# Protokoll 05.05.23

Layout Artbibel

Zu klärende Themen:  
Wie gestalten wir das Layout?  
Wer übernimmt welchen Teil der Artbibel?  
Name der Katze?  
Welche Assets sind noch zu erstellen?

Aufteilung:

* Titelblatt
  + Rahmen um Seiten
* Inhaltsverzeichnis
* Kurze Erläuterungen zum Game-Projekt (Text mit max. 2.500 bis 5.500 Zeichen inkl. Leerzeichen):
  + Titel des Games
  + Vision-Mission-Statement des Game-Projekts (z.B. Ziele, Zielgruppe, Orientierung an einem ausgewählten Game, Genre o.ä.)
  + Kurzer Überblick über Story, Setting, Regeln und Mechaniken
* Style-Vorgaben (immer mit aussagekräftigen visuellen Beispielen aufzeigen) nicht nur Text und einer kurzen Begründung:
  + Farbwelt (Farbpalette inkl. RGB-Farbwerte und Einsatz der Farben)
  + Bild- und Formsprache (z.B. Vorgaben an Vorder-/Hintergrundgestaltung, Motivauswahl, Perspektiven, Ebenen o.ä.)
  + Typografie
  + UI-Vorgaben (z.B. Buttons, Menüs, Fenster und sonstige UI-Elemente)
  + Game-Logo
  + Technical-Art-Vorgaben (z.B. Vorgaben an Dateiformate, Aspect Ratios, Asset-Größen, Skalierung, Vorgaben an Tilesets & Atlanten)
* Game Assets: Aussagekräftige Beispiele für Gegner, Player, sonstige Objekte., inkl. Animationsschritte, Einsatz (z.B. Waffen abfeuern usw.) und Interaktionsmöglichkeiten (z.B. An-/Abkoppeln, Kollision usw.)
  + Vorlagen
  + Interaktive Objekte
    - Walls/Tür
    - Boulders
    - Tiles
    - Polaroids
  + Animationen (Katze)
    - Laufen
    - Idle
    - Demage
    - Death
    - Digging
  + Gegnertypen
  + Hintergründe
* Mind. eine aussagekräftige Game-Play-Ansicht eines ersten Screens/Level-Entwurfes
* Gamestate-Screens (z.B. Hauptmenü, Ingame Menu, Game-Over)
* Anlagen: Eine aussagekräftige Zusammenstellung der im Rahmen des Projekts/Kurses entwickelte Konzeptideen, Prototypen und Varianten (auch wenn sie verworfen wurden). Hiermit wird u.a. der Arbeitsprozess belegt

Ideen:

* Home Menü zweiteilig:
  + Erst ein Sonnenuntergang mit Varanda und Baum und Ambiente für das Einleben in das Spiel (Nur Ambiente Geräusche)
  + Dann rauszoomen in den Himmel und Logo und Buttens um das Spiel zu starten (vielleicht auch da dann Titelmusik)

Ein Bild, das Text, Fiktion, Cartoon, Anime enthält.

Automatisch generierte BeschreibungArt Bibel:

* Art Bibel in Design von einem Fotobuch -> verworfen weil zu aufwendig
* Dunkel lila Hintergrund
* Bordüre/ Ramen um jede Seite
* Einfarbiger Hintergrund mit farbigen Flashes zur Blickführung

Ein Bild, das Text, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung