

## *Animationsopgaven*

# KANINEN & JÆGEREN

Erik Christian Røhl Granberg

<http://www.erik-crg.dk/kea/02-animation/projekt/index.html>



## **Historien**

Historien handler om en sulten kanin, som gerne vil have fat i nogle gulerødder fra jægeren grøntssagsbed. Dette er missionen i spillet. Jægeren sidder med et gevær, men er tydeligt beruset - og når han falder i søvn, må kaninen i aktion.

Hvis det lykkes kaninen at komme hen til gulerødderne, får den muligvis meget travlt med at samle gulerødderne, inden den kommer galt afsted.

# STYLETILE / MOODBOARD - Kaninen & jægeren

## Inspiration

Flat design - og South Park-serien, som har et meget passende udtryk til den genre/stil, som jeg forestiller mig. Uden outline, og med knap så runde former.

## Beskrivelse af stil

Stregen er forholdsvis enkel, med en del ensfarvede flader, som er velegnet til animation. Der er nok detaljer med til at kunne gengive deres ansigtsudtryk og hår tydeligt. Hvis der er mere avanceret grafik med, er det for at kunne gengive noget særligt tøj, genstande, m.m.

Figurene er om regel lidt naivt portrætteret, med store, runde øjne, som kan bruges til at udtrykke følelser med, og ved brug af overdrevne arm- og benbevægelser og fald-på-halen-komik, giver de serien et lettere hysterisk udtryk.

## Farver

Fortinsvis brune, gule og grønne nuancer, som findes i naturen. Faverne i tøjet er kraftigere, for at skille sig ud.

## Typografi

Western-lignende fonte med kraftige serifter, fx Playbill, som kan sætte stemningen for noget langt ude på landet.

## Baggrund

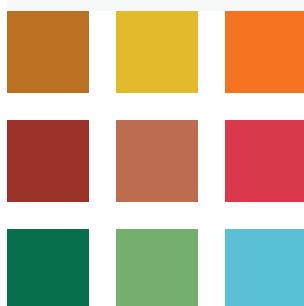
Billedet skal give en god fornemmelse af landskabet, hvor forskellige planter m.m. kan lige i forgrunden, marker og hus i mellemgrunden, samt fx noget skov i baggrunden.

## "Stemningsanimation"

De animerede elementer i omgivelserne kan evt. være skyer, planter og fugle.



Eksempel på karakterdesign



Eksempel på farvetoner



Eksempel på øjne og udtryk

# KEEP OUT

Eksempel på typografi



Eksempel på baggrundsillustration

## STYLETILE / MOODBOARD - Kaninen & jægeren



**Intro/titel-billede** - med objekter fra spillet som stemningskaber. Stilen er tegneserieagtig med westerngenre. Baggrund er nedtonet med en 85% hvid kasse. Baggrunden kan evt. zoom frem og tilbage, så der sker noget inden man begynder spilet.

### Info-bokse

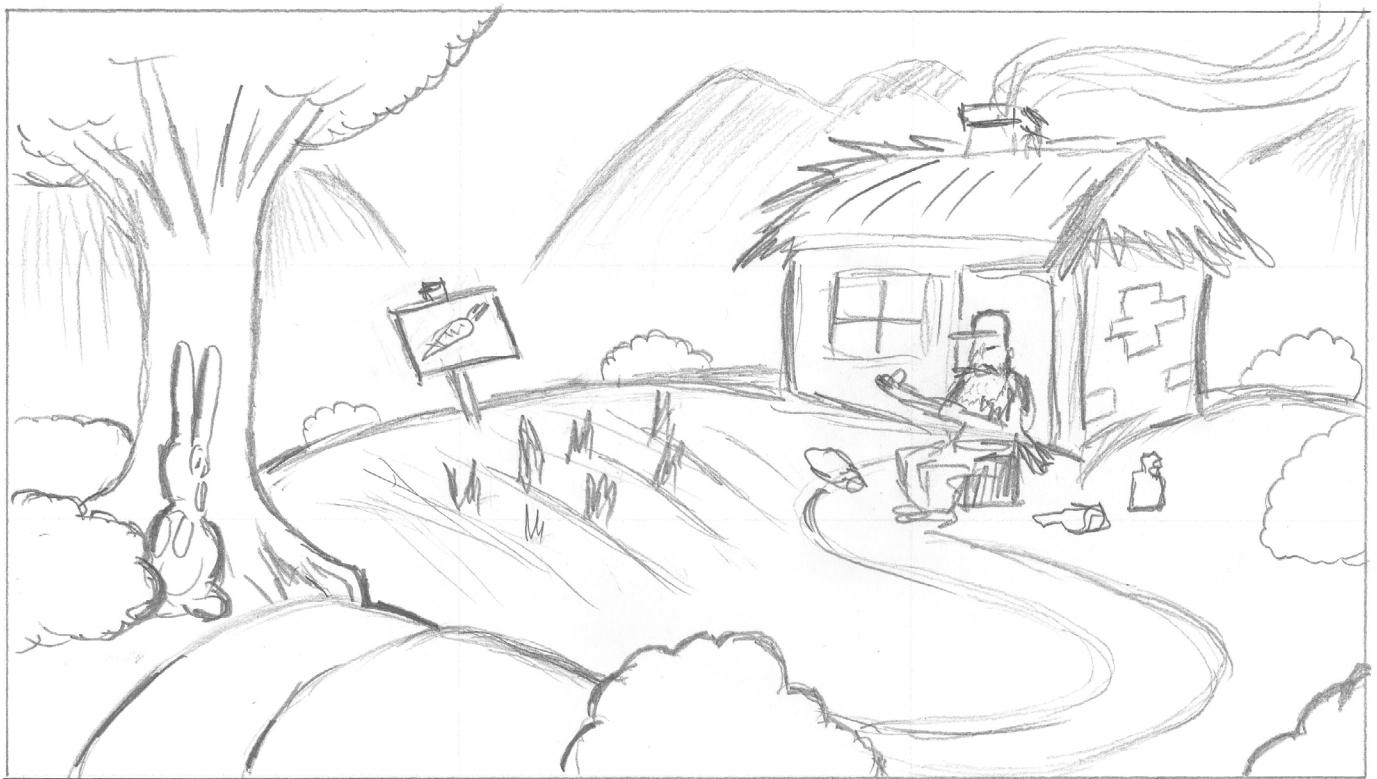
- Som baggrund er samme træbund som på titelbillede og skilt med gulerod inde i spillet.
- Rubriker er med fonten Playbill, mørkebrun, med versaler.
- Øvrige tekster er med Arial Rounded MT Bold, i sort pga læsbarheden. Rimelig stilmæssig sammenhæng til rubrik, m.m.
- Ved interaktive valg ses et sort symbol foran teksten, som forstærker meningen.
- Ved mouseover bliver symbol og tekst en anden farve.

### Talebobler

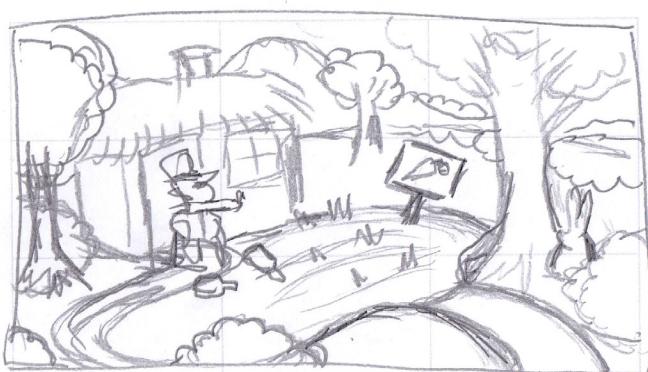
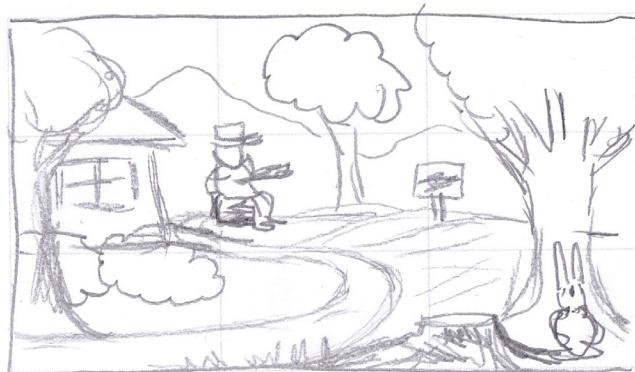
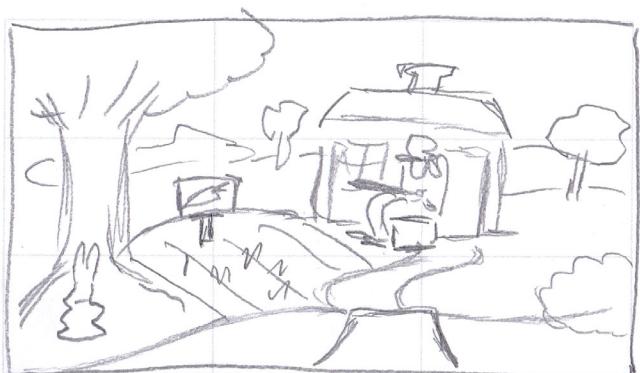
Spillet gør ikke umiddelbart brug af disse, da det visuelle alene skulle være tydeligt nok, uden dialog + lyde/musik.



## STYLETILE / MOODBOARD - Kaninen & jægeren

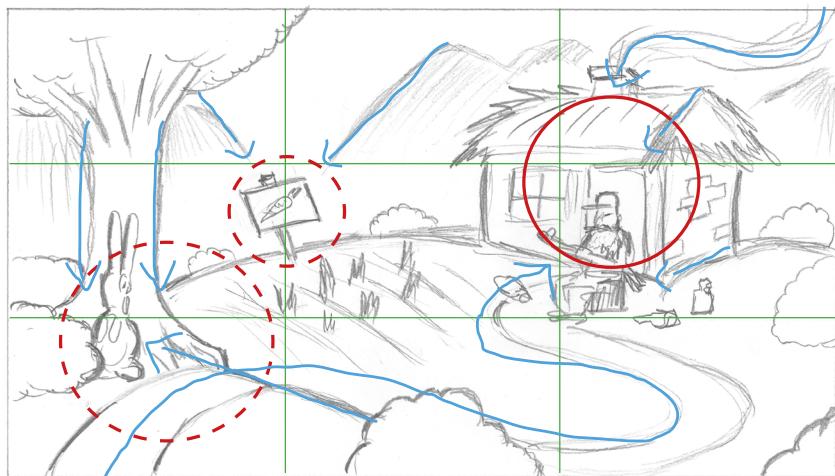


Test af lyse/mørke toner.

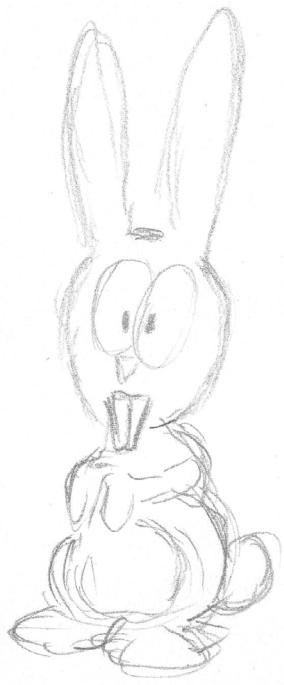


Mini-skitser med forskellige kompositionsværter.

## STYLETILE / MOODBOARD - Kaninen & jægeren



## STYLETILE / MOODBOARD - Kaninen & jægeren



### Hovedkarakteren "Kaninen"

- Nuttet og med bløde former
- Er sulten, og vil skaffe mad til sin 17 unger.
- Er påpasselig og kun lejlighedsvis modig

### Fjenden "Landmanden"

- Er spinkel, med usympatisk udseende. Han sidder med et gevær i hånden, er ret fuld. Råber og griner højt.
- Han hader kaniner, fordi de hugger hans grøntsager, men skyder nu også kaniner bare for sjov.

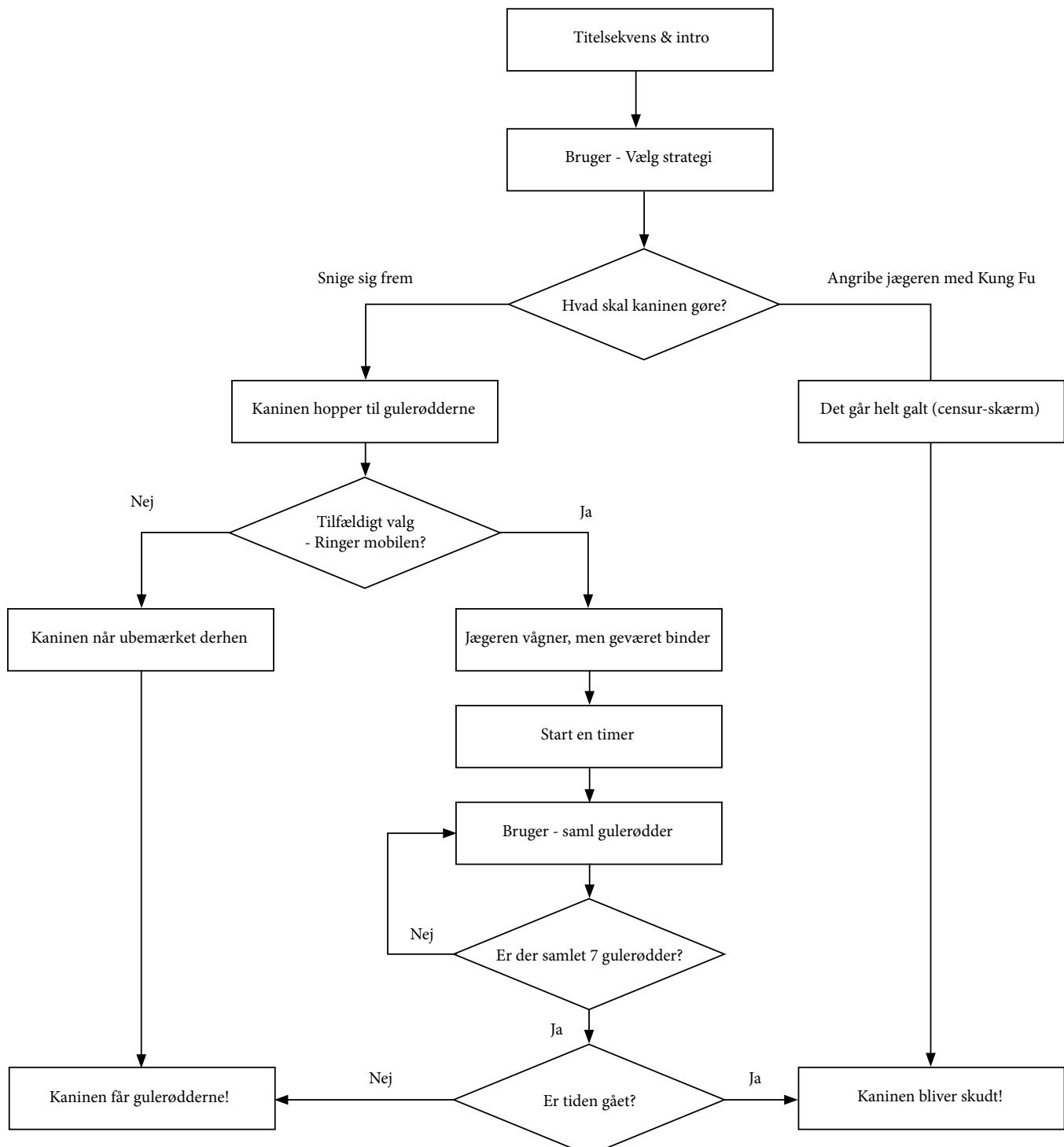


## CHARACTER-SHEETS - Kaninen & jægeren



# FLOWCHART - Kaninen & jægeren (D spejlvendt)

Erik Christian Røhl Granberg



# SEKVENSDIAGRAM SAMLET - Fælles + taktikvalg

Når siden er loadet

## onLoad + startSkaerm

```
// Startskærm vises start: #start_skilt  
// Nedtoning vises #nedtoning  
  
// Baggrundsmusik starter: #musik_gunfight  
  
// Start jaeger container: .jaeger_sidder  
// Start jaeger sprite frame: .jaeger_sidder_stille  
  
// Sæt var antalGuleroedder  
// Sæt var timer  
// Sæt var infoGameTimer  
// diverse startklasser
```

Når der er klikket på startknap

## startKlikPaaKnap

```
// Start knaplyd #effekt_bank
```

Når knaplyd har spillet

## kaninHopInd

```
// slut knaplyd #effekt_bank  
  
// Startskærm skjules #start_skilt  
// Nedtoning skjules #nedtoning  
  
// Start kanin move: .kanin_ind-fra-siden  
// Start kanin-animation: .kanin_hop_fremad  
// Start lyd: #effekt_kaninhop_to_gange
```

Når kanin\_ind-fra-siden er færdig

## jaegerDrikker

```
// Stop kanin move: .kanin_ind-fra-siden  
// Stop kanin-animation: .kanin_hop_fremad  
// Slut lyd: #effekt_kaninhop_to_gange  
  
// Sæt kanin position: .kanin_bag_trae  
// Sæt kanin sprite frame: .kanin_staar  
  
// fjern jaeger sprite frame: .jaeger_sidder_stille  
// start jaeger sprite-ani: .jaeger_drikker  
// Start lyd: #effekt_slurk_tre_gange
```

Når jægeren har drukket 3 gange

## jaegerFalderISoevn

```
// Slut lyd: #effekt_slurk_tre_gange  
  
// Stop jaeger sprite-animation: .jaeger_drikker  
// Start jaeger sprite-animation: .jaeger_falder_i_soevn
```

Når jaeger\_falder\_i\_soevn er færdig

## jaegerSover

```
// Stop sprite-animation: .jaeger_falder_i_soevn  
// Start sprite-animation: .jaeger_sover  
  
// Start lyd: #effekt_snorken  
  
// Stop sprite frame: .kanin_staar  
// Stop sprite-animation: .kanin_blinker
```

Når kanin blinker er færdig

## taktikValg

```
// Taktik-skilt vises #taktikvalg_skilt  
// Taktik-nedtoning vises #nedtoning  
  
// Baggrundsmusik skrues ned: #musik_gunfight  
// Snorken lyd: #effekt_snorken skrues ned
```



```
// Knap A - hop til taktikvalgKlikPaaKnapA()  
// Knap B - hop til taktikvalgKlikPaaKnapB()
```

# SEKVENSDIAGRAM VENSTRE BEN - Valg A - Snige sig frem

Når der er klikket på knap A

## taktikvalgKlikPaaKnapA

```
// Start knaplyd #effekt_bank
```

Når kanin\_mark\_hop er færdig....

## kaninMarkHop1Position

```
// Slut kanin-move: .kanin_mark_move_1  
// Start kanin possition: .kanin_mark_possition_1
```

```
// Slut sprite-animation: .kanin_mark_hop  
// Start sprite-frame: .kanin_ryg_til  
// Slut lyd: #effekt_kaninhop_1
```

Når knaplyd er færdig

## kaninHopperFrem

```
// Taktik-skilt skjules #taktikvalg_skilt  
// Netoning skjules #nedtoning  
// Slut knaplyd #effekt_bank  
// skru ned for lyd baggrundsmusik #gunfight  
// Start lyd Actionmusik #crust  
  
// Slut kanin-possition: .kanin_bag_trae  
// Start kanin move: .kanin_et_hop_til_hoejre  
  
// Slut sprite-animation: .kanin_blinker  
// Start sprite-animation: .kanin_drej_i_luftten  
// Start lyd: #effekt_kaninhop
```

Når .kanin\_et\_hop\_til\_hoejre er færdig

## kaninModMark

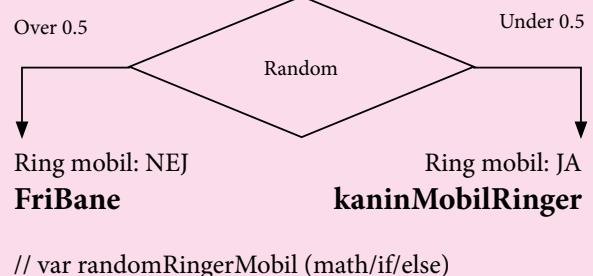
```
// Slut contaioner-move: .kanin_et_hop_til_hoejre  
// Start container possition: .kanin_mod_mark  
  
// Slut sprite-ani: .kanin_drej_i_luftten  
// Start sprite-frame: .kanin_ryg_til  
// Slut lyd: #effekt_kaninhop
```

## kaninMarkHop og kaninMarkHopPosition

Gentages i 6 trin med nye positioner,  
start/slut for klasser, m.m.

Når kanin\_mark\_hop\_6 er færdig....

## randomValg



Ring mobil: NEJ

**FriBane**

Ring mobil: JA

**kaninMobilRinger**

// var randomRingerMobil (math/if/else)

Når kanin\_drej\_i\_luftten er færdig

## kaninMarkHop1

```
// Slut kanin possition: .kanin_mark_possition  
// Start kanin-move: .kanin_mark_move_1  
  
// Slut sprite-frame: .kanin_ryg_til  
// Start sprite-animation: .kanin_mark_hop  
// Start lyd: #effekt_kaninhop
```

# SEKVENSDIAGRAM VENSTRE BEN - Valg A

direkte fra randomValg

## kaninMobilRinger

```
// Slut lyd: #effekt_snorken  
  
// begynd kanin sprite size: .kanin_size  
// Slut kanin position: .kanin_mark_position_6  
  
// begynd kanin-animation: .kanin_mobil_ryster  
// start lyd #effekt_mobilringer  
// start lyd #effekt_mobilbrummen_1
```

Når mobil ryger frem er færdig

## mobilRyster

```
// slut jaeger sprite-animation: .jaeger_sover  
// start jaeger sprite-animation: .jaeger_vaagner  
  
// slut mobil-move: .mobil_ryger_frem  
// begynd mobil position: .mobil_ryster_position  
  
// begynd mobil-move: .mobil_ryster  
// Start lyd: #mobilbrummen_3
```

Når kanin\_mobil\_ryster er færdig

## kaninChok

```
// Stop kanin-move: .kanin_mobil_ryster  
// Slut lyd: #effekt_mobilbrummen_1  
  
// begynd kanin-animation: .kanin_mobil_position  
  
// fjern sprite-frame: .kanin_ryg_til  
// start sprite-frame: .kanin_bange
```

Når mobi\_ryster er færdig

## jaegerVaagen

```
// slut jaeger sprite-animation: .jaeger_vaagner  
// Start Jaeger sprite animation: .jaeger_vaagen_gal
```

Når kanin\_mobil\_ryster er færdig

## kaninMobil2Ringer

```
// begynd kanin-move: .kanin_mobil_ryster_2  
// start lyd #effekt_mobilbrummen_2
```

## jaegerVaagen2

```
// Slut Jaeger sprite frame: .jaeger_vaagen_gal  
// Start Jaeger sprite animation: .jaeger_vaagen
```

Når kanin\_mobil\_ryster\_2 er færdig

## mobilRygerFrem

```
// slut kanin-animation: .kanin_mobil_ryster_2  
// Slut lyd: #effekt_mobilbrummen_2  
  
// begynd mobil-move: .mobil ryger frem
```

Når jaeger\_vaagen er færdig

## jaegerGevaerTabt

```
// Slut lyd #effekt_mobilbrummen_3  
// slut mobil-animation: .mobil_ryster  
  
// start mobil-animation: .mobil_ryster_2  
// Start #effekt_mobilbrummen_4
```

# SEKVENSDIAGRAM VENSTRE BEN - Spil-del - Valg A

Når effekt\_mobil\_ryster\_2 er færdig

## gameInfo

```
// Start Jaeger sprite animation: .jaeger_vaagen  
// Slut Jaeger sprite frame: .jaeger_vaagen_gal_2  
  
// Slut mobil-animation: .mobil_ryster_2  
// Slut #effekt_mobilbrummen_4  
  
// vis gameInfo-skilt  
// Vis nedtoning  
  
// start klar-countdown: info_countdown_do  
  
// Slut kanin position: kanin_mark_position_6  
// Start kanin position: .kanin_game_posititon  
// Start mobil_game_posititon
```

## allowDrop(ev) + drag(ev)

```
//drag-vent klasser
```

Når gulerod er sluppet på kanin

## drop(ev, target)

```
//Læg til antalGuleroedder++
```

```
//If gulerødder antalGuleroedder >= 7  
- Stop timer  
- Gå til gameVundet
```

Når tæller er færdig

## GameSetup

```
// Skjul gameInfo-skilt  
// Begynd kanin sprite size: .kanin_mobil_size  
  
// Gå til gameBegyndTimer
```

## gameTabt

```
// Stop gulerod_puls  
// Slut drop-zone: .kanin_drop  
// Stop timer-bar:  
// Sæt alle gulerødder "#drag" til draggable = false  
// Gå jaegerSkyder
```

Direkte fra gameSetup

## gameBegyndTimer

```
//Sæt en timer: gameTimer  
-hvis tid gået: gameTabt  
  
// Sæt alle gulerødder "#drag" til draggable = true  
// Begynd gulerod_puls  
// gå til timerBar
```

Når mobil ryger frem er færdig

## jaegerSkyder

```
// start censurskilt-move: censor_cover  
  
// slut jaeger sprite-frame: jaeger_vaagen_gal_2  
// start sprite-animation: jaeger_skyder  
// Start lyd effekt_skud
```

Når timer er begyndt

## timerBar

```
// Vis Timer #timer_wrapper + #timer_bar  
// start #timer_bar animation: .timer_gaa_ned
```

Når jaeger\_skyder er færdig

## efterSkud

```
// skjul Timer #timer_wrapper + #timer_bar  
//start #timer_bar animation: .timer_gaa_ned  
// Slut sprite-animation: jaeger_skyder  
// Start Jaeger sprite frame: jaeger_sidder_stille  
// Slut lyd effekt_skud  
// Efter 4 sec gå til gameOver
```

## SEKVENSDIAGRAM VENSTRE BEN - Når spillet er vundet / fri bane

Når ationmusik er skruet ned

### GameVundet

```
// Stop gulerod_puls  
// Sæt timer på pause  
  
Gå til gameVundetHop();
```

Fra Random valg

### friBane

```
// slut sprite-still: kanin_ryg_til  
// slut sprite-animatction: kanin_drej_i_luftten
```

Fra gameVundet

### gameVundetHop

```
// slut sprite-still: kanin_bange  
// start sprite-animatction: kanin_hop_glad
```

Når kanin\_hop\_glad er færdig

### gameVundetHop2

```
// fjern jaeger sprite-frame: jaeger_vaagen_gal  
// start Jaeger sprite-animation: jaeger_taber  
// skjul Timer #timer_wrapper + #timer_bar
```

Når jaeger\_taber er færdig

### gameVundetHop2

```
// fjern Jaeger sprite-animation: jaeger_taber  
// start Jaeger sprite-frame: jaeger_tabt  
//gå til gameWin();
```

Når kanin\_drej\_i\_luftten er færdig

### friBane2

```
// slut sprite-still: kanin_ryg_til  
// slut sprite-animatction: kanin_drej_i_luftten
```

Når kanin\_drej\_i\_luftten er færdig

### vundetLet

```
// vis vundet let-skilt  
// vis nedtoning
```

Når der er klikket på knap

### vundetLetKlikPaaKnap

```
// knaplyd effekt_bank spilles  
// Når lyden har spillet spillet, gå til reloadPage
```

## SEKVENSDIAGRAM HØJRE BEN - Valg B + fælles slutninger

Fra taktikalg - knap B

**taktikValgKlikPaaKnapB**

```
// knaplyd effekt_bank spilles
```

Når kungukanin\_mark\_hop er færdig....

**kungFukaninMarkHop1Possition**

```
// Slut kanin-move: kanin_mark_move_1  
// Start kanin position: kanin_mark_position_1
```

```
// Slut sprite-animation: kanin_mark_hop  
// Start sprite-frame: kanin_ryg_til  
// Slut lyd: effekt_kaninhop_1
```

Når knaplyd er færdig

**kungFuPlan**

```
// Taktik-skilt skjules  
// Taktik-knapper skjules  
// Netoning skjules
```

```
// Slut knaplyd effekt_bank  
// Slut lyd: Baggrundsmusik  
// Start lyd Actionmusik
```

```
// Slut kanin-position: kanin_bag_trae  
// Start kanin move: kanin_et_hop_til_hoejre
```

```
// Slut sprite-animation: kanin_blinker  
// Start sprite-animation: kanin_drej_i_luftten  
// Start lyd: effekt_kaninhop
```

```
// Start blackout  
// Start blackout-tekst
```

**kaninMarkHop og  
kaninMarkHopPossition**

**Gentages i 4 trin med nye positioner,  
start/slut for klasser, m.m.**

Når kungukanin\_mark\_hop3 er færdig....

**kungFukaninMarkHop4Possition**

```
// Slut kanin-move: kanin_mark_move_1  
// Start kanin position: kanin_mark_position_1
```

```
// Slut sprite-animation: kanin_mark_hop  
// Start sprite-frame: kanin_ryg_til  
// Slut lyd: effekt_kaninhop_1
```

```
// slut blackout  
// fjern jaeger sprite-frame: jaeger_sover  
// sæt Jaeger sprite-animation: jaeger_vaagen_gal_2  
// fjern blackout-tekst  
// Gå til gameOver
```

Når .kanin\_et\_hop\_til\_hoejre er færdig

**kungFukaninModMark**

```
// Slut contaioner-ani: kanin_et_hop_til_hoejre  
// Start container position: kanin_mod_mark
```

```
// Slut sprite-ani: kanin_drej_i_luftten  
// Start sprite-frame: kanin_ryg_til  
// Slut lyd: effekt_kaninhop
```

Fra Taktikvalg B + fra Tabt spil

**gameOver**

```
// vis game over-skilt  
// vis nedtoning
```

Når kanin\_drej\_i\_luftten er færdig

**kungFukaninMarkHop1**

```
// Slut kanin position: kanin_mark_position  
// Start kanin-move: kanin_mark_move_1
```

```
// Slut sprite-frame: kanin_ryg_til  
// Start sprite-animation: kanin_mark_hop  
// Start lyd: effekt_kaninhop
```

Fra Taktikvalg B + fra Tabt spil

**gameOverKlikPaaKnap**

```
// knaplyd effekt_bank spilles  
// Når lyden har spillet spillet, gå til reloadPage
```

Fra vundet spil

**gameWin**

```
// Når Jaeger sprite-animation: jaeger_taber er færdig  
// vis game win-skilt  
// vis nedtoning
```

Når der er klikket på kanppen

**gameWinKlikPaaKnap**

```
// knaplyd effekt_bank spilles  
// Når lyden har spillet spillet, gå til reloadPage
```

Fra andre ændels

**reloadPage**

```
// knaplyd effekt_bank spilles  
// Reload page uden cache
```