

Camilla Gejl Olsen

Sweet Dreams

Link: <https://camillagejl.com/kea/03-animation/spil/>

Pitch: Den lille elefant sover sødt i sin seng - men det er op til dig at styre, hvad den drømmer om.

Elefanten er bange for mus, og hvis den tænker for meget på mus i dens drømme, vågner den.

Tænker den derimod på slikkepinde, sol og andet godt, sover den trygt hele natten. Jo flere gode ting, den når at drømme om, jo flere point får du.

Style tile

Stil-inspiration

Inspiration til karakter-design og baggrundsformer: [Ayelet Keshet](https://www.123rf.com/portfolio/yeletkeshet/1.html)
<https://www.123rf.com/portfolio/yeletkeshet/1.html>

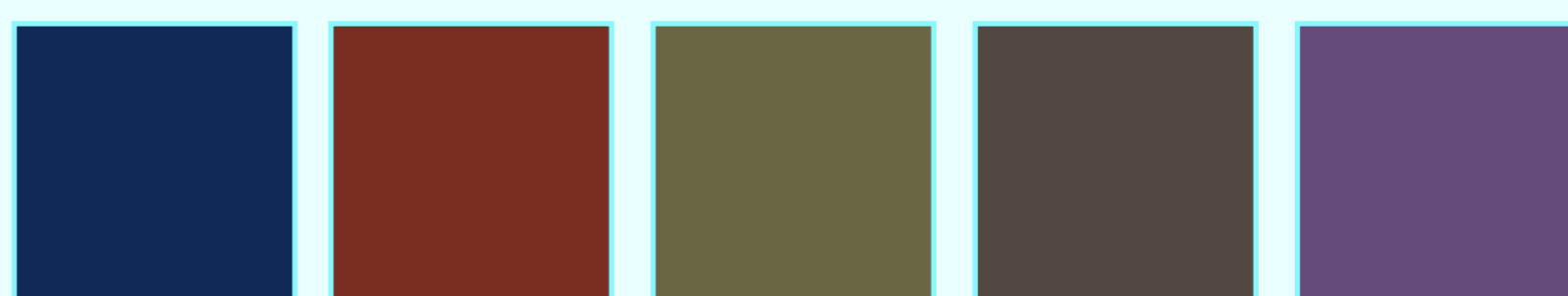


Farver og typografi

Courgette

Google Fonts

Designet af:
Karolina Lach
Principal design



Titel-skærm

I titel-skærmen ser man huset, elefanten sover i, udefra. Sammen med de mørke farver er der flere elementer som viser, at det er nat. I vinduet i huset kan man se den lille farve, som også er i rummet inde i selve spille, samt lampen, som dermed laver en sammenhæng mellem de to scener. Alle formerne samt titlen er bløde, da spillet er roligt og udramatisk.



Spil-skærm

Alt i spillet er lavet med runde og bløde former, for at understøtte den rolige stil. Farverne er generelt mørke, da det er nat, men samtidig meget varme, for at det skal være hyggeligt. Karaktererne i drømmene er dog generelt lidt lysere, for at skabe en kontrast mellem baggrund og de elementer, man skal trykke på.

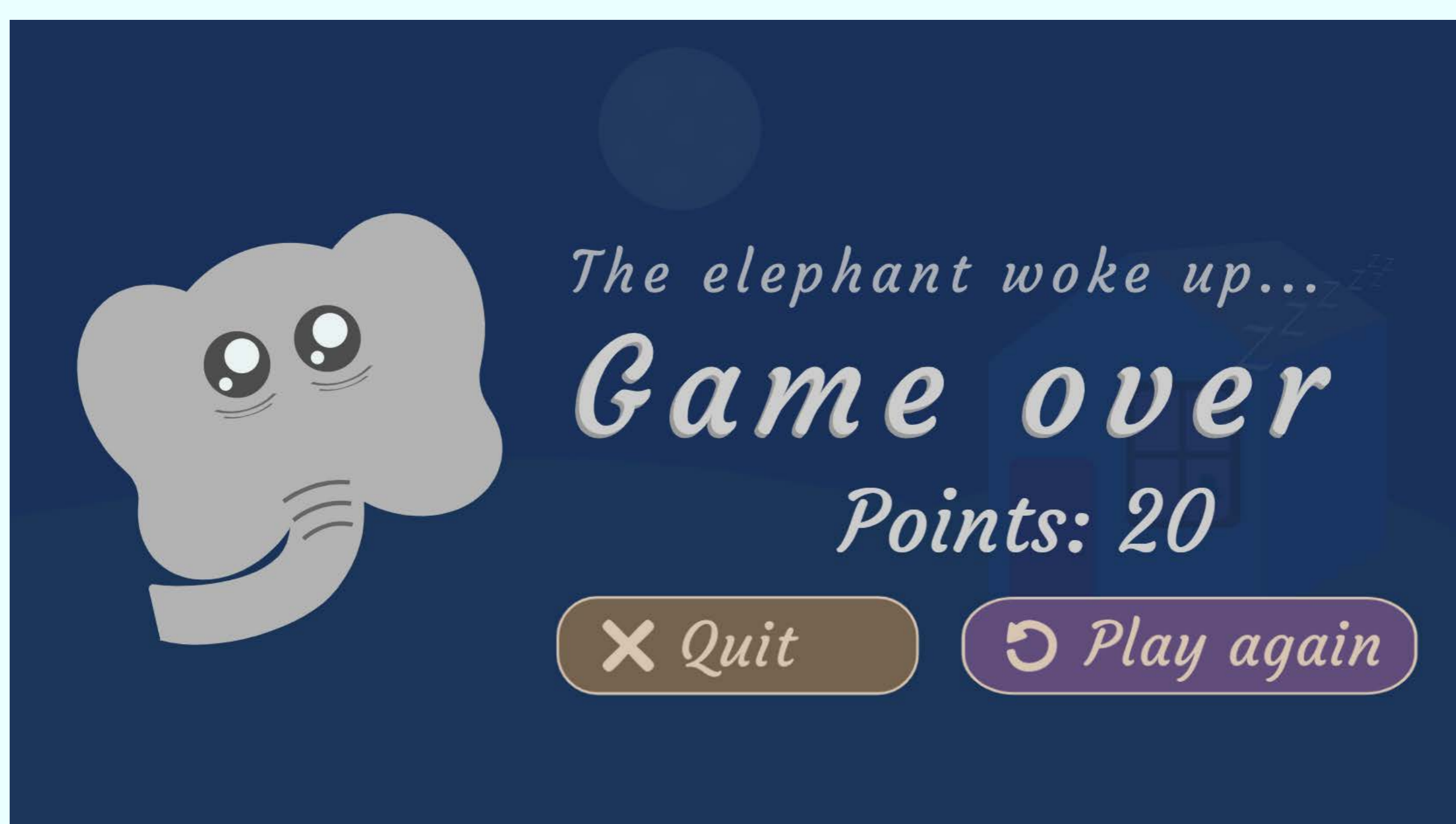
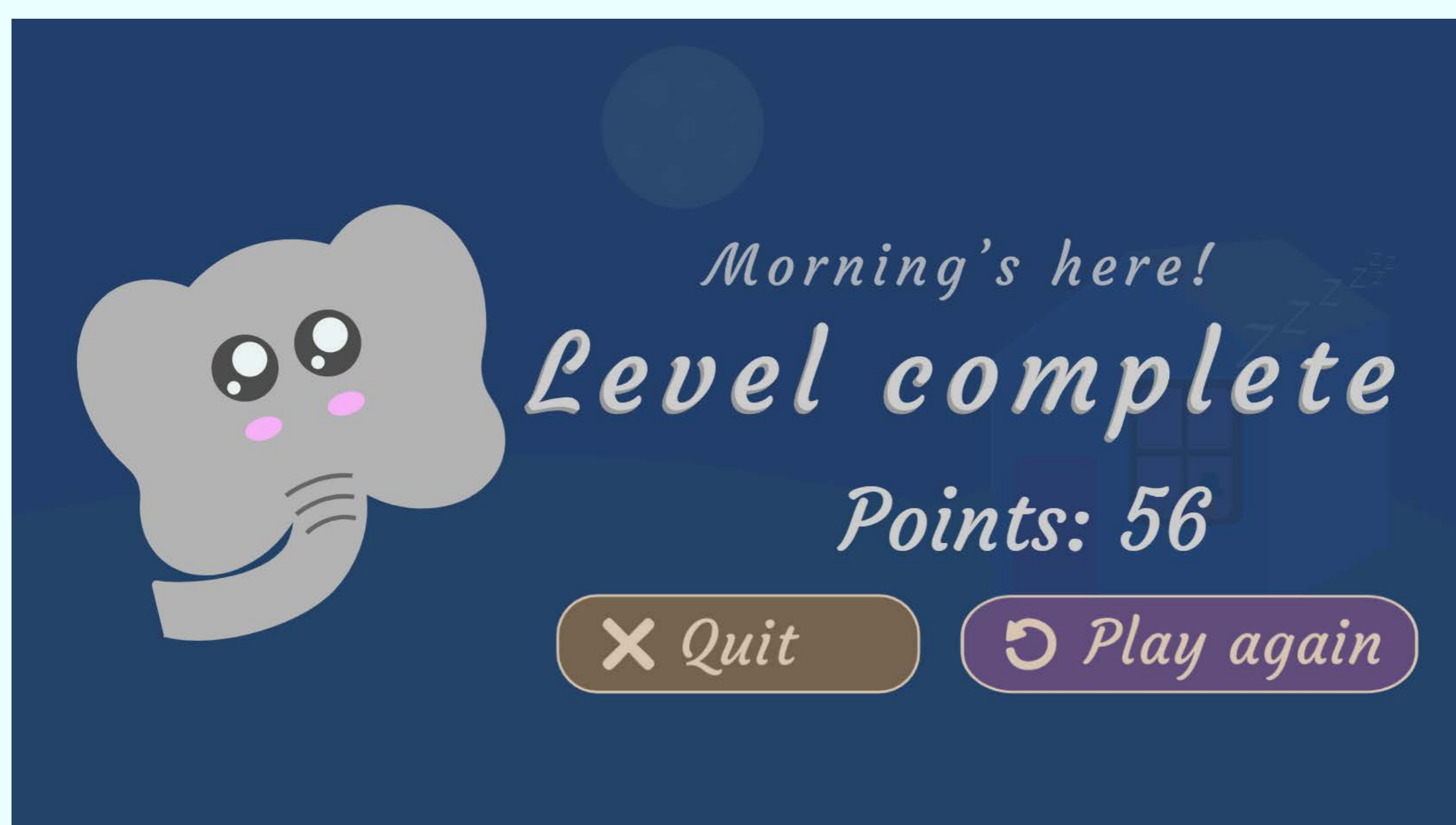
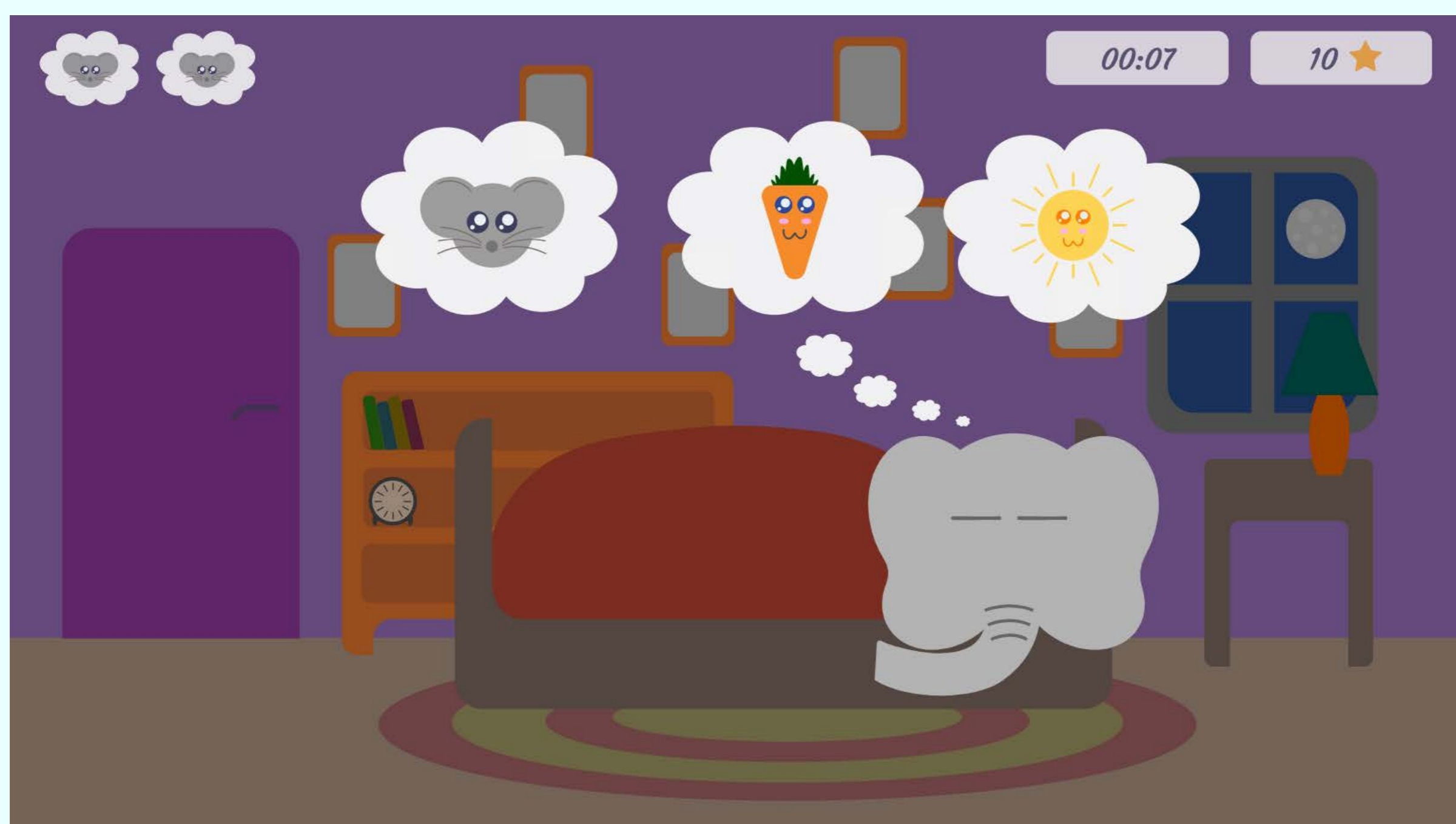
UI

På billedet her kan man se tre drømme komme op fra elefanten. Dette er de ting, man kan trykke på. Det handler om, at trykke på de gode ting - som eks. kan være gulerod eller sol - og undgå de dårlige drømme, som er mus.

Trykker man på en mus, mister man et "liv" - hvilket vises oppe i venstre hjørne. mister man alle tre liv, før tiden er gået, har man tabt.

Trykker man på gode ting, får man point, som vises oppe i højre hjørne. Når man har trykket på noget, kommer der nye ting op, så jo hurtigere man trykker, jo flere point kan man nå at samle, før tiden løber ud.

Tiden ses til venstre for pointene i højre hjørne.



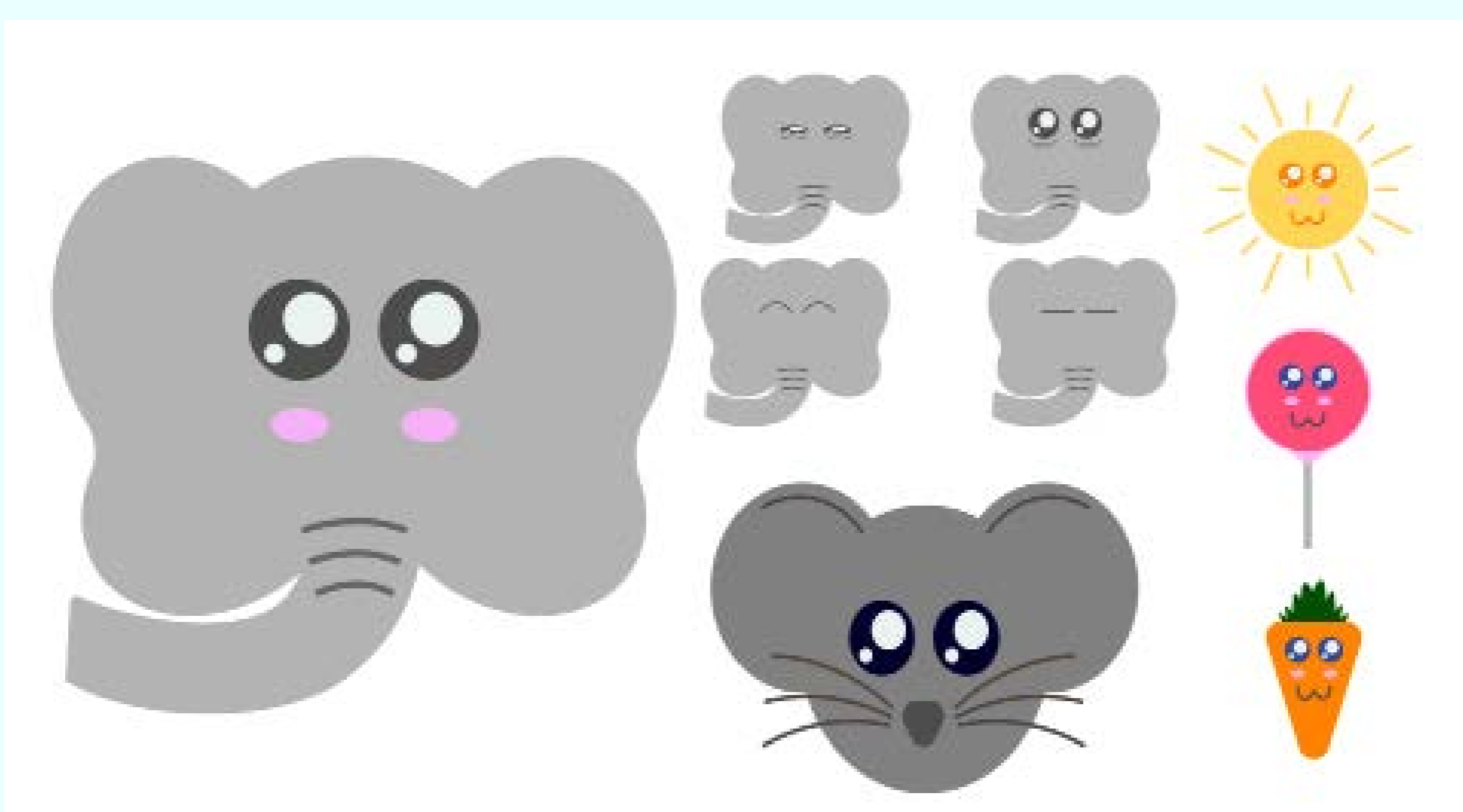
Karakterer

Karaktererne er inspireret af en blanding af simpelt flat design, og ansigtstræk fra manga/anime-genren.

Alle elefant-designs er den samme karakter i forskellige situationer: vågen og glad, vågen og ked, sovende og "neutral", sovende og glad, sovende og ked.

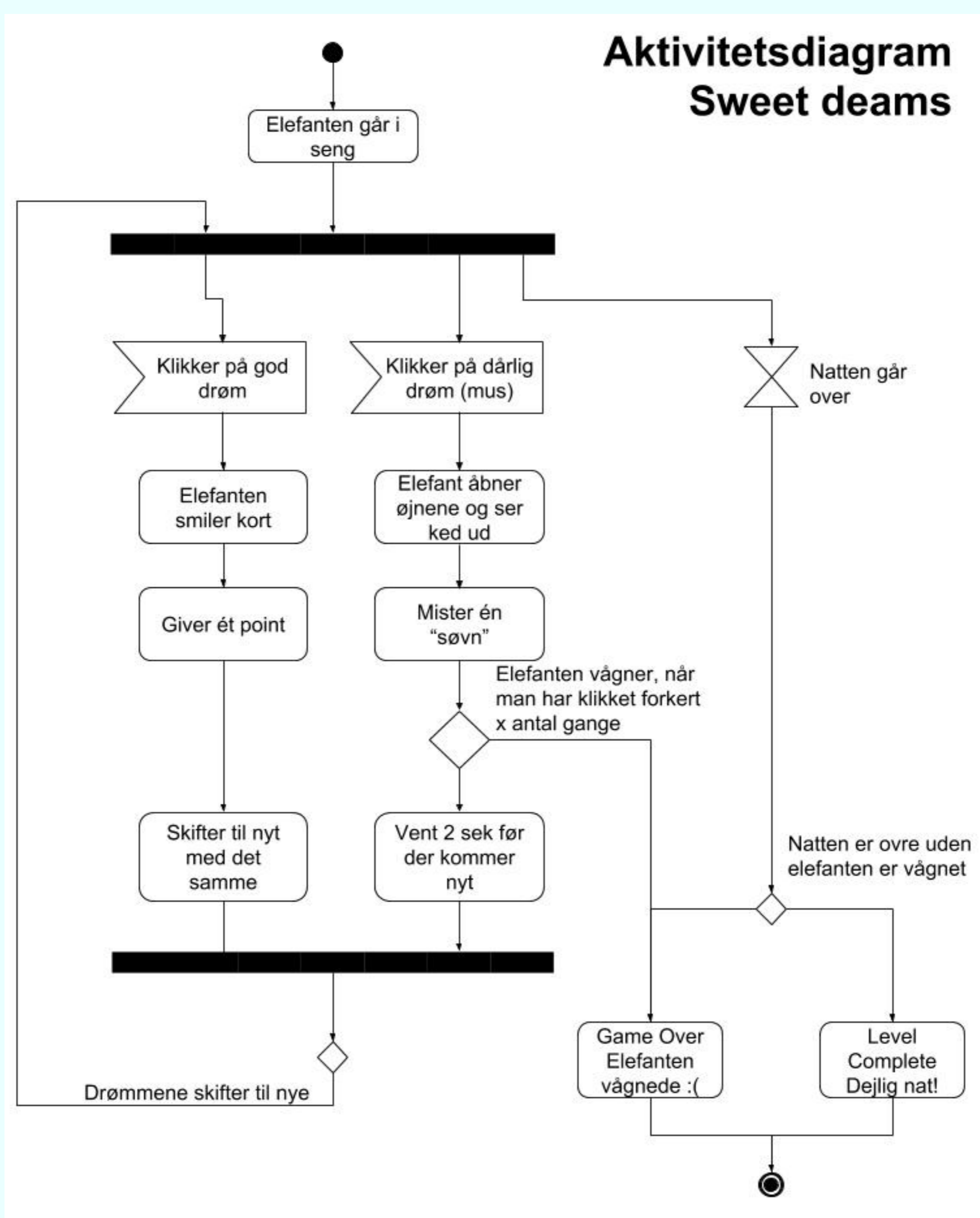
Musen er tegnet mere neutralt end de andre, da musen er den "onde" drøm. Jeg har dog bevidst fravalgt at give den en sur/ond mund, da dette ikke ville harmonere med stilen i resten af spillet.

De tre karakterer til højre er de "gode" drømme, og er derfor alle tegnet med pink kinder og glade munde.

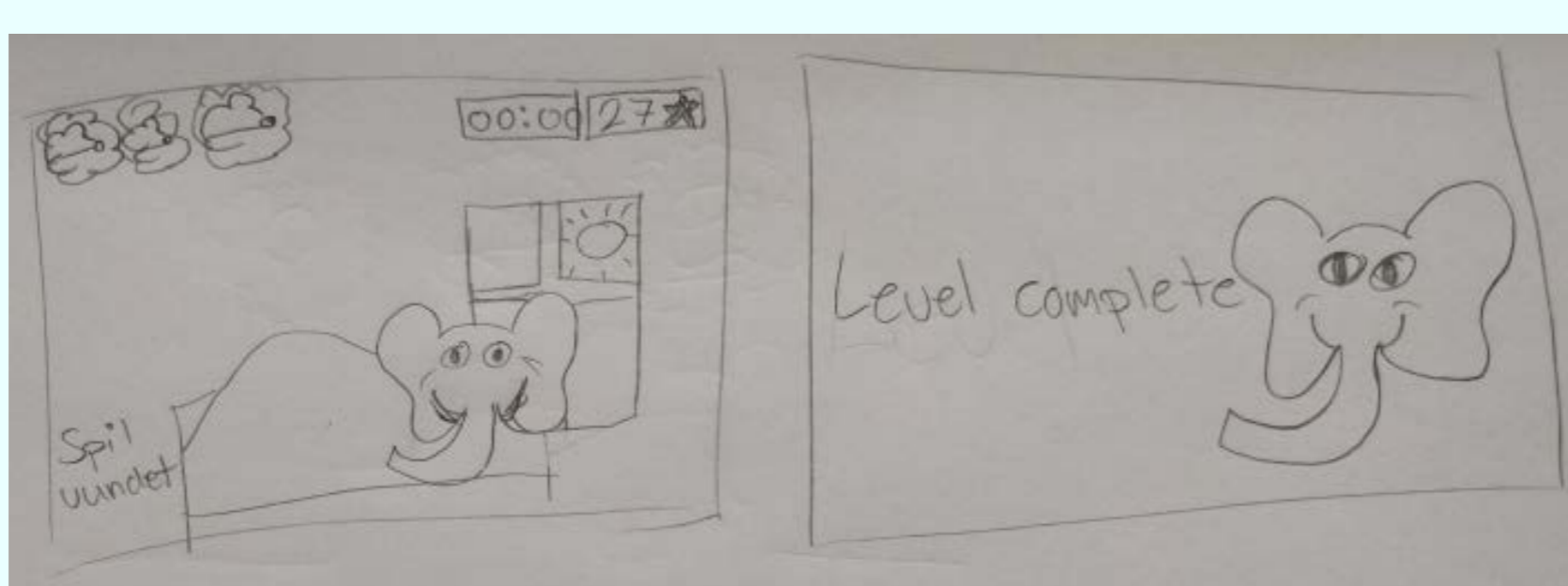
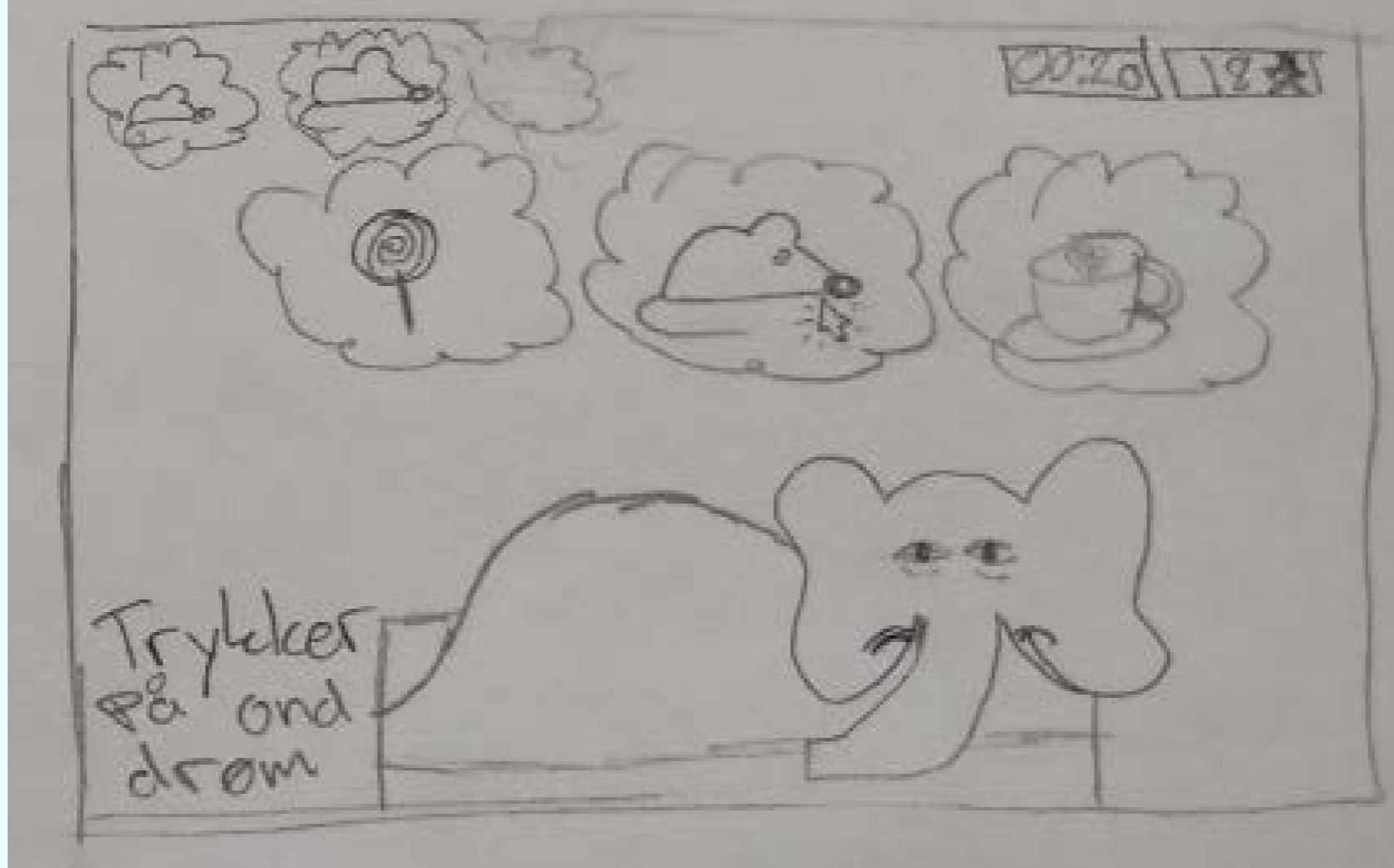
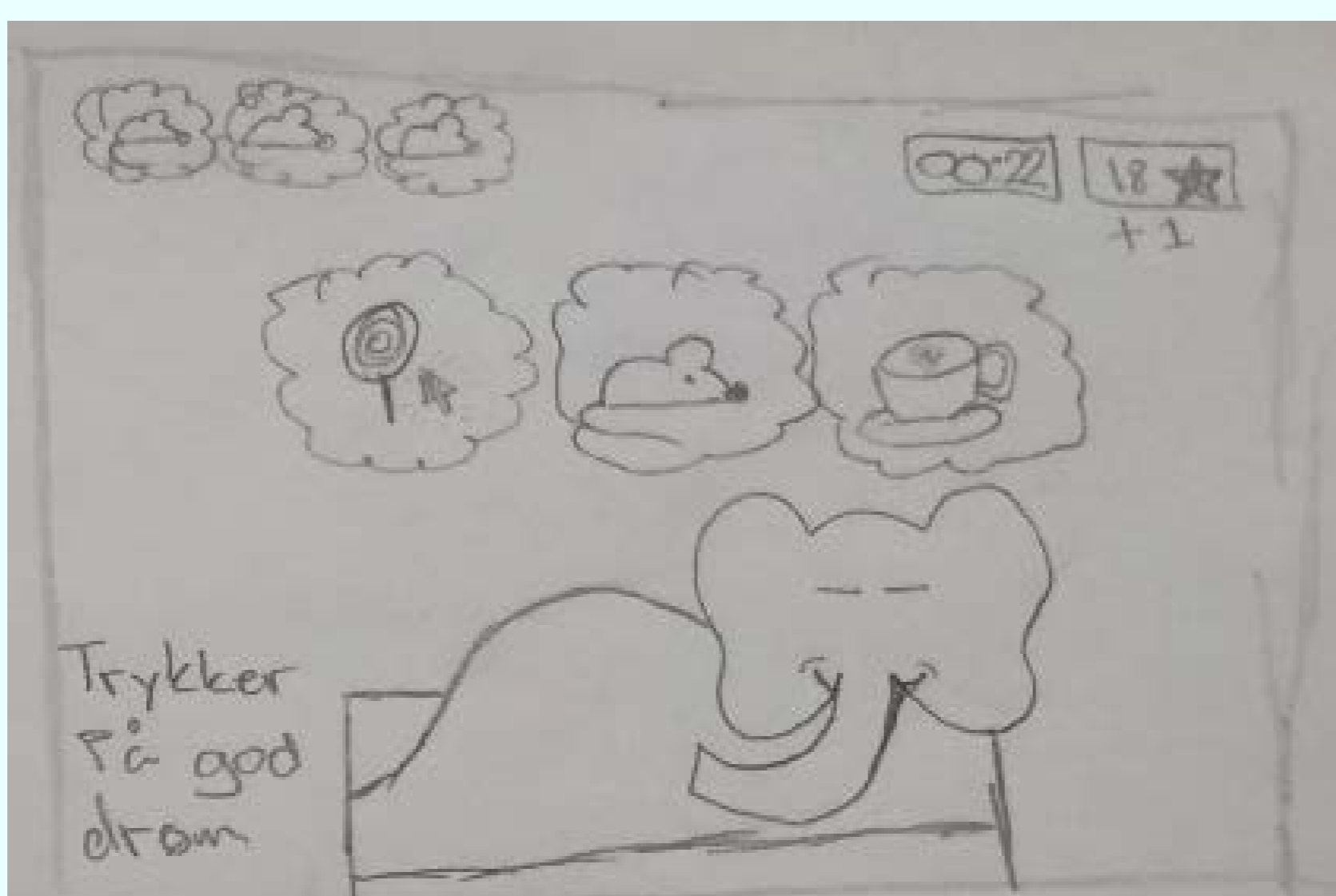


Skitser

Aktivitetsdiagram



Skitser



State Machine Diagram

