Vision

# Bakgrund

Jag vill göra ett 2D spel i genren action/äventyr då dessa typer av spel alltid tilltalat mig. Ett sidoscrollande spel där man styr en karaktär som kan hoppa och skjuta.

Skillnaden mellan ett action/äventyr och ett action/plattformsspel är att den givna vägen inte är lika utstakad. I ett plattformsspel startar man i början på en bana och tar sig till slutet. När man nått slutet är banan klar och man går vidare till nästa. I ett äventyrsspel är inte banorna utstakade på samma sätt utan man kan utforska världen på ett friare sätt och ofta är ett viktigt spelelement just detta utforskande; för att ta sig till nya områden måste man leta reda på ett föremål som öppnar upp vägen, detta föremål kan finnas på en plats man redan varit och därför krävs det att man backtrackar (följer sina fotspår tillbaka är väl en översättning).

I dessa spel finns oftast bara en värld som består av mindre banor som man fritt kan förflytta sig mellan.

Pga. Inspirationen för mitt spel (finns att läsa under Marknad) har jag valt att än så länge kalla mitt spel MeCloid; en klon (clone) av spelet Metroid.

# Målgrupp

Alla som gillar av retro action/äventyr och action/plattformsspel.

# Marknad

Liknande spel som redans finns på marknaden är framför allt de klassiska Metroid spelen till Nintendos olika system, de i 2D men även nyare spel som t ex Shadow Complex som finns att köpa på Xbox Live Arcade.

# Egenskaper/Baskrav/Features

Ett sidoscrollande 2D action/äventyr där man kan hoppa och skjuta.

Ett antal banor att kunna förflytta sig mellan.

Fiender att skjuta på, dessa kan bestå av både fiender som kan skjuta och fiender med fysiska attacker.

Möjligheten att skaffa sig nya egenskaper som gör att man kan ta sig till nya tidigare stängda delar i världen.

Det ska vara möjligt att styra spelet både med en Xbox 360 kontroll och med tangentbordet.