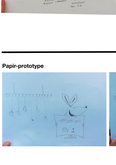
**Mit navn:** Ida Sofie Papp Svendsen
**Mit spil's navn:** musse snacksen
**Link til assetliste:** http://papppdesign.dk/kea/04_animation/spil/assets/production/assetliste.html

## Min spil-ide skrevet kort som en pitch

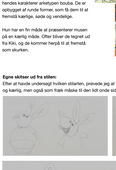
Musesnacksen - Det er 3 musen ud til efterårsferie i Tivoli. Men pas på du ikke ramme de farlige musefælder. Du skal samle 12 sølvre ostis, inde i den lidet lejlighed, for at vinde. Men pas på fælden ikke klapper (:

Spillet varder nok du har farge 10 sølvre osts, dette skal dog nås ende der er gået 20 sek. Spilles tabes hvis du efter de 20 sek. ikke har indsamlet 10 osts eller hvis du fanger tre musefælder. Hvis du fanger tre musefælder kommer musen ud af det pågældende rum.
Spillet slutter ikke når sølvgerne rammer de 10 point. Spillet stopper først efter de 20 sek.

## Mindmap



## Papir-prototype



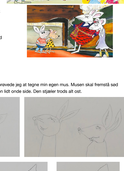
## Skitser og arbejdsdokumentation

Jeg startede min arbejdsproces med at finde en designstil, som jeg ville designe mit spil ud fra.

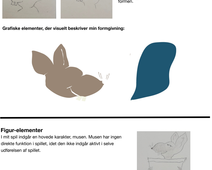
**Første inspirationskilde:**
Her fandt jeg inspiration fra Hanne Hastrups fortælling om Cinderlina.

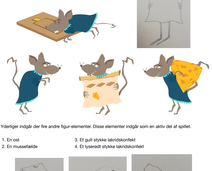
Hendes karakterer har asymmetriske former, hvilket giver to til karakterne. Yderligere falder hendes karakterer arbejdsjen bouba. Da er oplysgget af runde former, som fik dem til at fremstå kærlige, søde og venlelige.

Hun har en fin måde at præsenterer musen på en kærlig måde. Ofter bliver de legret ud fra Kiki, og de kommer herpå til at fremstå som skurken.



**Egne skitser ud fra stilen:**
Efter at havde undersøgt hvilken stilarten, prøvede jeg at tegne min egen mus. Musen skal fremstå sød og kærlig, men også som hæk mikke til den lidt onde side. Der stjæner trods alt ost.





**Beskrivelse af form:**
Musens formgivning er en balding mellem bouba og Kiki. Dette skyldes at musens udtryk og udmåling skal være sød og venlig, men samtidig ensig og hæk.

Musens krop er en smuglle oval i dens form. Dette er gjørt for at få en lige forsæmmelse ind i formen.

**Grafiske elementer, der visualt beskriver min formgivning:**

## Figur-elementer

I mit spil indgår en hovede karakter, musen. Musen har ingen direkte funktion i spillet, det den ikke indgår aktivt i selve udførelsen af spillet.

Tilføjelser indgår der fire andre figur-elementer. Disse elementer indgår som en aktiv del af spillet.

1. En osl
2. En musefælde
3. Ett gult stykke lækridskonfekt
4. Ett lysrødt stykke lækridskonfekt

## Startskærm / tileloide

Musen er lige hoppet ud fra dynen, derfor skal den være klædt i natte. Den skal se lidt tumsk og fræk ud, men stadig være kærlig ved til den sede side.

For at øprde dette, skal musen tegnes lidt foroverbøjet. Så man kan få den lukkende fornemmelse. Øregnoden skal være mørk.

## Baggrunden / scenen - Spilskærm / selve spillet

**Anden inspirationskilde:**
Min ide var at lave noget fjemtigt som baggrund gerne et køkken. Det skulle tegnes i lidt stams udgave, så man fik fellesen af at være lille som musen.

**Egne skitser ud fra inspirationskilde - endelige baggrunds layout:**

## Slutskærm game over

## Slutskærm du vandt

## Typografi

**Første skærmsider:**

MUSSE SNACKEN — Luckiest Guy
Musse snacken — Fascinate
Musse snacken — Lovelight Regular
Musse snacken — Kranky Regular

Jeg har været inde og afprøve en række forskellige forte. Fß baggrund af dette har jeg udvalgt den der ovfeste bedst.

**Typografi endelig valg:**
Titlende og knapper: **LUCKIEST GUY**
Point tal: 32px/ 32px/ 32px/ 0px

Typografien er konsekvent skrevet med store bogstaver. Derudover er typografien på startsiden, game over- og du vandt siden bejet efter en tegnede linje.

## Farver:



## UI Elementer