**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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs. Utifrån beskrivningen ska det gå att förstå vad personen gjorde för typ av ändring. Så bara en text som säger ”ändring” räcker inte. Texten behöver exempelvis säga ”Lagt till användningsfall för att spara inställningar” eller ”Uppdaterat skiss för GUI till rubrik ”visa översikt av valmöjligheter” efter synpunkter från användbarhetsanalys.”

Det kan finnas flera författare. Endast de som faktiskt är aktiva med att skriva texten listas som författare. Om man är två som sitter och jobbar tillsammans och en skriver men man hela tiden aktivt diskuterar det som skrivs så kan bägge personerna stå som författare. Om man har ett möte i hela gruppen där man diskuterar saker, en person tar anteckningar och skriver sedan rent detta i dokumentet så står endast denna person som författare.]

Observera att samtliga rubriker kanske inte är tillämpbara för ert spel.

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc3189242)

[Designdokument 4](#_Toc3189243)

[Syfte 4](#_Toc3189244)

[Ordlista 4](#_Toc3189245)

[Referenser 4](#_Toc3189246)

[Produktbeskrivning/Speldesign 5](#_Toc3189247)

[Vision statement 5](#_Toc3189248)

[Gameplay 5](#_Toc3189249)

[Game Characters 5](#_Toc3189250)

[Story 6](#_Toc3189251)

[The Game World 6](#_Toc3189252)

[Media List 6](#_Toc3189253)

[Flödesschema 7](#_Toc3189254)

[Systemdiagram 7](#_Toc3189255)

[Användningsfallsdiagram 8](#_Toc3189256)

[Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar 8](#_Toc3189257)

[Gränssnitt och andra grafiska element. 8](#_Toc3189258)

[Användargränssnitt 9](#_Toc3189259)

[<Diagram/skiss> 9](#_Toc3189260)

# 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

<ord> <förklaring>

<ord> <förklaring>

[Ta upp förkortningar och uttryck som används i dokumentet och som kanske inte är självklara för en läsare som inte är insatt i projektet. Tänk också på att ta upp begrepp som skulle vara svåra att förstå för en läsare som skulle kunna vara en presumtiv kund eller referensperson i form av exempelvis slutanvändare. Ordlistan ska ordnas i bokstavsordning.]

# Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta. Exempel på referenssystem enligt IEEE som är vanligt i tekniska dokument hittas på:

<http://libguides.murdoch.edu.au/c.php?g=246207&p=1640218>

]

# Produktbeskrivning/Speldesign

För vägledning se kap 14 i boken Game Workshop av Fullerton, dvs boken ni hade i kusen Speldesign. Rubrikerna är på engelska för kopplingen med Fullertonboken. Översätt till svenska om möjligt om ni väljer att ha kvar rubriken.

## Vision statement

This is where you state your vision for the game. It is typically about 500 words long. Try to capture the

essence of your game and convey this to the reader in as compelling and accurate way as possible.

### Game logline

2D Zelda with pirates.

### Gameplay synopsis

Describe how your game plays and what the user experiences.

You might want to reference some or all of the following topics:

· Uniqueness: What makes your game unique?

· Mechanics: How does the game function? What is the core play mechanic?

· Setting: What is the setting for your game: the Wild West, the moon, medieval times?

· Look and feel: Give a summary of the look and feel of the game.

## Gameplay

### Overview

This is where you describe the core gameplay. This should tie directly into your physical or software prototype. Use your prototype as the model, and give an overview of how it functions. Provide a detailed description of how the game functions.

### Controls

#### Interfaces

Create wireframes, a type of functional visualization described on page 400 (in Fullers book), for every interface the artists will need to create. Each wireframe should include a description of how each interface

feature functions. Make sure you detail out the various states for each interface.

#### Rules

If you have created a prototype, describing the rules of your game will be much

easier. You will need to define all the game objects, concepts, their behaviors, and how they relate to one another in this section.

#### Scoring/winning conditions

The win condition is reaching the end of the game. In the short term, the win state for a given island adventure is surviving and acquiring a reward.

#### Modes and other features

There is only single player, and only “campaign” mode.

#### Levels

The designs for each level should be laid out here. The more detailed the better.

#### Flowchart

Create a flowchart showing all the areas and screens that will need to be created.

#### Editor

If your game will require the creation of a proprietary level editor, describe the necessary features of the editor and any details on its functionality.

#### Features

#### Details

## Game Characters

This is where you describe any game characters and their attributes.

### Types

#### PCs (player characters)

The player takes the role of a yet unnamed pirate captain.

#### NPCs

If your game involves character types, you will need to treat each one as an object, defining its properties and functionality.

##### Monsters and enemies

Enemies include pirates and pirate and carribean themed monsters.

##### Friends and allies

##### Neutral

##### Other types

##### Guidelines

##### Traits

##### Behavior

##### AI

## Story

### Synopsis

You have been mutinied by your helmsman. You must find your boat and get strong enough to defeat him and take it back.

### Complete story

This is your chance to outline the entire story. Do so in a way that mirrors the gameplay. Do not just tell your story, but structure it so that it unfolds as the game progresses.

### Backstory

There is no plan to implement a backstory.

### Narrative devices

Describe the various ways in which you plan to reveal the story. What are the devices you plan to use to tell the story?

### Subplots

Because games are not linear like books and movies, there might be numerous smaller stories interwoven into the main story. Describe each of these subplots and explain how they tie into the gameplay and the master plot.

#### Subplot #1

#### Subplot #2

## The Game World

If your game involves the creation of a world, you need to go into detail on all aspects of that world.

### Overview

The game world should be an archipelago of islands where each holds an adventure of some kind.

### Key locations

The starting area.

The ship.

### Travel

You acquire a boat early in the game. It allows you to travel between the islands. Each island is small enough that you don’t travel across it so much as stroll.

### Mapping

### Scale

The archipelago will be as expansive as we have time to make it, probably not very.

### Physical objects

### Weather conditions

It’s always sunny in the archipelago.

### Day and night

No day-night cycle is planned.

### Time

### Physics

### Society/culture

There is little society and culture to speak of in the archipelago. What there is is inspired by pirate fiction.

## Media List

List all of the media that will need to be produced.

The specifics of your game will dictate what categories

you need to include. Be detailed with this list,

and create a fi le naming convention up front. This

can avoid a lot of confusion later on.

### Interface assets

### Environments

### Characters

### Animation

### Music and sound effects

# Flödesschema

Det flödesschema ni inledningsvis gjort.

# Systemdiagram

[Infoga bild på systemdiagram eller rita direkt i dokumentet. Ej handritade bilder.]

<Kompletterande text till systemdiagrammet. Denna text förklarar för läsaren vad de olika delarna i diagrammet representerar och vad deras syfte är i systemet samt hur de relaterar till varandra.>

# Användningsfallsdiagram

[Infoga bild på användningsfallsdiagram. Ej handritad.] Utgå från en övergriåpande nivå där ni beskriver hur spelaren kommer in i spelet och eventuellt avslutar om det händer något speciellt då som kräver spelarens input.

## Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar

[Det kommer att behövas flera användningsfallsbeskrivningar. Som minst behövs en beskrivning för varje användningsfall i diagrammet.]

<Introducerande text som beskriver hur användningsfallen förtydligas i text. Justera rubriken ovan för den typ som används. För exempel på hur scenarion och användningsfallsbeskrivningar utformas se föreläsning F5.>

Gameplay illustrera/beskriv olika utfall beroende på olika val i spelet – kopplat till speldesign

Dessa kan ni utvinna från ert inledande flödesschema fast lite mer detaljerat.

### <Namn på scenario>

<beskrivning av något slag>

### <Namn på scenario>

<beskrivning av något slag>

# Gränssnitt och andra grafiska element.

# Användargränssnitt

<Introducerande text till hur användargränssnittet utformas och förklarande syfte med bilder nedan.>

<Kompletterande text till bilden nedan som förklarar vad som visas och kommentarer som kan behövas för förtydliganden.>

[Infoga bild på skiss av anvädnargränssnitt. Detta kan vara handritade skisser, skisser från något ritprogram eller screen shots på en delvis färdigt produkt.]

<Kompletterande text till bilden nedan som förklarar vad som visas och kommentarer som kan behövas för förtydliganden.>

[Infoga bild på skiss av anvädnargränssnitt. Detta kan vara handritade skisser, skisser från något ritprogram eller screen shots på en delvis färdigt produkt.]

[Bilderna kan delas in under olika underrubriker efter olika kategorier om detta ger ökad läsbarhet.]

# <Diagram/skiss>

<Introducerande text>

<Kompletterande text till bild>

[infoga eventuell bild]

[Övriga delar av designdokument avgörs i samråd med handledare. Om en databas används så ska ett ER-diagram för denna finnas.]