Game Design Document

(Zen Rabbit)

Version: 1.0

Dato: 24/4/2014

Sidst opdateret:08/6/2014

## Projekt oversigt

### Genre

Endless runner / actionplatform

### 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 et hovedkulds hævnorgie.

### Karakterer

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

BunnyBot 1.0 – Masseproduceret bandit kanin. Standardfjende.

Grimaldi - Ond rumbaron og end boss.

### Core gameplay

Spillet er delt op i 2 dele; platform og showdown.

I ”platform”-delen løber frem igennem banen. På sin vej skal han dukke sig for visse forhindringer, hoppe over andre, samle powerups op, og nedkæmpe fjender.

”Showdown”-mode er en bossfight, hvor spilleren via en serie quick-time-events skal nedkæmpe en særlig boss. Showdown fungerer som afslutningen på hver separat verden.

### Egenskaber

I platform-mode kan Mojo løbe, hoppe, dobbelthoppe, slide og skyde.

I Showdown-mode kan han kun trække pistolen og skyde.

### Game over

Hvis spilleren taber kampen resettes han til starten af banen.

### Cutscenes

Enkeltside tegneserier der fortæller en historien kort, som spillet skrider frem.   
Der skal være en efter hver verden, der afslutter den man kommer fra, og introducerer den nye.

### Miljø

Hver ”Verden” i spillet har sit eget tema, hvor den røde tråd er fantasy steampunk. Den første verden vi bygger

### 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, mv.

### Points

Spilleren får point for at skyde fjender, samle powerups op, og samle frø sammen.

### 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 omkring hoftehøjde, og lidt bagved spilleren.

### 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 1-2 minutter at gennemføre.

### Målgruppe

Spillet udvikles til mobile enheder, og sigter efter målgruppen 15-25 årige mænd og kvinder. Dog med en primær fokus på kvinder jf. markedsanalysen i rapporten.

### Prissætning

Spillet er gratis med reklamer, og IAP. Der vises en reklame efter hvert tabt spil. Derudover har spilleren mulighed for at købe nye ”skins” til mojo, samt nye verdener.

### Teamoplysninger

Ronnie Hemmingsen   
Nicholas Alberg  
Toke Olsen

## UI Layout

### Farveskema

Farveskemaet er de generelle farver, som går igen igennem spillet. Farverne har stor betydning på stemningen af spillet, og det er derfor en god praksis at have redegjort for dette.

I dette projekt er der fokus på en let og humørfyldt stemning, hvilket leder op til lyse og friske farver. En grundlæggende designregel for grafisk design er ’60-30-10’-reglen, som henviser til den praksis, hvor grundfarven udgør 60% af designet, den sekundære farve udgør 30%, og accent farven udgør de sidste 10%. Omgivelserne for spillet er ”steampunk”, som er kendt for sit messingfarvet miljø, og den matte mørkegule farve er derfor være en oplagt grundfarve. Spillet bevæger sig i igennem flere verdener, og indeholder derfor et tilsvarende antal forskellige farveskemaer, men grundfarven bør være gennemgående i alle verdener.

Hovedpersonen, som er Mojo, er en farverig og tegneserieagtig karakter, og derved tilfalder farverige og kontrastfyldte farver naturligt til ham. Samtidig er det vigtigt hovedpersonen skiller sig ud. De specifikke farve varierer fra verden til verden og eventuelt ud fra brugerens valg.

Fjenderne i spillet bør stå i kontrast til hovedpersonen. Det vil her sige fladere, mørkere farver, som ligger i den anden ende af farvespektrummet. ’Fjendtlige’ farver består typisk af sort for død, rød for blod og fare og gul for advarsel, hvor mindst én af disse burde indgå i fjendernes farveskema.

### Titelskærm

Spillet skal indeholde en startskærm, som vises når spillet startes op. Startskærmen består af et billede, som gengiver essensen af spillet.

### Menuskærmen

Hovedmenuen samt ’Options’-menuen er en traditionel menu med en antal punkter. Disse punkter skal være centreret og på række og derved overholde loven om nærhed. Endvidere kommer loven om lighed i kraft, da knapperne skal være udformet ens med samme skrifttype. Sidst er menupunkterne indkapslet i en boks, hvorved loven om lukkethed gør sig gældende.

Banemenuen består af tre bokse, hvor hver boks indeholder yderligere tre små knapper og en enkelt stor. Her kommer igen flere af gestaltlovene i spil, da boksene overholder loven om lukkethed og nærhed. Endvidere skal de tre grundlæggende bokse stå på linje, hvorved loven om lighed gør sig gældende.

### Tutorial

’Tutorial’-menuen skal indeholde omkring tre til fire billeder, hvorpå spillets instrukser står skrevet. Et enkelt klik på billedet skifter til næste i rækken og dirigerer tilbage til hovedmenuen når afsluttet.

### Credits

Menupunkt med angivelse af hvem der har været involveret i projektet, og eventuelle licenser der er benyttet.