

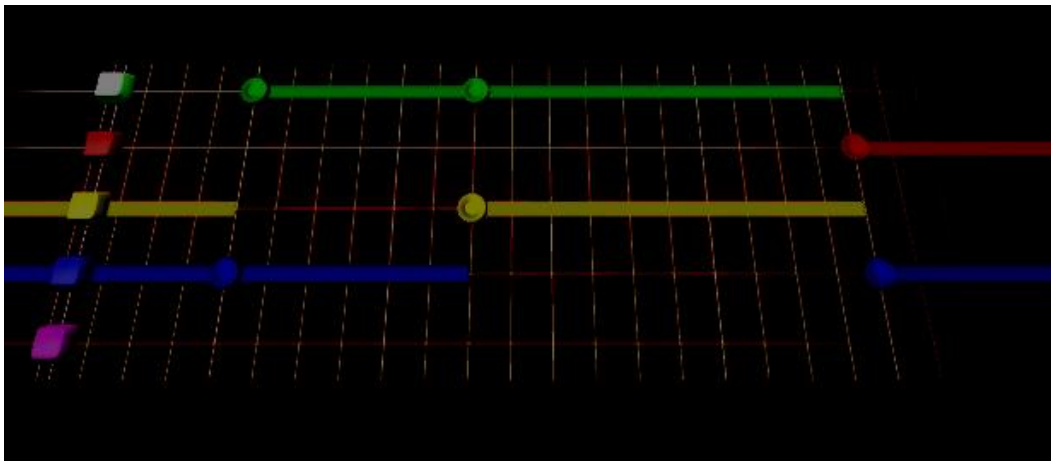
MORTAL PORTAL

Inledning

Jorden är i fara och behöver din hjälp. Ett stort antal meteoroider rör sig mot planeten och det är ditt jobb att styra dem bort från kollisionsbana. Med hjälp av en teknologiskt avancerad portal kan du fånga upp meteoroiderna och maskhåla dem till en annan del av galaxen. Men portalen har ett krux, den kan bara förflytta meteoroider av typ som matchar portalens kraft. Därför är det också ditt jobb att se till att du fångar rätt meteoroid med rätt kraft.

Genre och målgrupp

Spelet liknar ett klassiskt shoot 'em up inspirerat av spelet *Drifting Lands*, men istället för att spelaren ska skjuta fiender ska spelaren försöka *fånga* projektiler i sitt "skepp". Ett "pick 'em up" så att säga. Projektilerna kommer vara färgkodade, och det gäller att fånga rätt färgad projektil vid rätt situation, så pusselaspekter finns inbakade I spelet också. Flera spelare kan spela samtidigt och tävla mot varandra. Spelet är lätt att plocka upp och lätt att förstå och lämpar sig därför till de flesta spelarna.



Målplattform

Spelet kommer inte vara speciellt avancerat för användaren eller för hårdvaran och kan därför portas till de flesta plattformar. En handkontroll eller tangentbord är dock att rekommendera.

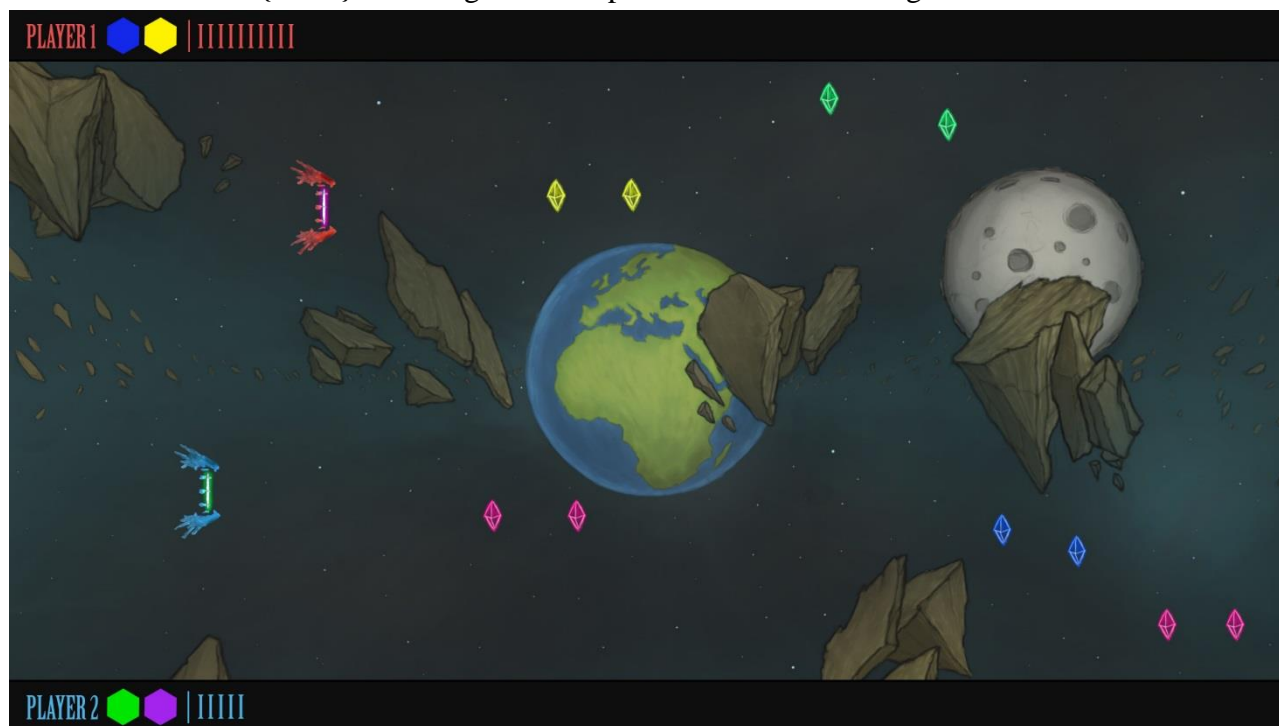
Gameplay

I grund och botten är spelet byggt för att vara ett kompetativt flerspelarspel som spelas på en och samma skärm. Minst två spelare tävlar om att plocka upp meteoroider av färg som matchar deras portal, och samtidigt undvika meteoroider som matchar motspelarens färg eller kanske inte matchar någons färg.

Spelaren kan under spelets gång manövrera sin portal höger-vänster och upp och ned för att styra sig runt bland rymdskrotet, samt byta färg för att anpassa sin portal till meteoroiderna. Ingen av de olika spelarnas färger överlappar med varandra; man ska bara fånga meteoroider av sina egna färger.

Om man missar meteoroider eller plockar upp såna som är av fel färg förlorar man {liv, poäng?} och motspelaren får större chans att bli vinnaren.

Under spelets progress introduceras en del hinder och hjälpmedel för spelarna. T.ex. kan det komma meteoroider som inte matchar någon av spelarnas färg, så båda måste akta sig för dem. Eller så kan det komma en {raket} som gör att spelaren kan röra sig snabbare för en stund.



Design

Spelet utspelar sig i rymden runt jorden där det är meteoriter som snurrar runt. Vissa av meteoriterna är kristaller i olika starka färger som man ska fånga eller stenar som också är i starka färger för att man enkelt ska kunna urskilja det från meteoroider som är i bakgrunden som man inte kan krocka med.

Unique Selling Points

- Local multiplayer
- Pusselaktigt
- Ny genre: Pick 'em up
- Pick up and play

