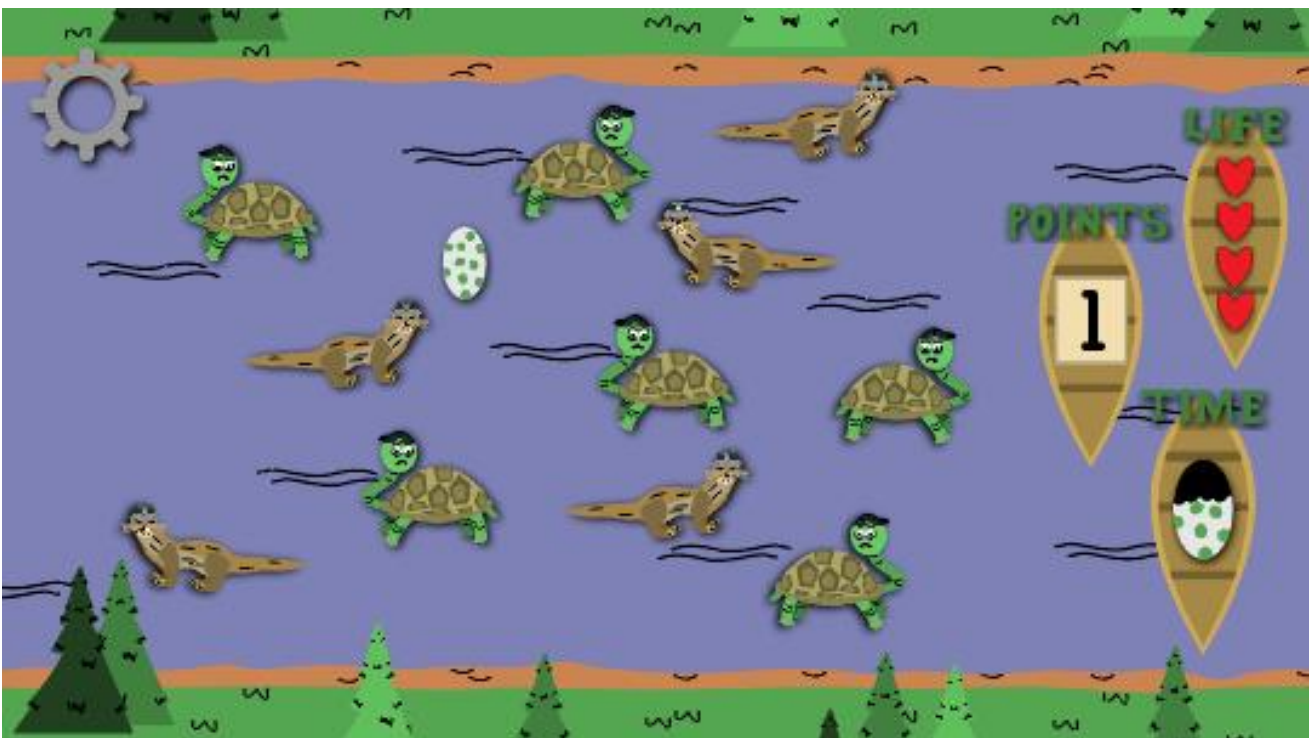


# Designdokumentation

Save The Turtles - Spil



## Indhold

<b>Kort beskrivelse af spilkoncept</b> .....	3
<i>Paperprototype</i> .....	3
<b>Aktivitetsdiagram for eget spil</b> .....	5
<b>Spil grafik</b> .....	6
Stil-inspiration .....	6
Designprocessen af spil grafik .....	9
Skister på figurdesign og titleskærm .....	9
Figur-design/rentegning .....	11
Titleskærm, typografi, ui-elementer & baggrund .....	15
Titleskærm v2 .....	21
Spilskærm .....	25
Slutskærme (Game over/Level Complete skærm) .....	27
Infoskærm.....	28
Mus.....	29
Farver.....	29
Feedback på min nuværende grafik (13-04-2021) .....	30
<b>Assetliste</b> .....	31
Figurelementer .....	31
Ui-elementer .....	32
Objekter.....	33
Baggrunde.....	34
Forgrund .....	36

## Kort beskrivelse af spilkoncept

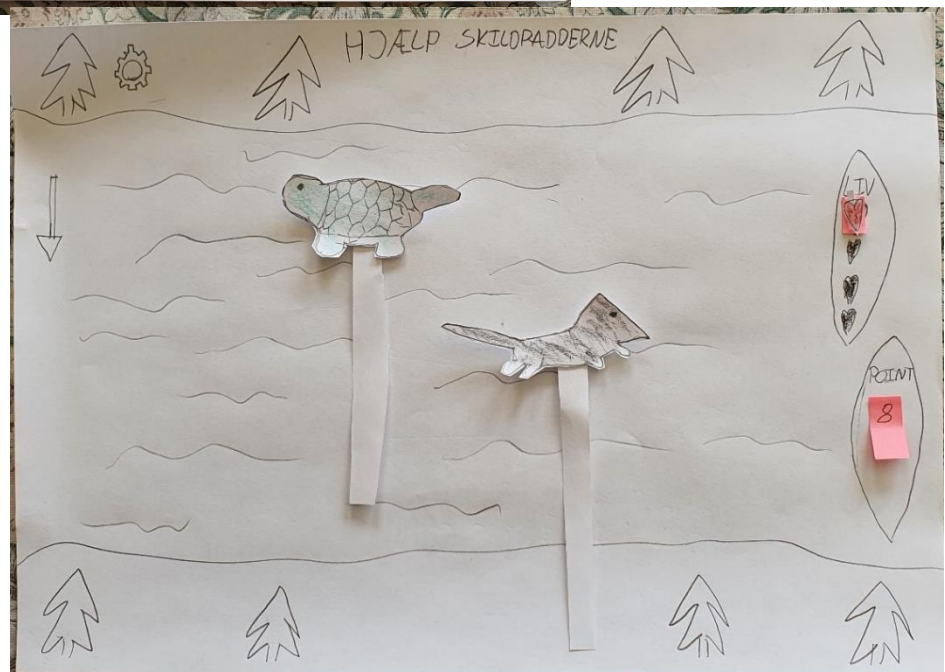
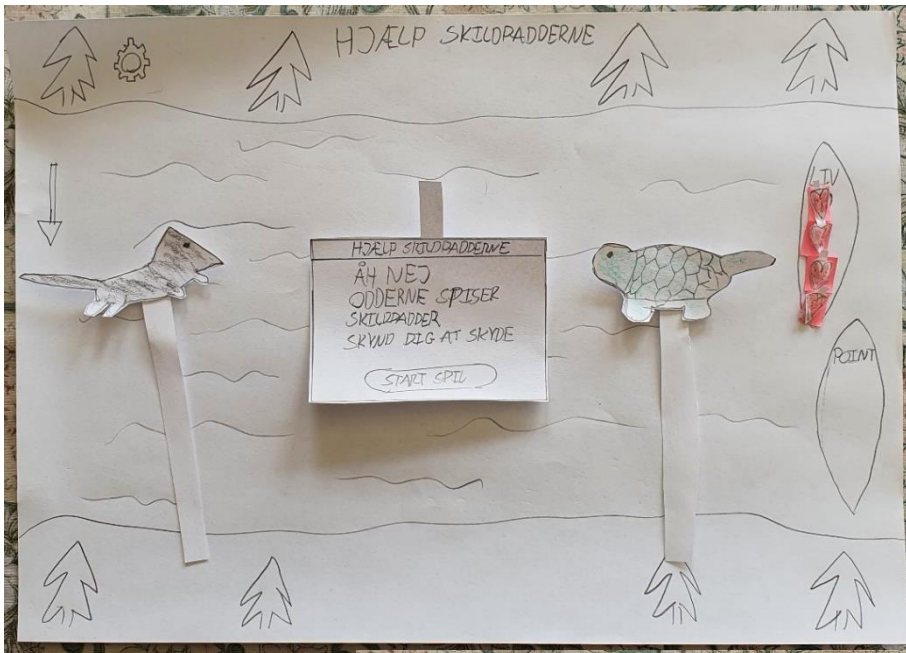
**Spillets navn:** Save the turtles

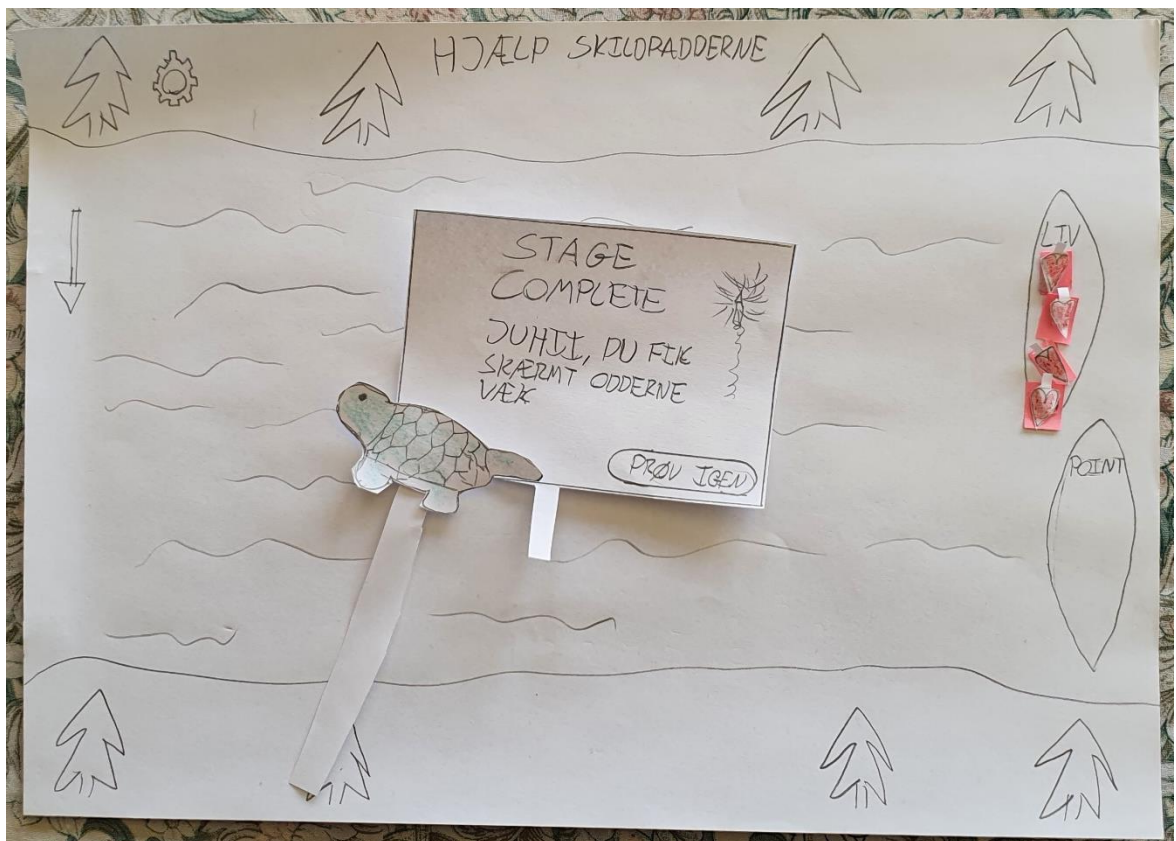
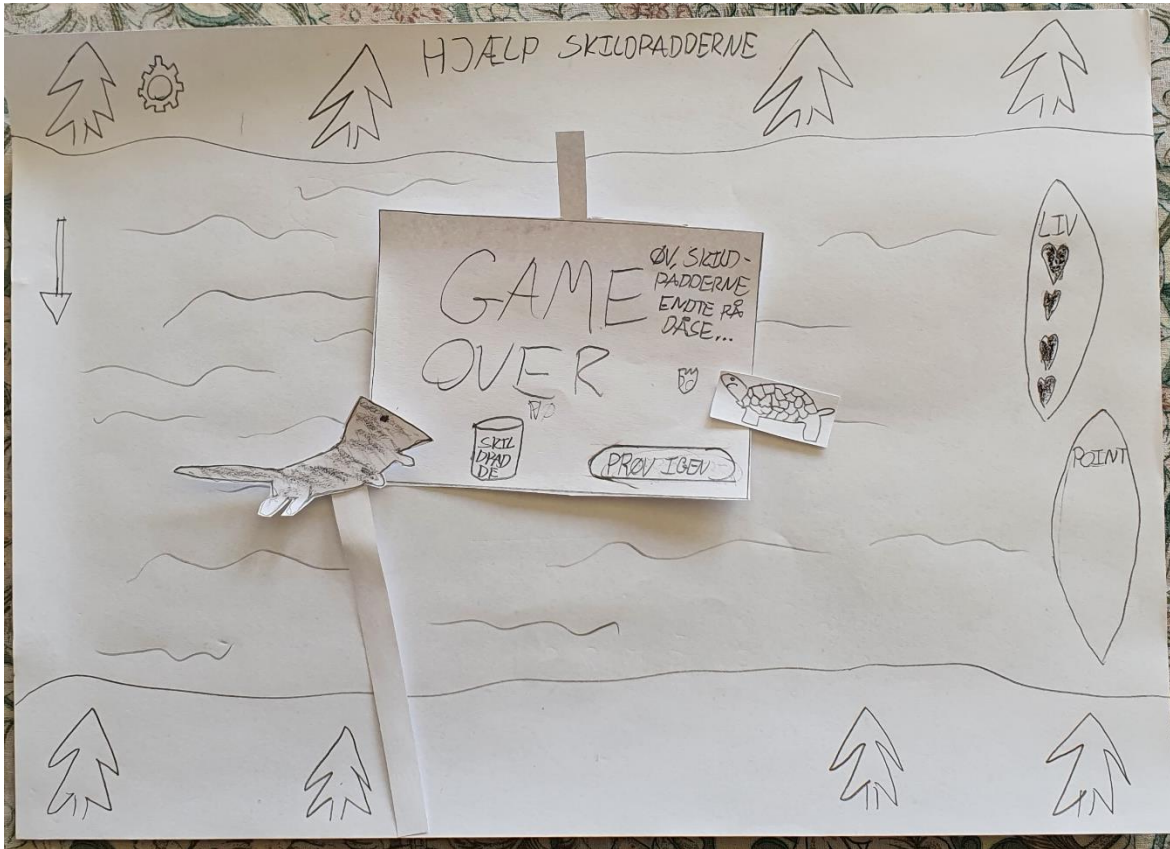
**Hvad spillet går ud på:** Skildpadderne skal krydse åen for at lægge æg, men odderne prøver at spise dem.

Hjælp skildpadderne med at krydse åen, ved at skyde 10 odder, fang æg og undgå at skyde skildpadderne

**Facts - Odder spiser skildpadder:** <https://www.moskusskildpadde.dk/438470279>

### Paperprototype



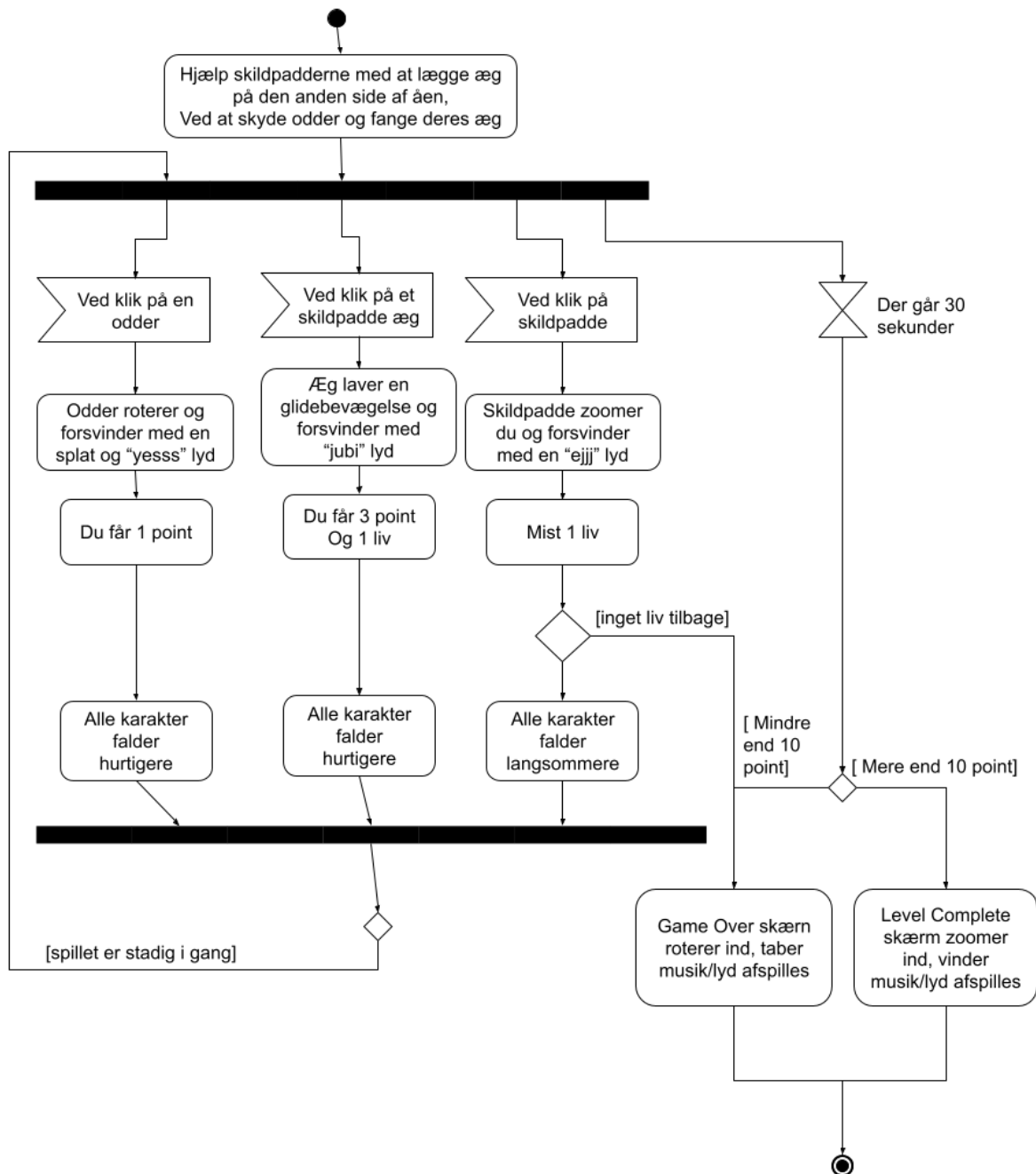


## Aktivitetsdiagram for eget spil

Dette er aktivitet diagrammet for, hvordan jeg ønsker mit spil skal fungere.

### Red skildpadderne / Save the turtles

07-04-2021 Magnus Nielsen

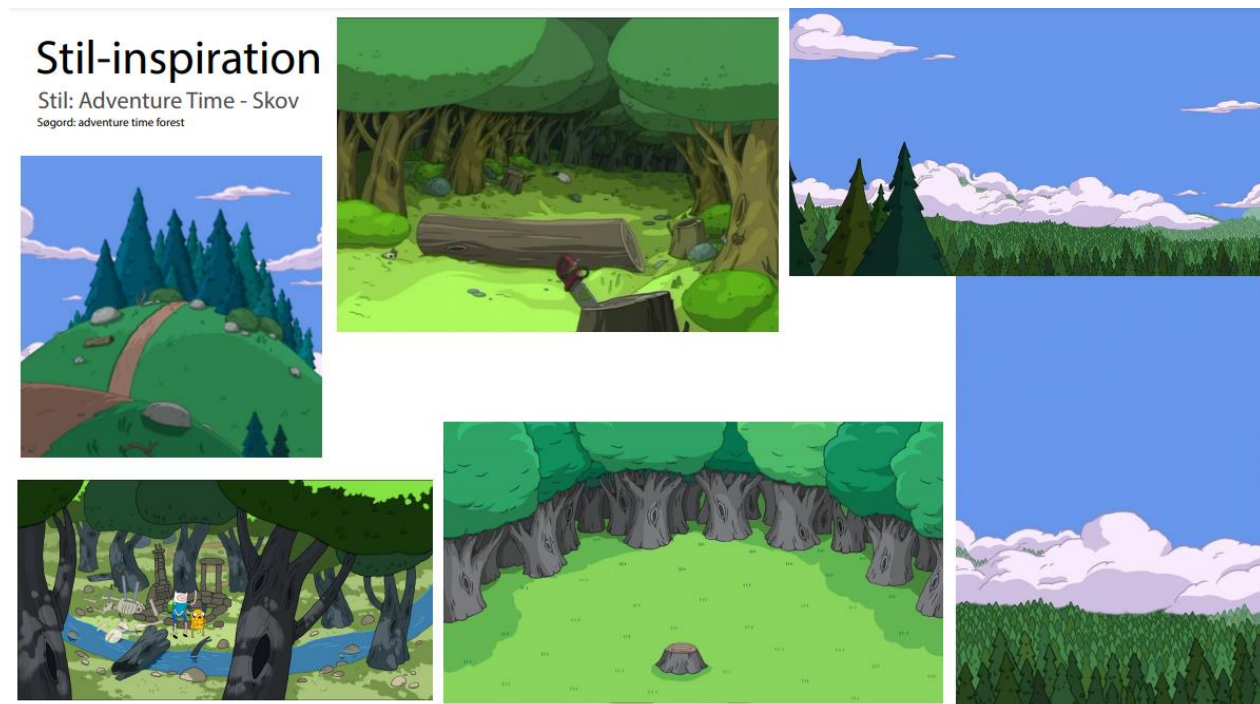
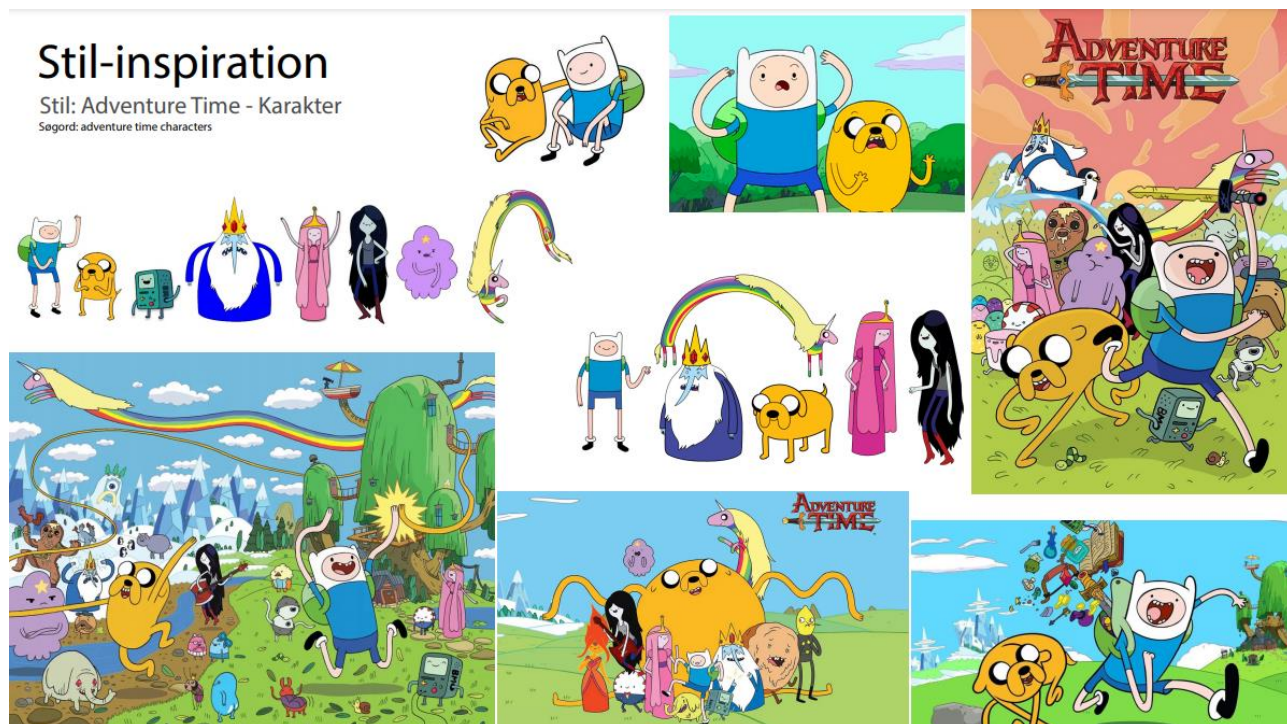


## Spil grafik

### Stil-inspiration

Her kommer en række billeder som, beskriver stilen jeg har valgt samt inspiration af dyrene fra virkeligheden. Skitserne kommer til sidst.

Min stil er inspireret af "Adventure time". Jeg har fundet inspirations billede af nogle af karakterer, skove og vand. Udover har jeg fundet inspirations billede af skildpadder, odder og skildpadder æg i forskellige af støbninger. Alle billederne under viser min inspiration.



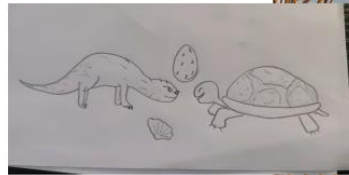
## Stil-inspiration

Stil: Adventure Time - Water  
Segord: adventure time water



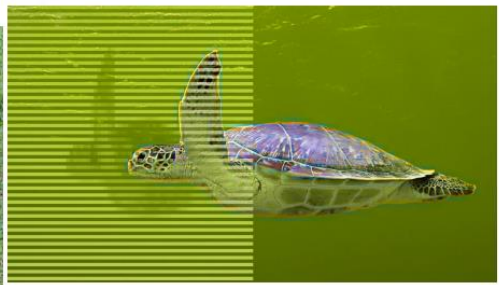
## Karakter-inspiration

Segord: odder



## Karakter-inspiration

Søord: skildpadder, skildpadde cartoon



## Objekter-inspiration

Søord: skildpadde æg, minecraft skildpadde æg, muslingeskaller





## Designprocessen af spil grafik

Skister på figurdesign og titleskærm

### Beskrivelse af karakterens former

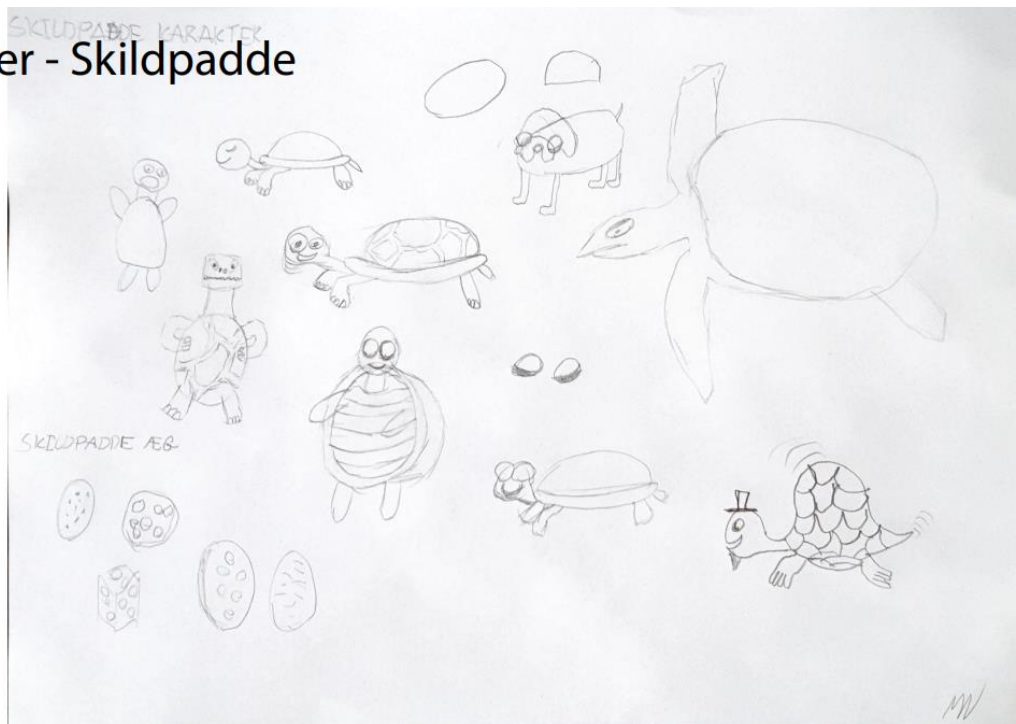
Skildpadde er en god karakter, jeg vil derfor gerne bruge en masse bouba, for at skabe en karakter, som man gerne vil hjælpe fordi, den virker sød og rar. Jeg har tænkt at bruge lange runde former i selve kropstrukturen, for at få bouba til at fylde meget i karakteren, og det passer ind i "Adventure Time" stilen, med lange former. Jeg har taget øjnene fra hunden "Jake", da det er noget som jeg forbinder med stilen.

Odder er den onde karakter, derfor vil jeg gerne fremhæve kiki, for at skabe en karakter, som er ond og led må andre. Jeg har tænkt man at bruge lange skarpe former, igen for at indbygget kiki i karakteren struktur. Jeg har tænkt at tage inspiration fra "Ice King" fra stilen, da han har mange elementer med kiki i.

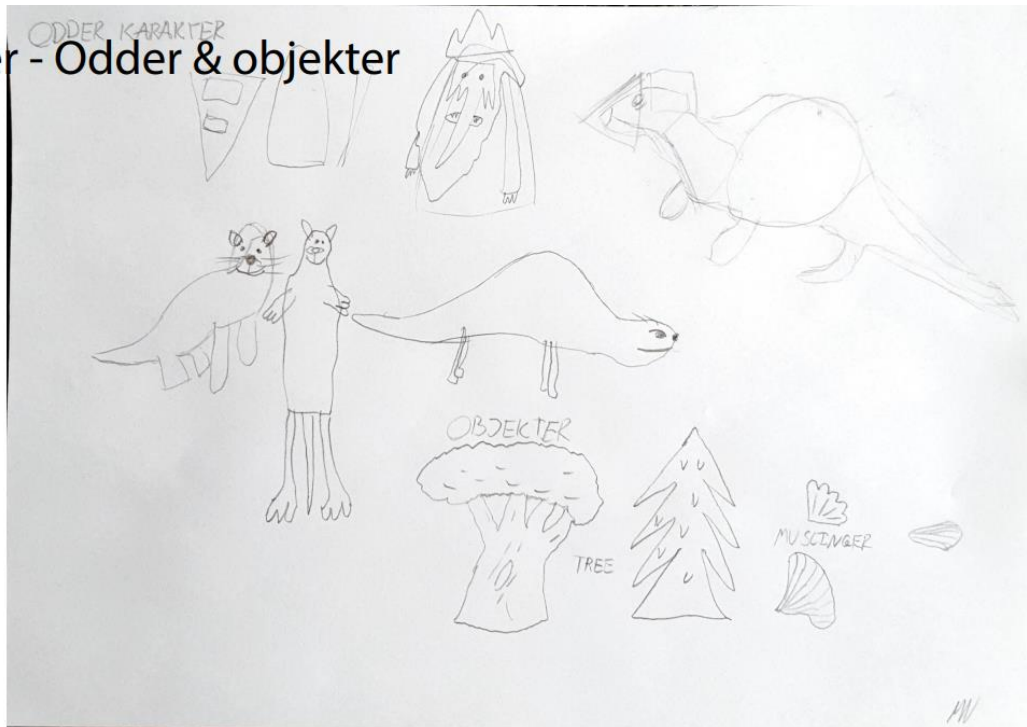
Ægget er den "karakter" man skal rede også fra odder, hvor jeg tænker den skal hovedsageligt bare være rundt med prikker.

Billederne under viser mine skister.

## Skister - Skildpadde



## Skister - Odder & objekter

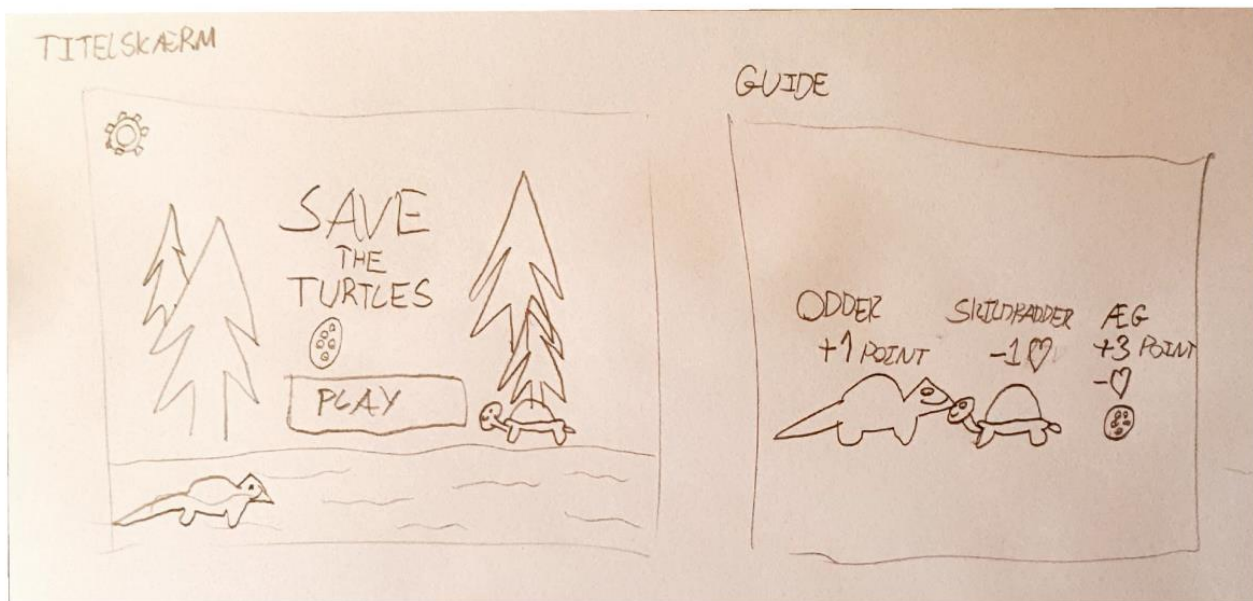


### Beskrivelse titelskærm

Titelskærmen skal fortælle en historie om, skildpadderne er bange for at odderne kommer og spiser deres æg, hvor det så er skildpaddernes mål at kryde åen, for at komme ligge æg, på den anden side af vandet.

Guiden skal fortælle, hvor mange point det henholdsvis giver at skyde en odder, en skildpadde eller fange et æg.

## Skister - Titelscreen & guide



Figur-design/rentegning

Billederne under at forklare hele min proces, til hvordan jeg kom frem til mine endelige designs.

# Skildpadde æg

Æg v1 - Her har jeg tegnet æg med grønne prikker

Æg v1.2 - Her har jeg sat prikkerne bedre

v1.2 - Her er der sat en outline på ægget, for at ramme "Adventure Time" stilen.

Færdigt æg

Farvepalette for ægget

Æg v2 - Forsøg med skildpadde i æg m.m.

Æg v3 - Forsøg med en anden skildpadde i æg

# Skildpadde ide 1

Færdige v1 med stroke

Første forsøg på en mund

Færdige v1

Eksempler på arme og negle

Der er ikke taget højte for farver  
Det er først senere der bliver det

# Skildpadde ide 2

v2 - prøvede at sætte en hat på

v3 - prøvede at tilføje øjene fra "Adventure Time" men da jeg havde glemt at slette de sorte prikker kom de med, som jeg synes gav et godt look.

v4 - øjne uden prikker, som jeg ikke synes fungerer ligeså godt som v3

v5 - Her er jeg leget med en lang hals, for at give skildpadden noget mere liv samt led i form af sorte linjer.

v6 - Hoved var meget tomt derfor lavede jeg en cap til hoved. Udover fik skildpadden også en tunge

v6.2 - I forhold til den glade v6 Så er v6.2 bange.

Farvepalette for cappen

# Skildpadde ide 2

v7 - Så lavede jeg om på bene da jeg ikke var tilfreds

v10 - Her prøvede at at give skjoldet en masse dybte.

v11 - Efter v10 fandt jeg ud af der skete for mange ting derfor gjorde jeg skjold mere simpel men med lidt dybte

v13 - Her er karakteren med outline både glad og bange

v9 - Her prøvede jeg at tilføje skæl til skildpaden

v12 - skælet var også for meget så derfor fjernede jeg det. Her er den færdige skildpadde karakter

v8 - Så fandt jeg farver som passede sammen, for at skabe noget harmoni og dybte i karakteren

v12.2 - Her er han bange

# Odder ide 1

v1 - Rentegnet odder

v2 - Da jeg synes v1, var mærkelig i formen, opdelte jeg odderen i former, samt prøvede at lave et ansigt og lave ben, men efter da kom jeg ikke længere fordi, jeg begyndte med odder ide 2

# Odder ide 2

v1.3 - Her lavede jeg hår. Men denne odder fungerer ikke

v2 - Jeg fant en odder og prøvede at rentegne den, for at forstå, hvordan odderen er opbygget

v1.2 - Rentegnet odder med ansigt, skarpe øje og nye ben

v3 - I en kombination fra v1 og v2, fik jeg tegnet en bedre kropsform. Udover kropsformen fik jeg lavet det hvide stykke på odderen, bag- og foreben samt sat ansigt på odderen med dele fra v1.2 og lidt nye ting.

# Odder ide 2

v4 - Her prøvede prøvede jeg at tilføje hår samt noget dybte med farvet, udover lavede jeg et nyt hvidt stykke, som skal følge kroppen.



v5 - Her er den nye hvide stykke sat på og der er tilføjet flere hår, og et hvidt stykke på hoved, fordi at skabe en mere realistisk dybte



v6 - Jeg fandt en farvepalette for odders skygger, som gav en masse dybte i karakteren. Udover farvelægning, fik jeg lavet nogle fod/klør, samt et tilpasset lyser stykke i hoved. Tilføjet flere hår, som er tilpasset kroppen.

v7 - Der var for mange hår på de sidste versioner, derfor er de fjernet og der er lavet få istedet. Ansigtet for få det look, som iskonger har i "Adventure Time" med øjebryene.



v7.2 - En trist version af odderen



v7.4 - Karakteren med outline både trist og farlig



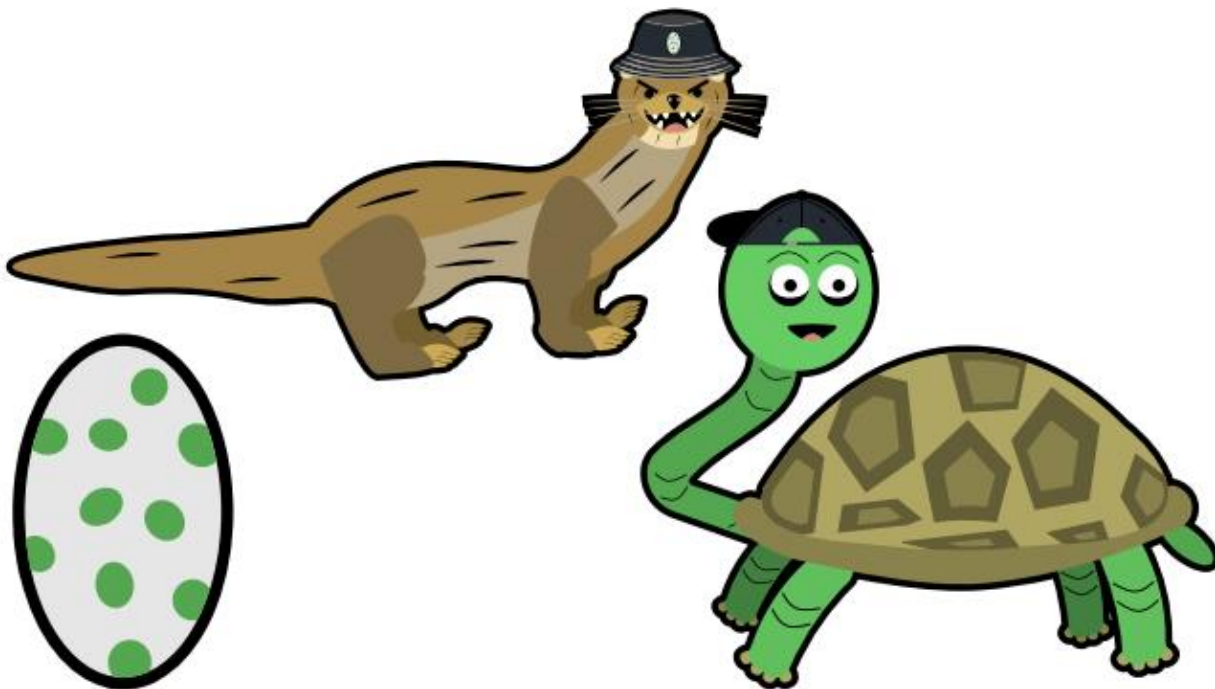
Inspiration - Bøllehat  
Tegnerens bøllehå



v7.3 - Da skildpadden har en hat synes jeg også odderen skal, derfor lavede jeg en bøllehat da odderen er en bølle



Færdige bøllehat - jeg har taget ægget fra tillgere og sat på hatten. Farvepaletten er den samme som cappen på skildpadden.





#### *Figur-design beskrivelse*

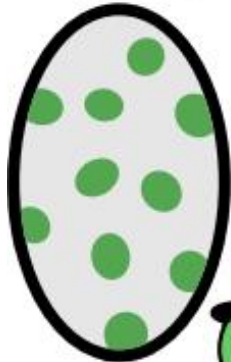
Mine færdige design af karakterer, er blevet mere eller mindre som jeg ønskede. Jeg har med hjælp fra mine skitserne og inspirations billeder, få sammen sat 2 karakter, som passer til delvis sammen. Jeg har ikke benyttet solid drawing, men i stedet skabt dybte med hjælp fra farver. De har begge fået en hat, da jeg synes skildpadden så mærkelig ud i hoved, derfor lavede jeg også en til odderen, for de passer bedre sammen. I hattene er der også brugt lidt bouba og kiki, men en sjov ting er at, odder har en bølgehat på, som passer til historien.

Titelskærm, typografi, ui-elementer & baggrund

Da jeg startede med at lave min titelskærm, tog jeg udgangspunkt i min skitse, hvor jeg først satte mine karakter ind på mit artboard. Efter fandt jeg en font til tekst og en anden til tal.

- Chennai Slab Medium (font til tal): <https://fonts.adobe.com/fonts/chennai-slab>
- Adventure Time (font til tekst): <https://fontmeme.com/fonts/adventure-time-font/>

# Udgangspunkt



Save  
The  
Turtles

Play



## Font

Link: <https://fontmeme.com/fonts/adventure-time-font/>

**SAVE  
THE  
TURTLES**

**PLAY**

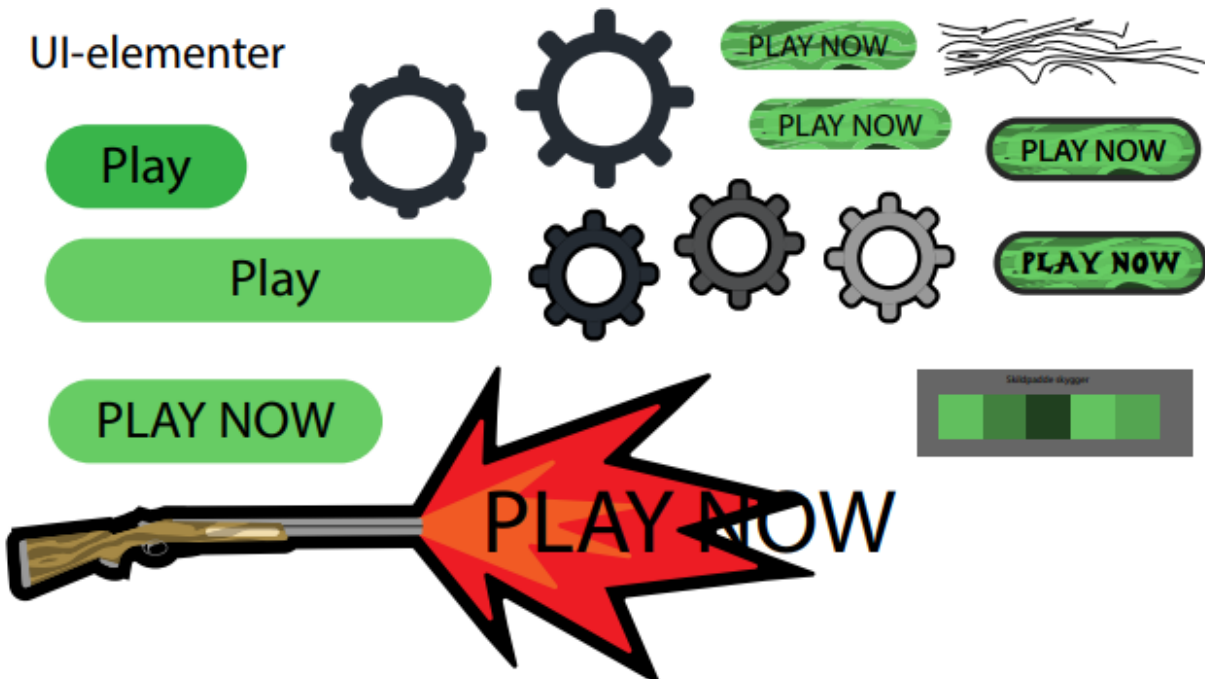
Jeg begyndte på UI-elementerne, hvor det startede som en grøn knap, men jeg ville gerne give brugeren følelsen af man faktisk skød odderne, så derfor lavede jeg et haglgevær med hjælp fra en masse inspiration. Dog, brugte jeg ikke haglgevær, indtil version 2. Indstiller knappen blev et tandhjul, ligesom på skitsen.

### Riffel-inspiration

Søgeord: riffel png, tree gun handle cartoon, shot from gun png



### UI-elementer

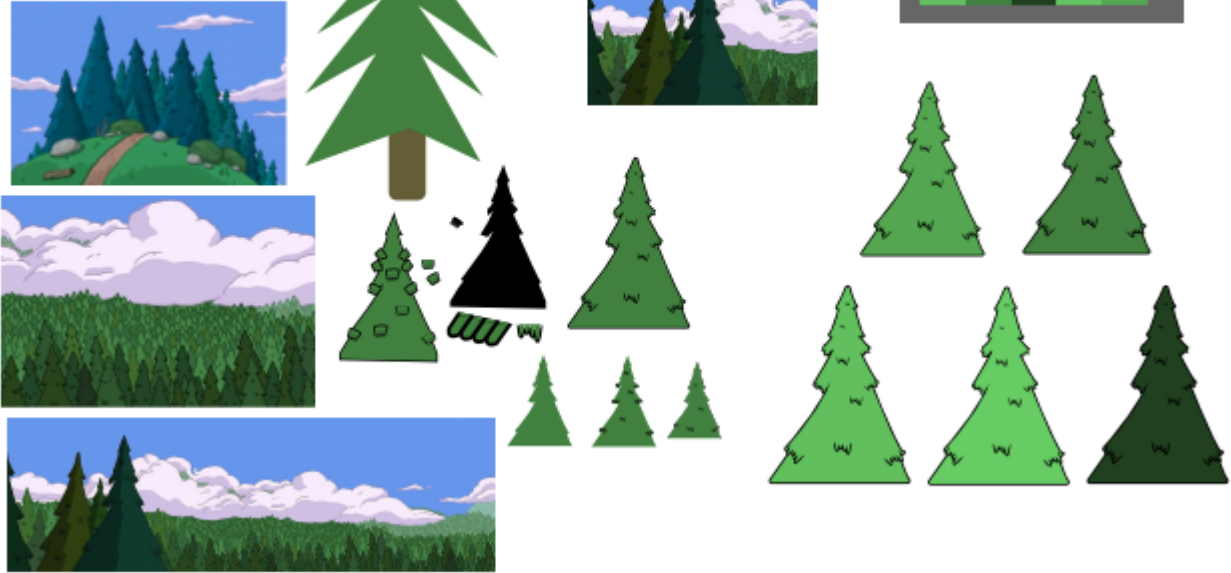




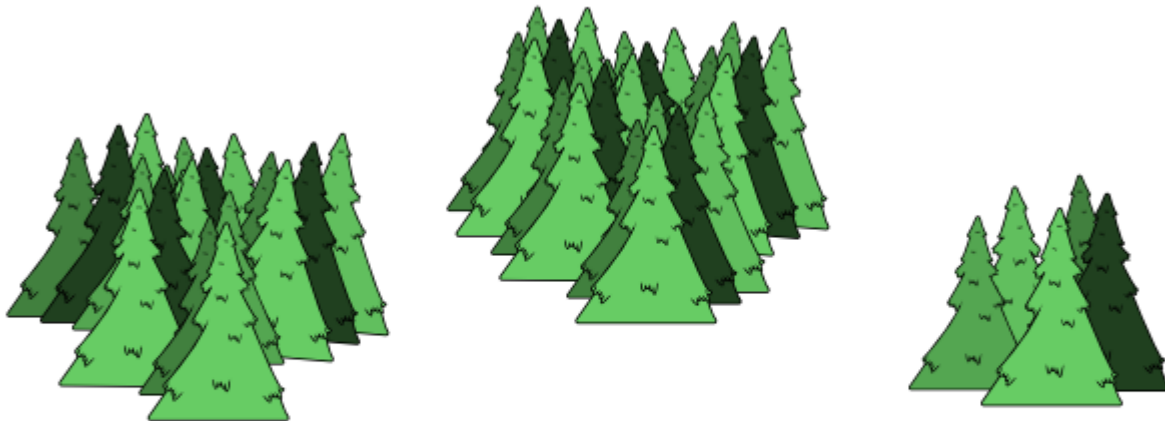
Efter tog jeg et billede af, et træ fra "Adventure Time", og tegnede et træ med pentool. Så tegnede jeg blade, for at få effekt af det er et træ.

## Skov-inspiration

Stil: Adventure Time - Skov  
Sagord: adventure time forest



## Skov-inspiration

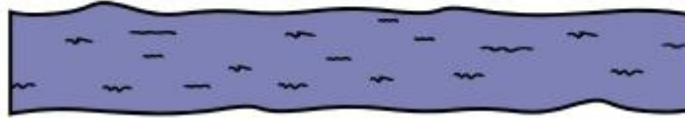
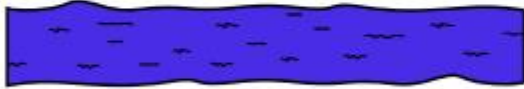


Med vandet tegnede jeg nogle streger med pentool, og satte en blå baggrund bagved, for at lave vand.

Skovbunden tog jeg meget inspiration fra stilen, her lavede jeg buler i jorden, græsstå, sten og blade. Alt dette blev sat ind med en passende farve.

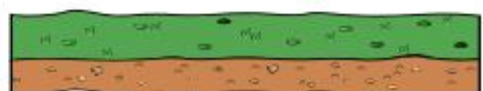
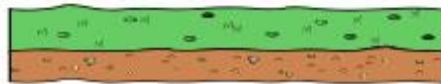
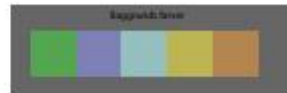
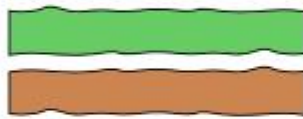
## Vand-inspiration

Stil: Adventure Time - Water  
Søgend: adventure time water



## Skovbund-inspiration

Søgend: adventure time characters



Himmelen er tegnet med samme udgangspunkt som vandet og skovbunden.

Med alle de ting tegnet og designet, satte jeg det hele sammen, og fik min første version af titelskærm digitalt. Jeg lavede 2 forskellige version, hvor jeg fandt ud, mine farver ikke passede ind, derfor fandt jeg nogle nye. Dermed er min titelskærm færdig.

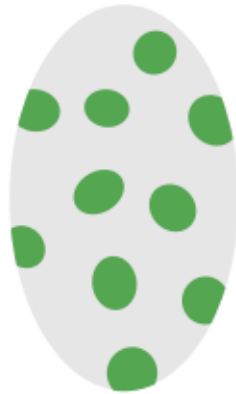




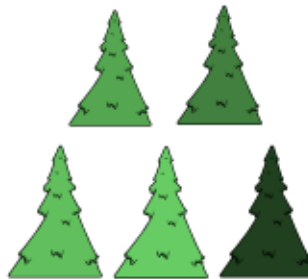
### Titelskærm v2

Efter jeg havde lavet den første titelskærmen, var jeg utilfreds, derfor gik jeg i gang med at lave en forbedret version. Jeg har genbrugt mange af de ting som jeg er designet. Dog er der store forskelle på denne titelskærm, at jeg har fjernet alle outlines. Jeg har på mine knapper anvendt en blur effekt, for at den bliver pæn, så bruger jeg en idé om, hvor de skal klikke henne.

## Assetlist - Karakter



## Objekter

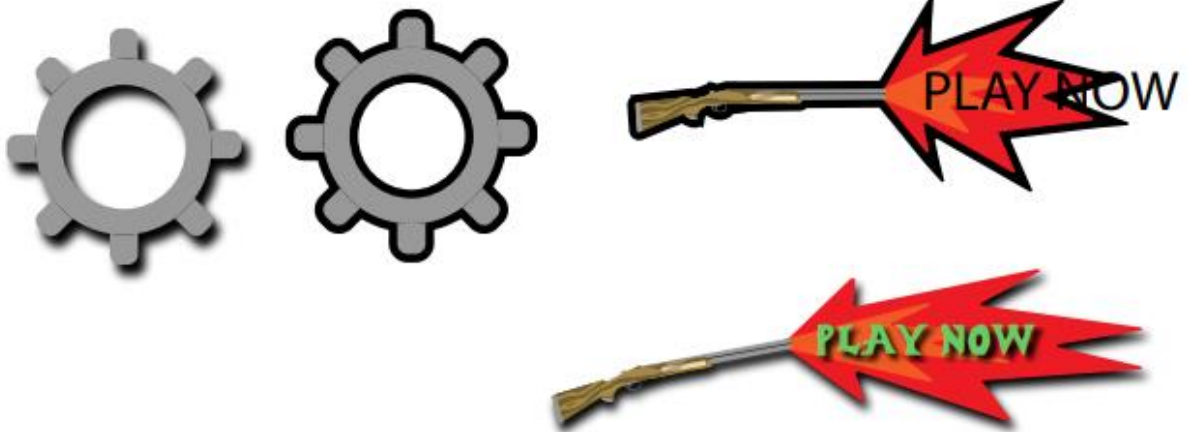


## Assetlist - Tekst

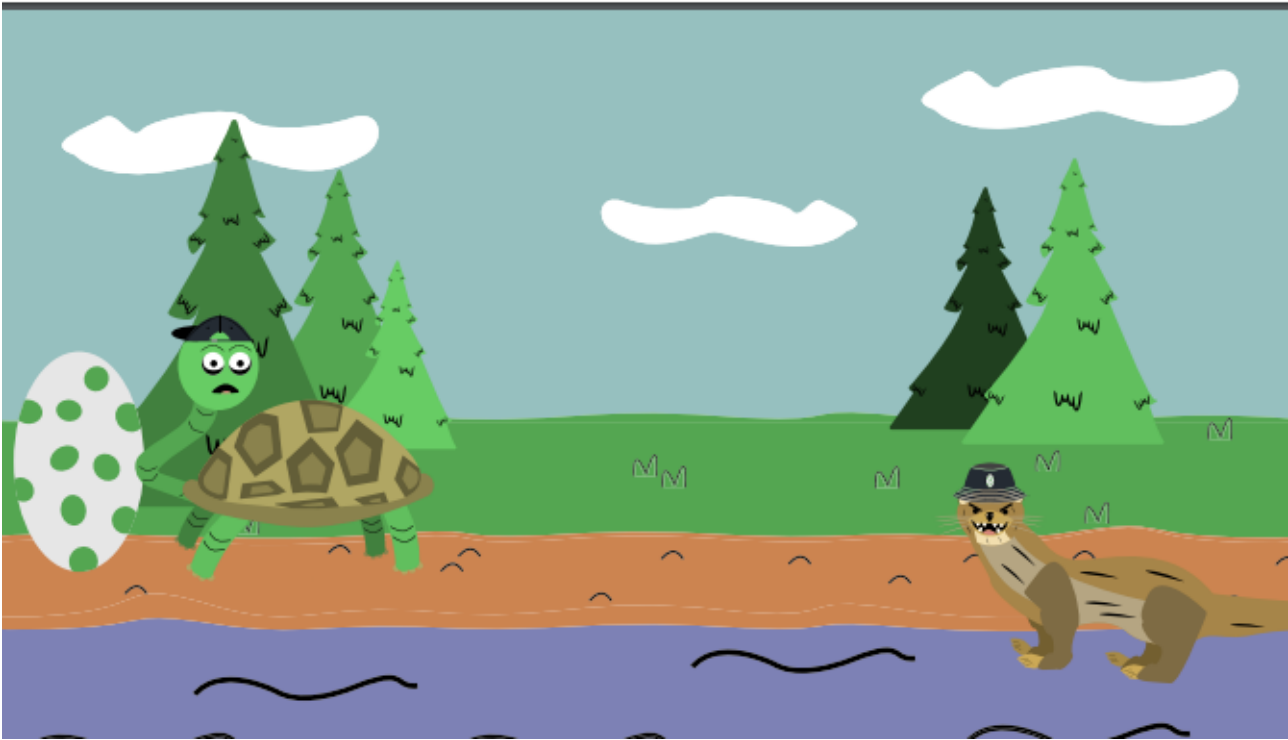
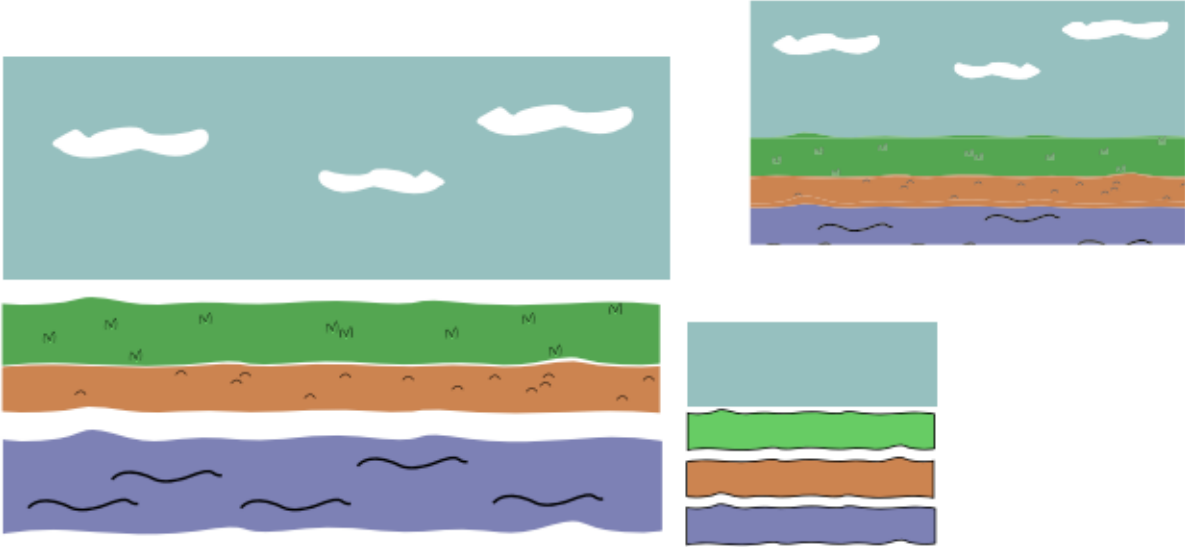
# SAVE THE TURTLES

---

## UI-elementer



# Baggrunde







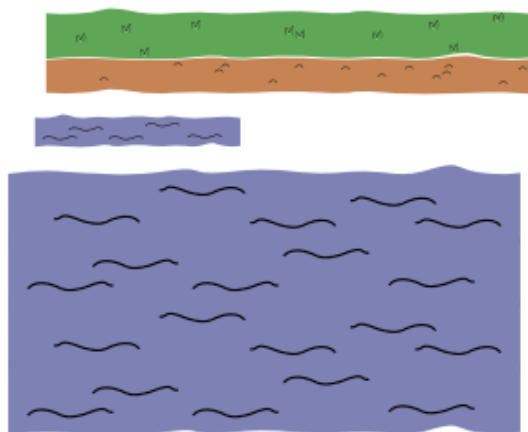
## Spilskærm

I min spilskærm ville jeg gerne have man så det hele oppefra, som man kan se på min Paper prototype. Jeg har genbrugt selve min baggrund fra titelskærmen. Det nye jeg har designet til spilskærmen, er både, liv, timer og blur effekt på karakterer.

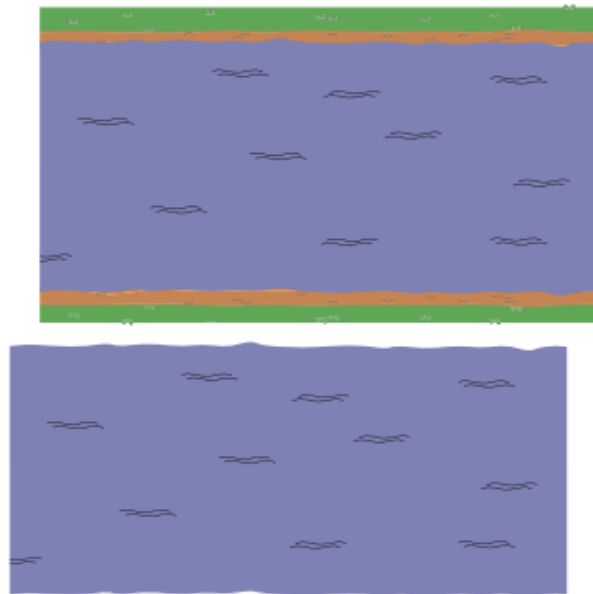
Livene, points og tiden har sin egen båd, livene og timer ægget har en blur effekt på for at det skiller sig lidt ud fra baggrunden. Karakterer har få en blur effekt, så igen, de skiller sig ud fra baggrunden.

## Baggrunde

Dette er hvordan nogle billede fra hvordan jeg kom frem til den endelige baggrund



## Endelige baggrund

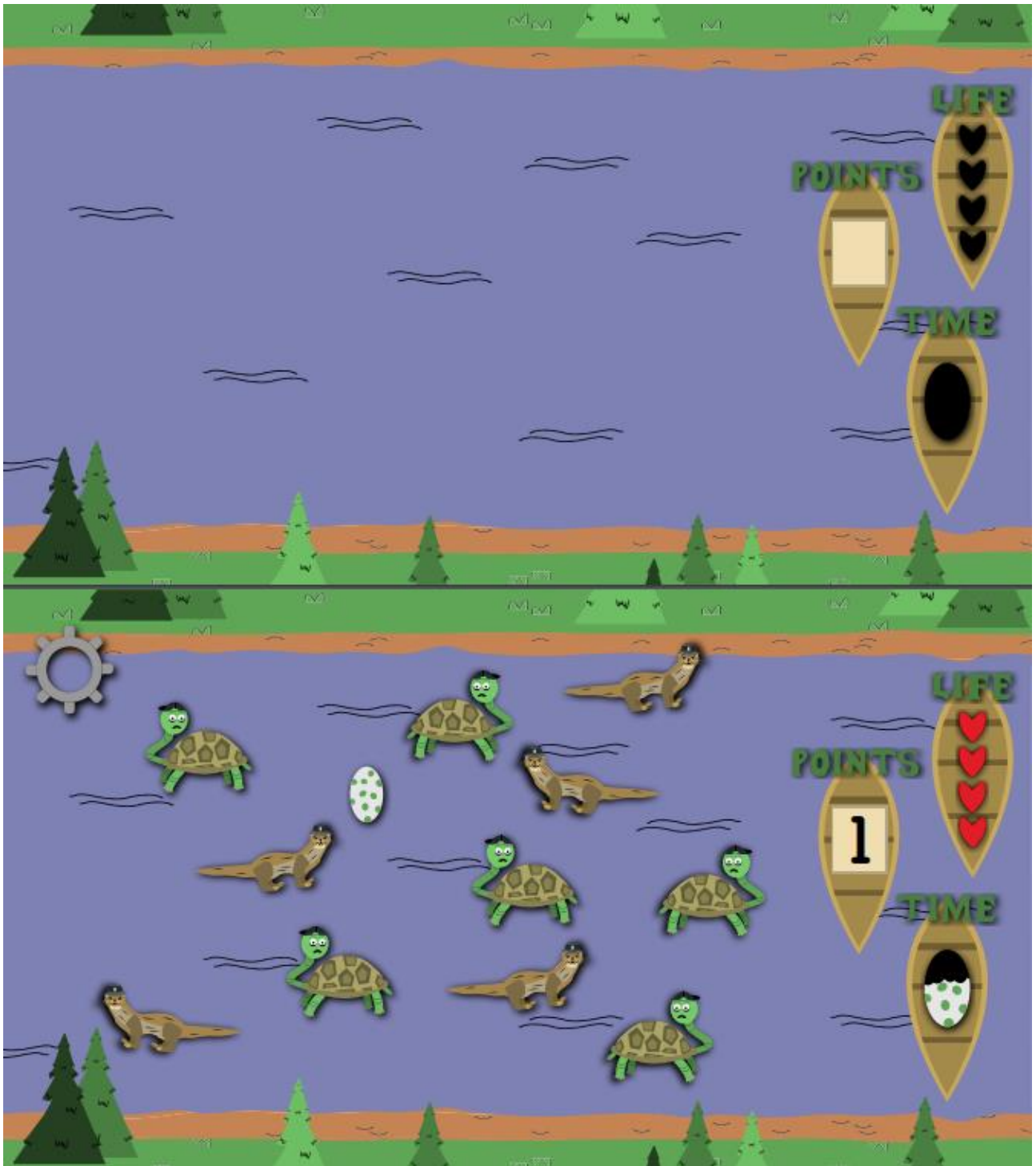


## Liv, tid og points

Min idé var at lave både til liv, tid og points.  
Det man ser her er hvordan ens liv ser ud.  
Hvordan det ser ud når man får points  
(Font – Chennai Slab Medium (Til tal):  
<https://fonts.adobe.com/fonts/chennai-slab>)  
Tiden er syboliseret med æg, som forsvinder  
langsom væk, og ender med at blive sort,  
som betyder ens tid er løbet ud.

Karakterne: Skildpadde, Odder og æg.  
Har fået en blur effekt, for at skille sig ud  
fra baggrunden, så kan publikum også  
nemmere se hvad de skal trykke på.





Slutskærme (Game over/Level Complete skærm)

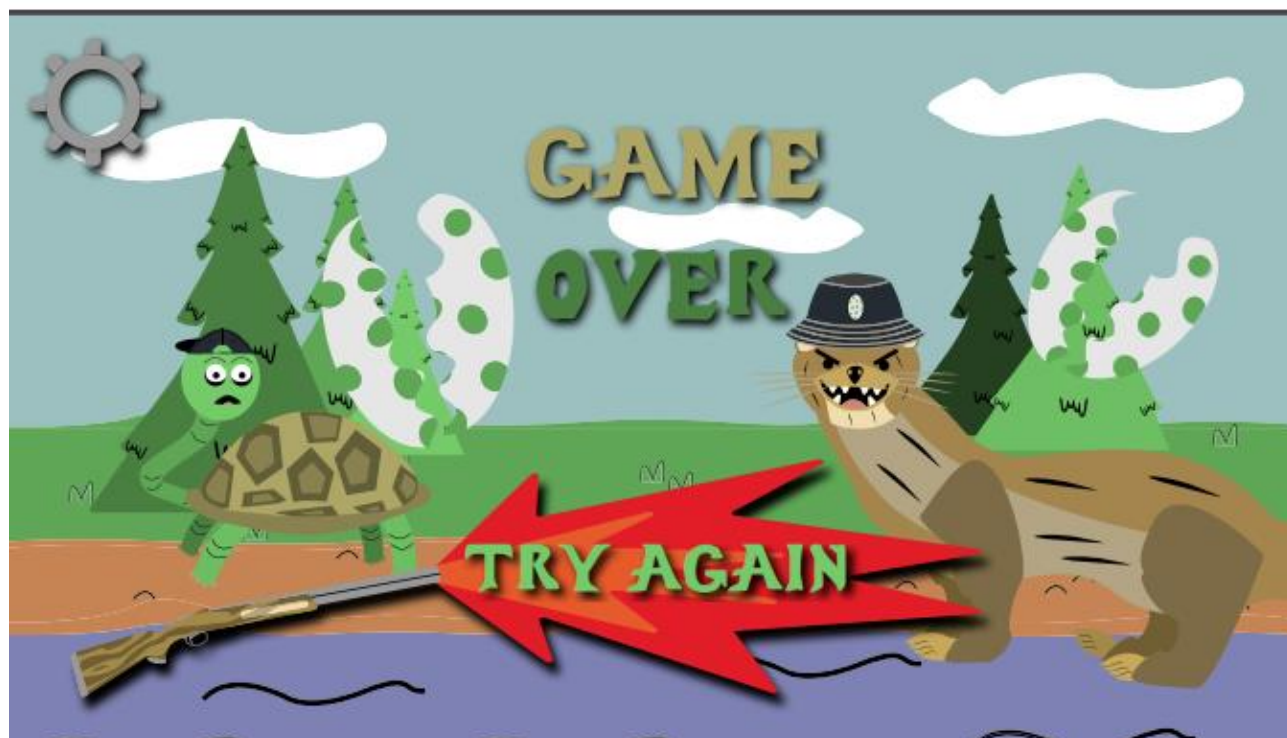
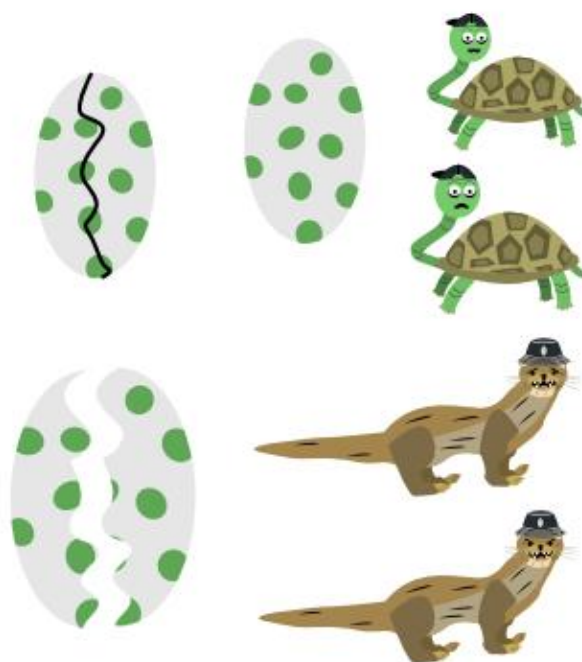
Game over og Level Complete skærmene er titelskærmen genbrugt, hvor overskiften er skiftet ud med game over eller level complete. Karakterer er gjort lidt større eller mindre, samt ændre ansigtsudtryk, for at vise og give følelsen af hvilken konsekvens det har at vinde eller tabe. Det eneste jeg har designet til slutskærmene er, et klækket æg. Billederne viser det hele, samt lidt forklarende tekst.

## Game over og Level Complete

Min idé var at genbruge titlescreen til at lave game over og level complete screens.

Game over screen ser man den farlige odder meget stort, æggene er klækket da odderen har spist indholdet, skildpadden ser bange ud, og er igang med at flygte.

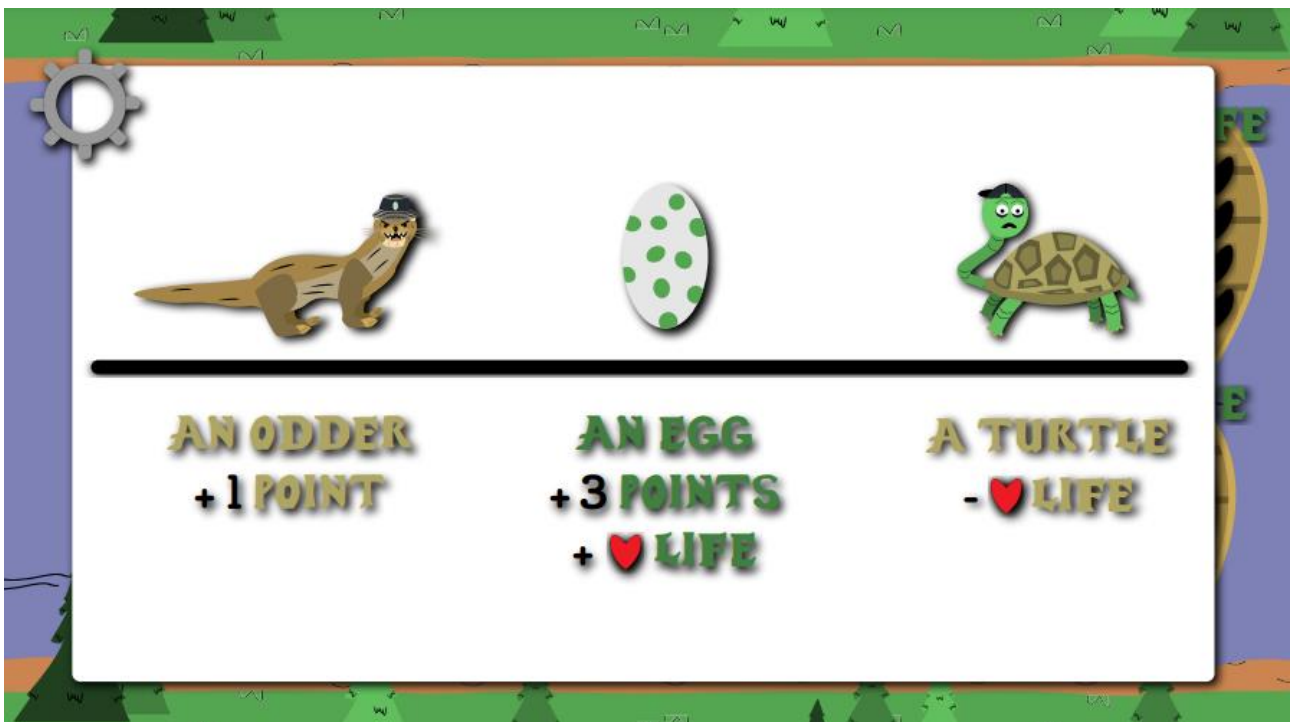
Level Complete screen ser man odderen er trist/bange og ved at stikke af, for ikke at blive skudt. Skildpadden er glad, og ægene er helt (danse måske).





### Infoskærm

Infoskærmen, er lavet efter min skitse med guiden. Jeg har brugt symboler og tal, grunden til dette er fordi, jeg ville lave en guide, hvor de ikke en gang behøver at læse teksten. Jeg har designet efter man ser de sorte tal og de røde hjerter, og godt kan regne ud af hvad symbolerne betyder, dog skal dette testes først.

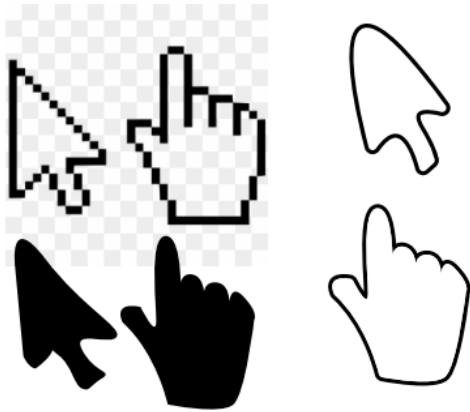


## Mus

Musen har jeg prøvet af lave med bløde former, for at ramme stilen, spillet forgår i.

# Mouse

Søgeord: mouse clicker png

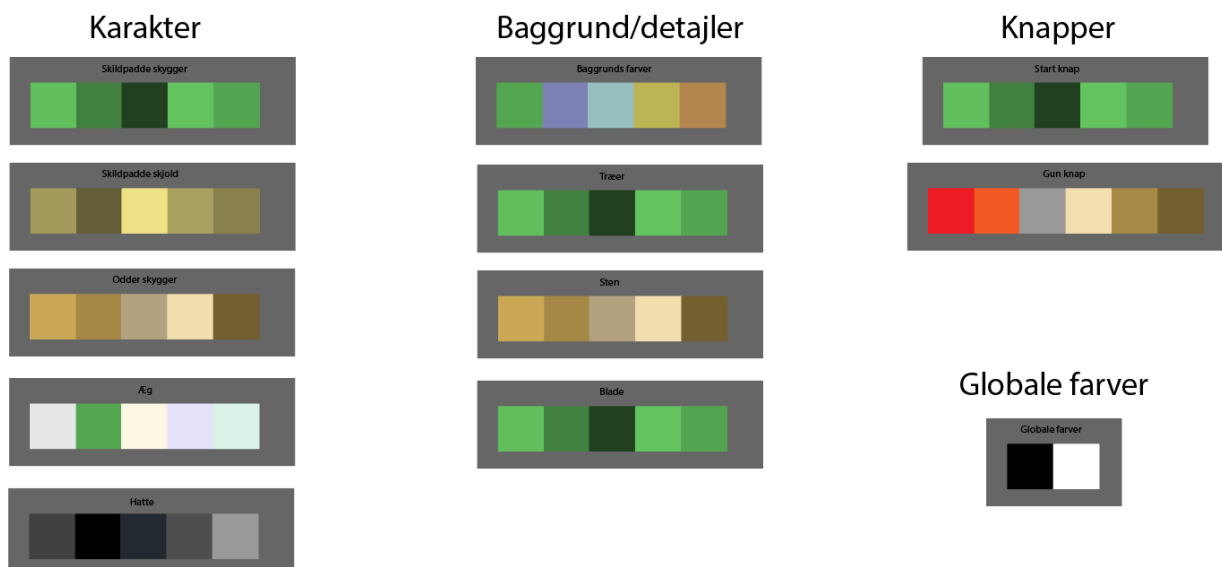


## Farver

Farverne udgør meget i mit design, da det er den eneste måde jeg kan skabe dybte, da jeg har valgt at fravælge outlines. Jeg har brugt farveharmonier som er analog, komplementær, triade. Den eneste jeg ikke er sikker på, er i harmoni er gun knap, da jeg ikke har kontrolleret det. Mange af farvepaletterne er genbrugt igennem designet, for at samme en rød tråd i hele designet.

Billede under viser mine farvepaletter, som jeg har fundet med adobe color wheel.

# Farvepaletter



[Feedback på min nuværende grafik \(13-04-2021\)](#)

Den 13-04-2021 lavede vi peer to peer, i vores gruppe. Billeder under forklarer feedbacken jeg fik.



Jeg skal også arbejde lidt med mine farver, da mine karakter bliver lidt opslugt af baggrunden. Jeg kan med dette forbedre mit design, dog stopper jeg med min designproces nu, men så ved jeg, hvad kan forbedre i fremtiden, for spillet.

## Assetliste

Assetlisten indeholder alle mine færdige spil elementer.

Listen består af: figurelementer, ui-elementer, objekter, Baggrunde med og uden knapper og forgrund.

### Figurelementer

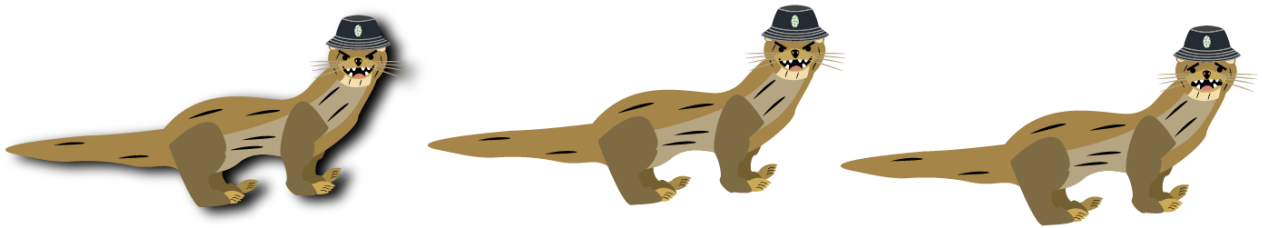
# Save the turtles - Assetliste

## Figurelementer

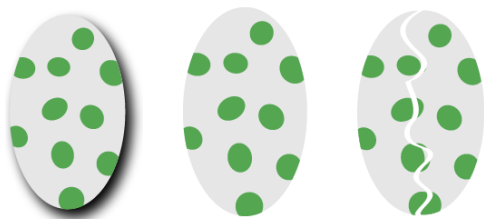
### Skildpadder



### Odder



### Skildpadde æg



## Ui-elementer

UI-elementer  
Start knap



Spil igen knap



Indstiller knap



Timer



Liv



Points



Mouse





Objekter

# Objekter

Sky



Bøgle



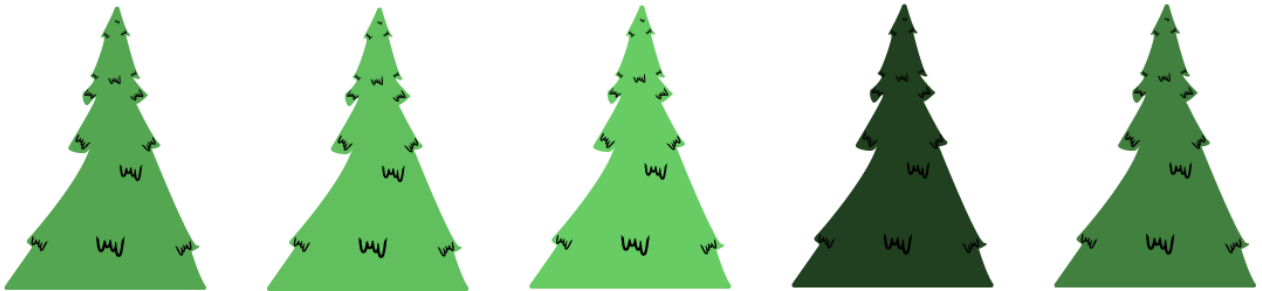
Buler i jorden



Græsstå



Træer

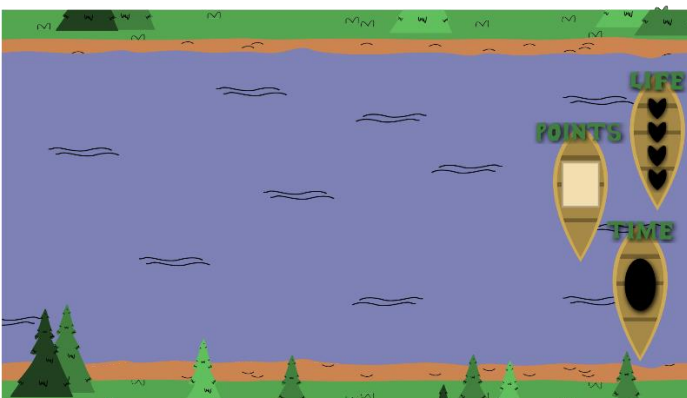
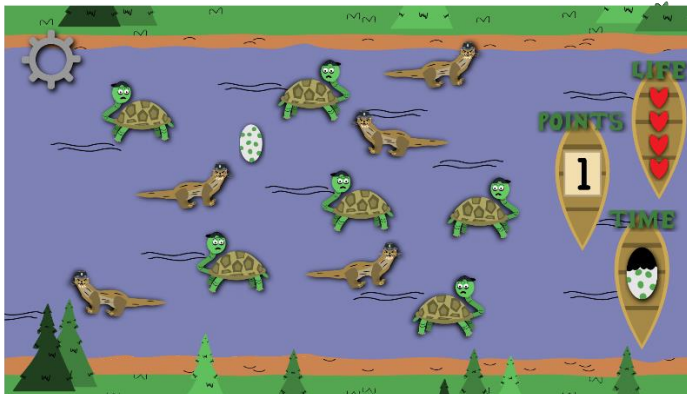


## Baggrunde

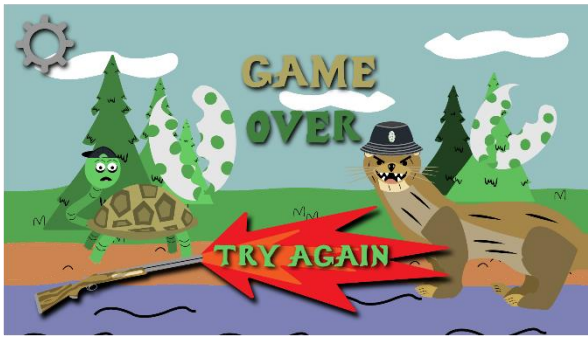
Baggrunde  
Startskærm med og uden knapper



Spille baggrund med og uden grafik



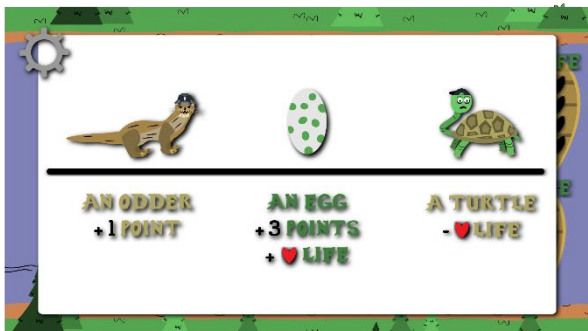
Game over med og uden knapper



Level Complete med og uden knapper



Infoskærm med knap



## Forgrund

Jeg ønsker ikke rigtigt en forgrund i mit spil, men for at prøve det af, ligger den nu, som en del af assetlisten også. Billede under viser forgrunden er lavet en af gradint, som går fra hvid (0% opacity) til sort (60% opacity).

