

HVEM : Mia-Sofia Kjølhede Hallgren

NAVN PÅ SPIL: Trash Crush

LINK TIL MIT SPIL:

<http://miasofia.dk/kea/03-animation/produktion/>

PITCH PÅ SPILLET;

Spillet er opbygget omkring affalds sortering. I bunden er skærmen ses en stor skraldespand og fra toppen vil der falde affald ned. Alle de gode ting som må komme i skraldespanden, skal man lade falde ned, men man skal stoppe alle de ting der ikke må komme i skraldespanden. Såsom batterier og glas Kommer en af tingende i skraldespanden, mister man et liv. Spillet varer 30 sekunder, klarer man det uden at miste alle sinr liv er spillet gennemført.

GAME DESIGN - UDVIDET STYLE TILE

STIL-INSPIATION

stil inspiation karakterdesign: Flat Design



FIGGURDESIGN



BESKRIVELSE AF FORM

Farverne er klarer og lidt støvede. Alle elementerne er meget klarer i linjerne og fast i deres form. Det er rene geometriske elementer uden for meget unødveningt design og skæve former. Man er ikke i tvivl om hvad hver enkel figur skal forstille.

GRAFØISKE ELEMENTER, DER VISUELT BESKRIVER DIN FORMGIVNING



Titelskærm og slutskærm



FARVER

TYPOGRAFI



TYPOGRAFI

typografi: Crushed Regular

Der er igennem hele spillet brugt samme typografi, for at skabe den røde tråd igennem spillet. Dog er farverne på startskærm, game-over skærm og vundet-skærm ændret i samme blå nuance som resten af spillet og teksten er forvrænget, for at skrabe denne spille-univers effekt.

UI ELEMENTER

SETTINGSELEMENTER



DESIGN PROSSESSEN

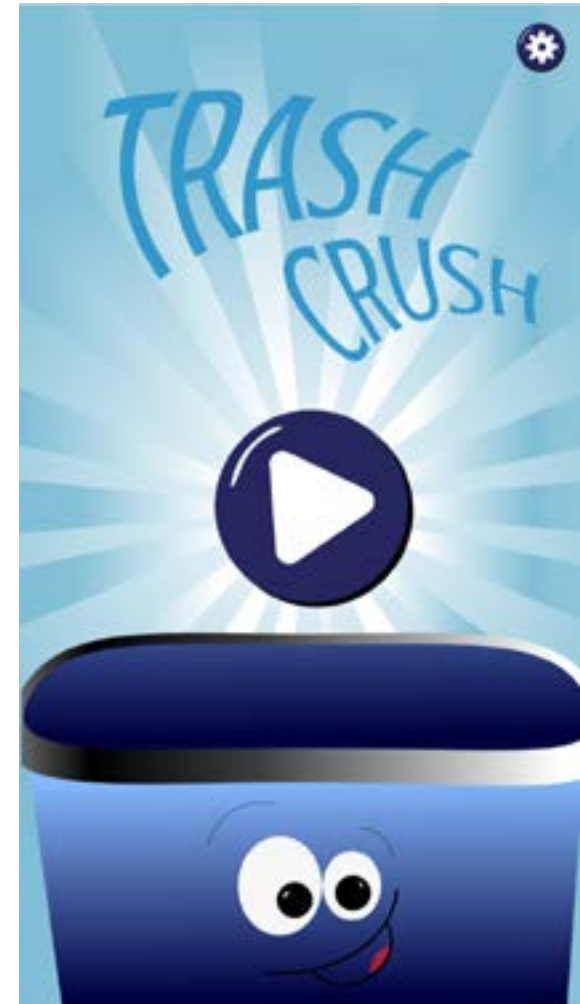
FØRSTE UDKAST



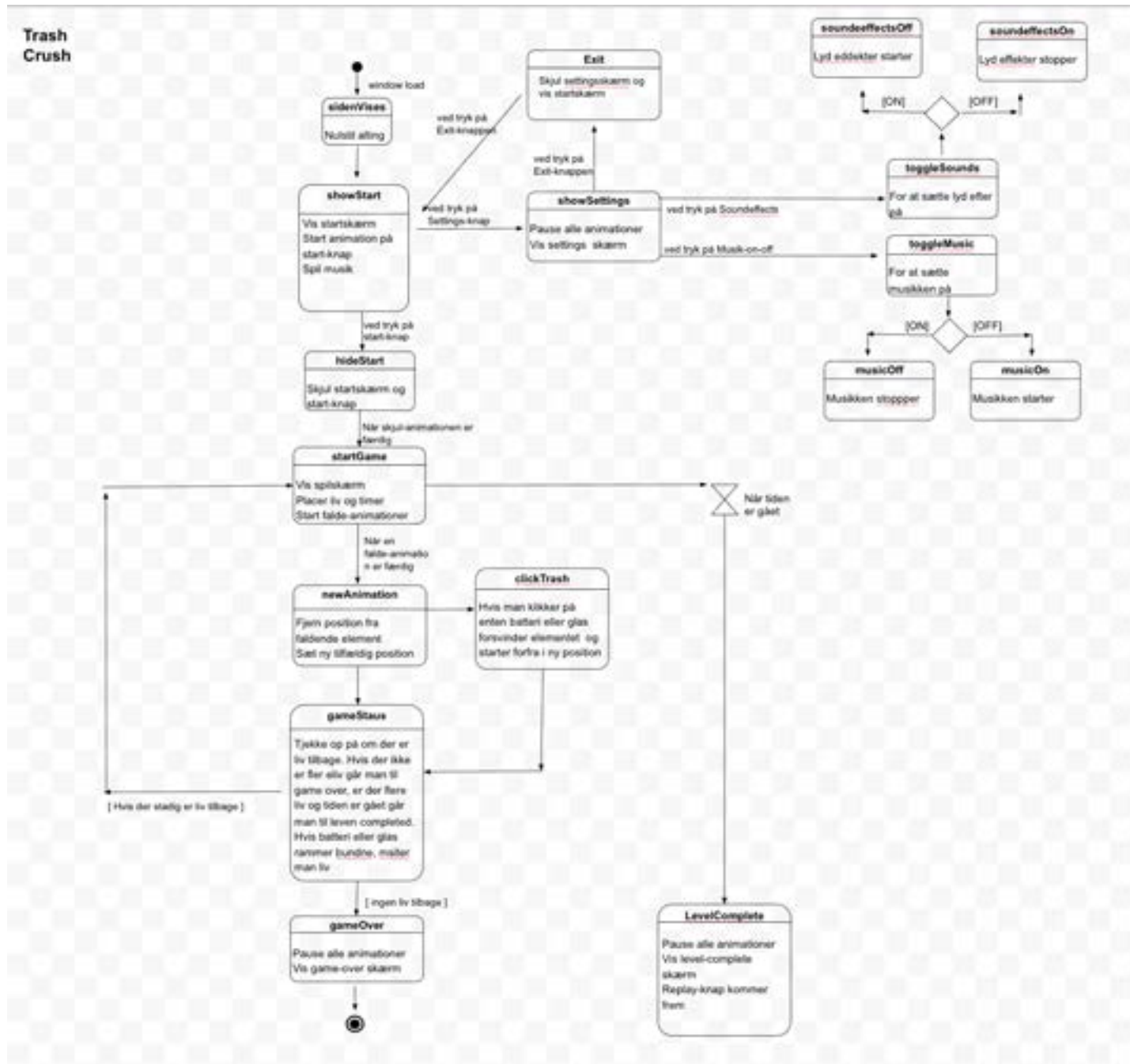
ANDEN UDKAST



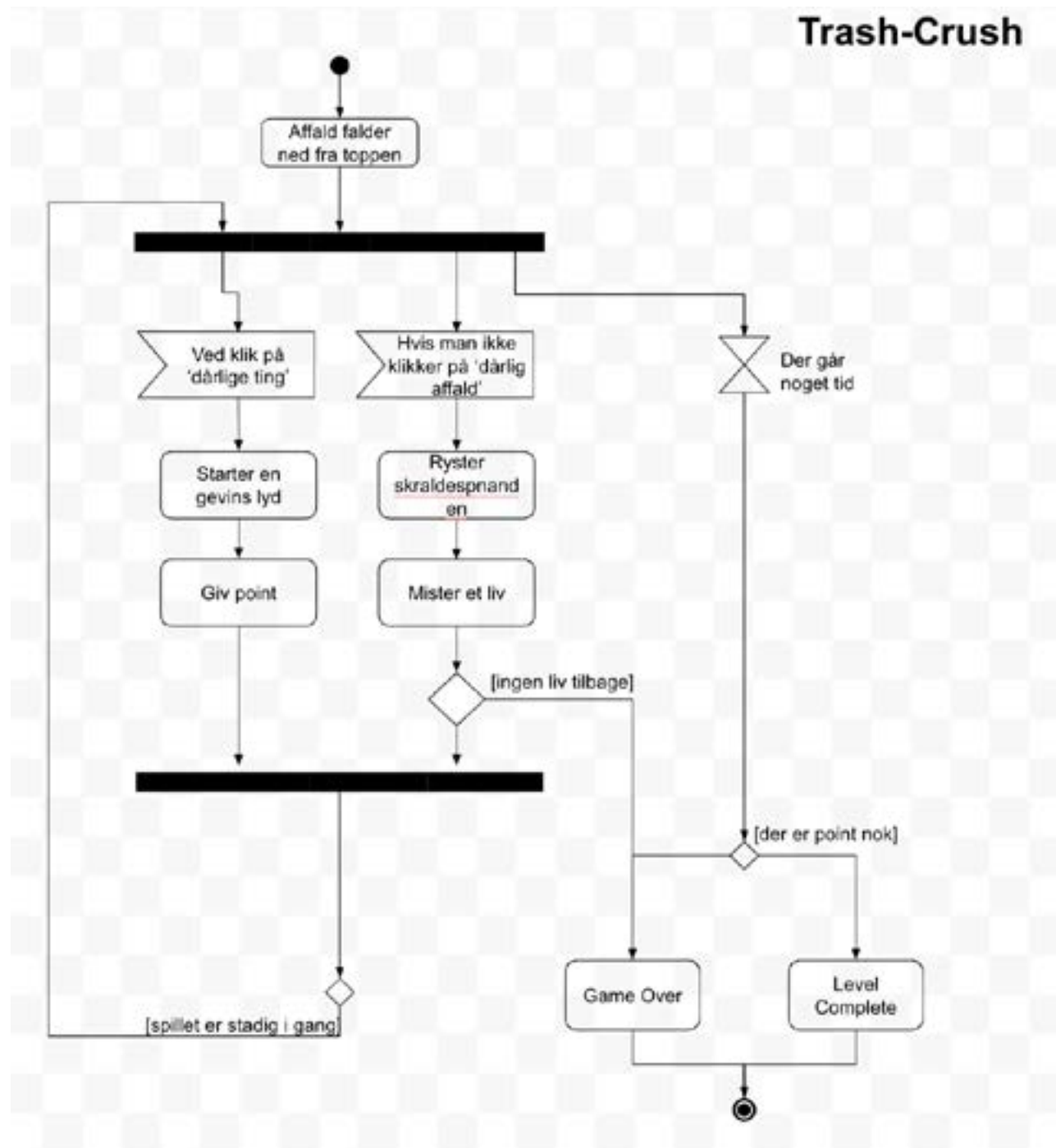
TREDJE UDKAST



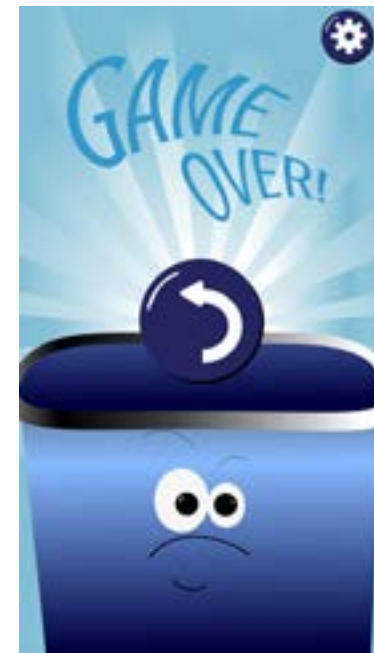
ENDELIGT STATEMACHINE DIAGRAM



AKTIVITETS DIAGRAM



SPILET



Spil spillet her:
<http://miasofia.dk/kea/03-animation/produktion/>