

STAY INSIDE

Et spil lavet af Sarah Frederiksen

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

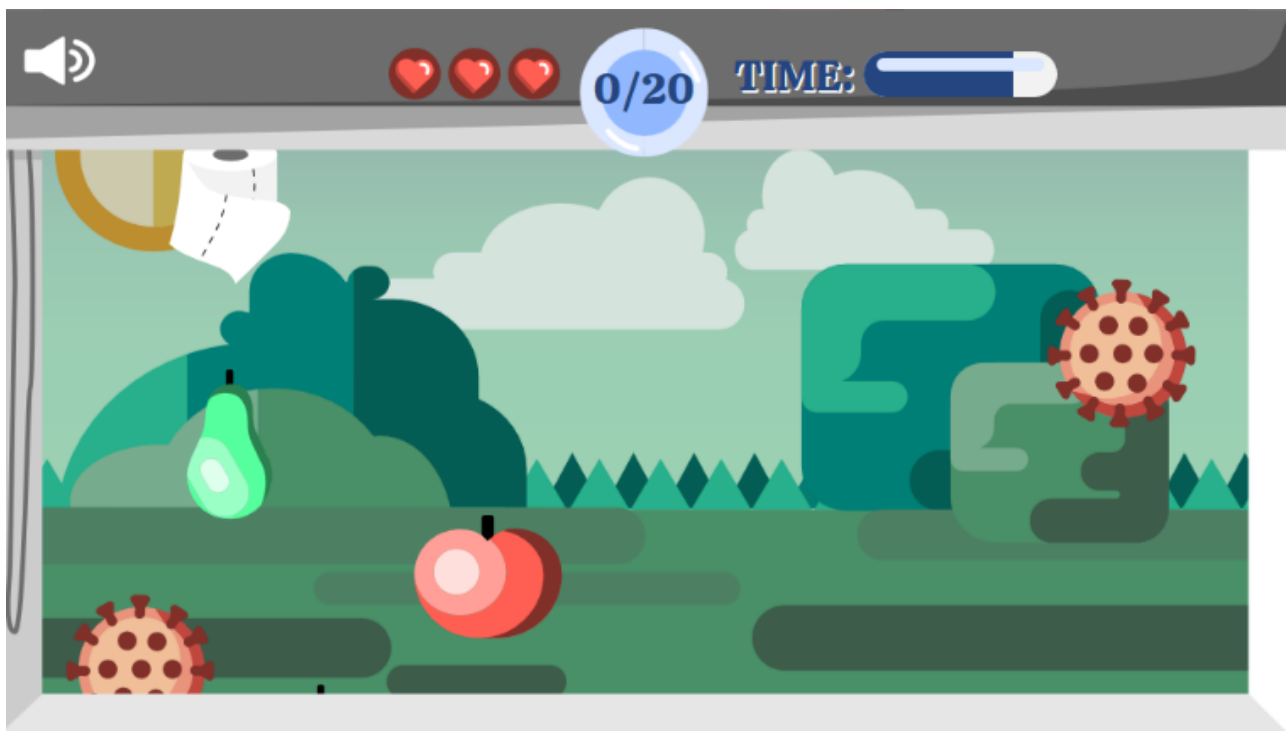
Assetliste: http://sarahfrederiksen.dk/kea/04_animation/spil/assets/

Pitch:

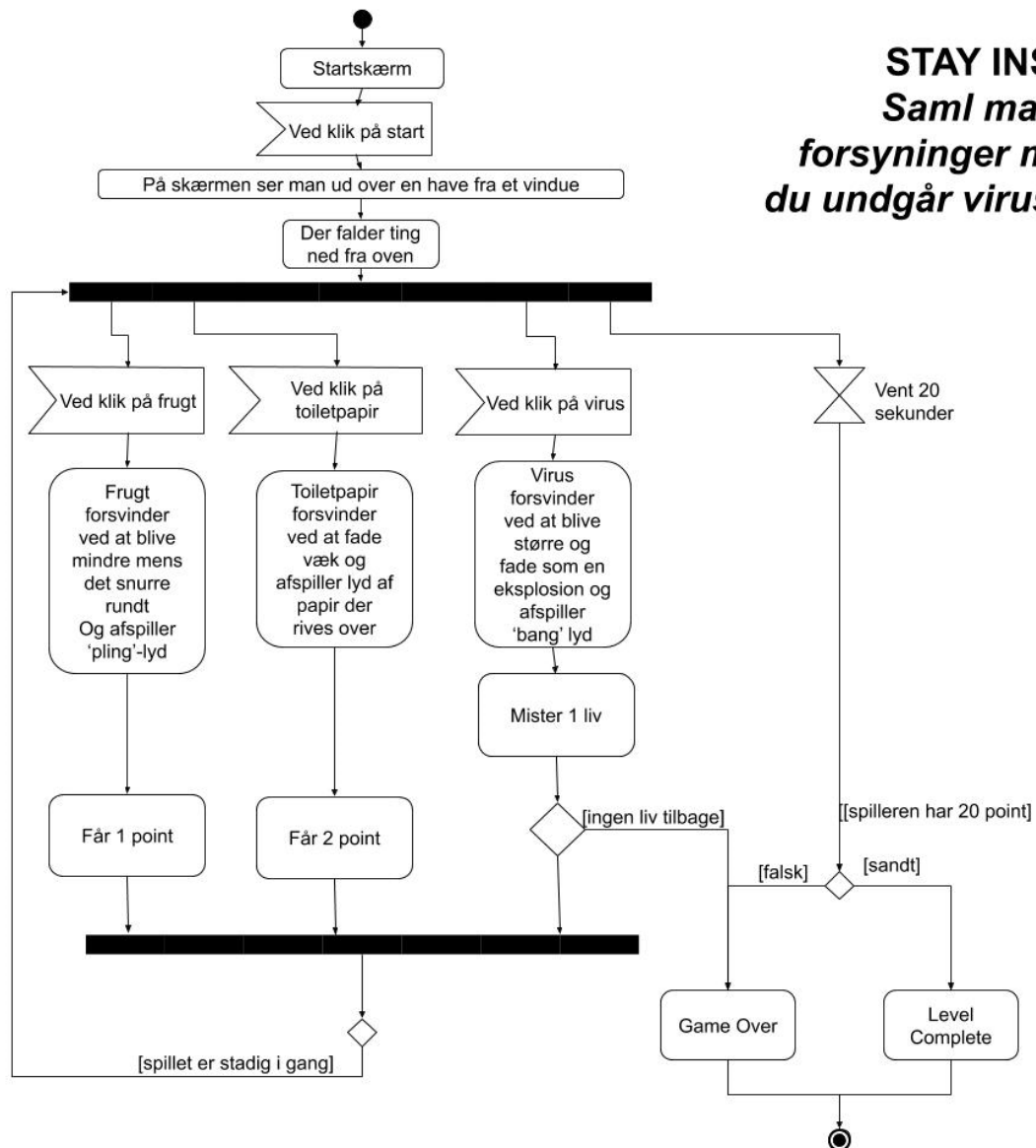
Du er fanget indenfor, da en farlig virus lurder udenfor. Men du har stadig brug for mad og forsyninger. Saml frugt for et point per styk og toiletpapir for to point per styk. Hvis du trykker på virussen mister du et ud af tre liv. Når du opnår ti point indenfor de 20 sekunder vinder du spillet.

Færdig scene:

Min færdige spil-skærm viser en have set fra et vindue. UI-elementerne er placeret i gardinet i forgrunden. Spilelementerne (æble, pære, virus og toiletpapir) falder ned ovenfra.



Aktivitetsdiagram – spil-struktur:



Spilleets er bygget op af 'tre slags skærme'.

Når siden loades kommer man direkte til startskærmen, hvor man kan slå lyden til/fra og starte spillet.

Starter man spillet kommer man til den spilskræmen, hvor selve spillet foregår. Så snart man starter spillet bliver spilelementerne startet, så de falder ned og man kan klikke på dem. Klikkes de ikke på, starter de forfra.

Spillet slutter enten når man har mistet alle tre liv eller der er gået tyve sekunder. Når spillet slutter ser man så den sidste slags skærm, slutskærmen, der enten viser at man enten har tabt eller vundet. Herfra kan man så starte spillet forfra igen.

STYLETILE:

Stil-inspiration:

Jeg er blevet inspireret af flat design og formgivningen i dette spil:



Grafiske elementer der visuelt beskriver formgivningen:



Farver:



Typografier:

Til større tekster bruger jeg display skrifttypen Calistoga fra Google Fonts. Den har en afrundet fornemmelse der passer til min formgivning, samtidig med at den er let at læse.

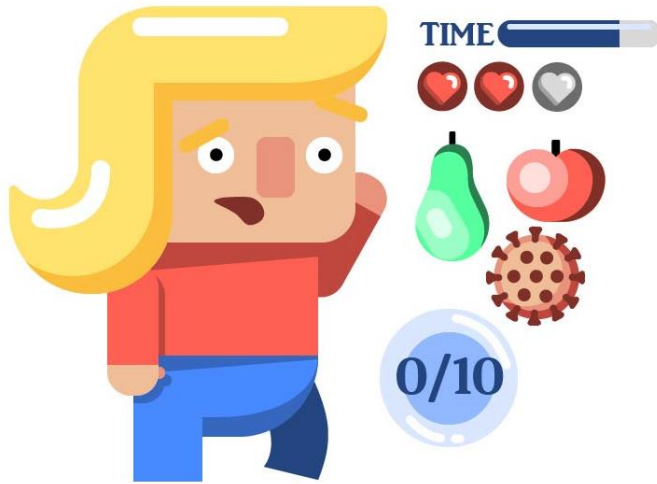
Calistoga fra Google Font

Til knapper bruger jeg en sans serif font i all-caps:

MS REFERENCE SANS SERIF

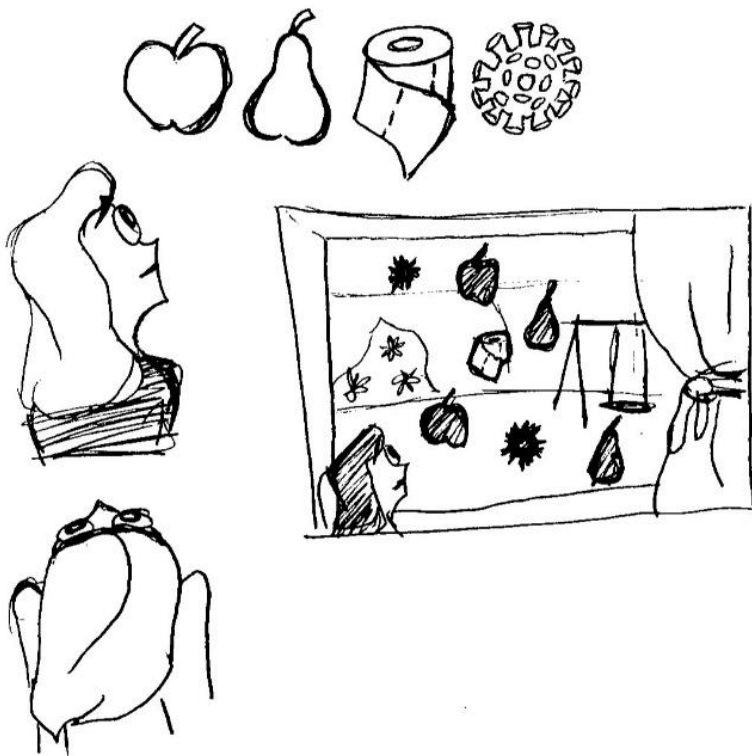
UI-elementer:

Her ses alle spil-elementerne. UI-elementerne er den blå tidsbar, tallerkenen der tæller antal point og hjerterne der repræsenterer liv.

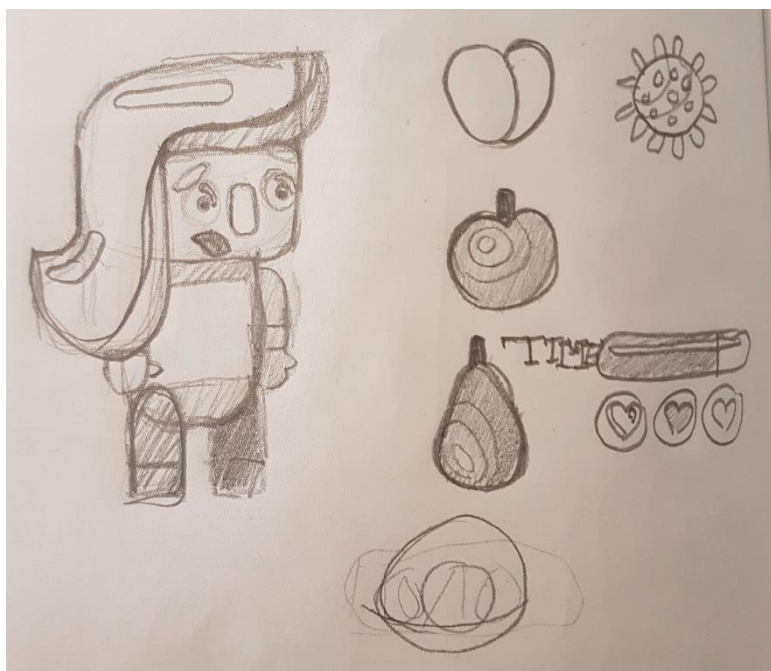


DESIGN-DOKUMENTATION MED SKITSER:

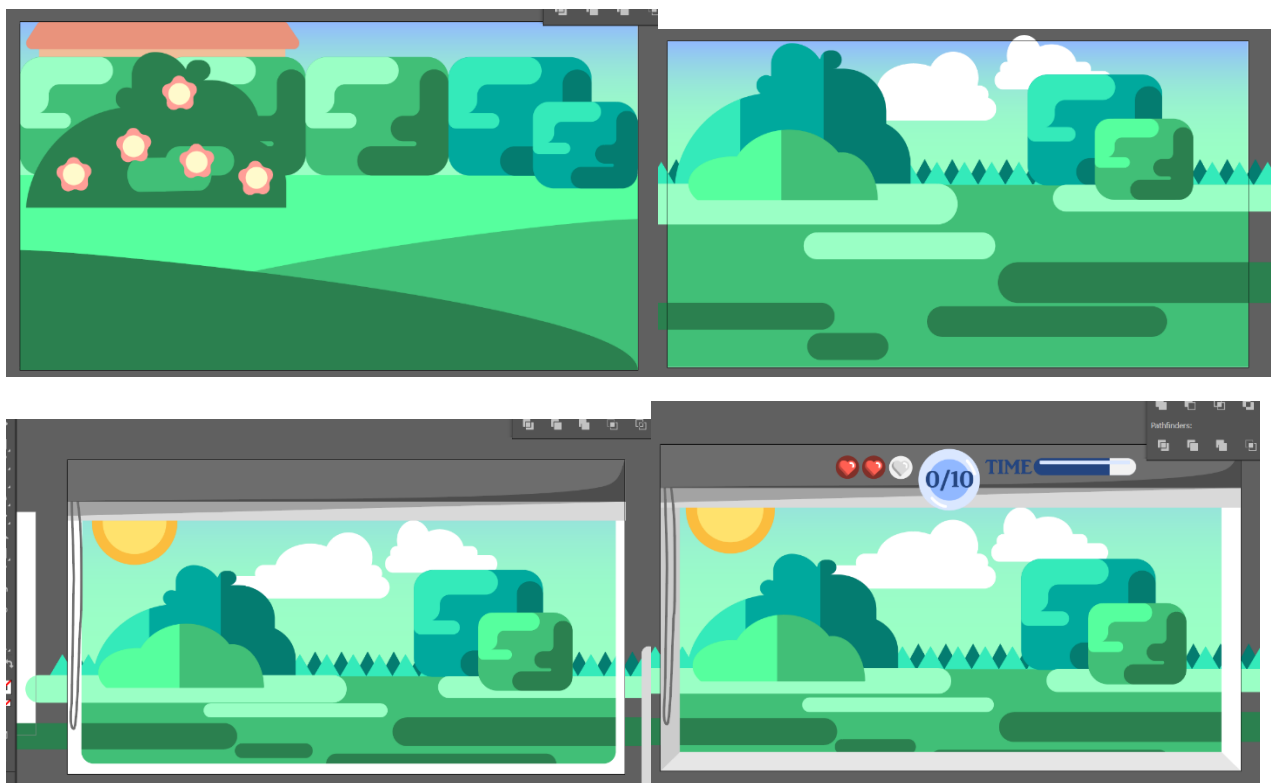
Allerførste skitser i forbindelse med idédannelse (jeg endte med ikke at have personen med på spilskræmen):



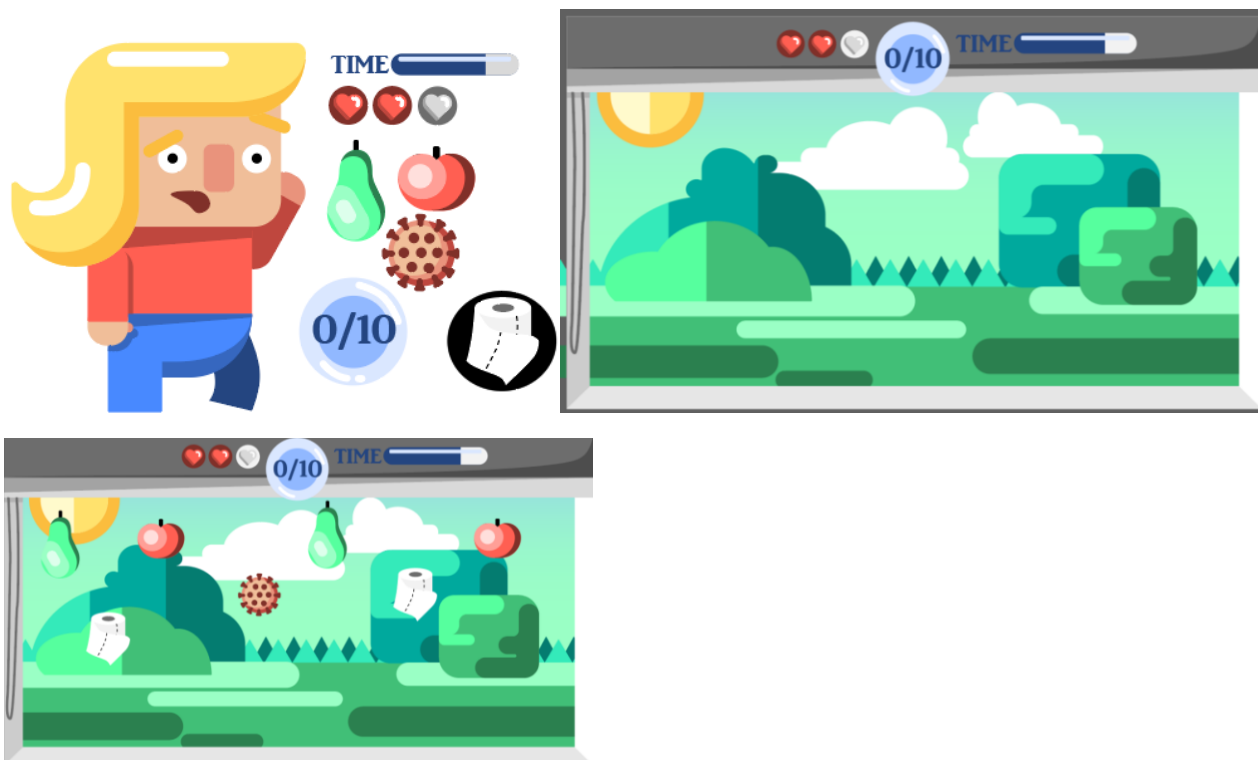
Skitser inspireret af inspirationsspillet:



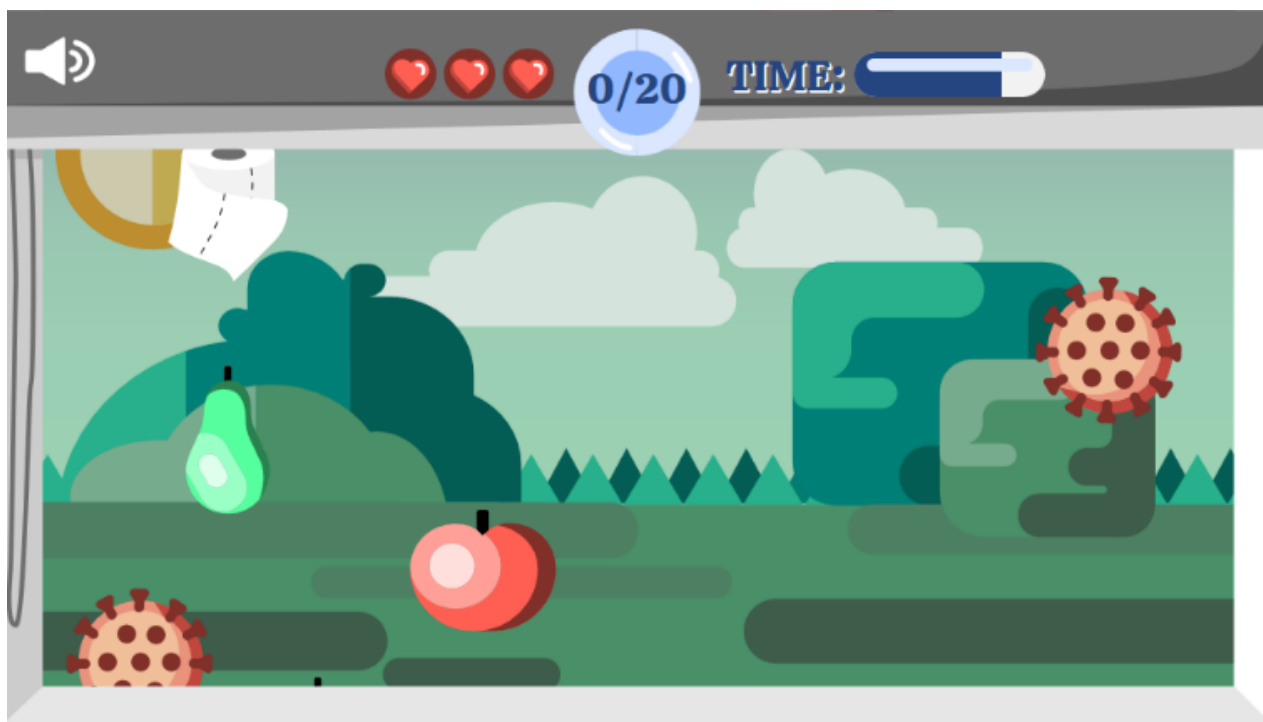
Digital design proces for baggrunden:



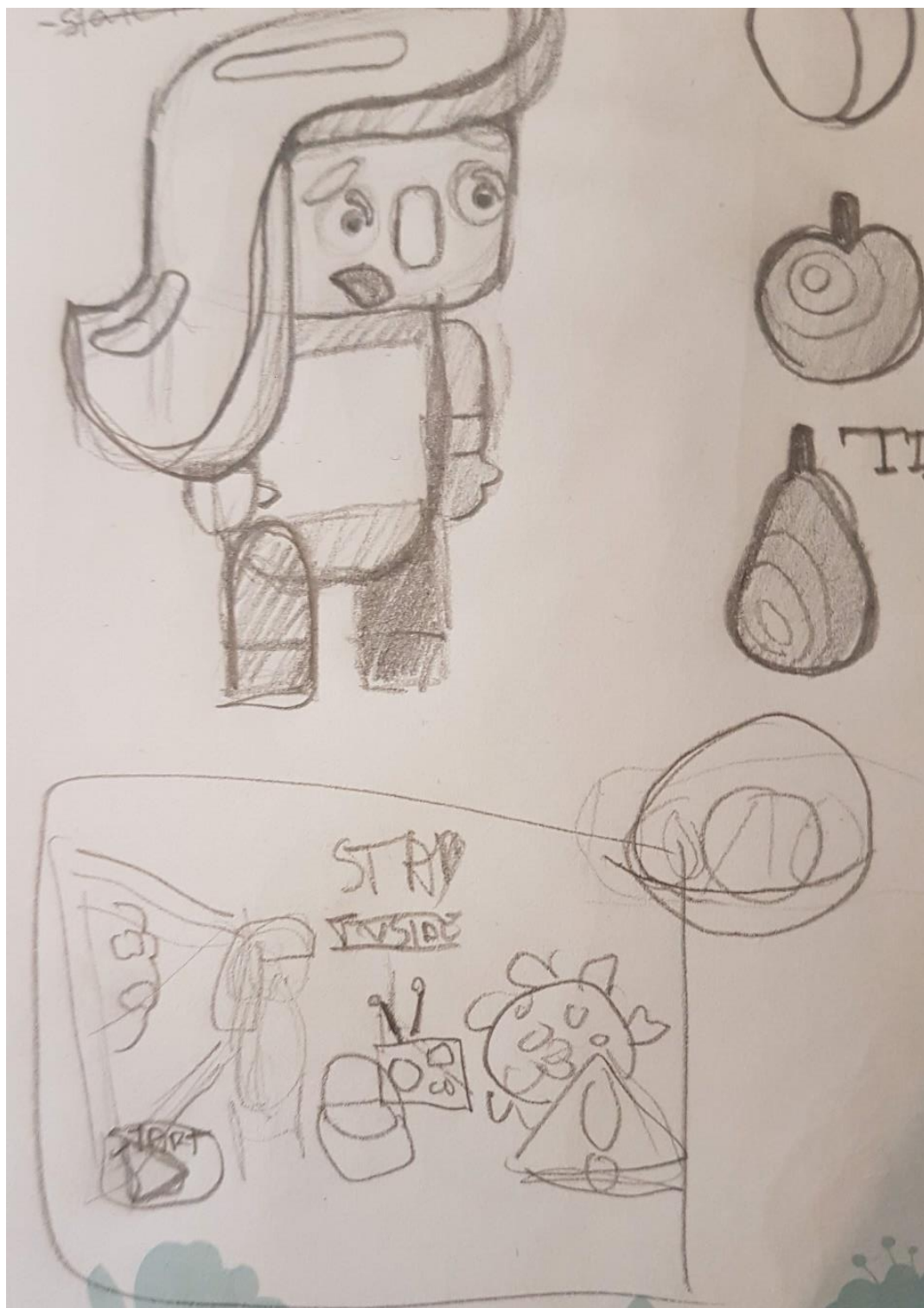
Første udkast til design:



Efter kritik toned ned jeg farverne på baggrunden på min spilskræm for at skabe mere drama og kontrast til spilelementerne:



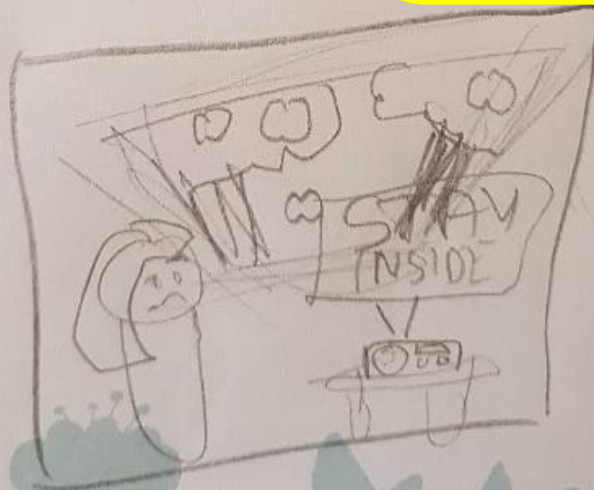
SKITSER TIL START-, VINDER- OG TABERSKÆRM:



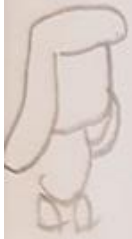
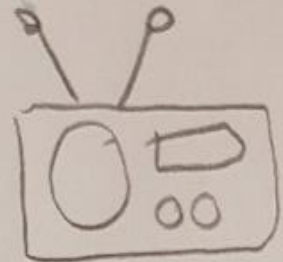
STAY
INSIDE



STAY
INSIDE



STAY
INSIDE



Første udkast til logotype:

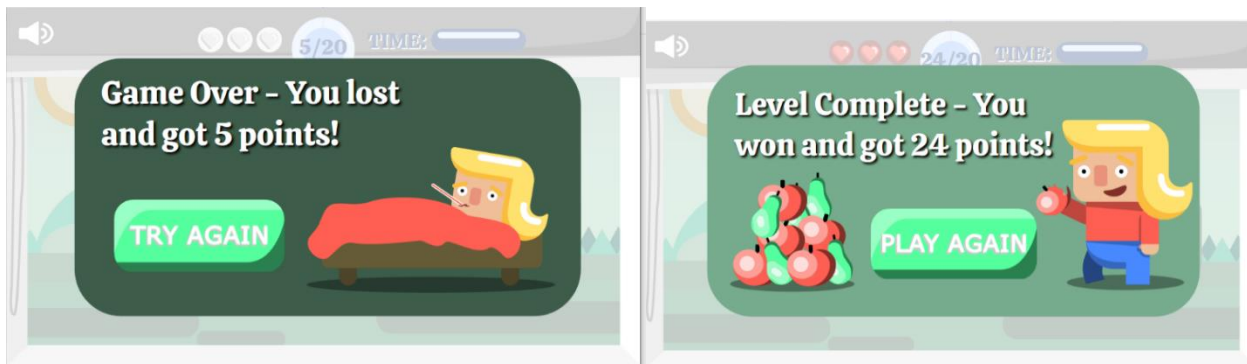


'STAY' er lavet udelukkende med firkanter med afrundede hjørner. Og 'INSIDE' er en Sans Serif font, hvor det først i er blevet trukket ud.

Endelig startskærm:



Endelige taber- og vindarskærm:



STATE MACHINE DIAGRAM:

State Machine Diagram Spil af Sarah Frederiksen

