

Projekt MGame

Vision

Idén:

Idéen är ett spel där man är en detektiv som ska utreda ett mord. Genom att leta ledtrådar, ställa frågor till misstänkta och potentiella vittnen så tar man sig fram i spelet och kommer närmare svaret på vem som är mördaren.

Det unika med spelet ska vara genererat, dvs varje gång man spelar spelet så ska det vara en ny upplevelse, en ny mördare, nya ledtrådar etc.

Målgrupp:

Tilltänkta målgruppen är generellt spelintresserade människor. Mer specifikt är det spelaren som gillar något inom ramen av Deckar/Rpg-spel, där man både får tänka på konsekvenserna av sina handlingar och vad som är mest troligt. Åldersgruppen är mellan 13 till 20, men självklart tror jag att både yngre och äldre kommer kunna uppskatta spelet, men det är den generella målgruppen.

Marknad:

Det finns en mängd med deckarspel eller liknande Visual Novel spel där man får göra val och agera utefter dem. Det som gör det här spelet unikt är att du kan spela spelet hur många gånger som helst (eller i alla fall **väldigt** många gånger) utan upprepning, vissa saker kommer självklart att upprepas så som karaktärer, miljö etc, men det som driver spelet framåt genereras på nytt: dialoger, ledtrådar, mördare, etc.

En annan fördel med mitt spel är att det ska köras direkt på webben, så det är inte operativberoende.

Baskrav:

-Stora delar i spelet ska genereras på nytt varje gång man påbörjar ett nytt spel.

Teknik:

Jag har tänkt att bygga spelet med **JavaScript** som programmeringspråk, sen tänkte jag bygga applikationen med hjälp av **HTML**. Jag är inte säker än, men jag hade tänkt att använda (och lära mig) **Canvas** elementet i HTML som renderering till spelet.

Namn och Program:

Lowe Raivio – Webbprogrammerare Distans