

Make It To The Top (Working Title) - Design Dokument

Av Daniel Nordahl GP18

Innehållsförteckning:

1. Genre
1. Plattform
1. Utvecklingsplattform och Verktyg
1. Sammanfattning
2. Inspiration
2. Legend (Ordlista)
3. Kontroller
3. Introduktion
4. Mekaniker & Interaktioner
5. Skärmar
5. Win & Lose State
6. Aktörer & Saker
6. Mål

Genre

Make It To The Top är ett plattformsbaserat lokalt multiplayer spel där du kan tävla mot dina vänner.

Platform

Spelet kommer att vara utvecklat till PC men är designat för att fungera minst lika bra till konsol också.

Utvecklingsplattform och Verktyg

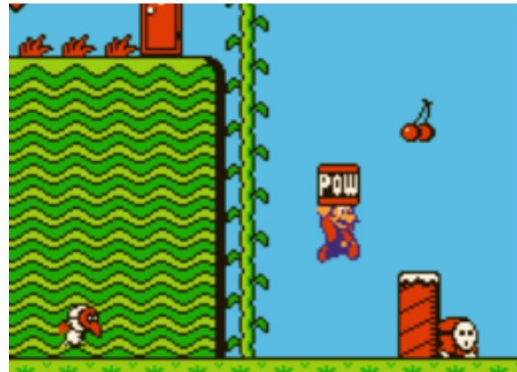
Spelet kommer att utvecklas i Unity 2019.1 (den senaste officiella versionen) med hjälp av ett Tilemap-system för att lättare kunna bygga de olika nivåerna. Det kommer även att använda sig av Unitys nya kamerasystem vid namn Cinemachine för att få en snabb och väl fungerande kamera. Spelet kommer självklart innehålla de saker man förväntar sig av ett modernt spel såsom partikeleffekter, musik, ljud osv.

Sammanfattning

Make It To The Top är ett multiplayer spel där du skall tävla mot en motståndare för att nå toppen av banan först. Stort fokus under utvecklingen kommer att vara på känsla i kontrollerna och rörelsen för att ge spelaren och bra spelupplevelse. Något som är viktigt i ett sådant här typ av spel är att få level designen intressant med flera olika föremål och händelser.

Inspiration

Jag har tagit mycket inspiration från retro plattformsspel som först och främst kommer från Nintendo. Power-up systemet är väldigt inspirerat av Mario Kart för att ge spelaren som ligger bakom en chans att ta sig till förstaplatsen. Platforms känslan kommer från lite olika spel såsom Mega Man X. Nedan finner du en Moodboard med inspirationskällor.



Legend (Ordlista)

Ord:	Beskrivning:
Dash	En möjlighet för spelaren att förflytta sig snabbt åt den riktningen hen pekar i luften.
Slide	Möjligheten att glida på marken i en snabb hastighet.
Power-up	Ett föremål som hjälper spelaren med en bestämd sak.

Kontroller

Spelet kommer självklart att ha support för både tangentbord och handkontroll men spel i den här genren fungerar bäst med handkontroll och rekommenderas därför att spelas med det. Knapparna kan komma att ändras vid balansering och speltest.

Tangentbord :

Knappar:	Player 1:	Player 2:
Rörelse	WASD	Piltangenter
Hoppa	Space	0 (Keypad)
Attackera	G	1 (Keypad)
Dash/Slide	Shift	Enter (Keypad)
Använd Föremål	H	5 (Keypad)

Handkontroll :

Knappar:	Player 1:	Player 2:
Rörelse	Höger Joystick / D-Pad	Höger Joystick / D-Pad
Hoppa	A	A
Attackera	X	X
Dash/Slide	B	B
Använd Föremål	Y	Y

Introduktion

Spelet har ett stort fokus på rörelse, spelglädje och tävling. Tanken är att spelet ska vara enkelt att förstå samt lätt att komma igång med. Målet är att spelet ska funka både kortare stunder men också att man ska ha så kul att spelarna vill fortsätta att spela en längre tid och fortsätta bli bättre.

Mekaniker & Interaktioner

Spelare:

En spelare kan självklart röra sig åt både vänster och höger samt hoppa men nedan beskrivs några av de mer unika spelmekaniker som involverar spelaren.

- **Dubbelhopp:** Du har möjligheten att göra ett extra hopp efter varje hopp för att kunna ta dig upp till högre höjder.
- **Attack :** Du kan attackera din motståndare för att försöka slå ut hen från en högre höjd och på så vis blir förstenad under en viss tid för att ge dig försprång till målet.
- **Dash :** Är du i luften och vill ta dig till en position åt någon riktning så kan du dasha dig åt den riktning du tittar åt. Det kan användas för att ta dig till en position längre fram men även för att ta dig fram snabbare.
- **Slide:** Är du på marken och vill ta dig fram snabbare kan du använda dig av en glidning.

Power-ups:

- **Försteningsobjekt:** Följer och förstenar din motståndare vid träff en bestämd tid.
- **Teleport:** Teleporterar dig till motståndaren (bara möjligt att få om man ligger sist) för jämna ut matchen.
- **Återuppväckning:** Väcker spelaren när hen blivit förstenad.
- **Inverterade Kontroller:** Gör så att motståndaren får inverterade kontroller en bestämd tid, det här gör det betydligt svårare att styra.

Förlorar Boost :

När man ligger efter en viss längd så får spelaren en förlorar boost vilket gör att ens egenskaper förbättras. Spelare får snabbare rörelsehastighet, ökad hopplängd, större chans till power-ups.

Skärmar

Spelet kommer bestå av ett flertal olika skärmar som beskrivs nedan.

Titelskärm: Innehåller ett flertal knappar som leder till de andra menyerna samt en möjlighet att avsluta spelet.

Starta spelet skärm: Där spelarna får välja vilken nivå de vill spela på.

Rekordskärm: En skärm där med en överblick på de olika rekord som tagits under sitt spelande.

Inställningsskärm: En meny där man kan ställa in simplare inställningar som volym och liknande.

Creditsskärm: Där det kommer stå eventuella lånade assets.

Gameplayskärm: Själva spelskärmen som visar spelaren och ens föremål samt nuvarande nivå. Eftersom spelet är multiplayer baserat så kommer det att bestå av två olika kameror, alltså en "splitscreen" så att båda spelarna enkelt kan se vart de befinner sig.

Win & Lose State

Ta dig till toppen av banan och nå målet först så vinner du nivån och har möjlighet att lägga in din placering i high score-systemet men vinner din motståndare så har du misslyckats och får se din motståndare lägga in sin placering där istället.

Aktörer & Saker

Power-up Block: Ett block som har en viss chans att spawna och ger dig en turbaserad power-up som är beroende av ens nuvarande placering.

Spikar/Sågblad: Rörande och fasta föremål som vid träff kan göra en spelare förstenad en viss tid.

Rörande Plattformar: Ett block som rör sig som både används för spelaren att klara vissa platformsmoment men också kan användas i vissa fall för att förstöra för spelaren.

Vindobjekt: Ger spelaren en hastighet åt ett visst håll beroende på hur nära spelaren befinner sig objektet.

Mål

Målet är väldigt simpelt : Ta dig till toppen och nå målet på banan först. Använd de hjälpmedel du hittar längs vägen och undvik de faror du träffar på. Det som ger spelet lite extra spellängd är målet med att försöka klara banorna så fort du bara kan för att försöka slå dina personliga rekord.