänge und aufwändige Schattenspiele wichtig, um ein realistisches Bild zu erzeugen*



*Pflanzen wie Farne oder Pilze sind auch in einem echten Wald zu finden*



## CHARAKTER-DESIGN

# BEZUG ZWISCHEN HINTER- UND VORDERGRUND

Der Detailgrad und die Kolorierung von Interaktionselementen und sich bewegenden Objekten ist flächig und einfach gehalten. Hier gibt es nur einfache Schatten und wenig bis keine Farbübergänge. Dadurch entsteht ein weiterer hilfreicher Kontrast zum Hintergrund der Level.

*Der Charakter hebt sich mit seiner flächigen und illustrativen Art mit wenig Details deutlich vom Hintergrund ab*



## CHARAKTER-DESIGN

# BOSSSE UND GEGNER LEVEL 1

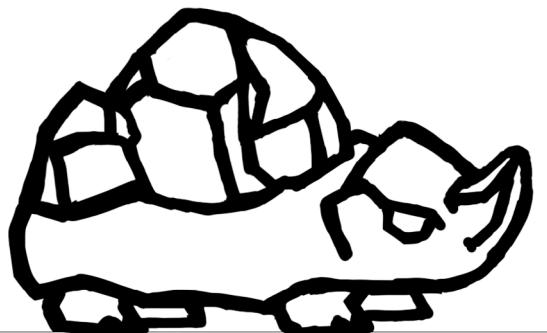
Die Level von Order of Laylin spiegeln meist eine bestimmte Art von Landschaft, bzw. Terrain wieder, deren Vorbilder auch in der echten Welt zu finden sind. Level 1 ist beispielsweise durch die Vegetation eines Waldes definiert und lässt sich dem Element „Erde“ zuordnen.

Die Gegner dieses Levels sind langsame und an den Boden gefesselte Säugetiere. Vorbilder sind dabei immer Tiere der realen Welt - keine reine Fiktion!

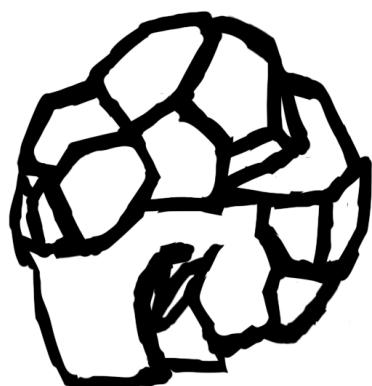
*Das gefährliche Horn der Nashörner hat sich dieser Boss zu seiner Waffe gemacht*



*Neben dem Horn verfügt dieser Boss auch über eine starke Panzerung*



*Die Idee, sich in die eigene Panzerung einzurollern, liefert das Gürteltier*



## CHARAKTER-DESIGN

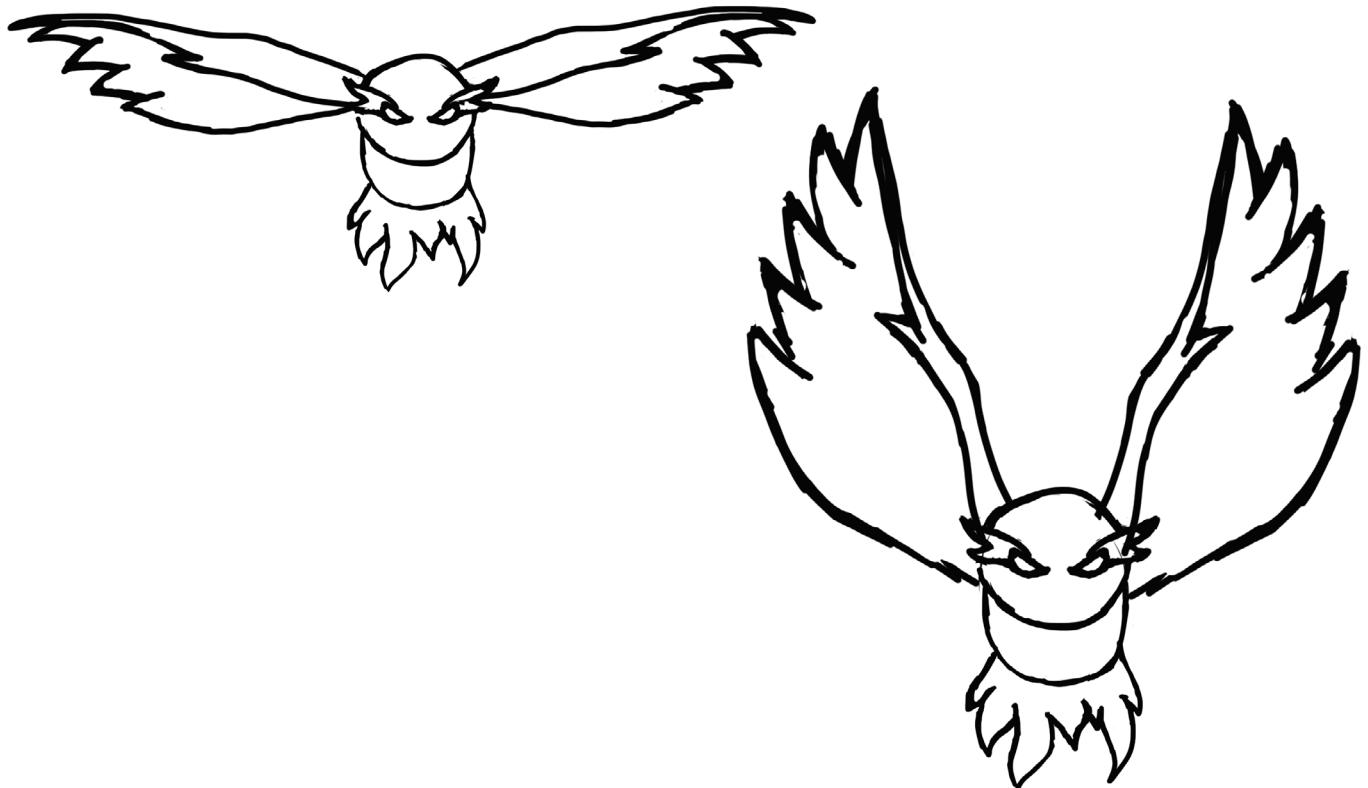
# BOSSSE UND GEGNER LEVEL 2

Level 2 ist eine Art Hochland, in dem es Ruinen vergangener Zivilisationen zu finden gibt. Dort wehen starke Winde und die Vegetation muss zäher sein als im Wald, da es wärmer und trockner ist. Elemente dieses Levels sind „Feuer“ und „Wind“.

Für dieses Level sind Vögel mit großen breiten Schwingen die Vorlage und Inspirationsquelle.

*Der grimmige Blick und die ausgeprägten Augenbrauen bieten eine gute Vorlage*

*Das Element „Feuer“ spiegelt sich im brennenden Schweif der Eule wieder*



## CHARAKTER-DESIGN

### **BOSSSE UND GEGNER LEVEL 3**

Das dritte Level hat sich als Vorbild das Sumpf-land genommen. Dort ist es sehr feucht, was Wesen des Wassers gefällt. Dementsprechend ist auch „Wasser“ das zugehörige Element und wird hauptsächlich von Amphibien bewohnt.

Wie auch beiden den anderen beiden Leveln sind Vorlagen aus der echten Welt sehr wichtig für das passende Design - in diesem Fall hat sich der Frosch als ideal erwiesen.

*Die kräftigen Hinterbeine machen den Frosch sehr beweglich - eine gute Möglichkeit für eine Angriffsanimation!*



*Die Zähne machen den Frosch noch ein wenig wehrhafter*



*Dieser Frosch kann außerdem mit Säure spucken - eine Waffel der Insekten- und Reptilienwelt*



## ANIMATIONEN

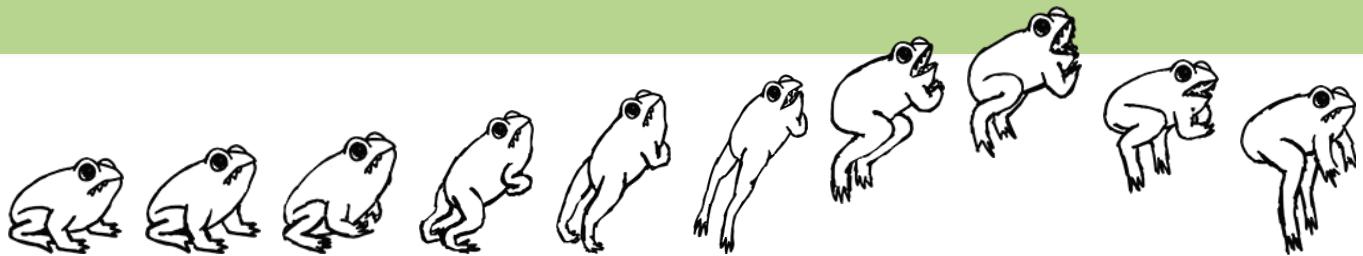
### STIL UND UMFANG

Die Animationsframes sind im 2D-Stil gezeichnet.

Das bringt auch einigen Aufwand mit sich, weshalb es für den ersten Entwurf einer Animation ausreicht, die Keyframes zu zeichnen und diese dann zu testen. Danach können noch ein oder zwei Inbetweener hinzugefügt werden, um den Ablauf flüssiger zu machen. Pro Animation sollten zwischen vier und zehn Frames verwendet werden.

Gerade bei den Bewegungsabläufen der Monster bieten sich Tiervideos als Vorlage wunderbar an.

10 Frames sind in diesem Fall sinnvoll, da es sich um eine „schwere“ Bewegung handelt



Je weniger Frames, desto schneller die Animation - hier ist Schnelligkeit wichtig!



Die einzelnen Frames können sehr unsauber gezeichnet sein, solange der Bewegungsablauf getestet werden kann

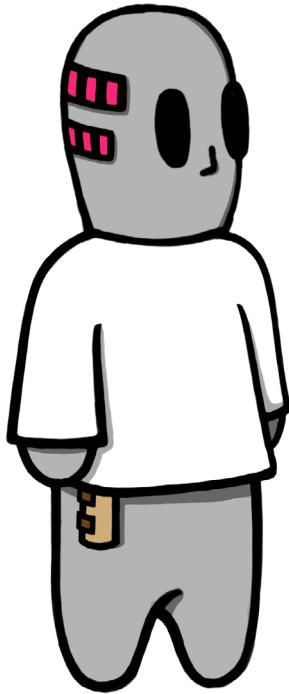
## ANIMATIONEN

# TECHNISCHE HINWEISE

Beim Exportieren der einzelnen Frames ist es wichtig zu beachten, dass diese im selben Größenverhältnis zu bereits bestehenden Frames erstellt werden.

Dafür wird beim Export die Breite des Bildes durch Wert 5,3 dividiert und dann zusammen mit der Höhe proportional herunterskaliert. Das spart Speicherplatz und garantiert ein konstantes Größenverhältnis.

Auch weiße Flächen dürfen nicht vergessen werden - keine Transparenzen!



Höhe: 157 px

Dieser Wert gibt die Größe des Hauptcharakters an und ist als Orientierungshilfe gedachte, um die Größer von Bossgegnern einschätzen zu können

