Game Design Document

Run Bastard!

(Arbejdstitel)

Version: 1.0

Dato: 24/4/2014

Sidst opdateret:30/4/2014

Contents

[Projekt oversigt 3](#_Toc379101222)

[Elevatorpitch 3](#_Toc379101223)

[Overordnet koncept 3](#_Toc379101224)

[Core gameplay 3](#_Toc379101225)

[Genre 3](#_Toc379101226)

[Målgruppe 3](#_Toc379101227)

[Teamoplysninger 3](#_Toc379101228)

[Spiloversigt 3](#_Toc379101229)

[Oversigt 3](#_Toc379101230)

[Historie 3](#_Toc379101231)

[Karakterer 3](#_Toc379101232)

[Miljø 3](#_Toc379101233)

[Level oversigt 3](#_Toc379101234)

[Gameplay 3](#_Toc379101235)

[Kamp 4](#_Toc379101236)

[Egenskaber 4](#_Toc379101237)

[UI Layout 4](#_Toc379101238)

[Farveskema 4](#_Toc379101239)

[Titelskærm 4](#_Toc379101240)

[Menuskærm 4](#_Toc379101241)

[Tutorial 4](#_Toc379101242)

[Credits 4](#_Toc379101243)

[Game over 4](#_Toc379101244)

[Cutscenes 4](#_Toc379101245)

[Spillayout 4](#_Toc379101246)

[Kamerasetup 4](#_Toc379101247)

[Spilkontrol 4](#_Toc379101248)

[Spil varighed 4](#_Toc379101249)

## Projekt oversigt

### Elevatorpitch

### Overordnet koncept

### Core gameplay

Singleplayer platform / runner

### Genre

Endless runner / platform

### Målgruppe

### Teamoplysninger

Ronnie Hemmingsen   
Nicholas Alberg  
Toke Olsen

## Spiloversigt

### Oversigt

### Historie

Rumkaninen Mojo er som udgangspunkt en afslappet type. Siden han trak sig tilbage fra jobbet som rumsheriff har han levet en afsondret tilværelse i en lille flække langt ude i rum-vesten. Her bruger han tiden på stille meditation, og på at gro sine bonzai-træer. Idyllen brister dog da (rum)skurken Geraldine og hendes fæle håndlangere fælder Mojo´s træer for at rum-baronen Grimaldi kan få frit spil.  
Mojo ser rødt, og kaster sig ud i en hovedkulds jagt på

### Karakterer

Mojo – Helt og rumkanin, tidligere lovmand. En kanin i balance, indtil balancen bliver brudt. Nu er han en kanin med en mission!

### Miljø

Forhindringer der skal hoppes over, eller slides under  
Forhindringer der skal nedkæmpes.  
Fjender der skal undgås eller nedkæmpes

### Level oversigt

Baner er mindre enheder, som der er 5 af per verden. Hver verden afsluttes med en boss.  
Hver verden har et overordnet tema, f.eks. western, luftskibe, alm på vand.

## Gameplay

Spilleren løber frem igennem banen, om han så vil det eller ej. På sin vej skal han dukke sig for visse forhindringer, hoppe over andre, samle powerups op, og nedkæmpe fjender.

Som våben har han som udgangspunkt kun et melee våben, men nogle powerups giver et projektilvåben.

### Kamp

Spilleren har som udgangspunkt kun en melee-egenskab, hvilket betyder at han skal relativt tæt på fjenden for at kunne nedkæmpe ham. Hvis spilleren har en powerup der giver ham et våben,

### Egenskaber

## UI Layout

### Farveskema

### Titelskærm

### Menuskærm

### Tutorial

Tutorial består af et enkelt skærmbillede med input-controls påmalet.

### Credits

### Game over

Hvis spilleren taber kampen resettes han til starten af banen.

### Cutscenes

Enkeltside tegneserier der fortæller en smule om historien og verdenen.  
Der bør være en efter hver verden, der afslutter den man kommer fra, og introducerer den nye

## Spillayout

### Kamerasetup

Hovedparten af spillet, platform-mode vises fra siden i 2.5D. Dvs. forgrunden, hvor spilleren bevæger sig er i 3D, mens al baggrund er i 2D.   
I Showdown-mode er kameraet placeret i et 3. personsperspektiv

### Spilkontrol

Spilleren bevæger sig fremad af sig selv, og spilleren har ingen mulighed for at stoppe op. Dog kan visse powerups ændre i spillerens hastighed.  
Spilleren kan dukke sig, hoppe og dobbelt-hoppe ved at lave swipe på skærmen, henholdsvis i op- og nedadgående retning. Dette foregår på skærmens venstre halvdel  
Desuden kan spilleren bruge sin kamp-egenskab ved at trykke på skærmens højre halvdel.

### Spil varighed

En bane tager 2-3 minutter at gennemføre