

**Hvem:** Theodor S. Krummes

**Navn på spil:** Bananalicious

**Link til mit spil:** <http://www.theodior.dk/kea/02-animation/spil/index.html>

## **Pitch på spil:**

Bananalicious er et hyggeligt tidsfordærvende spil.

Du skal som Aben Abbey forsøge at få fat i dine elskelige gule bananer, og undgå at spise de umodne grønne bananer og brune rådne bananer.

Da du elsker de modne bananer, kan du ikke få nok af dem.

# Game Design - Udvidet Styletile

## Stil-inspiration

Stil inspiration karakterdesign: **Naivisme.**



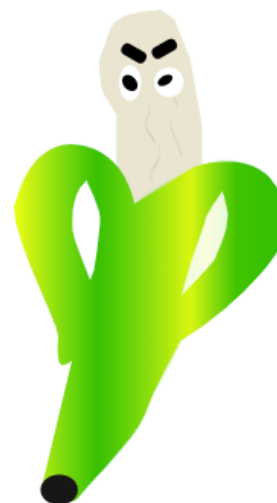
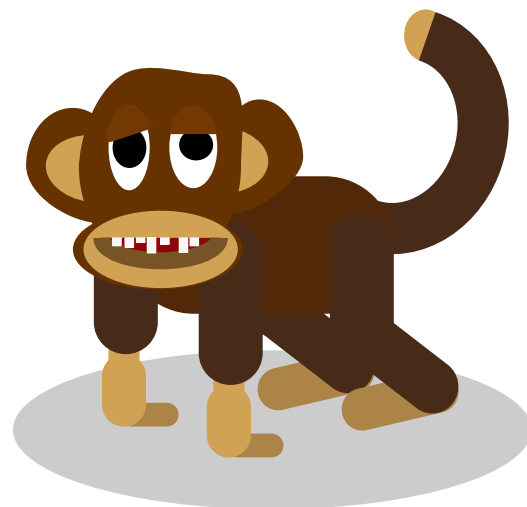
## Scene med figurdesign



### Beskrivelse af form

Farverne er fremtonet, og ses lettere i figurdesignet. Formen i figurdesignet er rene og klare linjer. Figurdesignets særprægede udtryk ses ved de rådnede bananer: Det er klamme, lid uhyggelige og ulækre karakterer. Karakterenes øjne er forskellig og afspejler deres personlighed.

**Grafiske elementer, der visuelt beskriver din formgivning**



## Titelskærm og slutskærme





## ^Farver

## Typografi

Typografi titelside: Hobo Std Medium

Typografi: Knap: BananasPersonalUse

Typografi læsetekst: Hobo Std Medium

Typografien bliver enkelte steder bearbejdet, som ses med skriften Hobo Std Medium på titelskærmen og Hobo Std Medium på Slutskærmen Game Over.

## UI Elementer

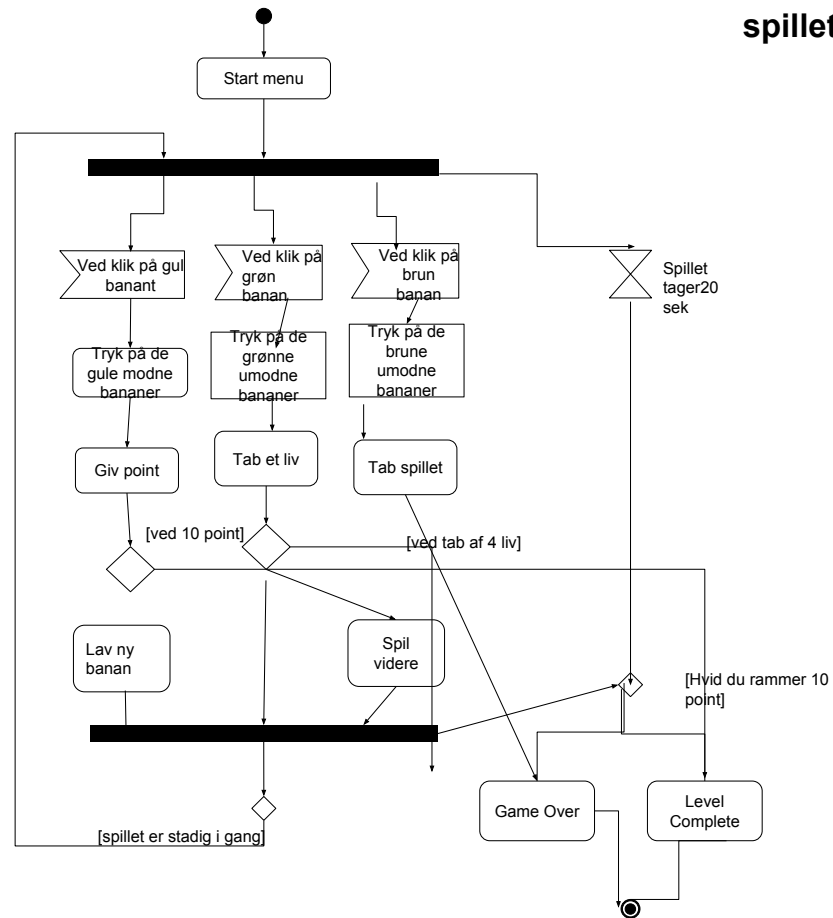


Knap Runde kanter på knap Skygge Og high ligt Tekst: BananasPersonalUse



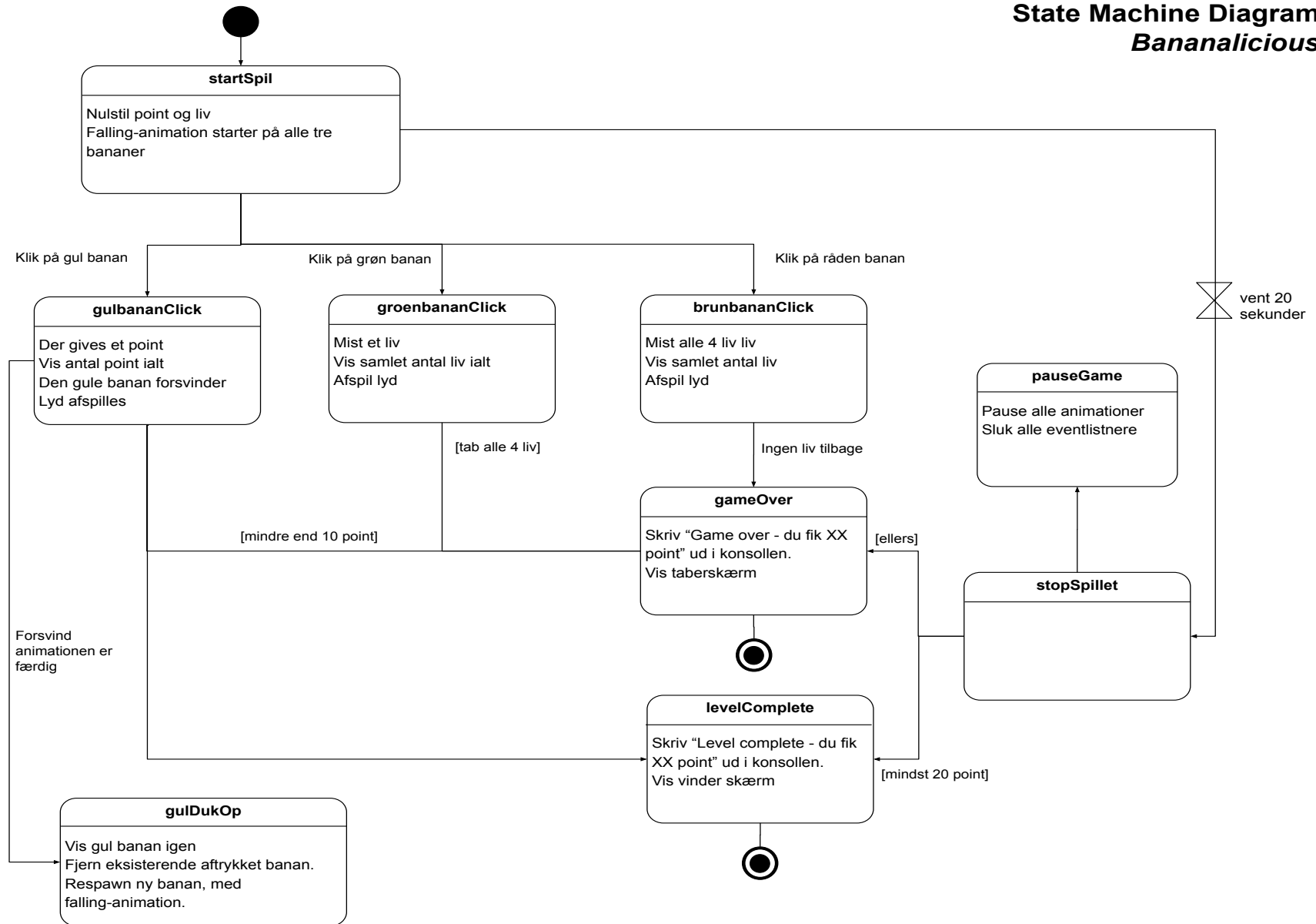
# aktivitets- og State machinediagram

## Bananalicious spillet!





## State Machine Diagram *Bananalicious*



# Skitse dokumentation

