|  |
| --- |
| b.i.b. International College |
| Designrichtlinien Quantums Quest |
|  |

|  |
| --- |
| Fabian Meise  [Wählen Sie das Datum aus] |

Inhaltsverzeichnis

[1. Vorwort 1](#_Toc391408971)

[2. Gamedesign 2](#_Toc391408972)

[2.1 Farbtabelle 3](#_Toc391408973)

[2.2 Schrift 3](#_Toc391408974)

[3. Spielelemente 4](#_Toc391408975)

[3.1 Allgemeine Spielelemente 4](#_Toc391408976)

[3.2 Charaktere 4](#_Toc391408977)

[3.3 Szenen 4](#_Toc391408978)

[3.3.1 Menü 4](#_Toc391408979)

[3.3.2 Minispiele 4](#_Toc391408980)

# Vorwort

Um im fertigen Spiel eine klare optische Struktur zu schaffen haben wir uns entschieden eine Designrichtlinie für die Benutzeroberfläche zu erstellen. Sie soll als Vorlage für die Entwickler dienen.

Im folgenden Dokument werden Design und Farbkonzept erläutert.

Anschließend werden Spielelemente gezeigt, welche nach besten Wissen und Gewissen nachzugestalten sind.

# Gamedesign

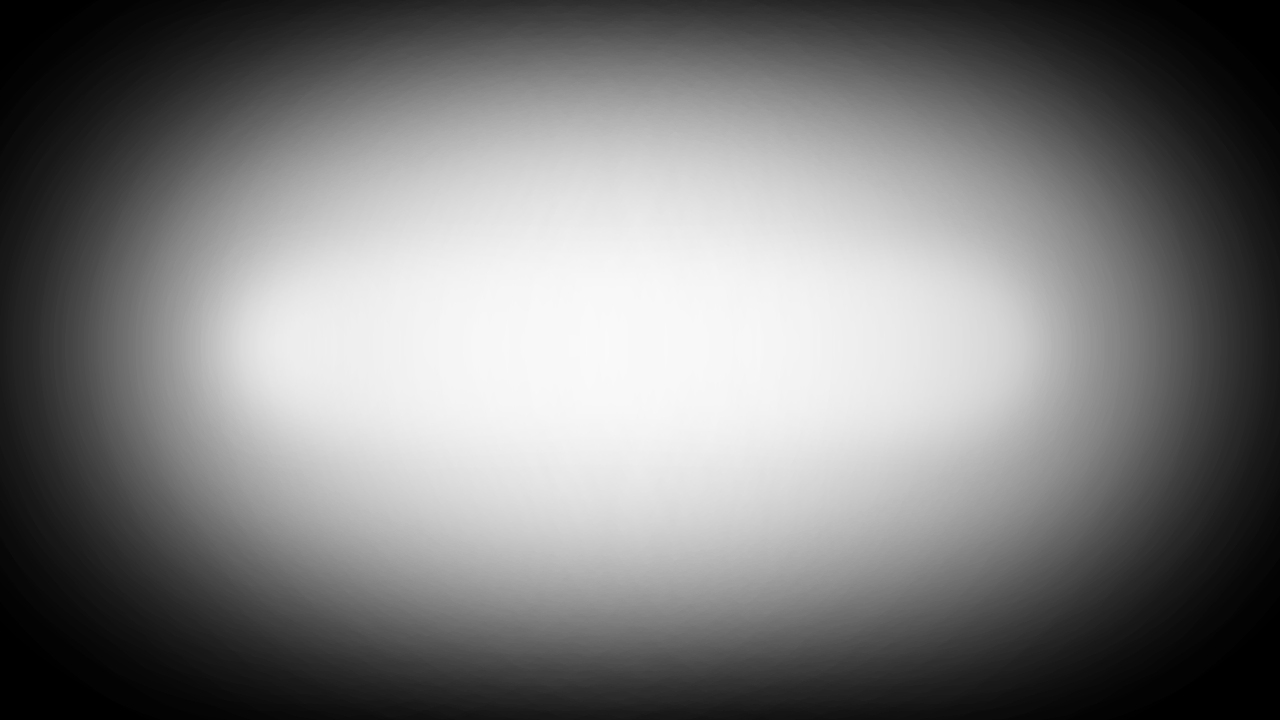
Alle Spiele und Oberflächen werden in einer 2D-Perspektive gehalten. Dabei orientiert sich das Gamedesign an den Spielen, „Badlands“(unteres Bild) und „Limbo“(oberes Bild).

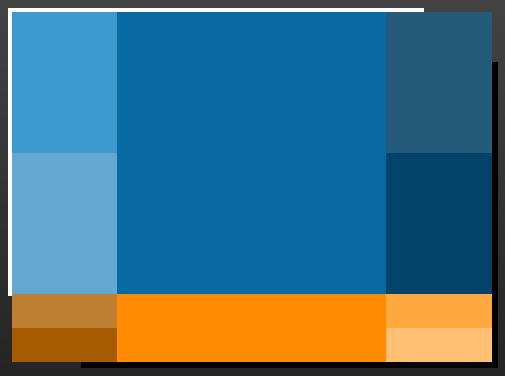


Bildquelle: http://blog.gsmarena.com/badland-for-ios-game-review

http://media.edge-online.com/wp-content/uploads/edgeonline/2013/03/limbo01.jpg

Deutlich zu erkennen ist, dass die Farbe Schwarz im Vordergrund steht. Dies soll dem Spiel die Illusion einer dunklen Zukunft vermitteln und gleichzeitig den Abstand zur Realität erhöhen. Um das Spiel jedoch nicht zu trist wirken zu lassen steht eine Farbpalette zur Verfügung. Diese Farben sorgen für ein Corporate Design.

Dieser Effekt wird zum einem durch ein intensives Nutzen von Grautönen. Zum anderen wird über jede Szene ein Filter gelegt.



Dabei wird Blau als primäre Komplementärfarbe gewählt. Die ersten LEDs waren auch blau, hierdurch wird Bezug zu unserem technisch Orientierten Spiel „Quantums Quest“ genommen. Orange dient als Komplementärfarbe zu Blau. Dadurch gibt es eine aufhellende Alternative zum Schwarz/Weißkontrast.

## 2.1 Farbtabelle

|  |  |
| --- | --- |
| **Blau** | **Orange** |
| #3D9AD1 | #BF7F30 |
| #64A8D1 | #A65B00 |
| #0969A2 | #FF8C00 |
| #245A7A | #FFA940 |
| #03436A | #FFC073 |

## 2.2 Schrift

Die allgemein zu wählende Schrift ist Arial. Sie ist auch die Standardschrift in Unity3d.

# Spielelemente

## 3.1 Oberflächenelemente

Texte

Knöpfe

## 3.2 Charaktere

Supercomputer Quantum

Helfer Qubit

## 3.3 Szenen

### 3.3.1 Menü

Loginmenü

Hauptmenü

### 3.3.2 Minispiele

Lockpickspiel

Galaxy Invaders

Wohnheimspiel

Angelspiel

Bosskampf