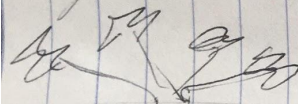


RUMBLE IN THE JUNGLE

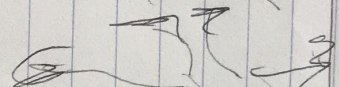
Jeppé Andersen

Du er på en hyggelig tur i junglen med din machette og labradoodle, da du pludselig bliver angrebet af en slange, som vil spise din hund. Slangen er hårdhudet, så den kræver en masse slag i hovedet med din machette. Men pas på! Rammer du slangens krop spilder du energi og bliver træt! Husk at sparke din hund væk fra slangen, når den dukker op, så den ikke bliver spist.

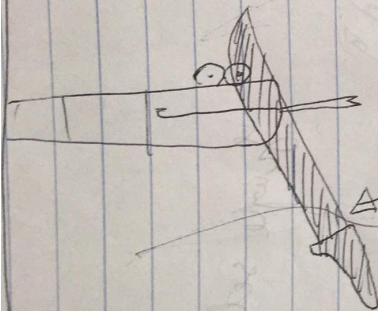
POINT BAR



ENERGIZER



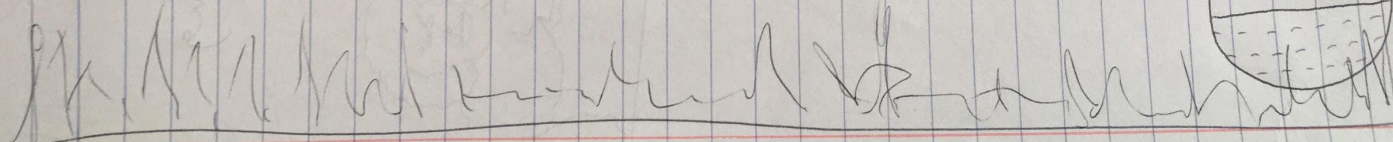
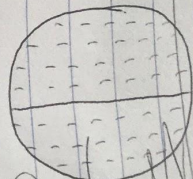
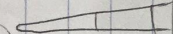
Jungle setting

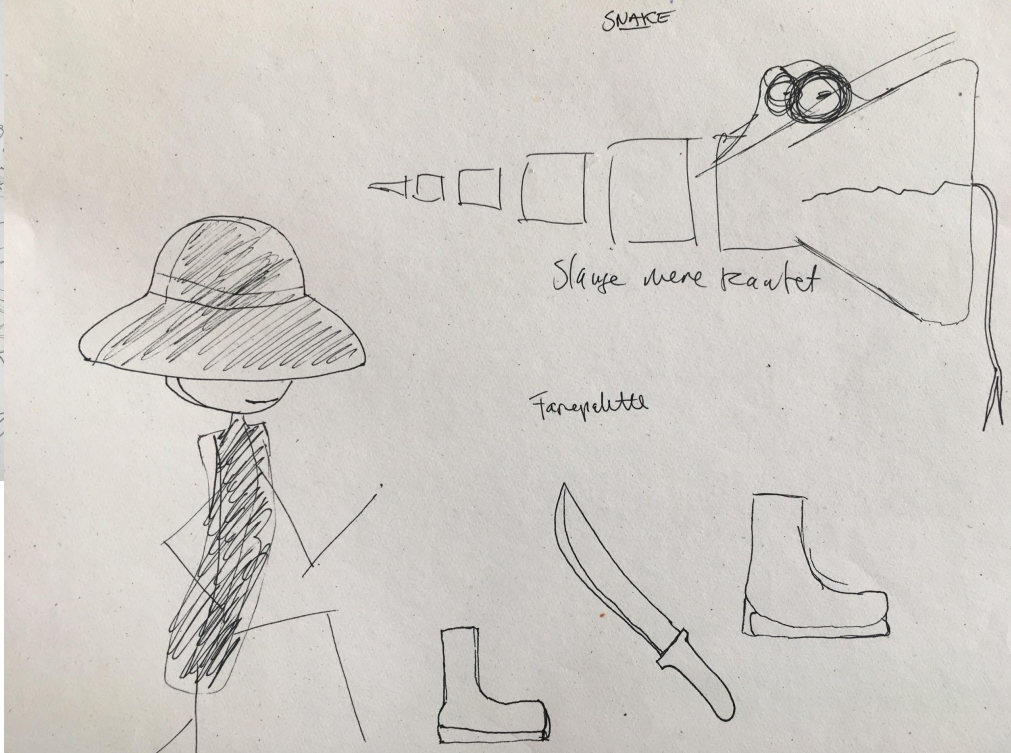
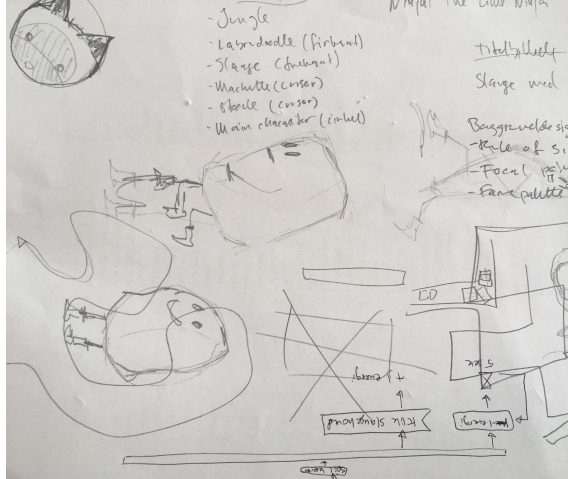


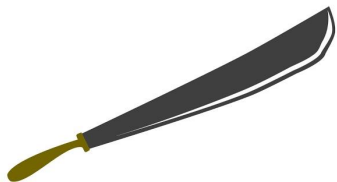
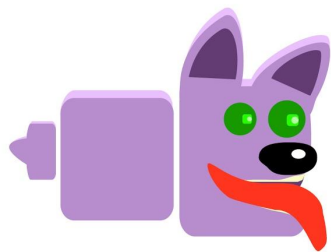
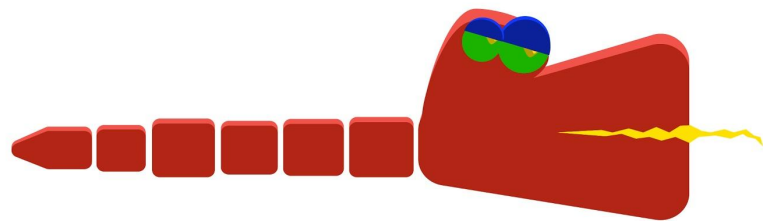
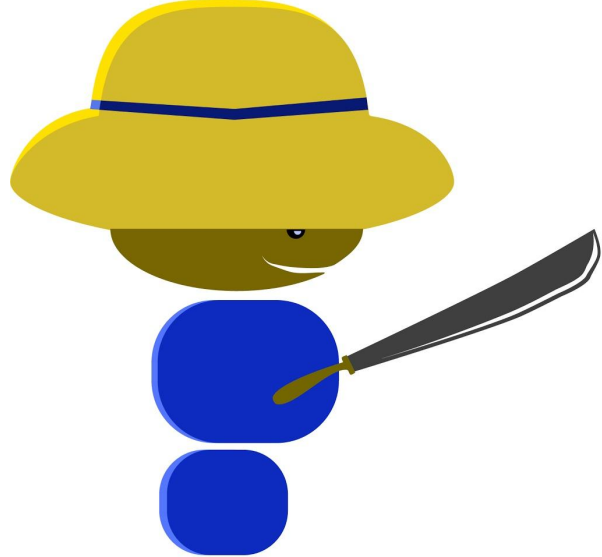
Mouse cursor



Mouse cursor







Mine figurer er opbygget af bokse, fordi slangen skal kunne bevæge sig rundt på skærmen. For at få kontinuitet i designet, er de andre elementer designet på samme måde, hvilket egentlig giver et rigtig fint udtryk. Jeg har ikke brugt så meget line of action og solid drawing. Alle figurerne er set fra siden, og der er gjort noget ud af at få ansigtsudtrykket til at fortælle om deres personlighed. Der er ydermere gjort brug af arketyper og former. Helten er rundt i det, skurken trekantet i det og den faste følger firkantet.

RUMBLE IN THE JUNGLE

PLAY

SETTINGS



GAME OVER







Farvepaletten er valgt ud fra, at skurke som regel har røde farver og helte blå/gule. Så er der udfra valgt nogle primærkontrastfarver, og der er så lavet en palette ud fra hver farve. De harmonerer godt ammen, og passer ind i tegneseriestilen.

Typografien hedder Cora (BOLD). Den er valgt specielt på grund af j'et, som mindede mig lidt om Junglebogen. Derudover er typografien gjort lidt tyk og den har fået rundet kanterne, så den harmonerer med figurerne og designet.



Jeg mangler et par UI elementer, men de kommer først når vi koder, og jeg ved hvordan det hele skal ordnes i koden.

Assetliste

http://keajeppe.dk/kea/02_web/04_animation/spil/assets/