

# Design dokumentation

---

## FROGALYPSE!

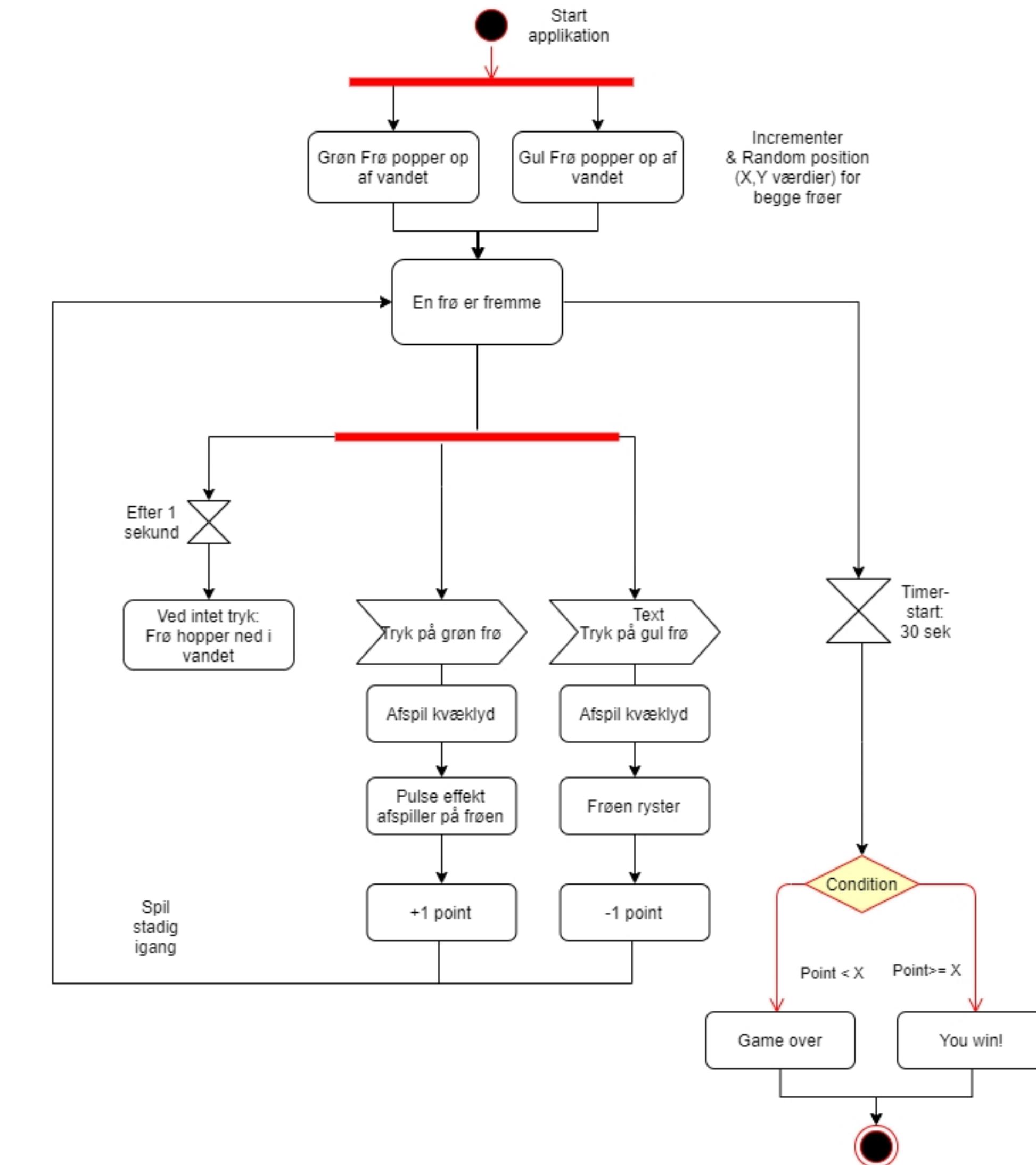
Af Lukas Frederiksen

Link til assetliste: [http://ux-maximilian.dk/kea/04\\_animation/spil/assets/index%20%283%29.html](http://ux-maximilian.dk/kea/04_animation/spil/assets/index%20%283%29.html)

# Aktivitetsdiagram & beskrivelse af spil

Spillet tager udgangspunkt i at man er en fiskehejre, som skal indsamle frøer til sine unger der er tæt på at komme ud af deres allerede klækende æg. Spilleren befinner sig i en mose, og skal være hurtigt på dupperne til at fange de hurtige frøer! Ikke alle frøer er lige gode for fugleungerne. Gule frøer er syge, og kan ikke spises. Trykker man på en syg frø får man -1 point. Når man derimod at trykke på en grøn frø, får man 1 point.

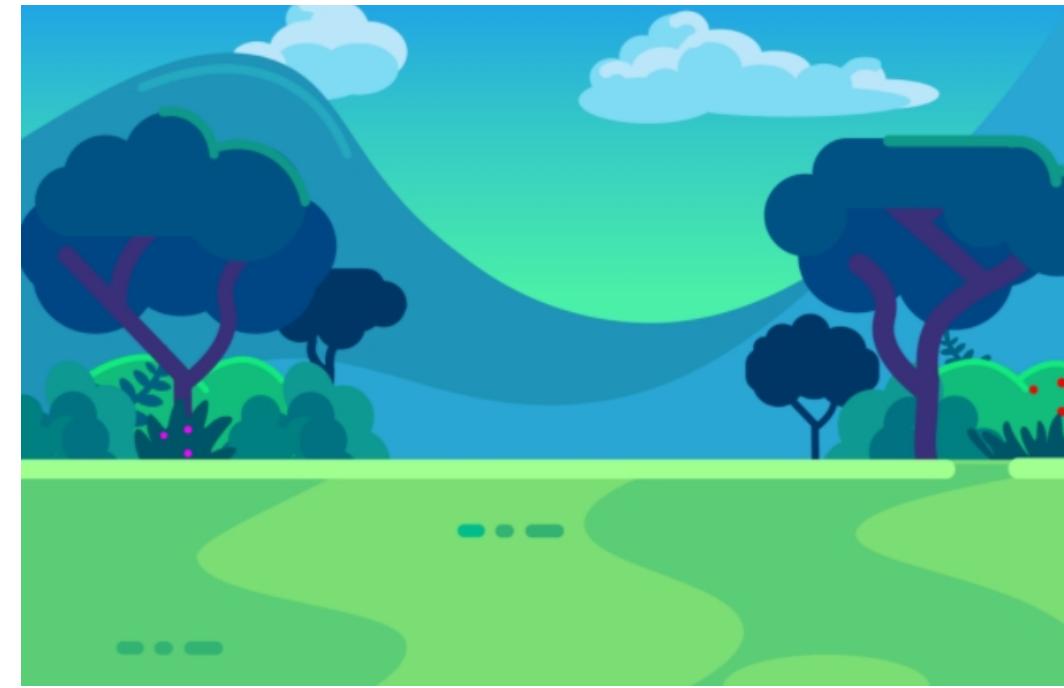
Målet er således at man på 30 sekunder skal indsamle nok point, (rettere sagt sunde frøer) til så at man er klar til at fodre ungerne når de kommer ud af deres æg. Når spilleren ikke minimum af point på de 30 sekunder er det game-over!



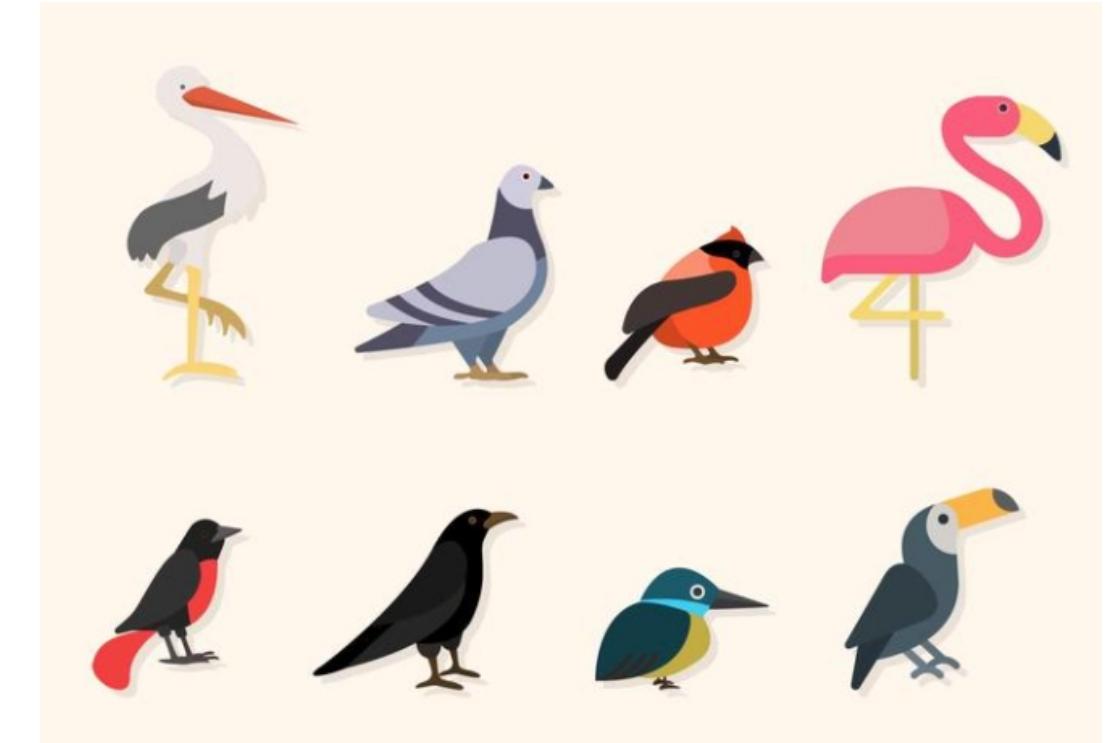
# Stil-inspiration

Den valgte stilart er baseret på flat-art. Hertil er flere forskellige inspirationskilder brugt. Som generelt udtryk har jeg lagt mig op af simple geometriske vektorbaserede tegninger, som udgør de fleste elementer & baggrund. Spillet har i første iteration været et quiz spil, hvor fuglens art var meget vigtig at portrætterer. Derfor lægger designet sig op af designeren Veenmavya, som bruger lidt mere avancerede former til at give et klart udtryk for en specifik fugleart.

Især farver lægger sig op af meget naturlige farver, hvor træ-farve og tekstur vil bruges til UI elementer.



kurzgesagt - Youtubekanal



veenmavya - Designer på Vecteezy.com



Golf it! - Computerspil



SCP Explained - Story & Animation

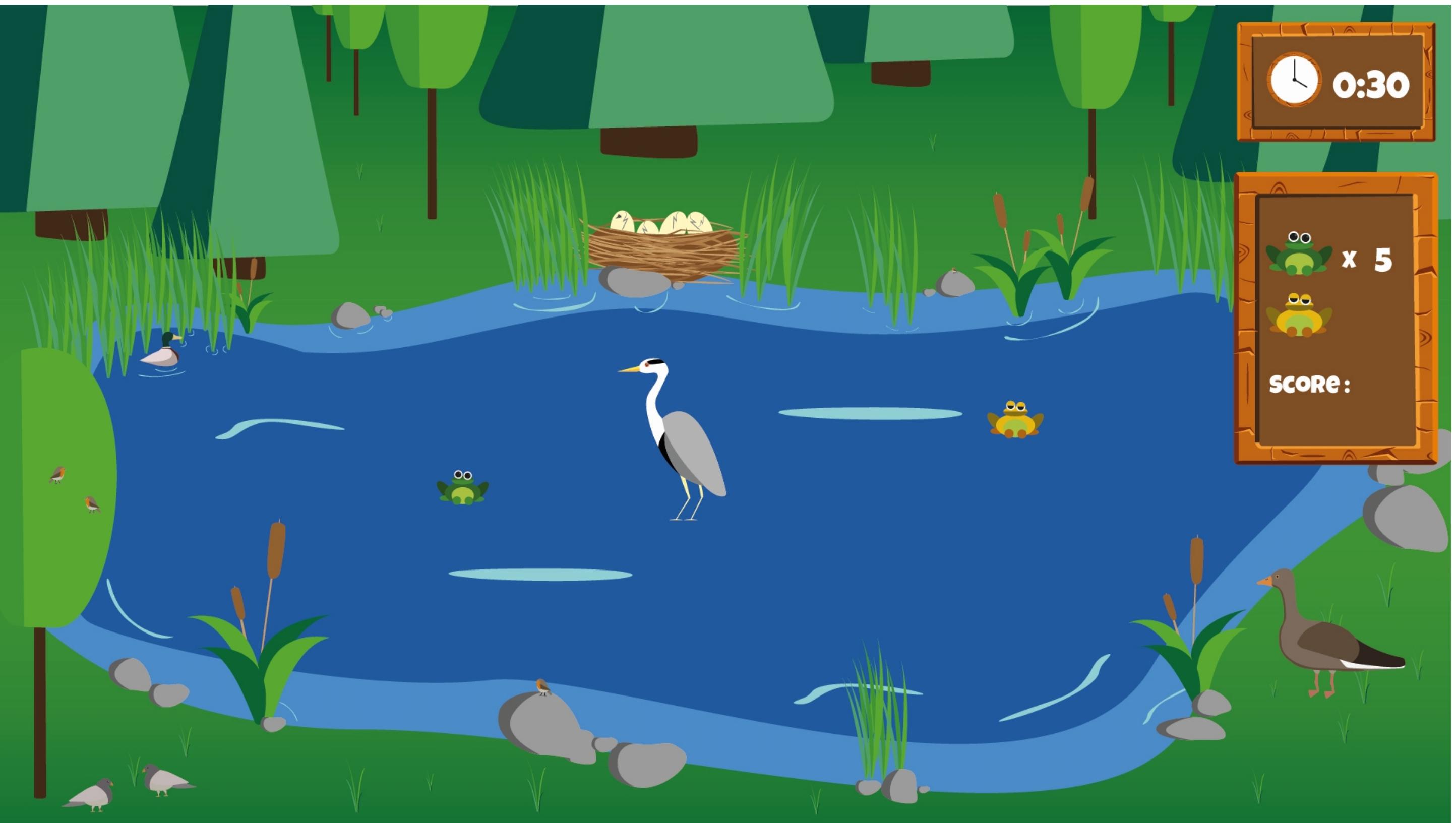
# Scene med figurdesign

## Beskrivelse af form

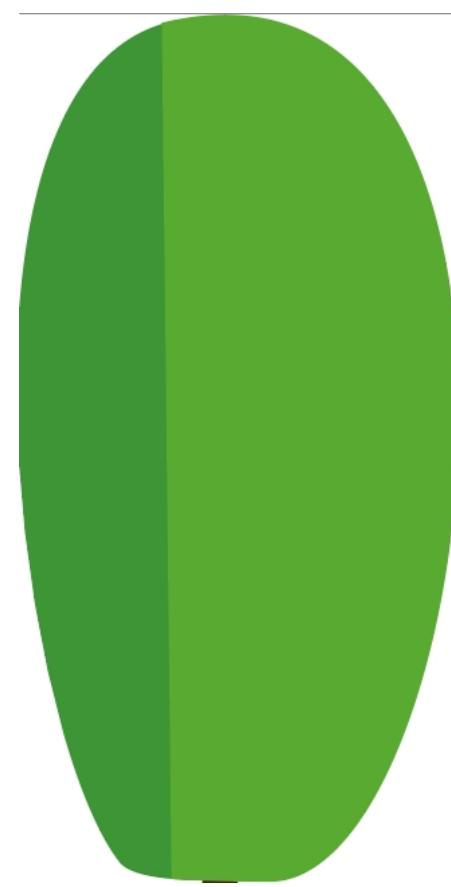
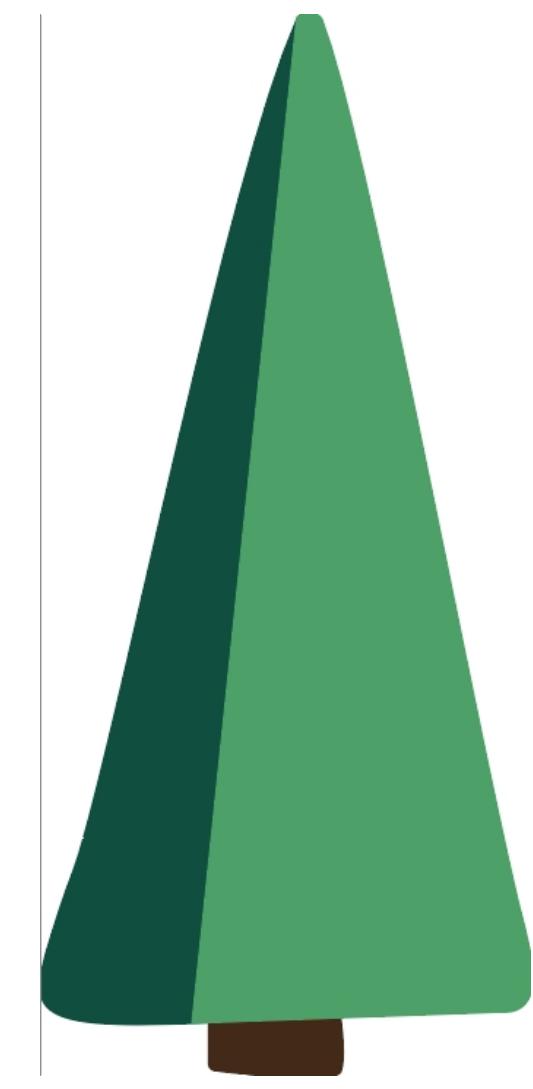
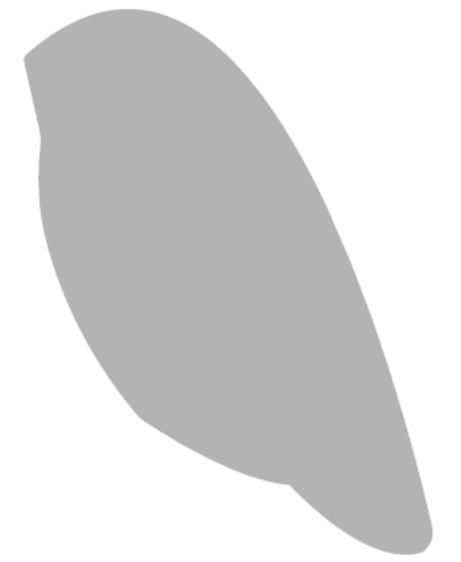
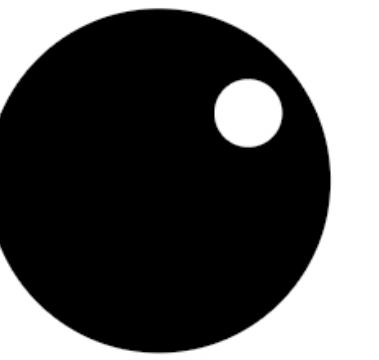
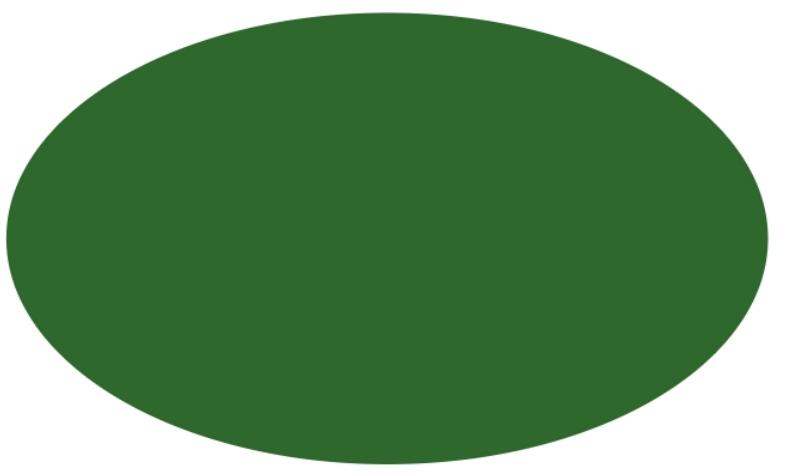
Fuglene på billedet har flere former end alle andre grafiske elementer. Fiskehejren i midten, og frørerne er de aktive spil-elementer. Natur og fauna er tegnet med meget simple geometriske runde former, med undtagelse af siv / græs.

Frørerne er baseret på få simple cirkler, med forskellige farveplader. De grønne frør har et "friskt" udtryk, store runde øjne og frisk naturlige farve, mens de gule frør ser trætte ud, og har et mere "sygt" udtryk. Dette er især frembragt ved brug af monochromatisk valg af gule /okker farver.

Selve fiskehejren, som hovedperson, har især grundet dens form (især hals) brug for mere avancerede former, for at give et klart visuelt udtryk for arten, således at den er genkendelig.



# Grafiske elementer som beskriver formgivning



# Titelskærm (under ombygning)



# Styletile

## Typografi

Overskrift og Knap-tekst:

**LUCKIST GUY**

Ved titelskærm er der brugt drop-shadow.

Brødtekst

Robotto

## Farver

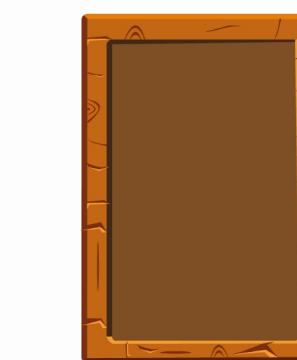


## UI-elementer

Knapper

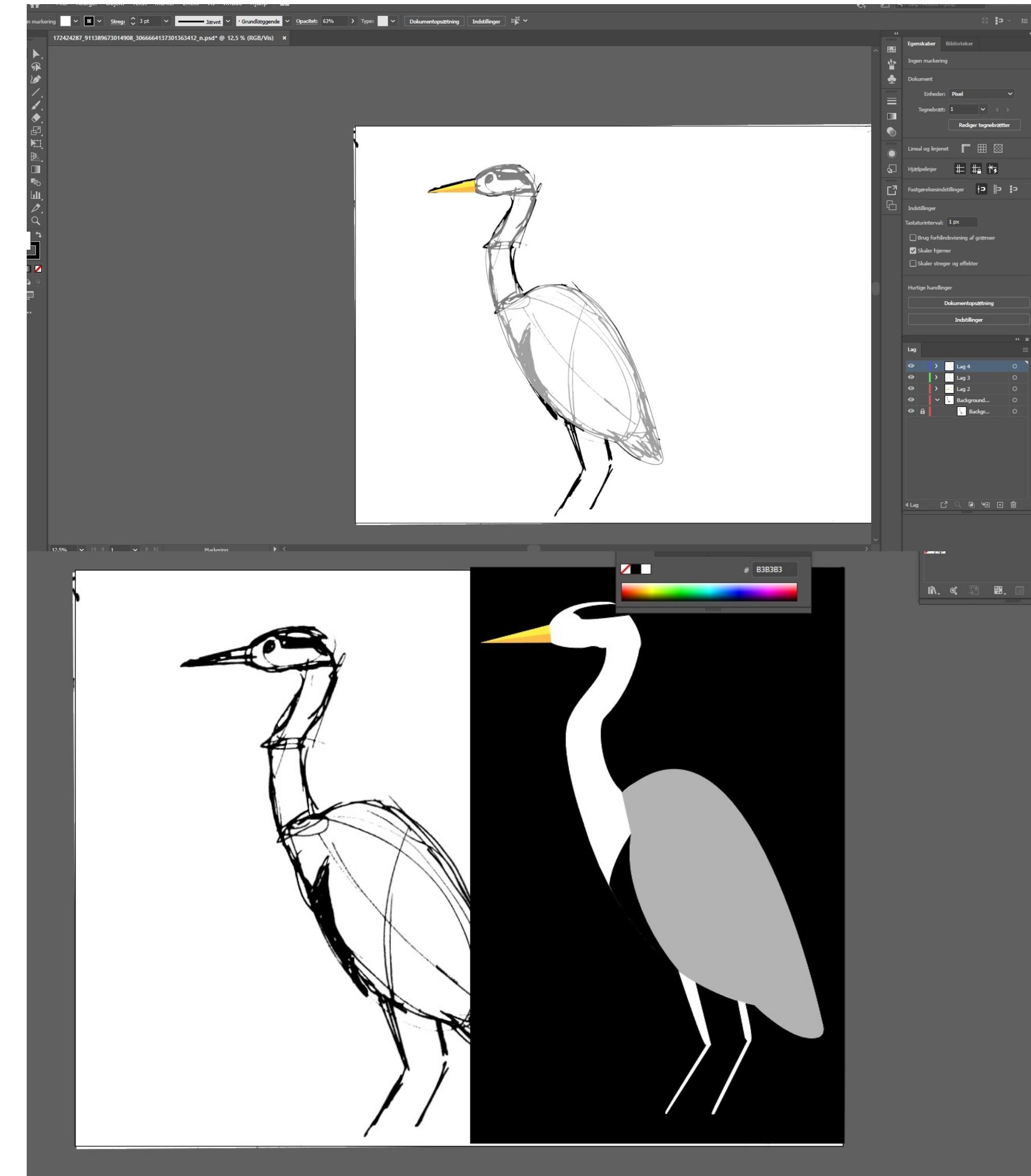
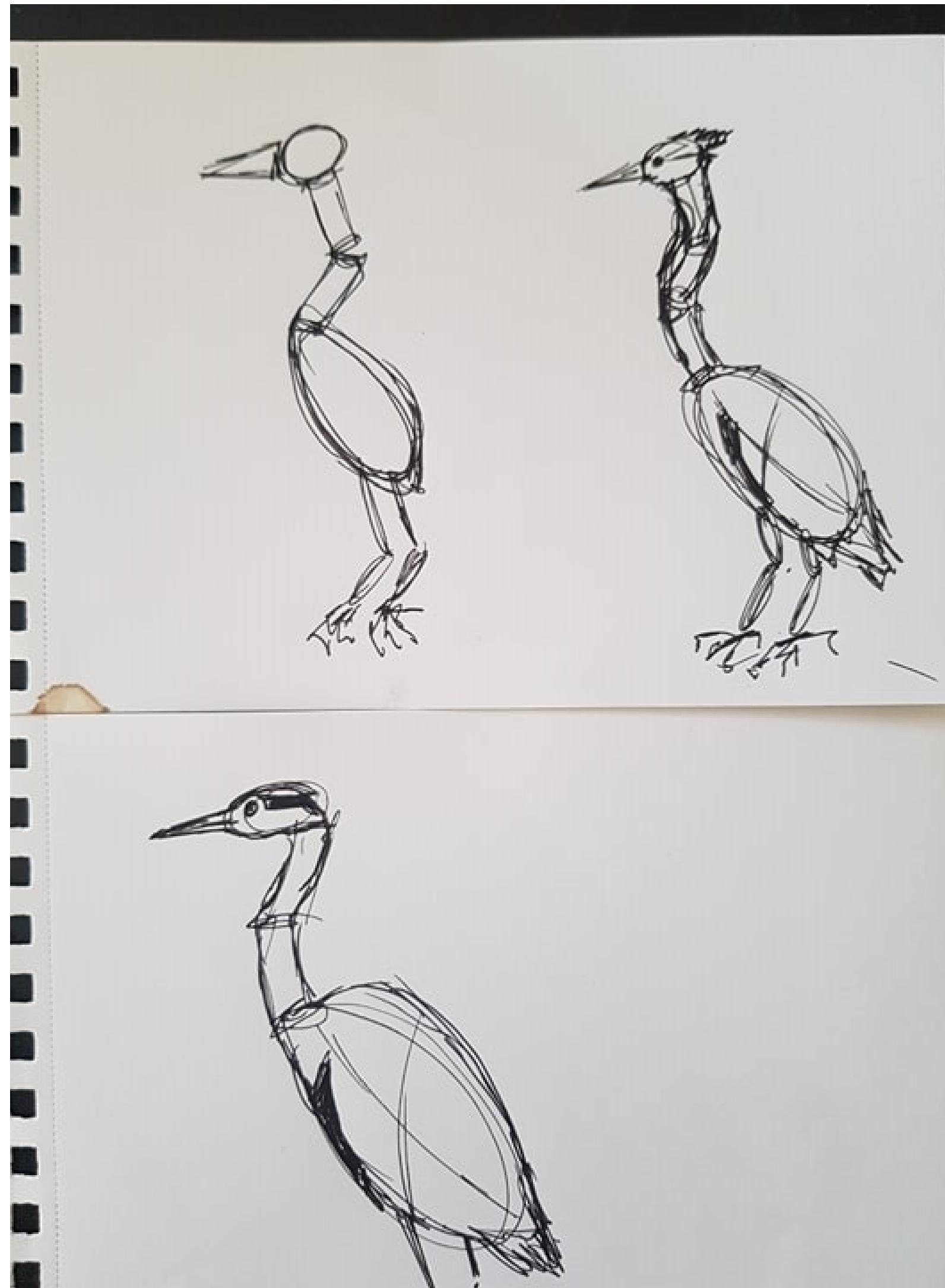


UI-baggrunde & score

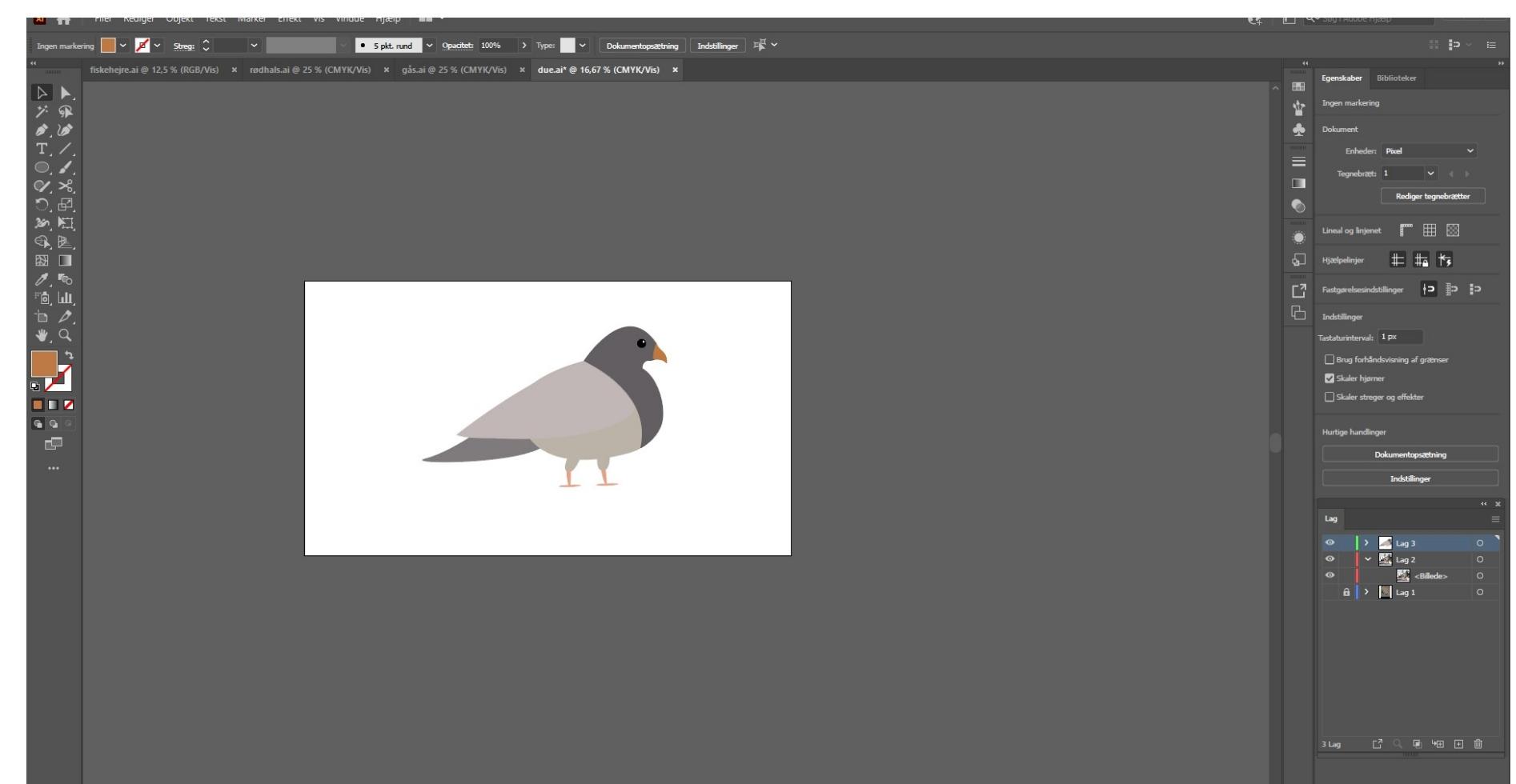
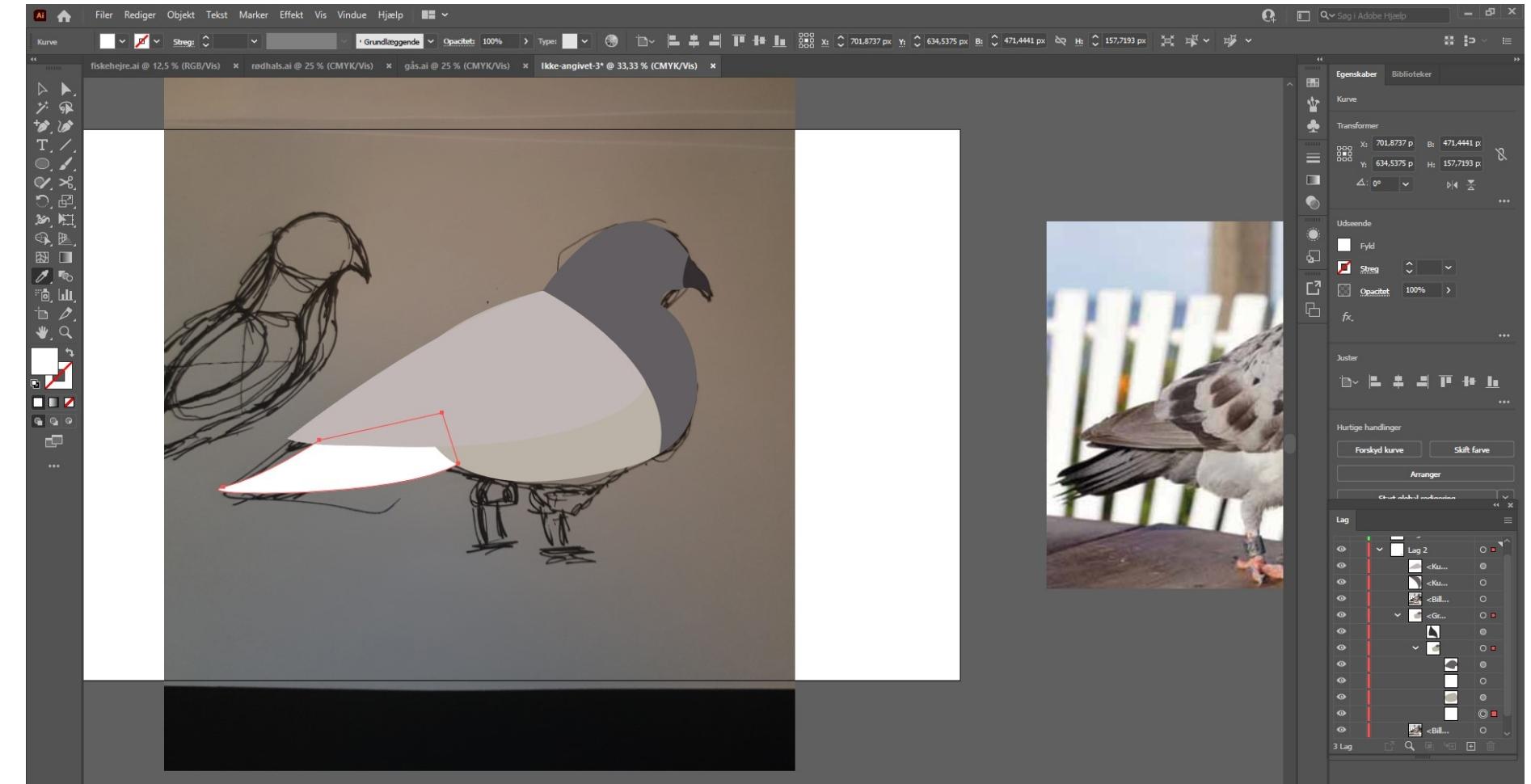
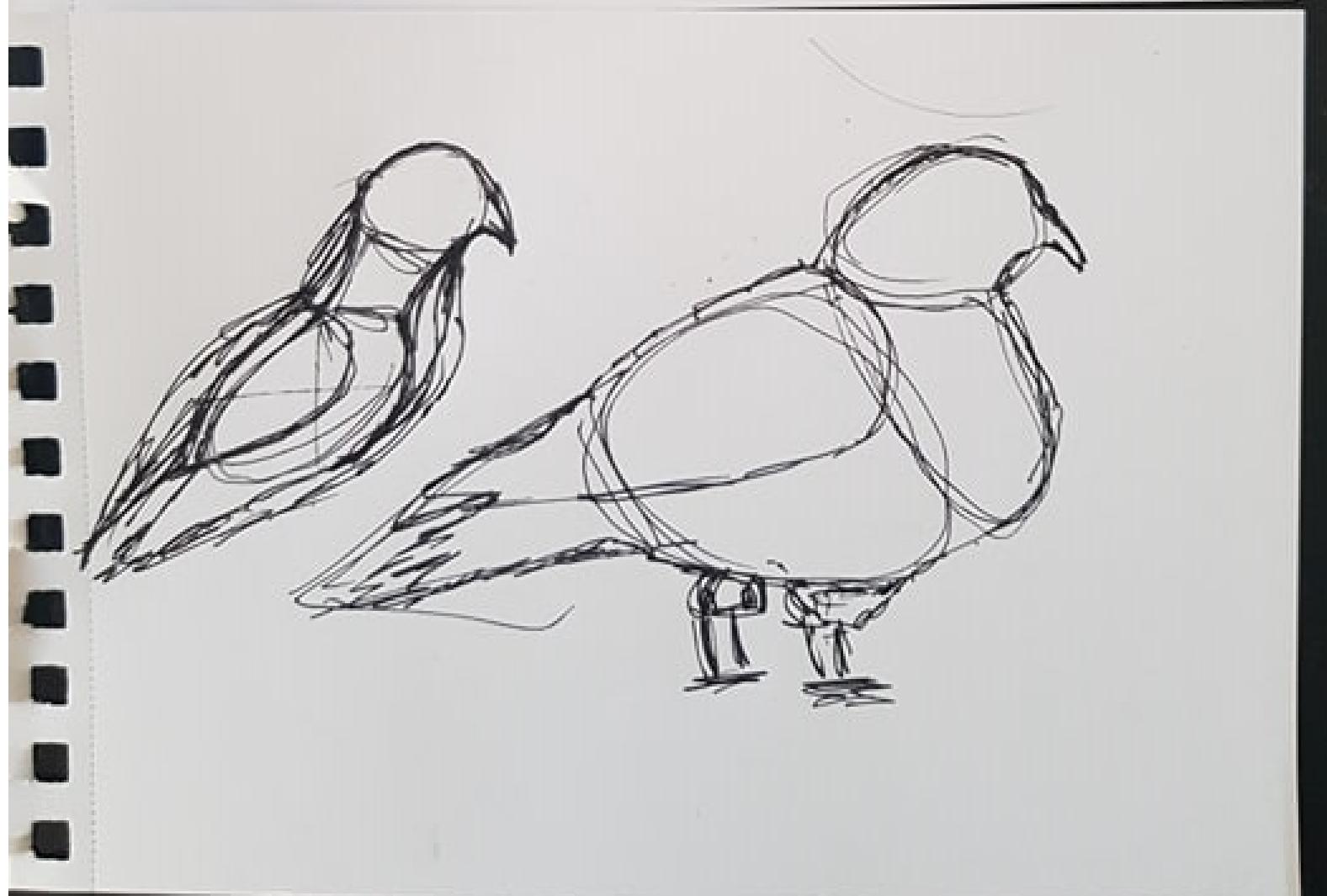
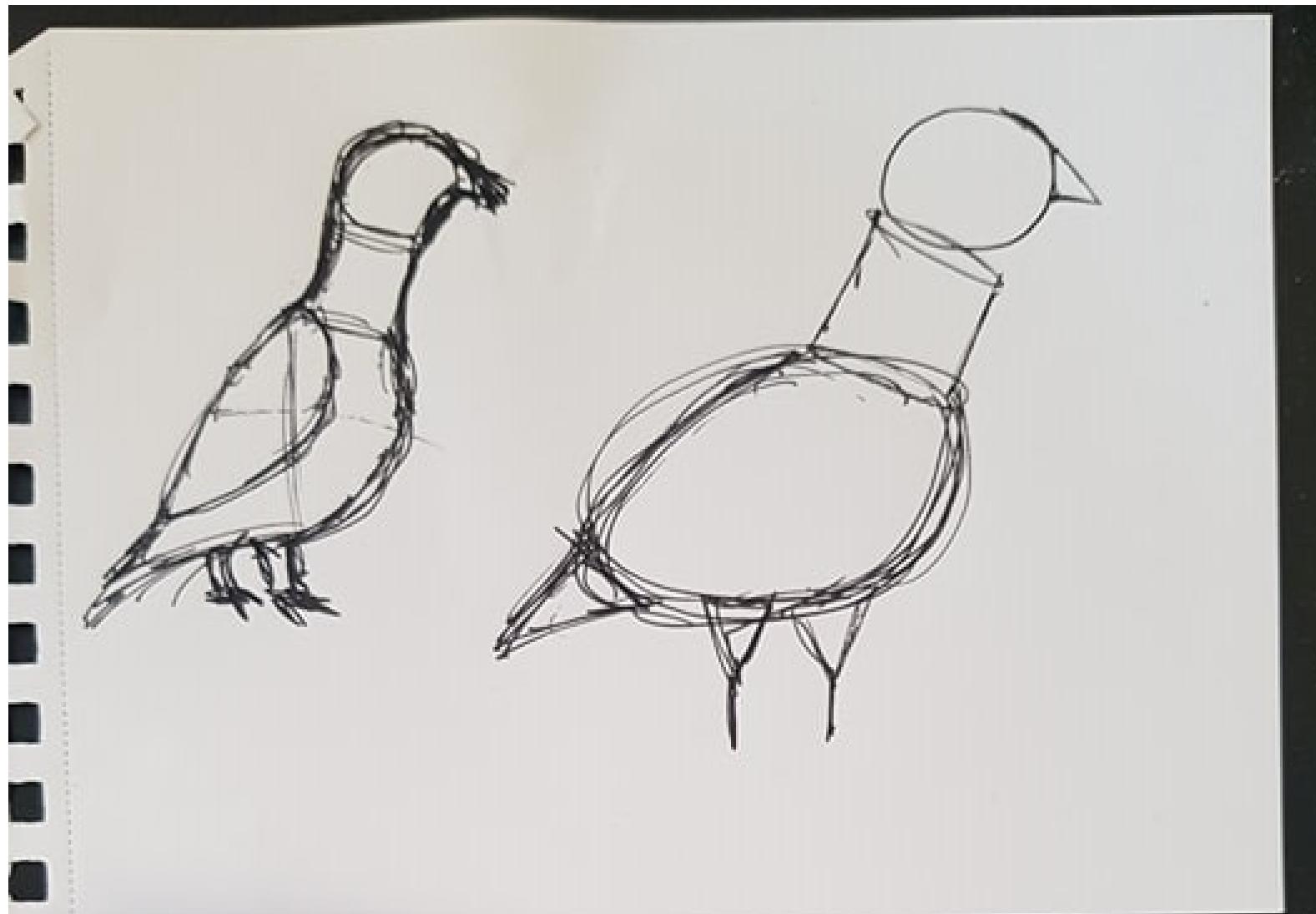


# SketchBook

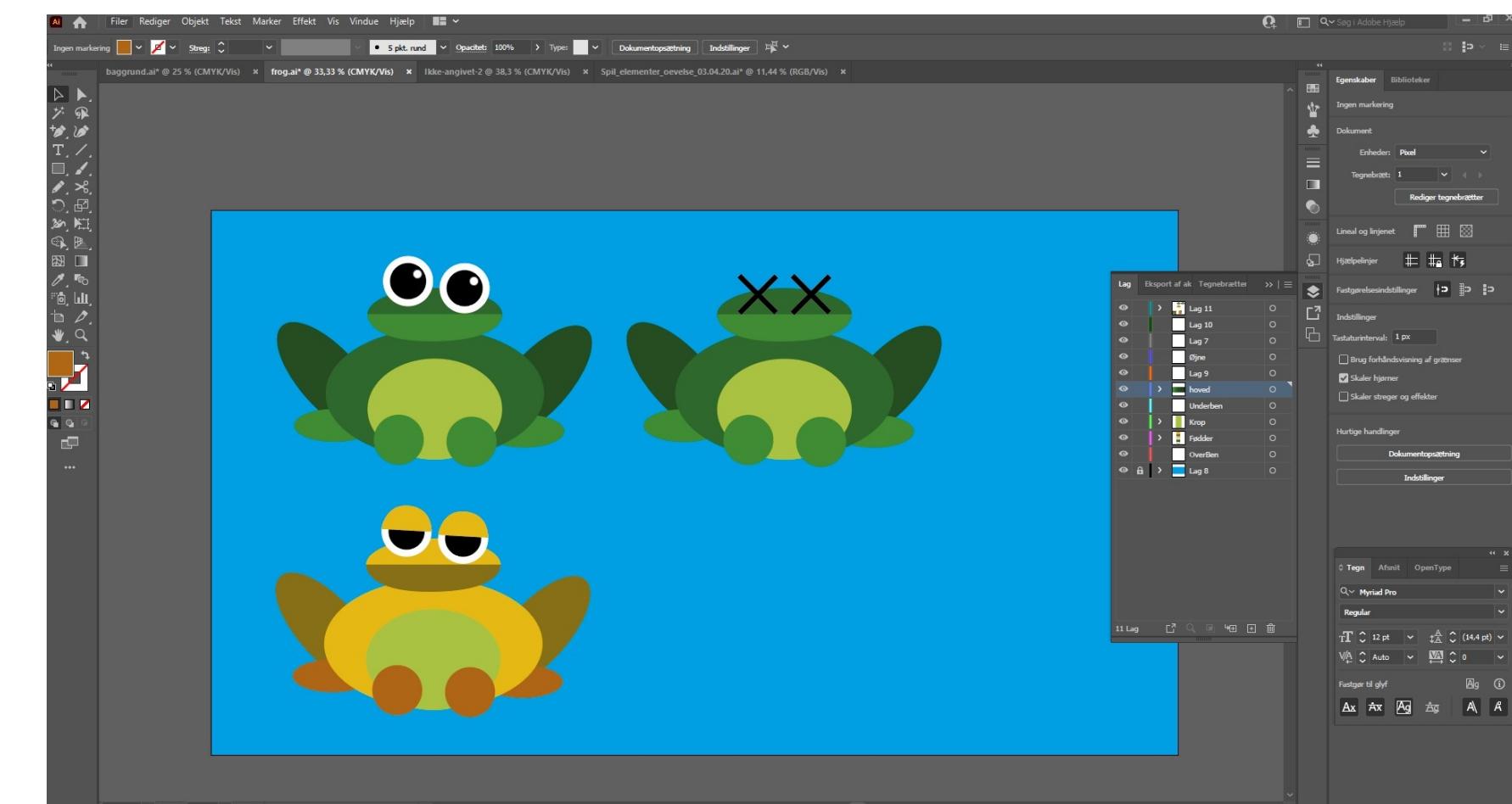
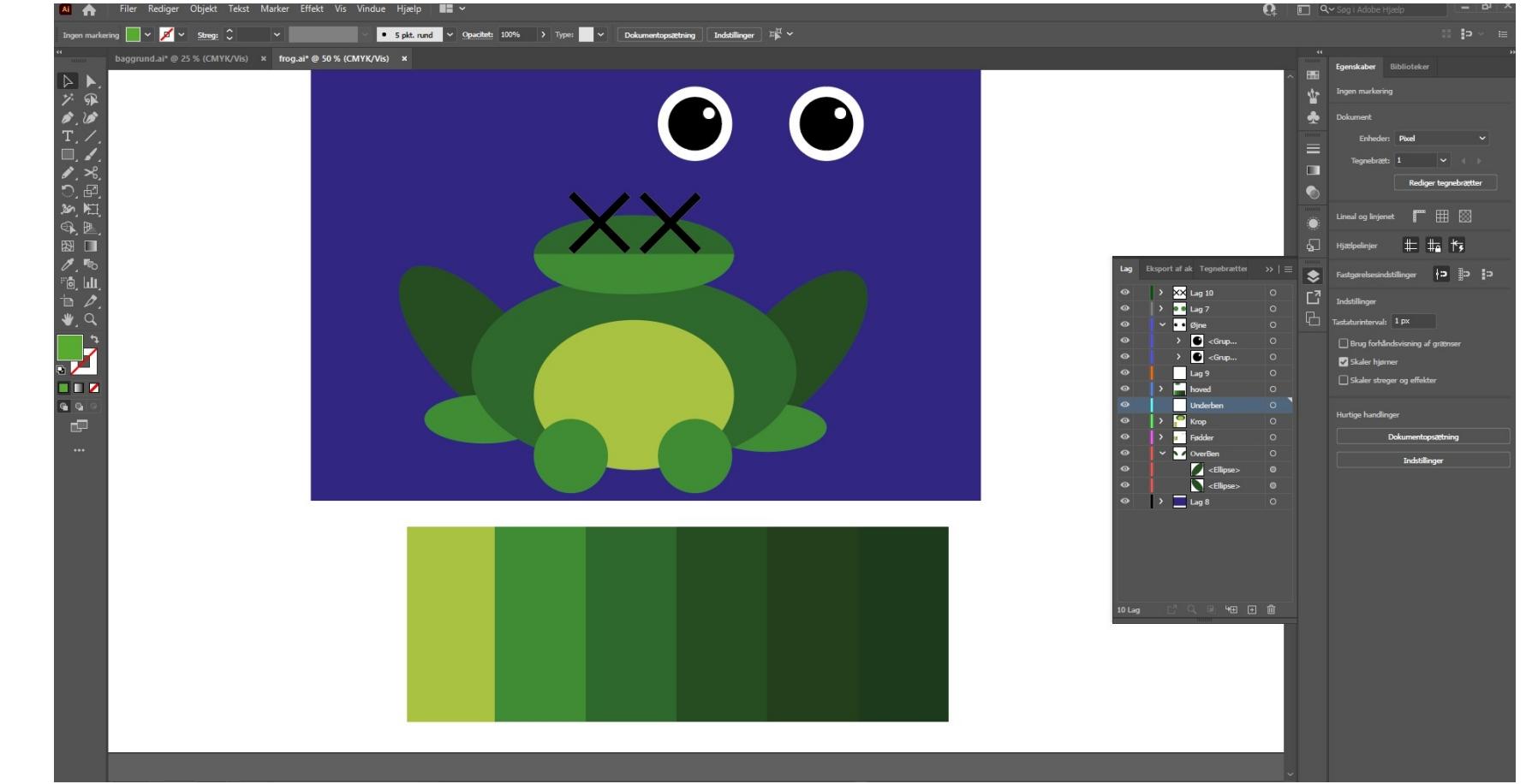
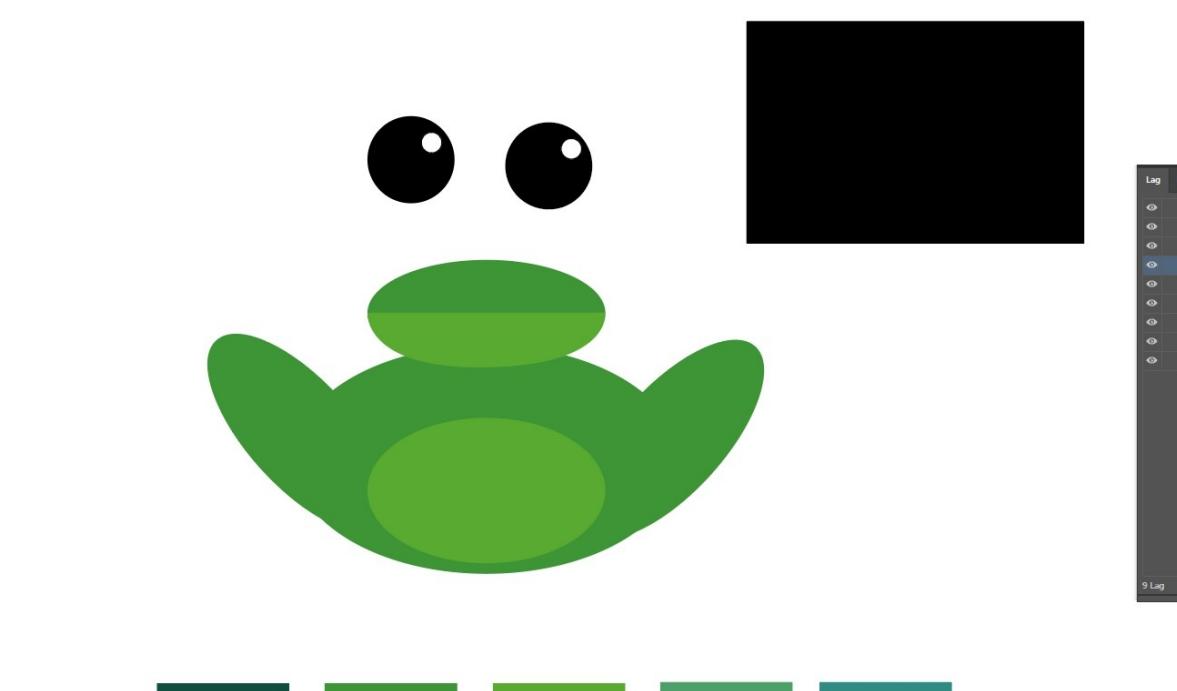
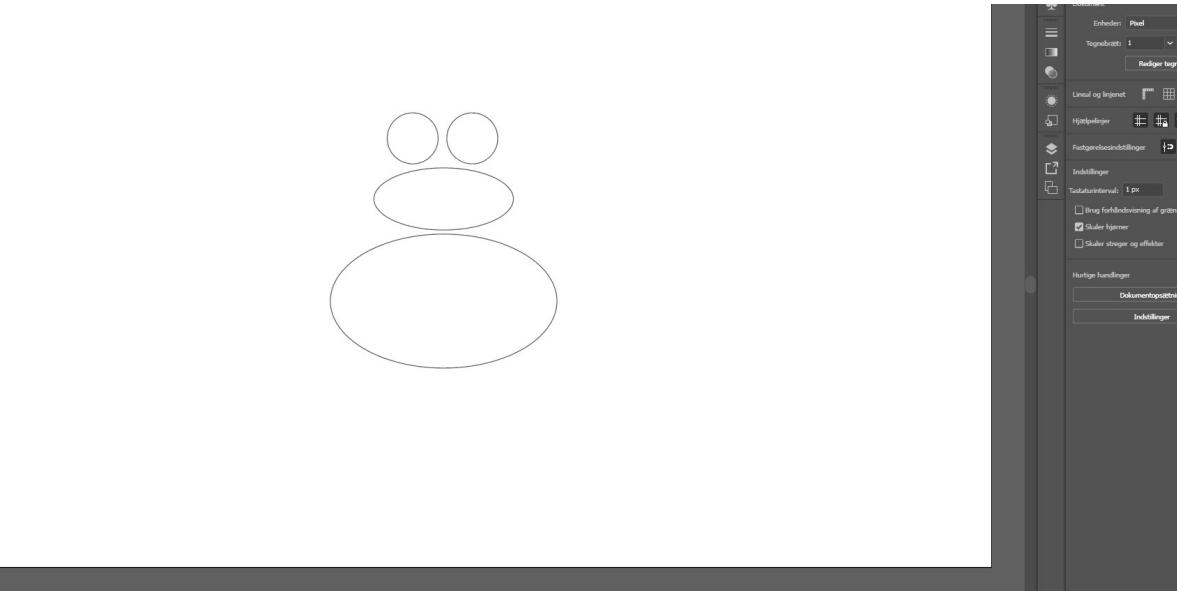
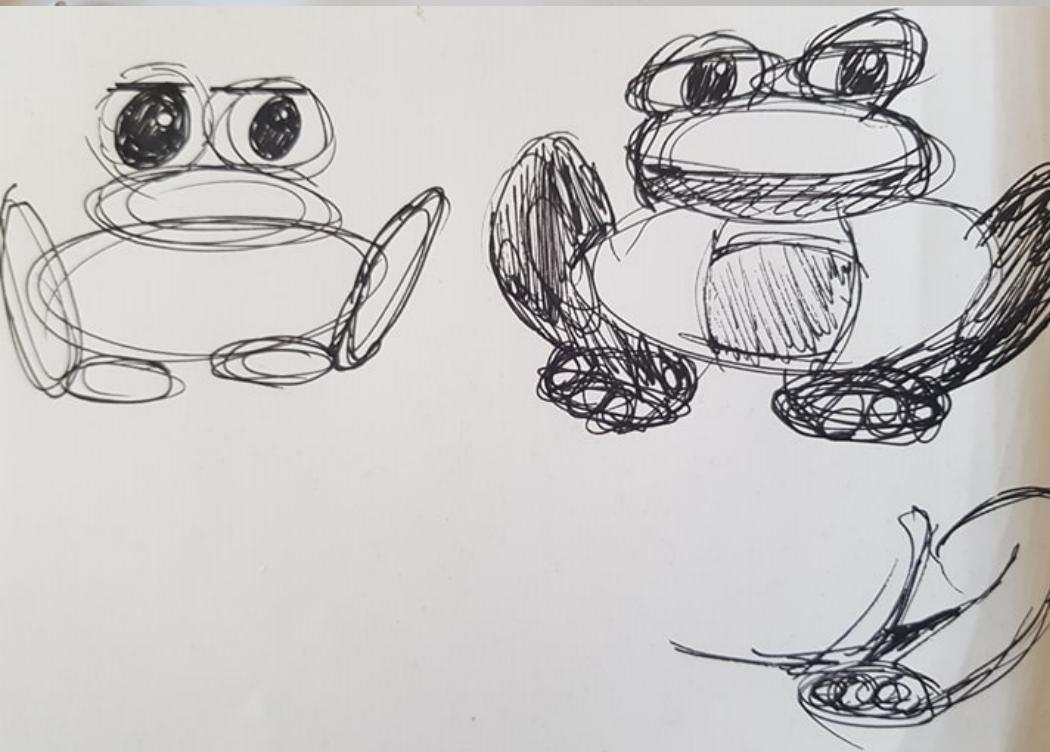
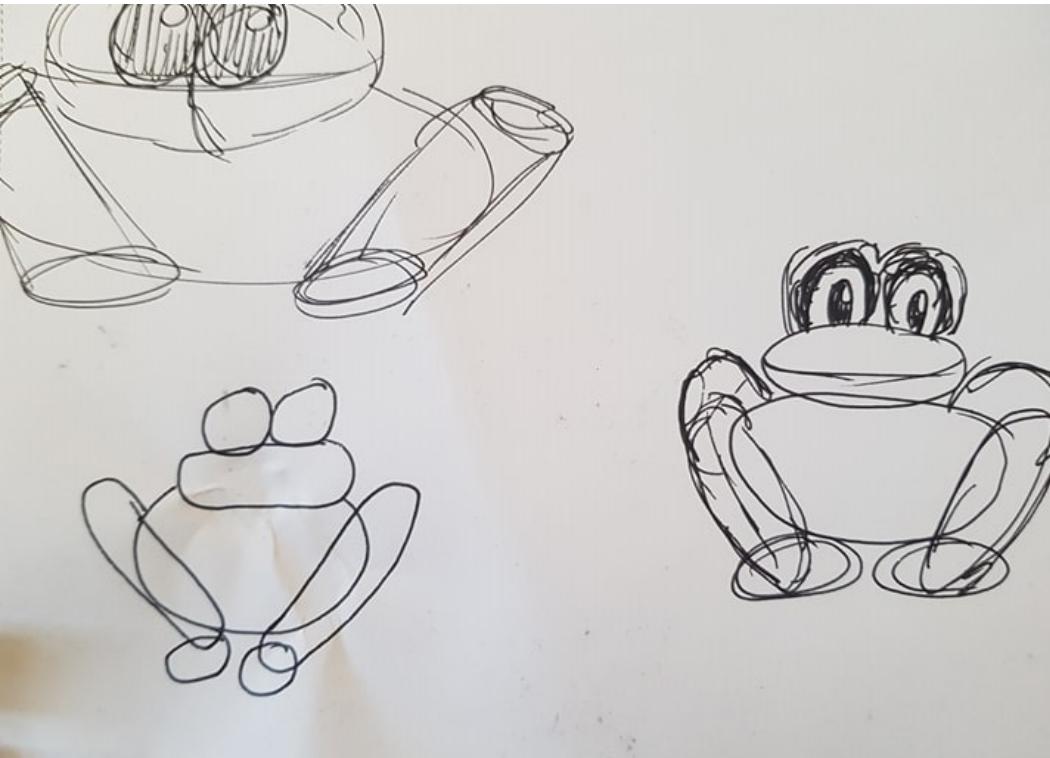
Fiskehejre



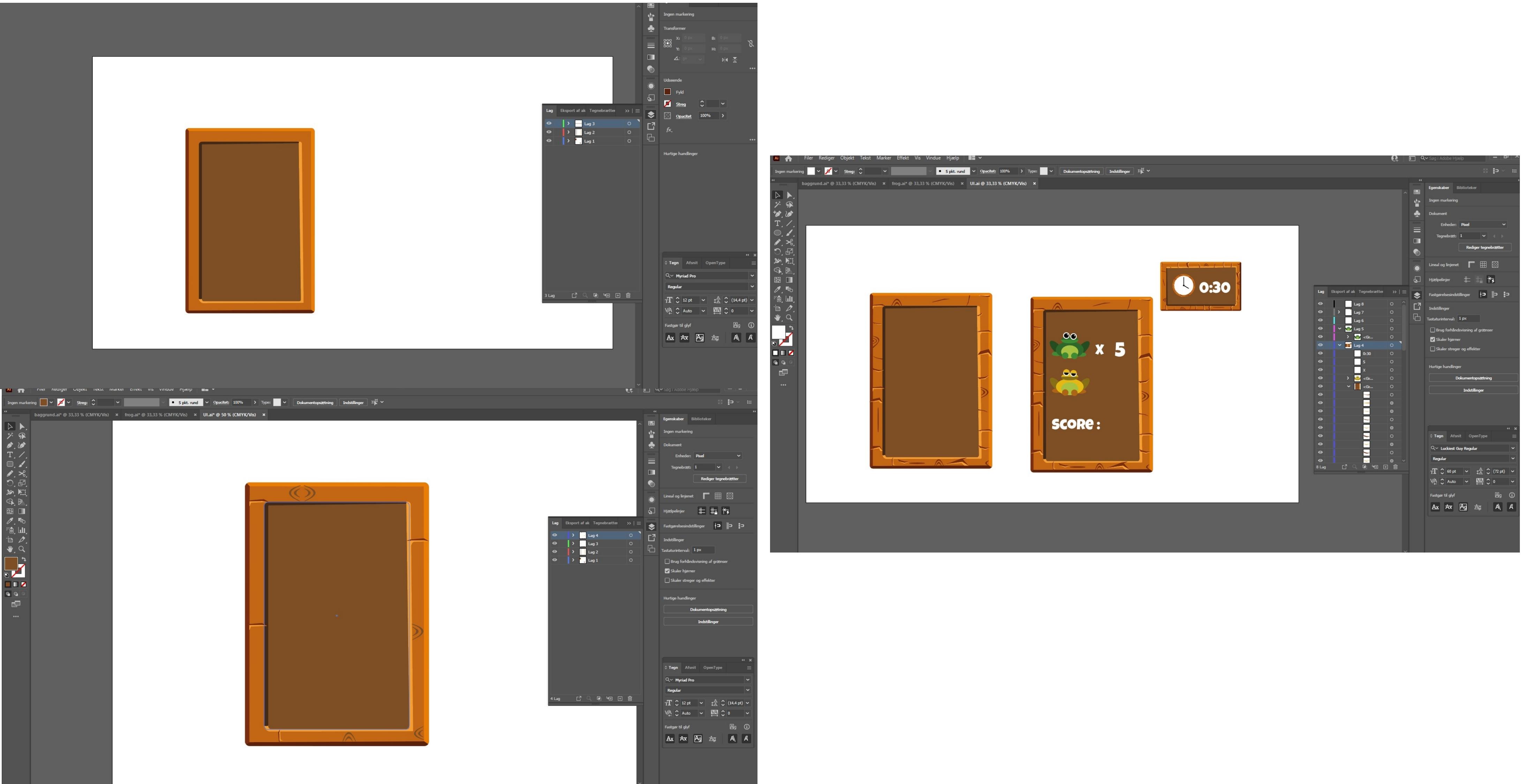
# Due



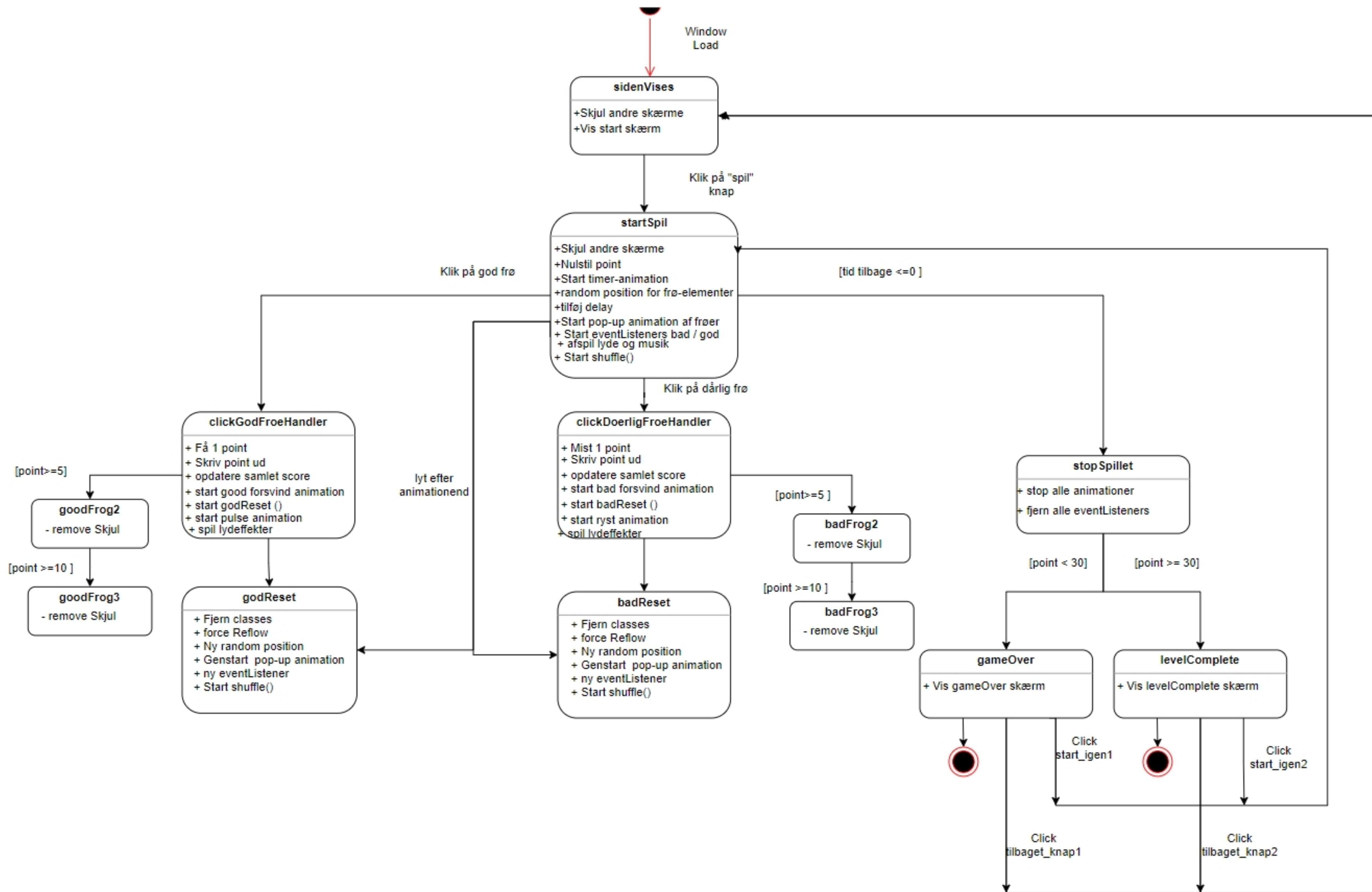
# Fro



# UI-baggrund



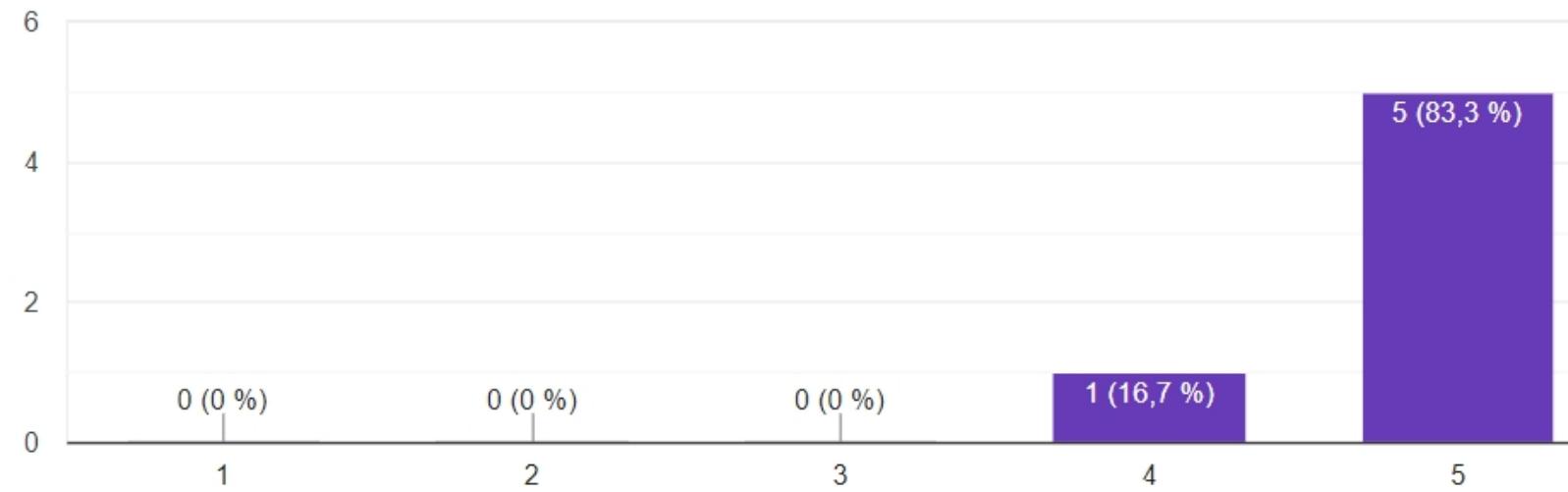
# State-Machine Diagram



# Brugertest Resultater

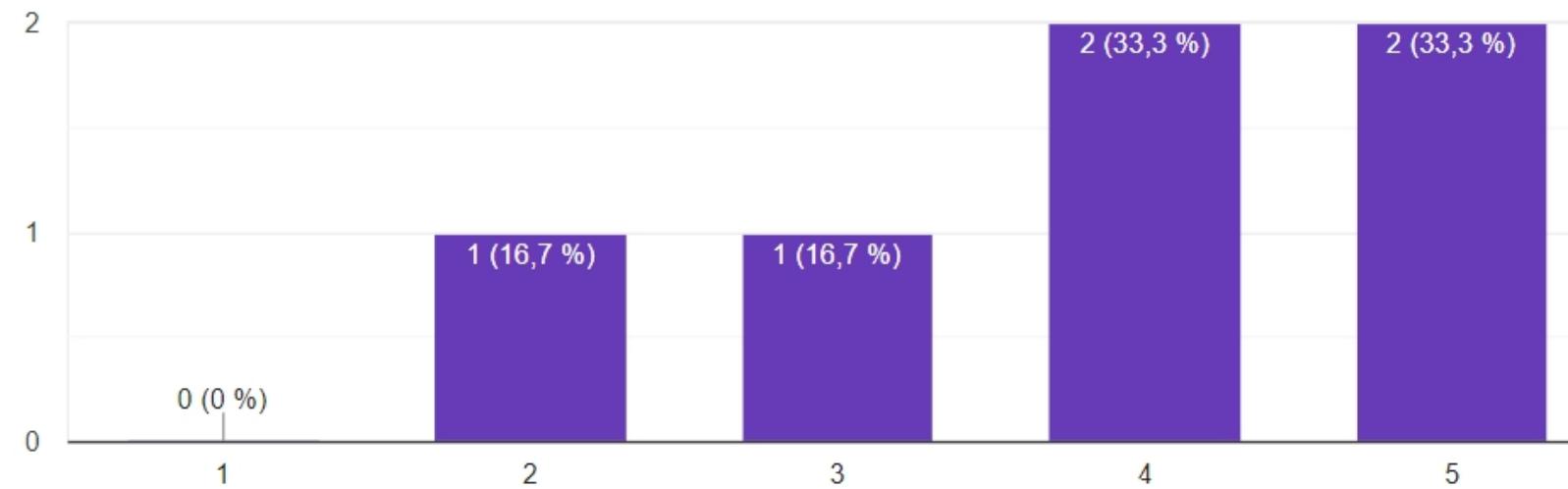
I hvilken grad synes du at stil-arten overholdes igennem spillet og diverse undersider? Lav grad - Høj grad

6 svar



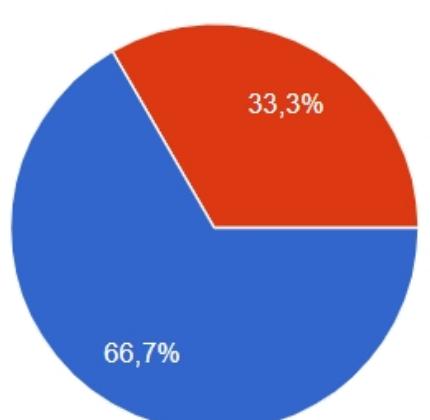
Hvor tydelige synes du at spillets regler og mål var? Ikke tydeligt - Meget tydelig

6 svar



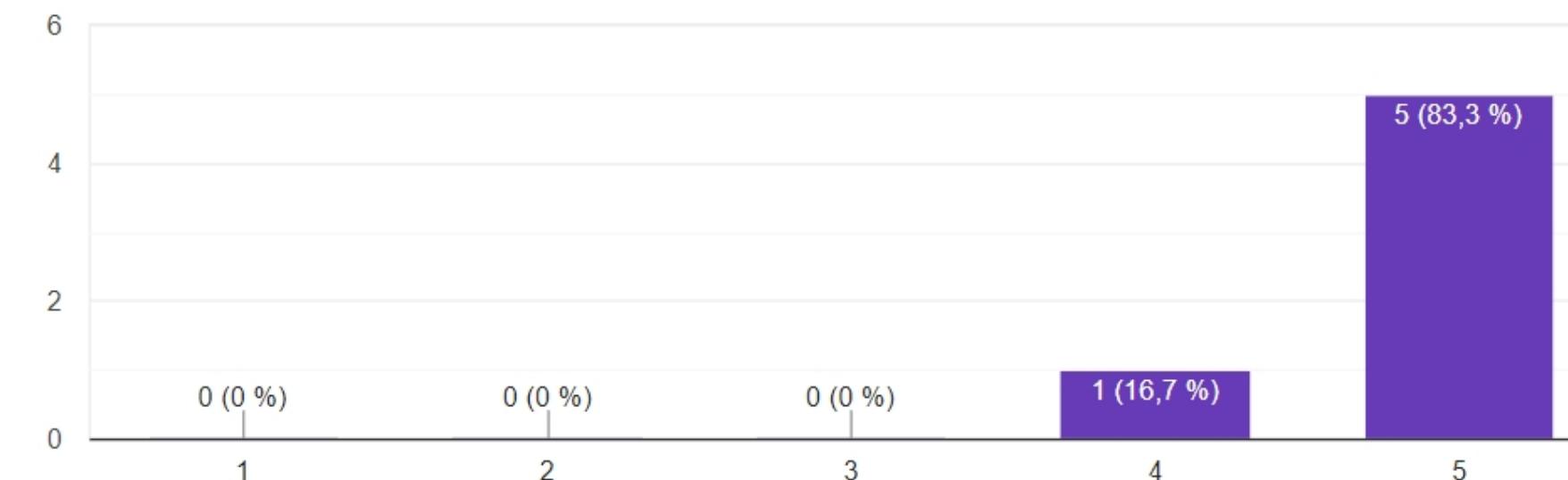
Oplevede du nogle fejl i løbet af spillet? Nej / Ja

6 svar



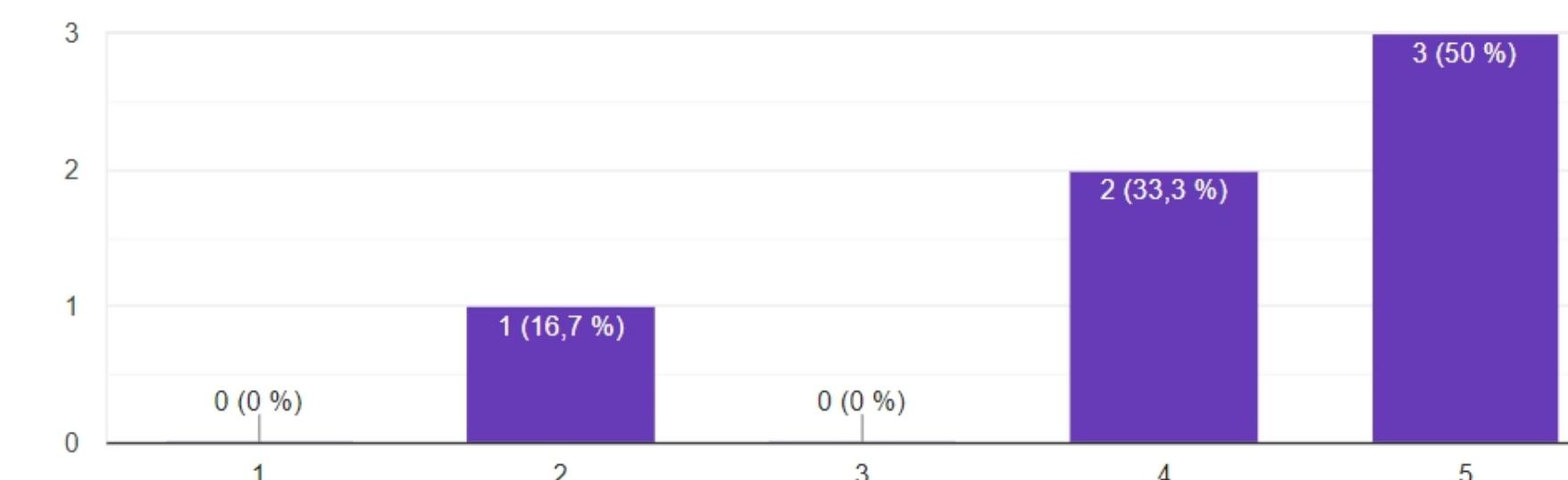
I hvor høj grad synes du at baggrundsmusikken passede til spillets tema? Lav grad - Høj grad

6 svar



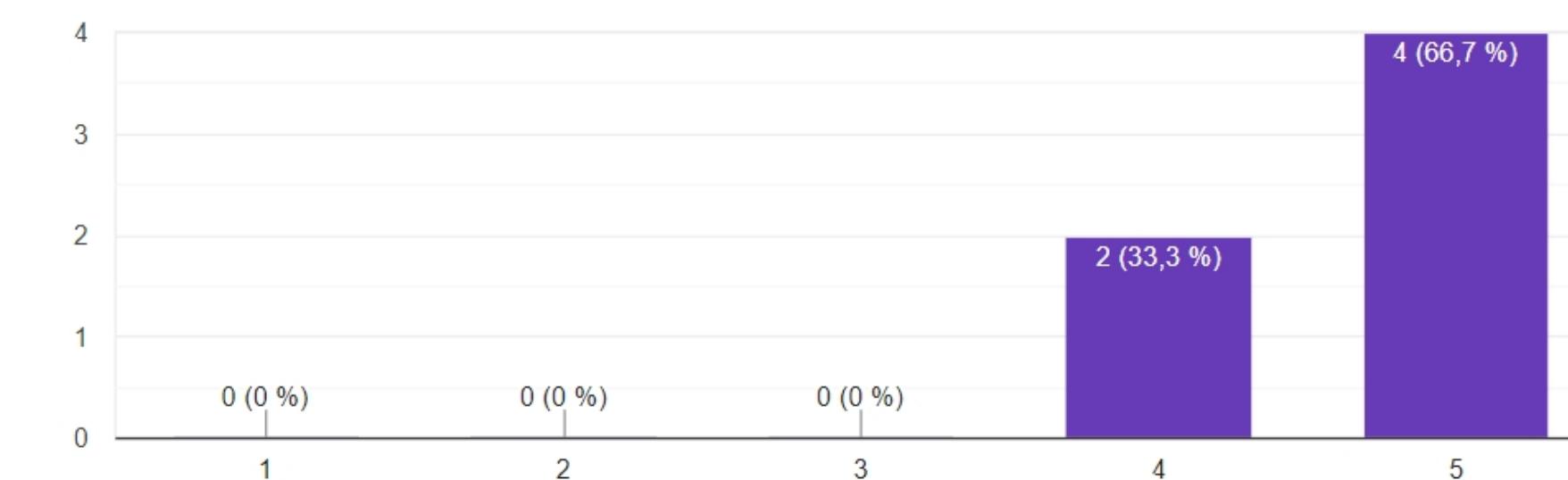
I hvilken grad synes du, at lyd-effekterne ved klik på frører indikerede om man mistede eller fik et point? Lav grad - Høj grad

6 svar



Hvor tydeligt synes du spillets UI, som holder styr på point og tid, var? Ikke tydelig - Meget tydelig

6 svar



# Brugertest Resultater

Overordnet for tests viste spillet sig at få positive svar gennem tests, på trods af at kun 6 personer testede spillet.

Ud fra kvalitative og åbne spørgsmål fik jeg indsigt i at UI og intro til spillet kunne ændres, således at spillets timer og life-counter var mere tydeligt, samtidig med at der var brug for infografik der illustrerede reglerne bedre.

Hvad tænker du kunne gøre spillet bedre?

5 svar

Første gang sad jeg og klikkede på alle frøerne, indtil det gik op for mig, at det kun var de grønne, man skulle klikke på. Det kunne måske godt have været mere tydeligt, at man ikke skulle klikke på de gule. Måske have lavet dem til røde giftfrøer eller noget :D

Lidt mere volume på dine lyde. de forsvinder lidt i musikken.

En lille historie om konceptet

Jeg missede lidt hvor tiden var henne, men ellers intet.

Måske lige hurtigt vælge at vise eller gøre det muligt for spilleren at kunne se reglerne - vise at grøn frø giver point og gul er minus point

Hvordan synes du sværhedsgraden var i spillet? Kom gerne med en kort beskrivelse af dine tanker.

6 svar

Tilpas :)

Tilpas.

Jeg synes spillet var tilpas.

Det passede meget godt. Man skulle lige prøve et par gange, før man lykkedes med at vinde, og det er meget godt.

Den var middel :)

Man skulle godt nok være hurtig på musen for at nå det :D det var Svært på den måde - men sjovt

Hvad er dit overordnede indtryk og eventuelle tanker om spillet og dets design? Kom gerne med en kort beskrivelse af dine tanker

6 svar

Meeeega fed grafik/design, kæmpe fan!

Fedt spil, pænt design, gennemført og fine lyde.

Gennemført design og fed musik/lyde

Det spillede super godt. Fede små detaljer

Det var super fedt! Mega godt spil, flot klaret!

Super fin ide og rigtig godt udført!