

**God's
Psalms of
My Memories**

Art Book

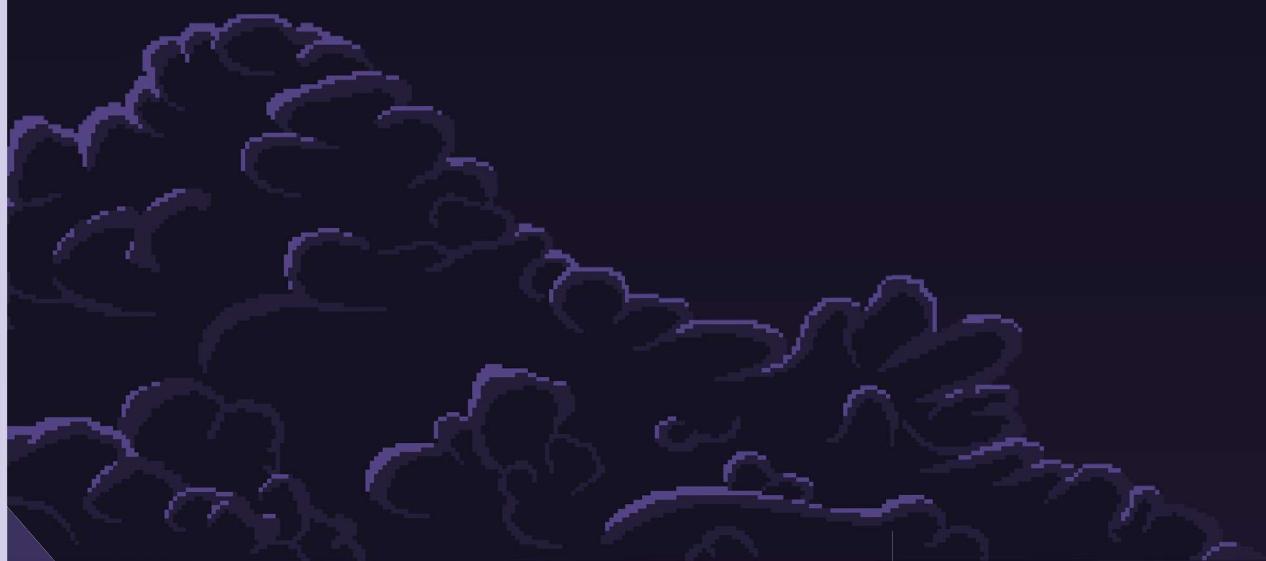
Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1	03
Einleitung	04
Story	06
Kapitel 2	07
Farbpalette	08
Charaktere	10
Objekte	16
Hintergrund	18
Technical Guidelines	23
Typographie	26
Screens	28
Kapitel 3	31
Konzepte und Prozess	32

Kapitel 1

❖ Handlung ❖

Einleitung



Paws of Memories ist ein levelbasiertes Puzzlespiel im Seitenschnitt, welches auf den Mechaniken des Spiels *Boulder Dash* basiert. Als Schützer der Erinnerungen streift der Spieler in Form einer mystischen Katze durch den Geist seiner sterbenden Freundin. Dabei gräbt er sich durch neblige Wolken, schiebt verwirrende Gedankenblasen umher und weicht negativen und traumatischen Er-

innerungen aus. Das Ziel des Spiels ist es, prägende und wunderschöne Erinnerungen im Geist der alten Frau einzusammeln, um somit mehr über die gemeinsame Vergangenheit der Charaktere zu erfahren und die Freunde auf ihren letzten Metern im Diesseits zu begleiten. Mit seiner herzergreifenden Geschichte, pastelligen Farben und niedlichen Art Style ist *Paws of Memories* auf das Vermitteln von Gefühlen und Ruhe ausgelegt. Damit hat es hauptsächlich den Charakter eines Comfort Games und spricht damit unter anderem traurende und gestresste Menschen an. Es soll entschleunigen und auf eine ruhige Art und Weise den Spieler knobeln lassen. Das folgende Art Book thematisiert die grafische Gestaltung des Spiels, welche für die Umsetzung der ruhigen und melancholischen Atmosphäre essenziell ist.





In *Paws of Memories* begibt sich der Spieler in eine mystische Traumwelt voller bunter Seifenblasen und feurigen Geistern. Pastellfarbener Nebel vor den tiefen lila Wolken des frühen Nachthimmels verleihen dem Setting seine beruhigend melancholische Stimmung. Obwohl es wie eine Traumwelt scheint, bewegt sich der Spieler jedoch vielmehr durch die Gedankengänge und Erinnerungen einer alten Frau. So stellen die nebligen Kacheln, welche es abzubauen gilt, den benebelten Geist der alten Frau dar. Kunterbunte Seifenblasen bringen Farbe in das Setting und symbolisieren verwirrende und irreführende Erinnerungen, welche der Katze wie Steine im Weg liegen. Die lodernden Flammengeister, welche für negative und traumatische Erinnerungen darstellen, sind ebenso leicht als Gegner zu erkennen. Heldenhaft durchquert das Kätzchen die immer dichteren Erinnerungen und dringt tiefer in den Geist der alten Frau ein.

Story

Es war einmal ein kleines Mädchen, dass jeden Tag durch die Wälder hinter ihrem Haus spazierte. Sie liebte die Natur und all ihre Wesen. Eines Tages hörte sie bei ihren Abenteuerreisen ein leises Wimmern im Unterholz. Neugierig wie sie war, wagte sie den Blick zwischen die Äste und entdeckte ein verletztes Kätzchen. Doch schien dies kein normales Kätzchen zu sein. So waberte das Ende des Schwanzes dieser wunderschönen, weißen Katze in einem blauen Neben unstet und sich ständig verändernd. Das kleine Mädchen jedoch interessierte sich nicht dafür, wie die Katze aussah, sondern sorgte sich ausschließlich um ihre Verletzungen. So nahm sie das Kätzchen zu sich nach Hause und pflegte es gesund. Wie es sich herausstellte war das Kätzchen ein mystisches Wesen, dass so dankbar für die selbstlose Hilfe des kleinen Mädchens war, dass es sich dazu entschloss sie ihr Leben lang zu beschützen.



Das Kätzchen begleitete das Mädchen durch Trauer und Glück, wunderschöne und traurige Zeiten. Doch irgendwann konnte selbst das Kätzchen ihre Freundin nicht mehr vor dem Lauf des Lebens schützen. Die Zeit der nun sehr alten Frau neigte sich dem Ende zu und auf ihrem Sterbebett entschied sich das Kätzchen ihre Freundin an ihr erfülltes Leben zu erinnern und sie auf ihren letzten Metern im Diesseits zu begleiten.

Als Spieler unterstützt man nun das Kätzchen auf ihrer Mission, die Erinnerungstücke der alten Frau zu finden und all den bösen Erinnerungen zu besiegen. Wird das Kätzchen Erfolg haben?



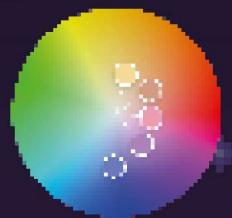
Kapitel 2

❖ Assets & Inhalt ❖

Farbpalette

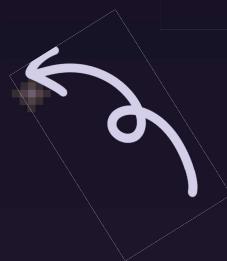
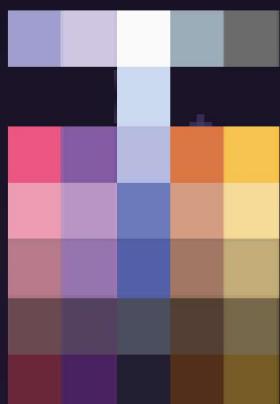
Da es sich bei Paws of Memories um ein Pixelspiel im Retrostil handelt, ist eine begrenzte Farbpalette mit ausdrucksstarkem Charakter wichtig. Die Palette besteht aus insgesamt 51 Farben und kann in vier Bereiche unterteilt werden: Hauptfarben, neutrale Töne, Highlights und Pufferfarben. Auffallend ist, dass die Palette weder Schwarz noch Weiß enthält und hauptsächlich aus warmen Tönen besteht, um dem Spiel durch Farbbegrenzung mehr Charakter zu verleihen.

F65A6D	C054E1	A4A3E7	EC7334	FBBD43	
FFD2D1	FBC9F3	D3D0F4	FFD5AD	FFEDB6	
FCAF84	EEA6E7	B6AFE7	F9B781	FEE295	
F49599	D68BD5	7E7BD2	E8965E	FAD07C	E6D5D3
DA716A	C85FAD	5E5FB1	CE6E36	DDA540	CCB6AB
C04440	983C80	534485	9E4F22	BA832A	A08066
A72729	73245F	3A1F48	763713	9B6618	574B39
561413	381132	151125	4D2509	624109	000A04
AF97DF	D8BFFC	FFF2E5	97A9C4	4B7976	241F3C



Die Hauptfarben bestehen aus fünf Tönen, die alle in Sättigung und Helligkeit variieren. Diese fünf Hauptfarben (Rosa, Lila, Blau, Orange und Gelb) befinden sich untereinander jeweils im ähnlichen Farbspektrum und werden vor allem für unterschiedliche Objekte genutzt, um dem Spieler eine einfache und intuitive Unterscheidung und Gruppierung zu ermöglichen. Die vertikalen Farbreihen ergeben sich aus den monochromatischen Farben der jeweiligen Hauptfarbe. Angesichts des Charakters des Spieles werden hauptsächlich wärmere und damit wohlige Farben verwendet, aber auch kontrastreiche Farben wie Blau und Violett sind enthalten, um mehr Raum für eine expressive Farbverwendung zu lassen.

Für die neutralen Töne (rechts) werden kühle Brauntöne anstelle von Grautönen verwendet, um die Farbpalette und damit das Erscheinungsbild des Spiels warmzuhalten. Die Highlights (unten) können mit ihren kühlen Farben zur Akzentuierung eingesetzt werden und die Pufferfarben (unten rechts) sind für Sonderfarben, die nicht durch die Farbpalette abgedeckt sind und ergänzt werden.



So sah die erste Version der Farbpalette aus; Sie besaß weniger Farben, die nicht allzu sehr miteinander harmonieren. Das Problem wurde gelöst, indem allen Farben einen Orange- und Grün-Stich gegeben wurde, damit sie einheitlicher werden.



Da es sich bei unserem spielbaren Charakter um eine spirituelle Katze handelt, wird sie als einziges Objekt im Spiel mit der Farbe Weiß assoziiert. Dies hat zwei Funktionen; zum einen ist weiß eine neutrale Farbe, die für Rein- und Klarheit und das Gute steht. Zum anderen hebt sich der Charakter so stärker vom dunklen Hintergrund und anderen Objekten ab, was dem Spieler eine leichte Identifikation ermöglicht.

Auf der anderen Seite haben wir die zwei Gegnertypen; ein orange-gelber Geist, der für negative Erinnerungen steht und ein unbesiegbarer, lila Geist, die traumatische Ereignisse repräsentiert. Dadurch, dass diese Geister stark an Flammen erinnern, wird sich an ebendiesem Farbschema orientiert, da kühle Flammen mit erhöhter Hitze und somit höherer Gefahr verbunden werden. Eine milde, orange Flamme, die trügerisch und ungeduldig wirkt und eine lila Flamme für starke Emotionalität und Trauer.



Charaktere

Ihre Statur und Augenbrauen verleihen ihr ein charakterstarkes Aussehen.

CCB6AB
574B39
F49599
FFF2F5
D3D0F4
7E7BD2
3A1F48

Ein runder Kopf und ein eckiger Körper unterstreichen ihre freundliche und offene, aber auch bodenständige und starke Art.

Die aufgestellten Ohren und ihr konzentrierter Blick lassen sie aufmerksam und spielerisch erscheinen.

Ihre Verbindung zur Spiritualität wird mit einem Blauen Schwanz symbolisiert.

Front



Rückseite



Katze

Der Hauptcharakter des Spieles und Sammler der Erinnerungen, ist eine verspielte Katze mit Verbindungen zum Übermenschlichen. Da Katzen unabhängige, neugierige und selbstbewusste Tiere sind, wirkte sie Ideal für die Rolle eines Haustieres und eines Hüters. Ihr Erscheinungsbild wirkt deshalb nicht nur niedlich und sanft, sondern auch aufgeweckt und stolz.



Die Laufanimation der Katze besteht aus einer vier-Frame-Sequenz. Dabei wurden die Bewegungen der Pfoten, Kopf und Schwanz implementiert.

Für die Wühl-Animation hebt die Katze ihre Pfote an, um sich im Weg befindenden Nebel aufzulösen. Ihr Körper nähert sich dem Boden, um mehr Schwung in die Bewegung zu bringen und ihre Augenbrauen ziehen sich wegen der kleinen Anstrengung zusammen.



Bei der Idle-Animation können die einzelnen Abläufe der Animation in der Reihenfolge zufällig variieren. Jedoch beginnt jede Idle Animation mit dem Setzen der Katze. Neben der primären Setzen-Bewegung blinzelt die Katze und bewegt ihren Schwanz.



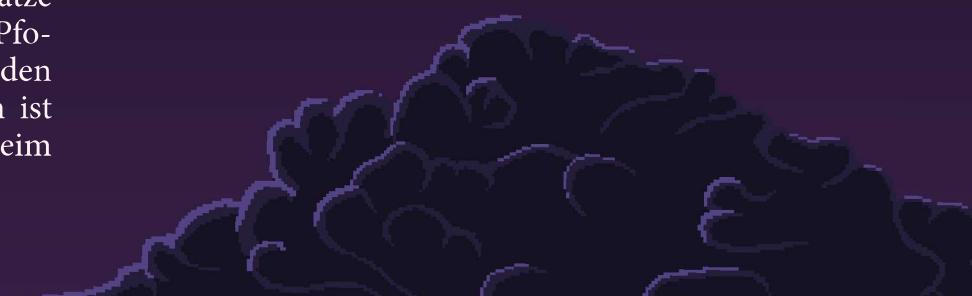
Sitzt die Katze, kann eine wellenförmige Schwanzbewegung, abgespielt werden. Durch die gleichmäßige Bewegung vermittelt die Katze einen wartenden Eindruck. Diese Animation kann bis Abbruch in Schleife abgespielt werden.



Eine weitere Möglichkeit wäre, dass die Katze ihre Pfote hebt, sich putzt und danach ihre Pfote wieder senkt. Diese Animation hat eine feste Reihenfolge und hängt zusammen.

Bei dieser schließt die Katze die Augen, wenn die ihre Pfote hochnimmt und bewegt den Kopf beim Putzen. Zudem ist ein rosa Pixel der Zunge beim Lecken zu sehen.

Eine andere mögliche Animation wäre, dass sich die Katze aus der sitzenden Ausgangsposition hinlegt und einschläft. Das Schlafen der Katze wird durch das langsame Heben und Senken ihres Brustkorbs dargestellt. Die beiden Frames des Schlafens werden, bis der Spieler sich wieder bewegt, in Schleife abgespielt.





Bei der Schadensanimation bekommt die Katze für einen rötlichen Farbton. Da Rot eine Warnfarbe ist wird dem Spieler damit vermittelt mehr Vorsicht walten zu lassen. Die Symbolik der Farbe wird auch durch die Bewegung der Katze unterstrichen. So stellt sie ihren Schwanz gerade auf und duckt sich ein wenig nach unten. Zudem ist in der geduckten Haltung ihr Mund ein kleines bisschen geöffnet und ihre Augen weit aufgerissen, was ein leichtes Fauchen darstellen soll.



Verliert der Spieler alle drei Herzen, so wird beim dritten Mal Schaden nehmen die Todesanimation eingeleitet. Bei dieser legt sich die Katze hin und löst sich anschließend in gelbe Partikel auf. Da *Paws of Memories* eher eine beruhigende und tröstende Wirkung haben soll, die Darstellung des unverblümten Tods unpassend. Daher löst sich die Katze in Sternenstaub auf, anstatt zu sterben. Zudem vermittelt die goldgelbe Farbe der Partikel ein positives bzw. melancholisches Gefühl im Zusammenhang des Sterbens.

Oranger Geist

Ein orange leuchtender Geist, der an eine Flamme erinnert, und damit der erste Gegnertyp. Er schwirrt umher und repräsentiert negative Erinnerungen, die die alte Frau plagen. Der runde Körper und der gelangweilte Gesichtsausdruck mögen einen trügerisch netten Eindruck vermitteln, doch die spitz zulaufende Form vermitteln, dass der Spieler sich lieber fern halten sollte.



Die Todesanimation zeigt, wie der Geist mit einem fröhlichen Gesicht erlischt, da die negative Erinnerung erfolgreich beseitigt wurde und sie keinen Groll mehr zu hegen braucht.



FFEDB6

FAD07C

E8965E

561413

Die Idle-Animation (oben) und die Lauf-Animation (unten) benutzen denselben Sprite, der an eine lodernde Flamme erinnert. Während die Idle-Animation den Geist mit stoischem Ausdruck zeigt, verzieht die Flamme beim Laufen ihr Gesicht und dreht sich in Laufrichtung, um ihr Ziel zu verfolgen.

Lila Geist

Eine gefährlichere und mürrische Version des orangen Geistes, die unbesiegbar ist und traumatische, prägende Erinnerungen darstellt. Ein böser Gesichtsausdruck, kühle Farben und ein kantigeres Design zeigen, dass dem lila Geist am besten aus dem Weg gegangen werden sollte.



D8BFEC

D68BD5

983C80

561413



Die Idle-Animation (oben) und die Lauf-Animation (unten) des lila Geistes verhält sie ähnlich wie die, des orangen Geistes, da auch hier die gleichen Sprites benutzt werden, der Geist lediglich seine Blickrichtung ändert und die Grimasse verzieht. Bei allen Bewegungen kommt die Lichtquelle trotz der Bewegung von derselben Seite, um ein flüssigeres Erscheinungsbild zu ermöglichen.



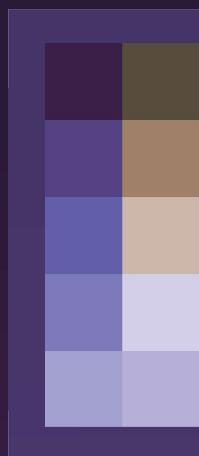
Objekte

Die Objekte bilden wichtige Assets, die die Spielwelt zusammenbringen und ihr Leben einhauchen. Es werden zwischen Umgebungsobjekten, die das Umfeld bilden, und interaktiven Objekten, die vom Spieler beeinflusst werden können, unterschieden.

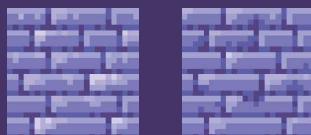
Umgebungsobjekte



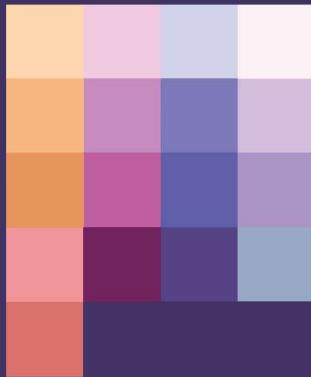
Der dichte Nebel stellt das Hindernis dar, durch das die Katze ihren Weg finden muss. Als Repräsentation für wirre Gedanken löst er sich auf, sobald sie sich darin herumtreibt. Da es sich wie bei den Wänden auch um ein Umgebungsobjekte handelt, besitzen beide eine ähnliche, kühle, lila-blaue Farbgruppierung.



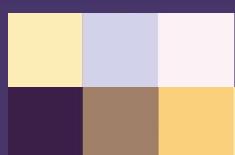
Die Walls stellen feste Hindernisse im Spiel dar. Symbolisch stellen Ziegelsteinwände meistens auch Hindernisse dar, und aus diesem Grund wurde sie im Spiel übernommen. Die Farbpalette wurde dem Hintergrund angepasst. Die Tür stellt symbolisch einen Ausgang dar, also wurde sie ebenso übernommen. Ihre Farbpalette besteht aus einem entsättigten Braun.



Interaktive Objekte



Die Seifenblasen beinhalten eine Mischung von lila (Umgebung), rosa (Gegner) und gelb Tönen (Erinnerungen), da sie eine sowohl Umgebungsobjekte, eine Art Gegner und Erinnerungen darstellen. Die große Farbpalette spiegelt das Chaotische dieser Erinnerungen wider.



Fotos geben Momenten und Erinnerungen die Möglichkeit, eingefangen zu werden und physische Form anzunehmen. So zeigen die warmtönigen, vergilbten Polaroids Szenen aus alten Tagen, die der Spieler einsammelt und als Katze hüten muss. Die Animation zeigt eine Lichtreflexion über das Foto schimmern, um dem Spieler besser aufzufallen.

Hintergrund

Der Sternenhimmel dient als Haupt-Hintergrund im Spiel und wird dem Spieler am meisten angezeigt. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass er die magische, traumhafte Stimmung des Spieles klar wiedergibt.



Um den Hintergrund möglichst neutral zu halten, besteht er fast ausschließlich aus kühlen Blautönen und einige Beige und Gelbtöne, um etwas Abwechslung zwischen den größeren Sternen hineinzubringen. Das Wichtigste an der Farbpalette war, dass die Signalgebung der Objekte im Gameplay, welche durch Farben unterstützt werden, klar erkennbar bleiben.

FFEDB6

7E7BD2

E6D5D3

5E5FB1

A08066

534485

574B39

3A1F48

151125

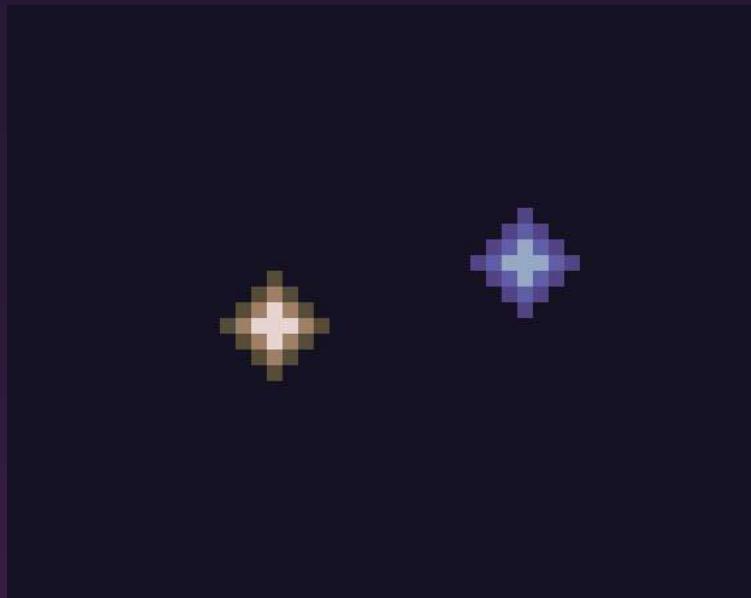
Der Hintergrund besteht aus drei Grund-Layern. Der Übergang im ersten Layer erzeugt das Gefühl einer untergegangener Sonne unter dem Horizont, oder auch einen durch Straßenlicht verschmutztem Himmel. Der Beginn der Nacht wird in der oberen Hälfte dargestellt, wo der Sternenhimmel schon klar zu sehen ist.



Der zweite Layer besteht aus drei verschiedenen Blautönen, die durch ihre verschiedenen Helligkeiten Tiefe ins Bild bringen, helle Sterne erscheinen somit näher, dunklere befinden sich weiter weg. Erkennbar sind sowohl einige größere Gruppierungen von Sternen als auch weniger beleuchtete Stellen. Dies verleiht dem Hintergrund ein Gleichgewicht zwischen Positiv- und Negativ Space.

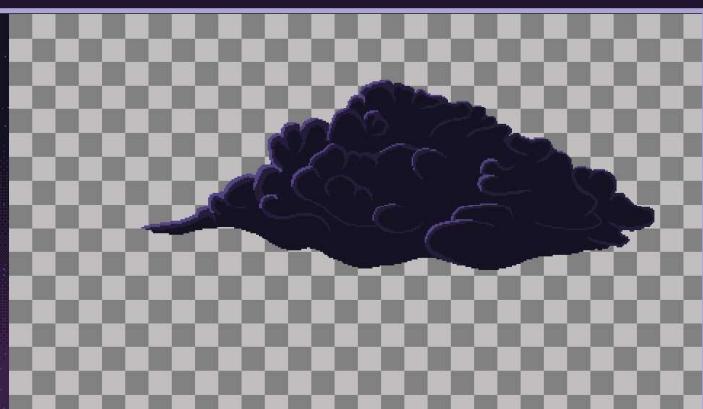
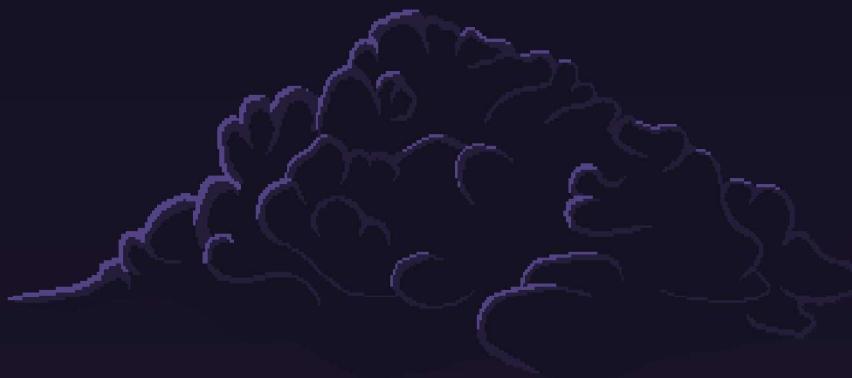


Die großen Sterne haben zwei Varianten, was die Farbtöne angeht. Der blaue Stern passt gut zum Hintergrund und die von der Mitte des Sterns nach außen dunkler werdende Blautöne vermitteln eine Art „glühen“. Dieselbe Technik wurde bei den gelben Sternen angewandt, aber um das Glühen realistischer darzustellen, wurden einige Beige Farbtöne verwendet.



Hintergrund-Animationen

Die Wolken sind ein zentraler Bestandteil des Hintergrundes. Sie ziehen während des Spieles langsam auf dem Bildschirm horizontal vorbei, um dem Spiel zusätzlich Atmosphäre zu geben. Obwohl es keine Form der Beleuchtung im Spiel gibt, wird durch die Anordnung von helleren Violett-tönen an der linken oberen Seite der Wolken der Mond angedeutet.



Damit die Wolken nicht die ganze Zeit den Himmel einnehmen und die Wiederholung der Animationssequenz nicht zu repetitiv ist, ist der Layer der Wolken doppelt so lang wie der Bildschirm selbst. Somit wird dem Hintergrund genug Freiraum gegeben.

Zusätzlich wurden die größeren Sterne mit kleinen Animationen versehen, um den Hintergrund noch belebter zu gestalten. Die Sterne blinken kurz in abwechselnder Reihenfolge (Animation-Sequenz oben).



Der Startbildschirm

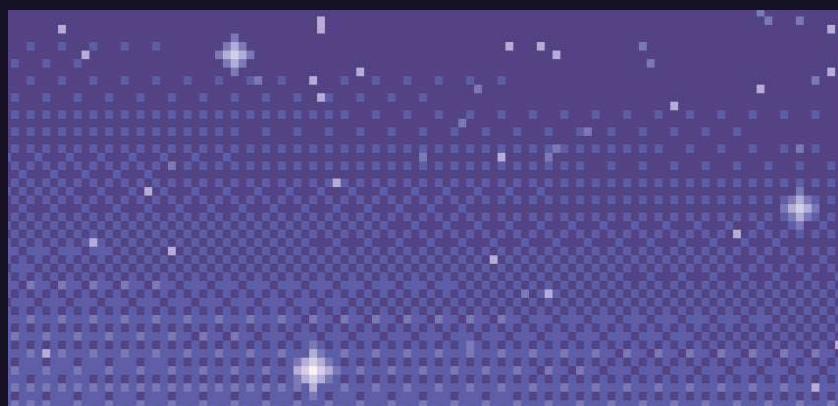
Rechts ist das Hauptmenü zu sehen. Die Outlines der Umgebung verleihen dem Artwork des Titelbildschirms eine Art Rahmen um den eigentlichen Inhalt. Als Grundlage wurde die Story basierte Artwork der Galerie genommen. Um aber möglichst wenig zu verraten, bevor der Spieler das Spiel überhaupt begonnen hat, sieht man nur die Outlines der Landschaft beim Sonnenuntergang.



Was die generelle Farbpalette des Hintergrundes angeht, wurde hier viel mehr Freiheit genommen, da die Signale der Farben im Gameplay hier den Spieler noch nicht betrifft. Das Ziel war es, einen Übergang zwischen Tag und Nacht zu schaffen. Anders als beim Gameplay-Hintergrund, wurden hier mehrere Farben verwendet, um den Übergang optisch ansprechend zu gestalten. Um den Übergang zwischen Orange und Blau natürlicher zu gestalten, wurde hier ein weiches Rosa verwendet, was den großen Unterschied zwischen den zwei Basisfarben aus ebnet.

534485
7E7BD2
5E5FB1
D68BD5
E8965E
DA716A

Das Konzept der Sterne wurde vom In-Game Hintergrund übernommen. Die Farbe wurde zu einem helleren Gradient geändert, um die Farbe der Outlines von den Schriften etwas in den Hintergrund einzubringen. Außerdem dienen die Sterne als Übergang zum In-Game Hintergrund.



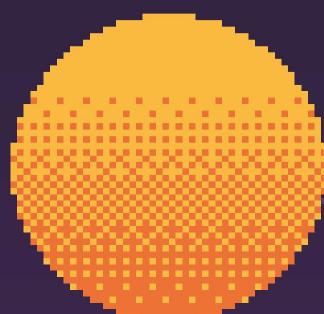
F9B781
DDA540
BA832A
7E7BD2
534485

Die Wolke wurde vom In-Game Hintergrund ebenfalls übernommen. Um die Reflexion der Sonne darzustellen, wurden die beleuchteten Stellen in verschiedenen Gelbtönen gefärbt.



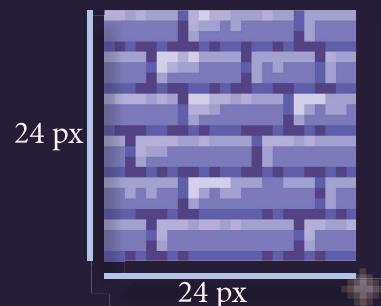
Um die Sonne vom gleichfarbigen Hintergrund hervorzuheben, wurden hier zwei Hauptfarben der Farbpalette benutzt.

EC7334 FBBB43



Technical Guidelines

Die Tiles von Objekten und Charaktere sind 24 x 24 Pixel groß.



24 px

24 px

Die Größe aller Hintergründe ist 480 x 270 Pixel



Benutzte Programme und Dateitypen

Zur Erstellung der Artworks wurde Aseprite benutzt. Exportiert wurden die Grafiken als PNG Datei.

User Interface



Jegliche interaktive Texte sind hell umrandet, damit sie unabhängig von der Hintergrundfarbe klar erkennbar bleiben.



Ausgewählte Buttons haben eine zusätzliche Schicht helle Umrandung und werden mit einem Stern markiert, welches im Logo wiederzufinden ist und sie somit einen einheitlichen Stil schafft.

❖ Start Game

❖ Exit Game

Start Game

Exit Game

Ingame Menu

Sowohl Menu, Resume, Gallery und Exit Game haben die gleiche Schriftart und Schriftgröße. Da jedoch Menu die Überschrift ist und nicht auswählbar, muss kenntlich gemacht werden, dass sie ein statisches Element des Layouts ist. Dafür liegt sie durch eine harte Kante und farbig abgetrennt, mit etwas mehr Abstand entfernt von den anderen Wörtern.

Oben auf dem Menü sitzt die Katze und schaut in den Bildschirm hinein. Wäre das Spiel nicht ausgeblendet, würde sie auf den Spielbildschirm schauen. So wirkt es, als würde sie darauf warten, in das Spiel zurückzukehren.



Das Ingame Menu liegt wie ein verspielter Aufkleber auf dem Spielbildschirm. Dabei wird das eigentliche Spiel im Hintergrund jedoch ausgeblendet. Die Farben des Menüs sind dieselben, wie jene der Lebens- und Levelanzeige im Spiel. Dadurch wird ein einheitliches Layout und eine Zusammengehörigkeit der verschiedenen Anzeigeelemente erzeugt.

25

Typography

Für die Überschriften und das Logo wurde die Schriftart „Sacramento“ verwendet. Die Rundungen und kleinere Schwingungen passen zum Komfort artigem Stil des Spiels, und trägt somit zur Atmosphäre des Spiels bei.

Sacramento

„Sacramento“ ist außerdem trotz den kleineren Verzierungen gut lesbar. Sonstige In-Game Texte behalten den Stil vom Logo, haben aber eine dinnere Umrandung und wenige Verzierungen, weil hier die Funktionalität im Vordergrund steht.

Menu

Resume

Minion Pro

Für die Schriftart der Art-Bible wurde Minion Pro benutzt. Selbst nach längerem Lesen ist sie nicht unangenehm für die Augen und passt gut zum dunklen Hintergrund.

Logo

Das Logo ist ein wichtiges Mittel zur Identifikation und Repräsentation seines Produktes. Deshalb handelt es sich bei *Paws of Memories* um ein Kombinationslogo, das Schrift und Symbol vereint. Dadurch implementiert es Inhalte aus dem Spiel und gewinnt an Wiedererkennungswert.

Schriftart: Fontleroy Brown mit abgeändertem „P“

Diese Schriftart wirkt aufgrund ihrer Serifen seriös, lässt dank der Rundungen jedoch noch Platz für spielerische und organische Elemente.

Ein asymmetrisches Logo sorgt für ein dynamisches Erscheinungsbild.



Eine helle Umrandung erleichtert die Gruppierung des Logos und lässt die dunkle Schrift besser hervortreten. Dies erhöht die Lesbarkeit, insbesondere wenn das Logo auf einem dunklen Hintergrund erscheint.

D3D0F4
7E7BD2
5E5FB1
534485
3A1F48
151125

Das Logo besteht aus 6 kühlen Farben, die in einer ähnlichen Farbgruppe sind. Dadurch erscheint es einheitlicher, wirkt durch die verschiedene Farbnutzung jedoch auch interessanter. Diese Farben werden zudem für viele Spielemente (wie dem Hintergrund oder den Tiles) benutzt.

Screens

Ingame-Screens helfen, einen besseren Einblick in die Spielwelt zu erlangen und ein Gefühl für das Spielkonzept und die Stimmung eines Spieles zu entwickeln. Bei den folgenden Screens handelt es sich vor allem noch um Konzepte und Visionen, die ausgereift und implementiert werden sollen.



Level Mockup*

3/3 Lvl 1/3 2/8



Der Spielbildschirm ist aus dem spielbaren Bereich, Barrieren in Form von Wänden, dem Hintergrund und einer Lebens- und Levelanzeige rechts oben aufgebaut. Der Spieler bewegt sich über den durch unüberwindbare Wände abgegrenzten, spielbaren Bereich. Im spielbaren Bereich befinden sich abbaubare Nebelkacheln, fallende und bewegbare Seifenblasen, umherstreifende Gegner (, welche jedoch keinen Nebel passieren können), verlorene Erinnerungsstücke und die Tür, welche den Übergang zum nächsten Level darstellt. Insgesamt vermitteln die Farben und vielen Nachthimmel Elemente des Spielbildschirms das Gefühl in einer Traumwelt zu sein.

Game Over

Der Game Over-Screen stellt den Sternenhimmel mit Wolken im Hintergrund dar. In der oberen Hälfte des Bildschirms steht im Stil des Logos „Game Over“, auf dem die Katze schlafend liegt. Da *Paws of Memories* ein Comfort Game ist, sollte eine Niederlage im Spiel den Spieler nicht entmutigen, weshalb eine simple Komposition mit begrenzten, kühlen Farben gewählt wurde. So hat Blau eine beruhigende Wirkung, während Lila mit Empathie und Komfort assoziiert werden kann.





Galerie



Die Galerie ermöglicht es dem Spieler, gesammelte Erinnerungen in Form von Polaroids zu betrachten und soll damit einen nostalgischen Ort darstellen. Die Ansicht soll an ein Fotobuch erinnert, durch das geblättert wird und die warmen Farben des vergilbten Fotos sollen Komfort geben, während sie an längst vergangene Tage erinnern. Anstelle von Worten werden Bilder benutzt, um dem Spieler mehr Interpretationsfreiheit zu geben und sich besser hineinversetzen zu können. Die schräge Ansicht bringt Dynamik in die Szene und lässt den Anschein erwecken, ein Buch in den Händen zu halten.

Kapitel 3

❖ Entwürfe & Ideen ❖

Konzepte und Prozess

Bevor sich ein Design festigt, legt es oftmals einen langen Weg von Skizze bis zum Endprodukt hinter sich und unterzieht sich vielen Änderungen, um mit der Vision übereinstimmen zu können. Hier werden Skizzen und verworfene Prototypen, die es nicht ins Spiel geschafft haben, gezeigt und genauer beschrieben.

Katze



Skizzen:

Die Katze besaß eine helle und eine dunkle Variante sowie ein seriöses, gleichzeitig auch niedliches Erscheinung. Ihre Verbindung zum Spirituellen wird mit dem dritten Auge auf ihrer Stirn und dem nebeligen Schwanz gezeigt.



Bei den ersten Versionen der Katze ging es vor allem darum, verschiedene Körperproportionen auszuprobieren und mit Farbkombinationen zu experimentieren. Die Katze verlor wegen der schweren Darstellung zudem ihr drittes Auge, gewann aber Augenbrauen, die sie ausdrucksstärker machen.



Nachdem die Grundidee der Katze festgelegt war, wurde sich nun mehr auf eine verbesserte Farbharmonie konzentriert. Es wurde mit verschiedenen Fellfarben gespielt, jedoch blieb die Katze letzten Endes bei ihrem hellen Fell, um sie besser von dunklem Hintergrund unterscheiden zu können.



Bei den letzten Versionen ging es um den Feinschliff. So wurden Pfoten und Schwanz verändert und letzten Endes wurden die Farben der Katze an die Farbpalette angepasst, wodurch sie ein wärmeres Aussehen bekam.

Gegner



Skizzen:

Da es sich bei den Gegnern um Erinnerungen handelt, war die Überlegung, einen Geistähnlichen Gegner (wie die ‚Dust Sprites‘ aus dem Spiel *Stardew Valley*) oder einen Parasiten zu nehmen. Die Skizzen wurden jedoch wieder verworfen, da sie nicht zum Charakter des Spiels passten.



Bei den obigen Designs handelt es sich um weitere Ideen für Gegnertypen, die verworfen wurden, da sie narrativ schwer zu erklären waren und etwas zu gruselig wirkten. Ihnen wurde aufgrund der Assoziation mit Gefahr die Farbe Rot gegeben.



Bei diesem Design wurde sich an den ‚Magma Sprites‘ aus *Stardew Valley* orientiert. Das Design wirkt aufgrund der Mimik freundlicher und zuvorkommender, als die bisherigen Skizzen und passt somit besser in das Spiel. Aufgrund der Ähnlichkeit mit Feuer und der dreieckigen, spitzen Figur wirkt der Gegner dennoch gefährlich.



Die Farben wurden nun an die Farbpalette angepasst, wobei es eine Version mit saturierten Farben, und eine mit gedämpften Farben gab. Zudem wurde die Umrandung mit einer hellen Farbe gezeichnet, um den Gegner mehr vom Hintergrund hervorzuheben.



Da der helle Rahmen im Mockup-Gamescreen eher störte, anstatt dem Spieler eine einfache Unterscheidung zu erleichtern, wurde dem orangen Geist wieder eine dunkle Umrandung gegeben. Die Farben wurden abgeändert, um ein stimmigeres Bild zu erzeugen. Zudem ist das Design oben etwas abgerundet, um mehr an ein Geist anstelle einer Flamme zu erinnern.



Dies ist die erste Skizze für den zweiten Gegnertypen. Sie folgt dem Schema der anderen Objekte; ein dunkler Rahmen, der das Objekt abgrenzt, und eine der fünf zugeordneten Hauptfarben.



Die Farben wurden an die Farbpalette angepasst, zudem wurde auch hier mit einer hellen Umrandung experimentiert. Aufgrund der grellen Farben stach der Gegner leider zu stark heraus.



Für den zweiten Gegnertypen wurden nun also verschiedene Farbvariationen ausprobiert, um zu schauen, was am besten mit dem Hintergrund und den anderen Assets harmoniert, sich jedoch gleichzeitig vom orangen Geist abhebt. Diese Farbvariationen wurden verworfen, weil sie diesen Kriterien nicht entsprachen.



Dies ist das finale Design, ein lila Geist. Durch den Lilaton wird der Eindruck einer kühlen Flamme vermittelt, die gefährlicher wirkt, als die orangefarbene Flamme des ersten Gegnertypen. Gleichzeitig passt sie in das Gesamtbild des Spieles und signalisiert dem Spieler, dass dieser Acht geben soll.

Logo

Paws of Memories

Paws of Memories

Für das Logo wurden sich zuerst verschiedene Schriftarten angeschaut, um herauszufinden, welche Paws of Memories am besten repräsentiert. Da das Spiel tröstend sein soll, werden auf harte Kanten und Ecken verzichtet. Eine Serifenschrift hilft, trotz Rundungen Seriosität zu bewahren, so wurde sich für die Schriftart Fontleroy Brown entschieden, da sie eine gute Balance aus Verspieltheit und Ernsthaftigkeit ergibt.

Paws of
Memories

Paws of
Memories

Paws of
Memories

Nachdem sich auf die Schriftart geeinigt wurde, wurden für die Form des Logos unterschiedliche Platzierungen der Wörter ausprobiert. Zudem wurde das „P“ abgeändert und schwungvoller gestaltet und es wurden anhand der Sterne Symbole in das Logo implementiert, um es interessanter zu gestalten.

Paws of
Memories

Paws of
Memories

Paws of
Memories

Für die Farbe wurde ein Farbübergang eingefügt. Da sich herausstellte, dass das Logo schlecht auf dunklem Hintergrund zu erkennen ist, wurde zusätzlich noch ein helles Element in das Logo eingebunden. Obwohl die Wolke das Design interessanter wirken lässt, ändert sie leider eher wenig an der Lesbarkeit der Schrift. So wurde dem Schriftzug einen hellen Rahmen verliehen und in Kombination aus Form und Farbe entstand das fertige Logo für *Paws of Memories*.

ENDE

❖ Die Katze ruft! ❖