

Navn: Alexander Obel Tyllesen

Spils navn: KawaiiZushi

Link til spil: http://www.alexandert.dk/kea/04_animation/spil/assets/

Designdokumentation

Pitch til spil

Du har bestilt sushi fra et nyt sted - KawaiiZushi, men ikke alt det du har fået er friskt. Spis de friske stykker sushi der dukker op på skærmen, og undgå de rådne stykker, så du ikke bliver syg. Pas også på de stærke kyllingevinger, da de gør du mister appetitten til den friske sushi.

Klikker du på et friskt stykke sushi får du 1 point, men trykker du på et råddent stykke, mister du 1 liv. Trykker du på en kyllingevinge mister du 5 sekunder af din tid. Når du er over halvvejs med dine point, dukker sushistykkerne op og forsvinder hurtigere. Løber tiden ud, eller du mister du dine 3 liv, taber du. Får du 10 point, vinder du.

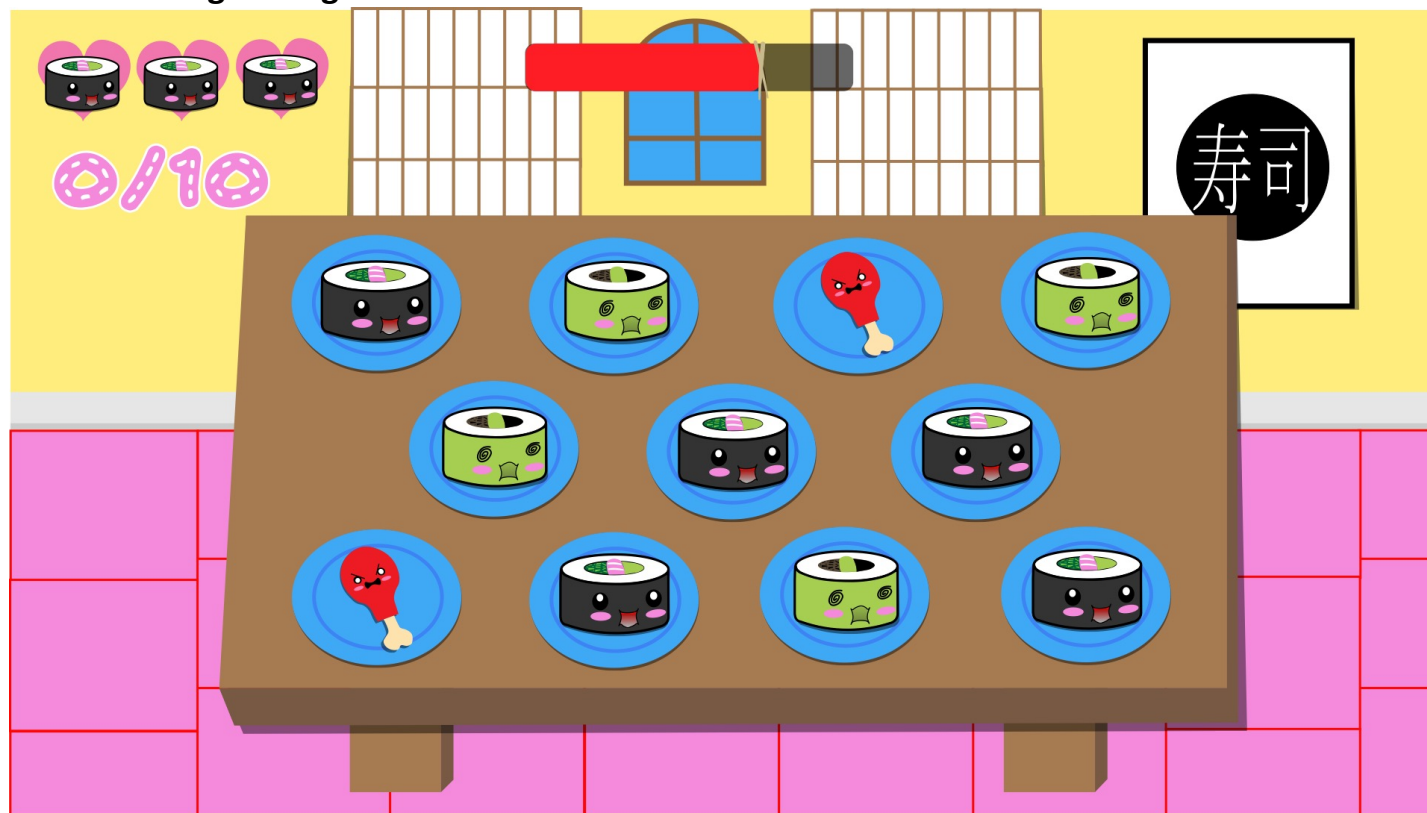
Inspiration til spil:

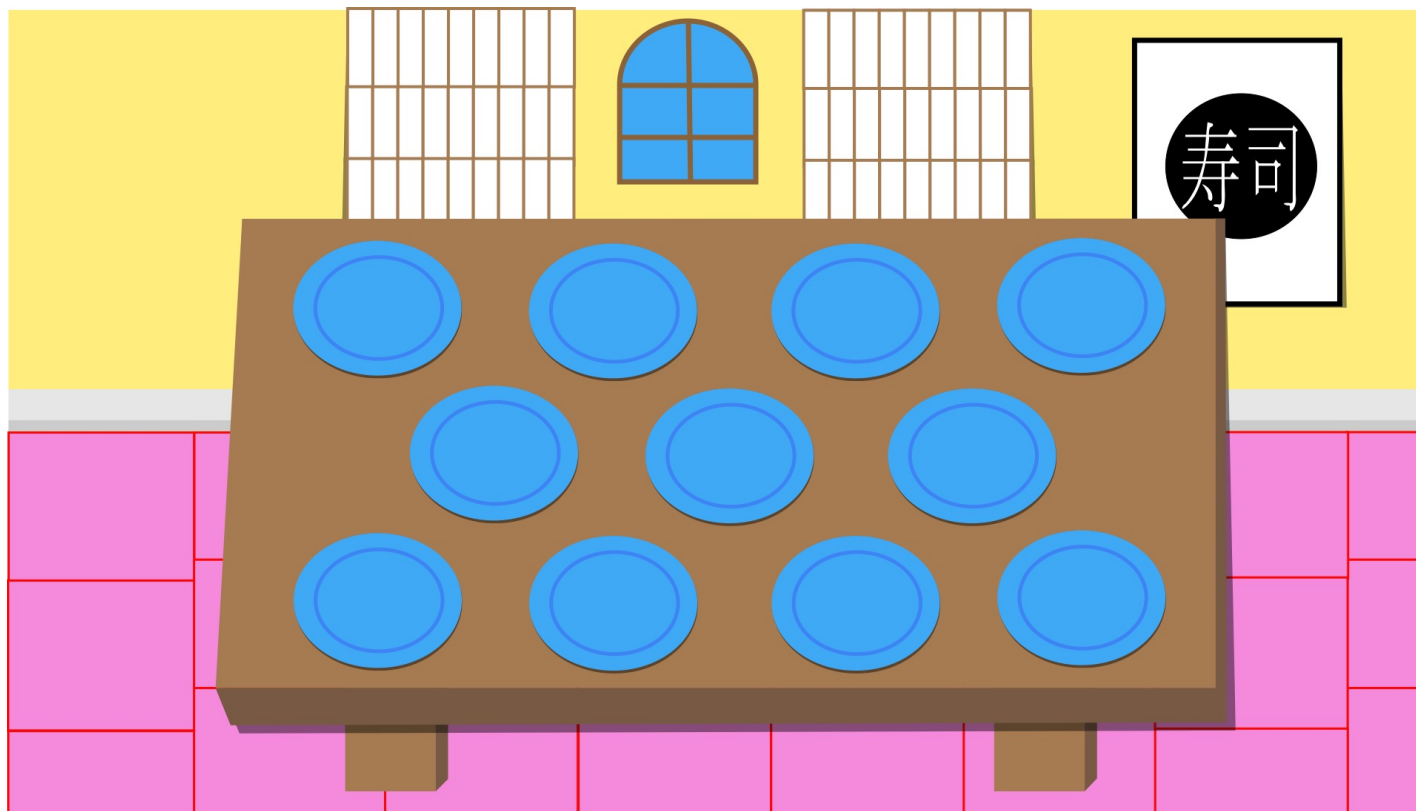
Kawaii-stilen pga. sammenhængen mellem Japan og sushi.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kawaii>



Scene med figurdesign:



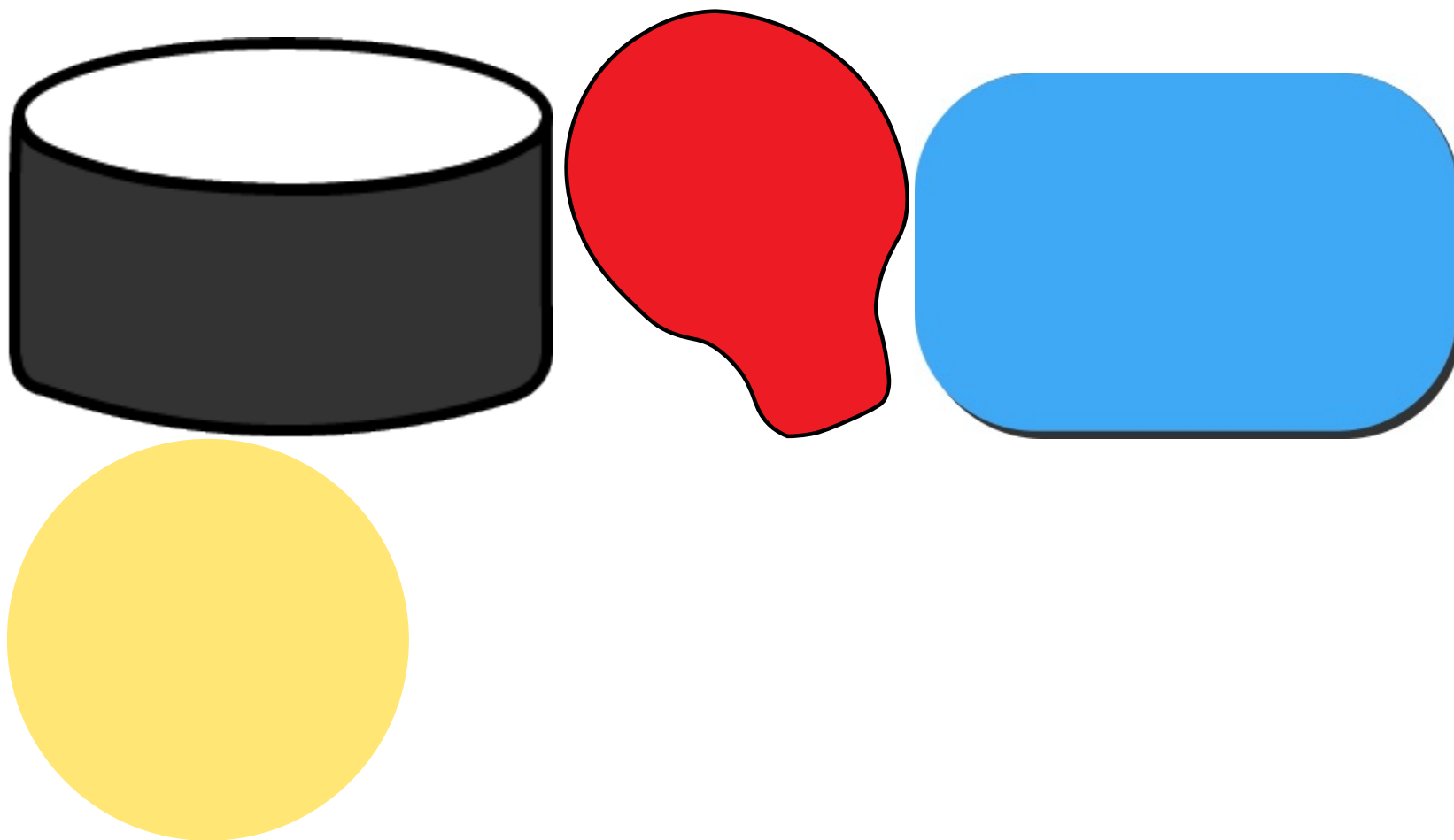


Baggrundscenen uden figurer

Beskrivelse af form:

Formerne er baseret ud fra kawaii-stilen. Til figurerne bruges der runde og bløde former, og det samme indgår også i elementerne inde i figurerne, så som øjnene. Figurerne er alle søde og nuttede, selv de onde/dårlige figurer har en nuttet charme, men har derimod kantede øjnbryn, som gør dem rigtig sure. Figureres øjne kan også bruges til at se om de er gode eller dårlige, hvor sushi-rullen med glade øjne er gode, og hvor onde øjne eller syge øjne er dårlige. Formen er også tegnet lidt løst og tegneserieagtigt, fordi det er baseret på kawaii.

Grafiske elementer, der beskriver din formgivning:



Titelskærme og slutskærme:



Titelskærm

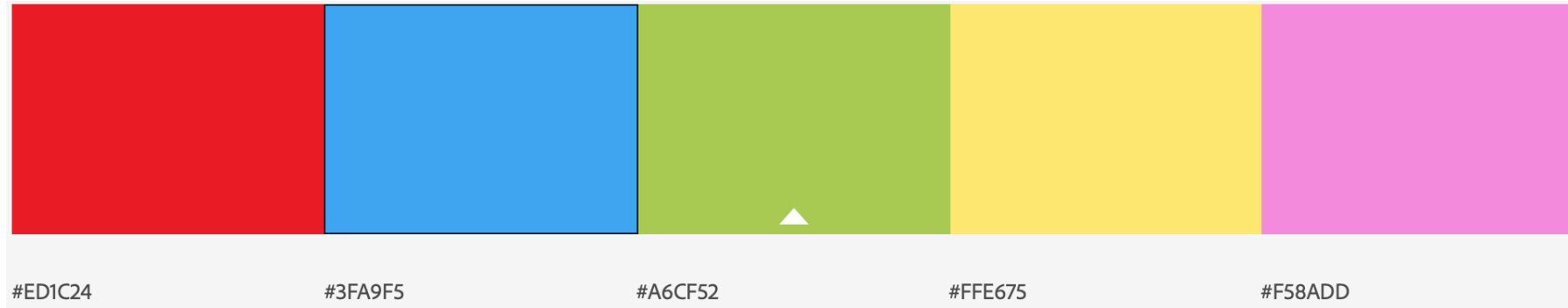


Slutskærm tabt



Slutskærm vundet

Farver:



Typografi:

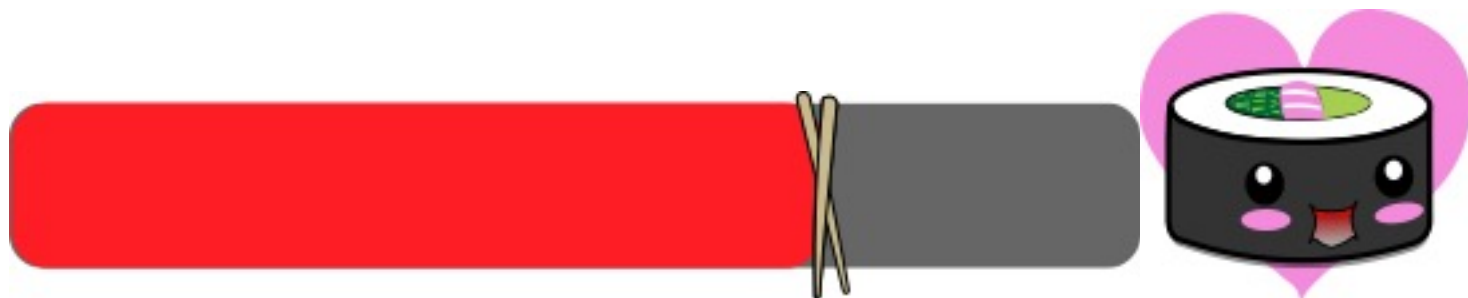
Typografi titelside: **kawaii stitch**

Typografi knap: *Pacifico*

Typografi læsetekst: *Comic Sans Ms*

UI-elementer:





o/1o