

TDDD78 projekt: Plattform

1 Introduktion

Plattformsspel är en genre av spel som uppstod under tidigt 80-tal. I spelen ska spelaren ta sig igenom en bana som består av plattformar, hinder och fiender. För att ta sig fram springer och hoppar spelaren mellan de olika plattformarna och undviker fienderna. Bland de mer kända plattformsspelein finns de tidiga "Super Mario"-spelen och "Sonic the Hedgehog". Bland de nyare plattformsspelein återfinns "Trine"-serien. Ett aningen udda exempel på ett plattformsspel är "I wanna be the guy".

2 Bakgrund

Se följande wikipedia-artikel:

https://en.wikipedia.org/wiki/Plattform_game

3 Milstolpar

Oavsett vilken värld spelaren befinner sig i har spelet en viss gemensam grund som den står på. Den grunden presenteras i de första milstolparna i figur 1. I samma figur finns det även en del noder efter "Spelbart" som är förslag på utökningar till spelet.

4 Milstolpe beskrivning

Följande är en lite mer ingående beskrivning av milstolparna i projektet:

- **Fönster:** Fönstret som spelet spelas i är det mest grundläggande komponenten. Utan det blir det inte mycket spel.
- **Mål:** Varje bana i ett plattformsspel har ett mål som ska uppnås för att spelaren ska komma till nästa bana. Målet kan vara att nå en viss punkt, att ha samlat alla diamanter eller vad som helst (som går att uppnå).
- **Plattformar:** Som namnet på genren antyder är plattformar en essentiell del i spelet. Milstolpens syfte är att kunna ha plattformar i spelet men inte nödvändigtvis att spelaren kan stå på dem.
- **Spelaren:** Utan en karaktär kommer spelet inte att fungera (i alla fall inte som ett plattformsspel). Den här milstolpen inkluderar även att spelaren kan förflytta sin karaktär.
- **Kollision: plattformar:** Att ha med plattformar i sitt spel gör inte så mycket om mycket om spelaren inte hindras från att gå in i plattform, då skulle spelaren alltid falla ner till borten på skärmen eller förlora ett live.

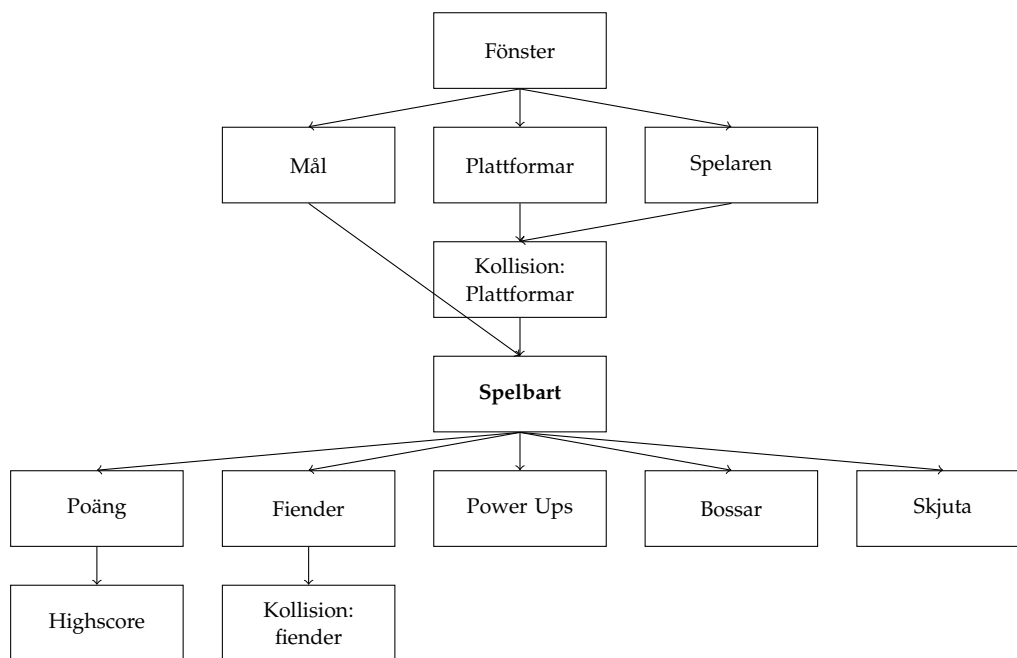


Fig. 1: Milstolparna för ett plattformsspel.

- **Spelbart:** I det här stadiet bör spelet vara färdigt att testats lite mer. Ta därför ett steg tillbaka och se till att allt fungerar som det ska och att det är buggfritt.
- **Poäng:** I många plattformsspel har man möjligheten att samla poäng även om det inte alltid är fokuset med spelet.
- **Fiender:** Många plattformsspel har fiender av olika typer. Det vanliga är att de rör sig enligt ett simpelt förbestämt mönster.
- **Power Ups:** Power Ups är temporära eller permanenta förbättringar som spelaren kan samla på sig. Exempel på det här den röda svampen, fjädern och stjärnan i Super Mario spelen.
- **Bossar:** För att markera slutet på en serie av banor är det inte ovanligt att spelaren möter en boss som hen måste besegra. Bossarna kan till exempel vara fiender som har mer liv eller som måste besegras på ett visst sätt.
- **Skjuta:** I en del plattformsspel är det möjligt för spelaren att skjuta på fiender eller förstörbara hinder.
- **Highscore:** Kan man räkna poäng är det alltid roligt att kunna spara hur bra man har gjort ifrån sig i spelet också. Målet med den här milstolpen är att skapa en highscore som låter en spara och läsa resultaten mellan de olika spelomgångarna. För ett plattformsspel kan man antingen ha en highscore för varje bana eller en för varje spelgenomgång.
- **Kollision: Fiender:** Har man fiender med i spelet är bra om spelaren kan kollidera med dem och inte bara med de statiska hindren. Vad som händer när man

kolliderar med dem är upp till er. Man kan även fundera på om effekten av en kollision är densamma oavsett var man kolliderar med fienden eller om effekten är olika beroende på var på fienden man kolliderar.

5 Designbeslut att tänka på

Det finns inga speciella designbeslut som har en påverka i ett senare skede i projektet som har uppmärksammats ännu.