



Navn: Nikoline Elbæk Nielsen

Mit spils navn: #cupcakes

Assetliste: [http://nikolineen.dk/kea/04\\_animation/spil/assets/](http://nikolineen.dk/kea/04_animation/spil/assets/)



# Designdokumentation

## Pitch på spil

Der kommer en pige og siger, at hun skal have nogle cupcakes til sin instagram.

Spillet starter. Det forestiller et konditori set indefra, og man ser tre hylder med kager. Kagerne bevæger sig ind i den ene side af skærmen, og ud af den anden. Der er forskellige tempoer og retninger på de tre hylder.

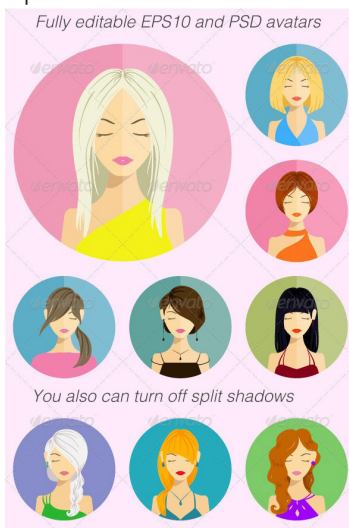
Man skal klikke på kagerne. Hvis man klikker på de flotte cupcakes, får man likes (points), og hvis man klikker på de grimme, kedelige muffins, mister man followers og likes (energi og points).

Når tiden løber ud, eller hvis man mister alle sine followers (energi), slutter spillet. Hvis man har fået nok likes (points) vinder man. Så bliver hun glad og viser hvor mange likes hun har fået. Hvis man taber, bliver hun ked af det, og viser at hun slet ikke fik nogen likes.

## Stilinspiration

Jeg har fået inspiration fra Flat Design.

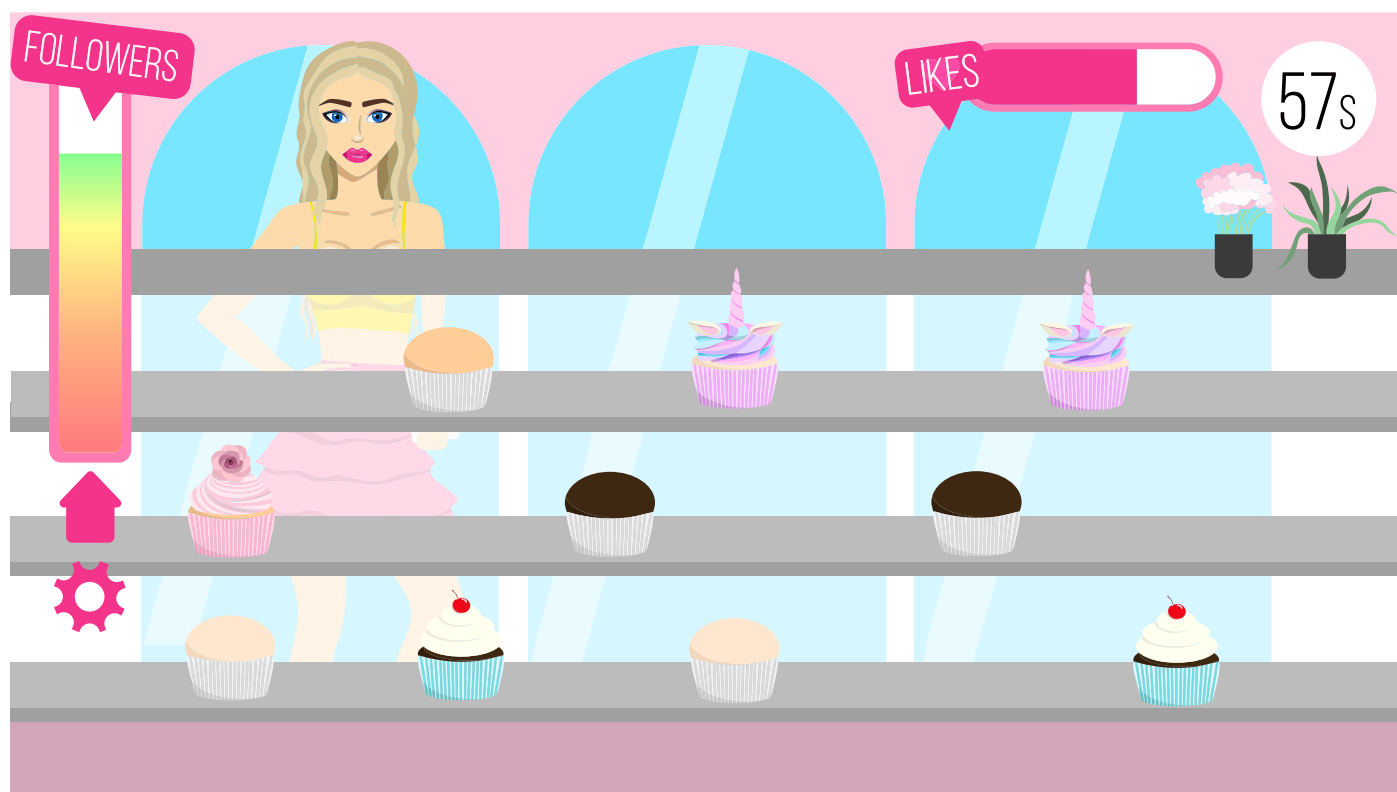
Herunder er der et par eksempler, som jeg især har kigget på for inspiration til mit spil.



© CanStockPhoto.com - csp53036250



## Scene med figurdesign



## Beskrivelse af form

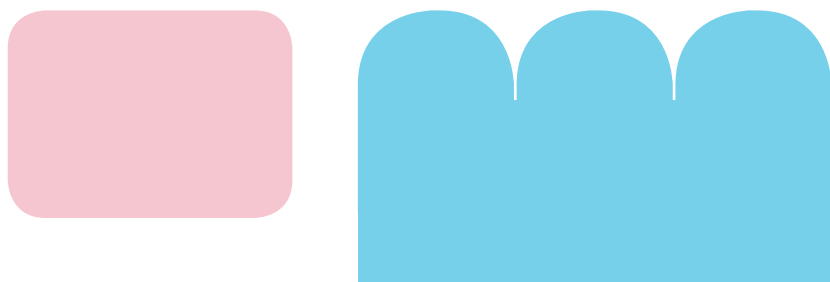
Formen er meget præcis og detaljeret, og alle figurene der indgår, er meget naturlige i størrelsesforhold og former.

Detaljerne er også det, der gør at der er forskel på de "gode" og "dårlige" kager, idet de "gode" kager er meget flotte, indbydende, smukke og detaljerede, og de "dårlige" er meget simple og kedelige.

Generelt er der en del symmetri i kagerne, men pigen har fået en kroppsposition, der gør at hun ikke er helt symmetrisk, da hun står med hånden i den ene side.

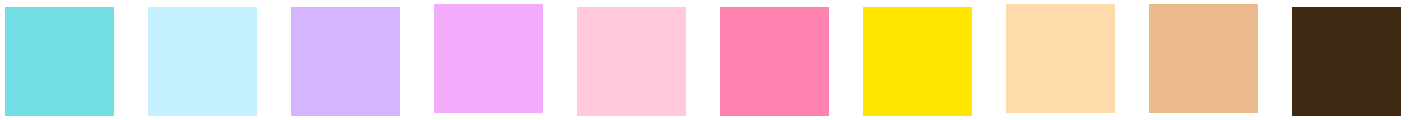
Den eneste levende karakter, er pigen.

## Grafiske elementer, der beskriver formgivningen





## Farver



## Typografi

Jeg har valgt at bruge

BEBAS NEUE LIGHT

BEBAS NEUE BOOK

**BEBAS NEUE REGULAR**

Open Sans Light

Jeg synes, at Bebas Neue fonten minder meget om en af de fonte, der er på instagram, når man slår stories op, og derfor syntes jeg den passede godt ind.

På min spilforklaring i starten af spillet, har jeg brugt Open Sans i stedet, da Bebas Neue var for svær at læse, og jeg synes at Open Sans Light passer godt til (dog måtte den godt have været lidt smallere, men Arial Narrow var for tung på font-weight).

## UI-elementer

