

# Total Turkey Donkey

## Interaktiv 2D plattformare

Christoffer Bohman  
Sebastian Lorensen

April 11, 2025

## 1 Spelidé

Applikationen är ett 2D plattformsspel starkt inspirerat av **Ultimate Chicken Horse**. Spelet är ett multiplayer spel och går ut på att navigera en bana och nå en slutzon för att få ett poäng. Spelet delas in i 1 - n st rundor per match. Spelaren med flest poäng i slutet av en match vinner.

När applikationen börjar kan upp till 4 spelare välja att vara med och spela. Spelaren benämnd **Player 1** får sedan välja spel-läge: **hot-seat** eller **simultaneous**. De kan också välja hur många rundor som ska spelas, hur lång (om någon) tidsbegränsning rundorna ska ha och eventuellt fler.

### 1.1 Spel-loop

En runda är indelad i två delar: en nivå-redigerings-del och en plattformsspelar-del.

1. I börjar av en runda får alla spelare tillgång till level-editorn och får sätta ner ett objekt i spelvärlden. När alla spelare har valt ett objekt börjar real-tids-delen av rundan.
2. Baserat på inställningarna spelar nu rundan ut på ett av två sätt:
  - (a) **Simultaneous (sv. Samtida)**: Alla spelare spelar banan samtidigt och den första som når slutzonen får ett poäng.
  - (b) **Hot-seat (sv. Het potatis)**: Spelare turas om att spela banan, fr.o.m. **Player 1** upp till **Player 4**, baserat på hur många som valdes i huvudmenyn. Det spelar på samma sätt som det samtida läget, men varje spelare kan få varsitt poäng.
3. Gå tillbaka till 1. eller avsluta matchen om antalet rundor spelade är samma som antalet som valdes i huvudmenyn.

### 1.2 Spelidé forts.

Komplexiteten i spelet uppstår från faktumet att de föremål som spelare placerar i början på varje runda kvarstår under spelets gång, vilket skapar ett behov till att balansera hur svår banan är för motståndarna och för en själv.

Exempel på objekt som spelare kan sätta ner:

- armborst som skjuter pilar i en rät linje längs armborstets riktning
- trampoliner som skjuter iväg spelarens karaktär
- rörliga plattformar som spelare kan åka på
- eldtunnor som dödar spelaren karaktär om de landar på dem
- hammare som förstör placerade objekt i spelnivån

En spelare förlorar en runda på ett av tre sätt:

1. Spelarens karaktär dör, antingen av:
  - (a) Spelarens karaktär faller ur banan
  - (b) Spelarens karaktär tar skada från ett föremål
2. Tiden tar slut
3. En annan spelare når flaggan först (endast spelläge **(a)**).

## 2 Redigeringsverktyg

Spelets banor är designade för att användas med ett redigeringsverktyg. Varje bana laddas från en fil och hålls i minnet under spelets gång. I början på en runda **1.** får varje spelare välja från ett urval av 3 slumpade föremål som de sedan kan placera i spelbanan genom att translatera och rotera föremål längs med ett rutnät.

Om det finns tid kommer spelare även kunna göra egna banor och spara dem, med ett urval av vilka föremål som kan dyka upp (föremåls-poolen är slumpad men bara de valda föremålen är i slump-poolen).