**Vision Pacman klon**

Jag hade tänkt mig göra en klon av det populära spelet Pacman som lanserade under 1980-talet av företaget Namco. Spelet är ett labyrintspel där man har som uppdrag att kontrollera en cirkelformad spelkaraktär vars uppgift är att äta ”prickar” för att samlar poäng. Det har under åren utvecklats ett stort antal kloner som till exempel Piranha där cirkelkaraktären ersattes med en fisk, leveln var ett korallrev och fienderna bestod av bläckfiskar. Jag tänkte dock inte hålla på och mixtra massor med att implementera nya modeller eller dylikt utan skall försöka hålla mig så nära originalutséendet som möjligt. Detta för att jag skall kunna fokusera mest på att lära mig ”tänket” när man programmerar spel med MVC.

Man skall utöver att samla dessa prickar även akta sig för ett antal monster som springer runt på banan . Förutom de normala prickarna finns det även prickar av en större modell och när spelaren äter en av dessa så möjliggör det att även äta upp monstrena och få ännu mer poäng.

**Baselement**

Spelarkaraktär – har som uppgift att äta prickar/monster för att samla så mycket poäng som möjligt. Monstren kan dock bara ätas om en prick som ger förmågan att äta monster har ätits upp innan.

Fiender – Jagar spelaren och försöker ta kål på denna genom att helt enkelt nudda den.

Prickar – Ger poäng och förmåga att äta monster (finns 2 olika varianter)

Sebastian Lundin sl22jb