TDDC74 – Programmering, abstraktion och modellering

Projektspecifikation

Project Terralay

2012-03-26

**Projektmedlemmar:**Karl Linderhed – karli315@student.liu.se  
Oskar Jansson – [oskja425@student.liu.se](mailto:oskja425@student.liu.se)

Projektplanering

Project Terralay är ett äventyr/skräckspel i 2d med isometrisk kameravy ovanifrån, där spelaren ska använda föremål i omgivningen för att överleva och ta sig ut till omvärlden. Allt sker i realtid i spelet och man har endast ett begränsat synfält.

* 1. Spelhistoria

Spelet kommer gå ut på att man spelar en forskare vid en avancerad forskningsanläggning på jorden, i en någorlunda nära framtid. På samma anläggning pågår ett hemligt projekt, Project Terralay, som syftar till att möjliggöra teleportation över stora avstånd. En kort stund efter spelets start sker en olycka och det öppnas sporadiska maskhål till ett parallellt universum där ”monster” kan dyka upp utan förvarning, och all ström och belysning försvinner i anläggningen. Spelaren måste då försöka ta reda på vad som har hänt och ta sig ut och förvarna omvärlden. Språket i spelet kommer vara engelska.

En central del i spelet kommer vara det begränsade synfältet runt spelaren, upplyst av en outsinlig nödlykta, som ska skapa en obehaglig stämning. Spelaren ska känna sig otrygg och inte veta vad som väntar bortom ljuskäglans kanter, och spöklika händelser kommer att öka den känslan. Vyn är centrerad på spelaren och spelmiljön kommer vara uppbyggd i ett rutsystem, mycket likt Pokemonspelen till Gameboy, där varje ruta kan innehålla en vägg eller annat objekt. Spelaren kommer kunna använda föremål för att interagera med omvärlden, t.ex. passerkort i dörrar, och man kommer kunna bära med sig flera olika saker i sina labbrocksfickor. Man kommer även interagera med andra karaktärer via enkel dialog.

Om spelaren träffar på ett ”monster” eller något annat obehagligt kommer man inte kunna fortsätta ha detta i synfält någon längre tid utan att det får konsekvenser, som att man börjar hallucinera av skräcken eller att ”monstret” upptäcker spelaren. Det gör att det lönar sig att fly eller titta bort från obehagligheter vilket kommer öka känslan av otrygghet när man inte ser vad som händer längre.

Spelet ska använda stämningsfull musik för att förstärka skräckkänslan och även ”förvarna” spelaren om att något snart kanske, men troligtvis inte alls kommer hända. Musiken kommer antingen produceras av projektgruppen eller inhämtas från fria källor.

* 1. Utvecklingsmetodik

Arbetet kommer att delas upp inom gruppen och man kommer jobba med olika saker. För att dela koden och dokument och hålla alla gruppmedlemmar uppdaterade kommer det versionshanterande programmet Git att användas. Kvällsarbete är accepterat vid behov men ingen kvällstid är planerad i förväg. En ungefärlig timplan bifogas med detta dokument.

* 1. Grov tidsplanering

Projektet delas upp i fyra huvudsakliga delar,

* 1. Betygsambitioner

Gruppen kommer att försöka åstadkomma ett fungerande och stämningsfullt spel i första hand, och i andra hand kommer spelets prestanda, grafik och mekanik optimeras för att uppnå högsta betyg.

* 1. Kravlista

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Beskrivning | Prioritet |
| 1 | Spelaren ska styra spelet och förflytta karaktären med tangentbordet. | 1 |
| 2 | Spelet ska ha ett grafiskt gränssnitt i 2d centrerad på huvudkaraktären med vy ovanifrån. | 1 |
| 3 | Spelaren ska ha ett begränsat synfält i en kon framför karaktären. | 1 |
| 4 | Spelet ska innehålla ”monster” som har egen rörelseförmåga, och kan dyka upp sporadiskt. Dessa är fientliga mot karaktären och är ute efter att döda denne. | 1 |
| 5 | Spelet ska använda sig av en bakgrundsstory. | 1 |
| 6 | Spelet bör använda sig av musik och ljudeffekter för att skapa en spännande stämning. | 3 |
| 7 | Spelaren ska kunna plocka upp och använda föremål i världen för att lösa problem för att komma vidare i handlingen. | 2 |
| 8 | Karaktären ska kunna bära med sig flera föremål i sina labbrockfickor, samt komma åt dessa för användning. | 2 |
| 9 | Gruppen ska under arbetets gång följa den förbestämda tidsplaneringen. | 1 |
| 10 | Spelet bör testas utförligt före redovisning. | 3 |
| 11 | Spelet ska använda sig av flytande animationer. | 2 |
| 12 | Filmsekvenser som för handlingen framåt bör utspela sig i realtid och spelaren ska behålla sin rörelseförmåga under filmsekvenserna. | 3 |
| 13 | Det bör gå enkelt att utöka spelvärlden med nya ”rum” genom att lägga till nya filer. | 2 |
| 14 | Det ska gå att spara spelet närsomhelst då det inte finns några monster i närheten. Det ska även gå att ladda tidigare sparade spel. | 2 |