

Xavior – Design dokumentation

Genre: Shoot-em-up

Setting: mörk framtid

Antal spelare: 1 – 2

Styrning: tangentbord / handkontroll

Musik stil: livfull techno

Kort beskrivning av världen:

Xavior är en okänd planet i en avlägsen framtid. Teknologin är mycket hög och samhället styrs till största del av maskiner vilket har lett till att människornas vilja hamnar i skymundan och infra strukturen håller på att falla ihopa. Vad man möter i världen är då med andra ord mycket förfallet och slitna byggnader. Byggnader är bruna och svarta av sot, dimma och avgaser har lagt sig över städerna. Utanför så är vatten och natur förorenat och sterilt. Himmeln har förlorat sin blåa färg av alla kemikalier och utsläpp och har fått en mörk blodig färg.

Endast nybyggda, välpolerade maskiner och robotar skiner genom eländet och visar vad det mesta av resurserna går till.

Kort beskrivning av spelet:

Spelarna styr sina skepp i 2d i en futuristisk 3d värld som scrollar framåt. Under spelets gång uppenbarar sig olika sorters fiender som skjuter eller försöker krocka med en. För att undvika detta ska man skjuta ner fiende skeppen så fort som möjligt och samtidigt navigera undan med sitt skepp. Under spelets gång får spelarna bonusar som gör att man får större eldkraft vilket man behöver då spelets svårighetsgrad ökar destu längre fram i spelet man kommer.

Antal banor i test version: 2

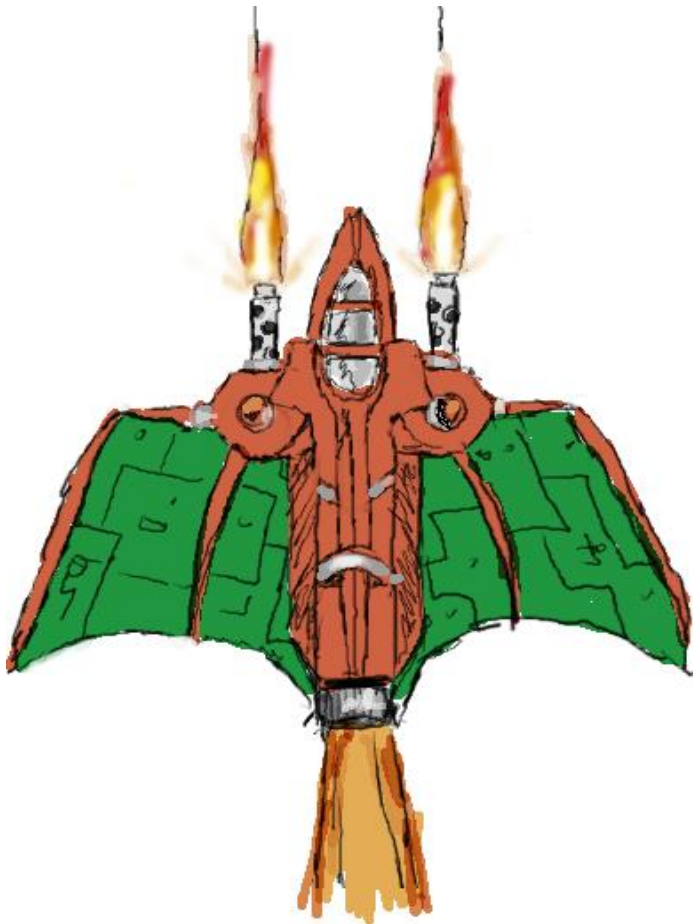
Översikt: banor

Bana	Boss	Setting	Perspektiv	Antal sorters fiender
1	Nej	Storstad	Sidan	??
2	Ja	Dalgång	Ovanifrån	??

Spelarna

Utseende

En model till skeppet men två olika texturer för att spelarna ska kunna skilja sig åt.



Vapen

Spelar skeppen har två kanoner, en som skjuter neråt, kallat *Drop bombs*, för att ha ihjäl land fiender och en som skjuter rakt fram, kallat *Main gun*. Kanonerna har vars en knapp som dom avfyra med. Båda vapnen kan uppgraderas upp till en viss level genom att plocka bonusar under spelets gång. *Drop bombs* har dessutom två underkategorier av bombs och *Main gun* har så många som fyra.

Vid spelstart så börjar spelarna med level ett *Bomb* och level ett *Ballistic weapon*. Alla andra vapen sorter har level 0 och går således inte att avfyra. Dom aktiveras genom att ta en bonus som ökar uppgraderingen på vapnet och således ökar leveln på vapnet till ett.

Drop bombs finns det två sorter av varav den första är en *bomb* som exploderar cirkulärt och den andra är *Napalm* som lägger sig i en linje framför där den blev släppt.

Drop bombs och *Napalm* kan bli uppgraderade, och växer då i storlek, och man tar speciella bonusar som skapas när man dödat speciella fiender.

Main gun finns det fyra olika sorter av. Första sorten, och standard vapnet är *Ballistic weapon* vilken avfyra projektiler i form av kulor, t.e.x. *minigun* och *vulcan cannon*.

Den andra sortens vapen är *Flame thrower*, tredje sorten är *Laser gun* och den sista är *Plasma cannon*.

Sköldar och extraliv

Båda skeppen är utrustade med sköld som kan stå emot ett antal träffar beroende på hur stark eldkraften är. Skeppen dessutom utrustade med en *shield-generator* som automatiskt reparerar skeppet under spelets gång. Skulle skölden nå noll förstörs skeppet av en träff. Skölden kan även repareras genom att ta bonusar som skapas när man dödat speciella fiender. Båda spelarna börjar med tre extra liv från början. Extra liv tilldelas spelarna när dom uppnått en viss poäng summa som dom fått genom att haft ihjäl fiender.

Smartbombs

Spelarna kan under spelets gång plocka upp bonusar i form av *Smart bombs*. *Smart bombs* är till antalet begränsade super vapen som aktiveras av spelaren genom att trycka på sin *Smart bomb* knapp. Bomben utplånar då genast alla synliga fiender på skärmen med en enorm explosion.

Styrning

Spelarna kan välja mellan handkontroll(er) eller att spela med keyboard. För att spela med handkontroll rekommenderas tre knappar då man måste kunna kontrollera följande hos varje skepp: *Main gun*, *Drop bombs* och *Smart bombs*.

Som standard så styr spelare med följande knappar:

Spelare	Up	Ner	Höger	Vänster	Main gun	Drop bombs	Smart bombs
Ett	Upp pil	Ner pil	Höger pil	Vänster pil	Space	Right CTRL	Enter
Två	W	S	A	D	Shift	Left CTRL	Tab

Bonusar

Under spelets gång kan spelarna plocka upp bonusar som underlättar spelet. En bonus skapas då man dödar en speciell finde som man satt en bonus tag på i editorn. Den skapas då i mitten av honom på samma ställe som han dog. Bonusen står sen stilla tills någon av spelarna plockar upp den eller den hamnar utanför skärmen. Det finns flera olika sorters bonusar. Beroende på hur mycket spelarna skjuter på en bonus så ändrar den nivå enligt följande ordning:

Nivå	Typ
0	Shield up
1	<i>Dropbomb: Bomb</i>
2	<i>Maingun: Ballistic</i>
3	<i>Smartbomb</i>
4	<i>Maingun: Laser gun</i>
5	<i>Maingun: Plasma cannon</i>
6	<i>Dropbomb: Napalm</i>
7	<i>Maingun: Flame thrower</i>

Efter att bonusen har nått nivå sju så händer inget om man skjuter på den längre.

Skulle spelaren plocka en uppgraderings bonus i ett vapen han redan har max level i händer ingenting förutom att bonusen försvinner.

Fiender

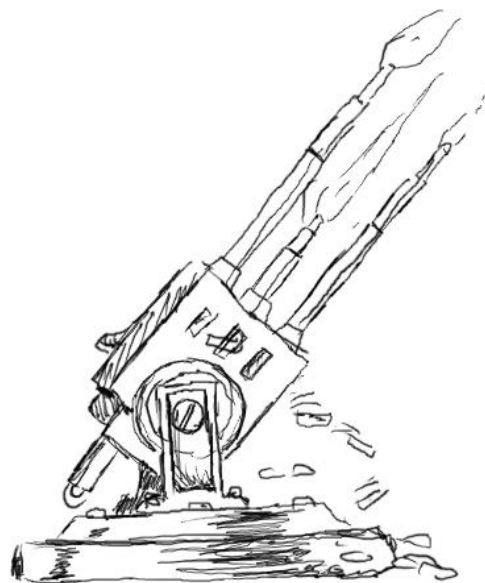
Alla former av fiender är någon sorts maskin, robot eller farkost.



Man kan dela in fienderna i tre sorters över grupper: mark bundna, flygande fiender och bossar.

Markfiender är oftast torn och tanks som skjuter på en nerifrån. Man har ihjäl dom genom att skjuta *Drop bombs* på dom.

Flygande fiender och oftast skepp lik ens egna som flyger omkring och skjuter på en. Med *Main gun* har man ihjäl dom.

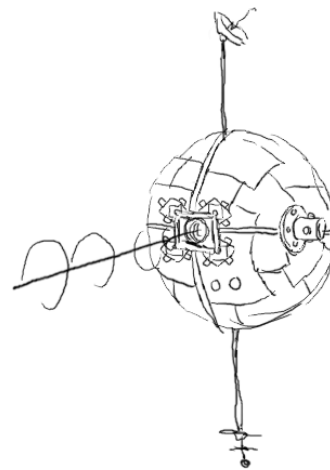


Bossar är större och tåligare fiender med större eldstyrka. Till skillnad från vanliga fiender måste dom förstöras innan spelet kan fortsätta. Banan slutar då scrolla eftersom spelet kan fortsätta i all oändlighet om spelarna inte dödar honom vilket innebär att man förr eller senare annars kommer komma utanför banans område. Bossarna uppenbarar sig alltså i slutet av banorna.

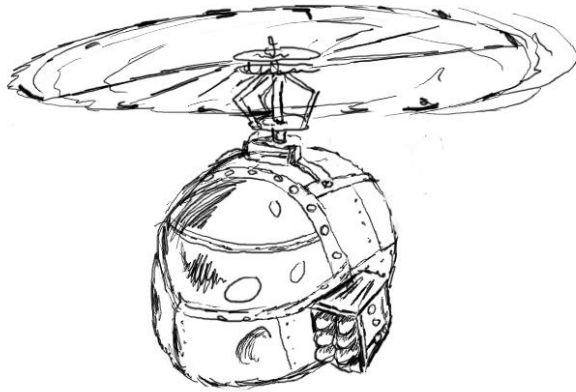
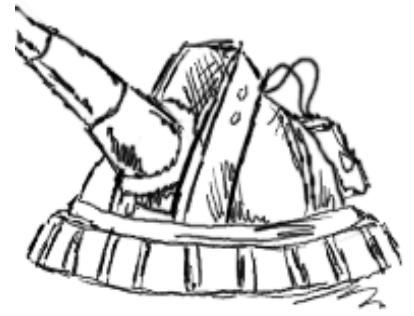
En del fiender tappas bonusar när dom dör. Vilka anges i baneditorn. Fiendernas rörelse mönster anges i ban editorn vilket innebär att varje fiende får ett eget rörelse mönster! Gemensamma egenskaper för en viss sorts fiende är dock: hur han skjuter, hur mycket han tål, det som syns av honom, max hastighet samt ljudeffekter. Värt att noteras är att en viss sorts fiende alltid bör hålla sig till ungefär samma rörelse mönster.



Fienderna i sig själv kommer inte att kunna skjuta, utan istället så får man klistra på kanoner på lämpliga ställen i en fiende editor. Detta för att fienderna ska kunna sikta på spelarnas skepp utan att behöva rotera hela sig. Detta innebär också att man kan sätta ihopa fiender av flera bitar som inte nödvändigtvis behöver skjuta, vilket leder till att man kan få fiender där man kan skjuta isönder delar på. Man anger vilken del som är förälder för en annan. Dör sedan en förälder dör alla dess barn också.



Fienderna kan skjuta skott med olika egenskaper. Ett sorts skott har gravitation på sig, ett är självsökande och ett går alltid rakt förhållande till fiendens kanon som sköt skottet. Man kan också välja hur ofta och när en fiende ska skjuta. Varje kanon har en reload time som anger hur lång tid det minst måste ta mellan varje avfyrat skott. En kanoner skjuter dessutom bara när den har ett spelar skepp i sikte, en annan sort skjuter varje angiven tidsenhet och en sista skjuter iväg vid slumpmässigt tidsenhet.



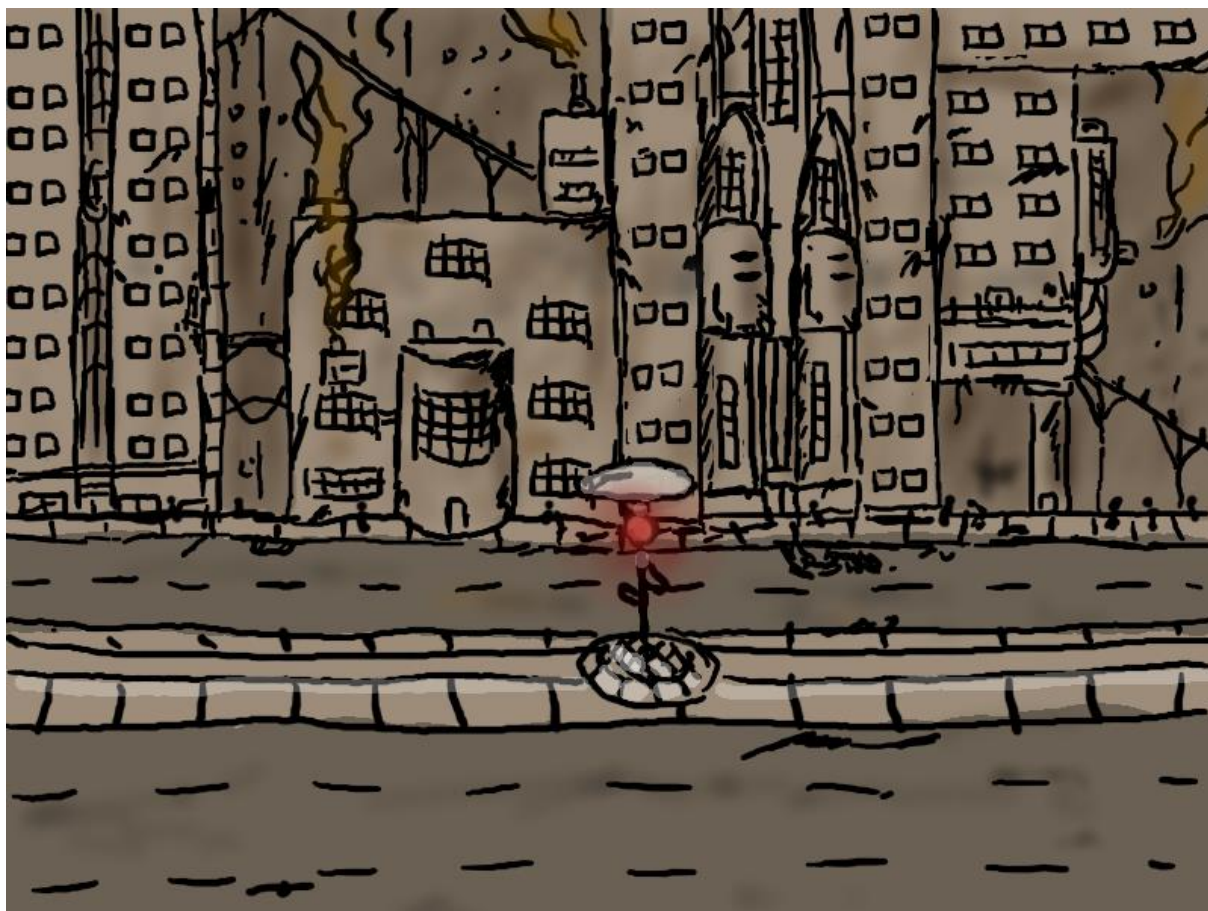
Banor

Bana ett

Banan börjar med att man flyger över ett ökenlandskap som ganska snart övergår till en dalgång. Kameran här visar allt sett uppifrån. Dalgången har höga berg på båda sidorna. Kanontorn är strategiskt utplacerade här för att hindra objuden framkomst, dvs spelarna. På en del ställe har det sammlats vatten i dalen. Man flyger över diverse förfallna och sönderskjutna militäranläggningar och når till slut fram till en strand. Här flyger man över vattnet och anländer till sist i en stad.

Bana två

Bana ett utspelar sig innuti staden, sedd från sidan. Man möts av höga, slitna byggnader tonade i smuts brunt. Från ventiler i marken och i hus ryker det. Dimman ligger tät och man ser inte långt in i staden. På en del ställe i marken brinner det eld från något sönderslaget rör. Under en går stadens trafik led vilken är fylld av stadens ordnings kämpar för att nedgöra spelarna. Även en och annan olycklig vardags trafikant som inte hunnit undan är kvar på vägen. Stadens egna flygväsen angriper också en. Efter ett tag bestämmer man sig för att komma undan mark fienderna och lyfter (kameran flyttas) och man flyger nu omkring bland höga byggnader. Efter ett tag så har man kommit över byggnaderna och luftvärns torn är placerade på taken. I slutet av banan åker man ner mot marken också för att hamna i rätt höjd



till nästa bana.

