Hvem: Kaktus Frederikke Høy Bendtsen

Navn på spil: Hjælp Havet

Link til mit spil: http://kaktushoey.dk/kea/03-animation/spil/Produktion/

Pitch på mit spil:

Du skal hjælpe Surfer-Simon med at fjerne skrald fra havet.

Du skal fjerne skraldeposer, flasker og plastik-kopper der flyder rundt i havet. Det gør du ved at klikke på dem og du får 1 point for hvert stykke skrald du har samlet sammen. Klikker du derimod på de ting der hører til i havet, som fisk, krabber og søstjerner, får du minus 1 point.

Du skal indsamle 10 point i alt for, at vinde spillet. Samler du under 10, har du tabt. Du har 30 sekunder til at vinde.

Game Design

Typografi:

Farver:

Logo: Impact

Knapper: Ocean

Læsetekst: Comic Sans MS

Til min titelskærm har jeg valgt at bearbejde "Hjælp Havet" til en mere bølget skrift, så den passer til scenen og miljøet.

Titelskærm og slutskærm



Titelskærm

Level Complete



Game Over



UI Elementer

Knapper:

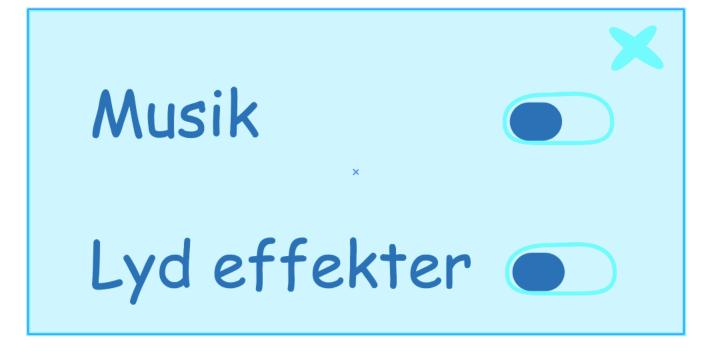




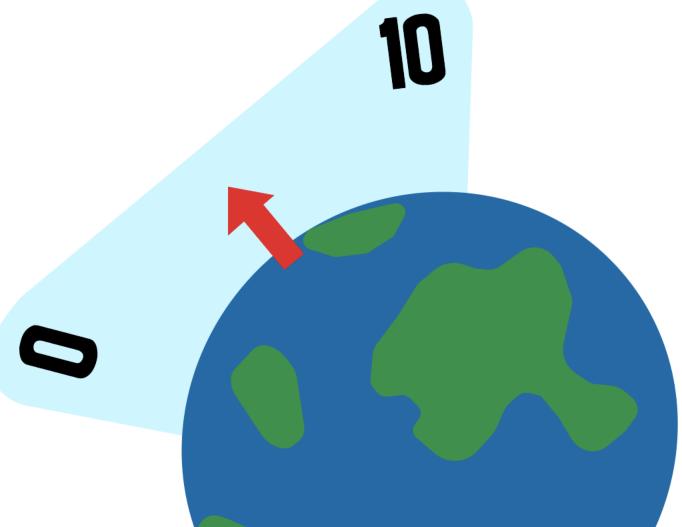
Jeg har valgt at tilføje en skygge bag ved knapperne for at skabe dybde, også man får mere lyst til at trykke på dem. Jeg har gjort knapperne runde så de passer bedre til mit spil. De fleste af dyrerne er runde, og Surfer-Simon også. Alt har runde, og ikke skarpe kanter. En firkant havde f.eks. ikke passet ind med de andre elementer.

Farverne passer også ind i mit farvetema og understøtter at vi er ved vandet.



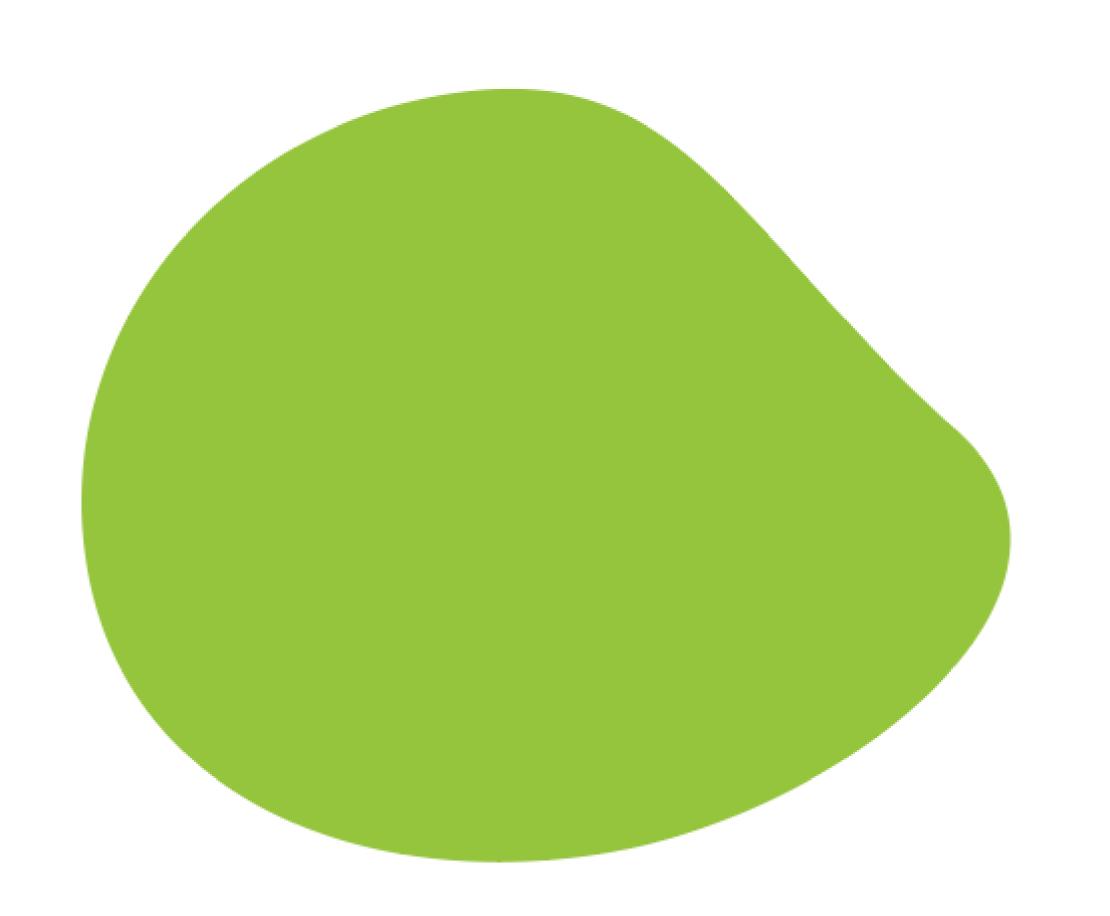


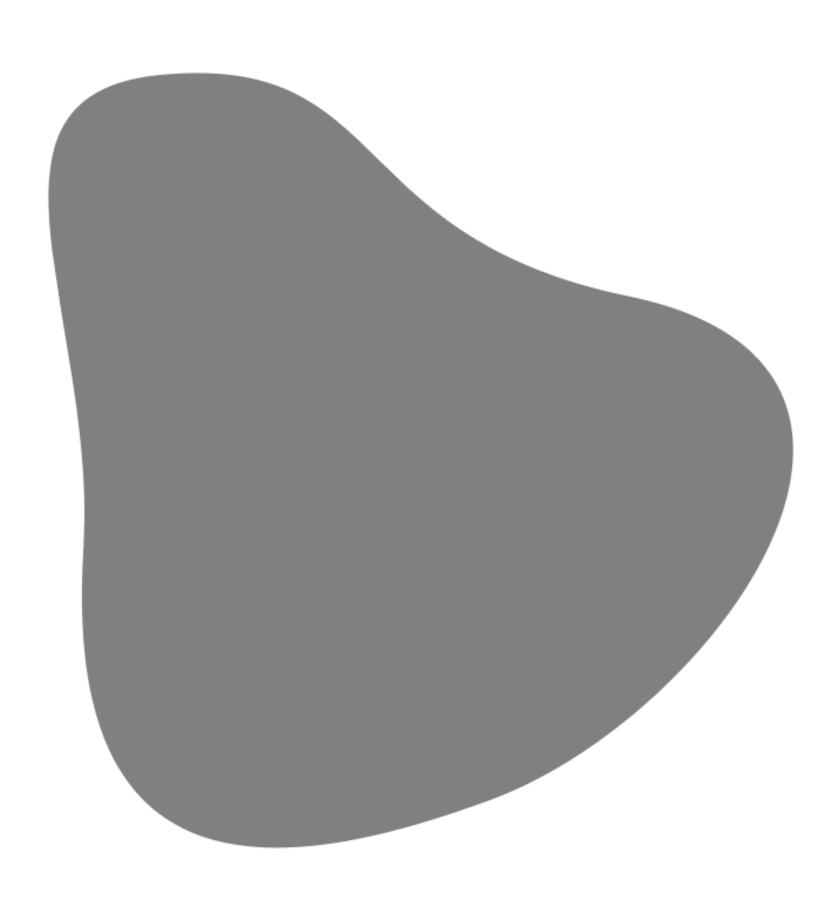




Grafiske Elementer

- Der visuelt beskriver min formgivning





Scene med figurdesign



Formerne i figurdesignet er meget bløde og runde.

Det skal være med til at skabe en rar atmosfære, og give en lyst til at spille, og dermed hjælpe havet og dets skabninger som er runde og elskelige.

Alle figurerne er asymetriske,

som skal være med til at gøre dem mere livlige. Jeg har gjort Surfer-Simons ansigt rimelig stort i forhold til kroppen, da han snakker og fokus ligger her.

Inspiration, fra nettet

