

Style Guide Art Department

Inhaltsverzeichnis:

1.1 Allgemein.....	3
1.1.1 Technical- Art Vorgaben Vorgaben an Dateiformate.....	3-4
1.2 Kurze Erklärung zum Game-Projekt.....	5
1.2.1 Spieltitel.....	5
1.2.2 Ziel Orientierung an ausgewähltem Genre.....	5
1.2.3 Zielgruppe.....	5
1.3 Grafikdesign.....	6
1.3.1 Farbwelt.....	6-10
1.3.2 Formsprache.....	11-12
1.4 Illustrationen.....	13-15
1.4.1 Art Style.....	15-16
1.5 Logo Design & Typographie.....	17
1.5.1 Logo Design.....	17-18
1.5.2 Typographie.....	19
1.6 Moodboards.....	20
1.6.1 General.....	20

1.6.2 Player Character.....	21
1.6.3 Gegner.....	22
1.6.4 Umgebung/Dungeon.....	23-25
1.6.5 Objekte.....	26
1.7 Concept Art.....	27
1.7.1 Player character.....	27-28
1.7.2 Gegner.....	29
1.7.3 Umgebung.....	30
1.8 Anlagen, Konzeptideen.....	31-32

1.1 Allgemein:

1.1.1 Technical- Art Vorgaben Vorgaben an Dateiformate

Allgemeine Tilegröße: 32x32 pixel

Dateiformat: PNG

Verzeichnis zu Abbildung 2:

Rot:

- player character (32x44)
- melee enemies (44x64)
- range enemies (32x44)

Gelb:

- Tribe buildings different sizes (80x64; 96x64; 64x96)

Schwarz:

- Enemy buildings different sizes (96x128; 1128x96)

Grün:

- NPCs different sizes (32x32; 64x64; 96x96)

NPC Beschreibung	Kategorie (Klein, Mittel, Groß)
Hinweis-Ei	Klein
Schnauze	Mittel
Hinweis-Huhn	Klein
Hand im Loch	Klein
Arm-Auf-Kopf NPC	Mittel
Ohne-Arm-Ohr NPC	Groß
Stein-Typ Liegend	2x Groß
Stein Golem	Mittel
Raumfüllender NPC	Groß

Abbildung 1: Größen der verschiedenen Assests

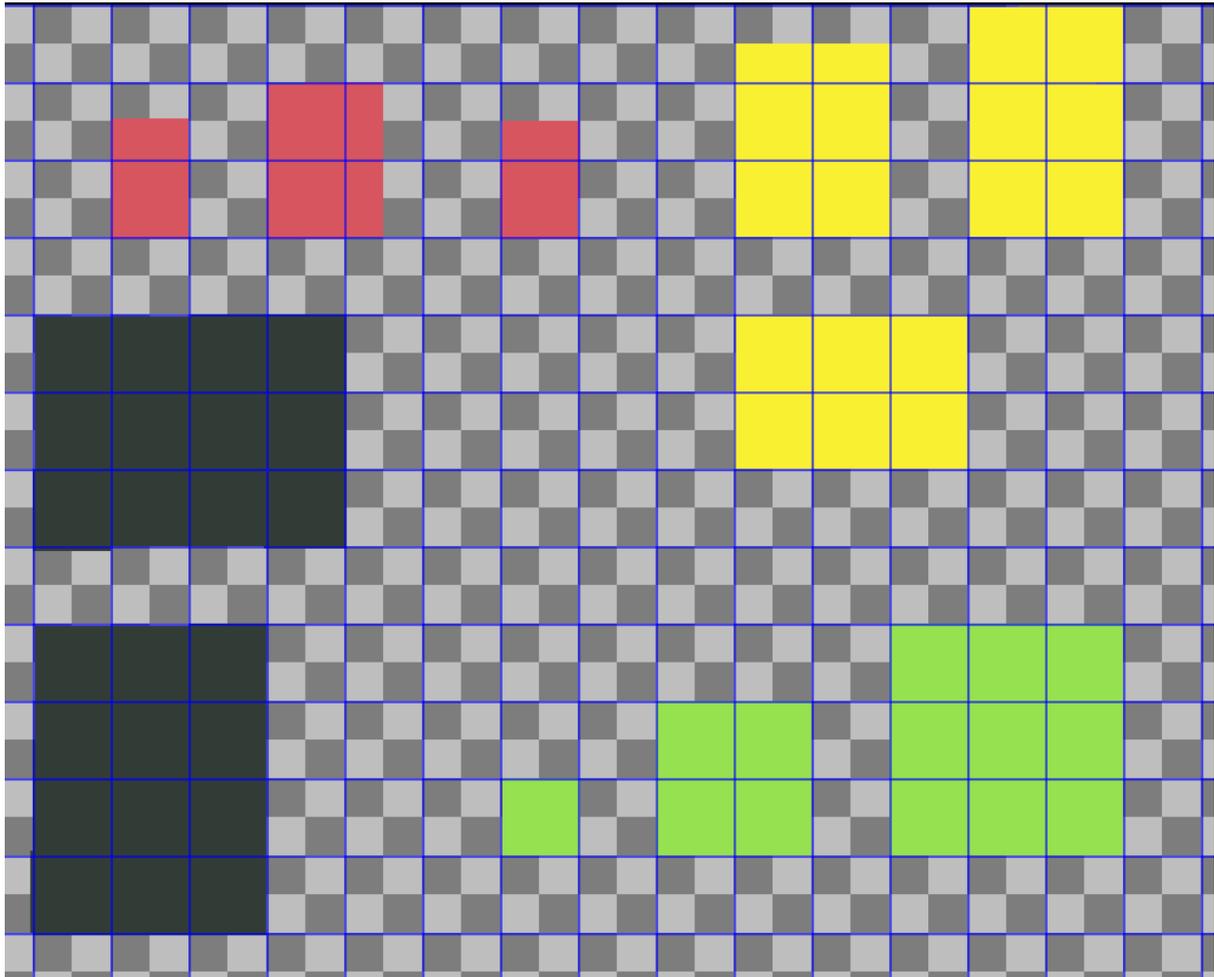


Abbildung 2: Größen verschiedener Assets im Vergleich zueinander

1.2 Kurze Erklärung zum Game-Projekt

1.2.1 Spieltitle

→ Hecatomb

Ein altgriechischer Begriff, welcher eine Opfergabe an die Götter beschreibt.

1.2.2 Ziel Orientierung an ausgewähltem Genre

→ 2D Pixel Art

→ Dungeon Crawler

→ Top-Down

→ Fast-Paced Action RPG

→ Postapocalyptic Sci-Fi; Alice in Wonderland; Dreamcore

Das Spiel ist nach Vorgaben der Hochschule von dem Spiel "The Legend of Zelda: Links Awakening" inspiriert. Dies spiegelt sich hauptsächlich im Gameplay wider, da es auch in Hecatomb ähnliche Puzzle zu lösen gibt. Allerdings erinnern auch kleine Details, wie Shmobeys Kopf (erinnert an Links Mütze), das Zerstören von Vasen und das Abspielen von einem Sound nach dem Lösen eines Puzzles an den vorgegebenen Spieltitle.

1.2.3 Zielgruppe

- Kein spezifisches Geschlecht
- Zwischen dem Alter 17 und 24
- Personen mit weniger Geld
- Personen mit Low-Performing Hardware
- Personen die ungewöhnliche Settings mögen

1.3 Grafikdesign (generelle Formen und Farben)

1.3.1 Farbwelt

Shmobey:



RGB Farbwerte (links nach rechts) :

#4c5134 #dc4836 #6e754c #59c6f2 #207698 #32a4d1
#82735d #e8dbc8 #000000 #df7126 #8648aa #420267

Der Charakter Shmobey hebt sich vor allem durch seine Farbe vom Rest des Stammes ab; er sticht durch die blaue Farbe ziemlich hervor, da das Setting in dunklen Farben gehalten wurde. Dennoch lässt das Design der NPCs und Shmobey darauf schließen, dass diese derselben Spezies angehören (Pilzköpfe, Cape-artiger Wuchs über die Schultern, ein einzelnes Auge mit schwarzer Sclera).

Enemies:



RGB Farbwerte (links nach rechts) :

#4c5134 #6e754c #8f9eaa #40474c #5e6a74

#363433 #a63b2e #82735d #e8dbc8

Bei den Gegnern wurden hauptsächlich kühle Farben benutzt. Da sie in Metallrüstung gekleidet sind, wurde hierbei auch mehr mit Schattierung und Highlights gearbeitet, um diesen Effekt zu erzielen. Es wurden ruhigere Farben benutzt, die womöglich an Soldaten erinnern (Grün Töne erinnern an Militär).

NPCs:



RGB Farbwerte (links nach rechts) :

#82735d #e8dbc8 #ffffff #4c5134 #6e754c #947d05 #ffd700 #c59e79
#5a5a7d #482822 #663931 #c0c0c0 #8f9eaa #40474c #5e6a74 #eec39a
#2e4673 #32a4d1 #207698 #dc4836 #808080 #595652 #31518c #212162
#17294c #420267 #8648aa #9c1d00 #4b010 #453f2a #363433 #a63b2e
#319427 #1e5918 #df7126

Die Farben der NPCs variieren und sind sehr unterschiedlich. Bei den Stammesmitgliedern wurden zwar bunte Farben verwendet, allerdings sind diese recht dunkel gehalten, weshalb sie teilweise mit der Umgebung verschmelzen und unauffälliger sind. Viele der NPCs sind Teil von Puzzles, entsprechend werden diese mit Farben hervorgehoben. Bezüglich der meisten NPCs hat das Team keine Vorgaben genannt, sie sollten einzigartig sein und je nach Wichtigkeit farblich auffälliger oder unauffälliger gestaltet werden.

Items/Objekte:

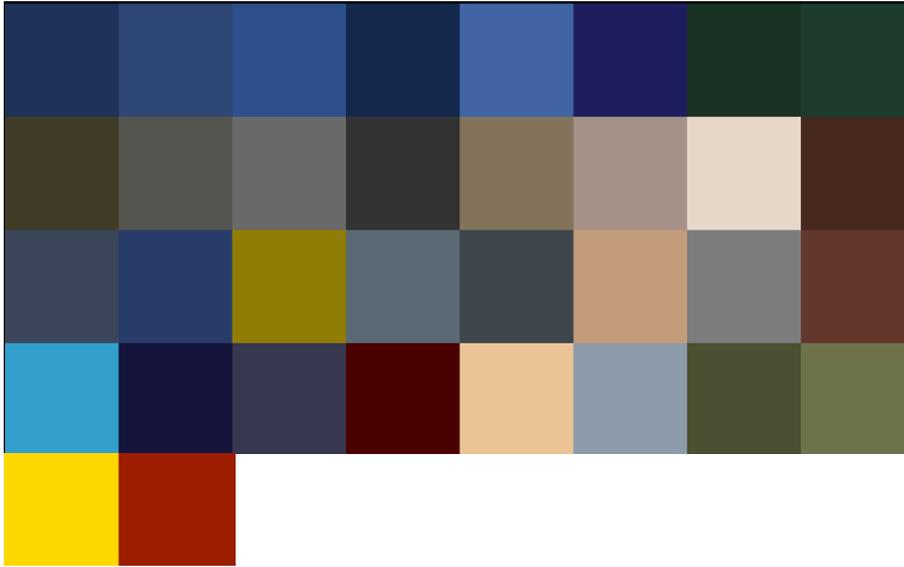


RGB Farbwerte (links nach rechts) :

#4b0101 #6c2e1d #8e402a #82735d #283e69 #31518c #212162 #4c5134
#1a1919 #40474c #363433 #8f9eaa #5e6a74 #8648aa #420267 #6e754c
#df7126 #ffd700 #947d05 #dfe1e6 #c0c0c0 #dc4836 #a63b2e #e9958b
#000000 #482822 #663931 #c59e79 #193524 #6e754c #207698 #67aab7

Da Items auch wichtiger Teil des Spiels sind, sind diese alle mit Outlines umrandet. Die Farben stechen genug hervor, sodass Spieler:innen einen guten Kontrast zu der Environment haben und direkt erkennen, dass es sich um ein Item handelt, mit dem man interagieren kann. Interaktive Objekte werden durch schwarze Outlines gekennzeichnet und hervorgehoben, farblich unterscheiden sie sich nicht allzu sehr von nicht-interaktiven Objekten.

Environment und nicht-interaktive Objekte (Deko):



RGB Farbwerte (von links nach rechts):

#1f345c #2e4673 #31518c #17294c #4266a9 #212162 #193524 #223f2e
#453f2a #595652 #696a6a #363433 #82735d #a69488 #e8dbc8 #482822
#3d485b #283e69 #947d05 #5e6a74 #40474c #c59e79 #808080 #663931
#32a4d1 #16163f #373751 #4b0101 #eec39a #8f9eaa #4c5134 #6e754c
#ffd700 #9c1d00

Die Umgebung ist in dunklen, kühlen Tönen gehalten, da es sich um eine unterirdische Höhle handelt. Es soll bedrückend und etwas trist und hoffnungslos wirken. Allgemein werden recht wenige oder ähnliche Farben für die Umgebung verwendet, sodass Charaktere mehr hervorstechen. Allgemein unterscheidet das Team zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Objekten. Dabei dienen nicht- interaktive Objekte mehr als Dekoration in der Umgebung. Entsprechend haben diese keine schwarzen Outlines und sind farblich so angepasst, dass sie nicht zu sehr hervorstechen und Spieler:innen erkennen, dass es sich um Teile der Umgebung handelt, mit welchen nicht interagiert werden kann.

1.3.2 Formsprache

Vorder-/Hintergrundgestaltung:

→ Hintergrund/ Umgebung sehr simpel gehalten; keine Outlines; ähnliche Farben in allen Räumen

→ Vordergrund/ Charaktere und interaktive Objekte sowie Items, sind durch Outlines gekennzeichnet und stechen teilweise durch Farben hervor

→ simple Räume; Dungeons sehr simpel gehalten; einfache Tiles; wiederverwendbare Assets (Gestein; etc.); limitierte Farbpalette; wenig Dekoration etc.

→ Boss- oder Puzzleräume detaillierter; angepasste Assets (an Räume angepasst?); mehr Farbvariation; Interaktive Assets (Animationen im Environment)

→ alle Räume haben eine Umrandung (Wand)

Perspektive:

Allgemein keine einheitliche Perspektive

→ Perspektive 45 Grad Winkel in Räumen, immer nur hintere Wand von einem Raum sichtbar; bei Cutscenes evtl. sogar frontale Perspektive

→ Bei Charakteren Frontalansicht (Raum für mehr Details)

→ Objekte und Dekoration variiert (je nachdem was gut aussieht)

Ebenen:

→ Collision bei Wänden und Assets bzw. Objekten; Unterteilung in „Boden“ und „Wand“ (2 Ebenen plus Assets und Objekte)

Design Elemente:

→ rundere/weichere Formen bei "freundlichen" Charakteren

Die Pilzmenschen sind allgemein mit weicheren Formen dargestellt. Sie stellen keine Bedrohung für Spieler:innen dar. Außerdem blenden sie teilweise in ihre Umgebung ein, da ihre Farben natürlicher und ruhiger sind.

→ Gegner (mechanisch und klobig unterwegs; inspiriert von Wolfenstein)

Melee Enemies sind breit gebaut und wirken allgemein etwas schwerer. Sie sind mit einer Maske und einem Hammer ausgerüstet. Range Enemies sind in einen Poncho gekleidet (mehr mobility) und tragen zusätzlich einen Bogen.

→ Hintergrund Objekte und Environment

Die Umgebung soll in ähnlichen Farbtönen gehalten werden und im Hintergrund stehen. Einzelne Objekte haben entweder keine Outlines, oder in Farbtönen die sich an der Umgebung orientieren und die Objekte nicht zu sehr herausstechen lässt.

1.4 Illustrationen

→ NPCs und PC rundere und weichere Formen



Abbildung 5/6: Walk Cycle Shmobery Idle Animationen Shmobery und NPCs

→ Gegner wirken eher mechanisch und kantig

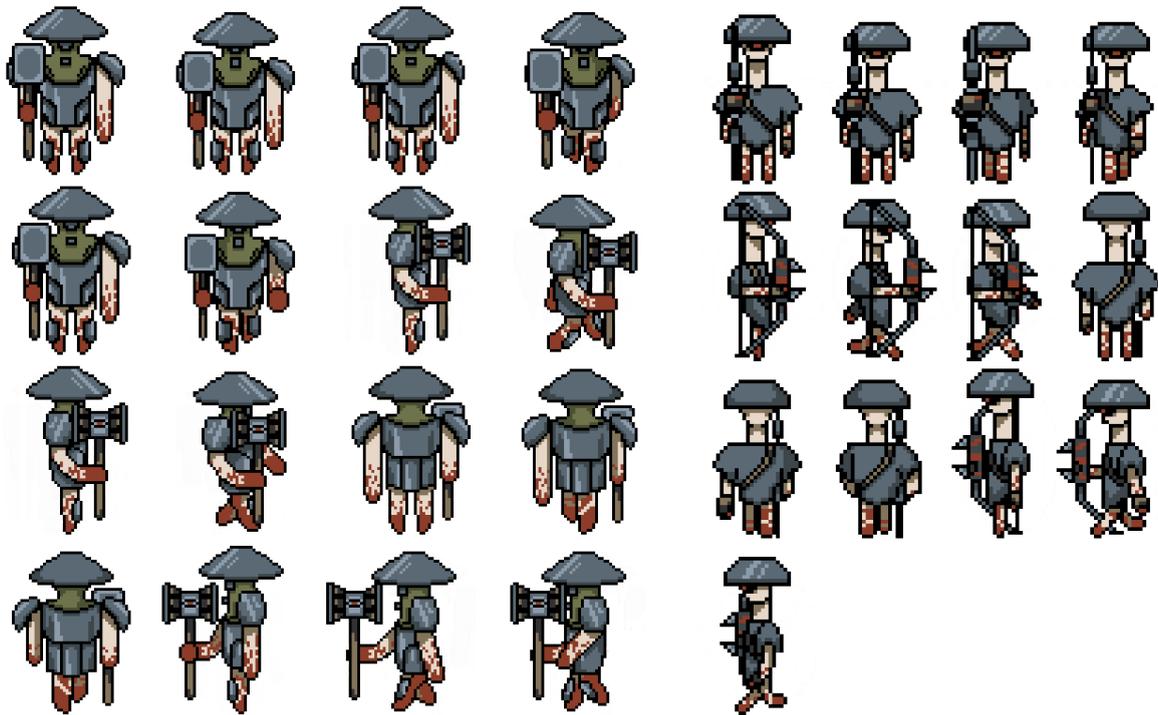
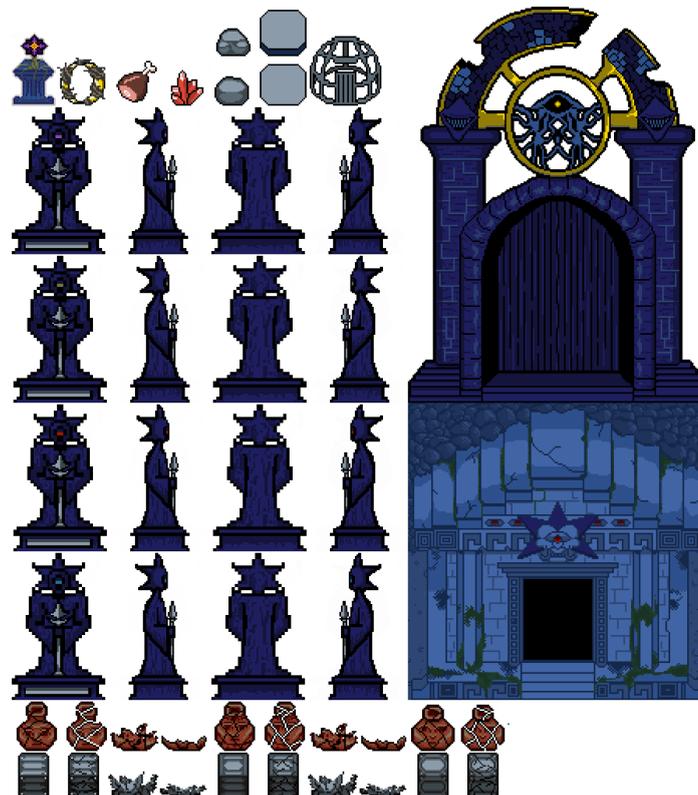


Abbildung 3/4: Walk Cycle und Idle Animation Gegner

→ Items und interaktive Objekte



→ Environment und nicht-interaktive Objekte (Deko):



Abbildung 6: Tilesset für Environment und Objekte

1.4.1 Art Style

→ Pixelart Richtlinien :

- Umgebung wird simpel gehalten; es werden kühle Farbtöne und keine Outlines verwendet
- Charaktere werden frontal dargestellt; hierbei können gerne mehr und auch grelle Farben verwendet werden; alle Charaktere haben schwarze Outlines

- Hintergrund Objekte wie Dekoration oder Gebäude orientieren sich farblich an der Umgebung; alle nicht-interaktiven Objekte haben keine Outlines
- Items sowie interaktive Objekte sind durch schwarze Outlines gekennzeichnet
- Bei größeren Assets (bspw. Tor oder Tempel) können Tiles auch gestacked werden

→ Stil Richtung, Inspiration :

- Vorgabe von Hochschule: "The Legend of Zelda: Links Awakening"
- Mechanics: "Enter the Gungeon (Devolver Digital)", "The Binding of Isaac"
- Setting: Höhlen Systeme aus unserer Welt, Postapokalyptisches Sci-Fi Setting, "Bioshock", "Wolfenstein", "Alice in Wonderland", "Red Rising"
- Art Style: Dream core aesthetic, "Undertale", "Stardew Valley", Teilweise an alten Zivilisationen wie Inka, Azteken und Maya

1.5 Logo Design & Typographie

1.5.1 Logo Design

Vorstellungen des Teams:

- simples Design
- hoher Wiedererkennungswert
- Teile des Games integrieren
- Mischung aus Wortmarke und Bildmarke (Kombinationslogo)
- nicht mehr als drei Farben

Bei dem Logo Design war es wichtig einen Aspekt des Spiels zu integrieren, welcher simpel ist und dennoch das Game widerspiegelt. Das Team beschloss sich recht schnell dazu, dass Augen Teil des Designs werden sollten. Des Weiteren stand zur Überlegung die Pilzspezies an sich als Teil des Logos zu gestalten, oder einen sonnenartigen Kopf, welcher die Gottheit im Spiel repräsentiert.

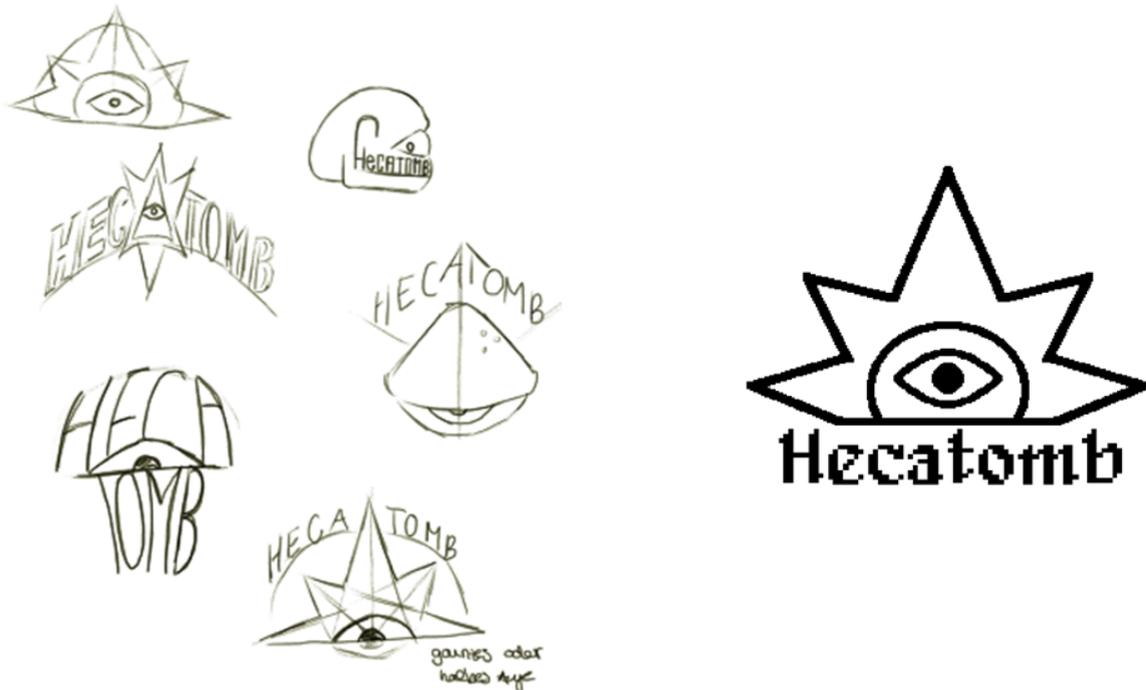


Abbildung 7/8 : Erste Skizzen zu Logo Design



Abbildung 9/10/11/12/13/14: Finales Logo verschiedene Varianten

DO's & DON'TS:

- Farben die das Spiel repräsentieren
- nicht mehr als drei Farben
- Schattierungen für mehr Dimension
- Farben die nicht Teil des Spiels sind
- unnötige Details
- Schriftzug in anderer Farbe als Bild

1.5.2 Typographie

alagard

Sbitlin

Crumbled Pixels

Yoster Island

Manaspace

dpcomic

press start

runescape

In Game Schrift:

- simpel
- keine Serifenschrift
- gut leserlich
- gut skalierbar

Logo/Poster:

- Schrift kann Verzierungen haben
- Sollte dennoch gut leserlich sein

1.6 Moodboards

1.6.1 General

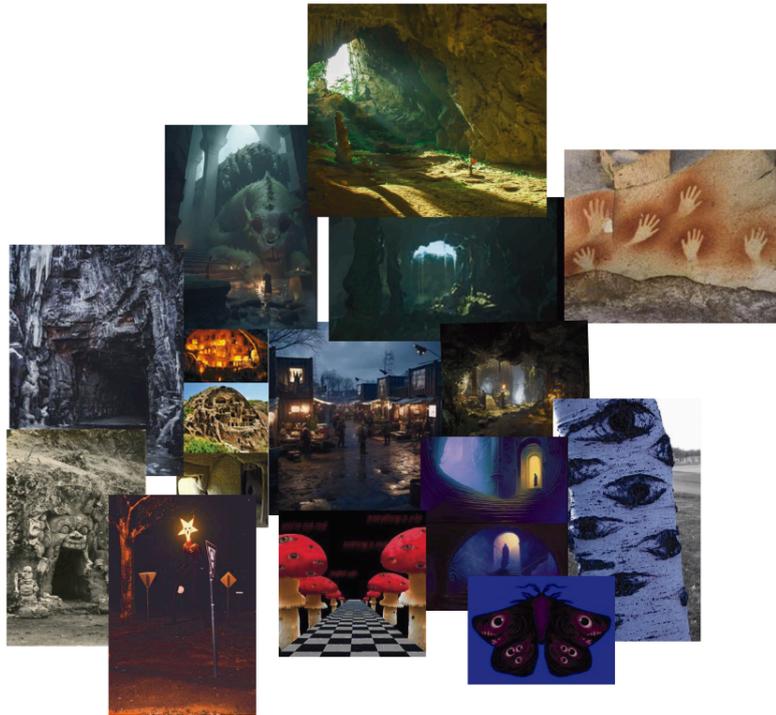


Abbildung 15: Moodboard zu genereller Stimmung

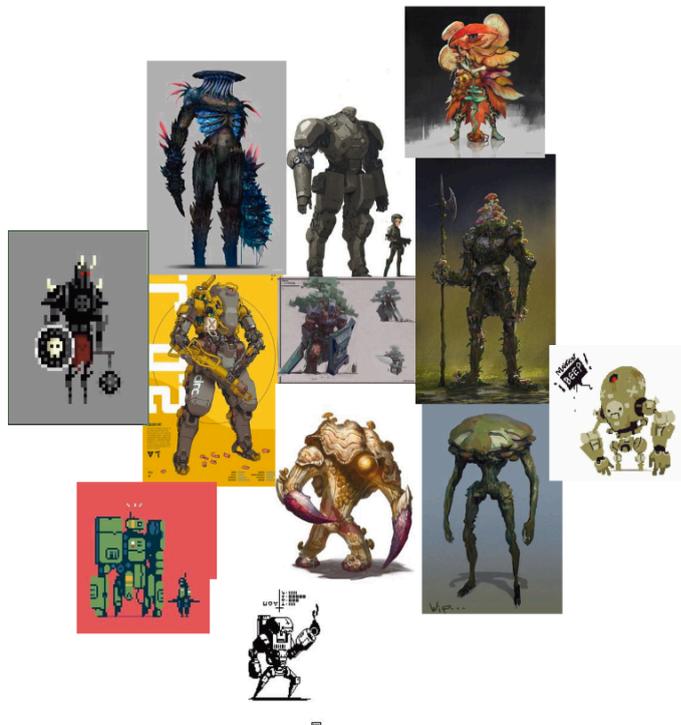
Die generelle Stimmung des Spiels soll allgemein etwas Unwohlsein in den Spieler:innen auslösen. Durch einzelne Elemente wie Augen in der Umgebung, soll das Gefühl entstehen, beobachtet zu werden. Das Setting soll sehr ungewöhnlich sein.

1.6.2 Player character



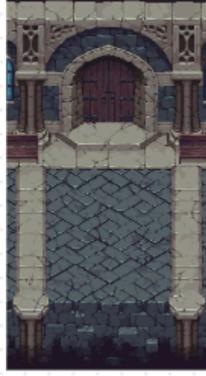
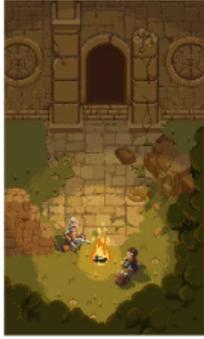
Der Player Charakter, sowie die Stammesmitglieder sind Teil einer humanoiden Pilzspezies;
die Formen orientieren sich an verschiedenen Pilzspezies der realen Welt, und unterscheiden sich in Farbe Form und Körperbau.

1.6.3 Gegner



1.6.4 Umgebung/ Dungeon





Gegner Camps





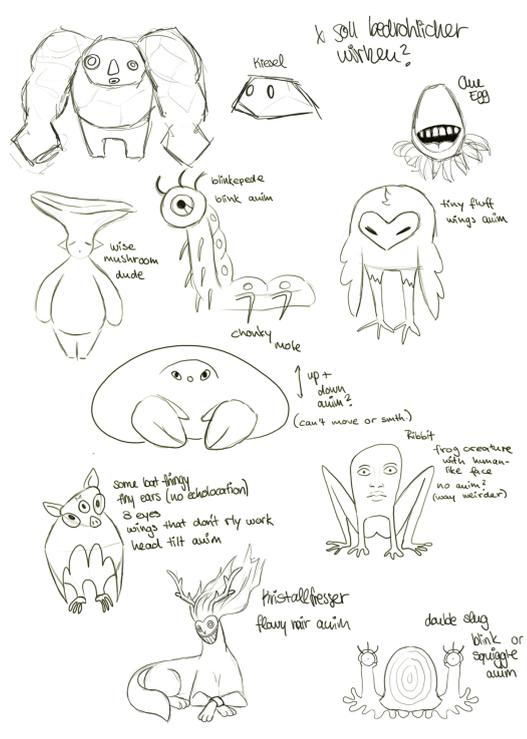
1.6.5 Objekte



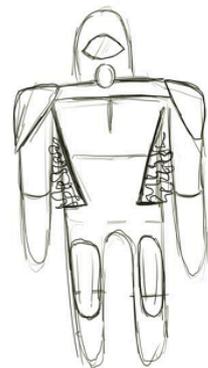
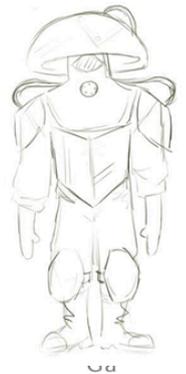
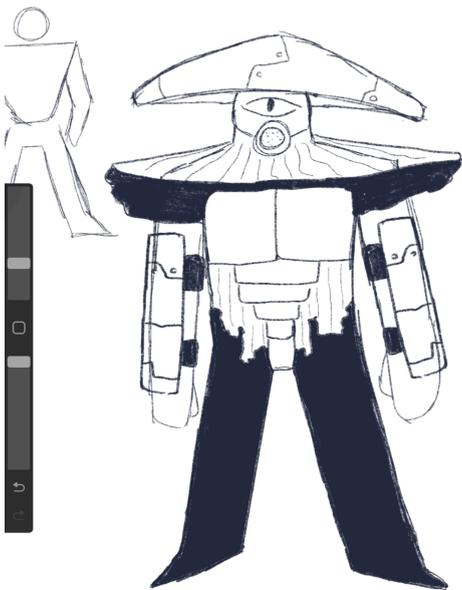
1.7 Concept Art

1.7.1 Player character und NPCs

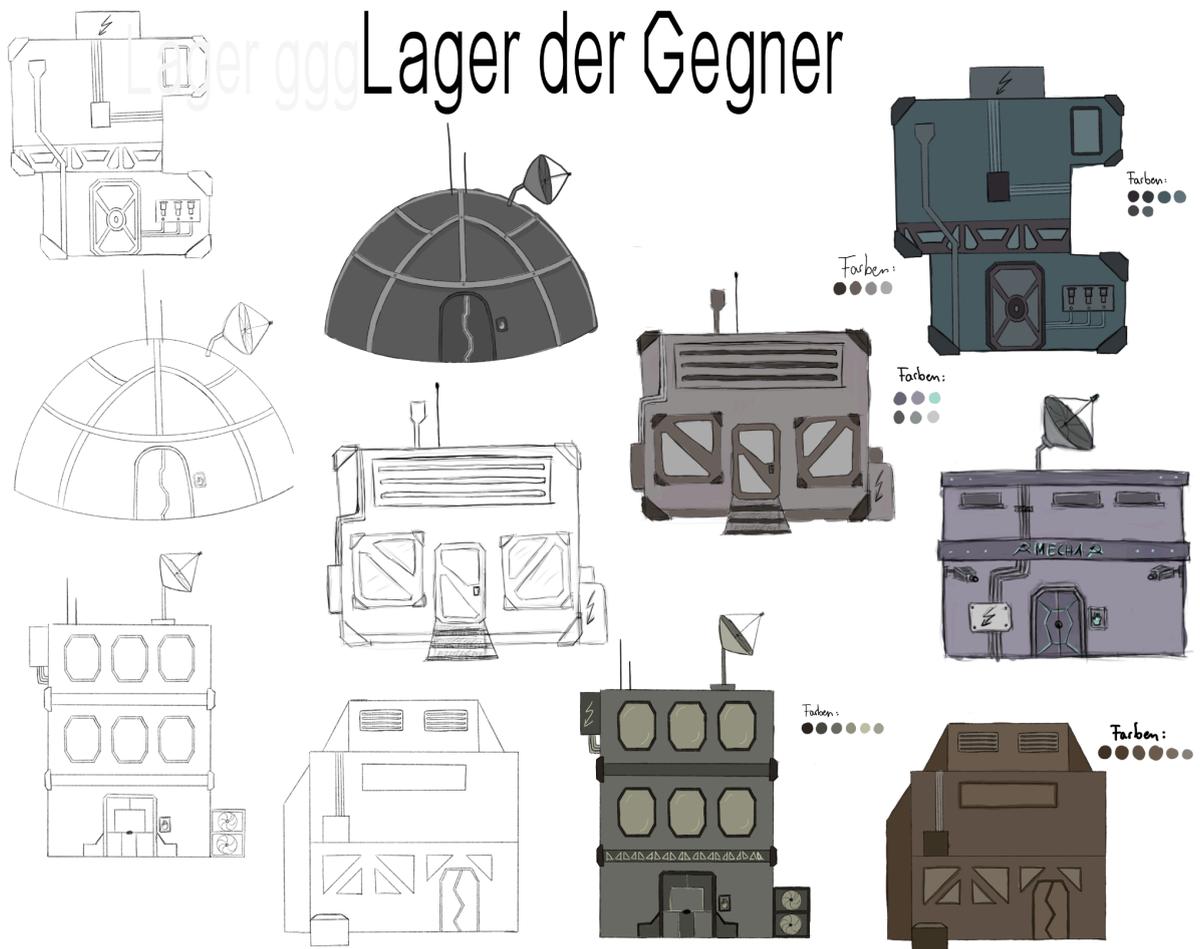




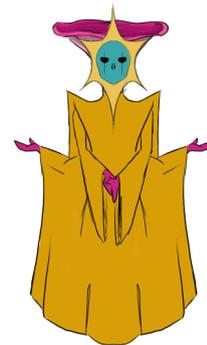
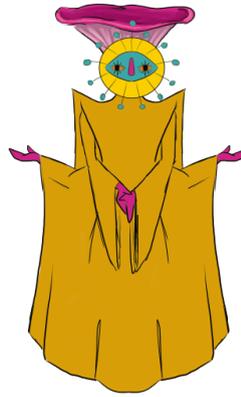
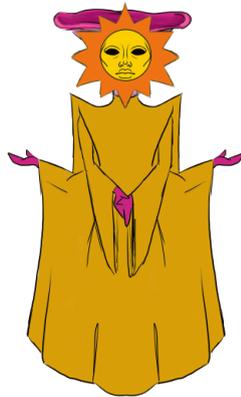
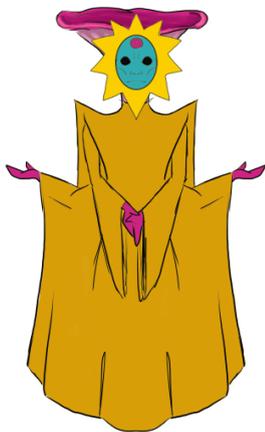
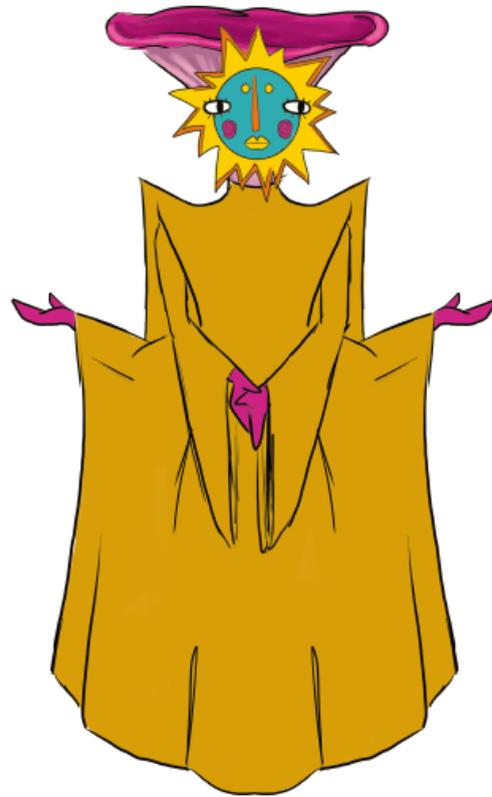
1.7.2 Gegner



1.7.3 Umgebung



2. Anlagen, Konzeptideen



Verwendete Programme:

- Pinterest (Bilder für Moodboards)
- Canva (Zusammenstellen von Moodboards)
- Concept Art (Krita, Procreate)
- Pixel Art (Aseprite)