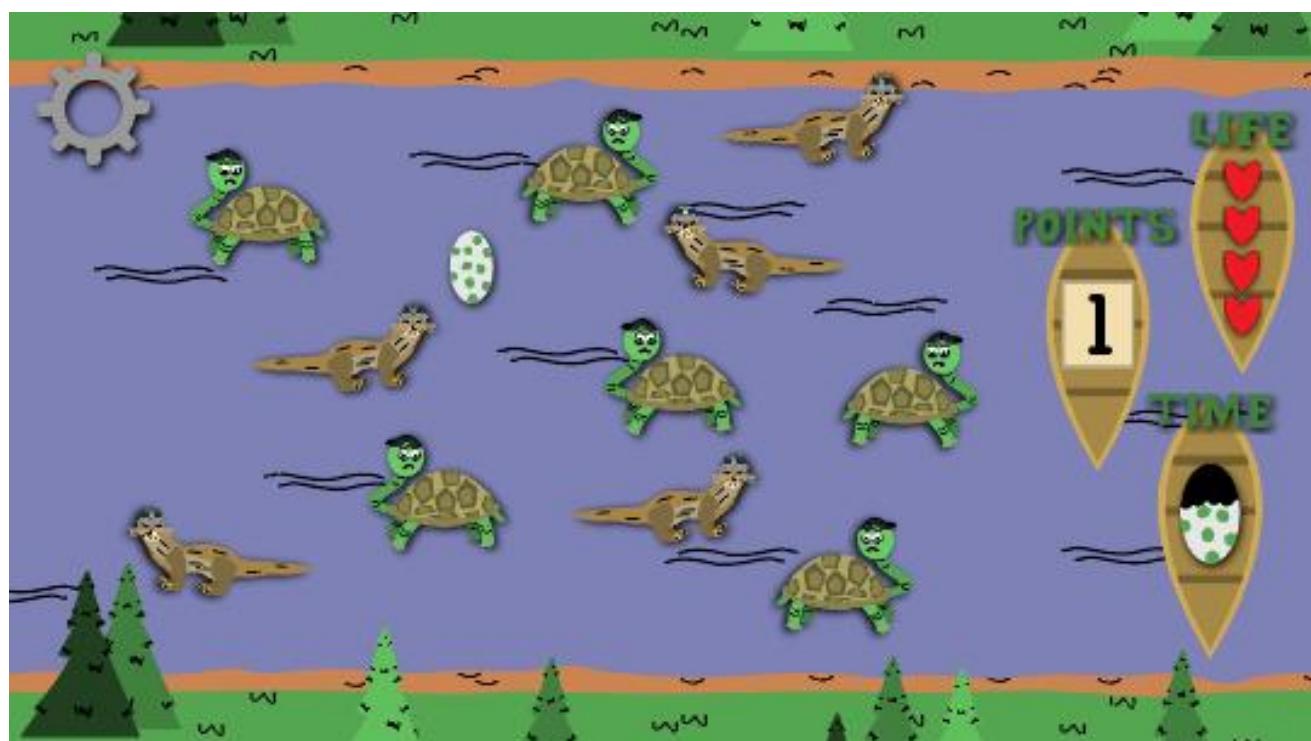


Designdokumentation

Save The Turtles - Spil



Indhold

Kort beskrivelse af spilkoncept	3
<i>Paperprototype.....</i>	3
Aktivitetsdiagram for eget spil	5
Spil grafik.....	6
Stil-inspiration	6
Designprocessen af spil grafik	9
Skister på figurdesign og titleskærm	9
Figur-design/rentegning	11
Titelskærm, typografi, ui-elementer & baggrund	15
Titelskærm v2	21
Spilskærm	25
Slutskærme (Game over/Level Complete skærm)	27
Infoskærm.....	28
Mus	29
Farver.....	29
Feedback på min nuværende grafik (13-04-2021)	30
Assetliste	31
Figurelementer	31
Ui-elementer	32
Objekter.....	33
Baggrunde.....	34
Forgrund	36

Kort beskrivelse af spilkoncept

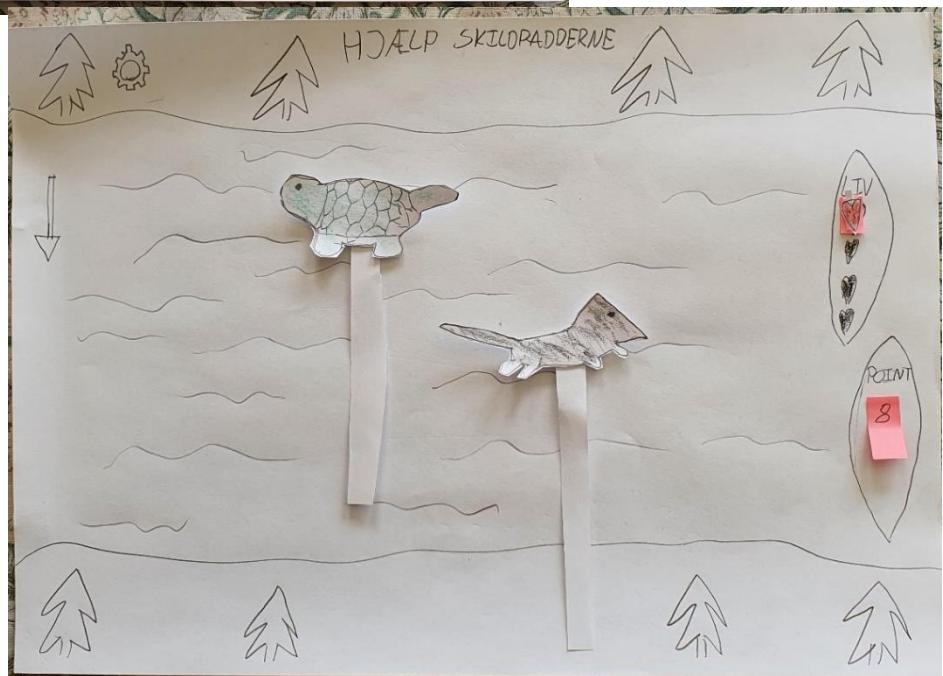
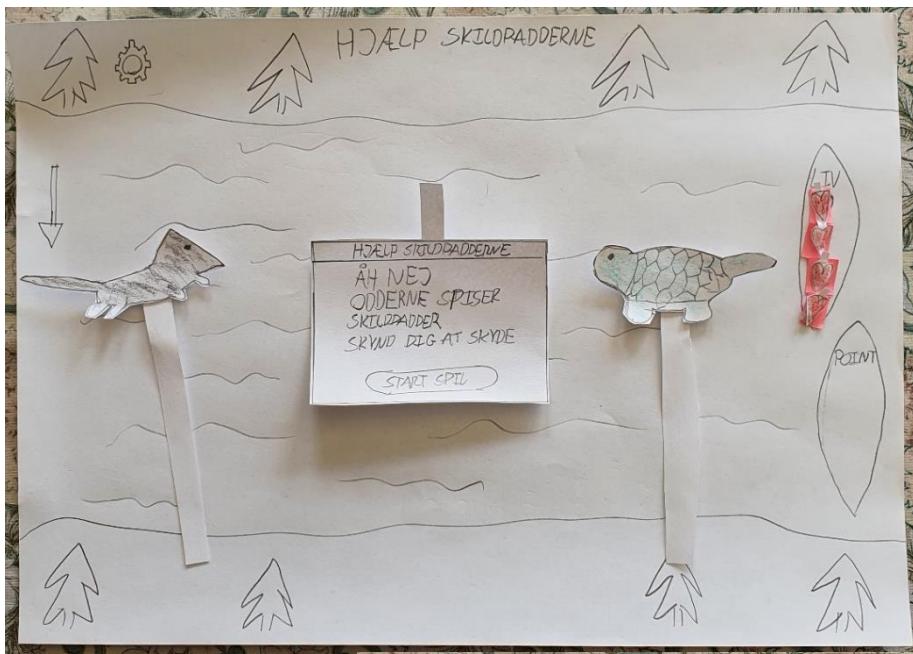
Spillets navn: Save the turtles

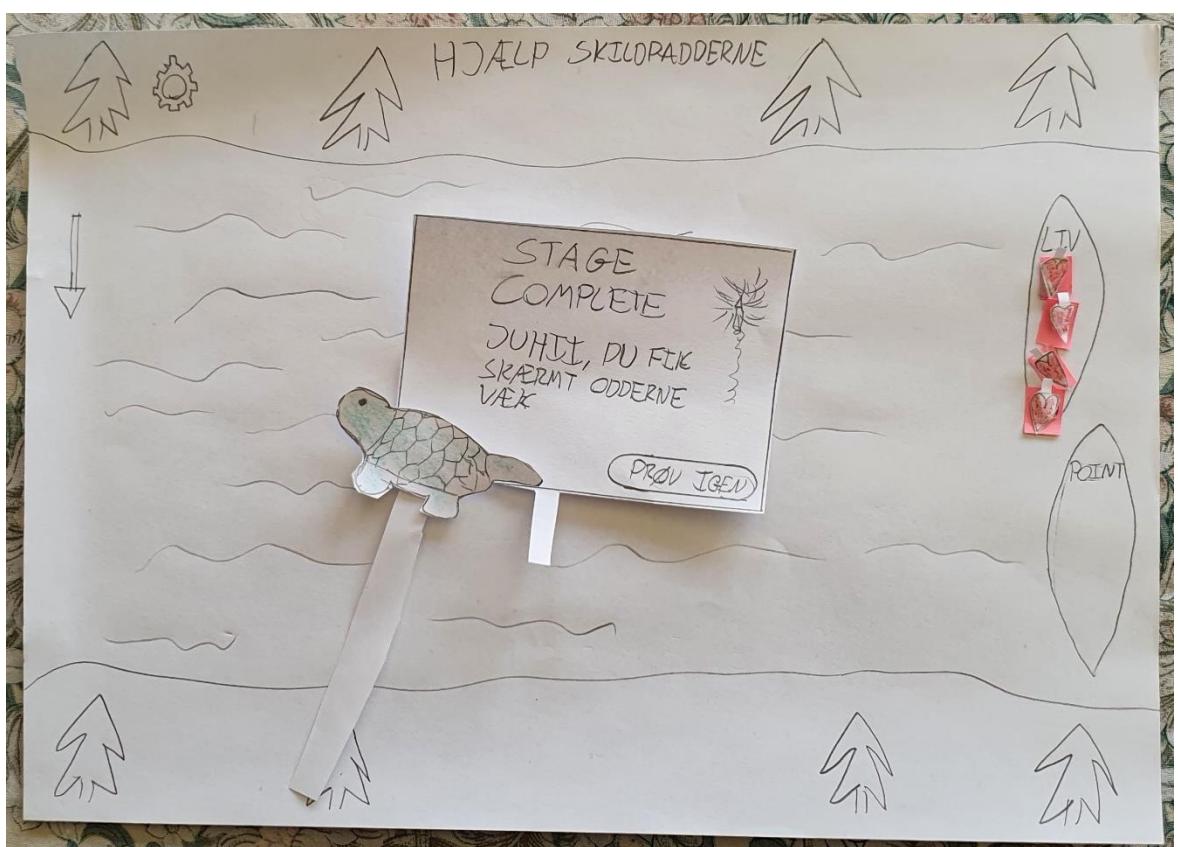
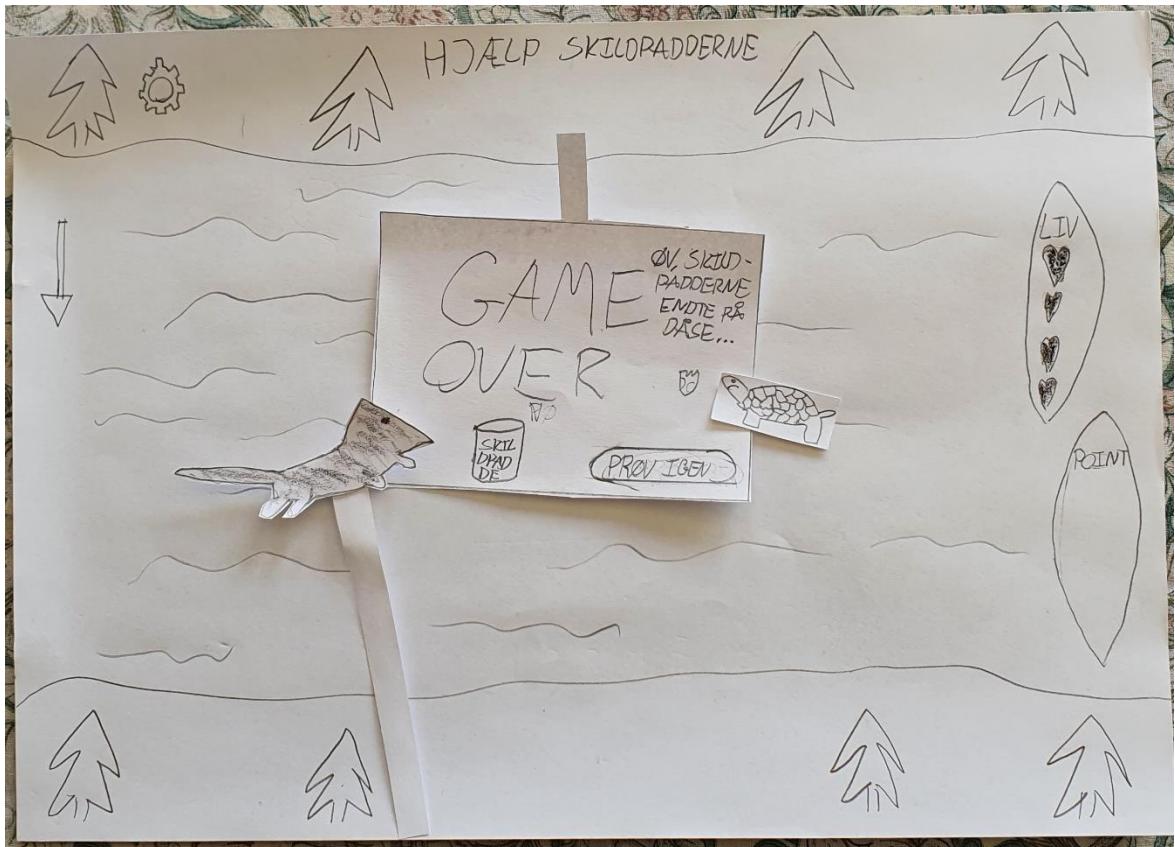
Hvad spillet går ud på: Skildpadderne skal krydse åen for at lægge æg, men odderne prøver at spise dem.

Hjælp skildpadderne med at krydse åen, ved at skyde 10 odder, fang æg og undgå at skyde skildpadderne

Facts - Odder spiser skildpadder: <https://www.moskusskildpadde.dk/438470279>

Paperprototype



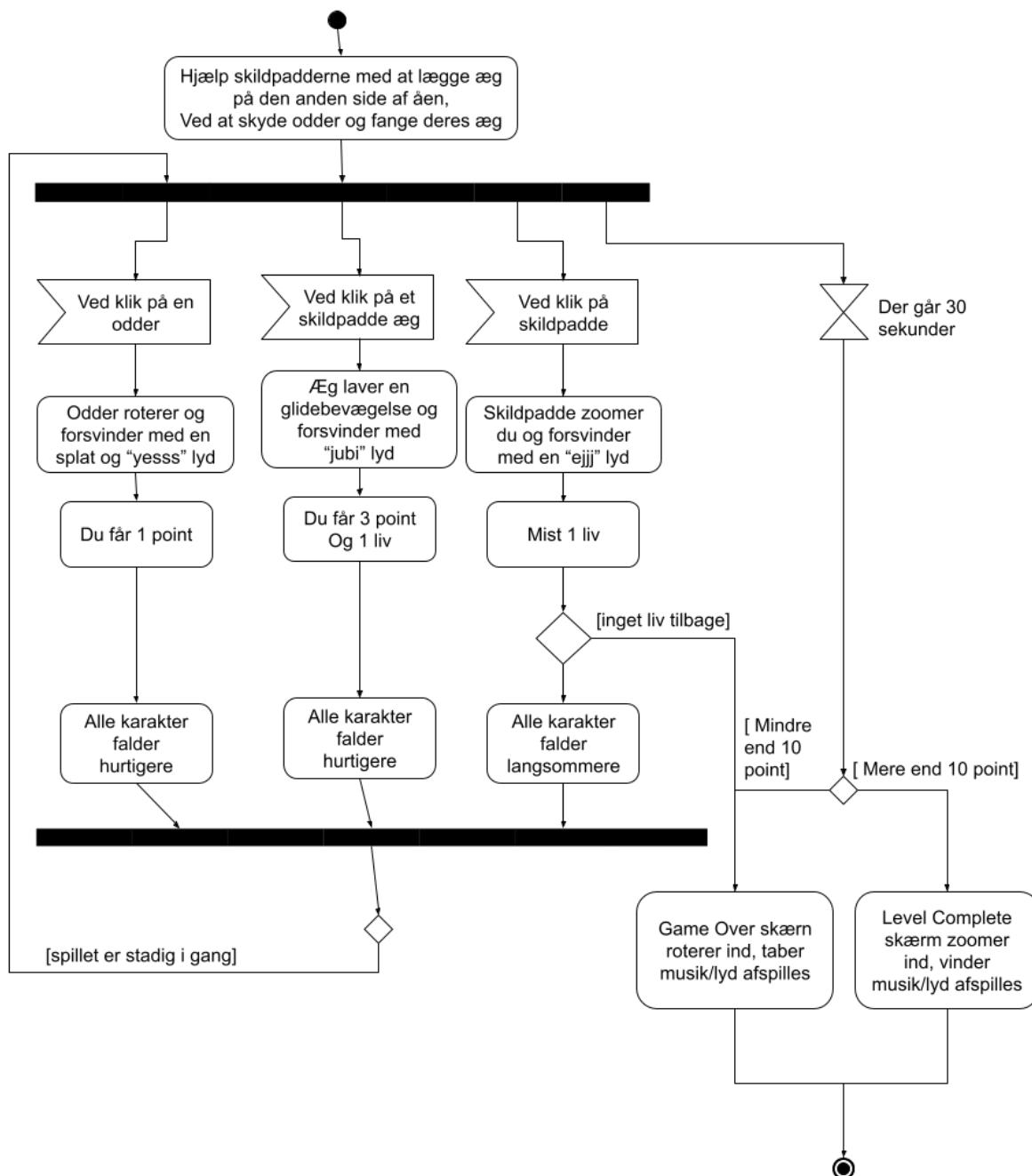


Aktivitetsdiagram for eget spil

Dette er aktivitet diagrammet for, hvordan jeg ønsker mit spil skal fungere.

Red skildpadderne / Save the turtles

07-04-2021 Magnus Nielsen



Spil grafik

Stil-inspiration

Her kommer en række billeder som, beskriver stilen jeg har valgt samt inspiration af dyrene fra virkeligheden. Skitserne kommer til sidst.

Min stil er inspireret af "Adventure time". Jeg har fundet inspirations billede af nogle af karakterer, skove og vand. Udover har jeg fundet inspirations billede af skildpadder, odder og skildpadde æg i forskellige af støbninger. Alle billederne under viser min inspiration.



Stil-inspiration

Stil: Adventure Time - Skov
Sægord: adventure time forest



Stil-inspiration

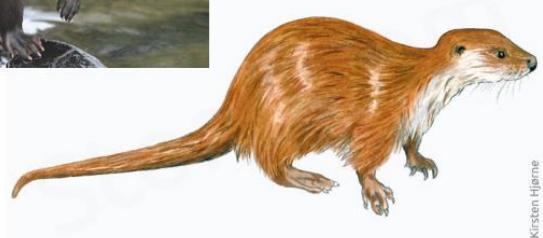
Stil: Adventure Time - Water

Søgord: adventure time water



Karakter-inspiration

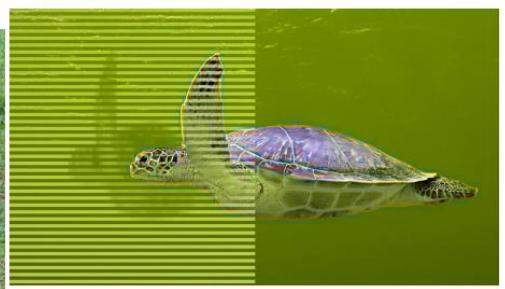
Søgord: odder



© Kirsten Hjelme

Karakter-inspiration

Søgord: skildpadder, skildpadde cartoon



Objekter-inspiration

Søgord: skildpadden æg, minecraft skildpadde æg, muslingeskaller



Designprocessen af spil grafik

Skister på figurdesign og titleskærm

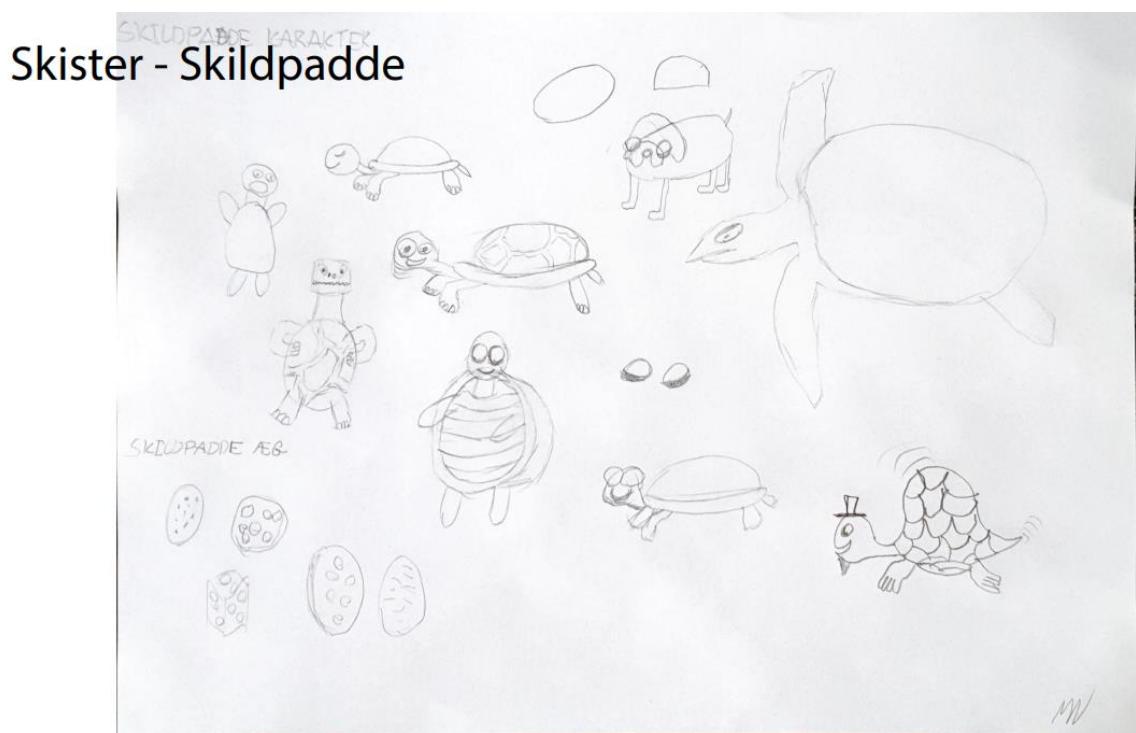
Beskrivelse af karakterens former

Skildpadde er en god karakter, jeg vil derfor gerne bruge en masse bouba, for at skabe en karakter, som man gerne vil hjælpe fordi, den virker sød og rar. Jeg har tænkt at bruge lange runde former i selve kropstrukturen, for at få bouba til at fylde meget i karakteren, og det passer ind i "Adventure Time" stilen, med lange former. Jeg har taget øjnene fra hunden "Jake", da det er noget som jeg forbinder med stilen.

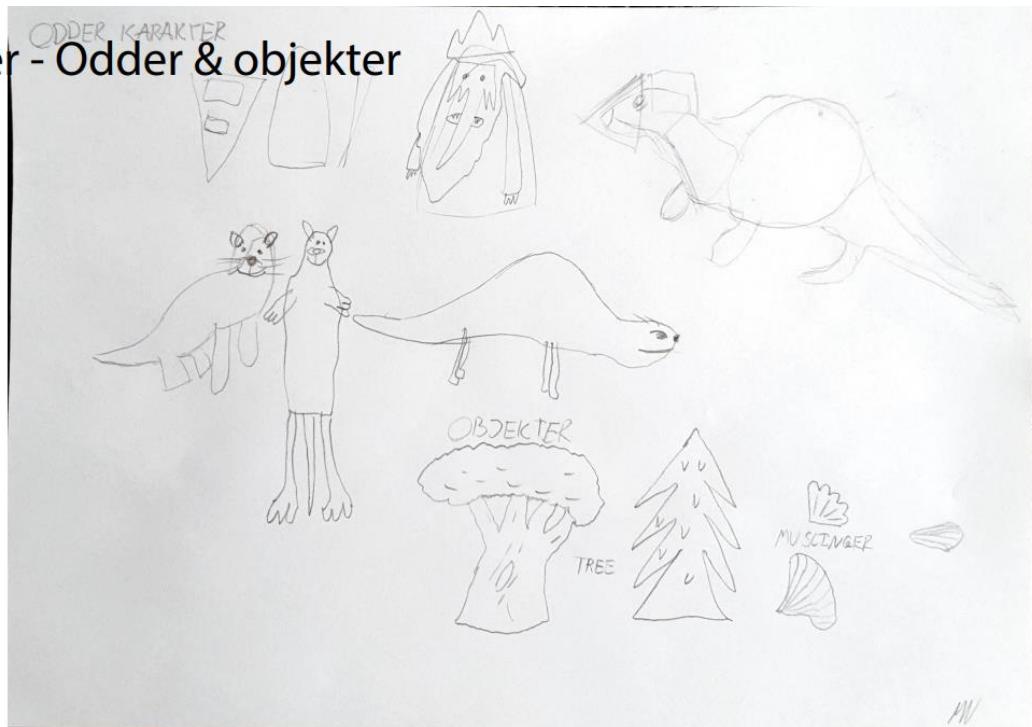
Odder er den onde karakter, derfor vil jeg gerne fremhæve kiki, for at skabe en karakter, som er ond og led må andre. Jeg har tænkt man at bruge lange skarpe former, igen for at indbygget kiki i karakteren struktur. Jeg har tænkt at tage inspiration fra "Ice King" fra stilen, da han har mange elementer med kiki i.

Ægget er den "karakter" man skal rede også fra odder, hvor jeg tænker den skal hovedsageligt bare være rundt med prikker.

Billederne under viser mine skister.



Skister - Odder & objekter

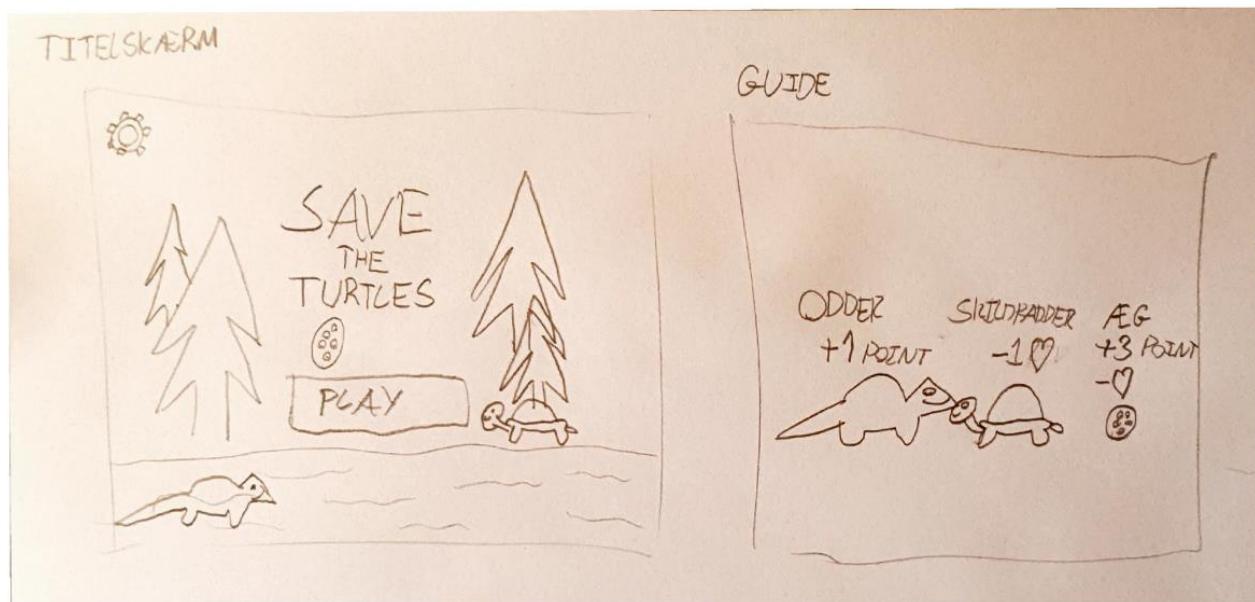


Beskrivelse titelskærm

Titelskærmen skal fortælle en historie om, skildpadderne er bange for at odderne kommer og spiser deres æg, hvor det så er skildpaddernes mål at kryde åen, for at komme ligge æg, på den anden side af vandet.

Guiden skal fortælle, hvor mange point det henholdsvis giver at skyde en odder, en skildpadde eller fange et æg.

Skister - Titlescreen & guide



Figur-design/rentegning

Billederne under at forklare hele min proces, til hvordan jeg kom frem til mine endelige designs.

Skildpadde æg

Æg v1 - Her har jeg tegnet æg med grønne prikker



Æg v1.2 - Her har jeg sat prikkerne bedre



v1.2 - Her er der sat en outline på ægget, for at ramme "Adventure Time" stilten.



Færdigt æg

Farvepalette for ægget



Æg v2 - Forsøg med skildpadde i æg m.m.



Æg v3 - Forsøg med en anden skildpadde i æg



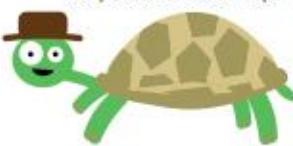
Skildpadde ide 1



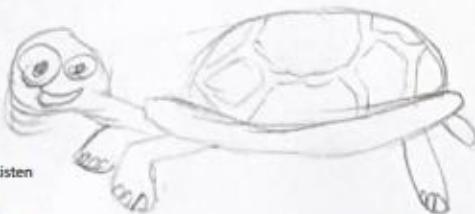
Der er ikke taget højte for farver
Det er først senere der bliver det

Skildpadde ide 2

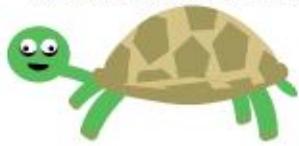
v2 - prøvede at sætte en hat på



v1 - rentegnet dirkete fra skisten



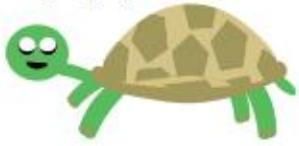
v3 - prøvede at tilføje øjene fra "Adventure Time"
men da jeg havde glemt at slette de sorte prikker
kom de med, som jeg synes gav et godt look.



v6 - Hoved var meget tomt
derfor lavede jeg en cap
til hoved. Udover fik skildpadden
også en tungt



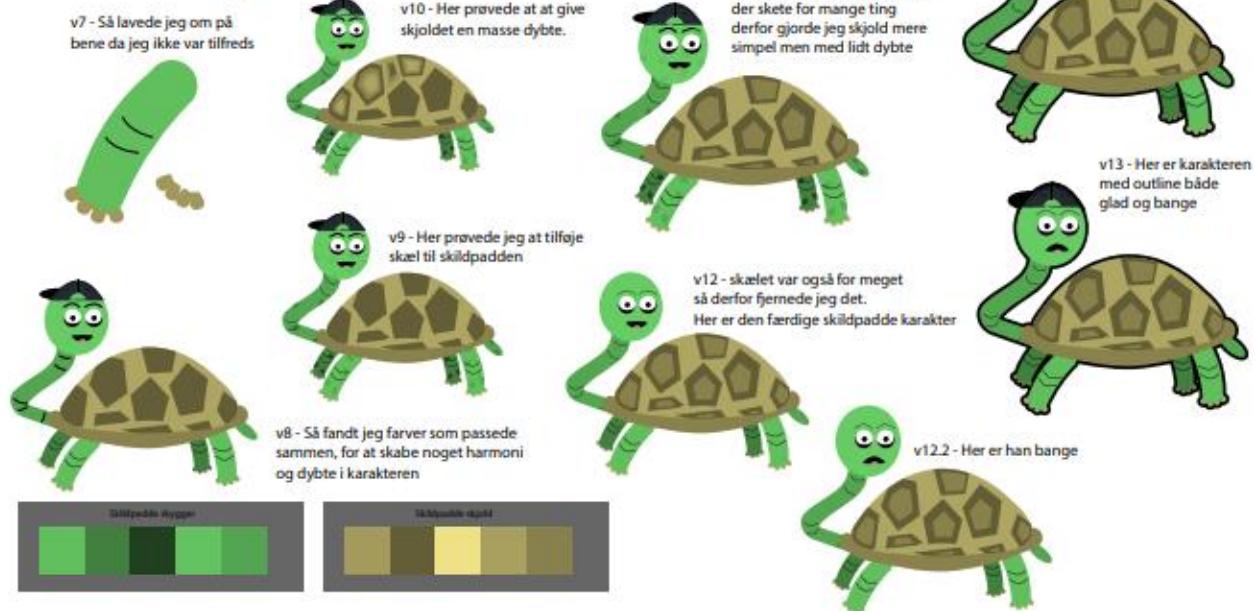
v4 - øjne uden prikker, som jeg ikke synes
fungere ligeså godt som v3



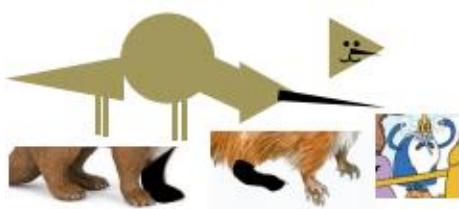
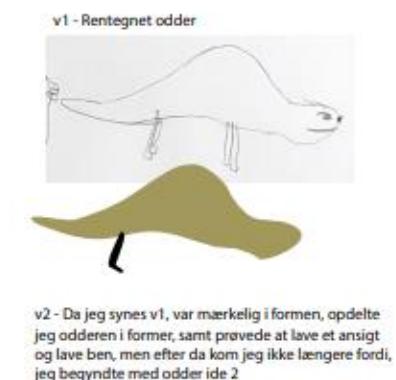
v5 - Her er jeg leget med en
lang hals, for at give skildpadden
noget mere liv samt led i form af
sorte linjer.



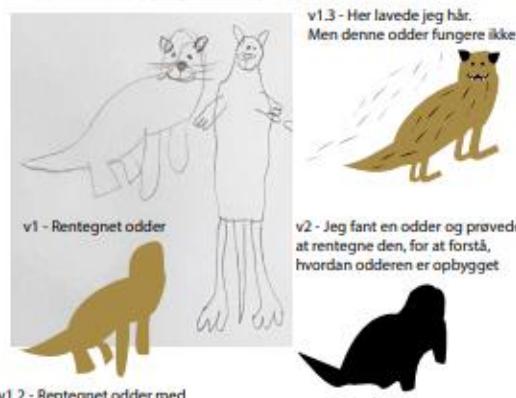
Skildpadde ide 2



Odder ide 1



Odder ide 2



v3 - I en kombination fra v1 og v2, fik jeg tegnet en bedre kropsform. Udenfor kropsformen fik jeg lavet det hvide stykke på odderen, bag- og foreben samt sat ansigt på odderen med dele fra v1.2 og lidt nye ting.



Odder ide 2

v4 - Her prøvede jeg at tilføjte hår samt noget dybte med farver, udover lavede jeg et nyt hvidt stykke, som skal følge kroppen.



v5 - Her er den nye hvide stykke sat på og der er tilføjet flere hår, og et hvidt stykke på hoved, fordi at skabe en mere realistisk dybte



v6 - Jeg fandt en farvepalette for odders skygger, som gav en masse dybte i karakteren. Udover farvelægning, fik jeg lavet nogle fod/klør, samt et tilpasset lysrødt stykke i hoved. Tilføjet flere hår, som er tilpasset kroppen.

v7 - Der var for mange hår på de sidste versioner, derfor er de fjernet og der er lavet få istedet. Ansigtet for få det look, som iskonge har i "Adventure Time" med øjebrygene.



v7.2 - En trist version af odderen.



v7.4 - Karakteren med outline både trist og farlig



Inspiration - Babelfish
Supernatural - Sættet

v7.3 - Da skildpadden har en hat synes jeg også odderen skal.

derfor lavede jeg en ballehat da odderen er en balle



Færdige ballehat - jeg har taget ægget fra tillæg og sat på hatten. Farvepaletten er den samme som cappen på skildpadden.





Figur-design beskrivelse

Mine færdige design af karakterer, er blevet mere eller mindre som jeg ønskede. Jeg har med hjælp fra mine skitserne og inspirations billeder, få sammen sat 2 karakterer, som passer til delvis sammen. Jeg har ikke benyttet solid drawing, men i stedet skabt dybte med hjælp fra farver. De har begge fået en hat, da jeg synes skildpadden så mærkelig ud i hoved, derfor lavede jeg også en til odderen, for de passer bedre sammen. I hattene er der også brugt lidt bouba og kiki, men en sjov ting er at, odder har en bøllehat på, som passer til historien.

Titelskærm, typografi, ui-elementer & baggrund

Da jeg startede med at lave min titelskærm, tog jeg udgangspunkt i min skitse, hvor jeg først satte mine karakter ind på mit artboard. Efter fandt jeg en font til tekst og en anden til tal.

- Chennai Slab Medium (font til tal): <https://fonts.adobe.com/fonts/chennai-slab>
- Adventure Time (font til tekst): <https://fontmeme.com/fonts/adventure-time-font/>

Udgangspunkt



Font

Link: <https://fontmeme.com/fonts/adventure-time-font/>

**SAVE
THE
TURTLES**

PLAY

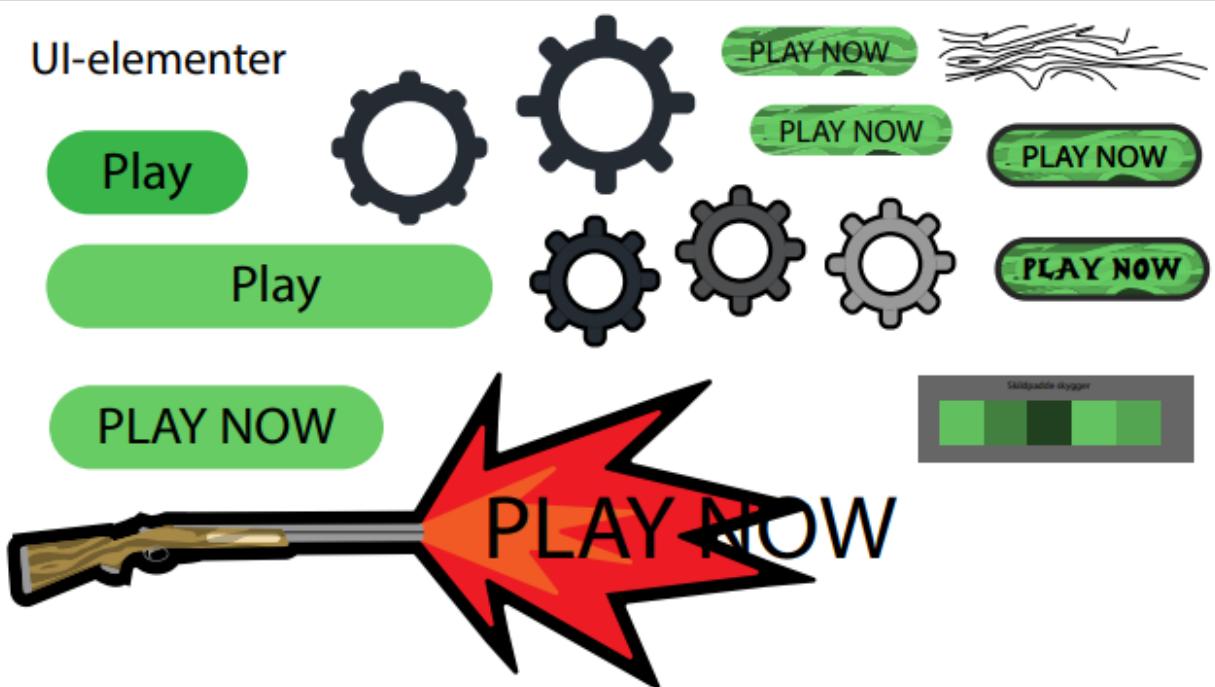
Jeg begyndte på UI-elementerne, hvor det startede som en grøn knap, men jeg ville gerne give brugeren følelsen af man faktisk skød odderne, så derfor lavede jeg et haglevær med hjælp fra en masse inspiration. Dog, brugte jeg ikke haglevær, indtil version 2. Indstiller knappen blev et tandhjul, ligesom på skitsen.

Riffel-inspiration

Søgeord: riffel png, tree gun handle cartoon, shot from gun png



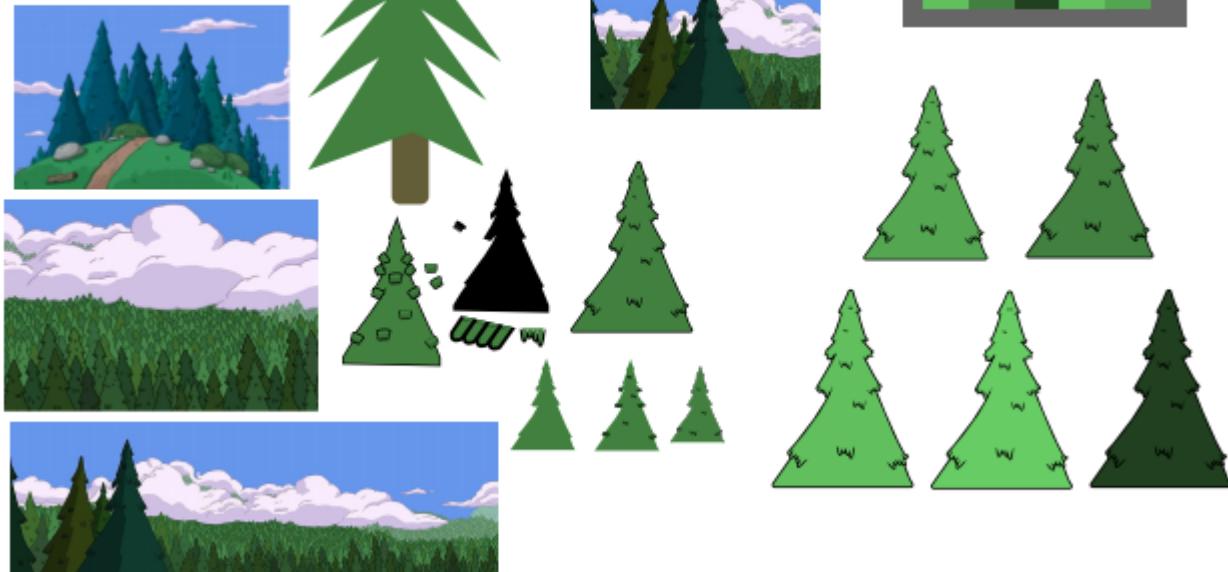
UI-elementer



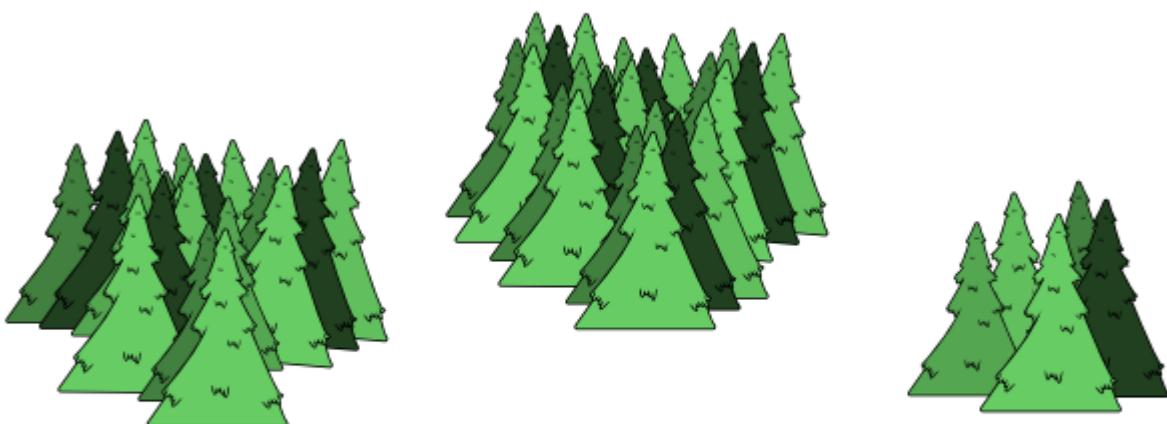
Efter tog jeg et billede af, et træ fra "Adventure Time", og tegnede et træ med pentool. Så tegnede jeg blade, for at få effekt af det er et træ.

Skov-inspiration

Stil: Adventure Time - Skov
Sagord: adventure time forest



Skov-inspiration

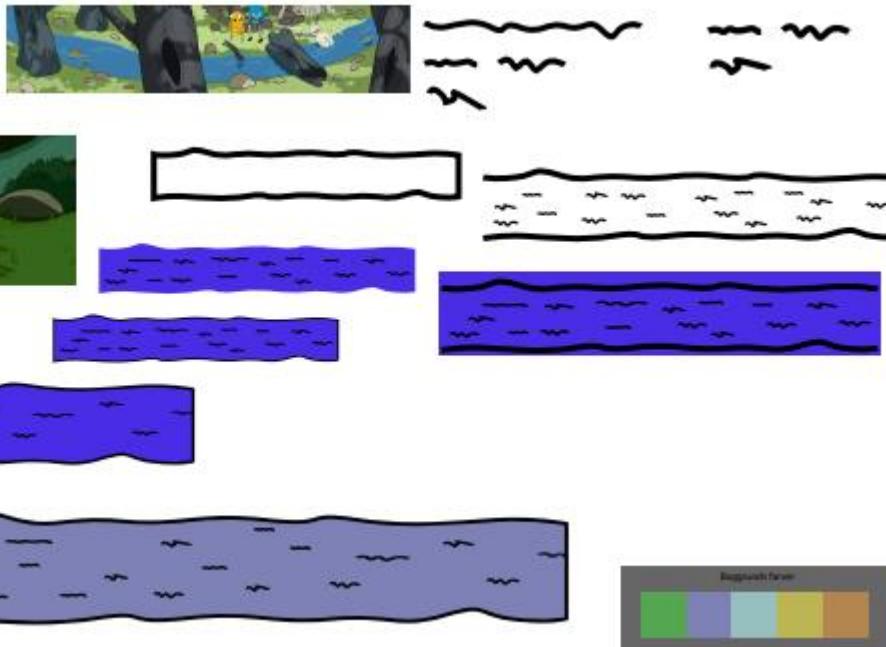


Med vandet tegnede jeg nogle streger med pentool, og satte en blå baggrund bagved, for at lave vand.

Skovbunden tog jeg meget inspiration fra stilken, her lavede jeg buler i jorden, græsstå, sten og blade. Alt dette blev sat ind med en passende farve.

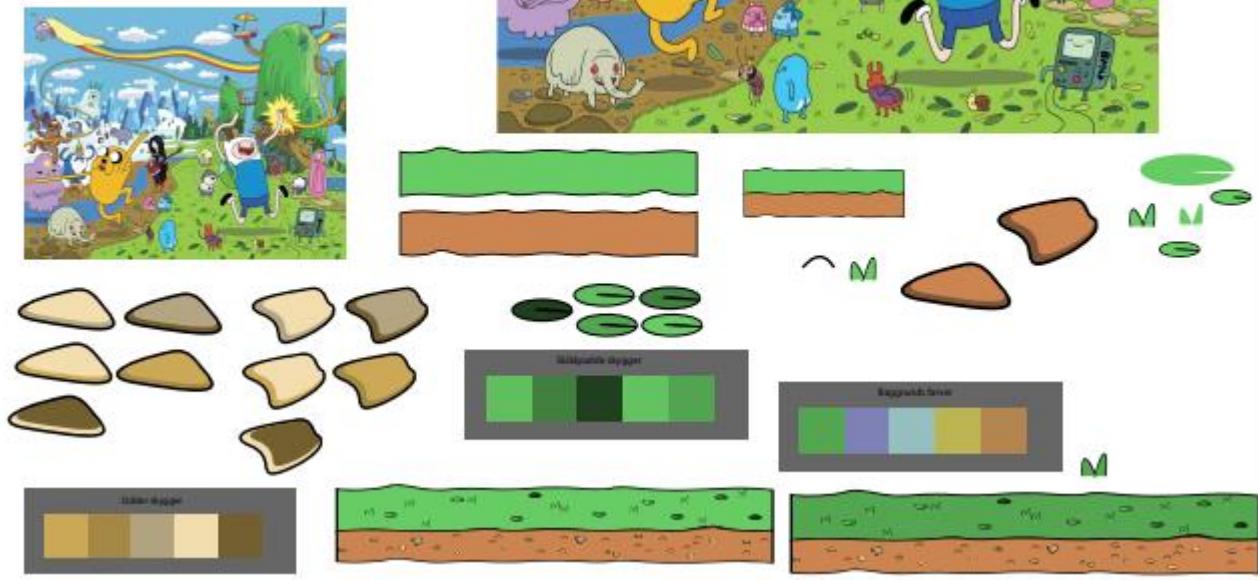
Vand-inspiration

Stil: Adventure Time - Water
Sagord: adventure time water



Skovbund-inspiration

Sagord: adventure time characters



Himmel'en er tegnet med samme udgangspunkt som vandet og skovbunden.

Med alle de ting tegnet og designet, satte jeg det hele sammen, og fik min første version af titelskærm digitalt. Jeg lavede 2 forskellige version, hvor jeg fandt ud, mine farver ikke passede ind, derfor fandt jeg nogle nye. Dermed er min titelskærm færdig.

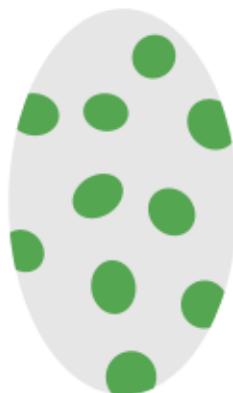




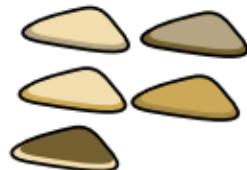
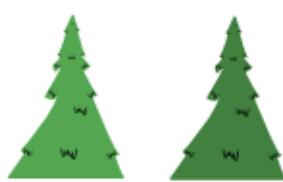
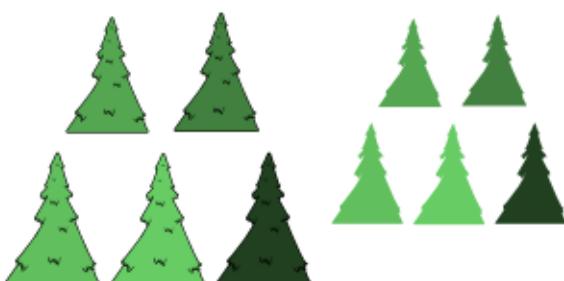
Titelskærm v2

Efter jeg havde lavet den første titelskærmen, var jeg utilfreds, derfor gik jeg i gang med at lave en forbedret version. Jeg har genbrugt mange af de ting som jeg er designet. Dog er den store forskel på denne titelskærm, at jeg har fjernet alle outlines. Jeg har på mine knapper anvendt en blur effekt, for at den propper ud, så bruger har en idé om, hvor de skal klikke henne.

Assetlist - Karakter



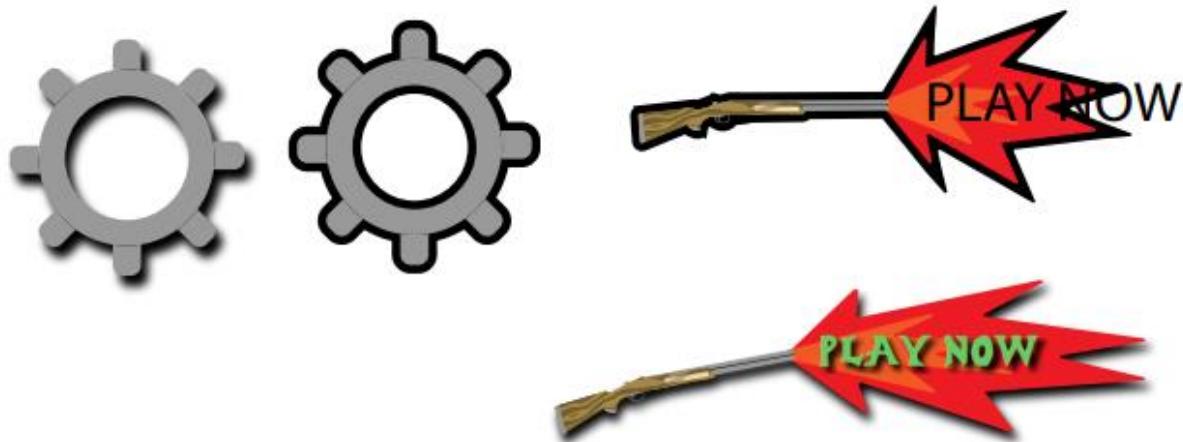
Objekter



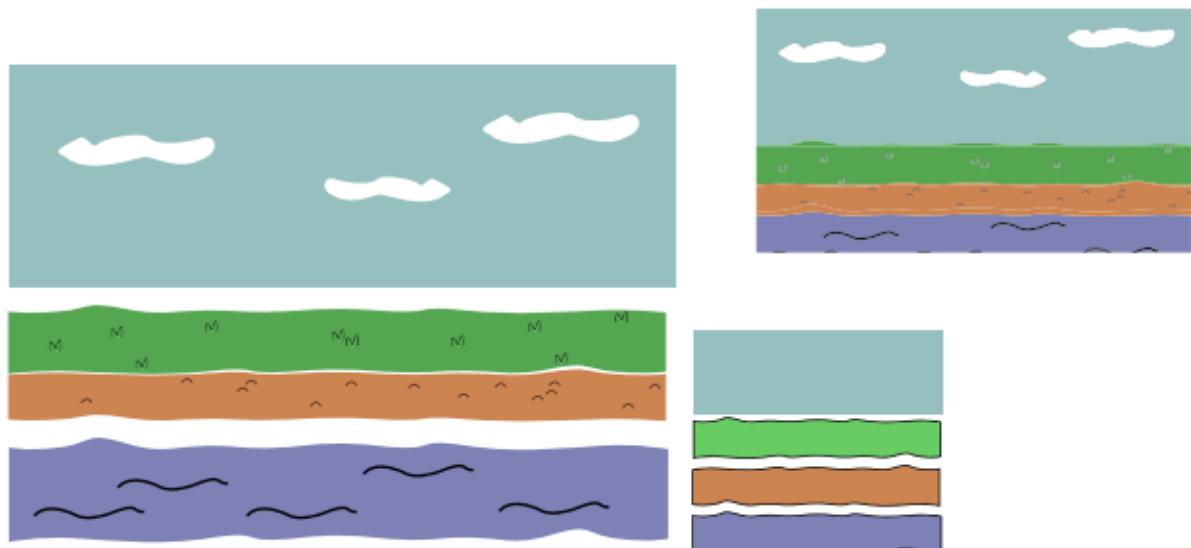
Assetlist - Tekst

**SAVE
THE
TURTLES**

UI-elementer



Baggrunde





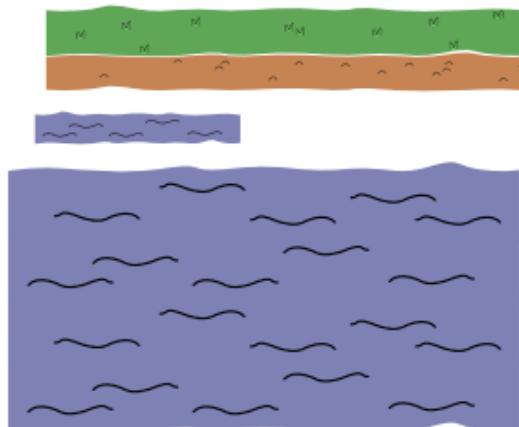
Spilskærm

I min spilskærm ville jeg gerne have man så det hele oppefra, som man kan se på min Paper prototype. Jeg har genbrugt selve min baggrund fra titelskærmen. Det nye jeg har designet til spilskærmen, er både, liv, timer og blur effekt på karakterer.

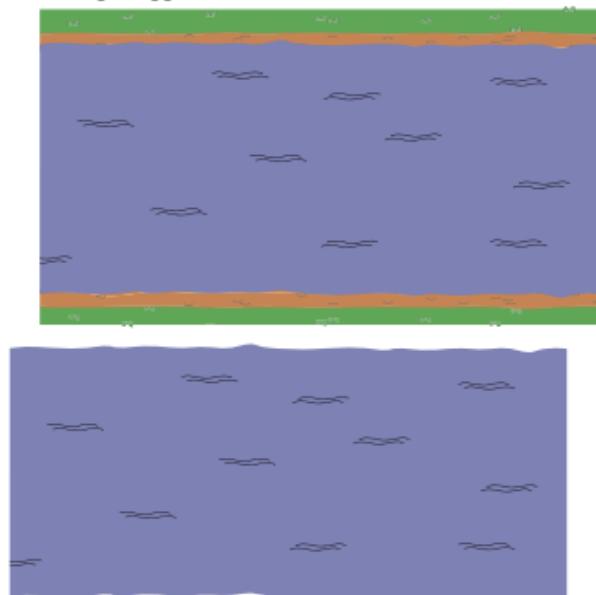
Livene, points og tiden har sin egen båd, livene og timer ægget har en blur effekt på for at det skiller sig lidt ud fra baggrunden. Karakterer har få en blur effekt, så igen, de skiller sig ud fra baggrunden.

Baggrunde

Dette er hvordan nogle billede fra hvordan jeg kom frem til den endelige baggrund



Endelige baggrund

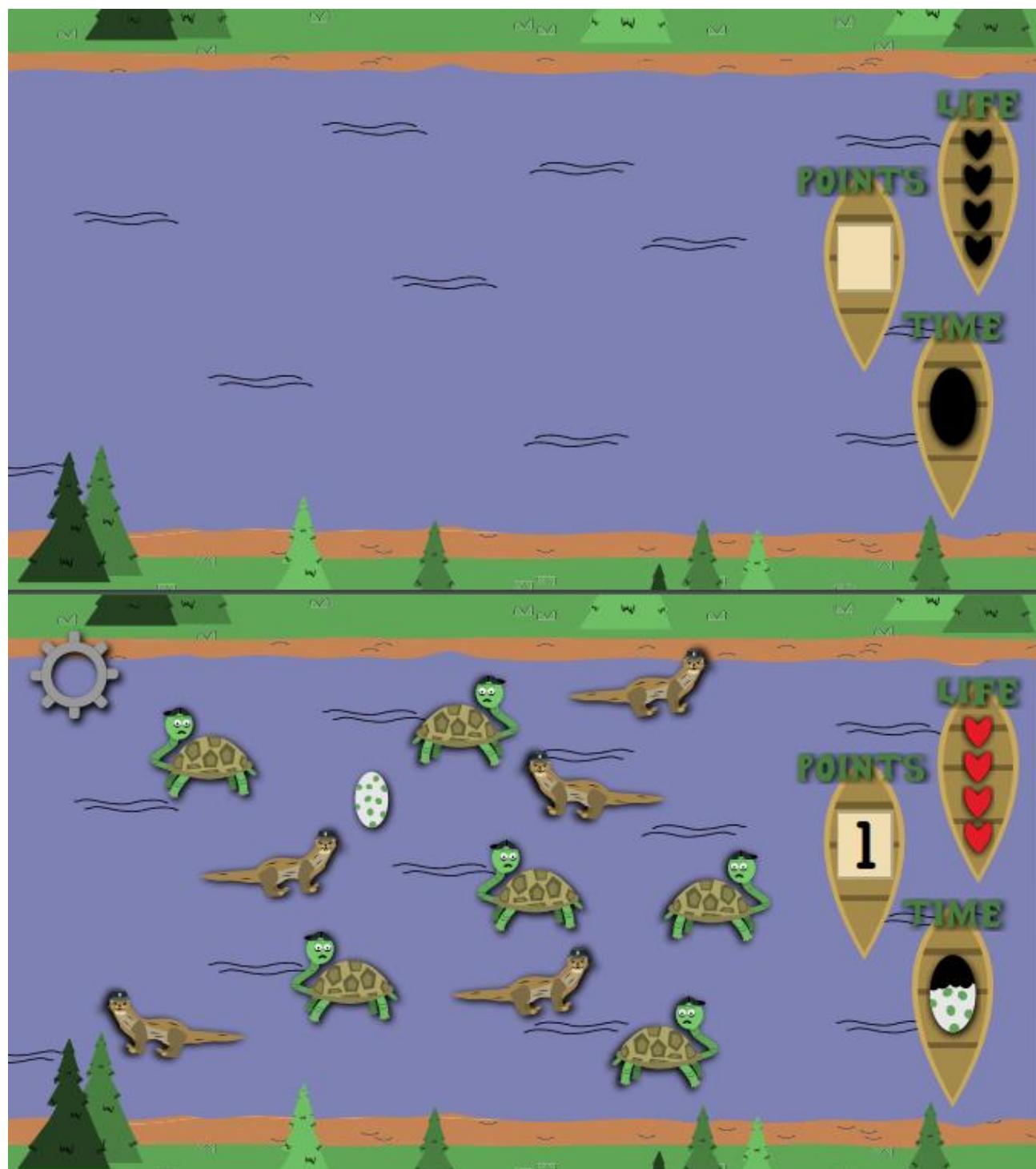


Liv, tid og points

Min idé var at lave både til liv, tid og points.
Det man ser her er hvordan ens liv ser ud.
Hvordan det ser ud når man får points
(Font – Chennai Slab Medium (Til tal):
<https://fonts.adobe.com/fonts/chennai-slab>)
Tiden er symboliseret med æg, som forsvinder langsom væk, og ender med at blive sort,
som betyder ens tid er løbet ud.

Karakterne: Skildpadde, Odder og æg.
Har fået en blur effekt, for at skille sig ud
fra baggrunden, så kan publikum også
nemmere se hvad de skal trykke på.





Slutskærme (Game over/Level Complete skærm)

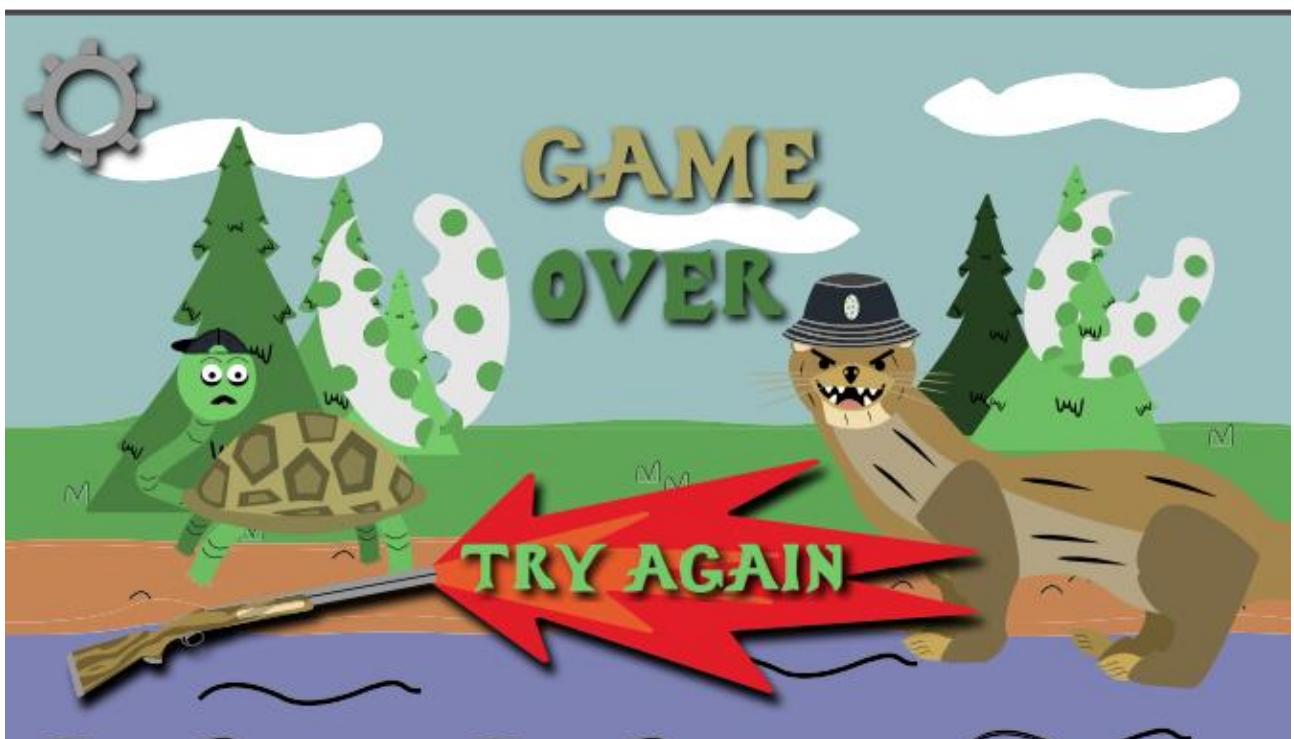
Game over og Level Complete skærmene er titelskærmen genbrugt, hvor overskiften er skiftet ud med game over eller level complete. Karakterer er gjort lidt større eller mindre, samt ændre ansigtsudtryk, for at vise og give følelsen af hvilken konsekvens det har at vinde eller tabe. Det eneste jeg har designet til slutskærmene er, et klækket æg. Billederne viser det hele, samt lidt forklarende tekst.

Game over og Level Complete

Min idé var at genbruge titlescreen til at lave game over og level complete screens.

Game over screen ser man den farlige odder meget stort, æggene er klækket da odderen har spist indholdet, skildpadden ser bange ud, og er igang med at flygte.

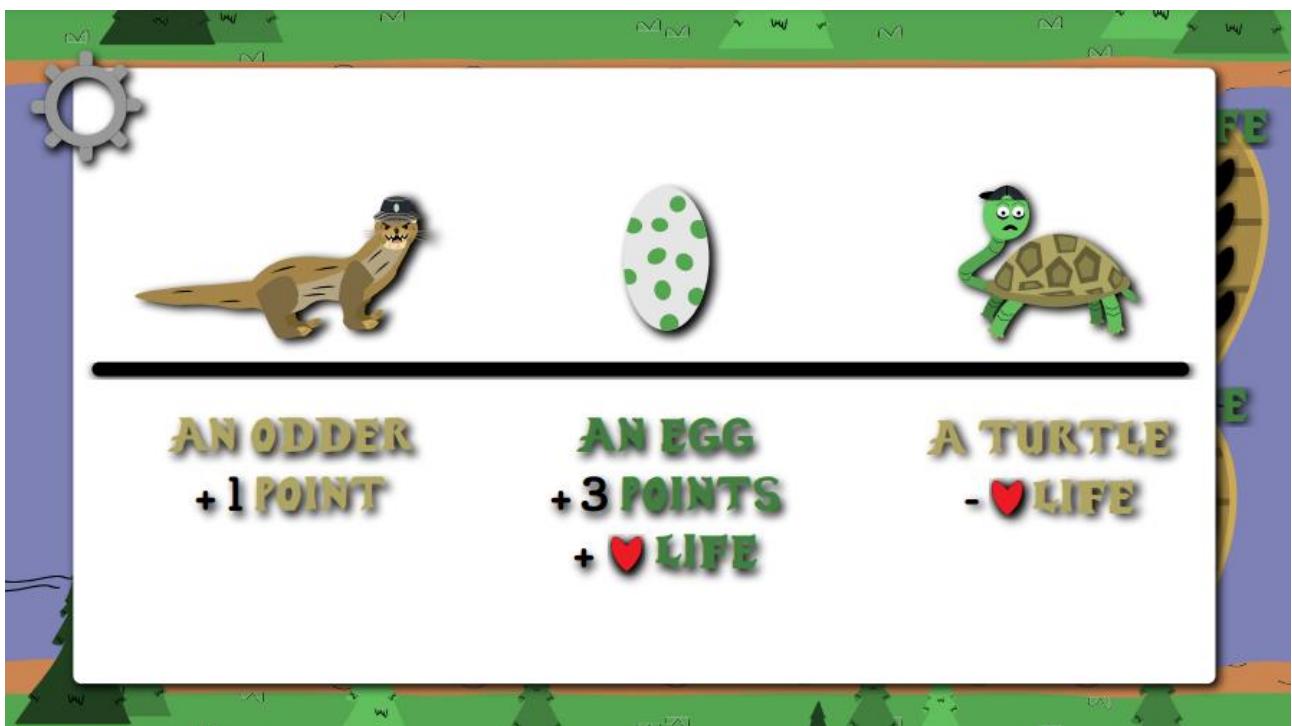
Level Complete screen ser man odderen er trist/bange og ved at stikke af, for ikke at blive skud. Skildpadden er glad, og æggen er helt (danse måske).





Infoskærm

Infoskærmen, er lavet efter min skitse med guiden. Jeg har brugt symboler og tal, grunden til dette er fordi, jeg ville lave en guide, hvor de ikke en gang behøver at læse teksten. Jeg har designet efter man ser de sorte tal og de røde hjerter, og godt kan regne ud af hvad symbolerne betyder, dog skal dette testes først.

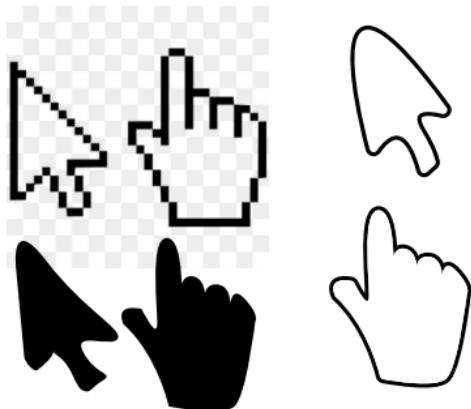


Mus

Musen har jeg prøvet af lave med bløde former, for at ramme stilen, spillet forgår i.

Mouse

Søgeord: mouse clicker png



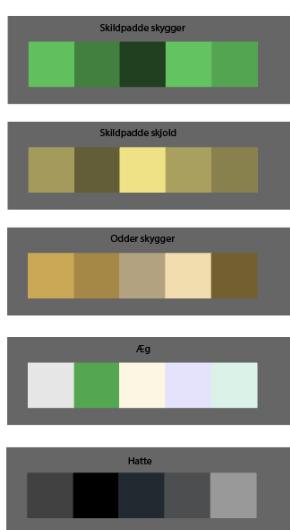
Farver

Farverne udgør meget i mit design, da det er den eneste måde jeg kan skabe dybte, da jeg har valgt at fravælge outlines. Jeg har brugt farveharmonier som er analog, komplementær, triade. Den eneste jeg ikke er sikker på, er i harmoni er gun knap, da jeg ikke har kontrolleret det. Mange af farvepaletterne er genbrugt igennem designet, for at samme en rød tråd i hele designet.

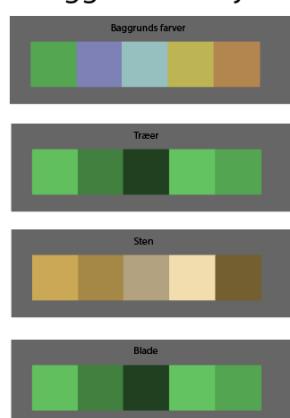
Billeder under viser mine farvepaletter, som jeg har fundet med adobe color wheel.

Farvepaletter

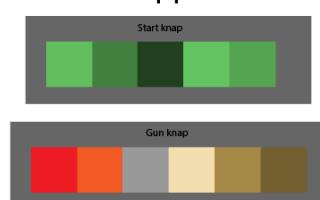
Karakter



Baggrund/detaljer



Knapper



Globale farver



Feedback på min nuværende grafik (13-04-2021)

Den 13-04-2021 lavede vi peer to peer, i vores gruppe. Billeder under forklarer feedbacken jeg fik.



Jeg skal også arbejde lidt med mine farver, da mine karakter bliver lidt opslugt af baggrunden. Jeg kan med dette forbedre mit design, dog stopper jeg med min designproces nu, men så ved jeg, hvad kan forbedre i fremtiden, for spillet.

Assetliste

Assetlisten indeholder alle mine færdige spil elementer.

Listen består af: figurelementer, ui-elementer, objekter, Baggrunde med og uden knapper og forgrund.

Figurelementer

Save the turtles - Assetliste

Figurelementer

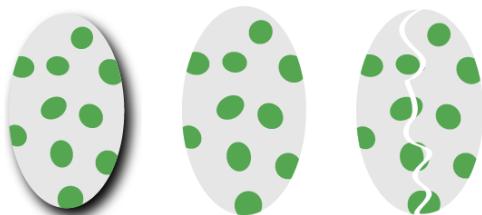
Skildpadder



Odder



Skildpadde æg



Ui-elementer

UI-elementer
Start knap



Spil igen knap



Indstiller knap



Timer



Liv



Points



Mouse



Objekter

Objekter

Sky



Bøgle



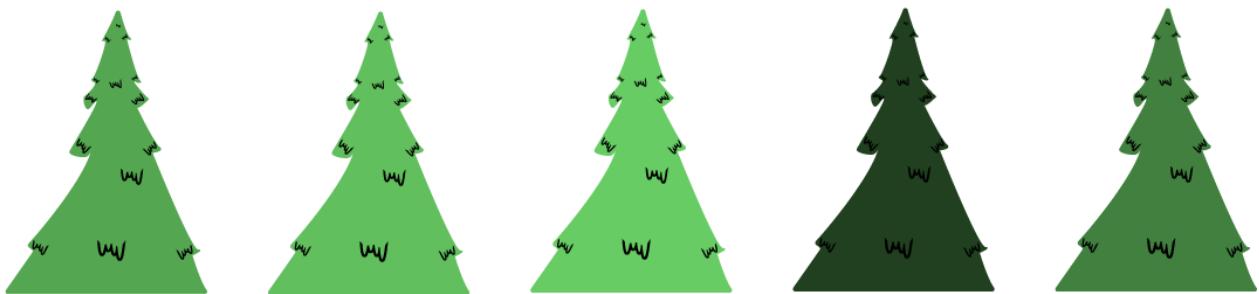
Buler i jorden



Græsstå



Træer



Baggrunde

Baggrunde
Startskærm med og uden knapper



Spille baggrund med og uden grafik



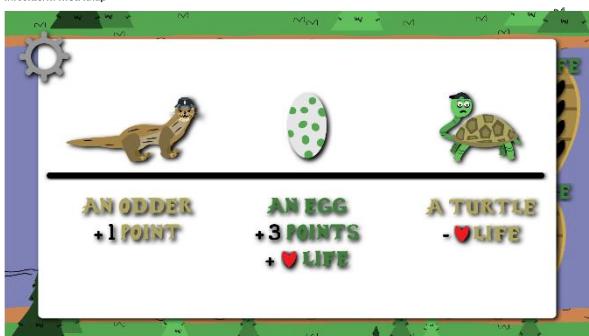
Game over med og uden knapper



Level Complete med og uden knapper



Infoskerm med knap



Forgrund

Jeg ønsker ikke rigtigt en forgrund i mit spil, men for at prøve det af, ligger den nu, som en del af assetlisten også. Billede under viser forgrunden er lavet en af gradint, som går fra hvid (0% opacity) til sort (60% opacity).

