

# Magnus Nielsen

# Save The Turtles

Assetlist: [http://designbymagnus.dk/kea/04\\_animation/spil/assets.html](http://designbymagnus.dk/kea/04_animation/spil/assets.html)

## Pitch på spil

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.

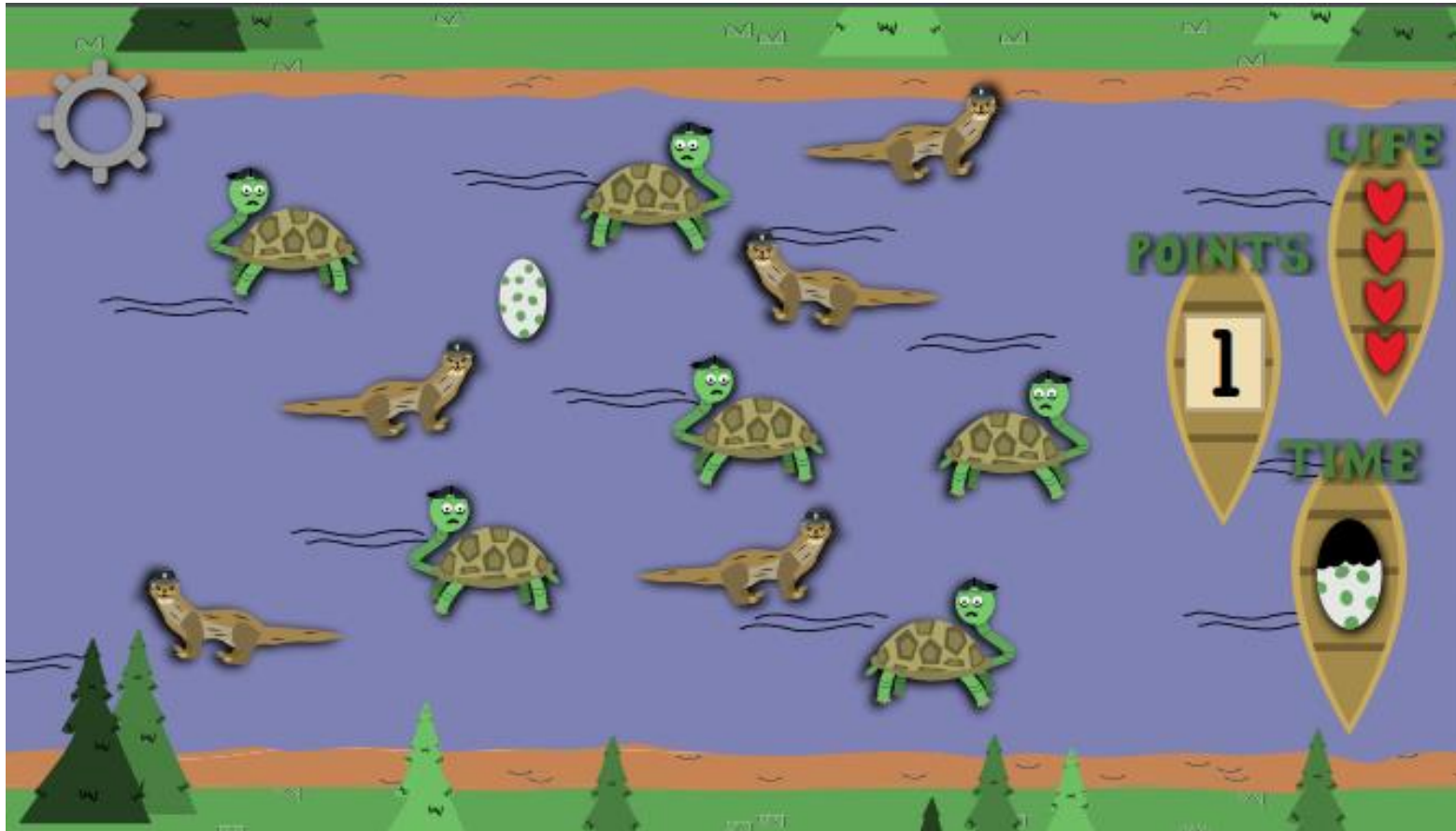
# Game design – Udvidet Style Tile

## Stil-inspiration

Stil: Adventure Time - Karakter  
Søgd: adventure time characters



## Scene med figurdesign



## Beskrivelse af form

Farverne er meget neutrale, det gælder også i figur-designet, hvor der bliver brugt blur, for at fremhæve figur-designet i stedet.

Formern i figur-designet er rene og klare.

Figur-designet ser man med karakterens former og øjnene som afspejler deres personlighed.

Formgivningene er opbygget af afrundet og lange former, hvor der er langt vægt på bouba og kiki.

# Titelskærm & slutskærme

Titelskærm



Slutskærm: Game over

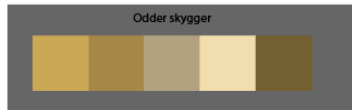


Slutskærm: Level complete

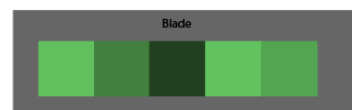
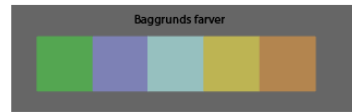


# Farver

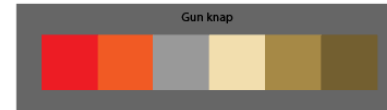
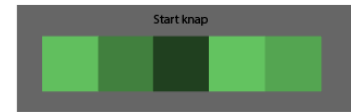
## Karakter



## Baggrund/detajler



## Knapper



## Globale farver



# Typografi

Typografi titelside, knap og læsetekst: **ADVENTURE TIME**

Typografi tal: **Chennai Slab Medium**

Typografien fra titelside, knap og læsetekst, bliver bearbejdet med lidt blur effekt.

# UI-elementer

Start knap



Spil igen knap



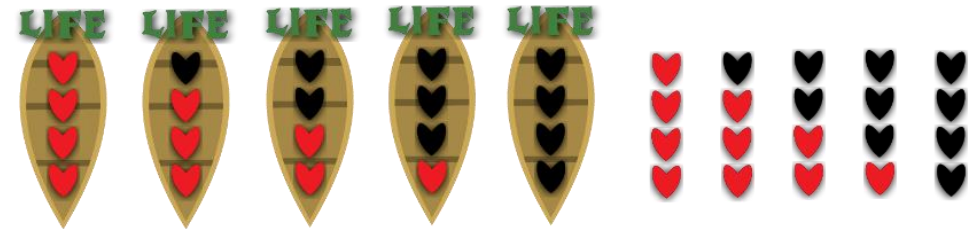
Indstiller knap



Timer



Liv



Points



Mouse

