

04.01.a Ide, papirprototype og stil udgangspunkt

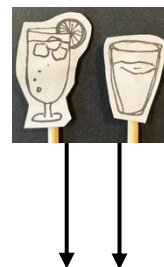
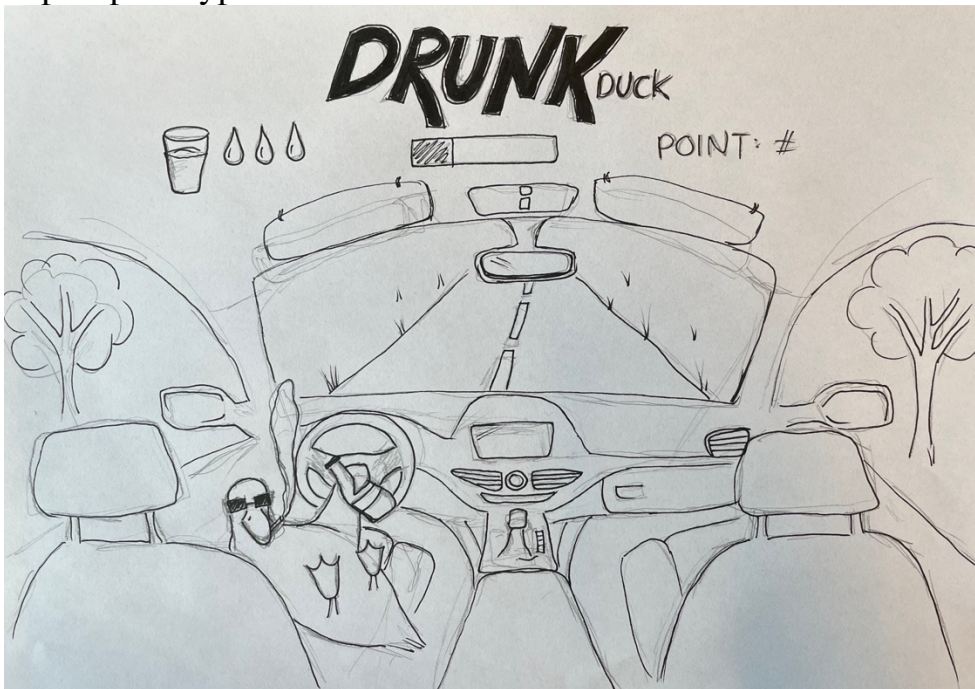
Navn: Caroline

Spillets navn: **Drunk duck**

Pitch

I dette spil har en and kørt til fest og har drukket sig utrolig fuld. Du skal hjælpe den fulde and med at blive ædru, således at anden kan køre hjem igen. Fang vand til anden og undgå drinksene, så anden kan komme sikkert hjem. Vandglassene giver et point. Hvis man klikker på drinksene, mister man et liv. Man har tre liv i alt og er vist i form af vanddråber. For at anden kan køre hjem skal man have mindst ét liv inden tiden er gået. Når man ikke dette, så kører den berusede and galt på vejen hjem.

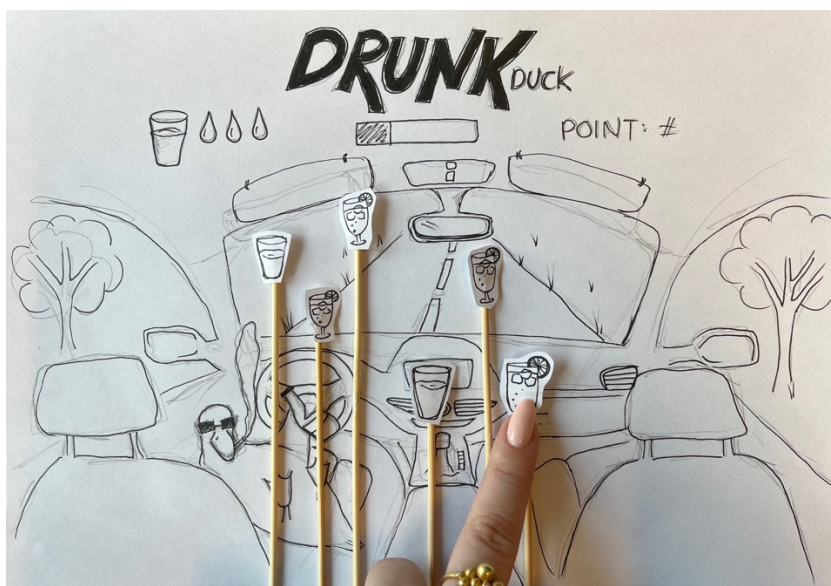
Papirs-prototype



Fra toppen falder der vandglas og drinks ned til bunden.



Hvis man klikker på et **vandglas**, får man et point.
De bliver talt sammen i hjørnet. Saml så mange som muligt inden tiden løber ud.



Hvis man klikker på en **drink**, mister man ét liv (man har tre i alt)
De er vist i hjørnet i form af en dråbe med antal liv inden i.



Stiludgangspunkt

Mit stiludgangspunkt er inspireret af cartoons.