# Designdokumentation

Dit navn Laura Gerner Jensen

Dit spils navn `Bagedysten'

Screenshot fra spil

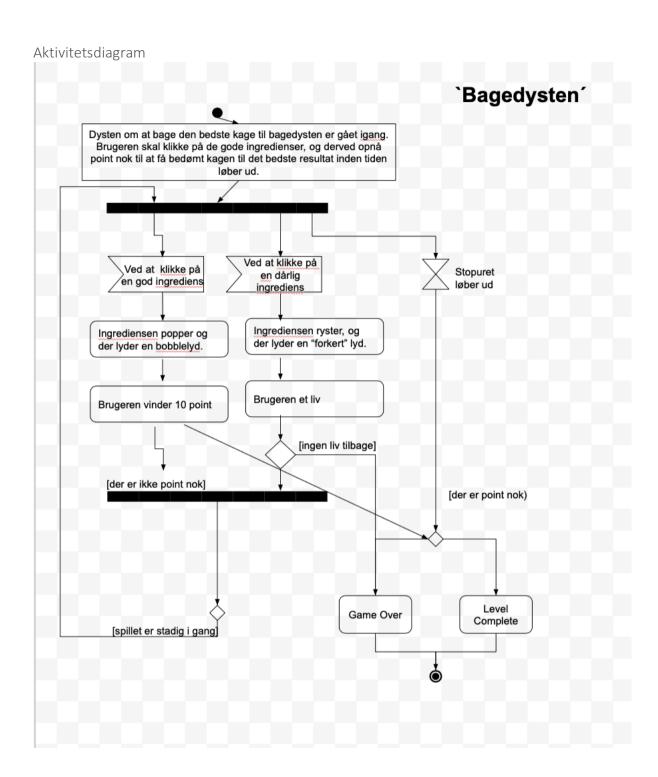


## Link til Spillet

## http://laurajensen.dk/kea/04 animation/spil/index.html

## Pitch på spil

'Bagedysten' handler om at samle de rigtige ingredienser og grej til at bage den lækreste kage. Ligesom i tv-programmet 'Den store bagedyst', skal brugeren bage den bedste kage ved klikke på så mange "rigtige" ingredienser mod de "forkerte" ingredienser. Ved hver rigtig ingrediens indsamlet, stiger brugeren i point – ligeledes mister brugeren point ved at indsamle de forkerte ingredienser. I hvert level er der et bestemt pointbeløb, som skal indtjenes for at brugeren kan gå videre til næste level.



## Stil-inspiration

Mit spildesign er inspireret af den japanske designstil `Kawaii´. Det karakteristiske ved kawaiidesignet er de meget bløde og runde former, den lyse pastelfarvepalette og skæret/skyggerne i

designelementerne. Derudover er det også karakteristisk at alle elementer i kawaiidesignet har ansigter, som giver elementerne karakter og personlighed. Selvom disse ansigter, er meget karakteristisk for designet, har jeg valgt ikke at tage det med til mit design. Design-inspirationen har jeg valgt, da det passer godt til spillet lidt barnlige og bløde handling.

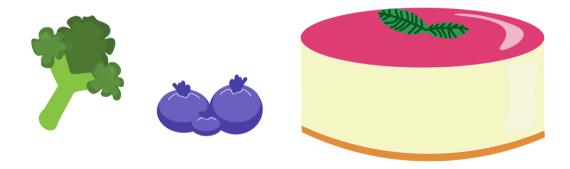
Scene med figurdesign



#### Beskrivelse af former

Til mit spil-design har jeg brugt meget bløde og runde former, som komplimenterer spillets handling. Jeg har brugt en "glans-effekt" i form af en afrundet bue i en lysere farve og derudover har dubleret de brugte silhuetter i en lysere farvekombination, til at skabe en illusion af skygger i spilelementerne.

Grafiske elementer, der beskriver din formgivningen

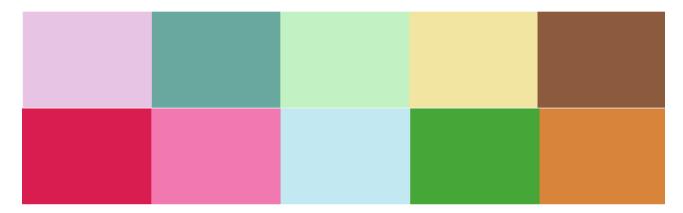


Titelskærm og slutskærm:





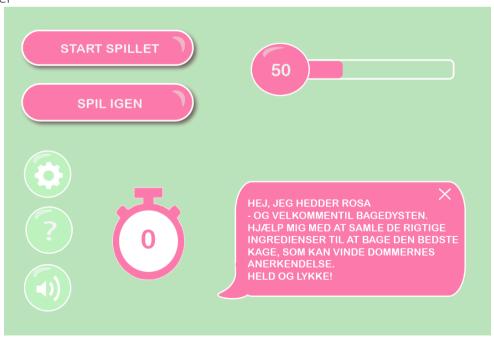
#### Farver:



## Typografi

Til mit spildesign har jeg brugt sans serif-typografien `Arial Rounded MT Bold', som er en meget afrundet og klassisk stil, og giver skriften en lidt ballonagtig-illusion, som passer godt til spillets andre UI-elementer.

#### UI-elementer



## Statmachinediagram Bagedysten Der er klikket på startSpil startSpil timer\_tal\_sprite sættes Timer\_tal\_sprite løber ud igang elementPopUpRestart Alle animationer fjernes elementPopUp Spilelement dukker 3 sek. er gået vha. pop\_up animation IntetClick Pop\_up animation fjernes Brugerne klikker på Animationen fader ud et spilelement med pop\_ud animation dårligtClick godtClick Animationen "rysten" Animationen går igang "spraeng" går igang Hvis der er flere liv og point tilbage "Forkert" lyd går "bobble" lyd går igang igang Liv -point++ statusChecker Point Point > 200 Point => 200 Liv > 0gamOver levelComplete Tilføj level\_complete skærm Tilføj game\_over Gaffeover skærm You win!