

04.03.04 Animations-opgaven

Spil – "Happy Monkey"

Screenshot fra spillet



Screenshotet er fra min spilleskærm, når der er gået lidt tid, og mine elementer er på vej ned fra træerne inden man klikker på dem, samt kan man se at der er mistet ét liv.

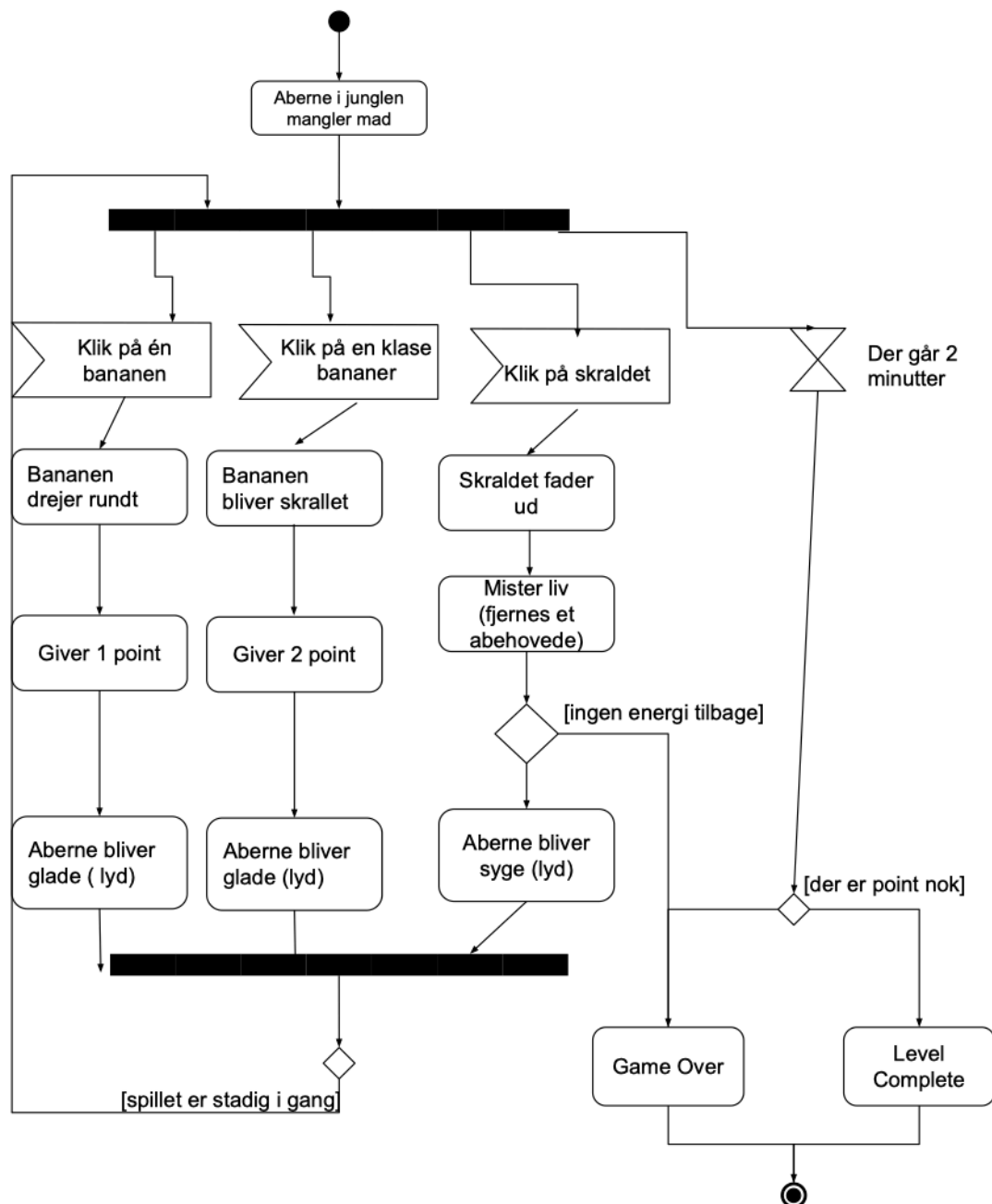
Link til spillet

http://isabellakarlsgaard.dk/kea/04_animation/spil/04_03_04_animation/

Min pitch på mit spil

Hjælp aberne med at fange bananer i junglen. Junglen er blevet forurenset med en masse skrald, så aberne har svært ved at finde ordentlig føde. Det skal du hjælpe dem med. Klikker du på en banan får du et point, og aberne bliver glade. Klikker du på noget skrald, mister du et liv og aberne bliver syge. Det handler om at fange så mange bananer som muligt. Når du har brugt dine tre liv, taber du spillet. Men hvis du har samlet bananer nok (over 50) så har du vundet spillet.

Aktivitetsdiagram

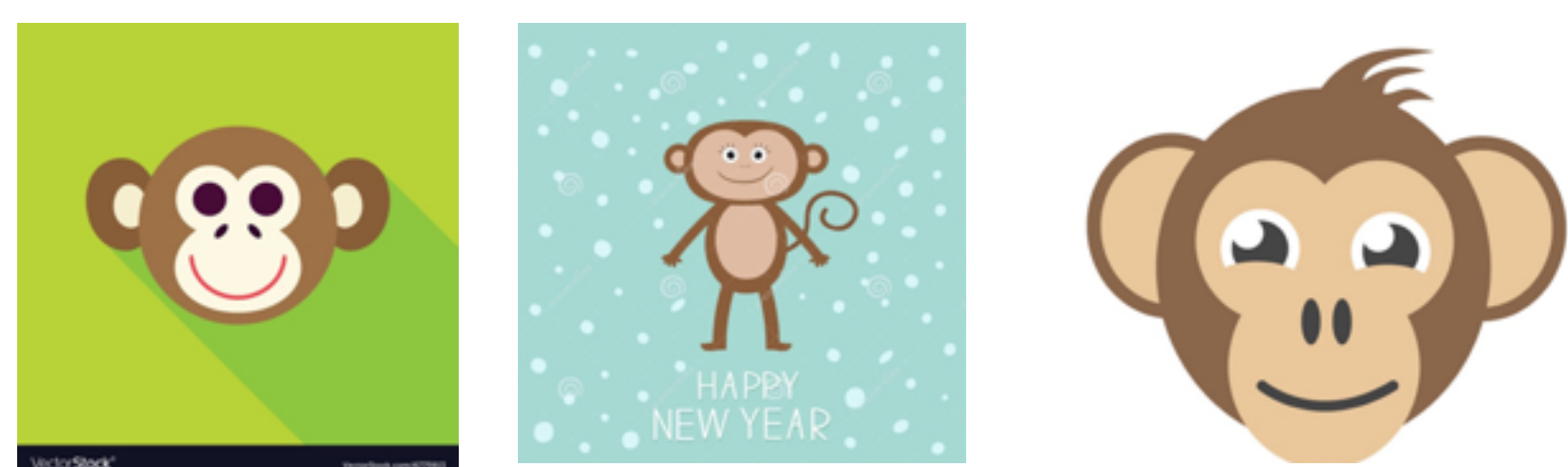


Dette er mit aller første aktivitetsdiagram, som senere fik lidt ændringer ift. tiden.

Game design - Udvidet Style Tile

Stil-inspiration

Stil inspiration karakter design: Flat design



Disse flat design aber har jeg fået min inspiration fra. Her har jeg brugt lidt forskellige elementer til min egen abe, og derved implementeret dele fra et andet flat design. Netop ved ikke at bruge stroke og bibeholde de meget simple karaktertræk og samtidig gøre den kærlig og venlig ved brugen af runde kanter og former.

Scene med figurdesign



Beskrivelse af form

Formen i figur-designet er meget symetiske og rene i dets udtryk. Både bananerne og skraldet har har et særlig udtryk ift. mit karakterdesign af min abe. Dette er en del af mit spil og bevist designet. Mine spilelementer er meget detaljeret heribland med skygger. Dette skal give spillet det levende udtryk ligesom min baggrund, forgrund og baggrund.

Min karakter aben, den er meget simpel, rund og ikke lige så detaljeret som alt andet, og dette er med til at give den karakter i spillet. Min karakter har runde-og symetiske former. Dette giver den et kærligt udtryk til spillet, dog skrifter min karakter ansigtsudtryk gennem spillet, hvor den har mere asymetriske træk. Dette ses når man foreksempel taber eller vinder. Karakterens form er meget vigtig for spillet, da den giver en stemning.

Grafiske elementer, der visuelt beskriver din formning

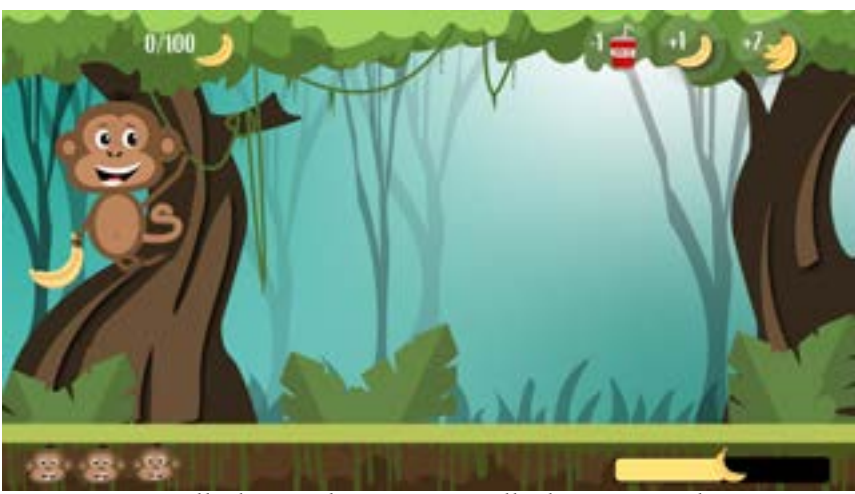


Her har jeg taget udgangspunkt i mine spilleelementer. Mine spilleelementer viser min meget detaljeret formning. Alle elementerne er tegnet i vektor, og har runde kanter, hvilket går igen igennem hele mit spils design. Dette giver en meget levende effekt ved at spille spillet. Der er også bevidst brugt gul og rød, fordi de fremtræder i spillet, hvoraf det røde er det dårlige og det gule er det gode.

Titelskærm, spilskærm og slutskærme



Her ses min titelskærm. Her kan du klikke på “start spillet” og du føres over til min spilleskærm.



Her ses min spilleskærm, hvor mine spilleelementer, vil falde ned fra træerne.

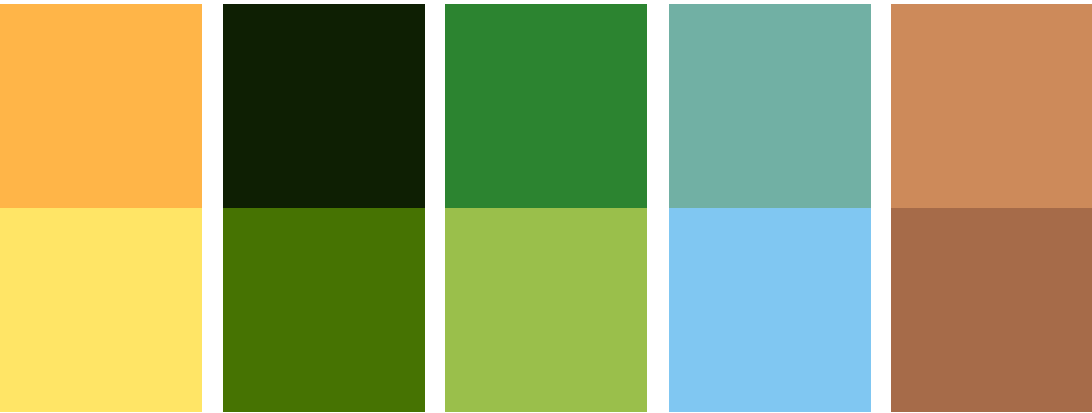


Her ses en af mine to slutskærme. Denne vises hvis man vinder.



Her ses min anden slutskærm. Denne vises hvis man har tabt.

Farver



Dette er min farvepalette, som jeg gennem hele spillet har brugt. Jeg har forsøgt at holde mig indenfor samme nuance, men også så det passede til min location, Jungle.

Disse farver skaber både ro og balance i spillet, da der er brugt meget få farver.

Typografi

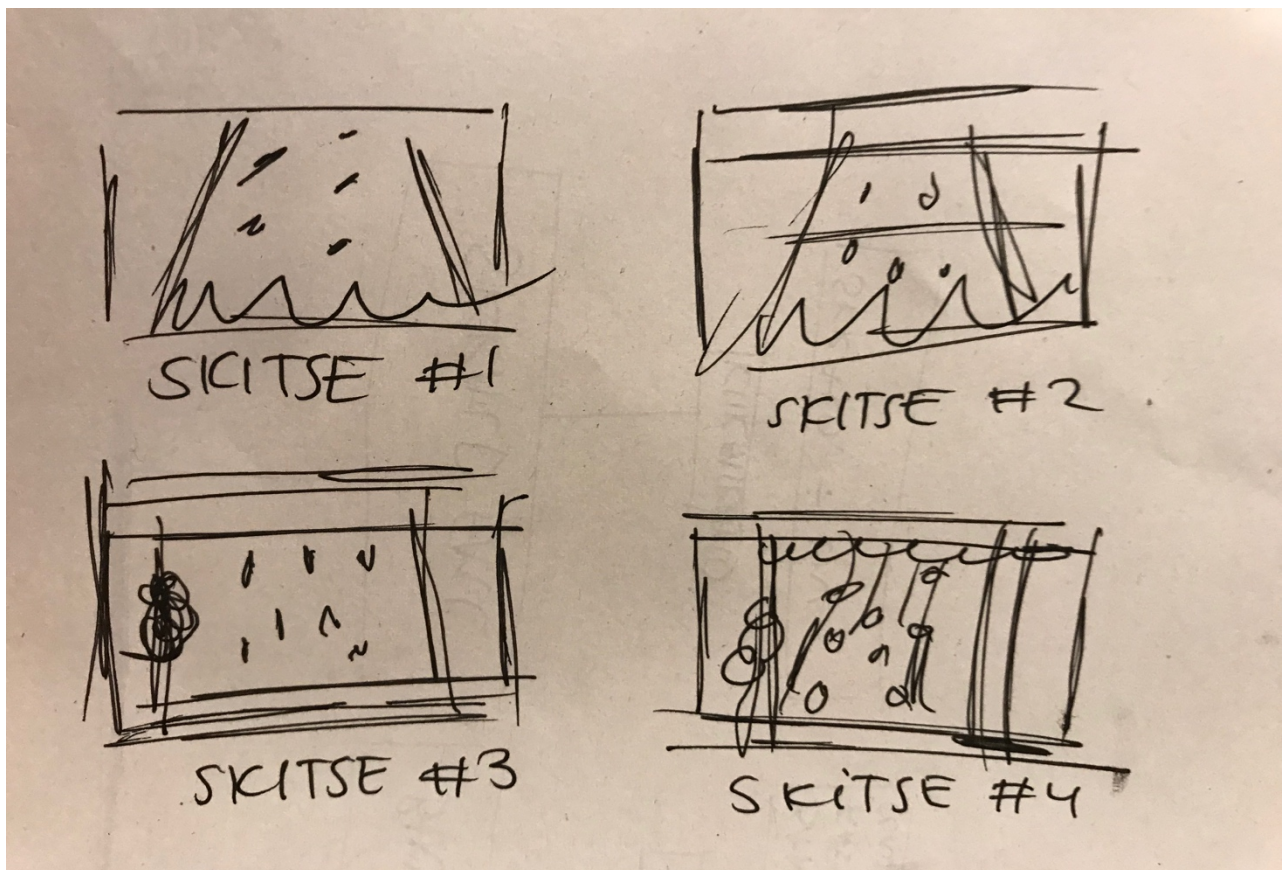
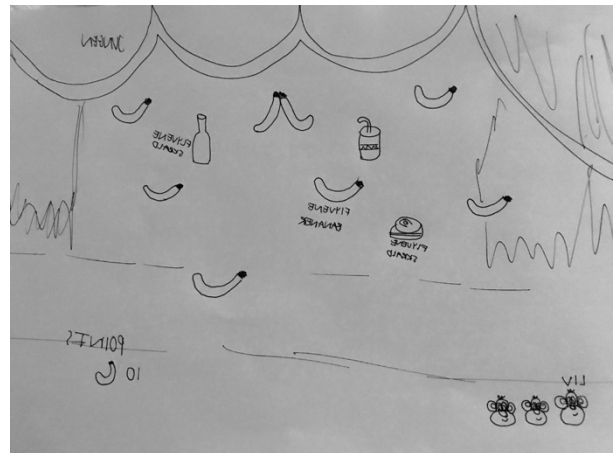
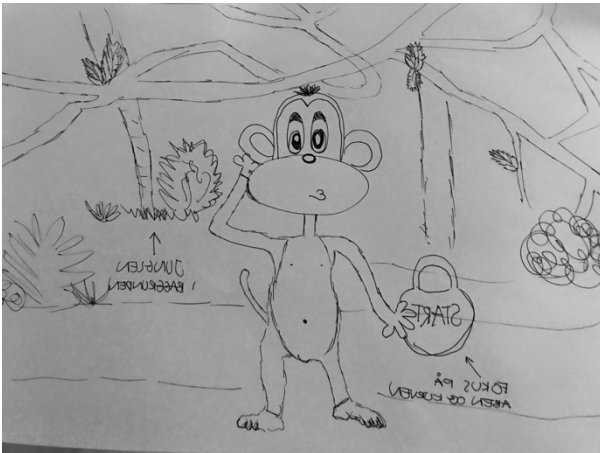
Jeg har brugt typografien: Active Regular til alle spillets fonte.

Active Regular giver en stemning til temaet og locationen som er i junglen, da skriften er meget abstrakt og man kunne forstille sig, at man skrev det med sten ude i junglen. Typografien giver et rå udtryk, som passer rigtig godt ind i mit valg af design.

UI Elementer



Udvalgte skitser og skitser på element-design



Her er et lille udkast af mine skitser, som skal give et indblik i hvordan spilleskærmen skulle se ud. De to første skitser var al for detaljeret, hvor jeg i min læringsprocess har fundet ud af, at de skal være hurtige skitser som det sidste billede af de #4 skitser.

Komplet opdateret State Machine Diagram

