**Speltitel**

Äthyl

**Målgrupp:**

Ungdommar, 15+

**Koncept och spel idé**

SideScroll-shooter-plattform –fighting-rpg. Ska innehålla olika stances, skill-träd och coola vapen.

**Bakgrundsstory:**

Oljan har tagit slut och kriget som Usa utlöste om de sista droparna har förstört världen som vi känner den idag.

Vår protagonist är uppväxt i en värld av ruiner och laglöshet. Hon är fostrad av ett gäng plundrare och hon gör allt för att passa in. En dag så ställs gruppen för ett ödesstigert val.

**Gameplay**

Man ska kunna gå in i stances när man känner för de som man under spelets gång kan påverka och förbättra. Detta görs genom olika skill-trees av typerna close- mid- range-combat. ClosCombat så då fokusera mera på meleevapen och man aggerar mer agil. Alltså mer rörelse, hoppa högre och springa snabbare. MidCombat är mer för pistoler och automat gevär. Man rör sig inte lika fort och hoppar inte lika högt. RangeCombat är då mer för vapen som sniper och högexplosiva saker.

Man kan använda alla vapen i alla stances, men de är inte lika effektivt. Tex att använda svärd i rangecombat är svårt.

Loota lik och samla ammo eller MedKits under spelets gång. Någon typ av powerups.

**Gamplay mode(s)**

Vi tänker oss ett mode där man springer, skjuter och hoppar. Vore kul att om vi får tid att lägga in något med ett transportmedel så som cross, bil eller helicopter.

**Kontroller**

qwerty-tangentbord+mus eller xbox-kontroller.

**Core mechanics**

Någon typ av liv-mätare, ammo-mätare och etanol-mätare. Kanske lite half-life style.

Alt1:

Skills ökar beroende på vilken stance som används mest då genom att tex hålla koll på vilken stance som används mest.

Alt2: Man får ett poäng för varje level att spendera i valfritt skill-träd, men att varje stance har en egen typ av lvl som vid varje nivå ger ett poäng man bara kan spendera i det trädet.

Alt3: Vanlig leveling där man får vis många poäng att spendera fritt.

**Spelvärlden**

Förstörda ruiner och övergivenhet. Nya städer har ettablerat sig och byggts av skrot och det som funnits tillgängligt. Tänk chernobyl. Vapen och andra saker som hittats efter tidigare civilsationen rustas upp och utvecklas till att funka i nya världen.

**Grafik**

Pixelgrafik. 16-bitars styles

**Spelets mål**

Överleva och ta sig igenom utmaningarna som står ivägen för dig och dit uppdrag. Undecided.

**Karaktärsbeskrivning**

Idle

Chapman

Cleese

Gilliam

Jones

Palin

Blain

**Ljud och musik**

Jonte och Aron fixar lite oldschool musik. Klassiskt 8-16bit.