

# STYLETILE

Af Anna Riis Lundstrøm

Navn på mit spil: Space Invaders

Link til spillet: [Space Invaders](#)

## Pitch:

Spacebear har boet alene på sin planet hele sit liv, og det vil han gerne blive ved med. En dag flyver rumraketter på vej mod planeten, og Spacebear vil for alt i verden undgå, at de lander på hans elskede planet. Rumraketterne skal skydes væk inden ét minut er gået.

# Game design

## Stilinspiration



## Scene med figurdesign

Der er blevet brugt meget runde former i designet af Space Invaders. Designet af Spacebears ansigt er meget symmetrisk, hvorimod kroppen er assymetrisk med benene og den ene arm, der går opad og den anden nedad. Spacebears karakter er nuttet, rund og elskværdig. Raketterne, som flyver ned mod planeten, er spidse og trekantede, og varsler "fare". Derudover er spillet holdt i blålige farver, bortset fra raketterne og våbnet, som er røde, varme nuancer. Det er gjort for at brugeren kan se, at raketterne er farlige.

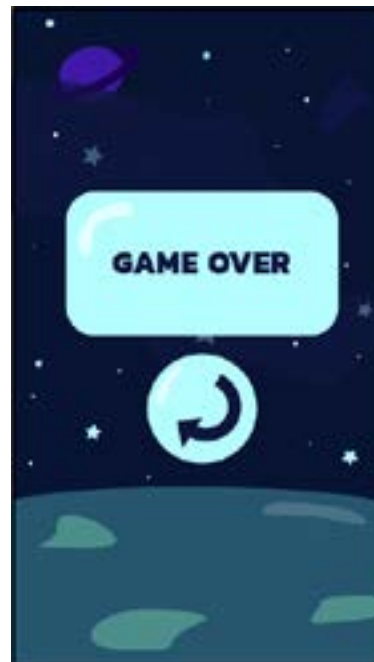


# Grafiske elementer

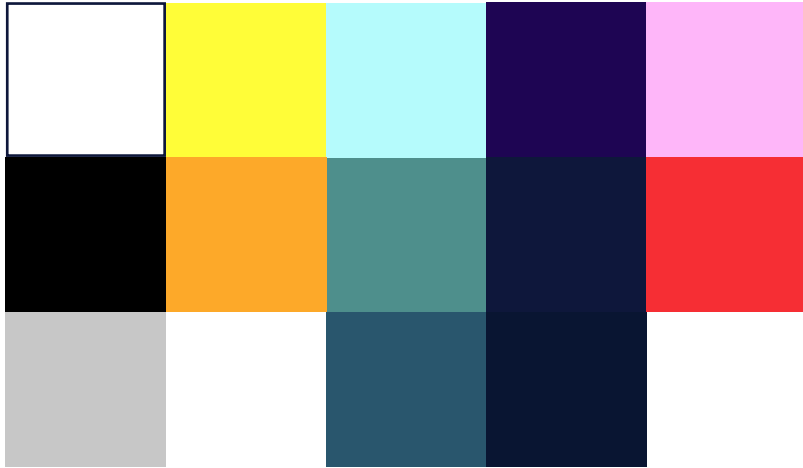


---

## Titelskærm, game over skærm og you won skærm



## Farver



---

## Typografi

Der er blevet brugt to fonte i Space Invaders:  
Titelskærm: Kanit og Alegreya.  
Settings-menu: Kanit.

Der er blevet arbejdet med typografien i titelskærmen, men ellers er fontene brugt, som de er.

# UI-elementer



UI-elementerne er lavet med runde, bløde kanter uden skygge men der er highlight på oppe i venstre hjørne for at skabe noget volume. De er desuden alle i samme farve for at skabe sammenhæng mellem dem.

