Malmö Högskola

2015-03-25

LAITH

Speldesigndokument v0.1

Projektgrupp 61

ANDREAS KARLSSON

SIMON JOHANSSON

HENRIK PHAN

SIMON BOTHÉN

TIM LINDSTAM

Table of Contents

[Game Design 2](#_Toc415056661)

[Summering 2](#_Toc415056662)

[Gameplay 2](#_Toc415056663)

[Karaktärer 3](#_Toc415056664)

[Gareth 3](#_Toc415056665)

[Narissa 3](#_Toc415056666)

[Leveldesign 4](#_Toc415056667)

[City 4](#_Toc415056668)

[Fields 4](#_Toc415056669)

[Forest 4](#_Toc415056670)

[Cave 4](#_Toc415056671)

[Grafik 6](#_Toc415056672)

[Grafisk stil 6](#_Toc415056673)

[Lista över grafiska element 6](#_Toc415056674)

[Ljud/Musik 7](#_Toc415056675)

[Style Attributes 7](#_Toc415056676)

[Ljudeffekter 7](#_Toc415056677)

[Musik 7](#_Toc415056678)

# Versionshantering

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Namn | Aktivitet | Versionsnummer |
| 2015-03-25 | Andreas K. | Skapade dokument. Kopierade innehåll från tidigare dokument. | 0.1 |

# Game Design

## Summering

Kungadömet Galendra är i fara, en mörk energi har spridits i huvudstaden och befolkningen sjuknar in. Det behövs ett par tappra äventyrare som kan hämta den försvunna Laithstenen och placera tillbaka den i stadens tempel där prästerna kan använda den för att rena staden. Uppdragen faller på den före detta stadsvakten Gareth och mästertjuven Narissa som måste samarbeta för att ta sig igenom farorna som väntar dem på deras resa.

Laith är ett 2.5D-plattformsspel i stil med Trine och Lost Vikings. Spelet är ämnat för två spelare och det kommer inte gå att spela det själv, detta för att själva kärnan i spelet är co-op. Spelarna ska styra varsin karaktär (definieras senare i dokumentet) och använda dessas styrkor och förmågor tillsammans för att ta sig förbi hinder, lösa pussel och besegra fiender. Spelet går ut på att tillsammans hämta en artefakt som heter Laithstenen och ta den tillbaka till stadens tempel för att stoppa korruptionen som har befäst sig där.

## Gameplay

Målet med spelet är för spelarna att styra varsin karaktär som vardera har olika styrkor och svagheter till slutet av varje bana. Spelarna måste samarbeta och kombinera varje karaktärs olika färdigheter med varandra för att ta sig förbi hinder i form av pussel och fiender. Ett pussel är ett hinder som kräver att spelarna använder sina karaktärers förmågor på ett klokt sätt. Dessa pussel består av olika objekt och fiender och varje pussel ska ha en unik lösning.

Båda karaktärerna kommer att ha sina individuella hälsomätare som går ner när de blir träffade av fiender eller mindre fällor. De flesta fällorna kommer att omedelbart döda en karaktär om man inte undviker dem. Om en karaktär dör så blir en timer synlig på skärmen för båda spelarna, när timern har nått noll så kan spelaren som styr den döda karaktären välja att återuppstå där den överlevande karaktären står. Man återuppstår enbart när spelaren väljer, detta för att undvika att man återuppstår när den andra spelare t.ex. hoppar över ett stup. Om båda spelarna har dött så kommer de båda att återuppstå vid Checkpoints som finns utsatta längs varje nivå i spelet. För att låsa upp en Checkpoint måste man ha passerat den.

För att klara av en nivå i spelet så måste båda spelarna ta sig till slutet av nivån, där kommer det finnas en boss eller ett lite svårare pussel att lösa innan man kan ta sig vidare till nästa nivå. Spelet är slut när spelarna har klarat av den sista nivån i spelet.

# 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. Slår åt höger eller vänster beroende på vilken sida av karaktären som muspekaren befinner sig på.

### Färdigheter

**Charge:** Aktiv färdighet. Gareth lyfter upp skölden framför sig och rusar framåt ett kort avstånd. Med denna förmåga kan Gareth rusa igenom förutbestämda väggar. Gareth kan också använda den för att putta bort fiender och mindre Props. Har en cooldown.

**Shield:** Aktiv färdighet. Gareth håller upp sin sköld i riktning mot muspekaren. Skölden blockerar inkommande projektiler som t.ex. pilar och eldklot. Vissa typer av projektiler reflekteras från skölden och får en ny riktning, vilket låter Gareth styra dem. Har en begränsad användningstid och en cooldown.

## 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:** Passiv färdighet. Tillåter Narissa att klättra på förutbestämda väggsektioner samt i rep, linor, lianer och liknande.

**Grappling Hook:** Aktiv färdighet. Narissa kan använda skjuta iväg sin änterhake för att dra sig till platser hon annars inte skulle komma till. Den kan också användas mot mindre Props samt fiender, där änterhaken fäster i föremålet eller fienden och dras en bit mot Narissa.

**Swap:** Aktiv färdighet. Blir tillgänglig först när man hittat Laithstenen. När den aktiveras så byter Narissa plats med Gareth efter en kort stund (1-2 sekunder max). Den enda förmågan Narissa har som har en cooldown period.

# Leveldesign

Här kan Tim (och vi andra naturligtvis) fylla i hur vi tycker varje nivå kan se ut i stil, uppbyggnad, vad som finns där osv.

## City

### Tema

Calm, Friendly, Bright City, Introduction stage

## Fields

### Tema

Slightly Hostile, Bright, Open

## Forest

### Tema

Hostile, Dark, Ancient

## Cave

### Tema

Dark, Wet, Hostile, Mysterious

Exempel på spelflöde för en nivå

1. Båda spelarna börjar från samma plats.
2. Progression sker genom att gå höger; vänster 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 “Hook” för att ta sig över högt hinder och sedan “Swap” för att Gareth ska kunna följa efter.
8. Banan avslutas.
9. Loading screen.
10. Nästa bana börjar.

# Grafik

## Grafisk stil

Grafisk stil kommer vara en enkel serietidningsfantasy, lite liknande spelet Warcraft 3 av Blizzard. Färgstarkt och överlag ljust, även i de mörkare nivåerna.

(Mer tillkommer när grafikern fått kaffe)

## Lista över grafiska element

* Karaktärer
  + Players
    - Gareth (idle, running, jumping, slashing, charging, blocking)
    - Narissa (idle, running, jumping, shooting, swinging, swap)
  + Enemies
    - Melee (idle, walking, slashing)
    - Ranged (idle, walking, shooting)
* Miljö
  + Platforms
  + Terrain
* Props
  + Trees
  + Bushes
  + Barrels
  + Rocks
* Entitys
  + Chest
  + Door (matching Stone Bricks)

# Ljud/Musik

## Style Attributes

*Again, consistency is key. Define that consistency here. What kind of instruments do you want to use in your music? Any particular tempo, key? Influences, genre? Mood?*

*Stylistically, what kind of sound effects are you looking for? Do you want to exaggerate actions with lengthy, cartoony sounds (e.g. mario’s jump), or use just enough to let the player know something happened (e.g. mega man’s landing)? Going for realism? You can use the music style as a bit of a reference too.*

*Remember, auditory feedback should stand out from the music and other sound effects so the player hears it well. Volume, panning, and frequency/pitch are all important aspects to consider in both music and sounds - so plan accordingly!*

Allt ljud kommer behöva hittas online så någon speciell stil är lite svårt att definiera. Men eftersom det vi behöver ha är lite enkla ljudeffekter och lite bakgrundsmusik som passar varje level så är stilen på ljuddesignen inte något som prioriteras.

Kommer säkert fyllas ut och definieras lite mer när det mesta andra är klart.

## Ljudeffekter

Varje röst-ljud ska ha en mansröst respektive en kvinnoröst.

* Effekter
  + Soft Footsteps (dirt floor)
  + Sharper Footsteps (stone floor)
  + Soft Landing (low vertical velocity)
  + Swap
  + Glass Breaking
  + Chest Opening
* Feedback
  + Relieved “Ahhhh!” (health)
  + Ouch (attacked)
  + Wohoo!
  + När man dör

## Musik

* Optimistisk och någorlunda glad musik för tutorial-banan som utspelar sig i en stad.
* Episkt musik för fältbanan(level 2)
* Skum, lurig musik för skogsbanan(level 3)
* Skum, mystisk, minimalistisk musik för grottbanan(level 4)
* Musik för huvudmeny och intro
* Musik för slutcutscene och eftertexter