

Placeholder name: **Corgi Extravaganza**

Pelin perusidea pohjautuu 'Robot Unicorn Attack' -pelityyliin, jossa on pakko liikkua jatkuvasti eteenpäin (vauhti ei ole pelaajan kontrollissa) ja väistellä esteitä. Peli vaikenee asteittain, nopeus kasvaa ja esteiden suhde toisiinsa vaikenee. Peli on niin sanotusti 'kerrasta poikki', eli peli pysähtyy jos Corgi törmää tai tippuu. Pelaaja kerää pisteitä tasaisesti edetessään pelissä ja voi myös matkalla kerätä "perhosia", joista saa lisäpisteitä. Pelillä on lokaali ja globaali scoreboardi, joissa pelaaja voi kivasti vertailla saavutuksiaan.

Pelaajahahmo

Pelaajahahmona on Corgi, jolla on oma jetpack. Corgi pystyy hyppäämään, tuplahyppäämään, ja 'dashaamaan' jetpackillaan. Corgi on jatkuvassa liikkeessä ja ei voi peruuttaa tai kääntyä, se juoksee tasaista vauhtia kohti oikeaa reunaa. Corgin hyppy riippuu painauksen pituudesta, pitempi painaus hyppää korkeammalle.

Estetiikka

Pelimaailma on ns. "Ällöttävän Söpö". Corgin seikkailu on iloinen ja ihana, siinä ei ole mitään kurjaa. Corgi ei kuole tai räjähdä, vaan se tippuessaan saa laskuvarjon ja törmätessään kompastuu ja tuupertuu suloisesti. Maailma on värikäs, mutta pohjimmiltaan simppeleä.

Suunnittelemme tekevämme taustan, joka liikkuu itsenäisesti. Taivas, hymyilevä aurinko, etäisiä tasanteita, sateenkaaria, ym ällösöpöä. Sama tausta scrollaa kokoajan.

Corgi juoksee ruohotasanteella ja rikkoo "jotakin suloisia esteitä" (?).

Toteutus

Todennäköisesti Corgi pysyy oikeasti koko aika paikallaan ja esteet tulevat sitä kohti "gameSpeed" vauhtia. gameSpeed riippuu siitä miten pitkään Corgi on ollut hengissä.

Keräiltävät

- Corgi voi matkalla keräillä "Perhosia", joista saa pisteitä ja kehuja (WOW, YAY, ym).
- Corgi voi löytää matkalta koiranamuja (poweruppeja), kuten hidastuksen tai invulnerabiliteetin.

Esteet

- Peli tapahtuu kolmella tasanteella: ala-, keski- ja ylätasanteella.
- Tasanteilla voi olla esteitä, joiden läpi Corgin pitää 'dashata'.
- Seuraava tasanne valitaan satunnaisesti, mutta riippuu edeltävästä tasanteesta niin, ettei voi tulla sellaista mahdotonta tilannetta, jossa esim. tasanteelta ei pääse toiselle.

- Kameran kenttä jaetaan vaikka kolmeen vaakatasoon ja kahteen pystytasoon ja tallennetaan mahdolliset variaatiot 2-ulotteiseen matriisiin, joista randomataan seuraava "ruutu".
- Luodaan "ruutuja" vastaavat tasanteet gameObjecteina.
- Kamera ei liiku ja kentän koko pysyy koko aika samana: voimme esim. spawnata objektit oikeaan kohtaan kameran ulkopuolelle oikealle ja tuhota ne kun ne liikkuvat kameran ulkopuolelle vasemmalle.

Pisteet

- Corgi saa tasaisesti pisteitä selviämisestä. Pisteiden kerroin kasvaa mitä pitempään Corgi selviää pelissä.
- Pisteitä saa myös perhosten keräämisestä ja poweruppien poimimisesta.
- Pelaajan pisteet tallennetaan lokaalille scoreboardille ja globaalille (tn. Pistetään Herokuun serveri jolle voi postata scoren) scoreboardille.

Kehitysideoita, jos on ns. "Liikaa aikaa"

- Mobiilitoteutus Androidille
- Erilaisia kenttiä, kuten "Underwater" tai "Space".
- Microtransactions: Corgin ulkonäköä voi customoida hatuilla.
- Microtransactions: Erirotuinen päähahmo