# Design dokument - Part Time Space Hero

## Översikt

PTSH är ett 2-dimensionellt sidscrollande plattformsäventyr med fokus på smygande. Upplägget är relativt linjärt men ofta ges 2-3 möjliga vägar frammåt. Spelet drivs frammåt av en lättsam story som beskrivs under avsnittet story.

## Karaktärer

Huvudperson: Döps utav spelaren

Comander : Den som komunicera med spelaren via com radio. Ger tips&råd samt skickar in supply-drops.

Death: Fiendens ledare.

Civilbefolkningen – Består till stor del av gruvarbetare. Snälla och hjälpsamma.

Fienden: Ondskefulla robotar som vaktar och attackerar spelaren om de upptäcker denne.

## Story

En ensamt rymdhjäte faller genom rymden. Comander kontaktar spelaren via com radi: Det har nu gått över 3 månader sedan den sista kontakten med rymd-kolonin Kytor 3NX motogs. Den sista raporten som inkom var ifrån ett gruvarbetarlag som berättade om märkliga fyndigheter de gjort under planetens yta. En räddningspatrull skickades efter det att kontakten gick förlorad, men även kontakten med dessa har gått förlorat, vilket nu har lett fram till att DU, galexens .... eh....hmmm..modigaste? Hjälte fått uppdraget. Intro Scren- ”Part Time Space Hero” Spelaren faller utanför skärmen och faller mot planeten.

I nästa scen landar spelaren på planeten och blir därefter kontaktad av comander som påminner spelaren om hur jetpacken funkar och förklarar att nästa point of intrest ligger på andra sidan berget( En anledningen att öva på kontroller).

Väl uppe på berget (i nästa Scen) kommer spelaren fram till en gränsstation som kontrollerar vägen in till gruvområdet. Det står snabbt klart att gränsstationen har övertagits av en fientlig robotstyrka. Uppdraget blir att obemärkt infiltrera basen och undersöka vad som pågår. Det första målet blir att hitta omkopplaren som öppnar porten in till gruvområdet.

Väl inne på området kontaktar Comander spelaren och beråömmer denne för infiltrationen och säger att nästa steg är att hitta leldtrådar till vad som hänt. Efter en stunds letande och smygande hittar spelaren ett stort torn tydligt tillhör de fientliga robotoarna.

## Grafisk stil

## Kontroll

## Features

Suply-Drop

Dialog Gameobject

Distraktions föremål

Drönare

Zoner av osynlighet, kan vara tex temporär tex rökgranat eller i en buske.

Dash.

## Scener

### Landningsplatsen

### Grindkontroll/Gränsstation

### Krater

### Fiendens rymdskepp

### Gruvor

### Djungel

### Extraction-point