

Idegenereringsproces

Til at starte med, arbejdede jeg på en spilidé der efter den klassiske model, gik ud på at helte karakteren (prinsen) skulle redde prinsessen fra dragen (skurken).

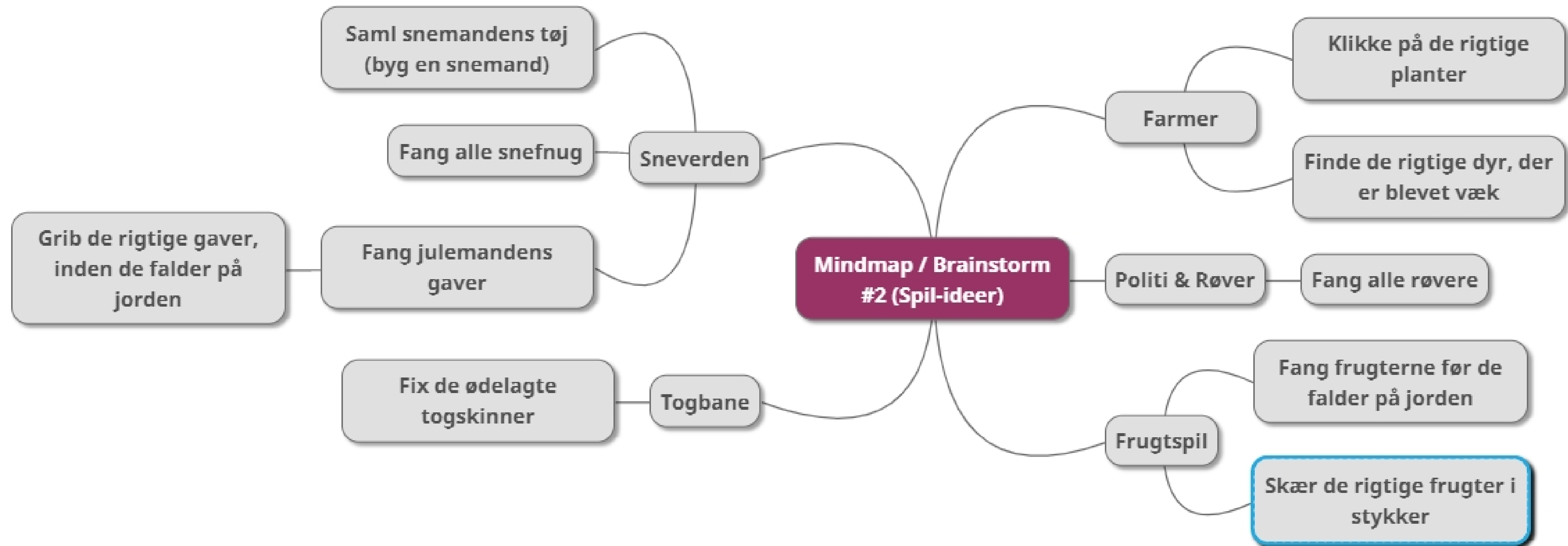
Jeg udarbejdede skitser til både karakterer, titelskærm og baggrunden til spillet, og fik udarbejdet spillets regler, men hen ad vejen, fandt jeg ud af at jeg var utilfreds med mit koncept og design.

Derfor gik jeg i tænkeboksen, og startede forfra ...

Jeg startede traditionelt vis, med at lave en brainstorm, med tilhørende mindmap, over mine ideer og tanker omkring et nyt koncept og en ny idé.

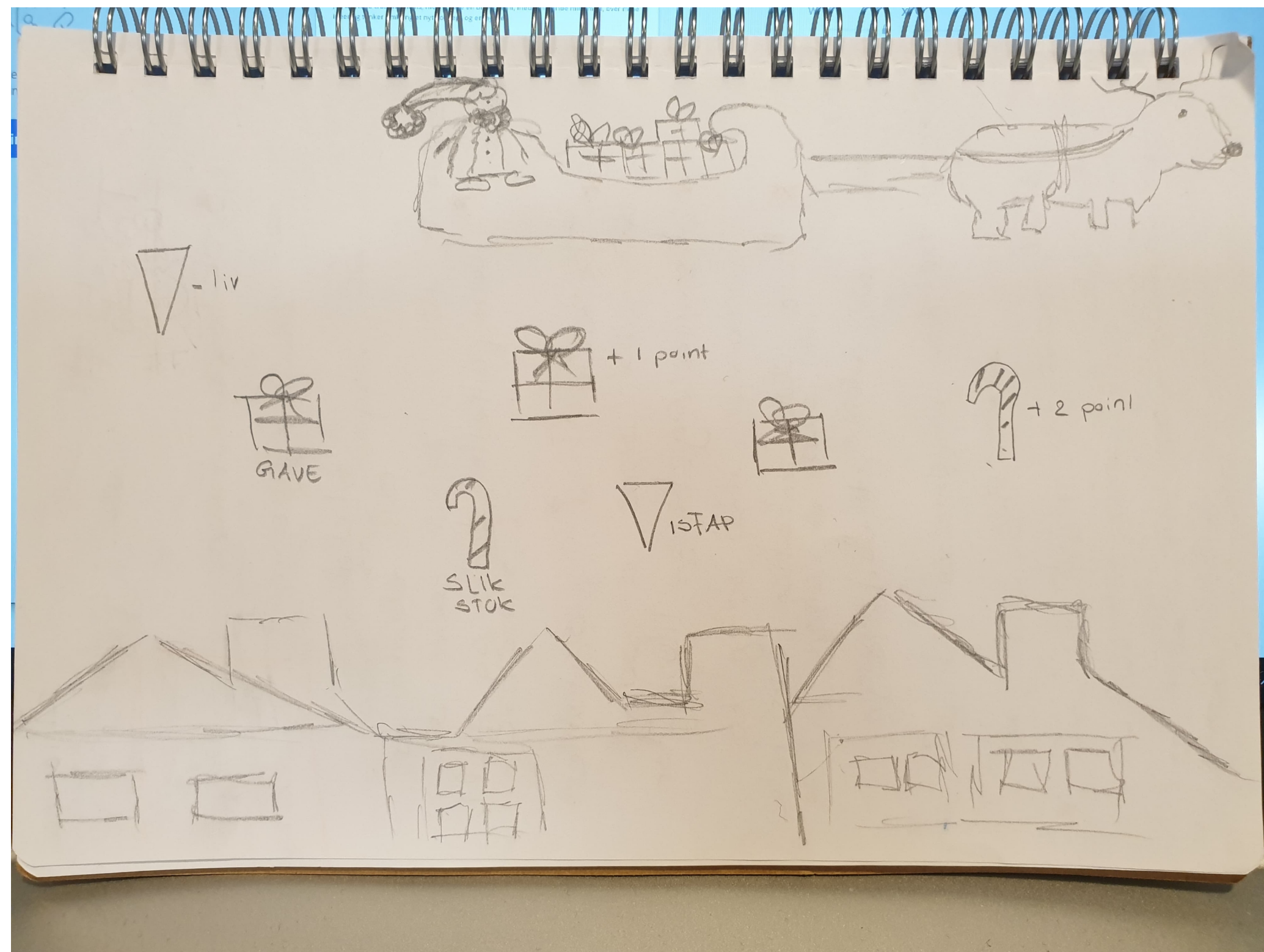
ANIMATION & GAMEDESIGN

Mindmap & Brainstorm



ANIMATION & GAMEDESIGN

Papirprototype



ANIMATION & GAMEDESIGN

Ideforklaring

Efter at jeg havde lavet min skitse, baseret på min ide, kom jeg frem til følgende idé, med tilhørende spilregler:

"Det er natten inden jul, og julemanden flyver rundt med de sidste gaver til alle landets børn. Pludselig, trækker det op til snestorm, julemandens kane kommer ud af kurs, og alle gaverne rasler omme i kanen.

Hjælp julemanden med at fange gaverne der falder ud af kanen. Grib slikstokkene for at få ekstra point. Taber du tre gaver, er spillet slut. Pas på ikke at fange de skarpe istapper der falder ned - du mister point og liv.

Hjælp julemanden med at redde julen."

ANIMATION & GAMEDESIGN

Valg af design

- Jeg udvalgte stilen "flat-art", da det var den stil, der tiltrak min opmærksomhed ,mest
- Jeg forsøgte at skitsere stilarten, og fandt en masse billeder, for at indarbejde stilen, og dermed undersøge stiles karakteristika
- Runde og bløde former (bouba-stil)
- Figurerne er ofte symmetriske figurer
- Genstandene har ikke antropomorfe træk, men jeg vil prøve at tilegne denne egenskab til mine spilelementer, for at give det et twist (ikke sikker på dette endnu)

GAMEDESIGN - MOODBOARD

Stil-inspiration - Flat Art Design

