Vision

# Spel

När kursen började blev vi en grupp där hälften ville göra ett spel och den andra ville göra en webbapplikation. Istället för att välja den ena så bestämde vi oss för att göra båda.

Till att börja med ville vi göra ett spel i 2d då vi inte kände oss redo för 3d än. Vi kom fram till en 2d-sidescroller action-adventure med fantasy-tema.

Till spelet skulle då en community skapas med koppling till spelet. Det skulle alltså vara en koppling på så sätt att spelaren skulle kunna ladda upp (och ner) data från spelet till communityn och kunna visa framsteg i spelet på sidan.

# Målgrupp

Vår målgrupp är

Killar mellan 14-18 år som spelar pc-spel aktivt på sin fritid. De har ett ganska stort intresse för indie-spel och testar gärna nya och olika spel oberoende på genre. De har spelvana samt datorvana.

Baskrav

1. Det ska finnas 3 spelbara dvärgar.
2. Det ska finnas 3 nivåer
3. Det ska finnas 3 fiender
4. Man ska kunna förbättra sin dvärg med uppgraderingar
5. Spelet ska ha achievements
6. Man ska kunna spåra sina framsteg på communitysidan
7. I communityn ska man kunna kommunicera med vänner och spelare

Utveckling

För utveckling av spelet valde vi spelmotorn Unity med C# som programmerings språk då en av oss redan arbetat i unity och därför alla redan har arbetat med C#. För grafik använde vi photoshop. I princip all grafik är gjord för hand.