Vision ”Break a Brick”

# Bakgrund

Break a Brick är namnet på det spel som kommer att skapas under dessa veckor som av titeln att tyda är ett spel av typen Breakout/Arkanoid. Breakout är ett spel som är utvecklat av Atari. Målet med spelet är att med hjälp av en boll och en platta (du) som kan röras i sidled, studsa bollen på plattan och förstöra alla brickor som finns på motsatta sidan av plattan. När alla brickor är förstörda så vinner man. Missar man att studsa bollen och den åker utanför (under plattan) banan så förlorar man en boll. När man inte har några bollar kvar så förlorar man spelet. I min version av spelet så tänkte jag ha med lite extra som gör spelet (förhoppningsvis) lite roligare.

Jag har aldrig skapat ett spel förut då jag inte kunde någon programmering. Nu efter nästan ett läsår har jag fått känna på lite programmering i olika språk och som projekt vill jag skapa mitt första spel. Eftersom det blir mitt första spel så ville jag börja (relativt) enkelt.

# Användargrupper

**Unga spelintresserade;** personer som har spel som fritidsintresse, har förståelse för hur spel fungerar, gillar att spela olika spel

**Spelare som gillar Arkanoid-typ spel;** de som har den sortens spel som intresse och vill testa på ett nytt spel i genren

# Liknande system

Då det finns hundratals liknande spel som är baserade på Breakout från Atari tänker jag lista ett par som jag tycker är bra.

**Shatter;** ”brick breaking”- inspirerat spel i 3d med många effekter, power-ups, bossfighter och olika spel-lägen.

**Ricochet Lost Worlds;** liknar Breakout lite mer men mycket mer stylat med olika teman på nivåer, positiva och negativa power-ups, olika brickor (exploderande, oförstörbara)

# Baskrav

**BK1** Plattan i spelet ska styras med musen

**BK2** Spelet ska ha ett antal positiva/negativa ”power-ups”

**BK3** Spelet ska ha ett antal nivåer

**BK4** Spelet ska ha ett antal svårighetsgrader

**BK5** Spelet ska ha ett poängsystem

# Teknik

Jag tänker använda mig av Microsoft XNA Game Studio 4.0 som är ett bibliotek designat för utveckling av spel baserat på Microsoft .NET Framework 4. Programmet som används för utveckling är Visual Studio 2012. XNA använder programmeringsspråket C# (c-sharp).

Illustrator och/eller photoshop används för eventuell egenskapad grafik.

Namn och program

Kevin Madsen

Utvecklare av digitala tjänster