

Opdracht target:  
3 min boeiend. Speler moet langer willen spelen

temp Colowave

Global Game Jam 2010

## Stain

A dream as dark as ink

resolutie:  
1280 x 1024

onderling random snelheid voor de enemies:

Als je geraakt wordt verlies je een zandloper:  
hit animatie dus of iig een visuele weergave dat de speler een zandloper verliest en geraakt is.

How a playthrough should be...:

1. Player starts in the menu screen.
2. player figures out how to move fast and flies out of the screen to start the game
3. player enters the level
4. player is explained what actions the player has
5. player understands the actions and tries to use them
6. player tries to spot enemy's
7. player frees as many spirits as they can, shooting, finding and moving to strategic positions accordingly
8. Player collects keys and figures out that they should hit the key dreams clouds
9. Player approaches the current high score and is notified.
10. Player loses all lives
11. Player goes to the highscore screen > enters highscore > player can start the game again by flying to the right.
12. repeat

-----  
BELANGRIJK VOOR DE SPELER OM TE BEGRIJPEN!!!

1. Wat zijn de helpers
2. Wat zijn de nachtmerries
3. Waar zijn de nachtmerries
4. Hoeveel delen van de nachtmerries zijn er?
5. Wat is de score
- 6.
7. Wanneer is er wat afgeschoten
8. Wanneer is er wat bevrijd
9. Wanneer is er wat gemis (sleutel reis het veld uit)
10. Wanneer is er wat

Al deze punten moet de speler zonder veel moeite kunnen begrijpen als hij/zij het spel speelt.  
Weinig voorkennis vooraf nodig.

FINETUNING:

1. Vijanden
  - Aantal
  - Mate van toename
  - Volgorde van binnen komt
    - Volgorde van toevoegen aan de array?
  - Versnelling en vertraging van vijanden
  - Flight paths
  - Size
  - Moment van activeren van sounds
2. Dream clouds (keys)

- Hoeveel komen er (spawnen)
  - Gebaseerd op hoeveel vijanden er gespawnd zijn?
  - Hoeveel vijanden er geraakt zijn?
  - Hoe snel verdwijnen ze
- 3. BG objects
  - Spawn rate
  - Size
  - Speed
  - golven de beweging?
  - Roteren van de enemies
    - Clockwise
    - counter clock wise?
    -
- 4.
- 5. Spirits die je van vijanden krijgt
  - Hoeveelheid per enemy
    - Hoeveel krijg je dus van wat voor enemy
- 6. Levens (verdwijnen er van)

Maar wat zijn nou de hoofd vragen die ik heb?:  
 Snapt de speler wat hij zij kan doen?  
 Zijn de keyholes te vinden?  
 Zijn ze te makkelijk te vinden of te moeilijk  
 Zijn de keyholes te raken?  
 Weet de speler minimaal 3 min te overleven

Ideas:  
 Tutorial scherm:  
 Speler unlimited keys geven in tutorial

Tutorial:

- Text: Nightmares are invading the dreamworld
- Free as many dream spirtis as you can

-----

## Concept:

Thema: Deception  
 Essentieel te gebruiken element : Sleutel

Top down shooter met kleuren  
*Camouflage*

Vijanden met verschillende kleuren zwemmen in een waas van kleuren.  
 Als de vijand de zelfde kleur als de zone heeft is hij niet te zien.  
 Heeft hij een andere kleur dan wel.

Vijanden hebben sleutel op hun lichaam.

## Speler:

rol:  
 Golem figuur (guardian)  
 Geactiveerd door de droom wereld om de nachtmerrie te verdrijven en de opgeslokte dromen te bevrijden  
 zijn lot is om te verdwijnen maar in zijn tijd zoveel mogelijk nachtmerries te verdrijven

Hij gebruikt hiervoor sleutels die hij ook weer aangedragen krijgt door helpers van de droom wereld.

Geestes figuur die de droom wereld kan beïnvloeden en hij draagt de sleutels bij zich.  
 beperkt aantal  
 wordt aangeleverd.

De speler is gewapend met sleutels en kleuren geweer  
 Speler kan:  
 - Bewegen

- Kleuren schieten
- sleutels op de vijanden schieten om ze zo te verslaan.

## Player Controls:

Bewegen door te sturen met de stick en gas geven met de linker schouder knop

afvuren:

Sleutels met een knop

Inkt

```
If player press and hold button
{
    Player charge projectile
}
```

When player let's go player fires projectile in the direction of the stick. With speed and distance relative to the charge time.

Key:

If player presses fire button fire key in direction of the stick.

// Speler kan zich zelf voorstuw...  
Moet dus ook een rem hebben.

## Vijanden:

Vijanden zijn nachtmerrie wezens die de dromen wereld binnen vallen.  
Zij houden de dream spirits gevangen.

Soorten:

2 verschillende vijanden:

- stationary
- bewegende

Vijanden dragen sleutels gaten bij zich. Hierop moet een sleutel afgevuurd worden.

Als de sleutel het sleutel gat raakt worden de spirits bevrijd en lossen de enemies op.

Enemy's met 1 sleutel gat.

### Raken van Enemy's:

Je raakt een enemy op zijn key hole (zwarte plek)

Op de rest van het lichaam breekt de sleutel.

De speler moet dus zoeken naar de zwakke plek doormiddel van de ink blobs te schieten.

Enemy's met meerdere sleutelgate

Helpers:

Supply player with ammo.

### Helpers:

Zelfde look als de monsters.

Gevangen & omgebouwen monsters gemaakt om de golems te bevoorraden met sleutels.

Dragen sleutels bij zich die ze brengen naar de speler.

Helpers moeten dus niet geraakt worden.

helpers hebben ook gewoon een keyhole. Als de speler ze raakt verdwijnen ze met de sleutel.

-----

## **!!Aanpassing voor de helpers:!!**

We halen ze er uit.

Helpers zijn dreamclouds die langs drijven met sleutels.

Ze steken af maar door de vijanden zijn ze niet altijd makkelijk te bereiken.

Nog beslissen:

Als de speler met een sleutel een helper raakt:

Verdwijnt de helper en de sleutel

misschien vliegen ze in arcs.

unlock keyhole animaties (explosies)

Kleuren schieten:

-----

De speler schiet kleuren.

- Bommen afvuren ( soort van waterbalonnen).

Ze worden afgeschoten. Landen op een plek en splashen uit elkaar.

- laten kleur achter op vijand.

!! Door de kleur te zien bewegen identificeert de speler of er een bewegend object is.

Besturing:

-----

Joypad / toetsenbord:

Setting:

Droom wereld.

- Mechanisch

Music:

1. Title screen music
2. Tutorial music
3. Game music

We gebruiken kleuren om de speler te misleiden.

verf in plaats

Animaties:

We gebruiken niet echt animaties. In plaats daarvan gebruiken we

Rewards:

Zandloper terug krijgen door een high spirit count.

## ***Optional:***

boss:

bestaat uit meerdere keyholes.

- Als je een sleutel op hem raakt.

wordt ie wat zichtbaarder voor (1)sec

daarna verandert ie weer terug.