REPOUT

CORPORATE IDENTITY

Alles, was RepOut ausmacht – Logo, Farben, Schrift, Interface, Bildwelt und Sprache. Verbindlich für App, Store, Social, Print und alle, die für RepOut gestalten oder schreiben.

00 — INHALT

EIN LOOK. EINE STIMME. NULL GNADE.

Dieses Handbuch hält fest, wie RepOut aussieht, klingt und sich anfühlt. Es ist die Quelle der Wahrheit für Menschen *und* für Claude: Neue Screens, Modi, Videos, Store-Grafiken und Texte werden daran gemessen.

RANGFOLGE BEI WIDERSPRUCH

1. Code-Tokens (`globals.css` , `modes.ts` , `GameKit.tsx`)
2. Dieses Handbuch
3. `DESIGN_SYSTEM.md` (Detailregeln für Screens)

Weicht der Code ab, wird erst der Code geprüft – dann dieses Dokument nachgezogen.

01 **MARKE** 03
Positionierung · Persönlichkeit · Werte

02 **LOGO** 05
Aufbau · Varianten · Schutzzone · Don'ts

03 **FARBE** 09
Kernpalette · Funktion · Modus-Akzente · Übungs-Code

04 **TYPOGRAFIE** 13
Geist · Geist Mono · Skala · Regeln

05 **INTERFACE** 15
Buttons · Karten · Raster · Layout

06 **FX, MOTION & ICONS** 17
Hazard · Glitch · Overload · Haptik · Lucide

07 **BILDWELT** 19
Key Art · App im Einsatz

08 **SPRACHE & TON** 21
Stimme · Claims · Glossar DE/EN

09 **ANWENDUNGEN** 23
Store · Social · Video · Kontakt

10 **BARRIEREFREIHEIT & GESUNDHEIT** 25
Kontrast · Motion · Sicherheit

01 — MARKE

WER VERLIERT, PUMPT.

WAS WIR SIND

RepOut ist das Fitness-Partyspiel. Karten, Casino, Verrat und Boss-Raids auf einem Handy – und jede Niederlage kostet echte Wiederholungen: Liegestütze, Kniebeugen, Klimmzüge, Dips.

WOFÜR WIR STEHEN

Wir machen Training zu einem Abend, über den man noch Wochen redet. Statt Shots gibt es Schmerz, statt Motivationssprüchen Sabotage. **Der Spaß ist sozial, die Strafe ist körperlich.**

FÜR WEN

Freundesgruppen zwischen 16 und 35: WGs, Gym-Buddies, Sportvereine, Unis, Partys und Spieleabende. Menschen, die lieber zusammen leiden als allein trainieren – und eine Alternative zum Trinkspiel suchen.

20	1–8	1	3	0
SPIELMODI	SPIELER	HANDY ODER ONLINE	WEB · ANDROID · IOS	GNADE

01 – PERSÖNLICHKEIT

VIER WERTE. KEINE AUSREDEN.

01
BRUTAL
Ehrlich hart, nie weichgespült. Wir sagen, was passiert: Du verlierst, du pumpst.

02
SOZIAL
Zusammen leiden, gegeneinander sabotieren. Die Gruppe ist das Produkt, das Handy nur der Tisch.

03
SCHNELL
In 30 Sekunden im Spiel. Kein Konto, kein Tutorial-Marathon, keine Ladebildschirme voller Text.

04
FAIR
Hart zur Situation, nie zu Menschen. Jede Strafe ist abbrechbar. Gesundheit schlägt Ego.

✓ WIR SIND

Gym-Trash-Talk	Sticheleien über die Spielsituation
Industrial & Underground	Beton, Neon, Warnschilder, Stahl
Party mit Konsequenz	Lachen, schreien, dann pumpen
Selbstironisch	Das traurige Gesicht sind wir alle

× WIR SIND NICHT

Hass oder Mobbing	Kein Bodyshaming, keine Diskriminierung
Fitness-Studio-Pastell	Keine Wellness-Ästhetik, keine Stockfotos
Bootcamp-Drill	Kein Trainingsplan, kein Leistungsdruck
Diät-Marke	Keine Kalorien, Körperziele oder Abnehm-Versprechen

02 – LOGO

DAS GESICHT DES VERLIERERS.

Das Logo besteht aus zwei Teilen: dem **Symbol** – ein trauriges Gesicht im Kreis, so sieht jeder nach der dritten Strafe aus – und der **Wortmarke** REPOUT.

„REP" steht für die Wiederholung, „OUT" für den Moment, in dem nichts mehr geht. Deshalb ist OUT immer rot.

ELEMENT	SPEZIFIKATION
Wortmarke	Geist Black, Versalien, Laufweite −0,02 em, als Pfade
REP	Weiß `#FFFFFF` (hell: `#050505`)
OUT	Signal Red `#FB2C36` auf Dunkel, Penalty Red `#DC2626` auf Hell
Symbol	Penalty Red `#DC2626`, Strich ≈ 9 % des Durchmessers
Proportion	Symbol = 1,32 × Versalhöhe · Abstand = 0,36 × Versalhöhe



PRIMÄR-LOGO HORIZONTAL · REPOUT-LOGO-HORIZONTAL.SVG

02 — VARIANTEN

SECHS VARIANTEN. SONST NICHTS.



A · HORIZONTAL · STANDARD



B · GESTAPELT · HOCHFORMAT



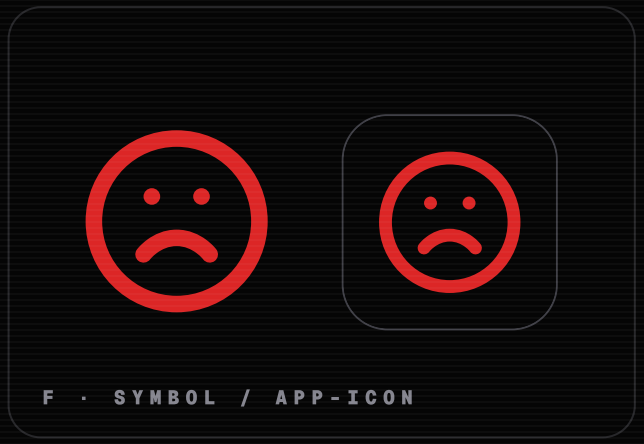
C · AUF HELL



D · MONO WEISS · AUF ROT / FOTO



E · NUR WORTMARKE · HEADER, FLIESSTEXT



F · SYMBOL / APP-ICON

Alle Dateien als Vektor-Pfade (ohne Schrift-Abhängigkeit) in `brand/02_logo/` – als SVG, Vektor-PDF und PNG: `repout-logo-horizontal(-light|-mono-white|-mono-black).svg`, `repout-logo-stacked(-light).svg`, `repout-wordmark(-light).svg`, `repout-symbol-(red|white|black).svg`, `repout-app-icon.svg`.

02 — SCHUTZZONE & GRÖSSE

PLATZ ZUM ATMEN.

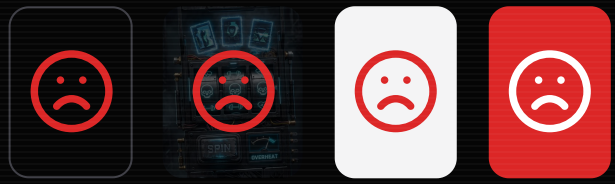


Schutzzone = X (Versalhöhe der Wortmarke) an allen vier Seiten. In dieser Zone steht nichts: kein Text, kein Rand, kein UI-Element. Beim Symbol allein: ¼ des Durchmessers.

MINDESTGRÖSSEN

VARIANTE	DIGITAL	PRINT
Horizontal	120 px breit	30 mm breit
Gestapelt	64 px breit	18 mm breit
Wortmarke	80 px breit	20 mm breit
Symbol	16 px	5 mm

ERLAUBTE HINTERGRÜNDE



Void – Standard

Key Art ≥ 60 % abgedunkelt

Hell – Variante C

Rot – nur Mono weiß

Hazard-Gelb ist nie Logo-Hintergrund. Das Logo steht nicht auf Modus-Akzentfarben.

02 – DON'TS

FINGER WEG.

REPOUT

× VERZERREN

REPOUT

× UMFÄRBEN

RepOut

× ANDERE SCHRIFT

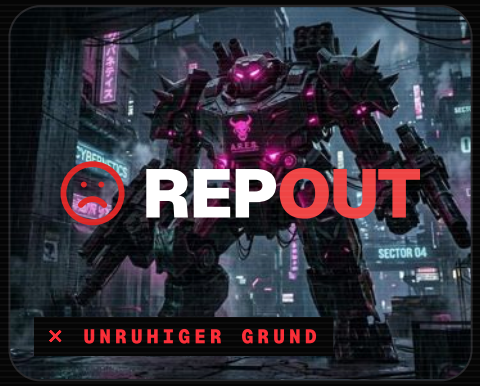
× GESICHT LÄCHELN LASSEN

REPOUT

× DREHEN

REPOUT

× SCHATTEN, OUTLINE, VERLAUF



× UNRUHIGER GRUND

OUTREP

× UMBAUEN, UMSORTIEREN

Glitch-Effekte dürfen das Logo nur in Bewegung kurz treffen (Intro, Strafe) – nie als statische Logo-Version. Im Fließtext wird der Name „RepOut“ geschrieben (Binnen-O groß), nicht „Repout“ oder „REP OUT“.

03 — KERNPALETTE

SCHWARZ. WEISS. BLUT. WARNUNG.

VOID
HINTERGRUND

#050505
RGB 5 5 5
CMYK 0 0 0 98
bg-background

SURFACE
SHEETS, MODALS

#0A0A0A
RGB 10 10 10
CMYK 0 0 0 96
bg-surface

BONE
TEXT, HERO-CTA

#FFFFFF
RGB 255 255 255
CMYK 0 0 0 0
text-white

PENALTY RED
LOGO, PRINT, ASSETS

#DC2626
RGB 220 38 38
CMYK 0 83 83 14
Pantone ≈ 485 C

UI RED
BUTTONS, TOGGLES

#E7000B
red-600
oklch(57.7% .245 27)
Hover/Text: red-500 #FB2C36

HAZARD
#FACC15
RGB 250 204 21
nur als Tape

MENGENVERHÄLTNIS



72 % VOID · 14 % ZINC · 8 % WEISS · 5 % ROT

03 — NEUTRALE

ZINC TRÄGT DIE STRUKTUR.



950	900	800	700	600*	500*	400	300
#09090B	#18181B	#27272A	#3F3F46	#71717A	#85858F	#9F9FA9	#D4D4D8

`zinc-900/40` + `border-zinc-800`	Panels, Setup-Karten, Container
`zinc-300`	Fließtext, Beschreibungen
`zinc-500`	Labels, Meta-Infos (10–11 px)
`zinc-600`	Nur Hinweise, deaktivierte Elemente

* RepOut-Override in `globals.css` : zinc-500/600 je eine Stufe heller als Tailwind-Standard → WCAG AA auf Void.

03 — FUNKTIONSFARBEN

FARBE HEISST ETWAS.

	ROLLE	TOKEN	BEDEUTUNG
	Schaden	`red-600 / 500`	Strafe, Risiko, Angriff, aktiver Toggle
	Joker	`yellow-500`	Nur Joker & Belohnung
	Glück	`green-500`	Vorteil, gewonnen, Erfolg
	Handkarte	`amber-500`	Handkarten, Kopfgeld-Werte
	Aktiver Schritt	`orange-500`	Ablauf-Leiste, aktueller Schritt
	Glitch	`#FF003C / #00FFFF`	Nur FX (RGB-Split), nie Fläche

HARTE REGELN

- Buttons sind nur **weiß**, **rot** oder (Joker) **gelb**.
- Modus-Akzente nie für Buttons – nur Rahmen, Icon, Glow.
- Hintergründe nie als Hex hardcoden: `bg-background` / `bg-surface` .

03 — MODUS-AKZENTE

JEDER MODUS HAT SEIN LICHT.

Der Akzent färbt Kachel-Rahmen, Icon, `GameShell` -Glow und das Neonlicht der Key Art. Quelle der Wahrheit: `src/config/modes.ts` . Mapping auf Klassen: `ACCENT` in `GameKit.tsx` (Text 400 · Rahmen 500 · Fläche 600).

#FB2C36
CLASSIC
RED · KARTEN

#AD46FF
CLASSIC+
PURPLE · PREMIUM

#FF6900
HEISSE KARTOFFEL
ORANGE · CASINO

#2B7FFF
HOCH ODER TIEF
BLUE · CASINO

#FE9A00
THE CONTRACT
AMBER · KARTEN

#E12AFB
SPLIT-SECOND
FUCHSIA · REAKTION

#AD46FF
THE HUNT
PURPLE · TEAM

#F0B100
THE SHAFT
YELLOW · KARTEN

#FB2C36
THE GRINDER
RED · CASINO

#00C950
PAIN BLACKJACK
GREEN · CASINO

#FF6900
IRON ROULETTE
ORANGE · CASINO

#FF2056
DER CROUPIER
ROSE · CASINO

#7CCF00
BLINDSIDE
LIME · TEAM

#00B8DB
FRONTLINE
CYAN · TEAM

#9F9FA9
THE ARCHITECT
ZINC · BLUFF

#E12AFB
TITAN
FUCHSIA · BOSS-RAID

#00B8DB
BROADSIDE
CYAN · TEAM

#7CCF00
THE SYNDICATE
LIME · VERRAT

#FF6900
OVERRUN
ORANGE · PREMIUM

#FF2056
MUTINY
ROSE · PREMIUM

03 — ÜBUNGS-CODE

FARBE + FORM = ÜBUNG.

Jede Karte trägt eine Übung. Sie ist **immer doppelt codiert** – über Farbe und Symbol – damit sie auch bei Farbschwäche, im Dunkeln und aus zwei Metern Entfernung lesbar ist. Die Übungen pro Farbe sind änderbar, Farbe und Symbol nie.



FARBSCHWÄCHE-PALETTE (OKABE-ITO)



Rot → Vermillion `#D55E00`, Blau → `#0072B2`, Grün → `#009E73`. Schaltet sich über `data-palette="cb"` app-weit um.

JOKER



Joker = alle vier Übungen („Maximaler Schmerz“). Verdeckt `bg-zinc-950 border-zinc-800` + Blitz, aufgedeckt `border-yellow-500 bg-yellow-950/60`.

04 – TYPOGRAFIE

Aa

GEIST BLACK

HEADLINES · TITEL · BUTTONS · ZAHLEN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ÄÖÜ 0123456789 ×+–→!?

Regular	SemiBold	ExtraBold	Black
400	600	800	900

01

GEIST MONO

LABELS · KICKER · REPS · CODES · HUD

RAUM-CODE R7X-2Q

RUNDE 03 / 10

+12 REPS · STRAFE

Lizenz: SIL Open Font License (Vercel) – frei für App, Web, Print, Video.
Im Code: `font-sans` = Geist, `font-mono` = Geist Mono.
Fallback: Arial / Helvetica (nur Systeme ohne Geist).

04 – SKALA & REGELN

STUFE	MUSTER	TAILWIND
Display	**BUST!**	`text-5xl lg:text-7xl font-black uppercase tracking-tight leading-none`
Headline	**TOM IST DRAN**	`text-3xl font-black uppercase`
Titel	**PAIN BLACKJACK**	`text-xl font-black uppercase`
Body	Triff die 21. Jede Karte kann dein Ende sein.	`text-sm text-zinc-300 leading-relaxed`
Button	**ERLEDIGT**	`text-sm font-black uppercase tracking-widest`
Label	SPIELER · MODUS	`font-mono text-[10px] font-black tracking-[0.3em] uppercase text-zinc-500`
Zahl / Reps	**46** REPS	`font-mono font-black text-2xl`

REGELN

- **Headlines immer in Versalien**, Geist Black, enge Laufweite (–0,025 em), Zeilenabstand 0,9–1,0.
- **Labels immer Mono**, Versalien, weit gesperrt (0,3 em). Sie ordnen, sie reden nicht.
- **Fließtext nie in Versalien** und nie länger als 2–3 Zeilen auf einem Spiel-Screen.
- **Zahlen, die zählen** (Reps, Pot, Runde), stehen in Mono Black – groß und allein.
- Minimum **10 px**. Darunter wird nichts gesetzt.
- Keine Kursive, keine Unterstreichung, keine dritte Schrift.
- Lange Titel brechen nicht mitten im Wort: ab 10 Zeichen eine Stufe kleiner (`TapCover`).
- Englische Texte werden mit typografischem Apostroph gesetzt: ’

05 — BUTTONS & STEUERUNG

FETT. DAUMENGROSS. EINDEUTIG.

SPIELEN

Hero-CTA
Immer weiß, Pill, Glow. In jedem Hero, ohne Ausnahme.

ERLEDIGT

Primär
Weiter, Akzeptieren, Erledigt. Mech-Kante `border-b-[5px]`, beim Drücken eingedrückt.

ANGRIFF

Risiko
Gier, Angriff, Todeswunsch.

JOKER

Joker
Nur für Joker-Aktionen.

ABBRECHEN

Ghost
Abbrechen, Zurück, Nebenaktion.

SEGMENT-TOGGLE (ALLE SETUP-OPTIONEN)

NORMAL | HART | EIGENE

MASSE

Touch-Ziel	min. 48 px hoch (Spiel 52 px)
Radius	Buttons `rounded-xl` 12 px · Hero `rounded-full`
Schrift	Geist Black, Versalien, `tracking-widest`
Druck	`active:scale-[0.98]` oder Mech-Kante + `translate-y`
Deaktiviert	`opacity-30` – nie verstecken, wenn der Grund unklar ist
Position	Hauptaktion unten, zentriert, im Daumenbereich (untere 40 %)

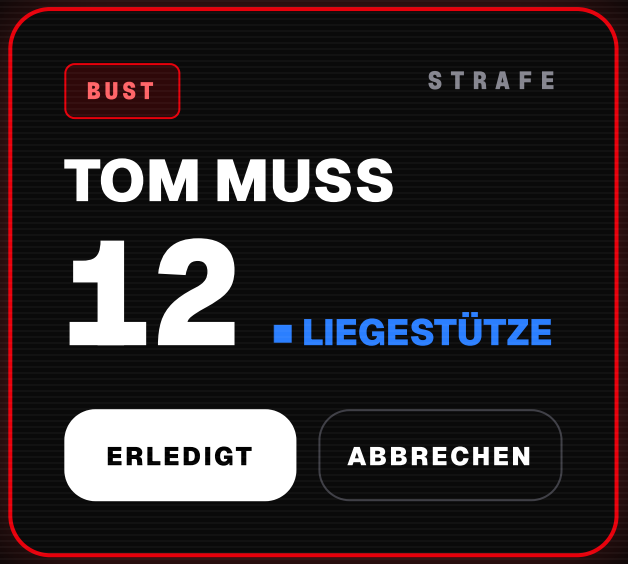
05 – BAUSTEINE & RASTER

MODUS-KACHEL

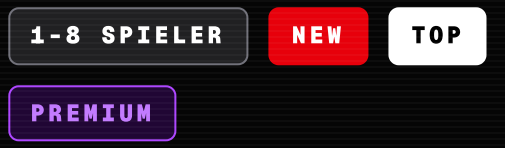


3:4, `rounded-2xl`, Bild 40 %, Akzent-Rahmen, Badge oben links, Icon oben rechts, Titel unten links.

STRAFEN-POP-UP



BADGES & INFO-STRIP



> **Wer zuckt, zahlt. Fehlstart = Strafe für dich.**

RASTER & ABSTÄNDE

Grundraster	4 px (Tailwind-Skala)
Seitenrand	16 px Mobil · 24 px Tablet
Abstand Elemente	8 / 12 / 16 / 24 px
Radien	Badge 2 px · Button 12 px · Karte 16 px · Pill
Rahmen	1 px `zinc-800` Panel · 2 px Akzent / Strafe
Referenz-Screen	375 × 812 – Spielfeld + Fußleiste ohne Scrollen
Safe Areas	`env(safe-area-inset-*)` am Body

SCREEN-AUFBAU (PFLICHT)

Spiel: `GameShell` → `GameHeader` → `GameBody` → `GameFooter`
App: `AppShell` → `AppHeader` → `AppScroll` → `BottomNav`
Spielerwechsel immer über `TapCover` („Tippen zum Weiter“), nie per Timer.

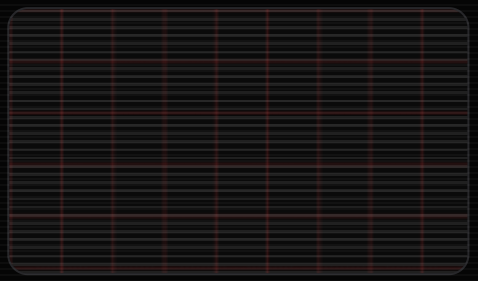
06 — TEXTUREN, FX & BEWEGUNG

SINNESÜBERFLUTUNG MIT SYSTEM.



HAZARD-TAPE

45°, Gelb `#FACC15` / Schwarz, je 10 px. Für Warnungen, Banner, Kanten. Nie als Fläche hinter Text.



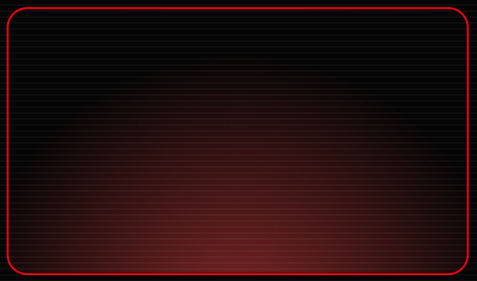
SCANLINES & HOLO-GRID

Liegen in `GameShell` über jedem Spiel – im Akzent des Modus. Sehr leise (3–10 %).



GLITCH-TEXT

RGB-Split Rot `#FF003C` / Cyan. `<span data-text class="glitch-text">`. Für Namen am Zug & Strafen-Labels.



GLOW

`shadow-[0_0_30px_rgba(accent,.35)]`. Licht kommt aus dem Akzent, nie weiß-diffus.

PENALTY OVERLOAD – DREI STUFEN

STUFE	EFFEKT	HAPTIK (MS)	EINSATZ
1 · HIT	Shake + RGB-Split	40	normale Strafe, Joker
2 · TRAUMA	+ Rot-Flash, Vignette, Tear	60 · 40 · 60	Bust, Falle, Jackpot
3 · OVERLOAD	+ Strobe, Hazard-Banner	100 · 50 · 100 · 50 · 220	Crash, Detonation – max. 1× pro Zug

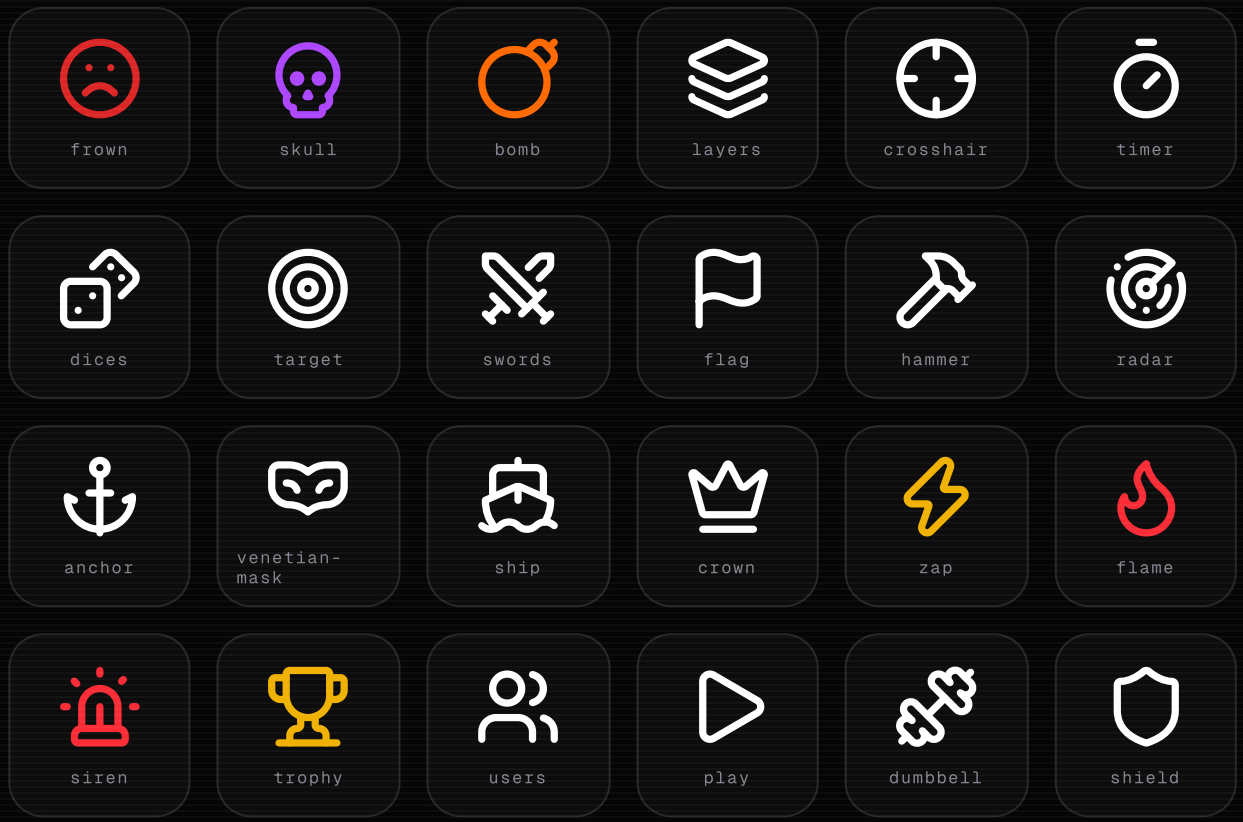
BEWEGUNGSREGELN

- UI-Übergänge 150–250 ms, hart und direkt. Keine langsamen Springs.
- Karten-Flip 0,35–0,5 s als echte 3D-Karte, Start bei 90°.
- Jede Animation respektiert `prefers-reduced-motion` und „Blitze reduzieren“.
- Sound ist Teil des Effekts: alles live synthetisiert, kein Sample.

06 — IKONOGRAFIE

LUCIDE. LINIE. SONST NICHTS.

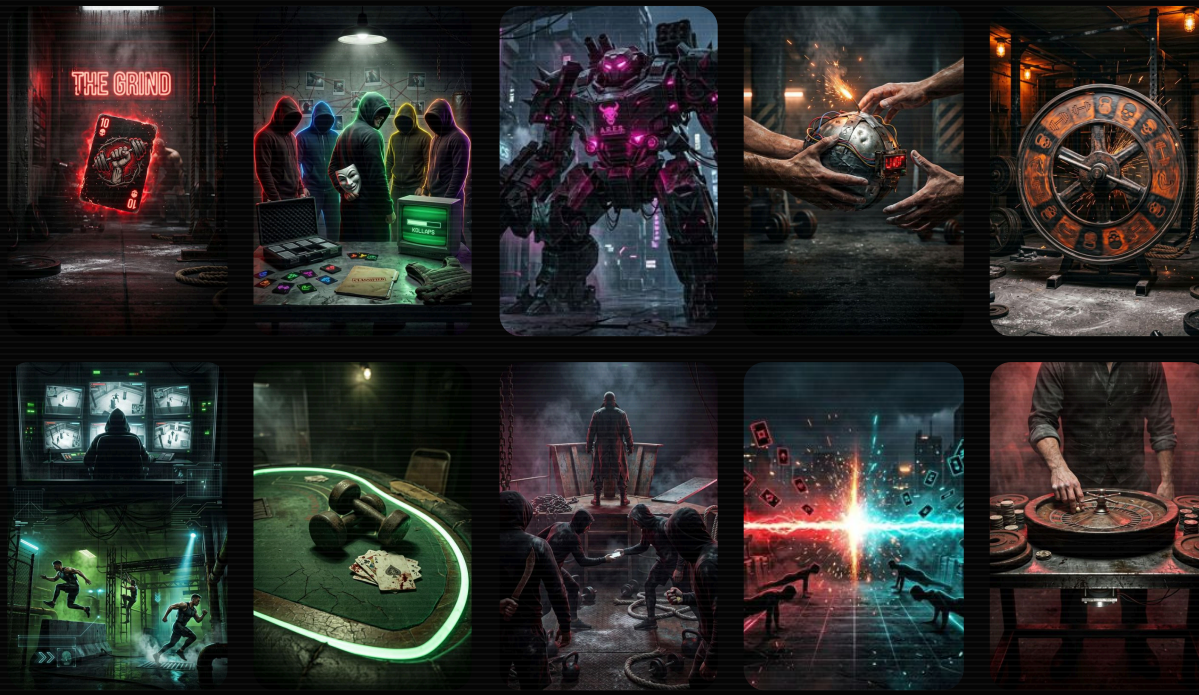
- Ausschließlich **Lucide** (`lucide-react`) – auch das Logo-Symbol stammt aus dieser Familie.
- Strichstärke 2, runde Enden, 24er-Raster. Nie gefüllt – Ausnahme: `Play` im Hero-Button.
- Farbe = Akzent des Kontexts oder Weiß. Keine Mehrfarb-Icons.
- Größen: 16 px inline · 20 px Button · 24 px Kachel · 48 px+ Cover.
- Emojis nur in Social-Captions und Share-Texten, nie im Interface.



07 – KEY ART

DUNKEL, NASS, LAUT.

- **Orte:** Keller-Gyms, Hinterhöfe, Industriehallen, Cyberpunk-Straßen. Beton, Stahl, Ketten, Gitter.
- **Licht:** Fast schwarz, eine harte Lichtquelle + Neon im Modus-Akzent. Nebel, Funken, Regen.
- **Menschen:** nie als erkennbare Gesichter. Hände, Silhouetten, Kapuzen, Masken.
- **Objekte:** das Spielgerät des Modus im Zentrum – Karte, Bombe, Roulette, Mech.
- **Format:** Hochformat 2:3, 960 × 1431 px, oberes Drittel ruhig für Titel.



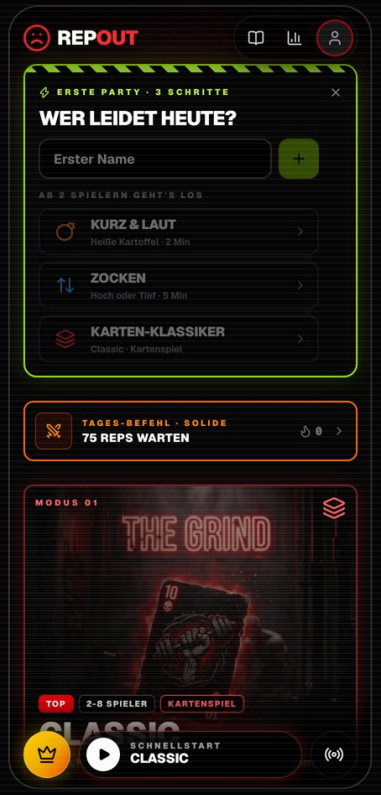
✕ NIE

Stockfotos, helle Studios, lächelnde Fitness-Models, echte Marken, Alkohol im Fokus, Gewalt gegen Menschen.

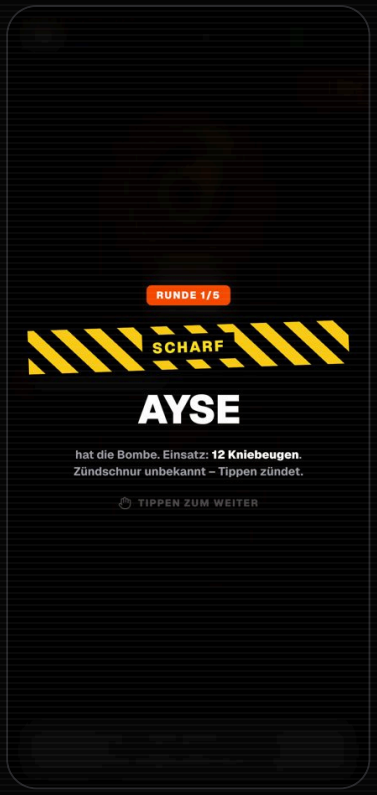
07 — APP IM EINSATZ

SO SIEHT DAS SYSTEM AUS.

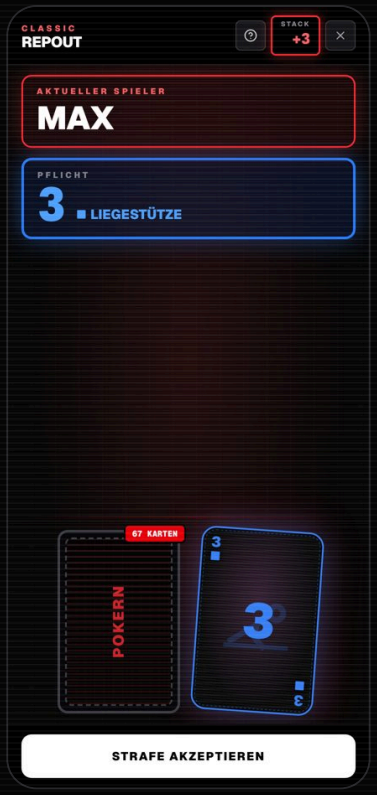
Echte Screens sind die beste Werbung. Für Store, Social und Presse werden immer echte App-Aufnahmen benutzt – nie nachgebaute Mockups mit erfundenen Features.



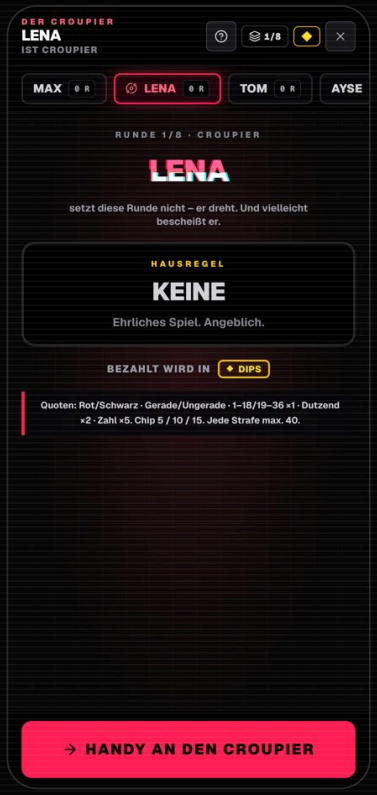
MENÜ / HERO



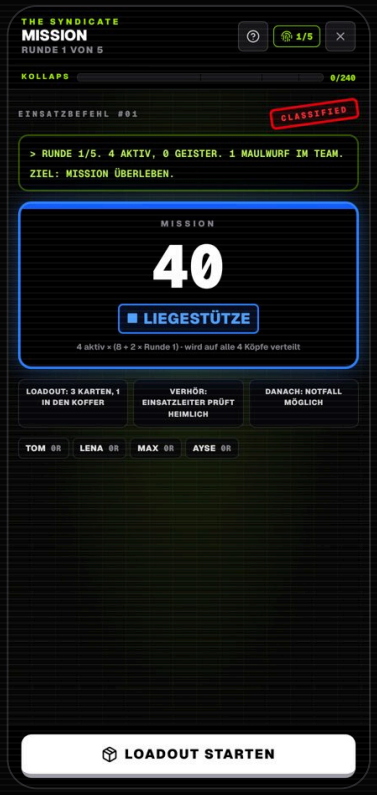
DU-BIST-DRAN



CLASSIC



CROUPIER



SYNDICATE

08 – STIMME

WIE DER LAUTESTE TYP IM GYM. NUR LUSTIGER.

01
KURZ
Ein Satz, ein Schlag. Wenn es in drei Wörtern geht, nimm drei.

02
DIREKT
Du-Form, Befehlston, aktiv. „Zieh." statt „Du kannst jetzt eine Karte ziehen."

03
GEMEIN ZUR LAGE
Trash-Talk trifft den Zug, das Pech, die Gier – nie Körper, Herkunft, Geschlecht.

04
KLAR, WENN'S ZÄHLT
Gesundheit, Geld, Datenschutz, Support: freundlich, sachlich, ohne Gag.

SITUATION	✓ SO	× NICHT SO
Strafe	**Tom muss 12 Liegestütze. Bust kostet.**	Oh nein, Tom hat leider verloren und muss nun 12 Liegestütze machen 😅
Fehler	**Min. 2 Spieler.**	Bitte füge mindestens zwei Spieler hinzu, um fortfahren zu können.
Werbung	**Ein Handy. Eine Bombe. Keine Uhr.**	Die revolutionäre Fitness-App für mehr Spaß beim Training!
Trash-Talk	**Gier frisst Hirn. Und jetzt deine Brust.**	Fett und faul? Dann pump mal, Lauch.
Gesundheit	**Schmerz ist ok. Stechen nicht. Abbrechen loggt 0 Reps.**	Kein Schmerz, kein Gewinn – zieh durch!

08 – CLAIMS & BOILERPLATE

ROLLE	DEUTSCH	ENGLISH
Claim	**Wer verliert, pumpt.**	**You lose, you pump.**
Fakten-Zeile	20 Modi · 1 Handy · 0 Gnade	20 modes · 1 phone · 0 mercy
Kategorie	Das Fitness-Partyspiel	The fitness party game
Kurz (80)	Kartenspiele, Sabotage, Strafen. Wer verliert, macht die Reps.	Card games, sabotage, penalties. Whoever loses does the reps.

BOILERPLATE (PRESSE, PARTNER, BIO)

DE: RepOut ist das Fitness-Partyspiel für 1–8 Spieler. Karten, Casino, Verrat und Boss-Raids auf einem Handy oder online – und wer verliert, macht echte Wiederholungen. 20 Modi, kostenlos im Browser, auf Android und iOS. repoutgame.com

EN: RepOut is the fitness party game for 1–8 players. Cards, casino, betrayal and boss raids on one phone or online – and whoever loses does real reps. 20 modes, free in the browser, on Android and iOS. repoutgame.com

Schreibweise: **RepOut** (ein Wort, Binnen-O groß). Modusnamen sind Eigennamen und werden nicht übersetzt – außer Heiße Kartoffel / Hot Potato, Hoch oder Tief / High or Low, Der Croupier / The Croupier.

08 – GLOSSAR DE ↔ EN

DEUTSCH	ENGLISH	DEUTSCH	ENGLISH
Liegestütze	Push-ups	Strafe	penalty
Kniebeugen	Squats	Runde	round
Klimmzüge	Pull-ups	Stapel	deck
Dips	Dips	Einsatz	stake
Wiederholungen	reps	Gnade	mercy
Tages-Befehl	Daily Order	Serie	streak
Maulwurf	mole	Verräter	traitor
Kapitän / Crew	captain / crew	Raum-Code	room code
Erfolge	achievements	Sammlung	collection
Erledigt	Done	Los!	Go!

Vollständig in `src/i18n/GLOSSARY.md`. Englisch: britisch-neutral, Länge wie das Deutsche, gleicher Trash-Talk-Pegel.

09 – STORE & WEB

ÜBERALL DASSELBE GESICHT.



VORSTELLUNGSGRAFIK · 1024 × 500



LINK-VORSCHAU (OG) · 1200 × 630



STORE-SCREENSHOT



STORE-SCREENSHOT

STORE-SCREENSHOT-FORMEL

- Oben: Headline in Geist Black, 2 Zeilen, ein rotes Wort.
- Mitte: echter Screen im Gerät, leicht gekippt erlaubt.
- Grund: Void + Glow im Modus-Akzent, Scanlines.
- Reihenfolge: stärkster Moment zuerst, nicht das Menü.

App-Icon	Symbol rot auf Void, ohne Text
Play	1080 × 2160 (Phone)
App Store	1290 × 2796 (6,7")
Theme-Color	`#050505`

Hinweis: Das aktuelle OG-Bild nutzt noch eine Fremdschrift – beim nächsten Update auf Geist umstellen.

09 — SOCIAL & VIDEO

HOOK IN SEKUNDE EINS.



Rot markiert: Sperrzone für Text (TikTok/Reels-Overlays). Oben 250 px, unten 400 px, rechts 150 px bei 1080 × 1920.

REGEL	FESTLEGUNG
Format	9:16 · 1080 × 1920 · 30 fps · H.264/AAC · 7–20 s
Aufbau	Hook (0–1 s) → Eskalation → Strafe/Overload → Logo + Claim (letzte 1,5 s)
Schrift im Video	Geist Black Versalien, max. 5 Wörter pro Einblendung, Mono für Zahlen
Farbe	Void-Grund, Rot für Schaden, Akzent des gezeigten Modus
Ton	Eigener Industrial-Beat oder Trend-Sound leise darunter (Original ~30 %)
Menschen	Keine erkennbaren Gesichter ohne Einwilligung. Hände, Silhouetten, POV.
Captions	Kurz, eine Frage oder ein Seitenhieb + 4–6 Hashtags, Emojis erlaubt 💀
Hashtags	`#repout` immer · DE `#partyspiel #spieleabend #gymtok` · EN `#partygame #gamenight #gymtok`
Abbinder	Logo horizontal + „Wer verliert, pumpt.“ + repoutgame.com

10 — BARRIEREFREIHEIT & GESUNDHEIT

BRUTAL IM LOOK. SICHER IM KERN.

KONTRAST

- Text mindestens WCAG AA (4,5 : 1) auf Void.
- Weiß 20 : 1 · zinc-300 14 : 1 · zinc-500 5,5 : 1.
- zinc-600 nur für Deaktiviertes & Hinweise.
- Information nie nur über Farbe – Symbol oder Text dazu.

BEWEGUNG & BLITZE

- Einstellung „Blitze reduzieren“ stoppt Strobe, Shake und Glitch-Flackern.
- `prefers-reduced-motion` wird immer respektiert.
- Overload-Level 3 maximal einmal pro Zug.
- Vibration abschaltbar.

GESUNDHEIT ZUERST

- Jede Strafe ist abbrechbar – Abbrechen loggt 0 Reps, ohne Spott.
- Deckel: max. 40 Reps pro Einzelstrafe.
- Keine Aussagen zu Gewicht, Kalorien, Körperform.
- Hinweis „Training auf eigenes Risiko“ in Store & Onboarding.



Die Grenze des Tons: RepOut darf toxisch klingen, aber niemand soll sich verletzt oder ausgegrenzt fühlen. Im Zweifel ist der Witz zu viel – nicht der Spieler zu schwach.



REPOUT

WER VERLIERT, PUMPT.

WEB
repoutgame.com

KONTAKT
support@repoutgame.com

ASSETS
Ordner `brand/` im Repo

PFLEGE
brand/01_guide · v1.0