**Mutiny! – A scurvaceous adventure**

**Grupp 29**

**Designdokument**

**V. 1**

**2019 – 03 - 25**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 190325 | 1.0.0 | Skapade dokument, infogade grunder | Christian Pohl |
| 190329 | 1.0.1 | Översatte dokumentet, rensade i dokumentet, skrev i vision och Synopsis | Adam Öqvist |
| 190403 | 1.0.2 | Skrev i ordlistan, skrev under miljö, karaktärer, animation | Adam Öqvist |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc5185857)

[Designdokument 4](#_Toc5185858)

[Syfte 4](#_Toc5185859)

[Ordlista 4](#_Toc5185860)

[Referenser 4](#_Toc5185861)

[Produktbeskrivning/Speldesign 5](#_Toc5185862)

[Vision statement 5](#_Toc5185863)

[Gameplay 5](#_Toc5185864)

[Spelkaraktärer 6](#_Toc5185865)

[Story 6](#_Toc5185866)

[Spelvärlden 6](#_Toc5185867)

[Media List 7](#_Toc5185868)

[Flödesschema 8](#_Toc5185869)

[Systemdiagram 8](#_Toc5185870)

[Användningsfallsdiagram 9](#_Toc5185871)

[Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar 9](#_Toc5185872)

[Gränssnitt och andra grafiska element. 9](#_Toc5185873)

[Användargränssnitt 10](#_Toc5185874)

[<Diagram/skiss> 10](#_Toc5185875)

# Designdokument

# Syfte

Syftet med det här dokumentet är att skapa struktur i gruppens tankar kring spelets design så att gruppen kan börja arbeta med det tillsammans i praktiken.

# Ordlista

NPCs: icke spelabara karaktärer

PCs: spelbara karaktärer

# Referenser

# Produktbeskrivning/Speldesign

## Vision statement

Mutiny! Ska vara ett spel med starka färger och väl igenkänd pixelgrafik men även med lättstyrd navigation över de områden som det kommer att utspela sig på.

Svek, skatter, fiender och skepp och annat piratrelaterat kommer inte vara främmande att stöta på under spelet gång.

Spelaren tar rollen av en piratkapten som efter ett myteri har blivit strandsatt utan någon utrustning och utan sitt skepp som nu har som mål att få tillbaka sitt skepp samt att hämnas på de som startade myteriet.

Känslan av spelet kommer att påminna om de äldre Legend of Zelda spelen inom utforskning och combat.

Med det menas att det kommer att finnas tempel som går att utforska med olika fiender och skatter där spelaren utforskar ett rum i taget, men kommer då att fokusera på ett helt annat tema, pirater.

### Game logline

2D-spel med utforskning av olika öar och pirater.

### Gameplay synopsis

Mutiny! Är ett spel som kommer att sikta på en simplistisk och “söt” pixel-grafik.

I spelet kommer det att finnas fiender som spelaren måste attackera för att komma vidare, sättet spelaren attackerar på kommer vara att alternera mellan melee(svärd) och ranged(pistol).

Spelaren kommer att kunna attackera i åtta riktningar och då också röra sig i dessa riktningarna.

Spelet kommer att utspela sig på en grupp av öar där spelaren gör färdigt en ö i taget och sedan går vidare till nästa.

På öarna kommer det att finnas fiender med diverse pirat-tema och även skatter med samma tema, skatterna kommer att finnas där för att göra spelaren starkare och därför hjälpa spelaren under spelets gång.

Spelaren kommer att vakna upp på en strand och där hitta ett första vapen som gör det möjligt att attackera de första fienderna i spelet, efter detta så kommer spelaren att utforska tempel och hitta bättre vapen men även stöta på svårare fiender tills den tillslut stöter på rorsmannen och får sin hämnd.

## Gameplay

### Översikt

### Kontroller

#### Interfaces

#### Regler

#### Poäng/vinst

#### Modes and other features

#### Banor

#### Flowchart

#### Editor

#### Features

#### Detaljer

## Spelkaraktärer

### Typer

#### PCs

Spelaren tar rollen av en fortfarande namnlös piratkapten.

#### NPCs

##### Monster och fiender

Fiender kommer att inkuldera pirater och monster med karibiskt tema.

##### Vänner och allierade

##### Neutrala

##### Andra typer

##### Riktlinjer

##### Karaktärsdrag

##### Beteende

##### AI

## Story

### Synopsis

Efter ett myteri startat av din rorsman så måste du hitta din båt och bli stark nog att besegra honom och ta tillbaka det som är ditt.

### Hela storyn

### Backstory

Det finns inga planer att implementera en backstory.

### Narrative devices

### Sidohandling (Subplot)

#### Subplot #1

#### Subplot #2

## Spelvärlden

### Översikt

Spelvärlden kommer att bestå av en arkipelag där varje ö håller ett nytt äventyr.

### Viktiga platser

Den första ön.

Skeppet.

### Resa

Du får en båt tidigt i spelet som kommer att tillåta segling mellan öarna, varje ö kommer att vara liten nog att lätt navigera till fots.

### Mapping

### Skala

Arkipelagen kommer att vara så stor som vi hinner att göra den.

### Fysiska objekt

### Väder

### Det är alltid soligt I arkipelagen.

### Dag & natt

Inga dygnsändringar är planerade.

### Tid

Inga tidsändringar i spelet är planerade.

### Fysik

### Samhälle/kultur

Det finns nästintill ingen civilization i arkipelagen, där det finns så kommer det att vara insipirerat av piratfiktion.

## Media List

### Interface assets

### Miljö

Miljöerna som spelaren kommer att stöta på i spelet är djungel, strand, hav och tempel.

I djungeln kommer det att vara en tät växtlighet med träd och andra plantor men olika öppna områden där spelaren kommer att stöta på fiender och hitta vägar till andra områden.

I djungeln kommer det även att finnas tempel som spelaren kommer att kunna gå ner i.

Inuti dessa tempel så kommer miljön att vara mörkare än vad den är på ovansidan av ön och det kommer att finnas rum med olika utgångar, dessa utgångar kommer att leda till andra rum i templet.

I rummen kommer det att finnas olika typer av fiender som kommer att försöka hindra spelaren att gå vidare i templet.

På stranden kommer spelaren att kunna se havet samt hitta vägar som leder in i djungeln.

Havet som spelaren kommer att se från stränderna kommer att gå att segla på efter att spelaren har fått en båt, dock så finns det inga planer för att använda havet till något annat än att bara röra sig mellan öarna.

### Karaktärer

Kaptenen:

Rorsmannen:

Lika viktig som kaptenen är antagonisten i spelet, rorsmannen.

Rorsmannen kommer att vara designad på ett sätt som gör att spelaren direkt märker att han är ”the bad guy”.

Pirater:

Piraterna som kaptenen måste slåss mot kommer att vara en annan typ av karaktär där de flesta kommer att se likadana ut, med mindre designändringar såsom färg eller attackstil.

Andra fiender:

### Animation

Animationen i spelet kommer att vara simpel.

Spelaren kommer att kunna se att karaktärer rör sig genom en animation.

Även attacker kommer att vara animerade så att spelaren märker om en attack kommer eller om den själv attackerar, där med hjälp av att ett svärd svingas eller att en pistol avfyras.

Det kommer även att finnas en animation när spelaren plockar upp en skatt just så att det märks om skatten har blivit tagen eller inte.

### Musik och ljudeffekter

# Flödesschema

# Systemdiagram

# Användningsfallsdiagram

## Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar

### <Namn på scenario>

### <Namn på scenario>

# Gränssnitt och andra grafiska element.

# Användargränssnitt

# <Diagram/skiss>

<Kompletterande text till bild>