

HVEM: STINE AAGAARD

NAVN PÅ SPIL: FISHERMAN

LINK TIL MIT SPIL:

http://stineaagaard.dk/kea/03-animation/fisherman_spil/index.html

PITCH PÅ SPIL

“Fisherman” er et spil som forsøger at kommentere på den barske realitet om forureningen af havet på en børnevenlig måde. Spillet er ment både til små og store børn, men kan også nydes af voksne pga dets virkeligheds prægede plot

En fiskermand og hans søn er trætte af forureningen i havet forusaget af plastik og beslutter sig for at gøre noget ved sagen

Man spiller sønnen som bliver sendt ned i havet med et net og skal samle så meget plastik som han kan. Man skal også samle bobler så han kan blive dernede i længere tid. Men pas på for rammer du brændmændene så mister du et liv. Samler du heller ikke nok bobler så mister du alle liv og så er det game over.

GAME DESIGN – UDVIDET STYLETILE

STIL-INSPIRATION

stil inspiration karakterdesign: **Filmen Ponyo og japansk animation og manga art**



SCENE MED FIGURDESIGN

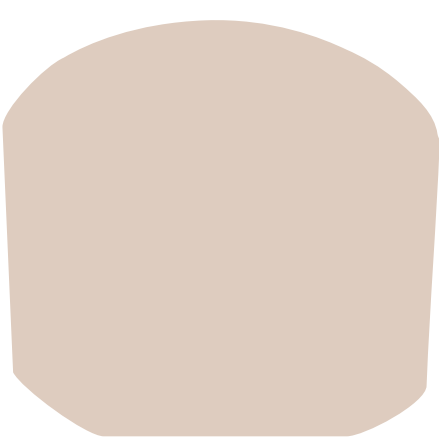
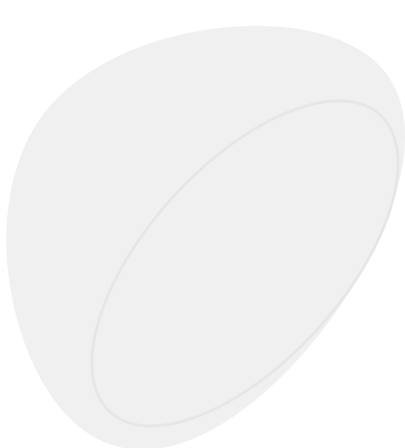


BESKRIVELSE AF FORM

Farverne er mørke/dystre og grum-sede i et forsøg på at portrættere et "urent" design. Tanken bag dette træk er at spillets plot drejer sig om forurening af havet og jeg ville gerne have at stemningen derfor var en derefter.

Formene der er brugt i figurdesignet er simple afrunde figure der giver et meget rent look. Hvilket afbalancerer kombinationen af de "urene" farver meget godt.

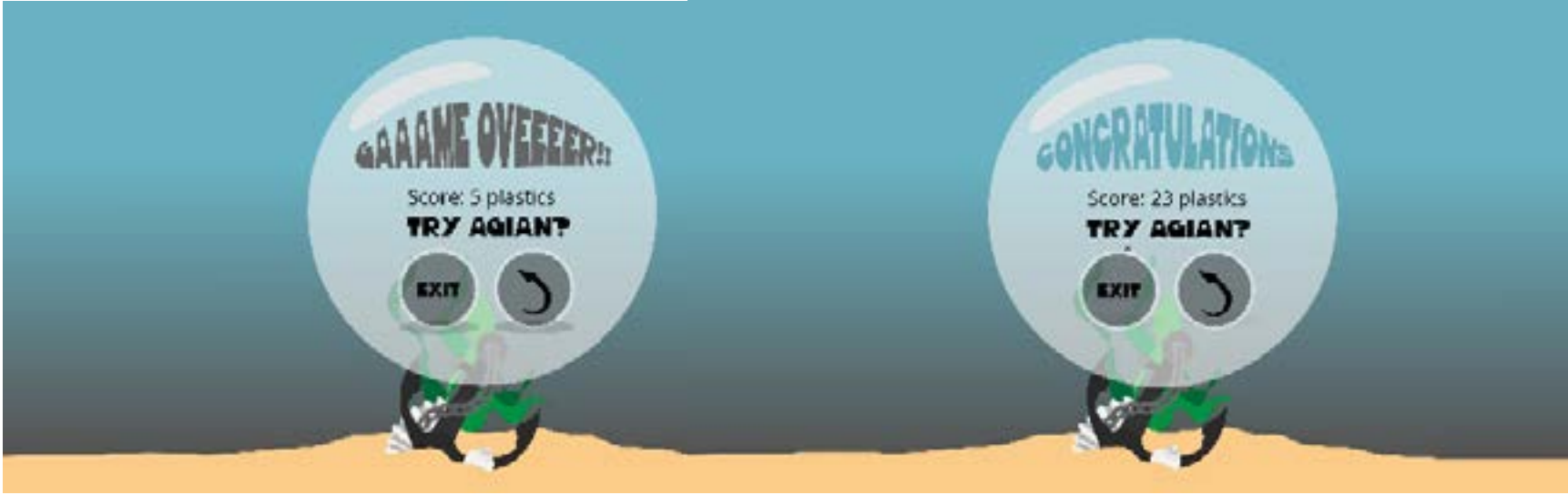
GRAFISKE ELEMENTER, DER VISUELT BESKRIVER DEN FORMGIVNING DER ER BRUGT:



TITELSKAERM OG SLUTSKAERM



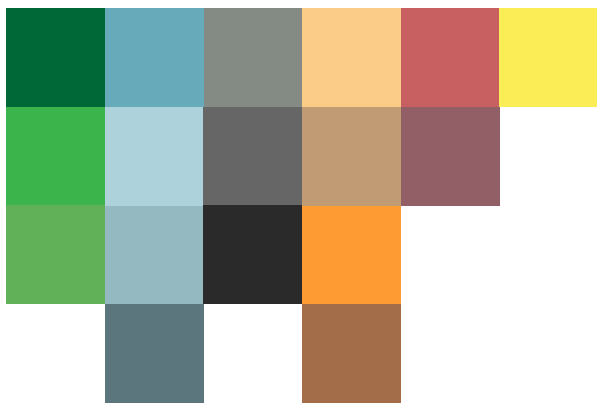
Titelskærm



Slutskærm: game over

Slutskærm: level complete

FARVER



TYPOGRAFI

Typografi brugt til alt i spillet: **Gorgeous Girls** (Google font)

UI-ELEMENTER

