# Beskrivelse af idé, stil og flowchart

## Indhold:

Beskrivelse af idé
Budskab
Genre
Flowchart
Beretter
Spændingskurve
Akantmodellen

Navn: Jannic Erik Koch

Tema: Grundlæggende Animation

## Idé: Pókemon Battle (navne/karakterer kan ændres efter ønske)

Den legendariske Pókemon træner Ash Kethum går på en åben eng. Her støder han på sin største ærkefjende Gary Oak. De diskutere om hvem der er den bedste Pókemon træner og Gary Oak udfordrer Ash til en battle. Den endelige afgørelse (konflikt). Ash tager udfordringen op for at bevise sit værd og for at vise at han naturligvis er den bedste trænder der eksisterer.

Ash kan enten vælge at bruge sin elskede Pókemon Pikachu, der ikke har så meget erfaring eller en af de andre som er meget bedre, som han har i sine Pókeballs (brugeren får her valget af vælge mellem Pikcahu eller en anden).

Hvis brugeren vælger en anden Pókemon, som er meget bedre så vinder Ash kampen og den er overstået hurtigt og nemt. Ved dette udfald får Ash "kun" håneretten over sin modstander.

Efter kampen slutter Gary af med at sige "Det er ikke sidste gang vi mødes!" og forsvinder ud af billedet.

Ash og Pikachu vender sig om mod horisonten i solnedgangen og Ash siger "Selvom vi vandt i dag, så venter der os endnu større udfordringer. Lad os fange dem alle!" Pikachu slutter af med "Pika, Pika" (Slutning A).

Hvis brugeren vælger at bruge Pikachu i kampen bliver det en svær udfordring (information tilbageholdes). Her kan Ash enten vinde eller tabe kampen.

Brugeren stilles overfor 2 tilfældige valg af computeren. Såfremt det bliver "plat" angriber Pikachu men bliver modangrebet og taber kampen. Gary håner Ash og forsvinder ud af billedet. Efter "udvikler" Pikachu sig, da den har lært af sit nederlag og sine fejl.

Ash og Pikachu vender sig mod horisonten i solnedgangen og Ash siger "Idag har vi fået en lektie, og lært noget helt nyt... Vi har udviklet os! Lad os arbejde endu hårdere end vi nogensinde har gjort og lad os fange dem alle!" Pikachu slutter af med "Pika, Pika" (Slutning B).

Hvis det bliver "krone" så skal brugeren her selv nå at anbribe (interagere) nok antal gange indenfor et bestemt antal sekunder. Hvis brugeren klare det vinder Ash kampen (Slutning A).

Hvis brugeren ikke når at angribe nok antal gange indenfor et bestemt antal sekunder taber Ash kampen (Slutning B).

#### Genre:

- Action.
- Eventyrisk cartoon.

## Stemning:

- Optimisktisk.
- Munter.

#### **Budskab:**

Det kommer stærkt til udstryk ved slutning B, da det går op for ham, at selvom de har tabt kampen har de lært noget der er langt mere vigtigt. Nemlig at de "udvikler" sig, når de tager ved lærer af deres fejl. Selvom han vinder (A), ved han at der kommer endnu større ukendte ufordringer og tror stadig på succes.

- Vi udvikler og lærer af vores fejl og ikke fra vores succes.
- Hvis du vil have succes må du også lærer at fejle.

## Analyseret i forhold til udvalgte punkter i Beretter-modellen:

#### Anslag:

Titel billede - Ash og Pikachu på engen.

#### Point of no return:

Da Gary udfordrer Ash til en kamp.

#### **Konflikt:**

Hvem er den bedste?

### Konflikoptrapning:

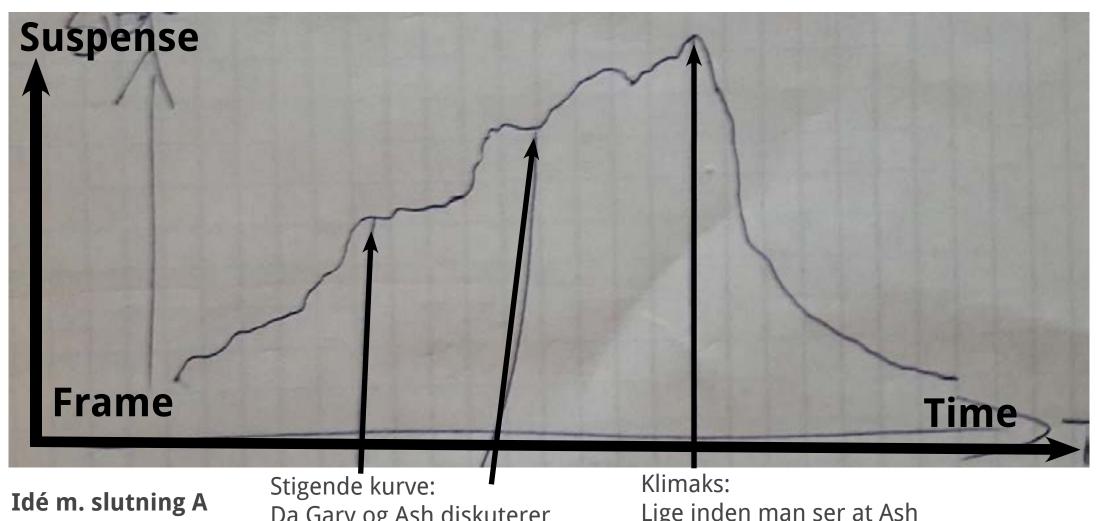
Da Gary træder ind i billedet og de diskutere hvem der er den bedste træner.

#### Klimaks:

- 1. A = Midt under kampen lige inden Ash vinder (spændingsmoment).
- 2. B = Da Ash taber kampen og Pikachu udvikler sig (antiklimaks efterfulgt af klimaks).

### **Udtoning:**

Da Gary forlader billedet og Ash samt Pikachu vender sig mod horisonten i solnedgangen (gælder for begge slutninger).



Da Gary og Ash diskuterer om, hvem der er bedst samt under kampen.

Lige inden man ser at Ash vinder kampen.

Klimaks er her rykket til da Pikachu Der skabes et antiklimaks, Idé m. slutning B udvikler sig (overraskelsesmoment). det sker lige inden klimaks.

## Akantmodellen:

