

Vision

Namn: Henrik Gabrielsson (hg222aa)

Kurs: Individuellt mjukvaruutvecklingsprojekt 7,5 hp

Introduktion

Idén är att utveckla ett litet plattformspel där användaren ska nå toppen av ett berg utan att ramla ner, eller att bli dödad av någon av fienderna som bor på berget. Hur banan ser ut förändras varje gång för att göra allting lite extra spännande.

Man ska också kunna spela spelet tillsammans med någon annan. Då handlar det dock endast om att överleva längst utan att dö. Man kan då spela på samma dator med samma tangentbord, eller med andra (slumpmässiga) spelare på Internet.

Spelet, som är väldigt simpelt, ska vara enkelt att lära sig och tar högst ett par minuter att spela. Perfekt för att slösa tid på en lunchrast eller när man sitter hemma och är uttråkad.

Användargrupper

- **Gamers:** Något yngre personer och unga vuxna. Mycket god datorvana. Behöver mycket utmaning. Kanske känner lite nostalgi för äldre spel.
- **Studenter:** Oftast yngre personer och unga vuxna. God datorvana. Inte mycket tid över för spel.

Marknad

Icy Tower:

- Målet är att ta sig så långt upp i ett torn som möjligt genom att hoppa på plattformar.
- Inga fiender.
- Slumpmässigt skapad bana.
- Ingen multiplayer-funktion i originalspelet.
- Highscore-lista

Ice Climber:

- Arkadspel där man ska nå toppen av ett berg och samla frukt
- Fiender som blir snabbare ju längre man kommer.
- Ett flertal olika banor.
- Tidsbegränsning i slutet av varje bana.
- Spelaren måste hacka sig igenom plattformar för att ta sig uppåt
- Rörliga hinder
- Highscore-lista.
- För upp till två spelare, dock endast där man samarbetar.

Baskrav

BK 1. Spelaren ska få välja om han/hon vill spela själv eller med en vän/främling på Internet.

BK 2. Det ska gå fort och enkelt att spela igenom spelet.

BK 2.1 Användaren får lite instruktioner, väljer spelläge och sen startar spelet.

BK 2.2 Det ska högst ta några minuter att spela igenom spelet.

BK 3. Spelet ska, trots dess enkelhet, vara utmanande och lagom svårt.

BK 3.1 Ett flertal varierande fiender som förstör för spelaren ska finnas.

BK 3.2 Skärmen flyttar banan neråt hela tiden så det gäller för spelaren att klättra uppåt hela tiden och aldrig nå botten av skärmen.

BK 3.3 Vid multiplayer så kan man "knuffa" ner varandra när spelarna är nära varandra.

BK 4. Spelet ska ha ett tydligt slut när en av spelarna (eller spelaren) vinner.

BK 4.1 Vid singleplayer-läge så vinner användaren när han/hon når toppen.

BK 4.2 Vid multiplayer-läge så vinner en spelare när han/hon är ensam kvar.

BK 5. Banan har ett visst antal nivåer med plattformar som slumpmässigt genereras varje gång.

BK 5.1 Ofta måste man hacka sig igenom plattformar över en för att ta sig uppåt.

BK 6. En modern webbläsare, ett tangentbord och en hyfsad internetuppkoppling ska vara de enda kraven för att spela spelet.

BK 7. Spelet ska se tilltalande ut och ha ljudeffekter vid olika händelser i spelet.

Teknik

För att skapa spelet så tänker jag använda mig av HTML, CSS och Javascript. Jag har länge velat lära mig mer om hur HTML5-elementet Canvas fungerar. För att användarna ska kunna spela mot varandra över Internet så tänkte jag använda mig av Node.js och Socket.io som tillåter att klienten kommunicerar med servern i realtid och dela data vid specificerade händelser.