



ARTBIBLE

Inhaltsverzeichnis

- **One Pager**
- **Erste Eindrücke**
 - Mood Boards
- **Themes and Setting**
 - Art Pillars
 - Style Ranges
 - Story / Mood
 - Farbpalette
- **Charaktere**
 - Hauptcharakter Aren
 - Seven Deadly Sins
- **Miscellaneous**
 - Kiles
 - Waffen
 - Environment
- **Animation**
 - Aren
 - Enemies
 - VFX Animation
- **3D Objekte**
 - Textur and Materialien
- **UI- Design**
- **Banner und Logo**
- **Quellen**

One Pager

Schriftarten:

- Berlin Sans FB (pink text)
- Franklin Gothic Demi Cond (blauer text)
- Arial (schwarze Schrift)



HACK N' SLASH • FSK 12 • SINGLEPLAYER

Mindhunter is a new Hack n' Slash game with a cute, yet gory horror aesthetic.

While being caught in a trance by a demon trying to take over humanity, you have to help the main character, Aren, protect his brain from an onslaught by the seven deadly sins.

Pick your weapon, fight your enemies and upgrade your stats!

Submerged in a nostalgia-fueled atmosphere of retro-inspired artstyle and sound design you will have to fight hard for you sanity.

• Will you reach the final boss or succumb to your sins like every other foolish human?



Erste Eindrücke

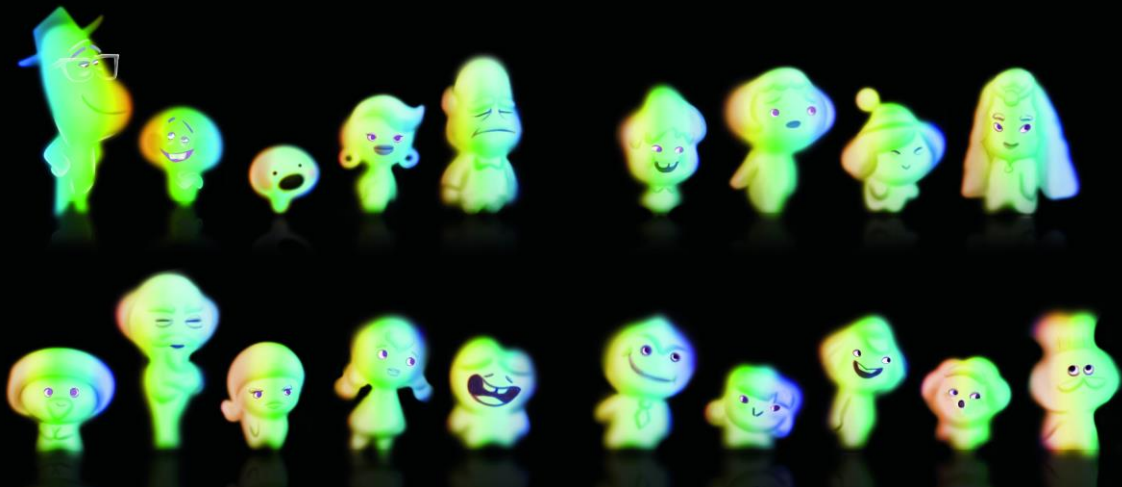
Moodboard – Artstyle



Proportionen
monochrome palette
top down und 2.5D Artstyle



Moodboard – Hauptcharakter



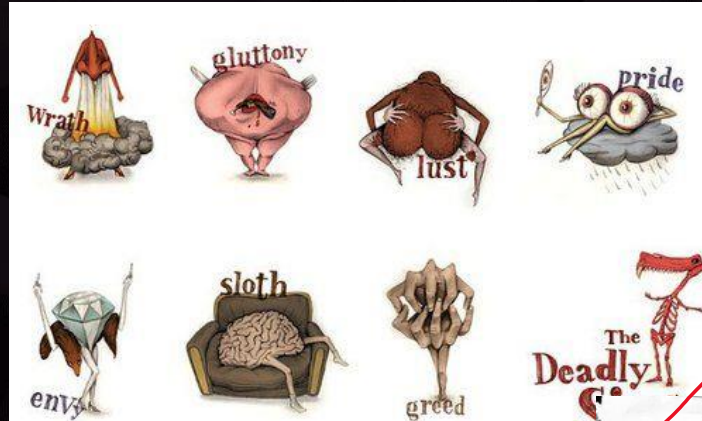
← abstrakt
Proportionen →



Moodboard – Todsünden



Bodyhorror ↗



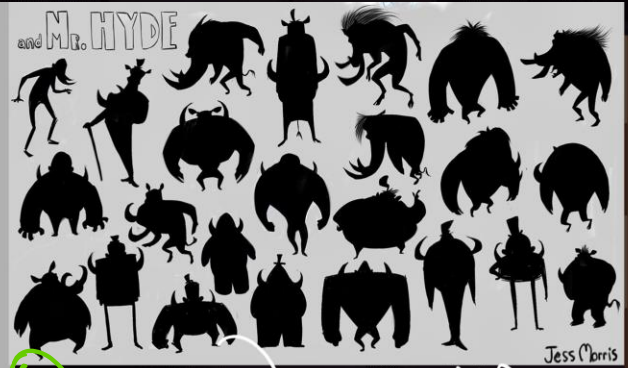
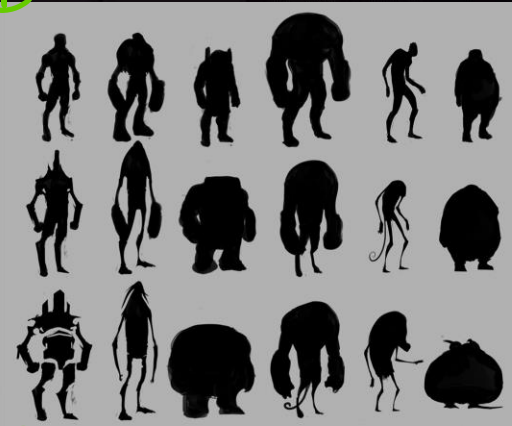
grotesque ↙



kleine Proportionen ↗

Moodboard – James

1



2



3

Proportions

4



7



5



6



Gegner Silhouetten

Psychadelic Muster

8



9



10



VFX

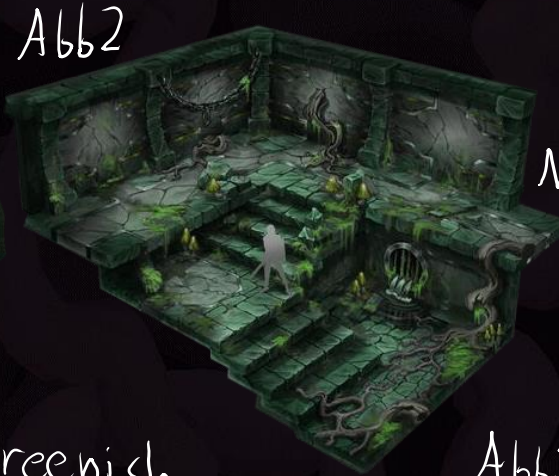
"Monochrom"

Texture? Monochr. Characters

Moodboard 3D Art Sofya



Moodboard 3D Art Paul



Greenish
Darkish Light
Enviroment

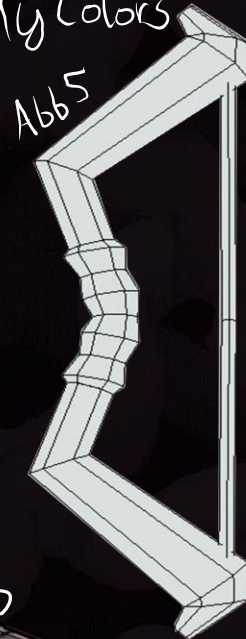


Comicy-
Themed?

Thicc
Outlines

Border lands
-inspired

Red-Green?
Accent-color
⇒
Moody Colors

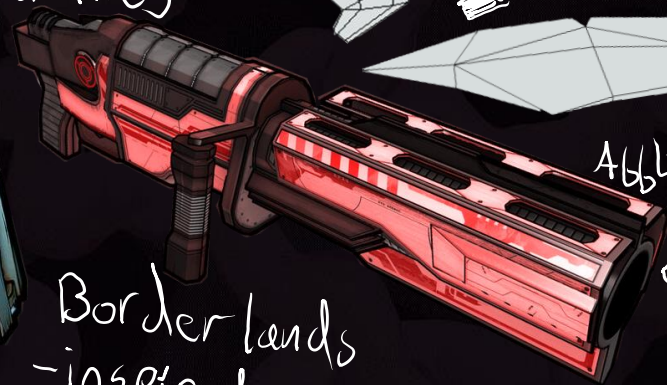


Weapon
Theme?

Maybe
Crystal Death
related

stylized

Poly count

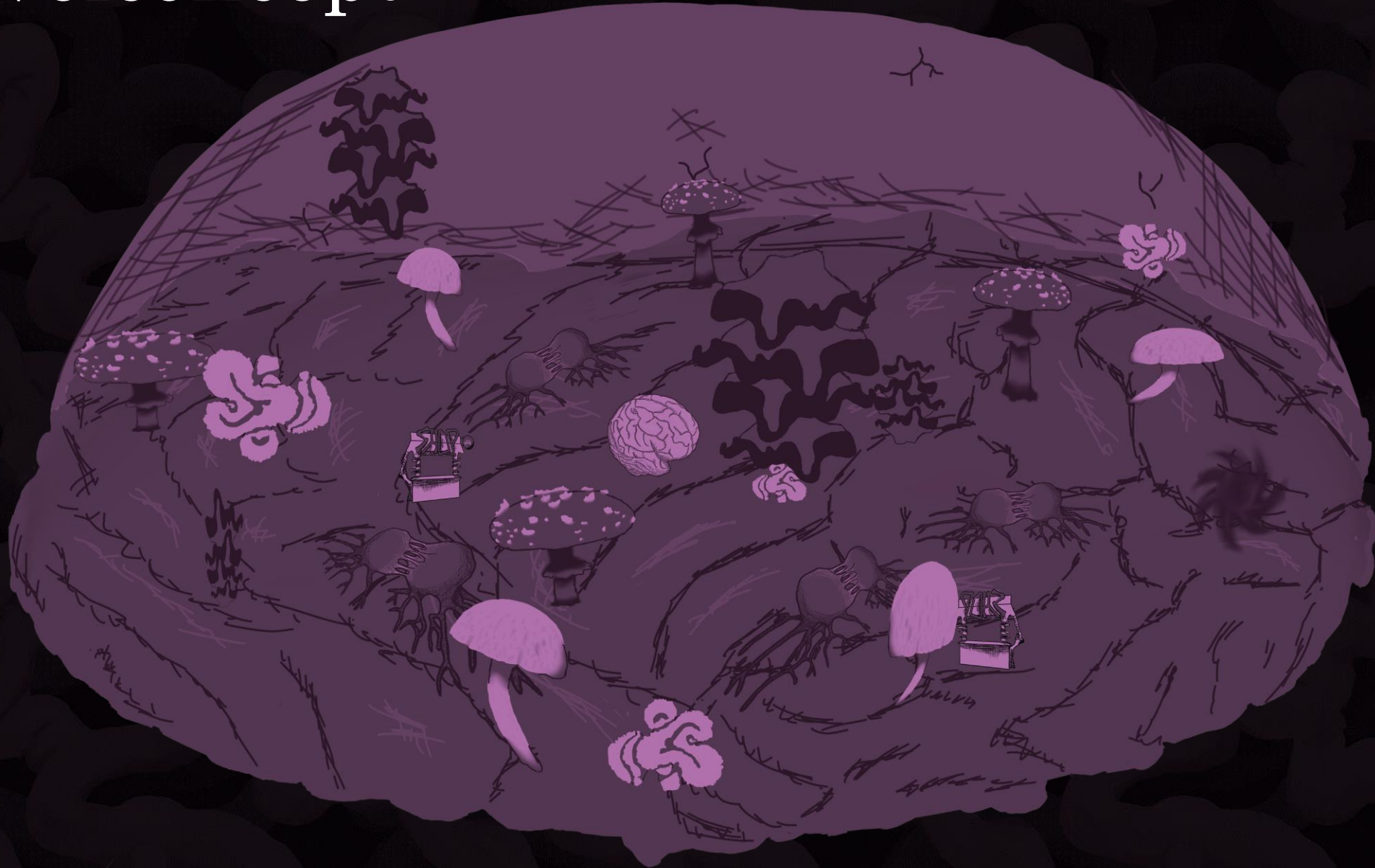


Monochrome

Moodboard Environment/Room



Levelconcept



Erste Eindrücke

Hauptmerkmale unseres Artstyles:

- Hauptfarbe: Lila
- 2.5D
- Comicartig / Chibi-Proportionen
- Dicke Outlines
- Organisch
- Markante Silhouetten
- Shading durch Schraffuren nicht Values
- Horror- Ästhetik ohne Furcht

• **Erster Eindruck auf Spieler kommt vom:**

- Start Menü
- UI-Design
- Sound Design

➤ **Spieler sollen was fühlen:**

- Keine Angst
- Schaurig süß
- Bisschen unangenehmes Gefühl mit Gegnern

Themes und Setting

Theme und Setting

- **Mindhunter ist ein düsteres Hack'n'Slash Spiel, in welchem der Spieler in seinem eigenen Kopf gefangen ist und immer wieder sein Gehirn davor bewahren muss, von sog. „Mindhuntern“ gefressen zu werden.**
- Es spielt in einer abstrakten Abbildung des menschlichen Geistes (ein großer Raum ohne Ausgänge, in der Mitte das „Gehirn“ des Spielers)
- Spielt in der Gegenwart (gefangen in einem Timeloop?)
- Fantastisch, unrealistisch und abstrakt aber mit Hommage an reale Welt
- Da alles im menschlichen Geiste spielt, sind alle Gegenstände und Wesen auf Realität basiert (,wie Träume)
- „Mindhunter“ sind deformierte Wesen, die an menschliche Figuren erinnern
- Verdunkelte Umgebung



Art Pillars

- Grafiken, Spielelemente und UI sollten diese Eindrücke haben:
- Character: Charmant, einladend, beruhigend, palatable
- Environment and Enemies: surreal, überwältigend, einschüchternd, spooky, befremdlich
- Organisch, cartoonish, dicke Outlines, stylized proportions, matt, wenig LOD, Kontrast zwischen Player und Enemies/Environment, monochrom,

Risiken: zu wenig Kontrast wegen Farbpalette, Balance zwischen cute und spooky, Animations

Style Range

- Spiel ist in einer düsteren, unangenehmen aber trotzdem verniedlichten Umgebung festgesetzt
- Es ist Cartoonish, monochrom, schaurig und surreal



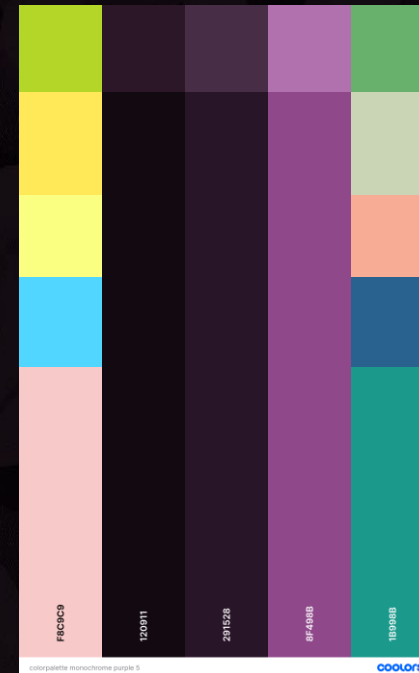
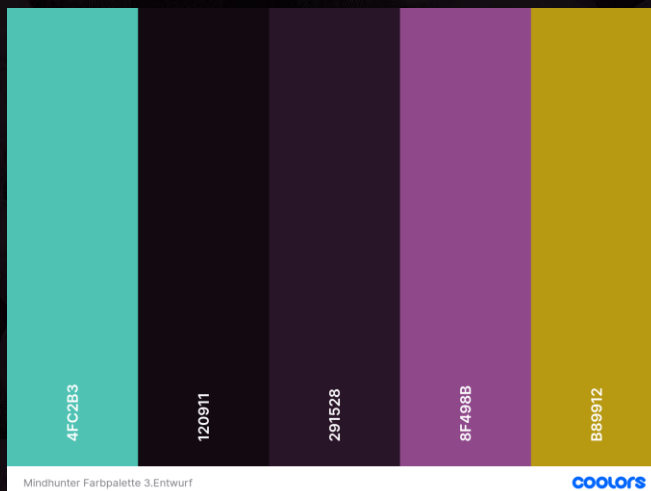
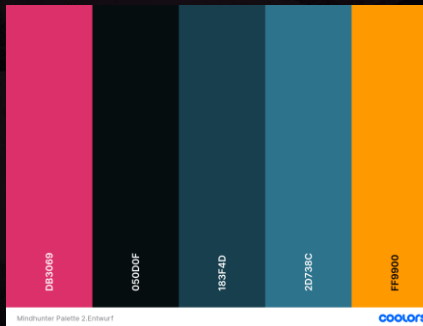
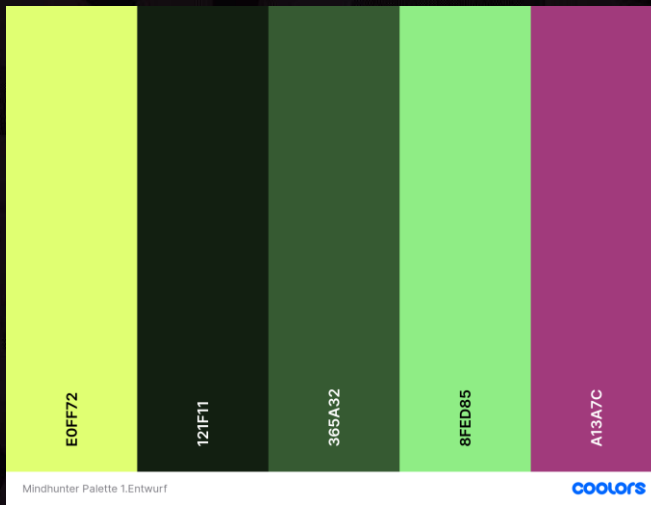
Farbpalette

- Helligkeiten einbeziehen
- Hell- Dunkel Kontrast
- Warm- Kalt Kontrast --> z.B. Kaltes grün - warmes Violett
- Komplementär Kontrast --> VFX

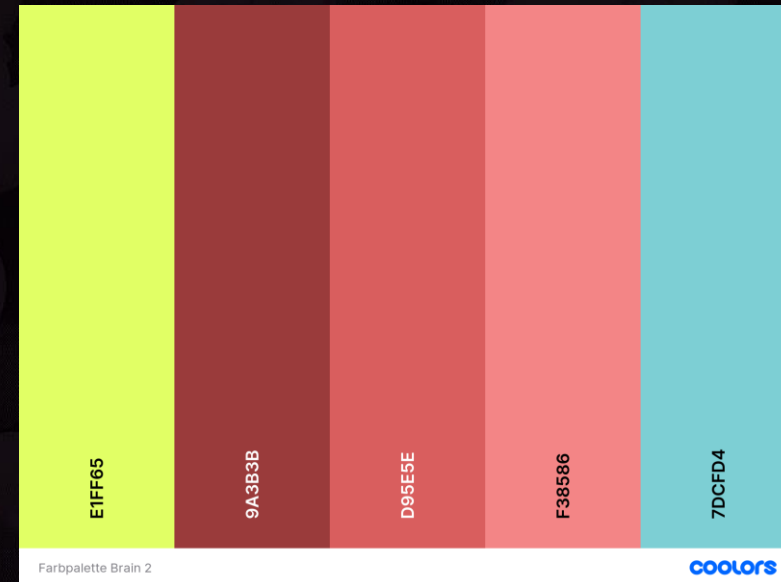
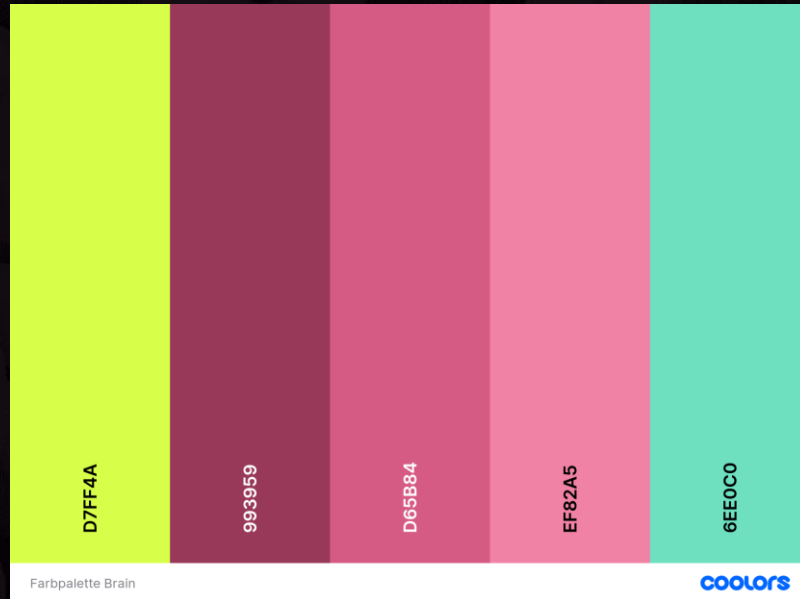
Erste Farbe: VFX (10%)

Zentral Farben:
Hauptfarbe (60%) lila

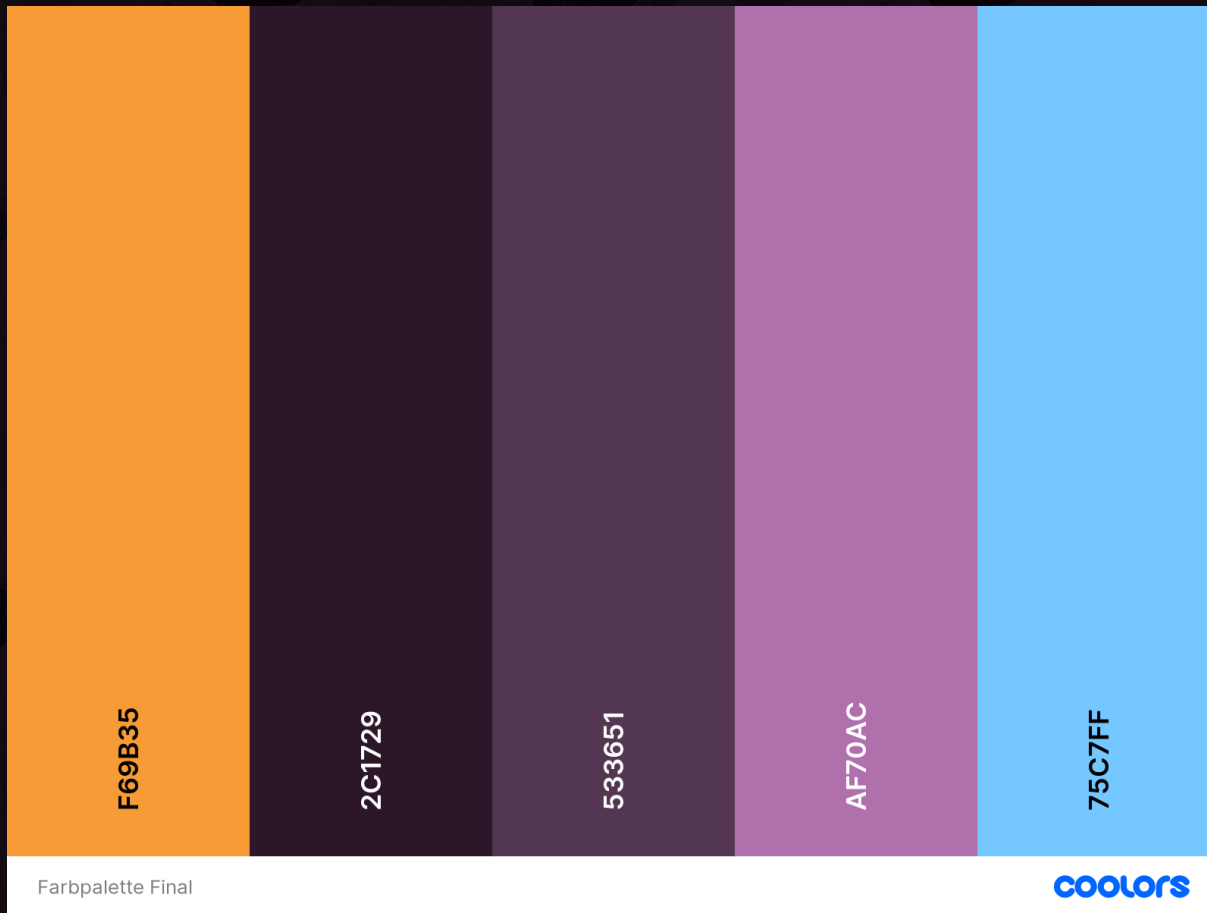
Letzte Farbe: Akzent
Farbe (30%)



Farbpalette - Brainpink



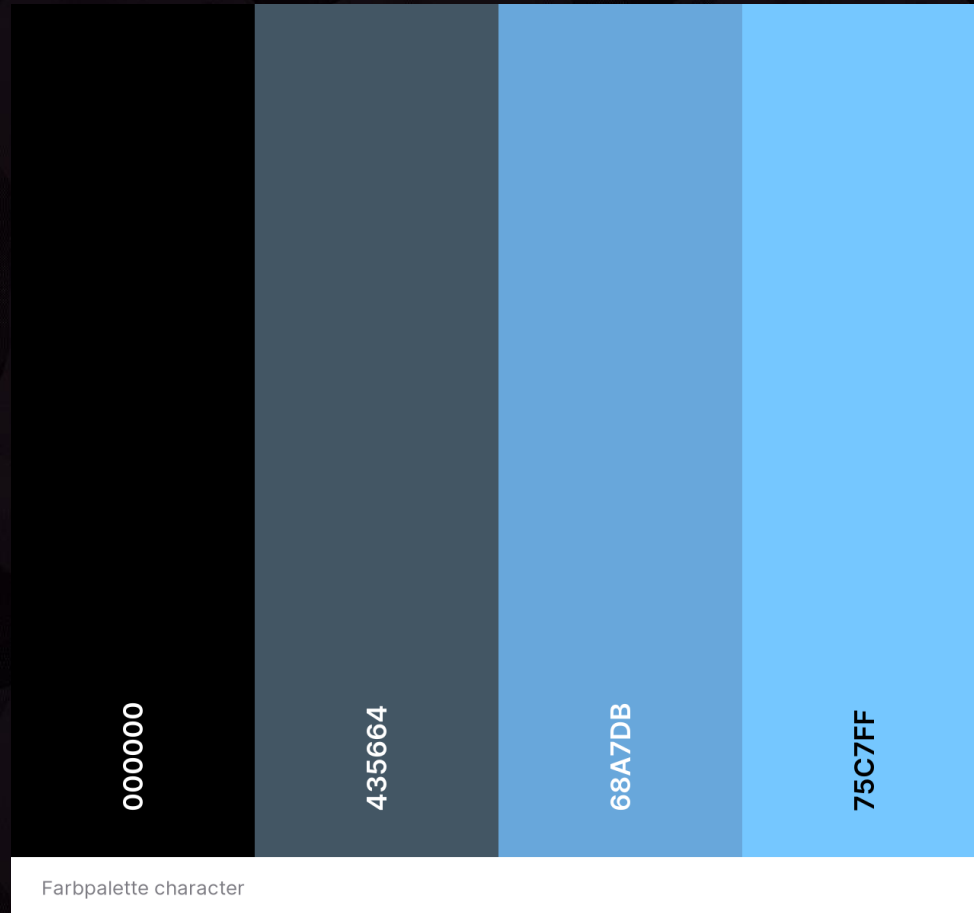
Farbpalette- Final



- Lila- Töne → spooky, und näher an Gehirnfarbe
- Gelb als Kontrastfarbe
- Blau als analoge Farbe zu Lila

Farbpalette - Character

Outlines →

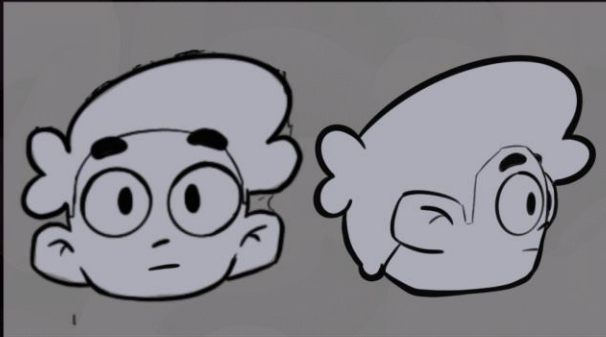
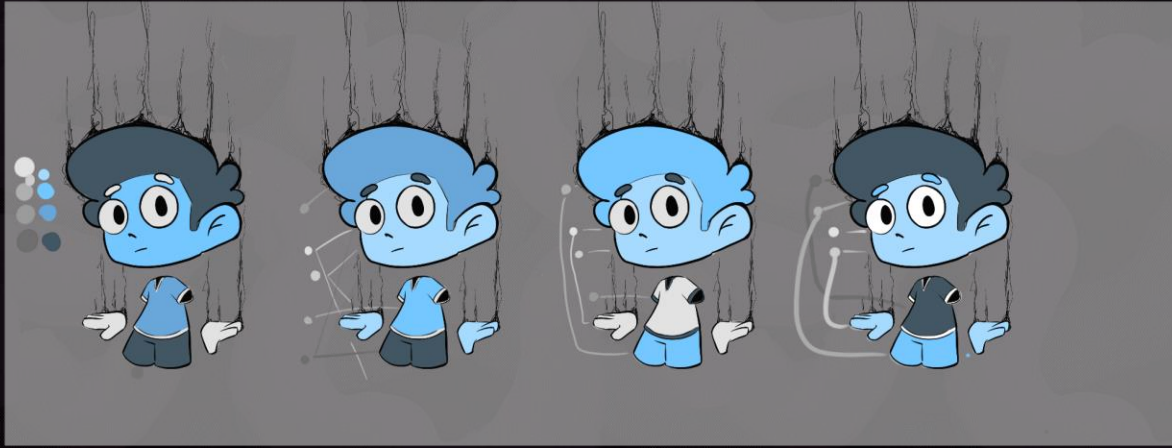
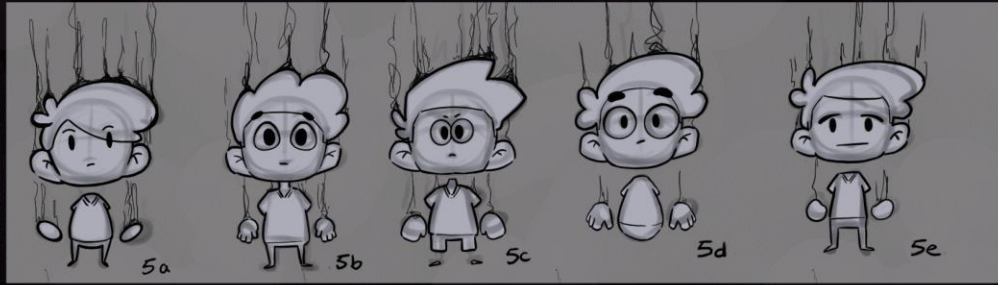
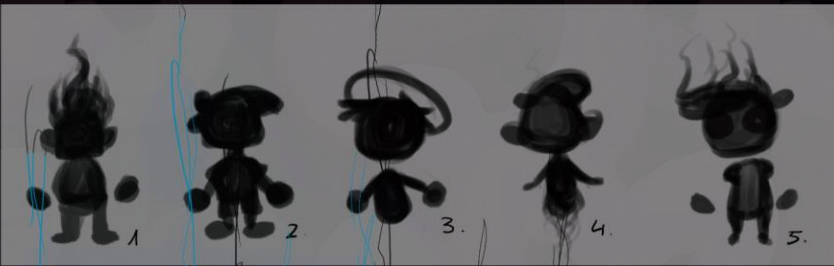


Concept Art

Protagonist- Aren

Regeln!

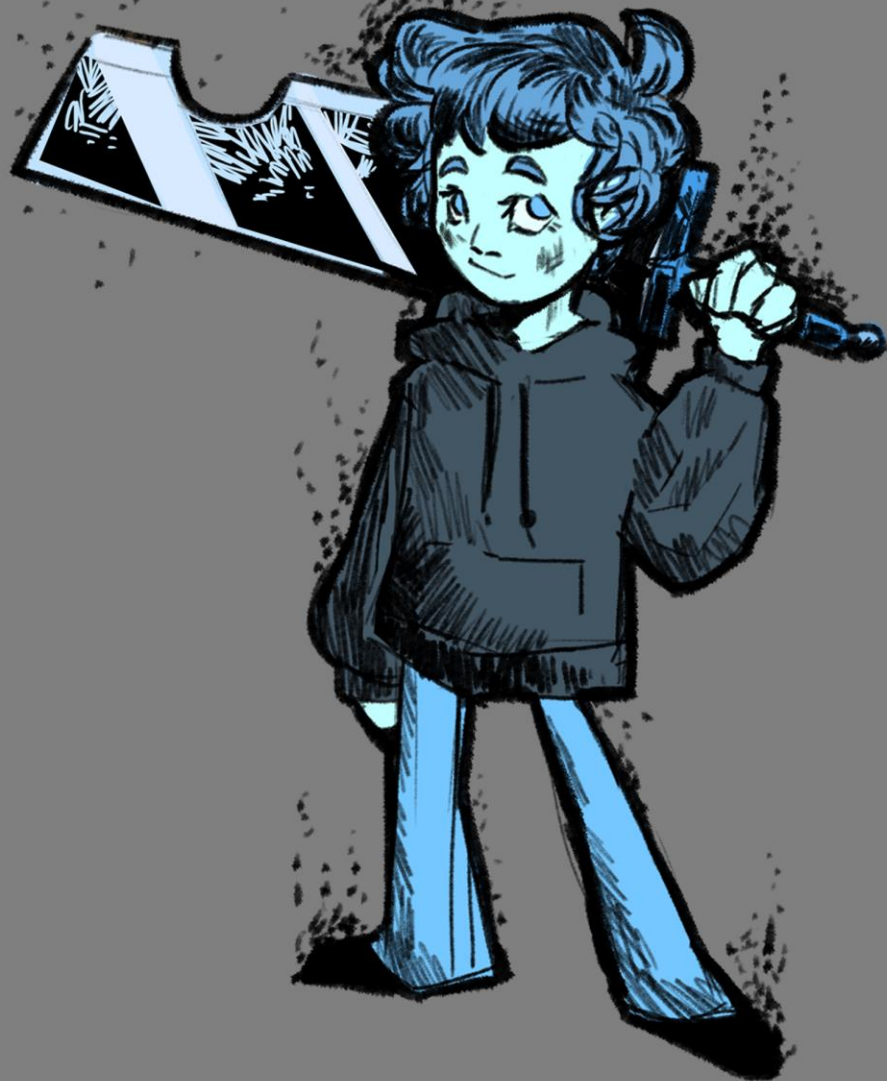
- Dateiformat: A4 Quer für Concepts
- Quadrat (2048 x 2048px.) für Sprites → PNG ohne Hintergrund bitte!
- 50% Grau für Hintergrund
- Pinsel: Monoline (10% dicke)
- Concept: Silhouetten, versch. Konzepte, versch. Farbpaletten!
- Nur Base Colours
- 1/3-2/3Proportionen bei allen → zB. 1/3 Körper, 2/3 Kopf
- Gliedmaßen bei Monstern erlaubt ☺
- Dicke Outlines – Schatten mit Schraffuren



Körperproportionen

keine Beine

keine Arme



Schattierung

Haare

goldene Partikel

SAP 4

Mindhunter - Weapon Color Test

James Inden



SAP 4

Mindhunter - Protagonist Concept

James Inden

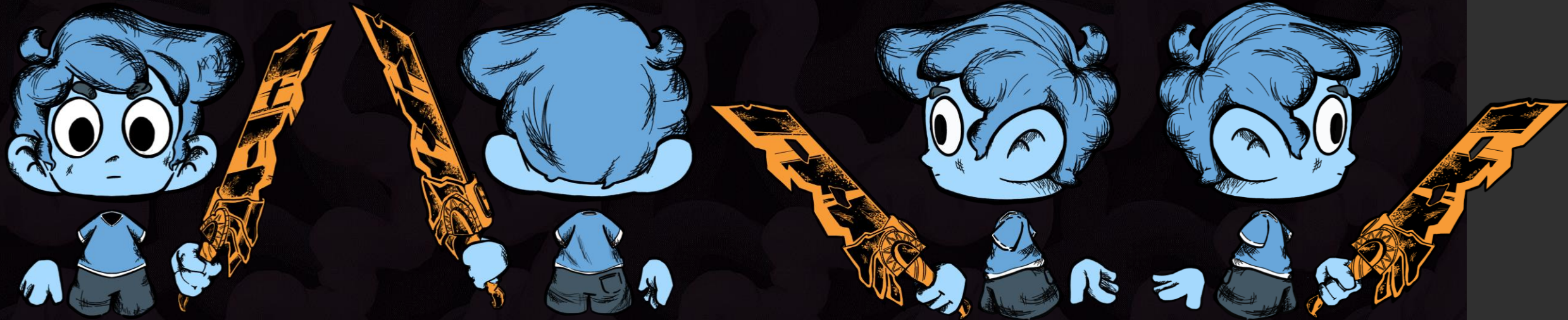
Aren Final Art



Aren - Artpillars

- Messy Schraffuren
- Keine Gliedmaßen! → Einfacher zum animieren
- Messy Artstyle
- Vorne/Hinten/Seiten - Anblick
- Körperproportionen: 2/3 Kopf 1/3 Körper → Sichtbarkeit im Spiel
- Runde Körperproportionen → nett, süß und harmlos (im weitesten Sinnen)

Aren - Sword



Aren- Gun



Concept Art

Seven Deadly Sins

Seven Deadly Sins- Art Pillars

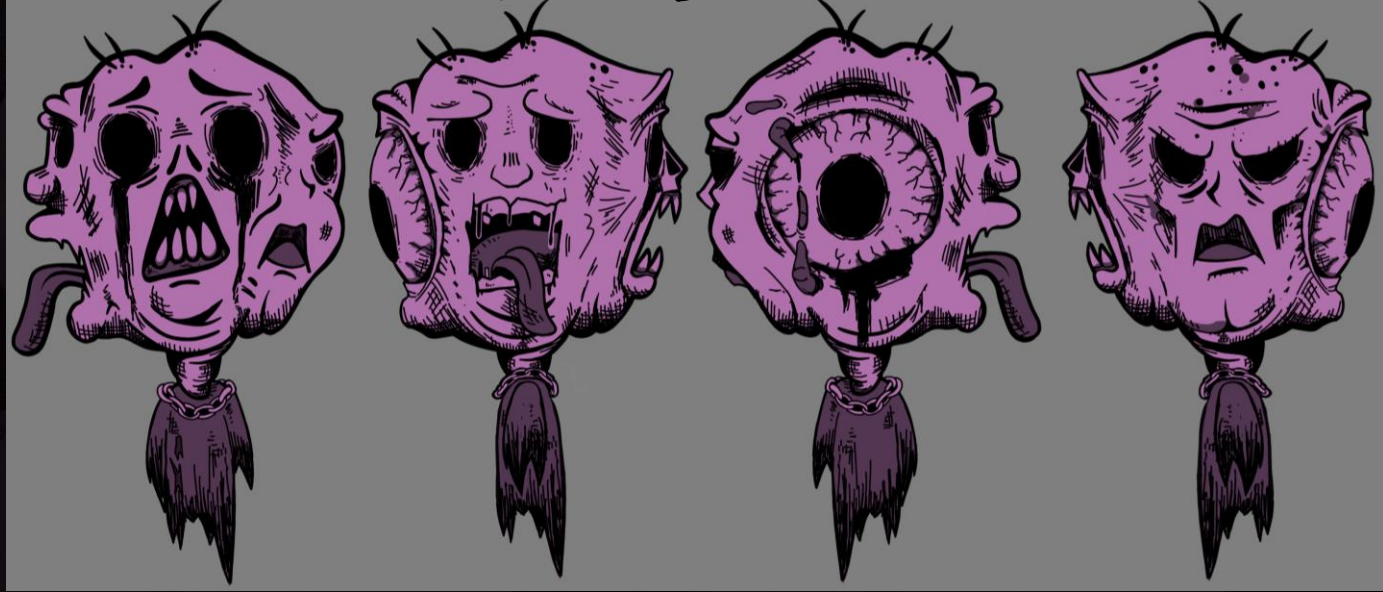
- Bodyhorror und gore
- Deformiert und Unmenschlich
- Nur in Lila-Tönen → achtet auf hohen Kontrast zwischen Körperabschnitten damit nichts untergeht
- Sonst Schraffur wie bei aren und dicke outlines

Envy

- Nahkampf
- Mehrere Gesichter
- Neidischer Blick



front → right → back → left



Turnaround



Pride

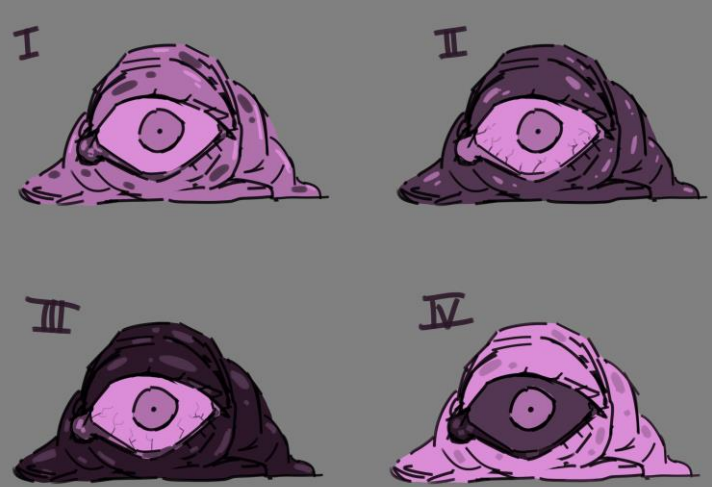


I

II

III





Sloth





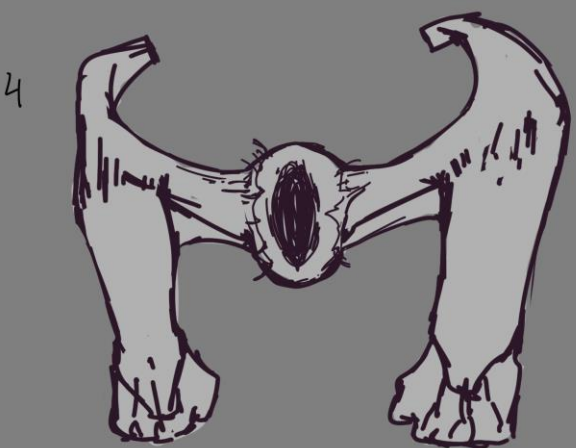
1



2



3



4



5

merged



Wrath

- Muskeln
- Soll Stärke zeigen



a



b



c



d



e



f



g

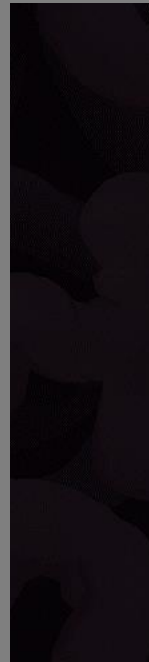


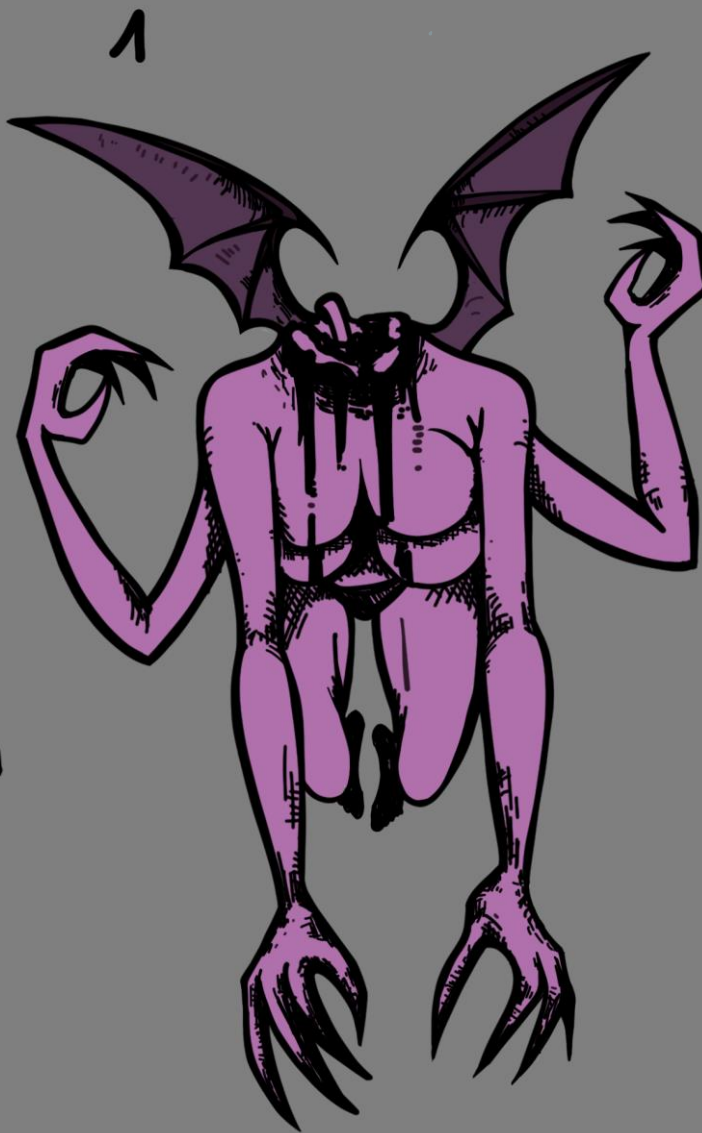
h



- Hungriger Blick
- Große Zunge
- Erkennbarer Mund

Gluttony

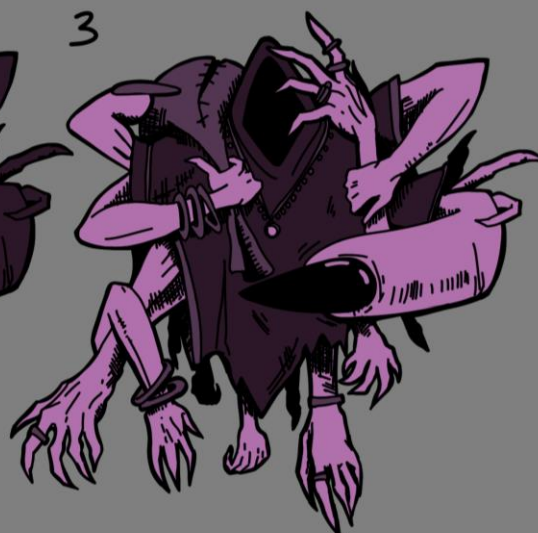
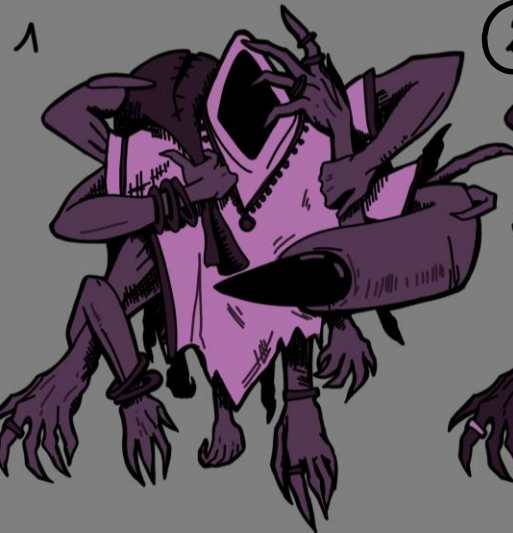




Lust

- Brüste
- Krallen
- Flügel
- Succubus vibes

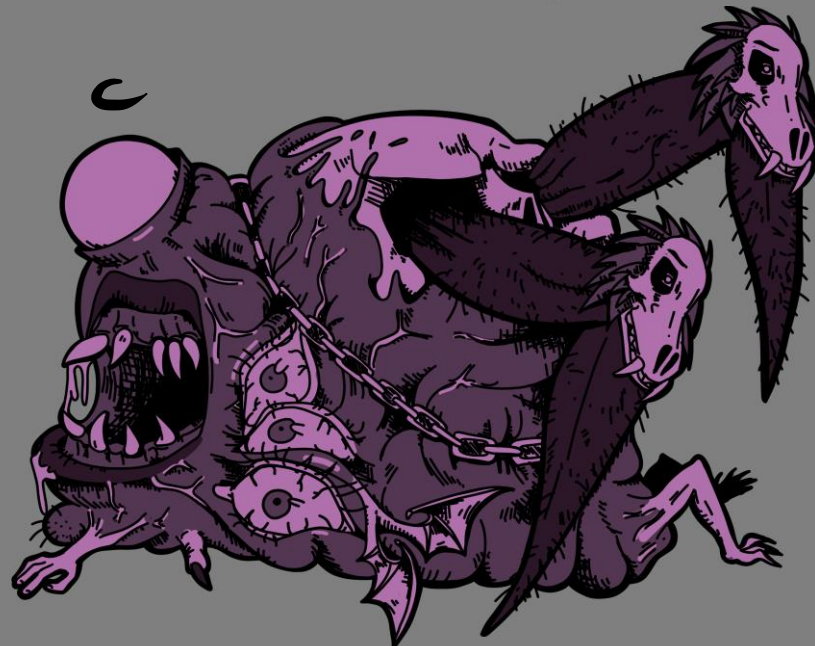
Greed



- Viele Hände
- Schmuck
- Gieriger Blick → (verworfen im Final)
- Lange Gliedmaßen

Endboss

Euagrios



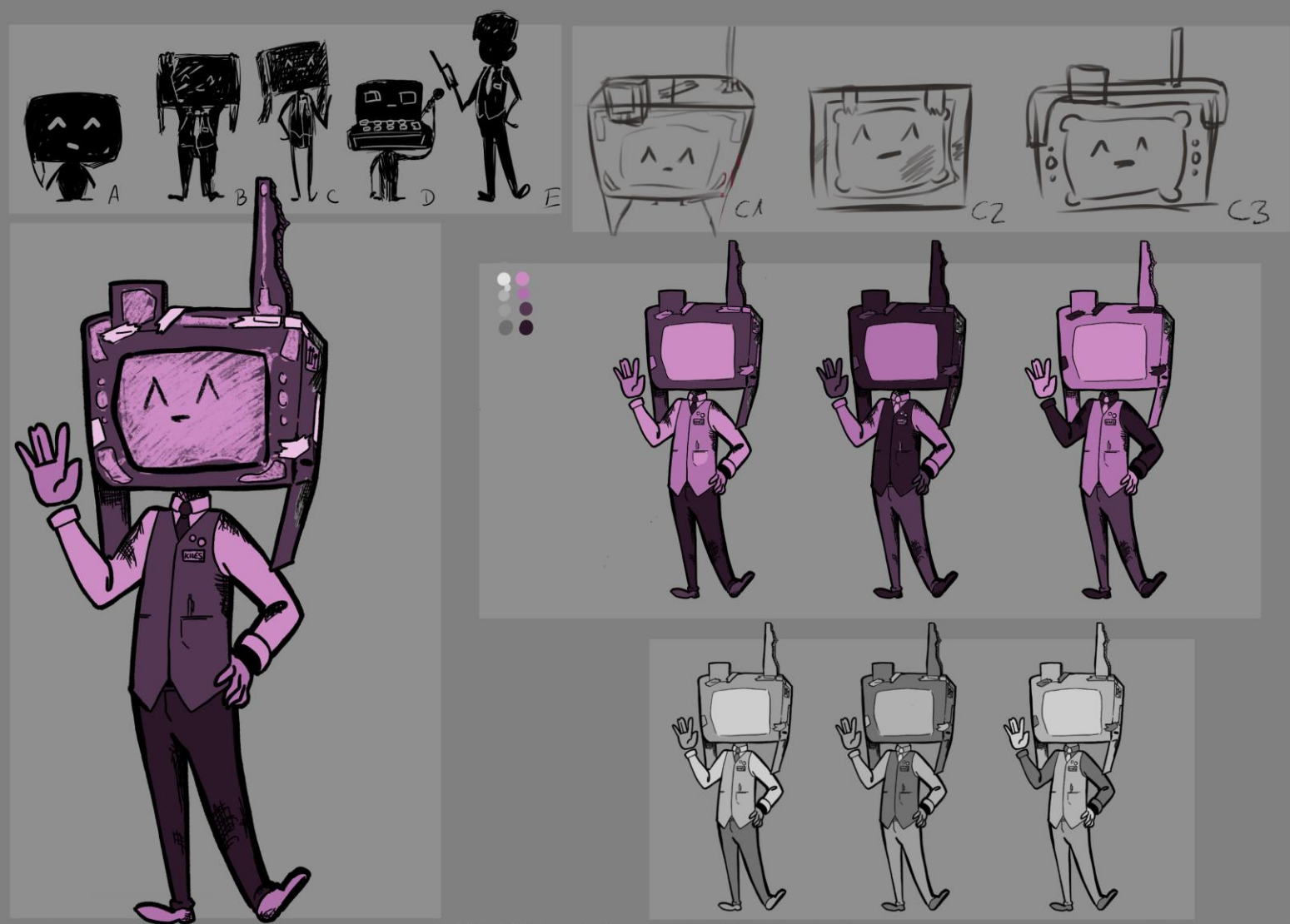
- Alle Gegner vereint
- Blob
- Muss von jedem Gegner ein Part enthalten

Concept Art

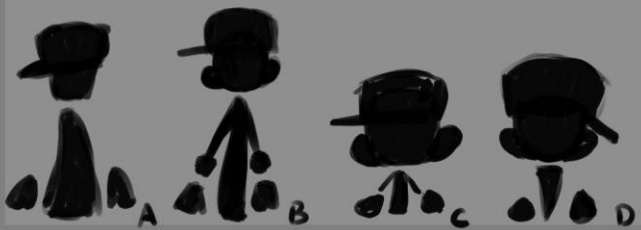
Miscellaneous

Shopkeeper Kiles- Erstes Konzept

- Verworfen
- Hommage an Kiles aus SAP3 „Across the Universe“
- Walmart-Mitarbeiter Anzug



Kiles- Final



- Überarbeitet damit es dem Design im GDD entspricht
- Größer als Kiles → Big Brother-like
- Kontrast zu Kiles mit dunklem Design
- Walmart- Weste wurde aber beibehalten
- Kiles Hommage sind die Pins auf der Kappe

1



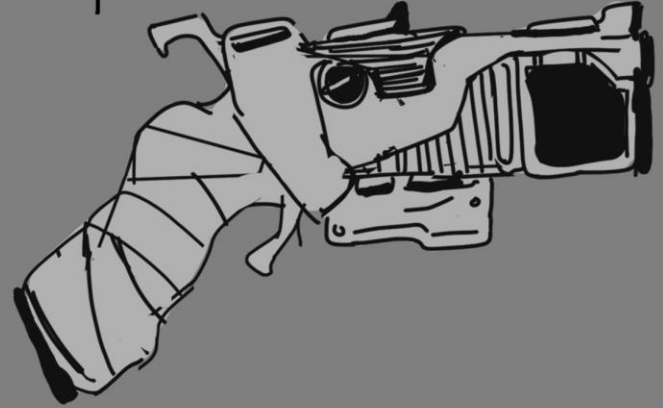
2



3



1



2



Weapons Final

- Blockige Schattierung, um Glanz auf Metall zu simulieren
- Gelb für starken Kontrast und Anlehnung an „Holy Weapons“
- Wurmartiges Design in Guns → Referenz an Environment Design

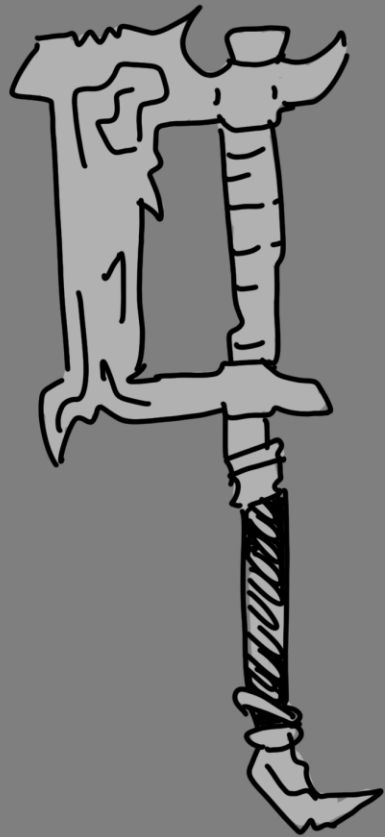


Gun_Final



Sword_Final

1



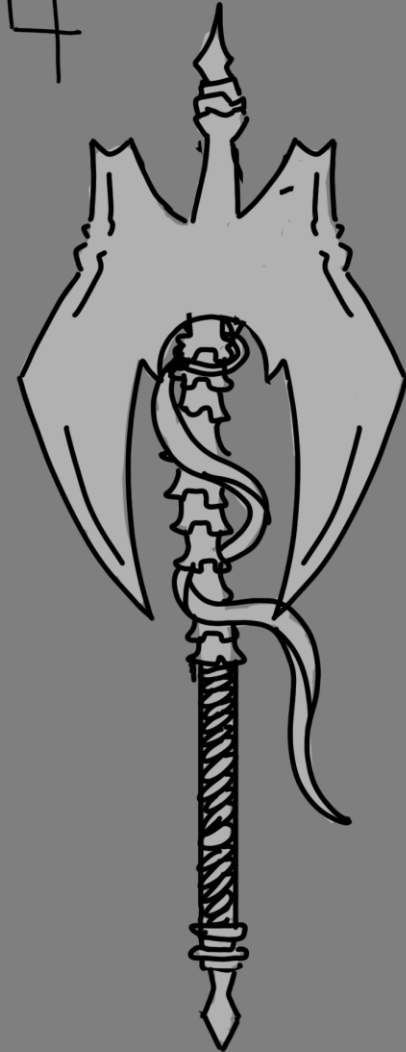
2



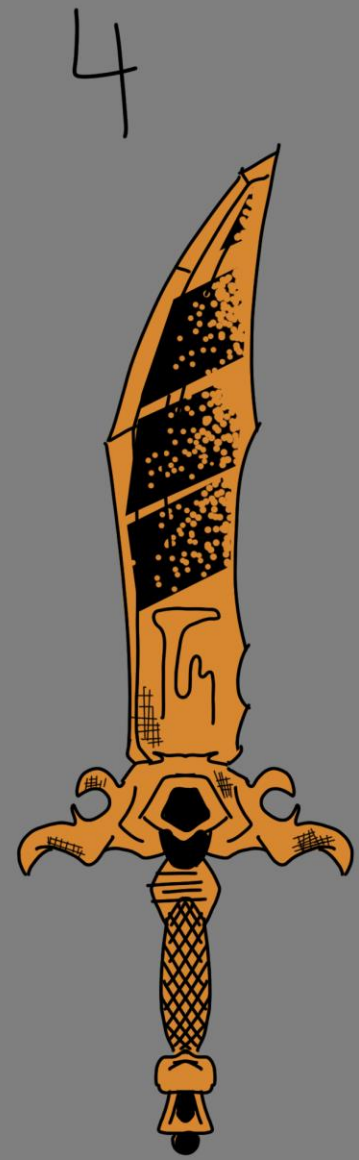
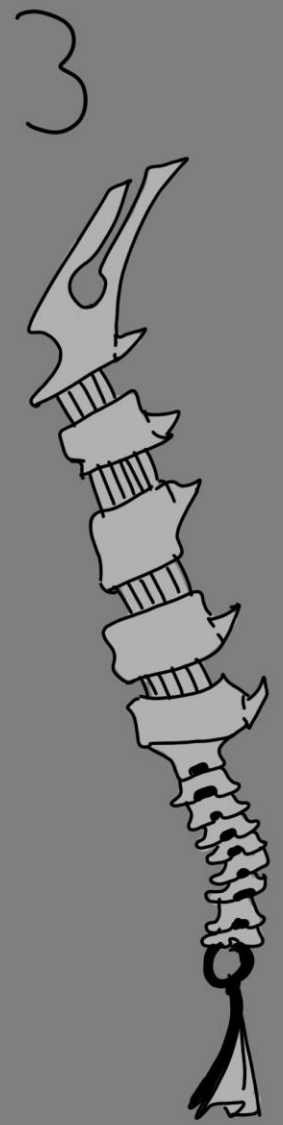
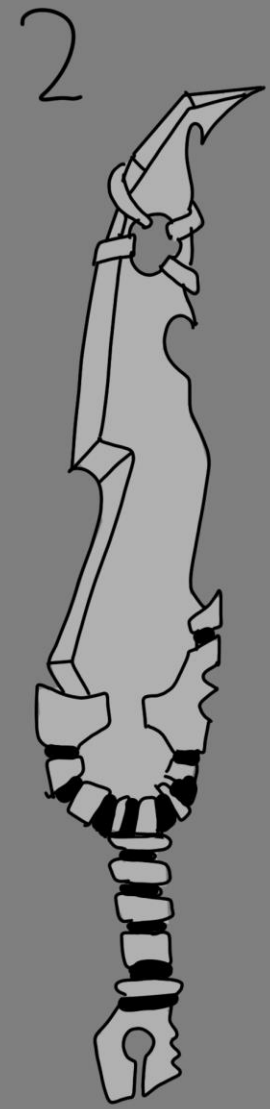
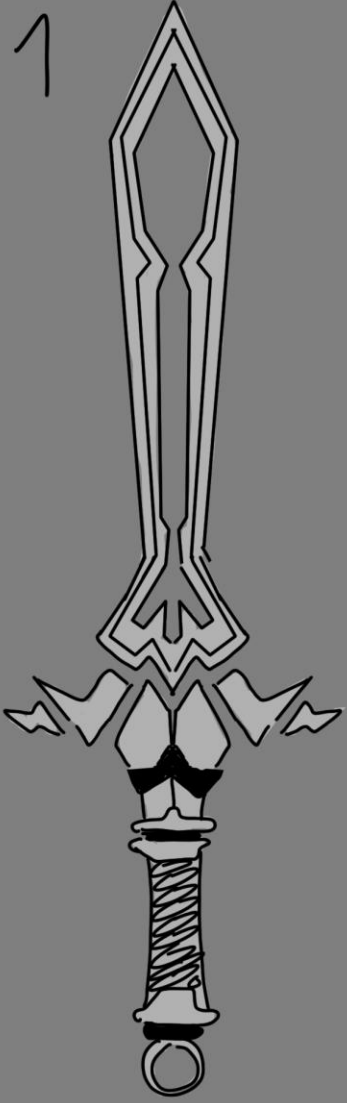
3



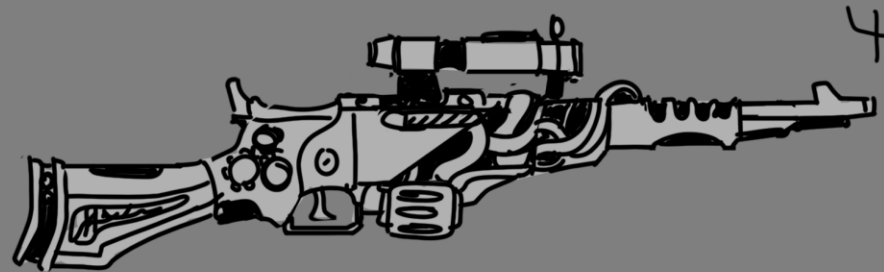
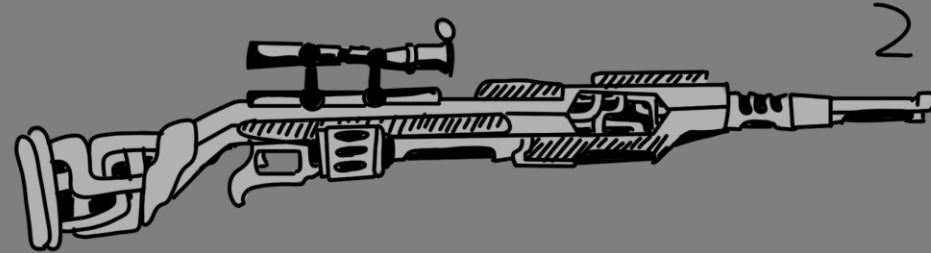
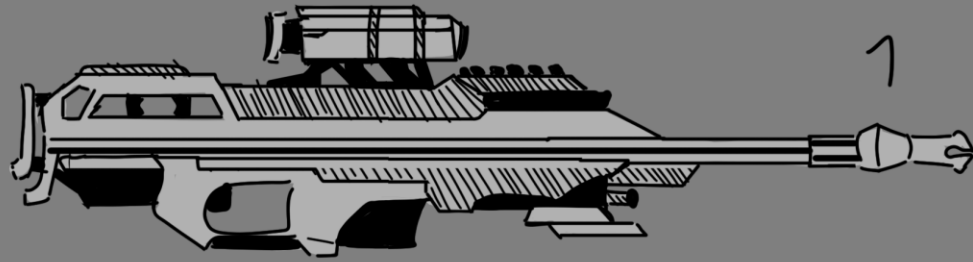
4



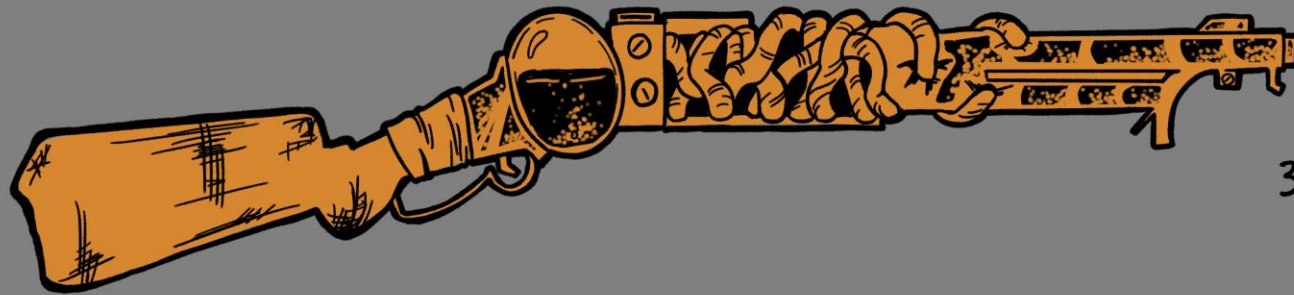
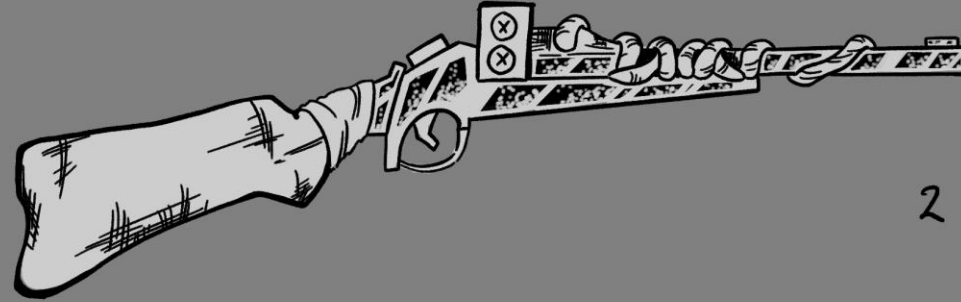
Weapons- Axt Konzepte



Weapons- Dolch Konzepte



Weapons- Sniper Konzepte



Weapons- Shotgun Konzepte



A



A₁



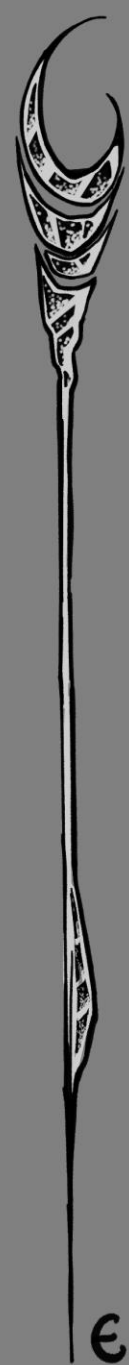
B



C



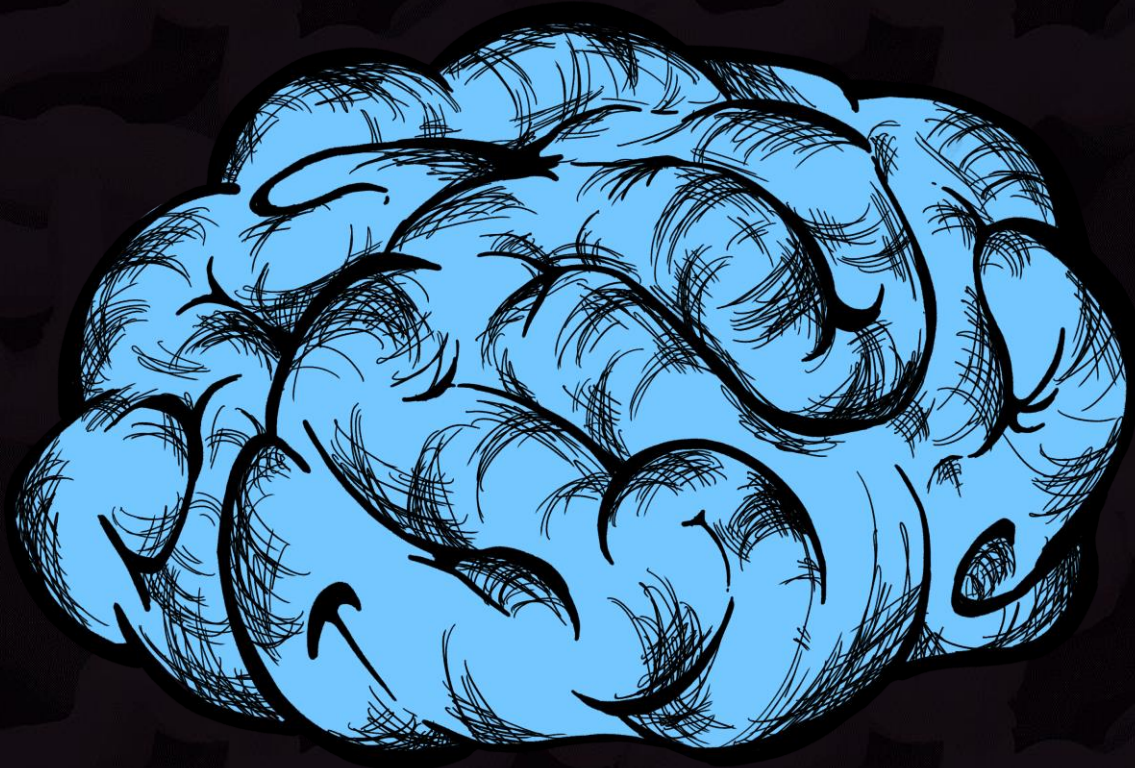
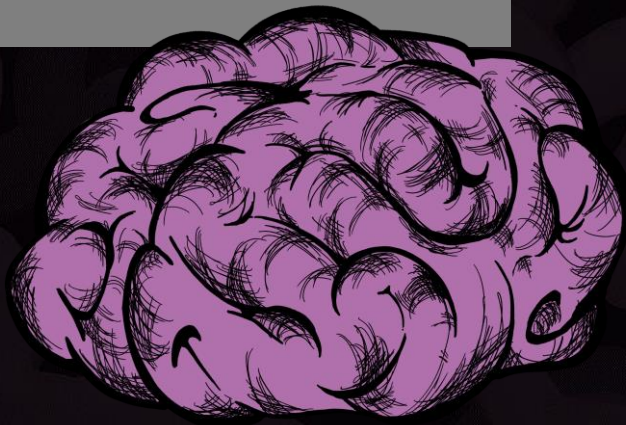
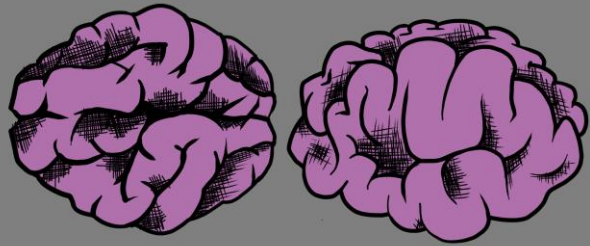
D



E

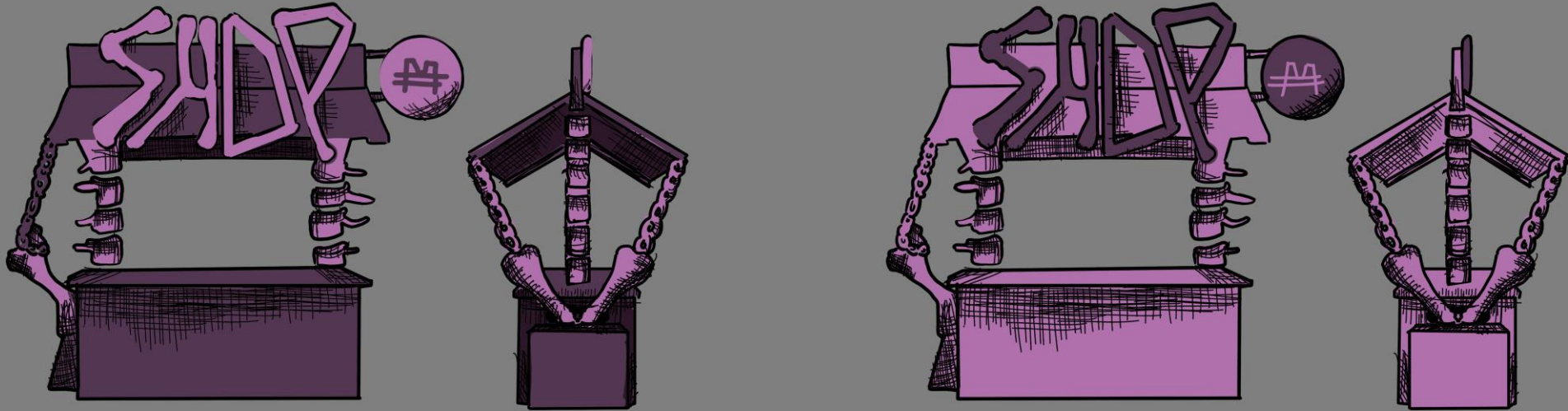
Weapons- Speer Konzepte

Brain- Konzept und Final

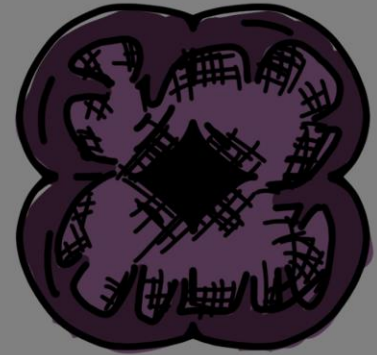
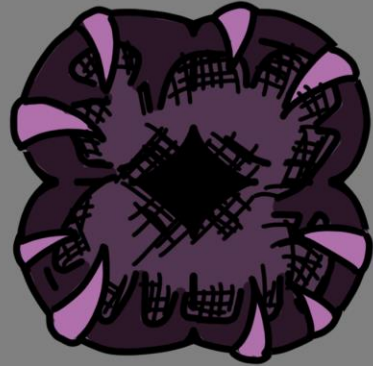


Farbe geändert, um
Gehirn an Aren zu
binden

Shop – Konzept

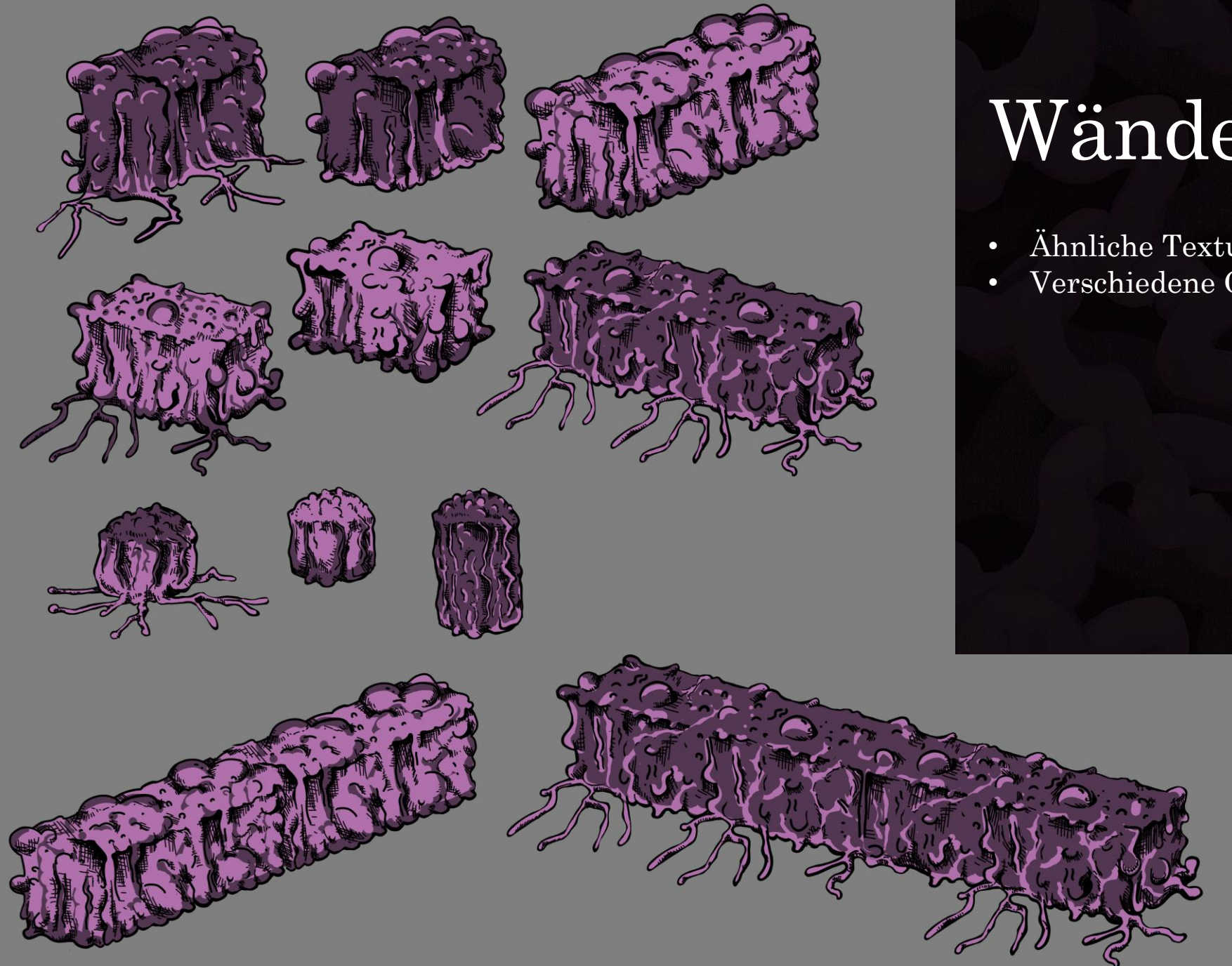


Spawn- Point

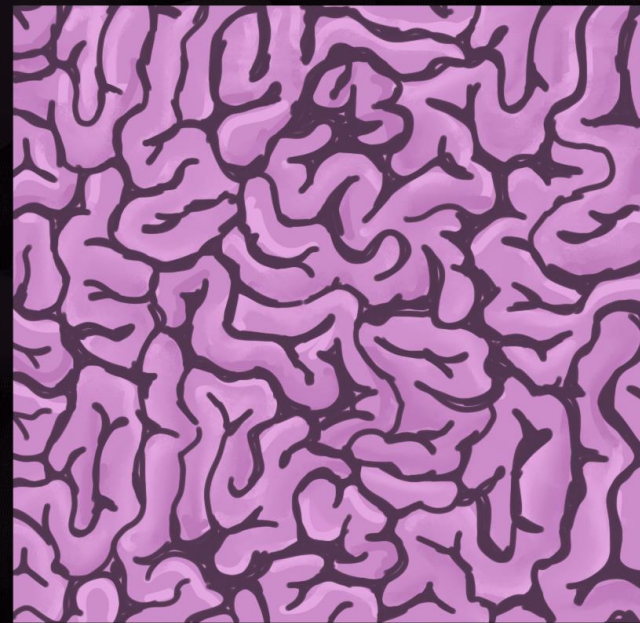


Wände

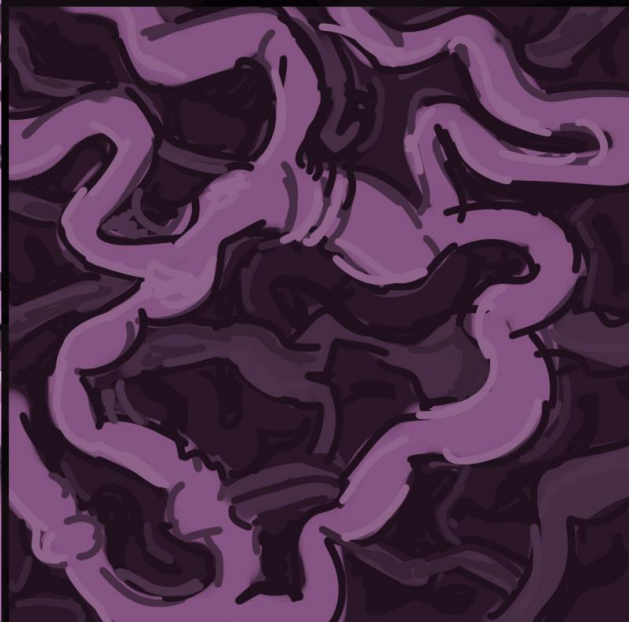
- Ähnliche Textur wie bei dem Gehirn
- Verschiedene Größen und Längen



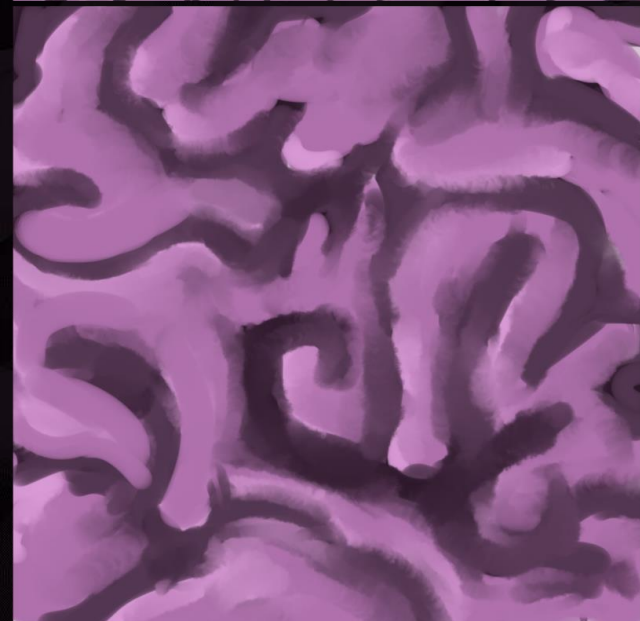
Boden Tiles



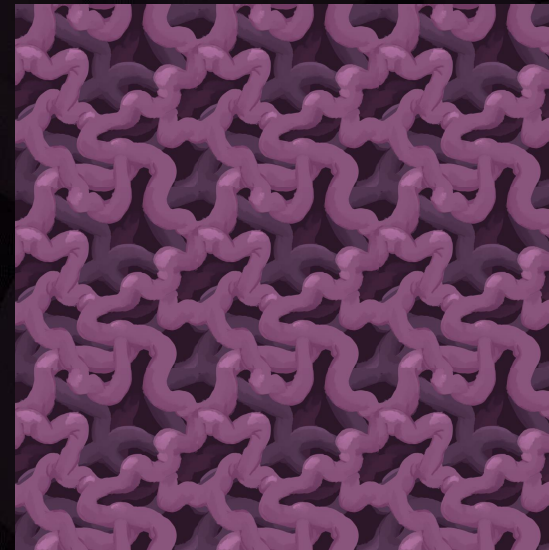
① ↶

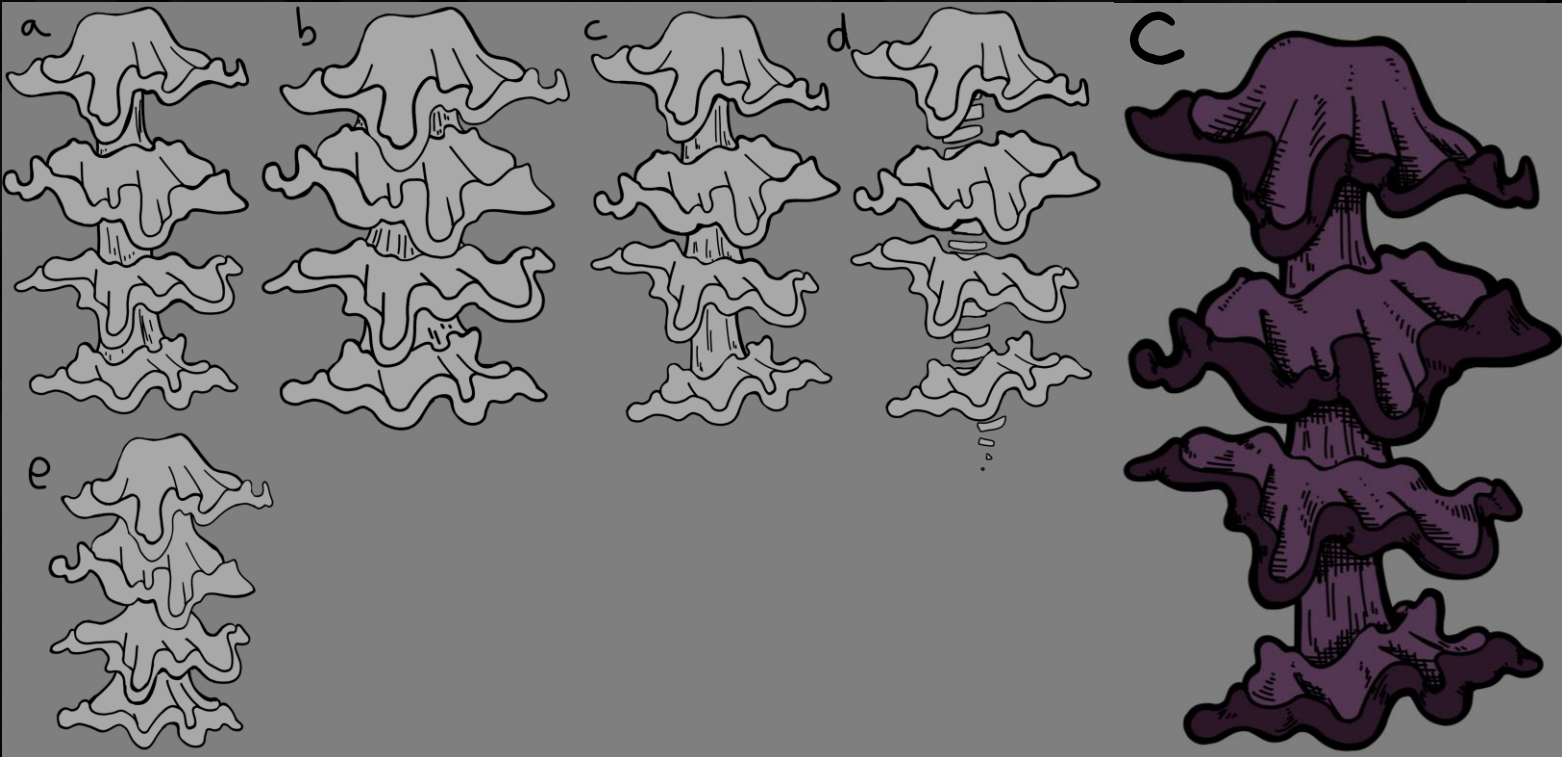


② ↓



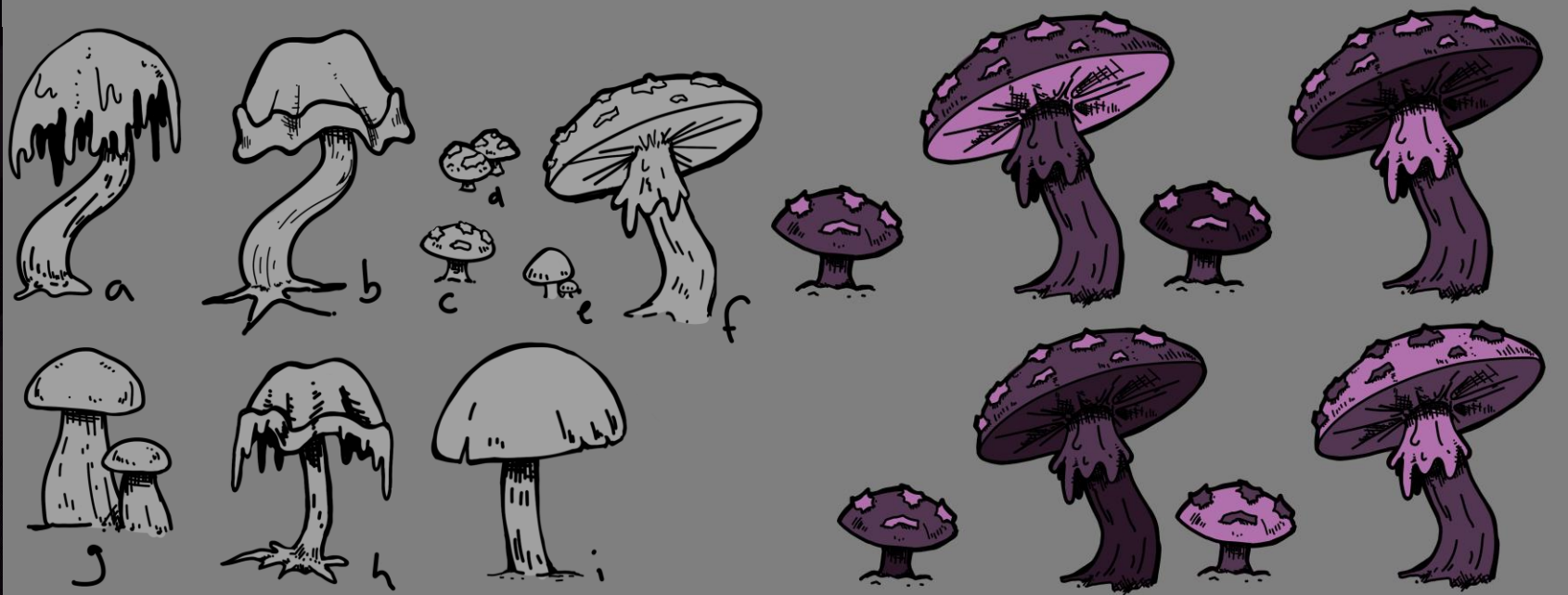
③ ↷





Hängeteile

- Von der Decke runterhängende Pilze



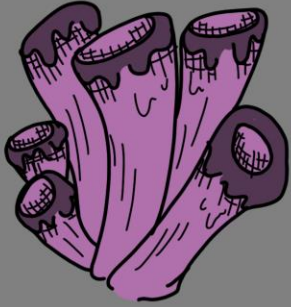
Pilze

- Kleine und große Pilze

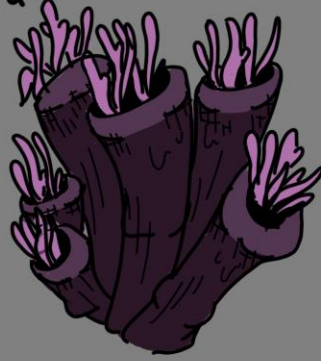
1a



1b



2a



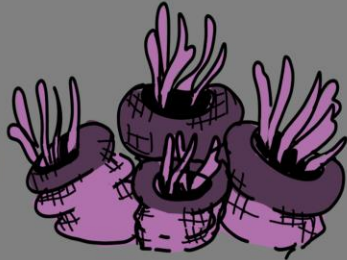
2b



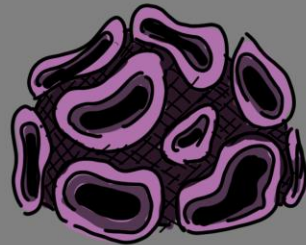
3a



3b



4a



4b



Korallen

Animation Rules

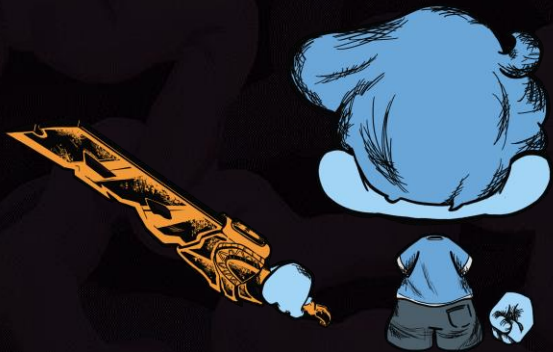
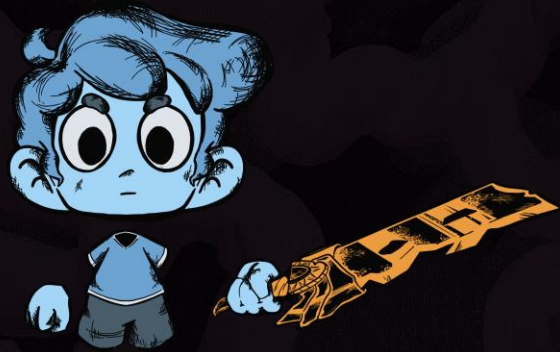
Aren

- Framesanzahl (ca.10 FPS)
 - Bewegung
 - Angriff
- Angriffs- und Bewegungsanimation
 - rechts, links, unten, oben
- Angriff mit Gun
- Angriff mit Sword

Aren- Sword Walking Animation



Aren- Sword Attack Animation



Aren- Gun Walking Animation



Aren- Gun Attack Animation



Aren Startscreen Animation



Enemies

- Framesanzahl (möglichst wenig)
 - Sloth ~4 FPS
 - Envy ~7 FPS
 - Pride ~9 FPS
- Angriffs- und Bewegungsanimation
 - Kein Idle
 - Menge abhängig von den Sprites
- Damage Animation (Unity)
 - Aufblinken in Orange
- Sprite Menge Gegnerabhängig
 - Envy und Pride 1 Sprite
 - Sloth 2 Sprite
 - Sprite schräg stehen, nach unten links/rechts gucken

Sloth Animation



Move Left- fps:4



Move Right- fps:4



Attack Left - fps:6



Attack Right - fps:6

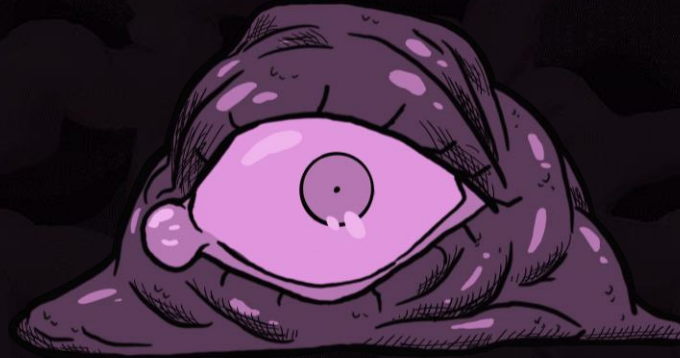


Death - fps:7

Sloth- Animations



- Schleimiges krabbeln
- $\frac{3}{4}$ Ansicht, jeweils links und rechts
- Frames- Anzahl: 8
- FPS: 4
- Loop



- Auge schwillt an, Pupille verkleinert sich
- Auge und Körper explodieren
- Frames- Anzahl: 7
- FPS: 7
- One- Shot



- Holt nach hinten aus und smashed dann nach vorne
- Pupille verkleinert sich bedrohlich
- Frames- Anzahl: 8
- FPS: 8
- One- Shot

Envy Animation



Hover - FPS: 7



Death - FPS: 10



Attack - FPS: 7



Animation Sheet- Envy

Envy- Animations



- Schwebender Kopf. Wie Luftballon
- Nur Vorderansicht
- Frames- Anzahl: 10
- FPS: 7
- Loop



- Bei Death dreht sich der Kopf zum Augen Face
- Aus dem Auge wird ein schwarzes Loch, dass den Körper einsaugt
- Frames- Anzahl: 18
- FPS: 7
- One- Shot



- Bei Attacke dreht sich der Kopf zum Angry- Face
- Kurzer Charge dann Dash-Attacke
- Frames- Anzahl: 18
- FPS: 7
- One- Shot

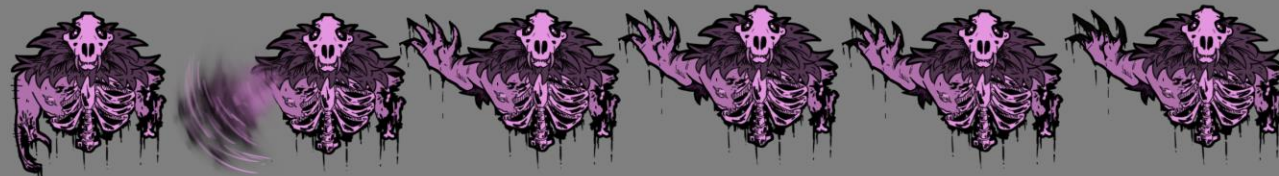
Pride Animation



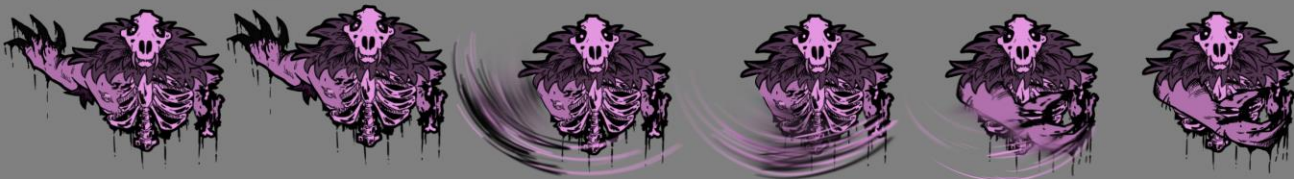
Hover - FPS: 7



Death - FPS: 9



Attack - FPS: 9



Animation Sheet- Pride

Pride- Animation



- Hover mit Neigung nach Links (vom Viewer) wegen fehlendem Arm
- Schwarzer Goo tropft herunter
- Frames- Anzahl: 10
- FPS: 7
- Loop



- Bei Death frisst der schwarze Goo Pride auf und fällt herunter
- Frames- Anzahl: 14
- FPS: 9
- One- Shot



- Attacke mit Linkem Arm
- Schwarzer Goo sammelt sich an der Hand kurz bevor der Attacke
- Frames- Anzahl: 12
- FPS: 9
- One- Shot

VFX-Animation

Attack- VFX

Dash- VFX

3D Art

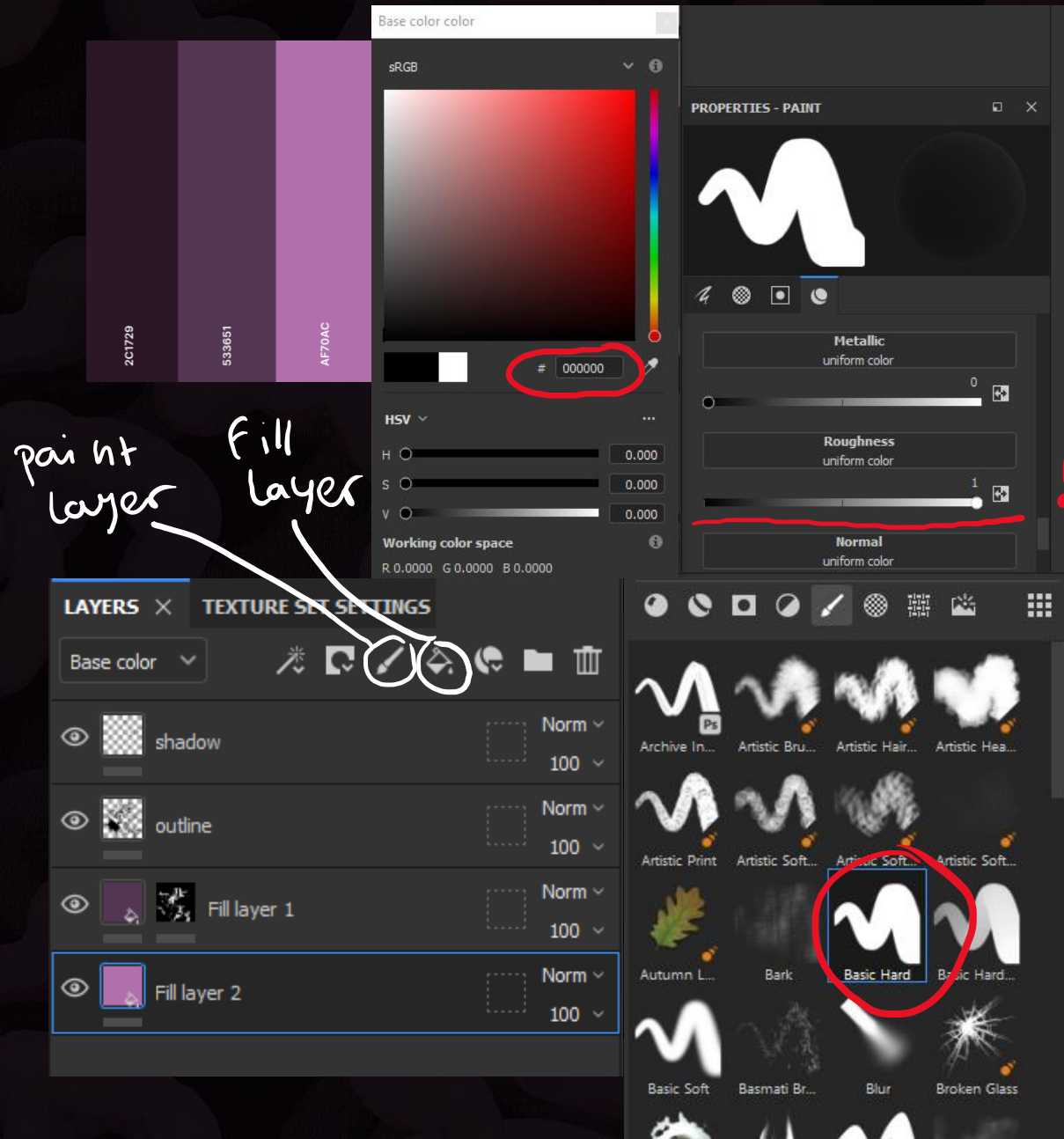
Regeln!

- Max. 5000 faces
- 2048x2048
- No fünfecke
- Shade Smooth
- Keine Schatten oder Farbverläufe

Texturing 1

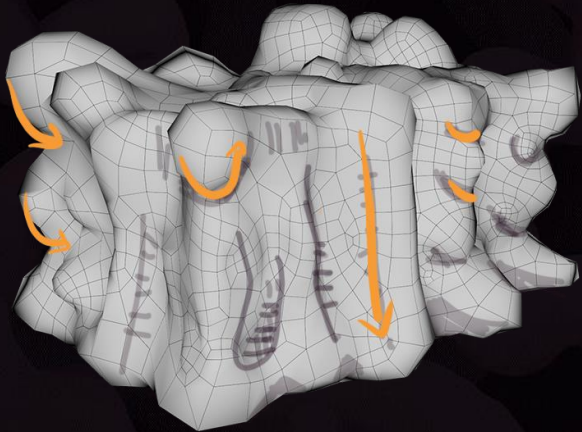
Adobe Substance 3D Painter

- Mit verschiedenen Layers arbeiten
- Fill Layer für die Grundfarben
 - Fill layer müssen die Roughness von 1 haben (die Einstellung findet man in den Properties, wenn der Filllayer ausgewählt ist)
- Basic Hard Brush benutzen
 - Roughness von 1
 - Schwarze Farbe
 - Pinsel findet man in dem Assets Fenster
 - Paint Layer zum zeichnen

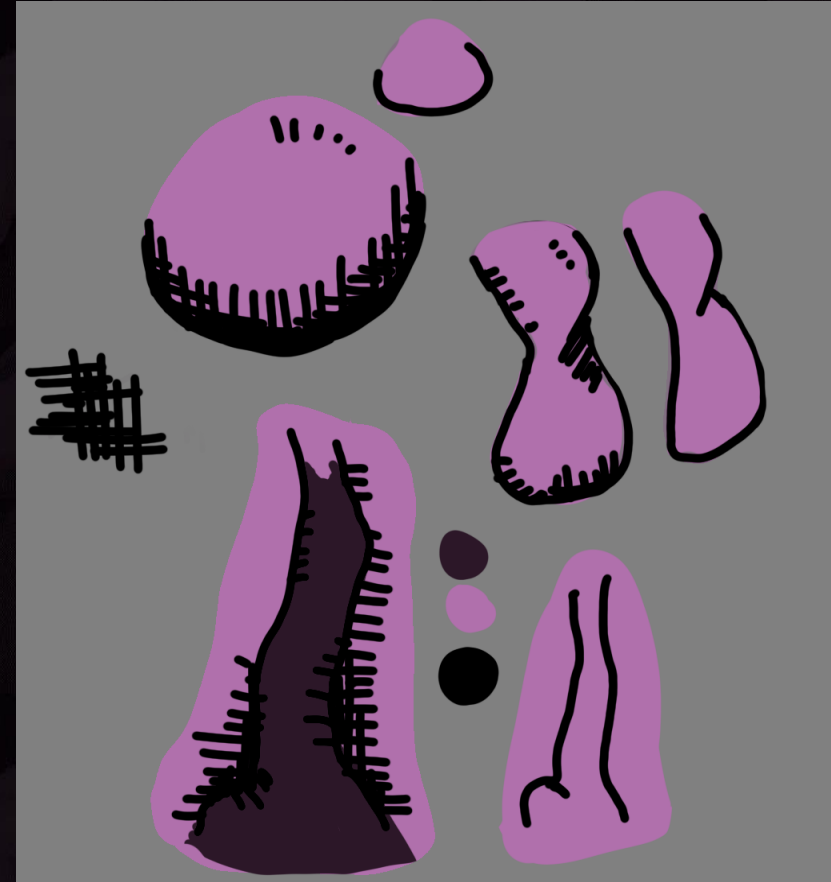


Texturing 2

Adobe Substance 3D Painter



- Die Form des Objekts beachten
- Schatten setzen, wo es auch Sinn ergibt
- Mehr Schatten an mehr dunklen stellen
- Keine Schatten da, wo es am hellsten sein soll
- Gleichmäßige Pinselgröße



Outlines 1

Unity Engine

Shader Graph für Outlines

1. Create
2. Shader Graph
3. URP
4. Unlit Shader Graph



Settings Shader Graph

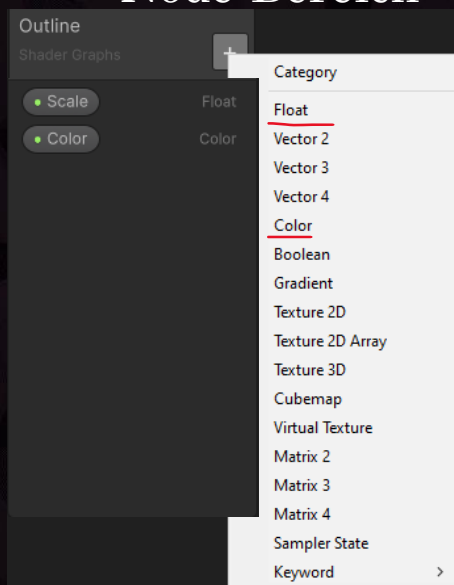
A screenshot of the Unity Hierarchy menu showing the path to create a Unlit Shader Graph. The menu is open, and the path is highlighted with red arrows. The path is: Hierarchy > Shader Graph > Shader > URP > Unlit Shader Graph. The 'Unlit Shader Graph' option is underlined in red. The 'URP' option is also underlined in red. The 'Shader Graph' and 'Shader' options are also underlined in red. The 'Create' menu is also open, showing the 'Create' option underlined in red. The 'Create' menu is also open, showing the 'Create' option underlined in red. The 'Create' menu is also open, showing the 'Create' option underlined in red.

Outlines 2

Unity Engine

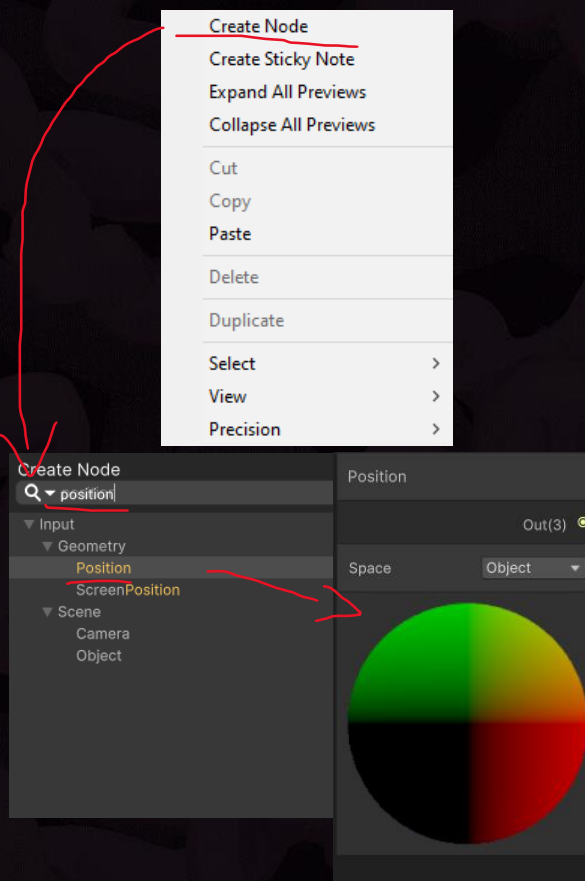
Settings Shader Graph

1. Create Float (Scale)
2. Create Color (Color)
3. Ziehe Color und Float in den Node-Bereich



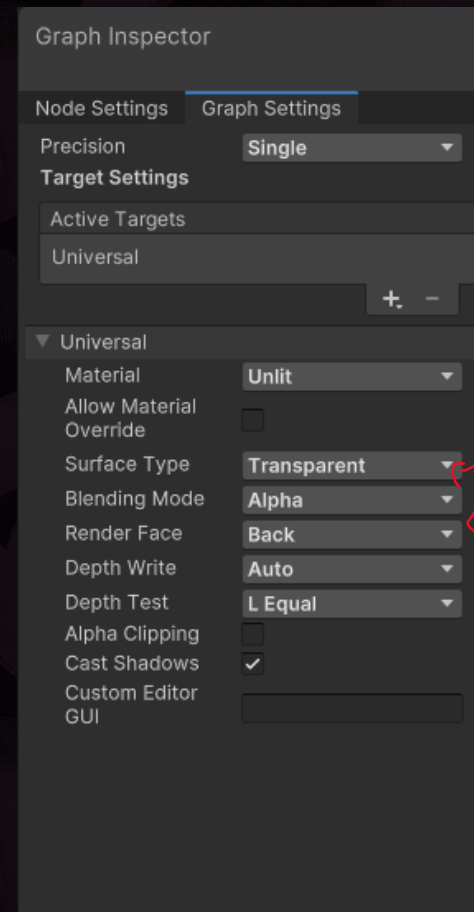
Create Node Position

1. Rechtsklick irgendwo
2. Folge der Anleitung unten
3. Wiederhole das gleiche mit multiply



Settings Graph Inspector

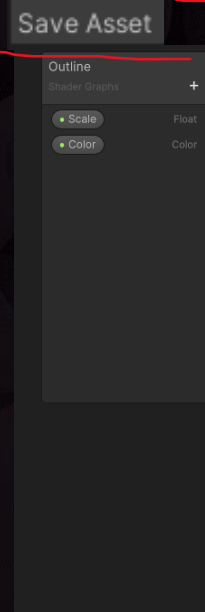
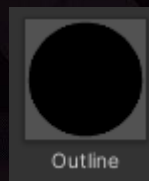
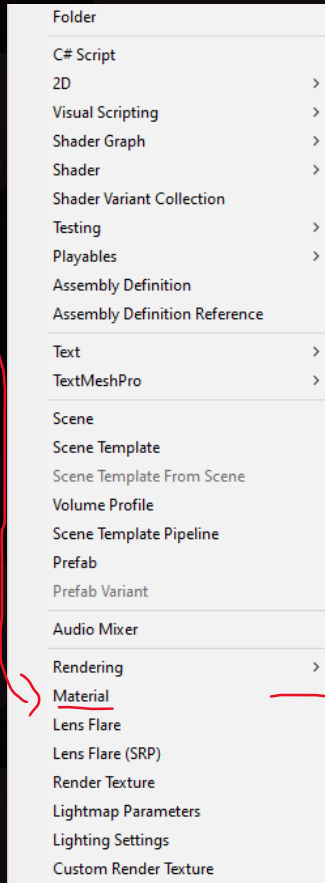
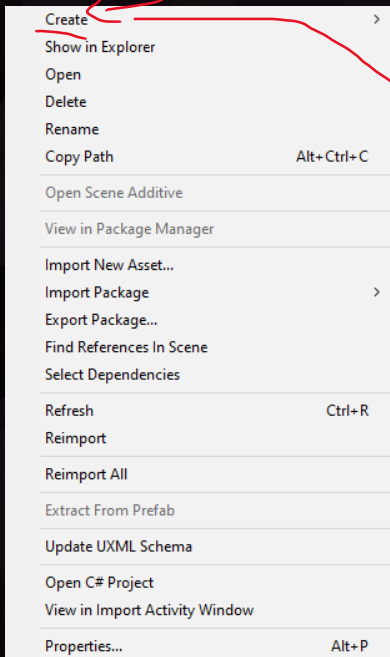
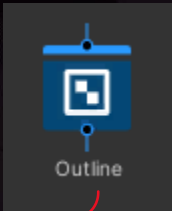
1. Blending Mode
 1. Transparent
 2. Back



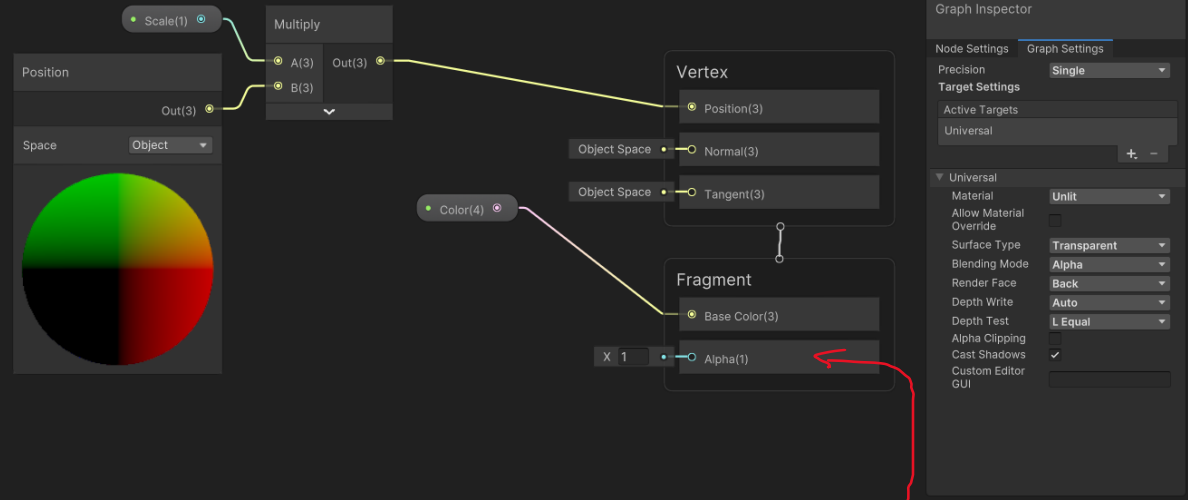
Outlines 3

Unity Engine

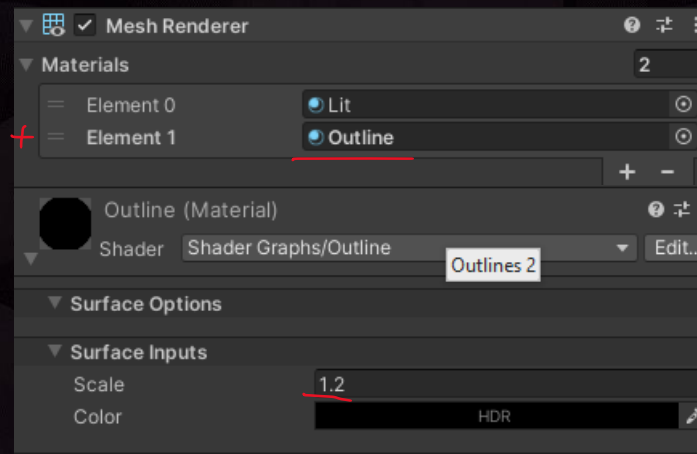
Rightklick auf Outline



5 Wie der Shader Graph am Ende aussehen soll



Rechtsklick auf Fragment und Alpha(1) hinzufügen

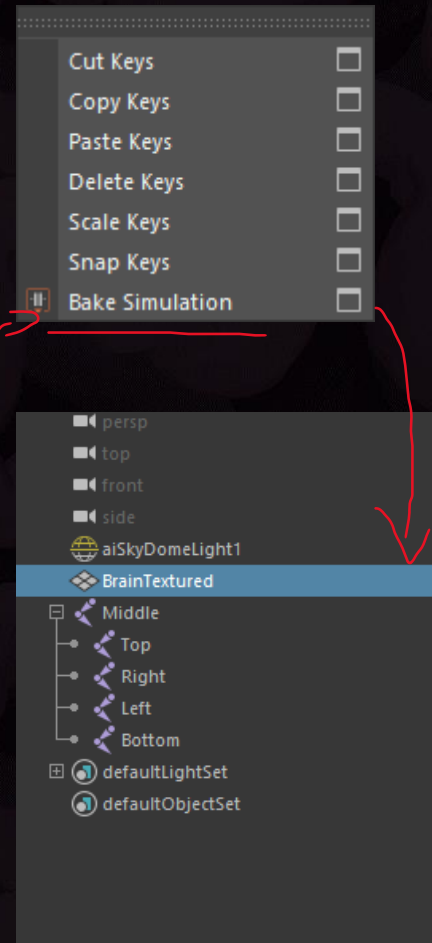
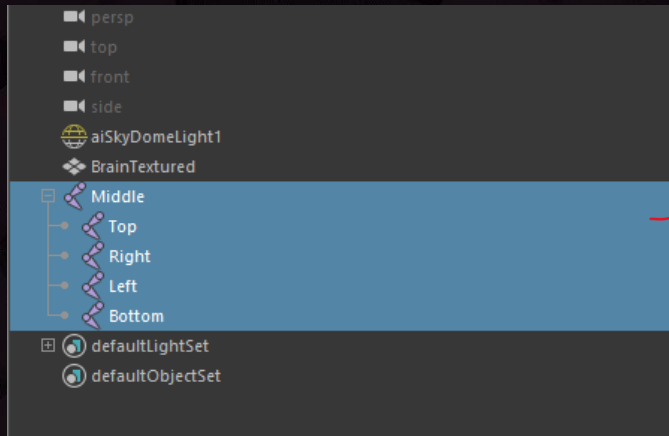


Export Animations 1

Maya -> Unity Engine

Export Animations

1. Wähle alle Bones aus
2. Edit
 - 2b Keys
 - 3b Bake Simulation
3. Wähle das Mesh aus
4. Exportiere die FBX
 - a) Mit Animations enabled



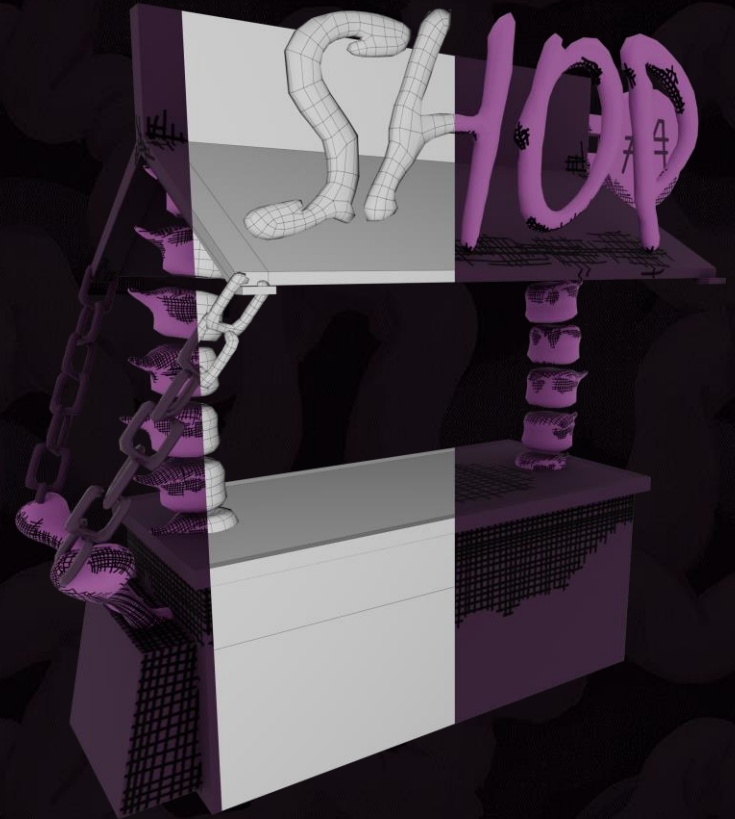
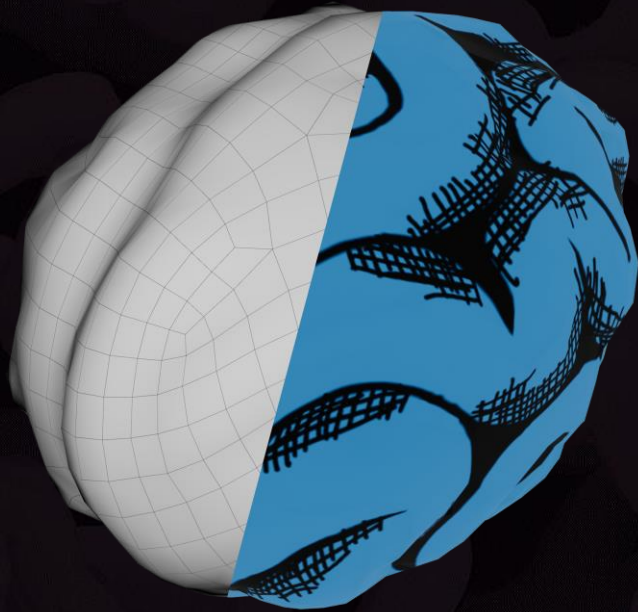
Import Animations

1. Importiere die FBX in Unity
2. Wähle Take 001 aus um deine Animation anzuschauen

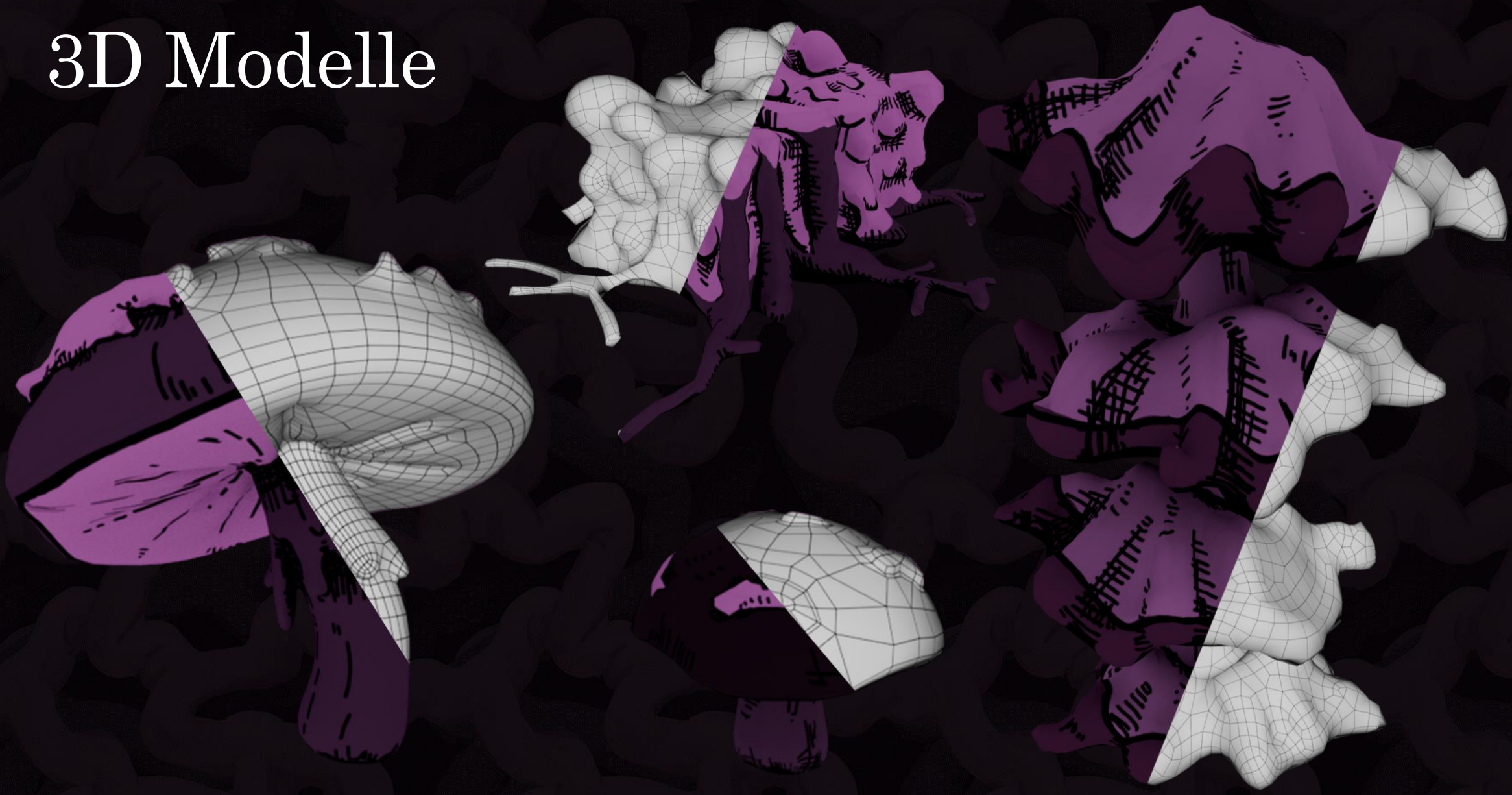
Inspector

1. Rig
 - a) Create from this Model
 - b) Middle (Root Bone)
 - c) Standard (4 Bones)
2. Animation
 - a) Wähle Loop Time aus
3. Füge dein Prefab ins Spiel ein und erstelle einen neuen Animation-Controller im Prefab
4. Füge deinen Take 001 in den Animator ein

3D Modelle



3D Modelle



3D Modelle



3D Modelle

- So sehen die Modelle im Spiel mit den Outlines aus



UI Design

Regeln!

- Mischung aus Pixel- und non Pixelart
 - Ingame UI Pixelart
 - (Menü)Backgrounds kein Pixelart
- Outlines:
 - Variieren von 2-10px (abhängig von Detailumfang)
 - Bei Menüs große Kästen 15px Lineart
 - Inn #568ab6, #568ab6 oder schwarz
 - Oftmals zwei Outlines (quasi eine Outline um die Outline, um vom Hintergrund abzuheben)
- Hauptfarbe: Blau ● #cbeaff ● #95ccfb ● #69a7db ● #568ab6 ● #435663 ● 1c79c7
- 2D
- Schriftart: Joystix
- Überschriften mit schwarzem Schlagschatten!

Screens

Startscreen

- Relativ simpel gehalten (typisch für Genre)
- Maincharacter Aren abgebildet + Logo des Spiels
- Nur Schrift in Pixelart, um Spieler*innen direkt den Artstyle des Spiels zu zeigen



Screens

Deathscreen

Pixelart, sehr an
Ingame UI Design
angepasst

Vor allem an
Spielertyp Achiever
gerichtet

Überlebte Zeit

Überlebte Wellen

Gesammelte Coins

Gesammelte Seelen



Highscore überlebter Wellen

Anzahl
getötete
Gegner,
unterteilt in
Gegnerart

Screens

How to Play Screen

Informationen zu wie man Coins verdient und Items kauft

Informationen zum Healthsystem



Informationen zur Sanity (wie man sie verliert und dass die Vision dadurch kleiner wird)

Steuerung

Ingame UI Design

Informationen Runde:

Timer, in welcher Welle man sich befindet bzw. in wie vielen Sekunden die nächste Welle anfängt

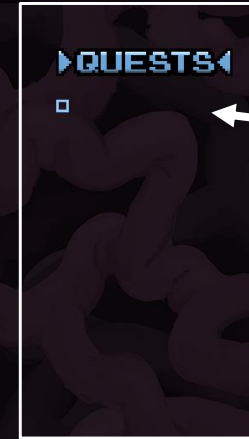
Informationen Spieler:

Lifebar

Sanitybar

Coins + Seelen

Anzeige, wieviel Heal und Sanitypille kosten und wieviel entsprechende Items bringen



Platz für Quests

Hotbar mit Items und Keybindings

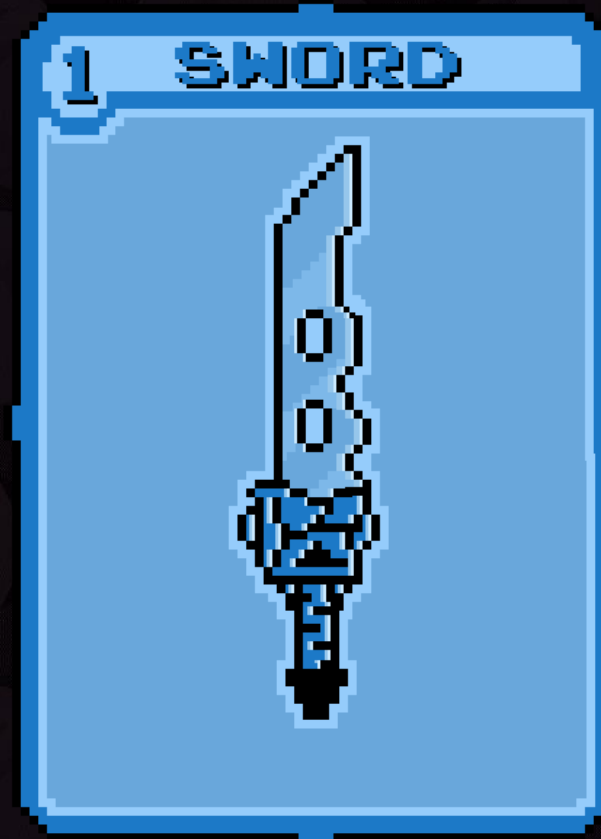
Dunkle Outline + helle Outline (Kontrast, um Icon besser hervorzuheben)

Icon Attacke abhängig von Waffe



Waffenpicker

- Spieler kann anfangs zwischen Schwert und Gun aussuchen
- Icon in Hotbar richtet sich nach Auswahl hier
- Informationen zu Waffen stehen darunter
- Kontrast durch erst dunkle, dann helle Outline



Banner und Logo



Banner und Logo - Animations



Sticker Sheet



Quellen Han

- Moodboard- Artstyle:
- <https://www.digitaltrends.com/gaming/have-a-nice-death-the-office/?epik=dj0yJnU9ODF0YXM1X044VDdEUWJkQmF0U09wYWNEbmJjdFJQZl0mcD0wJm49UFZKb2pfemNGeFBXTH1N3lZbm1OQSZ0PUFBQUFBR1NUV2Rj>
- <https://www.pinterest.de/pin/380906080954828446/>
- <https://www.pinterest.de/pin/636414991113782349/>
- <https://www.gematsu.com/2021/04/paper-mario-inspired-2-5d-adventure-rpg-born-of-bread-coming-to-pc>
- <https://www.shacknews.com/article/111481/zerolife-games-talks-light-and-dark-design-and-inspiration>
- <https://www.wsj.com/articles/SB124094416078864595>
- <https://gorillagaming.com.au/collections/nintendo-switch/products/live-a-live-nintendo-switch>
- <https://colors.co/000e04-001e04-002d02-003807-00ff22>

Quellen Han

- Moodboard- Hauptcharakter:

- <https://news.disney.com/animators-of-pixar-soul>
- <https://www.pinterest.de/pin/505177283215313992/>
- <https://www.pinterest.de/pin/253397916525002621/>
- <https://www.pinterest.de/pin/11047961578366097/>

- Moodboard- Todsünden:

- <https://www.pinterest.de/pin/7599893107917281/>
- <https://www.pinterest.de/pin/643944446736146858/>
- <https://www.pinterest.de/pin/740279257515851327/>
- <https://www.pinterest.de/pin/6544361951983967/>
- <https://www.pinterest.de/pin/518265869628718492/>

Moodboard James Quellen

- Abb. 1 - <https://www.pinterest.de/pin/60235713758801005/>
- Abb. 2 - <https://www.pinterest.de/pin/60235713758801002/>
- Abb. 3 - <https://twitter.com/hitoyoni1573/status/1620072226916794368>
- Abb. 4 - <https://www.pinterest.de/pin/60235713758801023/>
- Abb. 5 - https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/cc3qbj/some_pixel_art_that_ive_been_working_on_whilest/
- Abb. 6 - <https://www.behance.net/gallery/24828555/Les-anonymes>
- Abb. 7 - <https://dribbble.com/shots/1899691-Swoosh-Blood>
- Abb. 8 - https://dribbble.com/shots/2909871-Low-poly-dark-portal-scene?utm_source=Pinterest_Shot&utm_campaign=MohChahin&utm_content=Low+poly+dark+portal+scene&utm_medium=Social_Share
- Abb. 9 - <https://www.pinterest.de/pin/60235713758812148/>
- Abb. 10 - <https://www.pinterest.de/pin/60235713758801113/>

Moodboard Jay Icons Quellen

- Abb. 1 - <https://www.pinterest.de/pin/579557045809696433/>
- Abb. 2 – <https://www.pinterest.de/pin/757308493613603154/>
- Abb. 3 – <https://www.pinterest.de/pin/960040845549448424/>

Moodboard 3D Art Sofya Quellen

- Abb. 1 - <https://blenderartists.org/t/worshipping-mouse/1211082>
- Abb. 2 - <https://sketchfab.com/3d-models/room-of-forest-healer-4a43c1a7075d491dabd48e5deb859607>
- Abb. 3 - <https://dribbble.com/shots/9937384-Dungeon>
- Abb. 4 - https://www.reddit.com/r/HungryArtists/comments/kc9zsu/for_hire_3d_low_poly_isometric_art_starts_at_35/
- Abb. 5 - <https://www.deviantart.com/iamtheqbu/art/Low-Poly-Props-Wireframe-88543897>
- Abb 7 - <https://free3d.com/de/3d-model/low-poly-bow-and-arrow-in-different-styles-5562.ht>
- Abb 8 - <https://free3d.com/de/3d-model/low-poly-hand-painted-fantasy-game-scythe-1275.html>
- Abb 9 - <https://downloadfree3d.com/3d-models/weapons/military-weapons/rpg-looking-like-a-bazooka-lowpoly/>
- Abb 10 - <https://www.turbosquid.com/de/3d-models/3d-fantasy-sword-low-poly-1868390>
- Abb 11 - <https://sketchfab.com/3d-models/woodcutter-axe-low-poly-7d205990e0de485abc10cfd2c59b31f1>
- Abb 12 - <https://de.3dexport.com/3dmodel-sci-fi-spear-332095.htm>
- Abb 13 - <https://sketchfab.com/blogs/community/tutorial-painting-stylized-textures/>
- Abb 14 - <https://blog.miasmacaves.com/post/159234431778/stylized-texture-tutorial>
- Abb 15 - https://www.pinterest.de/pin/495114552765695105/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=&simplified=true

Moodboard 3D Art Paul Quellen

Abb 1 <https://www.pinterest.de/pin/825988387933363081/>

Abb 2 <https://www.artstation.com/artwork/ybPgAO>

Abb 3 <https://www.artstation.com/artwork/W2QRkN>

Abb 4 <https://www.artstation.com/artwork/XBbYby>

Abb 5 <https://sketchfab.com/3d-models/weapons-fantasy-7769a536cc4f4f7ba6cafe2261b9d1c8>

Abb 6 <https://sketchfab.com/3d-models/lowpoly-stylized-scimitar-1dd79bb9a3664ab6b12481fa88a76229>

Abb 7 <https://sketchfab.com/3d-models/arcane-shimmer-axe-ddeaeb998c6d426881f85f58b9090df6>

Moodboard UI Design

- https://www.youtube.com/watch?v=KAsmLDt_wnM&ab_channel=HRGZone
- https://www.youtube.com/watch?v=8T9fOwLqjrk&ab_channel=TripleJump
- <https://www.pinterest.de/pin/608760074679727105/>