

# Eggnappers GDD

## *High Concept*

2-4 spelare utkämpar en kamp mot varandra som pingviner i ett fartfyllt actionspel där de ska ta så många ägg som möjligt ur varandras nästen. Spelarna ska sedan springa med äggen tillbaka till sina egna nästen och den med mest ägg när tiden tar slut vinner. Genom sparkar och olika power-ups försöker spelarna sätta stop för varandra.

## *Genre*

Actionspel

## *Grafisk stil*

Cartoon

## *Features*

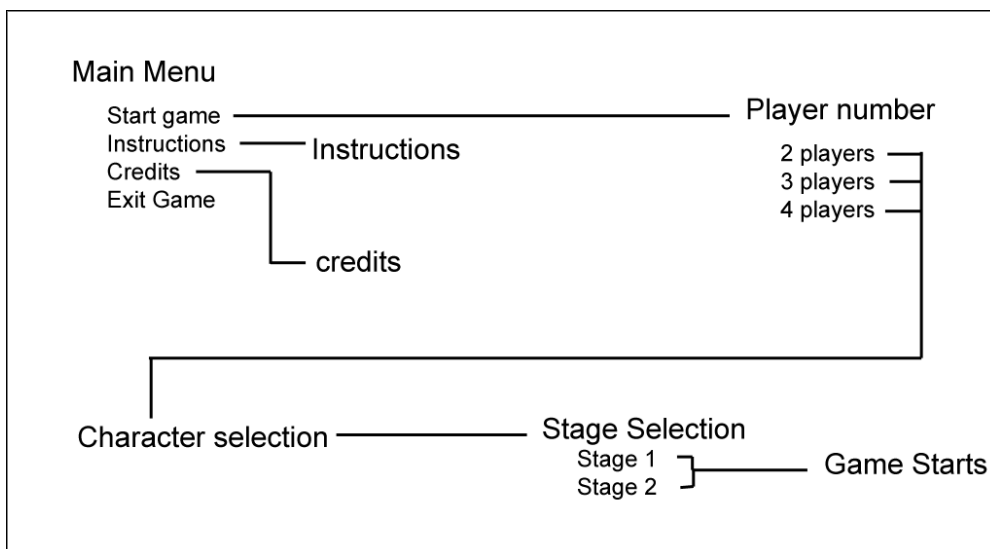
- Spela 2-4 spelare och kämpa mot varandra.
- Använd flera olika power-ups för att få kortvariga övertag mot dina motspelare.
- Spela på ett halt isflak som påverkar spelarnas rörelser.

## Innehållsförteckning

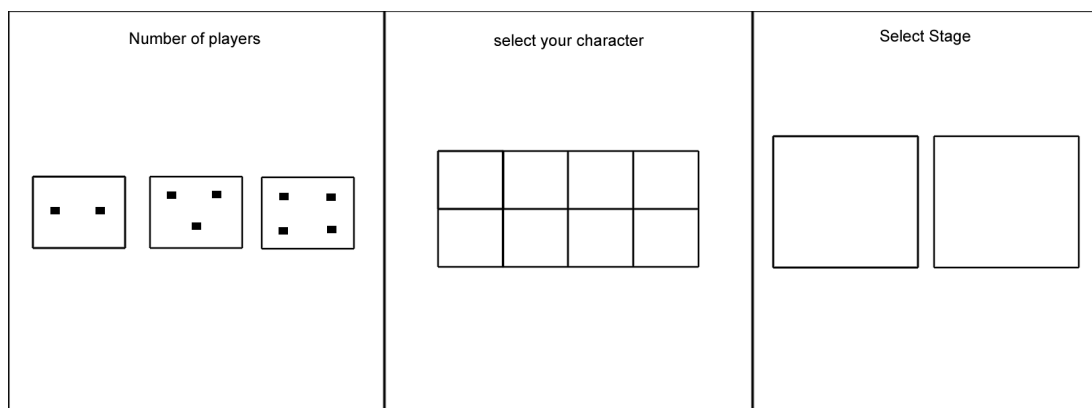
Penguin Egghunt GDD.....	1
High Concept.....	1
Genre.....	1
Grafisk stil.....	1
Features.....	1
Meny.....	3
Gameplay.....	4
60 sekunder av spelande.....	4
När omgången är slut.....	5
Core mechanics.....	6
Kontroller.....	7
Grafiskt interface.....	8
HUD.....	8
Pausmeny.....	8
Setting.....	9
Level.....	9

# Meny

I spelets huvudmeny kan alla spelarna skifta mellan de olika alternativen. Spelarna kan närsomhelst trycka på B på handkontrollen för att gå tillbaka till föregående meny. Den första menyn innehåller tre val: *Start Game*, *Instructions* och *Exit Game*. Väljer spelarna *Instructions* visas spelets kontroller och om de väljer *Credits* får man istället se en lista över utvecklarna. När spelaren väljer *Start Game* visas en meny där man får välja antalet spelare som är två, tre eller fyra stycken. Detta visas visuellt med tre bilder på de olika antalet pingviner man kan spela med och spelarna styr nu en ram för att välja bild. Spelaren kommer sedan vidare till karaktärsval där varje spelare kan välja vilken karaktär den vill spela med. Denna meny visar porträtt på varje karaktär och spelarna väljer med hjälp av en ram som har en färg beroende på vilket spelarnummer man har. När alla spelarna har valt karaktär går menyn vidare till valet av bana där spelarna kan välja en av två banor att spela på. Detta görs på samma sätt som tidigare med en ram.



*Menyträdet*



*Menyträdet visuellt när man har valt Start Game.*

# Gameplay

## *60 sekunder av spelande*

Spelaren börjar spelomgången intill det egna nästet. Han riktar styrspaken mot närmaste motståndarnäste. Spelaren accelererar sakta upp sin hastighet framåt eftersom isen under hans fötter är hal. Halvvägs till nästet stöter han på en motståndare och styr i dess riktning. Han får kontakt och trycker snabbt på X-knappen för att sparka till sin motståndare, som flyger bak en bit och spelaren tar sig förbi. Spelaren närmar sig nästet och släpper styrspaken. Han glider en bit innan han stannar framför nästet och använder A-knappen för att plocka upp ett ägg. När spelaren vänder sig om för att ta ägget till sitt eget näste kommer motståndaren tillbaka och ger spelaren en spark som får honom att tappa ägget och flyga bakåt en bit. Motståndaren tar ny fart mot spelaren men denna gång styr spelaren styrspaken åt sidan. Hans fart ökar sakta och han lyckas precis undvika motståndaren som glider förbi. Spelaren styr spaken mot ägget, använder A-knappen för att plocka upp det igen och styr nu den analoga styrspaken tillbaka till sitt eget näste där han trycker på A-knappen igen för att lämna ägget. Spelaren styr än en gång mot sin motspelares näste med styrspaken. När spelaren är halvvägs spawnar en power-up bredvid honom och han ändrar genast styrkorsets riktning. Eftersom han redan har fart i en annan riktning glider han åt fel håll men saktar snabbt in och börjar accelerera mot Power-upen. Han åker över power-upen som plockas upp automatiskt. Spelaren sneglar upp i hörnet där han själv har sitt näste och ser att power-upen han just tog upp representeras i hörnet. Han ser att han har fått en power-up som ger honom fäste en kort stund vilket gör att han inte halkar runt som tidigare när den är aktiverad. Han trycker ner RT-knappen på kontrollen för att aktivera sin power-up och drar styrspaken i riktning mot ett nytt näste.

## När omgången är slut

När tiden har tagit slut ser man den segrande pingvinen i en vinstanimation och resten i förlustanimationer. Efter tre sekunder visas resultattavlan som presenterar placeringen av spelarna och antalet ägg som listas uppifrån och ner där den med flest ägg är vinnare och finns högst upp, näst flest näst högst upp osv. När någon av spelarna trycker på A-knappen byter man omgångens resultattavla mot en resultattavla för antal vinster. Den listar spelarna efter antalet vinster. Här kan spelarna välja mellan att fortsätta spela en omgång till eller att gå tillbaka till huvudmenyn.

1. Tiden tar slut 2. Pingvinerna stannar upp 3. Den vinnande pingvinen får texten "Winner" ovanför sitt huvud. 4. Den vinnande pingvinen startar animationen för seger. 5. De andra pingvinerna kör igång animationen för förlust 6. Efter 3 sekunder går bilden över till "Eggs collected" skärmen.	<b>Eggs collected</b>	<b>Number of wins</b>
	1st Player 1      5 2nd Player 3      4 3rd Player 4      3 4th Player 2      0	Press A to continue

*Vad som händer när tiden i rundan tar slut.*

## **Core mechanics**

### **Springa**

För att simulera att det är halt på isflaket så accelererar han upp sin hastighet istället för att ha en konstant hastighet när han springer vilket kan ses i spel såsom Super Mario World.

### **Sparka**

När spelaren sparkar en motståndare tappar han det ägg han bär på samt flyger bakåt. Desto högre hastighet spelaren har när han sparkar motståndaren desto hårdare blir sparken och han flyger längre. Spelaren som blir sparkad får sin riktning ändrad så att han tittar åt det håll han flyger åt. När ägget ligger på isen kan vem som helst plocka upp det.

### **Plocka upp ägg**

En spelare som har plockat upp ett ägg kan inte använda sparkar utan måste förlita sig på att styra och använda power-ups.

### **Släppa ägg**

Spelaren kan släppa ägget antingen på isen eller i sitt näste, det går inte att lägga ägget i någon annans näste. När ägget ligger på isen kan vem som helst plocka upp det.

### **Power-ups**

Power-ups plockas upp automatiskt när spelaren springer över dem. Ikonen för power-ups är densamma oavsett vilken sorts power-up det är eftersom man som spelare inte ska veta vilken sort man plockar upp. Spelaren kan bara ha en power-up åt gången och spelaren måste använda den han redan har och vänta på att dess effekt ska avta innan en ny kan plockas upp. Power-upen kommer i form av en fisk som hoppar upp ur vattnet och landar på isflaket.

**Ingen halka och Immun mot sparkar** – Spelaren fövandlas till sten och får fäste under en kort stund samt immunitet mot sparkar.

**Hård spark** – Sparkar motspelare dubbelt så långt. Pingvinens fötter fattar eld.

**Byta plats med en motspelare** – Byter plats på sig själv och en slumpad motspelare. Visuellt visas detta med en blixst som slår mellan spelarna.

## Kontroller

Spelet spelas med en Xbox 360 kontroll kopplad till PC.

Springa: **Vänster Analogspak**

Sparka: **X-knappen**

Använda Power ups: **RB (Right Bumper)**

Plocka upp ägg: **A-knappen**

Pausa spelet: **Start-knappen**



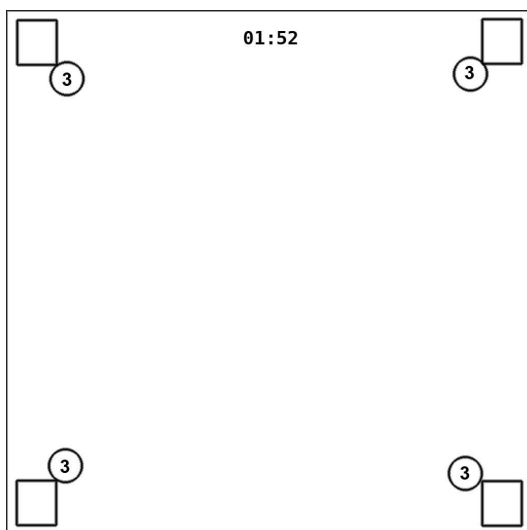
*Kontrollschema*

# Grafiskt interface

## HUD

Spelets HUD visar:

- Tid i siffror som visar hur långt det är kvar av omgången.
- Power-up ikoner för varje spelare i spelskärmens fyra hörn.
- Antalet ägg som finns i spelarnas näste.



*Spelets HUD*

## Pausmeny

När en spelare trycker på start-knappen pausas spelet. En meny syns över skärmen och spelet pausas. Menyn innehåller:

- Continue game
- Exit game

Trycker man på continue game fortsätter spelet och väljer man exit kommer man tillbaka till huvudmenyn.



## Setting

Spelet utspelar sig i Antarktis kalla miljöer som domineras av stora isflak och vatten.

## *Level*

Spelets bana är ett cirkulärt isflak som flyter i det arktiska vattnet. Varje spelare har ett näste runtom isflakets kant med lika långt avstånd till sina motspelare. I nästet ligger deras ägg och bredvid nästet finns deras startposition i början av omgången. Isflakets yta är hal vilket resulterar i att pingvinerna kan glida en bit även om spelaren släpper styrspaken och att spelaren måste bygga upp fart med sin pingvin för ta sig framåt. Runt hela banan finns det en liten kant som förhindrar pingvinerna att ramla ner i vattnet. En spelare kan dock med en tillräckligt hård spark slunga spelaren över kanten ner i vattnet. Detta resulterar i att spelaren är utslagen i några sekunder innan han kan fortsätta spela.