

Product Vision

Om spelet

Tema: Du är en figur som ska fly från en fara.

Mål: Fly från faran samtidigt som man tar sig förbi hinder och fiender. Spelet spelas på långa ändliga banor. Man får poäng efter hur snabbt man klarade banan och genom att samla föremål tex mynt som ger bonuspoäng. Spelet spelas med telefon i liggande position.

Feature list

- Spelets svårighetsgrad/hastighet ändras om man lutar telefonen åt höger/vänster (för att simulera uppförs/nerförsbacke)
- Olika miljöer/banor
- Olika karaktärer (ev med olika egenskaper)- Djur
- Power ups, upplockbara föremål som ger dig någon form av kortvarig fördel.
- Hinder, statiska föremål som spelaren skall undvika att springa in i, och kunna hoppa upp på.
- Fiender, något som sinkar spelaren, får denna att förlora tid.
- Poäng, små upplockbara föremål ligger utspridda på banan som ger bonuspoäng om man samlar dem. Extra poäng som beror på tiden (mer för kortare tid) delas ut vid vinst.

Scener:

Startvy: ljudinställningar, välja karaktär & starta spelet

Kartvy: välja bana, se högsta poäng på banan och snabbaste tid

Animationer: som berättar varför karaktären springer, När man klarat en bana

Spelvvy: Till vänster på skärmen syns någon form av fara som jagar spelaren, som spelare ska du hoppa och undvika fiender genom att klicka på skärmen. Bakgrunden rör sig åt vänster vilket ger en illusion av att din karaktär springer åt höger. Du kan pausa spelet genom att trycka på en liten paus-knapp i hörnet på skärmen. Från pausmenyn kan man återgå till spelet eller avsluta nivån. När man når banans slut och har vunnit visas en ruta med din slutgiltiga poäng och tid. Om man förlorar visas en liknande ruta som vid vinst/pausat spel, därifrån kan man endast ta sig till kartvyn/välja bana.

Syfte och målgrupp

Spelets målgrupp är alla androidanvändare som vill fördriva tiden och/eller spela ett kul spel. Syftet är att underhålla och utmana spelaren.

Vad gör detta spel unikt?

Det finns många liknande spel som går ut på att förflytta sig genom en horisontell bana och

undvika hinder. Ett av de feature som gör detta spelet unikt kan vara möjligheten att ändra hastigheten (och på så sätt även svårighetsgraden) genom att luta på telefonen och på så sätt simulera att karaktären springer i uppför- eller nedförsbacke. Många liknande spel använder även oändliga banor där målet bara är att klara sig så långt som möjligt samt att samla poäng på vägen. I detta spel är banorna ändliga vilket medför att man kan försöka klara dem så snabbt som möjligt och/eller försöka samla maximalt med poäng.