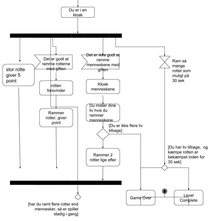
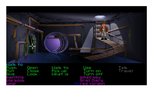
NAVN - Rebecca Nylin
SPIL - Rattata
LINK - http://rebeccanylin.dk/kea/02-animation/spil/index.html

PITCH -
Det er et stigende problem med rotter i de danske kloakker. Rotterne kommer op alle vegne! For at stoppe dem skal du forgifte dem inde de kommer videre i kloarken.
Grundet metro byggeriet i København befinder der sig, også mennesker i kloakken som du under ingen omstændigheder må ramme med rottegiften, hvis dette alligevel sker mister du rottegift/liv. Du har 20 sek til at slå så mange rotter ihjel som muligt! De små rotter giver et point og den ene store rotte giver 5 point.

## Aktivitetsdiagram og moodboad



## Game design - styletile

## Farver / gradient

## Font

**RATTATA**




Futura fonten er sans serif og har et enkelt men samtidig lidt udtryk. Futura - bold & medium bliver brugt. I overskriften er det 197 pt, der bliver brugt.

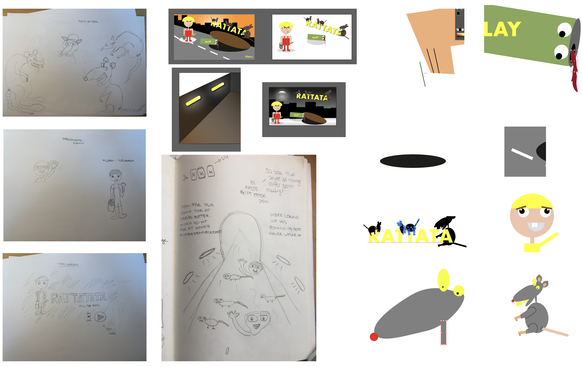
## Udvidet styletile

Dette var som udgangspunkt min inspiration, men efterfølgeden satte jeg ned med Dørt i Photoshop hvor jeg tørrgerer og tørrgerer sæk fra dørt.

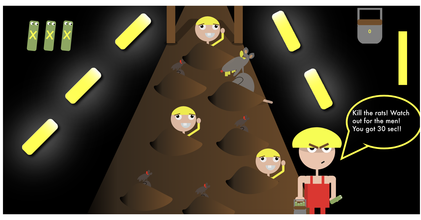
Gold Mine spillet tørrgerer og af de svarte former, der skaber det sæde og fitte ulyk. Dette udtryk kan ændres ved hjælp af ny-farver.
Jeg har også valgt at holde fast i asymmetrien, lige som ikke fig-ureende også indbinkiter.
Jeg er ikke begyndt at tænke på begrænset med solid drawing. Da det har en ny form for 3 dimensionalitet i sig.
Men at ind ud ikke lige så meget solid drawing, men er heller ikke ude af det ikke-realistiske.
Gold Mine spillet tørrgerer og af den opsæd form, der har med stress forender at gøre. Dette gør figurene sæbere. Det samme har jeg forsøgt at gøre med mine figurer, men jeg er bevidst om at figurene har store hovedet, er det jo ingen nødde fige af ulyk gørgo.

Inspirationen fra gotten er taget fra fra. Her har jeg også prøvet at gennskabe dimensjonen og den mørke scene.
Dette spil er meget meer dæmjdæmt, og har flere funktioner. Hvor i mod er det ikke meget enkelt, og har ikke den helt samme skæmmte følelse.

## Designdokumentation - skitser og skærmbilleder



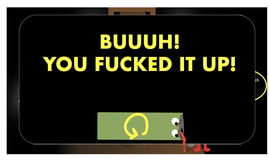

## Scene m. figurelemeter




Beskrivelse af form:
Signalfarverne rød og gul spiller en stor rolle i spillet.
De mandens skal være lette at få øje på, her de gule hatter og gule kæser på.
De små rotters øjne lyser op, i det brune kloakvand ved hjælp af de store radøøjne.
Formerne i spillet er meget enkelte med nogle få detaljer, der giver spillet en smule mere liv.
Jeg har ikke benyttet mig så meget af solid drawing, men det asymmetriske ses primært ved figurernes øjne. Øjnene og øjebrynene er også dem, der skaber det personlige og figurenes udtryk.

## Titelskærm / slutskærme

Vinderskærm




Taberskærm

## UI - elementer

*Play knappen* - peger ned i kloakken, så man har en forsommelse af at man hopper der ned med gården fra dåsen.

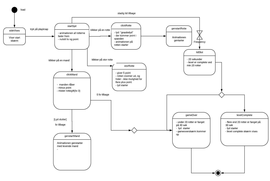


*Liv* - her bliver dåsen også benyttet. Far hvis man ikke har mere gift, har man heller ikke flere liv. Altså man kan ikke slå flere rotter ihjæl.

*Pointkurv* - pointene får man hver gang man fangfher en rotte. Hvis man dørtend sammer en mand, så mister man point. Pointene vises på forsiden af kurven.

*Tiden* - tiden løber i 30 sekunder, og hvis spillet ikke er klaret går man til game over. Spillet kan også slutte far, hvis man der indse tiden er slut.

## State Machine Diagram


start
Kniven mennesketræner
Vil jeg slå rotten
rotten
er kniven er i nærhed og er ingen
rotten er ikke
rotten fjernsender
rotten er ikke
mennesketræner
er
rotten er ikke
rotten er ikke
rotten er ikke