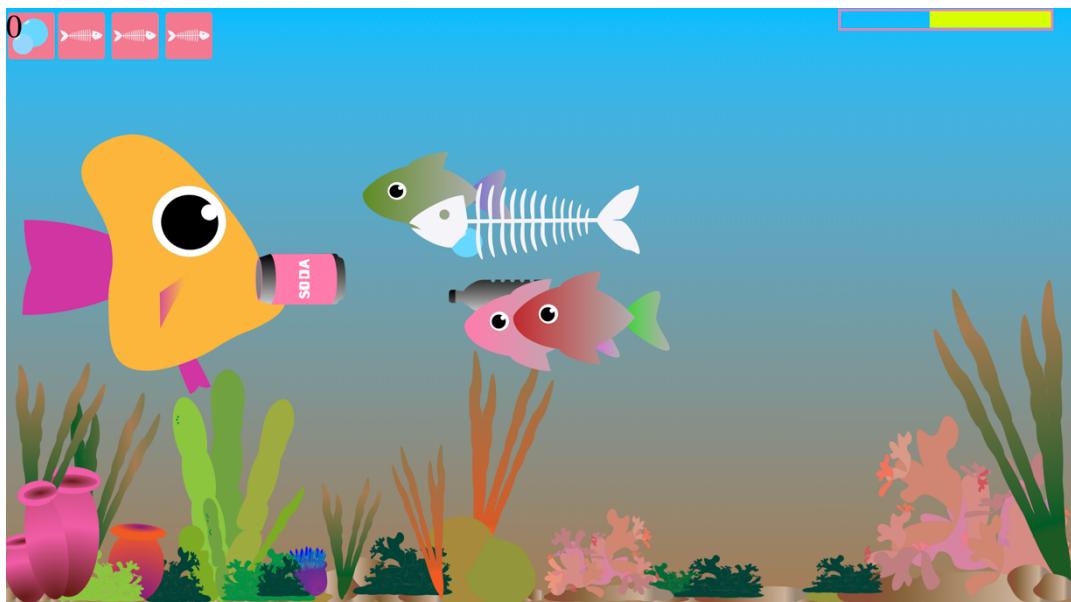


Hvem: Maria Tangsgaard

Navn på spil: Feed the Fish

Link til spil: <http://mariatangsgaard.dk/kea/02-animation/spil/>

Screenshot af spil:



Pitch på spil:

Fisken er sulten og skal fodres! Desværre er det ikke kun mad der er i havene længere. Mindre fisk kommer strømmende, men iblandt, er også skrald og affald som skal sorteres fra, så fisken ikke dør! Det er dit ansvar at gøre fisken måt med 10 fodringer i alt, tilsvarende 1 point. For hvert stykke skrald fisken indtager mister man et liv, man har kun 3! Man har 30 sekunder inden tiden udløber og det er for sent!

Game design – udvidet styletile/moodboard:

Stil-inspiration:

En blanding af animationsfilmen Find Nemo og flatdesign af fiske figurer.

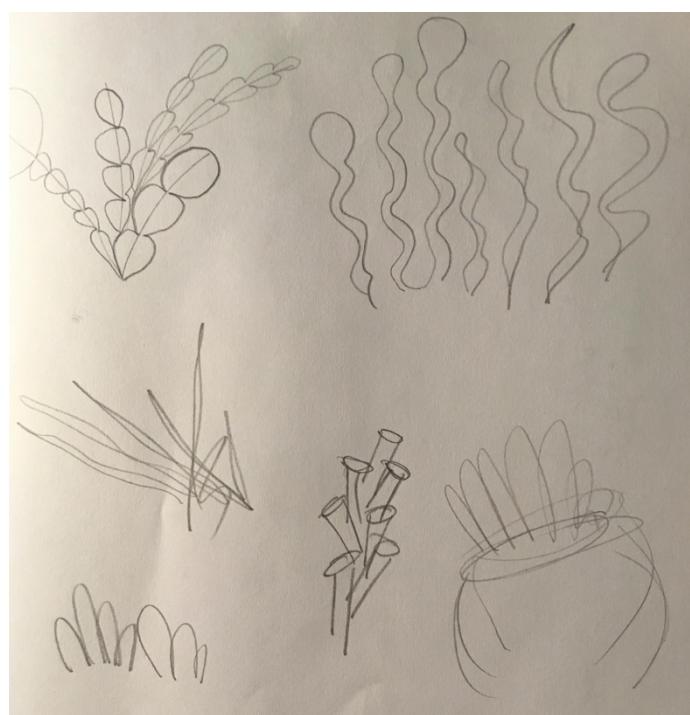
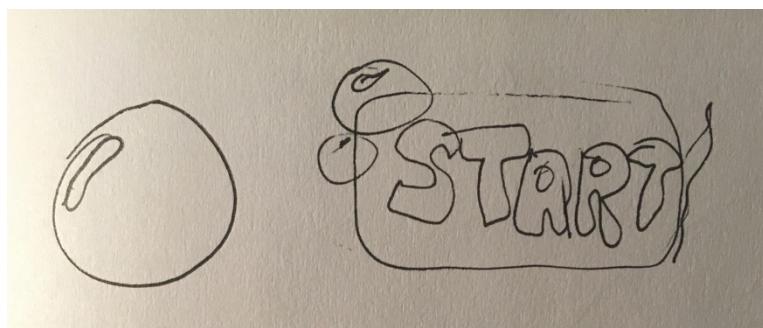
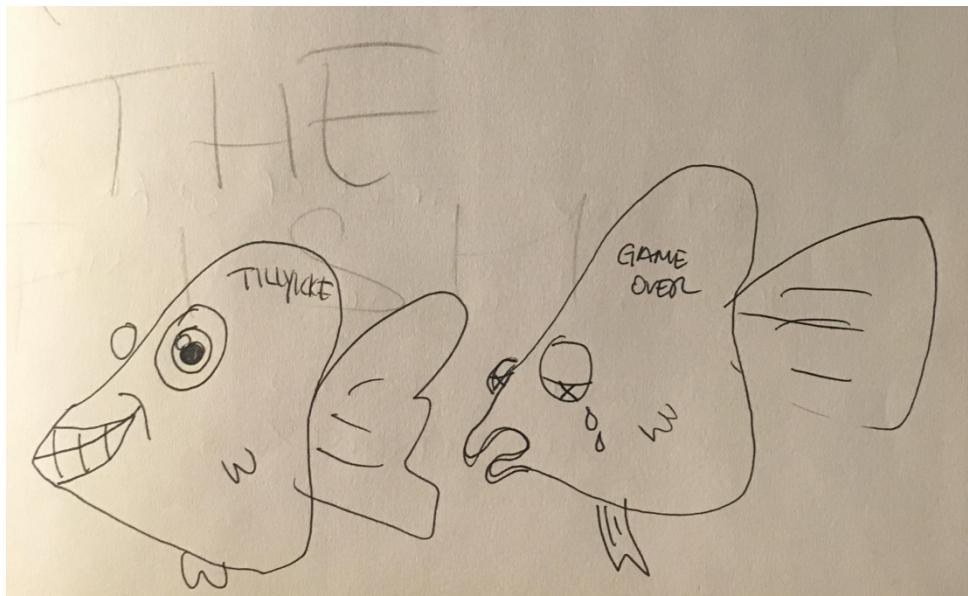


Figurdesign og skitser:

Grafiske elementer, der visuelt beskriver min formgivning:

Den første skitse var et overordnet bud på hvordan min spilskærm skulle se ud. Elementerne i strømmen er præget af flatdesign og holdt i enkelt og grafisk, minimalistisk stil. Derimod er hovedfisken mere "barnlig" og asymmetrisk i stilen for at give karakteren et sjovt udtryk. Hovedsagligt er formerne- tang og korallrev inkluderet- bygget op af runde og lidt skæve former. Det var vigtigt for mig at skabe et design univers med mange farver og en sjov typografi for at gøre det til et sjovt og fantasifuldt spil.





Titelskærm og slutskærme



Titelskærm



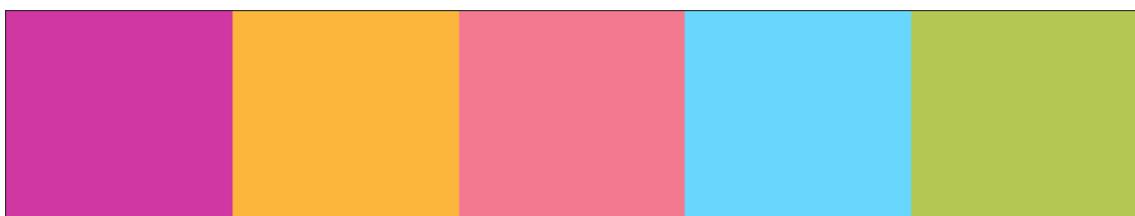
Slutskærm – level complete



Slutskærm – game over

Farver:

Farvepaletten består af meget stærke og klare farver.

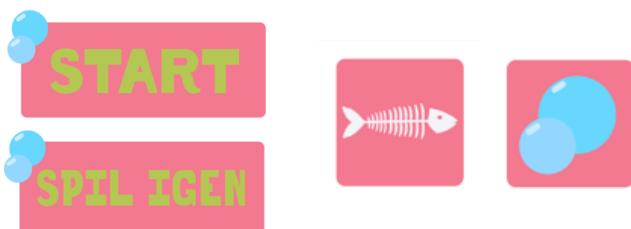


Typografi:

Jeg har brugt BadType på alle skærme samt knapper.

Typografien er blevet bearbejdet nogle steder i form af en blå boble med highlight som erstatter prikken over "i" og prikken i udråbstegnene ":"!

UI Elementer:



Knap:

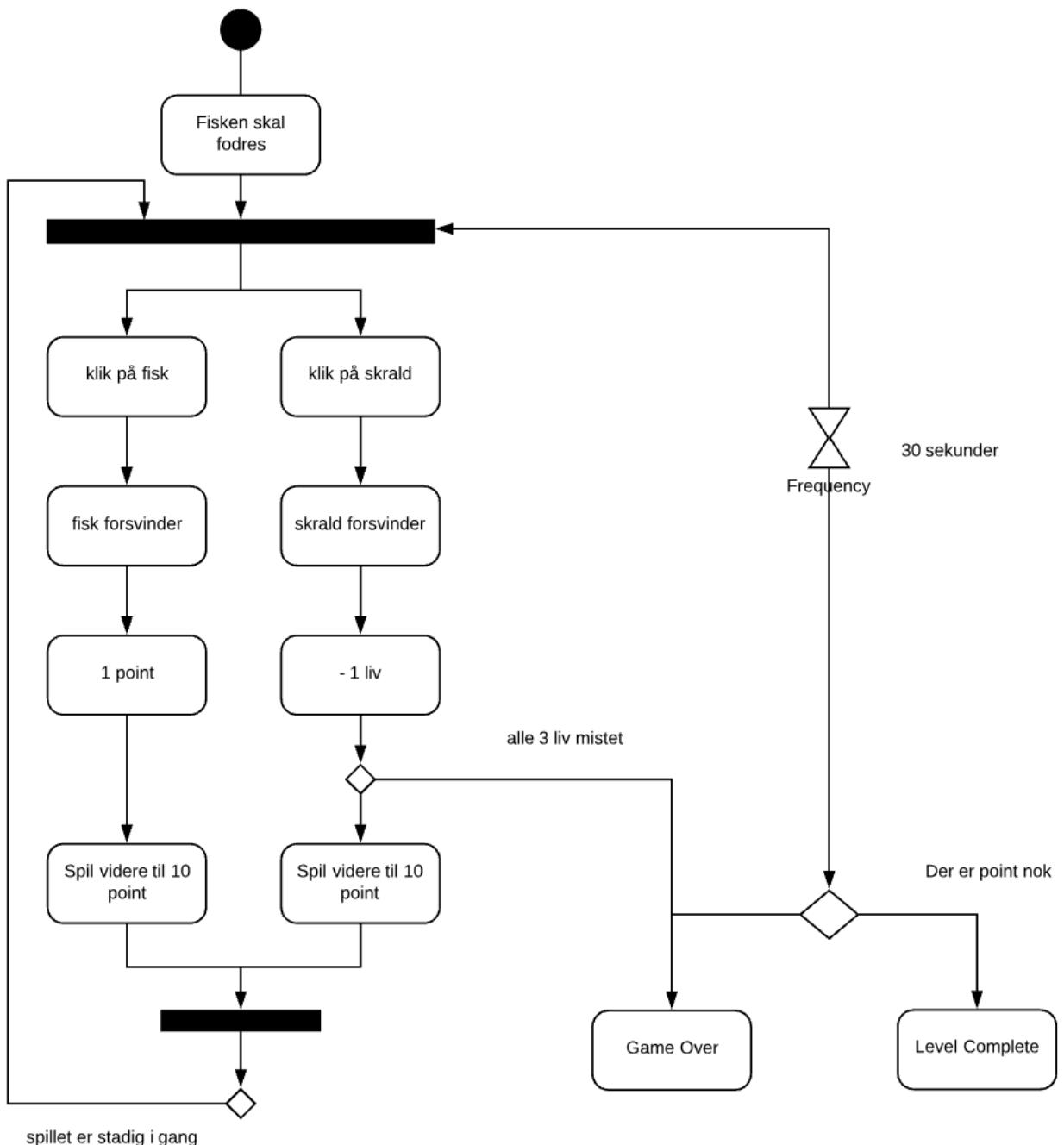
Alle knapperne har runde kanter i to kraftige og komplimenterende farver. Der er to inkorporede elementer i form af de bobler som også er brugt i typografien og som elementer i selve spillet. Boblerne har små highlights for at give dybde.

Baggrund og forgrund

Baggrunden er lavet med en simpel gradient af to farver; blå og brun. Forgrunden er lavet af en masse shapes som jeg har tegnet og lejet rundt med, hvor størstedelen også er blevet farvet med gradients for at give havbunden et realistisk og fantasifuldt udtryk.



Aktivets diagram:



Præmissen i Feed the Fish er ret simpel, som det også ses i mit aktivitetsdiagram. Der er 3 udfald for gameover: 1) tiden på 30 sekunder udløber. 2) man har mistet alle 3 liv. 3) man når ikke at få 10 point, som er kravet for at gå videre til levelcomplete.

State Machine diagram:

