Vision – Final adventure 2014

# Bakgrund och problembeskrivning samt ide

För mitt första projekt vill jag skapa ett 2D RPG spel samt äventyr som spelets namn antyder då vi kommer att komma in på spelutvecklingen senare i UD och jag vill redan testa nu. Mitt mål är att få en exekverbar fil i datorn som startar spelet såklart men även att få in den i webbläsaren.

# Målgrupp

Åldersgruppen kommer att vara i första hand dom som är 15+ då det ger mig friheten att lägga in lite ”vuxnare” saker in i spelet vilket också ger mig angelägenheten att skapa ett spel för mig själv då jag är runt den åldern själv då det kanske inte är så kul att göra ett spel som är 3+.

# Baskrav

* Levelsystem
* Många vapen och rustningar
* En story
* Basiska animationer samt musik
* 8-32 bit grafik

# Teknik

Jag tänker använda mig av Microsoft XNA Game Studio 4.0 för själva programmeringen då den använder sig av C# och Visual studion miljön som jag är familjär till dock har vi inte programmerat något grafisk. XNA har funnits länge, välkänt men den största anledningen till att jag vill använda den är att den stödjer Xbox 360 och Windows Phone vilket är ett stort plus i fall jag skulle vilja konvertera spelet till dom plattformarna så kommer det att underlätta enormt dock utvecklar dom inte XNA längre men det ska nog inte skapa några problem. För att rita gubbarna och tiles kommer jag att använda mig av Adobe illustrator samt tiled för att skapa kartan.

# Konkurrerande/liknande

2D Spel har funnits länge vilket betyder att det finns en massa spel med det men när 3D kom så begravdes 2D djupt ner vilken kan ge mig chansen att få mitt spel att skina. Några exempel:

* Final Fantasy – Med en linjär och detaljerad handling fångar den spelaren vilket jag finner mig tycka vara ett väldigt viktig element i ett spel. Fantasivärlden är så detaljerad att det känns som att den skulle kunna finnas på riktigt, i världen finns det ett mål, en konflikt och en huvudperson i den. Final Fantasy har kommit långt tack vare få koncept men med en oändlig massa detaljer.
* Secret of Mana – Hade en väldigt hög grafik på den tiden med starka färger vilket gjorde den ögonfångande och stämningen var väldigt bra men det som fångade mig var att man kunde köra 3 personer samtidigt.

Det som dessa två spel har gemensamt är deras fokus på handlingen även trots att dom är enkla så blir det en fin story pga. detaljerna som läggs ner i spelvärlden och karaktärerna som fångar spelaren men med systemet som Secret of Mana hade med 3 personer så hålls spelet intressant in i det sista även trots att spelaren har tröttnat att titta på samma gubbe hela tiden eller samma tiles hela tiden tack vare en intressant mekanik som blev implementerad in i spelet.