

## Animationstema E19

04.01.04 - Assetliste og designdokumentation

# NO PINEAPPLE ON PIZZA!

### Navn

Pauline Hornbøll Nielsen



### Link til 'No Pineapple on Pizza':

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

### Spilletets navn

No Pineapple on Pizza!

### Spil idé:

Der skal laves en pizza i et italiensk pizzeria. Den sure pizzamand holder øje med at der IKKE kommer ananas på pizzaen. Man skal samle/fange de rigtige ingredienser bestående af: tomat, skinke og ost. Fanger du ananas mister du et liv, og pizzamanden bliver ikke glad. Der skal i alt samles 10 ingredienser ind, til den færdige pizza. Du får point når du samler alle ingredienser - hver ingrediens giver +1 point. Der skal samles 10 ingredienser ind i alt for at gennemføre Level.

Gode ting: Tomat, skinke, ost (+1)

Dårlige ting: Ananas. (mister liv)

Liv: Dine liv ses som pizzaer nede i bunden på dug.

Tid: En begrænset tidsperiode (xxx) vist som "æggeur"

### Lyd:

Musik: Italiensk stemning

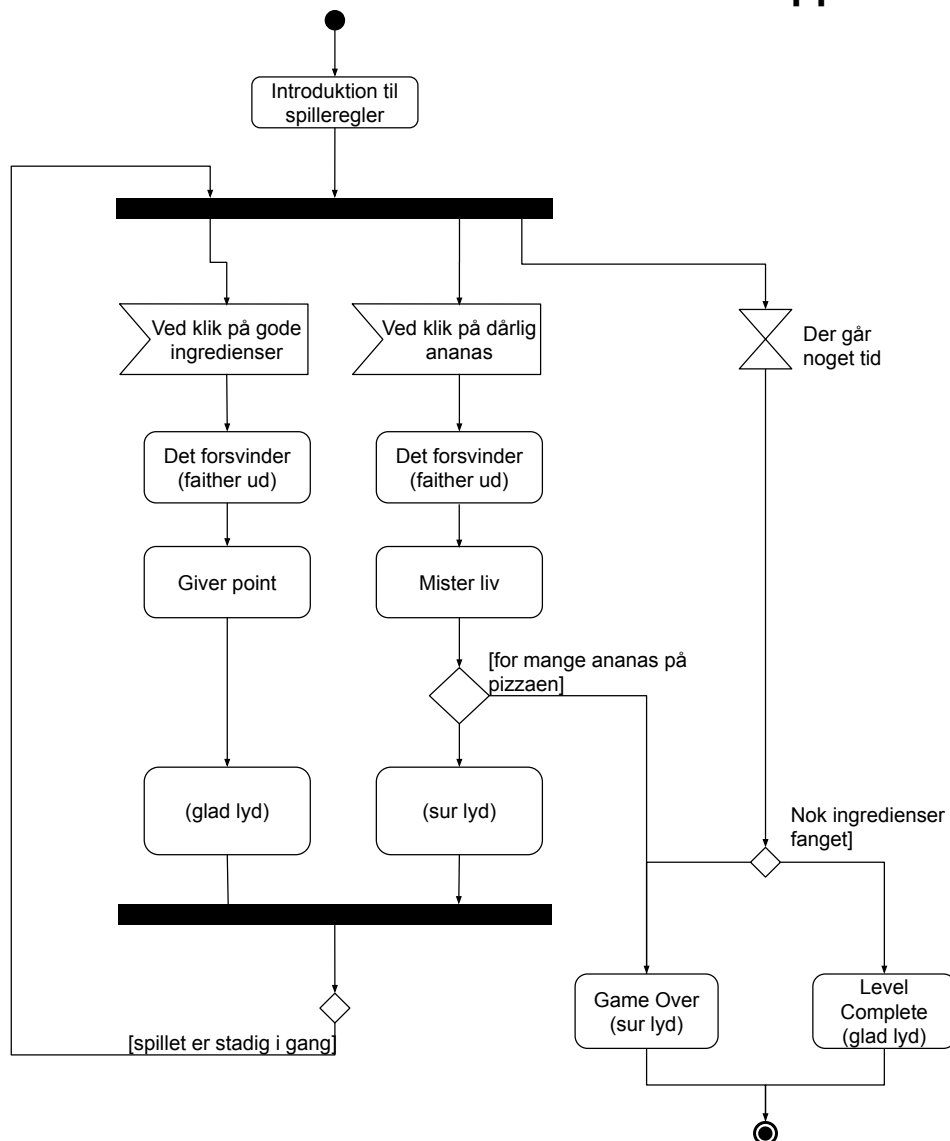
Lyde, effekter: Pizzamanden – Mama Mia (ved rigtige ting) sur (ved ananas).

## Spil inspiration:

Min inspiration tager udgangspunkt i flat design. Jeg har med et simpelt udtryk prøvet at skabe en italienskstemning via mine elementer. Hele designet er baseret på figurer og former, og især cirkler har været en figur der er gået igen flere gange – et godt eksempel er min pizzamand der er tegnet via cirkler. Derudover har jeg fundet inspiration i spillet 'Fruit Ninja' hvor man skærer frugt over når de kommer op på skærmen. Det er lidt den samme idé med mit spil – ingredienserne kommer flyvende ned fra toppen mod bunden, og man skal fange de rigtige ting og ikke ananas.

## Aktivitetsdiagram:

### No Pineapple on Pizza!

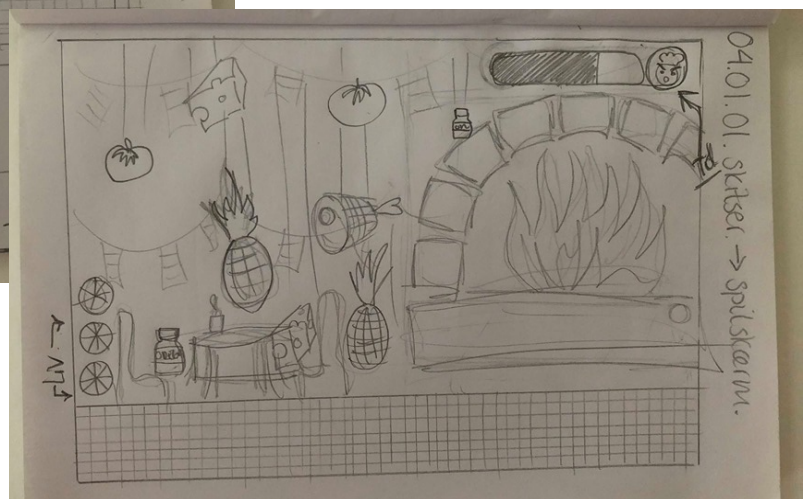
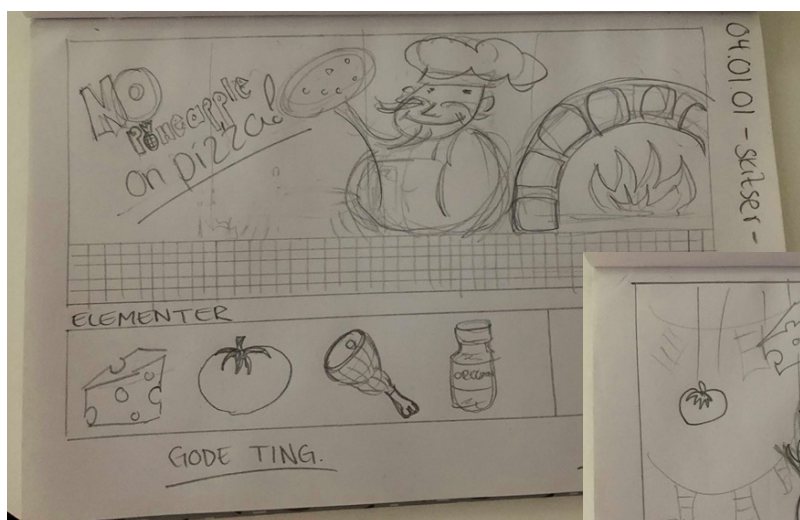


## Moodboard:

Mit moodboard har taget inspiration fra Italien – så jeg har valgt at samle en masse elementer, samt farver som jeg har kunne bruge senere i min proces. Alle elementer har taget udgangspunkt i flat design, hvilket også ses på mit moodboard.



## Skitser:



## Spilelementer:

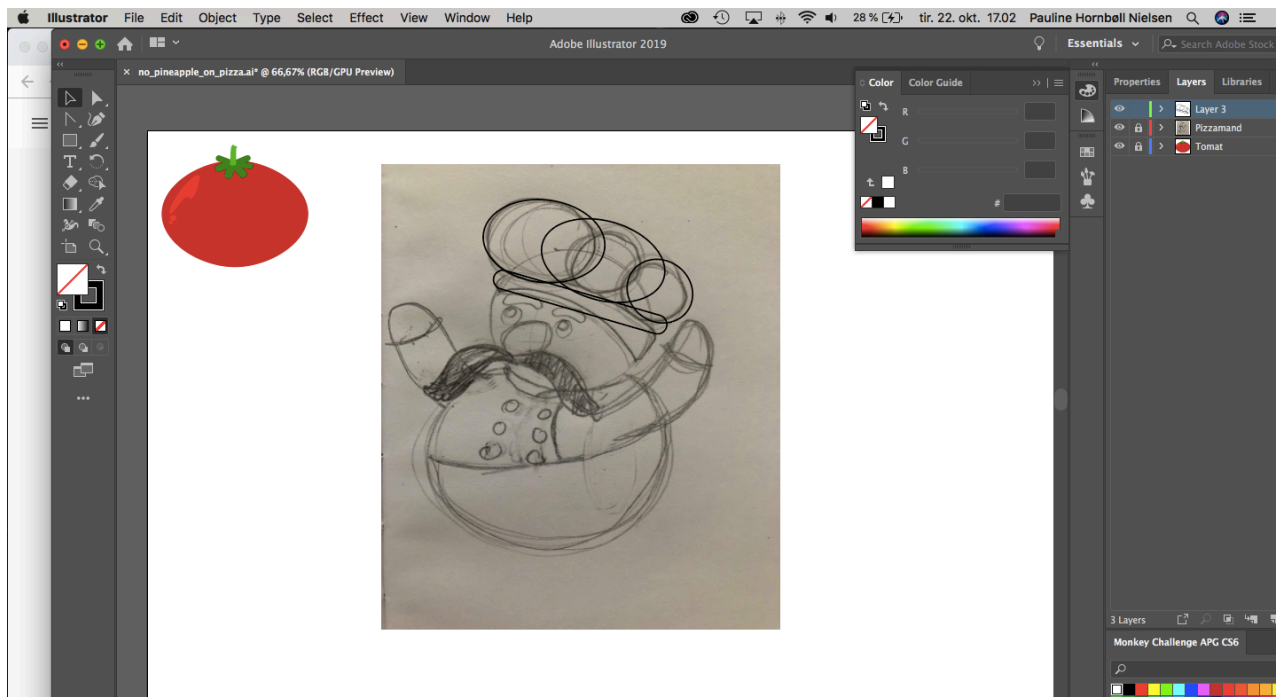
Mine spilelementer har taget udgangspunkt i former. Derfor er mange af mine elementer tegnet via cirkler og andre som firkanter og trekanter.

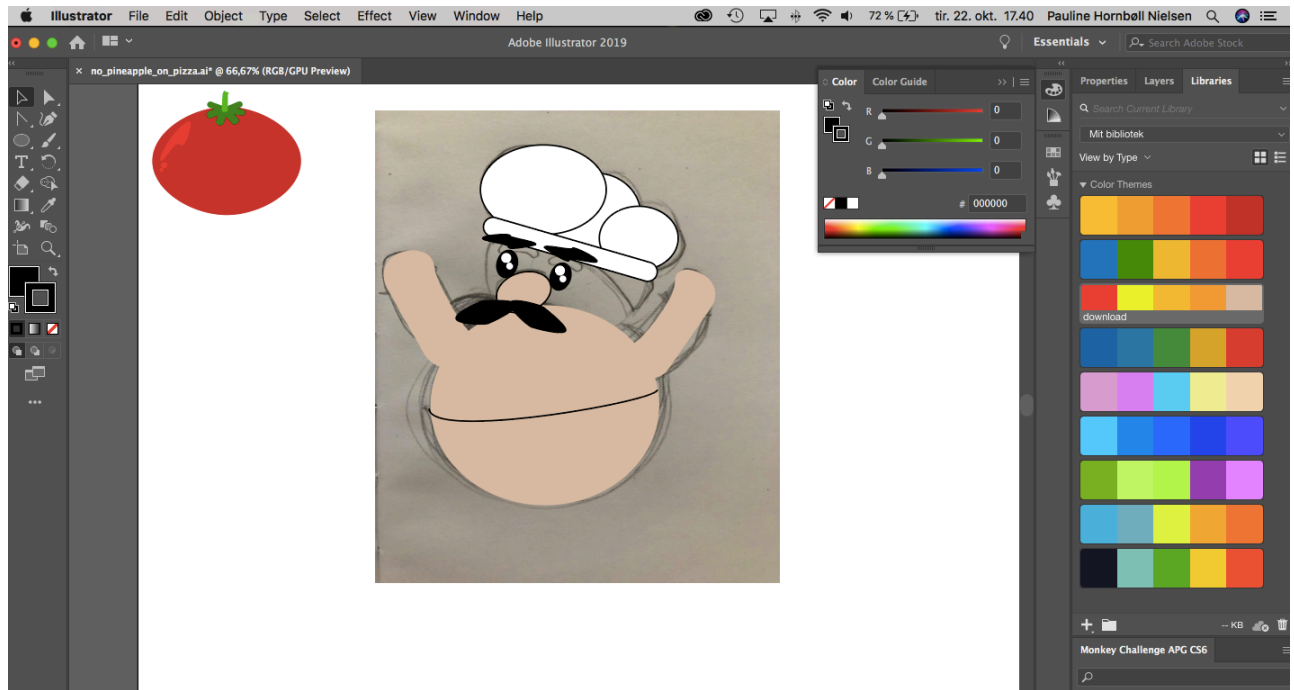


Mine UI-elementer tager også udgangspunkt i de runde former – hvilket jeg bevidst har valgt for at få et 'knap' udtryk. Så brugeren af spillet ved præcis hvor han/hun skal trykke.



## Skitser figurdesign:





## Typografi:

Min typografi er valgt ud fra stemningen i spillet. Jeg ville gerne finde noget der førte tankerne mod Italien og pizza. Derfor har jeg arbejdet med to typografier:

**GEOMANCY EXTRA BOLD**

*Pan Pizza*