

Car Combat

Av:

Petter Svensson GP18
YRGO

Innehållsförteckning

<i>Introduktion</i>	s.3
<i>Sammanfattning</i>	s.3
<i>Legend/Ordlista</i>	s.3
<i>Aktörer/Saker</i>	s.3
<i>Mekaniker/Introduktioner</i>	s.3
<i>Styrsystem</i>	s.4
<i>Skärmar</i>	s.4
<i>Win/Lose state</i>	s.4
<i>Plattform/Utvecklingsplattform</i>	s.5
<i>Genre</i>	s.5
<i>Inspiration</i>	s.5
<i>Player goals</i>	s.5

Introduktion

I spelet *Car Combat* tar spelaren kontrollen över en bil på en stängd arena där hen möter fiendebilar. Döda fiender, överlev varje våg och stå sist kvar som segrare.

Sammanfattning

Spelaren kontrollerar en bil med kanontorn på taket och skjuter fiendebilar på en stängd arena. Spelaren skjuter med hjälp av ett crosshair i skärmens mitt. Använd kameran och MiniMap för att navigera spelplanen som innehåller hinder vilka bör undvikas. Klara vågor av fiender för att uppgradera din bil och dina vapen för att vara bättre rustad inför nästa våg. Vissa fiender kommer försöka skjuta dig och vissa försöker krocka med dig. Försök överleva till inga fiender återstår och du vinner spelet.

Legend/Ordlista

“*Ram*” - Ett hårt material/objekt på bilens framsida som används för att krascha in i andra bilar för att skada dem.

“*Free look*” - Att kunna vrida exempelvis en kamera åt all håll.

“*UI*” - User Interface.

Aktörer och saker:

Spelarens bil - En bil som kontrolleras av spelaren.

Fiender - AI-kontrollerade bilar som försöker döda spelaren.

Oflyttbara objekt - Objekt utplacerade som hinder på kartan.

Mekaniker och Interaktioner:

Projektiler - Spelarens bil kan skjuta projektiler från ett kanontorn på taket, antingen svaga(snabba) eller långsamma(tyngre). Fienden skjuter automatiskt tillbaka egna projektiler mot spelaren efter bestämda tidsintervaller. Projektilerna gör skada på spelaren respektive fienderna när de träffar. Spelarens skjut-frekvens bestäms av en mätare som talar om när det är möjligt att skjuta och inte.

Ramming - En fiendetyp har en ram fram på bilen, som den försöker krocka i spelaren för att göra stor skada. Spelaren har själv en ram som man kan krocka in i

fiender för att göra skada. Vid en krock skall aktörerna flyttas lite i motsatt riktning från där krocken träffade.

Oflyttbara objekt - En spelplan innehåller oflyttbara objekt för att tvinga spelaren att undvika dem och skapa intressant framförande av ens bil. Att krocka i ett sådant objekt saktar ned/stannar spelaren och gör det lättare för fiender att attackera spelaren.

Kamera - Spelet kamera är horisontellt free look(360 grader) men låst vertikalt. Spelaren siktar med hjälp av ett crosshair som är låst horisontellt till mitten av skärmen men kan röras vertikalt(från mitten av skärmen till toppen).

MiniMap - I nedre högra hörnet kommer det finnas en i realtid genererad karta som visar spelplanen, där spelare, fiender och oflyttbara objekt syns. Detta skall hjälpa spelaren att navigera oavsett vart kameran är riktad.

UI - Spelarens nuvarande hälsa kommer att vara synlig i hörnet på skärmen. Likaså kommer möjligheten att skjuta synas, spelaren kan bara skjuta x antal skott inom en viss tidsram. Även vilken våg spelaren har kommit till syns på skärmen.

Styrsystem

Spelaren styr sin bil med *WASD*, kan flippa bilen i sidled med *space* och skjuter med vänster musknapp.

Skärmar

Start Screen - Innehåller 4 knappar; "Start Game", "How to play", "Options" och "Quit game".

Splash Screen - Laddningsskärm från att man trycker play till att spelskärmen startar.

Game Screen - Här börjar själva spelet där spelaren kontrollerar en bil och strider.

How to play - Kort beskrivning av de grundläggande styrsystemet.

Options - Här kan spelaren ändra svårighetsgrad och volym i spelet.

Win/Lose state

Win - Döda alla fiender i alla vågor som kommer!

Lose - Om du dör så förlorar du och får börja om från start.

Plattform/Utvecklingsplattform

Plattform är PC, spelet utvecklat med Unity.

Genre

Vehicular combat arena shooter.

Inspiration

Rocket League - Ett sportspel där man kontrollerar en bil och spelar i lag med andra spelare för att göra mål på motståndarlaget samtidigt som du försvarar ditt eget mål.

Mario Kart - Klassiskt spel där man kontrollerar ett fordon och kan skjuta på sina motståndare. Mer specifikt är dess Battle mode en inspiration till detta spel, som sätter spelarens karaktär i en stängd arena där man får slåss mot fiender tills bara en bil är kvar.

Player Goals(short, medium, long)

Short term goals - Styr bilen, skjut fiender, överlev.

Medium term goal - Döda alla fiender i vågen för att få tillgång till uppgraderingar innan nästa våg startar.

Long term goal - Överlev alla fiendevågor för att klara spelet.