

THE RUNAWAY KID

BESKRIVELSE AF IDE, STIL OG FLOWCHART

Marie N. Dyrmosé

INDHOLD

Beskrivelse af ide

Flowchart

Dramaturgi

Moodboard

IDEUDVIKLING:

Historie:

En pige er på vej ud af en skov. Hun er alene og utryg. Hun bærer kun på en lille lampe som lyser hendes vej. Måneskinnet falder ned på hende igennem træerne og somreflektere uhyggelige skygger.

På vejen hun går på er der en stor mystisk og mørk silhuet. Det er en af nattens vogtere som spærrer hendes vej. For at finde vejen ud af skoven må hun enten flygte fra skikkelsen eller konfrontere skikkelsen.

Brugeren får et valg: at vende om eller konfrontrer skikkelsen.

- Hvis brugeren vælger at pigen skal vende om så er pigen i sikkerhed.
- Hvis brugeren vælger at konfrontere skikkelsen. Får hun chancen for at bekæmpe skikkelsen ved hjælp af våben. Her skal hun vælge det rigtige våben og bekæmpe skikkelsen inde for et tidsrum.

Historien kan enten ende med, at skikkelsen sugers hendes ånd, eller at hun konfrontere skikkelsen og kan forsætte sin rejse hjem til hendes landsby.

Pigen konfronterer skikkelsen ved at brænde det, og skikkelsen forsvinder

Genre/stemning

Adventure, Horror

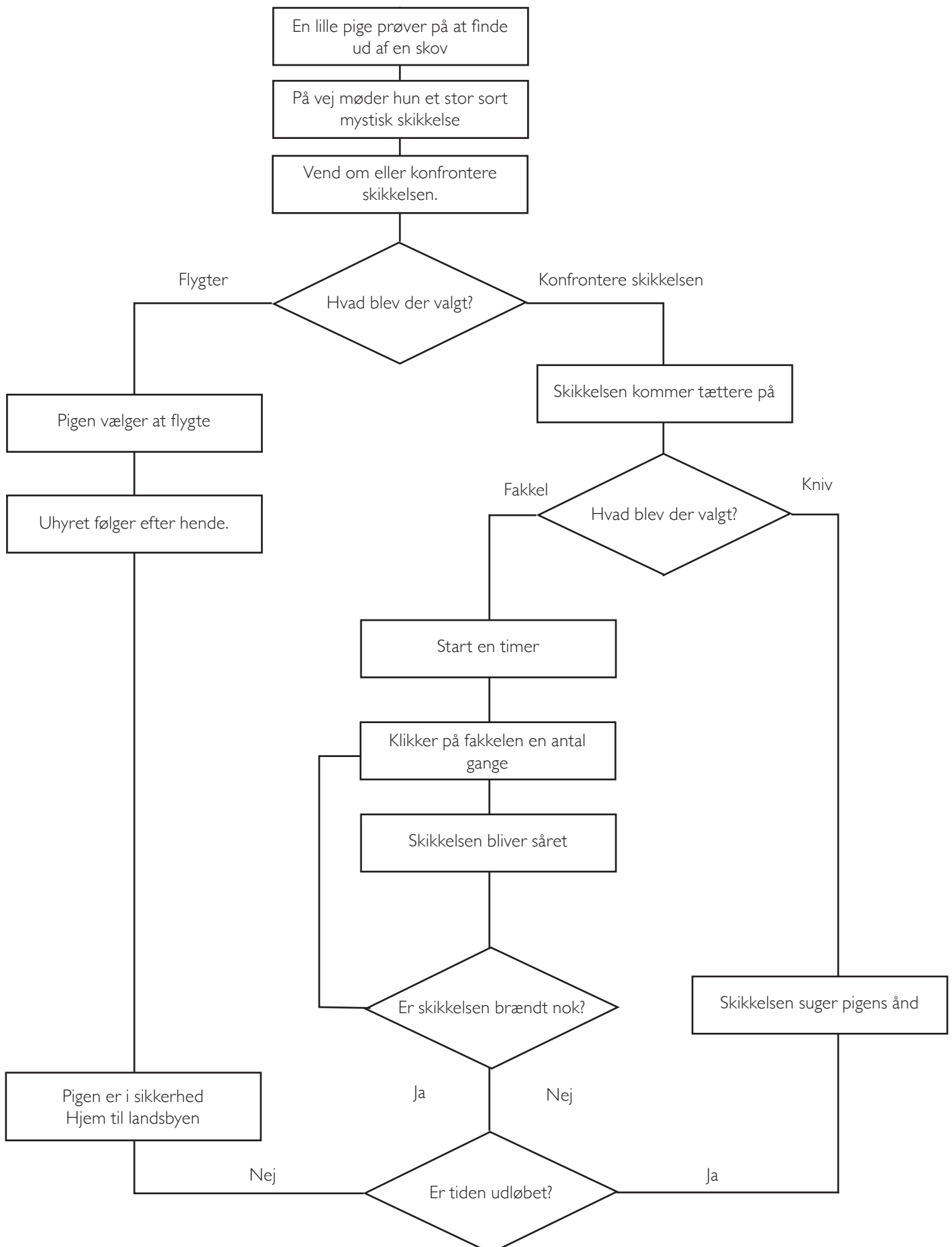
Budskab

Man skal konfrontere sin frygt.

Hvordan kommer budskabet til udtryk

Når pigen konfronterer sin frygt og ved at være klog, derefter finder hun ud af at der ikke er noget at være bange for.

FLOWCHART



DRAMATURGI

The Runaway Kid i aktantmodellen

DRAMATURGI

Kommunikationsakse

Hovedpersonen: → Mål: → Hjælper:

The Runaway Kid → At komme hjem → Fakkell

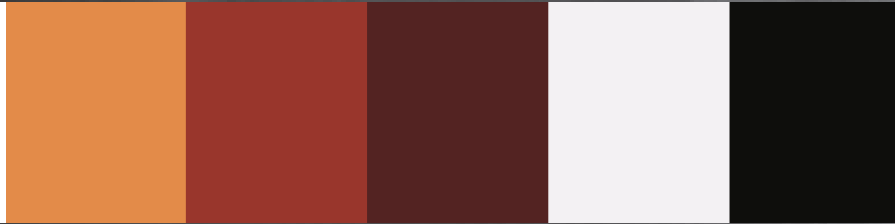
Konfliktakse

Giver: → Modstander: → Modtager:

Fakkell → Skikkelse → The Runaway Kid

MOODBOARD

Inspiration til stil, karakterer,
baggrund og farver





MOODBOARD

BESKRIVELSE AF FORMER

FIGURER

Tegnestilen er simpelt men genkendeligt. Figureerne skal tegnes i enkelt vector stil, hvoraf mange af formerne består af firkantede og kurvede hjørner. Øjnene er det mest udtryksfulde ved karakterne. Pigen som er hovedpersonen får flere karakteriske træk end skikkelsen.

BAGGRUND

Baggrunden er et vigtigt faktor da den er med til at skabe dynamik i scenerne. Jeg har valgt at gå med sort og hvidt i baggrunden udelukkende, fordi pigen er den eneste karakter i forgrunden som bære farve.

Forgrunden består af farvede flader og nogle enkle vector streger. Baggrunden skal derfor være roligt og simpelt i forhold til forgrunden. Jeg har valgt at når pigen går med hendes fakkelt så adskiller baggrunden sig i lyse og mørke toner ligesom lyset falder i mørket og danner skygger.

TYPOGRAFI

Skriften tilpasses til tegnestilen som i dette tilfælde er firkantet og bøjet. Jeg vil gerne finde et skrift som fanger uhygge samt er letlæselig, da brugeren skal kunne forstå stemningen ved første blik.

SPECIELLE KENDETEGN VED STILEN

Figurative former er meget simple flat design som forklares ved de firkantede og kurvede former karakterne har.

STILEN FREMHÆVER MIN IDE VED

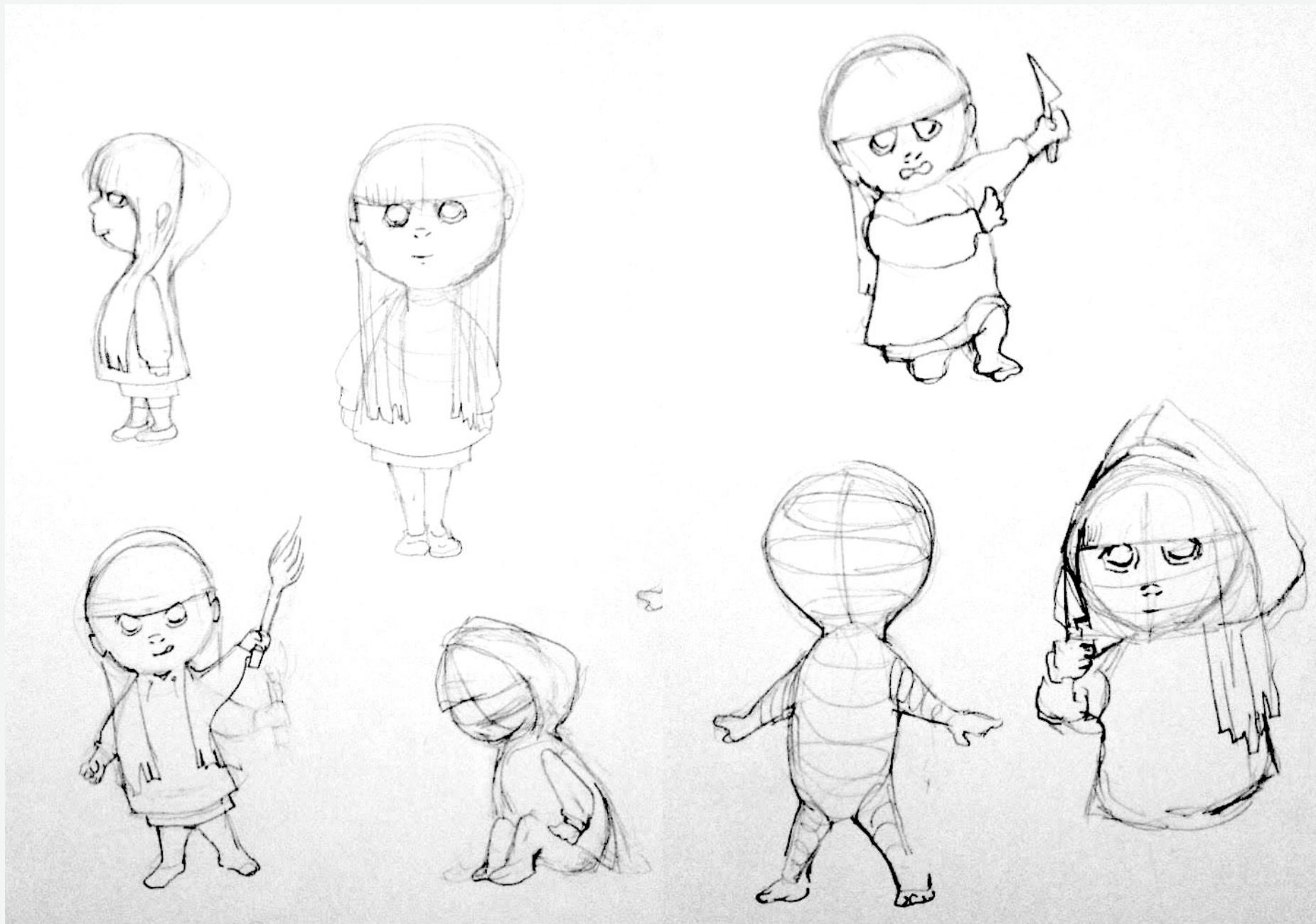
Formerne danner en vis uhygge da de er helt sorte og har få farver. Det understøtter min genre, budskab og historie.

STILEN PASSER TIL GENREN VED AT

Figurer og baggrunden skaber uhygge og en vis "eventyrlig" stemning. Stilen skaber et uhyggeligt og grusomt billedsprog.

SKITSER OG KARAKTER TEGNING

THE RUNAWAY KID



SKITSER OG KARAKTER TEGNING

THE RUNAWAY KID

