

# I WANNA BE THE SCRUB

## 2D ACTION ADVENTURE PLATFORMER

---



### Kravspekifikation

#### Spelidé:

Vår idé är att skapa ett spel som är en så kallad platformer, vilket innebär att principen av spelet är att spelaren kontrollerar en karaktär som hoppar mellan olika block eller plattformar hängandes i luften. Tillhörande detta hoppande finns hinder utplacerade på banan för att försöka stoppa spelaren från att ta sig framåt. Skillnaden mellan vårt spel och de flesta platformer-spelen är att vi vill ge spelaren en utmaning, och kommer därför ha vissa orättvisheter i spelet gällande hinder eller liknande element. Dessa hinder kan vara allt från spikar som dödar spelaren vid kontakt, till fiender som attackerar spelaren. Därför måste spelaren också kunna attackera tillbaka när fienderna går till attack, så därför har vi tänkt ha en simpel attack funktion som skjuter en projektil åt det hållet karaktären kollar åt.

Vi har tänkt att dela upp spelet i olika banor och när spelaren har kommit till slutet av en bana så måste bossen besegras för att kunna ta sig vidare.

Målet med spelet är att klara av alla banor, och därav att döda alla bossar. Spelare kommer ha oändligt med liv vilket innebär att den kan dö väldigt mycket utan att behöva starta om. Istället kommer vi ha så kallade "checkpoints" där spelaren återupplivas när den dör.

---

### Krav:

Absoluta krav
1. Spelaren ska kunna röra sig i sidled.
2. Spelaren ska kunna hoppa en gång innan hoppkraften måste återställas.
3. Spelarens hoppkraft ska återställas när denne rör marken.
4. Spelaren ska kunna avfira projektiler i sidled i karaktärens rörelseriktning.
5. Spelarens projektiler ska ha en kort cooldown, för att förhindra otillåtet antal projektiler.
6. Vid träff av fiende med spelarens projektiler ska ett HP avlägsnas från fienden i fråga och projektilen förstörs.
7. Om en fiende eller boss når 0 HP ska den dö och tas bort från spelytan.
8. Vid träff av vägg eller andra statiska block med alla projektiler ska projektilen förstöras.
9. När spelaren tar någon slags skada (t.ex. projektiler, spikblock, kontakt med fiende, osv) så dör denne omedelbart.
10. Banors gåyta ska bestå av markblock (objekt).
11. Det ska finnas en snabb fiende med fem HP som konstant springer mot spelaren och skadar denne vid kontakt.
12. Det ska finnas en statisk fiende med åtta HP som kastar projektiler i spelarens riktning med jämnt mellanrum.
13. Banor ska bestå av minst en statisk "skärm"/"spelyta" med manuellt skapade objekt

(fiender, block, osv.)
14. Spelaren kolliderar med kanterna av en "skärm"/"spelyta" och kan inte röra sig vidare åt det hållet.
15. Kameraperspektivet i en "skärm"/"spelyta" ska vara statiskt, alltså inte röra sig med spelaren.
16. Spelaren ska återupplivas vid banans början efter död.
17. Spelaren ska falla i y-led utan markblock under sig.
18. Start & Slutmeny.

<b>Tilläggskrav</b>
19. Banor ska bestå av flera "skärmar"/"spelytor", när spelaren är vid kant av skärmen ska skärmen förflyttas till nästa spelyta.
20. Spelaren ska återupplivas efter död vid senaste checkpoint som spelaren rörde.
21. Spelaren ska kunna återuppta spelet vid senaste checkpoint vid nedstängning av spelet.
22. Det ska finnas powerblock utplacerade på banorna som återställer spelarens hoppkraft vid kontakt.
23. High-score system med antal dödsfall och antal bossar dödade som ska sparas vid spelavslut.
24. Ljud, bakgrundsmusik samt ljudeffekter vid olika händelser.
25. Det ska finnas tre eller flera varianter av fiender
26. Större variation på existerande block med negativa bieffekter. Spikblock, fallblock samt triggerblock ska finnas, triggerblock ska kunna trigga åtminstone två olika objekt, exempelvis ett fallblock eller ett spikblock på något sätt.

27. Det ska finnas en boss med en eldattack, där eldprojektilerna studsar fem gånger på block innan projektilen förstörs. Han teleporterar bort när spelaren kommer för nära. Han har 100 HP.

### Krav på projektet:

Spelet ska simulera en värld som innehåller olika typer av objekt. Objekten ska ha olika beteenden och röra sig i världen och agera på olika sätt när de möter andra objekt.

- Se krav: 4, 6, 9, 11, 12, 13

Det måste finnas minst tre olika typer av objekt och det ska finnas flera instanser av minst två av dessa. T.ex ett spelarobjekt och många instanser av två olika slags fiendeobjekt.

- Se krav: 10, 11, 12

Ett beteende som måste finnas med är att figurerna ska röra sig över skärmen. Rörelsen kan följa ett mönster och/eller vara slumpmässig. Minst ett objekt, utöver spelaren ska ha någon typ av rörelse.

- Se krav: 1, 12, 13

En figur ska styras av spelaren, antingen med tangentbordet eller med musen. Du kan även göra ett spel där man spelar två stycken genom att dela på tangentbordet (varje spelare använder olika tangenter). Då styr man var sin figur.

- Se krav: 1, 2, 4

Grafiken ska vara tvådimensionell.

- Se krav: Generellt krav

Världen (spelplanen) kan antas vara lika stor som fönstret (du kan göra en större spelplan med scrollning, men det blir lite krångligare).

- Se krav: 13, 15

Det ska finnas kollisionshantering, det vill säga, det ska hända olika saker när objekten möter varandra, de ska påverka varandra på något sätt. T.ex kan ett av objekten tas bort, eller så kan objekten förvandlas på något sätt, eller så kan ett nytt objekt skapas. (Ett exempel på att skapa/ta bort objekt är när man i Space Invaders trycker på skjuta-knappen, t.ex en musknapp, då avfyras ett laserskott och skottet blir då en ny figur som skapas och placeras i världen, på en position vid laserkanonens mynning. Skottet rör sig framåt (uppåt) och om det träffar ett fiendeskepp tas både skottet och skeppet bort, om skottet kommer utanför spelplanen, dvs det missar, tas det endast bort.)

- Se krav: 3, 6, 8, 9, 14

Spelet måste upplevas som ett sammanhängande spel som går att spela!

- Se krav: 16, 18, samt generellt krav.

## **Målgrupp:**

Spelet är ägnat åt personer som gillar att ha en stor utmaning i spelen de spelar och inte är rädda för att behöva starta om från samma checkpoint ett stort antal gånger. Detta är för att spelet kommer sätta spelaren genom att stort antal utmaningar, många som inte är helt rättvisa mot spelaren.


## **Spelupplevelse:**

Vad vi tror att kommer tillkalla spelare till vårt spel är just utmaning den ger spelaren, det kommer inte hålla hand med spelaren och leda denne genom banorna, istället är det upp till spelaren att lyckas ta sig igenom hinder och förbi fiender för att nå slutet.

## **Spelmekanik:**

Spelmekaniken i sig kommer att vara enkel i dess utförande, endast ett fåtal tangenter kommer att användas under spelets gång.

Knapp	Funktion
<i>W</i>	Hoppa med spelaren.
<i>A</i>	Rör spelaren åt vänster.
<i>D</i>	Rör spelaren åt höger.
<i>SPACE</i>	Avfira en projektil från spelaren åt hållet karaktären kollar.

Om spelarens karaktär kommer i kontakt med ett så kallat powerblock () så återställs karaktärens "hoppkraft". Detta innebär att karaktären då kan dubbelhoppa en gång, något som vanligtvis inte är möjligt.

Block med negativa bieffekter finns även placerade runtom spelytan. Spikblock är de vanligaste av dessa block. Spelaren dör vid kontakt av dessa. Det finns även fallblock som ser ut som vanliga block men i själva fallet bara existerar för att missleda spelaren och istället falla mot marken vid kontakt. Triggerblock aktiverar någon slags fälla vid kontakt, detta kan vara t.ex. en pil som avfyras mot spelaren.

## Regler:

### Spelarkaraktärens regler:

Eftersom detta kommer vara en platformer är det viktigt att spelaren kan stå på blocks, inte bara på marken utan även de som finns i luften. Detta innebär att så länge spelaren inte står på ett block så ska den falla neråt fram tills att den landar på ett block. Om detta block är ett skadligt block, t.ex. ett spikblock, så kommer spelaren att då dö och sedan återupplivas vid den senaste checkpointen. Spelaren kommer förövrigt att dö om den tar skada av någonting öht., alltså har den bara ett så kallat health point.

Spelaren kommer att ha en liten fördröjning vid skjutning, vilket innebär att efter varje skott kommer spelet vänta lite innan det avfyras ett till.

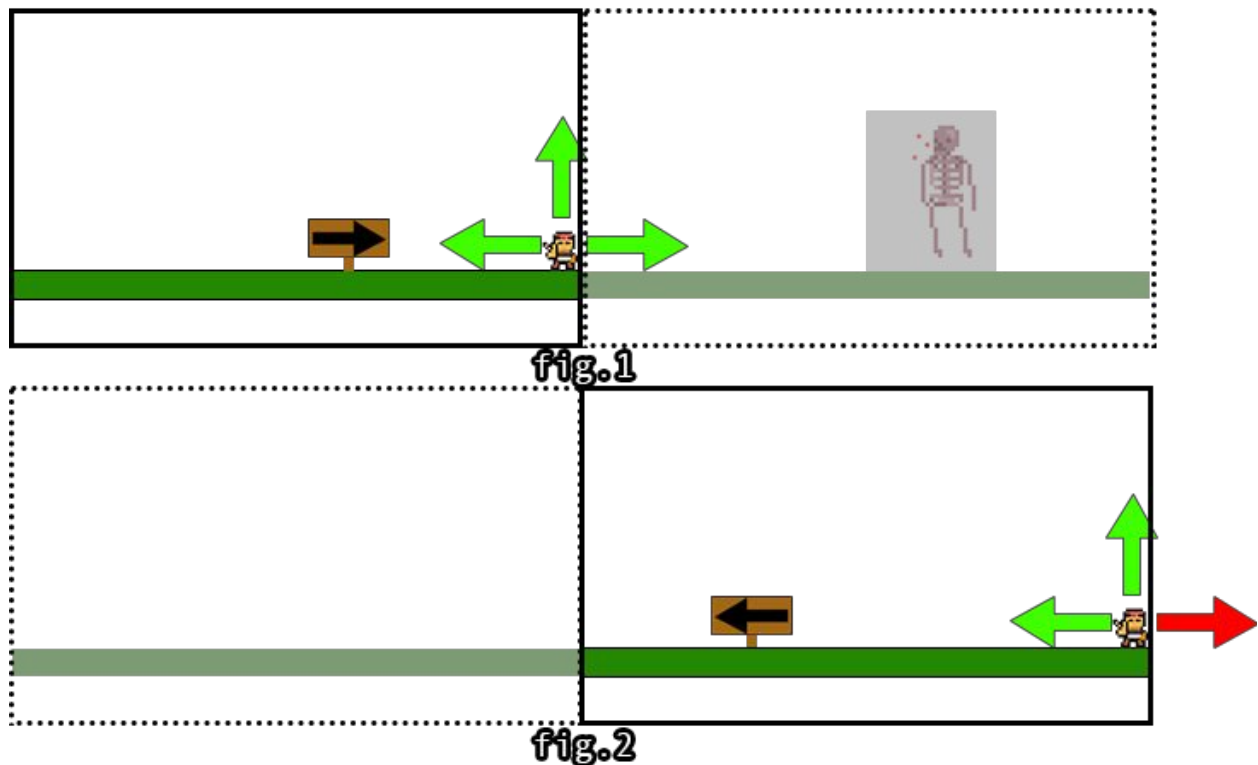
Om spelaren går till ett hörn av skärmen så ska skärmen ändras och ladda den delen av banan som finns till höger, om det finns bana åt det hållet. Detta innebär att man inte alltid kommer att avancera i banan genom att gå till höger, ibland kan man behöva gå åt andra håll för att gå vidare, om det inte existerar bana till höger ska spelaren inte kunna gå längre åt höger utan det ska vara som en vägg där. Denna princip ska existera åt alla håll, inte bara åt höger.

Spelaren ska alltid finnas på skärmen.

## Visualisering

Vid figurerna nedanför står de streckade rektablarna för banans nästa del, medans den helt ritade är skärmen som visas för spelaren just nu.

Figur ett visar en bana där man går vidare genom att gå till höger, och vid klickandet av D knappen så kommer skärmen att byta till att visa den streckade rektangeln istället med spelaren längst till vänster. I figur två finns det ingen bana till höger, vilket gör att spelaren inte heller kan gå längre åt höger utan går emot en vägg.



### Fiender:

Det kommer att existera ett antal olika fiender och bossar men vad som gäller för alla fiender är att de kommer att döda spelaren direkt om de vidrör eller prickar honom med en av deras attacker, till exempel en projektil. Vad som skiljer bossar och fiender åt är antalet HP samt antal attacker, vilket resulterar i att bossar blir svårare för spelaren att besegra.

#### Skeletron

Typ: Boss

HP: 100

Attacker:





- Avfyrar en eldboll som studsar fem gånger på mark- och väggblock innan projektilen förstörs.
- Utifall spelaren kommer för nära *Skeletron* så teleporterar han iväg från spelaren.

### Speed Demon

Typ:  Fiende

HP: 5

Attacker:

- *Speed Demons* ilska gentemot världen får honom att rusa mot spelaren i försök lyckas döda honom, på grund av sin hastighet kan *Speed Demon* vara svår att undvika.

### Mr. Rabbit

Typ:  Fiende

HP: 8

Attacker:

- Stillastående *Mr Rabbit* tror att spelaren är ute för att stjäla hans morötter, han försöker därför försvara dem genom att kasta dessa mot spelaren i form av projektiler.

### **Regler för avklaring av banan:**

För att klara av banan så krävs det först att spelaren tar sig till bossen och sedan på något sätt lyckas besegra den.