

ANIMATIONS PROJEKT

CELINA LINDQVIST

Historien om Indiana John

www.celinalindqvist.dk/kea/02-animation/projekt/

Scener fra fortællingen



Historie

Indiana John kommer ind fra venstre side, bag den store palme i forgrunden. Han ser skattekisten samt diamanterne og han bliver straks fristet. Han går hen til dem. I det han næsten ankommer til den glimtende skat falder et tungt jern bur ned over ham. Han er fanget. Brugeren får nu to muligheder:

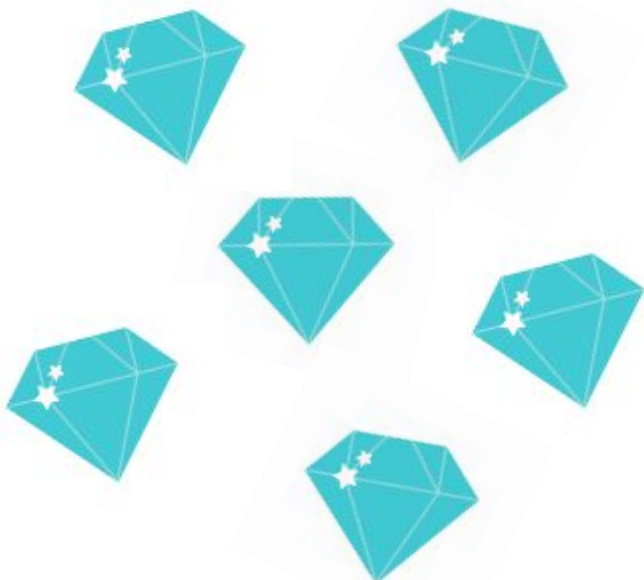
Vent på hjælp eller flygt.

Vent

Ved venstre ben har brugeren valgt at vente på hjælp. Dette bliver en lang fornøjelse, da Indiana John befinder sig i den dybeste del af junglen. Tiden går og Indiana John forvandles gradvist til et skelet og dør. Game over.

Flygt

Indiana bryder ud af buret og går mod skatten. Diamanterne glimter mere og mere desto tættere han kommer på dem. Skynd dig at samle dem, inden aben opdager det. Når man det inden timeren stikker Indiana John glad og tilfreds afsted med den flotte skat. Men når man det ikke inden timeren, opdager aben hvad der foregår og Indiana angribes med bananer og en ond abe latter.



Moodboard



Roboto

Christian Robertson (12 styles)

Custom ▼

Regular 400 ▼

Indiana John

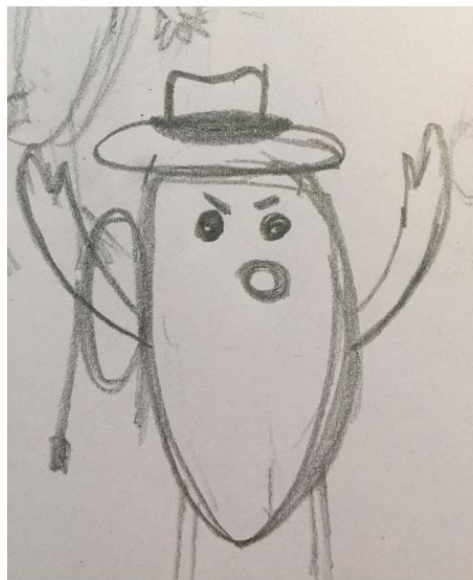


Karakterer



Indiana John

- Frisk
- Modig
- Eventyrlysten

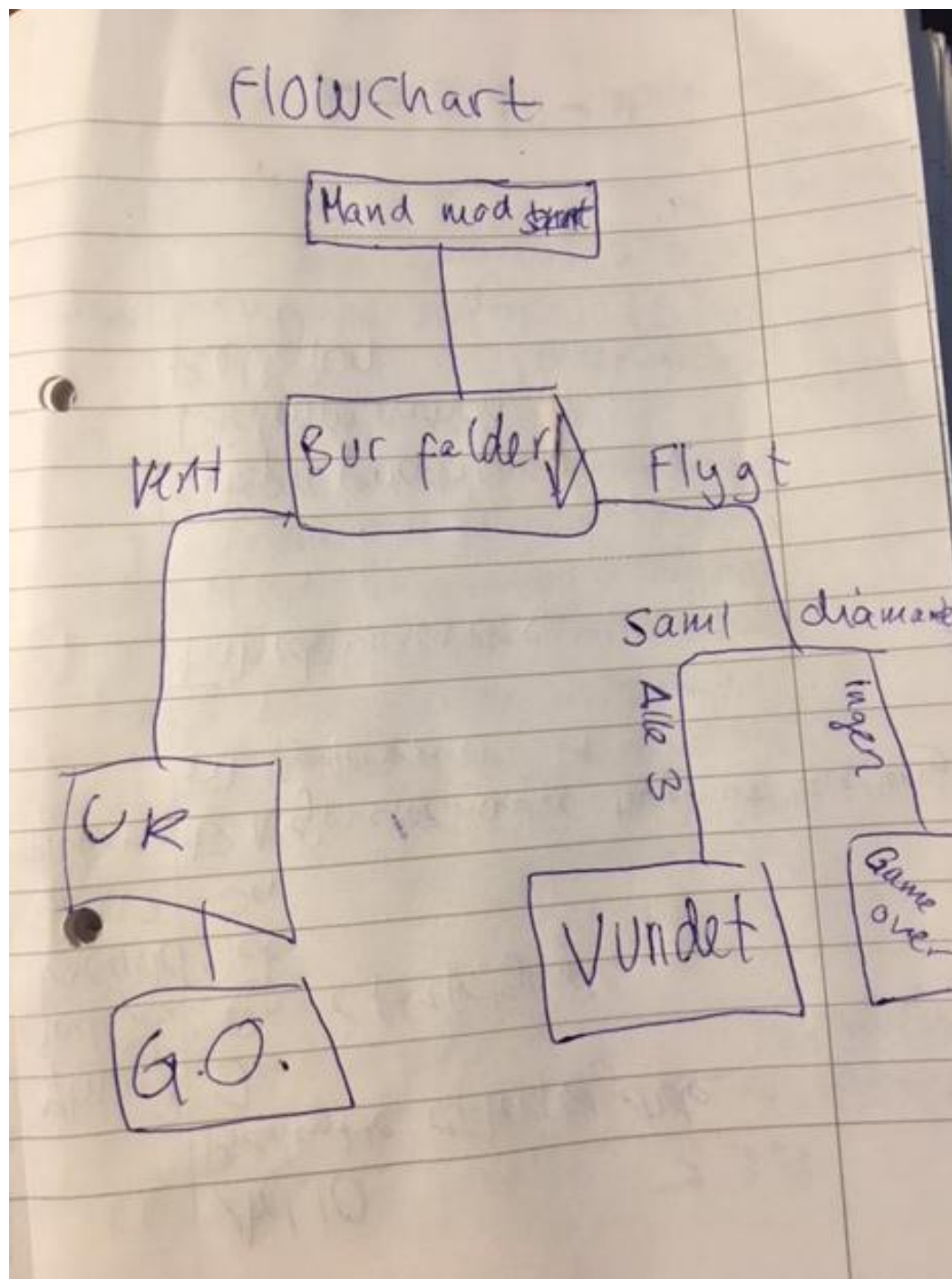


Styletile

FONT
PRESS \$ TART 2P



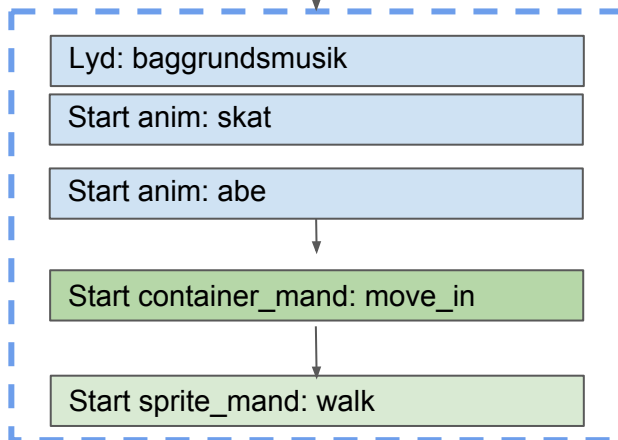
Flowchart



Sekvens diagram

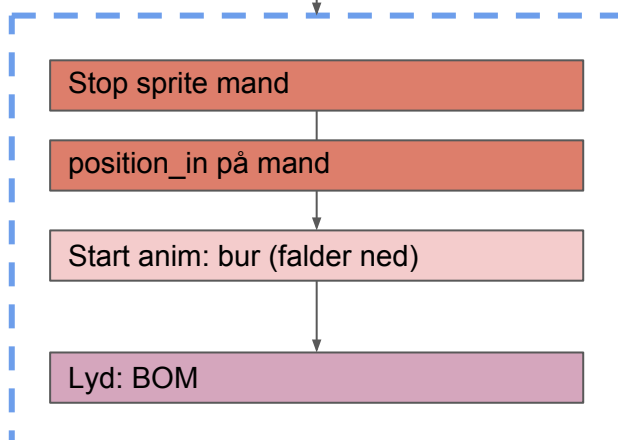
Siden er loadet

sidenVises



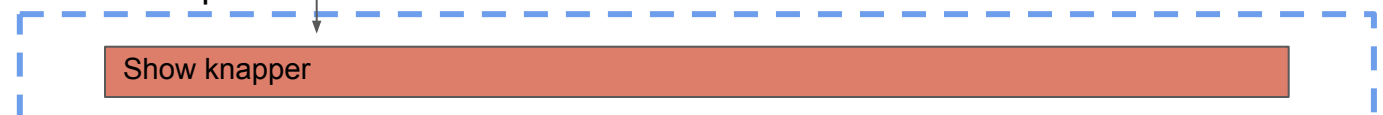
Manden er færdig med walk/
move_in

burFalder



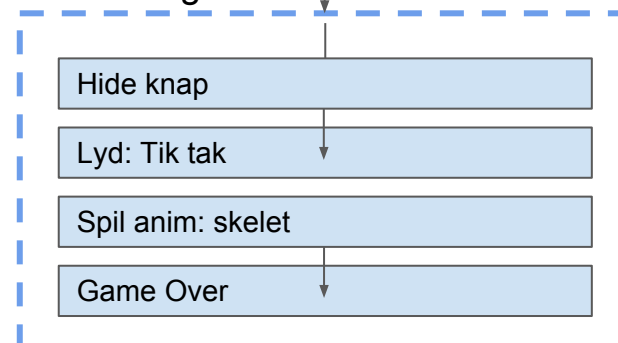
Når buret er faldet

taendKnap



Ved klik på vent

mandFanget



Historie

Indiana John går ind fra venstre. Han ser skattekisten og bliver frister. Han går hen til den. I det han kommer derhen faldet et bur ned over ham. Han er fanget. Brugeren får nu to muligheder: vent på hjælp eller flygt.

“Venstre ben”: Vent

Ved venstre ben har brugeren valgt at vente på hjælp. Dette resulterer i at indiana gradvist bliver til et skelet og til sidst dør.

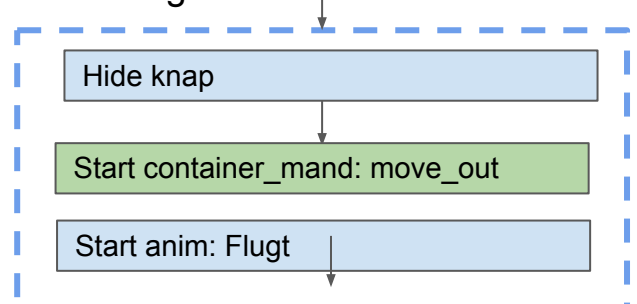
“Højre ben”: Bryd ud

Indiana bryder ud af buret. Herefter kommer der random valg alt efter hvor mange diamanter brugeren samler:

- Han stikker af med skattekisten
- Aben angriber

Ved klik på flugt

mandFlugt



Efter mand flugt

kanKlikke

Start anim puls

Click on

Efter kan klikke

klikPaaDiamant

Fjern puls

Hide

færdig

Tag alle
diamanter

Valg

Tag > 3

Gå ud af scenen med skat

Abe angriber

stikAf

Start mand_container - stikAf

Start sprite - udaf scenen

VINDER

abeAngriber

Start anim: banan falder

GAME OVER