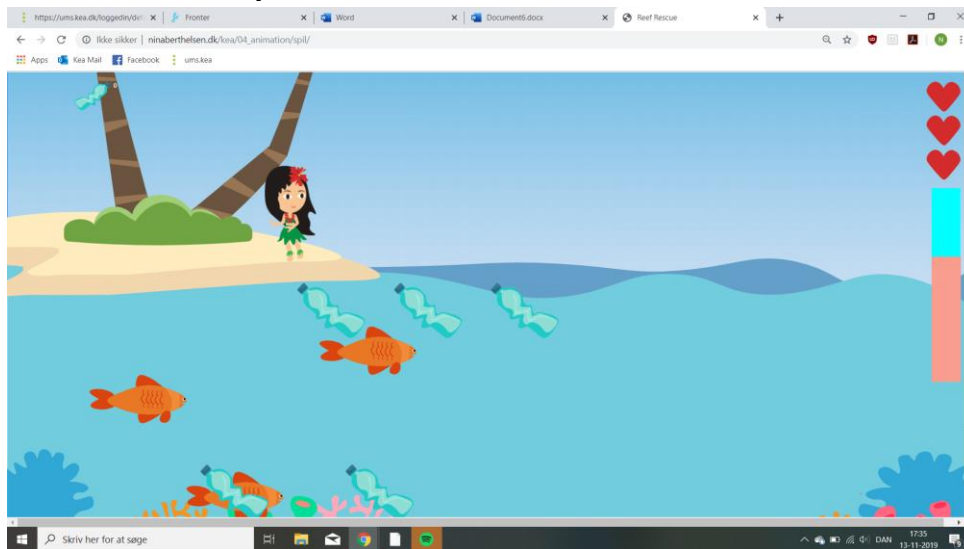


04_04_01_animations_opgaven

Navn: Nina Berthelsen

Spil navn: Reef Rescue

Screenshot fra spil:



Link til spil: http://ninaberthelsen.dk/kea/04_animation/spil/

Pitch:

Plastiken i verdenshavene ophober sig mere og mere end nogensinde før. Dette er med til at ødelægge og forudregne vores koralrev som er hjem for millioner af dyr. Forudregnede og stigende temperaturer i verdenshavene er en stor trussel for vores koralrev. Hjælp med at fjerne plastik fra havene og vær med til at redde koralrevene!

Spil instruktioner:

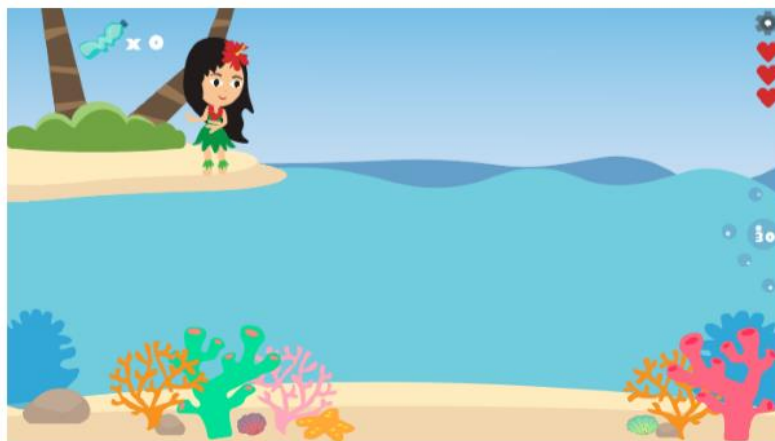
Der skal fjernes 10 stykker plastik fra koralrevet på 30 sekunder. Plastikken fjernes ved at klikke på det når det falder ned i havet. Det er vigtigt og udfordringen i spilet er at man ikke må ramme fiskene som svømmer rundt i vandet.

Man har 3 liv samt 30 sekunder til at få fjernet alt plastikken.



Designdokumentation:

Scene med figurdesign



Beskrivelse af form

Formerne i figurdesignet er meget bløde og "runde".

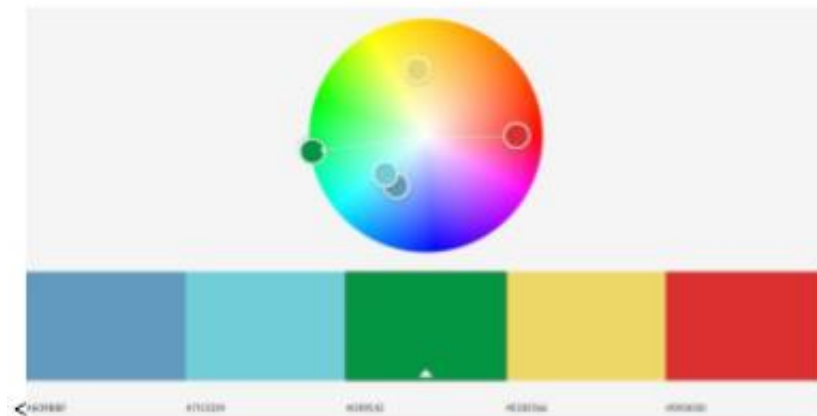
Der er brugt cirkler til at lave mange af elementerne i spillet.

Øjenes udforming på figuren er store for at afspejle karakterens personlighed og give et udtryk af at det er en god karakter man gerne vil hjælpe.

Grafiske elementer, der beskriver formgivningen



Farver



Typografi

Typografi gennem hele spillet: **Gill sans ultra bold**

Bruges med store bogstaver ved logo-titel og micro copy.

Ved introduktion/spelregler bruges der små bogstavet så det er lettere læseligt.

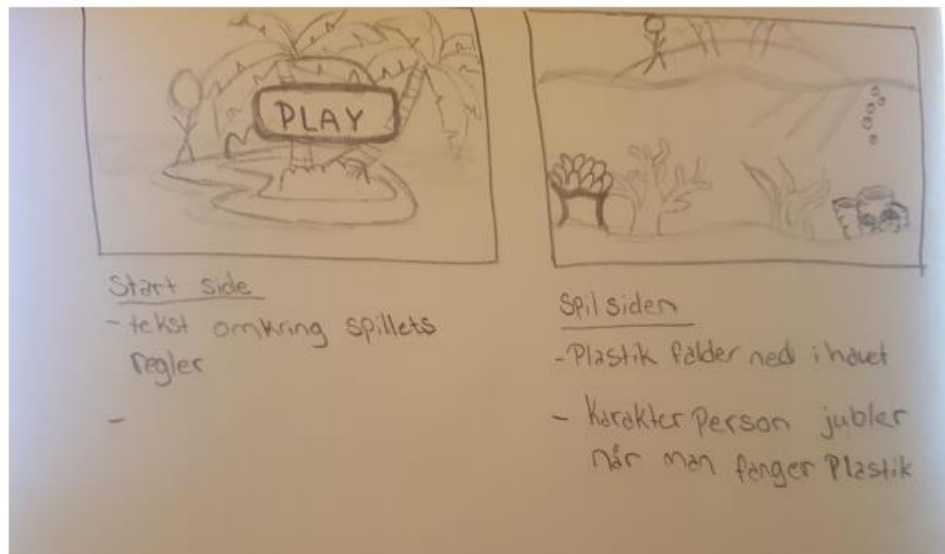
UI-elementer



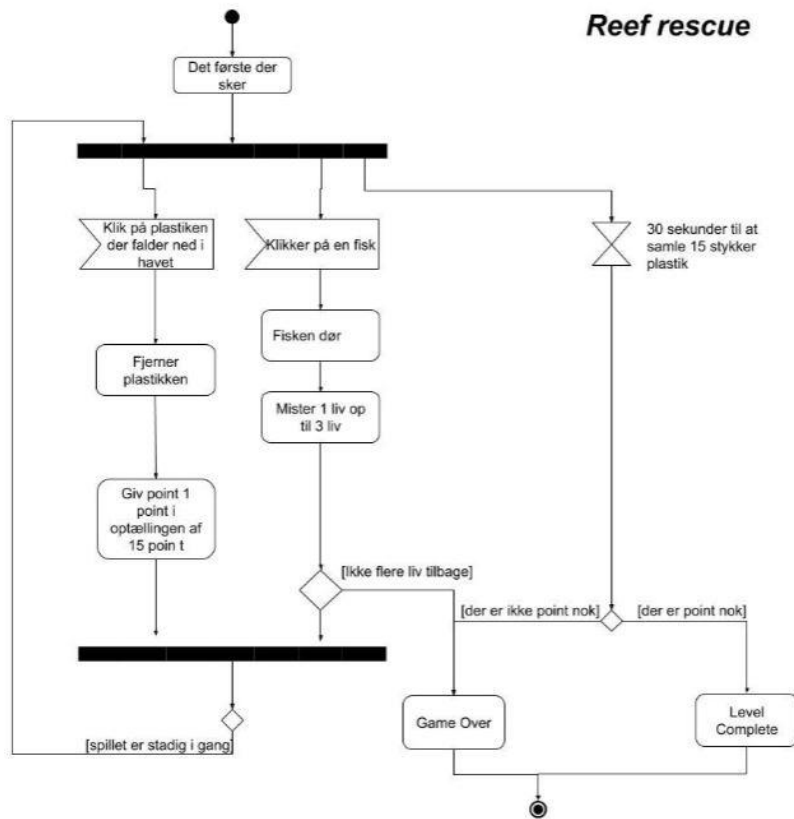
Alle knapper har denne stil med runde hjørner, gradient, lysgrå tyk kant rundt om for at give det et retro/arkadespil-look.



Sikter på element design:



Aktivitetsdiagram:



State Machine diagram:

