

2015

Laith

Speldesigndokument v1.0
2015-05-23

Grupp 26

Andreas Karlsson
Simon Johansson
Henrik Phan
Simon Bothén
Tim Lindstam

Malmö Högskola

Revisionshistorik

Datum	Namn	Aktivitet	Version
2015-03-30	Andreas K.	Skapade dokument, flyttade lämpligt innehåll från Designdokument	0.1
2015-03-30	Andreas K.	Gjorde ändringar i karaktärsförmågor	0.2
2015-04-01	Andreas K.	Skrev första draft av Gameplay-sektionen	0.3
2015-04-26	Andreas K.	Fyllde ut storydelen och tog bort sektionerna Grafik och Ljud	0.4
2015-04-28	Henrik P.	Skapade HUD-ritning, fyllde på under Spelkontroller	0.5
2015-05-12	Andreas K.	Skapade tabell för kontroller, fyllde ut med fiender och powerups.	0.6
2015-05-19	Tim L.	Påbörjade Leveldesign-sektionen	0.7
2015-05-21	Tim L.	Färdigställde Leveldesign	0.7.1
2015-05-22	Henrik P. Simon B.	Korrekturläste	0.8
2015-05-23	Andreas K.	Färdigställde dokument med försättsblad, innehållsförteckning och revisionshistorik.	1.0

Innehållsförteckning

Revisionshistorik.....	1
Introduktion	3
Syfte.....	3
Omfattning	3
Ordlista	3
Story	4
Bakgrund	4
Nutid	4
Under spelets gång.....	4
Karaktärer.....	5
Gareth.....	5
Bakgrundshistoria.....	5
Utseende	5
Attacker	5
Färdigheter	5
Narissa	6
Bakgrundshistoria.....	6
Utseende	6
Attacker	6
Färdigheter	6
Leveldesign	7
Gameplay.....	8
Hälsa	8
Respawning	8
Byta nivå	8
Fiender & AI.....	8
Powerups.....	8
Användargränssnitt och kontroller	9
Spelkontroller	9
HUD	10

Introduktion

Syfte

Syftet med detta dokument är att ge en detaljerad beskrivning på det estetiska i spelet så att teamet kan få en gemensam bild av världen som Laith utspelar sig i. Detta underlättar även för att kunna få en enhetlig grafik och audio till spelet.

Omfattning

Dokumentet innefattar en beskrivning om bakgrunden till spelet, handlingen och bakgrunder till karaktärerna. Den beskriver även hur varje bana är designad och vilka teman de har. Utöver detta finns en beskrivning om hur vissa delar av gameplay:n ska fungera.

Ordlista

Se bifogat dokument: "DA336A_Grupp_26_Laith_Ordlista"

Story

Bakgrund

Spelet utspelar sig i kungariket Galendra, ett fredligt rike vars huvudstad länge har fungerat som en stor handelsstad för de olika rikena runt omkring Galendra.

Galendra är ett gammalt land med gott om myter och legender, de flesta centrerade runt Fyhlskogen. Det har länge varit ett accepterat faktum att i skogen finns en artefakt av ofattbar magisk kraft. Många tappra äventyrare har gett sig in i Fyhlskogen i jakt på denna artefakt men ingen har återvänt...

Nutid

En sjukdom har sedan flera månvarv tillbaka tagit rot i huvudstaden och nu har även mindre byar runtom blivit drabbade. Prästerna gör det bästa de kan men det räcker inte till och sjukdomen, som fått namnet Tauth, fortsätter att sprida sig.

Kungens rådgivare och tillika alkemist har genom experimentering kommit fram till att sjukdomen inte är naturlig, utan ett resultat av att kristaller innehållande mörk magi har slagits sönder runtom i staden, vilket gjort att den mörka magin har släppts fri.

I ett sista försök att rädda riket - och sig själv - har kungen utlovat en belöning till den som kan hitta och leverera en uråldrig artefakt till stadens tempel där prästerna kan placera den på ett magiskt altare och aktivera dess fulla kraft för att befria riket från korruptionen.

Artefakten kallas för Laithstenen och sägs komma från tiden då de gamla gudarna skapade världen, det spekuleras om att den kan innehålla kraften från gudarna själva men ingen vet säkert.

Under spelets gång

Gareth och Narissa ger sig iväg från huvudstaden för att tillsammans hitta Laithstenen och göra sig förtjänta av belöningen.

De tar sig från templet ut genom staden, på väg ser de delar av den fördärvelse som korruptionen orsakat.

Väl utanför staden måste de ta sig genom åkrar, fält och en liten by för att komma fram till Fyhlskogen.

Därefter ska paret ge sig in i en Fyhlskogen för att leta efter artefakten

Inne i Fyhlskogen hittar de en grotta med mystiska runor på väggarna, vid slutet av grottan hittar de Laithstenen, de börjar bråka om den och mitt i dramat råkar de båda röra vid stenen samtidigt, den lyser till och de byter plats. Efter en kort konversation inser de båda att de blivit länkade till stenens kraft och med den kan byta plats. De kommer överrens om att de kan dela på belöningen eller förhandla om en större belöning och beger sig tillbaka mot staden.

Karaktärer

Gareth

Bakgrundshistoria

Gareth är en före detta stadsvakt som på grund av sin oduglighet fick sämre och sämre posteringar till dess att han slutligen blev av med jobbet. På något mirakulöst vis är han dock den enda av stadens vakter som lyckats ta Narissa på bar gärning, även om det var av misstag.

Utseende

Gareth är klädd i lätt rustning och beväpnad med ett svärd och en sköld.

Attacker

Gareth slår med svärdet framför sig i en båge; allting som står direkt framför honom blir träffat. Vilket håll han slår åt beror på vilken sida av karaktären som muspekaren befinner sig på.

Färdigheter

Charge

Charge är en aktiv färdighet som har en cooldown.

Gareth håller sin sköld framför sig och rusar framåt ett bestämt avstånd. Med Charge kan Gareth slå sig igenom tunnare väggar (som t.ex. träplank eller svagare dörrar).

Om ett löst föremål (tunnor, lådor och liknande) står ivägen när Gareth rusar framåt så flyger dessa iväg en liten bit i samma riktning som Gareth rusar.

Träffar Gareth en fiende med förmågan så blir denna kastad en kort bit i samma riktning som Gareth rusar.

Det går att avbryta en Charge genom att använda förmågan igen, och Gareth stannar även om han slagit sig igenom en vägg eller sprungit in i ett föremål eller en fiende.

Shield

Shield är en aktiv färdighet. Den aktiveras genom att hålla ner högerklick på muspekaren.

Gareth håller upp sin sköld framför sig i riktning mot muspekaren för att blockera. När Shield är aktiv går Gareth långsammare. När knappen släpps tar Gareth ner sin sköld.

Shield kan blockera mindre projektiler (t.ex. pilar och eldklot) och dessa reflekteras även av skölden så att förmågan kan användas för att ändra riktningen på en projektil.

Shield kan även blockera vissa fällor (fallande småstenar).

Narissa

Bakgrundshistoria

Narissa växte upp på stadens ökända föräldrahem varifrån hon flydde som tonåring. Sedan dess har hon överlevt på att ta sig för av andras egendom. Hon har byggt upp något av ett rykte hos stadsvakterna som tjuven ingen kan fånga, med undantag för Gareth då.

Utseende

Narissa är klädd i mestadels tygkläder med ett läderharnesk och är beväpnad med en pilbåge.

Attacker

Narissa använder sin pilbåge för att skjuta mot fiender, pilarna färdas i en kastparabel och man siktar med muspekaren.

Färdigheter

Climb

En passiv färdighet som låter Narissa klättra uppför utvalda väggar, samt längs rep, något som Gareth är för "tung" för.

Grappling hook

Grappling Hook är en aktiv färdighet och har en kort cooldown.

Narissa skjuter iväg en äntherhake som är fäst i en lina, och om äntherhaken fastnar på en yta så kan hon dra sig till punkten där äntherhaken fäste sig. Medan hon hänger fast kan hon svinga sig fram och tillbaka för att bygga upp fart.

Om äntherhaken träffar en fiende eller en prop så drar Narissa istället den mot sig (kan t.ex. användas för att dra ner en fiende i en fälla eller dra ner en låda i en spiketrapp så att den kan användas för att hoppa på)

Swap

Swap är en aktiv förmåga med en aktiveringsperiod och en cooldown.

Narissa aktiverar Laithstenes kraft och byter plats med Gareth.

Blir endast tillgänglig för Narissa när man fått tag på Laithstenen.

Leveldesign

Målet med spelet är att det skall innehålla flera olika nivåer, gärna 2-3. Dessa nivåer skall bli progressivt svårare allt eftersom att spelet går framåt. Den första banan skall vara lättast, lite av en tutorial som utspelar sig inne i en stad. Den andra banan ska fortfarande vara lätt, men ändå svårare. Den skall utspela sig utanför den inre stadsmuren, men innanför den yttre muren. Bakgrunden skall bestå av mindre hus och mindre fält. Den tredje nivå skall utspela sig utanför alla murar, och den skall vara relativt svår. Den börjar på ett stort fält, och slutar inuti en tät djungel. Därefter börjar de tre svåraste nivåerna. De skall påminna om de tidigare nivåer, fast man rör sig från en skog mot en djungel, dvs. man gör spelet baklänges igen. Här skall spelet vara svårt, och det kommer att ta tid att klara av det.

Nivåerna är designade för att man måste vara två spelare för att kunna klara av dem.

Backup-planen är att vi bara har en nivå som är relativt stor och som är uppdelad i tre delar, som får representera mindre delar av de tidigare nivåer vi planerade. Denna nivå behöver inte vara helt enorm eftersom att spelet inte ska vara 100% färdigt, men den bör ändå vara stor nog för att kunna visa upp olika typer av pussel.

Flödet på hur en level i vårt spel kan se ut listas här:

1. Båda spelarna börjar från samma plats.
2. Progression sker genom att gå höger; vänster väg är blockerad.
3. Stor port som blockerar, Narissa måste använda "Hook" för att komma till en spak som öppnar porten.
4. Spelarna blir attackerade av fiender - kan antingen springa eller slåss.
5. Barrikad blockerar vägen framåt. Gareth använder "Charge" för att förstöra den.
6. Spelarna hittar Laithstenen och kan nu använda "Swap"
7. Narissa måste använda "Climb" för att ta sig över högt hinder och sedan "Swap" för att Gareth ska kunna följa efter.
8. Nivån avslutas.
9. Loading screen.
10. Nästa bana börjar.

Gameplay

Hälsa

Spelarna har en hälsomätare. Blir en spelare träffad av en fiende (antingen av en pil, magi eller närstridsvapen) så tappar spelaren en viss mängd hälsa. Även mindre fällor som t.ex. fallande småstenar eller pilfällor gör att spelaren tappar en mängd hälsa.

De flesta fällor kommer däremot att omedelbart döda spelaren oavsett hur mycket hälsa hen har. Det kan vara t.ex. eldklotsfällor, spikfällor (som man faller ner i), stora fallande stenar osv.

Respawning

När en av spelarna har dött kommer denna efter en kort respawntid få möjligheten att återuppstå på den andra spelarens position. Den döda spelare måste då trycka på en respawn-knapp för att komma tillbaka till liv - det sker inte automatiskt.

Om båda spelarna har dött kommer de att få börja om från den senaste waypointen de passerat. Waypoints finns utsatta längs alla nivåerna i spelet, oftast placerade i ett vilosegment av nivåerna, dvs ett lugnt område som kan finnas efter svåra pussel eller innan någon väsentlig del av nivån.

Byta nivå

Vid slutet av varje nivå (förutom den sista) så kan spelarna skickas över till nästa nivå. Detta syns visuellt genom att det blir en tydlig övergång, t.ex. när man lämnar staden och kommer ut till fälten utanför så går man igenom en stor port i en stenmur och ser sedan muren bakom sig vid start av nästa nivå.

Fiender & AI

Spelet kommer ha enkla fiender som antingen patrullerar eller står still. Dessa kommer att attackera spelarna om de kommer för nära och spelarna kan naturligtvis döda dem genom olika karaktärsförmågor.

Powerups

På banan kommer det att finnas permanenta vapenuppgraderingar. Detta innebär att Gareth får ett större svärd som ger honom mer räckvidd och skada. För Narissa innebär uppgraderingen att hennes pilar laddar snabbare och gör mer skada.

Användargränssnitt och kontroller

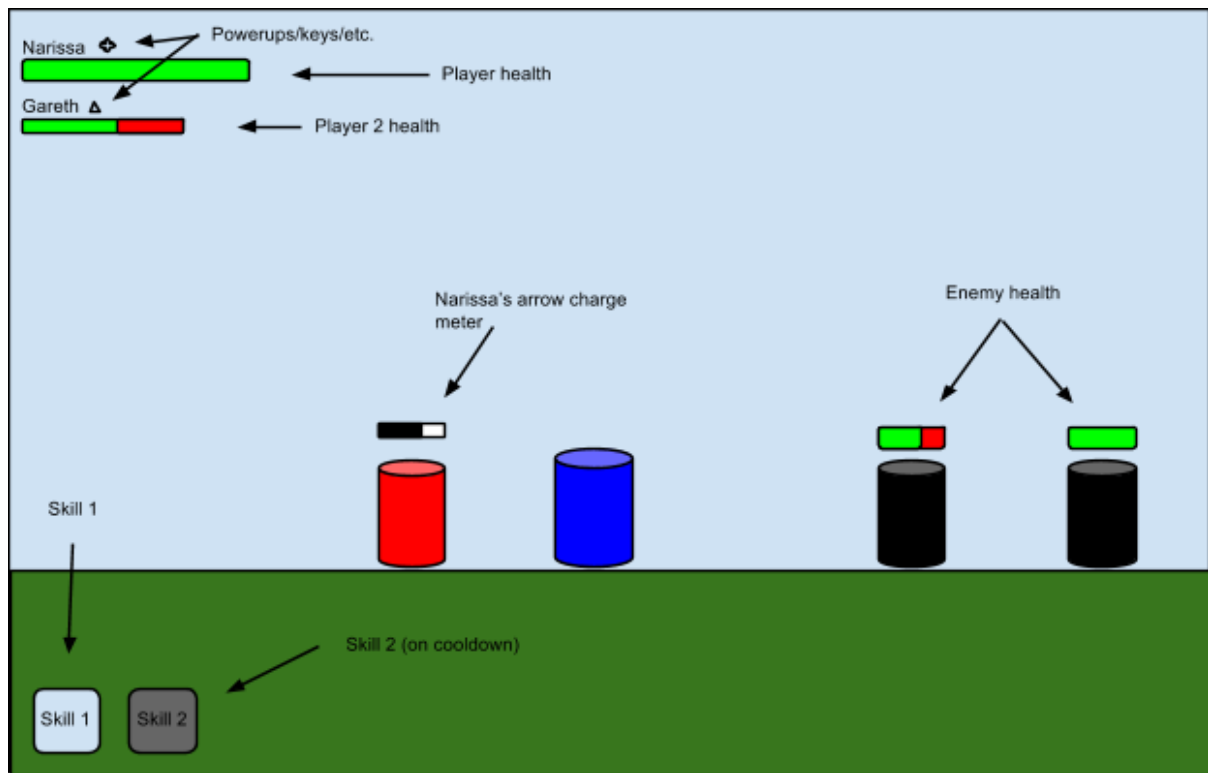
Spelkontroller

Spelarna styr sina karaktärer med hjälp av mus och tangentbord. Tangentbordet används för att röra karaktären vänster/höger, hoppa, för att aktivera förmågor eller för att interagera med omgivningen. Musen används för att attackera, för att sikta och aktivera förmågor. Den används även för att navigera i menyer.

W	Klättra upp för stegar / NARISSA: Dra sig mot Hook
S	Klättra ner för stegar / NARISSA: Förläng Hook
A	Gå vänster
D	Gå höger
Mellanslag	Hoppa
Vänster musknapp	NARISSA: Skjuta med pilbåge / GARETH: Svinga vapen
Höger musknapp	NARISSA: Hook / GARETH: Shield
Q	NARISSA: Swap
Vänster Shift	GARETH: Charge
E	Aktivera

HUD

HUD:en visar relevant information för spelaren och är tänkt att se ut såhär:



Fokus är på pussel och gameplay så vårt val var att ha så minimalistiskt HUD som möjligt. Detta för att undvika att spelaren störs av HUD-element som kan vara ivägen för att klara ett pussel.