

Spelbeskrivning, Frostbite Frenzy (2 spelare)

Concept/Gameplay

Spelet går ut på att samla nycklar och undvika monster i en labyrinth där antalet monster och nycklar successivt ökar. Vintertema och monster är vandrade iskuber/ ismonster.

Poäng

Du får (x) poäng för antalet nycklar du samlat innan spelets slut.

När en spelare kolliderar med ett monster fryser spelaren i 5 sekunder.

Vad händer när den första karaktären tar nyckeln?

Men om karaktärerna spelar om samma nyckel, då påbörjas ett race. När en nyckel tas dyker det upp ett eller två monster.

Utmaningar

Under spelets gång släcks labyrinthen ned under en viss tid och tänds först igen efter att en bestämd tid gått.

För varje nyckel som tas så dyker +1 monster upp slumpmässigt i labyrinthen.

Olika monster med olika egenskaper?

Dumma/Smarta monster?

Vilka monster har vi?

Issues

Krav

- En labyrinth med väggar som inte kan passeras.
- Två spelare som rör sig runt labyrinthen.
- Spelarna spawnar i diagonalt motstående hörn.
- Två nycklar som spawnas på olika ställen.
- Nycklarna kan plockas upp.
- Spelarna får poäng för varje nyckel.
- Monster som rör sig slumpmässigt runt labyrinthen.
- Straff för att träffa monster (frysning).
- Tidsgräns 3 minuter.
- Spelaren med mest poäng vinner.

Extra

- Spelarna kan hindra varandra, någon form av föremål (powerups, powerdowns)
- Antal monster i labyrinthen ökas vid vissa händelser/tider
- Ljuset tänds och släcks ibland (bara monster syns?)
- Spelarna kan via vissa föremål få förutsättningar som till exempelvis kunna gå igenom monster, väggar osv.

- Powerdowns → Klocka (för att sakta ner tempot på motspelaren, Virvelvind (Invert control hos motspelaren)
- Powerups → Snöflinga (för att din spelare ska kunna gå igenom ett monster utan att bli påverkad på något sätt)

Ikoner i Pixelart

- Monster i ny färg
- Nyckel
- Snöflinga
- Virvelvind
- Klocka