

Analog Spelskiss - Daniel Nordahl GP18

Spelkoncept:

Tävla mot dig själv eller dina vänner förbi hinder och utmaningar för att nå toppen först och koras som segrare.

Beskrivning:

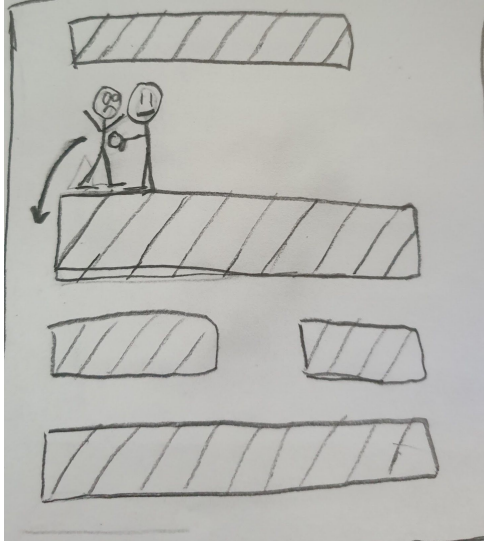
Anta utmaningen att ta dig till toppen av banan genom att du tar dig förbi hinder du möter längs vägen.

Du kan antingen spela spelet själv genom att sikta in dig på att slå ditt personbästa i tid upp till toppen, eller varför inte spela ihop med en vän där ni tävlar mot varandra om förstaplatsen och äran. I jakten mot toppen drivs ni inte bara av tidspress utan ni kommer även ställas mot varandra genom att sabotera din motspelares väg, allt för att vinna.

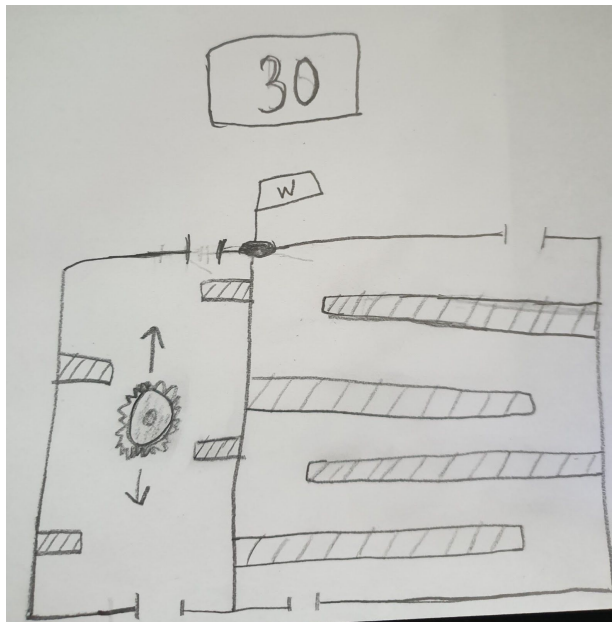
Spelet är ett plattformsbaserat 2D spel med varierande banor där spelaren tvingas ta snabba beslut om den mest lämpliga vägen. Vågar spelaren riskera den osäkra genvägen upp eller ta den säkrare längre vägen?

Spelmekaniker:

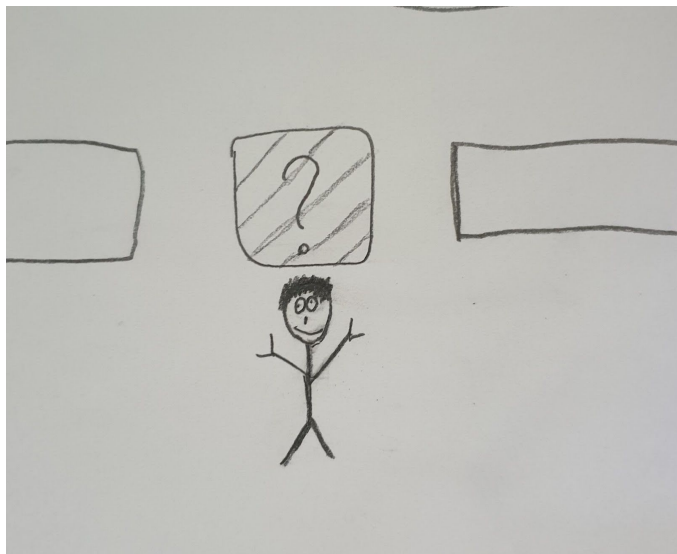
1. Om du spelar mot en vän har du möjligheten att slå ner spelaren från en plattform, faller spelaren tillräckligt långt så kommer spelaren att bli "stunned" en liten stund.



2. Under vissa delar av banan får spelaren ett val vilken väg man skall välja, väljer du den första vägen som är farligare och riskerar att ta längre tid eller väljer du att ta den andra vägen som är längre men säkrare? Tänk på att tiden räknar ner tills du måste ha nått målet.



3. Under banan kommer block med föremål att placeras. Det är större chans att ett sådant block förekommer om du ligger efter. Tänk dig lite som Mario Kart hanterar sina föremål, desto sämre det går desto större chans har du att få något bra.



4. Du har möjligheten att utföra ett dubbelhopp för att nå dina mål.

