

Project Enjoy

Project Vision

Vi tror at vårt spill vil være for casual gamers, hovedsakelig i tenårene ut ifra sjanger og setting ettersom det er lett å lære og spille. Spillere som er glad i action plattformer med litt RPG elementer vil kjøpe vårt spill. Denne sjangeren er ikke veldig innviklet og går veldig fort å lære seg.

Spillet vårt vil følge sjangeren action plattform, men det vil ha noen RPG elementer. Spill som Rogue Legacy, Super Mario og Shovel Knight vil ha lignende trekk. Så hvis kundene våre er glad i slike spill vil spillet vårt treffe midt i blinken. Vi vil gå etter humor i spillet vårt og gi kundene våre et humoristisk spill som ikke tar seg selv så seriøst.

Vi tenker at spillet vårt skal ha litt mørk humor og sette det på spissen. Spillet skal gå over flere tidsepoker som gjør at vi har mange muligheter for å finne på morsomme hendelser. Vi vil gå etter interesse og humor til vår valgte målgruppe. For at vårt spill prosjekt skal bli en suksess må vi være sikker på at den humoren og spill mekanikken passer med vår målgruppe.

Vårt spill er unikt, men følger andre spill i samme sjanger. Man vil kunne finne like trekk som i andre action plattformer spill, men vårt spill vil ha en unik setting og følelse. Vårt produkts salgspunkt er en unik måte å bruke dets setting og tilhørende humor. Med bra mekanikk og spillet kjører eksepsjonelt.

Vår tidsramme er å bli ferdig innen leveringsfrist i uke 50 16 Desember 2016. Vi har ikke noe budsjett.

Vi kommer til å angripe prosjektet med å først få de mest grunnleggende elementene i spillet ferdig som karakter-bevegelse, npc-bevegelse, animasjon og ha en basic test level. Når vi har alt det grunnleggende ferdig kan vi gå over til noe mer avansert som å lage et fullstendig level i en tidsepoke. Vi lager først ett level, og hvis tiden strekker til vil vi utvide med flere levels i forskjellige tidsepoker. HUD/GUI er ikke det viktigste så vi vil ikke starte på det før det grunnleggende er ferdig. Fremtidige spill elementer som vi ønsker å ha med er også selve historien/quest. Vi ønsker også å legge til statistikk til de forskjellige våpnene og NPC. Lyd, settings og meny er også ting vi ønsker å ha med. Dette er hva vi ønsker å oppnå, og hvis tid strekker til så vil vi utdype levlene og questene med enda flere tidsepoker.