30 jan - Börjat spika saker

den 30 januari 2008
21:46

Spikat:

Gravity Game
Vision: Plattformpusselspel i sidvy där man tar sig vidare genom att manipulera och/eller använda sig av gravitationsdrifter.

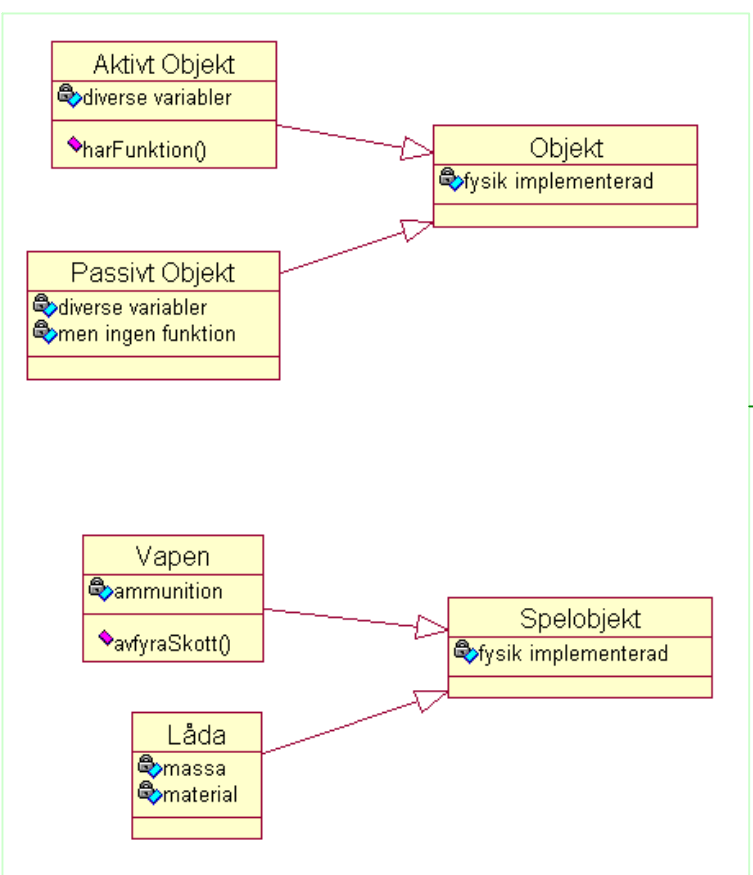
- Gravitationsdrifter
  - Av eller på
  - Finns i eller utanför nivån
  - Radiella eller parallella
  - Attraherande eller repellerande, ska även kunna ändras
  - De ska kunna ha inställbar falloff (se 28 jan - Stormning)
- En avatar per spelare
- Spelaren ska ha möjligheten att förutse allt (spelaren ska inte BEHÖVA dö)
- Grafikerna ska utveckla i 3D-miljö
- Rollerna spikade (se 28 jan - Stormning)

ToDoZ:

Saker som måste göras innan större delar av projektet kan fortskrida till produktion:

- Utvärdera programmeringsspråket D med tillgängliga bibliotek som ett bra och genomförbart alternativ till kursen. (Jacob, Patrik & Björn).
- Slutföra idémanifestet
- Färdigställa High Concept (2 sidor spelspec) Fredrik till på måndag 4/2 (utkast till på fredag 1/2).
- Färdigställa Game Treatment (10-20 sidor spelspec, preliminärt färdig 21/2).

Ett idémanifest påbörjades för att underlätta införandet av nya detaljer. Tanken är att man kan diskutera en detalj utan att rubba något annat i spelet. Manifestet började skrivas på Awes laptop.



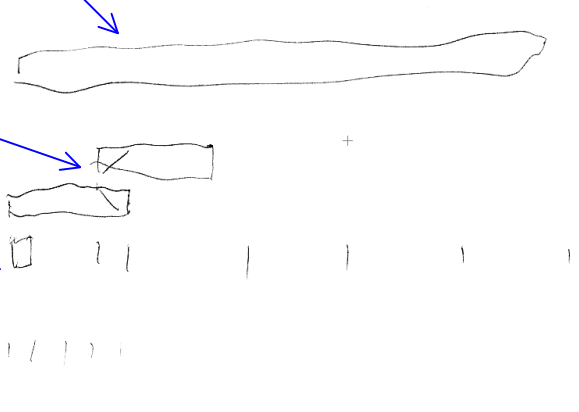
Distinktionen mellan ett aktivt och ett passivt objekt i idémanifestet

Ett svepande ljud (pad, stråke) behöver ingen modifikation.

Björns idé om hur tempot kan ändras i musiken utan att behöva pitcha ljuden.

Ljud som fade:ar när det överlappar sig självt, dvs när ljudet (riffet) är längre än vad tempot tillåter.

Hihat-liknande ljud. Kommer med mindre mellanrum i ett högre tempo.



Lösa idéer:

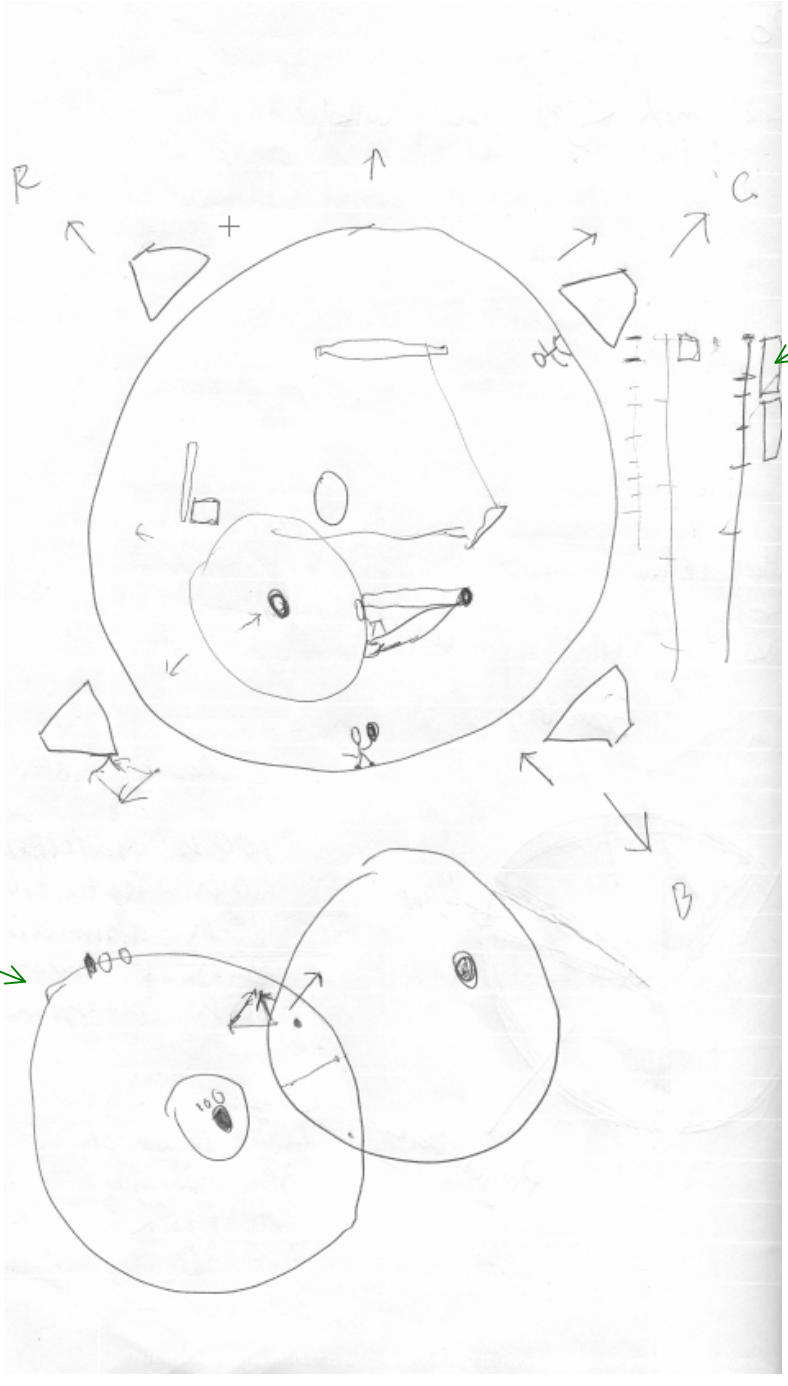
Vid död återställs endast avatarens position medans resten av objekten på nivån lämnas orörda av dödsfallet.

Checkpoints som avataren börjar om på vid död/misslyckande.

Semirandomiserad nivådesign. Nivån randomiseras i början och vid död/misslyckande i ett visst antal olika konfigurationer bestämt av level design, varje konfiguration med en egen lösning.

I semirandomiserad nivådesign så är det bara plattformsmomenten som ändras, inte pusselmomenten.

Fysiken ska skötas 2D medans grafiken visas som 3D.

Styra med gamepad vid tillgång, annars med tangentbordet. Knappar som behövs är upp, ner, höger, vänster, hopp och action.

Björn förklarade GravityGame för resursen Zoran.