**Vision**

**Nalaka – ett plattformspel**

Detta är den sista versionen av visionen för mitt plattformspel. Den har återgått til sin ursprungliga form, men några av kraven har skalats bort. Det är alltså fråga om ett klassiskt plattformspel i 2D. En bit in i implementationen av projektet förändrades visionen och tanken var att mitt spel skulle bli en klon av den första banan i Super Mario Bros från 1985. Originalgrafiken skulle användas.

Visionen är nu i stället ett plattformspel med egenutvecklad grafik och utan scrollning. Man styr en liten figur, Nalaka, som ska ta sig igenom en värld av byggnader och flygande fiender som är farliga att komma för nära. Dessutom kan man falla ner från byggnaderna och man måste ibland ta rejäla hopp och beräkna dessa för att komma framåt. Målet är att Nalaka ska nå fram till sin flickvän som befinner sig på andra sidan av världen, och rädda henne då hon har fastnat högt uppe i en byggnad.

Baskrav:

* Spelkaraktären Nalaka ska vara en liten figur som väcker sympati hos spelaren.
* Spelet ska ge en mysig stämning, men samtidigt vara utmanande och kräva koncentration av spelaren. Det ska alltså vara ”action” i spelet.
* Grafiken ska förmedla värme och ge en varm stämning.
* Spelet ska vara i samma stil och ha liknande funktionalitet som äldre klassiska plattformspel.