

## Animationstema E17

### Endelig aflevering

#### INDHOLD

Beskrivelse af idé

Flowchart

Link til Sekvensdiagram samt kort kommentarer

Link til den færdige fortælling: <http://secher.nu/kea/020104/v-1/>

## IDE

Hovedpersonen er på rumrejse og lander på en planet, hvor han møder en rummand. Rummanden viser sig, at være hans far. Det hele er lidt mystisk og hovedpersonen står med to valg: skal han løbe hen og give sin far et kram eller skal han tage sit lyssværd frem?

Brugeren får valget: om han/hun vil tage lyssværdet eller give rummanden et kram.

Hvis brugeren vælger at tage lyssværdet, mister han sin hånd og historien/spillet slutter. Men hvis brugeren i stedet vælger at give faren et kram ender historien med at de flyver væk sammen til en ny planet.

## Genre/stemning

Sci-Fi

### Budskab

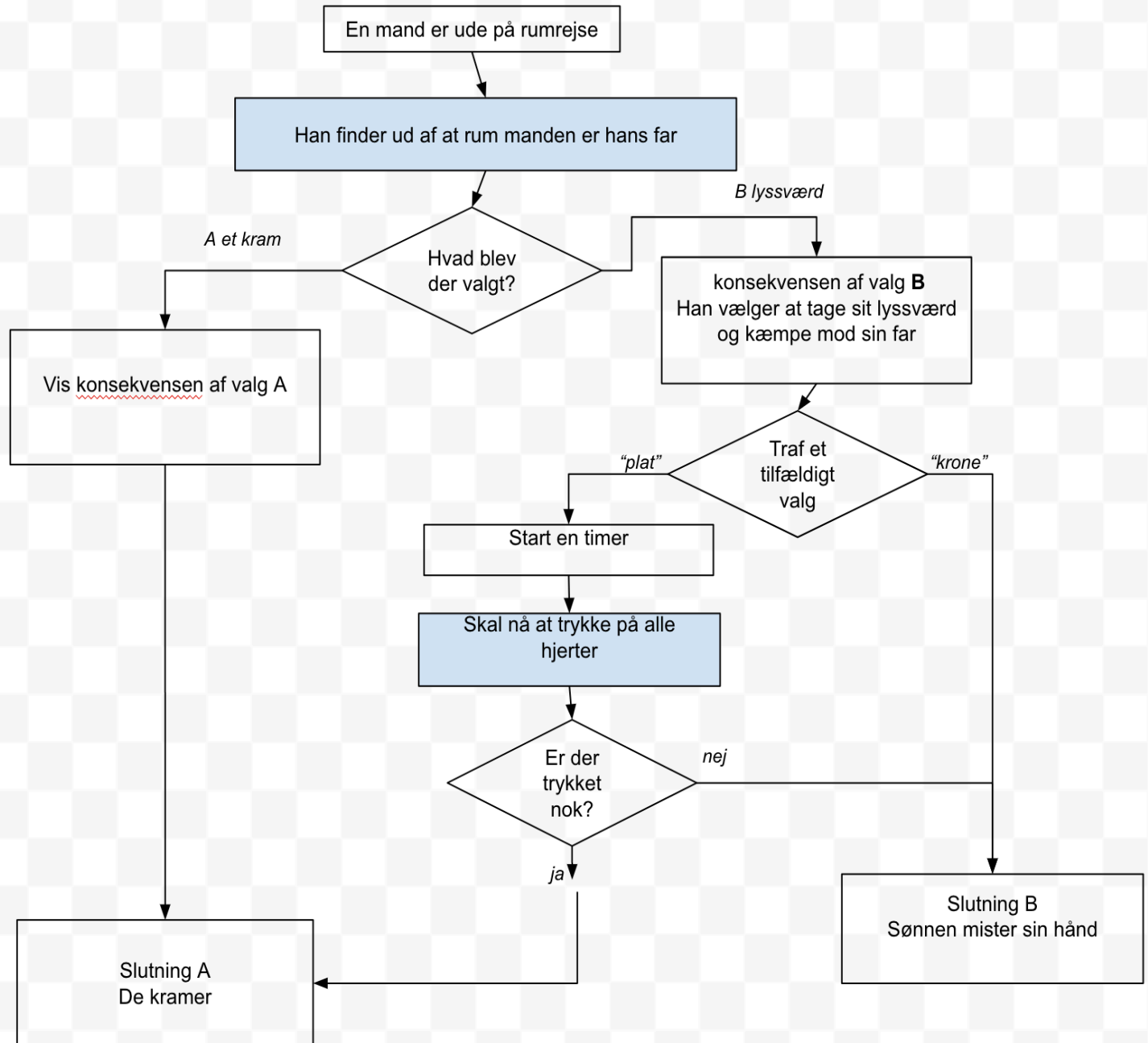
Med fred kommer man længst.

Hvordan kommer budskabet til udtryk?

Når hovedpersonen træffer et valg - der er en konsekvens af hans handling.

## Flowchart

## Generisk historie-struktur



Hvad kunne jeg have gjort bedre:

Mit sekvensdiagram var til stor hjælp under arbejdsprocessen, men jeg blev nødt til at lave nogle ekstra processer undervejs. Dem valgte jeg at skrive i hånden, da jeg havde mistet overblikket.

Tid:

Undervejs i arbejdsprocessen kom jeg i tidspres, hvilket nok godt kan ses på mine animationer og helheden af spillet. Så til en anden gang, skal jeg bruge mere tid på selve planlægningen, før jeg går i gang med at programmere.

Sekvensdiagram link: <http://secher.nu/kea/020104/sekvensdiagram/sekvensdiagram.pdf>