

Moongirl

Backstory

Spelet handlar om en 9 årig tjej vid namn av Luna vilket även betyder Måne. Luna älskar då allt som har med rymden att göra och har även alltid drömt om att bli astronaut när hon blir vuxen. varje natt drömmer hon en hemsk mardröm med massa livsfarliga gömda hinder. I drömmen är hennes mål att ta sig till månen och överleva alla fasansfulla saker som väntar henne. Ditt mål är då att hjälpa henne nå sitt mål innan hon vaknar upp morgonen därpå. Det kanske inte låter så svårt men dör Luna i sin dröm så vaknar hon upp och kan inte somna om, vilket även betyder "Game over". Du har alltså 1 chans och bara 1 chans att ta dig till månen inom en kort period, utan att misslyckas genom att råka på alla dolda hinder.

Grafik/Gameplay

Grafiken till spelet kommer vara pixel art, då jag anser det vara en charmig art style. Allt kommer att vara i ljusa pastellfärger vilket kommer ge spelet en "innocent" känsla, men desto högre och närmare månen du kommer desto mörkare och läskigare kommer atmosfären bli. Spelet kommer även bli svårare och svårare desto högre upp du kommer. Om du skulle råka dö under spelets gång av någon gömt hinder så kommer blod splashas från Lunas kropp och hon kommer snabbt vakna upp från sin mardröm.

Målgruppen

Spelet kommer att rikta sig mot ungdomar/vuxna "gamers" som det då kallas. Folk som gillar lite svårare spel alltså en "challenge", det inriktas även mot 2D och plattformar älskare. Eftersom att spelet kommer innehålla blod och våld, så kommer det inte vara rekommenderat till yngre grupper.

Inspiration

Jag har då tagit inspiration från 3 olika spel, vid namn av **GIVE UP**, **Getting Over It** och **MEAT BOY**. **GIVE UP** är känt som ett svårt plattform spel då det finns massa dolda och synliga hinder, som antingen flyttar på sig när du minst anar det eller tex spikar faller ner på dig som du måste då undvika. **Getting Over It** är känt som ett väldigt frustrerande och svårt spel då du ska klättra så högt upp som möjligt med hjälp av svårt kontrollerande kontroller. **MEAT BOY** också känt som ett svårt plattform spel med jobbiga hinder samt lite mer av en blodig och gory upplevelse än vad **GIVE UP** och **Getting Over It** hade. Alla 3 spel har två gemensamma egenskaper, svårt som satan och frustrerande som bara den!

Not tonight & Papers please game

Backstory

Du är nyinflyttad i Sverige och fått jobb som flygvärdinna. Någon vecka innan du började jobba har företaget blivit hotat av sabotage från rival företaget. Ditt uppdrag är att se till så att dessa sabotage inte uppnås samt så att fel folk inte kommer in till flyget.

Gameplay

Du spelar som en flygvärdinna som ska kolla alla biljetter och pass. När alla passagerare är ombord ska du vistas på flyget och ge folket bra service, servera drinkar, ge dom mat och svara på frågor.

Du använder dig av WASD för att röra sig och M1 button för att klicka runt medans du kollar biljetterna och passen samt när du ska svara på frågor får du upp en dialog med svarsalternativ. Svarsalternativen och frågorna kommer att vara beroende på vad som hände medans du kollade biljetter och pass. Som tex en passagerare du mötte berättade om sin katt, sedan på flyget bemöter du samma passagerare och hon ställer dig en fråga om sin katt som hon nämnde till dig tidigare. Svarar du fel får du minuspoäng, och rätt ger dig pluspoäng.

Du börjar med att bara kunna kolla biljetter och pass, desto mer du spelar desto mer saker får du göra, dvs du får en befordran.

Medans allt detta pågår ska du samtidigt försöka stoppa det rivala företaget från att sabotera.

Grafik

Pixel art basically som not tonight och papers please eller lite cartoon/anime style på det hela.

Board fighting game (Mario party & Hearthstone & DND)

Gameplay

Det är ett virtuellt 3D brädspel där du spelar i lag, ni ska ta er igenom ett bräde, dvs en karta. För att vinna måste man ta sig till slutet med alla i sitt lag vid liv. Man är 4 styckna i sitt lag. 1 tank, 1 healer, 1 long range och 1 close range. Man spelar även med kort, hens vart inspirationen från hearthstone kommer ifrån. På dessa kort står dina stats, dvs HP, basic attack damage och abilities.

Varje runda får ni slå tärningar på hur långt fram er parti ska gå, varje person får slå 1 gång, en d4. En d4 är en tärning med 4 sidor vilket betyder att man max kan få 4 steg per person. Varje ruta man kan hamna på innehåller olika fiender eller treasures.

Treasures

Hamnar man på en treasures ruta, kan det innehålla pengar eller specialtärningar. Dessa specialtärningar är då en d6, dvs dom "vanliga" tärningarna. Man kan bara använda specialtärningar 1 gång så använd den försiktigt. Pengarna kan ni använda för att köpa tillbaka liv från affärer som är utspridda på kartan.

Enemies

Fienderna kan vara en vargflock, några goblins, en stor drake och jättar. Vissa är svårare än andra. Kommer man på en dålig ruta, dvs en fiende ruta. så hamnar man i ett combat system där man spelar i rundor. Först får varje spelare göra ett move tills alla gjort ett move var. Sedan är det fiendens tur att göra ett move var, osv. Detta håller på tills någon av sidorna vinner. Skulle någon från sitt lag då behöver man återuppliva spelaren med hjälp av pengarna man samlat från treasures. Man måste inte gå till en affär för att göra detta, man kan återuppliva spelaren när som. Men det är inte billigt.

Grafik

Basically precis some hearthstone och DND figurines.