

Raycast Console RPG

Lasse Lykke Jensen

Benjamin Vesterager Bovbjerg

3. marts 2022

Problemformulering

Vi syntes at konsoller i dag er meget undervurderet i forhold til underholdning, multimedie og spil. Vi vil derfor lave et spil i en konsol, for at bevise værdien. For at gøre dette, er det nødvendigt, at spillet er både sjovt, men også teknologisk avanceret og imponerende. Vores problemstilling lyder derfor:

“Hvordan kan man lave et konsol-baseret spil, der er både sjovt, teknologisk avanceret og teknologisk imponerende?”

Programbeskrivelse

Vi vil lave en raycasting, 3D, openworld, konsol-baseret RPG. Spillet skal være indenfor genren “Fantasy”. Vi har også tænkt os at lave et inventory system, hvor man kan anskaffe og benytte forskellige “items”. Vi vil også have forskellige *monstre* og lignende at bekæmpe. Til dette vil vi benytte et turn-based fighting system. Menuen til systemet skal være 2D, men spilleren og monstret skal vises i 3D.