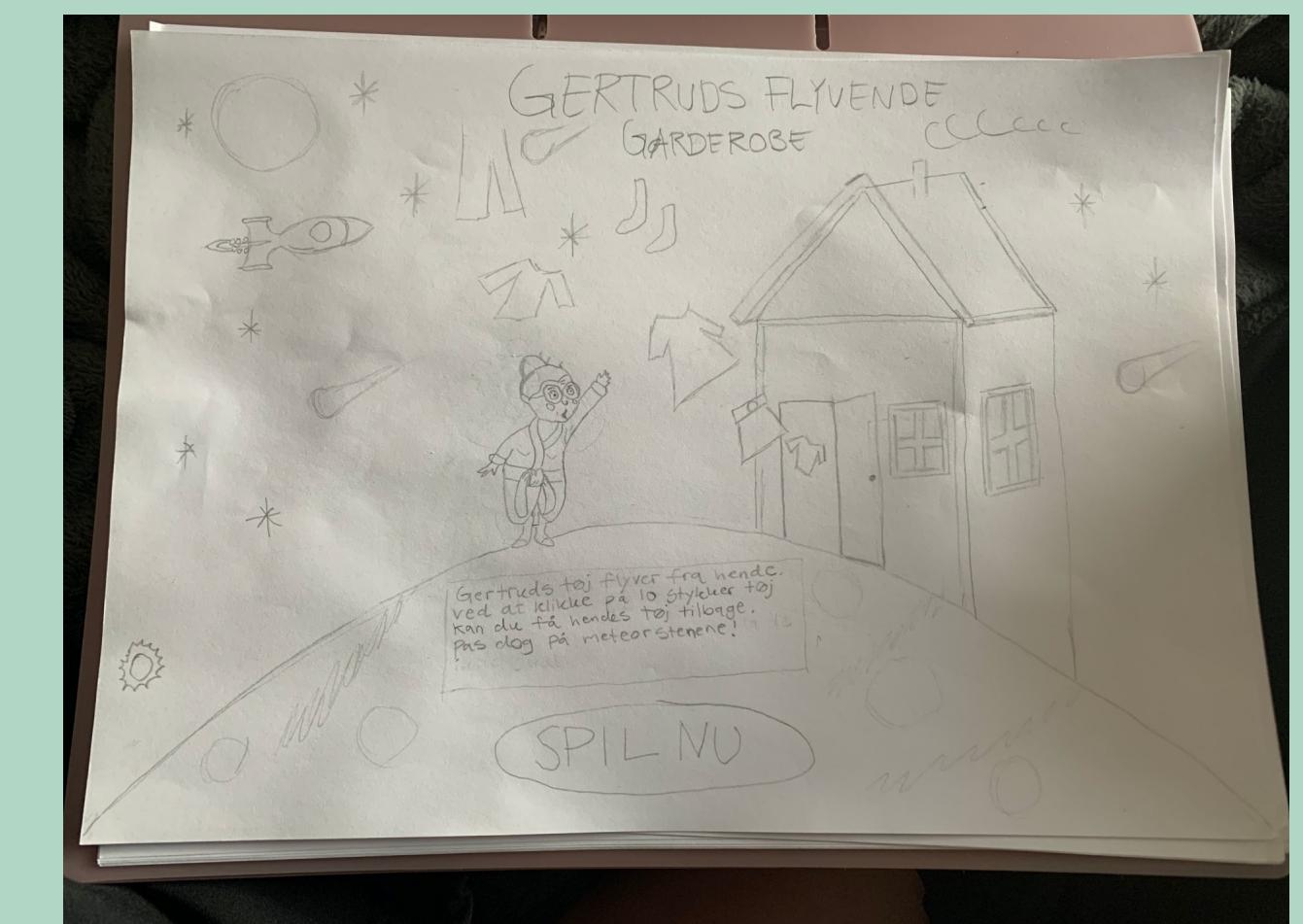
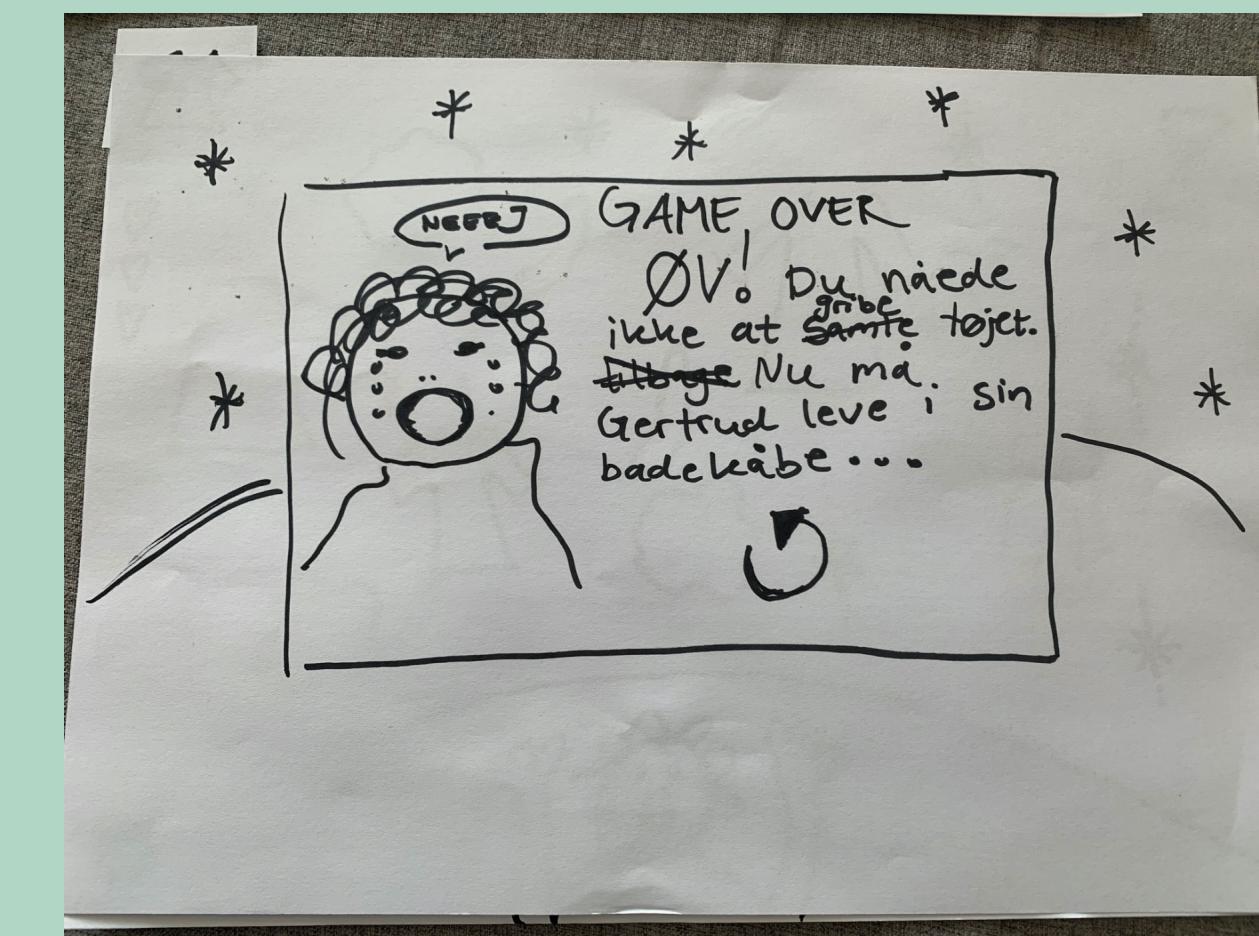
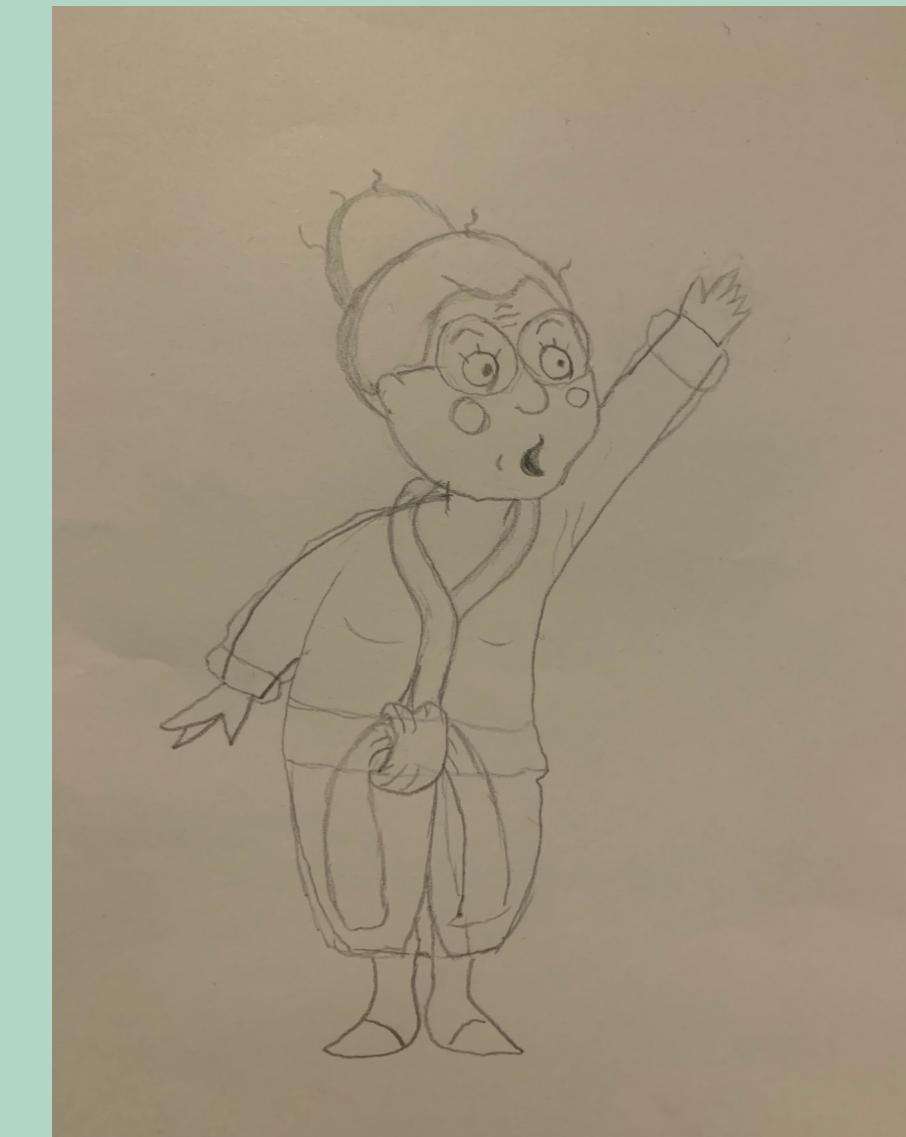
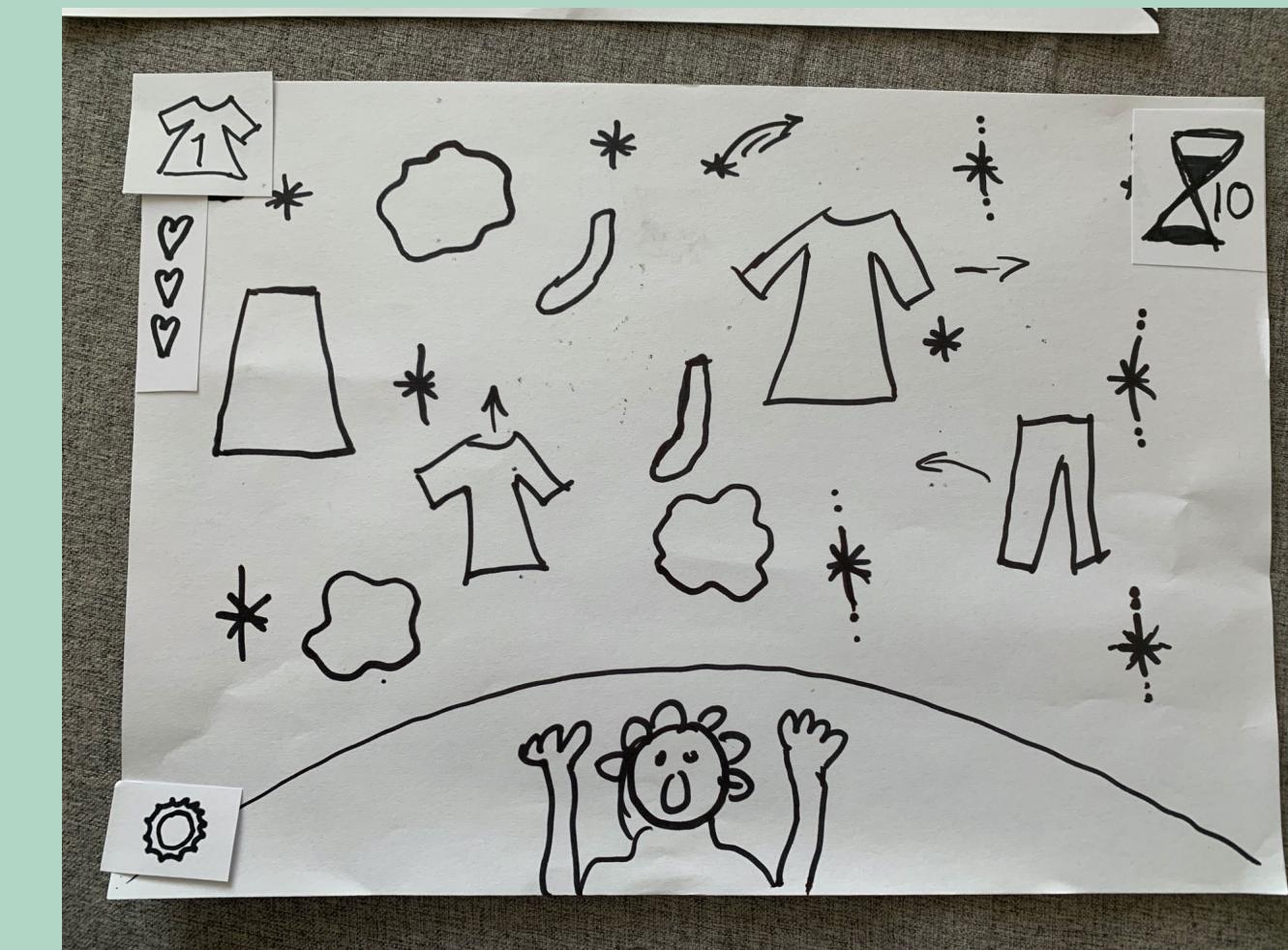


Navn: Julie Eggertsen

Spillets titel: Gertruds flyvende garderobe

Skitser:



Link til spil: http://julieeggertsen.dk/kea/04_animation/spil/index.html

Link til første assetliste: http://julieeggertsen.dk/kea/04_animation/spil2/produktion/

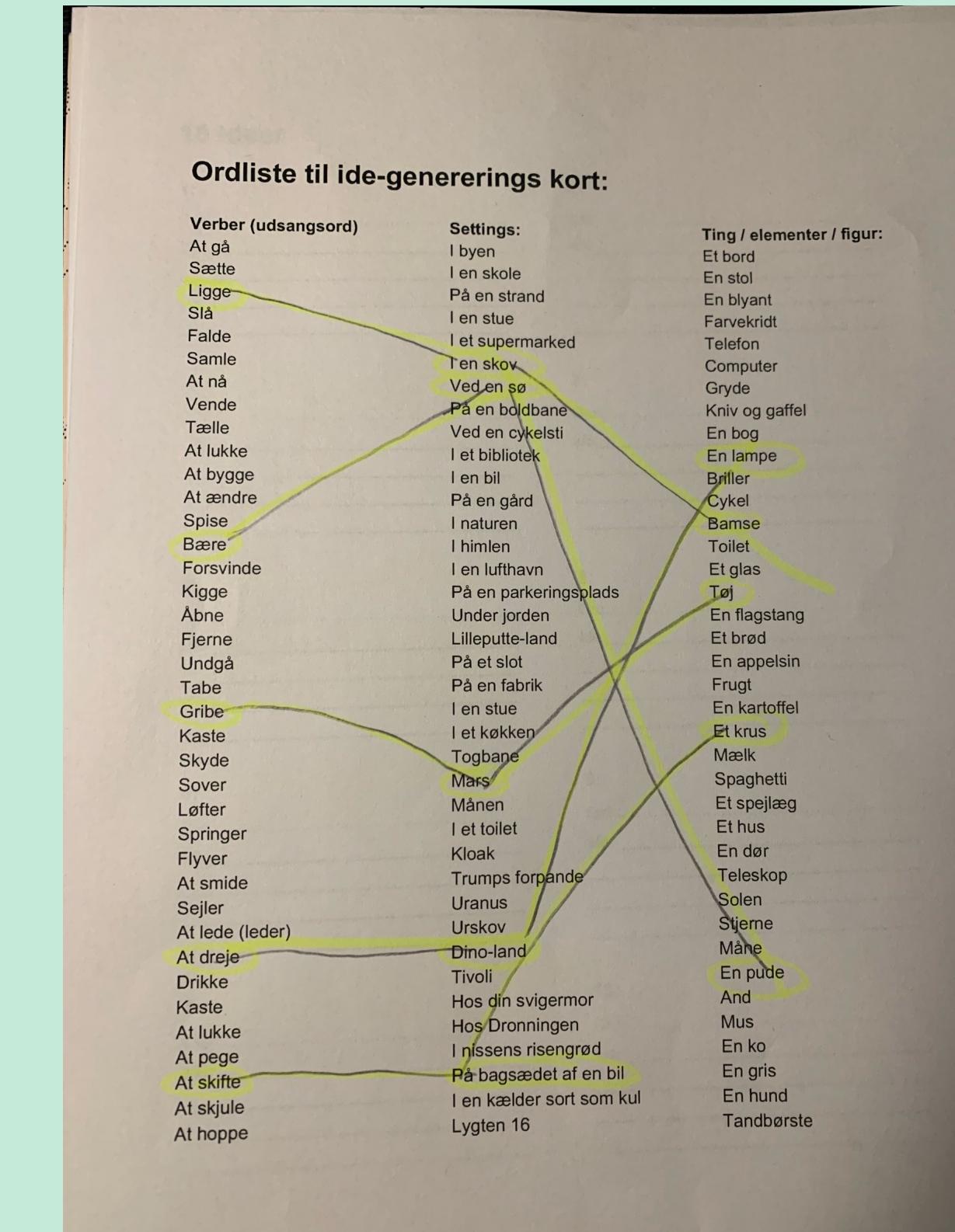
Pitch:

Spillet "Gertruds flyvende garderobe" handler om en ældre dame som bor på månen. Hun har problemer med at hendes tøj flyver væk fra hende. Man skal derfor klikke på hendes tøj, og undgå meteorstenene. Ved at klikke på tøjet får man point. Man skal nå at klikke på 10 stykker tøj inden tiden løber ud.

Hvis man klikker på meteorstenene mister man liv. Det er game over, når man enten mister alle tre liv eller tiden på 20 sekunder løber ud. Det er tanken, at hvis man skulle arbejde videre på spillet ville man komme videre til næste level, hvis man formår at klare dette niveau.

Hvordan opstod ideen?

Jeg fik ideen til spillet igennem idegenereringsøvelsen, som vi lavede i klassen. Det var i første fase, hvor vi helt tilfældigt skulle sætte streger imellem de tre ord. Her kiggede jeg væk, og endte med ordene grike, mars og tøj.



Ideer til fonttyper før begyndt design:

**GERTRUDS FLYVENDE
GARDEROBE** - ARCHIVO BLACK

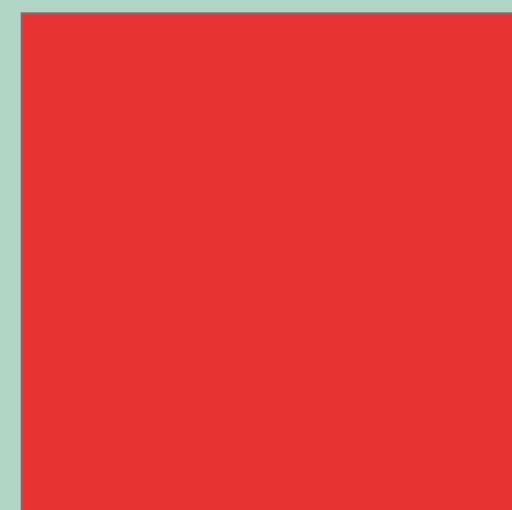
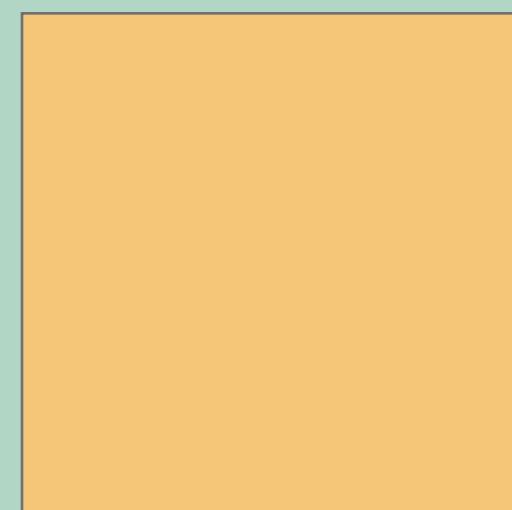
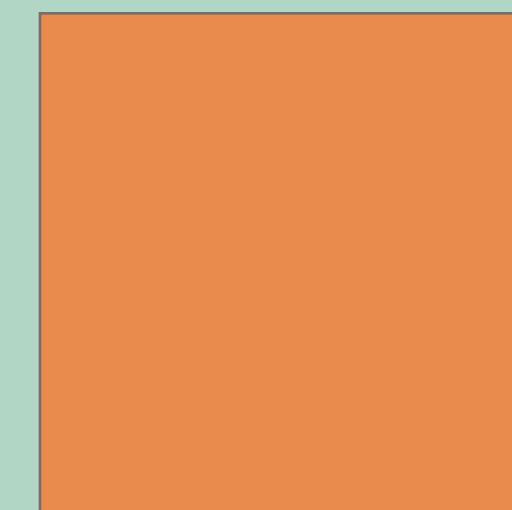
GERTRUDS FLYVENDE GARDEROBE
- DEMODE

**GERTRUDS FLYVENDE
GARDEROBE** - LOVE CRAFT

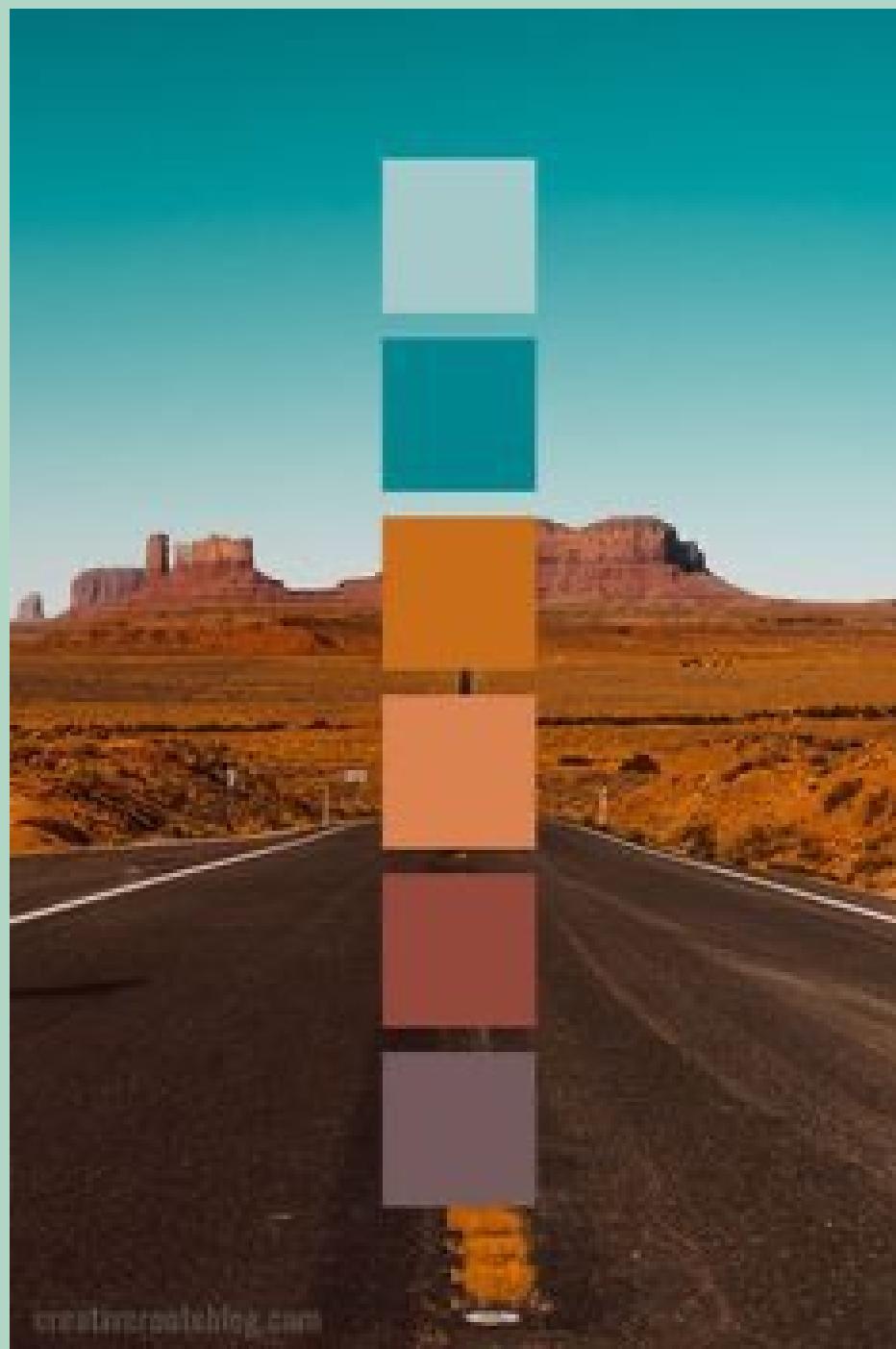
GERTRUDS FLYVENDE GARDEROBE
- SECULAR ONE

**GERTRUDS
FLYVENDE
GARDEROBE
SHADDED TFB**

Ideer til farver før begyndt design:

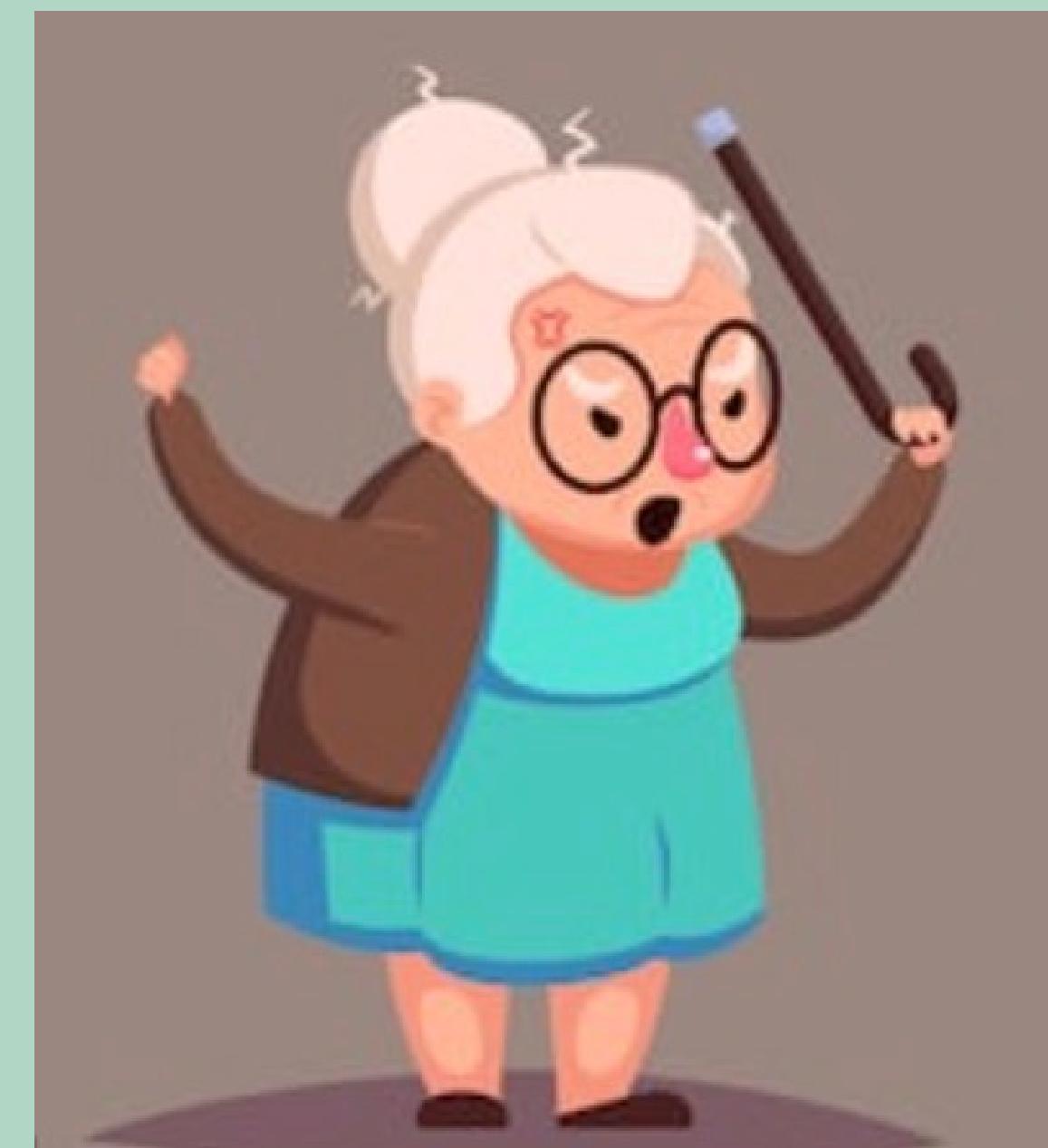


Moodboard:



Stilinspiration:

Jeg har taget inspiration fra flere steder. Jeg ville gerne have at spillet skulle være nogenlunde i stilens flat design. Så de fleste af mine elementer er meget “flade” og simple i udtrykket. Derudover har jeg brugt forskellige referencebilleder fra google til blandt andet at lave min figur.



Titelskærm første udkast:



Dette var første udkast til titelskærmen, hvor der var lidt der skulle forbedres. Huset skulle stå mere naturligt på månen. Spillets titel skulle stå mere frem, og de forskellige baggrundselementer skulle spredes lidt bedre ud.

Titelskærm andet udkast:



Her er den titelskærm som jeg så valgte at gå med i anden omgang. Der er flere detaljer, og skabt mere dybde. Derudover har jeg tilføjet spilbeskrivelsen, og fået titlen til at være mere i fokus.

Bearbejdet titelskærm:

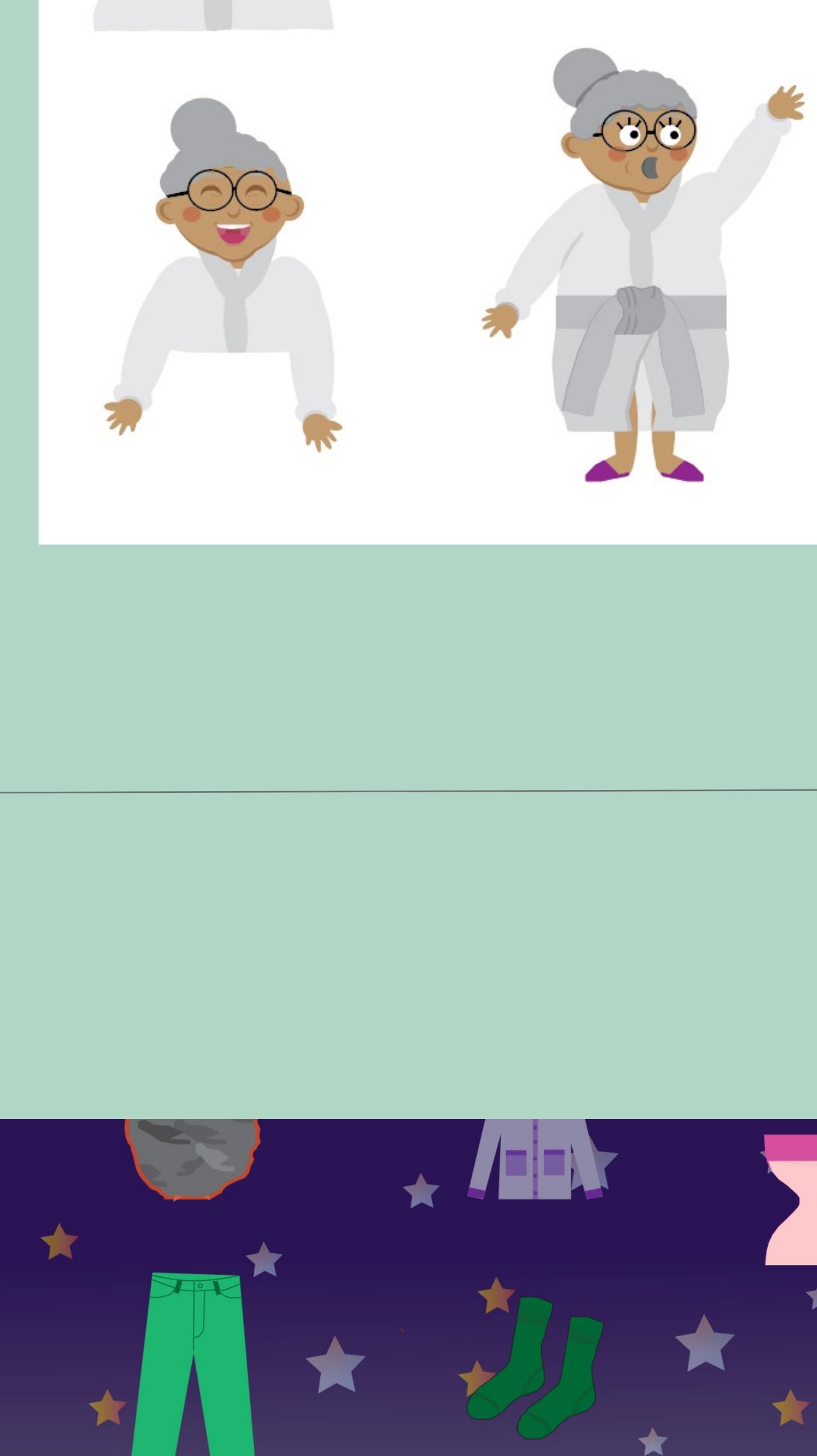


Her er min endelige titelskærm. På baggrund af min feedback, har jeg valgt at gøre info beskrivelsen til små bogstaver i stedet for store, da det kan være svært at læse ellers.

Beskrivelse af form:

Formen på min figur, som er den gamle dame, ville jeg som udgangspunkt gerne gøre lidt rund. Den runde form synes jeg afspejler en varme og blødhed, som jeg synes passer rigtig godt til det jeg gerne vil have at karakteren skal afspejle. Når jeg havde hendes form på plads, arbejdede jeg videre med hendes ansigtudtryk som afspejles på blandt andet game over og level complete.

i forhold til stenene og tøjet som man klikker på, har jeg sørget for at gøre stenene kantede og lavet en rød kant, som giver lidt kontrast, og giver det her udtryk af at den er rødgødende.

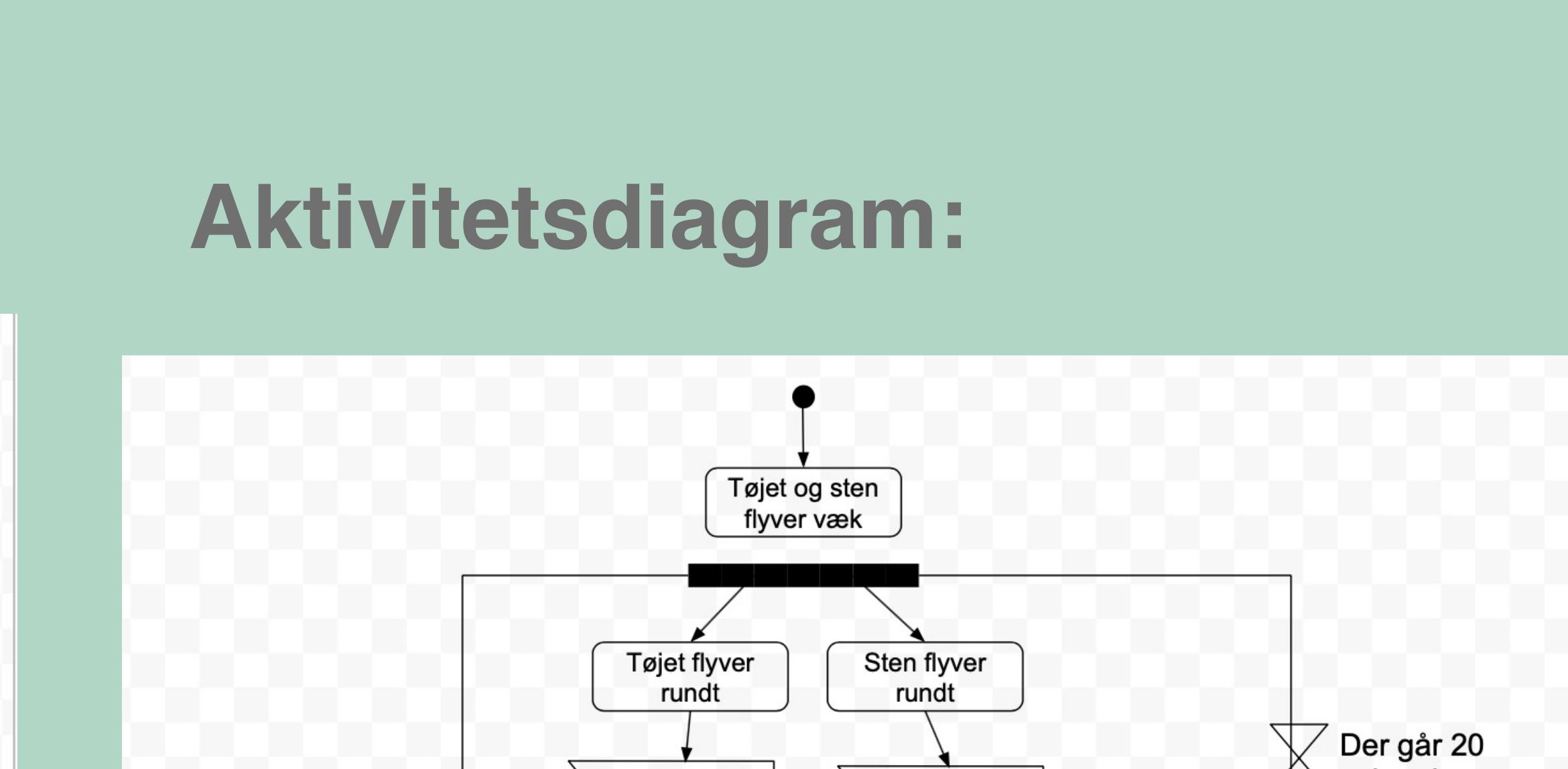
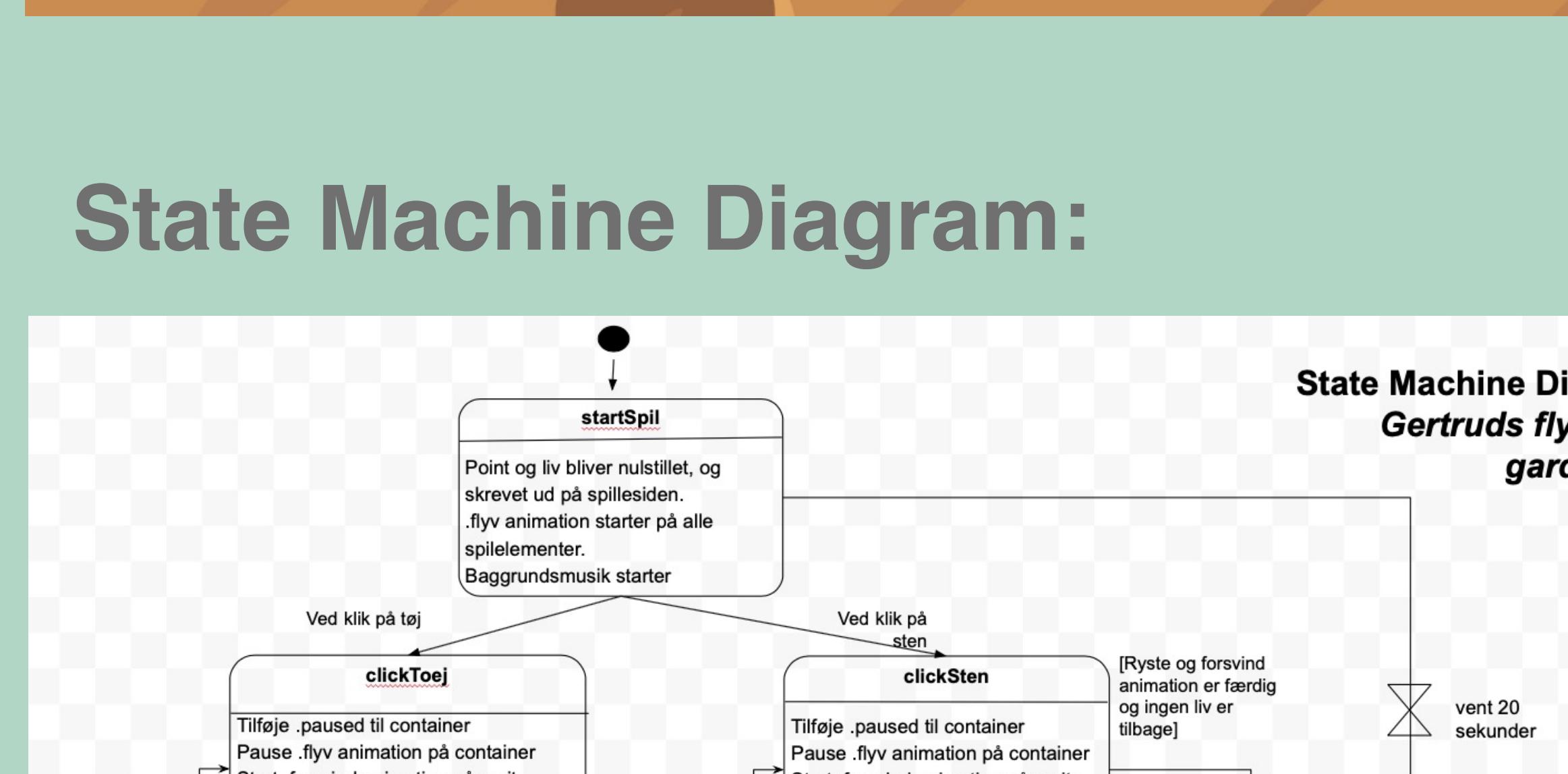


Spilskærm:

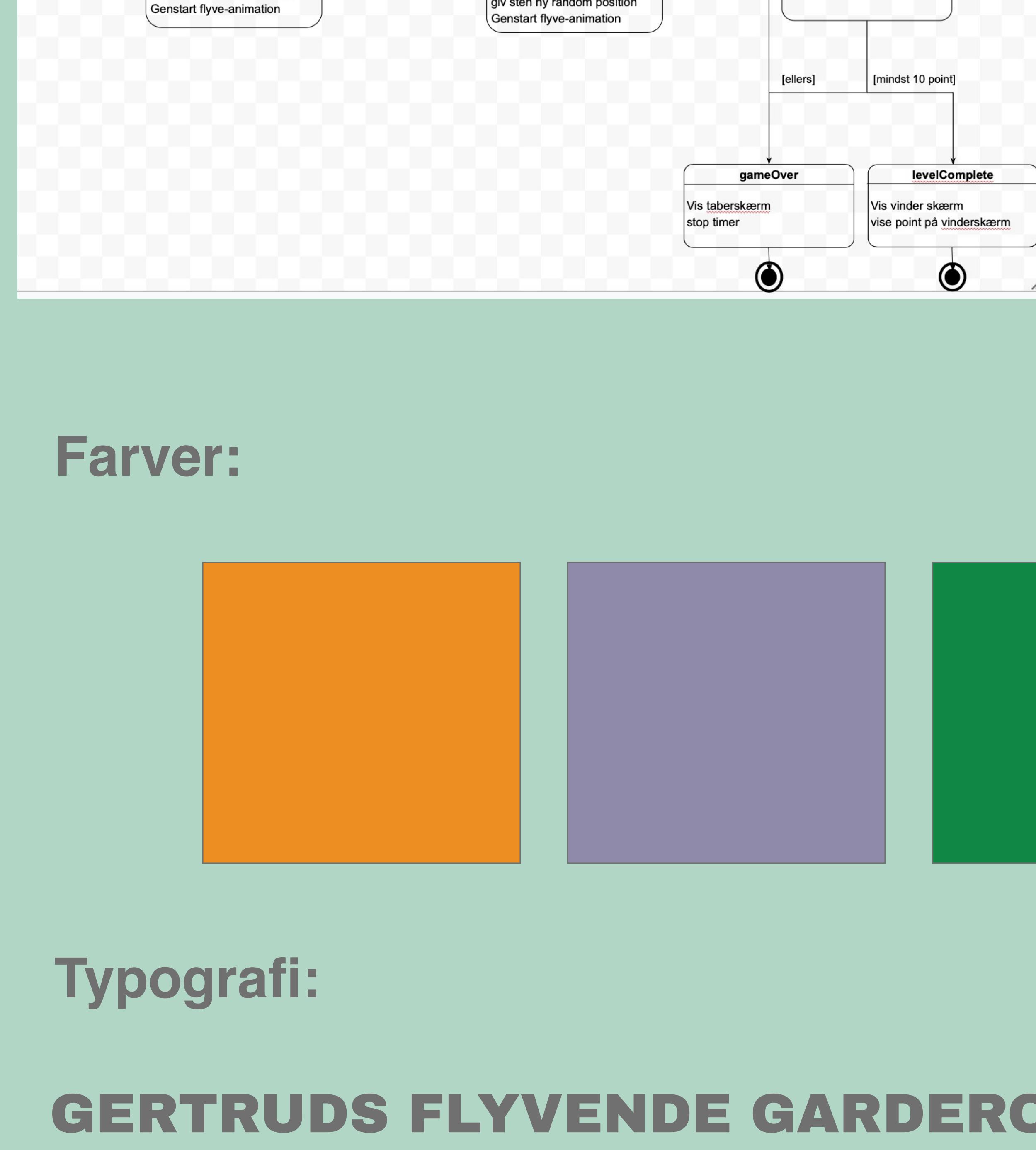
Første udkast:



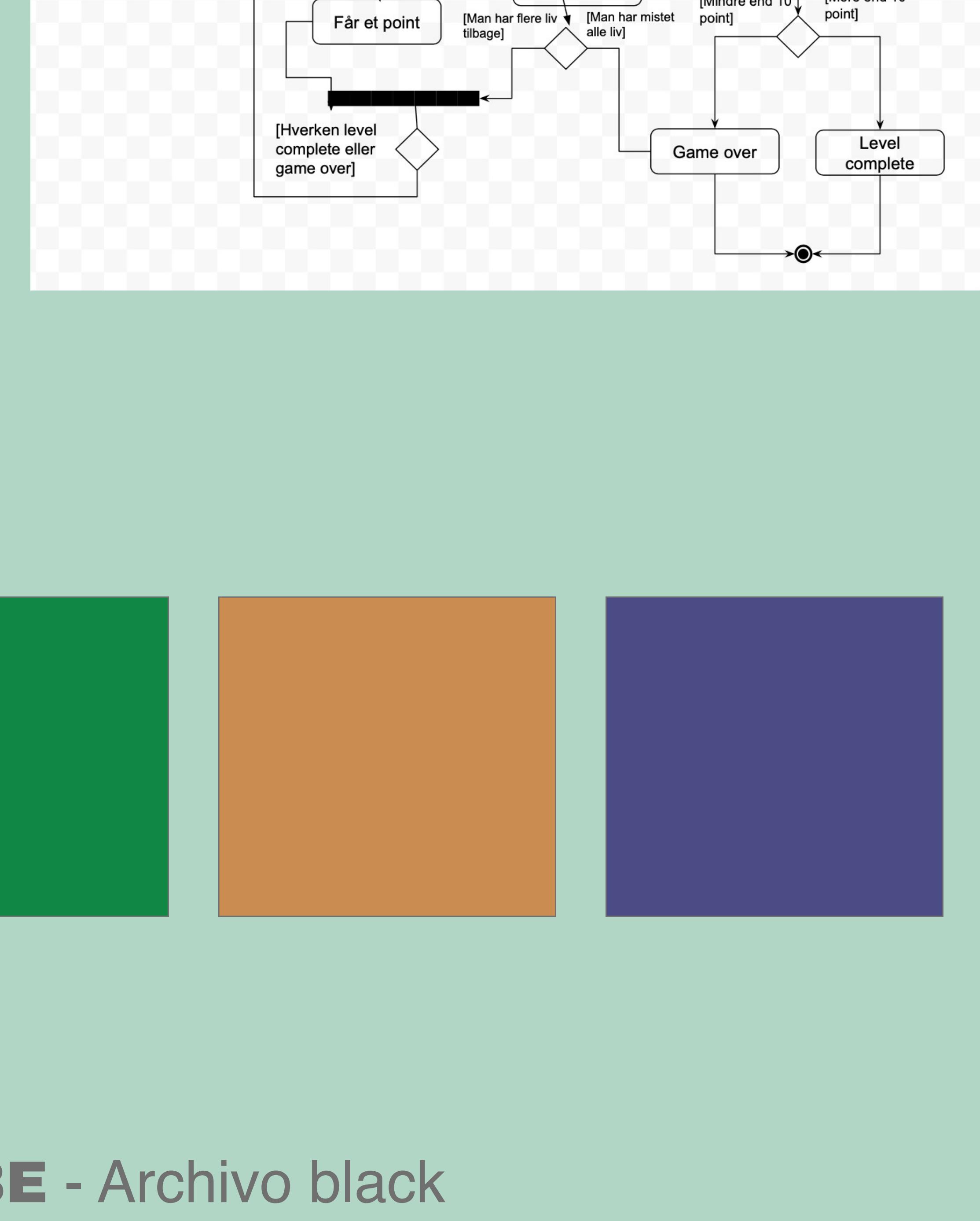
Resultat:



State Machine Diagram:



Aktivitetsdiagram:



Farver:



Typografi:

GERTRUDS FLYVENE GARDEROBE - Archivo black

GERTRUDS FLYVENE GARDEROBE - Love craft

UI-elementer:

