**Rolling Elements**

Gamedesigndokument av

Ulrik Bergström

**Innehållsförteckning:**

* Sammanfattning
* Inspiration
* Genre
* Introduktion
* Mekaniker och interaktioner
* Utvecklingsplattform
* Vinst och förlust
* Aktörer och saker
* Mål

**Sammanfattning:**

Ganska rakt på. Rulla en kula på olika banor och lös de olika pusslen kulan stöter på. Använd de olika elementen med finess och tajming för att hinna inom tidsramen.

Spelet kommer utvecklas till PC.

**Inspiration:**

Marble Madness

The four elements

**Genre:** Problemlösning, plattform, racing.

**Introduktion:**

En kula har fått uppdraget att skapa ordning och reda i en kaosartad tid med stormar, bränder, översvämningar och jordskred. Med hjälp av de fyra elementen ska kulan ta sig genom de olika banorna för att hitta svaret på hur balansen i världen ska komma tillbaka. Under resans gång kommer kulan stöta på olika hinder som måste lösas för att ta sig vidare och till slut få reda på hur man ska skapa balans i världen igen. Kulan måste ändra sitt element så att det passar med marken den är på och att bestraffningen inte blir för stor. Marken bär också på de fyra elementen som också kan påverka kulans beteende och även påverkas av kulans state.

**Beskrivning:**

Vad vet du om de fyra elementen? Finns det ett femte element? Du är en kula som av någon outgrundlig anledning fått kraften att tämja de fyra elementen. Tänk dig att vara beroende av de olika elementen och med finess använda dom för att klara dig. Du kan närsomhelst skifta mellan de olika elementen, använd dem väl och på rätt ställe. Håll dig till reglerna och trilla inte ner i avgrunden. Skyddar vatten mot eld, eller? Hur blir det om man vänder på det? Här kan vad som helst hända, ta inte det självklara för givet. Du kommer uppleva något du aldrig trott var möjligt. Lita inte på allt du ser.

**Mekaniker och interaktioner:**

**Styrning:**

Använd W, A, S, D eller pilknapparna för att styra kulan.

Hoppa med kulan på Space knappen.

Ändra Element på 1 = Jord, 2 = Eld, 3 = vatten och 4 = vind.

**Interaktioner/Mekaniker:**

Beroende på vilket element, kulan har på sig kommer det hända olika saker med kulan och eller marken.

Om kulan är *Jord*, kommer mark med *vatten* på sig försvinna medans mark med *eld* på sig kommer göra att kulan får en hoppboost och när mark är *vind* får kulan en fartbestraffning.

Om kulan är *Eld*, och mark är *jord* får kulan en hoppboost, medan mark med *vatten* gör att kulan får en fartbestraffning och mark med *vind* gör att kulan får en betydligare fartökning.

Om kulan är *Vatten,* och mark är *jord* gör kulan långsammare medan mark med *eld* gör att kulans element släcker elden och marken blir till *jord*, mark med *vind* gör att kulan får både hopp och fartboost.

Om kulan är *Vind*, och mark är jord kommer marken förvinna och om mark är eld kommer nästa mark bli eld också och att kulan får en fartbestraffning medan mark med vatten gör att kulan får både hopp och fartboost.

**Design:**

Banornas design ska vara utmanande och anpassade så att det blir en rolig upplevelse för spelaren.

**Utvecklingsplattform:**

Unity

**Vinst och förlust:**

För att vinna i spelet måste man hålla sig på banan och lösa de olika pusslen som man stöter på.

Förlorar gör man när kulan åker av banan eller att man inte kommit till mål före den utsatta tiden.

**Aktörer och saker:**

Karaktär – Kulan som kan skifta mellan de olika elementen.

Världen – Plattor som bär på olika element.

Start och mål – Plattor som visar det.

**Mål:**

Hålla sig på banan.

Ta sig genom de olika banorna och lösa problemen på vägen.

Klara de fyra element banorna för att få fram femte element banan och klara den för att återställa balansen i världen.

**Moodboard:**

