

Hvem har lavet spillet: Emilie Friberg

Hvad spillet hedder: Ren Skovbund

Link til spillet: URL

Spil-pitch

Du er på skovtur og undervejs beslutter du dig for at samle skrald fra skovbunden for at bibeholde den elskværdige natur og et bedre miljø!

I spillet skal du gribe de genstande, der ikke hører hjemme på skovbunden, men giv agt - dyrene i skoven er nysgerrige og vil være med, men de skal altså blive i skoven.

Game design

Stil-inspiration til karakterdesign: DUMB WAYS TO DIE mm. (se nedenfor)

Game design - udvidet styletile

Game design

Stil-inspiration til karakterdesign: DUMB WAYS TO DIE mm. (se nedenfor)



Scene med figurdesign



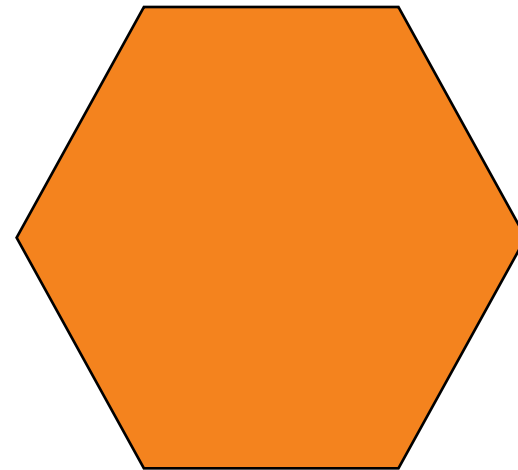
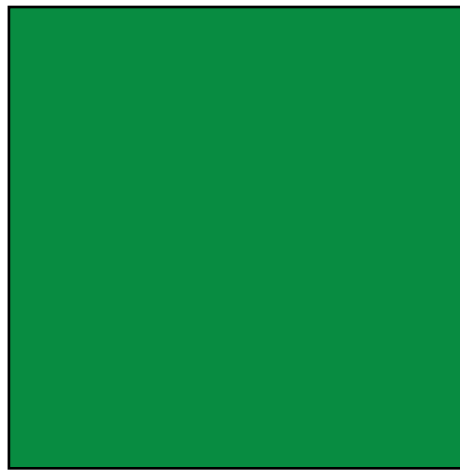
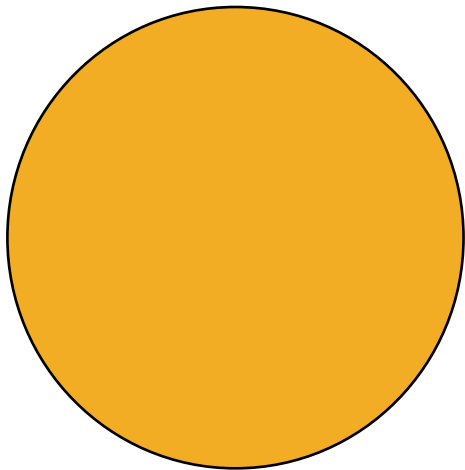
Beskrivelse af form

Figurene er alle forholdsvis simpelt designet. Trods et simpelt design, fremkommer der asymmetri i bl.a. halerne, øjnene, fødder og poter og for-og bagpoterne på dyrene. Dette giver figurene liv og bevægelighed og twinning undgåes.

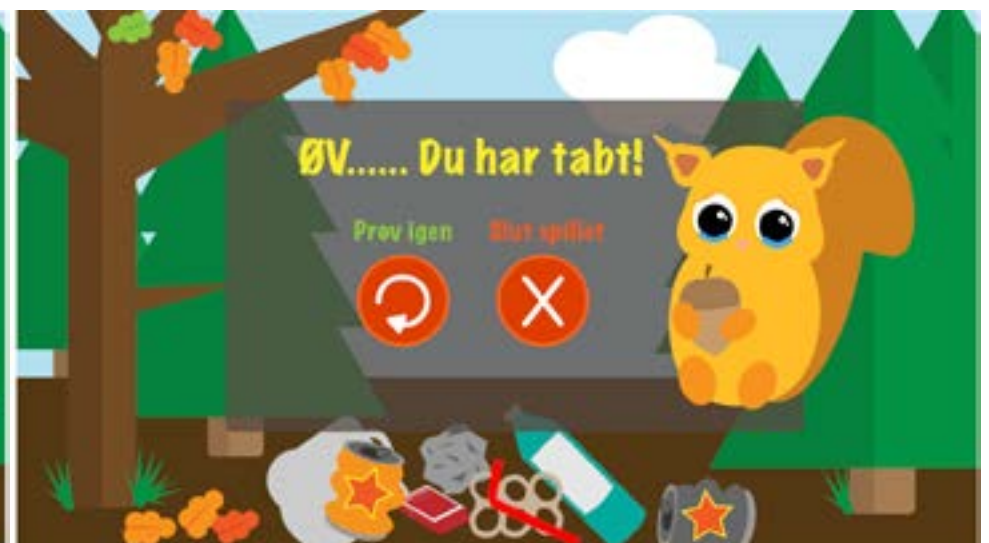
Figurene der forekommer "gode" er fremstillet af runde og bløde former samt store hoveder og øjne. Figurene fremstår dermed venlige og uskyldige.

Skaldet, der repræsenterer det "onde", og det er formet mere realistisk end dyrene.

Grafiske elementer, der visuelt beskriver din formgivning



Titelskærm og slutskærme



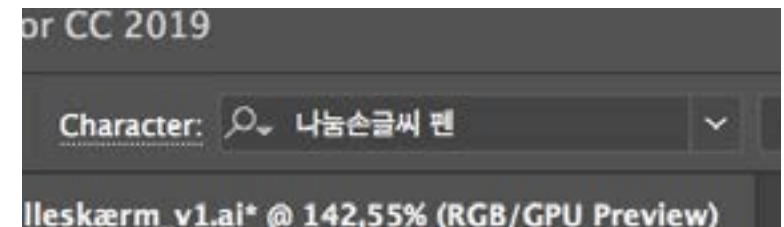
Farver



Typografi

Typografi titelside: **Marker Felt**

Typografi point/liv:



UI-elementer

