

Et platformsspil

Idéen med spillet er at det skal være et helt traditionelt platformsspil a la dem der var meget udbredte i 80'erne og 90'erne. Spillet går kort fortalt ud på at spilleren skal styre sin figur igennem en bane hvor der undervejs er forskellige fjender der skal undviges, forhindringer der skal passeres m.m.

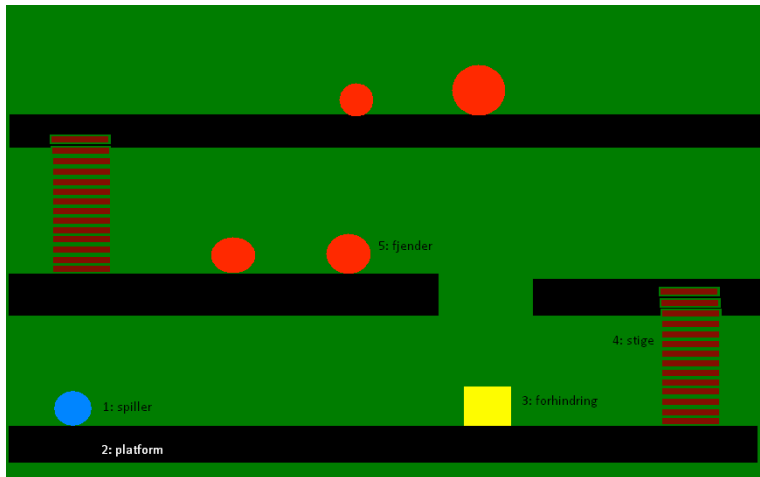
Krav til spillet:

- Spillerens figur skal kunne bevæges i 4 retninger ved hjælp af piletasterne. Den konkrete bevægelse afgøres af om der er frit omkring spilleren, en stige at klatre op/ned ad og lignende.
- Banen skal bestå af en række platforme som spilleren kan bevæge sig på. Stiger der kan benyttes til at nå platforme på et andet niveau og forskellige forhindringer som ikke kan passeres eller kun kan passeres ved eksempelvis at springe over dem.
- Der skal være et antal fjender som bevæger sig rundt på banen. I starten bevæger de sig uafhængigt af spilleren, men bliver spilleren opdaget så skal fjenderne bevæge sig mod spilleren.
- Kommer spilleren i kontakt med en fjende er han død og spillet er slut hvis ikke spilleren har flere liv.
- De dele banen er bygget op af skal være selvstændige objekter. På den måde kan eksempelvis "samme platform" bruges flere steder på banen.

Mulige udvidelser af spillet:

- Lyd på spillet i form af baggrundsmusik og lydeffekter der er udløst af hvad spilleren foretager sig.
- Flere spillere på banen som spiller med eller imod hinanden.
- Mulighed for at komme videre til næste bane når enden af banen er nået.
- Banen fylder mere end et enkelt skærbillede. Spilleren forbliver tilnærmelsesvist centreret i billedet, der flytter sig og afslører mere af banen når spilleren går.

Simpel skitse af spillets bestanddele:



1: Her starter spilleren (vist som en blå cirkel). Spilleren kan bevæge sig mod højre eller venstre når han går på platformen.

2: Platformene er vist som sorte kasser og det er disse platforme der bestemmer hvor spilleren kan gå. Der vil altså være en kollisionstjek således at spilleren ikke kan ryge ned igennem platformen.

3: Forhindringer (vist som gul kasse) er ting som spilleren kun kan komme forbi ved at gå hen mod dem og samtidig hoppe for at komme over dem.

4: Stiger bruges til at nå op på en højere platform eller komme tilbage til en underliggende. Det gøres ved at spilleren står ved foden af stigen og bevæger sig opad hvorefter spilfiguren klatrer op ad stigen.

5: Modstandere (vist som røde cirkler) bevæger sig rundt på banen indtil de får øje på spilleren, derefter vil de målrettet søge mod spilleren.