Vision – Ronnie: The Horseless Headsman

**Bakgrund & problembeskrivning/idé**

Som första projekt ska jag skapa ett enkelt 2D ”Hack n’ Slash” med fantasytema. Detta för att testa på spelutvecklingsprocessen då jag i framtiden vill satsa på en karriär inom spelindustrin. Målet är att lansera spelet mot webben så att det går att spela i användarens webbläsare.

Spelet går ut på att huvudpersonen Ronnies häst irrat bort sig i en labyrint, fylld utav monster så som slime, skelett och demoner. Spelaren får då styra Ronnie genom labyrinten och försöka överleva till slutet och rädda hästen, med hjälp utav sin tillförlitliga yxa och eventuella föremål han hittar på vägen genom labyrinten.

**Målgrupper**

Spelet lägger fokus på åldersgruppen 18-25 år och är tänkt att locka folk som gillar och har tidigare erfarenhet utav actionfyllda ”Dungeon crawlers”.

**Marknad**

I dagsläget finns det en uppsjö av liknande spel. Några exempel på populära spel som kan tänkas likna det vi tänker utveckla är:

* Hammerwatch – 2D ”top-down dungeon crawler” i pixelgrafik.

+ Möjlighet att välja olika karaktärer som i sin tur kan låsa upp olika färdigheter och gå upp i nivå.

* Hög svårighetsgrad och relativt grindberoende.
* Castle Crashers – Nivåbaserat äventyrsspel i 2D där spelaren slåss mot monster & bossar i jakten på att rädda världen från mörka krafter.

+ Nyckelfunktion i detta spelet är att kunna låsa upp en mängd olika vapen och attacker.

* Kan kännas väldigt enformigt då det är ganska mycket ”button mashing”
* Mark of the Ninja – Nivåbaserat äventyrsspel i 2D där fokus ligger i att smyga på sina fiender & ta sig igenom pusselliknande banor.

+ En mängd olika fiender. Även attacker och vapen, som i sin tur går att uppgradera och skräddarsy.

* Långa avstånd mellan checkpoints gör det jobbigt att misslyckas med vissa nivåer.

Något som alla dessa spel har gemensamt är att de ger spelaren en stark relation till sin karaktär, genom att få möjligheten att skräddarsy och påverka den på olika sätt, ex. Genom att sätta ut erfarenhetspoäng eller uppgradera vapen/attacker. Eftersom alla dessa spel har blivit så pass populära visar det på att bra nivådesign & buggfria miljöer är extremt viktiga när det kommer till skapandeprocessen.

**Baskrav**

1. Unik grafik som är gjord från grunden.
   1. Grafiskt avancerade attacker & animeringar.
2. Användarvänliga kontroller som är lätta att förstå.
3. Källkod skriven i C# med fokus på kvalité (välkommenterad, indenterad, orepetativ).
4. Spelet ska ha en utarbetad, genomtänkt story.
5. Orginella karaktärer.
6. Olika föremål för spelaren att hitta och använda (ex. vapen & rustningar).

**Tekniker**

De tekniker som jag vet att jag ska jobba med är:

* Spelutvecklingssystemet Unity – För programmerande, animering etc. Detta programmet kommer jag att använda mig av för att sätta ihop och utveckla mitt spel i. Jag har aldrig tidigare använt mig utav Unity så allt jag gör i detta projektet är nytt för mig, men då det är en utav de mest populära spelutvecklingsprogrammen på marknaden och har en stor community, så anser jag att detta inte kommer att vara något större problem.
  + Monodevelop – Unity’s program för scriptande som jag kommer att använda för att skriva min C#-kod.
* Adobe Photoshop – Här kommer jag att designa mycket (om inte all) grafik till mitt spel. Jag har nybörjarerfarenhet utav Photoshop sen tidigare och kommer att kombinera denna delen av projektet med kursen Gränssnittsutveckling.