

THE RUNAWAY KID

LAVET AF

Marie N. Dyrmosé

OPGAVE

02.03.04 DEN FÆRDIGE FORTÆLLING - MED DOKUMENTATION

LINK

<http://dyrmosedesign.dk/020304/>

HISTORIE:

En pige er på vej ud af en skov. Hun er alene og utryg. På vejen hun går møder hun en stor mystisk og mørk silhuet. Det er en af nattens vogtere "Skikkelsen" som spærrer hendes vej. For at komme videre må hun enten flygte fra skikkelsen eller konfrontere skikkelsen.

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

- Hvis brugeren vælger at pigen ikke skal konfrontere skikkelsen, så vender pigen om og prøver at løbe fra skikkelsen.

- Hvis brugeren vælger at konfrontere skikkelsen får hun chancen for at bekæmpe skikkelsen ved hjælp af våben. Her får hun muligheden for bekæmpe skikkelsen inde for et tidsrum.

Historien kan enten ende med, at skikkelsen dræber pigen eller at hun kan forsætte sin rejse hjem til hendes landsby.

Genre/stemning

Adventure, Horror

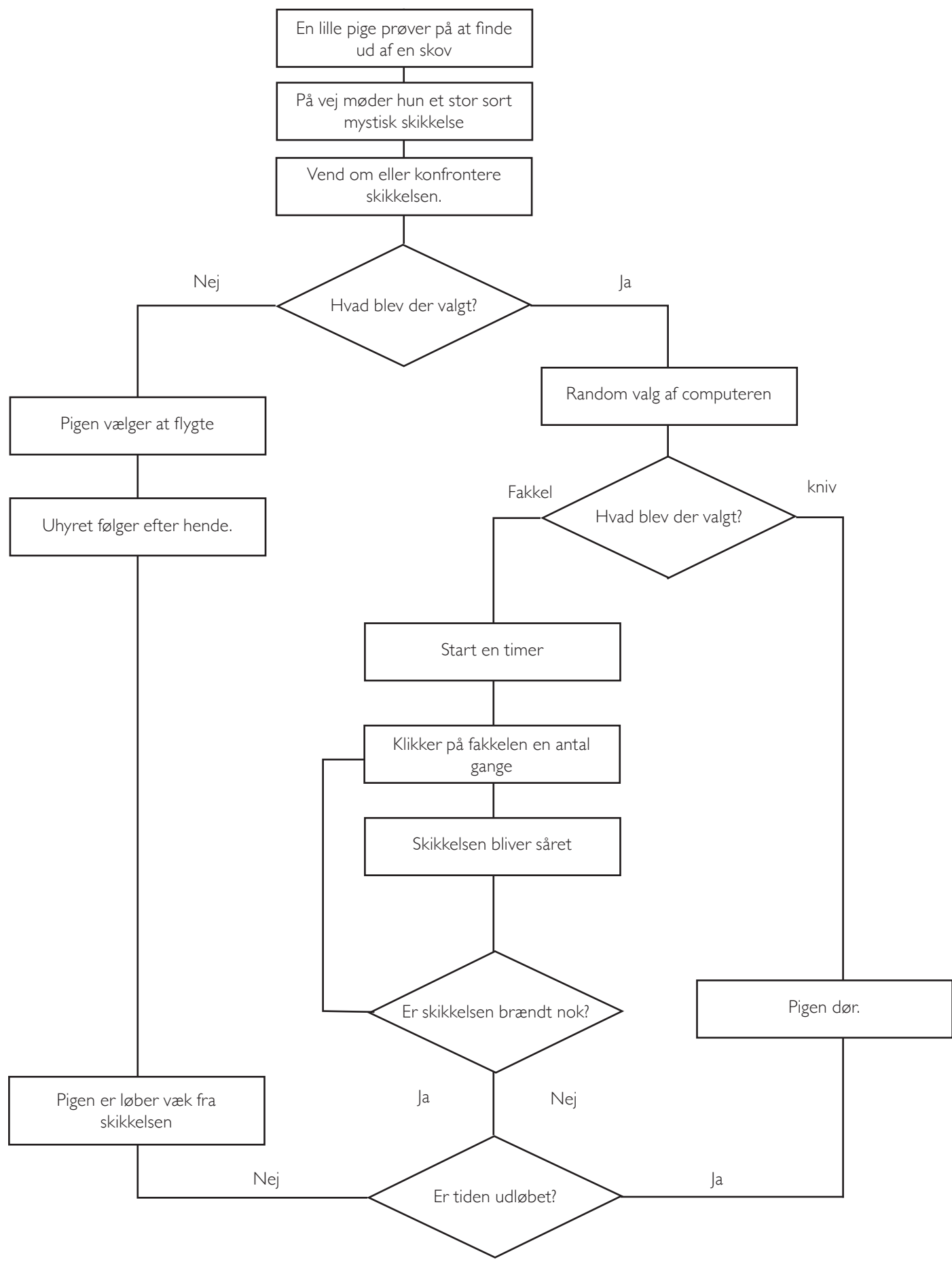
Budskab

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

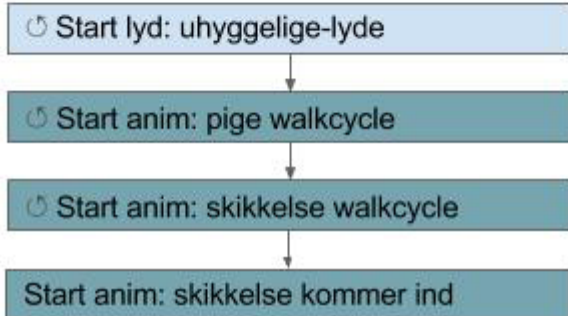


Sekvensdiagram for venstre del.

Pigen flygter fra skikkelsen

Siden er loadet

startHistorie



Anim: "Skikkelse kommer ind" er færdig

PigenSerSkikkelse



Lyd: "Uhyggelig stemme" er færdig

SkikkelseJagterPigen



Sekvensdiagram for højre del.

Random valg _01

Anim: "pigen går til skikkelsen" er færdig

hosSkikkelsen



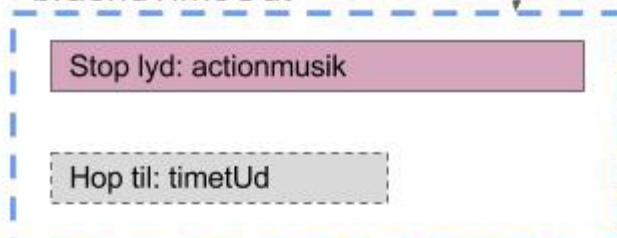
Ved klik på skikkelsen

brændSkikkelsen



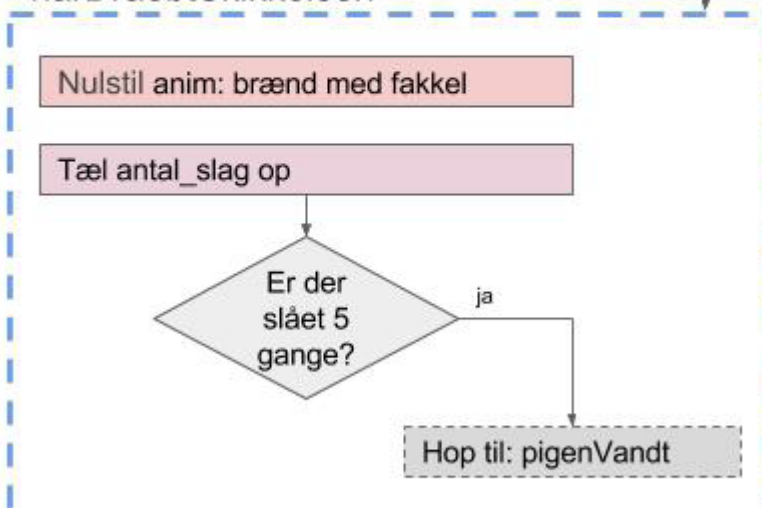
Efter tredive sekunder

brændTimeout



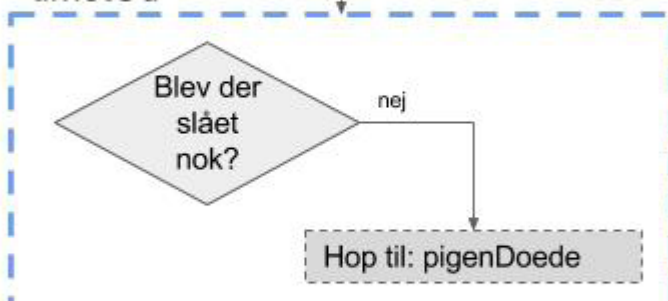
Anim: "brænd med fakkel" er færdig

harDraebtSkikkelsen



Anim: "brænd med fakkel" er færdig

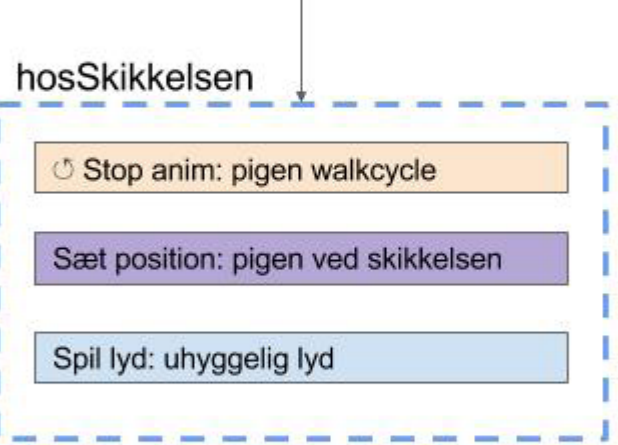
timetUd



Sekvensdiagram for højre del.

Random valg _02

Anim: "pigen går til skikkelsen" er færdig



Ved klik på ja

