Styleguide Take off:

**Inhoud:**

**1 Karakter, Obstakels en Power-Ups**

**2 Achtergrond**

**3 UI**

**1: Afspraken stijl:**

Het karakter waarmee de speler de game speelt is een space shuttle. Vanwege zwart-blauwe ruimte achtergrond, is de space shuttle voornamelijk wit met accenten in complementair kleurcontrast ten opzichte van de achtergrond. De stijl is tussen cartoony en semi-realisme in. Dat betekent dat het object bestaat uit:

* Cellshading en een highlight
* Minimum aan details. Object bestaat uit lichte accenten van details
* Geen outline
* Complementair kleurcontrast ten opzichte van de donkere, blauwe achtergrond
* Objecten kunnen een glow effect krijgen.

**2: Afspraken achtergrond:**

De achtergrond begint bij de aarde, waarin alles licht is van kleur. In plaats van kometen, worden de obstakels wolken. Hoe hoger je komt, hoe donkerder de achtergrond, tot het overloop in space. Er zijn 2 achtergronden in het spel: De aarde tot de ruimte, en een achtergrond voor de ruimte. De ruimteachtergrond heeft geen gradient, omdat er in de game anders scheidingslijnen ontstaan. Zonder gradient loopt de achtergrond lekker door.

* De aarde achtergrond bestaat uit een gradient van licht (aarde) naar donker) space.
* Het eind van de achtergrond is een kopie van de ruimteachtergrond, die vanaf daar de overhand neemt in de game.
* De sterren zijn niet realistisch, zijn getekend met een default photoshop brush met aangepaste instellingen waardoor de brush een “scatter” effect krijgt.
* De sterren zijn op de achtergrond clusters/groepjes met af en toe een alleenstaande ster
* Er is verschil in grootte tussen de sterren. Sommigen zijn klein, andere groter.

**Afspraken UI:**