

BLACK WATER

STYLE GUIDE

SCRUM WS 2017/18

by Katharina Hammon



Inhalt

Einleitung	2
Allgemeines	2
Moodboard	2
Farbschemata	3
Spielwelt	5
Außenbereiche	5
Innenbereiche	5
Atmosphäre	6
Hintergründe	6
Objekte	6
Partikelsysteme und Lichter	6
Plakate	6
Top-View	8
Blueprint	8
Straßenkarte	8
Charakter-Symbole	8
Hauptcharakter	8
Gegner	9
Figuren	10
Charaktere	10
Fertige Figuren	11
Hauptpersonen:	11
Nebenfiguren:	11
Vorlagen	12

Einleitung

Anhand dieses Guides werden die designbetreffenden Aspekte und Richtlinien dieses Spieles visualisiert.

Allgemeines

Der Stil des Spieles soll im Bereich „Film Noire“ liegen. Auf grelle Farben soll verzichtet werden, das Farbspektrum soll sich im Bereich dunklerer, entsättigter Farben bewegen.

Einflüsse sollen aus dem Film „The Great Gatsby“¹, dem Stil des schwarz-weißen Detektivfilms und den 20er Jahren stammen.

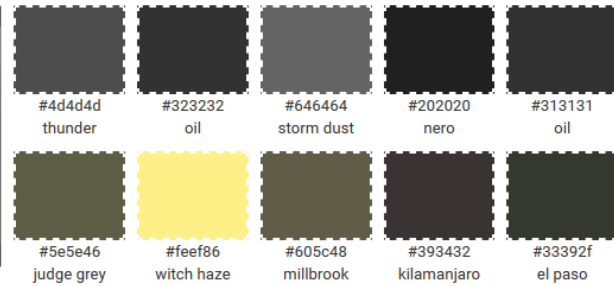
Architektonisch und designtechnisch orientiert sich das Spiel an den Stilrichtungen des Art Deco, des Jugendstils und des russischen Zuckerbäckerstils.

Moodboard



¹ IMDb.com: The Great Gatsby (2013): Online: <http://www.imdb.com/title/tt1343092/> (Letzter Zugriff: 03.11.2017).

Farbschemata



Sven Berzellis, Daniel Deuringer,
Maximilian Haen, Katharina Hammon,
Johannes Malev, Jennifer Weiß



Spielwelt

Das Design des Spiels wird in einer Großstadt angesiedelt. Der Spieler wird sich auf und in Gebäuden bewegen.

Außenbereiche

Gebäudedächer, Straßen



Innenbereiche

Räume, Flure



²Digitalspy.com: The raven. Interactive graphic novel. Online:
<http://www.digitalspy.com/gaming/news/g17508/the-raven-interactive-graphic-novel/?slide=6> (Letzter Zugriff: 05.11.2017).

³Shutterstock.com: Laser Cutting Amsterdam Style House Silhouette. Online:
<https://www.shutterstock.com/de/image-vector/laser-cutting-amsterdam-style-houses-silhouette-649058296> (Letzter Zugriff: 05.11.2017).

Atmosphäre

Um eine angenehme visuelle Spielatmosphäre zu schaffen werden Hintergründe, Objekte, Partikelsysteme und Plakate angefertigt.

Hintergründe

Das Setting des Spiels wird zusätzlich zur Lage in einer Stadt noch in die Nacht verlegt, wie es auch häufig in Noir-Filmen zusehen ist.

Hierfür eignet sich ein Nachthimmel in dunklen Tönen wie Nachtblau oder Schwarz, sowie helle Sterne in Gelbtönen.

Objekte

Wie bereits beschrieben, werden die Häuser und Objekte in Anlehnung an den Art Deco, sowie dem Jugendstil gestaltet. Da dreidimensional modelliert wird, das Spiel aber nur zweidimensional angezeigt wird, werden die Häuser und Objekte nicht allzu aufwendig ausgearbeitet.

Partikelsysteme und Lichter

Durch Partikelsysteme und Lichter wird das Noir-Setting noch veranschaulicht.

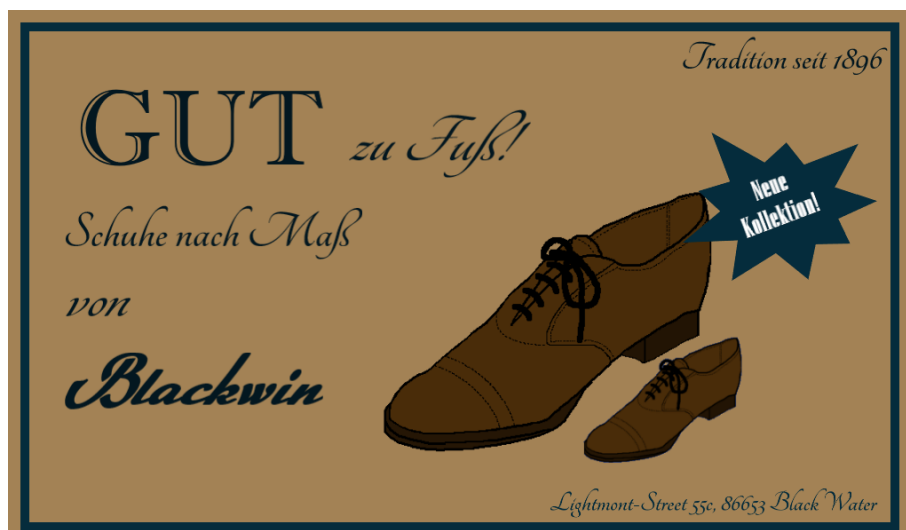
Die Häuser bekommen Schornsteine aus denen Rauch aufsteigt.

Die Straßen werden durch Laternen beleuchtet. Hier gibt es zwei verschiedene Arte mit verschiedenen Funktionen. Die zweiarmigen Laternen dienen zur Beleuchtung des Spiels und schaffen die nächtliche Atmosphäre. Die einfachen Laternen sollen dem Spieler später als Checkpoint-Hinweis dienen.

Um sich in den Innenräumen der Häuser zurechtzufinden, werden diese ebenfalls ausgeleuchtet. Dies geschieht durch wohnraumtypische Lampen.

Plakate

Durch Werbeflächen, die zum Teil auch als Hindernisse dienen, soll das Spiel optisch aufgewertet werden. Auf diese werden Plakate angebracht, die ebenfalls im Stile des Art Deco oder des Jugendstils gestaltet sind. Auf grelle Farben und Detailreichtum wird verzichtet, da die Spieler nicht vom Spielgeschehen abgelenkt werden sollen.

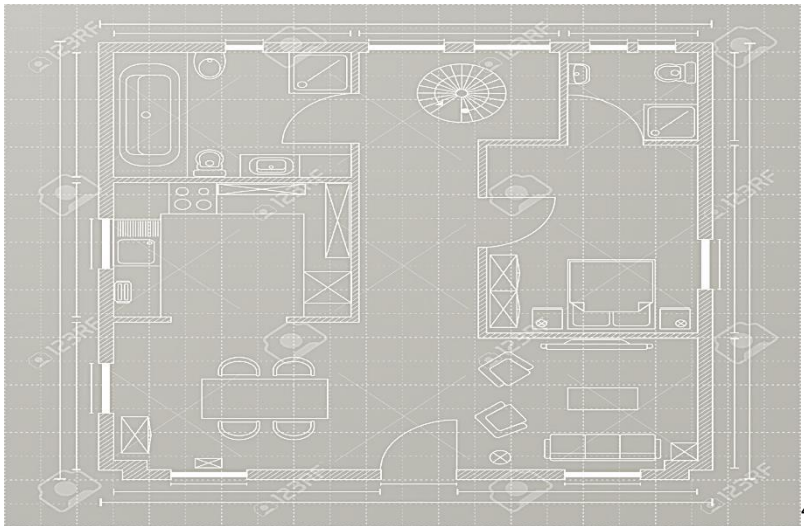


Top-View

Die Top-View-Ansichten werden in Blueprint-Ansichten von Gebäuden und Innenräumen, sowie in Stadtpläne und Straßenkarten unterteilt. Der Spieler wird in diesen Ansichten als Symbol im jeweiligen plan angezeigt.

Blueprint

In den Blueprint-Ansichten werden Innenräume mit deren Ausstattung dargestellt. Der Spieler muss sich um die Hindernisse bewegen.



Straßenkarte

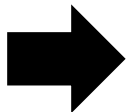
In den Straßenkarten muss sich der Spieler durch Gassen und Straßen der Stadt bewegen. Optisch wird dies ähnlich der Blueprints gestaltet.

Charakter-Symbole

Hauptcharakter

In den Top-Ansichten wird der Spieler als Symbol im jeweiligen Plan angezeigt.

Beispielsweise:

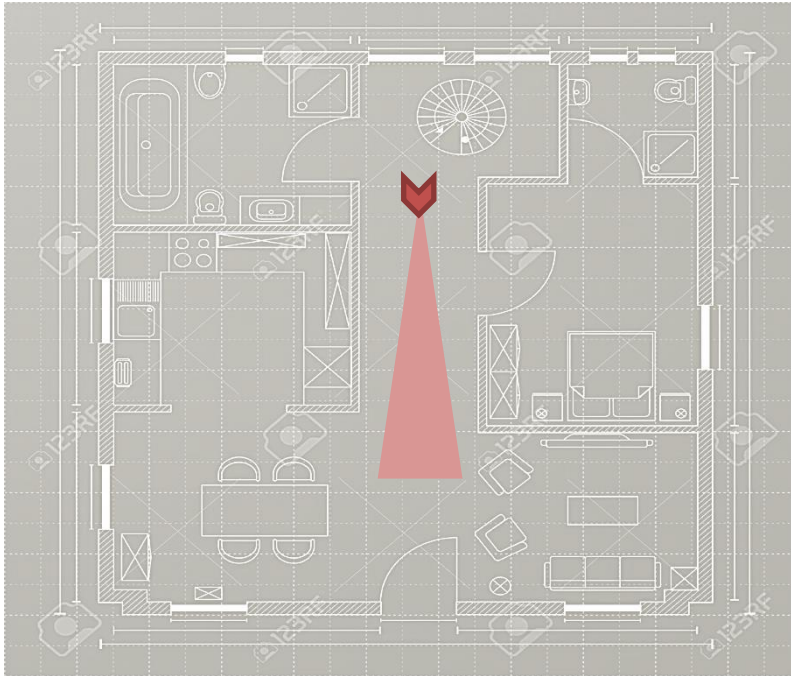
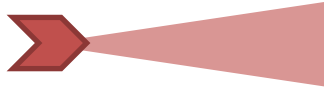


⁴ 123rf.com: Detailed Illustration of a blueprint floorplan. Online: https://www.123rf.com/photo_17754552_detailed-illustration-of-a-blueprint-floorplan.html (Letzter Zugriff: 05.11.2017).

Gegner

In der Top-Ansicht werden die Gegner ebenfalls als Symbole angezeigt. Das Sichtfeld der Gegner ist in dieser Ansicht für den Spieler zu sehen.

Zum Beispiel



Figuren

Die Charaktere sollen, ähnlich den Figuren im Prolog des Spiels „The Raven: Legacy of a master thief“, als dunkle Silhouetten gestaltet werden.



Charaktere

Die Charaktere sollen weiße Akzentuierungen erhalten, um trotz der Silhouettenhaftigkeit deutlich erkennbar und voneinander unterscheidbar zu sein.

Beispiel:

Weißer Akzent, wie
Brillengläser
Krawatte und
Manschetten



Fertige Figuren

Hauptpersonen:

Morgan West



Derek Hill



Nebenfiguren:

Anna Duval



Gegner 1



Gegner 2



Vorlagen

- The Great Gatsby⁵
- Gunpoint⁶
- The Raven: Legacy of a master thief - Interactive graphic novel⁷

⁵ IMDb.com: The Great Gatsby (2013): Online: <http://www.imdb.com/title/tt1343092/> (Letzter Zugriff: 26.02.2018).

⁶ Wikipedia.org: „Gunpoint (Video Game)“: Online: [https://en.wikipedia.org/wiki/Gunpoint_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gunpoint_(video_game)) (Letzter Zugriff: 26.02.2018).

⁷ Digitalspy.com: „The Raven- interactive Graphic Novel“. Online: <http://www.digitalspy.com/gaming/news/g17508/the-raven-interactive-graphic-novel/>. (Letzter Zugriff: 26.02.2018).