

“Get it in, bro!”

KoDi Coding ®, verschijnt in 2013.



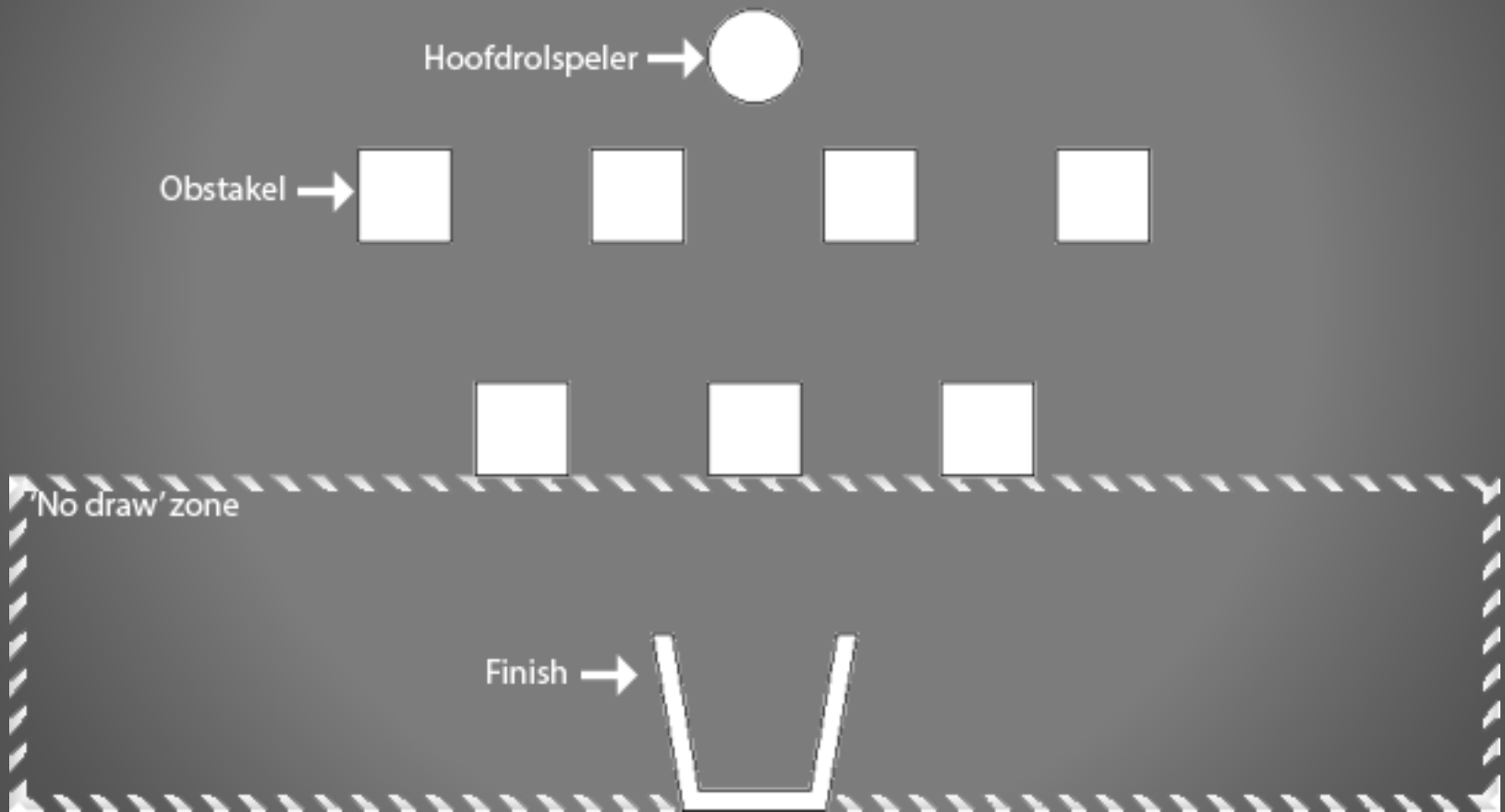
=[Kodi Coding];

Summary



“ 'Get it in, bro!' is een puzzel game waarbij het doel is dat de speler een bal naar een emmer begeleid door te teken op de spelwereld. Naarmate het spel vordert zal de gebruiker in aanraking komen met moeilijkere situaties en diverse gewikkelde objecten die zelfs de zwaartekracht aanpassen! “

Characters



Gameplay



Voor een korte samenvatting van het spel verwijzen we naar de summary op pagina 2.

Besturing gaat d.m.v. muis of touchscreen afhankelijk van het platform.

Uniek aan de game is de mogelijkheid voor de speler om zelf levels en objecten te creëren en de delen met zijn vrienden. Mocht de speler dit willen, kan het object of level gedeeld worden met de rest van de wereld door middel van de 'store'.

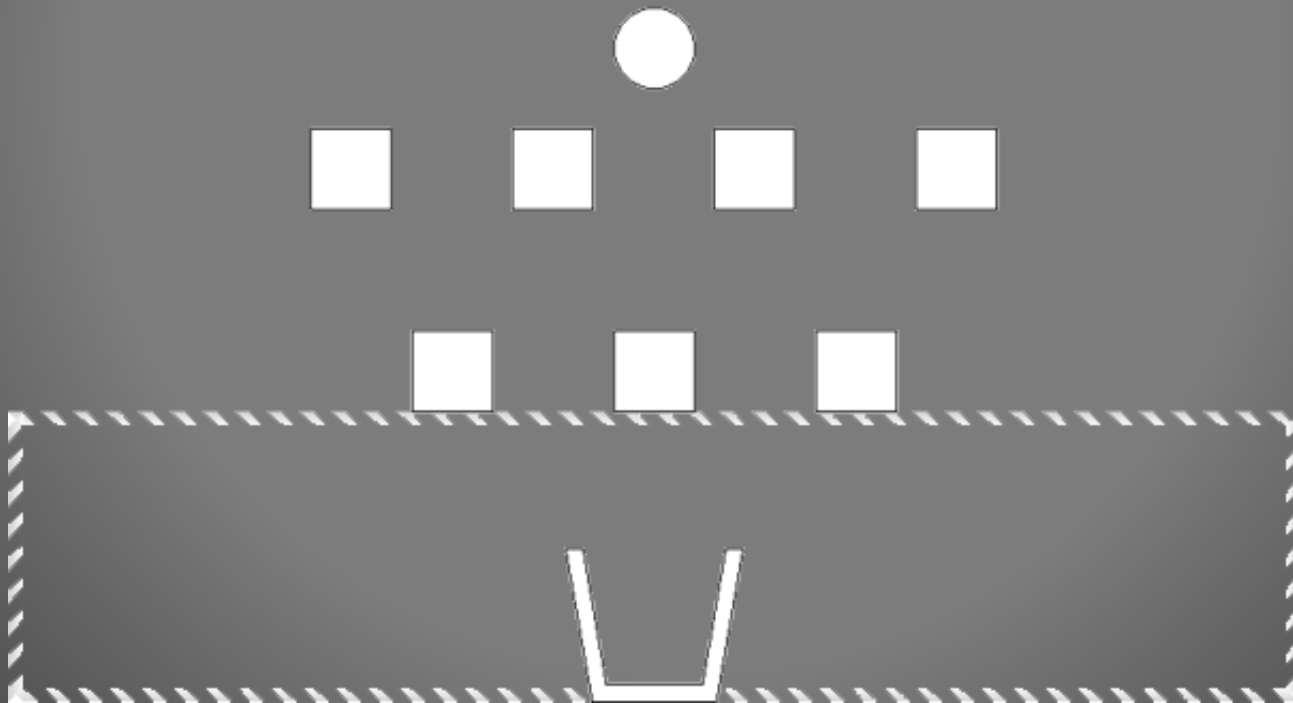
De spelers kunnen dus zelf gameplay elementen creëren, maar er zullen in ieder geval nauwkeurigheid, Race tegen de tijd/tegenstander, Verkennen, tactiek, creëren en logica in zitten!

Door de simpele looks is op alle geteste hardware is het spel draaibaar .

Wereld



Er zullen levels worden meegeleverd, hier is een voorbeeld van een (makkelijk lijkend) level. Hou in gedachte dat de speler ook de creëer zou zijn voor levels voor zichzelf maar ook medespelers.



Mechanics



Nauwkeurigheid

Het tekenen op de wereld vereist soms uiterste precisie!

Verkennen

De levels moeten eerst verkent worden voordat er een goede strategie ontwikkeld kan worden

Tactiek / Logica

Er moet een strategy / tactiek bedacht worden voor het uitspelen van de levels

Creëren

Het maken van je eigen levels en objecten garandeert oneindig speel plezier!

Enemies



Elk object die in de weg staat tussen de bal en de emmer zal als een vijand gezien kunnen worden. Een aantal irritante objecten lichten we even uit

Gravity Lift

Een 'gravity lift' kan de bal uit je geplande koers schieten!

Spikes

Spikes zullen je bal bij contact lek prikken, dit betekent dat je bal niet meer stuitert en rolt. Het einde is dan snel in zicht.

Cutscene's



Geen cutscene's in verband met het missen van een verhaal.

Uitbreidingen & Bonus

Beter uiterlijk

Multiplayer of tegen vriend

Achievements

Unlockable objecten

Experience Systeem

Verschillende type ballen

Ballen met verschillende stuiter coëfficiënt. Voorbeelden hiervan zijn: stuiterbal, basketbal, tennisbal en een ping-pong bal.

Verhaallijn toevoegen

Uitbreidingen & Bonus

Score systeem

Verschillende score systemen, gebaseerd op tijd, de hoeveelheid
lijn de snelheid van het tekenen.

'Draw-only-in-game' zone

Er is op dit moment een teken fase en een speel fase er kan ook
een zone zijn waar niet getekend kan worden als er op run gedrukt
is. Dit brengt ook de 'reaction speed' als gameplay element met
zich mee.