**Mutiny! – A scurvaceous adventure**

**Grupp 29**

**Designdokument**

**V. 1**

**2019 – 03 - 25**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 190325 | 1 | Skapade dokument, infogade grunder | Christian Pohl |
| 190329 | 2 | Översatte dokumentet, rensade i dokumentet, skrev i vision och Synopsis | Adam Öqvist |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc4751183)

[Designdokument 4](#_Toc4751184)

[Syfte 4](#_Toc4751185)

[Ordlista 4](#_Toc4751186)

[Referenser 4](#_Toc4751187)

[Produktbeskrivning/Speldesign 5](#_Toc4751188)

[Vision statement 5](#_Toc4751189)

[Gameplay 5](#_Toc4751190)

[Spelkaraktärer 6](#_Toc4751191)

[Story 6](#_Toc4751192)

[Spelvärlden 7](#_Toc4751193)

[Media List 8](#_Toc4751194)

[Flödesschema 8](#_Toc4751195)

[Systemdiagram 8](#_Toc4751196)

[Användningsfallsdiagram 9](#_Toc4751197)

[Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar 9](#_Toc4751198)

[Gränssnitt och andra grafiska element. 9](#_Toc4751199)

[Användargränssnitt 10](#_Toc4751200)

[<Diagram/skiss> 10](#_Toc4751201)

# Designdokument

# Syfte

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

# Ordlista

# 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 men kommer då att fokusera på ett helt annat tema, pirater.

Eftersom att hela spelet kommer att baseras på pirater och piratkultur så kommer det därför finnas, pirater, monster, skatter och skepp.

### Game logline

2D Zelda med 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 man måste attackera för att komma vidare, sättet en 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.

## Gameplay

### Översikt

### Kontroller

#### Interfaces

#### Regler

#### Poäng/vinst

#### Modes and other features

#### Banor

#### Flowchart

#### Editor

#### Features

#### Detaljer

## Spelkaraktärer

### Typer

#### PCs (Spelbara karaktärer)

Spelaren tar rollen av en fortfarande namnlös piratkapten.

#### NPCs (icke spelbara karaktärer)

##### 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 let 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

### 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

### Karaktärer

### Animation

### 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>