

# ROBOSCORP

Game Design Document v1.01



# **ROBOSCORP**

2D Run and Gun Side-View Platformer.

A 1980s/1990s 16-bit Retro Style Computer Game for PC by Aranea Games.  
Giant Robot Scorpion vs. Corporate Soldiers and Giant Robot SpiderBoss.

© 2020 Aranea Games. Kaikki oikeudet pidätetään. Tehty Suomessa.  
Eriyiskiitokset Taitotalo.

Päivitykset:  
v1.00 17.2.2020  
v1.01: 20.2.2020.

# SISÄLLYS

Taitotalo 2D-peliprojektitiimi #4 – Kevät 2020

Yleistä

Pelimekaniikka

Projektin kesto ja tuotanto

Inspiraation lähteitä

Mikä erottaa pelin muista?

Tarina

Tarvitut resurssit

2D-grafiikat/spritet

Hahmot

Taustatekstuurit

Ympäristö

Musiikki

Äänet

Menu

Koodi

Animaatio

Hahmoanimaatiot

Ympäristö-animaatio

Special Effects (ohjelmoitu)

Wish List #1

Wish List #2

Wish List #3

## TAITOTALO 2D-PELIPROJEKTI #4 – KEVÄT 2020

- Eronen Jukka (Graafikko, Musiikki – Team ja Art Leader)
- Saviniemi Mikko (Graafikko)
- Koskinen Markus (Graafikko)
- Markkinen Santeri (Koodari – Koodi Leader)
- Mansikka-aho Janne (Koodari)
- Ellonen Joni (Koodari)
- Kouluttajat: Henri Huttunen ja Maarit Tourunen (Taitotalo)

## YLEISTÄ

- Työvälineet: Unity, C-Sharp, Photoshop etc.
- Kouluprojektin puitteissa tehdään ensin 1 demo-leveli.
- Sivulta kuvattu 2D Run and Gun Platformer PC:lle.
- Resoluutio 400x224. Retropikselipeli-tyylinen.
- Genre: Sci-Fi post-apocalypse / futuristic / jättiläisrobotit.

## PELIMEKANIikka

- Ohjataan skorpioni (tai hämähäkkiskorpioni) -taistelurobottia.
  - [taistelurobotin kontrollit: oikea ja vasen (kävelee), hyppy, alaviistoon + hyppy (liukuu), ylös + hyppy (tarttuu kattoon), hyppy + yläviistoon (liukuu katossa), hyppy + alas (tiputtuu katosta),
    - primary weapon (liekinheitin), secondary weapon(kranaattikonekivääri), poistuminen robotin kyydistä]
  - Pelaajan taistelurobotti voi liikkua maassa, seinillä ja katossa.
    - Primary weapon: liekinheitin robotin suun kohdalla. Sillä voi kärventää helposti ihmisvastustajia, muihin vastustajiin tehoaa heikosti. Tarvitsee bensaa toimiakseen? Mahdollista vaihtaa konekivääriin?
    - Secondary weapon: skorpionin hännässä kiinni oleva kranaattikonekivääri. Ampuu tietyn matkan päähän robotista kaaressa (2-3 "robotinmittaa" eteenpäin, etäisyys aina sama robotista), panokset kuluvat.
      - Tekee damagea kaikkia vihollisia vastaan (suurempia vastustajia vastaan vähemmän).
  - 1. kenttä: Alkaa viemäriverkostosta (sokkeloinen) ja siirtyy kentän edetessä mahdollisesti maanpinnalle.

## PROJEKTIN KESTO JA TUOTANTO

- 3 kuukautta

### Viikko 1. IDEA:

- peli-idea
- pelialusta
- kohderyhmä
- visuaalinen ulkoasu
- musiikki ja äänet ideointi

### Viikot 3–7. SUUNNITELMA / KARTOITUS / PROTOTYYPPI:

- placeholder grafiikka ja musiikki
- ohjelmointi
- prototyypin luonti
- testaus

### Viikot 8-12: TUOTANTO JA JÄLKITUOTANTO:

- pelin rakentaminen
- lopullinen ohjelma, grafiikka ja musiikki
- testaus ja hiominen (Wish List: ulkoiset testajat)
- demon julkaisu
- palautteen huomioiminen
- pelin jatkaminen (katso Wish List #1-#3), päivitys ja ylläpito
- Viikko 52: julkaisijan etsiminen (Wish List)

## INSPIRAATION LÄHTEITÄ

- Lemmings (peli)
- Metal Slug (peli)
- Metal Warriors (peli)
- Front Mission Gun Assault (peli)
- Blazing Chrome (peli)
- Cybernator (peli)
- Chaos Engine (peli)
- Robocop (elokuva)
- Escape from New York (elokuva)
- Ghost in the Shell (elokuva/peli)

## MIKÄ EROTTAA PELIN MUISTA?

- robottiskorpionin liikkumismekaniikka seiniä pitkin
- skorpionilla liekinheitin / konekivääri
- hännässä kranaatinheitin
- tumman puolivakava kuiva huumori

## TARINA

Kaukaisessa tulevaisuudessa suuryritykset ovat ottaneet vallan. Maassa, jossa peli tapahtuu, on puhjennut sisällissota. Vastarintaliike on kaapannut jättilläiskorpionirobotin, Ro-

boScorpin. Se on saatu hallintaan yhtiön robotista (Corporate Robot) takaisinmallintamalla ("reverse-engineering") vastarintaliikkeen laboratoriossa. Robotti on pystytty hakkeroimaan ainoastaan niin, että sen sisällä on henkilö, jonka aivot on yhdistetty robotin neuroverkkoon.

Tätä robottia ajavaa henkilöä kutsutaan nimellä – *The Driver*.

## TARVITUT RESURSSIT

### 2D-grafiikat/spritet

#### Hahmot:

- robottiskorpioni
- "The Driver" robottiskorpionin ohjaaja – liikkuu ulos vaunustaan (Wish List #3)
- vihollisotilaat (Corporate Soldiers)
- robottiherhiläiset (Wish List #2)
- vihollisrobotti: Araknobot (Wish List #1)

#### Taustatekstuurit:

- seinät: kivi, metalli, putket (tile map)
- taivas
- kaupunki (Wish List)

#### Ympäristö:

- tulipätsi, vesi, vihreä myrkyllinen vesi (Wish List #1)
- vihollisella elektroninen hämähäkin verkko (Wish List #2)
- särkyvä ympäristö, ikkunat ym. (Wish List #3)

### Musiikki

- Kasari/ysäri-tyyppinen elektroninen musiikki (trance, techno) ja ambient.
- Menu Music
- Intro Music
- Level 1
- Level 2 (Wish List)
- loppumusiikki (romanttinen)
- tuuli, ilmanvaihtokanavien humina ym. ambient-äänet

### Äänet

- konekivääritulitus ("rätätätätä")
- vihollisotilaiden kuolinhuuto ("aaaaaarggh!!")
- vihollisotilaiden askeleet ("töptöp")
- tulen palaminen
- roboskorpionin mekaaninen liikkumisääni ("zibzib")
- roboskorpionin jalkojen osuminen maahan
- räjähdysääni
- liukumisääni (Wish List)
- kimpoamisääni (länkkäriääni) (Wish List)

## Menu

- perus menuvalikot
- näytön/resoluution valinta
- äänen voimakkuuden säätö
- musiikin voimakkuuden säätö

## Koodi

- Character Control Scripts (Player Sprite/Player Controller)
- animaatiokriptit
- viholliskriptit (AI ym.)
- fyysiset skriptit
- äänet ja musiikkiohjelmointi
- parallax-taustaskrollaus (Wish List #1)

## Animaatio

### Hahmo-animaatiot:

- robottiskorpioni
- "The Driver" robottiskorpionin ohjaaja (Wish List #3)
- vihollisotilaat
- robottiherhiläiset (Wish List #2)
- vihollisrobotti: AraknoScorp (Wish List #1)

### Ympäristö-animaatio:

- liekinheitin
- metallinkiilto esim. salaisissa tiiliskivissä joissa Power-Uppeja (Wish List #1)
- tulipätsi (Wish List #1)
- juokseva vesi (Wish List #1)

### Special Effects (ohjelmoitu):

- liekinheitin (Wish List)
- sumu (Wish List)
- tuli (Wish List)
- vesi (Wish List)
- hämähäkinseitti (Wish List)

## WISH LIST #1

- Boss Fight kentän lopussa: Araknobot-jättiläishämähäkkirobotti.
- Eri teemaiset kentät: 1. Vankilan tunneliverkosto 2. Kaupunki 3. Avaruus 4. Musta aukko
- parallax-taustaskrollaus
- Vastustajat + tekoäly: pelissä vastustajat ovat normaalia run and gun -vastustajia monipuolisempia ns. älyllisesti. Perus rivivartija/sotilas on robottiin nähden hyvin pieni. Se voi pelaajan huomattessaan esim. heittää käsikranaatin ja mennä "poteroon", josta ampua sarjautiaseella. Kun vartija huomaa, ettei pärjää pelaajalle, voi tämä lähteä juoksemaan karkuun hypätä konekivääripesäkkeeseen ja alkaa ampua tai hälyttää apua. Mikäli vartija/sotilas pääsee "vartiokopin" ovelle, niin ettei pelaaja saa tapettua tätä, hälyyttää tämä paikalle taistelurobotin, joka ilmestyy oviaukosta pelaajaa vastaan.
- kenttien lisäominaisuuksia: tulipätsi, vesi, vihreä myrkyllinen vesi
- metallinkiilto esim. salaisissa tiiliskivissä joissa Power-Uppeja
- Top Score 10 -lista.
- Tarinakortit (kevyesti animoidut "sarjakuvaruudut"), jotka kertovat pelin juonen: alkuun, väliin ja loppuun. Tyyliin monet NES-pelit, Zero Wing (Sega MD), Shovel Knight (PC) jne...

## WISH LIST #2

- Liukumalla voi taklata tiettyjä, kevyitä vihollisia ja aiheuttaa niille vahinkoa. Ei toimi raskaampiin vihollisiin vahingoittavasti, mutta esim. samankaltaiset hämähäkkirobotit voi tiputtaa tällä tavalla katosta.
- Taistelurobotit ovat pelaajan hämähäkki/skorpionirobotin kaltaisia. Ne pystyvät kiipeämään myös seinille ja kattoon. Pelaajan on yritettävä pudottaa kattoon hakeutuva vastustajarobotti.  
Kun robotin onnistuu pudottamaan katosta, tippuu se yleensä selälleen ja sillä kestää hetken aikaa päästä takaisin jaloilleen. Pelaaja yrittää kylvää tänä aikana vastustajan maha- puolelle kranaatteja (joka on sen heikko kohta). Vastusta yrittää vastavuoroisesti pudottaa pelaajan robottia, tämän pyrkiessä kattoon. Pudottaminen tapahtuu, joko liukumalla vastustajaa kohti kummankin ollessa katossa tai hakeutumalla vastustajan alapuolelle ja hypäämällä alakautta kiinni tämän selkään (ja painamalla alas + hyppyä?). Katosta pelaaja voi vastavuoroisesti kylvää vastustajarobottia kranaateilla (normi ase ei toimi tähän?).
- Vakoilu/hiiviskelytehtäviä.
- Lentävät vastustajat: esim. robottiherhiläiset.
- Seittiase.



## WISH LIST #3

- Robotin kyydistä voi poistua omalla sotilaalla (kuljettaja) NES:in Blaster Master -tyyliin. Oma taistelurobotti voi mahdollisesti antaa tekoälyn ohjastamana taustatulta pelaajan pelaessa kujettajalla. Kuljettajalla pelaaja pääsee paikkoihin, joihin taistelurobotti on liian suuri menemään. Pitää esim. poistua robotin kyydistä ja kiivetä tikkaita pitkin alempaan kerrokseen, josta disabloida ylemmässä kerroksessa sijaitsevan suuren panssarioiven lukitusmekanismin virtalähde. Ovea ei saa muuten auki. Kuljettajalla on sarjatuliase käytössään, joka tehoaa samankokoisiin sotilaisiin, muttei isompi vastustajiin.

- Osittain tuhoutuvat ympäristöt. Esim. jotkut ovet on mahdollista tuhota taistelurobotilla. Plus tietty ennalta määritelty tuhoavat seinät, jotka on merkitty eri värillä.

- Pomotaistelut: Pomotaistelut ovat perinteisiä, isoja robotteja vastaan käytäviä pidempiä kamppailuja. Esimerkki: bossi sylkee lasersädettä kolmessa eri kerroksessa (alhaalta puoleen väliin ruutua) vuoronperään alhaalta ylös, jonka jälkeen se liikuu kohti pelaajaa ja ampuu vielä kerran aivan ylös. Ratkaisu: pelaajan on kiivettävä seinää pitkin ylös, heitettävä kranaatteja vastustajan päälle ja hypättävä alas heti liu'un jälkeen (ja sama uudelleen ja uudelleen).

- Aseiden päivittäminen: aseita voi päivittää (kenttien välissä) kentistä löytyvällä metalliaineksella, jota harvestoidaan eri puolilta kenttää, rikkomalla hajoavia seinän osia (hieinan erinäköistä, kuin ei rikkoutuva osa) liukumalla niitä päin. Samalla tavalla voi löytää panoksia(kranaatteja) secondary weaponiin. Pelaaja voi päättää päivittääkö hän primary- tai secondary weaponia vai suoja. Lisäksi hän voi, joko päivittää aseensa sen hetkisen metalliaineksen määrän vaatimaan asetyyppiin tai odottaa kunnes metalliaineksen ylittää seuraavan asetyypin rajan???

- Bonus Stage: endless runner (Robot Unicorn Attack). Kerätään ammuslaatikoita (??), joista saa esim. granaatteja toissijaiseen aseeseen Story Modessa? Ammuslaatikoita on tietty määrä per Bonus Stage. Kerätään myös bonus-laatikoita? Bonus Stagen pisteet lasketaan yhteen ja niitä voi käyttää Story Modessa rahana?

- Öljy liukastavana elementtinä tasoilla.

- Salakentät.

- Julkaisijan etsiminen valmiille pelille.