

Navn:

Carl Echwald Rasmussen

Spiltitel:

Canard

Link til assets:

http://caecra.dk/kea/04_animation/spil/assets/index.html

Design dokument til "canard" spil:

Pitch:

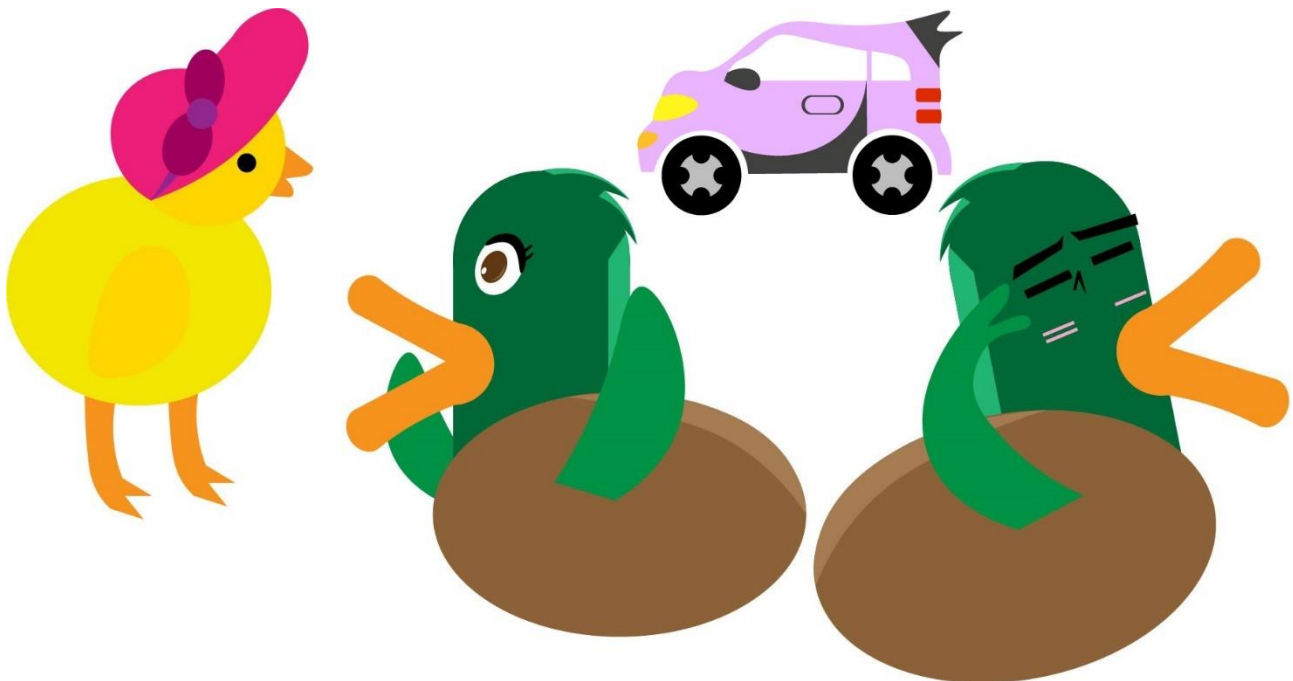
Spillet handler om en and af hankøn (deraf den grønne hætte) som skal redde hans ællinger fra en trafikeret vej. Vejen er trafikeret med biler som kan risikere at ramme ællingerne, derfor skal spilleren forsøge at redde så mange ællinger som muligt.

Stil-inspiration:



Ghibli-studios er et japansk animationsstudie som er skaberne bag film såsom det levende slot, Chihiro og heksene og Totoro. Jeg vil drage inspiration fra den japanske tegnestil mange og prøve så vidt som muligt at fortolke et asiatisk miljø gennem spillet. Ghibli har en meget detaljeret tegnestil som tager mange år at mestre, derfor vil mit design være delvis præget af noget mere simpelt såsom flat design. Selve formgivelsen og farvepaletten i Ghibli's univers har jeg lånt til mit eget design.

Scene med figurdesign



Beskrivelse af form:

I spillet Canard er der brugt utroligt mange organiske og levende former, dog med et snært af symmetri for at hindre det kaotiske aspekt fra at tage overhånd. Grunden til dette er, at langt de fleste elementer er enten dyr eller naturlige omgivelser som bærer præg af meget afrundede former (maluma). Der er dog en

enkelt bjergtop og nogle menneskeskabte former med et mere stift udtryk. I selve titelskærmen er der gjort et forsøg på at skabe både dynamik og perspektiv ved hjælp af kurver, afstandspunkter og kontraster.

Grafiske elementer der beskriver formgivning:

(vej + landskab som findes på titelskærm)



Titelskærm:



Slutskærme:



Farver:



Typografi:

勝利

(font til titel er skræddersyet til dette spil og har intet navn)



(Font til tid og liv hedder Gastromond Regular)

Ui-elementer



